

Bevezető a Játékkutatás és ideológia című számhoz

Bevezető a Játékkutatás és ideológia című számhoz

A videójáték kettős természetű médium, egyszerre mutat fel narratív és reprezentációs sajátosságokat. A reklámhoz, a nagyjátékfilmhez, a híradóhoz és más hagyományos kifejezésformákhoz hasonlóan jelentés- és értékmozzanatokat hordoz, emellett pedig (és ebben áll a voltaképpeni sajátossága) interaktív akadálypályaként működik, ahol a játékos feladatok sorozatán halad keresztül, térbeli, irányításbeli, logikai problémákat old meg. A játék értelmezésének hagyományos textuális és materiális szintjei mellett tehát kulcsfontosságúak a procedurális, a lefolyását meghatározó operatív, a mögöttes matematikai-logikai vagy épp a játékos viselkedést szabályozó implicit jellemzői – s a mozgóképszerűséget és szoftveres irányítást leszámítva ugyanez mondható el a különféle társas- vagy szerepjátékokról is. A felsorolt szintek mindegyike akarva-akaratlanul is implikál különféle értékvonatkozásokat, ideológiákat, melyek a játék szoros olvasásával azonosíthatók annak különböző rétegeiben. Jelen összeállítás szövegei ez utóbbira vállalkoznak: a video- és társasjátékok ideológiai jellemzőivel, megjelenített és elhallgatott, játszható és ideologikus összefüggéseivel, ideológiai olvasataival és értelmezési módjaival, illetve ideológiaikritikai potenciáljával foglalkoznak.

A játékokról való efféle gondolkodás (*game studies*, játékkutatás, videójáték-kutatás) szerint a játékok reprezentációs és interaktív rétegét ideológiák szövik át, amiből az következik, hogy edigitális vagy analóg szövegek olyan kritikai ideológiai olvasatokat tudnak működésbe hozni, amelyek a legkülönbébb valós, történelmi-társadalmi eseményekhez és jelenségekhez kapcsolódnak. E tematikus gyűjtemény szerzői evidensnek tekintik, hogy a játékok képesek társadalmi, politikai vagy morális értelemben érzékeny témákat, például traumatikus, közelmúltbeli eseményeket megjeleníteni és szimulálni, és hogy a mérhető, pontokra váltható, explicit utasításokban kifejeződő játékmechanikai jellemzőik mellett többértelmű és ellentmondásos társadalmi jelenségeket is képesek árnyalt módon tematizálni, értékvonatkozásoktól nem mentes interaktív, narratív és reprezentációs keretbe foglalni. A játékok ideológikus jellegét tovább erősíti a tény, hogy mindezt egy olyan szabályalapú, irányított dinamikus szerkezetben teszik, melyben a dinamikát létrehozó és korlátozó regulatív és konstitutív szabályok maguk sem mentesek az ideológiától, hisz végső soron a játék szerzőinek, fejlesztőinek a döntésein, valamint érték- és vélekedésspreferenciáin alapulnak. E szabályok módosítanak értelmes döntések meghozatalára a játék dinamikus rendszerén belül, a szabályok biztosította keretek között, ugyanakkor kísérletezésre is buzdítanak ugyanezen struktúrában. Az ideológiai mozzanatok észlelhetően magukban hordozó játékok valós politikai, társadalmi és gazdasági jelenségek kritikus elemzésére ösztönzik a játékosait, ahol e jelenségek nem pusztán a játék díszletszerű keretként, hanem annak szerves részeként jelennek meg a játék folyamatában.

Az összeállítás szövegei az alábbi kérdésekkel foglalkoznak: Hogyan írható le a játék mint hatalmi, uralmi rendszerek leképeződése és lenyomata, amely elfogadási és ellenállási módokat kínál e rendszerekkel szemben? Milyen ideológiák formálják a játék narratíváit, audiovizuális reprezentációit, valamint interaktív kihívásait és szabályrendszereit? Hogyan formálódnak a hatalom kezében a játékos narratívák és szabályrendszerek, és hatnak-e ideológiai erők a játékműfajokra? Milyen, a filmtudományban és a kultúrakutatásban is ismert ideológiakritikai eszközök, megközelítések alkalmazhatók a videójátékokra, illetve mi jellemzi a belