

Filológiai KÖZLÖNY

LXX. évfolyam

2024/1

NYELV ÉS JÁTÉK 2.

LEKTORÁLT FOLYÓIRAT

SZERKESZTŐBIZOTTSÁG

Abádi Nagy Zoltán • Csúri Károly • Horváth Kornélia (főszerkesztő) •
Kovács Árpád (elnök) • Pál József • Vizelety András

SZERKESZTŐSÉG

Bényei Tamás • Bókay Antal • Hárs Endre • Jákfalvi Magdolna •
Józan Ildikó • Menczel Gabriella • Orosz Magdolna • Sándorfi Edina

E számunk tematikus írásait **O. Réti Zsófia** szerkesztette

A MAGYAR TUDOMÁNYOS AKADÉMIA IRODALOMTUDOMÁNYI
BIZOTTSÁGÁNAK LEKTORÁLT FOLYÓIRATA

A lap megjelenését a Magyar Tudományos Akadémia támogatja

MTA MAGYAR
TUDOMÁNYOS
AKADÉMIA

Kiadja a Gondolat Kiadó
Felelős kiadó Bácskai István
1088 Budapest, Szentkirályi u. 16.
Telefon: +361-486-1527

*www.gondolatkiado.hu
facebook.com/gondolat*

Lapterv Lipót Éva

HU ISSN 0015-1785

TARTALOM

DRASKÓCZY ESZTER: Kelemen Jánosról	5
ELŐSZÓ: Nyelvi játékok, kockázatos textusok (<i>O. Réti Zsófia</i>)	7
CSÖNGE TAMÁS: Adalékok a videójáték szemiotikájához és ontológiájához	11
PÓLYA TAMÁS: A videójátékok esztétikai nyelvezeté. Építőegységek, improvizáció és kvázi-egyesítés	29
HORVÁTH IMRE OLIVÉR: Ludopoétikai kölcsönhatások a <i>Baba is You</i> -ban	48
KREK NORBERT: Leigázó szavak. Nekrohatalom és textuális ágencia a <i>Divinity: Original Sin 2</i> című izometrikus szerepjátékban	63
O. RÉTI ZSÓFIA: Labirintus és remediáció. A humanista szubjektum születése és feloldódása a <i>Pentiment</i> című videójátékban	80
MAKAI PÉTER KRISTÓF: Szövegbe zárt delírium. A <i>Disco Elysium</i> test- és elmeképe	96
SZABÓ JUDIT: Game manuals revisited. A felhasználó kézikönyv újragondolása a <i>Tunic</i> című játékban	118
▪ JOYCE-MŰHELY	
KAPPANYOS ANDRÁS: Az igaz és a valódi: Joyce „világszerúsége”	133
VÉRY DALMA: A személyesség mechanikája. Elidegenítés és affektivitás James Joyce <i>Ulysses</i> -ének „Ithaka” című fejezetében	152
▪ RECENZIO	
JURACSEK KATA: Fejezetek a kortárs francia és frankofón narratológiából	167
Számunk szerzői	175

Kelemen Jánosról

Kelemen János (1943. június 8. – 2024. január 31.) filozófus, italianista, Dante-kutató életművét, pályaképét, szellemi hagyatékát nem tudom és nem is áll szándékomban most bemutatni („né so, né posso”), részben mert képességeim nem teszik lehetővé, részben mert ez még a gyász ideje, nem pedig azé, hogy mesterem több évtizedes alkotómunkájának – számomra felfogható – gondolati tartalmait összegezzem. Mégis, kötelez a szeretet („pietà mi costringe”), hogy megemlékezzem Jimmyről, tanáromról, csaknem húsz éve barátomról, közös vállalkozásokban vezetőmről és munkatársamról. Legszorosabb szakmai-baráti közösségem alapítójáról, összetartójáról, rendezőjéről, akivel nem csak tervekét kovácsoltunk és munkákat végeztünk el (legyenek azok kötetek, folyóiratszámok, konferenciák, könyvbemutatók, rendezvények és maga a Kommentár, a még csak kétharmadában világra jött óriásbébi). Hanem sok-sok nap sok-sok hosszú részét beszélgettük végig lakásokban (főleg a Veres Pálné utcában), házakban és kertjeikben (leginkább a Bakonyban), Szegeden, Budapest bárjaiban (az utolsó években a Grinzingiben és az Építész Pincében), Róma macskakövein, Tallinn zöldjében és vörösében, országok, városok között bármilyen járművön, majd a kórház ridegségében, legvégül a szeretett otthon egy ágyra szűkülő terében. Körülöttünk évekig füstfüggöny, majd csak az asztal, a poharak és az ételek: a *convivium* kellékei, és fölötte a lényeg, a sohasem maieutikus beszélgetés sávjai, amelyben soha, egyetlen pillanatra sem éreztem azt, hogy ne tekintene egyenlő beszélgetőpartnernek, noha fiatal korom óta ismertem, és soha nem váltam műveltségben, széles- és éleslátásban, tudásban, gondolkodásban egyenrangú beszélgetőpartnerévé. Barátként nagylelkű szeretetet kaptam tőle minden egyes találkozáskor, a teljes őszinteség lehetőségét és adományát, az emberi dolgok, fájdalmak és veszteségek megértését és megosztását. Jimmy, aki első családja tragédiáit átélte és nem felejtette, képes volt derűt, támogató szeretetet és boldogságot találni, megélni és megtartani Judit felesége, Ágnes lánya és Máté unokája körében, megmutatva azt is, hogy a szellemi munka, a hivatástudat, mint Ariadné fonala, végigvezet(het) a sötét erdőkön. Jimmyé olyan gondolkodó elme volt, amely nem nyugodott meg semmilyen elmélet vagy irányzat keretei között, amelyből „mint friss hajtás a tőből”

föltört mindig a „az igazság mentén a kétkedés” (Nádasdy Ádám fordítása). Még egy Dante-könyvet (*A politikai Dante és a korai kapitalizmus* témában) forgatott a fejében, akkor is, amikor a szíve elfáradt és elgyengítette a testét. Az utolsó találkozás estéjén ugyanazt a nyugodt és derűs értelmet láttam a szemében, mint egész életében mindig, akkor is, ha a fájdalom már el-elfátyolozta előle a tér és idő koordinátáit. Elmaradt, amit megígértünk egymásnak, hogy elmegyünk együtt a szegedi Föltámadás utca (ahol Te éltél) és az Árvíz utca (ahol én) kereszteződésére, és megnézzük az egykori házatok helyét. A szakmai közösségünk legnehezebb feladata előtt hagytál el bennünket, amikor a leginkább rászorultunk volna a tudásodra és iránymutatásodra. Jimmy, a testedet eltemettük, de a lélek – amely bizonyosan létezik, ahogy állítottad (és senkié nem karfiolszerű) – útja a fontos; a tiéd talán már túl van Léthén és Eunoén, és már hiába tárom ölelésre a karom feléd, de bennünk is több van belőled, mint a megélt dolgok emléke: az igazi éned és akaratom pecsétje.

Nyelvi játékok, kockázatos textusok

A *Filológiai Közlöny* 2023/4-es számában megjelent, nyelv és (videó)játék tematikájú gyűjtemény szerkesztői előszavában a válogatás egyik közvetett célkitűzéseként azt fogalmaztam meg, hogy miközben a gyűjtemény számos belépési pontot kínál a játékok és a nyelv vagy textualitás fogalmi metszéspontjainak vizsgálatához, a bontakozó, bölcsészettudományi beállítottságú magyar nyelvű game studies avagy játékkutatás eleve interdiszciplináris voltát is bemutatja – a jelen számban megjelent tanulmányokkal ebből a szempontból szerves egységet mutat. A gyűjtemény első fele logikai ívét tekintve a nyelv mint hiány felismeréséből indul ki (BÜLGÖZDI 2023), majd a szövegszerűség különböző módozataihoz – irodalom vagy éppen transzmédia – kapcsolódva (HLAVACSKA 2023, KISS 2023 és FEJES 2023) dolgoz ki érvényes olvasatokat, hogy végül a nyelvet mint a világépítés, vagy játékos oldalról a „világolvasás” lényegi elemeként emelje ki (JANCSOVICS 2023).

A válogatás második része, a jelen szám tartalma a játékok és a nyelviség, illetve különböző nyelvi konstrukciók elkerülhetetlen szimbiózisát tekinti kezdőpontjának. Csöngé Tamás tanulmánya éppen ezért a videójátékok szemiotikáját tárgyalja, a fikcionalitás és faktualitás többnyire narratív diskurzusait elemezve az alapvetően szimulációs médiumban.

Míg Csöngé vizsgálódása a játékok előállítási oldalára koncentrál, Pólya Tamás a nyelvhasználat mint játszás metaforája felől közelít a kérdéshez. A játékot mint adott szabályrendszer és játékmechanikák összessége által meghatározott lehetőségteret olvasva Pólya abból indul ki, hogy „a játékos mindezeket felhasználva és ezekhez viszonyulva alkotja meg az adott esetben művészi kvalitásokkal rendelkező videójátékos szöveget” (PÓLYA 2024, 29–30).

A két elméleti szöveget esettanulmányok sora követi. Ezek közül a legelső, Horváth Imre elemzése a *Baba Is You* című nyelvi logikai játékról – szorosan kapcsolódva a fenti két szöveghez – a játékban egy olyan, nyelvspecifikus kettősséget azonosít, amely egyrészt szó szerint veszi a nyelv performativitását, amennyiben a játékban megjelenő mondatok ténylegesen konstituálják vagy éppen lerombolják a játéktér egyes elemeit, másrészt a ludikus vonatkozás mellett a játékbeli szövegek poétikai vetületével is számot vet.

Szintén a hatalom gyakorlásának eszközeként jelenik meg a nyelv Krek Norbert tanulmányában, amely a *Divinity: Original Sin 2* című szerepjáték poszt-koloniális kritikáját adja. A szöveg gondolatmenete szerint a játék a kifejezetten szövegcentrikus izometrikus RPG műfaj hagyományainak szubverziójával hozza létre azt a textuális ágenciát, amely képes lesz az avatár hősiességét (és/vagy tömeggyilkos voltát), valamint az erőszak szükségességét evidencia helyett kérdés-ként megfogalmazni.

A nyelv egy specifikusan mediatiszt, kódexszerű változata, illetve az általa lehetővé tett szubverzió a témája O. Réti Zsófia tanulmányának is, amely ilyen módon szervesen kapcsolódik a megelőző dolgozathoz. A szöveg a *Pentiment* című, középkori tematikájú, *A rózsza neve* által inspirált játékot vizsgálja Bolter és Grusin remediáció-fogalmának kontextusában amellet érvelve, hogy a játék tematikus és strukturális szintjén megjelenő labirintusok és rizómák a humanista szubjektum elnémított Másikjainak hangadására szolgálnak.

Makai Péter Kristóf tanulmánya a *Disco Elysium* című szövegközpontú kalandjáték textuális világépítő eszközkészletét elemzi, hasonlóan O. Réti Zsófia tanulmányához a nyelv medialitására helyezve a hangsúlyt. Makai amellet érvel, hogy az irányított karakter „test- és elmenarráció[ja] világnarrációvá válik, és egyben a játékszöveg által közvetít egy meglepően koherens elméletet a játékvilág, Revachol társadalmi szövedékének megbomlásáról, valamint annak okairól is” (MAKAI 2024, 103).

A válogatást záró tanulmány – Szabó Judit tollából – bizonyos tekintetben ugyanabból a dilemmából indul ki, mint Bülgözdí Imola nyitószövege a gyűjtemény első számában: a nyelv mint a játékos navigálását segítő mankó, ahogyan a *Fe* esetében, a Szabó által elemzett *Tunic* című videójátékban sem hozzáférhető. Ugyanakkor itt a játékspecifikus tunic nyelv amellet, hogy a játék használati utasítása egy színleg paratextust a játékmekhanika központi elemévé avat, a játékvilág felderítésének kulcsává válik, hasonlóan ahhoz, ahogyan Jancovics Klaudia vezeti be a nyomolvasás analógiájára a világotolvasás lehetőségét, vagy ahogyan Makai Péter Kristófnál látható, hogy a játék világépítése kizárólag nyelvépítésen keresztül lehetséges.

O. Réti Zsófia

Bibliográfia

- BÜLGÖZDI Imola (2023), A nonhumán kommunikáció szerepe a poszthumán kiterjesztett szubjektivitás ábrázolásában a *Fe* című videójátékban, *Filológiai Közöny* 2023/4, 13–27.
- CSÖNGE Tamás (2024), Adalékok a videójátékok szemiotikájához és ontológiájához, *Filológiai Közöny* 2024/1, 11–28.
- FEJES Richárd (2023), Secure, Contain, Protect: Az SCP Foundation transzmediális univerzumának jelenléte a videójáték médiumában, *Filológiai Közöny* 2023/4, 41–59.
- HLAVACSKA András (2023), Olvasott halál. Az írott dokumentumok fellapozásának ergodikus jellege H. P. Lovecraft *Cthulhu hívása* című kisregényében és a *Call of Cthulhu* című videójátékban, *Filológiai Közöny* 2023/4, 28–40.
- HORVÁTH Imre Olivér (2024), Ludopoétikai kölcsönhatások a *Baba is You*-ban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 48–62.
- JANCSOVICS Klaudia (2023), A nyelv szerepe a videójátékok világépítésében, *Filológiai Közöny* 2023/4, 74–94.
- KISS Gábor Zoltán (2023), Játék és argumentáció Cole Wehrle *John Company*jében, *Filológiai Közöny* 2023/4, 60–73.
- KREK Norbert (2024), Leigázó szavak: nekrohatalom és textuális ágencia a *Divinity: Original Sin 2* című izometrikus szerepjátékban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 63–97.
- MAKAI Péter Kristóf (2024), Szövegbe zárt delírium: a *Disco Elysium* test- és elmeképe, *Filológiai Közöny* 2024/1, 96–117.
- O. RÉTI Zsófia (2024), Labirintus és remediáció: a humanista szubjektum születése és feloldódása a *Pentiment* című videójátékban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 80–95.
- PÓLYA Tamás (2024), A videójátékok esztétikai nyelvezete – Építőegységek, improvizáció és kvázi-egyediség, *Filológiai Közöny* 2024/1, 29–47.
- SZABÓ Judit (2024), Game manuals revisited. A felhasználói kézikönyv újragondolása a *Tunic* című játékban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 118–132.

Adalékok a videójáték szemiotikájához és ontológiájához

A videójáték alkotóelemeinek ontológiai heterogenitása

Ahogy Espen Aarseth, a videójátékok és az ergodikus irodalom kutatásának formatív elméletirója rámutatott, nem elégséges, ha a videójátékok tartalmára (eseményekre, teremtményekre és világotokra) *fikcióként* hivatkozunk, mivel a játékokhoz fűződő viszonyunk egészen más, mint ahogyan a kifejezés szótári értelmében vett fikciókat kezeljük bármely médium kapcsán. A szerző a következő aspektust domborítja ki a fogalommal kapcsolatban: „A fikciónak nem kell logikusnak vagy következetesnek lennie, csupán mentális képek, történések és fogalmak projekcióját kell lehetővé tennie”¹ (AARSETH 2007, 36). Aarseth felhívja rá a figyelmet, hogy az irodalmi és filmes fikcióktól eltérően a videójátékban a játékos interakcióba léphet a meghatározott szabályok szerint működő virtuális környezettel, ezáltal tevékenységének *valódi* következményei lesznek a játék rendszerén belül.² Ahhoz, hogy a játéktárgyak heterogenitását pontosabban leírja, Aarseth három ontológiai kategóriát különböztet meg: ez alapján különít el fikcionális, szimulált és valódi játékelemeket (AARSETH 2007, 36–37).

Mivel műalkotások és kulturális produktumok esetében a fikció fogalom használatának a legerősebb hagyománya a bennük található elbeszélések sajátosságának a leírásához kötődik (emellett az analitikus filozófia – habár fikcionális elbeszélések kapcsán, de – nyelvi igazságértékek, lehetséges világok és fikcionális entitások tárgyalása során operál vele³), a fikcionális (illetve faktuális) jelzőt

¹Az itt szerepeltetett idézetek, amennyiben nem jelzem másként, a saját fordításaim – Cs. T.

²Ebből következik, hogy fikcionalitás és virtualitás nem szinonímák, és bár sok vita övezi az utóbbi fogalmat, abban az értelmezések többsége egyetért, hogy a virtuális jelző a fizikalitás hiányára utal, így jelen tanulmányban a videójátékok terére és tárgyainak formai paramétereire vonatkozóan használom. Aarsethtől ellentétben nem a szimuláció szinonímájaként tekintek rá, ugyanis meglátásom szerint léteznek nem virtuális jellegű szimulációk (ilyenek például a pszichodráma és traumaterápia során létrehozott szituációk) és nem szimulációjellegű virtualitások (például a háromdimenziós testek látszatát keltő hologrammok). A virtualitás, a szimuláció és a reprezentáció egymáshoz való viszonyának részletes tárgyalását lásd: KLEVJER 2013, KARHULAHTI 2015.

³A fikció filozófiai tárgyalásához lásd: KROON–VOLTOLINI 2019.

szeretném megtartani a játékok narratív aspektusának leírására, és – megőrizve Aarseth hármás felosztását – egy olyan, tágabb fogalmat használok a játék egyes objektumainak jellemzésére, amely a kutató fikciódefiníciójával sincs ellentmondásban.⁴

Fogalmilag sem a *fikció* mint paratextuális jelzésekkel kiolvasható globális értelmezési keret, sem a *fikcionalitás* mint az előbbi potenciálisan felülíró lokális minőség (például egy önéletrajzi diskurzusból feltűnő fantasztikus elemek, vagy egy regényként megjelölt szöveg valós történelmi eseményeket leíró szakasza; a megkülönböztetés részletes kifejtéséhez lásd: NIELSEN et. al. 2015) nem a *valódi* vagy *valóságos* (vagy akár *dokumentumértékű*) ellentéte (ahogyan azt Aarseth modellje sugallja), hanem inkább a *tényszerű* vagy *faktuális* jelzőkkel illelhető *diskurzusoké*, hiszen mind a fikcionalitás, mind a faktualitás fogalmi konstrukciókat (leginkább narratív diskurzusokat) jelöl, nem pedig a diskurzuson túli valósággal való indexikus (fizikai, ok-okozati) kapcsolat meglétét vagy hiányát; tehát *partikuláris ábrázolási módokról* és hagyományokról van szó.

Van-e értelme valós tárgyak fikcionális és faktuális játékbeli reprezentációjáról beszélni? (Ez a kérdés nem videójáték-specifikus, ugyanúgy feltehető hagyományos, nem narratív médiumok – például egy statikus grafikus ábrázolás – kapcsán is.) Ha a játék tartalmaz egy könnyen felismerhető, egyedi épületet (például a Colosseum aprólékosan lemodellezett, teljesen körbe- és bejárható változatát), akkor tényszerű/faktuális ábrázolásról beszélünk csupán abból kifolyólag, hogy egy ismert valós objektumot idéz fel? Mi a helyzet akkor, ha a játéktárgy csak egy általánosabb *kategória* megjelenítése akar lenni, például *az ajtóé*? Beszélhetünk itt fikcionális és nem fikcionális módokon történő megjelenítésről? Álláspontom szerint ez a fogalompár nem ideális az ábrázolás és a jelölés bizonyos nem narratív módjainak a megragadására, és nem visz minket közelebb az egyes játékelemek különbségének, a játékban való funkcionálásuk mikéntjének a megértéséhez. A fikcionális/faktuális oppozíció ugyanis megkívánja tárgyának egy speciális jellemzőjét: a tartalmi értelemben vett állító-jelleget, vagyis a propozicionalitást (vö. Kroon–Votolini 2019). Ez a tulajdonság jelen van az elbeszélő struktúrákban, de nem terjeszthető ki a ábrázolás minden típusára.

Ezekből a megfontolásokból kifolyólag a *reprezentáció* tágabb fogalmát használom azon játéktárgyak leírására, amelyek pusztán dekoratív funkcióval bírnak, és a játékos interakció erősen korlátozott vagy egyáltalán nem lehetséges velük. (Fontos persze megjegyezni, hogy a szimulációs elemek is rendelkezhetnek reprezentációs aspektussal, épp ezért ezzel szembeállítva *puszta reprezentációról* beszélünk.) Ezeknek az elemeknek a legfontosabb aspektusa éppen jelszerűségük: mi-

⁴ Míg jelen tanulmány a játékokat elsősorban a produkció oldaláról elemzi, ugyanebben a számban Pólya Tamás tanulmánya a játékos felől közelíti meg a játékok nyelvszerűségének kérdését (lásd PÓLYA 2024).

metikusak abban az értelemben, hogy leginkább ikonikus jellegük révén (vagyis formai hasonlóságukkal) utalnak a játékon kívüli világ tárgyaira vagy fogalmaira. Ez ugyanakkor egyfajta korlátozottságot vagy statikusságot is jelent a dinamikus, szimulált környezetben. Egy ajtót akkor is felismerek a virtuális környezetben, ha nem tudom azt kinyitni, sem áthaladni rajta a játékoskarakteremmel, mivel nincsen semmiféle releváns, ajtószerűséget kiteljesítő mechanizmus az ajtó pusztá képéhez rendelve. A leggyakoribb esetben ugyanúgy megközelíthető és a továbbhaladás akadályaként szolgál, mint az őt körülvevő fal, mindenféle speciális mechanika hiányában azonban *mint ajtó* tisztán reprezentatívnek tekinthető.

A (vizuális) hasonlóság, ahogyan egyéb tradicionális médiumokban, természetesen még a kortárs játékoknál sem jelent minden esetben (fotó)realisztikusságot vagy arra való törekvést: a tárgyak lehetnek stilizáltak, vázlatosak, absztraktak, és általában igazodnak a játék egyedi esztétikájához.⁵ Számos olyan, 2010 után megjelent játékra lehet itt gondolni, amelyekben a tárgyak megjelenítésének módja felidézi a nyolcbites korszak videójátékainak pixeles grafikáját, mint például a *Minecraft* (2011, Mojang Studios), a *Terraria* (2011, 505 Games), a *Celeste* (2018, Extremely OK Games), a *Sonic Mania* (2017, Sega), a *Shovel Knight* (2014, Yacht Club Games), a *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* (2010, Ubisoft) vagy az *Undertale* (2015, Toby Fox).⁶

Aarseth következő kategóriájának vizsgálatához érdemes tisztázni, mit is értünk a szimuláció fogalmán. Ennek számunkra releváns jellemzőit frappánsan és tömören foglalja össze Rune Klevjer, aki szerint a szimuláció „a világot nem leírás, elbeszélés vagy érvelés révén ábrázolja, hanem egy olyan modell megalkotásával, amely bizonyos szempontból a világ kiválasztott jelenségeinek, eseményeinek és folyamatainak mögöttes szabályszerűségeit hivatott tükrözni” (KLEVJER 2022, 27). Ha az ajtónak kinéző tárgy ajtóként is funkcionál a játékban, akkor *szimulált* objektumnak nevezhetjük abban az esetben is, ha egyes tulajdonságai még mindig csak jelezve vannak. Egy szimuláció szinte mindig leegyszerűsíti a valós mechanizmusokat, és ezért modellszerűen működik. (Például ha a szimulált ajtónak ugyanaz is az elsődleges funkciója, mint egy valódi ajtónak, anyagi minősége szükségszerűen csak ábrázolt lehet.)

A szimulált tárgy összetett, mivel „jelekből és egy dinamikus modellből áll, ami meghatározza a viselkedését és aminek függvényében reagál a beviteli jeleink-

⁵ Ismert jelenség, hogy végletekig absztrakt reprezentációk/modellek (például mozgó geometrikus alakzatok) működésének megfigyelése nyomán is képesek vagyunk analógiákat létrehozni általunk ismert vagy tapasztalt valós szituációkkal: szándékokkal rendelkező ágensekre, ok-okozati láncra és komplex történésekre asszociálunk. Ezt meggyőzően bizonyította Fritz Heider és Marianne Simmel pszichológusok 1944-es animációs kísérlete, amelynek eredményeit tanulmány formájában is publikálták (HEIDER–SIMMEL 1944).

⁶vö. SZABÓ 2024.

re” (AARSETH 2007, 37), azaz – Janet H. Murray és Lev Manovich fogalmával – affordanciával rendelkezik (MURRAY 2012, 51; MANOVICH 2013, 62). Aarseth megállapításából logikusan következik, hogy a játéktárgyak szimulált természete nem olyasvalaminek a következménye, ami kizárólag a tárgy saját tulajdonságai-ból fakad, hanem a rendszerben betöltött helyéből: más tárgyakkal és a játékos beavatkozással való viszonya szerint válik szimulálttá, valamint a tárgy azon jellemzőjével összefüggésben, hogy képes reagálni környezete ingereire. Így talán még pontosabb leírás lenne olyan tárgyakként hivatkozni rájuk, amelyek dinamikusan vesznek részt a szimulációban. Az eddigi meghatározások alapján tehát a szimulációs jellegnek kettős előfeltétele van: a játékos interakcióba léphet az adott tárggyal, és az ebből következő viselkedésnek egy játékon kívüli jelöltre kell referálnia (de legalábbis felismerhető hasonlóságnak kell létrejönnie). Ahogy Klevjer írja: „A szimuláció (bizonyos szempontból) re-konstruál egy olyan viselkedést, amely a szimuláción kívüli világból ismerősként tűnik fel” (KLEVJER 2022, 28).

Érdemes megjegyezni, hogy a szimulált játéktárgyak reprezentációs képessége szintén két módon nyilvánulhat meg: ábrázolhatnak formai, perceptuális jellemzőik (megjelenésük, animációjuk, hangzásuk) által és viselkedésük segítségével (más tárgyakkal vagy a játékosal történő interakcióik jellege folytán). A második esetben a jelölt felismerése nem formai sajátosságok segítségével történik, hanem eljárások, folyamatok, működésmódok hasonlóságának következményeként. Az elvont folyamat persze minden esetben rendelkezik valamilyen érzékelhető megnyilvánulással, amely lehet távoli (vizuális vagy akusztikus inger) vagy érintésalapú (haptikus/taktilis visszajelzés). Ezt a típusú szemiózist nevezem Ian Bogost procedurális retorika (BOGOST 2007, 3), illetve procedurális reprezentáció (BOGOST 2007, 5) fogalmi nyomán *procedurális ikonicitásnak*, vagyis folyamatok általi hasonlóságnak, mely a szimulációk egyedi jellemzője, így a mimetikus játékokban kiemelt szereppel bír.

Feltehetjük a kérdést, hogy a szóban forgó jelentésképzés valóban tekinthető-e a szemiotikából ismert ikonikus jel egyik változatának, vagy egy új, eddig nem tárgyalt jeltípusról van szó, amely kapcsán nem adekvát a klasszikus szemiotikának ez a kategóriája. Bár az ikonikusság archetípusa a vizuális hasonlóság, észszerűtlen lenne kizárni a kategóriából az egyéb típusú jeleket. Charles Sanders Peirce így ír az ikonról a jelek osztályozásakor: „az általa jelölt tárgyra pusztán saját *jel­lemzőivel* utal” (PEIRCE 2005, 29) – ez kellően tág megfogalmazás ahhoz, hogy a jelszerűen működő *játékmechanizmusok* kapcsán is használjuk.⁷

A szimulációs rendszerben lejátszódó folyamatok tehát definíciószerűen rendelkeznek reprezentációs értékkel: azokat az avatárjainknál nagyobb tárgyakat,

⁷ A kérdést (még nem a videójátékok kapcsán, de) már Umberto Eco is tematizálta, amikor olyan ikonikus jelekről beszél, amelyeknél nem a tárgyak hasonlósága, hanem a funkciók megegyezése hozza létre a kapcsolatot jelölő és jelölt között (Eco 1976, 209 idézi KLEVJER 2022, 27–28.).

amelyek nyithatók és ezáltal áthaladást biztosítanak egy addig elzárt területre, óhatatlanul is ajtóként fogjuk definiálni; azokat a mozgó objektumokat, amelyek sebesülést vagy valamilyen más hátrányt okozva tüzelnek a karakterünkre, és amelyeket mi is lelőhetünk, az „ellenség” – videójátékokban alapvető – kategóriájával fogjuk leírni. (De már maga a „lelövés” fogalma is egy összetett, valós mechanizmus egyszerűsített reprezentációja a játékban.) Ebben az értelemben a szimuláció egy komplex, közties tartomány: egyszerre *valóságos* – még ha nem rendelkezik is fizikalitással, vagyis teljesen virtuális, de tartalmaz egy meghatározott működésmóddal rendelkező rendszert – és *reprezentációs*, jelszerű, amennyiben önmagán, illetve a játékon kívüli jelöltre mutat. A játékelemek procedurális ikonicitása (használhatjuk még a funkcionális referencia kifejezést is) gyakran társul vagy egészül ki tradicionálisan ikonikus (formai, texturális) aspektussal, amely megerősíti és tisztázza az adott tárgy *reprezentációs* jelentését: például a *FIFA*-játékok szimulációjának egyik legfontosabb, központi eleme, a labda nemcsak hogy felismerhetően úgy viselkedik, mint egy focilabda (és ez a viselkedés a játékok fejlődésével egyre pontosabb, egyre jobban igyekszik megközelíteni a valós focilabda tulajdonságait), de – és ez talán triviálisnak hangzik, ugyanakkor lényeges adalék – a játék esztétikai kereteihez igazodva úgy is néz ki, mint egy focilabda. Ez a felismerhetőség már a széria legelső darabjában, az 1993-as *FIFA International Soccer*ben (EA Sports) is megvolt, de annak izometrikus nézetével szemben az újabb változatokban – nem kis részben a harmadik dimenzió tényleges bevezetésével – ez a hasonlóság tovább fokozódott. A hangsúly itt már nem pusztán a beazonosíthatóságon (felismerhetőségen) van, hanem az egyre nagyobb fokú realizztikusságon, amely ugyanakkor nem mehet a könnyű kezelhetőség, a gördülékeny játékmenet és az élvezhetőség rovására.

Mindennek fényében a szimuláció tekinthető ábrázoló erővel ellátott rendszerű működésmódnak. Klevjer így fogalmaz: „A játékos *szó szerint* dinamikus alakzatokat manipulál a képernyőn, miközben *úgy tehet, mintha* ellenségre lőne egy pisztollyal” (KLEVJER 2013, 3). Mi a jelentősége egy játék esetén, hogy folyamataival és formáival reprezentál is? Lehet-e az ábrázoltak felismerése nélkül is játszani? Amint arra már többen is rámutattak, a játékokat nem feltétlenül értelmezni kell, vagy megfejteni utalásaikat, hanem működtetni, navigálni bennük, manipulálni a rendszerek állapotait.⁸ Viszont a játékelmény szempontjából na-

⁸ Amint arra Kiss Gábor Zoltán felhívta a figyelmet, a „hagyományos” és az „új” média különbségének az a befogadó/játékos perspektívájából adekvát leírása, hogy míg a hagyományos médiát az elemeinek jelentésére irányuló tudatos és folyamatos figyelem jellemzi, és „értelmezői tevékenységre késztet, addig az iteratív média esetében a felhasználó extranoematikus tevékenységet folytat és egy *gépezetet* üzemeltet” (Kiss 2012, 252, kiemelés az eredetiben). András Csaba ez utóbbit egy más típusú interpretatív munkaként határozza meg, amelyben „a játékos elsősorban a *jel funkciója* érdekli a gépezetben, vagyis az, hogy hogyan hat egy jel más jelekre a *játékon belül*. A játékos érdeklődésének

gyon is fontos lehet az esztétikai szemlélődés vagy az interpretációs készség, hiszen a kortárs videójátékok nem csupán játékok, hanem olyan összetett szoftverek (vagy platformok), melyek alkalmasak mindenféle korábbi mediális forma (szöveg, kép, film) felhasználására (AARSETH 2007, 36), így számos használati módra adnak lehetőséget.

Az egyes tárgyak formális jegyei és adott környezetben megfigyelhető viselkedése közötti kapcsolat a fizikai valóságban szükségszerű, a szimulációban azonban mesterségesen kell létrehozni (nem feltétlenül egyedi módon minden tárgy esetén, de a játékmotor megalkotásánál vagy a szimuláció „fizikájának” paraméterezésénél), így akár tetszőlegesen el is térhetnek a valóságban megszokott összefüggésektől. (Egy játékban előfordulhat, hogy az ágyúgolyó könnyebb, és magasabbra száll, mint a teniszlabda.) A fizikai testek tulajdonságait szimuláló játékok esetén a leggyakoribb (és általában szükségszerű) eljárás, hogy a hasonlóság formai (azon belül is felületi), de nem strukturális, mivel egyrészt a (belső, térbeli) struktúra sokszor nem hozzáférhető a játékos számára (ezért felesleges modellezni), másrészt a konkrét fizikai struktúrákból következő tulajdonságok (súly, mozgás, állag, rugalmasság stb.) hozzárendelhetők az adott tárgyhoz egy sokkal egyszerűbb módon: a játékmotorban már bevezetett paraméterek segítségével. Tehát bizonyos „címkézés” történik az egyes játékobjektumoknál (ezeket hívjuk *tokenek*nek), valamint a hozzájuk rendelt osztályoknál (ez a *típus*), ez pedig egy sokkal rugalmasabban alakítható rendszert eredményez, akár a fizikailag realiztikus szimuláció rovására is. A *FIFA*-játékok focilabdája nem azért pattog, mert anyaga (belső szerkezete) rugalmas, vagyis a tárgyat alkotó apró egységek egymástól kisebb és nagyobb távolságot vesznek fel ütközések hatására, hanem mert a rendszerben előzetesen ez a visszacsatolási parancs lett a tárgy más játéktárgyakkal való interakcióihoz rendelve. A módszer persze bizonyos korlátokkal jár, a labda például sosem szakad el vagy ereszt le.

A szimulációval azt is érintettük, amit Aarseth a játék *valós* elemeinek nevez. Nála ez egy viszonylag szűk kategória, ugyanis eleve létező koncepciók játékban történő teljes mértékű megvalósulásaként határozza meg (AARSETH 2007, 39–41). Modelljében szinte csak azok a játékelemek jellemezhetők így, amelyek rendelkeznek reprezentációs kvalitással is (az Aarseth által tárgyalt, játékon belüli és azon kívüli vásárlásokra használható valós pénz esete persze jóval bonyolultabb), a *valóságosság* tehát a játék és a játékon kívüli világ közötti viszonyfogalomként tételeződik. Ha a játékot mint komplex szoftvert vizsgáljuk, és ezt a kategóriát a reprezentációs elemekkel szeretnénk kontrasztba állítani, érdemes számot vetnünk azokkal a játék által megalkotott egyedi, rendszerszerű elemekkel is, amelyek nem az ábrázolóképeségük miatt tarthatnak számot figyelmünkre, valamint

fókuszában nem az áll, hogy mit jelent egy jel, hanem az, hogy hogyan viselkedik” (ANDRÁS 2019, kiemelés az eredetiben).

azok csaknem teljes hiányáról tanúskodnak (legfeljebb korábbi játékokra vagy azok hagyományaira referálnak).

Aarseth szerint ha egy olyan elem tűnik fel a játékban, amelynek az „eredetije” szükségszerűen fizikai megvalósulással rendelkezik, vagy virtuális rekonstrukciója csak számottevő egyszerűsítéssel lehetséges, akkor szimulált játéktárgyról van szó. (Gondoljunk ismét egy focilabdára, melynek lényegi jellemzője, hogy sajátos materialitással bír, és ebből következnek legfontosabb tulajdonságai.) Egy fizikai törvényszerűségeket leképező játékszimulációban funkcionáló tárgy esetében általában a leírt helyzettel találkozunk, de Aarseth szerint vannak kivételek. Ha a tágan értett tárgy önmagában fogalmi természetű, és fő jellemzőit tekintve változatlan formában, digitálisan rekonstruálható, akkor azt semmi sem fogja megkülönböztetni a játékon kívül létező eredetijétől. A teoretikus némileg vitatható példája a labirintus (vö. O. RÉTI 2024). „Ha egy kétdimenziós rajz, vagy egy festett vagy csempézett padló igazi labirintus lehet (és miért ne lehetne, hiszen a labirintusoknak nincsenek speciális magasságbeli követelményeik), akkor egy számítógép szimulálta világban levő háromdimenziós virtuális labirintus is igazi labirintus, hiszen ugyanazon szabályok által lehet navigálni benne, mint a Hampton Court-iban” (AARSETH 2007, 41). Akkor fogadhatjuk el Aarseth kategorizációját, ha a *bokorlabirintus*ra úgy gondolunk, mint ami konceptuálisan valós labirintus, de fizikalitását (például anyagiságát) tekintve pusztán ábrázolt.

Vegyük szemügyre a különbséget két játék, a sakk és a foci két változata között! Nem mondhatjuk, hogy a számítógépen játszott sakk nem valódi sakkjáték, mivel a sakk lényege nem a bábuk anyagiságában rejlik, hanem a játék absztrakt, formalizálható, vagyis eleve digitális szabályaiban, ahol a fizikalitás semmilyen szerepet nem játszik. A bábuk kinézete, neve (amely megkülönböztethetőségük szempontjából fontos, azonban tisztán reprezentációs aspektusát képezi a játéknak) és kézzel történő mozgatása hozzátartozik a játék hagyományához, de pusztán szükségszerű külsősége a sakknak, így ezen paraméterek tetszőleges megváltoztatása (gondoljunk a rengeteg különböző stílusú és egyéniesített sakktáblára és figuravariációra) nem érinti a rendszer működését, vagyis mit sem változtat az adott játék lényegén: minden esetben ugyanazt a sakkot játsszuk. De ami számunkra még lényegesebb: ha valaki tud sakkozni a táblán, az ugyanúgy tud sakkozni az elektronikus változatokkal is, vagyis nem mondhatjuk, hogy a szoftveres verziókban a sakk szimulációja zajlik, hiszen valóban sakkozunk, amikor ezekkel játszunk. Ezzel szemben a *FIFA*-sorozat játékei, bár kétségtelenül a futball szimulált verziói, egészen eltérőek attól. (Arról nem is beszélve, hogy a széria 1993-as első darabja is nagyban különbözik az ugyanazon sportot már magasabb technikai fokon és nagyobb összetettséggel modellező legújabb verzióktól.) A reprezentációs kapcsolat világos, hiszen mind procedurális, mint hagyományos ikonicitásukkal reflektálnak a sportra (a játék szabályaira és a benne megjelenő elemek formáira), de a *FIFA*-játékok olyan készségeket igényelnek, amelyek nagyban különböznek

a labdarúgásától. Nemcsak a dolog fizikalitásáról van szó, hanem például arról is, hogy a *FIFA*-ban a játékos feladata, hogy egy egész csapatot irányítson a meccs során, és nem pusztán egyetlen futballista karaktert, vagyis a csapatjátékos aspektus teljesen megváltozik a digitális verzió ezen játékmódjában.

Mi a helyzet azokkal a lövöldözős játékokkal, amelyeket VR-szemüvegben, a végtagjainkra erősített mozgásérzékelőkkel és kezünkben tartott (játék)fegyverrel kell játszani, és ahol már nem mondhatjuk, hogy a játék beviteli oldala és a játékosai készségek szempontjából központi, ténylegesen végrehajtott műveleteink lényegileg különböznenek attól a tevékenységtől, amelyet a játék ábrázol? Vagy mit mondhatunk a hadseregben használt repülőgép-szimulátorokról, melyeken a pilótákat tanítják meg a valódi repülőgépek navigálására? Ez a szimulációnak sokkal szűkebb értelmű fogalmához vezet, ahol a valószerű élményhez jelentősen hozzájárul a szimulátor hardveres kialakítása és a felhasználónak az azzal való fizikai interakciója. Ez rávilágít, hogy a videójátékok működésmódja kapcsán sem mindig elégséges pusztán a szoftverről beszélni, hiszen játéktípustól függően a folyamat lényeges (legfeljebb nem mindig olyan látványos) része lehet a játékos és a gépezet (hardver) kapcsolódásának, egymásra hatásának a módja is. De akkor melyik részében valós és melyik részében nem az a realisztikus szimuláció folyamata? Fizikalitásának bizonyos aspektusai, legfőképpen a tér szükségszerűen virtuális marad (a gép térben való haladásának továbbra is csak az imitációja történik), de például a kezelőfelület (az interfész) dizájnját és működésmódját illetően, valamint egyéb mechanikai aspektusait (például bizonyos felhasználóra tett hatásokat: a gépezet rázkódását, finommozgásait) tekintve a különbség elhanyagolható. Lehetséges, hogy a szimuláció olyan nagy fokú komplexitást, kifinomultságot ér el, és – ami még lényeges – a felhasználói részről ugyanolyan fizikai képességeket igényel, emellett ugyanazon készségek gyakorlását kívánja meg, mint a modellezett valós tevékenység, hogy *a felhasználói oldalt tekintve lényegében*, legalábbis az adott rendszer sikeres működtetésének és a vele kapcsolatos készségek elsajátításának szempontjából a különbség minőségileg megragadhatatlan. Itt két szempont játszik szerepet: a szimuláció összetettsége/hasonlósága a modelljéhez, valamint a felhasználói/jatékos pozíció hasonlósága a két rendszerben. Lehet, hogy egy *FIFA*-játék vizuálisan és „fizikáját” tekintve már megkülönböztethetetlen a valóságos focitól, de ha továbbra sem egy focistát, hanem egy egész csapatot kell irányítani, mégis nagyon más játék marad, eltérő képességeket igényel. Sőt, amennyiben egyetlen focista irányítására korlátozódik a játék, de továbbra sem a lábunkat kell használni a labda elrúgásához, hanem egy billentyűzetten vagy joystickon kell különféle műveleteket elvégeznünk, addig nem beszélhetünk arról, hogy a fociás képességét sajátítjuk el a játékkal (kivéve talán a taktika és a stratégiaalkotás szempontját).

A szimulációk folyamatainak (eljárásainak) nagy része valós, imitálni kívánt folyamatok egyszerűsített modellje, azonban nem minden játékméchanizmus

tekinthető egyben szimulációnak is: egy játékelem szabályalapú *viselkedése* nem szükségszerűen hordoz magában reprezentációs minőséget (vagyis nincs jelen procedurális ikonicitás), vagy hagyományos ikonicitása (amennyiben rendelkezik ilyennel) nem függ össze azzal, ahogyan az elem a játékban viselkedik/funkcionál.

Elismerve, hogy a folyamatok hasonlóságának a felismerése gyakran magas szintű interpretációs kérdés, előfordulhat, hogy egy adott elem nem közvetlenül imitál valamely játékon kívüli, attól függetlenül létező folyamatot, viselkedést, tárgyat vagy jelenséget. (Természetesen jóval nehezebb felismerni a referenciát, ha a szimuláció egyes elemeinek hagyományos ikonicitásával nem erősít rá működésmódjának esetleges külső modelljére.) Vegyük példának a *Candy Crush*-játékok (2012–) zárt, autonóm *rendszerét*, amelyről kijelenthetjük, hogy független létezéssel rendelkező totalitás. A mechanizmusok összessége nem próbál semmiféle külső valóságra reflektálni, még ha különböző asszociációkat keltenek is bennünk az ábrázoló aspektusok. Ha a játék működése modellez valamit, akkor az korábbi, hasonló játékok működésmódja. A tény, hogy a mozgó és eltűnő játéktárgyak cukkorkaként jelennek meg, meglehetősen csekély jelentőséggel bír a játék szabályait és a játékmenet sajátosságait illetően. Legfeljebb az egyébként nem lebecsülendő játékerzés befolyásolja, de ez az esztétikai aspektus a tárgyalt fogalmi megkülönböztetés szempontjából nem releváns, a játékosból kiváltott érzetek és érzelmek elválasztandók a szóban forgó problémától. Ahogyan arra András Csaba is rámutatott, „[a] Candy Crush sikerében nyilvánvalóan nem számottevő komponens a kerettörténet vagy a dizájn: minden a jutalmazási rendszer struktúráján áll vagy bukik” (ANDRÁS 2021). A pusztán belső szabályainak összessége és ezek működése értelmében vett rendszer nem *referál* egy önmagán kívüli valóságra, hanem hozzáad valami újat ehhez a valósághoz, a *kiterjesztése* ennek a valóságnak. A szoftver rendszere az a kiszámítható, formalizálható, algoritmikus konstrukció, amelyben az elemek viselkedését az absztrakt szabályok összessége határozza meg, és amely elemek a szoftveren kívülre történő hivatkozás nélkül is működhetnek és kölcsönhatásba léphetnek egymással, vagyis nem csupán jelként léteznek, hanem bizonyos módokon viselkednek – és pontosan ez a valóságos bennük. (Ne felejtjük el, hogy itt a valóságosságot elsődlegesen az ábrázoló jelleggel kontrasztba állítva használjuk.)

Bizonyos értelemben persze minden funkcionális játékelem rendelkezik jeltér-mészettel, még ha nem ábrázoló jellegű is abban az értelemben, hogy valami játékon kívülre, játékot megelőző valóságra mutat. A rendszer működésmódja a felhasználó számára hozzáférhető dinamikus reprezentációs felületen (a játék „belső jelölőrendszerében”) manifesztálódik, és ruházódik fel gyakran – de opcionálisan – egy második szintű, a szoftver működésén túlmutató ábrázoló jeldimenzióval.⁹

⁹ A játékban működő belső és külső reprezentációk megkülönböztetésének gondolatához lásd: GRABARCZYK 2021.

Az, hogy egy játék főmenüjében egy adott objektumra (a másodsztintű ábrázoló aspektus metaforája szerint: „gombra”) történő megfelelő típusú kattintás egy új játékmenet kezdetét jelöli, vagy egy stratégiai játékban az adott hadiegységre való kattintás annak kijelölését és a navigációjához szükséges rendszerállapotba való kapcsolást jelenti, kifejezetten rendszeren belüli jelölők (a gomb mint a játékos számára megjelenő elem) és jelöltek (az általa előidézhető állapotváltozások a rendszerben) meglétére és elkülöníthetőségére mutat rá. Természetesen sosem az algoritmus működésének egésze tárul fel a játékos előtt (például a program által végzett matematikai számítások részletei), csak a számára relevánsnak ítélt aspektusok és paraméterek. A játék „láthatatlan” (de fejlesztői számára természetesen hozzáférhető) működés módjának a felhasználók számára (esztétikai, mérnöki szempontok mentén) történő megjelenítését így legalább annyira egy mesterséges szemiotikai rendszernek, mint algoritmikus konstrukciónak kell tekintenünk. A *belső* jelölésnek ez az operacionalitással összekötött rendszere a valódiságnak egy olyan értelmét implikálja, amely talán éppen azért nem merült fel Aarseth számára, mert a fogalmat mindig egy külső valóságra való vonatkoztatással összefüggésben vizsgálta, és nem a rendszer által létrehozott (külső referenseket nem feltétlenül aktivizáló) működéssel kapcsolatban. *Szimulációról* viszont csak akkor beszélhetünk, ha egy előzetes modellként szolgáló külső tárgy bevonásával (másodfokú, saját elemein túlmutató) *ábrázoló aspektus* is jelen van az algoritmikus rendszerben.

Realizmus, funkciótlanság és valósághatás a játékban

A fizikai valóság egyes aspektusait (a fejlesztők technológiai és anyagi körülményeinek függvényében) minél pontosabban modellezni kívánó („mimetikus”) játékokban is rengeteg olyan tárgy találkozik a játékos, amelyek *nem-funkcionálisak*, hanem pusztán dekoratívak. Jelenlétük vagy szükségszerűség, vagy a készítők kreatív döntésének az eredménye. A funkciót itt nem narratív vagy az irodalomtudományból származó esztétikai értelemben használom, hanem a játékmechanikával összefüggésben mint a gépezet működés módjához kötődő releváns fogalmat, vagyis hogy az adott elem képes-e visszacsatolni (feedback) és dinamikusan reagálni a kapott bemeneti jelekre. Bizonyos esetekben a játéktárgyak abban az értelemben nem-funkcionálisak, hogy nem töltik be azt a szerepet, amelyre az általuk jelölt valós tárgy képes lenne, de ettől függetlenül nagy jelentőségük van a játék rendszerében. Gyakori jelenség, hogy egyes elemek, amelyek a virtuális teret keretezik, így tulajdonképpen a pálya határait alkotják – bármilyen tereptárgyat, földrajzi formát vagy jelenséget jelöljenek is reprezentációs jellemzőik által –, és e minőségükben a játékos számára áthatolhatatlan akadályként szolgálnak. Ebből következik, hogy funkciójuk sokszor egészen más, mint azt ikonikus

jellegük sugallja, tehát inkonzisztencia keletkezik reprezentációs és ludikus aspektusaik között. A kettő összhangjával kapcsolatos várákozás még erősebb, ha a játékos a játékban korábban már találkozott hasonló tárggyal, amely rendelkezett reprezentációjával összefüggő funkcióval (például egy ajtó ajtóként viselkedett). Ez esetben az inkonzisztencia a játék rendszerén belül fedezhető fel, amennyiben ugyanazon jelölők más jeltípusokként viselkednek: az egyik a külső jelöltet modellező belső jelölttel is rendelkezik (tehát a grafikailag ajtónak kinéző elem a virtuális térben is nyitható tárgyként funkcionál), míg a másiknál ez a lehetőség hiányzik, vagy nem a külső modellel függ össze belső jelentése (például az ajtónak tűnő tárgy csak térbeli akadályként szolgál). Vagy képzeljük el egy derekunkig érő kerítést, amelyet könnyedén átugorhatunk avatár karakterünkkel a virtuális térben. Ez egy plauzibilis lehetőség, amely többé-kevésbé modellezi a valós világ fizikáját, figyelembe véve a tárgy térbeli paramétereit és az avatár mozgási képességeit. Még ha a játék eltér is a valódi fizikai törvényszerűségektől, a mozgás és mozgató szabályait következetesen kell alkalmaznia (vagy legalábbis következetesen, kiszámíthatóan kell változtatnia) a játékon belül, mert ez biztosít lehetőséget az előrehaladáshoz szükséges játékosai készségek elsajátításához. Képzeljük el, hogy ugyanilyen virtuális paraméterekkel rendelkező objektum („kerítés”) jelöli a pálya határait, a játszható terület szélét. Ez azt a jellemző, mára már mémmé, sőt gaggé vált kísérteties szituációt eredményezi, amelyben – bár a tárgy észlelhető fizikai jellemzői és korábbi tapasztalataink nem ezt implicálták – a kerítéssel való találkozásakor akárhogy is próbálkozunk, a fejlesztők szándékának jóvoltából nem tudunk átugrani felette.

Erősen mimetikus, realiztikus pályatervezés esetén a fejlesztők törekedni szoktak rá, hogy a határok minél természetesebbként, a környezetbe szervesen illeszkedve tűnjenek fel (szirtek, megmászhatatlan sziklafalak, kerítések stb.). A *Half-Life 2*-t (Valve Software, 2004) például gyakran dicsérik ötletes megoldásaiért, amelyekkel hatékonyan korlátozza a játékosok által felfedezhető területet, miközben elkerüli a mesterkélt látzatát. A játékos úgy érzékeli, hogy egy nyitott világban (open-world) navigál, miközben a játék folyosószerű alakzatokon vezeti őt keresztül (AARSETH 2012). Ugyanakkor nem minden játék esetén találunk a határok természetességére (diegetikus indoklására) irányuló erőfeszítéseket: néha a szimuláció egyszerűen nem engedi a játékosnak, hogy bizonyos pontokon továbbhaladjon anélkül, hogy ezt a korlátozást bármilyen felismerhető, játékbeli akadállyal reprezentálná. Például a *Detroit: Become Human* (2018, Quantic Dream) című interaktív dráma/kalandjáték a játékos által is irányított androidok belső programozásával magyarázza a mindenféle érzékelhető tárgyi akadályt nélkülöző területekre történő belépés tilalmát. A távoli, de elérhetetlen vidék szemlélése során különös esztétikai és játékosai tapasztalat, hogy míg az ábrázolt világ folytatódik, addig a szimulált véget ér, vagyis a kettő között különbség van. De míg egyes esetekben a tárgyak hiánya, addig más esetekben jelenlétük (pél-

dául a funkciótlan ajtó) vezet hasonló felismerésekhez. Bizonyos játékbeli tárgyak anélkül, hogy aktív vagy funkcionális részei lennének a szimulációnak, pusztán a helyszín *hitelességének vagy realizmusának érzetéhez próbálnak hozzájárulni megjelenésükkel/texturájukkal.*

E leírás Roland Barthes *Valóságghatás* (2019) című szövegét idézi meg, amelyben a szerző az elbeszéléseknek a *narratíva szempontjából funkciótlan* elemeit vizsgálva mutatott rá, hogy azok mégis rendelkeznek egy lényeges esztétikai céllal: feladatuk, hogy jelezzék az ábrázolás tartalmának hasonlóságát a valósághoz¹⁰ – például amikor egy szoba bútorzatának részletes leírása semmivel nem viszi előrébb a cselekményt, nem tartalmaz fontos információt semmilyen korábbi vagy későbbi történéstre vonatkozóan, és csupán az a konnotatív állítás rendelhető hozzá, hogy „az elbeszélés itt valószínűleg ábrázol”. Eben Holmes kiterjeszti a fogalmat, amikor a következő kijelentést teszi a videójáték tartalmának valóságossága kapcsán:

Amikor a játékkervezők nekiállnak, hogy megtervezzék játékuk valóságát – a terep, a világítás, a mesterséges intelligencia viselkedése, a karakterek, az épületek, az autók, a mosógépek és a teáskannák modellezésével –, ez a valóság maga is egy jól kidolgozott valóság-hatás. [...] A játék fizikájának „mindennapi valósága” a maga lényegében kísértetiessé válik, mert miközben a játékos számára hű, arányos és hihető grafikai realizmust eredményez, ez a valóság csupán a képernyőn lejátszódó effektus marad és ki van téve a játék folyamatai által generált viszontagságoknak és a játékos hitetlenség felfüggesztésének. (HOLMES 2010)

Pontos-e Holmes meghatározása, miszerint a kortárs videójáték médiumában szinte az összes játékelem – függetlenül korábbi megkülönböztetésünktől reprezentált, szimulált és valós tárgyak között – a megjelenített világ *realizmusát* erősíti meg, miközben a játékos számára a *játék valóságossága* a médium jellemzőinek (virtualitásának) köszönhetően elbizonytalanodik? Vagy érdemes-e szűkíteni az értelmezési tartományt, amelyen belül produktívan alkalmazhatjuk Barthes fogalmát a játékokra?¹¹

¹⁰Természetesen nem mindig nyilvánvaló, hogy egy (elbeszélő) irodalmi szövegben mit kell nem-funkcionálisnak tekintenünk (lásd ANDRÁS 2014, 102–103). A videójátékokban sem egyértelmű ez a duális oppozíció, de a médium megkönnyíti a differenciálást, hiszen a ludikus funkció kevésbé értelmezés kérdése, mint inkább egy jelen lévő vagy hiányzó mechanizmusé.

¹¹E helyütt nem tárgyaljuk a játékban található narratívák kérdését és az ily módon felépített komplex diskurzus összetevőinek dinamikáját. Fogalmi szinten természetesen egy játék sztorijában is találhatunk a barthes-i valóságghatásnak megfelelő elemeket – a kérdés az, hogy mindehhez hogyan viszonyul az a modellezett, grafikus környezet, amely különféle típusú ikonicitásaival járul hozzá és egészíti ki a narratívát.

A legfontosabb lépés realitás és realizmus megkülönböztetése. Barthes nem olyan reprezentációs stratégiákra mutat rá, amelyek a műalkotásokat bármilyen értelemben közelebb hozzák vagy összekötik a valósággal (mint ahogyan például a filmen megjelenő tárgy lenyomata vagy okozata egy valóságos tárgynak), de még csak nem is azt sugallja, hogy az ábrázolás valóságos eseményekre vonatkoztatható (ő kifejezetten realista *fiktív* elbeszélésekről beszél). Meghatározása szerint az sem áll fenn, hogy a befogadó összetévesztené a mű tartalmát a valósággal, ahogyan az egy trompe-l'oeil esetében előfordulhat. Csupán arról van szó, hogy a diskurzus lokálisan önmagára utal, felmutatva a valóságosság kategóriáját, annak tartalmától függetlenül, vagyis *valóságos* és a *valóság hatását keltő* jelzős szerkezetek nem vonatkozhatnak ugyanarra a jelöltre. Holmes ugyan holisztikusan kezeli a játék tartalmát, vagyis nem választja el a különböző ontológiai minőségeket, mégis mindig (és helyesen) a játék reprezentációs oldalával összefüggésben beszél az effektusszerűségről. Leírása ezért összhangban áll megállapításunkkal, amely szerint akkor állhat fenn valaminek a „hatása”, ha az adott dolog valami *másnak, ténylegesen nem jelenlevőnek a benyomását kelti vagy utal rá*, de közben a befogadóban tudatosul is ez a helyettesítés vagy imitációjelleg. A realista videójáték ikonikus jelrendszere Barthes irodalmi példáival szemben és a filmhez hasonlóan érzéki (ám a rutinos befogadó számára mégsem megtévesztő) illúziót hoz létre, de a film formális referencialitásigénye (amennyiben az képei és hangjai által akar a valóságra hasonlítani) itt kiegészül a rendszer dinamikus lehetőségeiből következő procedurális ikonicitással (amennyiben a játék folyamatai és azok manipulálhatósága által hoz létre analógiákat).¹²

Mivel mind a Barthes elképzelését felelevenítő „hatás”, mind a „realizmus” *fogalmi, reprezentációs diskurzust* jelölnek, a *valóság effektusáról* abban az esetben beszélhetünk, amikor a szóban forgó valóságdarab nincs jelen, csupán jelölve van. Éppen ezért nem szerencsés a fogalmat a játék mechanikus, *algoritmikus rendszere* kapcsán alkalmazni, amely – akár szimulál valamit, akár nem, érveim szerint – a valóság játék által generált kiterjesztésének (alrendszerének) tekinthető, nem pedig pusztá jelének. (Gondoljunk csak egy olyan szoftver működésére, amely egy adott, specifikus funkciót lát el – például könyvelési műveleteket végez, vagy egy szellőzőrendszert működtet –, és semmilyen módon nem *reprezentálja* a külső valóságot.) A játék tisztán mechanikus/szabályalapú aspektusa nem kapcsolható a valóság*hatáshoz* (a kifejezés implikálja az ábrázoló erővel bíró szemiozisz folyamatát), mivel ez a dimenzió (bár virtuális, de) valós tárgyakat tartalmaz, és tényleges folyamatokat valósít meg, hiszen a program műveletek sorozatát *hajtja végre*. A játékok e vonatkozását azért sem egyszerű fogalmilag feltárni és elkülöníteni, mert amint utaltam rá, a szoftvernek ez az aspektusa a felhasználó számára

¹² Vö. Horváth Imre Olivér „procedurális figurativitás”-fogalmával ugyanebben a számban: HORVÁTH 2024.

közvetlenül nem figyelhető meg. Az algoritmikus folyamatok túlnyomó többsége rejtett, és csupán közvetett módon, okozatai révén szerzünk róluk tudomást, illetve a rendszerfolyamatokat és állapotokat megjelenítő (vagy jelölő) játékelemek (mindezt az absztrakt működést a felszínen felülíró, a játékos számára sokszor domináló) ábrázoló jelleggel is rendelkeznek.

Mit mondhatunk, ha a játékelemek helyett a szimuláció összetett működés módja felől vizsgáljuk a valóság hatás fogalmát? A szimulációt olyan rendszerként határoztuk meg, amelyet a játékon kívüli világra referáló jelek egészítenek ki, így hozva létre egy „referenciális illúziót” (BARTHES 2019, 469) vagy „esztétikai illúziót” (WOLF 2004, WOLF 2011),¹³ miközben egészen sajátos működésmóddal rendelkezik: benne a játékos valódi cselekvéseket hajt végre, valódi tevékenységet folytat, amely egy más jellegű tevékenység jellegzetes működését másolja (modellezi). Más szóval a játék a játékos cselekedeteihez és a virtuális (nem feltétlenül narratív értelemben vett) „eseményekhez” egy olyan réteget rendel hozzá, amely más típusú interakciók reprezentációjává teszi azokat. A mimetikus videójátékok szimulációi kettős természetűek: önmagukban működő rendszerek és más, általában a fizikai valóságban található rendszerek vagy környezetek reprezentációi. De hogyan is működik ez a fajta reprezentáció?

Aarseth formuláját, miszerint a „szimulált játéktárgy jelekből és egy dinamikus modellből áll” (AARSETH 2007, 37), kiegészítettük azzal a megfigyeléssel, hogy a szemiozisz gyakran két szinten történik. Először is, amikor maga az algoritmikus művelet procedurális ikonicitást tartalmaz (a *FIFA*-játékokban ugyanazon szabályok szerint számolják a pontokat, mint a valódi futballban: az alapvető feltétel az, hogy a labdának el kell érnie a gólvonalat), másodsorban, amikor ezt a rendszert hagyományos (formális, audiovizuális) ikonicitás erősíti meg (a játéktér, a játékosok és a labda ténylegesen hasonlítanak valós megfelelőikre). Az imitáció két módja közötti összhang miatt (a szimuláció folyamatai és audiovizuális jellemzői is ugyanarra a jelöltre utalnak) a reprezentációs folyamat ekkor redundánsnak tekinthető.¹⁴ Barthes fogalmával összevetésben az itt működtetett reprezentációs módok (mindkét típusú ikonicitás) kifejezetten (ludikus) funkciókhoz kapcsolódnak, vagyis nem olyan elemek, amelyek határozottan és *kizárólagosan* egy (ábrázolási) hatásért lennének felelősek, hiszen részben valós működést takarnak. Ebben

¹³ „Az esztétikai illúzió elsősorban abból a változó intenzitású érzésből áll, hogy képzeletben és érzelmileg elmerülünk egy ábrázolt világban, és ezt a világot a valós élethez hasonló (de nem azonos) módon tapasztaljuk meg. Ugyanakkor azonban az elmerülés e benyomását ellensúlyozza egy látens racionális távolságtartás, amely a reprezentáció és a valóság közötti különbség kulturálisan szerzett tudatosságából fakad.” (WOLF 2011)

¹⁴ Ez a redundancia sokszor nem szükségszerű, de a játékokban mégis gyakori: említettük, hogy pusztán viselkedés alapján is képesek vagyunk felismerni bizonyos mintákat, működésmódokat, folyamatokat, és úgy tűnik, hogy ez a szimulációnak elegendő feltétele.

a szimulációs-specifikus jelenségben rendszermechanizmusokkal összekapcsolt, velük összhangban működő reprezentációk által kiváltott esztétikai tapasztalatról van szó, ahol a „hatásjelleg” két mozzanatban ragadható meg: egyrészt a virtualitásból következő jelszerűségben, amennyiben a szimuláció tárgya egy fizikai világot érintő (analog) működésmód, másrészt az egyszerűsítésben, amennyiben a játék a modellezett folyamatnak vagy tárgynak nem minden sajátosságát algoritmizálja, csak néhány meghatározó jelentőségűt.

Megkockáztatom, hogy a valóság-hatás jobban leírja azokat a játéksituációkat, amikor egyes játékelemek nem rendelkeznek azzal a funkcióval, amelyet formális hasonlóságuk egyébként implikálna.¹⁵ Ilyen például a pénznek kinéző tárgy, amellyel vásárolni nem lehet, nincs cseréértéke, és még ha mozgatható vagy felvehető is a karakterünkkel – vagyis a szimuláció virtuális térben dinamikus objektumként van jelen –, csupán textúrája és formája utal *pénz mivoltára*. Az ehhez hasonló reprezentációk célja, hogy egy audiovizuálisan (vagy a pénz mint funkciótlan tárgy esetén a virtuális fizika mechanikájában) autentikus valóság *érzetét* keltsék, tehát referálnak egy bizonyos valóságra ahelyett, hogy létrehoznák azt a játék rendszerében.

Számos mimetikus játék él az esztétikailag jelentős, de funkciójukban erősen korlátozott elemek felhasználásával, sokszor egész epizódokat felépítve ilyen jellegű elemek köré. (A korlátozott funkcionalitást érdemes tágabban érteni: még ha az adott epizódok egyes objektumokai virtuális pozíciójukat és formai paramétereiket tekintve manipulálhatók is, ezek a tevékenységek nem bírnak relevanciával a játékos progressióját, valamint a játék célját illetően.) Olyan spektakuláris szegmensekről van szó a játékmenetben, ahol a bejárható virtuális tér és a környezet gazdagsága, a helyszínek hangulata és a játékvilág teljességének a közvetítése fontosabb, mint a központi játékmekanika vagy a játékban való előrehaladás. Ez felerősít egyfajta filmes jelleget, ahol a hallás és a látás mediális csatornái (távoli, megfigyelői minőségek) válnak meghatározóvá az interakció, a manipulálhatóság és az irányítás lehetőségei (közeli, részvételi minőségek) helyett. Az ilyen jellegű epizódok egyik klasszikus és látványos példája az *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009) tibeti faluja, amely helyszín nem tartalmaz különösebb kihívásokat vagy küldetéseket a játékos számára, a játék itt kifejezetten a bolyongásra és a szemlélődésre sarkallja a játékost. Különösen gyakori ez a fajta felépítés nyílt világú (open-world) játékterekkel rendelkező játékokban, ahol a játékos nagy területeket járhat be szabadon anélkül, hogy bármi korlátozná mozgásában, vagy sürgetné kijelölt feladatai teljesítésében, így idejét és figyelmét a szemlélődésnek, a virtuális világ esztétikai élvezetének szentelheti. Egy friss példa lehet az *Elden Ring* (2022, FromSoftware) című akciószerepjáték, amely a kultikus *Dark Souls*-széria

¹⁵ Ez a megfogalmazás arra is utal, hogy egy szimulációs környezetben minden elem rendelkezik legalább egy minimális algoritmikus aspektussal.

(2011–2018, FromSoftware) kreatív rendezőjének, Hidetaka Miyazakinak a legújabb projektje. A játék részletesen kidolgozott fantasy-világa csúcsra pörgeti a lélegzetelállító helyszínek, grandiózus építészeti látványosságok, impozáns tájak és azokat benépesítő mágikus teremtmények dizájnjának hatáskeltő szerepét.¹⁶ A valóságthatáshoz – amely a befogadó szempontjából már Barthes-nál sem érzéki tapasztalat volt, hanem intellektuális felismerés – hozzátartozik egy törés is a játékelményben, mely során a funkciótlan elemek pusztá reprezentációként lepleződnek le, vagyis a mesterséges felismerésével összefüggésben elidegenítő hatást is gyakorol, amikor feltárul a reprezentáció és a ludikus funkció közötti diszkrépancia. A nyugtalanító érzést a reprezentáció által megidézett és a dinamikus környezet lehetőségei okán elvárt, mégis hiányzó működésmód (játékmechanikai funkciótlanság) okozza. Ezáltal a szimuláció hangsúlyosabbá teszi a hagyományos ikonicitás jelszerűségét (növelve „kulturálisan szerzett tudatosságunkat” reprezentáció és valóság közötti különbségről), szemben a procedurális ikonicitás eredendő autonómiájával, vagyis azzal a képességgel, hogy – még ha leegyszerűsíti is a jelöltet – *megvalósítson* ahelyett, hogy „csupán” reprezentálna. Ami ezen a ponton a tárgyak csökkentett vagy hiányzó funkcióiban tükröződik, az a reprezentációt generáló szimulációs rendszer célzatossága, korlátozott jellege és végessége.

Kulcsszavak

videójáték, reprezentáció, szimuláció, ikonicitás, valóságthatás

Bibliográfia

- AARSETH, Espen (2007), Doors and Perception, *Intermedialités / Intermediality* Number 9, Spring, 35–44. <https://www.erudit.org/en/journals/im/2007-n9-im1814828/1005528ar/>.
- AARSETH, Espen (2012), A Narrative Theory of Games, in *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, New York, Association for Computing Machinery, 129–133. https://www.researchgate.net/publication/254006015_A_narrative_theory_of_games.
- ANDRÁS Csaba (2014), Az összeesküvés-elméletek poétikája – Intenció és véletlen az irodalmi szövegek és a „világ” olvasásakor, *Literatura* 2014/2, 99–108.
- ANDRÁS Csaba (2019), Elkötelezett játékok, *Apertúra* 2019 tél. <https://www.apertura.hu/2019/tel/andras-elkotelezett-jatekok/>.

¹⁶ A videójáték és az esztétikai szemlélődés témakörének részletesebb tárgyalását lásd: ATKINSON–PARSAI 2020.

- ANDRÁS Csaba (2021), Türelmjáték. A *The Longing* és az idő, *Apertúra* 2021 tavasz. <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/andras-turelemjatek-a-the-longing-es-az-ido/>.
- ATKINSON, Paul – PARSAYI, Farzad (2020), Video Games and Aesthetic Contemplation, *Games and Culture*, vol. 16, no. 5.
- BARTHES, Roland (2019), Valóságghatás (ford. P. SIMON Attila), in KÁLMÁN C. György – MEKIS D. János – Z. VARGA Zoltán – HAJDU Péter (szerk.), *Leírás: Elmélet, irodalom, kép*, Budapest, Reciti Kiadó, 463–469.
- BOGOST, Ian (2007), *Persuasive games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge–London, The MIT Press.
- Eco, Umberto (1976), *A Theory of Semiotics*, Bloomington–London, Indiana University Press.
- GRABARCZYK, Pawel (2021), The Typology of Representations in Computer Games Authors, *Journal of the Philosophy of Games*, vol. 3, no. 1, 1–35.
- HEIDER, Fritz – Marianne SIMMEL (1944), An Experimental Study of Apparent Behavior, *The American Journal of Psychology*, vol. 57, no. 2, 243–259.
- HOLMES, Eben (2010), Strange Reality: Glitches and Uncanny Play, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, vol 4, no. 2. <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-9/5985>.
- HORVÁTH Imre Olivér (2024), Ludopoétikai kölcsönhatások a *Baba is You*-ban, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 48–62.
- KARHULAHTI, Veli-Matti (2015), Do Videogames Simulate? Virtuality and Imitation in the Philosophy of Simulation, *Simulation & Gaming*, vol. 46, no. 6, 838–856.
- KISS Gábor Zoltán (2012), A részvétel módjai és a rövidformák – Folytatásos regények, epizódok és tévésorozatok, in THOMKA Beáta (szerk.), *Befejezetlen könyv*, Budapest, Kijárat Kiadó, 251–263.
- KLEVJER, Rune (2013), Representation and Virtuality in Computer Games, in *The 7th International Conference on the Philosophy of Computer Games*, Bergen, Norvégia, 2–4 October 2013. https://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/klevjer_representation-andvirtuality.pdf.
- KLEVJER, Rune (2022), *What Is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Revised and Commented Edition, Bielefeld, Transcript Verlag.
- KROON, Fred – Alberto VOLTOLINI (2019), Fiction, in Edward N. ZALTA (szerk.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 Edition). <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/fiction/>.
- NIELSEN, Henrik Skov – James PHELAN – Richard WALSH (2015), Ten Thesis on Fictionality, *Narrative*, vol. 23, no. 1, 61–73.
- MANOVICH, Lev (2013), *Software Takes Command*. London, Bloomsbury.
- MURRAY, Janet H. (2012), *Inventing The Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge – London, The MIT Press.
- O. RÉTI Zsófia (2024), Labirintus és remediáció: a humanista szubjektum születése és feloldódása a *Pentiment* című videójátékban, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 80–95.
- PEIRCE, Charles Sanders (2005), A jelek felosztása, in HORÁNYI Özséb – SZÉPE György (szerk.), *A jel tudománya. Szemiotika*, Budapest, General Press, 23–37.

- PÓLYA Tamás (2024), A videójátékok esztétikai nyelvezete – Építőegységek, improvizáció és kvázi-egyediség, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 29–47.
- SZABÓ Judit (2024), Game manuals revisited. A felhasználói kézikönyv újragondolása a *Tunic* című játékban, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 118–132.
- WOLF, Werner (2004), Aesthetic Illusion as an Effect of Fiction, *Style*, vol. 38, no. 3, 325–50.
- WOLF, Werner (2011), *Illusion (Aesthetic)*, in Peter HÜHN et al. (szerk.): *the living handbook of narratology*, Hamburg, Hamburg University <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/71.html>.

A videójátékok esztétikai nyelvezete

Építőegységek, improvizáció és kvázi-egyediség

1. Bevezetés

Ha a videójátékokat – a tényleges lejátsszásokat – a természetes nyelvhez hasonló szemiotikai közegeknek fogjuk fel, akkor az összevetés részeként számos olyan kérdést tehetünk fel, amelyek a nyelvhez hasonló közegeként működés részleteire vonatkoznak. Hiszen ha a videójáték nyelvszerű entitás, akkor bizonyára azonosíthatók olyan építőegységei, kombinációs szabályai és jelentésgeneráló szabályszerűségei, amelyek összekapcsolódása és működése többé-kevésbé koherens szintaktikai és szemantikai komplexumokat (szövegeket) hoz létre. Ha ezek felett a videójátékok esztétikai élményhez is képesek juttatni a felhasználó-befogadót, akkor ennek az „idiómának” rendelkeznie kell azokkal a strukturális és dinamikus sajátosságokkal, amelyek egy ilyen élmény előállításához szükségesek. Tekintettel a médium összetettségére, vajon mik lehetnek ezek az esztétikai szempontból releváns elemek és jegyek? Amikor a játékos futtat és irányít egy videójátékot, hogyan épül (épít) fel egy esztétikai hatóerővel rendelkező digitális alkotás(t)? Milyen módokon kapcsolódnak össze a videójátékos közeg esztétikailag releváns alkotóegységei és dinamikus szabályszerűségei? Mi ebben az alkotó folyamatban a szerepe a játékosnak, a vizuális sajátosságoknak, a reprezentációs és narratív elemeknek, a megoldandó játékbeli feladványoknak? E kérdések mentén szeretném e tanulmányban olyan médiumként leírni a videójátékot, amelynek megvalósulásaiban (a lejátsszásokban) az audiovizuális alkotóelemek egymásra következése és folyammá sokszorozódása jelentik az egyik kulcsmozzanatot a médium sajátos esztétikai lehetőségeinek kihasználásában és esztétikai minőségeinek kialakulásában.¹

Alapgondolatunk az, hogy a videójáték egy olyan irányítható kibernetikai rendszer, amelyben a hagyományos multimediális sajátosságok mellett (kép, hang, rezgés, mozgásirányításnál a mozgás) dinamikus rendszerszerű jelenségek (szabályok, jutalmazási visszacsatolások s általában játékmechanikák) is érvényesülnek, s a játékos mindezeket felhasználva és ezekhez viszonyulva alkotja meg az adott

¹Köszönöm Eöry Zsófiának és Orosz-Réti Zsófiának értékes szerkesztői megjegyzéseiket és javaslataikat.

esetben művészi kvalitásokkal rendelkező videójátékos szöveget. Ez a szövegalkotás szemiotikai értelemben digitálisan kódolt, diszkrét és sablonos digitális egységekből építkezik. Azaz a játékosok a szoftver által kínált elemekből (játékbeli cselekvési lehetőségek, virtuális tér, abbéli objektumok stb.) kell, hogy létrehozzák az adott játék aktuális szövegét. A játékosé egy olyan alkotói, kreatív előadás, amely kiegészíti a játékfejlesztők munkáját. Mert a videójátékos médiaszöveg alapszerkezetét a játékfejlesztők alkotják meg, és ők határozzák meg a benne zajló folyamatok paramétereit, amelyek mentén kiépülve aztán a szimulált közeg színteréül szolgál a játékos variációgazdag improvizatív performanszának, konkrét szövegalkotó játékának.²

2. A videójátékok és a nyelv analógiája

Ontológiai szempontból a videójátékok különleges, kétlaki létezők (SOTAMAA 2023): egyfelől olyan digitális szoftverek, amelyek a megfelelő típusú számítógépek számára algoritmusként értelmezhető számsorokként léteznek különböző digitális adathordozókon (manapság mágneses rétegeket használó merevlemezekben, félvezetőalapú meghajtókon, korábban floppy lemezekben, mágnesezett szalagú kazettákon), másfelől pedig a különféle számítógépes perifériákon megjelenő megtestesüléseikben egzisztálnak, amelyek a szoftvert alkotó számsorokba kódolt algoritmusok látható-hallható-tapintható kibontásai a monitorokon, mobiltelefon-képernyőkön, a géphez kapcsolt hangszórokon, fülhallgatókon és kontrolleken. Elemzésünk fókuszában a videójátékoknak e második, az emberi észlelés számára elérhető formái állnak: a játékszoftverek futtatásával és irányításával kibontott, látható-hallható (részben esetleg tapintási ingereket is adó) lejátszások (*playings*, TAVINOR 2023).

Ha a nyelvi analógiát vesszük alapul, akkor egy-egy lejátszást egy-egy természetes nyelvi szövegnek feleltethetünk meg. A videójátékok multimodális jellege miatt (kép, hang, haptikus ingerek) szokás médiaszövegről beszélni; ám az „olvasás” fogalmát – a filmekhez hasonlóan – jelentősen ki kell tágítani ahhoz, hogy illeszkedjék az audiovizuális médiumhoz; ennek ellenére a film- és médiatudományban elterjedt szóhasználatról van szó. A kérdés számunkra az, hogy a videójátékos médiaszövegnek milyen építőegységei vannak, s ezek az alkotóelemek milyen sorozatokká fűződnek vagy fűzhetők össze. Vagy ha még tágabban értjük a nyelv analógiáját: *miféle szövegszervezéssel és nyelvhasználati móddal rokon a videójátékozás?*

² A játékok szemiotikájának produkció felőli oldalához lásd Csöngé Tamás tanulmányát ugyanabban a számban (CSÖNGE 2024).

Kiindulásképpen célszerűnek látszik a nyelvészetben jól ismert „kettős tagolás” fogalmához fordulni (MARTINET 1962, 1973), amely szerint a természetes nyelvek alapvető tulajdonsága, hogy lehetővé teszik a jelentés nélküli jelegységekből (hangok, betűk) a jelentéses egységek (morfémák, szavak, mondatok) összekombinálását. S fontos azt a kérdést feltenni, tudunk-e a videójáték-lejátszásokban azonosítani ilyen jelentés nélküli és jelentéses szemiotikai szinteket. A szétválasztás jegyében rámutathatunk olyan elemi építőegységekre (a játékszoftver által generált különálló képkockák, valamint a játékban végrehajtható minimális cselekvések), amelyek egymásra következése a felhasználó-játékos számára jelentéses és esztétikai szempontból is kiértékelhető füzereket eredményez. Eszme-futtatásommal szeretném kiemelni, hogy a videójátékos műtárgy felépítésében, darabról darabra történő összeállításában kulcsszerepet játszik a szoftver használója, a játékos: mert a készen kapott algoritmikus elemekből (virtuális cselekvési lehetőségek, vizuális és audiolis elemek) a mindenkorai játékos hoz létre egy aktuális szövegváltozatot, egy illékony műtárgyat a játékfejlesztői (szerzői) koncepció kiteljesítéseként, kiegészítőjeként – vagy e koncepcióval szembehelyezkedve.

3. A videójáték mint audiovizuális folyam

Ha a hagyományos művészetek felől tekintünk a videójátékos médiumra, s e digitális közegben a fizikai anyagszerűségben élénk álló műalkotások megfelelőjét keressük, akkor az egyes képernyőkön, hangkeltő eszközökön és rezgő kontrollereken előálló lejátzásokot (*playings*) nevezhetjük a hagyományos műtárgyak megfelelőinek (SOTAMAA 2023, TAVINOR 2023).³

Ezek a lejátzások az emberi érzékek számára észlelhető, „felszíni” megvalósulásai az egyébként a számítógépek „mélyében” szoftverként létező videójátékoknak. E lejátzások, eltérően a hagyományos műtárgyaktól, nem a fizikai világ analóg anyagainak megmunkálásával, esetleg összekombinálásával állnak elő – mint egy ceruzavonásokból összeálló portré, egy különböző agyagdarabokból egybegyűrt kispasztika, egy fizikai tárgyakkól összeragasztott kollázs –, hanem olyan digitális eszközök (számítógép, játékkonzol, mobiltelefon) működtetésével és irányításával hozhatók létre, amelyek diszkréten elválasztható, szemiotikai értelemben is „digitális” informatikai egységeket alkalmaznak (vö. GOODMAN 1976, TARNAY-PÓLYA 2004, PÓLYA 2013). A gép kezeli ezeket a digitális egységeket (algoritmusok, kép- és hangkeltő elemek, digitális minták), a játékos a gépet

³ A videójátékos műtárgy tehát egy érzékileg összetett, többféle modalitású entitás. A lejátzások közbeni esetleges megjelenésükkel e szövegben külön nem foglalkozom, s a kontrollerek vibrálását, a haptikus ingereket is beleérttem a „kép-hang sorozat”-ként emlegetett „videójátékos műtárgy” fogalmába.

irányítja, s kettejük együttes erőfeszítésével (ko-konstrukció) jön létre az, amit hallható-látható formában működő videójátékként észlelünk. Ez az időben kiterjedt, dinamikus változó audiovizuális folyam (kép-hang sorozat) a videójátékos médiaszöveg érzékelhető teste, maga a videójátékos műtárgy – az esztétikai minőségeitől, sikerültségétől függetlenül (PÓLYA 2020).

Milyen elemekre tagolható ez a kép-hang folyam? Hol találhatunk ebben jelentés nélküli és jelentéssel teli elemeket? Két irányból közelíthetjük meg a kérdést. Egyfelől szemügyre vehetjük az audiovizuális folyamatot az észlelés szintjén a maga jelenszűrőjében (a maga „fenomenológiájában”), s így a fonetika és fonológia megközelítéséhez hasonlóan járnánk el; valamint vizsgálódhatunk az elemi egységeknél összetettebb struktúrákat, elemsorokat, füzereket (szintaxis) és jelentéssel ábrázoló-reprezentáló elemeket (szemantika) keresve.

4. A videójátékos médiaszöveg az észlelés szintjén

A videójátékos médiaszöveg az érzékelés fenomenológiai szintjén kép-hang-vibráció párok vagy tripletek (egységek) sorozata, azaz digitális képkockák, hozzájuk kapcsolódó hangok és opcionálisan rezgések (a kontrolleren) multimediális folyama. A játék mindenkor látható aspektusa nem más, mint egy, a monitoron vagy egyéb képernyőn megmutatkozó, digitális kódolással előállított pixelhalmaz (egymástól jól elválasztható alkotóegységek, természetes számokkal megkülönböztethető szín- és világosságértékekkel), amelyre egy bizonyos felbontás, azaz képpontmennyiség jellemző. A játékkép minden lejátás során egy adott grafikai felbontásban, meghatározott sor- és oszlopszámú pixelből „kirakva” válik észlelhetővé, s ezek az egymást követő pixelhalmazok képezik a videójátékos műtárgy testét – természetesen a hozzájuk kapcsolódó, a perifériákon létrehozott hangokkal és esetleges haptikus ingerekkel, rezgésekkel együtt, amelyekkel itt most külön nem foglalkozom.

Egy példával érzékeltetve: az egyik legnépszerűbb korai otthoni személyi számítógép, a Commodore 64 (1982) például 320×200 képpontot és 16 különböző szint tudott megjeleníteni. A programfejlesztőknek ezen a 320×200 -as mezőn kellett megjeleníteniük a játék minden egyes pillanatát, a mindenkor helyzetét, az adott színpalettával dolgozva. Ahogyan egy sakkjátszma egésze is leírható úgy, mint a különféle bábuk 8×8 -as mezőben egymás után tett lépéseinek a sorozata, úgy egy Commodore 64-es videójáték teljes menete (lejátás) is felfogható egymás után következő 320×200 -as színes pixelmezők sorozataként.⁴ A jelenlegi

⁴ A példa annyiban tökéletlen, hogy a Commodore 64 azokat a valódi digitális jelsorozatokat (320×200), amelyeket a grafikus chipje kezel, analóg televíziós jelre konvertálta egy RF-modulátor segítségével. Vagyis az eredetileg digitális jelsorozatokat a katódcsöves televíziók nem tudták köz-

számítógépek és játékkonzolok ennél már lényegesen nagyobb felbontásban hozzák létre a játékfolyam képeit (például 1920 × 1080), s ezeket a mai monitorok és egyéb képernyők pixelpontosan meg is tudják jeleníteni. A modern videójátékok egy-egy pixelmezőjén tehát több az alkotóelem, de fenomenológiai értelemben a lejátszás folyamán ugyanúgy egymást követő digitális képponthalmazok, pixel-együttesek sorozatával szembesülünk. Ez ontológiai értelemben akkor is így van, ha a viszonylag lassú emberi perceptuális mechanizmusok nem fogják fel, nem „látják” az összes képkockát, amelyet a videójátékokat futtató mai számítógépek másodpercenként megjeleníteni képesek.

Ennek a videójátékos képsorozatnak – és az egyes képekhez kapcsolódó hangok folyamának – egyik fő sajátossága, hogy az alkotóelemeik létrehozását nem ember végzi, hanem a számítógép, s így a végeredmény (a megjelenített kép) alapvetően különbözik az emberi nyelvek hangsoraitól. A videójátékos pixelek – a beszédhangoktól eltérően – nem összesződva és kontextuális változásoknak kitéve, hanem – fonetikai fogalmat használva – mintegy előre szegmentálva jelennek meg a képernyőn. A létrehozó eszköz egy algoritmikus működésű gép, amely egységnyi diszkrét elemekből (pixel) állítja össze a képhalmazokat (és kapcsolódó hangokat más digitális elemekből), ön maga számára jelentésmentesen, pusztán numerikus értékeket és füzéreket kezelve. Így elkülönülve jönnek létre a lejátszást kiadó egyes pixelhalmazok, a játék egyes képkockái.

Diszkrét, digitális kódolás jellemző a számítógépes játékok irányítására is. Például a kétdimenziós megjelenítésű, egyképernyős platformer és lövöldözős játékokban a játék virtuális tere és a képernyő pixelei egybeesnek (ilyen a híres *Donkey Kong* [1981], *Space Invaders* [1978] és klónjaik).⁵ E játékokban az irányítás abból áll, hogy a felhasználó a játék virtuális terének rácsrendszerében valahány diszkrét egységgel elmozgatja az általa irányítható elemet (emberkét, űrhajót stb.). Ahogy a játékos jobbra húzza a joysticket (vagy benyomja a jobb felé tartás gombját), a képernyő megfelelő részén rendezett módon megváltozik a pixelek mintázata (a színük), s a szemlélő úgy érzékeli, hogy az irányítható elem jobbra mozdult el. Szisztematikus összefüggés van tehát a játékos irányító mozdulatai és képernyőn megjelenő pixelhalmaz megváltozása között; s éppen ez a videójátékok interak-

vetlenül digitális kódolással megjeleníteni, csak egy analóg kódolású képként (amelyen már nem voltak szétválaszthatók az egyes építőelemek). Manapság a digitális monitorokon megjelenített játékokkal ez a probléma nem létezik.

⁵ Itt nem foglalkozom külön a 3D tereket imitáló játékokkal. Amikor a játék virtuális tere háromdimenziós, akkor a sík képernyőn történő megjelenítéshez kétdimenziós felületre kell konvertálni többek között trigonometriai függvények segítségével. A játékos számára észlelhető végeredmény ugyanúgy egy-egy képernyőnyi, bizonyos felbontású, azaz bizonyos mennyiségű pixelsorral és pixelszloppal rendelkező kép, mint a kétdimenziós grafikájú játékoknál, illetve ilyen felbontású képek sorozata.

tivitásának lényege. A videójátékok irányítása végső soron nem más, mint *a képernyőn látható pixelmező céltudatos és sorozatos megváltoztatása*.

E szemszögből nézve a videójáték és irányítója egy önmaga tevékenységét folyamatosan korrigáló és megváltoztató, körkörös visszacsatolásokon alapuló kibernetikai rendszer. A szoftver felkínál bizonyos irányítási lehetőségeket, ezekből a játékos egyet választ, mire a szoftver újabb lehetőségeket kínál fel, s arra újfent reagál a játékos, s így tovább a játék befejezéséig. Valamivel pontosabban fogalmazva: azon a kiindulási ponton, a kezdő játékállapotban (játékállapotot, *game state*), ahol egy videójáték lehetővé teszi az irányítást a játékos számára, a játékos választása bemeneti ingerként szolgál a játékalgoritmus számára, amely eme inger hatására egy újabb játékhelyzetet hoz létre, s várja a játékos felől a további bemeneti ingereket, újratekintve a „bemenet-reakció” ciklust (vö. JUUL 2005). A játékállapotok egymásra következése az adott számítógép feldolgozási ciklusának gyorsaságától és a futó szoftvertől függ: egy videójáték-lejátszás az elindulása és a megállása között pontosan annyi játékállapotból áll, ahányszor az adott számítógépen futó adott *szoftver* érzéklni képes a bemenetek (a játékos irányító inputjai) megváltozását – ez praktikusán meglehetősen magas szám, jóval magasabb, mint ahány képkockát az emberi szem tudatosan felfogni képes.

A videójáték egy-egy lejátssása eme pillanatról pillanatra változó játékállapotok sorozata, amely a játékállapottal együtt változó képek, pixelmátrixok (és kapcsolt hangok, vibrációk) sorozataként válik észlelhetővé. Ez a játék észlelhető megvalósulása, maga a *videójátékos szöveg*. A videójátékok médiumának az a különleges szövegszervezési tulajdonsága, hogy ugyanannak a játékszoftvernek számos lehetséges, egymáshoz többé-kevésbé hasonló lejátssása hozható létre, *más és más szövegváltozatokat* eredményezve (Aarseth 1997). A lejátssás audiovizuális folyama ugyanis a játékos szolgáltatta bemenetek (irányítás) nyomán alakul valamilyenné, s ezek az ingerek minden lejátssás során eltérőek valamilyen, kisebb-nagyobb mértékben. A szoftver felkínál egy kiindulási állapotot, irányítható elemeket, lehetséges cselekvéseket és számos kötött elemet (a mező szerkezete, ellenfelek, feladatok stb.), s ezt az állapotot a játékos bemeneti ingerei „tolják el” egy bizonyos irányba; távolról ahhoz hasonlóan, ahogy a korongon forgó agyagot formázza a fazekas keze, s alakít ki egy bizonyos formát a saját elképzelése szerint a „készen kapott” agyagtömbből. A videójátékos képfolym mint egy formálódó edény vagy szobor alakul és veszi fel lejátssásbeli formáját a mindenkor irányítási utasításoknak megfelelően.

El kell ismernünk, hogy a videójátékok többsége meglehetősen alacsony cselekvési szabadságfokot biztosít a játékosnak, s egy adott alapszerkezeten *belül* (például egy 2D pálya, egy zárt virtuális 3D tér, egy társasjátékszerű virtuális tábla) enged meg kisebb-nagyobb számú cselekvési variációt. Így a játék kép-hang sorozata aszerint alakul szerény mértékben másmilyenné, hogy a játékos az irányítható játékbeli elemekkel mikor merre mozog, vagy milyen egyéb cselekvést

választ, például megnézi a térképet (egy akciójátékban), vagy tétet emel (egy kártyajátékban). Egy-egy konkrét videójátékos szövegváltozatot – egy adott lejátszást mint audiovizuális folyamatot – úgy is magunk elé képzelhetünk, mint egyetlen megvalósult „ágot” a lejátszások végtelen sok lehetséges kép-hang sorozatot magában foglaló elvi bokrában. Nagyon hasonló ez a potenciál ahhoz a természetes nyelvre jellemző változatossághoz, amelyet a generatív grammatika egyik alaptétele is megragad, s mely szerint egy természetes nyelv véges mennyiségű szavából végtelen számú mondat és szöveg állítható elő (CHOMSKY 1957/2002). Hogy a videójátékokban miféle kiinduló egységekről és kombinációkról van szó, arra még lentebb kitérek (6. szakasz).

Ezt megelőzően, amíg a vizsgálódásunkat a videójátékok befogadásának fenomenológiájára fókuszálva a *jelentés nélküli* elemek szintjére korlátozzuk, arra kell rákérdeznünk: ezek a videójátékbeli elemek mihez hasonlíthatók a nyelvben? Az itt javasolt felfogásban a videójáték-lejátszás a fenomenológiai szinten tekintve pusztán egy kép-hang-vibráció sorozat, egy időben elnyújtott mozgóképes műtárgy. S mint ilyen, hasonló egy animációs filmhez vagy egy elvont formákat felvonultató kísérleti filmhez (például BRAKHAGE, *Dog Star Man*, 1961–1964), amelynek képeit mint látványegységeket önmagában szemléljük, nem kapcsolunk hozzájuk jelentést. A videójátékos lejátszást önmagában mint absztrakt audiovizuális folyamatot szemügyre venni így olyan, mint egy lírai szöveg hangzását, rímetit, ütemezését, alliterációit élvezni próbálni a szavak értelmének felfogása nélkül. A képi-hangi elemeket befogadni fenomenológiai jelenségként, pusztá látványként és hangzatként önmaguk szemantikamentes vizualitásában és audiális dimenziójában, ahol a pixelhalmazok és a szintetikus előállított hanghullámok az építőkockái a pillanatról pillanatra megújuló és folyamatosan változó digitális „festménynek”.

De van-e ennek az elvont fenomenológiai szintnek tényleges esztétikai relevanciája? Megvalósul-e, befogadó szemléletének tárgyává válik-e egy efféle elvont audiovizuális folyam a videójátékos lejátszások során? Egyrészt nyilvánvalóan ritkán, hiszen a videójátékok olyan interaktív akadálypályák, amelyek lényege a megoldandó feladványok (cselekvéses vagy logikai feladatok, rejtvények) nyújtása a játékosnak, s ezt gyakran történetmesélés is kiegészíti (PÓLYA 2020, O. RÉTI 2024). E két dimenzió közül a narratív semmiképp nem létezhetne jelentésesként felfogott elemek nélkül. Ugyanakkor a videójátékok egyszerűbb, kizárólag vagy szinte kizárólag logikai rejtvényeket magukban foglaló változatai gyakrabban mutatkoznak meg olyan szemlélhető és vizuális élvezetet okozó látványvilágú képek sorozataiként, amelyeket potenciálisan műalkotásnak tekinthetünk, sajátos esztétikai értékkel és minőségekkel. Ha például Piet Mondrian geometrikus festményei vagy Henri Matisse fauvista képei megmozdulnának, akkor olyasféle, síkszerű és absztrakt látványvilágú videójátékokká is válhatnának, mint a *Connect The Dots – Color Line* (2023) és a *Mini Metro* (2015) az egymás mellett kanyargó

és egymást metsző színes csíkokkal és vonalakkal; vagy a megegyező színű négyzetek egymás mellé rendezését kérő *Compulsive* (2020) az egymásra halmozódó csempéivel; vagy akár az egyszerű fehér háttérrel rendelkező *Tetris* (1985) klónjai a színes, síkbeli mintázatokat kiadó téglákkal. Ezek és a hasonló képi világú játékok testesítik meg leginkább azt a jelentésektől nem terhelt, absztrakt látvány- és hangfolyamként percipiált, a játékos közreműködésével kialakuló entitást, amelyet az időben elnyújtott videójátékos műtárgy ideálformájának tekinthetünk – miközben nem feledkeznek meg a használóik feladványokkal történő szórakoztatásáról.

5. A jelentéses elemek kombinációja a videójátékos szövegben

Az előző szakaszban kép-hang párok folyamaként tekintettünk a videójáték-lejátszásokra, míg itt készen kapott elemekből összeállított sorozatoknak fogjuk majd fel azokat. E szinten a videójátékok médiuma még inkább párhuzamba állítható a természetes nyelvi közeggel, és az eredményül kapott lejátszásbeli füzérek pedig a nyelvi szövegekkel, szövegrészletekkel.

A hétköznapi játékhasználat során a videójátékos lejátszások nem elvont, jelentés nélküli pixelek és hangok sorozataként jelennek meg a játékosok számára, hanem a hagyományos mozgóképes alkotásokhoz (film, animáció) hasonló reprezentáló közegként. A lejátszás képei a játékosok-szemlélők számára nem egyszerű „pixelhalmazok”, hanem valós vagy fiktív tárgyakat, lényeket és azok mozgását, változását, cselekvéseit ábrázoló látványhordozók, s így is beszélnek róluk (például: „Az űrhajóm felrobbant”, „Ha felmáshoznék arra a hegyre, onnan belátnám a tájat”). Ez az ábrázolás (vagy reprezentáció) szintje, ahol megjelenik a szövegszerű értelmezés, s amely elengedhetetlen ahhoz, hogy a lejátszás során kifejlő pixelhalmaz-változást elbeszélésként fogja fel a játékos. Egy Ludwig Wittgenstein-i fogalommal élve egyfajta vizuális aspektusváltásról van szó eme értelmezés során: ha egy adott, videójátékbeli képkocka (pixelhalmaz) összeegyeztethető az emberi észlelés számára adódó vizuális fogalmakkal és tárgyészleléssel, akkor a játékot szemlélők a pixelekben azonosítani tudnak valamiféle, a körülöttük létező tényszerű vagy fiktív világból ismert tárgyakat, élőlényeket, cselekvéseket és helyzeteket. Ez hasonló ahhoz az értelemdadási folyamathoz, amelynek során ceruzarajzoknak, festményeknek vagy a nem fotografikusan létrehozott animációs filmek jeleneteinek adunk értelmet. Az egyes videójátékos képkockák (egy-egy pixelhalmaz, egy-egy játékállapot) önmagukban is értelmezhetők, és a legtöbb esetben – hacsak nem az elvont vizualitás felé mozdul el a játék – a játékosok értelmezik is ezeket.

A természetes nyelvhez való hasonlóság azonban túlmegy a passzív értelmezésen, és összeköthető a videójátékok cselekvéses jellegével. A videójátékok inter-

aktív médiumok, s szimulált térükben a játékos végrehajthat számos különböző műveletet, amelyek egy része a szimulált világban bekövetkező „tárgyszintű” cselekvés (például térbeli mozgás, dialógusopció választása, a leltár rendezgetése, barkácsolás), egy másik része pedig a virtuális játékbeli cselekvéshez képest „metaszintű” cselekvés, jellemzően a szoftver mint szimulációs közeg beállításainak módosítása (például a billentyűzetkiosztás megváltoztatása, a felbontás átállítása, vizuális effektek ki- vagy bekapcsolása). A gondolatmenetünk szempontjából releváns mozzanat itt az, hogy a pixelmezők kódolásához hasonlóan a játékos által végrehajtott minden irányítási mozzanat – akár a játék virtuális terén belüli, akár ahhoz képest metaszintű módosítás – kódolása digitális, szemiotikai értelemben.

Ahogy a sakkban is csak mezőről mezőre léphet egy bábu, úgy a videójátékoknak is van egy digitálisan kódolt rácsozata, amelyen belül egységről egységre történhetnek a játékbeli cselekvések: ebben a virtuális térben minden irányítási (bemeneti) inger egy vagy több diszkrét egységnyivel „mozdítja el” a játék adott állapotát. Két helyzet között nincs keveredés vagy összemosódás – ha lenne, mint a víz- vagy olajfestményeken, akkor analóg kódolásról beszélhetnénk (vö. GOODMAN 1976, PÓLYA 2013). Jelen felfogásban a „játékbeli cselekvés” fogalma alá sorolok minden irányítási és kezelési aktussal kiváltott, a játékállapotban beálló változást, ideértve az antropomorf fogalmakkal leírható ténykedéseket (felugrás, balra fordulás a játékbeli irányítható elemmel), vagy a menübe lépéseket és ott történő ténykedéseket is. Általánosságban fogalmazva, a játékok digitálisan felépített kibernetikai rendszerében minden olyan játékállapotbeli változást „cselekvésnek” kell tekintenünk, amelyet a játékos az irányításra használt perifériák alkalmazásával, az azokon keresztül küldött bemeneti ingerrel (például az egér elmozdítása, egy billentyű le- vagy megnyomása) kiválthat.

A videójátékok e digitális logikája abban különbözik a sakkétól és az egyszerűbb asztali társasjátékokétól, hogy a legtöbb kortárs számítógépes játékban a hagyományos társaikhoz képest jóval nagyobb a lehetséges cselekvések típusainak, valamint a játékbeli térben elfoglalható helyeknek a száma is: az a jellemző, hogy a játékos egy vagy több, akár soktucatnyi játékbeli elemet is mozgathat egy a 8 × 8-as sakktáblánál jóval kiterjedtebb térképen (például az erőforrás-menedzsment- vagy stratégiai játékokban, mint a *StarCraft* [1998] vagy a *Civilization* [1991-től]). Az összetettebb játékokban az irányítható elem(ek) rendszerint számos eltérő cselekvési lehetőséggel rendelkeznek. Így sokféle mozgástípus, különféle eszközök használata érhető el közvetlen gombnyomással vagy kombinációval a sportjátékokban (vö. *Pro Evolution Soccer*-sorozat 1995-től, rúgástípusok, taktikai formációk...), vagy a belső nézetes nyílt világú vagy lövöldözős játékokban (például a *Grand Theft Auto*-széria későbbi darabjaiban 2001-től az autórádió ki-be kapcsolása, ablakon kihajolva lövés, kocsiban hátranézés). Korábban, a számítógépes játékok nyolcvanas évekbeli hőskorában jöttek létre, valamint azt idézik fel azok a játékok, ahol a sakkhhoz hasonlóan kisszámú cselekvéstípus érhető el, jel-

lemzően a mozgás (séta, futás), felfelé vagy oldalra ugrás, egy vagy kétféle ütés és/vagy fegyverhasználat (például *Commando* [1984], *Limbo* [2010]). És léteznek a végtelenségig leegyszerűsített irányítású játékok: ilyen a híres *Flappy Bird* (2013) című mobiltelefonos játék (ahol csak felfelé tudjuk reptetni a madarat), vagy a már említett *Compulsive* (2020), ahol a színes csempéket csak síkban tudjuk elcsúsztatni a képernyőn felépülő halomban.

A játékbeli cselekvésekre tekintve már szembevetőbb a nyelvi füzérek létrehozásához való hasonlóság. Amiként a beszéd során a nyelvhasználó is egy-egy diszkrét nyelvi elemet választ és kombinál más diszkrét elemekkel (morfémákat a morfémákkal), úgy a játékos is egy-egy cselekvést választ a lehetséges játékbeli cselekvések köréből, s ezt a diszkrét elemet kombinálja további diszkrét cselekvési elemekkel. A videójátás elengedhetetlen eleme és lényege, hogy a játékos ténylegesen válasszon valamilyen cselekvéseket a játék digitális rendszerében (dönthet úgy is, hogy nem tesz semmit; ez is egyfajta reakció az adott játékalapra), s így a lejátszás az algoritmikusan generálódó játékhelyzetek és a játékos által választott cselekvések sorozatából áll (a kiinduló állapotra reagál a játékos, erre újabb játékalap létrehozásával reagál az algoritmus, erre megint reakciót ad a játékos, stb.).

A játékos tehát a kiinduló elemek véges számú halmazából – az adott ponton lehetséges játékbeli cselekvési opciók halmazából – választ egyet, ideértve azt, hogy esetleg nem tesz semmit, majd a rákövetkező játékalapban megint választ egy másik cselekvési lehetőséget (vagy megint kivár); épp úgy, ahogy a természetes nyelv beszélője is minden egyes morféma választása és kimondása után él azzal a lehetőséggel, hogy hozzátesz még egy morfémát (majd még egyet és még egyet...), vagy szünetet hagy, vagy megáll. E szemszögből egy videójátékos lejátszás nem más, mint a játékban elérhető digitális cselekvések építőköveiből kirakott cselekvési füzérek, azaz *játékbeli szintagmák sorozata*. Ezek a cselekvéses szintagmák a lejátszás folyamatában a szemünk láttára hozzák létre, építik fel a videójáték multimediális szövegét.

6. A lejátszás mint performansz

A videójátékok észlelhető „teste”, a képernyőn és hangszórón megjelenő média-szöveg a sablonos digitális cselekvési egységekből, valamint az azokból összefűződő szintagmákból áll. Olyasféle cselekvési füzérekre gondolhatunk, mint egy játékbeli feladat végrehajtása, egy akadály kikerülése, a játéktérben valahova bejutás vagy egy virtuális ellenfél kiiktatása. E cselekvéses szintagmáknak a szemantikája a feladatmegoldással kapcsolatos, és sok apró cselekvési egységből adnak ki olyan jelentéssel nagyobb egységeket (füzéret), amelyek a játékos számára játékbeli értelmet hordoznak: „elmegyek a bal oldali falig”, „meghúzom a kart, ami kinyitja a fenti kaput”, „felugrálok a platformokon”, stb. Itt a nyelvszerű leírás jellemzően

több mint egy játékbeli cselekvést foglal össze: a játékos a kontroller analóg botjának folyamatos balra húzásával több egymást követő játékalapotban adja azt az utasítást a számítógépes rendszernek, hogy mozgassa a játékbeli figurát balra. A kar meghúzása állhat egy vagy több játékbeli cselekvésből (van, amikor huzigálni kell, hogy teljesen lemenjen a kar), „a platformokon felugrás” pedig számos különböző mozdulatot foglal magában.

Ami a szintaktikai dimenziót illeti: ahogy a nyelvi szintagmákban is lényeges a sorrend, jó néhány videójátékos szintagmánál is így van – a videójátékok többségében előfordul, hogy bizonyos feladatok végrehajtása megköveteli bizonyos cselekvések kötött sorrendben történő elvégzését. A ritmusjátékokban teljesen lecsupaszítva láthatjuk ezt a követelményt akkor, amikor a program(fejlesztők) által önkényesen kijelölt gombokat kell lenyomni a megfelelő ütemben, esetleg a megfelelő irányba húzva a kontroller analóg joystickjét (*Gitaroo Man* [2001]; *Guitar Hero* [2005]), de nagyon hasonlóak egyes platformerek igen sok gyakorlást igénylő játékbeli ugrás- és mozgássorozatai is (*Celeste* [2018]). Az efféle, az elvárásoknak megfelelően kivitelezett sorozatokat olyan *jól formált elemfüzérének* tekinthetjük, amelyek sikeressé teszik az adott feladatmegoldást – szemben az elvétésekkel, amikor a sorrend vagy a végrehajtás üteme nem megfelelő, s a játékos sikertelenül próbálkozik a feladat-végrehajtással (ebből kiviláglik, hogy bizonyos esetekben a szintagmákat alkotó cselekvéses elemek aktiválásának időrendje is kulcsfontosságú). Ide sorolhatjuk azokat az eseteket is, amikor egy akciójátékban a többféle támadási és védekezési taktikával (eltérő cselekvési mintázatokkal) rendelkező komolyabb ellenfél (*boss*) legyőzéséhez a játékosnak ki kell ismernie ezeket a mintázatokat, s mindegyikre a megfelelő ellenválaszt kell tudnia végrehajtania: felugrani a suhintás elől, oldalt ugrani a fentről érkező csapás elől, akadály mögé bújni a tűzcsóva elől, mint például a *Dark Souls*-játékokban (2011-től).

Van, amikor a végrehajtott cselekvéses szintagmák elemeinek a sorrendje nem mellékes. Például a látványos fizikális mozgásokat szimuláló játékokban (kardozás, verekedés, hódesházás) számíthat a játékosnak vagy a játékot szemlélőnek, hogy az egymás után végrehajtott játékbeli mozdulatok mennyire tetszetős, mutatós mozdulatsort adnak ki. Ilyenkor a játékbeli mozdulatok *koreográfiája* szempontjából releváns, hogy egymás után milyen lépéseket választ a játékos. S a különböző sorrendben bemutatott cselekvési füzérek mint látványos sorozatok lehetnek többé vagy kevésbé ritmusosak, szépen komponáltak vagy lenyűgözőek.

Ugyanakkor a szintagmabeli elemek pontos sorrendje sok esetben nem számít a játékbeli siker szempontjából, s az alkotóelemek – a végrehajtott cselekvések – felcserélhetők. Jellemzően ilyen, ha a játékos a játék egy adott pontján épp nem feladatmegoldással bíbelődik (hanem mondjuk felfedez), vagy ha a játékbeli akadályok megengedek, akkor szabadon rekombinálhatja a különböző cselekvéses egységeket (a játékbeli mozgatható elemmel ugrik egyet, aztán lép, vagy pedig fordítva: lép egyet, s aztán ugrik). Az elemek sorrendjének felcserélésével

ugyan megváltozik a füzér „jelentése” („AB” cselekvés helyett „BA” cselekvés), de nincs szó kompozicionalitásról, hiszen az elemsor egészének jelentése nem több az egyes elemek jelentésénél. Az összetétel módja, ha releváns is a játék lefolyása szempontjából, nem ad ki a szimulált cselekvések (ugrás, lépés) önértelmén kívül egyéb értelmet.

A füzerekből állás tekintetében a videójátékok hasonlítanak a versekre (lásd HORVÁTH 2024), amelyek (nagyobbrészt) szintén készen kapott elemekből, ti. természetes nyelvi morfémák sorozatából állnak; jóllehet az igazsághoz tartozik, hogy a nyelvi újítás – például a neologizmusok, a különleges jelentésképzés – nem ismeretlen, sőt kifejezetten lényeges poétikai eszköz a költészetben, s ezeknek a megoldásoknak mintha nem lenne közvetlen megfelelőjük a videójátékok cselekvési soraiban: az egyes virtuális cselekvések belső szerkezetét nem lehet úgy megváltoztatni, ahogy a szavakban a mássalhangzókat vagy magánhangzókat lecserélve neologizálhat egy költő. Az viszont igaz, hogy a versek zömét a készen kapott „tégglákból” építettségük ellenére egyszerűnek és különlegesnek érezzük – amely benyomáshoz hozzájárul az a költői gyakorlat is, hogy a szerzők jellemzően nem írnak a korábbi művekre nagyon hasonlító vagy azokkal szó szerint megegyező új költeményeket, s a teljesen hétköznapi megfogalmazást is kerülik. Egy új vers rendszerint a már ismert nyelvi elemek újfajta elrendezését kínálja, míg a videójátékok lejátszásai (cselekvéssorai) gyakran nagyon hasonlítanak egymáshoz, ha ugyanazokat a feladatokat kötött sorrendben kell megoldania a játékosnak. Mindenesetre a nyelvi és a videójátékos szövegek megegyeznek abban, hogy diszkrétten elkülöníthető, készen kapott, digitális kódolású elemek rekombinációján alapulnak, s hogy különlegességük csak látszólagos – ezt a fajta unikalitást nevezem *kvázi-egyediségnek* (PÓLYA 2013).

A videójátékos lejátszásokat alkotó cselekvéssorok kvázi-egyedisége abban áll, hogy az előre kódolt, véges számú játékbeli sablonos lehetőségből (mozgások, egyéb cselekvések, az algoritmikusan vezérelt elemek reakciói és a játéktérben beálló további változások, történések) praktikusán végtelen számú lehetséges játékmenet állítható elő. Éppen úgy, ahogy – fentebb utaltam rá – a természetes nyelvekben, amelyek véges mennyiségű morfémáiból végtelen számú mondat és szöveg alkotható (CHOMSKY 1957/2002). Konkrét példával élve, ha egy adott játékbeli helyen kettőt lép jobbra a játékbeli figura (pedig nem egyet vagy hármat), ha egy másodperccel többet időzik valahol, vagy a párbeszédopciók közül csak egyetlen helyen is másféle megnyilatkozást választ, mint a megelőző alkalommal, már az is eltérő lejátszásnak számít, s az esetek többségében a játékot szemlélők észlelni is fogják az eltérést. Ezeknek az apró virtuális cselekvésbeli különbségeknek köszönhető, hogy minden lejátszás kisebb-nagyobb mértékben eltér a többitől, s hogy nincs két pixelpontosan és a hanghatások (és vibrációk) sorát tekintve ugyanúgy lefutó videójáték-menet. Hisz minden, ugyanabból a videójáték-szoftverből aktív irányítással előállított médiaszöveg különbözik valamelyest a többi-

től: az emberi tényezőtől fakadóan a játékbeli választások sora (mikor, mit, milyen ütemben, hogyan csinál a játékos, s így a játék hossza, sikeressége, tartalma) minden alkalommal többé-kevésbé eltérő lesz, legalább az ezredmásodpercek szintjén, de rendszerint szabad szemmel észlelhető módon. Ezt a sajátosságot nevezhetjük a videójátékok *performatív egyediségének*.

A virtuális térben végrehajtott cselekvéssor kvázi-egyediségével szükségszerűen együtt jár a lejátszás audiovizuális folyamának kvázi-egyedisége, különlegessége is. Ahogy egy adott lejátszásban a korábbiaktól valamelyest eltérő játékbeli cselekvéseket végez a játékos, úgy alakulnak ki játékpillanatonként újfajta pixelhalmaz- és hangkonfigurációk a megjelenítő eszközökön, majd pedig az időben elnyújtva egy újfajta kép-hang folyam, azaz egy, a korábbi megvalósulásoktól elkülönülő videójátékos műtárgy. Így eredményez minden lejátszás egy újabb ágat a lehetséges lejátszások végtelenül sok elágazást tartalmazó bokrában. S ezért mondhatjuk, hogy a mindenkorai játékos az adott játék digitális elemeiből építkezve minden egyes játszási alkalommal egy új médiaszöveget, egy új művet alkot.

7. A videójátékos performansz rögtönzéses jellege

A videójátékos szövegalkotási folyamat egyik érdekessége, hogy a játékos úgy használja a játékszoftvert, ahogyan a jazz-zenész improvizál: a játszás során a játékos egy adott játékbeli helyzetre reagál, az algoritmus és maga a számítógép pedig a játékos cselekedeteire, s egymásra ható reakcióik körkörös kibernetikai rendszerével hozzák létre a videójáték ténylegesen észlelhető folyamatát, szövegét.

A videójátékos performanszok improvizatív jellegét könnyű felismernünk, ha a játékoknak e lényegi kibernetikai sajátosságára, az inger-reakció párok ismétlődésére, a játékos bemenetekre érkező algoritmikus visszacsatolásokra s az ebből adódó körkörös interaktivitásra tekintünk. Ha a játékos a játék bármely pontján, azaz egy adott játékalapotban egy olyan cselekvést választ és hajt végre, amely nem felel meg az algoritmikusan kijelölt cél elérése szempontjából ama ponton ideálisan (ti. célravezetően) végrehajtandónak, akkor úgy kell eljárnia, mint a kötéltáncos artistának, aki valamely irányba kibillenve kénytelen ellenirányú korigáló mozdulatokat végezni, hogy a kötélén fent maradjon. Az artista a megbillenés szeszélyének megfelelően improvizál, hogy a célját elérje. Az esetek nagy többségében – s ha a játszás célra tartó, a videójátékos performansz is efféle improvizatív korrekciók sorozata – a játékos keresi a megoldáshoz vezető utat, de folyton-folyvást kibillen, mellélép, majd e tévesztéseket helyrehozandó újabb és újabb nem ideális cselekvéseket kényszerül választani, hogy visszatérhessen a hatékony feladatmegoldás útjára.

A végeredmény legtöbbször nem olyan lenyűgöző és szépen komponált, mint a jazzimprovizációk. A konkrét lejátszások többségében a zenei rögtönzésekhez

képest kevésbé tetszetős virtuális cselekvési sorozatokat láthatunk, amelyek leginkább egy olyan zenész játékára emlékeztetnek, aki a darab tökéletes ismeretének hiányában a különféle hangok között ide-oda téblábolva, tapogatódzva próbálja megtalálni a helyes dallamot (ti. a játékos próbálja elvégezni a játékbeli feladatot, keresi a megoldást). Így az esetek többségében az eredményül kapott lejátszás képsorozata nem nyújt kiemelkedően esztétikus élményt, nem tűnik jól szerkesztettnek és harmonikusan komponáltnak, inkább vizuális keszkekuszaság, zaklatottság és szabálytalanság jellemzi. Ezzel párhuzamosan a narratív kompozíciónak a játékos tapogatódzó, próbálkozó játékmódjából fakadó szétziláltságát szokás ludonarratív zavarnak nevezni (HOCKING 2007, KISS 2013). Ugyanakkor érdemes észrevennünk, hogy a játékbeli cselekvések megválasztásának éppen ez a szabadsága biztosítja a lejátszások kvázi-egyedi jellegét.

A videójátékos kvázi-egyedi improvizációja lehet 1) *célorientált* és célkövető, valamint 2) *kötetlen*, a játék által kijelölt céloktól eltekintő. A célorientált játék megfelel az elvárt, „kanonikus” játékmódnak, amikor a játékos a játékbeli feladatok teljesítését, a játékbeli célok elérését tekinti feladatának. Ez, hacsak az illető nem gyakorolta be a célravezető helyes cselekvéssort (ez persze megtörténhet), jellemzően tökéletlen cselekvési sort fog eredményezni, azaz próbálkozások, hibázások s ezekre következő korrekciók sorozatát. A célkövető játékbeli ténykedés fajtája szerint lehet térbeli (akciójátékok), nem-mozgásos cselekvésbeli (stratégiai játékok), logikai (rejtvényjátékok) vagy akár szöveges is (vö. dialógusopció-választás egy kalandjátékban). A játékos részéről jelentős fáradtsággal és küszködéssel járhat, ha a játék kiszabta feladat nehéz, de a rátermettségétől és ügyességétől függően megvalósítható olyan cselekvéssor is, amely a szikáran haszonelvű célkövetés helyett jelentősen díszített, különlegesen koreografált vagy hivalkodó akrobatikussággal éri el a célt – ilyenek például a *Rocket League* (2015) autós focijáték levegőben meg-megpördülő autóval végigvitt labdái, passzai, különleges megoldásai. Ezek összevethetők az egy-egy ismert zenei témára történő, különösen cifrázott variációkkal.

A nem célkövető, kötetlen videójátékos cselekvés és rögtönzés eseteit láthatjuk azokban az esetekben, amikor a játékos „nem kanonikus” módon játszik, nem törődik a kijelölt játékbeli célokkal, s önmaga szórakoztatása végett másféle, voluntarista és/vagy hedonisztikus cselekvést végez. Ennek klasszikus eseteivel találkozunk a nyílt világú játékokban, amikor a játékos passzióból megmászik minden játékbeli hegyet, körbejárja a játékbeli térképet, nézelődve kényelmesen kocsikázik, vagy fel-alá repked (például *Grand Theft Auto V.* [2013]). De idetartoznak azok az esetek is, amikor a játékos a „hivatalos” játékbeli cél helyett azt tűzi ki magának, hogy találja meg és használja ki a játék szoftveres hibáit (*glitch*, *bug*), hogy aztán valamilyen különleges játékállapotot hozhasson létre (kimászás a kijelölt játékrészből, sérthetlenség és így tovább); a nem kanonikus használatokról lásd PÓLYA 2021.

A lejáttszások kvázi-egyedisége olykor egészen látványosan mutatkozik meg. Például egy harcművészeti mozdulatokat is megjelenítő videójátékban az irányított figura táncszerű mozgása, gazdagon koreografált, akrobatikus támadásai és kitérései az adott helyzethez igazodó improvizatív jellegük miatt hathatnak úgy, mint egy egyszeri és megismételhetetlen színpadi előadás (például pekingi opera) vagy egy valódi szamurájpárbaj részei (*Genshin Impact* [2020]; *Sekiro: Shadows Die Twice* [2019]). Ugyanez áll az irányítható játékbeli elem mozgását középpontba helyező ügyességi játékokra is, mint az *Alto's Adventure* (2015), ahol figuránkkal egy hegyen siklunk lefelé és hajthatunk végre többé vagy kevésbé akrobatikus ugrásokat, pördüléseket, szaltókat a különféle akadályok felett. Az efféle játékokban nincs két tökéletesen megegyező harc- vagy ugrási jelenet: az apró kezdeti eltérések újabb és újabb későbbi eltérésekhez vezetnek, a digitálisan kódolt mozgások másféle sorozataihoz, mintha csak egy rögzített alaphalmazból származó logikai szimbólumok eltérő füzereiről, eltérő rekombinációiról lenne szó. Vagyis a videójátékokban nemcsak a megjelenített pixelekből van rengeteg; a játékbeli lehetséges cselekvési sorokból is. S e sokaság változatossága miatt tűnhet fel egyedinek a videójátékos előadás, e digitális színtereken bemutatott improvizáció.

8. A digitális performansz korlátai

A videójátékos performanszot, avagy előadást (ti. a játék irányítását, lejáttszását) konstituáló cselekvések legfőbb sajátossága, hogy szemiotikai értelemben digitális kódolásúak: véges számú, diszkrét egységekről van szó, amelyeket a játék készen kínál fel a játékosnak sablonokként vagy építőelemként, hogy kombinálhassa őket anélkül, hogy új cselekvésfajtákat alkothatna (természetesen ugyanígy digitális kódolás jellemzi a játékbeli virtuális világot és a nem játszható karakterek cselekvéseit is). A digitális kódolásnak e készenkapottségából és bővíthetlenségéből következik az, hogy a videójátékos performansz legfeljebb kvázi-egyedi jellegű lehet. Hiszen a játékos játékbeli tevékenysége tükrözhet kivételes ügyességet és technikásságot, de sosem mutathat *igazán* egyedi stílusjegyeket, eltérően a tényleges világban tevékenykedő előadók – színészek, sportolók, akrobaták – valóban egyedülálló fizikális cselekvéseitől, amelyek analóg kódolásúak, tehát kötetlenül bővíthetők, és nincsenek egyértelműen szétválasztható elemeik (PÓLYA 2013). A videójátékos előadásnak a nyelvi közegen belüli megfelelőjét keresve leginkább a költeményekre mutathatunk, leginkább azokhoz hasonló; amelyekben a szavak és morfémák feleltethetők meg a játékbeli választott cselekvéseknek. Az igazán fontos kérdés azonban az, hogy mit jelent az elkülönült, digitálisan kódolt egységekből történő szövegalkotás az esztétikum szempontjából. Jelent-e például olyasféle hiányosságot és korlátozottságot, mint amelyet a megegyező személyneveknél látunk (mondjuk, a „Kovács” vagy „Szabó” kombinálva valamely gyakori

keresztnévvel), ahol a sablonos nyelvi elemkészlet nem képes tükrözni a különféle emberek egyediségét?

A *videójátékos „előadó”* számára a játékbeli cselekvések digitális kódolása nyilvánvalóan komoly akadály és korlát. A cselekvési (és a kapcsolódó vizuális és auditív) elemek előzetes adottsága és véges száma miatt a videójáték irányítója sosem emelkedhet a valódi kreatív géniusz szintjére, mint egy igazi alkotóművész, zenész, szobrász vagy festő. A világ fizikális anyagával dolgozó alkotók, a képzőművészek olyan, szemiotikai értelemben analóg típusú anyagokat munkálnak és formáznak meg, amelyeknek nincsenek világosan szétválasztható alkotóegységeik, nem bonthatók apró „építőkövekre”, mint ahogy a digitális kép pixelekre esik. S ugyanebből kifolyólag nem legitim a hús-vér sportolók vagy táncosok teljesítményéhez hasonlítani a videójátékosok performanszait, mert míg a játékosok virtuális digitális rácsokon mozgatnak el elemeket egységnyi távolságokra, addig az előbbieket a képzőművészekhez hasonlóan a fizikális világ analóg kódolású közegében – az emberi testtel mint „anyaggal” dolgozva – hozzák létre az előadásukat.

Éppen emiatt használtam a nyelvi egységek analógiáját, mert a természetes nyelvek lexikonja digitális kódolású, s diszkrét szétválasztható egységekre (morfémákra) bomlik. A nyelvi morfémák – bármilyen meglepőnek tűnik is a párhuzam – a szemiotikai kódolás szempontjából nagyon hasonlóak a videójátékbeli digitális cselekvések egységeihez. Ám ha a videójátékban szimulált tartalmakat tekintjük (ti. hogy milyen valóságelemeket reprezentálnak a játékok), akkor világossá válik, hogy a játékok *nem* nyelvszerű elemeket kínálnak fel a játékosok számára füzerekbe kombinálásra. A videójátékok *nem* az íróhoz vagy beszélőhöz teszik hasonlatossá a játékost, hisz a játékokon belüli feladat jellemzően nem az, hogy a játékos szintagmákat vagy nyelvi szöveget alkosson a rendelkezésre álló elemekből (bár előfordul: ilyen a *Chants of Sennaar* [2023] vagy a *Tunic* [2022]⁶); hanem a játékok legtöbbször valamilyen egyéb fizikai cselekvést (mozgás, harc, sport, repülés stb.) szimulálnak. A videójátékok nyelvi elemek *helyett* az ábrázolt-szimulált fizikai cselekvések szintjén kínálnak fel egymás után aktiválható – cselekvésegységként végrehajtható – építőelemeket.

Empirikusan megvizsgálandó kérdés, hogy léteznek-e már olyan videójátékok, amelyek olyan nagy számú cselekvéstípust kínálnak, hogy azok kombinációs bősége és kiaknázhatósága vetekszik a természetes nyelvek kombinációs gazdagságával. Létezik-e például olyan különleges akrobatikájú – ám mégis a játékban elérhető cselekvési lehetőségekből összekombinált – labdavezetés, góllövés és csapatjáték a már említett *Rocket League* autós futballjátékban, vagy oly szépen koreografált kardpárbaj a már szintén említett bajvívó akciójátékban (*Sekiro: Shadows Die Twice*), amelyet – mint egyfajta vizuális költeményt – valóban el tud-

⁶ A *Tunic* elemzéséhez lásd ugyanebben a számban Szabó Judit tanulmányát (SZABÓ 2024).

nánk fogadni mint esztétikai értelemben egyenrangú párját a kvázi-egyedi, mégis egyszerűnek és különlegesnek érzett nyelvi megfogalmazásoknak, futamoknak és verseknek? Jelenleg nem tudunk határozott választ adni erre a kérdésre. Annyi bizonyos, hogy ha egy videójáték versek vagy elbeszélések összeállítását kínálna lehetőségként a játékosok számára, azzal egészen közel kerülne a nyelvi szövegekre jellemző kvázi-egyediség előállításának felkínálásához.

Ugyanakkor a *játékfejlesztők* számára a videójátékos médium legalább akkora szabadságot ad, mint a természetes nyelvi közeg a költők számára, hiszen a remediáció képessége révén (BOLTER–GRUSIN 1999) elérhető benne a nyelvi szövegszerű alkotás lehetősége, kiegészülve a nem nyelvszerű vizuális és auditív elemek síkjával. Ha elfogadjuk, hogy egy regény vagy novella elérheti a különleges esztétikai minőségű alkotások szintjét, akkor el kell fogadnunk azt is, hogy ez a videójátékokra is igaz. Hiszen magukban foglalhatnak novellákra vagy kisregényekre emlékeztető mélységű és összetettséggű történeteket (*Milk Inside a Bag of Milk Inside a Bag of Milk* [2020]; *Disco Elysium* [2019]),⁷ s mindezt megjeleníthetik meseszerűen kedves (*A Short Hike* [2019];⁸ *Chicory: A Colorful Tale* [2021]) vagy a nagy költségvetésű hollywoodi filmekre jellemző, kifinomult komponált látvány- és hangvilággal (az *Uncharted*-sorozat 2007-től; *Spec Ops: The Line* [2012]), valamint a csak videójátékok interaktív médiumában elérhető sajátos irányítási és játékmechanikai megoldásokkal (*Life is Strange* [2015]; *The Last of Us, Part I-II* [2013 és 2020]).

Ellentétben az egyszerű játékkal, a játékfejlesztők s közöttük a játékbeli történetért felelős írók használhatják és gyakran használják is a videójátékos médiumot a nyelvi szövegalkotáshoz. A fejlesztők rendszeresen helyeznek el nyelvi szövegszerű kompozíciókat a videójátékokban: sokrétű, elágazó történeteket, narratív íveket kiadó elemeket s a cselekvéseket kiegészítő játékbeli párbeszédet. Hogy kimondjuk a nyilvánvalót: pontosan akkora szabadsággal használhatnak fel nyelvi elemeket a játékaikban, mint a költők a verseikben, vagy regényeikben az írók. A játékfejlesztők a nyelvi szinten is létrehozhatnak valami kivételeset, maradandót és érzelmileg megragadót – másképpen mondva egy szépirodalmi jegyekkel rendelkező műalkotást, hasonlóan a szavak művészeihez.

Emellett elérhető számukra a videójátékos médium minden egyéb modalitása (kép, hang, rezgés, mozgásirányításnál a mozgás) s maga a játék mint irányítható kibernetikai rendszer (játékmechanikák), hogy művészi kvalitásokkal rendelkező dinamikus rendszereket alkossanak. S bár a digitális kódolás számukra is minden érzéki modalitásban korlátozó tényezőként adódik – ti. az analóg anyagok megmunkálása és egyedisége a számítógépes közeg miatt elérhetetlen –, és diszkrét, sablonos digitális építőegységekből kell összeállítaniuk minden játékbeli szerke-

⁷ A *Disco Elysium* részletes elemzéséhez lásd MAKAI 2023.

⁸ Lásd: PÓLYA 2022.

zetet (szöveget, hangot, képet is), a játékosénál akkor is sokkal több, szinte megszámlálhatatlanul sok lehetőség áll a rendelkezésükre, hogy saját koncepciójuk szerint alakítsák ki a videójátékos médiaszöveg alapszerkezetét meghatározzák a végrehajtható cselekvések körét és a lezajló folyamatok összes paraméterét, létrehozva ezzel azt a virtuális környezetet, amely színteréül szolgál majd a játékos variációgazdag improvizatív performanszának, szövegépítő tevékenységének. A videójáték-fejlesztők a digitális művészekre jellemző szabadsággal dönthetnek arról, hogy a játékban milyen virtuális környezetben milyen elemek lesznek rögzítettek vagy irányíthatók, milyen szimulált cselekvések lesznek végrehajthatók, és hogy ezek és a tényleges irányítás összjátékaként az adott program lejátszásai miféle kép-, hang- és vibrációfolyammá válva lesznek láthatók, hallhatók, tapinthatók.

A játékfejlesztők feladata olyan, mint a színházban a kellékesé, a világosítóé, a drámaíróé s a többi háttérbeli közreműködőé, akiknek az a dolguk, hogy előkészítsék „a terepet” a színészek játékához, azaz lehetővé tegyék számukra, hogy előadásukat megtartsák, performanszukat bemutassák. Ha esztétikai szempontból tekintjük, így jöhet létre a játékfejlesztők és a játékosok közötti egyfajta együttműködés és együttalkotás (ko-produkció, ko-kreáció), amely különösen a számos mozgásformát megengedő, a nagyobb mozgásteret és többféle feladatmegoldást biztosító játékokban lehetővé teszi a valódi művészeti értékkel rendelkező alkotások létrehozását. Ami akkor is lehetséges, ha a megvalósítás közegéül szolgáló digitális médium sablonos kombinatorikájánál fogva szükségszerűen be fogja határolni a kialakítható és átélhető esztétikai élmények körét.

Bibliográfia

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- BOLTER, Jay David – Richard GRUSIN (1999), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- CHOMSKY, Noam (2002 [1957]), *Syntactic Structures* (2nd ed.), Berlin – New York, Mouton de Gruyter.
- CSÖNGE Tamás (2024), Adalékok a videójátékok szemiotikájához és ontológiájához, *Filológiai Közöny* 2024/1, 11–28.
- GOODMAN, Nelson (1976), *Languages of Art*, Indianapolis – New York, Bobbs–Merrill.
- HOCKING, Clint (2007), Ludonarrative Dissonance in *Bioshock*. The problem of what the game is about, *Click Nothing*, October 7, 2007. URL: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- HORVÁTH Imre Olivér (2024), Ludopoétikai kölcsönhatások a *Baba is You*-ban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 48–62.

- JUUL, Jesper (2005), *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (MA), MIT Press.
- KISS Gábor Zoltán (2013), *Efemer galériák: Videójátékok kritikai megközelítésben*, Budapest–Pécs, Gondolat Kiadó.
- MAKAI Péter Kristóf (2024), Szövegbe zárt delírium: A *Disco Elysium* test- és elmeképe, *Filológiai Közöny* 2024/1, 96–117.
- MARTINET, André (1962), *A Functional View of Language*, Oxford, Clarendon Press.
- MARTINET, André (1973), A nyelvfejlődés kutatásának szempontjai (ford. MÁRTONFI Ferenc), in SZÉPE György (szerk.), *A nyelvtudomány ma*, Budapest, Gondolat, 347–391.
- O. RÉTI Zsófia (2024), Labirintus és remediáció: a humanista szubjektum születése és feloldódása a *Pentiment* című videójátékban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 80–95.
- PÓLYA Tamás (2013), Az emotikonoktól az avatarokig – analóg és digitális kódolás az online személyközi kommunikációban, in SÁNTHA Ágnes – TÖKÉS Gyöngyvér (szerk.), *Új média, médiakonvergencia, kulturális változások*, Kolozsvár, Sapientia Kiadó, 123–164.
- PÓLYA Tamás (2020), A videójátékok mint történetmesélő maszokák és a médiaszövegfogalom. Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban, *Médiakutató*, 21. évf., 2020/1, 93–104. URL: https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszoekak.pdf
- PÓLYA Tamás (2021), A videójáték mint ideológiai olvasat. A Stuart Hall-i dekódoláselmélet és az aktív videójátékos közönség, *Apertúra – Filmelméleti és filmtörténeti szakfolyóirat* 2021/tavasz, 1–26. DOI: <https://doi.org/10.31176/apertura.2021.16.3.4>
- PÓLYA Tamás (2022), Szépirodalmon innen, a játékosságon túl: Két videójáték komparatív kultivációs elemzésben, *Tiszatáj: Irodalmi, művészeti és társadalmi folyóirat* 76/9, 66–79.
- SOTAMAA, Olli (2023), Artifact, in WOLF, Mark J. P. – Bernard PERRON (szerk.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2nd. ed., New York, Routledge, 3–9.
- SZABÓ Judit (2024), Game manuals revisited. A felhasználói kézikönyv újragondolása a *Tunic* című játékban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 118–132.
- TARNAY László – PÓLYA Tamás (2004), *Specificity recognition and social cognition*, Bern – Frankfurt am Main – New York – Oxford, Peter Lang Verlag.
- TAVINOR, Grant (2023), *Art and aesthetics*, in: WOLF, Mark J. P. – Bernard PERRON (szerk.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 2nd. ed., New York, Routledge, 123–130.

Ludopoétikai kölcsönhatások a *Baba is You*-ban

A videójátékok narrativitását már a médium születésétől fogva tárgyalják, ugyanakkor líraiságuk, valamint a líraköltészet felőli olvasásuk eddig kevés figyelmet kapott. Már a kezdeti vizsgálódások is formai sajátosságokra összpontosítottak, elsősorban műfaji jegyek és hagyományok összefüggéseiben közelítve a két médiumot (MONTFORT 2005, ASAD 2011, GRACE 2011, PAPA 2014). Bár a „poétika” szót gyakran használják a játékmechanikák leírására, viszonylag kevesen (például HARRELL 2013, SEZEN 2015, KUBIŃSKI 2017, PÓLYA 2024) vontak egyértelmű párhuzamokat lírai költemények és videójátékok között. Astrid Ensslin *Literary Gaming* (2014) című átfogó monográfiája egy elméleti keretet hozott létre az Ensslin által *lírajátéknak* [poetry game] nevezett hibrid digitális alkotások értelmezéséhez. Egyik kulcsmegállapítása, hogy a lírajátékok „rendkívül egyedi ludonarratív mechanikák révén a játékelmény elidegenítésére és megújítására töreksznek”¹ (ENSSLIN 2014, 13). A formai eszközökkel történő elidegenítés² mint költői kifejezésmód központi szerepet kap a további kutatásokban. Ide kapcsolódik Alex Mitchell *költői játékmenet* [poetic gameplay] fogalma: „költői hatás elérése érdekében, szándékosan furcsává tett vagy elidegenített játékmenet, amely felhívja a figyelmet a mű formájára, hogy ezzel elmélkedésre ösztönözzön”³ (MITCHELL et al. 2020). Jordan Magnuson *Game Poems: Videogame Design as Lyric Practice* [Játékköltemények: Videójáték-tervezés mint lírai gyakorlat] című könyvében a költészetet olyan *beavatkozási módként* [form of intervention] írja le, amely „az adott kontextusban jelenlévő jelölt jelentés [signified meaning] és anyagi jelentés [ma-

¹[„games that seek to defamiliarize and innovate the gaming experience through highly idiosyncratic ludonarrative mechanics”]. Amennyiben másként nem jelzem, a szövegben használt fordítások a saját munkáim – H. I. O.

²Az elidegenítés (*osztranyenie*) koncepcióját eredetileg Viktor Boriszovics Sklovskij irodalomkritikus, az orosz formalizmus fontos képviselője dolgozta ki (SKLOVSKIJ 1965). Videójátékok vizsgálatára jelesen Holger Pötzsch alkalmazta a fogalmat (PÖTZSCH 2017).

³[„gameplay that is deliberately made strange, or defamiliarized, to create a poetic effect, drawing attention to the form of the work as a way to encourage reflection”]

terial meaning] közötti feszültséget tárja fel⁴ (MAGNUSON 2023, 95), majd ezt a szerző különböző videójátékok elidegenítő formanyelvére alkalmazza.

A jelölt és anyagi (azaz tartalmi és formai) jelentések közötti feszültség fontos szerepet kap a *Baba Is You* című puzzle-jellegű videójátékban is, amelyet Arvi Teikari (Hempuli) finn fejlesztő készített 2019-ben asztali számítógépre és Nintendo Switch platformra, 2021-ben pedig bővített változatban iPhone- és Android-készülékeken is elérhetővé vált. A játék demó verziója már 2017-ben díjat nyert a *Nordic Game Jam* nevet viselő, nagyszabású koppenhágai játékfejlesztői versenyen. Azóta is töretlen a sikere: a Steam digitális áruház felületén több mint 18 ezer pozitív értékelés alapján „Rendkívül pozitív” besorolást kapott. A játék különlegességét az adja, hogy a képernyőn elhelyezett szavak mozgatásával a játékos dinamikusan manipulálni tudja a játéktérben érvényes szabályokat, így újabb és újabb megközelítéseket alkalmazva, radikális és meghökkenítő módon oldhatja meg a játék szintjeit képező fejtörőket. A játékos eközben folyamatosan szembe-sül a nyelv performatív erejével: a játéktér diegetikus valósága fölött veszi át az irányítást azzal, hogy mondatokat alkot, meglévő mondatokat bont szét és rendez újra. A mondatoknak ekképpen nemcsak ludológiai értelemben vett funkciójuk (játékszabály jellege), hanem meggyőző erejük is van: retorikai jelenségekként (figuratíván) is működnek, azaz jelentésátvitel történik a játéktérben elhelyezett szavak között, gyakran a versolvasáshoz hasonló élményeket keltve a játékban. A játékmenet ludikus és poétikus dimenziói egyidejűleg léteznek, de különböző módokon viszonyulnak egymáshoz, váltakozva megerősítés, figyelemelterelés, kö-zömbösség és eltérés között. Dolgozatom a racionalitásnak ezt a mezőjét vizsgálja a játék szintjeinek mint az egyidejű rejtvényfejtésnek és jelentésalkotásnak szentelt tereknek olvasatával.

1. Nyelvtan és performativitás

A játék különböző elemekből összeállított, felülnézetből megjelenített, útvesztőszerű pályákból áll.⁵ Ezek az elemek lehetnek objektumok (kő, fal, zászló, fű, víz stb.), szereplők (például Baba, a báránnyhoz vagy nyúlhoz hasonlító lény, akit a játékos legtöbbször irányít), valamint az objektumokra, szereplőkre, az üres mezőkre és más szavakra vonatkozó szavak. Az elemek (tehát az objektumok, a szereplők és a szavak is) ugyanolyan méretűek, és minden elem manipulálható (átjárható, mozgatható, továbbá egy részük behelyettesíthető, létrehozható és el-

⁴ [„I see poetry as a form that explores the tension between signified meaning and material meaning present in a given context”]

⁵ A labirintusok kultúrtörténeti konnotációihoz lásd ugyanebben a számban O. Réti Zsófia írását (O. RÉTI 2024, 80–95).

pusztítható), amennyiben a pályán található szabályok ezt kifejezetten megengedik. A szavak maguk is objektumként viselkednek, a kirakós játék fizikai részeivé válva. A szabályokat a szavakból képzett mondatok hívják életre: legalább hármat kell függőlegesen egymás alá vagy vízszintesen egymás mellé rendezni úgy, hogy a játék számára értelmezhető mondatot kapjunk. Ehhez szükség van egy, az alany szerepét betöltő szóra, többnyire főnévre (BABA, ROCK, FLAG), egy igére (IS, HAS, MAKE) és egy olyan szóra, amely kiegészíti a mondatot úgy, hogy egy állítást kapjunk (ez nem lehet a három felsorolt ige, sem a FACING és a NOT módosítók, de minden más szó, tehát főnevek, melléknevek, igék igen). A felsoroltak majdnem mind létező angol szavak, és bár a játékban érvényes szintaxisok nem feltétlenül követik az angol nyelvtan szabályait például a mondatrészek egyeztetése szintjén, kötelezően követik az angol kijelentő mondat fix szórendjét (az alany után az ige, utánuk pedig a többi mondatrész jön). A szabály addig érvényes, ameddig a szavak a fentiekben leírt módon összekapcsolódnak: ha megbontjuk őket, a szabály aktualitását veszti.

A játéktérben található nyelvi információ pszeudokódnak tekinthető, azaz egy algoritmikus folyamat, egy visszacsatolási hurok (MANOVICH 2002) szöveges leképeződése. Struktúrájában hasonlít a programozásban használt mesterséges nyelvekre: ha ránézünk egy C#, Javascript vagy Python nyelven írt kódra, szintén angol szavakból álló utasításokat látunk, amelyek eltérnek az angol nyelvű természetes szövegek morfológiai és mondattani sajátosságaitól. A videójátékok kódjához nincs a játékmenet során közvetlen hozzáférésünk, azaz nincs beleszólásunk abba, hogyan viselkednek az egyes objektumok a játéktérben: az irányítható szereplőt (*player character*) navigálva a kulcs értelemszerűen a zár kinyitására való, a falnak nekiütközünk. A *Baba is You*-ban viszont a kód funkcióját ellátó szöveg egy része gyakorlatilag kikerül a képernyőre. Ez szabályozza, hogy melyik szereplőt irányítjuk, melyik objektum nyitja ki az ajtót (esetleg más objektumot), és melyik objektum látja el a fal funkcióját (ha szükséges ilyen egyáltalán). A játéktérben elhelyezett szavak mint szabályalkotó elemek megbonyolítják azt a tipológiát, amelyet Espen Aarseth ludológus talált ki a videójátékokra és más kiberszövegekre. Ezek a szövegek *szkriptonokból* („a karakterláncok, ahogyan az olvasók látják őket”) és *textonokból* („a karakterláncok, ahogy a szövegben léteznek”) állnak, amelyeket az átjárási funkció köt össze. Ez utóbbi az a „mechanizmus, amely során szkriptonok generálódnak a textonokból és a szöveg felhasználója elé tárulnak” (AARSETH 1997, 62).⁶ A *Baba is You* pályáin található szavak szkriptonok (a

⁶ [„It is useful to distinguish between strings as they appear to readers and strings as they exist in the text, since these may not always be the same. For want of better terms, I call the former scriptons and the latter textons. (...) In addition to textons and scriptons, a text consists of what I call a traversal function – the mechanism by which scriptons are revealed or generated from textons and presented to the user of the text.”]

játékos által értelmezhető jelsorozatok), de a textonok funkcióját is hordozzák, mivel a programkódhoz hasonló módon befolyásolják a pályákon látható objektumok mint szkriptonok viselkedését.

Míg a legtöbb videójáték a valóság különböző jellegzetességeit szimulálja (például a fal kemény), addig a *Baba is You* játékmenetét a játék diegetikus valóságát irányító szabályok folyamatos újrakonfigurálása adja, ezzel gyakran teljesen irreálisztikus helyzeteket előidézve. A *Sorting Facility* [Elosztóközpont] című pályán például a ROCK + ON + WATER + IS + KEY mondat hatására kulcsá válik a vízre tolt kő. Bár többnyire a Baba nevű figurát irányítjuk, tulajdonképpen bármelyik elem lehet a játékos avatárja, amennyiben a képernyőn összeáll mondattá az adott elem + IS + YOU kombináció. Egyszerre akár több elemet is megtestesíthetünk, akár szavakat is. A játékmenet során végig egyben kell lennie az adott elem + IS + YOU mondatnak: hogyha semmi nem tölti be a játékos szerepét, veszítettünk (igaz, minden lépés visszafordítható, és minden pálya újrakezeshető). A pályák fejtörőinek megoldásához három kondíciónak kell teljesülnie: egyben kell lennie az [*A* objektumot reprezentáló szó] + IS + YOU, valamint a [*B* objektumot reprezentáló szó] + IS + WIN mondatoknak, majd az *A* objektumnak hozzá kell érnie a *B* objektumhoz; alapesetben Babának kell megérintenie a zászlót. Ennek az állapotnak a létrejöttét a szabályok és az egyes elemek akadályozzák, ugyanakkor az mondatoknak jellemzően együttesen kell hatniuk a rejtvények megoldásához.

A játékszabályok ilyesfajta manipulálhatósága jelentős cselekvőképességgel ruházza fel a játékost. Az első pálya előtti bevezető videó ezzel összhangban a bibliai teremtéstörténethez hasonlóan a szóval teremtés aktusát jeleníti meg. A háttérben szürke csempék, kövek és faldarabok őskáosza lebeg, majd megjelenik egy virág, amelynek kinyíló kelyhe a BABA szóvá változik, és előszökik a semmiből az ikonikus figura. Egy másik virágból a WALL (fal) felirat emelkedik ki, és két fal jelenik meg a képernyőn: egy Baba alatt, egy pedig fölötte, mintegy keretbe foglalva őt. A harmadik virágból a ROCK (kő) szó teremődik meg: három kő zárja el Baba útját, két részre osztva a falak által közrefogott teret. Végül a FLAG (zászló) ugyanilyen teremtését látjuk, a zászló pedig a köveken túlra kerül, ezáltal létrehozva az első pályát. További virágokból további mondatrészek jönnek elő, szabályokat alkotva: WALL IS STOP (a fal kemény, megállítja a mozgó elemeket, így minket is), ROCK IS PUSH (a kő mozgatható), FLAG IS WIN (a zászló csillogni kezd, ezt kell megérinteni a győzelemhez). A BABA és az IS szavak végül kiegészülnek a YOU szóval, és kapunk egy instrukciót az irányításra vonatkozóan. Ezen a ponton a bejátszás gyakorlatilag átalakul az első (nullával számozott) oktatópályává (tutorial). A fejtörő megoldásához el kell tolnunk az egyik követ, majd megérinteni a zászlót. Már ezen a pályán megmutatja a játék, hogy a játéktérben található objektumok jellegét a létrehozott mondatok adják: kezdetben vala az Ige.

2. Konfigurálhatóság és bizonytalanság

A *Baba is You* azonban nem az mindenhatóság és a teremtett világ feletti hatalom élményét kínálja, hanem ennek a világnak az összefüggéseire való rácsodálkozását. (Tegyük most félre azt a problémát, hogy a játék kifejezetten nehézre sikeredett, és a későbbi pályák már leginkább frusztrációt váltanak ki a játékosból). A *Where Do I Go?* [Hová menjek?] és a *Now What is This?* [Na és ez most mi?] című első pályák oktatópályákként működnek. Előbbi megtanítja, hogy ha kimozdítjuk a mondat eleimet úgy, hogy ne érintkezzenek, akkor a mondat által megfogalmazott szabály érvényét veszti: a WALL + IS + STOP kombináció szétszedésével át tudunk menni a falon, mert az nem fogja Babát megállítani. A játékos tesz-vesz, pakolgatja a játék elemeit, rombol, tanulja a játék sajátos nyelvét. Ehhez a gyermeki pozícióhoz köthető a Baba nevű szereplő elnevezése is: a *b* és *a* ajakhangok a nyelvelsajátítás korai fázisára, a gügyögésre mutatnak rá, amikor a csecsemő még csak próbálgatja a nyelvi elemeket. A készítő elmondása szerint a Baba nevet (és a Kekét is, aki a játék egy másik szereplője) a bouba/kiki jelenség ihlette (HEMPULI 2020). Kísérlet bizonyítja, hogy az emberek többsége (már néhány hónapos korában is) bizonyos beszédhangokról ugyanazokra a vizuális formákra asszociál: a „bouba” fonémasort kerekded, a „kiki”-t pedig hegyes formákhoz köti (OZTURK et al. 2013, 171). Ekképpen a játékos infantilizációjához a játék bájos, aranyos (*cute*)⁷ formái is hozzájárulnak.

Ebben az infantilis pozícióban alakul folyamatosan a játékos nyelvhez való viszonya. Rögtön a *Where Do I Go?* című pályán megtanítja a játék az *undo* (visszavonás) opció használatát, amellyel vissza lehet csinálni az elrontott lépéseket. Ez azért lényeges már rögtön az elején, mert a pályák szélére tolt szabályok jellemzően kimozdíthatatlanok a helyükről (a legtöbb pályán húzni nem tudjuk a szavakat, csupán tolni). Ha az adott pályán fix szabályok érvényesek, úgy a mondatok szélén helyezkednek el. A pálya széle ebben a formában tehát a diegetikus valóság határait is jelöli. A *Now What is This?* világossá teszi, hogy a referencialitás a játékterben máshogy működik, mint azon kívül. Bár a WALL elem a „fal” objektumra vonatkozik, a fal valóságból ismert tulajdonságait (kemény, neki lehet menni) csak akkor hordozza, hogyha erre a pályán elhelyezett mondat kimondottan engedélyt ad. A pályán egy darab falat irányítunk, a fal szerepét pedig egy sor zászló látja el. A fejtörő megoldásához össze kell állítanunk a FLAG + IS + WIN mondatot, majd a fal objektumot szereplőként irányítva nekimenni a zászlókból álló falnak.

A játékszabályok konfigurálhatóságának gyakran egzisztenciális tétje van. Hasonlóan Samuel Beckett *Godot-ra várva* című színdarabjának országútból, kiszáradt fából és két csavargóból álló világához, a pályák többnyire koparak, de a lét

⁷A „cukiság” mint affektus megjelenéséhez a videójátékokban lásd BÓDI 2024.

teljességének érzetét keltik. A legegyszerűbb tér is tartalmaz egy élőlényt (általában Baba), valamilyen akadályt (általában fal), eszközt (szavak, kő stb.) és egy végpontot (általában a zászló). Az *Out of Reach* [Elérhetetlen] című pályán víz választja el Babát a zászlótól, a WATER + IS + SINK mondat pedig a falon túl van, így ha Baba hozzáér a vízhez, elsüllyed. Baba halála lehetséges, de mindig a pályán található nyelvi információktól függ. A *Still out of Reach* [Továbbra is elérhetetlen] című, következő pályán a halál univerzális szimbóluma, a koponya választja el Babát a zászlótól, pontosabban egy sor koponyából álló áthatolhatatlan fal határolja el azt. A koponyákon túl azonban nemcsak a zászló, hanem a SKULL + IS + DEFEAT mondat is megtalálható, ez hozza létre azt a szabályt, mely szerint a koponyákhoz érve elveszítjük a játékot. A fejtörőt viszont könnyen meg tudjuk oldani, ha nem a koponyákat próbáljuk meg mozgatni, hanem annak a mondatnak a szavait, amely a koponyát veszélyessé teszi. A halál a *Baba is You*-ban egy nyelvi konstrukció, nem a létezés elkerülhetetlen vége. Ugyanez a helyzet tágabb értelemben a változással. A *Changeless* [Változatlan] című pályán a ROCK + IS + ROCK mondat azt a szabályt hozza létre, hogy a követ nem lehet átalakítani másik objektummá: ha ugyanazt a két szót kapcsolja össze az IS, az adott objektumot nem lehet másik mondattal megváltoztatni. A kőből mégis zászlót kell csinálni a fejtörő megoldásához. Ahhoz, hogy a ROCK + IS + FLAG mondat érvényes szabályt hozzon létre, a ROCK + IS + ROCK mondatot szét kell bontani. A cím tehát ironikus megjegyzés az általában szilárdságot jelölő kőre: az állandóság a nyelv által keltett illúzió.

Hasonlóképpen bizonytalanítja el a játék a játékos és avatárja közötti, más játékokban egyértelműbb viszonyt. A *Baba is You* cím állítása már a *Now What is This?* pályán megdől: nem a címszereplőt irányítjuk, hanem egy követ. Babán kívül a Keke és Me nevű figurák is szereplőként (*character*) tűnnek fel, de mivel minden objektum felett átvehetjük az irányítást, ez a kategória értelmét veszti: mindössze azért gondolhatunk Kekére és Me-re szereplőként, mert a „keke” hangsor nem egy létező angol szó, a „me” pedig egy személyes névmás, és mindkét figurának van arca. A *szereplő* egységes, önálló jellege is megkérdőjeleződik, mivel egyszerre több objektum is be tudja tölteni ezt a funkciót. A *Volcano* [Vulkán] című pályán például egy lávafolyam választja el Babát a zászlótól. A LAVA + IS + BABA mondatot kirakva a lávafolyam seregnyi Babává változik, akik meghökkenő módon együttesen kezdenek el mozogni és érik el a zászlót.

Bár irányítani csak a YOU funkciót betöltő elemeket lehet, más elemeket is mozgásra bírhatunk az [adott elem] + IS + MOVE szó mondat megalkotásával. A fejtörők fontos része, hogy az így megelevenített elemek neki tudnak menni a többi elemnek, és el tudják tolni azokat a térben. Ebben a formában leginkább Keke, valamint robotok és szellemek kelhetnek „életre”, utóbbiak szimbolikusan is kifejezve ezt a félig autonóm szerepet. A *Further Fields* [További mezők] című pálya ezt a dichotómiát is megzavarja: itt a megoldás érdekében egy rövid ideig

nem tölti be semmi a YOU funkcióját (tehát látszólag elrontottuk a pályát), majd a MOVE attribútummal rendelkező figurák eltolnak minket egy olyan pozícióba, ahol élesedik a KEKE + IS + YOU mondat, és újra mienk az irányítás. A leglátványosabban a *Horror Story* és a *Security check* pályák gondolják újra azt, ahogy a szereplőket látjuk: előbbiben az EMPTY + IS + YOU mondat segítségével az üres fekete terület felett vehetjük át az irányítást reflektálva a jelölt hiánya és a jelölő jelenléte közti távolságra, amely az üresség sajátja (ROTMAN 2016, 2); utóbbiban a NOT + BABA + IS + YOU mondat hatására (Babát leszámítva) minden lehetséges objektumot egyszerre mozgatunk.

3. Érzelmesség és retorika

Az objektumok radikális viszonylagossága mellett a játék affektív jelentések sorát hozza létre, érzelmileg involválva a játékost. Az *Affection* [Gyengéd érzelm] című pályán a LOVE szó által jelölt szív veszi át azt a funkciót, amelyet általában a zászló hordoz. Babát irányítjuk, ugyanakkor a szívhez nem tudunk hozzáérni az azt körülfogó alga miatt (ALGAE + IS + DEFEAT). Kekét kell a MOVE attribútum segítségével a szívért beküldeni, rá ebben az esetben nem hat a DEFEAT szó. Az univerzális szimbólumával jelölt szerelem tehát a két figura célja, melyet közösen érnek el. Ezzel nemcsak a cél irányába, a rejtély megoldása felé tereli a játékost a játék, hanem egy általános állítást is hoz: a szeretet önmagában érték, győzelem. Arra ösztönöz, hogy Babát és Kekét egymást szerető lényeknek képzeljük el, akiknek a szív elérésével teljesülnek be az érzelmeik. (Ez jelentésszerű marad a közvetlenül nem kapcsolódó pályákon is: a *Blockade*-ban a holdat személyesítjük meg és a csillaghoz kell eljutni, hiszen összetartozó elemek, mint Baba és Keke.) Az, hogy Keke tárgyi jellegű tulajdonságokkal is rendelkezik (ide-oda tologatjuk, átalakítjuk stb.), lényegében nem tér el a szeretett személyt gyakran tárgyiasító romantikus (líra)hagyománytól. A *Double Moat* [Kettős vizesárok] című pályán kulcsként viselkedik, játékba hozva a szív kulcsának toposzát.

A fenti példák értelmezéséhez hasznos Ian Bogost fogalma, a *procedurális retorika*:⁸ „a meggyőzés művészete szabályalapú reprezentációk és interakciók által a kimondott szó, írás, képek vagy mozgókép helyett”⁹ (BOGOST 1997, ix), más-képpen „a számítási rendszerekkel való érvelés és a mások által létrehozott számítási érvek kibontásának technikája”¹⁰ (BOGOST 1997, 3). A *Seeking Acceptance*

⁸ Hasonlót ért Kiss Gábor Zoltán „mechanikus retorikán”. Bővebben lásd: KISS 2023.

⁹ [„the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures”]

¹⁰ [„a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created”]

[Elfogadást keresve] esetében az állítás a szerelem természetéről (együttes erővel elérhető, fontos cél) a játékmenet (*procedure*) által jön létre. Baba és Keke kooperációja mellett *érvel* az, hogy a közös erő kifejtésük szükséges ahhoz, hogy végigvigyük a pályát. A *Double Moat*-ban hasonló történik: a másik által jutunk el a győzelemig. Ugyanakkor nemcsak procedurálisan jöhetnek létre a jelentések. Zavarba ejtő affektív ereje van például a többször előforduló LONELY [magányos] szónak. A térben egyedül álló objektumot jelöli, tehát azt az állapotot, amikor az adott mezőn nem áll az objektum és egy másik objektum egyszerre. Ugyanakkor a *Floaty platforms* [Lebegő emelvények] című pályán a LONELY + BABA + IS + DEFEAT mondatot, ahogyan a LONELY + BABA + IS + YOU mondatot a *Shuffle* [Keverés] című pályán lehetetlen nem referenciálisan is értelmezni: a játék azt sugallja, hogy a magány vereség, a játékos pedig magányos, függetlenül attól, hogy a LONELY attribútumnak mi a funkciója. Hasonló a helyzet a *Love at First Sight* [Szerelm első látásra] című pályán: egy szívet irányítunk a LONELY + LOVE + IS + YOU hatására. Két egymás mellett lévő madarat kell szétválasztanunk, majd egyiket a vízbe löknünk, hogy a másik idővel a cél funkcióját töltsse be, egy ballada cselszövéses narratíváját idézve ezzel.

Az érzelmesség mellett számos más tulajdonság készíti arra a játékost, hogy a pályákat mint költői munkákat interpretálja. Minden pálya címet kapott, és ezeket a pályák betöltésekor, középen, nagybetűvel szedve látjuk a képernyőn. Esetenként sugallják a megoldást (például a *Double Moat* cím sejteti, hogy vízesárkot kell építeni), máskor kontextusba helyezik a fejtörőt (például az *Affection* esetében), akár egy verscím. A pálya természetesen nem úgy néz ki, mint egy hagyományos értelemben vett vers, de ha megnyomjuk az Escape billentyűt, az érvényes szabályok (mondatok), mintha verssorok volnának, egymás alá rendezve jelennek meg a menüben. A rövid szavak speciális erőt kölcsönöznek a mondatoknak: az angol költészetben az egyszótagú, jellemzően germán eredetű szavaknak nagy a jelentőségük, kis terjedelemben komplex állításokat tudnak átadni a világról, és az angol nyelv jambikus lüktetéséhez is közük van. A játékban minden szó egy- vagy kétszótagos, hogy beleférjen a rubrikába (egyedül a FOLIAGE szó háromszótagos, de licenciával kétszótagosnak vehető). Szintén kihasználja a játék az angol nyelvre jellemző nullmorfémás kategóriaváltás jelenségét (a szavak egyik szófajból ragozás nélkül átkerülhetnek a másikba): a főnév szerepét betöltő szót egyszerűen a tulajdonság (többi mondatrész, jellemzően melléknevek) pozíciójába kell helyezni, hogy akként funkcionáljon. A szavak cserélhetősége az ismétlés (szintén lírai) érzetét kelti a játékosban.

Lírainak mondható továbbá az egyes szám második személyű névmás (YOU) központi szerepe. A játékosnak kötelezően hozzá kell rendelnie ezt a szót valamelyik főnévhez, hogy irányítani tudja a vonatkozó objektumot, ugyanakkor ez az *apostrophé*-hoz hasonló alakzatot hoz létre: a játék egy „megszólított” objektumon keresztül „beszél” a játékoshoz. Nagy jelentőségű *Theory of the Lyric* [Líraelmélet]

című monográfiájában Jonathan Culler az aposztrophét mint a líraköltészet alapvető paraméterét írja le, amely központi szerepet tölt be a lírai hagyományban. Az aposztrophénak Culler szerint három ágense van (azaz *háromszögletű megszólítás* [„triangulated address”]): a költemény beszélője az olvasót indirekt módon, egy másik megszólítotthoz intézett beszéd által szólítja meg. Az aposztrophé Culler líramodelljének egyik tartópillére: „szakít a narratívával, és a verset a lírai jelen eseményévé teszi, nem pedig egy múltbeli esemény reprezentációjává”¹¹ (CULLER 2015, 8) – ez a lényeges különbség líra és próza között. A *lírai jelen* [„lyric present”] ilyen szempontból hasonlatos ahhoz, amit szimulációnak nevezünk: az sem múltbeli események reprezentációja, hanem folyamatosan történik a jelenben.

Jon Magnuson *Game Poems* című könyvében lírai tulajdonságokkal bíró játékokat tárgyal, és az aposztrophét az ilyen játékok alapvető tulajdonságaként jelöli meg. Az aposztrophé három ágense a készítő, a játékos, valamint a játék/játékszereplő: a *Passage* és a *The Graveyard* című, általa játékkölteménynek nevezett videójátékokban „implicit kérdésként merül fel, hogy *te* mint játékos hogyan helyezkedsz el egy-egy játék szerzőjéhez (szerzőihez) és az egyes játékok többértelmű *eljátszott kijelentéséhez képest*”¹² (MAGNUSON 2023, 42). A *Baba is You* nem teljesíti kifogástalanul a játékköltemény Magnuson által megjelölt kritériumait (például nem rövid), de az aposztrophé fontos szerepet kap: kötelező eleme az összes pályának, folyamatosan jelen van, és közvetíti a játékos, az avatár, valamint a játéktér között. A cím és a BABA + IS + YOU mondat egyszerre mutat rá a játék líraiságára és interaktivitására.

A *Poem* [Költemény] című pálya egy Valentin-napi vers játékos változata, ahol a játékost Babával azonosító YOU a szerelmes vers megszólítottját jelölő „you”-val azonosul. A játéktérben a szavak egymás mellé és alá vannak rendezve, ezzel kiadnak egy szabályos, rímes, ritmikus verset: ROSE + IS + RED / VIOLET + IS + BLUE / FLAG + IS + WIN / BABA + IS + YOU. Az eredeti, gyakran parodizált, unalomig ismert vers így hangzik: „Roses are red, / Violets are blue, / Sugar is sweet, / And so are you” [A rózsák vörösek / az ibolyák kékek / a cukor édes / és te is az vagy]. Egy hasonlatra fut ki: olyan édes vagy, mint a cukor. A rózsa és az ibolya párhuzamokként szolgálnak: a piros és a kék szín a virágok természetes, közismert jelölői. Tehát: közismert, egyértelmű, természeti tény, hogy édes vagy. A fejtörő azonban ezt a jelentésbeli egyértelműséget kimozdítja a helyéről, a naiv, giccses verset pedig átértelmezi. A *Poem* megoldásához ugyanis nem metaforikusan, hanem metonimikusan kell gondolkodni. A versek köré elhelyezett virágok (valamint Baba, a

¹¹ [„Disrupting narrative, invocation, or address makes the poem an event in the lyric present rather than the representation of a past event.”]

¹² [„In *Passage* and *The Graveyard*, by contrast, there exists an implicit question of how »you« as the player are positioned in relation to each game’s respective author(s) and the ambiguous »enacted utterance« of each game”]

zászló, a fal) nem illusztrációk: ha a RED és a BLUE szavakat kicseréljük (ROSE + IS + BLUE, VIOLET + IS + RED), a virágok átszíneződnek. A fejtörőt úgy oldjuk meg, hogy a VIOLET szót eltoljuk balra, majd alulról felfelé toljuk a szavakat: ez a zászlót kékre színezi (FLAG + IS + BLUE), Baba lesz a cél (BABA + IS + WIN), és a kilenc rózsát személyesítjük meg (ROSE + IS + YOU). Ezután már csak hozzá kell érni Babához az egyik rózsával, és nyertünk.

Az aposztrophé három ágense más elgondolásban a szöveges információ, valamint az a két olvasó, akiket ez „megszólít”: a számítógép és a felhasználó. Mindketten interpretálják a ROSE + IS + YOU mondatot a különbséggel, hogy a metaforikus olvasatot csak a felhasználó hozza létre. Hasznos lehet a játékot a kód munka (*codework*) műfaja felől olvasni, amely a költészet és a programozás találkozásának egy formája. John Cayley definíciója szerint ez „olyan irodalom, amely programkódot használ, tematizál vagy foglal magában mögöttes, nyelvet animáló vagy nyelvgeneráló algoritmusként, önmagában egy speciális nyelvtípusként, vagy hálózatba kötött és programozható médiumok interfészszövegeként”¹³ (CAYLEY 2002). Ezeknek a kísérleti szövegeknek az a kiindulópontjuk, hogy a programkód és az irodalmi szöveg ugyanolyan jelölőkből áll. Céljuk, hogy láthatóvá tegyék a kódot, amely a digitalizált világunkban általában rejtve van. A kritikai kód kutatás (*critical code studies*) alapvetése, hogy a programkódok jelentések és interpretálhatók (MARINO 2006). Ebből a szempontból fontos kérdés, hogy a kód munkák valóban futtathatók-e: ritkán fordul elő, hogy ezek a szövegek nemcsak az ember, hanem a számítógép által is szimultán módon olvashatók, dekódolhatók (CAYLEY 2002). Ha a *Baba is You*-t kód munkaként értelmezzük, egyértelműen ez utóbbi kategóriába tartozik. Cayley a számítógéppel valóban lefuttatható kód munkák sajátos aposztrophéját kétértelmű megszólításnak [ambiguous address] nevezi: kódként és textusként is olvashatóvá válik az alkotás (CAYLEY 2002). A ROSE + IS + YOU mondatot a számítógép kódként (metonimikusan) olvassa.

4. Procedurális figurativitás¹⁴

Alapvető különbség figyelhető meg tehát a referenciális (a fenti példában: metaforikus) és az intraprocedurális (a fenti példában: metonimikus) jelentésátvitel között: előbbi az univerzumon belül utal valamire, utóbbi a játéktérben lévő objektu-

¹³ [„Potentially codework is a term for literature which uses, addresses, and incorporates code: as underlying language-animating or language-generating programming, as a special type of language in itself, or as an intrinsic part of the new surface language or »interface text,« as I call it, of writing in networked and programmable media.”]

¹⁴ Vö. Csöngé Tamás „procedurális ikonicitás”-fogalmával ugyanebben a számban: CSÖNGÉ 2024, 11–28.

mokról szól, a játékszabályokhoz és a fejtörők megoldásához van köze. *Az olvasás allegóriái* című munkájában Paul de Man különbséget tesz a metafora mint valódi egységet feltételező, behelyettesítési logikán alapuló paradigmaticus struktúra és a metonímia mint esetleges asszociáción alapuló szintagmatikus struktúra között (De Man 1979, 15). Kritikával illeti azt a romantikus elgondolást, amely szerint a metafora felsőbbrendűbb a metonímiánál. Proust-olvasata kapcsán hangsúlyozza, hogy a metaforák egyszerre metonímiák is: „amikor a leghatározottabban érvelnek a metafora egyesítő ereje mellett, ezek az adott képek félautomata nyelvtani minták megtévesztő használatára támaszkodnak”¹⁵ (De Man 1979, 16). A *Baba is You*-ban a referenciális (metaforikus, szimbolikus, általános érvényű, retorikai, textus) és az intraprocedurális (metonimikus, játékbeli, játékszabályra vonatkozó, grammatikai, kód) jelentésátvitel¹⁶ többféleképpen viszonyulhat egymáshoz.

1. Csak intraprocedurális jelentés jön létre. Ebben az esetben a szavak és az objektumok leképezhetnek jelenségeket a szimuláción kívüli világból, de a létrehozott mondatoknak nincs költői értékük, nem készítenek referenciális értelmezésre. A mondatok kizárólag a szimuláció teréről hoznak állításokat. A *Lava flood* [Lávaömlés] című pályán a LAVA + IS + MORE + AND + HOT mondat hatására a pálya négy sarkából láva kezd ömleni. Viszont a BABA + IS + HOT mondat veszélytelenné teszi a lávát, sétálni tudunk rajta. A feladat nem az egészségünk, hanem a zászló megőrzése lesz (a FLAG + IS + MELT mondat sérülékennyé teszi), amelyet úgy tudunk végrehajtani, hogy rátoljuk az objektumként viselkedő IS szót. Nehéz lenne ehhez az aktushoz bármilyen referenciális jelentést társítani. Egyes esetekben a pálya nem is próbál mimetikus viszonyulni a valósághoz: a *Keep out!*-ban [Tilos a belépés!] a TREE + IS + HOT, valamint a FUNGUS + IS + MELT mondatok hatására a játéktérben elolvad a gomba, ha hozzáér a forró fenyő. Az összes kategória közül ez a leggyakoribb és a legfantáziátlanabb, nem engedi szabadon a képzeletünket. Mivel nem hoz általános érvényű állításokat, Bogost fogalma, a procedurális retorika erre a kategóriára nem alkalmazható.

2. Csak referenciális jelentés jön létre. A *Lonely flag* [Magányos zászló] című pályán egy női szereplőt látunk, fölötte egy szív, alatta az ANNI + IS + BEST [Anni a legjobb] mondat és véletlenszerűen elszórva néhány csillag. Az Anni név egyértelműen a nőre utal, de sem az ANNI, sem a BEST szó nem csinál semmit,

¹⁵ [„Yet, our reading of the Proust passage shows that precisely when the highest claims are being made for the unifying power of metaphor, these very images rely in fact on the deceptive use of semi-automatic grammatical patterns.”]

¹⁶ A fenti dichotómia hasonlít arra, ahogy Magnuson tesz különbséget *jelölt jelentés* [signified meaning] és *anyag jelentés* [material meaning] között. Előbbi alatt a versek és játékköltemények elsősorban metaforikus jelentését érti, utóbbi alatt a formai eszközöket, például versritmus, rím, soráthajlás, valamint kép, hang és interakció összjátékát (MAGNUSON 2023, 69–70). A *Baba is You*-ra nem tudom alkalmazni Magnuson terminológiáját a játéktérben lévő nyelvi információk miatt.

a fejtőre szempontjából nem fontos a jelenlétük. Kizárólag referenciális/költői a funkciójuk: a játék befejezése után a köszönetnyilvánítások (*credits*) között szerepel egy bizonyos Anni Leskelä, aki a készítőnek „bátorítást, visszajelzéseket és támogatást adott a projekt ideje alatt”. Az ANNI + IS + BEST mondat tehát egy játékos környezetbe helyezett, játékszabálynak álcázott (bizonyára szerelmes) vallomás, és ebben a tekintetben szövegszerű *easter egg*-nek tekinthető (bővebben lásd MAGO 2019). Meglátásom szerint ez az egyetlen példa erre a kategóriára. Itt nem beszélhetünk procedurálisról, tehát Bogost fogalma erre a kategóriára sem alkalmazható.

3. Szimultán jön létre intraprocedurális és referenciális jelentés, de utóbbi csupán kiutal egy játékon kívüli jelenségre. Annak ellenére, hogy a fejtőre ezeket a referenciális jelentéseket nem hozza ténylegesen játékba, elmélkedésre készítet az asszociáció. A HAS szóval alkotott mondatok tipikusan ilyenek. Az angol „has” ige a német „haben”-hez hasonlóan birtoklást fejez ki: valakinek van valamije. A HAS szó játékbeli funkciója más: az objektum pusztulása esetén az objektum helyére egy másik objektum kerül. Például ha a KEKE + HAS + KEY és a KEKE + IS + SINK mondatok aktívak, Keke kulcsá fog változni, ha vízre kerül. Az a jelentés, hogy a *Kekének kulcsa van*, csupán asszociatív módon jön létre. A *Tunnel Vision* [Csőlátás] című pályán Babát kővé változtatjuk, majd a ROCK + HAS + ROCK mondat összeállítása után Kekét irányítva nekitoljuk a víznek. A kő ekkor eltűnik, de helyébe kerül egy másik kő. Ezt háromszor ismétljük meg, majd a zászlónak toljuk az így „megőrzött” követ a győzelemhez. Ha csupán önmagát birtokolja valaki, a pusztulása után is megmarad önmagának? – teheti fel a játékos ezt a vallásos természetű kérdést, amellyel a játék semmilyen módon nem foglalkozik. Hasonlóan nagy ívű eszmefuttatást eredményezhet a BABA + IS + YOU és a BABA + IS + WIN mondatok együttes jelenléte: ha az ember önmagát akarja elérni, akkor ahhoz nem szükségesek más emberek vagy tárgyak. Ezzel együtt roppant erőltetett volna buddhista kinyilatkoztatásként olvasni a jelenséget. Erre a kategóriára Bogost fogalma, a procedurális retorika alkalmazható ugyan, de az állítások triviálisak.

4. Szimultán jön létre intraprocedurális és referenciális jelentés úgy, hogy a referenciális jelentés eltereli a figyelmet az intraprocedurális jelentésről. A megoldáshoz a referencialitást ignorálni kell az intraprocedurális érdekében. A *Poem* című pályát egyértelműen ide sorolhatjuk, hasonlóan a *Bottleneck*hez [Palack nyaka]. Ezen a pályán egymás mellett található három olyan elem, amely látszólag mondatot alkot, de a játék nem ismeri fel érvényes mondatként: SKULL + IS + [a (halált szimbolizáló) koponya objektum]. Verssorként olvasva értelmes egész mondat (a koponya azonos a koponyát ábrázoló képpel), intraprocedurálisan olvasva viszont befejezetlen, két elemből álló mondat egy akadállyal (a koponya). Úgy oldjuk meg a fejtőre, hogy a koponya objektumra rátoljuk a DEFEAT szót, ennek eredményeképpen a FLAG + IS + WIN mondat is összeáll. Fontos, hogy

ebben a kategóriában ugyan dominánsként jelenik meg az intraprocedurális jelentés, a referenciális jelentést mégis játékba hozza ez a kategória, a fejtörő részévé válik. Bogost fogalma, a procedurális retorika metaszinten alkalmazható: az intraprocedurális jelentés elsődlegessége mellett érvelnek a fejtörők. Ez a kategória kapcsolódik leginkább ahhoz, amiről Mitchell beszél: a játék felhívja a figyelmet a formai sajátosságokra, ezzel elidegeníti a játékost, költői jelentést hozva létre.

5. Szimultán jön létre az intraprocedurális és a referenciális jelentés, és ezek között egymást segítő viszony van: a referencialitás hozzátesz az intraprocedurális jelentéshez, amely pedig játékba hozza a referenciális jelentést. A *Love is Out There* [A szerelem odaát van] című pályán Babát egy fal veszi körül, amelyen kívül található a szív mint cél (LOVE + IS + WIN). A cím tehát kétféleképpen értelmezhető: egyrészt a szív objektum *szó szerint* a falon túl található a játéktérben, másrészt a szerelem elérhető a világban, csak rá kell találni. A két állítás között nincs erős kontraszt, nem oltják ki egymást. Sőt, arra ösztönöz a pálya, hogy magunkat a szerelemmentes falak közé foglalt Babaként lássuk, és a kijutásunkon morfondírozzunk. Ugyanígy fordítva is olvashatjuk a pályát, az életbölcesség játékos adaptációjaként. Hasonló a helyzet a *Heavy Words* [Súlyos szavak] című pályán: a TEXT + IS + FALL mondat hatására lefelé „esnek” a szavak, hogyha megtoljuk őket. Egyrészt a szavakra konkrétan hatni kezd a gravitáció, másrészt ezen a ponton már nagyon is világos a játékos számára, hogy a szavaknak „súlya van”, azaz meghatározzák a pálya (és világunk) működését. A TEXT + IS + FALL mondat hatása tehát ábrázolja azt a jelenséget, amely egyszerre a játéktérre és a szimuláción kívüli világra is jellemző. Bogost fogalma, a procedurális retorika nemcsak alkalmazható erre a kategóriára, de a létrejött procedurális állításra a játék reflektál is.

A fenti tipológiával nemcsak azt szeretném szemléltetni, hogy a referencialitás és az általam jobb híján intraproceduralitásnak nevezett dimenzió között milyen kölcsönhatások lehetségesek, hanem azt is, hogy a *Baba is You* az intraprocedurális jelentéseket részesíti előnyben: a konkrétat az absztrakttal szemben, a metonímiát a metaforával és a szimbólummal szemben, a kódot a textus ellenében, a szimulációt a reprezentáció helyett, és összességében a játékot azzal szemben, amit a hétköznapiakban lírának, líraiságnak nevezünk. Az absztrakt asszociációk, a lehetséges metaforák, a versszerűség, a reprezentációs eszközök színesítik, kiegészítik a programot, amely líraiság nélkül száraz és unalmas lenne. Az intraproceduralitás elsőbrendűsége azonban nagyon is helyénvaló mind – az irodalomtudományok térnyerésével kapcsolatban szkeptikus – ludológiai (lásd például ESKELINEN 2001), mint irodalompedagógiai megfontolásból. A *Baba is You* ironikus módon kétségtelenül lírai játék: érzelmes nyelvi jelölőket használ, performatívnak képzelet el a nyelvet, tétje van a játékos nyelvhez való viszonyának, és örömet leli a nyelvvel való játékban. De legfőképpen azért lírai, mert (hasonlóan a rejtett kódot felszínre hozó kód munkákhoz) a nyelv anyagiságára hívja fel a figyelmet, és nyelvi

tudatosságra ösztönöz: nem enged elszakadni a jelentés hordozójától, az elsődleges jelentésektől, jelölt és jelölő viszonyában a jelölőre kerül a hangsúly. Ezek a líraolvasás szükségés feltételei. A diákok, akiknek nehézséget okoz a költéssel való foglalatzkodás a magyarórán, hajlamosak a verset megoldandó kirakós-ként felfogni, amely során a kódolt szöveg átvitt értelmét kell megfejteni. Ironikus módon a *Baba is You* kirakós játék esetében az átvitt értelem gyakran a rejtvényből való kilépés, elkalandozás útján érhető el, amikor a játékos nem aktívan a rejtvény megoldására törekszik, hanem szemlélődik és játszadozik.

Bibliográfia

- AARSETH, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Maryland, John Hopkins University Press.
- ASAD, Mariam (2011), *Making It Difficult: Modernist Poetry as Applied to Game Design Analysis*, Master's thesis, Atlanta, Georgia Institute of Technology.
- BÓDI, Bettina (2024), The Duality of Cozy Games: Cozy Agency, Neoliberalism, and Affect, *Replay* 11/1, 51–64.
- BOGOST, Ian (2010), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- CAYLEY, John (2002), The Code is not the Text (Unless It Is the Text), *Electronic Book Review*, szept. 10. <https://electronicbookreview.com/essay/the-code-is-not-the-text-unless-it-is-the-text/>.
- CULLER, Jonathan (2015), *Theory of the Lyric*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press.
- CŚÖNGE Tamás (2024), Adalékok a videójátékok szemiotikájához és ontológiájához, *Filológiai Közöny* 2024/1, 11–28.
- DE MAN, Paul (1979), *Allegories of Reading: Figural Language in Rousseau, Nietzsche, Rilke, and Proust*, New Haven, Connecticut, Yale University Press.
- ENSSLIN, Astrid (2014), *Literary Gaming. Illustrated edition*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- ESKELINEN, Markku (2001), The Gaming Situation, *Game Studies* 1 (1), <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- GRACE, Lindsay D. (2011), The Poetics of Game Design, Rhetoric and the Independent Game, *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/580>.
- HARRELL, D. Fox (2013), *Phantasmal Media: An Approach to Imagination, Computation, and Expression*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- HEMPULI (2017), *Baba is You*. Windows version.
- HEMPULI (2020), Hi, I'm Hempuli, the developer of Baba Is You. Ask me anything!, *Reddit*, dec. 20. [reddit.com/r/NintendoSwitch/comments/ben6qj/hi_im_hempuli_the_developer_of_baba_is_you_ask_me/](https://www.reddit.com/r/NintendoSwitch/comments/ben6qj/hi_im_hempuli_the_developer_of_baba_is_you_ask_me/).

- JANCSOVICS Klaudia (2023), A nyelv szerepe a videójátékok világepítésében, *Filológiai Közöny* 4, 74–94.
- KISS Gábor Zoltán (2023), Játék és argumentáció Cole Wehrle *John Company*jében, *Filológiai Közöny* 4, 60–73.
- KREK Norbert (2024), Leigázó szavak: nekrohatalom és textuális ágencia a *Divinity: Original Sin 2* című izometrikus szerepjátékban, *Filológiai Közöny* 1, 63–79.
- KUBIŃSKI, Piotr (2017), Micropoetics and Video Games, or a Minimalistic Encomium to Short-Sightedness, *Forum Poetyki*. <http://fp.amu.edu.pl/micropoetics-and-video-games-or-a-minimalistic-encomium-to-short-sightedness/>.
- MAGNUSON, Jordan (2023), *Game Poems: Videogame Design as Lyric Practice*, Amherst, Massachusetts, Amherst College Press.
- MAGO, Zdenko (2019), Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study), *Acta Ludologica* 2: 2, 48–57.
- MANOVICH, Lev (2002), *The Language of New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- MARINO, Mark C. (2006), Critical Code Studies, *Electronic Book Review*. <https://electronicbookreview.com/essay/critical-code-studies/>.
- MITCHELL, Alex – Liting KWAY – Tiffany NEO – Yui Theng SIM (2020), A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay, *Game Studies* 20:2.
- MONTFORT, Nick (2005). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- O. RÉTY Zsófia (2024), Labirintus és remediáció: a humanista szubjektum születése és feloldódása a *Pentiment* című videójátékban, *Filológia Közöny* 2024/1, 80–95.
- OZTURK, Ozge – Madelaine KREHM – Athena VOULOUMANOS (2013), Sound Symbolism in Infancy: Evidence for Sound–shape Cross-modal Correspondences in 4-month-olds, *Journal of Experimental Child Psychology* 114: 2, 173–186.
- PAPA, Thomas J (2014). *Poetic Videogames: A Haiku Perspective*. Kopenhága, Mimicry Games.
- PÓLYA Tamás (2024), A videójátékok esztétikai nyelvzete – Építőegységek, improvizáció és kvázi-egyesítés, *Filológiai Közöny* 2024/1, 29–47.
- PÖTZSCH, Holger (2017), Playing games with Shklovsky, Brecht, and Boal: Ostranenie, v-effect, and spect-actors as analytical tools for game studies, *Game Studies* 17:2.
- ROTMAN, Brian (2016), *Signifying Nothing: The Semiotics of Zero*, London, Palgrave Macmillan.
- SEZEN, Diğdem (2015). Narrative Explorations in Videogame Poetry, in Hartmut Koenitz – Gabriele Ferri – Mads Haahr – Diğdem Sezen – Tonguç İbrahim Sezen (szerk.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, London, Routledge, 227–240.
- SKLOVSKIJ, Viktor Boriszovics (1965), Art as technique, in Lee T. Lemon – Marion J. Reis (szerk.), *Russian formalist criticism: Four essays*, Lincoln–London, University of Nebraska Press, 3–24.

Leigázó szavak

Nekrohatalom és textuális ágencia a *Divinity: Original Sin 2* című izometrikus szerepjátékban

I. Bevezetés

A videójáték olyan egyedi jelentésalkotási módozatokkal bír (MAKAI 2021), szimulációs és reprezentációs kvalitásokkal egyszerre rendelkező (KISS 2013) médium, amely a hardverül szolgáló számítógépek vagy konzolok procedurális jellemzőinek és más, alapvető médiaformátumok, mint például a kép, a hang és a szöveg elegyítésének köszönhetően hoz létre ludikus műalkotásokat, produktumokat. Hogy milyen mértékben támaszkodik egy adott videójáték egy-egy médiaformátum mediális jegyeire, azaz mennyire befolyásolja a játékdizájnt például a vizualitás dominanciája, az részint történeti és műfaji kérdés is. Freyermuth (2015, 74–83) videójáték-történeti modelljében az általa hiperepikus fordulathoz (*hyperepic turn*) nevezett időszak volt az a pont, amikor a komplex narratívával és történetmesélési ambícióval rendelkező videójátékok egyre inkább a mainstream részévé kezdtek válni, a kor – mai perspektívából – limitált hardveres megjelenítési potenciálja pedig a szövegalapú játékdizájnt részesítette előnyben. Nem véletlen Freyermuth szerint, hogy a szöveges kalandjátékok (*text adventure games*) és a többjátékos kazamatakalandok (*multi-user dungeons – MUD*) képviselik az éra prototipikus műfajait, hozzátéve, hogy „a hetvenes és a korai nyolcvanas évek legsikeresebb játékainak elsődleges mintaképe továbbra is a regény volt” (FREYERMUTH 2015, 83).¹

A szövegközpontú játékdizájnt a nyolcvanas és kilencvenes évek időszakában (Freyermuth fogalomhasználatában a videójátékok hiperrealisztikus fordulathoz [*hyperrealistic turn*] idején) egyre inkább háttérbe szorult, és fokozatosan lépett előtérbe egy látványorientált paradigma, amely audiovizuális megjelenítési ambícióiban, prototipikus zsánereiben és filmes eszközökkel operáló esztétikai formanyelvében a videójátékok mögötti technológiai apparátus rohamos teljesítménynövekedésére való rámutatásban volt érdekelt.² A szövegközpontú játékdizájnt nem tűnt el, ám lényeges hangsúlyeltolódás és átrendeződés következett be a kilenc-

¹ Vö. HLAVACSKA 2023.

² Vö. SZABÓ 2024.

venes évektől a videójáték-iparban, amely azt eredményezte, hogy a szöveg központi pozíciója – akár a történetmesélés eszközeként, akár játékmechanikai vagy más elemként – az audiovizualitás ellenében meggyengült. Jon Peterson (2012; 2020) a *Dungeons and Dragons* (1974) és így az asztali szerepjátékok megjelenését alapvetően két kultúra, a hadijátékok (*wargames*) művelőinek és a fantasztikus irodalom olvasótáborának találkozásához köti. Az asztali szerepjátékok szövegekre való támaszkodása a videójátékos remediációik kapcsán is fontos aspektus maradt. A szövegközpontú játékdizájn tehát nem tűnt el, bizonyos videójátékok műfaji hagyományként továbbvitték örökségét (vö. MAKAI 2024). E néhány műfaj közé tartozik a számítógépes szerepjáték is, különösképpen annak izometrikus nézetű, klasszikus alműfaja. Az ezredforduló izometrikus szerepjátékaira jellemző – csakúgy, ahogy az elmúlt évtized szerepjáték-reneszánszának alkotásaira –, hogy összetett narratívájuk alapvetően nagy mennyiségű szöveg elolvasása után, változatos dialógusopciók választása során bomlik ki. Az izometrikus szerepjátékok közül néhányan a játékdizájn szintjén is reflektáltak saját szövegszerűségükre. A *Planescape: Torment* (1999) főhőse, a Névtelen (*Nameless One*) például identitás-keresése közben a saját húsába tetovált naplóját használja, ahová előző inkarnációinak emlékfoslányai vannak felvarrva. A *Pathfinder: Kingmaker* (2019) filmes átvezetők (*cinematic*) helyett könyves átvezetőket (*bookomatic*) épített be, amely során egy esztétikusan megrajzolt nyitott kötet jelenik meg a képernyőn, az egyik oldalán szöveges leírással, a másikon pedig a textushoz tartozó illusztrációval és válaszopciókkal.

A Larian Studios által fejlesztett *Divinity: Original Sin 2* (2018) is az izometrikus szerepjátékok szövegalapú hagyományaira épít, valamint fő témájában is kötődik a műfaji tradíciókhoz, hiszen a játékos hatalmára, ágenciájára, a karakterek közötti és a világban megnyilvánuló hatalmi struktúrákra kérdez rá. Éppen emiatt a videójátékok és az izometrikus szerepjátékok posztkoloniális olvasása (FELCZAK 2020) sem előzmények nélküli gyakorlat. Tanulmányom szintén a posztkoloniális kritika kontextusában vizsgálja a *Divinity: Original Sin 2* című izometrikus szerepjátékban megjelenő hatalmi relációkat, amennyiben Achille Mbembe nekrohatalom-fogalmára hagyatkozik. A tanulmány így három állítás mellett igyekszik érvelni:

1. A *Divinity: Original Sin 2* Sebille karakterében színre viszi a koloniális szubjektum kiszolgáltatottságát, és Souvik Mukherjee megfigyelésével összhangban rávilágít arra, hogy a rabszolgaság kondíciója inkompatibilis a játékos pozíciójával. Amikor a játékos alávetett pozícióba kerülne, az egyetlen reakcióvá a lázadás inherensen erőszakos aktusa válik.
2. A játék világa mbembe halálvilág, ahol a játékos nekrohatalmát gyakorolhatja, a *Divinity: Original Sin 2* játékdizájnja ugyanakkor a flanagani kritikai játéokra is alkamat ad, így lehetőséget biztosít a játékos számára az általa alkalmazott erőszak morális következményeinek megtapasztalására.

3. A játék alapvetően textusokon keresztül kérdőjelezi meg a műfaji hagyományként sokszor kritikátlanul átvett hatalmi struktúrákat, mint például a játékos szerepe, az avatár mint hős vagy az erőszak szükségessége. Ezeket legtöbbször szubverzív aktusokban teszi, amelyek eszköze a textuális ágencia lesz.

Ezek alátámasztására a továbbiakban a *Divinity: Original Sin 2* egyjátékos módjában az egyik előre megírt eredetkarakter, Sebille társ- és avatárperspektívájából a játék lehetőségterében végbemenő interakcióit elemzem.

II. A rabszolga perspektívája

A Larian Studios izometrikus szerepjátéka, a *Divinity: Original Sin 2* a játék elindítása után azonnal a játékos által irányított főkarakter, az avatár testreszabásának lehetőségét kínálja fel. A számítógépes szerepjátékok hagyományaitól némileg eltérő módon azonban a játék nem csupán egy részleteiben módosítható karakter megalkotását kínálja fel, hanem hat egyedi megjelenéssel és előtörténettel rendelkező, úgynevezett eredetkarakter közül is választani enged. Ezzel a döntéssel ugyanakkor a játék egyúttal fel is számolja a tradicionálisan éles határvonalat avatár és a hozzá szegődő társak között, a játékos ugyanis, amikor a kezdeti filmes átvezető megtekintése után átveszi avatárja felett az irányítást, azzal szembesül, hogy a játék a – nem választott – eredetkarakterek közül kínálja fel az őt kísérő társakat. Az eredetkarakterek e kettőssége, azaz hogy avatárként és társként is jelen lehetnek a *Divinity: Original Sin 2*-ben, azt eredményezi, hogy az elemzett Sebille karakterében megjelenő koloniális szubjektum is ebből a két perspektívából konstruálódik meg.

Souvik Mukherjee a videójátékok posztkoloniális olvasatai kapcsán amellett érvel, hogy „a rabszolgaság kondíciója csak egy külső szempontból beszélhető el és érthető meg” (MUKHERJEE 2018, 65). A rabszolga ágenciája nem limitált, hanem nemlétező, kondíciója csak a szabadságot megélt szubjektum, valamint a szabadság elvesztése felől értelmezhető. Ez magyarázza azt is, miért találunk alig olyan videójátékot, amelyben a játékos egy rabszolgasorba taszított avatár felett veszi át az irányítást – erre tett például kísérletet a Mukherjee által is elemzett *Assassin's Creed Freedom Cry* Adewale karakterében –, pláne olyat, amely hitelesen képes ábrázolni a rabszolga pozícióját egy ludikus környezetben.³ A *Divinity:*

³ Hasonlóképpen elenyésző azoknak a videójátékoknak a száma, amelyek a holokauszt idején és főleg egy koncentrációs táborban játszódnak. Egy igen ellentmondásos példa a *K/Z Manager*, amely a kilencvenes évek eleje óta terjed illegálisan különböző iterációkban. A játékban egy haláltáborot kell a játékosnak menedzselnie, a rabok kivégzésének kivitelezésével együtt.

Original Sin 2 szintén azon kevés videójátékok közé tartozik, ahol a választható avatárok egyikét, Seville-t úgy irányíthatja a játékos, hogy az háttértörténete alapján egy szökött rabszolgaként van jelen. Seville karakterét alapjaiban határozza meg a kettősségek közötti folyamatos ingás, a szubjektum konstans átalakulása. Seville kétszeresen is alávetett; karakterében több prototipikus idegen is sűrűsödik: egyrészt a gyíklények Ősi Birodalmának (*Ancient Empire*) egyik vezetőjének, az Árnyhercegnek (*The Shadow Prince*) a szökött rabszolgája, aki gyerekkorában raboltatta el, hogy személyi orgyilkosává képezze ki; másrészt saját közösségében, az elfek törzsében kitüntetett szerepe van, hiszen ő az úgynevezett Első Sarj (*Prime Scion*), akinek feladata, hogy saját szubjektumát feladva a következő Anyafává (*Mother Tree*) és így az elfek kollektív tudatává váljon.

Seville rabszolga szubjektuma attól függően, hogy avatárként vagy társként választja-e a játékos, kétféle módozatban lehet jelen. Ezek különbségeinek bemutatására remek példa Seville egyik felvonásokon át húzódó eredetküldetésének, a *Searching for Shadows*nak az a jelenete, amikor a játék a negyedik felvonás helyszínén, a Névtelen Szigeten (*Nameless Isle*) lehetőséget ad a Seville korábbi rabszolgatartójával, az Árnyherceggel való konfrontációra. Amennyiben a játékos Seville-lel az oldalán – tehát nem avatárként irányítva őt – közelít a helyszínhez, a műfaji hagyományokhoz híven egy szövegdoboz ugrik fel, amelyben a Narrátor textusok segítségével beszéli el, éppen mi is történik. Az izometrikus szerepjátékok műfaji tradíciói szerint a játékos dialógusopciók választásával reagálhatna a felmerülő szituációra, karakterének ágenciája azonban a jelenet e pontján háttérbe szorul, és Seville maga lép párbeszédbe az Árnyherceggel, kettejük hatalmi pozíciójának egyenrangúságát pedig a szöveg is jelzi: „Ragadozók tekintete találkozik.”⁴ Seville rabsága, teste használatának jelölője már a játék diegézise előtt ráíródott a testére egy élő heg (*living scar*) formájában, amely reagálva rabszolgatartója, az Árnyherceg egy specifikus dallamára azonnal átengedi a Seville teste és tudata feletti teljes kontrollt. E fenti jelenetben az Árnyherceg egy, az élő hegre ható dallam eldúdolásával át is veszi Seville felett az irányítást. Ezt a momentumot egyúttal be is fagyasztja és kimerevíti a képernyő alján lévő szövegdoboz, hiszen amellet, hogy a Seville és az Árnyherceg közötti interakcióról itt értesülünk először, a játék azonnal dialógusopciókat kínál fel a játékosnak, akinek mérlegelnie kell, hogyan reagál a társát ért fejleményekre.

A leigázás e kimerevített pillanata egyúttal határvonal is Seville számára: a játék során ez az a pont, ahol szökött, önmagát felszabadító rabszolgából újra alávetetté válik. E jelenetben Seville szubjektumának kezdődő felszámolását a játék egy metaforába sűríti, a folyamatot leíró szöveg alapján ugyanis a „a hegdal felcsendül: ezernyi apró tű Seville lelkében töri meg az akaratát”.⁵ A tű a játék

⁴ Az eredetiben: „The eyes of predators meet”. Valamennyi fordítás a sajátom – K. N.

⁵ („The scar song swells: a thousand tiny needles in Seville’s soul, chipping away at her will.”)

ezen pontján már szimbólummá lényegül, ez az a fegyver ugyanis, amelyet Seville rabszolgaként az orgyilkosságok kivitelezésére használt – sőt a tú funkciója túl is mutat a szimbolizáción, *mise en abyme*-má válik, és tükörszerűségében rávilágít a Seville és az Árnyherceg közötti hatalmi relációra is: a herceg számára Seville egy instrumentum, éppúgy, ahogy Seville számára a tú is az.⁶

A homo sacerről írott monumentális, többkötetes filozófiai vállalkozásának utolsó könyvében, a *The Use of Bodies*ban Giorgio Agamben az ókori rabszolgaság koncepcióját vizsgálva mutat rá arra, hogy Arisztotelész a rabszolga létével foglalkozó munkáiban – szintén – analógiát von *ktemata*, a ház közül használatos felszerelések és tárgyak, valamint a szolga között. „A rabszolga itt az eszközökhöz vagy eleven tárgyakhoz válik hasonlatossá, amelyek, akárcsak a Daidalosz vagy Héphaisztosz által épített legendás automatonok, parancsra cselekszenek” – írja Agamben (2016, 32). Az alteritás e rabszolga-koncepciója nagyon hasonló ahhoz, amit Seville és az Árnyherceg viszonyában látunk. Ahogy Agamben fogalmaz, „a test használata (*use of the body*) kifejezésben a használat (*use*) nem a produktív, hanem sokkal inkább praktikus értelemben történik: az úr a szolgája testét az ágyhoz vagy a ruhához hasonlatosan használja, nem pedig úgy, mint azt tenné például egy kanállal” (AGAMBEN 2016, 34). Az Árnyherceg számára Seville teste funkciójában szintén a saját testének kiterjesztéseként szolgál, az Ősi Birodalom kémestereként az ő feladata az államra és a gyíkfajra veszélyesnek ítélt elemek kiiktatása, a gyilkosságok kivitelezésében pedig Seville lesz az az „automaton”, aki teljesíti ura parancsát, hasonlóan ahhoz, ahogy Seville használja végül a feladat végrehajtása során a tűjét mint gyilkos szerszámot.

A test használatának egy másik aspektusa Agamben Arisztotelész rabszolga-koncepciójának elemzése kapcsán a szexualitás. Agamben (2016, 18) érvelése szerint a rabszolgatartó és a rabszolga közötti szexuális kapcsolat tökéletesen integrálódik a rabszolga eszközként való elgondolásába. Az, hogy a rabszolga testét szexuális aktusra használják, ebben a felfogásban nem különbözik attól, mintha valaki a saját kezét használná maszturbációra: csupán az örömszerzés egy másik, *természetes* forrása lesz. Az Árnyherceggel való konfrontáció során ugyan a játék a textusok révén nem közli, hogy rabszolgatartója Seville testét szexuális módon használta-e, ám a dialógusok retorikája mégis azt sejteti, hogy Seville nőisége, annak folyamatos elmozdulása a szörnyszerűség irányába megkerülhetetlen szerepet játszik nem csupán kettejük relációjában, de az egész játékban is. A játékbeli elfek – így Seville is – ugyanis a tolkieni ábrázolásmódtól eltérően a nyugati fantasy hagyomány és a koloniális tekintet szemszögéből különösnek tűnő, ropant hosszú nyakkal rendelkeznek. Szintén különbségéhez járul hozzá, hogy a narrátor a játék több pontján is (ahogy az Árnyherceggel való konfrontáció vagy

⁶ A *Divinity: Original Sin 2* műfaji hagyományok felé tett szubverzív gesztusairól rövidebb terjedelemben egy korábbi esszémben értekeztem (lásd: KREK 2023).

például a Fort Joy-beli első találkozás kapcsán) macskához hasonlítja mozgását. Ebben ugyanakkor egyszerre hozza játékba a zsványok (ez Sebille alapértelmezett kasztja) agilitását, Sebille femininként ábrázolt kecses mozgását, valamint a macska monstrumszerűségének veszélyességét – melyet tovább mélyít kulturális örökségből fakadó kannibalizmusa és az Anyafa felé irányuló kötelessége; ezekről a tanulmány egy későbbi részében esik szó –, a tökéletes és precíz ragadozó képét is dinamizálja. Sebille a macska képébe sűrített és abban retorizálódó szörnyszerűsége, valamint femininitásának hangsúlya a femme fatale archetípust idézi meg. E trópus jelenléte természetesen nem véletlen; mint feminin koloniális szubjektum a koloniális tekintet számára csak e formában lehet jelen: vagy erotikus csábítóként, vagy veszélyes monstrumként – mindkettőt legitimációs célokra használhatja az elnyomó hatalom (RAM 2018), hogy aztán így vesse uralma alá Sebille karakterét, és egyúttal így törekedjen ágenciájának felfüggesztésére is. Rabszolgasága azonban túl is mutat az instrumentalizmuson. Sebille-t a játék diegetikus tere előtt, gyermekkorában ragadták ki közösségből, hogy akarata ellenére és eszközként használva gyilkolja le a saját népének tagjait, így idegenítve el őt törzsetől. Az otthon (a saját közösségből való kiragadás), a saját teste feletti jog (rabigába vetés és a dallam hatására való gyilkosságra kényszerítés) és a politikai státusz (a saját népétől való elidegenítés) hármasságának vesztesége Achille Mbembe (2003, 21) filozófiájában is központi szerepet játszik. Mbembe (2003, 21) érvelésében „e hármasság megfeleltethető a totális uralommal (*total domination*), a sajáttól való kulturális elidegenítéssel (*natal alienation*) és a társadalmi halállal (*social death*)”, ez a hármasság adja a koloniális rabszolgaság mibenlétét, és ez lesz az a kondíció, amely Sebille-re vár. A játék azonban, mivel befagyasztja ezt a pillanatot, egy olyan állapotban hagyja az elfet, ahol a szabadság és az ágencia elvesztése már megtörtént, a teljes alávetettség viszont még nem következett be. Ahhoz, hogy e kimerevített pillanat megszűnjön, a játékos reakciójára van szükség, amely textusokban megnyilvánuló döntés formájában manifesztálódik a játékban.

Ahogy a dallam felcsendül, Sebille teste automatonná válik, ágenciája megszűnik, karakterének autonómiája felszámolódik és a hangja elnémul; nem is szólal meg egészen addig, amíg a játékos nem reagál a szövegdoboz egyik dialógusopciójának kiválasztásával. Ezek közül két válaszlehetőséget emelek ki, amelyek eltérő kimenetelt eredményeznek ebben a szituációban. A *Divinity: Original Sin 2* során az eredetkarakterek közül kikerülő társak nem csupán harcbeli és érzelmi támogató funkciójukban vannak jelen, hanem a játék célját képező Védelmeső (*Divine*) cím birtoklásáért folyó versengésben egyben a játékos riválisai is, akiket más és más motivál a hatalom megszerzésére. Ebből fakadóan a társakkal való törődés, a hozzájuk kötődő küldetésorozatok teljesítése és a velük való folyamatos beszélgetés a múltjuk feltárását, a bizalmuk elnyerését és így a támogatásukat jelenti. Sebille kapcsán a törődés és a megértés aktusai, amelyeket a játékban jellemzően a textuális válaszlehetőségek között való megfelelő navigálással érhetünk

el, a játékos avatárja felé mutatott bizalmának egy olyan szintjét eredményezik, ahol megosztja a játékosal hegdalát – ennek szerepe abban rejlik, hogy amikor az Árnyherceg a Seville-t rabságba kényszerítő melódiáját kezdi el dúdolni a vele való konfrontáció során, ez a hegdal válik dominánssá az Árnyherceggel szemben, így kiszabadítva Seville-t béklyójából. Ez a fenti szituációban Seville teljes kiszolgáltatottságát eredményezi. Az elf így nem csupán az Árnyherceg bénító dallamának hatására veszíti el ágenciáját, hanem az általa bizalmasként kezelt játékos javára is, akinek így totális uralma és egyedüli döntéshozója lesz afelett, hogy e befagyasztott pillanatot végül hogyan oldja fel. Ebből a pozícióból válik igazán megvilágító erejűvé Mukherjee korábban idézett megállapítása, miszerint a rabszolga léte csak egy külső perspektívából értelmezhető: a játékos textusok segítségével döntheti el, hogy eldúdolja-e a Seville által tanított dallamot („Eléneked a dalt, épp, ahogy tanította.”),⁷ és így megszabadítja béklyóitól, vagy ráront az Árnyhercegre, és ennek következtében a kitörő harcban a rabszolgává váló Seville-t is meg kell ölnie. A kimerevített pillanatot így a játékos szövegalapú válaszadás segítségével oldhatja fel, és a szöveg lesz az is, ami a külső nézőpont részéről felszabadítja (a dallam segítségével) vagy megkonstruálja a rabszolga szubjektumát. A szöveges válaszlehetőségek biztosítanak tehát egy olyan cselekvésteret a játékos számára, ahol *eldöntheti*, hogy felszabadítja-e vagy megöli rabságba vetett társát, a játék így tehát a szöveg által biztosítja a játékos számára azt az ágenciát, amelyet a játék lehetőségterében gyakorolhat: Campbell (2005) nyomán ezt a folyamatot értem a videójátékok kontextusában textuális ágencia (*textual agency*) alatt.

Emellett létezik azonban egy másik válaszlehetőség is, amely akkor válik elérhetővé, ha a játékos a Vörös Herceg (*Red Prince*) karakterének irányításával közelíti meg az Árnyherceget. A rabszolgatartó és imperialista Ősi Birodalom száműzött vezetője lévén a Vörös Herceg számára a textuális ágencia egy újabb válaszlehetőséget biztosít ebben a szituációban; ha a játékos emellett dönt, a korábbiaktól eltérő végkimenetelt kap, mégpedig a befagyasztott pillanatot feloldhatja úgy is, hogy eladja Seville-t rabszolgának („[Vörös Herceg] Mondd meg, hogy Seville az övé lehet, ha akarja. Fogadja ezt jóindulatod jeléül. Hiszen lesz mit megbeszélnetek.”).⁸ A játékos az abszolút külső perspektívává válik, résztvevővé a rabszolgatartás folyamatában. Ahogy Campbell is rámutat, az ágencia „lehet rosszindulatú, megosztó és destruktív is”, emellett „[a]z ágencia teszi lehetővé, hogy rosszat cselekedj, hogy leigázz és megalázz másokat”. A rabszolga szubjektuma így az eladással és a birtokba vétellel szűnik meg teljesen, és válik megvásárolható objektummá, valaki tulajdonává, vagy Mbembe kifejezésével árnyékká – amely találoan az Árnyherceg részvételére is reflektál.

⁷ („You sing the song, just like she taught you.”)

⁸ ([Red Prince] „Tell him Seville is his if he wants her. He may consider her as a gesture of good will on your part. You’ve much to discuss after all.”).

III. Nekrohatalom és textus

Amennyiben Seville lesz a játékos avatárja, az a kimerevített pillanat, amikor az Árnyherceg dallamának hatására a karakter egyszerre létezik a már felszabadult és az ismét rabigába taszított szubjektum állapotában, sosem következik be. A játékos textuális ágenciája ebben az esetben szükségszerűen behatárolódik, az avatár Seville az Árnyherceggel való találkozása során a szövegalapú dialógusopciókból következően csak az erőszak alkalmazása, a lázadás lesz érvényes válasz.⁹ A dialógus kiválasztása után („Eljött a pillanat. Sújts le. MOST!” / „Vigyorgj és közöld vele, ő már nem parancsol neked soha többé!” / „Mosolyogj. Gúnyosan nézz a szemébe. Pontosan tudod, mit kell tenned.”¹⁰) Seville a tűjével – a narrátor elbeszélésében diegetikusan és a tű jelenlétével szimbolikusan is – végleg felszabadítja magát, amikor átvágja volt rabszolgatartója hangszálait, és az ezután megkezdődő ütközetben lecsendesített (*silenced*) státuszt is alkalmaz rá. Ezzel a tettevel nem csupán a hegdal dúdolásának lehetőségét vette el – és így a rabszolgalejt fenyegető jelenlétét szüntette meg –, de az elnyomó hatalom elnémitásával saját hangját is végleg érvényessé tette. Mukherjee korábban idézett megállapításával összhangban a *Divinity: Original Sin 2* a játékdizájn szintjén sem teszi lehetővé, hogy a játékos a rabszolga kondíciójára belső nézőpontból tekinthessen, szerepként behelyezkedjen. Avatárként Seville egy szöveges válaszopció segítségével – és a játékos gombnyomásával – felszabadítja magát, míg társként ugyanebben a helyzetben erre képtelen, és a játékos hatalmi szeszélyeinek kiszolgáltatójává válik. A játék a saját dizájnjából és szabályrendszeréből is kiírja, sőt ki is zárja a lehetőséget annak, hogy a játékos a rabszolga belső nézőpontjából játsszon. Az egyetlen különbséget a jelenet két változata között a játékos avatárjának kiléte (Seville vagy egy másik karakter) adja. Az avatár Seville számára a játék nem kínálhat fel olyan válaszopciót, amely az ő leigázásával végződik, mert az a játékdizájnban fakadóan eleve értelmezhetetlen és abszurd; a *Divinity: Original Sin 2* lehetőségterében nem létezhet tartósan egy olyan avatár, amely egy rabszolga szerepét kínálja a játékos számára, akit megfosztottak minden ágenciájától, mert az nem csupán a játékdizájn, hanem a médium alapvető logikájával is szembemegy. Ebből következően az egyetlen logikus reakció, amelyet a játék kínálhat ebben a helyzetben, a lázadás (mindhárom válaszopció ugyanazt a végkifejletet, a bosszúállást és a harc ígéretét hordozza ugyanis), amely – Fanon (2004) kijelentésével összhangban – a koloniális szubjektum számára csakis inherensen erőszakos lehet.

⁹ Míg a szerepjátékokban a lázadás aktusa jellemzően a főkarakter kiváltsága, egyéni tett, addig más műfajok példát szolgáltatnak a forradalom, a kollektív cselekvés és lázadás aktusának lehetőségére is. Ehhez lásd: O. Réti 2022.

¹⁰ „This is the moment. Strike. NOW!” „Grin and say he’s your Master no longer!” „Smile. Eye him mockingly. You know precisely what you must do.”

A konfliktusok és azok jobbára erőszakos rendezése az asztali és számítógépes szerepjátékok egyik központi eleme. A jól körülhatárolható – többnyire szörnyekként vagy monstrumszerű jellemzőkkel bíró emberekként megjelenő – ellenség, aki „azonnali, és valós idejű fenyegetést jelent, könnyen rezonál a hidegháború időszakának légitámadástól vagy nukleáris fenyegetéstől tartó félelmeivel” (ŠVELCH 2023, 54), már az asztali szerepjátékok archetípusának, az ebben az időszakban megjelenő *Dungeons and Dragons* első kiadásának (1974) is központi eleme volt. Az asztali szerepjátékok későbbi számítógépes környezetbe remediált videójátékos változatai pedig szintén megörökölték és kritikátlanul implementálták a konfliktus kötelező jelenlétét; az ezredforduló Infinity Engine szerepjátékaiban megjelenő erőszakfilozófiát Mateusz Felczak (2016) olvasta például Walter Benjamin *Zur Kritik der Gewalt* című munkája alapján. A *Divinity: Original Sin 2* szintén az Infinity Engine-játékok szerepjáték-örökségét képviseli, ugyanakkor dizájnfilozófiájában is kritikusan viszonyul a harc jelenlétéhez.

A *Divinity: Original Sin 2* világa, Rivellon nem hasonlítható ahhoz a fajta tudatos, posztkoloniális kritikára épülő világépítéshez, amelynek jegyében az Obsidian Entertainment alkotta meg a *Pillars of Eternity 2: Deadfire* (2018) világát, Eorát. Mégis, a játékban található könyvek és más nem játékos karakterekkel (NPC) való párbeszéd során kibomló információk alapján kiviláglik, hogy Rivellon az istenek gyarmatvilágaként funkcionál. A játék teogóniája szerint Rivellont eredetileg az úgynevezett örökkévalók (Eternals) faja népesítette be, a játék mitikus idejének egy pontján azonban az örökkévalók közül heten a *Divinity: Original Sin 2* egyik eredetkaraktere, Fane felfedezésének hatására olyan erőre tettek szert, amelynek segítségével fellázdak (egyfajta teomachiában) uralkodójuk, az Istenkirály (*God King*) ellen. A felkelés a hét lázadót leszámítva az örökkévalók teljes fájának egy másik síkba való száműzetésével végződött. A hét örökkévaló ekkor magát istenné nyilvánítva saját képmására megalkotta Rivellon hét fajtát azzal az céllal, hogy saját isteni hatalmukat demonstrálják, majd az általuk létrehozott fajokat rab-szolgásgorba hajtva és kihasználva folyamatos háborúkat kezdeményeztek egymás ellen azzal a céllal – ahogy a *Divinity: Original Sin 2* egyik előzményjátékából, a *Divine Divinity*-ből (2002) kiderül –, hogy a halandók elhunytá esetén felszabaduló forrásenergián (*Source*) élősökködhessenek. Rivellon nem a klasszikus értelemben vett gyarmat, világot az istenek gyarmatosították.

A már korábban idézett Achille Mbembe posztkolonialista ihletésű, poszt-foucault-i filozófiájának egyik központi tézise a nekrohatalom fogalma, amely szerint egy hatalom ereje abban nyilvánul meg, hogy eldöntheti, ki az, akit életben hagy, és ki az, akit halálra ítél. A nekrohatalom alárendeli az életet a halál hatalmának, amelynek gyakorlására olyan eszközöket vet be, amelyek maximalizálják a halálra ítélt szubjektumok elpusztítását. A nekrohatalom így Mbembe kifejezésével halálvilágokat (*death-worlds*) hoz létre, ahol szubjektumok teljes csoportjai élnek élet és halál között, azaz egy olyan élő halálnak (*living dead*) hívott kondícióban,

amelyben sosem tudják, a hatalom mikor veti be és gyakorolja nekropolitikai erejét. A *Divinity Original Sin 2* diegetikus terében pedig Rivellon egy ilyen mbembei halálvilág jegyeit hordozza magán. A hét isten a játék egy pontján istenébredté (*Godwoken*) nyilvánítja az eredetkarakterek és a játékos által irányított avatárok közül az általuk teremtett fajokból származóknak megfelelőt. A játékos avatárjához tartozó isten, így az avatár Seville esetén az elfek teremtője, Tir-Cendelius felfedi, hogy az istenek hatalma – és nekrohatalma is – elenyészőben van, így a saját istenébredteiket versenyztetik a Védelmező címéért, amelynek elnyerésével az adott karakter megkapja az istenek erejét is, és szembeszállhat az őket is veszélyeztető Istenkirállyal. Az a pont, ahol az avatár Seville másodjára is fellázad elnyomója, így saját istensége, Tir-Cendelius ellen, a játék negyedik fejezetének végén következik be. Ekkor a játékos számára kijelölt fő küldetés az, hogy eljusson arra a pontra, ahol történetileg a hét lázadó örökkévaló isteni státuszukba emelkedett: a Felemelkedés Kútjához (*Well of Ascension*). Itt azonban a játék egyik antagonistája várja, és elpusztítja a kutat, a kudarcot látva pedig a saját hatalmukat egyre inkább fenyegetettnek látó istenek harcot kezdeményeznek a játékos karaktere és társai ellen, amelynek az egyetlen logikus végkifejlete a deicídium (ez a játék ezen szekvenciájának sikeres teljesítéséért kapó trófea neve is). Az avatár Seville e jelenetben fellázad az őt korábban rabigába hajtani szándékozó istenség ellen. Lázadása szintén az egyetlen logikus cselekedet, hiszen ahogy korábban az Árnyékherceg kapcsán érveltem, a *Divinity: Original Sin 2* játékdizájnya nem hozhat létre olyan belső perspektívát, amelyben az avatár rabszolgaként van jelen.

Az avatár Seville a játék során szintén a nekrohatalom birtokosaként tevékenykedik, az pedig, hogy ezzel a jogával él-e, a játékos a játék lehetőségterében bekövetkező döntésein múlik. A *Divinity: Original Sin 2* szabályrendszere lehetővé teszi a játékos számára, hogy nekrohatalmát szabadon gyakorolja, azaz bármelyik nem játékos karaktert meggyilkolja a játék során, még azokat is, amelyeket egy hagyományos játékdizájnbán a játék szabályrendszere sérthetetlenül tesz, hogy biztosítsa a játékban való konzisztens előmenetelt. A játékdizájn itt azonban teljes körű ágenciát biztosít a játékosnak, így az avatár Seville-nek is arra, hogy nekrohatalmát gyakorolja, és akár védtelen, fegyvertelen és kiszolgáltatott karaktereket terrorizáljon és öljön meg. A *Divinity: Original Sin 2* játékdizájnya olyan értelemben biztosít ágenciát e hatalom gyakorlásához, hogy a nem játékos karakterekkel kezdeményezett harcok megnyerése után is jutalmazza a játékost az avatár fejlődéséhez elengedhetetlen tapasztalati pontok és zsákmány beszerzésének lehetőségével. Rivellon halálvilág jellegét támogatja az is, hogy a nem játékos karakterek haláluk után – a játékdizájn szempontjából jelenlétük praktikus, biztosítja a játékos haladását – szellemekként is jelen vannak, azaz olyan abjekt lényekként, akik a játékban az istenektől kapott szellemlátás (*spirit vision*) képességével észlelhetők. E szellemek már nem élők a játék szabályai szerint, de nem is haltak meg igazán, mbembei értelemben élőhalottak. A szellemek két funkcióval ren-

delkezhetnek csak: vagy információ nyerhető ki belőlük a játék világára vagy a narratívára vonatkozólag (azaz a játékos textusalapú dialógusokkal léphet velük interakcióba), vagy a forrásvámpírizmus (*source vampirism*) képesség rajtuk való használatával forráspontokat kaphat a játékos – pont úgy, ahogy a rabszolgatartó, nekrohatalmat szabadon gyakorló istenek teszik ezt –, amelyeket erősebb képességek használatára költhet, ennek bevetésével azonban megsemmisíti őket. Rivellon halálvilágában e karakterek csak ebből a koloniális logikából értelmezhetők, erőforrássá válnak. A játék ütközteti egymással a felszabadult rabszolga avatár Sebille-t, aki tud lázadni, és a hozzá köthető dialógusopciókban ezt rendre sugallja is a játék, valamint a nekrohatalmát gyakorolni képes játékost, akinek szerepe hasonlóná válik az ismeretlen területre behatoló konkvisztádoréhoz, aki a teljes területre erőforrásként, kolóniaként tekint. A kérdés, „hol húzódik a határ a hős és a mániákus gyilkos között”, régóta visszatérő témája a szerepjátékoknak, állapítja meg Mateusz Felczak (2018, 4). A *Divinity: Original Sin 2* ezt a kérdést úgy módosíthatja – Sebille avatárként való választásakor –, hogy hol húzódik a határ a lázadás hősiességéből felszabadult rabszolga és a nekrohatalmát gyakorló, a játékbeli karakterekre erőforrásként tekintő konkvisztádor között. A játék ezt több helyen is problematizálja, ezek közül a Vér Útja példáját emelem ki.

A játék utolsó, ötödik fejezete Arx városába vezeti a játékost, azon belül pedig egy idő után az előző Védelmeső, Lucian kriptáját magába foglaló katedrális felé tereli őt. A krypta eléréséhez azonban először néhány próbatétel teljesítésére van szükség, melyek közül az első a Vér Útja (*Path of Blood*). E próbatétel idejére a játék a katedrális belső terébe való belépés után lezárja ezt a teret, és addig nem lehetséges a kilépés, amíg a játékos nem válaszol az elvártaknak megfelelően a Lucian Szimulákrumának nevezett szobor kérdéseire. Ezen a ponton azonban a játék arra készíti a játékost, hogy értékelje újra eddigi cselekedeteinek morális dimenzióját, ugyanis a kérdések olyan múltbeli tettekre vonatkoznak, amelyeket egészen addig nem azonosított bűnként a játék, a játékos ágenciájának része volt. Eszerint a játékos csak úgy teljesítheti a próbát, ha rendelkezik olyan karakterrel a csapatában, aki nem lopott, nem ölt, és nem használta a játék során a forrásvámpírizmus képességet. Nem nehéz belátni, hogy mindhárom kérdés koloniális logika mentén végrehajtott cselekvések elkövetésére vonatkozik,¹¹ gyakorlásuk szorosan kötődik a kizsákmányolás, a gyilkolás és a teljes megsemmisítés gyarmati halálvilágához. Amennyiben a játékos nem készült fel erre a helyzetre, úgy a játék egy inerciahelyzetet teremt, egy patthelyzetet, – ismét – egy olyan befagyott pillanatot, amely teret enged Mary Flanagan (2009) fogalmával a kritikai játéokra, arra a ráismerésre, hogy nekrohatalmának gyakorlására ugyan ágenciát biztosít a játék, de annak következményei és moralitása megkérdőjelezhető. A Vér

¹¹ A koloniális kritika további megjelenéseire a játékkutatásban lásd Kiss 2023.

Útja próbatétel két módon is kijátszható – egyrészt a játékos szerezhethet egy mes-terkulcsot, amellyel a válaszadást megkerülve egyszerűen kinyitja a kripta ajtaját, másrészt pedig felbérelhet egy zsoldost, akit könnyen felelhet a Lucian Szimulák-uma által feltett kérdésekre. Az, hogy a játékdizájn megengedi ennek az inercia-helyzetnek a kijátszását, szintén megerősíti azt, hogy a nekrohatalom gyakorlása szerves része a *Divinity: Original Sin 2* világának, ugyanakkor a játék teret biztosít ennek a kritikájára, morális megkérdőjelezésére is.

IV. A szó halála: kannibál mint a lázadó monstrum

Sebille avatárként hibrid szubjektum: egyszerre felszabadult rabszolga és nekrohatalmát potenciálisan gyakorló konkvisztádor; saját közösségének belső és külső szemlélője is. Sebille a játék diegetikus ideje előtt, az Árnyherceg rabszol-gájaként parancsra gyilkolta meg népe sarj státuszú tagjait. Az Árnyherceggel való konfrontáció során kiderül, hogy az orgyilkosságok oka az az előfeltevés, hogy az elfek kollektív tudata, az Anyafa – bosszúból a halálkőd bevetéséért – a gyökereit az egész világra kiterjeszti, és az egész világot meghódító és magába olvasztó erővé válik. Sebille kiválasztása az Árnyherceg perspektívájából szintén jelentést hordoz, ugyanis Első Sarjként övé a kijelölt szerep arra, hogy gyökeret verjen, és saját szubjektumát feladva ő váljon népének következő Anyafájává. Az Árnyherceg az agambeni „test használatával” ugyanakkor a testén is végleg megjelölte Sebille-t, aki a nyakán viseli azt a sebet, amely a hegdalra reagálva ismét rabszolgává teszi őt. A sebhely emellett azt is biztosítja, hogy saját közös-sége felismerje benne a gyilkosságok kivitelezőjét, ahogy teszi azt az egyik sarj, Saheila az első felvonásban. A rabszolgatartójától kapott testi jelölők mellett azonban saját elfközösségéből származó kulturális vonásokkal is rendelkezik, ugyanis ahogy minden elf a játékban, Sebille is kannibál, ez pedig a játékmecha-nikák szintjén is realizálódik.

Mateusz Felczak (2018, 1) érvel amellett, hogy azok a videójátékok, amelyek a kannibalizmus jelenlétét narratív eszközként használják, „felforgatják és megkérdőjelezik a Másik elleni erőszak morális mozgatórugóit”, valamint „rákérdeznek a játékosok digitális világokban való ágenciájának morális alapjaira”. A kannibál alakja egy olyan másik, amelynek diszkurzív megalkotása az amerikai kontinens gyarmatosításához köthető, a nyugati tradícióban őstabusnak számító emberhús-evés gyanúja és vádja ugyanis – koloniális kontextusban – azonnali feljogosítást ad a másikkal szembeni erőszak alkalmazására és teljes megsemmisítésére (AVRAMESCU 2011). A popkulturális spektrum másik végén ugyanakkor, mutat rá Felczak (2018), ott áll a kannibál antropofagikus alakja, aki megfordítja ezt a hatalmi relációt, és az emberevés gyakorlatát arra használja, hogy „a társadalmi struktúrák és kulturális normák ellenében saját felsőbbrendűségének adjon han-

got”. Az antropofág alakja a popkultúrában rendre a szofisztikált értelmiségi trópusában jelenik meg, amelynek egyik archetípusa dr. Hannibal Lecter.

Seville kannibalizmusa a testfaló (*corpse eater*) faji tulajdonságpontban (*perk*) manifesztálódik a játékban, amely egyrészt ebben a világban egyfajta ritualisztikus tudástranszferként működik, másrészt pedig jelenléte afféle metonimikus hatalomgyakorlásként is érthető. Hans Ulrich Gumbrecht a világ megismerésének négy módját különbözteti meg, amely közül kettő releváns az elemzés szempontjából. A behatolás (*penetration*) aktusában a behatoló test erőszakos módon nyit teret magának a másokban, akárcsak a játékban való rombolás, gyilkosság esetében – Rivellon megismerésének és elsajátításának ezt a módját alkalmazza a játékos nekrohatalmának gyakorlása során. A másik releváns módozat pedig az evés (*eating*), amely „a legközvetlenebb módja a világ dolgaival való eggyé válásnak” (GUMBRECHT 2004, 87). A szerepjáték műfajától nem idegen ez a fajta világsajátítási módozat, a játékosok elé leküzdendő akadályként kerülő szörnyek vagy más ellenfelek elleni harc egyik meghatározó játékmekánikája az elfogyasztás, legyen szó akár különböző főzetekről vagy étkekről, amelyek időszakosan vagy permanensen javítják a játékos avatárjának valamely képességét, vagy épp az élet-erő-, állóképesség-, mana-, esetleg más pontjaikat töltik vissza (FELCZAK 2018, 3). A *Divinity: Original Sin 2* testfaló tulajdonságponttal bíró elfjei, így Seville is képes nem csupán hagyományos főzetek és étkek elfogyasztására, hanem a csaták vagy más erőszakos aktusok eredményeként a holtak testéből kizsákmányolható testrészek megevésére is. A testrészek elfogyasztásának játékmekánikája azonnali eredménnyel jár: a játékos vagy új képességekre tesz szert vele – erre jó példa, ha a játékos gyakorolja nekrohatalmát és megöli Saheilát, majd holttestét kifosztva megszerzi és felfalja a karját, megkapja a fagypáncél (*armour of frost*) képességet –, vagy új dialógusopciók nyílnak meg előtte. A játék diegézise szerint az elfek kannibalizmusának egyik jellemzője, hogy a test elfogyasztásával a korábbi szubjektum emlékeit is elnyerik, amelyeket a szövegdobozban megjelenő leírásokban és dialógusopciókban tár a *Divinity: Original Sin 2* a játékos elé. Mindkét lehetőség, az új képességek vagy textuális emlékfoslányok megszerzése is egyfajta ritualisztikus tudástranszfert implikál, ahol a másik elfogyasztása, bekebelezése egyúttal a másikkal való eggyéválást is eredményezi, valamint hatalmának az internalizálását. Utóbbi kontextusában válik érdekessé Maggie Kilgour (KILGOUR 1990, 16) megállapítása, miszerint „a kannibalizmust sokszor kötik a szó mint médium kudarcához implikálva azt, hogy azok, akik nem tudnak beszélni egymással, megharapják egymást”. Itt ez a reláció megfordul, hiszen az elfogyasztható testrészek megszerzését nem minden esetben kell, hogy erőszak előzze meg a játékos részéről, bizonyos területeken maga is megtalálhatja őket, az evés aktusa pedig itt éppen, hogy a szavakban manifesztálódó emlékek elsajátítását teszi lehetővé, a játékos textuális ágenciájának szélesítéséhez hozzájárulva, aki az így szerzett tudást jövőbeli dialógusokban szintén felhasználhatja.

A *Divinity: Original Sin 2*-ben megjelenő kannibalizmus ugyanakkor mint a világ elsajátításának egyik eszköze totalizálódik, és nekropolitikai erővé válik. A negyedik felvonás egyik küldetéseként, tulajdonképpen az Árnyherceggel való konfrontációval párhuzamosan Seville az Anyafához is bejárást kap, és az azzal bízza meg, hogy hozza el neki az Árnyherceg szívét, aki az ő elpusztítására törekszik, így ajánlva neki esélyt arra, hogy újra integrálódhasson abba az elftársadalomba, ahonnan gyerekkorában kiszakították. Amennyiben eddig a pontig túlélte, a sarj Saheila közbelép, és felfedi Seville számára az Anyafa zsarnoki természetét, aki tulajdonképpen egyfajta kollektív kaptártudatként az egyes elfek individuumának teljes felszámolására és rabszolgasorba taszítására törekszik; ez vár Seville-re is. Seville funkciója az elf társadalomban ugyanis az, hogy első sarjként szubjektumának feloldásával a következő Anyafává váljon. Az Árnyherceggel és az Anyafával való küldetések párhuzama ezen a ponton rávilágít kettejük hasonló hatalmi pozíciójára, azaz hogy mindketten a rabszolgatartó szerepébe kerülnek. Az Árnyherceg a vele való konfrontáció során olyan morális pozíciót igyekszik kiépíteni magának, amely erkölcsileg igazolja Seville rabszolgasorba taszítását, érvelése szerint ugyanis az elfek és az Anyafa a világ lerohanására készülnek. Seville előtt így két lehetőség tárulkozik fel: vagy megpróbálkozik a közösségébe való visszaintegrálódással azáltal, hogy megfosztatik szubjektumától, és eggyé válik az Anyafa kollektív tudatával; vagy megerősíti a felszabadított rabszolga szubjektumát, és elpusztítja az Anyafát azon az áron, hogy a sikeres harc után a környező elf karakterek is ellenségként fogják kezelni és megtámadják. Bizonyos perspektívából mindkét döntés értelmezhető a koloniális szubjektum lázadásának aktusaként.

Abban az esetben, ha végez az Anyafával, Seville a saját identitását erősíti meg, és utasítja vissza egy újabb, immár a közösségen belüli rabszolgatartó hatalom leigázási kísérletét. Tette az Árnyherceggel szembeni lázadáshoz lesz hasonlatos, ahogyan tétje is; az egyik, e döntésre textuális inkorporáció formájában referáló későbbi jelenet megerősíti, hogy hiába az Anyafa halála, az nem változtatott semmit az elfek mint korábban kiszolgáltatott közösség igazságérzetén és bosszúvágyán, az ötödik fejezetben a viszontlátott Saheila ugyanis közli Seville-lel, hogy neki hála végre vége az Anyafa rémuralmának, így az elfek saját akaratukból készülhetnek Rivellon többi fajának teljes elpusztítására, hogy a korábban elpusztított helyébe egy új, saját életteret hozzanak létre („Háború közeleg. A földet az emberek, gyíklények és törpék vérével áztatjuk fel, amiből új erdő nő majd ki. / Egy erdő, amit *te* ültetsz, Seville”).¹² Seville elfogadhatja a következő anyafa szerepét, és alávetheti magát egy belső hatalomnak, ám ahogy az Árnyherceg esetében, ez itt sem történhet meg a játék diegetikus terében, ahol a szubjektumától megfosztott avatárnak nincs helye. Ehelyett a játék egy „gyökeret eresztett” tulajdonság-

¹² „War is coming. We shall harrow the earth with the blood of humans, lizards and dwarves, and from it a new forrest shall grow. / A forrest you will plant, Seville.”

ponttal jutalmazza Seville-t, aki ennek hatására egy +3 Emlékezetmódosítót kap. E döntés hatására – ugyancsak a játék diegetikus terén túl – Seville egyúttal feminin monstrummá válik. Anyafaként a maternalitás védelmező funkcióját olyan totális kontrollként veti be, amelynek hatására megszűnik, és eggyé válik „gyermekével”, a többi elffel, akik immáron szintén megszűnnek szubjektumként létezni. E kollektív tudatban tulajdonképpen a raj (*swarm*) formációját veszi fel, amellyel kapcsolatban Jaroslav Švelch (ŠVELCH 2023, 126) idézi Alexander Galloway és Eugene Thacker meglátását, miszerint „az a pillanat, amikor a hálózatlogika működésbe lép – a csöcselék vagy a raj, a ragály vagy a fertőzés formációiban – funkcionál akként a momentumként, amely a legzavarbaejtőbb, és a legfenyegetőbb az emberi én integritására nézve”. Seville az elfek kollektív tudatának monstrumszerű Anyafajaként az alávetett, rabigába hajtott elfek lázadásának szimbóluma lesz, az elfek kulturális jegyeként megjelenő kannibalizmus pedig a világ bekebelezésévé totalizálódva a lázadás metódusává válik.

V. Konklúzió

Tanulmányom a *Divinity: Original Sin 2*-nek és különösképpen egyik eredetkarakterére, Seville perspektívájának posztkoloniális olvasatát kínálja Achille Mbembe nekrohatalom-konceptiójának kontextusában. Seville karakterében a játék egy koloniális szubjektum alakulását szimulálja a játékos döntésein keresztül, miközben rámutat arra, hogy a rabszolga kondíciójának belső perspektívából, avatárként való szimulációjára e játékdizájn berkein belül nincs lehetőség, az egyetlen lehetséges tett a lázadás válik, ennek megfelelően Seville háromszor lázad fel három rabszolgatartója, az Árnyherceg, az Anyafa és istene ellen. A koloniális szubjektum lázadása inherensen erőszakos, a játék azonban a játékos kezébe adott nekrohatalom gyakorlásával rámutat a szerepjátékokban műfaji hagyományként jelen lévő erőszak reflektálatlanságára, és olyan befagyott pillanatokat teremt, ahol a játékosnak lehetősége nyílik a flanagani kritikai játék gyakorlására. A műfaji hagyományok szubverziója és a lázadás több esetben is textusokon keresztül történik, a nekrohatalom gyakorlásának másik eszköze pedig éppen a textuális ágencia lesz, amikor élet-halál döntéseket a játékos nem a játékba implementált harcrendszer révén, hanem szövegalapú válaszlehetőségek kiválasztásának következményeként hoz meg.

Bibliográfia

- AGAMBEN, Giorgio (2016), *The Use of Bodies*, ford. Adam KOTSKO, Stanford, California, Stanford University Press.
- AVRAMESCU, Cătălin (2011), *An Intellectual History of Cannibalism*, Princeton, N. J, Princeton University Press.
- CAMPBELL, Karlyn Kohrs (2005), Agency: Promiscuous and Protean, *Communication and Critical/Cultural Studies* 2/1, 1–19. <https://doi.org/10.1080/1479142042000332134>.
- FANON, Frantz (2004), *The Wretched of the Earth*, ford. Richard PHILCOX, New York, NY, Grove Press.
- FELCZAK, Mateusz (2016), Justice and Violence: The Study of Gameplay in the Infinite Engine rPGs, in *The Philosophy of Computer Games Conference*, Malta, 1–8.
- FELCZAK, Mateusz (2018), Valuable Cannibals and the Concept of Power- Knowledge, in *The Philosophy of Computer Games Conference*, Malta, 1–6.
- FELCZAK, Mateusz (2020), Dungeon Pirates of the Postcolonial Seas: Domination, Necropolitics, Subsumption and Critical Play in Pillars of Eternity 2: Deadfire, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 20/4.
- FLANAGAN, Mary (2009), *Critical Play: Radical Game Design*, Massachusetts, MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7678.001.0001>.
- FREYERMUTH, Gundolf S. (2015), *Games | Game Design | Game Studies: An Introduction*, Bielefeld, transcript Verlag.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich (2004), *Production of Presence: What Meaning Cannot Convey*, Stanford, Stanford University Press.
- HLAVACSKA András (2023), Olvasott halál. Az írott dokumentumok fellapozásának ergodikus jellege H. P. Lovecraft *Cthulhu hívása* című kisregényében és a *Call of Cthulhu* című videójátékban, *Filológiai Közlöny* 2023/4, 28–40.
- KILGOUR, Maggie (1990), *From Communion to Cannibalism: An Anatomy of Metaphors of Incorporation*, Princeton, N. J, Princeton University Press.
- KISS Gábor Zoltán (2013), *Efemer galériák. Videójátékok kritikai megközelítésben*, Budapest–Pécs, Gondolat Kiadó.
- KISS Gábor Zoltán (2023), Játék és argumentáció Cole Wehrle *John Company*jében, *Filológiai Közlöny* 2023/4, 60–73.
- KREK Norbert (2023), Dobj egy hősiességpróbát! – Hagyomány és hatalom a Divinity: Original Sin 2 című izometrikus szerepjátékban, *Kortárs Online*. <https://kortaronline.hu/aktual/divinity-original-sin-2.html>.
- MAKAI Péter Kristóf (2024), Szövegbe zárt delírium: a *Disco Elysium* test- és elmeképe, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 96–117.
- MAKAI, Péter Kristóf (2021), Media and Modalities – Computer Games, in Jørgen BRUHN – Beate SCHIRRMACHER (szerk.), *Intermedial Studies*. London, Routledge, 69–85. <https://doi.org/10.4324/9781003174288-5>.
- MBEMBE, Achille (2003), Necropolitics, ford. Libby MEINTJES, *Public Culture* 15/1, 11–40.
- MUKHERJEE, Souvik (2018), Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism, *Games and Culture* 13/5, 504–20. <https://doi.org/10.1177/1555412015627258>.

- O. RÉTI Zsófia (2022), Játsható Forradalmak: Forradalomábrázolás a Kortárs Videojátékokban, *Hévíz XXIX/1*, 90–97.
- PETERSON, Jon (2012), *Playing at the World*, San Diego, Unreason Press LLC.
- PETERSON, Jon (2020), *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*, Massachusetts, MIT Press.
- RAM, Kalpana (2018), Gender, Colonialism, and the Colonial Gaze, in CALLAN, Hilary (szerk.), *The International Encyclopedia of Anthropology*, Hoboken, Wiley, 1–7. <https://doi.org/10.1002/9781118924396.wbiea1873>.
- ŠVELCH, Jaroslav (2023), *Player vs. Monster: The Making and Breaking of Video Game Monstrosity*, Massachusetts, MIT Press.
- SZABÓ, Judit (2024), Game manuals revisited. A felhasználó kézikönyv újragondolása a Tunic című játékban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 118–132.

Labirintus és remediáció

A humanista szubjektum születése és feloldódása
a *Pentiment* című videójátékban

Intermediális útvesztők

A szükségszerű intertextualitás hálójában vergődő – vagy éppen abból szőtt – posztmodern irodalom meghatározó képe a labirintusként elgondolt textus. A klasszikus példa, a borgeses „Az elágazó ösvények kertje” (BORGES 1986a) címe egyaránt vonatkozik a labirintusra mint tárgyra, térre, valamint a regényre mint az útvesztő ikonikus megtestesülésére, amely szerkezetében is a labirintust modellezi (FARIS 1988, 10). Ugyanakkor olykor maga a könyvek összessége, a könyvtár is labirintusszerű (Eco: *A rózsza neve* [Eco 1988]), vagy akár ebben a minőségében végtelen és az emberi létezészt szimbolizáló (Borges „Bábeli könyvtár”-ától [BORGES 1986b] Matt Haig *Az éjjeli könyvtáráig* [HAIG 2021]) gazdag hagyományokkal bíró térként jelenhet meg. A labirintustematikára (vö. CSÖNGE 2024, HORVÁTH 2024) hagyatkozó posztmodern szövegek többnyire kifejezetten a detektívtörténet zsánerhagyományaira építenek, amely irodalmi műfajként is játékoságot feltételez (FERNÁNDEZ-VARA 2018), hiszen az irreális, képletszerű rejtvényként értett rejtély (BÉNYEI 2000, 29) megfejtésében az olvasó legalább annyira érdekelt, mint a szövegbeli nyomozó. A szövegszerű labirintusok a detektívtörténetekhez hasonló befogadói részvételt feltételeznek, hiszen nem lehetséges labirintust nézni vagy olvasni anélkül, hogy ne akarnánk magunk is végigjárni azt.¹ A képletes és tényleges labirintusjárás (valamennyi médiumban – vö. MAKAI 2024) gazdag és szerteágazó szimbolikája mellett is aktív cselekvés, amely alapvetően ludikus természetű.

Az Obsidian Entertainment 2022-es, *Pentiment* című, kódexeket idéző képi-séggel rendelkező detektívjátéka, amely a 16. század első felének Bajorországába kalauzolja a játékost, a labirintus kultúrtörténeti asszociációi és játékospotenciálja mellett az útvesztők szöveg-, valamint könyvszerűségét is számba veszi. A videójáték egy bencés kolostorba érkező művész gyilkossági nyomozását követi végig, miközben azt a mediális és paradigmaváltást is színre viszi, amelyet a kódexkultúra után a könyvnyomtatás elterjedése hozott. A továbbiakban amellet érvelek,

¹ Ehhez a kettősséghez lásd még: PÓLYA 2024.

hogy miközben a játék részletesen és összefüggéseiben szimulálja a humanista szubjektum megszületését a technomediális vívmányok tükrében,² a *Pentiment* a kódexek hipermediációjával olyan rizómaszerű struktúrákat hoz létre, amelyekben az addig elnémított történetek hangot kapnak, éppen e humanista szubjektum hegemoniáját aláásva. Ehhez a játék narratív-tematikus szintje mellett a játékmechanikák elemzésével tekintem át azt, ahogyan a *Pentiment* modellezi a kora modern szubjektum születését, kitérve a játék időkezelésére, valamint eredetiség és hagyomány egymásnak feszülésére. Ezután a játék különböző diegetikus szintjein megjelenő, többnyire remediált labirintusok szerepének elemzésével követem végig, hogyan viszi színre a humanista szubjektum létrejöttét, majd hogyan eredményez olyan rizómákat, melyek lehetővé teszik az antikanonikus beszédpozíciók megjelenését is. Végül Jay David Bolter és Richard Grusin remediációfogalmára hagyatkozva azt szemléltetem, hogy a mediális váltás hangsúlyos láthatóvá tétele olyan ágenseknek kínál mozgásteret, olyan ellenemlékezetek megjelenését teszi lehetővé, amelyeket addig elhalványított a humanista szubjektum diadalmenete.

A humanista szubjektum születése

A *Pentiment* létrehozását sokkal több és másra irányuló kutatás előzte meg, mint ami történelmi videójátékoknál megszokott (HAFER 2022; WATTS 2022), a 16. század tárgykultúrája mellett a kora újkor művelődéstörténetére is kitérve. A játék címe az olasz *pentimentó*ból származtatva egyrészt összefügg a megbánás aktusával, másrészt egy műalkotás legfelső festékrétege alatt elősejlt első változatot is jelenti – ez az egész játék szimbolikáját meghatározza. A *Pentiment* három, összesen három évtized alatt lezajlott nyomozás története, mindhárom nagyjából ötórányi játékidőt tesz ki. Az első alkalommal az ifjú művészt, Andreas Malert irányítjuk, aki 1518-ban azért érkezik Tassingba, hogy a városhoz tartozó Kiersau-apátság szkriptóriumában, a kódexmásoló szerzetesek mellett próbálja befejezni mesterművét, egy óráskönyv illusztrációját. Kézenfekvő a párhuzam *A rózsza nevével*, ahol szintén egy kívülálló karakter kezd nyomozásba.³ Ugyancsak Eco művével rokonítja a játékot a kitüntetett hangsúly, amellyel a szövegszerűséget kezeli: a karakterek szavait tolmácsoló szövegbuborékok az adott szereplő akcentusát/dia-

² Erről rövidebb terjedelemben, vázlatosabban itt értekeztem: O. RÉTI 2023. Jelen szöveg részleteiben hagyatkozik erre a korábbi olvasatomra.

³ Bár maga az épületegyüttes nem teljesen egyezik az Eco-szövegben leírtakkal, a játék intertextuális easter eggként (MAGO 2019) – azaz a játékban elrejtett, a teljesítéshez nem nélkülözhetetlen adalékként – említ egy *Historia di labyrintho librorum* című kéziratot, amelyről Andreasnak egy „bolognai professzor” beszélt, és amely, ahogyan a játékos is láthatja, *A rózsza neve* kolostor- és könyvtáralaprajzát is tartalmazza (KLEINERMAN–HAYNES 2023).

lektusát/társadalmi státuszát vagy Andreasnak a karakterről alkotott véleményét tükrözik (SCHILD 2023). A szereplők egyszerűsített vagy cirkalmas gót betűkkel, vagy éppen a nyomdász esetében a korai könyvnyomtatás szépen (fejfelé lefelé) szedett lenyomataival „beszélnek”; ha erős érzelmeket élnek át, összepakázzák a kézirat szövegeiket, a betűhibákat pedig gondos kivakarás után, palimpszesztként korrigálják.

Amikor az apátság támogatója, Lorenz Rothvogel Tassingba érkezik, gyorsan összebarátkozik a szellemi partnernek tekintett, művelt Andreasszal, majd amikor a bárót meggyilkolják, a művész magára vállalja a nyomozást, hogy mentora, Piero ártatlanságát bizonyítsa. A játékos feladata az, hogy a rendelkezésére álló időben derítse ki, ki követhette el a gyilkosságot. A második nyomozásra hét év múlva kerül sor, Andreas ekkor már mesterként, a gondjaira bízott tanítványával, Casparral tér vissza, és mikor a tassingi parasztlázadás vezetőjét, Ottót holtan találják, ismét nyomozásba kezd: ezúttal azért, hogy az – ebben éppen többnyire – ártatlan szerzetesek életét óvja meg a feldühödött falusiakkal szemben. A játékos döntéseitől függetlenül azonban a nyomozás a könyvtár és a szkriptorium pusztulásával zárul – az ugyancsak *A rózsza nevéből* ismerős könyvtártűz formájában. Andreas Malert utoljára akkor látjuk, amikor berohan a lángoló könyvtárba, hogy minél több kéziratot menekítsen ki. A játék harmadik része 17 évvel később játszódik, ezúttal a játékos által irányított karakter Magdalene Druckeryn, a tassingi nyomdász lánya, aki kisgyerekként élte túl az apátság pusztulását, és édesapja sérülése után maga kezd nyomozásba, ezúttal azonban a város történetéről kell információkat gyűjtenie a városházába készülő freskóhoz – Andreas gyilkossági nyomozásaihoz nagyon hasonló módszertannal. A játék végén kiderül, hogy Andreas mindvégig Tassingban bujkált, és Magdával együtt a város alatti római romokba alászállva nemcsak Tassing egymásra rétegződő, ellentmondásos történetére derítenek fényt, de a gyilkosságok alól átszűrő, mélyebb motivációkat is láthatóvá teszik. A *pentimento* tehát nemcsak a ténylegesen egymás fölé helyezett műalkotásokra, de az egymást fölülrő nyomozásokra és múltkonceptiókra is utalhat.

A *Pentiment* ugyanakkor szimulálja a középkor és a reneszánsz közötti epizód-téméváltást, méghozzá többnyire a könyvnyomtatás hatásán keresztül, egyfajta technológiai determinizmusra építve. Marshall McLuhan egyébként sokat bírált (KITTLER 2001; EISENSTEIN 1980), ebben a témában mégis megkerülhetetlen szövegei, *A Gutenberg-galaxis* ([1962] 2001) és *A média megértése* (*Understanding Media* [1964]) óta alapvetés, hogy a könyvnyomtatás lényegi és antropológiai jellegű változásokat hozott magával. McLuhan leszögezi, hogy a könyvnyomtatáshoz elengedhetetlen fonetikus ábécé tette elgondolhatóvá a mechanikus óra elterjedését, s ezáltal egy újfajta időészlelés, a percekben mérhető, egységnyi hosszúságú részekre darabolható objektív idő is lehetővé vált (McLUHAN 2003, 202). A játék időkezelésében ez a váltás nagyon látványosan jelenik meg: a *Pentiment* első és második részében Andreas nyomozását és az idő múlását a középkori élet

imával és étkezésekkel mért ritmusa határozza meg (ugyancsak *A rózsza nevéhez* hasonlóan). A játékban az idő erőforrás, és a nyomozás bizonyos fázisai (de nem mind) időráfordítást igényelnek, például egy étkezést arra lehet szánni, hogy ebéd mellett valakivel elbeszélgessünk, vagy egy délelőtt/délután alatt ki lehet hallgatni a gyónásokat, esetleg segédkezni lehet a szövő asszonyoknak, hátha elhangzik valami, a nyomozás szempontjából lényeges a beszélgetésükben. Ilyenkor a nap, melyet a játék a különböző napszakokhoz kapcsolódó imádságokat tartalmazó óraskönyvek körkörösségével összhangban kerékként vizualizál, látványosan előbbre gördül, folyamatosan emlékeztetve a játékost a hamarosan kifutó időre. Ezzel szemben a játék harmadik harmadában Magdalene-nek, a nyomdász lánynak nyomozását nem köti az *ora et labora* imperatívusza: bár az ő tettei alatt is telik az idő, ezt immár egy többféle időmértékegység – órák, percek, hetek, hónapok – pontos mérésére alkalmas, 24 órát jelző asztronómiai óra jelöli – nemcsak a napok ritmusát, de az idő számszerűsíthetően lineáris előrehaladását is szemlélítve.⁴

A körkörösség helyetti előrehaladás a középkori és a reneszánsz gondolkodás hagyományhoz való viszonyát is jellemzi – ez a *Pentiment* egyik központi témája. A kézzel írt, drága és ritkaságszámba menő kódexek a régiektől áthagyományozott tudás minél hívebb megőrzésében voltak érdekeltek, ahogyan a középkori kultúra jelentős része is a kollektív emlékezet fenntartását tűzte ki céljául. A képiség az emlékezés szolgálatába állt, például a memóriapalota középkori gyakorlatában, amelyben az egyén tényleges térként vizualizálta az elméjét, ahova bizonyos jól azonosítható helyekre raktározta el a megjegyezni kívánt információkat. Csak a könyvnyomtatás hozta el azt a kort, amelyben az emlékezet ilyen trenírozása, valamint maga a „szolgai másolás” kevésbé volt szükséges, hiszen szélesebb körben elérhetővé váltak ugyanazok a szövegek, de az esetleges másolási hibákra is fény derült – innen a reneszánsz ember alapvetően tudományos, a tényeket ellenőrző diszpozíciója (EISENSTEIN 1980, 1: 475). A könyvnyomtatás elterjedésével a középkori kultúra szükségszerűen konzervatív beállítódása, a múlt tökéletes megőrzésének, feltárásának az igénye átadta a helyét annak a meggyőződésnek, hogy az egyén különleges, a változás pedig szükséges és lehetséges. A *Pentiment*ben ennek legérdekesebb példája Andreas készülő mesterműve, amely éppen egy óraskönyv illusztrációja. Első változatában Andreas egy novemberi képet illusztrál, amelyen a parasztok makkot gyűjtenek az erdőben. „Tökéletes interpretációja valaki más munkájának” – mondja erre Piero, Andreas idős mentora. „Ez a november. Novemberben azt ábrázoljuk, ahogyan a parasztok az erdőbe hajtják a disznókat, hogy azok makkot egyenek, mielőtt levágják őket” – érvel Andreas, mire Piero figyelmezteti, hogy többek között a Kiersau-apátság apátja is megtiltotta, hogy a

⁴Összhangban azzal, ahogyan a mechanikus óra az óramű-univerzum elgondolását is lehetővé tette. Bővebben lásd EISENSTEIN 1980, 1: 589.

parasztok az erdőben legeltessék a disznókat. „Mit számít ez? Így kell novembert festeni” – magyarázza Andreas, de a kész mesterművön már látható, hogy megfogadta Piero tanácsát. Az erdőben makkászó parasztokat mutató vázlat itt olyan *pentimentó*ként áll elő, melyet elfed a végleges változat: ugyanazok az alakok immár a lekerített erdő mellett, a mezőn hajtják a disznót.

Piero ezt a váltást egyértelműen azzal hozza összefüggésbe, hogy a művésznek saját magát is láthatóvá kell tennie az alkotás folyamatában, azaz a hagyomány, a megőrzés mellett az egyén(iség) újítására és az önkifejezés jelentőségére helyezi a hangsúlyt – olyan változás ez, amelyet Elisabeth Eisenstein egyértelműen a könyvnyomtatásban rejlő sokszorosíthatósági lehetőségekkel magyaráz: míg a középkori írnoknak nem volt módja a saját egyéni különlegességeit láttatni az általa másolt szövegben (EISENSTEIN 1980, 1: 229), ahogyan az arcok ábrázolása sem kötődött adott művészek neveihez, s ekként nem lett egyedi (EISENSTEIN 1980, 1: 233), addig a másolhatóság szó szerint arcadással járt együtt, bizonyos arcvonásokat egyre inkább bizonyos szerzőhöz kapcsolhatunk. Ezzel összhangban Andreas magát is rárajzolta a mesterműve végleges változatára.

A modern (szerzői) szubjektum születésének ára az, hogy a múlt tökéletes megőrzése és rekonstrukciója lehetetlenné válik. A *Pentiment* a játékmechanika szintjén is játszik ezzel a belátással: a játék első és második harmadában, Andreas két gyilkossági nyomozása során több lehetséges elkövető is gyanúba keveredik, azonban a játékos és Andreas számára is kiderül, hogy valaki mindkét esetben különleges, lila tintával és cirkalmas gót betűkkel írt üzenetekkel manipulálta ezeket az embereket, azaz mindenképp lesz egy felbujtó, aki nem kerül a törvény kezére. Az első nyomozási ügyben minden gyanúsítottnak érthető és akár megbocsátható indoka lett volna a büntett elkövetésére, azaz erkölcsileg felmenthető, a második nyomozási ügyben pedig valamennyiüket hitvány, esendő karakterként ábrázolja a játék, ugyanakkor az is világos, hogy egyikük sem követhette el a gyilkosságot. Emellett valakit muszáj bűnösnek megnevezni, de a játékos és az általa irányított karakter semmilyen visszajelzést nem kap arról, hogy valójában ki volt a tettes, így még akkor sem szerezhethet teljes bizonyosságot, ha történetesen eltalálta az elkövető személyét. A döntést az egyéni szimpátián kívül az befolyásolhatja, hogy ki milyen szerepet tölt be a közösség életében. A harmadik nyomozás, amelyben Magdalene Tassing történetét próbálja meg felderíteni, abból a szempontból különbözik ettől a sémától, hogy itt nem egyetlen igazság rejtve maradásáról, hanem az egymással vetekedő, de a város története számára ugyanúgy releváns múltkonstrukciók versengéséről van szó. Szemben a szkriptóriummal, amely, ahogy több szereplő is utal rá, „időn kívüli hely”, azaz a Jan Assmann-i értelemben a „hideg emlékezet” helye, azt a szelektív emlékezetet, amely a versengő múltkonstrukciók egyikének kiemelésével jár, „»a változás sóvár igénye« jellemzi; ezek belsővé tették történelmüket (...), hogy fejlődésük motorja legyen” (ASSMANN 2004, 68). Olyan „forró emlékezet” ez, amely a múlthoz fűződő viszonyt annak fényében

határozza meg, hogy a jelen közössége szempontjából annak melyik része válik relevánssá.

Ezzel függ össze az is, hogy *A rózsza neve* fináléjának játékbeli megfelelője, a könyvtár pusztulása itt a játék kétharmadánál történik meg; a parasztok vezetője, Peter kifejezetten azért gyűjtja fel, mert ha a könyvtár megmarad, „soha semmi nem fog változni”.⁵ A könyvnyomtatás elterjedése mellett ugyanis a paraszt-lázadások kora is ez, és a játék közvetlen kapcsolatot tételez a kettő között: a könyvnyomtatás által széles körben elterjedő tudás, sőt, széles körben terjeszthető eszmék gyors és radikális, sok esetben alulról jövő változásokat, egyáltalán ezek igényét tették lehetővé.

Elmelabirintusok

A *Pentiment*-ben megjelenő episztéméváltást a játék három pontján, Andreas egy-egy álomszekvenciájában megjelenő, a karakter elméjének városszerű allegóriáiba vezető labirintusok is jól demonstrálják. Ahogy Penelope Reed Doob szemlélteti, a középkori gondolkodásban a labirintus az emberi élet allegóriája, melynek kanyargós útja sokszor váratlan helyekre vezet (Doob 2019, 120), és a benne bolyongó ember számára véletlenszerűnek, hányattatásokkal telinek tűnik. A labirintus perspektívafüggetlen paradoxona az, hogy ami belülről rendezetlen káosznak látszik, az felülről okosan kigondolt, készítője tudatosságát és zsenialitását egyaránt példázó rendszer (Doob 2019, 29). Ebből következik, hogy egészen a 16. századig a labirintusok kivétel nélkül unikurzálisak: azaz bár hosszúak és tekergők, nem lehet eltévedni bennük, egyértelműen allegorizálva az élete fölötti irányítást Isten kezébe helyező ember pozícióját.⁶

A játék első harmadában a fiatal felnőtt Andreas mentális városa ebben az értelemben nem is tekinthető labirintusnak: mindössze koncentrikus körökben elhelyezkedő utcákról van szó, melyeken a játékost egyetlen gombnyomással elvezetheti az Andreast szimbolizáló kör a város főteréig, ahol Andreast három allegorikus alak, elméje három aspektusa, János pap (értelem), Beatrice (kíváncsiság) és Szent Gróbián (esztelenység) várja. Érdeemes megjegyezni, hogy a *Pentiment* a főcím után – melyben egy realiztikusan megjelenített kódex lapjai tájékoztatják a játékost az alkotók személye mellett a kronotoposzról – rögtön ebben az allegorikus térben helyezi el a játékos által irányított Andreast. Miután a játékos a kódex lapjain láthat egy képet az alvó Andreasról („A művész alszik” címmel),

⁵ Bár, ahogy Elisabeth Eisenstein összegzi, nem a könyvek elégetése, hanem a nyomtatással történelem sokszorosítása hozta el a (bármilyen típusú) forradalmak lehetőségét (EISENSTEIN 1980, 1:476).

⁶ Talán ezért is jelennek meg a zarándoklatot helyettesítő labirintusok több katedrális, például a chartres-i padlóján (FERNANDEZ-VARA 2007, 74)

a következő kép („A művész álmodik”) egy közelítés után betölti az egész képernyőt, és a játékos átveheti az irányítást Andreas (válaszai) felett. Az eredendő, nulladik „labirintus” tehát, amelyen keresztül a játékos nemcsak Andreas elméjébe, de a játékba is megérkezik, maga a különböző típusú médiaszövegek látványos egymásba ágyazódása,⁷ olyan hipermediáció, amely arra biztatja a befogadót, hogy felismerje a mediális váltás élvezetét (BOLTER–GRUSIN 2000, 14).

Az 1525-ben játszódó második részben már egy olyan Andreasszal találkozunk, aki az első rész óta eltelt években nemcsak sikeres művész lett, de életútja veszteségekkel, megbánásokkal teli. Ennek megfelelően az álomszekvenciában megjelenő, tényleges unikurzális labirintus bejárása ezúttal fizikailag megterhelőbb játékmechanikával is jár, ugyanis a játékosnak folyamatosan nyomva kell tartania az egér bal gombját, amíg végigvezeti Andreas képét a labirintuson. Eközben múltja kísérteti – a felesége, akit egy szó nélkül elhagyott, és a kisfia, akit nem tudott megmenteni a pestistől – rendre az útját állják. Ebben a kontextusban a labirintus még mindig az ember nehézségekkel teli útjának allegóriája, és ahogy Andreas idősödik, egyre kacskaringósabbá, nehezebben átláthatóvá válik.

A harmadik rész, amely 1545-ben játszódik, útvesztő-reprezentációjában összhangban van a reneszánsz újításával. Bár az „elágazó ösvények kertjei”, azaz a multikurzális, potenciálisan zsákutcákba vezető labirintus mint szövegszerű konstrukció már az ókortól megjelenik (akár a klasszikus Minótaurosztörténetre visszavezetve), ennek képi reprezentációjára és még inkább a bejárható, kerti változatára a 16. századig várni kell. Játékfilozófiai pillanat ez a kora újkor művelődéstörténetében, hiszen remekül modellezi, hogy az unikurzális labirintusokkal szemben itt az egyén könnyen találhatja magát zsákutcában. Ha a felsőbb hatalom által tökéletesre tervezett rendszeren belül rosszul sülnek el a dolgok, az annak az eredménye, hogy a szubjektum szabadon, de esetleg rosszul döntött. Ebből a szempontból a videójáték médiuma maga is útvesztőszerűnek tekinthető: egyrészt a térbeli navigáció élvezete, másrészt a tényleges döntéshelyzetek lehetősége hozza létre az ágencia olyan – többé vagy kevésbé érintetlen – illúzióját, amely sokakat a játékok élvezetére csábít.

Andreas harmadik elmelabirintusa az elhibázott döntései leképeződésének tekinthető: eddigre a játékos által irányított karaktert évtizedek óta mardossa a bűntudat, hiszen a játékmechanikából adódóan elkerülhetetlen, hogy döntéseitől függően kettő-négy ártatlan ember haláláért okolja magát. Az útvesztője ezúttal nem egy város formájában jelenik meg, közepén a főtérrel, hanem lángokban álló, irreális térként, melynek közepén tátott szájú, tébolyult démonarc fenyegeti őt. A haladás iránya is más: az Andreast jelképező kerek képet itt nem a labirintus szívébe, hanem a kijáratához kell eljuttatni, miközben a haladás időről időre

⁷ Ismét hasonlóan az ecói példa keretes szerkezetéhez, ahol az első fejezet („Természetesen egy kézirat”) talált kéziratként pozicionálja a szöveg további részét.

megakad, mikor Andreasnak a megbánás (mint *pentimento*) saját maga által felépített szörnyeivel kell szembenéznie, akik egyébként rendre felmentik őt. A játék irányítása ezalatt még nehezebbé válik: ezúttal már nemcsak nyomva kell tartani az egér gombját, de folyamatosan egy-egy irányba kell húzni, hogy Andreast mozgásra bírjuk. A labirintus eközben nemcsak hogy tele van zsákutcákkal, de az elrendezése időről időre változik is, így a kijárat felé igyekvő Andreas ismételten és önhibáján kívül zsákutcákban találja magát. Olyan irreális, rögzíthetetlen terek ezek, melyeknek modellezésére a számítógépes játékok előtt nem volt lehetőség, és amelyek tovább árnyalják az útvesztők hagyományos fogalmiságát (FERNANDEZ-VARA 2007, 75).

Ez az utolsó labirintus abban is különbözik a megelőző kettőtől, hogy ezúttal nincs álmoként keretezve, s ekként nem különül el világosan a nyomozás diegetikus szintjétől. A játék zárlatában Andreas és Magdalene együtt indulnak a városháza (Rathaus) alatt húzódó, már eleve labirintusszerű római romok felfedezésére a titokzatos Mithraeumot – Mithrász isten földalatti szentélyét – keresve. A játék logikája szerint ez a labirintus középpontja, ahol a rejtély kulcsa várja Magdát és Andreast. A kóborlás közben keresztül kell jutniuk a hypocaustumon, amely a római időkben egymástól azonos távolságban elhelyezett oszlopokkal biztosította a fölötté lévő helyiség fűtését, így egy szándékolatlan labirintust hoz létre; Magdalene és Andreas itt szétválak. A játékos Andreast irányítja tovább, aki a hypocaustum oszlopai között, a képernyő egyre erősödő rázkódása közepette már hallja (miközben a játékos olvassa) Rothvogel báró, valamint az Andreas által halálra ítélt városlakók vádló szolamát – így jutunk el Andreas elméjének lángokban álló főtérére, ahol Szent Grobian óriásként dobol és tépi le egy város tornyát, innen a folyamatos rázkódás. Az útvesztő itt már egyértelműen a különböző diegetikus szintek és egymásra rétegzett mediális-kulturális átvitelek kontextusában gondolható el. Amikor Andreas kijutna az elmelabirintusából, kalauza, Beatrice, a kíváncsiság allegóriája figyelmezteti: „a következő rész összezavarhat.”

Hirtelen eltűnik a labirintus környezete, és azzá az útvesztővé válik, amelyet a tassingi templom Mária-ikonja tart a kezében, ezúttal Beatrice alakjában. „Minden rétegzett” – emlékezteti Andreast Beatrice –, „még az emlékek is. Idővel az alapok láthatatlanná válnak, és már nem is tudjuk, hogy jutottunk ide, és mi volt először.” Beatrice képe ekkor lefoszlik a Miasszonyunkról, aki szintén hamuvá válik, hogy felfedje a Mars isten fejét tartó Amalie nővér arcát: Andreas a város alatti labirintushálózat szívében és a rejtélyek megoldásának kulcsánál, a Mithraeumban/tabernákulumban találja magát. A diegetikus szintek összemosódását maga Amalie nővér is megerősíti, aki egyébként *reclusa*: egy, a templomhoz csatlakoztatott, befalazott cellában várja az Isten által neki küldött látomásokat és a halált. Misztikusként számára összefolynak a test és az elme bolyongásai: miközben a celláján keresztül ténylegesen ebbe a titkos térbe látogatott, meg van róla győződve, hogy látomásában csak a lelkét vezette ide az Úr. A látomás valóságosságát

az egyik párbeszédlehetőségben éppen azzal magyarázza, hogy az olvasás – azaz a mediatisált tapasztalat – nem közvetíthet spirituális élményt.⁸ Szemben tehát a játékkezdő, hipermediált labirintussal, melyben a játék egymásra rétegződő mediális szintjei látványosan számot adnak saját jelenlétükről, a játékot záró labirintusban a „közvetlen hozzáférés (immediacy)” fantáziája, azaz hogy „a médium kitörli önmagát, és magára hagyja a nézőt az ábrázolt tárgyakkal” (BOLTER–GRUSIN 2011), nyugtalanító lehetőségként jelenik meg.

Mindebből következik, hogy – ismét *A rózsza nevéhez* hasonlóan – a labirintus nemcsak a *Pentiment* témája, de formája is. Egyrészt a remediáció rétegeinek labirintusa ez, másrészt azonban a játékmenetet adó nyomozás is tekinthető labirintusszerűnek (BURDETTE 2022). A játékos minden adott ponton legalább három potenciális nyomon indulhat el, három különböző emberrel beszélhet, miközben Andreas és Magdalene megpróbálja felgöngyölíteni a rejtélyeket. Természetesen ezek közül több is szükségszerűen redundáns lesz: mivel a játék időkezelése miatt lehetetlen valamennyi nyomot megvizsgálni, a nyomozásoknak több különböző módon is eredményt kell hozniuk. Nem egyszerűen egy elágazó labirintusról van szó; a bejárható ösvények összehuzalozott természetét jóval pontosabban leírja Gilles Deleuze és Felix Guattari rizómafogalma (DELEUZE–GUATTARI 2015), melyet Eco vonatkoztatott egy bizonyos fajta labirintusra, amelyben „a hálózat valamennyi pontja csatlakozik az összes többi ponthoz”, ahol a kapcsolódások folyamatosan változnak, s ezért a rizómát nem lehet a maga teljességében leírni (Eco 1986, 81). Nem nehéz arra a következtetésre jutni, hogy a digitális médiumok, köztük a videójátékok is alapvetően rizómatikus potenciállal rendelkeznek (FERNANDEZ-VARA 2007, 75), a *Pentiment* esetében pedig maga a nyomozás mint játékmechanika is hasonlóan rizómatikus szerkezetű. A nyomozás kivitelezhetősége, azaz a hálózat rezilienciája annak köszönhető, hogy a számtalan él közel végtelen számú bejárési lehetőséget tesz lehetővé, azaz még akkor is lehetséges navigálni benne, ha a potenciális hálózat egy jelentős részét nem deríti fel a játékos: „[a] rizóma bárhol megszakítható, bárhol megtörhető, hiszen vonalai mentén újból lesz” (DELEUZE–GUATTARI 2015).

A rizóma fogalma a bolteri és grusini remediáció kontextusában is releváns lehet a *Pentiment* esetében. Eco kiemeli, hogy „a rizóma a rajta kívül eső dolgokkal újabb rizómát hoz létre, így tehát a rizómatikus egésznek nincs külseje vagy belseje” (Eco 1986, 81). Az a folyamatosan érzékelhető hipermediáció tehát, amelyen a *Pentiment* logikája alapul, tovább építi a rizómát – összhangban azzal,

⁸ Ugyanakkor az ő látomásai kizárólag közvetítve, és ráadásul Thomas atya átíratában kerülhetnek a nyilvánosság elé. „Számos remetenő írástudatlan. Én írom le a látomásait, hogy segítsék értelmezni őket” – mondja Thomas atya, majd Amalie nővér következő szavai a játékra jellemző mechanikával kitörődnék a szövegbuborékjából, átadva a helyet Thomas atya modern kézírásának. Amalie hangja szó szerint palimpszesztusként létezik tovább.

amit Deleuze és Guattari ír a könyvek szerepéről: „a könyv nem kép a világról, ahogy azt egy mélyen gyökerező hit sejteti. A könyv rizómát alkot a világgal” (DELEUZE–GUATTARI 2015). A nyomozás szerteágazó szálai tehát újabb és újabb kapcsolódási pontokat teremtenek a játékba belefoglalt, kódexszerű töredékekkel, melyek maguk is hipermediáltak, hiszen a díszes iniciálék is a szöveg részei, így arra invitálják az olvasót, hogy kép és szöveg összefonódását értelmezzék (BOLTER–GRUSIN 2000, 12).

Minden dolog mértéke a leány

Ahogy a fentiekben látható volt, a multikurzális labirintusok szimbolikus és tényleges bejárása a saját sorsáról határozni képes, racionális humanista individuum allegóriájának tekinthető: a homo mensura, vagy akár Leonardo da Vinci Vitruvius-tanulmányának tárgya ez, az őt körülvevő világot teljesen megérteni, sőt, kedve szerint hajlítani képes ember. Ahogy Rosi Braidotti írja, a klasszikus humanizmus „Embere” („Man” – azaz egyértelműen férfi) az evolúciós skála csúcsa – ez egyben azt is jelenti, hogy a nála alacsonyabban elhelyezkedőkkel, a tőle különbözőkkel szemben határozza meg magát, hangját ezek ellenében találja meg (BRAIDOTTI 2022, 18). Ebből a szempontból a humanista szubjektum elsőbbsége – annak poszthumanista kritikájával összhangban⁹ – csak a nem hegemón helyzetben lévő Másikjai: nők, LGBTQ+ személyek, nem-fehérek háttérbe szorításával, társadalmi és szimbolikus létezésük megtagadásával érhető el (BRAIDOTTI 2022, 18). Miközben a játék sikeresen szimulálja a középkor és a reneszánsz közti, antropológiai átmenetet, módszeresen alá is ássa a kora modern individuum hegemóniáját.

Ennek első, legszembetűnőbb bizonyítéka Andreas nyomozásainak már említett, elkerülhetetlen kudarca: minden igyekezete ellenére sem képes értelmet adni az őt körülvevő világnak, ahogyan a játék folyamán az elméje is egyre inkább megbomlik. Ezzel szemben Magda, aki a nyomdász lányaként már alapvetően a reneszánsz tudománycentrikus, racionális paradigmájában szocializálódott, az egyre következetlenebbül és szenvedélyesebben viselkedő Andreas kötelességtudó, tisztán gondolkodó ellenpontjává válik, akinek nyomozása mindenképpen sikeresen, a kollektív emlékezetet segítő freskóval zárul. Ezzel párhuzamosan Magda esetében a játékos döntéseinek jóval nagyobb súlya van, mint Andreasnál. Andreas mesterművének alakulása, csakúgy mint a házassága, a fia születése, majd elvesztése a játékon kívül történik. Mindössze két olyan döntése van, amelyeket nem a nyomozásra vonatkoztatva hozhat meg a játékos, de ezek sem a saját életét befolyásolják: az egyikkel a játékos Caspar, a tanítványa életét menti meg vagy

⁹A poszthumanista kritika teljesítményéhez a videójátékok elemzésében lásd BÜLGÖZDI 2023.

sorsát pecsételi meg – ezt is a játékos intencióival ellentétben. Ha ugyanis Andreas kedvesen, gondoskodóan viselkedik Casparral, a kisfiú nem megy el, amikor Andreas erre kéri, és ez végül a gyerek életébe kerül. A másik döntése – szintén a lehetséges következmények mérlegelésének lehetősége nélkül – az akkor még kisgyerek Magdalene későbbi érdeklődési körét fogja orientálni, hiszen a kislány annak megfelelően fog változni, hogy Andreas milyen témájú könyvet visz neki ajándékba. Ezzel szemben Magdalene esetében a játékos döntései befolyásolhatják, lesz-e lehetősége romantikus kapcsolatra az egyik falubeli fiúval, de azt is, hogy ráhatására az egyik novícia otthagyja-e a kolostort a független élet reményében. Úgy tűnik tehát, hogy a *Pentiment* látványosan megfosztja a reneszánsz (férfi)embert a térbeli mozgás, a racionális értelmezés és a döntési lehetőségek ágenciájától – Másikja, az alárendelt nő javára.

Hasonlóképpen a játékos által irányított karakter neme befolyásolja, hogy a játékvilág mely területei hozzáférhetők számára. Kézenfekvő lenne a szkriptórium mint kifejezetten férfias tér – a logosz tere, valamint a feminin kolostor közötti distinkció felállítása, a szkriptórium azonban a második rész végén, a tűzben elpusztul, így a hagyomány jelölőjeként valamennyi karakter számára elérhetlenné válik. A mérleg ebben az esetben egyértelműen Magdalene felé billen, aki nemcsak a férfias terekben: a városházán vagy a kocsmában mozog otthonosan, hanem az említett kolostorba is lehet bejárása, egyszerűen neménél fogva. Andreas kirekesztettségét ezekből a 16. századi logika szerint nőiesként kódolt terekből jól szemlélteti az egyik opcionális nyom, amelyet a játék első harmadában követhet. Andreas itt segíthet a város asszonyainak a birkák lenyírt gyapjából fonalat készíteni, remélve, hogy a közben szerzett információ – Ariadne *fonalához* hasonlóan – a gyilkossági nyomozás labirintusából is kivezeti. Míg a nők maguk között pletykálgodnak, Andreas a ház ablakán bekönyökölve fülelhet, de magába a helyiségbe nem léphet.

A világnak az a társadalmi nemi szerepek alapján szegmentált felépítése, amely Magdalene és Andreas hozzáférését is meghatározza, egyébként a labirintusok esetében – és kifejezetten a *Pentiment* labirintusaiban is – észrevehető. Ahogy Wendy B. Faris kiemeli, a többnyire titkos, rejtett, sokszor föld alatti labirintus formájánál és funkciójánál fogva nőies tér (FARIS 1988, 6), melyen keresztülhatolva a férfi hős jutalomhoz, a rejtély megoldásához jut. A behatolás, áttörés potenciálisan erőszakos képei mellett, ahogy Mircea Eliade is figyelmeztet, a barlangba vagy labirintusba jutás az anyához, az anyaméhbe való misztikus visszatérés megfelelője (ELIADE 1957, 228). Ezzel van összhangban az is, hogy a *Pentimentben*, ahogy láthattuk, a labirintust Beatrice/Szűz Mária tartja a kezében, és az egyetlen karakter, akivel Andreas mindhárom labirintusában találkozik, a felesége és halott kislánya, August édesanyja, Sabine.

Míg a játékban szerepeltetett labirintusok sorozata Andreas belső utazását és a humanista szubjektum tűzkeresztségét viszi színre, addig a játék mint hipermedi-

ált rizóma éppen azoknak a történeteknek enged teret, amelyek a racionális, kora modern, európai férfi önelbeszélése mögött sokszor rejtve maradnak. Bár ahogy szó volt róla, a *Pentiment* sok szempontból hagyatkozik a kódexek ikonográfiájára, hangulatára, konkrét kéziratokat csak nagyon ritkán láthatunk a játékban. Amikor mégis feltűnnek, a lapjaik betöltik az egész képernyőt, és bár a játékosok nem tudnak lapozni vagy ténylegesen végigolvasni a szöveget, a szövegszerűség hangsúlyos, és megragadja a játékos figyelmét (VANDEWALLE 2023). Ennek egyik legjobb példája egy másik opcionális tevékenység, amelyben Andreas az első részben részt vehet: ha Andreas a nyomozás idejéből rászán egy értékes estét, az Etiópiából érkezett Sebhat testvér szívesen mesél a falu asszonyaiból és gyermekeiből – vagyis a sötét bőrű szerzeteshez hasonlóan nem hegemon pozíciókban lévőkől – verbuválódott közönségnek. A történetmesélés azonban ebben az esetben kifejezetten könyvek által közvetített tevékenység, ahol a hallgatóság az etióp Biblia egyik gazdagon illusztrált oldalában, a csodálatos halszaporításról szóló történetben találja magát. „Ez a mi Bibliánkban való, *mi így meséljük el*, hogy Jézus hogyan etette meg a sokaságot mindössze néhány hallal és egy pár kenyérrel” (kiemelés tőlem – O. R. Zs). Míg az illusztráció mint háttér statikus marad, addig a benne nézelődő hallgatóság szabadon mozoghat vagy kérdezhet. Így reflektál a játék a közönség alapvető elvárásai – azaz a Biblia mint fehér emberek története – és a reprezentáció közti különbségre. „Miért barna itt mindenki?” – kérdezi az egyik kisgyerek. „Azért, mert ahonnan én jövök, mindenki úgy néz ki, mint én” – feleli Sebhat. Ahogy tovább folyik a beszélgetés, és felmerül Rothvogel meggyilkolása, Sebhat egy újabb bibliai történettel, Lázár feltámadásával próbál vigaszt adni. Az etióp szerzetes itt azért képes a saját Bibliáját, a saját hagyományai szerint elbeszélt történetet belekapcsolni a fő cselekményszálba (még ha csak választható módon is), mert azt a kódex hipermediált oldalain keresztül teszi: nem labirintus-, hanem rizómaszerű szerkezetben jelenik meg.¹⁰

Ugyanígy a kódex játékon belüli, írott lapjain (vö. HLAVACSKA 2023) jelenik meg először a humanista szubjektumnak szintén alárendelt nők hangja. A játék elején Andreast az egyik apáca, Illuminata nővér megkéri, hogy vigyen vissza neki a szkriptóriumból néhány könyvet egy ajtóba vágott kis nyíláson keresztül, mely a kolostor és az apátság tereit választja el. Míg Sebhat történetével csak bizonyos végigjátszásokban szembesül a játékos, Illuminatáé nem kihagyható elem. Ahogy Andreas visszaviszi a könyveket, a kódexoldal a fentiekhez hasonlóan kitölti a képernyőt, itt azonban Illuminata és Andreas nem csupán az eredeti képek kiegészítői, hanem felveszik az illusztráción szereplő egy-egy karakter pozícióját, és

¹⁰ Érdekes, bár a játékban nem részletezett adalék, hogy Szent Moritz, Tassing védőszentje – akitől a játékban kiderül, hogy tisztelete Mars isten kultuszának tárgyaira épül –, ahogy az egyik karakter elmeséli, maga is római katona volt. A történelmi Szent Mór azonban *egyiptomi* származású római hadvezér volt; leggyakoribb ábrázolása szerint egyértelműen sötét bőrű.

onnan beszélnek egymáshoz. Az első könyv – amelynek egyébként a labirintus a központi szervezőeleme (Doob 2019, 26) – Vergilius *Aeneise*, amelyet Illuminata így jellemez: „kiváló költészet. Férfiaknak.” A (férfi) hős útját nyomon követő eposz valóban nem sok ágenciát kínáló pozíciót tartogat a női olvasók számára, így Illuminata az egyetlen elérhető női szerepmódel, Dido alakját veszi fel. Dido az, akinek fő feladata az *Aeneis*ben az, hogy végighallgassa Aeneas beszámolóját, majd amikor a férfi elhagyja őt, hogy teljesítse a kötelességét, bánatában máglyát épít, amelyen Aeneas kardjával véget vet életének. Illuminata a máglyán haldokló Dido alakjából expliciten foglalja ezt össze: „A nők a történeteinkben szüzek, akiket meg kell menteni és feleségül kell venni, a férfiak kegyetlen csábítói vagy vén banyák. (...) Didóhoz hasonlóan mi, átlagos nők egyszerű eszközök vagyunk a férfiak meséiben. Sosem lehetünk a saját történeteink főhősei, és ez alól egyetlen nő sem kivétel, legyen az apáca vagy császárnő.”

Ha a szóban forgó nő csak *egyetlen* szerepet tölthet be, a 16. század Bajorországában ez kétségtelenül így van. Illuminata pozíciója azonban különleges, ugyanis a hipermediáció által létrehozott rizómák, melyek a diegézis különböző szintjeit (a kódexeket és a nyomozást) összekapcsolják, lehetővé teszik számára, hogy a különböző textusokból, szerepmódellekből a saját döntései és értékítélete alapján ki-be járkáljon. Ez a mozgás láthatóan több cselekvőkészséggel ruházza őt fel, mint például Andreast a labirintusok (a labirintusjáró akarától függetlenül szerveződő tereinek) bejárása. Ez tükröződik a második könyv, Andrea de Barberino *Il Guerrin Meschino* című lovagregényénél is, amelyet Illuminata és Andreas élvezettel gúnyol, miközben Illuminata sokáig csak a lap széléről – egyértelműen a kívülálló pozíciójából – beszél, majd egy lovagi tornát szemlélő hölgy (ugyancsak külső szemlélő) alakját veszi fel. A harmadik könyv már természeténél fogva is megerősíti a nők számára elérhető szerepek dilemmáját: Marguerite Porete *Egyszerű lelkek tükre* című misztikus alkotásáról van szó, melyet szerzőjével együtt a 14. század elejétől eretnekként üldözött az egyház, és valamennyi példányát elégette. A játék nem tisztázza a kézirat címét, sem szerzőjét,¹¹ azonban figyelemre méltó, hogy a játék során itt először látunk csak szöveget tartalmazó kéziratlapot – ez akár azt is implikálhatja, hogy a szerzőség lehetőségével a játék látványosan kitágítja a kor által lehetővé-lehetetlenné tett női szerepkategóriákat.

Ezt támasztja alá a játék záróképe is. Miután Magdalene elutazik, Andreas Tassingban marad, és a szélmalom körbeforgó karjai alatt együtt rajzol a falubeli gyerekekkel. A szereplők eltűnnek, de a pálcikarajzok ott maradnak, kimerevednek, majd a kamera távolodásával egy realiztikusan ábrázolt, háromdimenziós

¹¹ Ez utóbbi 1945-ig nem is volt tudott, de a késő középkorban sokan remélték Árpád-házi Szent Margittal azonosítani Marguerite Porete-et (FALVAY 2002).

kódexlap illusztrációjaként jelennek meg, ezzel tovább építve a rizómát a játékos valósága irányába. Az illusztráció alatt álló, cirkalmas betűkkel odaírt latin szöveg így szól:

„Ante hodiernum nomen meo operi signum dedi. (...) Soror Amalie Volklingenis”

(„A mai napon nevemmel jegyzem munkámat. [...] Volklingeni Amalie nővér).”

Ezzel a zárlattal Andreas és a többiek pusztán szereplőivé válnak annak a történetnek, amelyet végső soron az addig félrevezetett, kihasznált, hangjától megfosztott Amalie ír le, majd aláír – ellentétben a középkor jellemzően névtelen másolóival, vagy akár Andreas másolatként induló mesterművével. Mivel a hipermediált rizóma garantálja a diegézis különböző szintjei közötti átjárást, Amalie nővér olyan szerzői autoritásra tesz szert, amely a humanista szubjektum célratörő labirintusjárása helyett a rizóma nem hierarchizált, decentralizált, nem lineáris szerkezetéből adódik.

A rizóma asszonya

Térjünk vissza egy pillanatra a játék címében sejtetett rétegzettségre, a végleges változat alól elősejlő, másik képre, a *pentimentóra*. A *Pentiment* erre a szimbolikára hagyatkozik az egymásra torlódó múltolvasatok, a hagyományhoz fűződő kapcsolat vagy Andreas mesterműve esetében, de ugyanígy viszonyul egymáshoz a humanista szubjektum születése, valamint a vele párhuzamosan létező, nem hegemon hangok megjelenése is. A *Pentiment* a technomediális változások fényében demonstrálja, hogy a lassan a kódexkultúra helyébe lépő könyvnyomtatás kora hogyan tette lehetővé a pontosan mérhető és feldarabolható, lineárisan előrehaladó idő elgondolását és ezzel együtt a változást kiváltani képes, saját labirintusában döntéseivel navigálni tudó, racionális humanista szubjektum létrejöttét. Ugyanakkor a reneszánsz ember kontrollszerzésének látszólag homogén és pontosan megformált képe mögül a humanista szubjektum Másikjainak szerteágazó, sokszor töredékes és befejezetlen, mégis ágenciát, a történetük elmesélésének és alakításának lehetőségét adó sokfélesége sejlik át. A fentiekben amellettt érveltem, hogy a *Pentiment* ezt a játékmekánika, valamint a hipermediációban szembeötlővé tett kódexszerűség által létrejövő rizómastruktúrák segítségével teszi lehetővé. Amalie nővér teljes aláírása így hangzik: „Soror Amalie Volklingenis, Nostra domina labyrinthi”: „Volklingeni Amalie nővér, a labirintus asszonya”, ahol a labirintus szívében újjászülető nővér magára veszi Mária attribútumait. Akár így is alakíthatnánk: „Nostra domina rhizomatis – A rizóma asszonya.”

Felhasznált irodalom

- ASSMANN, Jan (2004), *A kulturális emlékezet. Írás, emlékezés és politikai identitás a korai magaskultúrákban*, Budapest, Atlantisz.
- BÉNYEI Tamás (2000), *Rejtélyes rend. A krimi, a metafizika és a posztmodern*, Modern Filológiai Füzetek 57., Budapest, Akadémiai Kiadó.
- BOLTER, Jay David – Richard GRUSIN (2000), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- BOLTER, Jay David – Richard GRUSIN (2011), A remedializáció hálózatai, ford. BABARCSI Katica, *Apertúra* 2011/1. <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/bolter-grusin-remedializacio-halozatai/>.
- BORGES, Jorge Luis (1986a), Az elágazó ösvények kertje, in uő, *A titkos csoda*, Budapest, Európa, 112–27.
- BORGES, Jorge Luis (1986b), Bábeli könyvtár, in uő, *A titkos csoda*, Budapest, Európa, 101–111.
- BRAIDOTTI, Rosi (2022), *Posthuman Feminism*, Cambridge, Polity.
- BURDETTE, David (2022), Pentiment Review – A Clear Picture, *GAMINGTREND*, 2022. november 14. <https://gamingtrend.com/feature/reviews/pentiment-review-a-clear-picture/>.
- BÜLGÖZDI Imola (2023), A nonhumán kommunikáció szerepe a poszthumán kiterjesztett szubjektivitás ábrázolásában a *Fe* című videójátékban, *Filológiai Közlöny* 2023/4, 13–27..
- CSÖNGE Tamás (2024), Adalékok a videójáték szemiotikájához és ontológiájához, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 13–27.
- DELEUZE, Gilles – Felix GUATTARI (2015), Rizóma, ford. GYIMESI Tímea, *Szövegvizualizáció*, 2015. március 23. https://szovegvizualizacio.blog.hu/2015/03/23/gilles_deleuze_es_felix_guattari_rizoma_mille_plateaux_bevazeto_1980_reszletek_gyimesi_timea_fordita?token=da935b6cfaeb0d2cd5baa72f6652808b.
- DOOB, Penelope Reed (2019), *The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity through the Middle Ages*, Ithaca, New York, Cornell University Press.
- Eco, Umberto (1986), *Semiotics and the Philosophy of Language*, Bloomington, Indiana University Press.
- Eco, Umberto (1988), *A rózsza neve*, ford. BARNA Imre – KLANICZAY Gábor, Budapest, Árkádia.
- EISENSTEIN, Elizabeth L. (1980), *The Printing Press as an Agent of Change*, 1. kötet, Cambridge, Cambridge University Press.
- ELIADE, Mircea (1957), *Mythes, rêves et mystères*, Paris, Gallimard.
- FALVAY Dávid (2002), Marguerite Porete, az Egyszerű lelkek tükre és annak magyar vonatkozásai, *AETAS – Történettudományi folyóirat* 2002/4, 148–51.
- FARIS, Wendy B. (1988), *Labyrinths of Language: Symbolic Landscape and Narrative Design in Modern Fiction*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara (2007), Labyrinth and maze, *Space Time Play*, 74–77.
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara (2018), Game Narrative Through the Detective Lens, *Proceedings of Digra 2018*.

- HAFER, Leana (2022), Pentiment Review, *IGN*, 2022. november 14. <https://www.ign.com/articles/pentiment-review>.
- HAIG, Matt (2021), *Éjféli könyvtár*, ford. KÖSZEGHY Anna, Budapest, GABO.
- HLAVACSKA András (2023), Olvasott halál. Az írott dokumentumok fellapozásának ergodikus jellege H. P. Lovecraft *Cthulhu hívása* című kisregényében és a *Call of Cthulhu* című videójátékban, *Filológiai Közöny* 2023/4, 28–40.
- HORVÁTH Imre Olivér (2024), Ludopoétikai kölcsönhatások a *Baba is You*-ban, *Filológiai Közöny* 2024/1, 48–62.
- KITTLER, Friedrich (2001), Perspective and the Book, ford. Sara OGGER, *Grey Room* 5, 39–53.
- KLEINERMAN, Danielle – Chiara HAYNES (2023), Regret in Play and in Paint: Authorship, Narrative, and Intertextuality in Pentiment (2022), *Proceedings of Digra 2023*.
- MAGO, Zdenko (2019), Easter eggs in digital games as a form of textual transcendence (case study), *Acta Ludologica* 2: 2, 48–57.
- MAKAI Péter Kristóf (2024), Szövegbe zárt delírium: a *Disco Elysium* test- és elmeképe, *Filológiai Közöny* 2024/1, 96–117.
- MCLUHAN, Marshall (2003), *Understanding Media: The Extensions of Man (Critical Edition)*, Berkeley, CA, Gingko Press.
- O. RÉTYI Zsófia (2023), A játék mint memóriapalota vagy labirintus? – Múltfeldolgozás a Pentiment című videójátékban, *Kortárs Online*, 2023. március 13. <http://kortaronline.hu/aktual/pentiment.html>.
- PÓLYA Tamás (2024), A videójátékok esztétikai nyelvzete – Építőegységek, improvizáció és kvázi-egyediség, *Filológiai Közöny* 2024/1, 29–47.
- SCHILD, Jennifer (2023), The Talking Scripts of Obsidian's *Pentiment*, *Language at Play*, 2023. január 9. <https://languageatplay.de/2023/01/09/the-talking-scripts-of-obsidians-pentiment/>.
- VANDEWALLE, Alexander (2023), Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games, *International Journal of the Classical Tradition*, 2023/ május. <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w>.
- WATTS, Rachel (2022), Pentiment Review: A Captivating Murder Mystery Spanning 25 Years of Rich Medieval History, *Rock, Paper, Shotgun*, 2022. november 15. <https://www.rockpapershotgun.com/pentiment-review>.

Szövegbe zárt delírium

A Disco Elysium test- és elmeképe

Hatnapi részegség: „Ébredj a valóra!”

Az észt ZA/UM stúdió korszakalkotó interaktív elbeszélése, a *Disco Elysium* (2019) egy hatalmas kritikusi sikert megért játék, amelynek a történetvezetése, hangulata és lélekábrázolása kiemelt szerepet kapott a körülötte kialakult kritikai diskurzusban. Cikkemben arra teszek kísérletet, hogy körbejárjam, hogyan használja a nyelv mediális eszközeit a játék arra, hogy kapcsolatot teremtsen a játék főhősének testi tapasztalásai és a játék világának felépítése között. Céлом nem több, mint hogy felvázoljam az interaktív digitális narratíva egyik válfajának, a szöveggözpontú kalandjátékoknak abbéli képességét, hogy textuális stratégiái révén világot építsenek, és a *Disco Elysium* esetén keresztül bemutassam, hogyan problematizálhatják a posztoszocialista társadalomszerveződést a játék főhősének percepcióin keresztül.

Amikor magunkhoz vesszük az irányítást,¹ a játék főhőse, az alkoholista Harrier Du Bois örvezető-nyomozó arra ébred, hogy egy átmulatott éjszaka után elfelejtette, kicsoda, és mit keres Revacholban, „a világ egykori, mára levitézlett fővárosában” (DE 11–75).² Bár névleg egy gyilkosság felderítése körül forog a cselekmény, valójában a nagyobb rejtély, amelyet Harrynek fel kell derítenie, az,

¹ A számítógépes játék a játékos részvételére épülő műfaj, amelyben egyes végigjátások során a történet számottevően megváltozhat. Ezért amikor a játékos döntéseiről és a játék eseményeiről írok, gyakran fogok többes számban beszélni a játékosokról, hogy ezzel is jelezzem a közösségi, interszjektív validálható eseménysorokat, amelyek végigjátásról végigjátásra állandóak maradnak. Mindez nem von le semmit az egyéni játékos esetlegesen eltérő pályát befutó végigjátásának értékéből, amelynek során egyes történetelemek másképpen zajlanak le, megváltoztatva a játékállapotot.

² A *Disco Elysium* jelentős része szöveges kalandjátékként vagy hipertextként működik. Minden egyes megjelenített szövegrészletnek egyedi azonosítója van a program szöveggönyvében, amelyet a rajongók olyan kereshető szövegrepozitóriummokká konvertáltak, mint a Disco Reader (xyrilyn 2023) vagy a FAYDE Playback Experiment: On-Air (Morgue-XiiV 2023). A tanulmány számára a hivatkozási alap a Disco Reader abbéli szövegváltozata, amely a *Disco Elysium: The Final Cut (Jamais Vu Edition)* játékkiegészítő megjelenése utánra datálható. A hivatkozást (DE #párbeszédID-#mondatID) formátumban közlöm, saját magyar fordításomban, majd az eredeti, angol szöveget lábjegy-

hogy kicsoda valójában, és hogyan fog tudni megbékélni önmagával. Mégis, a cselekményfolyam, amelynek során kiderül (rontóc, leánykori nevén spoiler következik!), hogy a játék kezdete előtt felakasztott személy, Ellis „Lely” Kortenaer egy zsoldosreg tagja, akit Iosef Lilianovich Dros, egy dezertőr politikai indokból és a zsoldos partnere iránti, elfojtott szexuális vágya miatt lőtt le, végigtereli Harryt Revachol egyik anómiában tobzódó kerületén, Martinaise-en. A gyilkosság felgöngyölítése azonban korántsem a legfontosabb eleme a játéknak, sokkal inkább egyfajta moralitásjátéknak tekinthetjük – a cikk egyik legfontosabb célkitűzése az, hogy kifejtsem, miért.

„A nyomor országairól / térképet rajzol a penész”, avagy Elysium tündöklése és bukása

Revachol ugyanis a totális anómia terepe: forradalmak buktak meg, erős centrális kormány híján a dokkmunkások (*débardeur*-ök) maffiaként működő szakszervezete uralkodik, önrendelkező zsoldosok járják a várost, általános a nyomor, és mindenki valamilyen szerben keresi a kiutat. Nem csoda hát, hogy Harry is a saját démonaival küzd, amire ráment a házassága, a testi-lelki egészsége és lassacskán az állása is.

Az alkotók Elysium világát egy több éven át tartó asztaliszerepjáték-kampány során alkották meg (vö. KREK 2024), ezért világepítésük előtt nem tudok illő terjedelemben fejtegetni, így Revachol fiktív történelmét az alábbiakban dióhéjban foglalom össze. Elysium egy, a mai technológiai fejlettségünkhöz viszonylag közel álló alternatív világ, amelynek hatezer éves történelme a miénkhez megközelítőleg hasonló korszakokon át fejlődött: a perikarnasszoszi kor a mi bronzkorunknak felel meg, a frankóniai kor a kora középkornak, a doloresi kor a reneszánsznak és „Az Új” a modernitásnak. Elysium népeinek vezetője a mi papánkkal rokonítható „ince” (innocence), akik közül az első találta fel a vallást és az emberek egyenlőségének hittételét. A leghíresebb ince Dolores Dei, akinek Harry történetében központi szerep jut, jóllehet ő maga a doloresi kor során merénylet áldozatává vált, s emlékét azóta is szentként tisztelik. Az „elsőszázadi forradalom” a világban található kapitalista és kommunista tömörülések hosszas összecsapásainak gyűjtőneve, amelyben a kapitalista erők kerekedtek felül kommunista vetélytársaikon.

Fontos különbség, hogy a mi világunkhoz képest Elysium „isolákra”, avagy szigetvilág-kontinensekre tagolódik, amelyek között nincs feltérképezhető tér, mert azt a „Homály” (the Pale), egy anyagában ritkított, ködszerű matéria tölti ki, melynek az emberi elmére igencsak káros hatása van. Revachol az Insulindia nevű

zetben ismertetem. Itt például Revachol mint „the disgraced former capital of the world” nevezetik meg az eredetiben.

szigetvilágon fekszik, azon belül is La Caillou-n. Rómához hasonlatosan Revachol egyszerre jelenti a várost és a Fennhatóság néven ismert birodalmi államformát, amelynek központja Revachol. A birodalmi aranykor után Revachol uralmi válságba sodródott II. Fényűző Filipposz költekezése miatt, majd az őt követő filippi királyok alatt hosszas hanyatlásnak indult, melynek az előszázadi forradalom vetett véget. A mi világunk Romanov-dinasztiájával és cári Oroszországgal való hasonlatosság nem lehet meglepő, ha figyelembe vesszük a játék alkotóinak ész származását, valamint aényt, hogy a mai Tallinn a 20. század elejéig világszerte Reval néven volt ismeretes.

Kivonatos történetünk szempontjából fontos mozzanat, hogy a kommunárdok felkelése és a rövid életű kommün után végül Revacholt a felkelést leverő nemzetközi Koalíció megszállta, és a mi Berlinünkhöz hasonlóan befolyási zónákra tagolta fel. Azonban a várost senki sem akarta ténylegesen felügyelni, mivel ez komoly erőforrások lekötésével járt volna, ezért életre hívták a Revacholi Polgári Milíciát, amely karhatalmi erőként lépett fel a rend és a béke fenntartása érdekében. Revachol történetében a világ harmincas éveinek gazdasági fellendülését és kulturális pezsgését (amikor a diszkózene meghódította Insulindiát) hosszan tartó stagnálás és lassú lecsúszás követte, mivel a hatalmi centrum átveddött más szigetkontinensekre, és magával vitte a munkaerőt és a tőkét. A Revacholi Polgári Milícia afféle szedett-vedett, mélységesen demotivált rendőrséggé degradálódott, míg a szakszervezetek megerősödtek, és kvázi önkormányzati funkciót ellátó, végtelenül korrupt bünszervezetté fejlődtek, amelyek összejátszanak és/vagy informális hatalmat gyakorolnak a rendőrség fölött. Ennek a rendőrségnek a tagja főhősünk, Harrier du Bois, azaz Harry.

„Lelkek közt ingyen keresek / bizonyosabbat, mint a kocka”:
a szerepjáték lenyomatai a *Disco Elysium*ban

E – lehetőségeimhez mérten hosszúra nyúlt – történeti és technikai bevezető után szeretném megalapozni, milyen elméleti és módszertani eszközökkel közelítek a játék emberképéhez és narratív stratégiáihoz. Előljáróban leszögezem, hogy bár a *Disco Elysium* játéktere szembeszökő látványvilággal, hangulatos zenei aláfestéssel és kitűnő szinkronszínészi munkával kel életre, elemzésemben a játék szövegi megformáltságára, valamint mechanikáira helyezem a hangsúlyt, és túlnyomórészt a szöveges kalandjátéki minőségében látom újító művészi erejét. A szöveg értelmezéséhez a hermeneutikai videójáték-kritika (ARJORANTA 2022), azon belül is a szoros szövegolvasás (BIZOCCHI-TANENBAUM 2011) eszköze nyújt segítséget. Elemzésemben kiemelt szerephez jut Harry testi-lelki percepcióinak vizsgálata, amelyek túlnyomórészt szöveges formátumban jelennek meg, s amelyeket a testi/korporeális narratológia (CARACCILO-KUKKONEN 2021, PUNDAY

2003) valamint a neuronarratológia (FARMASI 2023) médiaspecifikus (PUNDAJ 2019) szűrőjén át olvasom. Külön figyelmet szentelek annak, hogy a játék képességrendszerében tapasztalható kognitív munkamegosztást az olvasó elé tárjam, kiemelve azon képességeket, amelyek egyben a város *genius locijának* letapogatására is szolgálnak, mint például a Borzongás (Shivers), a Bajtársiasság (Esprit de Corps) vagy akár az Észlelés (Perception), mivel ezek a képességek a természetellenes narratológia (ALBER–HEINZE 2011) nem-mimetikus eszközeivel is élnek, hogy a várost életre keltsék.

A *Disco Elysium* a számítógépes szerepjátékok (angol betűszóval: CRPG-k, lásd BARTON–STACKS 2019) műfaji hagyományának örököse, amelyek a papíralapú (pen-and-paper) szerepjátékokból merítik legtöbb játékmechanikájukat (PETERSON 2012). Tömören: az 1970-es évek derekán megjelent, első szöveges kalandjátékok a tolkien hagyományokat és a hipertextet ötvözve kínáltak automatizált történetmeséléssel működő próbatételeket játékosaik számára (MAKAI 2022). A szöveges kalandjátékokra jellemző játékmenetben a játékosnak egy virtuálisan kialakított szövegtérben kell a megfelelő számítógépes parancsok segítségével előrehaladnia egy hiperlinkekre épülő szöveglabirintusban, amely módszeresen akadályozza az előrehaladást különféle ellenfelek és fejtörők latba vetésével (vö. O. RÉTI 2024). Egy interaktív fikciós elbeszélés végigjátszása abból áll, hogy a játékos a rendelkezésére álló parancsok segítségével az apró, megjelenített szövegrészleteket, avagy textonokat összefűzi egy scriptonná, amely minden egyes végigjátszással megváltozhat (AARSETH 1997, 62). A végigjátszás a fejtörők megoldását a továbbhaladással, új helyszínek felfedezésével, végül pedig a labirintusból való kijutással hálálja meg, mely egyben a történet befejezésének örömeivel kecsegteti a játékost.

A legismertebb korai szöveges kalandjáték a kentuckybeli Mamut-barlang bedquilti régióját feltérképező programozó-barlangász William Crowther és munkatársa, Don Woods közös műve, a *Colossal Cave Adventure* (1975–1976). A kalandjáték egyfelől hűen képezi le a Crowther által ismert barlangrendszert, másfelől a szövegegyüttest tolkien mágiával ruhazza fel az akkoriban szárnyát bontogató *Dungeons and Dragons* (GYGAX–ARNESON 1974–1975) szerepjáték hatására. Szintén a D&D és a szöveges kalandjátékok elegyéből születik az úgynevezett dungeon crawling, avagy kazamatafosztogató játékmenet, amelyben a csatározás és egy ismeretlen, jól körüljárható labirintusrendszer feltérképezése adja a játék fő vonzerejét. Ezzel szemben a nyílt világú CRPG-k, mint például a *Fallout*-univerzum, az *Elder Scrolls*-játéksorozat vagy a Bioware cég D&D-világában játszódó szoftverei egész kontinensek bejárását teszik lehetővé, teret engedve a világépítésnek és a különféle kultúrák bemutatásának, valamint a kiterjedtebb, szövevényesebb cselekmény kibontakozásának.

A D&D hatása kolosszális mértékű a számítógépes szerepjátékok világában, de ezek közül is kiemelkedik a *Planescape: Torment* (Black Isle Studios 1999), egy

többregényi szövegből álló, történetközpontú, a harcrendszert háttérbe szorító CRPG, amelynek névtelen, emlékezetkiesésben szenvedő főhőse valóságos orpheuszi pokoljárással derít fényt kilétére és korábbi döntései súlyára. A *Disco Elysium* játékmechanikák tekintetében is szervesen illeszkedik a CRPG-k numerikus képességpróbákra épülő, dialógusokban bővelkedő játékmenetébe, melynek során egy vagy több kalandozó csapatot alkotva indul útnak egy alaposan kidolgozott világ rejtélyeinek felderítésére. Azonban míg a papíralapú szerepjátékok első generációja és az ezeken alapuló CRPG-k esetében a képességek maximalizálása, az ellenséges szörnyek legyőzése és a kincsek felkutatása áll a játék központjában, addig a *Disco Elysium* esetében a krimi műfajának toposzai az uralkodó cselekményszervező erők. A *Planescape: Torment* nem csak ezen hasonlóságok miatt fontos előképe a *Disco Elysium*nak, hanem azért is, mert a játék fő témája az identitás és a személyes felelősség kérdéseinek boncolgatása, valamint a főszereplőben, Harryben végbemenő lelki tusa, amely felér egy psychomachiával.

Bár számos számítógépes szerepjátékban fontos mechanika, hogy a játékos egy kalandozócsapatot verbuválva veszi fel a küzdelmet az ellenfelekkel, a *Disco Elysium* ennél is tovább megy. A játék legemlékezetesebb újítása, hogy a más szerepjátékokban csupán passzív, numerikus képzettségeket (mint például Erő, Állóképesség, Intelligencia) önálló személyiséggel vértézi fel, amelyek folyamatosan kommentálják a történéseket, emellett párbeszédet folytatnak egymással és Harry tudatos énjével. A képességek a játékos fő ablakai a történet világára, és teljes értékű narrátorok: Retorika a szónoki készségét képviseli, míg Empátia a beleérző képességet; továbbá Tekintély révén tud Harry olvasni a szereplők közti hierarchiában és tekintélyt parancsolni a gyanúsítottakkal szemben, ugyanakkor Biokémia arra fogja sarkallni Harryt, hogy kábítószerekhez jusson, vagy szeretetét és kéjvágyát kifejezze mások iránt (KURVITZ 2017a, 2017b, 2018a, 2018b, MOSKOVINA 2018). A Harry fejében megszólaló 24 hang így válik tevékeny résztvevőjévé a cselekménynek, hiszen egyfolytában igyekeznek befolyásolni Harry döntéseit, valamint megoldási lehetőségeket kínálnak a játék fejtörőire (olykor Harryre nézve kifejezetten kártékony kimenetellel). Ezáltal a játéknak nem egy, hanem tulajdonképpen 25 főszereplője lesz, akik folyamatosan befolyásolják, hogy a játékos mit érzékel a környező világból. Mivel terjedelmi korlátok miatt csak néhányuk elemzésére szorítkozom, az alábbi négy táblázatban közlöm a képességek teljes listáját, valamint hogy a játékban milyen típusú képességpróbák során tesznek jó szolgálatot.

1. táblázat: *A Disco Elysium intellektuális (Intellect) képességei*

<i>Képesség angolul</i>	<i>Magyar megfelelője</i>	<i>Hatásköre</i>
Logic	Logika	Racionalitás, elemzőkészség, általános intelligencia
Encyclopedia	Lexikális tudás	Általános műveltség
Rhetoric	Retorika	Meggyőzés, érvelés, vitakészség
Drama	Dráma	Színlelés, hazugságok észlelése
Conceptualization	Absztrakció	Művészi szépérzék, kreativitás
Visual Calculus	Szemmérték	Helyszínelés, rálátás

2. táblázat: *A Disco Elysium lélektani (Psyche) képességei*

<i>Képesség angolul</i>	<i>Magyar megfelelője</i>	<i>Hatásköre</i>
Volition	Akaraterő	Lelki stabilitás, önkontroll
Inland Empire	„A belső utak birodalma”	„a lynchi képesség”, érzelken túli észlelés, a természetfölötti manipulálása
Empathy	Empátia	Beleérző készség, gyanúsítottak felmérése
Authority	Tekintély	A hatalom projekciója, dominancia, hatásos fellépés, megfélemlítés
Esprit de Corps	Bajtársiasság	Betekintés a rendőri viszonyrendszerekbe, rendőrtiszti kultúra ismerete
Suggestion	Meggyőzés	Rapport kialakítása, mások manipulálása, egymás ellen kijátszása

3. táblázat: *A Disco Elysium testi (Physique) képességei*

<i>Képesség angolul</i>	<i>Magyar megfelelője</i>	<i>Hatásköre</i>
Endurance	Állóképesség	Kitartás, fizikai erő kifejtés
Pain Threshold	Fájdalomküszöb	Sebzésekkel és önsanyargatással szembeni ellenálló képesség
Physical Instrument	Edzettség	Testnevelés, erőnlét
Electrochemistry	Biokémia	Libidó, szeretet, szerek szeretete, függőség
Shivers	Borzongás	Ráhangolódás a város ütőerére, távoli események érzékelése
Half Light	Örök Éberség	„Üss vagy fuss” reakciók, megfélemlítés, félelemérzet, készenlét

4. táblázat: *A Disco Elysium motorikus (Motorics) képességei*

<i>Képesség angolul</i>	<i>Magyar megfelelője</i>	<i>Hatásköre</i>
Hand/Eye Coordination	Szem-kéz koordináció	Kézügyesség, elkapás, fegyverhasználat
Perception	Észlelés	Részletek felismerése, érzékek kiélesedése
Reaction Speed	Reakcióidő	Gyors reagálás, kitérés, szavakészség
Savoir Faire	Kecsesség	Ügyesség, lopakodás, menőség, tánc- tehetség
Interfacing	Műszaki érzék	Gépkezelés, zártörés, technikai ismeretek, bütykölés
Composure	Tartás	Sztoicizmus, érzelmek elkendőzése, pó- kerarc, testbeszédben olvasás, fesség

Ebben a METRIC-nek nevezett rendszerben a készségek egytől tizenkettesig tartó értékeket vehetnek fel, amelyeket két hatoldalú kockával tesz próbára a játékos, hogy eldőljön, sikerrel vette-e az akadályt, vagy kudarcot szenvedett (két egyes dobása a garantált kudarc, két hatos pedig a garantált siker záloga, így mindig van 3–3% esély arra, hogy akár pozitív, akár negatív irányba hajoljon a próba kimenetele). A játékokban a képességpróbáknak két kategóriájuk van, a fehér és a vörös képességpróba: míg az előbbit többször is meg lehet kísérni – mivel kudarc esetén „lezáródik” a próba, és újabb képességpontok szerzése esetén újra megnyílik –, addig a vörös képességpróbák egyszeriek és megismételhetetlenek; kudarc esetén Harrynek együtt kell élnie azok következményeivel, történjék bármi. A játékdizájn dicséretére válik, hogy ezek a kudarc esetek legalább annyira szórakoztatóak, mint a sikerek, sőt, gyakran csálnak kifejezett mosolyt a játékos arcára, ahogy Harry csetlik-botlik a nyomozás során, olykor szó szerint.

„Bennem csendesen / Ezernyi ősz mozgás jár vén utat”:
a játszott test csodája

Mindeme alapmechanikák ismertetése után érdemes kicsit mélyebbre hatóan is foglalkozni a videójátékok testnarrációjával. Mint azt Daniel Punday is felismeri, „a digitális elbeszélések kezdettől fogva egyben narratológiai elméletek is” (2019, 24).³ Noha a videójátékok elméletalkotói *ab ovo* sokat merítettek a hagyományos narratológia eszköztárából (AARSETH 1997, MURRAY 1997, RYAN 2001), a játékos döntéshozatali képessége merőben más textuális dinamikákat kezd el megmozgatni a legelső szöveges kalandjátékoktól és lapozgatós könyvektől kezdve (JERZ 2007, MONTFORT 2003, WAKE 2016). A nyomtatott próza és az interaktív digitális narratívák szövegalkotása között pedig az a legnyilvánvalóbb különbség,

³ „From its very beginnings, digital narrative is also narrative theory.”

hogy előbbi művek még a legnyitottabb formájukban (Eco 1962) is rögzítettek és megmásíthatatlanok, a történet kimenetele adott, míg az utóbbinál a designerek egy „proto-történet” minden eshetőségét előre megtervezik, amely változatokból a játékos csak egyet aktualizál a végigjátszása során, vagyis a különböző végigjátszások érdemben eltérnek egymástól úgy a cselekményvezetésükben, mint a végkimenetelükben (KOENITZ 2023, 76–79).

A *Disco Elysium* világában a narráció mindenekfelett egyetlen hanyatló egészségű ember, Harry testi tapasztalásain keresztül festi meg Revachol lebomló világát. Ennek következtében a test- és elmenarráció világnarrációvá válik, és egyben a játékszöveg által közvetít egy meglepően koherens elméletet a játékvilág, Revachol társadalmi szövedékének megbomlásáról, valamint annak okairól is. Bár a videójáték-elméletek a játékos testét gyakran avatárként értelmezik (CASTRONOVA 2003, DE WILDT et al 2020, RYAN 2006), vagyis olyan testi projekcióként, amely egyszerre válik a játékos vágyteljesítő, idealizált ábrázolásává és ágenciaközpontjává a játék világában, Harry olyannyira sebzett, szálnalmas és korábbi baklövésai által terhelt karakter, akit az ösztönei (képességei) vezérelnek, hogy az igen messze esik az idealizáltságtól, a videójátékhősök esetében megszokott kompetenciától vagy a nagy fokú testreszabhatóságtól, amelyet elvárnánk egy klasszikus videójáték-avatártól; viszont cserébe egy játéktörténeti mércével mérten is kidolgozott, sokrétű, egyedi hangon megszólaló karaktert kapunk, akinek – a játékos cselekedeteitől függően – szokatlanul széles skálán mozoghat jellemfejlődése. Ahogy azt Punday is megjegyzi a játékos és avatárja közt fennálló kapcsolatáról, „a játékos viszonya a képernyőn felbukkanó képviselőjével sokkal összetettebb [mint a pusztá azonosulás], épp azért, mert a karakter látszólag egymásnak ellentmondó funkciókkal bír – egyszerre az eszköze a játékosnak és szereplője a kibontakozó elbeszélésnek” (2019, 96).⁴ Harry amnéziája ugyanakkor szokatlan rugalmasságot is biztosít a játékosnak, hogy a megfelelő képességpontok elosztásával, valamint a párbeszédopciók közti választások révén saját képére formálja ezt a szereplőt; megteheti, hogy a játék végéig nem néz tükörbe, így a kezelőfelületen az avatárja végig elmosódott festékpaca marad, vagy akár ki is találhat magának egy új nevet, és Raphaël Ambrosius Costeau-ként mutatkozhat be mindenkinek a játék végéig, de meghatározhatja a karakter politikai irányultságát és legfontosabb rögeszméit is a Thought Cabinet, azaz az Elmeraktár segítségével, amelyben gondolatokon rágódhat hosszabb-rövidebb ideig némi képességjavulásért és -romlásért cserébe.

Harry életvitele és gondolatai – különösen, ha azok érdemben elütnek a játékos szellemiségétől – valószínűsíthetően inkább megnyitnak egy teret (ha nem is feltétlenül szakadékot) a főszereplő és a játékos közt, amely ideológiai reflexióra

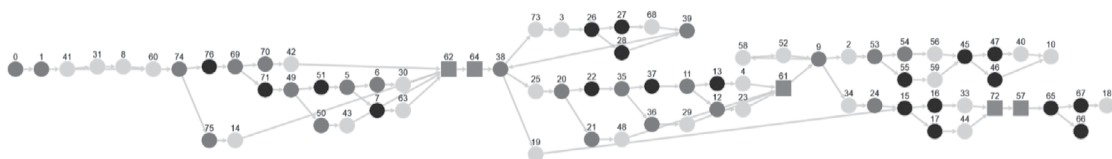
⁴ „the player’s identification with an on-screen representation is more complex precisely because the character seems to be performing contradictory roles—both as a point of player action and as an object of narrative that we are watching unfold.”

készíteti a befogadót. A *Disco Elysium* esetében azonban az ideológiát döntően a test és a testi tapasztalások szövegbeli leképeződése közvetíti a játékos felé, beszédaktusokként. Ennek kiváló példája Harry függőségeinek ábrázolása.

Harry ugyanis erősen politoxikomán: a játékban az alkohol és a cigaretta könnyen elérhető szerek, akad viszont lehetőségünk arra is, hogy speedet szippantsunk, sőt, a fiktív pirholidon nevű, sugárfertőzést gyógyító, pszichedelikus mellékhatásokkal bíró szerrel is élhetünk. Minden egyes szer használatához külön, tapasztalati pontokban mérhető jutalmat adó küldetés társul, és ha magas a Biokémia képességünk, Biokémia biztatja Harryt, hogy „gyerünk, tessék fogyasztani!”.

Harry először a játék kezdetén a Rongyokban táncoló (Whirling-in-Rags) presszóban találkozik az alkohollal, a pultra kiömlött fekete rum formájában. Biokémia azonnal a legkézenfekvőbb megoldást választja: megpróbálja Harryvel felnyaladni a drága nedűt (419-es beszélgetés). Ha vonakodnánk, például későbbre halasztanánk a nyalakodást, Biokémia sértődötten jegyzi meg: „»Talán később?!« Mi van ma, papírkutya péntek? Mi ez a lagymatag, teszetosza hozzáállás? Régebben *szívvel-lélelkel* hajtottad fel a piát. Mutasd meg, hogy mennyire fiatal vagy még! Hogy még ÉG benned a tűz. Nyald föl, de ízibe!”⁵ Ezzel szemben ha belemegyünk a buliba, Biokémia valósággal ujjong: „Ez az, fiam, ó, yeah! A mezolimbikus jutalmazó idegpályáid valósággal tombolnak a gondolatra. »Nyald föl, nyald föl, nyald föl!«, skandálják a receptoraid.”⁶ Ami kiemelendő ebben a párbeszédben, az elsősorban a kimondottan neurologizáló diskurzus, a szatirikusan megszemélyesített idegrendszer középpontba helyezése és a testi-tudati tapasztalások moralitásjáték-szerű lelki tusája – mind különös ismertetőjegyei a *Disco Elysium* elbeszéléstechnikájának.

Az 1069-es számú dialógus a kábítószer-tutorial, melynek vizualizációját alább közlöm. Ennek alaposabb elemzése fontos tanulságokkal szolgál.



1. ábra: A szerhasználati tutorial (*Disco Reader vizualizáció*)

⁵ „Maybe later”? What is this, casual Friday? What’s with the lackadaisical lax-man attitude? You used to be *passionate* about getting your drink on. Show me you’re still young. Show me you have the FIRE in you! Lick that stain off the counter RIGHT NOW. (419–24)

⁶ Yeah man, yeah! Your mesolimbic reward pathway is going wild at the thought. Lick it, lick it, lick it your receptors chant. (419–56)

Ha Harry szert tesz egy üveg sörre vagy vodkára, majd kézbe veszi, Biokémia szóba elegyedik vele: „Nocsak, nocsak. Valakinek a keze ügyébe került egy üveg *szesz*. Varázsolj nekünk valami szépet.”⁷ Megpróbálhatjuk kiűzni a gondolatot a fejünkől, ám az sikertelen lesz, Biokémia ugyanis esélyt sem ad nekünk; amennyiben elvetnénk az ivás gondolatát, közbeszól: „Á, dehogya, szó sem lehet róla! Az nem *te* volnál. Te egy...”⁸ Akármilyen szeszeseüveg akad Harry kezébe, azt szuperlatívuszokban magasztalja: „A fény megcsillan az édes, drága piásüvegen – az istenek ajándéka. Bő kézzel ad a magasságos. Gyorsan nyisd ki, mielőtt meggondolja magát...”⁹ Amennyiben ellenállnánk a gondolatnak, a beszélgetés úgy zárul, hogy Biokémia duzzogva kijelenti: „Hát jó. Bánom is én... jössz még te az én utcámba! Lesz még rá módod. A pia *mindig* ad egy *újabb* sanszot.”¹⁰ Ha viszont engedünk a kísértésnek, Biokémia meghálálja fáradságos munkánkat: „Aranyló napsugarak gyöngyöznek le torkodon, napfény járja át a szíved újra. Gyomrod olvadozik, boldogságban lubickol. Akárcsak elméd – mind, ami rossz, elhalványodik. Újra önmagad vagy. Egy *igazi* rendőr. Egy valódi detektív. Pazar munka!”¹¹ Az ironikus-empatikus narráción felül érdemes megfigyelni a szöveg erős korporérealitását, hiszen az alkoholfüggőséget pont a tövénél ragadja meg, tekintve, hogy elménk ilyenkor megpróbál mindenféle szeszt a legjobb színben feltüntetni, és az agy jutalmazóközpontja veszi át az irányítást, aztán a jóleső testi érzésekkel keríti hatalmába a szerfogyasztót.

A nyomozás szempontjából jóval fontosabb, hogy Harry érzékszervei a legapróbb részletekre is fogékonyak legyenek; ehhez minden képesség hozzájárul a maga módján, mégis Észlelés játssza a kulcsszerepet. Példának okáért, miután Harrynek sikerül leszednie a fáról az áldozatot, az akasztott emberen helyszíni halottkémi vizsgálatot kell végeznie, hogy megállapítsa a halál okát és az elkövetés módozatát. Amennyiben józan eszére hagyatkozik (már ha van neki még olyanja), megállapíthatja, hogy akasztás következtében fellépő asphyxia okozta a halált – ezt a testi jelek, a kötél okozta nyaki elszíneződések mind alátámasztják. Azonban az éles szemű detektív felfedezhet egy ennél árulkodóbb nyomot: egy lövedék pecsétnyomát, valamint bemeneti nyílását a szájban, és Harry a löcsator-

⁷ Well, hello. Someone seems to have found himself a bottle of *alcohol*. Here's where the *magic* happens. (1069–41)

⁸ Oh, no, you don't – not this one. That's not *you*. You... (1069–8)

⁹ The light reflects off this bottle of sweet, sweet liquor – a gift from above. The gods have been generous. Pop it open before they change their minds... (1069–63)

¹⁰ Fine. We're not worried... you'll crawl back to this bottle soon enough. We'll give you another chance. Booze *always* gives you *another* chance. (1069–33)

¹¹ A golden sun melts down your throat, its rays filling your nostrils with sunshine. Your stomach melts from it – into a happy gooey mess! So does your mind, all the bad things are melting. You're you again. A *real* cop. A real detective. *Incredibly* well done. (1069–56)

nán benyúlva el is távolíthatja a lövedéket. Észlelés így narrálja a műveletet: „Karod előrelelendül, szemeid lecsukódnak, *mintha önálló akaratok volna*. Minden sötét. Hideg, síkos bőrfelületet tapintasz – előbb ujjaid hegyével, majd a tenyereddel”¹² (saját kiemelés). Érezhető, ahogy Harry percepciós készsége átveszi az irányítást, hűen a 24 képesség megszemélyesítéséhez. Ahogy közeledünk a céltárgyhoz, eképp írja le a felfedezést: „Fekete és sötéten vöröslő halál látomása villan be, ami a fogkerítés mögött húzódik, melyet csupasz kezed tár fel. Mintha röhögne, a halál kipárolgásai gőzölnének fel torkából. És ott, a torok kapujában, a nyelvcsap harangnyelve fölött, pont a puha szájpadránál...”¹³ – olvassuk az Akasztott Ember leírását, majd Észlelés folytatja: „...egy szabad szemmel alig látható lyukra bukkanasz. Szorosan összezárult, szinte felszívódott, alig tágabb 0,4 cm-nél. A széle sötétre pörkölődött”¹⁴ (627–152). Az eldeformálódott lövedéket annak kihalászása után alaposabban is szemügyre vehetjük, és egy sikeres képességpróba esetén Észlelés részletes leírást ad: „A töltényhüvelyt sárgás fémből öntötték. Eleje virág módjára szétnyílt, mögötte sötétszürke töltet. A kalibere megközelítőleg 5 mm átmérőjű. [...] A töltet ólomból készült. A rézhüvely feltehetőleg nem borította be a teljes lövedéket, különben a puhább fém nem deformálódott volna el ekképp”¹⁵ (945–73 és 945–25). Ebből detektívünk azt a következtetést vonja le, hogy csakis egy antik mesterlövészpuskából adhatták le a lövést, egy Belle-Margrave-ből.

Észlelés (valamint Szemmérték, Örök éberség, Logika és Empátia, többek között) oroszlánrészt vállal a nyomozás sikerének biztosításában, mindannak ellenére, hogy éppen életünk legkiábrándítóbb hetén vergődünk túl. Különösen fontos megjegyezni, hogy ezek a testi érzetek, valamint Harry szövegben kifejezett homonkulusza folyamatosan kommunikálja a grafikusán át nem adható információk egész sorát. Ezért is bátorodom elsődlegesen szöveges szerep-/kalandjátéknak tekinteni a játékot, mivel minden fontos tapasztalás textuális úton kerül a játékos elé, a grafikai megvalósítás sokkal inkább illusztráció, semmint a videójátékok klasszikus értelemben vett „videó-” komponense.

¹²Your arm reaches out and your eyes close, as if by their own volition. It's dark all around. You feel cold, slippery flesh – first with your fingertips, then under the palm of your hand. (627–151)

¹³A vision of black and dark red death, pried open by your naked hands and studded with teeth. Looks like he's laughing, death fumes rising from the throat. And there, in the back of his mouth, above the bell of the uvula, right in the soft palate... (627–66)

¹⁴...you see a hole, barely visible to the human eye. It is swollen shut, almost vanished, no larger than 0.4 cm in radius. The edges appear darkened.

¹⁵The jacket of the bullet is made of yellowish metal. It has blossomed out to reveal a dark grey core. The base of the bullet is close to 5 mm in diameter. [...] The core is lead. The brass jacket probably didn't cover the entire bullet, otherwise the softer metal wouldn't have expanded quite like that.

Azonban akad három olyan képesség, jelesül A belső utak birodalma (a továbbiakban *Inland Empire*, mivel a lynché filmre utal, és tulajdonnév), *Borzongás* (*Shivers*) és *Bajtársiasság* (*Esprit du Corps*), amelyek (akik?) nem Harry környezetének és tapasztalatainak ismertetésére szolgálnak, hanem épp ellenkezőleg, a narrátor által észlelhetetlen régiókat hozza közelebb a játékoshoz. *Inland Empire* a természetfeletti világot teszi láthatóvá, beleértve a Homályt is, *Borzongás* érzékletesen írja le *Martinaise* olyan, Harrytól távol eső zugait és az ott történeteket, amelyek kihatással vannak a nyomozásra, vagy hangulatfestő jellegűek, míg *Bajtársiasság* abban nyújt segédkezet, hogy betekintést nyerhessünk Harry rendőrsének legbelsőbb működésébe, és olyan jeleneteknek lehessünk fültanúi, amelyekről Harry mérföldekre van. Mindhárom képesség megszegi tehát a főszereplő szemszögéből fokalizált elbeszélés szabályait, és olyan dolgokat narrálnak, amelyek bármiféle „természetes” narrációban lehetetlennek bizonyulnának. Brian Richardson szerint Harry és 24 képessége kétféleképp is áthágja a természetes szereplők számára szabott kereteket: ugyanis Harry egyfelől „tökéletlen emberségű szereplő”, ez pedig a szereplő taktikai széttöredezése mellett „többféle stratégiát kínál [...] a közönség számára, hogy a számos, egymásnak feszülő történetet egybegyúrja egy koherens cselekménnyé, a karaktert pedig egységes szubjektummá”¹⁶ (RICHARDSON 2020, 139). Másfelől viszont a képességek „koholt létezők”, amelyek Richardson szerint „olyan fiktív entitások, amelyek nem találhatók meg sem a való világban, sem egyetlen bejáratott irodalmi műfajban, ezért nem lehet őket pusztán konvenciókként elkönyvelni”¹⁷ (2020, 144). *Inland Empire*, *Borzongás* és *Bajtársiasság* bemutatásával arra vállalkozom, hogy ezt az olvasatot erősítsem, majd kissé árnyaljam a mű sajátosságai fényében.

Inland Empire-nek kettős feladata van: meg kell óvnia Harryt a szakítása és az alkoholista életmódja miatt okozott sebek újbóli feltépésétől, valamint fel kell tárnia *Elysium* okkult aspektusait. A játék kezdetén a legszembetűnőbb módon *Inland Empire* úgy avatkozik a játékmenetbe, hogy ha a játékos kellő mennyiségű képességpontot áldozott rá, a Harry hotelszobájában, a ventilátoron lógó *Förtelmes Nyakkendő* (*Horrific Necktie*) elkezd beszélni Harryvel. Ez úgy értenődő, hogy pontosan olyan párbeszédablakok segítségével kommunikálhatunk vele, mint bármely más szereplővel. Idővel lehetőségünk nyílik ezen képesség révén a Homály mélyére pillantani, valamint kriptozoológiai teremtményekkel is diskurálhatunk. Nyomozásunk szempontjából szintén említésre méltó, hogy az *Akasz-*

¹⁶ „Imperfectly human character,” valamint: „There are several strategies, [...] that invite the audience to bring many of these disparate stories into a plot and thereby partially unify its fragmented subject”.

¹⁷ „Fabricated entities,” amelyek „fictional entities that are not found in the real world or in established genres and are not readily reducible to conventionalizing formulas”.

tott Emberrel is szóba elegendhetünk, aki misztikus kijelentésekkel utal arra, hogy ki ölte meg, és mi okozta a halálát.

Ez játéktechnikai szempontból amiatt lehet érdekes, hogy Inland Empire sokszor afféle sűgóként szolgál a játékmenetben. Példának okáért, amikor Harry nem tud kinyitni egy jégszekrényt, mert nem áll rendelkezésére a megfelelő eszköz, Inland Empire azt sűgja: „Előbb-utóbb rábukkansz egy megfelelő szerszámra. Akkor aztán feltáru a rejtélyes fagyaltgép titka” (463–62).¹⁸ Máskor Harry hatodik érzékeként működik, például amikor egy súlyos elmezavarral küszködő alak kezében Harry először megpillantja a szolgálati pisztolyát, és hirtelen ledermed, amikor a nő rászegezi. Majd Inland Empire közbeszól: „Ugyan! Vészsűsló érzés rántja görcsbe a gyomrod, és hirtelenjében *rájössz*, hogy a pisztoly üres. A gondolatára is émelygés fog el” (280–62).¹⁹ Nem lehet elmenni szó nélkül amellett, hogy ezek a megérzések is mennyire át vannak szomatizálva – többnyire kellemetlen – tünetekre, amelyek a testben horgonyozzák le Harry természetfölötti megérzéseit.

Inland Empire néha metafikciós gesztusokkal is él, mint például amikor a zálogházas Madárfészek Royjal közösen meghallgatja egy kriptozoológiai lény hangfelvételét: „Rettegés kerít hatalmába: a hang mintha egyszerre jönne belőled és ölelné körül. Tisztára mintha valaki a hátad mögött állna és nézne, működtetne téged...”²⁰ (827–364), ez pedig pontosan illik a játékos szerepére és modus operandijára. Egy másik kriptozoológiai lény, a Semper Maa leírásakor felmerül Inland Empire-ben, hogy ha ez a kriptid nem egy önálló állat, hanem többféle teremtmény szimbiotikus együttélése révén keletkezik (mint a zuzmók), akkor „mi van, ha *te* is csupán egyetlen testnek tűnsz, de valójában apró, egymással együttműködő organizmusok gyűjteménye vagy?”²¹ Ez a megnyilvánulás vagy kétely több szinten is megállja a helyét, egyrészt mivel Harryt a tudatos énjai és a képességei együtt alkotják, másfelől pedig a gépi ágencia és a játékos cselekvőképességének a találkozásából születik meg története, így lesz többrendbelileg is posztumán Harry testi-lelki kivetülése a játéktérbe.

Továbblépve, ha kissé jobban odafigyelünk, és több képességpontot áldozunk Bajtársiasságra, szokatlan lélektani telefonhálózatra bukkanunk, amely a 41-es rendőrőrs tagjaival köti össze Harryt akkor is, ha arra a természetes közelség nem

¹⁸ Sooner or later you will stumble upon a tool mighty enough. Then we will know what's in this mysterious ice cream maker.

¹⁹ No. An ominous feeling fills your gut and suddenly you *know* the gun is empty. Thinking about it makes you nauseous.

²⁰ There's a growing sense of dread: the sound is coming from inside you but also surrounding you. It feels as though someone is standing just outside your range of vision and watching you, doing this to you...

²¹ What if *you* only appear as a large singular body, are actually a congregation of tiny organisms working in unison?

nyújtana lehetőséget. Rögvest a játék legelején hosszas, a hardboiled detektívklisék pastiche-ának is beillő narrációval fogad minket (hasonlóképpen, mint Neil Gaimannél, lásd MAKAI 2007), amelyen keresztül megismerjük korábbi kollégáit: „Jean Vicquemare, a rangkövető hadnagy esernyővel a kezében robog le az őrs lépcsőjén. Még nem nyitotta ki. A tavaszi esőzések felbolygatják a kedélyét. [...] A hídon Torson és McLaine állnak őrt, Torson farmerben és hálós atlétában feszít. Vicquemare tovább sétál, mikor a fiatalember megszólítja... [...] »Hol az a homó, *bombré*?« [mondja Thorson]. [...] »Vicces, mondhatom.« Vicquemare az esernyőjével babrál, bordái kirajzolódnak az ernyő alatt. »Tökös munkahelyi szurkálódás. Na, láttad?« (39–113; 10; 163; 136)²² – kérdezi Harryről, aki után küldték, hogy titokban megfigyelje.

Máskor megsúgja, hogy rendőrkariert befutó beszélgetőtársainak mi jár a fejében. Amikor Cunót, a drogfüggő tinédzsert hallgatja ki, és feltűnik neki, hogy a kölyök milyen sok rendőrszlenget használ, rákérdez, mire Bajtársiaság megnyugtatta: „Helyes. Az 57-es őrs hadnagya is feltette volna a kérdést”²³ (1093–201). Megint máskor olyan fontos háttérinformációkat ad, amelyek kikerekítik Harry filmszakadás előtti jellemét: „Az apró szobában vágni lehet a füstöt és a nevetést, mikor Judit Minot beront. Karja begipszelve, haját rövidre nyíratta. [...] »Elég!« kiáltja, mire elhal a hangzavar. A tekintetek egyszerre Vicquemare-ra vetülnek. »Ezen semmi nevetnivaló nincs. Inkább tragikus. Végtére is rendőr. Egy közülünk, az isten szerelmére...!« [mondja], majd Minot-hoz fordul. »Tudod, mit ugatott nekem? ‘Nem akarok meggyógyulni... Még jobban meg akarok rogyanni.’ Szó szerint.« Nagyt sóhajt, és a szobában állókhoz fordul...”²⁴ (780–582; 314; 19). Ezekből az apró momentumokból nemcsak az derül ki, hogy Harry elérte a mélypontot, hanem érzékeny képet fest arról is, hogyan hat alkoholizmusa a körülötte levőkre. Mi sem fémjelzi jobban ezt, mint hogy Bajtársiaság szinte sosem beszél egyes szám második személyben, mint a képességek többsége. Ez egyben azt is jelenti, hogy e képesség a lehe-

²² Satellite-Officer Jean Vicquemare rushes down the Precinct stairs, umbrella in hand. It’s unopened. He doesn’t seem pleased about the spring rain. [...] On the bridge, Officers Torson and McLaine are standing guard. Torson wears jeans and a fishnet wifebeater. Satellite-Officer Vicquemare passes by, and the young man remarks to him... [...] „Where’s your homo, homey?” [says Mack Thorson] [...] „Funny apery.” Vicquemare struggles with his umbrella, the ribs are protruding from its canopy. „Male-centric workplace humour. Have you seen him?”

²³ Good. That’s what the lieutenant from Precinct 57 would have done as well.

²⁴ The small room is filled with cigarette smoke, abuzz with laughter, when Officer Judit Minot enters. Her left arm is in bandages and her hair trimmed short. [...] „Enough!” The commotion dies down. All eyes turn to Satellite-Officer Vicquemare. „None of this is funny! It’s fucking sad, that’s what it is. He’s a cop. He’s one of us, goddamn this... [...] Then [he] turns to Minot. „You know what he told me? I don’t want to get better – I want to get worse.’ Those were his words.” He sighs heavily and turns to address the room...

tő legkevésbé érintett Harry testének narrációjában. Mégis különleges, mivel Harrynek nincs közvetlen kapcsolata azokkal a távoli eseményekkel, amelyeket Bajtársiasság ismertet (és kollégái egyébiránt sem szeretnének vele semmilyen kapcsolatot felvenni), ezért hát elbeszélésmódja bátran nevezhető nonmimetikusnak vagy „természetellenesnek” (RICHARDSON 2015). Játékírói szemszögből persze azért is kiemelten fontos, mert ennek a képességnek köszönhetjük a legregényesebb fordulatokat (vö. Kiss 2023), amelyek a konvenciók révén a játékos elvárásait is a zsáner medrébe terelik.

Borzongás is hasonló elbeszélői stratégiát folytat, amelynek segítségével Harry észlelése kiterjed a testén túlra, csakhogy ez esetben nem a rendőr kollégákhoz fűződik empátiája, hanem közvetlenül Revachol ütőerén tartja rajta az ujját: mintha maga a város beszélne hozzá. Gyakorta várostörténeti érdekességeket oszt meg a játékosal, mintha idegenvezető volna, például akkor, amikor a teherkikötőben kezd el kutakodni Harry: „A kapu mögött... áruszállító dobozok egymás hegyén-hátán. Esőáztatta vörös és kék fémkonténerek. A Nagy-Revacholi Teherkikötő egy mesterséges hegylánc, benne elképesztő értékekkel, árnyékában pedig mérhetetlen szegénység lapul”²⁵ (154–39). Olykor pedig bevonja Harryt is, és testnarrációja révén teremt kapcsolatot a játékos és a város háttértörténete között, mint például azon alkalommal, amikor Harry először lép ki a Whirling-in-Rags épületéből, és Borzongás elkezd jó szerepjátékos mesélőként tájékoztatni Harryt, hogy milyen érzés Revacholban élni: „Az inged a mellkasodra tapad. A diszkós zakód válltömése mindinkább a válladra nehezül. A hideg a bőröd alá lopja magát. Megborzongsz, és a város veled borzong.”²⁶ Ez egyben magyarázatot is ad a képesség nevére.

Van azonban egy mélyebb, misztikus kötődés, amely Harryt a városhoz kapcsolja. Ez a legnyilvánvalóbban akkor tudatosul a játékosban, amikor a Morálin-tern nevezetű, EU-hoz hasonlatos nemzetközi entitás szolgálatába áll, és a politikai „spirituális küldetése” során eljut arra a pontra, hogy kapcsolatot teremtsen egy, a város felett horgonyzó léghajóval. Amint Harry ki akarja magát menteni, hogy elmeneküljön a városból és a múltja elől, Borzongás megszólal: „NE HAGYJ MAGAMRA, BIZTOS ÚR! FELELŐS VAGY ÉRTEM, AHOGY ÉN IS FELELŐS VAGYOK ÉRTED”²⁷ (368–362), és amikor Harry megkérdezi, hogy miképp tud mégis szólni hozzá, Borzongás úgy válaszol, „A VILÁGSZELLEMEK EGY APRÓ

²⁵ Behind the gates – heaps of supply crates. Red and blue metal shipping containers slick with rain. The Greater Revachol Industrial Harbour is an artificial mountain range. Immense wealth resides within, and immeasurable poverty in its shadow.

²⁶ Your shirt sticks to your chest. The shoulders of your disco blazer grow heavy. The cold finds its way in under your skin. You shiver, and the city shivers with you.

²⁷ DON'T FORSAKE ME, OFFICER. I AM YOUR RESPONSIBILITY JUST AS YOU ARE MINE.

TÖREDÉKE VAGYOK, REVACHOL *GENIUS LOCI*-JA.”²⁸ (585–1016, nagybetűs írásmód az eredetiben is). Ezután azonban még később is jó szolgálatot tesz Harrynek, amikor a gyilkos nyomára szeretne bukkanni.

„S kijózanít hidegen / Most ez a nagy, idegen, / Virágtalan város”:
Revachol meggyötört politikai teste

E képességek (sajnos a lehetőségekhez mérten is kurta) áttekintése talán érdemi betekintést enged abba, hogy a *Disco Elysium* hogyan hidalja át a krimi keretrendszerébe illeszkedő fő nyomvonalat és a világépítés kapcsolatát, jelesen Harry testén keresztül. Tanulmányom utolsó, nagyobb lélegzetvételű szegmensében arra vállalkozom, hogy némileg kiterjedtebb fejtegetésekbe bocsátkozzak a mindeme képességek által ábrázolt világ és Revachol politikai-ideológiai tájképe közt.

Legfontosabb azt leszögezmem, hogy érzésem szerint Harry teste szervesen leképezi azt a nihilt vagy anómiát, amely Revachol egészét jellemzi. És most nem pusztán az elveszett forradalmakra vagy korrupt szakszervezetekre gondolok, hanem a remény általános hiányára, valamint a posztszocialista országokra jellemző apátiára. Ez a le- és szétcsúszás olyan szereplőkben csúcsoad ki, mint a különféle, többé-kevésbé illegális szerek hatása alatt álló Homályfuvaros (avagy Paledriver), aki lábjegyzetnyi mellékszereplő egy drogcsempészeti ügyben, amelyet Harry felgöngyölíthet, vagy Cunoesse, aki a sokkal lobbanékonyabb és erőszakosabb tinédzser szerhasználó, Cuno rossz lelkiismereteként mérgezi a másik fiatait, hogy minél kegyetlenebb és erőszakosabb módon vandalizálja az Akasztott Ember holttestét. De idevehetnénk Cuno permanens alkoholtunyaságban horpasztó édesapját is, aki képtelen fiára gondot viselni, vagy a játék harmadik napján megnyíló városrész mólóján talált munkás holttestét, akinek elég volt egyetlen részeg, rossz mozdulat, és egy elkorhadt palánk miatt lelte halálát. Revachol minden egyes lakosában akad valami, ami miatt vagy teljesen reményvesztett, vagy megadta magát az okkult gondolkodásnak, vagy ideológiai szemellenzőt vett magára, hogy értelmet merítsen a végletekig kizsigerelt városnegyed nyomorából.

Harry testének és szellemiségének ábrázolását – amely a *Disco Elysium* első és legfőbb kapuja Revachol megértéséhez – e környezetben szinte átfonja a csalódás, a kiúttalanság és a földi pokol megtapasztalása; egyetlen mentsvára, a spirituális feloldozása pedig csakis a büntény megoldása lehet (valamint a kijózanodás). Ugyanakkor meg kell jegyezni, hogy a *Disco Elysium* narratológiailag is egyedülálló módon polifonikus elmeábrázolása egyben kritikai gyakorlat is, hogy szociáldemokrata/demokratikus szocialista alternatívát nyújtson a szerepjátékok erősen

²⁸ I AM A FRAGMENT OF THE WORLD SPIRIT, THE GENIUS LOCI OF REVACHOL.

neoliberális képességfejlődési rendszerével szemben. Először is azért, mert ha a képességekre túl sok pontot áldozunk, akkor nem pusztán jobbak leszünk bennük, hanem a túlfejlesztett képességek elhatalmasodnak rajtunk, hangjuk egyre erőteljesebb lesz, és egyre ártalmasabb (noha kétségkívül szórakoztató) rossz tanácsokkal próbálják meg befolyásolni Harry karakterét és cselekedeteit. Másodsorban azért is, mert bár mind a pénz, mind a tapasztalati pontok a fejlődés lehetőségét biztosítják, a játék tulajdonképpen végigvihető a karakter fejlesztése vagy a pénzfelhalmozás nélkül is, mivel a játék kulcsfontosságú fordulatai és a nem játékos karakterek időszerű közbeavatkozásai miatt lehetetlen megnyerhetetlen szituációba terelni Harryt: valaki mindig segíteni fog. Ezenfelül a Harry fejében uralkodó elmeparlament hosszas vitái rendszerint olyan eredményre jutnak, amely előreviszi a játék cselekményét.

A fenti gondolatmenetek egymásba fonódását látva óhatatlanul is adja magát, hogy párhuzamot vonjak Harry erősen meggyötört, az alkoholizmus és szerelmi csalódások által kerékbe tört teste és Revachol államteste között. Ennek legelső jele, hogy amennyiben a játék kezdetén összeszedjük bátorságunkat és tükörbe nézünk, akkor szembesülünk azzal, hogy a tükörből „egy idült alkoholista pofája”²⁹ (10–247) tekint vissza ránk; ha megpróbáljuk értelmezni, hogy mégis mi a baj ezzel, akkor énünk önkritikusabb része azt mondja, „Hát, kezdjük a bágyadt vonásaiddal, az arcod puffedtségével... mintha a bőrödöt kibélelte volna az alkohol”³⁰ (10–219). De a legkínosabb vonásunk mégsem a talponálló kocsmatöltelékeit idéző fizimiskánk, hanem még egy ennél is kínosabb, behízeltgőnek szánt, ámde kifejezetten taszító arckifejezés, az Ábrázat (The Expression). Mint azt a tükörbe nézve konstatáljuk, Harry olyan régóta hordja álarcként ezt a halálvigyorra emlékeztető grimaszt, hogy egyszerűen nem tudja abbahagyni: „Úristen, tényleg! Mintha odafagyott volna. Annyit bájolgtál, hogy egyszerűen *levakarhatatlan* az arcodról”³¹ (10–225). Ami még rosszabb, hogy élünk a gyanúperrel, hogy ennek alapesetben bizalomgerjesztőnek kellene lennie: „Azt hiszem, elvileg ez egy *sármos* ábrázat. Attól tartok, eredetileg *csajozós*”³² (10–220). Az eredeti Ábrázat pedig az elysiumi diszkókorszakra nyúlik vissza, mégpedig a diszkóasztár, bizonyos Guillaume le Million jóvoltából, amint arra Lexikális tudás emlékeztet: „A diszkófények csillogásában, valahol Nyugat-Revachol egyik szabadtéri mulatójában a képernyőn egyszer csak feltűntek Guillaume loboncos fűrtjei. Limonádé ba-

²⁹This is the face of a late-stage alcoholic.

³⁰There's the bloatedness, then the swollenness... It's like there's an upholstery of alcohol underneath your skin.

³¹Oh my god, you're right! It's like it's not even voluntary anymore. You have worn that grin into your face and now it won't come *off*...

³²I think it's supposed to look *suggestive*. I'm afraid it's meant *for the ladies*.

darságokat énekelt. Aztán elővillantotta az Ábrázatot³³ (10–70). Innentől kezdve megnyílik a játékos előtt a lehetőség, hogy egy igen nehéz képességpróbalal megpróbálja letörölni az arcáról. Bár többször is kísérletet lehet tenni rá, valódi heroikus próbálkozás, amelynek az egyetlen hozadéka, hogy siker esetén a karakterünk portréja megváltozik, és búvalbélelt arckifejezés telepedik ránk, amelyet már többet lemosni nem lehet. A próba nehézségét fémjelzi az is, ahogy Biokémia keretezi erőfeszítéseinket: „Már késő. Mint a filmszalagba égett kép, az Ábrázat immár az elsődleges motoros kérged magántulajdona. Egy kisebbfajta neurológiai csoda kellene ahhoz, hogy fel tudj hagyni a grimaszolással³⁴ (10–131). Mégis megadatik Harrynek a lehetőség, hogy levakarja magáról az Ábrázatot, sőt, elhanyagolt, barkós-borostás arcát a játék harmadnapján meg is borotválhatja – ezt partnere, Kim nem feltétlenül helyesli, mivel ezzel még láthatóbbá válik az alkoholizmus pusztítása Harryn.

Noha Martinaise azon szegletében, ahol a játék játszódik, szinte minden kapujában tetten érhető a pusztulás, a forradalom be nem hegedt sebei, a puszkagolyók nyomai a házfalakon, a városnegyedek érintő anómia egyik legeklatánsabb példája a Rue-Saint-Ghislaine 8b szám alatti Elátkozott Irodaház (Doomed Commercial Area), avagy korábbi nevén a Kelet-Delta Kereskedelmi Központ (East Delta Commercial Center), amelyet egy korábbi szénerőmű helyén emeltek. Az évek során számos vállalkozás próbálta megvetni lábát az épületben, amelynek maradványait Harrynek is át kell kutatnia, hogy a gyilkos nyomára bukkanjon. Akadt itt fodrászat, egy bokszt- és fitneszklub (ahol Harry ráébredhet előéletére), egy üveges, egy flippergyártó, egy divatszalon, egy taxitársaság diszpécserszolgálat, egy játéfejlesztő társaság (a Fortress Accident SCA), a Revachol Ice City hűtőforgalmazó cég és egy ismeretlen rendeltetésű vállalat, a Slipstream SCA. Közös bennük, hogy csúfosan megbuktak, csődbe mentek vagy felszámolták őket. Két kivétel van csak: a könyvesbolt, ahonnan Harry bejuthat az épület bugyraiba, és a jelenleg is (félíg titokban) működő, egyszemélyes kockakészítő vállalkozás, amely (nem véletlenül) asztali szerepjátékosoknak gyárt kockákat. Az ezotériában hívő könyvesbolti eladó szerint valódi átok ül az épületen, ám amikor a Kockakészítővel való beszélgetés során Harry elkezd találgatni, hogy a könyvesbolt hogy maradhatott mégis fenn, egy jóval hihetőbb alternatív magyarázatot kap: „A kockakészítő felnevet. »Most komolyan? Az átok csak azokat sújtja, akik nem dolgoznak elég szorgalmasan? Amiről maga beszél, az nem egy *átok*, hanem a *kapitalizmus* maga. [...] Mi csak a sikerekről hallunk, szóval nem csoda, ha megdöbbenünk,

³³ Out of the dazzling swirl of disco music, in an open air **boîte de nuit** somewhere in Revachol West, Guillaume's blond mane appeared on the screen. He sang some bullshit. Then he made **The Expression**.

³⁴ It's too late. Like an image on film, **The Expression** belongs to your primary motor cortex. It would take a minor neurological miracle for you to cease producing it.

hány vállalkozás vall kudarcot»³⁵ (460–433). Az Elátkozott Irodaház egymaga áll elő példaként, hogy a bukásra ítélt forradalom után felálló világrend Revacholban csak még nagyobb pusztítást és nem gyógyulást hozott a város népének, hasonlóképp ahhoz, hogy Harry is önpusztításba kezdett, miután kapcsolata zátonyra futott, és minden egyes szervrendszerét kikezdte a szerhasználat.

Amekkora kudarcot jelent a játékban, hogy a nulláról kell felállnia Harrynek, ugyanúgy megtapasztalhatjuk, hogy a város szövedékében is fel-feltámadnak hamvaiból egyes épületek, még ha rengeteg csontvázat rejtegetnek is a szekrényben. Erre rímelve Harry is megetheti, hogy az Akasztott Ember hulláját betegye a Revachol Ice City utolsó mélyhűtőjébe, vagyis megóvhatja a holttestet a további bomlástól, és így jut újabb érdekes halottkémi információkhoz. Ezzel együtt érdemes megjegyezni, hogy a narráció erős testi korlátai, sőt, az addikció sem determinálja Harry sorsát, és nem határolja be a játékos cselekvőképességét. A játék mindig felkínálja a változás lehetőségét, a megbocsátás/megváltás azonban korlátozott hatóerejű, a világot nem fogja megreformálni.

Zárásképpen szeretném kiemelni, hogy a fenti, terjedelméből adódóan korlátozott elemzése a *Disco Elysium* test- és elmeábrázolásának csak a felszín kapargatása. Egy bőven egymillió szó feletti játék érdemi elemzéséhez legalább egy monográfia dukálna. Mégis remélem, hogy az olvasó számára is kézzelfoghatóan tudtam bizonyítani, hogy a korporeális digitális narratológia különösen hasznosnak bizonyul a szöveges számítógépes szerep- és kalandjátékok szoros szövegolvasásához, mivel az ottlét érzetét, a világépítés részleteit elsősorban textuálisan kell megképeznie a játéknak. Persze ehhez tegyük hozzá, hogy a grafika és a zene sem pusztán hangulati elemek, ennél bőven fajsúlyosabb szerep jut mindkettőnek, hiszen a világépítésnek ezek is sarokkövei, csak nem ugyanolyan súllyal esnek latba.

Összegezvén a legfontosabbakat, most már bátran kijelenthetem, hogy a *Disco Elysium* egyedülálló a játéktörténetben mind a világa kidolgozottsága, mind az elmeábrázolási technikáinak egyedi volta okán. Hogy ez a két, elviekben különálló írói cél, amely eltérő művészi eszköztárat igényel, ilyen páratlan módon egyesül Harrier du Bois nyomozásának történetében, az annak köszönhető, hogy az alkotók meglátták a lehetőséget abban, hogy a város nyomorának tükröt tartsanak a főhős testi-lelki tapasztalásai és *vice versa*. Revachol politikai teste szó szerint visszhangzik Harry fejében kicsit mindegyik képessége révén, de főként az olyan „ezetórikus” adottságokban, mint a Bajtársiasság, az Inland Empire és különösképp a Borzongás, amely önmagát a város *genius locijaként* aposztrofálja.

Harry bolyongása a ledólt, golyó csipkézte falak közt, ahol drogfüggőkkel, alkoholistákkal, a pusztaság elől az okkultizmusba, mindenféle ideológiákba

³⁵The dicemaker erupts in laughter. „What, so the curse only affects people with poor work ethics? What you're describing isn't a *curse*, it's *capitalism* [...] We only hear about tales of success, so it's often surprising to realize how many ventures actually fail.”

vagy a nihilista túlélésbe menekülő lumpenproletariátus tagjaival beszélgetve megpróbál felgöngyölíteni egy bűntényt, egyszerre kétségbeejtő és szívmengető. Kétségbeejtő azért, mert tudjuk, sem Revachol, sem lakói számára sem maradt már lehetőség sem a kitörésre, sem a testi-lelki jólétre, hiszen a hatalmi játszmák az ő fejük fölött zajlanak, városuk pedig tartósan az enyészete lesz. Reménykeltő pedig azért, mert Harry, aki a mélypontról feltápáskodva össze tudja szedni magát, és pontot tud tenni az ügy végére, egymaga testesíti meg Revacholt és annak küzdőszellemét, így sugallva valami felcsillanó reményt, amelyet akár úgy is nevezhetünk: megváltás.

Bibliográfia

- AARSETH, Espen J. (1997), *Cybertext Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Md., Johns Hopkins University Press.
- ALBER, Jan (2014), „Unnatural Narrative.” *The Living Handbook of Narratology*. <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/104.html>.
- ALBER, Jan – Rüdiger HEINZE (2011), *Unnatural Narratives – Unnatural Narratology*, Berlin–Boston, De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110229042>.
- ARJORANTA, Jonne (2022), How Are Games Interpreted? Hermeneutics for Game Studies, *Game Studies* 22: 2. https://gamestudies.org/2203/articles/arjoranta_how_are_games_interpreted.
- BARTON, Matt – Shane STACKS (2019), *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games 2e*. Boca Raton, Fl., A K Peters/CRC Press. <https://www.routledge.com/Dungeons-and-Desktops-The-History-of-Computer-Role-Playing-Games-2e/Barton-Stacks/p/book/9781138574649>.
- BIZZOCCHI, Jim – Theresa TANENBAUM (2011), Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences, in Drew Davidson (szerk.), *Well Played 3.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, ETC Press, 262–290.
- BLACK ISLE (1999), *Planescape: Torment*, Interplay, PC.
- CARACCILO Marco – Karin KUKKONEN (2021), *With Bodies: Narrative Theory and Embodied Cognition*, Columbus, Ohio State University Press.
- CASTRONOVA, Edward (2003), Theory of the Avatar, *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSRN.385103>.
- CROWTHER, William – Don WOODS (1975–1976), *Adventure*.
- DE WILDT, Lars – Tom APPERLEY – Justin CLEMENS – Robbie FORDYCE – Souvik MUKHERJEE (2020), (Re)Orienting the Video Game Avatar, *Games and Culture* 15:8, 962–981. <https://doi.org/10.1177/1555412019858890>.
- Eco, Umberto (1962), *Opera Aperta. Forma E Indeterminazione Nelle Poetiche Contemporanee*, Milano, Bompiani.
- Eow, Doo Nee (2020), Disco Reader: An Unofficial Search Engine and Text Visualization Tool for Disco Elysium, *Gitlab.Io*. <https://xyrilyn.gitlab.io/disco-reader/#/>.

- FARMASI, Lilla (2023), *Narrative, Perception, and the Embodied Mind: Towards a Neuro-Narratology*, New York, Routledge Taylor & Francis Group.
- GYGAX, Gary – Dave ARNESON (1974), *Men and Magic, Vol. 1 of Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, Lake Geneva, WI., Tactical Studies Rules.
- JERZ, Dennis G (2007), Somewhere Nearby Is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original Adventure in Code and in Kentucky, *DHQ: Digital Humanities Quarterly* 1: 2. <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000009/000009.html>.
- KISS Gábor Zoltán (2023), Játék és argumentáció Cole Wehrle *John Company*jében, *Filológiai Közlöny* 2023/4, 60–73.
- KOENITZ, Hartmut (2023), *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*, New York, Routledge.
- KREK Norbert (2024), Leigázó szavak: nekrohatalom és textuális ágencia a *Divinity: Original Sin 2* című izometrikus szerepjátékban, *Filológiai Közlöny* 2024/1, 63–79.
- KURVITZ, Robert (2017a), Introducing Metric – (Arguably) The World's Simplest Role Playing System. <https://devblog.fortressoccident.com/2017/01/19/introducing-metric-arguably-worlds-simplest-role-playing-system/>.
- KURVITZ, Robert (2017b), Meet the Skills: Intellect. <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/4740557883125835201>.
- KURVITZ, Robert (2018a), Meet the Skills: Physique. <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/4740557883125835095>.
- KURVITZ, Robert (2018b), Meet the Skills: Motorics. <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/4740557883125834789>.
- MAKAI, Péter Kristóf. (2007), „Egy keménykötésű, puhafedelű detektív esete a pastiche egyszerű művészetével a mondókák világában,” in: *SZTE BTK Összehasonlító Irodalomtudományi Tanszék. Összehasonlítás, Irodalom, Kultúra*, JATE Press: Szeged: 139–152.
- . (2022), Games Playable Arda, in Stuart E. LEE (szerk.), *A Companion to J. R. R. Tolkien: Second Edition*, Wiley, 511–524. <https://doi.org/10.1002/9781119691457.CH40>.
- MONTFORT, Nick (2003), *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- MOSKINA, Olga (2018), Meet the Skills: Psyche. <https://zaumstudio.com/2018/03/13/meet-the-skills-psyche/>.
- MURRAY, Janet Horowitz (2017) [1997], *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass., The MIT Press.
- O. RÉTI Zsófia (2024), Labirintus és remediáció: a humanista szubjektum születése és feloldódása a *Pentiment* című videójátékban. *Filológiai Közlöny* 2024/1, 80–95.
- PETERSON, Jon (2012), *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press.
- PUNDAY, Daniel (2003), *Narrative Bodies: Toward a Corporeal Narratology*, London, Palgrave Macmillan.
- PUNDAY, Daniel (2019), *Playing at Narratology: Digital Media as Narrative Theory*, Columbus, OH, Ohio State University Press.

- RICHARDSON, Brian (2015), *Unnatural Narrative: Theory, History, and Practice*, Columbus, Ohio State University Press.
- RICHARDSON, Brian (2020), Transcending Humanistic and Cognitive Models: Unnatural Characters in Fiction, Drama, and Popular Culture, in Jan ALBER – Brian RICHARDSON (szerk.), *Unnatural Narratology: Extensions, Revisions, and Challenges*, Columbus, OH, Ohio State University Press, 135–164.
- RYAN, Marie-Laure (2001), *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, Md., Johns Hopkins University Press.
- RYAN, Marie-Laure (2006), *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- WAKE, Paul (2016), Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook, *Narrative* 24: 2, 190–210. doi: 10.1353/nar.2016.0009.
- ZA/UM (2019), *Disco Elysium*. Written by Robert Kurvitz, Helen Hindpere, Argo Tuulik, Cash De Cuir, Olga Moskvina, Siim Sinamäe. ZA/UM, PC/Mac.

Game manuals revisited

A felhasználó kézikönyv újragondolása a Tunic című játékban

Jelen tanulmány a felhasználói kézikönyv (*instruction manual*) játékelményben játszott szerepét vizsgálja a *Tunic* (2022) című videójátékban.¹ A szóban forgó játék azáltal, hogy a kézikönyvet a játékdizájn központi elemévé avatja, támogatja az 1980-as és 1990-es évek játékkultúrájára irányuló történeti reflexiót, amikor a kézikönyv még fontos kiegészítője volt a játékoknak. A kézikönyvről általában véve elmondható, hogy egyfajta átmeneti, köztes státuszt képvisel: egyrészt a játékrendszeren és játékdizájnnon kívül pozicionálható médiumról van szó, amely a játék kontextualizálását szolgálja, másrészt viszont szerves részét képezi a játék élményének, mivel támogatja a játékost a játékmecanika, az irányítás és a játékmenet (gameplay) elsajátításában, nem utolsósorban pedig adalékokat nyújt a történettel kapcsolatban – utóbbi a játék műfajától függően természetesen igen elemi is lehet.

A videójátékokhoz tartozó felhasználói kézikönyvek nagyon sokfélék; leginkább olyan, heterogén szövegtípust képviselnek, amelynek sem tartalmi, sem formai (illusztrációk, tipográfia stb.) szempontból nincsenek elfogadott előírásai. Az elnevezés utal a kézikönyv funkcionális és pragmatikus jellegére, és ebből a szempontból rokonságba állítható a termékleírásokkal és használati utasításokkal, ám ez a megközelítés valamelyest félrevezető, mert a játékkézikönyvek a játékok élményszerűsége és procedurális jellege folytán nem nyújt(hat)anak róluk teljes körű leírást.

Michael Hancock a kézikönyveket a videójáték-történet fontos dokumentumaként tartja számon, és tanulmányozásuk során arra a belátásra jut, hogy tartalmi szerkesztésük meglehetősen önkényes (HANCOCK 2019, 290): a korai videójátékokhoz kapcsolódó kézikönyvek leginkább olyan információkat tartalmaznak, amelyeket a kiadó a játékról jogi, technológiai vagy marketingmegfontolások²

¹ Ezúton szeretném megköszönni Nyitrai Tamásnak az inspiráló és ösztönző támogatást, amelyvel segítette tanulmányom megírását.

² Például a *The Legend of Zelda* (1987) borítóján fel van tüntetve, hogy a kézikönyv értékes térképeket és stratégiai útmutatásokat tartalmaz.

alapján közölni kívánt. Az is előfordult, hogy a korai játékokhoz a játékgyártás kialakulatlan folyamatai révén nem is készültek kézikönyvek (HANCOCK 2019, 291). A játékidő és a játékdizájn (játékszintek, játékcélok, narratív szerkesztés stb.) komplexitásának növekedésével a kézikönyvek is komoly változásokon mentek át, és a technikai paraméterek, szerzői jogi megkötések, játékmódok tárgyalása mellett általában már a történetvilágok, helyszínek megismertetése is hangsúlyosabbá vált, sok esetben az avatár tulajdonságainak, valamint azok továbbfejlesztésének lehetőségei is bemutatásra kerültek.

Az igényesen megformált és gazdagon illusztrált kézikönyvek az 1980-as évek végére (többek között) a Nintendo-játékok standard és kedvelt kiegészítőjévé váltak. A kézikönyvek beható tanulmányozása és rituális lapozgatása a játékosok egy egész generációja számára nyújtott feledhetetlen élményt. A nyomtatott kézikönyvek időszaka a 2000-es évek végén zárult le, amikor ez a formátum ökológiai és játékkonómiai megfontolások folytán teljesen eltűnt. A kézikönyv funkciói, pontosabban az azok helyébe lépett játékdésign-elemek ma is folyamatosan fejlődnek. A történetmesélés szöveges formája a játékbevezetőben, párbeszédekben vagy játékbeli tárgyak leírásaiban van jelen. A továbbra is fontos referenciának számító térképek játékvilágbéli elemként vagy tisztán felhasználói felület formájában állnak rendelkezésre, az irányítás és a játékmenet részletei pedig interaktív tutorialként³ érhetők el a játékosok számára. Ennek is köszönhető, hogy a mai játékosok rendszerint nem érzékelik a fizikai kézikönyv hiányát. Ha elakadnak a játékmenetben, vagy elbizonytalanodnak a folytatással kapcsolatban, az interneten keresnek segítséget: játékos témájú sajtóorgánumok által publikált végigjátszásokban (*playthrough*), a közösségi médiában vagy fórumokon.

A kézikönyvek evolúcióját tekintve feltételezhető: nem pusztán arról van szó, hogy a papíralapú hordozó digitális formában helyettesíthetővé vált, hanem ezzel mintegy párhuzamosan a kézikönyv korábbi szerepe is átértékelődött. Nyilvánvalónak tűnik, hogy a játékok számára rendelkezésre álló memória/háttértár, valamint a játék grafikájának fejlődése, az egyes műfajokhoz tartozó játékdizájn absztrakt felépítményének, a vele kapcsolatos játékelmény és -mechanika standardjainak széles körű elterjedése, valamint a digitálisan elérhető tudás és információk hozzáférhetősége messze túllép a kézikönyv által nyújtott információs kereteken. Ugyanakkor ezen átalakulás folytán a kézikönyv és az általa szimbolizált korábbi „kézikönyves játékkultúra” legfeljebb szentimentális értékűvé vált. A fizikai hordozó és vele együtt a játékelményt kiegészítő, azt elmélyítő médium eltűnése a korábbi nyomtatott kézikönyvek felértékelődését vonta maga után. Ezek egyre inkább a 8/16 bites korszak játékkazettákon (*cartridge*) tárolt és képcsöves

³ A játék gyakran opcionális, bevezető része, amely a játékmechanikával ismerteti meg a játékost.

televízióon megjelenített retró videójátékokra irányuló nosztalgia jelképes elemeivé váltak (vö. Kovács 2016, 38).⁴

Természetesen a mai játékkultúrában is léteznek nyomtatott formában elérhető játékkiegészítők, amelyek kiemelten marketingcélokat szolgálnak, emellett a játékkélményt hivatottak kontextualizálni. Elsősorban a gyűjtői kiadásokhoz (*collector's edition*) készülnek igényesen illusztrált broszúrák, amelyek a korábbi kézikönyvekhez képest elsődlegesen narratív funkcióval bírnak, vagyis szöveges leírást adnak a cselekményről, tájékoztatnak a játékvilág történetéről (vö. RYAN 2015, 12), valamint részletes térképeket és illusztrációkat kínálnak a fontos helyszínekről és eseményekről.

Arra a kérdésre, hogy az otthoni konzolok széles körű elterjedését követő időszakban miért volt fontos a kézikönyvek használata, többféle magyarázat is kínálkozik. Az 1980–1990-es években a videójáték mint új médium megjelenésével együtt járt a játékdizájn formanyelvének újdonsága, amely sok frissen beszálló játékos számára akadályt jelentett, hiszen ők még nem rendelkeztek elégséges játéknyelvi kompetenciával (*gaming literacy*). Ebből a szempontból a kézikönyv hidat képezett, vagyis kommunikációs csatornát létesített a játékos és a játéknyelv között, hiszen verbálisan és képi szimbolikával közvetítette, „lefordította” a játékmechanikát, játékszabályokat és az irányítás módját. A kézikönyv ilyen értelemben a játékos számára a játéknyelv megértését és alkalmazási képességét hivatott támogatni. A kézikönyv mint közvetítő médium az interakciós lehetőségek összességére nézve nyújt útmutatásokat, amelyhez hozzátartozik a játék szabályainak és céljainak, a játékot működtető cselekvési módoknak és az azt közvetítő hardvernek nemcsak az ismerete, de ezen túlmenően a velük történő adekvát interakcióra való képesség és a játékcselekvésekre irányuló reflexió is.

Természetesen kérdéses, hogy a játéknyelvi „ismereteket” lehet-e egy másik médium, jelen esetben a kézikönyv segítségével átfogó módon közvetíteni. Ennek a problémának a kifejtéséhez érdemes Gonzalo Frasca ismert és többek által vitatott, a ludológiát megalapozó tanulmányához visszanyúlni. Frasca szerint a videójáték mint médium újszerű jelentésgeneráló kapacitással bír, amely a korábbi médiumokkal ellentétben nem a történetmesélés és a reprezentáció logikája alapján szerveződik. A narratívák által történő értelemadás és -közvetítés magától értetődő folyamatok, hiszen a történetmesélés mint jelentésgeneráló és magyarázó rendszer nagyon mélyen van kódolva az emberi kognícióban (FRASCA 2008, 127–131). Ezzel szemben a videójáték Frasca által *simiotic*sként aposztrofált új szemantikája a szimuláció modelljével írható le. A szimuláció ebben az megközelítésben azt jelenti, hogy a játék mediális környezetet létesít a kísérletezés számára. A szimuláció terepeként megközelíthető játékvilág, állít-

⁴Vö. CSÖNGE 2023, 11–28.

ja Frasca, nem pusztán egy szimbólumokból álló szekvencia, hanem egy újfajta jelentésgeneráló gépezet, amelynek működését az irodalomelméletek és a nyelvi szemiotikák nem képesek adekvát módon leírni. A játékos kísérletezik, közben szabályokat és cselekvésformákat sajátít el, amelyeket az egymást követő játékmenetekben egyre optimálisabban tud működtetni. Azokra a kérdésekre azonban, hogy például mi a következő cél, mit kell éppen csinálni, hogyan folytatódik a játék, a történetmesélés logikája alapján – legalábbis Frasca érvelését követve – nem, vagy csak nagyon elemi formában lehet választ adni. A hatékony játék kulcsa sokkal inkább a videójáték-kompetencia és a játékok multimodális jelrendszereiben való jártasság.

Frascának igazat adhatunk abban, hogy a játéknyelvet nem lehet elmesélés útján demonstrálni, ez pedig kihívást jelent a kézikönyv mint közvetítő médium vonatkozásában. A játékkompetencia részben egy performatív módon megmutató tudás, amely Eric Zimmerman vonatkozó tanulmánya szerint három fogalom egymással összefüggő dinamikus megértésén alapul: ezek a rendszer, a játék (play) és a dizájn – ez utóbbi a kontextus alapján történő jelentésadást jelöli (ZIMMERMAN 2008 23). A játékos a játékvilágot összetett és változó rendszerként érti meg: látja azoknak az ok-okozati összefüggéseknek a működését, amelyek a világ alapjául szolgálnak, és jó esetben megérti az ezeket működtető szabályokat. Ezzel kapcsolatos tudása azonban nem informatív, hanem improvizatív jellegű, és problémamegoldó képességeket foglal magában (GEE 2005, 9). A játék ugyanis merőben más, mint a szabályok objektív rendszerének ismerete és alkalmazása. A játékos elfogadja a szabályokat, egyúttal azonban alkalmazásuk határait is fessegeti, és a szabályok „kitágításával” kísérletezik, így sokszor túllép a rendszer korábbi meghatározásán. A játék és a szabályok között Zimmerman szerint különös kapcsolat van, mivel utóbbiak merevek és rögzítettek, előbbi azonban improvizatív és bizonytalan, és sok esetben ellentétes dinamikát képvisel, mint a zárt szabályrendszerek (ZIMMERMAN 2009, 28). Zimmerman koncepciója alapján a játék szabályrendszere zártsága folytán (logikai összefüggések és leíró szemantikák által) közvetíthető, a szabályok hatékony működtetése és játékdizájnba való értelmes átültetése azonban olyan összetett tudásformák, amelyek más médiumokon keresztül nehezen tolmácsolhatók.

A játék élvezete és az előrehaladás sikere nagyban múlik azon, hogy a játékos a játékdizájn megértésén keresztül fogalmat tud-e alkotni a játék céljairól, szintjeiről, nagyságáról, műfajáról, architektúrájáról stb. A játékdizájn megalkotása és az általa történő értelemadás ezért a játékkompetencia legmagasabb szintjét képviseli. A dizájn szociális és kulturális kontextust kapcsol össze a szabályrendszerekkel, vagyis egy játékvilágba ülteti át a szabályokat és célokat (ZIMMERMAN 2008 29). Ilyen módon egy absztrakt szabályarchitektonikához a játékvilágok multimodális, de elsősorban interaktív képi megjelenítését rendeli hozzá, amelynek a szemantikája sok esetben rejtélyes a játékos számára. Az 1980-as és 1990-es évek kézi-

könyvei ezt a nehézséget hivatottak áthidalni, sok esetben szövegesen elmagyarázzák és grafikusán is felvázolják a játékvilág felépítését és működését.

A játékdizájn és a játékvilág megértésének problémája átvezet a kézikönyvek hasznosságát megvilágító gyakorlati magyarázatokhoz, amelyeket Mark J. P. Wolf fejt ki erre vonatkozó tanulmányában. Wolf szerint a videójáték eredendő interaktivitása az absztrakt képiség olvasásának képességét követeli meg a játékostól (WOLF 2005, 49). A kézikönyvek tanulmányozásának szükséglete részben a médiumra az 1980-as évek elején még jellemző technikai limitációval is magyarázható, amely sokszor nem tette lehetővé, hogy a játékosok pusztán a vizuális elemekből felismerjék a játékvilág helyszíneit, valamint az ezeket benépesítő lényeket és tárgyakat. Az alacsony felbontás miatt a korai játékok képi megjelenése absztrakt szimbolikaként hat sokszor még akkor is, ha a fejlesztők reprezentatív képiségre törekedtek. Ez a limitáció egy erősen stilizált esztétikát eredményezett, amely egyensúlyozni kényszerült a technológiai korlátok és az ábrázolni kívánt tartalmak formavilágai között. Eszerint részben az absztraktként ható játékdizájn magyarázatának szükségessége indokolta, hogy a játékokhoz demók és kézikönyvek készültek (WOLF 2005, 49–50). A képernyőn megjelenített vagy kézikönyvbe nyomtatott szöveges magyarázatok és illusztrációk különösen fontosak voltak olyan játékok esetében, amelyek szokatlan vagy kiemelten összetett célokat vagy játékelményt kínáltak. A korai alacsony felbontású játékoknál sok esetben címek és feliratok segítettek a játékosokat a játékcélok megértésében (WOLF 2005, 50). Ezt követően a billentyűk, kontrollerek és joystickok, valamint a játékok kezelőfelületeinek használatával számos játékmekaniikai konvenció megszilárdult, amely a későbbi játék- és játékosgenerációkra is áthagyományozódott – mindez a gyakorlottabb játékosok számára nagyban elősegítette a játékokkal való spontán interakció lehetőségét.

A kézikönyvek eltűnése rávilágít az utóbbi évtizedek műszaki lehetőségeiben végbement gyökeres változásokra, amelyek jelentős hatást gyakoroltak a játékkultúra fejlődésére is. Ennek reflexióját segíti a 2022-es év egyik magasan értékelt indie akció-kaland és RPG-játéka, a *Tunic*, amelynek fejlesztője, Andrew Shuldice egyedi módon értékeli újra a kézikönyv műfaját, annak szerepét és az általa kiváltott esztétikai tapasztalatokat.

A *Tunic* esztétikájában is nagyon hasonlít az 1980-as évek Nintendo-játékait megalapozó művészeti koncepciókra, és egyik egyedülálló vonása, hogy a kézikönyvet a játékdizájn központi elemévé és a narratíva mozzgórugójává avatja. Az avatár egy róka, aki feltehetően egy egykor virágzó, de a jelen állapotát tekintve romos és sötét erők által uralt birodalomban bolyong (vö. BÜLGÖZDI 2023, 13–24). A róka az ellenfelek legyőzésével halad előre, miközben kincsesládákban pénzre és különböző mágikus tárgyakra lel, amelyekkel fejleszteni tudja életerejét, kitarását és mágikus képességeit. A birodalom kiemelt helyszínein, ahová küzdelmes eljutnia, újra és újra rábukkan egy már szétesett kézikönyv egy-egy lapjára

is, amely instrukciókkal szolgál az általa talált tárgyak funkcióját és értékét illetően. A kézikönyv a rejtélyek megfejtésének kulcsaként és a játékvilág birtokba vételének eszközeként jelenik meg, mivel sugalmazásai által a játékvilág titkos átjárói és teleportjai nyílnak meg a róka előtt. Mindazonáltal a játék a gyakorlott felhasználók számára is komoly kihívást jelent, mert a játékos rendszerint nem tudja, mit kellene csinálnia és hova kellene mennie. Visszatérő tapasztalat a céltalan és potenciálisan frusztráló bolyongás, amely a játékost arra készíti, hogy a játék során újra és újra beiktassa a kézikönyv megtalált lapjainak tüzetes tanulmányozását.

A *Tunic* azáltal, hogy a kézikönyvet beemeli a játékvilágba, radikálisan újraértelmezi annak szokványos státuszát, amely itt nem pusztán szupplementumként kerül elő. A kézikönyv narratológiai szempontból hagyományosan paratextusnak számít, amely Gerard Genette közismert alapvetését követve kontextualizál és a figyelem középpontjában állít egy központi szöveget azzal a céllal, hogy ez utóbbi fogyaszthatóbbá tegye (GENETTE 1996, 84). A *Tunic* kézikönyve természetesen paratextus is, hiszen a játékos eredeti funkciójában, azaz kiegészítőként is tanulmányozza. Másrészt azonban a kézikönyv a róka által birtokolt kincsként a játékdizájn központi eleme, lévén, hogy a világ felderítésének a kulcsa. A róka nehéz és küzdelmes barangolás után, jutalom gyanánt jut hozzá a kézikönyv lapjaihoz, amelyek a végső rejtélyek megfejtését és így a játékelmény kiteljesítését segítő titkos kódokat is tartalmaznak.

A kézikönyv játékdizájnba történő meglepő integrációjára már a korábbi játékokban is akadtak példák. Legendásnak tekinthető a *StarTropics* (1990, Nintendo) kézikönyve; ez tartalmaz egy mellékesnek tűnő levelet, amelyből kideríthető a játék finisében elhelyezett rejtély titkos kódja. Narratológiai szempontból és Genette taxonómiája alapján ez a meglepetést keltő „beágyazás” metalepszisnek tekinthető (vö. GENETTE 2006) azáltal, hogy a kézikönyv beleszól a játékba, megsérti a szerzői/fejlesztői útmutatás és az interaktív játék között felállított határokat. A *Tunic* esetében ugyancsak metaleptikus határátlépés történik, mivel a kézikönyv a játékcélok megvalósításának titokzatos „kulcsaként” beágyazódik a játékdizájnba.

A *Tunic* kézikönyve azonban számos vonásában őrzi a valamikori külső fizikai hordozó tulajdonságait: a lapok nincsenek sorba rendezve, és nem mindig megfelelő időben kerülnek elő, így sok esetben nem segítik a továbbhaladást, lévén, hogy az instrukcióban szereplő tárgy esetlegesen még nincs a róka birtokában, vagy még nem jutott el a kívánt helyszínre. Ez a mai játékmenetbe beépített *in-game tutorialok*kal szemben, amelyek céltudatosan a megfelelő pillanatban nyújtanak adekvát instrukciókat, akadályt jelent. Mindazonáltal a *Tunic*-kézikönyv ekkor is fontos adalékokkal szolgál, ha az útmutatás nem nyújt azonnali segítséget, hiszen a játékos jóslatokat és előretekinthető kauzális következtetéseket állít fel a későbbi játékmenetek vonatkozásában.

A *Tunic* az avatár és a játékvilág esztétikáját tekintve egyértelműen a Nintendo klasszikussá vált *The Legend of Zelda*-sorozatát (1986–) idézi, amelynek központi karaktere Link, a zöld tunikás fiú, aki Hyrule királyságában a mágikus arany háromszög (Triforce) megszerzésén dolgozik. A játék címe Link jellegzetes ruhadarabján keresztül metonimikusan utal a *Zelda* játékvilágára. A *Tunic* és a *Zelda*-játékok között (a műfaj, a játékvilág, a játékcélok stb. kapcsán) számos párhuzam állítható fel, és a kézikönyvek is nyilvánvaló rokonságot mutatnak. A *Tunic* kézikönyve különösen a *Zelda I és II* kézikönyvével rokon (vö. CASTLE 2022), ez utóbbi jellemzője a narratív kontextualizálás gazdagsága, amely a játékost bevezeti a játékuniverzumba, és olyan részleteket árul el a Hyrule királyság legendás történetéről, amelyek közvetítésére a játékok a kor műszaki korlátai miatt nem voltak képesek. A kézikönyv a világ történetébe való betekintés és az avatár motivációinak megismertetése révén támogatja a játékost abban, hogy fogalmat alkosson a világ jellegéről és nagyságáról, reflektáltabban és motiváltabban cselekedjen, és határozottabb elvárásokat támasszon a cselekmény alakulásával szemben. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a kézikönyv használatát nélkülöző játékos motiváltsága vagy érzelmi bevonódása korlátozódna, a kézikönyv azonban kétségkívül megnyitja a fogalmilag reflektált cselekvések és motivált célképzetek felállításának lehetőségét.

A *Zelda*-kézikönyvek gazdag és színes illusztrációik folytán képeskönyv jellegűek. A gondos szerkesztésnek köszönhetően a mágikus tárgyakról és ellenségekről készült pixelképek és a művészi grafikák egymás mellett szerepelnek, nyilvánvalóan azzal a céllal, hogy a játékos a képcsöves tévékészüléken is tudja ezeket azonosítani. A történet ábrázolása dinamikus jelenetekre koncentrálódik, és képregényekre emlékeztet. A kézikönyv illusztrációk és rövid ismertetések formájában tartalmazza a történetet, az irányítással, a képernyőváltással és a játékmennel kapcsolatos tudnivalókat, a játékvilágban megszerezhető mágikus tárgyak leírását, az ellenségek jellemzését, a játék szintjeit, a térképeket és a helyszínek ismertetését. A tartalmak egyszerre képi és szöveges formában is bemutatásra kerülnek, azaz kivétel nélkül multimediális formában jelennek meg az olvasó előtt. A reprezentatív (tárgyakat, ellenségeket ábrázoló) képek retorikus elrendezésük által jelentést közvetítenek: jól felismerhetők a tárgyak közötti hasonlóságok (például drágakövek, ellenségek stb.) és ellentétek (egyszerű kontra mágikus kulcs, piros kontra kék gyűrű stb.). A képi retorika fontos eszköze a nyíl, amely a mozgások javasolt irányát, az interakciók elvárt eredményét közvetíti a játékos felé. Az útmutatások sokasága arra enged következtetni, hogy az útbaigazítás a gameplay fontos kiegészítője, amelynek összetett mivoltát a játék nem tudja ilyen részletességgel közvetíteni.

A kézikönyv tipológiája is színes és vizuális jellegű: a kék és a piros színek ellentétes szimbolikája a szövegrészek kompozicionális elrendezését is szervezi. A verbális információ egy-egy oldalon belül a játék illusztrációi mellett különböző szí-

nű, méretű és változatos betűtípussal szedett szövegdobozokban van elrendezve. A fejezetcímek, helyszínek, kincsek, tárgyak, ellenségek elnevezése piros színben jelenik meg, és kijelöli a játékvilág fontos fogalmait (Overworld, Underworld, Treasury stb.), ezáltal segítséget nyújt a játékosnak a játékvilágot benépesítő lények és eszközök gazdagságának, differenciáltságának reflexiójához. A szövegrészek – eltekintve a háttértörténet bemutatásától – lényegre törők, pusztán néhány sor terjedelműek. Nemcsak a képek, de a szövegek retorikai megformáltsága is figyelemre méltó: a szöveg közvetlenül, barátságos hangvétellel szólítja meg és instruálja a játékost, apró tippet nyújt például a különböző képességek fejlesztésére és a tárgyak felhasználására. A sztori képekkel kísért elbeszélése sem szokványos: egyrészt útbaigazításként kínálja fel magát az olvasónak („Tippek Ganon elpusztítására”, THE LEGEND OF ZELDA 1987, ford. tőlem), másrészt tele van hiátusokkal, azaz jelzett, de elhallgatott információkkal. Az elbeszélő szövegrészek pragmatikusak és útbaigazító jellegűek, de nem kínálnak kész receptet a rejtvények megoldására. A szövegdobozokban elhelyezett közléseket inkább pragmatizmus jellemzi: a szövegek a játékost az átjárók megtalálására és a térbeli rejtvények megfejtésére ösztönzik, egyúttal hangsúlyosan tematizálják, hogy visszatartják az információkat a titkok megoldásával kapcsolatban:

Ahhoz, hogy igazolni tudd a jogosultságod, meg kell... Ó, sajnálom! Erre magadnak kell rájönnöd. Sok szerencséd! (30)

Az emberek által lakott barlangokban láthatatlan lezárt ajtók vannak. Hogy hogyan lehet kinyitni őket? Ez is titok. (34)

Link meg fog lepődni, ha rátalál Pols Voice (a nagy fülű szörny) gyenge pontjára. Ezt úgy csináld, hogy... Sajnálom! Ez titok!⁵ (42). (THE LEGEND OF ZELDA 1987, ford. tőlem)⁶

A *Tunic* kézikönyvének esztétikája is hasonló: az arany színű borító, a színek szerepe a tipográfiában, a vizuális retorika dominanciája, a képregényekre jellemző párhuzamos kompozíció illusztrációkkal és szövegdobozokkal – azaz a multimedialis közvetítés mind-mind a *Zelda*-kézikönyveket idézik. A *Tunic*-kézikönyv azonban újdonságokkal is szolgál, amennyiben a vizuális szemiotika összetettebb

⁵ Ez utóbbi esetében a kézikönyv félrevezeti a játékost, mert a szóban forgó szörnyeteget csak a japán Famicom irányítóba szerelt mikrofonba való belekiabálással lehet elijeszteni. Az európai és az amerikai NES-irányítóba ez nincsen beépítve, így a játékosközösség ezt a titkot sokáig nem tudta megfejteni.

⁶ „In order to show your credentials, you have to ... Oh, I'm sorry! You have to find out yourself. Good Luck. (30); In the caves where people live are invisible closed doors. How to open them? That's a secret too. (34); Link will surprise himself if he hits upon Pols Voice's (the monster with the big ears) weak point. Do this by ... Sorry! That's a secret!” (42)

és absztraktabb szinten is működik: például a kincsek értékére és hasznára táblázatok alapján lehet következtetni, emellett a tematikus térképek utalnak a helyszíneken végrehajtható cselekvésekre is. Ezáltal a *Tunic* grafikai szerkesztése differenciáltabb vizuális útmutatásokra is képes. További különbség, hogy a *Zeldáéval* ellentétben a *Tunic* kézikönyve nem tematizálja a titkokat, hanem egy titkos írásrendszer révén metaforikusan utal a játékvilág térbeli rejtélyeire, amelyek a könyv útmutatásai alapján – legalábbis a játékos erre következtethet – megfejthetők. További érdekesség, hogy a kézikönyv nemcsak a játékvilág-architektonika misztériumaiba, hanem opcionális módon a kriptikus rúnanyelv titkaiba is bevezeti a játékost, aki ilyen módon (a rejtélyes útmutatások alapján) a játékvilág nyelvét is megfejtheti.

A kézikönyv egyedülálló vonása, hogy két írásrendszerrel van kódolva. A legtöbb helyszín, tárgy és ellenség megnevezése angolul szerepel, ugyanakkor az instrukciók és a háttértörténetet az említett fiktív nyelven kódolták, és egy ősinek ható rúnairással jegyezték le. Az angol címek és elnevezések a játékos számára lehetővé teszik a játékuniverzum viszonylag pontos fogalmi megragadását, ellenben az útmutatások, tanácsok, instrukciók és magyarázatok nagy részét homály fedi, mivel ezek rúnairással, valamint illusztrációk formájában ismerhetők meg. A gyakorlott játékos játékkompetenciája révén meg tudja érteni a kézikönyvben ábrázolt absztrakt vizuális retorikát, ezért a rúnairás dekódolása nem előfeltétele, inkább csak kiegészítője a játékcélok megvalósításának és a központi misszió sikerének.

A fiktív nyelv („tunic nyelv”) és a rúnairás (a cselekményt leszámítva) ugyanis főként azokat az ismereteket kódolja, amelyeket játékkompetenciaként vagy játéknyelvként azonosíthatunk, azaz a játékmechanika és a játékmenet körébe tartozó tudást: a beviteli eszközökkel történő irányítást, a játékszabályok alapján megvalósítható cselekvések és gesztusok, valamint ezeken keresztül a játék szintjeinek és a céljainak próbálkozás útján történő elsajátítását. Érdekes adalék, hogy a *Tunic* a *soulslike*-játékok⁷ dizájnjának több elemét is átülteti, így például a mentés a játékvilág kontextusában emlékművek előtti főhajtással/imádkozással történik, az avatár halálát követően az ellenségek újraélednek, de a megszerzett tárgyak, a világban előidézett változtatások (rövidítések, megnyitott titkos átjárók stb.) megmaradnak. Ennek kapcsán is csupa olyan játékelemről van szó, amelyeket a játékosok jelentős része ismer, és az illusztrációk alapján jó eséllyel megért. E tudás szöveges titkosítása ezért nem is jelent tényleges akadályt, mivel a kézikönyv ezeket az útmutatásokat erőteljes vizuális kontextualizálással

⁷ A *soulslike* (vagy *souls-like*) az akció-RPG és akció-kaland játék alműfaja. Sajátosságai a magas nehézségi szint és a környezetközpontú történetmesélés. Témája eredetileg jellemzően sötét fantasy, de ma már az ehhez az alcsoporthoz sorolt játékok sokféle környezetben játszódhatnak. Nevét a From Software által fejlesztett első *Demon's Souls*, valamint a nagyobb közönséget elért *Dark Souls*-játékról s annak folytatásáról kapta.

grafikusan is megjeleníti. Mindez a játékra is igaz, amelyben a rúnanyelv játékbeli döntéseket/kérdéseket is közvetít (például hogy a játékos által irányított karakter belép-e egy ajtón, felvesz-e egy adott tárgyat). Annak ellenére, hogy ezekről a tartalmakról a játékos nem alkothat pontos fogalmat, a hozzá intézett kérdéseket és útmutatásokat a kontextus (a vizuális input és a helyzet) alapján értelmezni tudja, és rutinosan el is fogadja, mert sejteni véli, hogy általa hatékonyabban haladhat tovább. Az útmutatások titkosítással való elhomályosítása tehát nem akasztja meg a játék menetét. Fontos fogódzó továbbá az is, hogy a rúnák elsősorban nem „elbeszélnek”, hanem pragmatikus tartalmat (útmutatást és cselekvési motivációt) közvetítenek. Ez a felismerés ugyancsak erőteljesen szűkíti a jelentések kontextusát.

A *Tunic* kriptikus írásjelei, akár csak a *Zelda*-kézikönyvek, elsősorban nem leírások, hanem útmutatások formájában közvetítik a rejtélyeket, és ezáltal a játékuniverzum titokzatosságának érzetét erősítik. A fejlesztő, Andrew Shouldice saját bevallása (CHAN 2022) szerint a tunic nyelven keresztül egy idegen világot kívánt a játékos elé állítani, amely látványosan telis-tele van utalásokkal és jelentésekkel, amelyeket a játékos nem teljesen ért meg. Ez nemcsak Shouldice, hanem egy egész játékosgeneráció számára is nosztalgiát ébreszt, és a gyermekként megélt élményekre emlékeztet, amelyek során kitartó próbálkozással kutatták egy varázslatos játékvilág rejtélyeit, és csodálattal tekintettek a titkokat rejtő/felfedő kézikönyv útmutatásaira, amelyeket nem értettek meg teljesen (mert azok esetleg idegen nyelvűek voltak, ismeretlen fogalmakat jelöltek, és bizonyos esetekben nem is gyermekek számára íródtak). Ezt a nosztalgikus érzést erősítik az avatár róka testének gyermeki arányai is, amelyek a játékban azt a benyomást ébresztheti, hogy egy fiatal lényt irányít, vagy akár azt a gyermeket, aki a rókát irányítja. (Ez utóbbi feltevést erősíti a játékban megnyitott kézikönyv háttérben feltűnő képcsöves televízió esztétikáját másoló kimerevített pixeles kép.)

Ez az az érzés, amit fel akartam ébreszteni. Nem feltétlenül azt, hogy itt van egy rejtvény, amit meg kell fejteni, hanem azt, hogy itt van valami, aminek jelentése van, valami, ami megpróbál kommunikálni veled, de talán nem is neked szól. Talán csak [egy kisgyerek vagy], talán nem tudod, hogyan működik ez a világ [...]. (CHAN 2022, ford. tőlem)

A *Tunic* kriptikus nyelve és titkokat rejtő kézikönyve a játékmechanikát és a játékrendszert is rejtélyként prezentálja, ezáltal felkelti a játékos tudásvágyát, hogy az ismeretlen világ misztériumait kikutassa. A játékvilág rejtélyeinek teljes körű megfejtéséhez azonban szükség van a kézikönyvre is. A *Tunic* ennek kapcsán nem azt a kérdést firtatja, hogy miért szükséges a kézikönyv használata. Sokkal inkább arra a problémára világít rá, hogy milyen élményt nyújt a kézikönyvvel támogatott játék, és mennyiben más a játékélmény (a befogadasesztétika szempontjából), ha

a játékos erőteljesebben támaszkodik a kézikönyvre. A játék fejlesztője és kedvelői számára nem kérdéses, hogy a kézikönyv pozitív hozzáadott értéket képvisel, és segíti a játékelmény elmélyítését, sőt a történetvilággal való foglalkozást a játék szűkebb mediális kontextusán kívülre is kiterjeszti.

Arra a kérdésre, hogy mit jelent a kézikönyv a játékos számára az élmény tekintetében, a *Tunic* kétféle választ kínál. A kézikönyv tagolása és tipográfiája, az angol címek és elnevezések, a vizuális ábrák retorikája mind-mind fontos útmutatást nyújtanak a játékmekanika és a játékmenet elsajátításának tekintetében, és támogatják a játékost a térbeli rejtélyek felfedésében. A *Tunic* kézikönyve a játékmenet folyamán optimális esetben csak a játék végére válik teljessé. A játékos a kézikönyv lapjainak segítségével lépésről lépésre fürkészi ki a világ titkait, s fokozatosan vérteljezi fel magát az abból kiszűrt információkkal. A rejtélyek időben eltolts és elosztott közvetítése – a darabonként megszerezhető digitális kézikönyv segítségével – a *Tunic* igazi sajátossága, hiszen a korábbi nyomtatott kézikönyvek potenciálisan teljességükben megismerhetők voltak már a játék megkezdése előtt. A *Tunic* esetében ez a fajta recepció azonban téves irányba vezetne.⁸ Ahhoz, hogy ezt a különbséget értelmezzük, ismételten ki kell emelnünk azt a gondolatot, hogy míg a *The Legend of Zelda* játékhöz tartozó kézikönyvek sokszor teljesen új vizuális nyelvet és játékmekanikai elemeket vezettek be, addig a *Tunic* esetében korábbi játéktapasztalatok vizuális és mechanikai elemeire vonatkozó utalás történik. A kézikönyv használata előkészíti és fogalmilag is támogatja a játékos próbálkozásait, aki nem kizárólag a játék útján sajátítja el a játékvilág kauzális szabályrendszerét, hanem a kézikönyv útmutatásai alapján hipotéziseket és jóslatokat állít fel a cselekvésekkel kapcsolatban (például egy illusztrációban látja, hogy a róka pénzt dob egy kútba, ebből rájön, hogy ezzel elérhet valamit), ezáltal tudatosabban ki-

⁸ A *Tunic* nyomtatott kézikönyve (amely a játék borítóval ellátott dobozos PS4/PS5 és Nintendo Switch kiadásában található) éppen emiatt tartalmaz az első oldalon egy figyelmeztetést, amely arra hívja fel a figyelmet, hogy a játékos lehetőleg ne tanulmányozza hosszan – és ezáltal ne fedje fel – a nyomtatott kézikönyv által rejtett titkokat: „Ebben a könyvben titkok tárháza rejlik, amelyek közül sok megváltoztatja a világról alkotott elképzelésedet. Ha most kóstolsz bele a TUNIC-ba, akkor ajánlatos, hogy csak azokat az oldalakat fedezd fel, amelyeket a játékban már összegyűjtöttél. Vagy tégy úgy, mint a régi időkben, add át magad egyszer egy gyors és lopva tett lapozgatásnak, és engedd, hogy mindaz, ami rád vár, felcsigázza az érdeklődésedet” (TUNIC INSTRUCTION BOOKLET [PS4], 1, ford. tőlem). Mivel a kézikönyv lapjainak megszerzése a *Tunic*ban speciális módon a játékmenet szerves része, a nyomtatott kézikönyvre inkább egyfajta gyűjtői ereklyeként lehet tekinteni, amelyet a játékosnak a befejezést követően érdemes lapozgatnia. A kiváló minőségben nyomtatott színes kézikönyv, a térképek, a grafikus vázlatok és a matricák az eredeti digitális megjelenése után több mint egy évvel publikált, kifejezetten a rajongóknak készült fizikai *Fangamer*-kiadásban szerepelnek. Ennek megvalósulását a játék népszerűsége indokolhatta, de a korábbi indie játéknak a nyomtatott kézikönyv sem koncepcionális, sem technológiai megfontolások folytán nem lehetett része.

sérletezik, és fogalmilag is reflektálja cselekvéseit (például tudja, hogy mely helyszíneken jár, milyen erős ellenségekkel harcol).

A másik válasz a verbális tartalmak titkosításának összefüggésében merül fel, és absztraktabb szinten fogalmazható meg. A verbális interakció a játékban tunic nyelven történik, kizárólagosan írott formában (a róka, akinek a nevét sem ismerjük, Linkhez hasonlóan néma marad). Mind a tunic nyelv titka, mind az írásrendszer megfejthető, ennek kulcsa pedig a kézikönyv, amely nem tartalmazza a megoldókulcsot, de segítséget nyújt a kód megfejtéséhez. A kézikönyv és a titkosítás funkcionális problémáját jól megvilágítja a játék recepciótörténetének egyik momentumma: a *Reddit* közösségi média u/opusdeo nevű felhasználója (saját bevallása alapján) a játékban megjelenő szövegpromptok, valamint néhány kézikönyvlap alapján hat óra alatt megfejtette a rúnairás kódját, és a szimbólumok magyarázatát leköszölte a *Reddit*-en. U/opusdeónak sikerült egy-egy útmutatást tunic nyelven beazonosítania, továbbá a pragmatikus tunic szövegekben felismert bizonyos angol szavakat (you, use), amelyek ugyanazzal a szimbólummal kezdődnek (U/OPOSDEO 2022). A spoiler az egyes szimbólumok megfejtésén túl az, hogy a tunic írás valójában az angol beszélt nyelv fonetikus kódolása: a ránézésre logografikusnak ható írásrendszer egy, a beszélt angol hangzását leképező jelkészlet. Több játékos hasonló kiindulóponttal, azaz tunic nyelven kódolt utasítások beazonosításával sikeresen megfejtette az írást – ez azért lehetséges, mert pragmatikus funkciót hordozó (és ezért elégséges játék-kompetencia alapján kikövetkeztethető) szövegekről van szó, ráadásul ezeket az útmutatásokat a grafika is támogatja. A kézikönyv szövegréseinek megfejtése tehát előfeltételezi a grafikus kontextualizálást, amely mind a *Zelda*-, mind a *Tunic*-kézikönyvek jellegzetessége, és ez dominánsabban van jelen ezekben a kézikönyvekben, mint maguk az írott szövegek.

Visszatérve a *Tunic*-kézikönyv mint befogadásesztétikai élmény kérdéséhez: a tunic nyelv megfejtése nem elengedhetetlen⁹ része a videójátéknak, mindazonáltal a kézikönyv utolsó oldalai célzott útbaigazítást nyújtanak a kódfejtéshez, amely a titkok feltárása által hozzájárul a játékvilág megismeréséhez. A könyv tanulmányozása és a kódfejtés mint tevékenység lehetőséget nyújt a játékvilágról alkotott tudás elmélyítésére, valamint a nyelv megfejtésén keresztül a játékrendszer mint absztrakció elgondolására. Ez a fajta kódfejtés a tudásvágy kielégítését szolgálja, és a szó szoros értelmében véve nem része a videójátéknak. Mindazonáltal absztrakt szinten demonstrálja azt a lehetőséget, hogy a játékos saját belátása szerint mélyebben is elmerülhet a kézikönyv tanulmányozásában: ez nemcsak a játék hatékony irányításának elsajátítását támogatja, hanem elősegíti a játékvilágba való imaginatív belemerülést és a fikciók fogalmi megragadását is, egyszóval elmélyíti a játék narratív kontextualizálását.

⁹ A játékbeli szövegek szükséges és opcionális használatához lásd még: JANCOSVICS 2023, 74–94.

Bibliográfia

- BÜLGÖZDI Imola (2023), A nonhumán kommunikáció szerepe a posztumán kiterjesztett szubjektivitás ábrázolásában a *Fe* című videójátékban, *Filológiai Közöny* 2023/4, 13–27.
- CASTLE, Katherine (2022), Tunic's instruction manual and the Zelda art that inspired it, *Rock Paper Shotgun. Gamer Network*, 2022. 03. 24. <https://www.rockpapershotgun.com/tunics-instruction-manual-and-the-zelda-art-that-inspired-it>.
- CHAN, Khee Hoon (2022), Unravelling The Meaning of Tunic's Mysterious Language. We speak with Andrew Shouldice on creating a whole new language from scratch, *TheGamer*, 2022. 03. 31. <https://www.thegamer.com/meaning-of-tunic-mysterious-language-andrew-shouldice/>
- CSONGE Tamás (2024), Adalékok a videójátékok szemiotikájához és ontológiájához, *Filológiai Közöny* 2024/1, 11–28.
- FRASCA, Gonzalo (2008), Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába, ford. GYURIS Norbert, in FENYVESI Kristóf – KISS Miklós (szerk.), *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*, Pécs, Kijarat Kiadó, 125–142.
- GEE, James Paul (2005), Learning by Design. Good Video Games as Learning Machines, *E-Learning* 2: 1, 5–16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>.
- GENETTE, Gerard (1996), Transztextualitás, ford. BURJÁN Mónika, *Helikon Irodalomtudományi Szemle* 1–2, 82–91.
- GENETTE, Gerard (2006), *Metalepszis*, ford. Z. VARGA Zoltán, Pozsony, Kalligram.
- HANCOCK, Michael (2019), Playing it By the Book. Transmedia and Player Formation in the Videogame Instruction Manual Paratext, in Astrid ENSSLIN – Isabel BALTEIRO (szerk.), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*, New York, Bloomsbury, 288–304.
- JANCSOVICS Klaudia (2023), A nyelv szerepe a videójátékok világépítésében, *Filológiai Közöny* 2023/4, 74–94.
- KOVÁCS Bálint (2016): Gondolatok a videójáték-gyűjtésről, *Szépirodalmi Figyelő* 4, 36–45.
- RYAN, Marie-Laure (2015). Texts, Worlds, Stories Narrative Worlds as Cognitive and Ontological Concept, in Mari HATAVARA – Matti HYVÄRINEN – Maria MÄKELÄ (Eds.), *Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Minds and Virtual Worlds*, New York, Routledge, 11–28.
- The Legend of Zelda* (1987), Instruction Booklet, Nintendo. <https://archive.org/details/LegendOfZeldaTheNESHiresScans/Legend%20of%20Zelda%2C%20The%20-%20Manual%20%28Clearscan%29/>
- Tunic* (2022), Andrew SHOULDICE (Developer), Isometricorp Games, Finji. *Tunic Instruction Booklet*, https://www.ign.com/wikis/tunic/Instruction_Manual_Pages és *Tunic Instruction Booklet* (PS4), Fangamer 2023.
- U/OPOSDEO 2022, Spoiler. Tunic Language Reference Sheet [big spoiler, obviously], *reddit* 2022. <https://www.reddit.com/r/TunicGame/comments/tgc056/comment/jqs7bfs/>.

WOLF, Mark J. P. (2005), Abstraction in the Video Game, in Mark J. P. WOLF – Bernard PERRON (szerk.), *Videogame Theory Reader*, London – New York, Routledge – Taylor & Francis Group, 47–65.

Zelda II. The Adventure of Link (1988), Instruction Booklet, Nintendo.

<https://archive.org/details/adventure-of-link-the-nes-hiresscans>

ZIMMERMAN, Eric (2008), Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century, in Bernard PERRON – Mark J. P. WOLF (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2.*, New York, Routledge, 23–32.

Az igaz és a valódi: Joyce „világszerúsége”

Ezt biz az istenek intézték így, szöve a vést a földilakóknak, hogy legyen ének a messze jövőben.

(*Odüsszeia*, 8. ének)

1. Az emlékezet kreativitása

James Joyce univerzuma hemzseg a történetektől. Nehéz volna róla nagyobb ostobaságot mondani, mint amit Paolo Coelhónak sikerült egy 2012-es interjúban: „Nincs benne semmi. Csak stílus az egész” (FLOOD 2012). A történetek ott vannak, százával egymásba fonódva, de nem mindig könnyű hozzájuk jutni: gyakran kódfejtést, rejtvényfejtést, néha valódi kognitív expedíciót kívánnak. A munka jutalma maga a kibomló történet, a megértés: ez a játék az értelme az olvasásba fektetett munkának. Az *Ulysses*t azok nevezik rossz könyvnek – sajnos Szerb Antalt is beleértve (SZERB 1945, 311) –, akik nem áldoztak rá elég időt és erőfeszítést, még egy teljes végigolvasást sem, nem is beszélve a legalább egy újraolvasásról. Hogy a történetek ott vannak, azt leglátványosabban éppen az bizonyítja, hogy a Joyce-filológiának éppen ez a kedvenc kérdése: honnan jönnek a történetek?

Joyce erről gyakran és szívesen nyilatkozott, de többnyire arra utalt, hogy honnan *nem* jönnek a történetek: nem ő találja ki őket. Az *Ulysses* írása közben egyszer megvallotta Ezra Poundnak, hogy nincs képzelőereje (kiadatlan levél Ezra Poundnak, 1920. június 5., idézi ELLMANN 1982, 611). Frank Budgennek a képzeletet az emlékezettel azonosította (BUDGEN 1970, 187). Saját korának legnagyobb született tehetségeiként D’Annunziót, Kiplinget és Tolsztojt nevezte meg: három olyan eredeti, teremtő képzelőerővel rendelkező szerzőt, akik tőle merőben eltérő módon alkották meg saját narratív univerzumaikat (David Fleischman naplójából idézi ELLMANN 1982, 611). Egyetértett Giambattista Vico azon megállapításával, hogy „a képzelet nem más, mint annak feldolgozása, amire emlékezünk” (ELLMANN 1982, 611).

Joyce narratív univerzumát áttekintve nemigen találunk olyan szereplőt, eseményt vagy helyszínt, amely tisztán és kizárólagosan fiktív volna. Vannak persze kompozit alakok (mindenekelőtt maga Bloom) vagy kompozit események (a valóságban Joyce nem júniusban, hanem szeptemberben lakott a Martello-toronyban), de az alkotóelemek ilyenkor is meglehetősen pontossággal azonosíthatók, és összevegyülnek a közvetlen valóságtapasztalatnak mindenben megfelelő, tehát

valóban ott, akkor és úgy létező, térben, időben és identitásban el nem mozdított elemekkel. Joyce-nak egész egyszerűen nem volt fontos, hogy új dolgokat vagy személyeket találjon ki, és már munkásságának legkorábbi fennmaradt dokumentumai, az epifániák is arról tanúskodnak, hogy a „semmitől teremtés” eleve nem is szerepelt a céljai között. Ha megengedhető egy erős egyszerűsítés, Joyce pályáját két szakaszra oszthatjuk: 22 éves koráig emlékeket és benyomásokat gyűjtött Dublinban, majd élete hátralévő részében – mindvégig önkéntes száműzetésben – irodalommal dolgozta át ezeket. A narratív univerzum térbeli határai nagyon pontosan kijelölhetők: északon a Howth Head, nyugaton Chapelizod és a Phoenix Park, délen Dalkey és Bray, keleten a Pigeon House erőmű és a Kish világitóhajó. Az időbeli határok: 1890 és 1904. Igaz, hogy az *Ifjúkori önarckép*ben szerepel egy kirándulás Corkba, a *Stephen Heró*ban Mullingarba, a *Száműzöttek* című dráma pedig az 1912-es év egy fiktív verziójában játszódik, de ezek is nyilvánvalóan ugyanannak a pontosan definiált univerzumnak a kiterjesztései. (A *Giacomo Joyce* című rövid lírai próza kívül esik ezen az univerzumon, de ezt a nagyon személyes szöveget Joyce sosem szánta publikálásra.)

Ami Joyce könyveiben történik, azt nagyjából 15 évnyi időbeli és mintegy 100 km² térbeli kiterjedés keretezi. Ez a téridő-kontinuum természetesen a valóságban is létezett; Joyce művei rengeteg valóban megtörtént eseményt és valóban létező személyt visznek színre. Ezeknek az eseményeknek és személyeknek jelentős részéről más forrásokból is rendelkezünk adatokkal, és ezek a források sok esetben jobban kötődnek a valósághoz, elfogulatlanabbak, tehát a póre történeti adatok szintjén hitelesebbek, mint az irodalmi beszámolók. Erre a legjobb példa az 1904-es *Thom's Directory* (THOM's 1904), Joyce munkamódszerének egyik jelképe: több mint kétezer oldalas adattár-évkönyv, amely dublini lakosok, vállalkozások, ingatlanok minden nyilvános adatát tartalmazza. Az igen kiterjedt Joyce-kutatás meghatározó része azzal foglalkozik, hogy megfeleléseket vagy eltéréseket azonosítson Joyce elbeszélése és a párhuzamos források, valamint a hétköznapi értelemben vett „valóság” között. Richard Ellmann monográfiája igen magasra helyezte ennek a típusú tevékenységnek a mércéjét.

Rögzíthetünk néhány előfeltevést: 1) James Joyce a 22 éves koráig megfigyelt eseményeket, megismert személyeket, megtapasztalt benyomásokat narratív nyersanyagként használta fel a műveiben. 2) Alkotó tevékenységének egyik lehetséges (noha formális) mércéjeként alkalmazhatjuk az irodalmi és az életrajzi tények közötti eltérés mértékét. 3) A tényszerű háttér iránti kíváncsiságunk nem pusztán illet(ékte)len bámészkodás a személyes élet tényei között, hanem – mivel éppen az ezektől való kreatív eltérésre irányul – indokolt poétikai vizsgálódásunk részét képezi. És ezekhez még egy negyedik, valamivel gyengébb, inkább csak sejtésnek minősíthető feltevést is hozzásorolhatunk: hogy életének ezt a kétértelműségét Joyce nemcsak felismerte, hanem esetleg el is tervezte már a Dublinból való távozás előtt. Ez azt jelentené, hogy egyes eseményeket és ismeretségeket

tudatosan is irányított (mondhatni, provokált), hogy érdekesebb nyersanyagot állítson elő a második periódus, az irodalmi feldolgozás számára. Ez olyan gondolat, amely már Homérosznak is eszébe jutott, hiszen a phaiákok királya a mottónkban olvasható szavakkal vigasztalja a Trója alatti veszteségek miatt kesergő Odüsszeuszt. Az események megtörténtének legfőbb értelme az, hogy megénekeljék őket.

Ez a megközelítés azért tűnik ígéretesnek még egy évszázad múltán is, mert a szóban forgó események, személyek, objektumok rögzítése Joyce narratív univerzumán belül sem statikus. Az univerzum alapjai mindvégig következetesek, a fő vonalak konzisztensek, de az újabb és újabb elbeszélői technikák kifejlesztése, kifinomítása az első epifániák lejegyzése és a *Finnegans Wake* lezárása között eltelt évtizedek során változásokat hoz magukban a referenciákban is. Egyes narratív elemek saját, belső történettel rendelkeznek: nyers formájukban belesodrónak a történetmesélés folyamába, majd időről időre újra felbukkannak, rendszerint letisztultabb, világosabb, tömörebb formában, olykor pedig teljesen feloldódnak. Az epifániák elemei például előkerülnek a *Dublini emberekben*, a *Stephen Heróban*, azután az *Ifjúkori önarcképben*, és néhány az *Ulyssesig* is eljut. A folyamatot a tömörítés, az általánosítás, a hatékonyságelv érvényesítése jellemzi.

Joyce rendkívül ökonomikus szerző: minden ötletet, még a legjelentéktelenebb narratív elemet is a lehető legnagyobb hatásfokkal igyekszik felhasználni. Ebből az is következik, hogy a kanonikus műveken és a narratív univerzumon kívül – például levelezésben vagy értekező írásokban – ritkán találhatunk jelentősebb rejtett kincseket. Legtöbb kortársa nagy hatású esszéikben (T. S. Eliot), kiterjedt levelezésben (Ezra Pound) vagy naplókban (Virginia Woolf) foglalta össze azokat az absztrakt, reflexív gondolatait, amelyek nem törekedtek a narratív próza vagy a líra felé, Joyce azonban az ilyen ötleteit is a novellák és főként a regények felé tereli. Korai esztétikai rendszerezési kísérleteit például Stephen Dedalus öröklie meg és magyarázza el barátainak a *Stephen Heróban* még teljes részletességgel, az *Ifjúkori önarcképben* tömörebben, végül az *Ulyssesben* már-már parodisztikusan. Norával folytatott erotikus, gyakran pornográf levelezése tudatos kísérletezőként is olvasható: mintha provokálná annak a tapasztalatnak a megszületését, amelyet később Bloom és Molly fantáziáiban találja meg irodalmi formáját. De a tapasztalat és az irodalmi felhasználás közötti kapcsolat egészen banális szinteken is kimutatható: például ha az ifjú Joyce egy esetleges tudósítói állás reményében interjút készít egy autóversenyzővel (JOYCE 2022a), akkor számíthatunk rá, hogy a történet és az annak kapcsán megszerzett ismeretek utat találnak a *Dublini emberek* egyik novellájába, sőt az *Ulysses* némely dialógusába is. Ez az ökonómia összevethető verziókat ad a kezünkbe: ugyanazt a narratív elemet különböző kidolgozottsági fokokon vehetjük szemügyre.

Mindez jól illusztrálható, ha összevetjük, hogyan alakul a család összetétele a valóságban és a fikcióban. A *Stephen Hero* lapjain Stephennek két testvére van: Maurice nevű öccse, aki csak néhány évvel fiatalabb nála, és Isabel nevű kishú-

ga, aki a történet során valamilyen betegségben meghal. Az *Ifjúkori önarckép*ben Stephen anyjáról beszélgetve a következő (Cranly kérdésével induló) párbeszéd hangzik el:

– Hány gyereke volt?

– Kilenc vagy tíz – felelte Stephen. – Egypár meghalt.

A könyv név szerint egyedül Maurice-t említi, őt is csak egy helyen. Az *Ulysses* tizedik fejezetének három rövid epizódjában Stephen négy húga is felbukkan: Boody, Dilly, Katey és Maggy; máshol nem jelennek meg. Rajtuk kívül egy öcsőről esik említés név nélkül, bár tudjuk, hogy Maurice-ról van szó. A *Finnegans Wake*-ben a HCE–ALP párosnak ismét két fia van, Shem és Shaun (angolosan Jim és John), valamint egy fiatalabb lányuk, Isabel (Isobel). A valóságban James a család legidősebb túlélő gyermeke volt, kilenc fiatalabb testvére nőtt ki a kisgyermek-korból. Közülük a legjelentősebb szerepet az utána következő fiú, John Stanislaus („Stannie”) játszotta az életében és a műveiben, ő Maurice mintája, rövidesen részletesebben is szó lesz róla. Rajta kívül Joyce-nak még két öccse volt, közülük az idősebb, Charles kimarad a narratív univerzumból, viszont a legfiatalabb, Georgie komoly szerepet játszik: ő Isabel mintája.

A valóságban Georgie 1902-ben halt meg hashártyagyulladásban, 15 évesen (39 évvel később Jamesnél is ez volt a halál oka). James 20 éves volt ekkor, és úgy tűnik, közel álltak egymáshoz (JOYCE 1958, 141–5). A ránk maradt 40 epifániából öt kapcsolódik ehhez a halálesethez: a 19. az anya kétségbeesett tanácsstalanságáról szól (ez nyelvi tanácsstalanság: nincsenek szavai a test dolgaira); a 20. James magányos gyászát rögzíti; a 21. egy megfigyelés a temetés alatt (egy gyászoló kislány az anyját figyeli, hogy mikor kell sírnia); a 22. a gyász eset szociális feldolgozásának esetlenségéről ad képet; végül a 23. egy álom vagy látomás leírása, amelynek minden bizonnyal Georgie a főszereplője (JOYCE 1958, 144). Ezek közül a 19., a 21. és a 22. epifániával szinte szó szerint találkozhatunk a *Stephen Hero* lapjain, ahol egyébként Joyce még legalább további nyolcat felhasznált, emellett – Stephen szájába adva – az epifániaelméletét is kifejtette. Érdekes, hogy a 21. epifánia még az *Ulysses*-be is utat talált, habár ott Georgie-ról vagy Isabelről már nem esik szó: a jelenetet ezúttal Bloom figyeli meg Dignam temetésén (JOYCE 2021, 106). A gyermekhalál-epizód az *Ifjúkori önarckép*ben sem szerepel, de az *Ulysses*-ben – más formában – mégis megjelenik: az egykori tapasztalat Bloom gyászává lényegül át, aki a 15. fejezet végén találkozik Rudyval, csecsemőként meghalt, de a látomásban tízéves fiával (JOYCE 2021, 546). A valóságban pedig Joyce a Giorgio nevet adta saját elsőszülött fiának.

Joyce a könyveiben ritkán utal olyan eseményre, amely 1904 után történt. Ezen ritka példák egyike, amikor Bloom „megjósolja”, hogy a nyomdászok főtanácsosi címet viselő vezetőjét rövidesen polgármester úrnak fogják szólítani (JOYCE 2021, 124). Amikor ezeket a sorokat írta, Joyce pontosan tudta, amit Bloom 1904-ben nem tudhatott (volna): hogy Joseph Nannettit két évvel később valóban polgár-

mesterré választották. Ez tipikus dantei gesztus, de Joyce rendszerint nem ezen a módon osztogatja jutalmait és büntetéseit a kortársaknak. Nemzedéktársai 1904 utáni sorsára a narratív univerzumon belül sehol sem utal, bármilyen nagy hatást gyakoroltak is az életére. Pedig ez az értelmiségi nemzedék, amely később meghatározó szerepet játszott az ír függetlenség megteremtésében, bővelkedett a rendkívüli életutakban – s különösen az életutak rendkívül erőszakos lezárásaiban.

Az *Ifjúkori önarckép*ben és különösen a *Stephen Hero*ban jelentős szerepet kap egy „lányos ház”, ahová Stephent és néhány társát rendszeresen meghívják vásárnap esti összejövetelekre. Stephen elsősorban Emma miatt jár ide, akinek a *Stephen Hero* a teljes nevét is megadja: Emma Clery. Ennek a háznak a valóságbeli megfelelője David Sheehy képviselő otthona volt, négy eladó leánnyal, akik közül kettőt Joyce közeli barátai vettek feleségül. Mary, aki iránt Joyce is érdeklődött (és aki Emma fő mintájául szolgált), Thomas Kettle felesége lett: Kettle képviselőként és a közgazdaságtan professzoraként futott be karriert, majd 1916-ban a somme-i ütközetben halt hősi halált; mellszobra a St. Stephen's Green parkban áll, nem messze Joyce-étől (Joyce részvétnyilvánító levele Mrs Kettle-nek, 1916. szeptember 25-én: lásd ELLMANN 1975, 221–2). Mary nővérét, Hannát Francis Skeffington vette el, aki korábban Joyce-szal közös pamflet kiadására is szövetkezett, mely kettejük egy-egy, az egyetemi lap által visszautasított esszéjét tartalmazta. Joyce McCann néven örökíti meg az alakját az *Ifjúkori önarckép* lapjain. Skeffington újságíró és politikai aktivista lett a feminizmus, a szocializmus, a pacifizmus és a vegetarianizmus ügye mellett. 1916-ban, a húsvéti felkelés napjaiban egy (később mentálisan instabilnak minősített) angol katonatiszt gyilkolta meg, noha nem is vett részt a harcokban, pusztán fosztogatásokat próbált megakadályozni (ELLMANN 1982, 399).

Stephen mellett az egyetemi évei során (1898–1902), melyeket az *Ifjúkori önarckép* ötödik fejezete és a *Stephen Hero* fennmaradt része mutat be, három bizalmas barátot láthatunk. A legfontosabb Cranly, akiről rövidesen részletesen is szó lesz, a másik kettőnek a valóságbeli mintája azonban a fent megkezdett sorba tartozik, amennyiben mindketten korai és erőszakos halált haltak Joyce narratív univerzumán kívül. A két alak viszonya nemcsak a könyvekben, hanem a megismerhető valós történetben is megkomponált ellentétnek látszik: George Clancyt – az *Önarckép*ben Davin, a *Hero*ban Madden néven szerepel – szeretetreméltó, egyszerű, idealista vidéki fiúként ismerjük meg, míg Vincent Cosgrave, aki Vincent Lynch néven még az *Ulysses*ben is jelentős szerepet játszik, tehát Stephen (és esetleg az apja, Simon Dedalus) mellett a legkiterjedtebb jelenléttel rendelkezik a narratív univerzumban, cinikus, nyegle, szellemesen trágár, hedonista alak. Clancyt Limerick polgármestereként 1921-ben, a polgárháború során családja szeme láttára gyilkolták meg az angol szabadcsapatok – nevét ma folyóparti sétány őrzi a városban (ELLMANN 1982, 61). Cosgrave személyéhez a Joyce életében és könyveiben játszott szerepen túl nem fűződik jelentős teljesítmény, pusz-

tán annyit tudunk róla, hogy a Temzébe fulladt (ELLMANN 1982, 598–9). Míg a három másik erőszakos halálra Joyce elbeszélte világa semmilyen módon nem reagál, ennek a negyedik halálesetnek van referenciája a narratív univerzumon belül. Lynch árulását a 15. fejezetben Stephen a következő szavakkal kommentálja: „*Exit Judas. Et laqueo se suspendit*” (JOYCE 2021, 542). A dantei igazságszolgáltatás itt látszólagos, hiszen a valós esemény évekkal a könyv publikálása után következett be – így viszont a beteljesült jóslat alakzatára hasonlít.

2. Megszólalnak a köszörűkövek

Mindezek után különös szerencsének tekinthető, hogy James Joyce felkészülő-anyaggyűjtő életrajzában három legfontosabb tanúja, a három „köszörűkő” túlélte az ír történelem e turbulens időszakát, sőt magát Joyce-ot is. A három életpálya alaplínia szintén Joyce-ot követi: mindhárman írástudó értelmiségivé váltak, véglegesen elhagyták Írországot, és a Joyce-életmű lezárulta után írták meg a maguk verzióját a történeletről. Összesorolásuk korántsem önkényes: erre a vizsgálódásra maga Joyce hatalmaz fel bennünket az *Ulysses* következő passzusával:

Hol a fivéred? Az Apothecaries’ Hallban. Köszörűkövem. Ő, aztán Cranly, aztán Mulligan: most ezek. (JOYCE 2021, 218)

A szövegrész úgy van megtervezve, hogy bekapcsolja az olvasó rejtvényfejtő, interpretáló mechanizmusait. A kilencedik fejezet vége felé járunk, Stephen a *Hamlet*-ről szóló elméletét adja elő a Nemzeti Könyvtárban. Négyen hallgatják, közülük három történelmi alak (rájuk hivatkozik az „ezek” névmás): Thomas William Lyster, a könyvtár igazgatója; Richard Irvine Best, a helyettese; William Kirkpatrick Magee (írói nevén John Eglinton), a főkönyvtáros. A negyedik hallgató a mondaton belül már említett fiktív személy, Malachi „Buck” Mulligan, akit már jól ismer az olvasó, hiszen a könyv legelső mondatában is szerepelt, azóta pedig 120-nál is többször esett róla említés: kétségtelenül a mű egyik legfontosabb szereplője. Korábban itt volt a valós George Russell is, de már távozott, és a háttérben a fiktív Leopold Bloom is átvonult.

Stephen éppen Shakespeare valós fivéreit, Richardot és Edmundot emlegeti, akiktől cselszövő, gonosz fiktív fivérek örökölték a nevüket, erről pedig eszébe jut a saját fivére, akiről ebben a könyvben eddig még semmit sem hallottunk, és ezután sem fogunk. Cranlyról csak alig valamivel sejtethetünk többet: neve néhányszor felbukkant már Stephen asszociációiban és emlékeiben, az első három fejezetben egyszer-egyszer és a kilencedikben háromszor; a kiemelt idézetünkben olvasható említése a legutolsó (hatodik) a könyvben. Legjellegzetesebb előfordulásai azok, ahol Mulliganról, a hozzá való viszonyáról, a vele kapcsolatos érzetek-

ről (a karba öltött együtt sétálásról) jut Stephen eszébe a korábbi bizalmas barát. „Cranly karja. Az ő karja” (JOYCE 2021, 11) – fut át elméjén a gondolat az első fejezetben, és amikor a harmadik fejezetben visszagondol erre a benyomásra, ezt még a homoerotikus vonzás árnyalata is átszínezi: „Önzetlen barát, testvéri lélek: Wilde szerelme, mely önnevét meg nem nevezheti” (JOYCE 2021, 53).

Ha az átlagolvasó, akinek az olvasatát most megpróbáljuk elképzelni, az *Ulysses* előtt az *Ifjúkori önarcképet* is elolvasta, akkor már tudomása van Cranly kitééről. Cranly Stephen előéletéhez tartozik, az 1904. június 16-i eseményekben nem játszik szerepet, de a könyv, amely Cranlyról úgyszólván semmit sem árul el, bizonyos értelemben elvárja az olvasótól, hogy legyen tudomása erről az előéletéről – értelemszerűen annyi, amennyi az előző regényből megszerezhető. Eszerint Cranly az egyetemi évek során Stephen legfőbb bizalmasa volt, vele osztotta meg szellemi önnevelésének lépéseit és kételyeit, köztük a vallással való végleges szakítást, Cranly pedig földhözragadt racionalitással kényszerítette ki a homályos elméletek mind pontosabb megfogalmazását, ebben az értelemben működött az elme köszörűköveként. De a kapcsolat ennél összetettebb: Stephen az *Ifjúkori önarcképben* egy visszatérő látomásban test nélküli fejként látja Cranlyt, és ezt úgy magyarázza, hogy Cranly előfutár, Keresztelő Szent János, akihez képest természetesen ő maga kerül a megváltó szerepébe (JOYCE 2012, 316).

Az *Ulysses* idejére elveszettnek tűnő fivért az *Ifjúkori önarckép* is csupán egy helyen említi: amikor kiderül, hogy a két fiú (9 és 12 évesek) együtt fog járni a jezsuita Belvedere College-ba. Itt tudjuk meg azt is, hogy Stephen öccsét Maurice-nak hívják:

– Szent Isten! – kiáltotta Mr. Dedalus. – Maurice-ről egészen megfeledkeztem. Gyere csak ide, Maurice, te buta kis csibész, te! Hát tudod-e, hogy most egy olyan iskolába küldelek, ahol megtanítanak ám majd arra, hogy kétszer kettő négy? Meg aztán veszek neked egy gyönyörű kis zsebkendőt is, hogy megtörölhesd az orrodat. Jó lesz? (JOYCE 2012, 89)

Hogy Maurice-ről ennél többet is megtudjunk, ahhoz még mélyebbre kell ereszkednünk Joyce összefüggő narratív univerzumába. A *Stephen Heróiban* Maurice-ről is jócskán esik szó; igaz, Cranly neve mintegy négyszer annyi alkalommal jelenik meg. A *Stephen Herónak* igen jelentős részét teszik ki a Stephen által öccse vagy barátja előtt tartott, azok kérdéseivel és megjegyzéseivel tarkított monológok: mindebből jó képet kaphatunk arról, mit is jelent a köszörűkő metaforája.

A Joyce narratív univerzumában járatos olvasó tehát szakirodalmi segítség nélkül is azonosítani tudja az idézetünkben említett fiktív személyeket, sőt ezenkívül még további információknak is birtokában lehet. Felismerheti az első mondatban az ószövetségi utalást: „Where is Abel thy brother?”, Károli fordításában „Hol van Ábel a te atyádfia?” (1Móz 4, 9). Ezt az Úr természetesen Káintól kérdezi,

röviddel a gyilkosság után, az idézettel pedig Stephen arra reflektál, hogy ön-narratívájában „megölte”, azaz kihagyta a történetből a fivérét. A másik információ, amelynek az olvasó szakirodalom nélkül is birtokában lehet, az Apothecaries Hall azonosítása. Ez voltaképpen a középkori gyógyszerész céh megnevezése, amely történetünk idején – székházával együtt – már betagozódott az egyetemi orvosképzésbe.

Ha az olvasó arra is kíváncsi, hogy a könyvben egyedül itt említett fivér mit keres az egyedül itt említett Apothecaries Hallban, akkor kénytelen a szakirodalomhoz fordulni. Ez az a pont, ahol az olvasat óhatatlanul szakértőivé válik, vagyis a választ kereső olvasó maga is kénytelen elindulni a szakértővé válás útján. Olyan formájú kérdést ugyanis hiába teszünk fel a szakirodalomnak, hogy mi köze van egy személynek egy helyszínhez, hacsak ez a „köz” nem eleve nyilvánvaló (mint például Caesar és a Rubicon esetében). Az eredményes kérdés megfogalmazásához hipotézisre van szükségünk, ahhoz pedig előzetes tudásra. Ha az olvasó részese annak a konszenzuális belátásnak, hogy az *Ulysses* legtöbb szereplőjéhez valóságos személyek szolgáltak mintául (és ezt a belátást a könyv számtalan ponton igazolja), akkor feltehetjük a kérdést, hogy Maurice Dedalus legvalószínűbb mintaképének, James Joyce legidősebb, Stanislaus nevű öccsének volt-e köze az Apothecaries Hallhoz. És az így feltett kérdésre a szakirodalom meg is adja a választ: 1904 folyamán rövid ideig dolgozott itt alulfizetett gyakornokként (JOYCE 1958, 236).

Joyce az adat megadásával lehetővé teszi, hogy azonosítsuk a fiktív és a valós személy közötti kapcsolatot, de nem teszi ezt kötelezővé számunkra: ezt az utánajárást nem várja el a szöveg olyan módon, ahogyan például a korábbi regény ismeretét elvárja. (Tegyük hozzá: a regény megjelenése idején a releváns szakirodalom még nem is létezett, és oka sem lett volna létezni.) Ha azonban már élünk az opcióval, akkor az értelmezés új tartománya nyílik meg előttünk. Ahogyan a fiktív Maurice Dedalus kapcsolatban áll a valós Stanislaus Joyce-szal, ugyanúgy Cranly és Mulligan alakja is valós történeti személyekhez kapcsolódik: John Francis Byrne-höz és Oliver St. John Gogartyhoz. Joyce az általa alkotott narratív univerzumban – melynek egyik legfőbb cselekményszála a saját személyiségének és nézetrendszerének kifejlődése – ennek a három nemzedéktársnak szenteli a legnagyobb figyelmet; elismeri a hatásukat, ugyanakkor őket tekinti a dantei narratív igazságszolgáltatás legfontosabb alanyainak. A konstellációt az eddig említett tényezőkön felül – hogy mindhárom köszörűkő maga is írástudó ember volt, hogy túléltek világhírűvé vált egykori társukat, és hogy mindnyájan megírták a maguk verzióját a közösen átélt eseményekről – az teszi rendkívülivé, hogy ezek a beszámolók az addigra szintén világhírűvé vált *Ulysses* ismeretében részben az önigazolás, részben a történeti igazsághoz való visszatérés szándékával (vagy inkább illúziójával) íródtak, tehát az utókor ítéletének megváltoztatására irányuló kísérletnek tekinthetők.

Ez az a pont, ahol a laikus gondolatmenet végképp különvlik a szakszerűség irányától. A laikus olvasó ugyanis szinte bizonyosan abban az irányban lépne tovább, amelyet ez a kérdés jelöl ki: „Mi történt valójában?” Az irodalomban azonban az a történetmesélő győz, aki a legjobb történetet meséli, és ez a kérdés réges-rég eldőlt: az itt versengő négy elbeszélő közül egyedül James Joyce az, akinek sikerült észrevehető hatást gyakorolnia a világ menetére és az emberek gondolkodására; akinek az elbeszélte története, annak szereplői és helyszínei a globális kultúra részévé váltak. Ehhez képest elenyésző a jelentősége annak a kérdésnek, hogy „mi történt valójában”: az az információ, hogy mi hangzott el egy 120 évvel ezelőtti magánbeszélgetésben, egyrészt ellenőrizhetetlen, másrészt merőben irreleváns. Az esetleges részleges rekonstrukció egyetlen értelme az lehet, hogy ennek segítségével megvilágítsuk azokat a különféle elbeszélői eljárásokat, amelyeknek alapjául ugyanaz a valóságbeli viszonyrendszer és történéskomplexum szolgált.

A Joyce által létrehozott narratív univerzumon kívül rendelkezésünkre áll három további, részben ugyanazokhoz a történeti eseményekhez, helyszínekhez, személyekhez fűződő alternatív elbeszélés, a köszörűkövek története. A közös felületet mindenekelőtt a Joyce és az egyes társak közötti, valamint olykor az egymást kölcsönösen ismerő köszörűkövek közötti viszonyok alkotják. Ezekből a történetekből össze lehetne állítani egy komplex, szinoptikus történetet: egyfajta *Alexandriai négyest* az 1900-as évek Dublinjáról, amelyre mind a négyen önkéntes száműzetésből tekintenek vissza. Ennek az elképzelt „Dublini négyesnek” az áttekintésére a tanulmány harmadik részében teszünk vázlatos kísérletet, előbb azonban egy másik eseményvektort kell végigkövetnünk: a köszörűkövek szekvenciája által kirajzolt történetet. Ez a történet a legelemibb formájában azt mutatja meg, ahogyan Stephen Dedalus – illetve James Joyce – egyre keményebb köszörűköveket választ.

John Stanislaus Joyce (1884–1955) volt a család második életben maradt fiúgyermeké, így ő még csaknem ugyanolyan figyelmet és tanítást kapott, mint a bátyja, s nem sújtották annyira a deklasszáció következményei, mint a fiatalabb testvéreket. (Azért a második keresztnévét használta, mert apjuk is John Stanislaus volt, de ő a John-t részesítette előnyben.) Bátyja géniuszáról már kamaszként meg volt győződve, és ezt a meggyőződést akkor sem adta fel, amikor már nem igazán voltak kedvére James írásai. Lényegében egész életét a bátyja árnyékában élte, még annak halála után is, sőt az utókor számára (a mi számunkra) egyedül ez teszi érdekessé a személyét. A vizsgálódásunk szempontjából érdekes életrészekében ő maga volt a bátyja árnyéka: követte az érdeklődéseiben, a meggyőződéseiben, a kenyérkereső foglalkozásában, az önkéntes száműzetésében. Megismerhető írásai alapján azt gondolhatjuk, elég jó író lehetett volna, ha nem egy ilyen nyomasztó báty mellé születik. Mindemellert egyáltalán nem volt kritikátlan csodáló, hiszen úgy nem lehetett volna köszörűkő.

Stanislaus azonban nemcsak a köszörűkőként és fokozatosan kiírt mellékszereplőként járult hozzá Joyce szöveg univerzumához, hanem (különösen kezdetben) ötleteket is szállított hozzá. Tőle származik például a *Sajnálatos eset* című novella váza, a *Kamarazene*, az *Ifjúkori önarckép* és a *Stephen Hero* címe (JOYCE 1958, 165–6; HEALEY 1971, 12), sőt magát a köszörűkő-allegóriát is ő írta le a naplójában: „Azt hiszem úgy használt engem, mint a hentes az acélt, hogy kiélesítse a kését” (HEALEY 1971, 20). James mellett sosem volt esélye, hogy előbbre lépjen a másodhegedűs szerepéből, noha számos lázadó gesztusában, például az apjakkal, a katolikus egyházzal vagy a szűk látókörűen nacionalista Írországgal való szembefordulásban bátyjánál radikálisabb döntéseket hozott. Az alávetett szerep ellen nem tiltakozott, de az írásai tanúsága szerint mindvégig megőrizte az autonómiáját. Szereplőként fokozatosan kopott ki a narratív univerzum verzióiból. A *Stephen Hero* lapjain Maurice még úgy jelenik meg, mint hűséges Eckermann a maga húszéves Goetheje mellett, az *Ifjúkori önarckép*ben előforduló egyetlen említésének viszont már az az apropója, hogy majdnem elfelejtették. Az *Ulysses*ben Stephen ugyanebben a szellemben folytatja: „Az ember éppoly könnyen megfeledkezik a fivérééről, mint az esernyőjéről” (JOYCE 2021, 218).

Stanislaus köszörűkő szerepe fokozatosan véget ért, amikor egy egyetemi ismeretség révén színre lépett a második köszörűkő, John Francis Byrne (1880–1960). Ő már számos tekintetben a fiatal Joyce fölé emelkedett: két évvel idősebb volt, sokkal erősebb és sportosabb, emellett a tanulásban is eredményes, ráadásul kiválóan sakkozott. Egyik állandó sakkpartnere az *Ulysses*ben is felbukkanó John Howard Parnell volt, a Joyce gyermekkorában elhunyt nagy hatású függetlenségpárti politikus, Charles Stewart Parnell fivére. A sakkban járatlan Joyce, akinek gyakran várakoznia kellett barátjára, míg a játszma véget ért, meglehetősen féltékeny is volt erre a kapcsolatra. Byrne megtartása barátként és hallgatóságként minden bizonnyal nagyobb erőfeszítést követelt, mint Stanislausé, de a Joyce számára legfontosabb területen Byrne egyáltalán nem számított riválisnak: nem táplált semmiféle művészi vagy irodalmi ambíciót. Ettől függetlenül irodalmi jellegű csatározásokban is Joyce oldalán maradt, például amikor azért fordult ellene szinte az egész környezete, mert egy Ibsenről szóló esszéet olvasott fel az önképzőkörben, majd egy Ibsen-ismertetést (első publikációját) a *Fortnightly Review*-ban is sikerült megjelentetnie. A felolvasás körülményeiről és az esszé tartalmáról szóló részletes beszámoló a *Stephen Hero* 19. és 20. fejezetében olvasható (JOYCE 2022b, 74–120).

Cranly, aki a *Stephen Hero* és az *Ifjúkori önarckép* lapjain jelentős szerepet kap, az *Ulysses*ben már csak emlékként – bár kedves, talán nosztalgikus emlékként – jelenik meg. Ábrázolása meglehetősen következetes: nagyon becsületes, némileg földhözragadt gondolkodású, és egyes helyzetekben kissé excentrikus viselkedésű fiatalember; mai fogalmaink szerint azt mondhatnánk, enyhe autisztikus vonásokat mutat, például utazása előtt ragaszkodik hozzá, hogy a pályaudvaron tanul-

mányozza a menetrendet, noha kívülről tudja (JOYCE 2022b, 274–275). Cranly következetesen pozitív ábrázolása egyfajta dantei jutalom Byrne-nek, aki akkor sem árulta el Joyce-ot, amikor korábban (1902 végétől) némileg elhidegültek egymástól, és számos helyzetben bizonyította hűségét és becsületességét a narratív univerzumon kívül, Joyce Dublinból való távozása után is. Az elhidegülésnek Joyce volt az oka. 1902 őszén Párizsba ment orvosnak tanulni (ez az első menekülési kísérlet, amelyre Stephen az *Ifjúkori önarckép* végén készül), és onnan küldött Byrne-nek egy saját magát ábrázoló képeslapot, rajta egy új nyolcsoros verssel, amely később a *Kamarazene* 35. darabja lett. Byrne büszkén dicsekedett a cimboráknak ezzel a megtiszteltetéssel, mire Cosgrave előhúzott egy ugyanolyan képeslapot, amelynek szövege a párizsi bordélyok szolgáltatásait tárgyalta „dog latin” diáknyelven. Byrne mélyen megsértődött, becsapottnak érezte magát, és távolabb tartotta magát Joyce-tól, bár nyíltan nem szakított vele.

A két egyforma, de különböző szövegű képeslap (a harmadik példány a családnak ment) olyasmit jelez, mintha Joyce emberkísérletet folytatna: mintha provokálni akarná az interakciókat, hogy megfigyelhesse őket. Ez az epizód nem kerül be a narratív univerzumba, a barátok közötti eltávolodás viszont igen, és módot is ad Stephennek, hogy eltöprengjen az okán. Három lehetséges képletet mérlegel: Cranly dominanciára törekszik kettejük viszonyában; féltékeny az Emmával való kapcsolatára, mert maga is szemet vetett a lányra; esetleg egyoldalú homoerotikus vonzalmat táplál Stephen iránt. Biztosak lehetünk benne, hogy Byrne ezen feltételezések egyikére sem adott okot, ugyanakkor *alkalmat* adott Joyce-nak, hogy (egy évtizeddel később, az *Ifjúkori önarckép* írása közben) eltöprengjen ezeken a témákon (ELLMANN 1982, 116–117). De az eltávolodás nemcsak az irodalomban, hanem a valóságban is alakot öltött 1902 végén, és Stanislaus őszinte örömmel fogadta a fejleményt (JOYCE 1958, 211). Joyce azonban nem őt fogadta vissza elsődleges köszörűkönek, hanem újabbat, még keményebbet keresett.

Ez a harmadik köszörűkő már annyira kemény, hogy inkább ellenségnek tűnik, mint barátnak. A Joyce-nál négy évvel idősebb Oliver St. John Gogarty (1878–1957) a barátságuk idején már bejáratos volt az irodalmi körökbe, nevezetesen W. B. Yeats és George Moore köreibe. Városszerte ismerték tréfás bökverseiről és ugratásairól, de közben sportolóként is nevet szerzett (kerékpározásban és úszásban); a Trinityben és Oxfordban folytatott tanulmányok után sikeres pálya állt előtte; Joyce proletársorba süllyedt családjával szemben az övé igen jómódú volt, ez pedig igazi dendi életmódot tett lehetővé, és olyan extravagáns gesztusokat, mint például a sandymounti Martello-torony kibérlése. A fiatal Joyce számára bizonyos vonatkozásokban, például az orvosi tanulmányok megkísérlésében kétségkívül példaképként is szolgált. Az *Ulysszesen* bűvópatakaként végigfutó, elmondatlan történetek egyike ennek a barátságnak a lezárulása, miközben a köszörűkövek közül kétségkívül Gogarty gyakorolja a legnagyobb szövegszerű hatást a regényre: Mulligan gúnyversei jellemzően Gogartytól szár-

maznak. Gogarty ugyanis sikeres orvosi és politikusi pályája mellett valóban író is lett, akit – szemben a másik két köszörűkővel – a saját jogán is számontart az ír nemzeti irodalomtörténet. Kettejük viszonyát mindketten megírták, és nem memoárban, hanem fikciós prózában.

A két beszámoló különbségére rövidesen kitérünk, de előbb azt érdemes tisztáznunk, hogy Gogarty – valamint fikciós megfelelője, Mulligan – dantei megbüntetését nem olyasmi váltotta ki, ami a narratív univerzumnak megfelelő valós téridő-kontinuumban történt. Bár Joyce és Gogarty között sok volt a feszültség, amikor Joyce 1904. október elején elhagyta Dublint, nem ellenségként távozott (szeptemberben még közös fedél alatt laktak a Martello-toronyban). Gogarty főbűne az volt, hogy 1909-ben, Joyce első dublini látogatásakor Cosgrave közreműködésével összeesküvést szőtt Joyce és Nora házassága ellen. Erről az 1907. augusztus 6–7-én írt levelek egyértelműen tanúskodnak (ELLMANN 1975, 157–9; JOYCE 1997, 10–11). Ez a házasság (amely egyébként csak 1931-ben vált hivatalossá) Joyce egész élettervének, felnőtt identitásának axiomatikus alapja volt, és az is maradt. Gogartyék elhitették vele, hogy öt évvel korábban, Joyce udvarlása alatt Nora párhuzamosan Cosgrave-vel is randevúzott. Joyce mentális egyensúlya összeomlott ettől a gondolattól, két szörnyű levélben hűtlenséggel vádolta Norát, még azt is kétségbe vonta, hogy Giorgio az ő fia volna. Erre Triesztben Nora szintén összeomlott, és komolyan fenyegetett a veszély, hogy az életük, amely Joyce regényeit még csak távoli lehetőségként tartalmazta, olyan fordulatot vesz, amely eltemeti ezt a jövőt. Szerencsére mind Triesztben, mind Dublinban állt mellettük egy-egy barát, aki pontosan tudta és hitelesen képviselte, hogy a vádakból semmi sem igaz, legfeljebb annyi, hogy Cosgrave sikertelenül próbálkozott Noránál. Ez a két barát: Stanislaus és Byrne. A történet szinte túlságosan szimmetrikusnak és megkomponáltnak hat. Míg Stanislaus Triesztben Norában tartotta a lelket, addig Byrne egy hosszú éjszakai beszélgetés során oszlatta el Joyce aggodalmait. Ez a beszélgetés az Eccles Street 7-ben, Bloom házában zajlott, amely 1909-ben Byrne otthona volt. (1904-ben, amikor a regény szerint Bloom lakott ott, a valóságban üres volt az ingatlan.) Bár Byrne köszörűkő-feladata régen véget ért, Bloom nemcsak a lakcímét örökölte meg, hanem józan bölcsességét és becsületességét is. Az 1909-ben történt valós események döntötték el, hogy hogyan alakuljanak az 1904-ben játszódó fiktív események. És a történeteknek volt még egy hozadéka: az összeomlás utáni új egymásra találás indította el Joyce és Nora között azt az erotikus levelezést, amelynek a tapasztalatai azután beépültek Bloom és Molly fantáziáiba.

Mulligan, aki Gogarty megfelelője a narratív univerzumban, a rendszer logikája szerint csak az *Ulysses*ben jelenhet meg: az *Ifjúkori önarckép* írása során Joyce kénytelen volt mellőzni a személyét, hiszen Stephen csak 1902 végén ismerkedhet meg vele, ám a könyv 1902. április 27-ével véget ér. A kevésbé tudatosan szerkesztett *Stephen Hero* azonban jelzi, hogy Joyce-ot már korábban is foglalkoztatta Gogarty

figurája: a kézirat vége felé felbukkan egy nagydarab és nagyhangú medikushallgató, aki vele azonosítható. Stanislaust nem tartották vissza efféle elvi megfontolások, és a naplójában kendőzetlenül leírta, mit gondol Gogartyról:

Az az igazság, hogy Gogarty – és az anyja is hisz neki – Angliában remél irodalmi hírnevet szerezni. Féltékeny Jimre és minden eszközzel magát akarja előtérbe tolni. Azzal a sajátos hazugsággal áztatja magát, hogy őt nem érdekli a hírnév. De Gogarty meg az anyja nagyon tévednek, mert Gogartyban semmi sincs, karakter a legkevésbé, és máris hízásnak indult, Jimben meg több az irodalmi tehetség, mint Írországból bárkiben, kivéve Yeats, és prózáírásban még őt is lefózi, és megvan benne, ami Yeatsból hiányzik: az élénk kritikai intellektus. Ha Jim sohasem írna egy sort se, akkor is nagyobb lenne ezeknél az embereknél, pusztán az életstílusa meg a karaktere miatt (HEALEY 1971, 26).

Stanislaus Byrne-ről is kritikusan ír, de vele kapcsolatban eszébe sem jut, hogy rivalizálhatna James-szel, legfeljebb vele magával, a köszörűkő szerepért. A három köszörűkő közötti hierarchiát az is jól jellemzi, hogy Byrne a saját memoárjában nem emlékezik meg Stanislausról, de Gogartyról említést tesz: egyszer tanúja volt, hogy Gogarty kimentett egy öngyilkost a Liffey-ből (BYRNE 1953, 177). Gogarty egy szót sem szól két elődjéről.

3. Dublini négyes

Elérkeztünk arra a pontra, ahol megkísérelhetjük feltérképezni az elképzelt „Dublini négyes” alapvonalait. Első elbeszélőnk maga James Joyce a 20. század talán legnagyobb hatású irodalmi életművével, amelynek legnagyobb része egyetlen összefüggő narratív univerzumot alkot. Ennek az univerzumnak ő maga, illetve alakmása az egyik legfontosabb szereplője, és leginkább ez a szereplő, meg a vele történő események érdeklik a többi elbeszélőt is.

A második elbeszélő Stanislaus Joyce. Befejezetlen, posztumusz memoárját a Joyce-életmű legtekintélyesebb kutatója, Richard Ellmann rendezte sajtó alá, és T. S. Eliot írt hozzá előszót. A könyv címe nagyon intelligensen és szellemesen, kissé kesernyésen reflektál a kiindulópontunkként használt Ulysses-szöveghelyre: *My Brother's Keeper*. Ez Káin válasza – pontosabban visszakérdézése – az Úr kérdésére: „Am I my brother's keeper?” Károlinál: „avagy őrizője vagyok-e én az én atyámfiának?” Valóban, Stanislaus számos tekintetben őrizője volt az ő atyja-fiának: jelenléte és beavatkozásai többször megmentették bátyja egzisztenciáját, társadalmi kapcsolatait, sőt a házasságát is, és ez az „őriző” szerep jó darabig megmaradt akkor is, amikor a köszörűkő szerep már elmúlt: egészen addig fennállt, amíg Joyce nem jutott sokkal nagyobb hatalmú őrizőhöz Harriet Shaw Weaver

személyében. Az azonban bizonyos, hogy kettejük viszonyában mindvégig, még halála után is James maradt a domináns fél.

A megtörtént és a megírt történet között furcsa feszültséget jelez, hogy a *My Brother's Keeper* csak Joyce 22 éves koráig jut el: éppen az a szakasz marad megíratlan, amikor az „őriző” funkció kiteljesedett. 1905 és 1915 között Stanislaus Triesztben, bátyja családja közelében élve folyamatosan vészeket hárított el a fejük fölül: pénzt kölcsönzött, veszekedést csitított, kocsmákból hordta haza az elbitangolt családapát. Ennek a tíz évnek a történetét már nem állt módjában elmondani, de attitűdjéből érződik: ez az időszak jogosítja fel rá, hogy beszámoljon az előző húsról, a Dublinban együtt töltött gyermek- és ifjúkorról. 1915 után már csak rövid ideig éltek egymás közelében (a háború után a Joyce család néhány hónapra visszatért Triesztbe), 1920 után pedig csupán néhányszor találkoztak: Stanislaus már az *Ulysses* poétikáját sem kedvelte, a *Finnegans Wake*-et pedig végképp elhibáztattnak tartotta. Az utókor ítéletének fényében nem volt igazza, de ez az eltávolodás is érvként szolgál az integritása, az autonómiája mellett. Bátyjának pedig a maga részéről sem köszörűkőként, sem őrizőként nem volt rá többé szüksége.

A *My Brother's Keeper*ben mindezek ellenére semmi sértettség nem érezhető. Ez a beszámoló meglehetősen korrekt és pártatlan, ráadásul mivel majdnem pontosan az *Ifjúkori önarképzés* kezdetétől az *Ulysses* napjáig terjedő időszakot öleli fel, hangsúlyai is hozzásimulnak Joyce univerzumához. Sorra jelzi például, hogy a *Dublini emberek* egyes novelláinak mi volt a közvetlenül megtapasztalt vagy anekdotákból begyűjtött alapja, és miközben nem rejtegeti a saját, olykor jelentős szerepét (Joyce passzusokat másolt ki öccse naplójából), időnként megosztja az olvasóval az elismerését, amiért a soványka valóságanyagban bátyja felfedezte az irodalmi nyersanyagot. A könyv egy rétege úgy fogható fel, mint a Joyce-művekhez írt keletkezéstörténeti jegyzet.

Stanislaus részletesen beszámol Georgie halálának körülményeiről, beleértve az olyan részleteket is (például az inkompetens orvosi kezelést), amelyeket a bátyja esztétizáló (azaz formaadó) percepciója eleve kiszűrt. Tanúként bemutatja Joyce magányos gyászát is, de nem tudhatjuk, nem befolyásolja-e az erről szóló epifánia. Általánosságban nem annyira Joyce személye, mint inkább az életműve: az általa elsőként felfedezett géniusz tárgyi bizonyítéka iránt mutat lojalitást. Tisztában van vele, hogy az ő könyvét kizárólag bátyja könyveihez alkalmazott segédletként veszi kézbe a potenciális olvasó, és mindent meg is tesz, hogy – a történeti hűség mellett – ennek az elvárásnak is megfeleljen. A lojalitásról szólva megemlíthető még, hogy egyetlen gyermekét a bátyja után nevezte el.

Stanislaus elbeszélése a naplóira támaszkodik, így a történeti hűséghez nyilvánvalóan közelebb áll, mint az irodalmi szövegek. Arra azonban nem törekszik, hogy a történet szereplőivel kapcsolatos véleményét féken tartsa, és végső soron éppen ez, az elbeszélő megingathatatlan integritása teszi a könyvet nagyon is élvezhető olvasmányá. Mivel azonban emlékezésről van szó, a tévedés itt sincs kizárva.

Az egyforma képeslapok történetét alapvetően ebből az elbeszélésből ismerjük (Ellmann is ezt a verziót használja), de az anekdota itt úgy végződik, hogy Byrne a maga példányát dühösen Cosgrave-nek adta, Cosgrave pedig másnap, amikor Stanislausnak elmesélte a történeteket, továbbadta neki a Byrne-től kapott lapot. Ellmann a kiadás lábjegyzetében közli (és ezt a lábjegyzetet saját monográfiájában is megismétli), hogy Byrne tagadja a képeslap átadását. A kérdés bizonyára eldönthető lett volna, hiszen Ellmann valamilyen forrásból megszerezte a képet; talán diplomáciai megfontolásból hagyta homályban a választ.

Míg Stanislaus 1905-ben, Byrne csak 1910-ben hagyta el Írországot: New Yorkban telepedett le, miután Joyce 1909-es dublini látogatása idején kikérte barátja tanácsát (Joyce is tőle kért tanácsot 1904-es távozása előtt). És mivel Joyce látogatásának idején még éppen Dublinban lakott, módjában állt eljátszani azt a szerepet, amelyet a Gogarty és Cosgrave összeesküvése által okozott válság osztott rá. Meglehet, hogy ez lett a legfontosabb kontribúciója Joyce életében és életművében. Arról az alkalomról, amikor segített megmenteni barátja házasságát, a könyvében igen tömören és diszkréten ír, nem árulja el a válság okát, de annyit megoszt velünk, hogy ezen az estén Joyce ott aludt nála az Eccles Street 7-ben. Bőségebb beszámolót ad egy másik estéről, amikor Joyce-szal hosszan kóboroltak az éjszakai Dublinban, majd hazaérve kiderült, hogy lakáskulcsa a másik nadrágjában maradt. Az *Ulysses* 17. fejezetének éjszakai sétája és alagsori bemászási jelenete eredetileg 1909-ben, Byrne-nel történt meg, és ennek kapcsán Joyce nemcsak a lakcímet, hanem barátja magasságát és testsúlyát is Bloomnak adományozta, mivel korábban az este folyamán egy utcai mérlegnél megmérédkedtek. Byrne nagy kedvvel meséli el ezt a történetet, és apró kiigazításokat is fűz hozzá. Általában rendkívüli súlyt fektet a pontosságra, és számos olyan részletet is megemlít, amelyek valójában még az elmélyült szakértő olvasó számára is irrelevánsak. Látható örömmel szapulja Herbert Gorman Joyce-életrajzát (GORMAN 1925), és úgy véli, Joyce csak azért engedte ebben a formában megjelenni, mert kaján örömet lelte a pontatlanságokban és koholmányokban (BYRNE 1953, 151–2).

1909 után Byrne még kétszer találkozott Joyce-szal: 1927-ben és 1933-ban meglátogatta Párizsban a családot, velük töltött néhány napot, és a régi idők mellett a *Finnegans Wake* új részleteiről beszélgettek. Memoárja 1953-ban jelent meg *Silent Years* címmel. Byrne túlnyomórészt gazdasági újságíróként dolgozott New Yorkban, főművének pedig a *Chaocipher* nevezetű rejtjelezési eljárást tartotta. Az ő életében Joyce fontos szereplő volt, de távolról sem főszereplő. Amikor az ötvenes évek elején bevitte önéletrajzának kéziratát egy New York-i kiadóhoz, valójában maga sem tudta, hogy ennek mekkora a jelentősége az addigra már igen élénk Joyce-filológia számára. Minden bizonnyal a kiadó javasolta, hogy James Joyce neve legalább a könyv alcímében jelenjék meg, hiszen a potenciális olvasók számára ez sokkal valószínűbben képezhet kapcsolódási pontot, mint a számos példával bemutatott rejtjelezési eljárás – de Joyce nevét valójában legfeljebb a fejeze-

tek fele említi. Ezeken a helyeken azonban Byrne kétségkívül a filológusok kezére játszik: miként Stanislaus, ő is elmeséli, hogy egyes jelenetek hogyan történtek meg a valóságban, némelyik nem is Joyce-szal, hanem vele magával.

Byrne tehát végső soron szintén hármass szerepet játszott Joyce életében és életművében: egyrészt száraz racionalitása révén segített homályos esztétikai és morális elvek érthetővé fogalmazásában (köszörűkő szerep); másrészt konkrét életkrízisek elhárításában játszott közre (őriző szerep); harmadrészt narratív alkotóelemekkel, feldolgozásra alkalmas anekdotákkal is hozzájárult a Joyce-univerzum kialakításához. A legfontosabb ezek közül Darlington atya tűzgyújtási jelenete az egyetemi előadóteremben, amely a *Stephen Heró*ban csak vázaltszerű említést kap, az *Ifjúkori önarckép*ben már teljes kidolgozást, de az emlék még az *Ulysses* 17. fejezetében is feldereng. A valóságban ez nem Joyce, hanem Byrne emléke volt, és számára mély, spirituális beszélgetést, valamiféle titkos beavatási rítust jelentett. Stephen fensőbbségesen és kissé nyeglén éli át a jelenetet, ironikusan szemléli az okoskodó dékánt. Byrne ezzel a változattal csak az *Ifjúkori önarckép* megjelenése után találkozott, és igen kellemetlenül érintette, de a véleményét csak tíz évvel később tudta elmondani, amikor 1927-ben Párizsban meglátogatta Joyce-ot. A dublini halaskofák kifejezését használta: „Vegye meg azt a halat vagy hagyja ott, de ne fogdossa össze” (a jelenet „eredeti” leírása: BYRNE 1953, 33–35). Joyce azt felelte, sok mindent megbánt, amit leírt. Azt nem tudhatjuk, hogy ezt mennyire gondolta komolyan.

Amikor Joyce és a négyes negyedik elbeszélője, Gogarty útjai elváltak, az utóbbi előtt „papírforma szerint” legalább három fényes karrier állt: orvosi, politikusi és irodalmi. Gogarty a tízes–húszas években voltaképpen mindhárom várakozást betöltötte: sikeres és jövedelmező praxist indított, az Ír Szabadállam szenátora lett, sorra jelentek meg a könyvei, sőt egy költeménnyel még olimpiai érmet is nyert. Ezenfelül több sportban is kitűnt, városzerte híres volt a szellemességéről (Dublinban, a Temple Bar szórakozónegyedben egy kocsmá viseli a nevét: *The Oliver St John Gogarty*), és még repülőt vezetni is megtanult: ironikus, hogy hírnevének mégis az a legfőbb alapja, hogy ő volt Buck Mulligan mintája. Személyét valóban számontartja a nemzeti irodalom-, politika- és közkultúra-történet, élet-története pedig – szemben a másik két köszörűkövel – alkalmas volna regényalapanyagnak. Ez azonban nagyon másfajta regény volna, mint amiket Joyce írt: sokkal több benne a kaland és a dráma, sokkal kevesebb a konzisztencia, a szinergia, az egy irányba tartás. (Csak egy példa: 1922-ben, a polgárháború idején csaknem Skeffington és Clancy sorsára jutott, az ellenséges csapatok által elfogott szenátor ugyanis a Liffey túlsópartjára úszva mentette meg az életét, és az eset emlékére később két hattyút ajándékozott a folyónak. Stephennel vagy Bloommal soha nem történe ilyesmi.)

Gogarty 1939-ben hagyta el Írországot: ugyanabban az évben, amikor megjelent *Tumbling in the Hay* ('Hentergés a szénában') című, önéletrajzi epizódok-

ból álló regénye (GOGARTY 1996). A könyv egyik mellékszereplője ismerős lehet bárkinek, aki elolvasta angolul az *Ulysses* első oldalát: *Kinch*nek hívják az illetőt, vagyis ugyanazt a nevet viseli, amelyen Mulligan szólítja Stephent. A szó jelentése nagyjából 'kölyök' (a magyar fordításban *Csücske*): kedveskedésre is alkalmas, de Mulligan használatában inkább lekezelőnek hangzik. Gogarty regényében a figura két jelenetben játszik szerepet: az egyik a medikusok duhaj összejöveteléről szól a Holles Street-i kórházban, a másik a mulatozó csapat indulását meséli el a vöröslámpás negyedbe, melynek során sikerül megszabadulniuk Kinchtől (GOGARTY 1996, 188–194; 301–308). A két jelenetet biztonsággal beazonosíthatjuk mint az *Ulysses* 14. fejezetének és a 15. fejezet kezdetének alternatív verzióját. Aligha lehet kérdéses, hogy Gogarty itt a bosszúra vagy legalábbis a dantei igazságszolgáltatás megfordítására tesz kísérletet. Nem arról van szó, hogy a magáról alkotott képen próbálna javítani (végső soron Joyce egy pillanatra sem vonta kétségbe a szellemességét, intelligenciáját, társasági karizmáját, általánosságban a jelentős személyiséget), hanem a Joyce-ról alkotott képet próbálja degradálni. Gogarty regényében Kinch erőszakos, arrogáns, nagyképű korhely, jelentéktelen, szánalmas alak, aki sikertelenül próbál beférkőzni az orvostanhallgatók elit társaságába.

A sugallat lényege nem a züllöttség (hiszen ez nem különbözne olyan nagy mértékben Joyce önarcképétől), hanem a jövőtlenség. A regény egy olyan Joyce-alakmást vetít a múltba, akire nem vár más, csak további lecsúszás és a kreatív energiák elpazarlása, a teljes kudarcc. Ez a szándék konzisztens azzal, amit Stanislaus Joyce az 1904-es Gogartynak tulajdonít: ivásra szoktatni Joyce-ot, hogy megtörje a szellemét (JOYCE 1958, 240). A 35 évvel későbbi Gogarty visszavetíti a múltba egy jóslatot, hogy Kinchből nem lesz semmi. Ez a jóslat azonban egy másik alternatív univerzum része, ebben, a miénkben nem érvényes. A *Tumbling in the Hay* állítását a megjelenése idején már nemcsak a világhírű, immár a cenzúra alól is felszabadult *Ulysses* cáfolta, hanem a frissen publikált *Finnegans Wake* is. Joyce morális igazsággá átlényegülő esztétikai igazságát – akár csak Dantéét – a könyvek létezésének kognitív igazsága hitelesíti.

Joyce fikciója paradox módon azáltal kerekedik fölébe a valóságnak (és persze az alternatív fikcióknak is), hogy a lehető legszorosabban, apró részletekig hatóan követi, és csak a szükséges mértékben, aktuális céljainak megfelelően tér el tőle. Narratív univerzumát a valóságselemek sokaságának átmosolása révén juttatja olyan koherenciához és szinergiához, amilyennel a halandók által megtapasztalt élet maga sem rendelkezik, vagy legalábbis nem a halandók által megtapasztalható módon. Feltárul az apró dolgok oksági lánc, minden esetlegesség értelmet nyer, de nem metafizikai módon, hanem emberi léptékben: az öröklött felsőbb instanciáktól és dogmáktól nem zaklatott, gazdagságában nehéz, felelősségteljeségében szabad élet léptékében.

A fikció felülírja a valóságot: Joyce narratív univerzuma fontosabb és valóságosabb, mint ami „valójában történt” a neki megfelelő téridő-kontinuumban. A köszörűkövek közül Stanislaus megérti és elfogadja ezt a dominanciát, és nincs is más törekvése, mint másokat segíteni ebben a megértésben. Erre utal már az élet és művészet egységéről szóló, kissé naivan romantikusnak tűnő gondolatmenet is az ifjúkori naplóban, és rövidesen az is világossá válik számára, hogy a fiktív világ megteremtéséhez miért szükséges a külső nézőpont, az interferenciától mentes jelenlét. Byrne ennél sokkal kritikusabb: megérti a valóság finom torzításai mögött rejlő művészi szándékot, de mégis érzékel ebben valamiféle morális súrlódást. Esszenciális materialistaként csak arra nyitott, hogy a valóság alternatív verzióját is elfogadja a szemlélődés tárgyaként, de arra már nem, hogy a valóság elsődleges, közvetlenül megtapasztalható verziójával szemben előnyben részesítse. Gogarty pedig végképp elutasító: nem veti alá magát Joyce univerzumának, hanem kihívást intéz hozzá, alternatív narratívát kínál ugyanazokról az eseményekről, abban a reményben, hogy felülírhatja Joyce narratíváját. Az eredmény, mint láttuk, ironikus: bár Gogartynak bizonyára ma is van egy szűk rajongói köre, a műveihez járuló olvasók túlnyomó többségét Joyce-nak köszönheti – ahogyan természetesen Stanislaus Joyce és J. F. Byrne is, bár hármuk közül alighanem Stanislaus az egyetlen, aki számot vetett ezzel. Joyce nemcsak a közös valóságukat, hanem a kreatív törekvéseiket is előre elfoglalta, ahogyan a közös Dublinjukat is. A mai turisták jelentős része (e sorok szerzőjét is beleértve) elsősorban azért keresi fel a várost, mert Joyce Dublinjának illusztrációját látja benne. A valóság tényeinek az ad jelentőséget, hogy megfélemlíthetők a fikció tényeinek. Akármi történik a valóságban, Joyce világának igazsága érinthetetlen. Így valósul meg Stephen legfellelzhetőbb, legarrogánsabb jóslata: „Írország azért fontos, mert énhozzám tartozik” (JOYCE 2021, 582).

Bibliográfia

- BUDGEN, Frank (1970), *Myselves when Young*, Oxford, Oxford University Press.
- BYRNE, John Francis (1953), *Silent Years: An Autobiography with Memoirs of James Joyce and Our Ireland*, New York, Farrar, Straus and Young.
- ELLMANN, Richard (1982), *James Joyce*, Oxford, Oxford University Press.
- ELLMANN, Richard (szerk.) (1975), *Selected Letters of James Joyce*, London, Faber and Faber.
- FLOOD, Allison (2012), Paulo Coelho: James Joyce's *Ulysses* is 'harmful' to literature, *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/books/2012/aug/06/paulo-coelho-james-joyce-ulysses>.
- GOGARTY, Oliver St. John (1996), *Tumbling in the Hay*, Dublin, The O'Brien Press.
- GORMAN, Herbert (1925), *James Joyce: His First Forty Years*, New York, Viking Press and B. W. Huebsch.

- HEALEY, George H. (szerk.) (1971), *The Complete Dublin Diary of Stanislaus Joyce*, Ithaca NY, Cornell University Press.
- JOYCE, James (1997), Levelek Norához, ford. ORLOVSZKY Géza, *Átváltozások* 12 (1997), 10–36.
- JOYCE, James (2012), *Ifjúkori önarckép*, ford. SZOBOTKA Tibor, szerk. és jegyz. KAPPANYOS ANDRÁS, Budapest, Cartaphilus Kiadó.
- JOYCE, James (2021), *Ulysses*, ford. GULA Marianna, KAPPANYOS András, KISS Gábor Zoltán, SZOLLÁTH Dávid, Budapest, Helikon Kiadó.
- JOYCE, James (2022a), A nagy verseny. Joyce interjúja egy francia autóversenyzővel – Kappanyos András fordításában és bevezetőjével, 1749. <https://1749.hu/flow/interju/james-joyce-a-nagy-verseny.html>.
- JOYCE, James (2022b), *Stephen Hero*, ford. jegyz. KAPPANYOS András, Budapest, Helikon Kiadó.
- JOYCE, Stanislaus (1958), *My Brother's Keeper*, London, Faber and Faber.
- SZERB Antal (1945), *A világirodalom története I–III.*, Budapest, Révai Kiadó.
- THOM'S (1904), *Thom's Official Directory of the United Kingdom of Great Britain and Ireland*, Dublin, Alex. Thom & Co.

A személyesség mechanikája

Elidegenítés és affektivitás James Joyce *Ulysses*ének „Ithaka” című fejezetében

Az idegenség poétikája

„V-effektussal él Joyce az »Ulysses«-ben. Elidegeníti mind az ábrázolásmódot (főként a gyakori és gyors változások révén), mind pedig az eseményeket” (BRECHT 1969c, 178). Bertold Brecht megjegyzése az *Ulysses*ről a joyce-i mű egy fontos aspektusát emeli ki, mely annak minden értelmező megközelítése számára alapul szolgálhat. Ugyanakkor meg kell jegyeznünk azt is, hogy a Brecht által V-effektusnak, avagy *Verfremdungseffekt*nek nevezett „elidegenítés”, azaz „különössé tétel” (*defamiliarization*) és ezzel együtt az „előtérbe helyezés” vagy „kiemelés” (*foregrounding*) nem csak Joyce művének, hanem a művészetnek mint olyannak sajátja. A „különössé tétel” már a német kora romantika¹ gondolkodása számára is a filozófia kiindulópontja volt, hiszen a romantizálás szemléletbeli változtatást, máshogy látást és máshogy értelmezést jelent; olyan látást és értelmezést, mely eltávolít a megszokottól. Magát a „különössé tétel” irodalmi fogalmát (*defamiliarization*) Viktor Sklovszkij, valamint az orosz formalista iskola dolgozta ki.² E fogalom jelentősége abban áll, hogy rámutat az elvre, mely művészeti ágtól függetlenül minden műalkotást működtet. A megszokott, hétköznapi, ismert viszonylatok szokatlan, a hagyományostól eltérő láttatása által a műalkotás előtérbe helyezi, kiemeli azt, ami az ismertben vagy az ismertnek véltben ismeretlen számunkra, ekképp az eddigiektől eltérő betekintést engedve saját létösszefüggéseinkbe. A máshogy láttatás által előtérbe helyezett létviszonylatok azonban ide-

¹Novalis, azaz Friedrich von Hardenberg (1772–1801) egy 1798-ban írott töredéke világossá teszi, hogy romantizálni nem más, mint a hétköznapiak titokzatos, a szokványosnak szokatlan látásmódot kölcsönözni. „A világot romantizálni kell. Akkor újra megleljük eredeti értelmét. Romantizálni annyi, mint minőségileg meghatározni. [...] Ha a közönségeset magas értelemmel, a megszokottat titokzatossággal, az ismerőst az ismeretlen méltóságával, a végest végtelen ragyogással ruházom föl: romantizálom őket” (NOVALIS 1978, 147–148).

²„A művészet technikája, hogy a tárgyakat »ismeretlenné«, a formákat nehézé tegye, hogy növelje a bonyolultságot és az észlelés tartamát, mert az észlelés folyamata önmagában véve is esztétikai cél és e folyamatot meg kell hosszabbítani.” Viktor SHKLOVSKY, *On the Newest Russian Art* (idézi LORMAN 2012, 343). Az idézetet a rendelkezésre álló angol szövegváltozatból fordítottam.

genné is válnak számunkra. Mint Brecht a színművészetre vonatkoztatott elidegenítő effektus kapcsán fogalmaz, „[a]z *elidegenítő effektus* (Verfremdungseffekt, V-effektus) e technikájának az volt a célja, hogy a néző számára vizsgálódó, kritikus magatartást biztosítson az ábrázolandó folyamattal szemben. Eszközei művésziek voltak” (BRECHT 1969a, 158)³. A mű szokatlan láttatásmódja által kimozdít, megváltoztatja szemlélő pozíciónkat. Már nem pusztán látjuk, hanem *rálátunk* arra, ami a magától értetődőség közepette fel nem ismert maradt, vagy elfeledetté, elfedetté vált, megszokott pozíciónk elhagyása azonban az ismeretlen idegenségét is szükségképp magával hozza.

Maga a szó, az *elidegenítés* azt a benyomást keltheti, hogy a mű, ahogy mintegy megesik velünk, ahogy kimozdít minket a megszokottból és az ismertnek véltből, egyszersmind az érintettségtől is megfoszt: saját létünk, viszonylataink idegenné válnak számunkra, s elveszik tőlünk az affektusokat is, melyeket általuk megtapasztaltunk. Ez azonban sematikus, rövidlátó értelmezése volna a művészi elidegenítés jelenségének. Hiszen az affektivitás a művészi elidegenítés által nem szűnik meg, nem válik fölöslegessé vagy letiltottá. Inkább úgy fogalmazhatnánk talán, hogy az affektivitás más horizontra helyeződik. Nem attól válunk érintetté, ahogy egy-egy hétköznapi tapasztalat megtörténik velünk, hanem attól, ahogy erre *rálátunk*; éppen attól, ahogy betekintést nyerünk saját viszonylataink jellegébe, vagyis feltűnés nélküli érintettségünk milyenségébe. Feltárul számunkra magunk előtt, hogyan is vagyunk jelen a világban, s az affektivitás így nem felfüggesztődik, hanem más horizontra helyeződik. A megszokott látásmódból való kimozdítottság által egy olyan megfigyelői pozíciót foglalunk el, melyből ismertnek vélt érzelmeink megvilágítottá válnak, kiegészülnek vagy átalakulnak, de szükségképp továbbfűzi őket a belátásban születő tapasztalat. Idegenné válunk magunk számára egy-egy megváltozott nézőpontból, de mindenkor megőrizzük az affektivitás sajátlagosságát.

Joyce *Ulysses*ében az elidegenítés módjai újra és újra megváltoznak, megsokszorozódnak, ennek megfelelően mindvégig az értelemösszefüggések és az érintettség sokrétű, olykor kimeríthetetlen viszonylatait nyújtják számunkra. Az „Ithaka” című fejezet kiemelt jelentőséggel bír e szempontból, hiszen az elidegenítés stílusa itt, úgy tűnhet, teljesen eliminálja a személyesség minden lehetőségét. A „személytelen katekizmus” (GILBERT 1960, 369) kérdés-felelet sémájában a tudományos-technikai beszédmód szeriális pontossága és részvétlensége szólal meg, kiiktatva a szentimentalizmust és látszólag letiltva az érintettséget. A személyes érintettség eltérő módjainak verbális megmutatkozása mint a tudományos-technikai stílust megtörő beszédmódok, valamint az érintettség kimondatlanul kibontakozó lehetőségei mégis átszövik a fejezetet, teret adva az emberinek a tudományos me-

³ Kiemelés az eredetiben.

chanika ellenében. Elsősorban úgy, hogy a beszéd Bloom és Stephen észlelésén keresztül stilizál, vagyis a tudományos-technikai stílus tematikus irányát az ő személyes látásmódjuk jelöli ki. „A jegyzetlapok átütő bizonyítékkal szolgálnak arra, hogy az »*Ithaka* sziklaszárazságú oldalai« Bloom emberségével átítatottak, egy olyan emberséggel, melyet a próza személytelensége csak felerősít” (LITZ 1977, 393).⁴ Bloom és Stephen személyessége azonban a tudományos-technikai stílust átszövő, annak ellentartó érintettség egy domináns, mégis indirekt módja, mely nem is minden esetben kap teret. Éme, a fejezetet alakító diszkurzív szempontok mellett az olvasás során megszólaló diszkurzív szólamok – Genette-tel szólva, a „ki beszél?” (GENETTE 1983, 186) – által képezett személyesség változó távolsága, a nyelvi mintázatok, valamint a beszéd lírai meghatározatlansága, azaz a narratív struktúrák kiszámíthatatlan lírai felfüggesztődése révén mutatkozik meg az affektivitás a szövegben és a szöveg által. A személytelenség stílusa ötvöződik így a személyesség affektivitásával az e kettő között létrejövő kreatív, verbális feszültségben. „A szórszálhasogató, denotatív stílust hirtelen még egy mondaton belül is felváltja a szépség egy rövid, törékeny szókapcsolata” (LAWRENCE 1981, 185).⁵

Egyoldalú lenne azonban azt állítani, hogy az érintettség csak a személytelen, tudományos-technikai stílus ellenében, azzal feszültségben mutatkozhat meg. Mi több, az elidegenítés e stílusa maga is megadja az érintettség lehetőségét, hiszen a műalkotás egy beszédmódként szükségképp érinti az olvasót, ha nem is a lírai beszédmód vagy a karakterek személyességének közvetlen és közvetett felmutatása által, hanem a reprezentáció sajátos módja révén. „[M]intha nagyon magasról néznénk Stephent és Bloomot, az emberi cselekvés és tudás széles tárházával a háttérben, miközben egyszerre mellettük is állunk, megfigyelve minden apró részletet” (LITZ 1977, 396). Ez a kettősség, a látás és a láthatóvá válás kettőssége a megjelenítésben más horizontra helyezi a bemutatás tárgyát. Kiragadva az értelmezés megszokott kontextusából, a stílus mint a bemutatás módja egy eltérő szemszögből enged rálátni az ismertnek vélt viszonylatokra, s e viszonylatok összefüggését egy tőlük idegen, tudományos horizontra helyezve enged betekintést abba, amit az ember mindenkor sajátjának vél. Például „[a] teakészítés folyamata kisebb műveletek sorozatává válik, miközben a szöveg olyan információ-töredékeket oszt meg, melyeket az ember általában inkább feltételez, mint megállapít” (LAWRENCE 1981, 186). A saját ily módon történő idegenné válása *maga* adja az olvasó számára az érintettséget, a máshogy felismerés általi affektivitást, a megszokottra való rácsodálkozást, az újraértelmezés szükségességének meglepetését. A madártávlatból láttatott részletek arra készítetik az embert, hogy ebből a szemszögből újra elhelyezze magát a világban, mind a saját magához, mind másokhoz való viszonyában. A személytelen, tudományos-technikai stílus idegensége tehát

⁴ A műből származó idézetek a saját fordításomban szerepelnek.

⁵ A műből származó idézetek a saját fordításomban szerepelnek.

nem iktatja ki az érintettséget, hanem máshogy engedi megtapasztalni azt, ami ismertnek vélt. Ezzel megváltoztatja a *saját*hoz való viszonyunkat, az arról alkotott gondolkodásunkat is, hiszen az összefüggések egy eddig ismeretlen értelmet nyernek, s számot kell vetnünk azzal is, hogy ez bennünket hogyan érint.

Az „Ithaka” fejezetben szétszalazhatatlanul fonódnak össze az elidegenítő előtérbe helyezés különböző módjai, a stílus idegenségén és az abban rejlő humoron keresztül az eltérő beszédmódok összjátékán át a lírai meghatározatlansáig, mely utóbbi személyességét a lírai előtérbe helyezés sajátos módjai teszik lehetővé. S bár Joyce hangsúlyozta a fejezet stílusának személytelen, rideg jellegét, az érintettség tapasztalata mindvégig, s talán a legtöbbször van itt jelen; nem csak az elidegenítés ellenében, hanem azzal együtt és annak nyomán, tőle elválaszthatatlanul kíséri végig az értelmezés folyamatát, feltárva számunkra a személyesség sokrétű, művészi mechanikáját.

Az idegenben a személyes

A „személytelen katekizmus” dialogikus struktúrája adja az „Ithaka” fejezet verbális mechanikájának foglatát. A kérdés-felelet séma a diszkurzív ismétlődés meghatározott ritmusába kényszeríti a beszédet, a felvetések és kijelentések az egyes szám harmadik személyre korlátozódnak. Brecht V-effektus koncepciójában az egyes szám harmadik személyű, múlt idejű beszéd „a színész helyesen távolságot tartó (distanciált) magatartását teszi lehetővé” (BRECHT 1969a, 161). Ugyanakkor a Brecht által kijelölt múlt idő mellett Joyce „kibővíti a releváns »tények« tartományát azáltal, hogy a feltételes módot is bevonja a jelen és a múlt idő mellett; feltételezés és hipotézis lép be a korrelációba” (LAWRENCE 1981, 192). Az ily módon létrejött diszkurzív terep megfelelő keretet ad a tudományos-technikai zsargon, tematika és attitűd kibontakozása számára, mely így a nyelvi stilizáció egy meghatározott módjaként hozza létre a személytelenség benyomását. A bemutatott viszonylatok stilizációjának e módja által a szöveg arra készíti, hogy távolságot vegyünk fel a hétköznapiól és az ismertnek vélttől, s tematizáljuk azt magunk számára. „Hogy valamely ismert dolog felismert dologgá válhasson, ki kell ahhoz emelni az észrevétlenségből, szakítani kell a megszokással, hogy a szóban forgó dolog nem szorul magyarázatra” (BRECHT, 1969a, 174).⁶ Magyarázatra szorul például a teakészítés folyamata során a forrás jelensége is anélkül, hogy itt a személyesség bármely viszonylata közvetlenül megmutatkozhatna.

⁶ A fordítást helyenként módosítottam.

Miféle kísérő jelenség zajlott a folyadékkal töltött edényben a tűz hatására?

A forrás jelensége. A konyha és a kéménykürtő közötti szellőzés állandó huzatja által táplálva a lángragyulladás jelensége átterjedt az előgyulladó tüzelőanyagként szolgáló gallyakról a bitumenes szén poliéderes tömbjeire, mely üledékes ásványi formában őskori őserdők fosszilis flóráját tartalmazta, amelyek viszont növényi létüket a Naptól származtatták, a hő (sugárzó) elsődleges forrásától, a fényterjesztő, diatermikus éter mindent betöltő közegén át. (JOYCE 2012, 573)⁷

A fizikai jelenség leírása visszaköveti a folyadék forrását előidéző okokat, olykor többletinformációval is szolgálva, s a gondolatmenet végén eljutva a Napig. E hétköznapi jelenség genezisének abszurd, természettudományos részletekbe menő leírása humoros mivoltán túl felvetheti a kérdést: mi köt le bennünket ebben a stílusban, miért nem lapozunk tovább vagy ugorjuk át, mint egy használati utasítás számunkra ismert, s ekképp érdektelen technikai leírásait? Egy lehetséges válasz hangozhat úgy is, hogy a használati utasítás leírása nem szolgál új látásmóddal számunkra, nem célja, hogy újraorientáljon bennünket egy adott viszonylat értelmezését illetően, míg az „Ithaka” fejezet tudományos-technikai leírásainak igen. Hiszen itt az idegenséget nem a célszerű személytelenség érdektelensége, hanem a tudományos-technikai beszéd által felmutatott hétköznapi összefüggések és ezek művészi előtérbe helyezése hozza létre. Ki gondolna egy irodalmi mű kontextusában arra, hogy a teavíz felforralásának pusztá lehetőségéhez mire volt, s mire van szükségünk? Azonban amennyire mosolyogtatóan irreleváns lehet e felvetés, annyira változtathatja holisztikussá is szemléletünket. Eltűnődhetünk, mi mindennek marad elfedett a tulajdonképpeni eredete még ma is (vagy talán még inkább), s mi mindent kell feltárnunk a magunk számára, hogy számot vehessünk saját létünkkel.

Ahogy egy triviális mozzanat leírása újraorientál minket a létezés abszurdnak tűnő, mégis faktikus, ki nem kerülhető viszonylatait illetően, úgy válunk érintetté is általa. A trivialitás tudományos-technikai abszurditása által a szöveg kimozdít, s arra késztet, hogy gondoljunk újra e kontextusban saját kérdéseinket. Akár Brecht színházában, itt is „[f]ellép az elidegenítő effektus, mégpedig nem az érzelménküliség formájában, hanem olyan érzelmekében, amelyek nem szükségképp azonosak az ábrázolt alak érzelmeivel” (BRECHT 1962, 50).⁸ A szöveg diszkurzív személytelensége nyomán gyakran csak saját viszonylatainkat illetően válhatunk érintetté a verbálisan stilizált jelenségek kapcsán, hiszen a szöveg sokszor egyáltalán nem enged belátást a karakterek érintettségébe. Máskor leginkább közvetten, tudományosan tudósít Bloom vagy Stephen gondolatairól, érzéseiről, de

⁷ A fordítást helyenként módosítottam a kritikai kiadás szövegének megfelelően.

⁸ A fordítást helyenként módosítottam.

olykor azt sem teszi egyértelművé, hogy vajon valóban Stephen vagy Bloom gondolatairól van-e szó. Ugyanakkor a katekisztikus kérdezés kontextusa és tematikája, valamint a kérdezés alanyának gyakori azonosítása rendszerint kijelöli azt a narratív szempontot, amelyből a beszéd értelme kibontakozik, vagy amely alapján következtethetünk annak értelemirányára; így követhetjük a stílus szabályos szövedékében bujkáló narratíva fonalát is. Hiszen egyértelművé válik például, hogy a teavizet Bloom saját otthona konyhájában teszi fel forni, de azt csak feltételezhetjük, hogy a forrás jelenségének leírása az ő szemszögéből történik – természettudományos érdeklődésének megfelelően. Az értelem irányának e kijelölése azonban nem jár együtt a személyesség mibenlétének meghatározottságával; nem tudjuk meg például, Bloomot hogyan érinti ez a mozzanat. Csak saját, olvasói bevonódásunkról adhatunk számot.

Bloom gondolatai és gesztusai mellett Stephen művészi-esztétikai látásmódja, attitűdje is stilizálttá válik a tudományos-technikai stílus szövedékében, így a személyes asszociációk és a dikció korábbi fejezetekben előtűnő, az érintettségéről is hírt adó jellegzetességei az ő viszonylatában is többnyire rejtetté válnak.

Mit látott Stephen, mikor tekintetét a tűzről egy jard magasságba emelte a szemben lévő falra?

Az öt spirálrugós házicsengő sora alatt a kéménypillér mögötti beugróban egy görbe pályájú kötelet két kámpó között rézsút keresztben kifesztve, melyről négy kisebb méretű négyzetes zsebkendő lógott, ráhajtvá, oda nem erősítve, egymást követő és érintő négyszögekként, valamint egy pár szürke női harisnyát, csipkés felső pereménél és lábfejenél a szokványos módon, három felálló csipesszel megfogatva, kettő a külső végeken, harmadik a találkozásnál. (JOYCE 2012, 570)

A tárgyilagos leírás vizuális jellege kerül domináns szerepbe annak kapcsán, amit Stephen szemszögéből látunk. Közvetve, mintegy képzeletünkben a szöveggel együtt konstruálva a kirajzolódó látványt, magunk is a szituáció részesévé válunk. Az elhelyezkedés és a felfüggesztés pontos részleteivel szolgáló leírásban a pedantériából fakadó humor csakúgy érint bennünket, mint ahogy a felfüggesztett ruhadarab és a kiegészítők személyes mivolta. Sem ezek tulajdonosairól, sem pedig Stephennek a látványhoz való viszonyáról nem esik szó azonban. Éppen a reprezentáció személytelenségében rejlő kimondatlanság irányítja a figyelmet a személyesre, s teszi ekképp személyessé a szituációt magát az olvasó számára. „[A] szöveg a karakterek érzelmi drámáját takarja ki. Mégis, paradox módon, a várt érzelem és a fellelt intellektualizálás különbözőségének egyik hatása, hogy a fejezet megható a maga módján” (LAWRENCE 1981, 184). Meg kell azonban azt is jegyeznünk, hogy – tán nem meglepő módon – a tudományos-technikai stílus ilyen következetesen személytelen megmutatkozása nem kizárólagos a fejezet-

ben. E szabályozott beszédmód képes az érintettség elidegenített felmutatására, de a kreatív és szubverzív módon megmutatkozó személyesség szabálytalan stílusjegyeinek is teret kell adnia. Az így létrejött dinamika megkérdőjelezi a tudományos-technikai szemlélet egyöntetűségét, és ekképp az érintettség differenciált tapasztalatára ad lehetőséget.

Dinamikus távolság

Az előző idézetben feltűnhetett, hogy a tárgyilagos leírás személytelenségét egy ponton megtöri a „szokványos módon” kifejezés, mely mintegy kibillenti a tudományos-technikai stílust a maga idegenségéből. A „szokványos módon” felfüggesztett női harisnya, úgy tűnik, egy pillanatra leküzdí a szokatlan verbális felmutatásban rejlő kényelmetlen távolságot, mintegy kinyúlik a hétköznapi közvetlenségbe, és narratív relevanciával mutat rá a személyesre az olvasó számára, nem kizárólag a saját tapasztalat terenumában. A beszédben ekképp megjelenő szempont személyessége tehát a narratívát meghatározó szempont személyessége, vagyis egy, az olvasótól független fiktív szemlélő látja szokványosnak a harisnya felfüggesztésének módját. Lehet, hogy a szempont, mely a beszédmódot kizökkenti az idegenségből, Stephené, hiszen a kérdés az ő szemszögét jelölte ki meghatározónak; lehet ugyanakkor, hogy ezen a ponton hirtelen valaki más szemszögéből látunk, valaki olyanéből, aki tudja, ki a harisnya tulajdonosa, s azt is, hogy a felfüggesztés módja miért „szokványos”. A személyesség e narratív meghatározatlansága egyetlen szókapcsolatban áthágja a tudományos-technikai stílus szabályos kereteit, s így előtérbe kerül.

Azonban nemcsak meghatározatlanul, hanem olykor egyértelműen a karaktereknek tulajdonítható módon is hírt ad magáról a személyesség a szövegben, már egy kérdés feltevése által is. „Miért viselte a várakozásnak ezt a formáját a legteljesebb higgadsággal?” (JOYCE 2012, 580).⁹ Itt a tudományos-technikai stílus idegenségét át nem hágva, annak tárgyilagosságát megőrizve kerül felszínre Bloom személyes viszonyulása a várakozást illetően, mely által e személyesség maga is a világmechanikához tartozó vonatkozásként jelenik meg. Bloom önnön higgadságának viszonylatában válik bemutatottá, így nem maga a higgadság megfogalmazódása érint bennünket, hanem a bemutatott viszonya a situációhoz. A kérdésre adott válaszban azonban az elidegenítés és az érintettség viszonylata ismét az eddigiektől eltérően alakul.

⁹ A fordítást módosítottam.

Miért viselte a várakozásnak ezt a formáját a legteljesebb higgadtsággal?

Mert java ifjúkorában gyakran figyelte az ónkarikás színes ökörszemablak előtt ülve a forgalom örök változásainak látványát odakinn, gyalogosokat, négy lábúakat, négykerekűeket, kerékpárosokat, járműveket, lassan, gyorsan, egyenletesen haladva, körbe, körbe, körbe, a kör peremén körbe, és a sietős földet körbekerülve. (JOYCE 2012, 580)¹⁰

A Bloom szemszögéből megfogalmazódó válasz verbálisan és tematikájában is szétfeszíti a tudományos-technikai stílus elidegenítő jellegét, lehetővé téve, hogy a személyes benyomás érintettsége váljon dominánssá. A „színes ökörszem ablak” és a szituáció leírása, a változatos forgalom, valamint az eltérő mozgásformák felidézése ellentételezi a fejezet stílusa által kialakított mechanikus idegenség benyomását, ugyanakkor a lírai személyesség által megőrzi a művészi előtérbe helyezés távolságát a hétköznapi magától értetődőségtől is. Ez a személyesség tapasztalatát dinamikus alakító *kettős távolság* érinti az olvasót mind Bloom karaktere vonatkozásában, mind a megfogalmazott benyomásokat illetően. A verbális szövedék tehát az elidegenítés stilizációja és a lírai előtérbe helyezés által feszültségtérbe von bennünket, s az érintettség változó viszonylatai közepette készlet arra, hogy egyszerre mérjük fel a kétféle távolságban rejlő személyesség lehetőségének tapasztalatát. Így ismét jól láthatóvá válik, hogy az elidegenítés eltérő módjai minduntalan a személyesség eltérő viszonylatait és vetületeit is magukkal vonják a stílus verbális negativitása és az így képzett verbális kontraszt révén egyaránt.

Egy esetben Stephen költői asszociációi is megjelennek a szövedékben anélkül, hogy tudományos-technikai stilizáción mennének keresztül. A Bloom és Stephen által felidézett, a szövegben kottával kísért „Sir Hugh; or, the Jew’s Daughter” (GIFFORD–SEIDMAN 2008, 579) című ballada drámájának értelmezése a Stephen látásmódja által meghatározott stílusban ekképp bontakozik ki.

Összegezzük Stephen észrevételeit.

Egy mind közül, a legkisebb, a végzet kiszemelt áldozata. Egyszer vigyázatlanságból, kétszer szándékosan hívja ki maga ellen a sorsot. Elhagyatottan éri el a végzet, vonatodik próbatételétől, és az, a remény és az ifjúság képében, ellenállás nélkül gyűri le. Különös lakhelyre vezet, titkos, hitehagyott szobába, és ott irgalmatlanul feláldozza őt, a beleegyezőt. (JOYCE 2012, 591)¹¹

¹⁰ A fordítást módosítottam.

¹¹ A fordítást módosítottam.

A balladában kirajzolódó sors ironikus-esztétizáló értelmezése és ennek Stephen-re jellemző megfogalmazódása kiiktatja a tudományos-technikai stílus minden lehetőségét, a „Szkülla és Kharübdisz” epizód drámatematikájára és olykor nyomtatékosan költői dikciójára utalva vissza. A Stephen karakterének tulajdonított beszéd- és látásmódot döntően meghatározza a századforduló esztétikai kultúrájának attitűdje, mely kultúra, mint a fiatal Lukács György rámutat, a művészetben élés gyökértelenségét is jelenti. Az esztéta számára ugyanis „csak a művészet lehet eleven valóság [...], és erre kell vonatkoztatnia mindent az életből, [...] a lélek atmoszférájában játszódik le az egész élet, és minden csak anyaga a lélek szuverén formáló erejének” (LUKÁCS 1998, 28). Az „esztétikai kultúra” a műalkotás ideálját az „élményvalóság”¹² alantas hétköznapiságával ily módon szembe helyezve „el kellett hogy veszítse minden összefüggését az élettel” (LUKÁCS 1998, 22). A létösszefüggését elveszített „esztétikai megkülönböztetés”¹³ pedig minden nemű érintettségre szükségképp az indifferencia tárgyilagosságával vagy az ironia kifejezett távolságából kell hogy tekintsen. Így az esztétizáló értelmezés a tudományos-technikai attitűdöt is jellemző, mégis sajátos távolságból tekint a beszéd tárgyát képező sorsra. Stephen látás- és beszédmódja ekképp bár felszámolja a tudományos-technikai stílus mechanikus idegenségét, az előtérbe helyezett sors láttatásának módja ez esetben is a drámai helyzethez kialakított sajátos érzelmi távolsággal bír. Itt tehát nem a mechanika indifferenciája eliminálja a dráma pátoszát, hanem az ironia érzelmi távolságot képező jellege, mely a személyességet ekképp csak a máshogy láttatás verbális vetületében engedi érvényesülni: abban, ahogy az „esztétikai megkülönböztetés” távolságából megfogalmazódik a drámai helyzet, s ahogy ez az olvasót magát érinti. Az „Ithaka” tehát ott is inventív módon ássa alá az érintettség lehetőségét, ahol látszólag teret ad neki. A személyesség mégis váratlan pontokon és olykor a tárgyilagos stílus idegenségétől elválaszthatatlan módon gyűri le annak közömbösségét, ezzel újraalakítva az olvasó érzelmi viszonyát a bemutatott szituációhoz, alakokhoz és magához a megfogalmazás-módhoz.

¹² Az „élményvalóság” Lukács által a *Heidelbergi művészetfilozófia és esztétika* című művében alkalmazott fogalom, mely a hétköznapi, kontingens létösszefüggések horizontját képviseli a műalkotás egynemű közegével szemben.

¹³ Hans-Georg Gadamer *Igazság és módszer* című művében tér ki az „esztétikai megkülönböztetés” koncepciójára, mely, akár az „esztétikai kultúra”, a műalkotás tapasztalatát az esztétikai tapasztalatra, értelemléhetőségeit a művészet horizontjára korlátozza. „A műalkotást nem lehet teljesen elszigetelni azoknak a megközelítési feltételeknek a »kontingenciájától«, amelyek közt megmutatkozik, s ahol mégis végrehajtják ezt az elszigetelést, ott absztrakció az eredmény, mely redukálja a mű igazi létét. Maga a mű is beletartozik abba a világba, amely számára megmutatkozik” (GADAMER 2003, 148). Gadamer az „esztétikai meg nem különböztetéssel” tehát a műalkotás létbe ágyazottságának tapasztalatát és szükségességét hangsúlyozza.

Változó vetületek

A megfogalmazásmód, mint a fenti példák kapcsán is láthattuk, képes függetleníteni magát a tudományos stílustól s annak technikai konkrétumaitól, felülírva a mechanikus pontosság igényét és az idegen szavakban bővelkedő zsargon dominanciáját. A szöveg költői-lírai vetülete mutatkozik meg a beszéd perspektívájának és referenciájának meghatározatlansága által csakúgy, mint a különböző melléknevekben, határozószókbán és jelzőkben, valamint bizonyos nyelvi mintázatok kialakítása révén. A mondatok szerkesztésmódja és hossza, a beszéd ritmusa, valamint az önálló szavak, kifejezések alkotása szintén a beszéd lírai aspektusát emelik ki, s alakítják újra ezáltal a személyesség lehetőségeit az „Ithaka” fejezetben.

Stephen és Bloom elválását a Szent György-templom harangjának megkonkulása kíséri, mely lírai szituációt magát a szöveg csak a harang – Stephenben és Bloomban külön-külön felhangzó – verbális visszhangjaként tolmácsolja. Ez a visszhang azonban átalakul, mikor Bloom egyedül marad.

Mit hallott Bloom egyedül?

Távolodó lábak kettős visszhangját a mennyszülötte földön, egy doromb kettős rezgését a visszhangos mellékutcaból. (JOYCE 2012, 602)¹⁴

A távolodó lábak visszhangja és a doromb rezgése olyan benyomásokat, részleteket képeznek, melyek a tudományos stílustól idegen, személyes tapasztalatot teszik láthatóvá. A melléknévi igenév alkalmazása („távolodó”), a „mennyszülötte föld” kifejezés és a „kettős” jelző ismétlődése által alkotott gondolatpárhuzam egyaránt a lírai személyesség jellegét adják a mondatnak. E megfogalmazás stílusának eredete mégis eldöntetlen marad. Tudjuk, hogy Bloom szemszögéből látjuk a kérdésre adott választ, e stílus líraisága azonban nem azonos a Bloom gondolatait meghatározó, hétköznapi asszociációkban rejlő lírával. Ekképp azt is mondhatjuk, Bloom lát, de nem ő beszél. A tudományos-technikai stílus itt ismét eltűnik, s személyessé válik a beszéd, a lírai személyesség verbális jegyeit felmutatva, ugyanakkor az érintettség mégis a beszédmód narratív meghatározatlanságának távolságában születik. E távolság a személyesség legsajátabb lehetőségét adja, hiszen épp a stílus meghatározatlansága által von be a lírai szituáció viszonylataiba, hogy a narratíva fonalát megtartó s egyszersmind attól függetlenedő értelmezésben Bloomé mellett a saját érintettségünk is kérdéssé váljon. Akár a tudományos-technikai stílus narratív meghatározatlansága esetében, itt sem dönthető el tehát, hogy pontosan ki (mindenki) beszél egy adott mondatban, s a beszéd e kreatív

¹⁴ A fordítást módosítottam.

idegensége azzal az igénnyel szembesít bennünket, hogy értelmét a narratív viszonylatok meggondolása mellett saját érintettségünkben, relációinkban is keressük. Míg azonban a tudományos-technikai stílus esetében a személytelenség felől kell meggondolnunk saját személyességünk lehetőségeit, itt épp az ellenkezője történik. A személyesség által válunk érintetté s mégis magunktól eltávolítottá abban, ahogy annak egy új, differenciált, ismeretlen lehetőségét tapasztaljuk meg. Ebből is jól látható, hogy idegenség és távolság, személyesség és érintettség a mű változó, egymást meghatározó, nem egymást kizáró vetületeit adják az olvasó számára.

Mi több, az eltérő távolságok, valamint az idegenség és az érintettség eltérő móduszainak összjátéka egyetlen válasz keretein belül is megmutatkozhatnak az „Ithaka” fejezetben. Stephennel a konyhában időzve, még a teavíz felforrását megelőzően Bloom tevékenysége ismét egy összetett kérdés és válasz verbális szövevében rajzolódik ki.

Miután a félig töltött vízfóraló kannát a már izzó szénre helyezte, miért tért vissza a *mégmindigfolyó* csaphoz?

Hogy megmossa bepiszkolódott kezét egy részben elhasznált Barrington-féle citromillatú szappannal, melyhez a papír még mindig hozzátapadt, (tizenhárom órával ezelőtt négy pennyért vásárolt és még mindig kifizetetlen), friss, hideg, *folytonhaladó mégismaradó* vízben és megszáritsa, arcot és kezeket, egy forgatható faakasztóra vett hosszú, vörösszélű nyersvászon törölközőben. (JOYCE 2012, 572)¹⁵

Első olvasatra is jól látható, hogy már a kérdés maga is ötvözi a tevékenység tárgyilagosságot és szabályos leírását a verbális szabályszerűségi költői autonómiájával. A vízfóraló elhelyezésének hétköznapi jelenségét követő visszatérés a „mégmindigfolyó” – „stillflowing” (JOYCE 1986, 550: 230) – csaphoz olyan verbális szabálytalanságot képez, mely önállóságának idegenségében egyszersmind költői meghatározatlansággal is bír, hiszen a személytelen kérdezés szemszögéből ismét nem tudhatjuk, ki beszél, mikor ezen saját alkotású összetétel belép a szövegbe. A válasz esetében tudjuk, hogy Bloom lát, s itt a tudományos-technikai stílus olykor teret enged a személyes benyomás egyértelmű megfogalmazódásának is. Így szerzünk tudomást arról, hogy a szappan citromillatú és részben elhasznált, hogy a papír „még mindig” hozzátapadt, s hogy „még mindig” nem fizetett érte; hogy a víz friss és hideg, hogy a szárítás gesztusa az arcra és a kezekre egyaránt és kifejezetten vonatkozik, s hogy a hosszú, nyersvászon törölköző széle vörös. A Bloomra jellemző dikció, a határozószók és jelzők alkalmazása a szövegben ugyanakkor anélkül teszi személyessé a tárgyak verbális megjelenítését, hogy a tudományos-technikai stílus

¹⁵ A fordítást módosítottam, kiemelések tőlem.

ezáltal eliminálttá válna. Az idézett mondat maga mintha közbevetések struktúráját képezné. A személyes benyomások és a tudományos-technikai stílus ötvözte e vesszőkkel (és zárójellel) elválasztott közbevetések asszociatív rendjére épül mint a szituáció eltérő szemszögekből láttatott viszonylatának montázsza. A személyes közelség és a személytelen távolság eme verbális ötvözte az érintettség felfüggesztődésével jár, hiszen az interpretáció nem tudja felmérni a mindenkori távolságot, melyhez viszonyulnia kell. Akár a költői-lírai meghatározatlanság esetében, az itt fellépő meghatározatlanság is egyéni viszonyulást kíván, ezzel a követelménnyel szembesülve válik érintetté az olvasó a szöveg által. Mindemellett a kérdésben már kitűnt verbális autonómia költői mivolta a válaszban is újra megjelenik a vízhez kapcsolódó „folytonhaladó mégismaradó” – „neverchanging everchanging” (Joyce 1986, 550: 233–234) – jelző révén. A látás és a beszéd személyessége a mondatok szerkesztése és a stílus dinamikus változása által szövődik össze vagy válik ellentételezetté a látás és a beszéd személytelenségével, rendhagyóvá téve a tudományos-technikai beszédmód által önmaga számára kijelölt szabály alkalmazását. Ahogy a szöveg stílusainak határai elmosódnak, az az eltérő szempontok és attitűdök összjátékává válik, mely összjáték maga képezi az elidegenítően szokatlan, sajátos, s e sajátosságában személyes esztétikai tapasztalatot.

A költői és a tudományos beszéd eme elidegenítő ötvözte az „Ithaka” fejezet egyes passzusainak verbális ritmusában is tetten érhető. Jóllehet a beszéd nem mindig bír költői meghatározatlansággal vagy lírai személyességgel, egy szó ismétlése olyan ritmust alakíthat ki, mely a tudományos-technikai fogalmazásmód közepette mutatkozik meg a lírai beszédmód sajátosságaként. Miután Stephen elköszön Bloomtól, utóbbi még időzik a szabad ég alatt, mielőtt visszatérne otthonába. A katekiztikus stilizáció logikájával összjátékban lévő ismétlődés nyelvi mintázata sajátos illesztéket képezve mutatja be ezt az olvasó számára.

Ottmaradt még?

Mély belégzés után visszatért,
 újraátvágva a kerten,
 újrabelépve a folyosóra,
 újrabezárva az ajtót.
 Rövid kilégzés után
 újrakézbevette a gyertyát,
 újrafelment a lépcsőkön,
 újramegközelítette a nagyszoba ajtaját a hallbejáró felől, és
 újrabelépett. (Joyce 2012, 603)¹⁶

¹⁶ A fordítást és a szöveg vizuális tagolását módosítottam.

A cselekvések leírása ugyan mechanikus sorozatot alkot, melyet az „újra” szó ismétlődése tesz nyomatékosná, a gesztusok személyes jellege által ezen ismétlés mégis költői ritmust kölcsönöz a beszédnek. Másképp fogalmazva, a minduntalan újra elvégzett mozdulatok sematizmusa költői vetületet nyer az ismétlődésben kialakult gondolatpárhuzamok személyessége által. Jóllehet gépies az ismétlés szerialitása, azt a Bloom iránt kialakult empatikus figyelem kísérheti az olvasás folyamata során, s így az ismétlődő „újra” illesztékében megmutatkozik, mit is jelent a személyesség mechanikája. A cselekvés kényszerítő sorozatában mindenkor ott rejlik az ember, a személyes viszonyulás kontingenciája, mely az érintettség elidegeníthetetlen jelenlétéről tesz bizonyosságot. Ahogy a belégzés és a kilégzés, úgy a tevékenységek sora is szinte automatikus, mégis az egyén saját léte által és csak abban válik lehetővé. E saját lét pedig az idegenség és a távolság mindenkori viszonylatai között is jelen van az *Ulysses* „Ithaka” című fejezetében, hol ellentartó, hol párhuzamos vetületként, hol pedig a változó relációkkal összefonódva. Ennek megfelelően e fejezet sem pusztán a tudományos-technikai stílus és a katekiztikus séma által meghatározott elidegenítés távolsága által érinti az olvasót, hanem a személyesség változó distanciája által is, mely az érintettség közvetlensége és a költői távolság kimozdítottsága révén újra és újra saját létviszonylataink és a bemutatott egyén érzéseinek meggondolására késztet.

Bibliográfia

- BRECHT, Bertolt (1962), Elidegenítési effektusok a kínai színművészetben, ford. Sz. SZÁNTÓ Judit, in uő, *Epikus dráma – epikus színház*, Budapest, Színházstudományi Intézet, 44–58.
- BRECHT, Bertolt (1969a), Az elidegenítő effektust teremtő színművészet új technikájának rövid leírása, ford. WALKÓ György, in uő, *Színházi tanulmányok*, Budapest, Magvető, 158–165.
- BRECHT, Bertolt (1969b), Függelék az előbbiekhez, ford. WALKÓ György, in uő, *Színházi tanulmányok*, Budapest, Magvető, 166–177.
- BRECHT, Bertolt (1969c), V-effektusok, ford. WALKÓ György, in uő, *Színházi tanulmányok*, Budapest, Magvető, 178–183.
- GADAMER, Hans-Georg (2003), *Igazság és módszer: Egy filozófiai hermeneutika vázlat*, ford. BONYHAI Gábor, Budapest, Osiris.
- GENETTE, Gérard (1983), *Narrative Discourse: An Essay in Method*, ford. Jane E. LEWIN, Ithaca, New York, Cornell University Press.
- GIFFORD, Don – Robert J. SEIDMAN (szerk.) (2008), *Ulysses Annotated: Notes for James Joyce's Ulysses*, Berkeley–London, University of California Press.
- GILBERT, Stuart (1960), *James Joyce's Ulysses: A Study*, New York, Vintage Books.
- JOYCE, James (1986), *Ulysses*, Hans Walter GABLER et. al. (szerk.), New York, Vintage Books.

- JOYCE, James (2012), *Ulysses*, ford. SZENTKUTHY Miklós fordítása felhasználásával a Magyar James Joyce Műhely, Budapest, Európa.
- LAWRENCE, Karen (1981), 'Ithaca': The Order of Things, in uő, *The Odyssey of Style in Ulysses*, Princeton, Princeton University Press, 180–202.
- LITZ, A. Walton (1977), Ithaca, in Clive HART – David HAYMAN (szerk.), *James Joyce's Ulysses: Critical Essays*, Berkeley, University of California Press, 384–405.
- LORMAN, Yelena (2012), Defamiliarization, in Roland GREEN et al. (szerk.), *The Princeton Encyclopedia of Poetry and Poetics*, Princeton–Oxford, Princeton University Press, 343–344.
- LUKÁCS György (1998), Esztétikai kultúra, in uő, *Esztétikai kultúra: Tanulmányok*, Budapest, Napvilág Kiadó – Lukács Archívum, 17–31.
- NOVALIS (1978), Töredékek, in HORVÁTH Károly (szerk.), *A romantika*, ford. RÓNAY György, Budapest, Gondolat, 146–148.

Fejezetek a kortárs francia és frankofón narratológiából

Pier, John (szerk.): *Contemporary French and Francophone Narratology*. The Ohio State University Press, Columbus, 2020.

A *Contemporary French and Francophone Narratology* (magyarul Kortárs francia és frankofón narratológia) című, angol nyelvű kötet 2020 őszén jelent meg az Ohio State University Press gondozásában, illeszkedve a kiadó *Theory and Interpretation of Narrative* (A narratíva elmélete és interpretációja) elnevezésű könyvsorozatába. A kiadványt a nemzetközileg is elismert francia irodalomkutató, John Pier szerkesztette, aki egyúttal a bevezetőt és a hatodik fejezetet is jegyzi. Felépítését tekintve a könyv összesen tíz fejezetre tagolódik, a tanulmányok mindegyikét más-más szerző tollából olvashatjuk. A szövegek nagy része eredetileg is angolul született, három tanulmány fordításban szerepel.

A kötetet a francia narratológiai kutatások nemzetközi tudományos diskurzusban elfoglalt helyzete hívta életre. A francia nyelvterületeken született „klasszikus” strukturalista narratológiai kutatások meghatározóak voltak az 1980-as évekig, Pier az irányzatot Claude Lévi-Strauss 1955-ös *The Structure of Myth* (A mítosz struktúrája) című munkájától Gérard Genette 1983-ban megjelent *Nouveau discours du récit* (Új narratív diskurzus) című könyvéig datálja. Az ezt követő időszakban a posztstrukturalizmus, a dekonstrukcionizmus, valamint a Francia Elmélet hatása alatt a narratívát vizsgáló francia kutatások látszólag teljesen a háttérbe szorultak. A narratológia a nemzetközi, elsődlegesen angol nyelvű tudományos diskurzusban kapott új életre az 1990-es években, immár más formában, úgynevezett „posztklasszikus” narratológiaiaként, amely elvetette a strukturális narratológia szöveggközpontúságát. A kötet bevallott célja, hogy ismét előtérbe állítsa a francia nyelvű, narratívát érintő kutatásokat, bemutassa azokat a vizsgálati irányokat, amelyek francia nyelvterületeken nyertek teret a strukturalizmushoz köthető klasszikus narratológia óta.

A könyv nagy erénye, hogy a benne foglalt tanulmányok valóban hidat tudnak képezni a múlt és a jelen között, össze tudják kötni a klasszikus strukturális narratológia és a mai tudományos diskurzus szereplőit, rávilágítva arra, hogy bár a francia nyelvterületeken zajló par excellence narratológiai kutatások ténylegesen háttérbe szorultak, nem beszélhetünk megszakadásról: a narratívát érintő vizsgálatok folytatódtak, átalakultak, különböző irányokba fejlődtek, teljesen soha nem

tűntek el. Ugyanakkor nem történeti áttekintéssel vagy korábbi tanulmányok jól felépített összeválogatásával van dolgunk, hanem ahogy a könyv függelékében található rövid szerzői biográfiák is bizonyítják, ma is aktív, kortárs kutatók írásait olvashatjuk. A szerzők nagy részének nem kifejezetten a narratológia a szakterülete, hanem a tudományos élet eltérő területein tevékenykednek, így saját kutatásukkal, speciális kérdésekkel, azok narratív elmélettel való összefonódásaival foglalkoznak, figyelmet fordítva annak feltárására, hogy az adott irányzat hogyan kapcsolódik a klasszikus strukturális narratológiához. Ezáltal a kötet a kutatási problémák rendkívül széles spektrumát vonultatja fel, az egyes tanulmányok változatos területekre nyújtanak betekintést, mai szemmel reflektálnak a vizsgált kérdésekre, tekintetbe véve az azokat érintő korábbi (nem csak francia) kutatókat. Fontos kiemelni, hogy a tanulmányok jól kidolgozott bibliográfiai apparátussal rendelkeznek, így a kötet nem csupán azok számára lehet hasznos, akik a francia narratológia mai helyzete iránt érdeklődnek: önmagukban is nagyon értékes írásokkal van dolgunk, amelyek jó kiindulópontot adhatnak az egyes területek iránt érdeklődő olvasónak.

Raphaël Baroni jegyzi a kötet nyitótanulmányát, amely a *Pragmatics in Classical French Narratology and Beyond* (Pragmatika a klasszikus francia narratológiában és azon túl) címet viseli. Az írás kétfajta narratív modellt vet össze: a formalizmusból eredeztethető, szövegközpontú „objektivistá”, valamint az újabb, „funkcionalista” perspektívát, amely esetben a hangsúly a „narratíva és közönsége közötti interakció feltérképezésére kerül” (11). Baroni célja azon vélekedés cáfolása, hogy a francia narratológia csak elavult koncepciókat tud kínálni, valamint annak bizonyítása, hogy „a narratíva funkcionista koncepciója, látenszen legalábbis, létezett a francia tradícióban” (12). A szerző rámutat azon funkcionista elemekre, amelyek érvényesülnek az első ránézésre objektivistá megközelítésből kiinduló klasszikus, strukturalista munkákban, kiemelve a funkcionista elemeket Roland Barthes, Tzvetan Todorov, Claude Bremond és Gérard Genette írásaiban, egyúttal annak okát is vizsgálva, hogy miért lett ez a modell minimalizálva a korban. A tanulmány bevonja látókörébe a klasszikus narratológiát követő időszak kutatásait (ide sorolva például Algirdas Julien Greimas és Jacques Fontanille szemiotikai modelljét), a kognitív tudományok hatását a narratológiára, szintén kitérve a két modell használatára a textuális nyelvészetben és a diskurzuselméletben. Baroni a két elméleti modell leírásán túl tehát rámutat arra, hogyan érvényesülnek azok az egyes kutatási irányokban, hogyan kerülnek interakcióba egymással, előtérbe állítva a vonatkozó francia kutatásokat.

Sylvie Patron *No-Narrator Theories/Optional-Narrator Theories: Recent Proposals and Continuing Problems* (Narrátor nélküli elméletek / elméletek az opcionális narrátorról: friss javaslatok és fennálló problémák) című, eredetileg francia nyelvű, a kötetben Melissa McMahon fordításában olvasható tanulmánya olyan koncepciókat tekint át, amelyek vitatják a fikciós narrátor létezését mint a narratíva alap-

vető elemét, helyette a narrátor opcionálitása mellett érvelnek. Bár a klasszikus narratológia is alapvetőnek tekinti a fikciós narrátor jelenlétét, az opcionális narrátorról alkotott elméletek kifejezetten az azt követő, úgynevezett pánnarrátor-elmélet ellen fogalmazódtak meg, amely szerint „mindig minden fikciós narratívában van egy fikciós narrátor” (32). A szerző a tanulmány első részében tisztázza a területhez kapcsolódó terminológiát, igyekezve szintézist kialakítani az eltérő elméletek között, meghatározva az elméletírók két generációját. Ezután részletesen áttekinti az opcionális narrátor elmélete mellett szóló érveket: egyrészt felfedi a pánnarrátor-elméletek érveinek gyengeségeit, másrészt rávilágít az opcionális narrátor elméletének pozitív hozadékaira. Patron szintén felhívja a figyelmet a vita gyenge pontjaira, amelyet a történeti és metatörténeti perspektíva hiányában azonosít, majd a tanulmány utolsó részében rávilágít a történeti szemlélet potenciális hozadékaira, amely a két megközelítést összemérhetővé tenné. A tanulmány – hasonlóan Baroni munkájához – egy, a narratíva vizsgálatához köthető speciális kérdést és ahhoz kapcsolódó, hagyományosan ellentétesnek tekintett elméleti modelleket vizsgál fejlődéstörténetüket állítva a középpontba, továbbá rámutatva a két szemlélet produktív továbbgondolási lehetőségeire az esetleges későbbi kutatásokban.

Richard Saint-Gelais *Narration Outside Narrative* (Narráció a narratíván kívül) című írásának középpontjában a paratextualitás áll, a szöveg „belseje” (narratíva) és „külseje” (a könyv mint fizikai tárgy) közti „eldöntetlen zónát” (54) veszi górcső alá. A szerző felhívja a figyelmet arra, hogy problematikus a két szféra éles elhatárolása, amelyet a klasszikus narratológiában Genette munkája nyomán alapvetőnek tekintettek. Hagyományosan a narratíva és a paratextus metodológiai és konceptuális megkülönböztetése valóság és fikció ontológiai elválasztásán alapul: a kettőt „két különböző ágens állítja elő, egy fikciós (a narrátor) és egy extrafikciós (az író, a kiadó, a grafikus stb.)” (55). Saint-Gelais ezt az egyértelmű kategorizációt vitatva olyan ambivalens jelenségekre hívja fel a figyelmet, amelyeket vizsgálva kimutatható a két szféra összemosódása. A tanulmányban a figyelem elsősorban azok felé az esetek felé fordul, amelyekben felfedezhető „a narratíva »átömlése« a paratextusba és annak elemeibe” (56), vizsgálja a mottót, a tipográfiát, valamint a könyv és a szerző fikcionalizálását. A szerző hangsúlyozza a befogadó szerepét, bevezetve a *parafikcionalizáció* terminusát: „a parafikcionalizáció az, amit az olvasó csinál, amikor valamely szövegtulajdonságot diegetikus elem megtestesítőjeként kezel” (65). A megközelítés szerint a narráció és a narrátor nagyrészt ezen folyamat eredményének tekinthetők, a parafikcionalizáció során jelölődnek ki a befogadóban a fikció határai. Saint-Gelais tanulmánya, csakúgy mint a kötet első két szövege, a klasszikus narratológia egy bevett oppozíciós párját problematizálja. Bár magát az ellentétet nem oldja fel, a parafikcionalizáció terminusának bevezetésével olyan megközelítést javasol, amely jó alapja lehet a téma jövőbeli kutatásának.

Benoît Hennaut *Narrator on Stage: Not a Condition but a Component for a Postdramatic Narrative Discourse* (Narrátor a színpadon: nem feltétel, hanem alkotóelem a posztdramatikus narratív diskurzusban) című tanulmánya azt vizsgálja, hogyan válik a színpadi narráció kreatív eszközzé az úgynevezett „posztdramatikus” előadásokban, melyeknek nem a narráció és egy adott szöveg színpadra állítása az elsődleges céljuk, hanem „a különböző színpadi technikák találkozása mentén jönnek létre” (70). A szerző a tanulmány első felében ismerteti a színház és a dramatikus művészetek helyzetét a narratívát érintő vizsgálatokban, részletesen feltárva a színházi narrátor létezéséhez kapcsolódó vitát, valamint az expresszív formában megjelenő narratív diskurzus definiálására tett elméleti kísérleteket. Hennaut az áttekintett elméleti irányokhoz képest határozza meg saját álláspontját, miszerint a színház autonóm diskurzus, amelyben a „narratív funkció mint a kreatív mediáció eszköze elboldogul egy testtelen szuper-agens formájában jelen lévő narrátor nélkül (Chatman retorikai konstrukciója)” (77); a színház célja (a posztdramatikus színházé is) pedig „egy művészi tárgy szándékos megteremtése”, amelyet „saját diskurzusának alapvető szintjén kell vizsgálni” (78). Az elméleti keret tisztázását követően Hennaut két, a posztdramatikus színházat képviselő társulat, az amerikai Wooster Group és a belga Needcompany előadásait vizsgálja, középpontba állítva a színpadi narráció funkcióit (archetipikus narrátorok és lineáris narráció problematizálása; a narrátor mint metaszínházi eszköz, kommentátor; a narrátor gyengülése). A tanulmány így részletes betekintést enged a színház és a narratíva kapcsolatát tárgyaló tudományos diskurzusba, ezen az elméleti prizmán keresztül vizsgálva a posztdramatikus színházat.

Françoise Revaz *The Poetics of Suspended Narrative* (A felfüggesztett narratíva poétikája) című írása eredetileg francia nyelven született, Rodnay Coward fordította angolra. A tanulmány a felfüggesztett narratívát mint eddig kevésbé kutatott narratív műfajt vizsgálja. A szerző a műfaj jellemző jegyét a fragmentáltságban látja, tehát kiemelt a narratíva részleteinek egymás utáni kiadása, valamint az ebből következő megszakított olvasás mint befogadási mód. Revaz röviden összefoglalja a műfaj történeti fejlődését, kiemelve a felfüggesztett narratívák változatosságát, rávilágítva arra, hogy „a felfüggesztett narratíva rendkívül sokféle szociodiszkurzív gyakorlatot foglal magába (irodalom, írott sajtó, képregény, rádió, televízió és film), bizonyítva kiemelkedően transzmediális természetét” (93). A szerző két szövegtörzset vizsgál behatóan: médiaeseményeket a kortárs írott sajtóból, valamint belga képregénysorozatokat az ötvenes és hatvanas évekből, tárgyalva a felfüggesztett narratíva általános jellegzetességeit, továbbá a két korpusz mint konkrét forma sajátosságait. A tanulmányban kiemelt kérdéssé válik az idő, a felfüggesztés valós idejének hatása a médiaesemények és a képregények esetében, a teljesség hatásának létrehozása (az arisztotelészi poétikából kiindulva), a szemantikai egység megteremtésének eszközei, a narratíva határainak, kezdetének és végének kijelölése, valamint az egyes epizódok szegmentálása. Revaz tanulmánya

a kötet többi szövegéhez képest kevésbé elméleti anyagból merít, nem egy kérdés történetéhez viszonyulva keres új lehetőségeket, hanem egy eddig elhanyagolt jelenségre, a felfüggesztett narratívára mint önálló, transzmediális műfajra hívja fel a figyelmet, ezzel speciális vizsgálati területet nyitva meg.

John Pier, a kötet szerkesztője jegyzi annak hatodik, *Discourse Analysis and Narrative Theory: A French Perspective* (Diskurzuselemzés és narratív elmélet: francia perspektíva) című tanulmányát. Az írás a narratív elméletet a diskurzuselemzés szempontjából veszi górcső alá, amely „az 1960-as évekre datálható indulása óta számos figyelmet érdemlő meglátást, fogalmat és vizsgálati gyakorlatot vezetett be” (111), továbbá kiemeli, hogy az „eredetileg is kontextusorientált volt, már jóval a posztklasszikus narratológia megjelenése előtt” (112). Pier a diskurzuselemzés ezen hozadékait állítja előtérbe, három önálló, de a narratíva kutatásához nagyban hozzájáruló területet tekintve át: a szövegnyelvészetet, az enunciáció elméleteit, valamint a pragmatikát. A szerző a szövegnyelvészet eredményei nyomán rávilágít az olyan strukturalista koncepciók diskurzuselemzésen keresztüli újragondolhatóságára, mint a *történet/diskurzus* paradigmája, valamint a *langue* és *parole* fogalompárja – ezek helyett a *szöveg* és a *diskurzus* megkülönböztetését javasolja. Pier szerint a diskurzus kulcsa a közvetítő szerepet betöltő enunciáció; ennek konceptualizálásához részletesen áttekinti Émile Benveniste transzlingvisztikai megközelítését, valamint Mihail Bahtyin megnyilvánulásra és beszédműfajokra vonatkozó elméleteit. A tanulmány utolsó részeiben központi szerepet tölt be Dominique Maingueneau, a diskurzuselemzéssel foglalkozó kortárs francia nyelvész munkája, amely Bahtyin elgondolásaiból kiindulva diskurzustípusokat és beszédműfajokat különít el, utóbbiakat két alapvető csoportba sorolva: *rutin-* és *szerzői műfajok*. Maingueneau elméletében kiemelt az enunciációs színterek koncepciójának szerepe, amely a diskurzuselemző számára eszközt ad a különböző műfajok behatárolására anélkül, hogy elveszne azok sokfélesége. Pier tanulmánya a diskurzuselemzés történetileg is áttekintett hozadékait a narratíva nézőpontjából pozicionálja újra, a kutató szerint „a diskurzuselemzés annak eszközt nyújtja, hogy a narratíva elhelyezhető lehessen a diskurzus sokszínű és változó formáinak sorában” (132), a perspektíva tehát megoldást kínál a narratíva izolációjának megszüntetéséhez, és ezzel további kutatások előtt nyithat utat.

Denis Bertrand *Regimes of Immanence, between Narratology and Narrativity* (Az immanencia rendszerei, narratológia és narrativitás között) című tanulmányát fordítóként John Pier jegyzi. Az írás a narrativitás fogalmának felülvizsgálatára vállalkozik. Ennek aktualitását Bertrand egyrészt a narratológia új kérdésfelvetéseket eredményező visszatérésével indokolja a francia és nemzetközi tudományos diskurzusban, másrészt elméleti indíttatásként a szemiotikai értelemben vett narrativitás és immanencia közti kapcsolat tisztázásának szükségességét jelöli meg, amely a klasszikus strukturalista narratológiában központi szerepet töltött be, azonban az utóbbi években látszólag a teljes feledés homályába merült. A tanul-

mány összefoglalja a narrativitás koncepciójának felemelkedését, leválását a szűk értelemben vett narratológiáról, majd általánossá válását, amelynek következtében elvesztette relevanciáját. A szerző hasonlóan közelíti meg az immanencia fogalmát, azt a vonatkozó tudományos diskurzus kontextusában vizsgálva, egyaránt kiemelve hozadékait és korlátait. A kortárs elméletírók közül részletesen ismerteti az „immanencia kényszerubbonyát” (144) teljességében elvető Jean-Claude Coquet, valamint a fogalmat kiszélesítő Jacques Fontanille álláspontját, aki az *immanencia elve* helyett az *immanencia síkjainak* koncepcióját javasolja. Bertrand maga is az immanencia létjogosultsága mellett érvel, de Gilles Deleuze és Félix Guattari közös munkájára alapozva az *immanencia elve* vagy *síkjai* helyett az *immanencia rendszereiről* beszél, amely „a fogalmak rendezését jelöli, így a veridikció nélkülözhetetlen forrását képezi” (148), példaként vizsgálva Cervantes *Don Quijote* című regényét. A tanulmány a strukturalista narratológia alapvető kategóriáit tisztázza és vizsgálja felül, olyan megközelítést dolgozva ki, mely keretein belül ezek a fogalmak a narratívát érintő kortárs kutatásokban is hasznosíthatóvá válhatnak.

Olivier Caïra tollából olvashatjuk a kötet nyolcadik, *Fiction, Expanded and Updated* (Fikció, kiszélesítve és korszerűsítve) című fejezetét, amely a fikció szociológiai definíciójának megalkotását tűzi ki maga elé. A kiindulópontot egy, az alanyok mindennapi életében megjelenő fikcióra rákérdező szociológiai kutatás adja, amely alapján Caïra rávilágít az eltérésre a vizsgálat eredményeként meghatározható fikciós objektumok köre és a fikcionalitást tárgyaló tudományos diskurzus között; utóbbi sok esetben a fikciót a narratíva egy konkrét formájának tekinti. A szerző szerint „ha bevalljuk, hogy a fikcióban és a narratívában semmi más közös nincs, mint egy figyelemre méltó történeti összefüggés, elkezdhetjük megkérdőjelezni az emberi kommunikáció különböző formáinak fikciós keretezését, és azok tartalmának többé-kevésbé narratív elrendezését” (157). Caïra a fikciós tárgyak egy kiterjesztett mezejét javasolja, melyben azok az axiomatikus és a mimetikus pólusok között helyezhetők el. Míg az előbbihez a logikai és matematikai fikciók (például absztrakt klasszikus játékok, videójátékok és matematikai kísérletek), addig az utóbbihoz az alternatív világot építő fikciók (például regények, filmek, gondolatkísérletek, tudományos példák) állnak közelebb. A fikciós és a dokumentarista kommunikáció elválasztása a szerző szerint „nem a hitelesség szemantikai kérdése, hanem az elkötelezettség pragmatikai kérdése” (161), ebben látja a szociológia és a fikcióelméletek találkozását. A tanulmány részletesen vizsgálja a keretezés elméleteit, megkülönböztetve a felülről lefelé és a lentől felfelé terjedő keretezést, tárgyalva a fikciós szerződés határainak kérdését, külön kitérve a felvázolt fikciódefiníció lehetséges pozitív hozadékaira a narratív elméletekben.

Claude Calame *Narratology and the Test of Greek Myths: The Poetic Birth of a Colonial City* (Narratológia és a görög mítoszok próbatétele: egy gyarmatváros költői születése) című tanulmánya a mai Líbia területén található, ókori görög gyarmatváros, Küréné eredettörténetét vizsgálja Pindarosz negyedik püthói ódája

alapján. A szerző a modern antropológia és a dokumentarista történetírás aritmetikus, kronologikusságra törekvő időszemléletével szemben meghatározza az ókori görög időkonceptiót, amely szerint „a hitelesség nem a tényszerű történelmi igazsággal való egybeváágóságban áll, hanem egy adott narratíva erkölcsi koherenciájáról és igazságtartalmáról alkotott ítéletben” (174), a mítosz tehát egy olyan fogalom, amely „nem esik egybe a (primitív) emberi gondolkodás egy meghatározott módjával” (174), és a modern antropológia termékének tekinthetjük. Az görögök legendás múltját többféle narratíva tette ki – ebből számunkra csak fragmentumok maradtak, amelyek az ötödik században született, egységesítő törekvések eredményeképpen jöttek létre; ez a történelem a preklasszikus korban nem meghatározott műfajként volt jelen. Calame kiemeli az enunciáció szituációjának jelentőségét, rámutatva arra, hogy a művek előadásának körülményei alapvetően meghatározták a poétikai formákat a korban. A szerző szemiotikai-narratív megközelítést javasol, amely „a narratíva logikáját és annak pragmatikai korlátok kontextusában létrejött szemantikai hálózatát állítja a középpontba” (176), így a strukturális narratológia helyett az enunciáció dimenzióját tekintetbe vevő pragmatikán alapuló narratológiára épít, amelyben „a jelentés a diskurzus előállításának és előadásának társadalmi és kulturális kontextusából tör felszínre” (177). Calame ebben az elméleti keretben mutatja be Pindarosz Küréné eredetéről szóló negyedik püthói ódájának összetett narratív struktúráját, a mű poétikai fejlődését narratív, szemantikai és enunciációs formák feltárásán keresztül, tekintetbe véve annak megvalósulását dalként és rituális előadásként. A kötet kontextusában a tanulmány a kevésbé elméletorientált írások közé sorolható, ugyanakkor az ókori narratíva vizsgálatával nagyon izgalmas kutatási irányt tár az olvasó elé.

Françoise Lavocat *Policing Literary Theory: Toward a Collaborative Ethics of Research?* (Rendfenntartás az irodalomelméletben: egy együttműködő kutatói etika felé?) című tanulmánya zárja a kötetet. Az írás kritikusan vizsgálja az Egyesült Államokban is nagy hatással bíró Francia Elmélet státuszát, azt a „nagyértékben hegemonná váló szellemi irányzatot, amelyet többek között Barthes, Foucault, Derrida és Deleuze indítottak útjára” (201). Lavocat kiemeli a Francia Elméletre jellemző, a nyelvhasználat háborús retorikájában is megjelenő intellektuális, valamint képviselőinek az akadémiai életben vezető státuszából következő intézményes erőszakot. A szerző összefüggést lát a Francia Elmélet (sőt, általában az irodalomelmélet) hanyatlása és az akadémiai sztenderdek átalakulása között. „Rendfenntartás” alatt Lavocat két dolgot is ért: egyrészt azt, ahogyan a csúcspontján a Francia Elmélet által nyújtott irodalomelméletet mintegy ellenőrzése alatt tartotta a tudományos életet; másrészt amellet érvel, hogy ez a hegemon irányzat mint a szellemi élet rendfenntartója „intézményi cenzúrával lett helyettesítve, amelyet nagyrészt az államközi kutatási szakpolitika támogat” (203). Az akadémiai élet átalakulása többek között olyan gyakorlatokat vezetett be, mint az egységes ellenőrzési és értékelési eljárások, a meghatározott nyelvi követel-

mények és a kutatási normák – olyan környezetet teremtve, amely alapvetően a reáltudományok számára testhezálló, a bölcsészettudományok, különösen pedig az irodalomelmélet ezáltal hátrányba került. A tanulmány a francia *Tel Quel* csoportosulás példáján keresztül járja körül az irányzat és általában az irodalomelmélet felemelkedését és hanyatlását, tekintetbe véve a kor politikai kontextusát is. Lavocat az írás utolsó részében a narratológiát mint pozitív példát állítja a középpontba, amely képes volt releváns maradni, utat mutatva az irodalomkutatás egyéb irányzatainak.

Összességében egy nagyon jól összeállított kötettel van dolgunk, amely valóban teljesíti eredeti célját: bepillantást ad a kortárs francia és frankofón narratív vizsgálatok mai állapotába, bizonyítva azt, hogy az ilyen irányú kutatások nem tűntek el, csupán átalakultak, és a strukturalista narratológia után mintegy széttöredezett a terület. Az egyes tanulmányok, bár elvétele tárgyainak hasonló kérdéseket, nem reflektálnak egymásra, igazán csak a kiindulási pontjuk közös, innen ágaznak ki a különböző, változatos irányzatok, amelyeket az írások nagyon alaposan térképeznek fel. Ebből adódóan az olvasó számára elengedhetetlen némi előismeret, hiszen a tanulmányok elsősorban nem a strukturális narratológia koncepcióit részletezik, hanem kortárs szerzőként azokhoz képest határozzák meg saját álláspontjukat és kutatási irányukat, nem bevezető kötetrel van tehát dolgunk. A tíz szöveg mindegyikében érezhető az, hogy tudatosan reflektálnak a múltra, nem félnek azt felülvizsgálni, újragondolni vagy éppen kritizálni sem, igyekeznek hasznosítani azt, ami hasznosítható, és elvetni azt, ami a mai kutatás szempontjából nem releváns vagy problematikus. A tanulmányok szintén foglalkoznak a jövővel, azzal, hogy ezek a hozadékok merre vezethetnek az egyes területeken, a Francia Elmélet és a strukturális narratológia eredményei így nem tűnnek megkérdőjelezhetetlen koncepcióknak, ledönthetetlen bálványoknak – a szerzők által képviselt szemlélet segítségével új életre kelnek.

Számunk szerzői

CSÖNGE Tamás (1987) a PTE BTK Filmtudományi és Vizuális Tanulmányok Tanszékének oktatója. Az International Society for the Study of Narrative tagja. Doktori disszertációját a megbízhatatlan elbeszélés és a perspektiváció kérdéseiről írta. Érdeklődési területei közé tartozik a narratív komplexitás, a fikcionalitás retorikája, a horrorfilm, a science fiction, az időutazás mozgóképes reprezentációi, valamint a videójátékok szemiotikája és ideológiája. Legutóbbi publikációi: Fictionality as a Rhetorical Tool in Political Mockumentary Films: The Interplay of Fictionality and Factuality in C.S.A.: The Confederate States of America, in Mousavi, Nafiseh – Schirmmacher, Beate (szerk.): *Truth Claims Across Media* (Cham, Svájc: Springer International Publishing, 2024, pp. 153–178.); Medium Specific Uncanny in Contemporary Video Games (*Acta Universitatis Sapientiae, Film And Media Studies* 24: 1, 2023, pp. 185–202). Email: csonge.tamas@pte.hu

DRASKÓCZY Eszter (1985) kutatási területe a középkori itáliai irodalomtörténet és filológia, elsősorban Dante Alighieri forrásaival és magyarországi hatásával foglalkozik. 2020-tól a BTK Irodalomtudományi Intézetének fiatal kutatója, majd tudományos munkatársa. 2022-től a Magyar Dantisztikai Társulat alelnöke. Monográfiája: *Alvilágjárások és pokolbeli büntetések. Dante Komédiájának antik és középkori forrásai* (MTA–SZTE Antikvitás és Reneszánsz Könyvek, Szeged: LAZI, 2022). Email: draskoczy.eszter@abtk.hu

HORVÁTH Imre Olivér (1991) a DE Angol-Amerikai Intézetének tanársegédje. Disszertációját Thom Gunn költészetéről írja. A témában megjelent legutóbbi írása: “He / looks into / his own eyes”: Thom Gunn’s Ekphrastic Poems (*Hungarian Journal of English and American Studies* 28: 2, 2022, pp. 289–316). Email: horvathimreoliver@gmail.com

JURACSEK Kata (1992) egyetemi tanársegéd az ELTE BTK Orosz Nyelvi és Irodalmi Tanszéken. Az Intersemiotics & Cultural Transfer kutatócsoport és az MTA Szemiotikai Munkabizottság tagja. Doktori disszertációjának címe *A meg-*

értés alakzatainak poétikai reprezentációs formái Csehov kisprózájában (2024). Legutóbbi munkái: Certificates of Presence. The Poetic Role of Photographic Images in 19th-Century Russian Literature, in Kroó Katalin – Juracsek Kata – Ojamaa, Maarja (szerk.): *Intersemiotics & Cultural Transfer* (Tartu–Budapest: Eötvös Loránd University, Intersemiotics & Cultural Transfer Research Group – University of Tartu, Transmedia Research Group, 2023, pp. 115–146.); Библейские параллели в чеховском рассказе «Убийство» (*Slavica* 53, 2024, pp. 63–74). Email: juracsek.kata@gmail.com

KAPPANYOS András (1962) DSc, a HUN-REN BTK Irodalomtudományi Intézet tudományos tanácsadója, osztályvezetője és igazgatóhelyettese, a Miskolci Egyetem egyetemi tanára, 2016–17-ben az Indiana University (Bloomington) vendégprofesszora. Kutatási területei: modern magyar irodalomtörténet, nemzetközi avantgárd művészet, modern angolszász irodalomtörténet, kulturális fordítástudomány. Hét könyv szerzője, további tizenkettő szerkesztője. Gondozásában jelent meg 1997 és 2012 között James Joyce részben újrafordított, válogatott életműve, emellett T. S. Eliot, Carol Ann Duffy, Ezra Pound, Sarah Kane és mások műveit fordította. Legutóbbi kötetei: *Bajuszbögre, lefordíthatlan: Műfordítás, adaptáció, kulturális transzfer* (Budapest: Balassi, 2015); *Túl a sövényen* (Budapest: BTK, 2021). Email: kappanyosa@t-online.hu

KREK Norbert (1994) a Debreceni Egyetem Irodalom- és Kultúratudományok Doktori Iskola doktorjelöltje. 2019-ben szerzett diplomát magyar irodalom és nyelv mesterszakon, szakdolgozatát az emlékezetkutatás és a videójátékok összefüggéseiről írta. Disszertációja a nosztalgiakutatás és az affektuselmélet kontextusai felől vizsgálja a videójátékok médiumában bekövetkező műfajformálódások folyamatait. 2022 óta az Asztaliszerepjáték-Kutatócsoport tagja. 2023 óta a *Kortárs Online* szerkesztője. Kutatási területe a videójátékok, a popkultúra és affektuselmélet. E-mail: norbert.krek@gmail.com

MAKAI Péter Kristóf (1988) a bydgoszcki Nagy Kázmér Egyetem adjunktusa (UKW), ahol videó- és társasjáték-tudományt oktat. Irodalomtudományi doktori címét Szegeden szerezte, disszertációját az autizmus ábrázolásaiból és irodalomelméleti jelentőségéből írta. 2022-ben a müncheni Rachel Carson Center ösztöndíjasa, ahol a klímaváltozás ábrázolását vizsgálta a játékokban. 2021-ben az essen Kulturwissenschaftliches Institut falai közt kutatta az élményparkok videójátékokra gyakorolt hatását. 2018 és 2020 közt Crafoord posztdoktori ösztöndíjasként dolgozott a växjöi Linné Egyetemen, ahol a biológiai evolúció művészi ábrázolásait elemezte összehasonlító médiatudományi megközelítésben. Friss publikációiban a transzmediális történetmesélésről, világépítésről és a videójáték-kutatás intermediális vetületeiről írt az *Intermedial Studies* tankönyvbe (Bruhn,

Jørgen – Schirmacher, Beate szerk., London: Routledge, 2021), a klímajátékokról az *Ecogames* című kötetbe (Raessens, Joost – Farca, Gerald – Op de Beke, Laura – Werning, Stefan szerk., Amsterdam: AUP, 2023), továbbá a magyar videójáték-fejlesztés és a kultúrpolitika kapcsolatáról a nyomda alatt levő *Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games* kötetbe (Mochocki et al. szerk., London: Routledge, 2024). Email: peter.makai@mensa.hu

O. RÉTI Zsófia (1986) a Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar Angol-Amerikai Intézetében a Brit Kultúra Tanszék adjunktusa. Szakmai érdeklődési területei: videójátékok kultúratudományos olvasatai, kortárs brit és magyar irodalom. Legutóbbi publikációi: A kizökkent idő helyre (nem) tolása: Avagy az időhurok-narratívák a közelmúlt videójátékaiban (*Tiszatáj* 2022/9, pp. 90–99); An Actually Existing Dystopia: Othering Eastern Europe and the Lived Experience of the Authoritarian Regime in *Black: The Fall (Studies in Eastern European Cinema* 14: 1, 2023); Film Genres after #MeToo: Promising Young Woman as a Rape-Revenge Film and a Rom-Com (*Hungarian Journal of English and American Studies* 29: 1, 2023). Email: reti.zsofia@arts.unideb.hu

PÓLYA Tamás (1974) a Pécsi Tudományegyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének docense. Kutatási területei: az online és az offline személyközi kommunikáció pragmatikája, az új média hatáselméletei, a filmnyelv stilisztikája, a politikai kommunikáció evolúciós pszichológiai háttere, valamint a videójátékok ideológiai és esztétikai vonatkozásai. Legutóbbi publikációi: Incze-Borbándi Johanna – Pólya Tamás (szerk.): „Mindig meg kell ezt beszélni, ha be vagy zárva, ha nem.” Családi kommunikációs mintázatok koronavírus-járvány idején (*JEL-KÉP* 2022/1, pp. 27–50., online: https://communicatio.hu/jelkep/2022/1/JelKep_2022_1_Incze_Borbandi_Johanna_Polya_Tamas.pdf); Meghaladható-e a tekintélyelvű politikai vezetők megosztó retorikája? – Evolúciós pszichológiai elemzés és kommunikációs stratégiai vázlat (*Médiakutató* 21: 2, 2020, pp. 77–87., online: https://mediakutato.hu/cikk/2020_02_nyar/05_meghaladható-e_a_tekintelyelvu_politikai_vezetok.pdf); Szépirodalmon innen, a játékoságon túl: Két videójáték komparatív kultivációs elemzésben (*Tiszatáj: Irodalmi, művészeti és társadalmi folyóirat* LXXVI: 9, 2022, pp. 66–79., online: https://tiszataj.bibl.u-szeged.hu/26698/1/tiszataj_2022_009.pdf). E-mail: polya.tamas@pte.hu

SZABÓ Judit (1976) a Szegedi Tudományegyetem Német Nyelv- és Irodalomtudományi Tanszékének adjunktusa. Kutatási területei: a modernség német nyelvű irodalma, kognitív irodalomtudomány, médiaelméletek. Legutóbbi publikációi: Játékfélelem és cselekvőképesség a túlélő-horrorban (*nCognito* 2022/1, pp. 43–63, online: <https://doi.org/10.14232/ncognito/2022.1.43-63>); Moral Reasoning and Empathic Distress. Moral Dilemma in Yorgos Lanthimos' Film *The Killing of*

a Sacred Deer, in Horváth Márta – Simon Gábor (szerk.): *Negative Emotions in the Reception of Fictional Narratives. A Cognitive Approach* (Leiden: Brill mentis, 2022, pp. 177–192). E-mail: juditszabojudit@gmail.com

VÉRY Dalma (1986) esztéta. Az ELTE Bölcsészettudományi Karán angol és esztétika szakon végzett 2010-ben. Doktori fokozatát 2019-ben szerezte. Disszertációja *The Fabric of Textual Relations in James Joyce's Ulysses* címmel Joyce művének hermeneutikai feltárását célozza. Bölcsészettudományi kutatásai a szöveg hermeneutikájára, az irodalmi műalkotás fenomenológiai megközelítésére koncentrálnak. 2011 óta számos tanulmánya jelent meg magyar, angol és német nyelven. Fordítóként, szerkesztőként, kiadványszerkesztőként és korrektorként több kötet létrehozásában közreműködött. E-mail: dalmavery@gmail.com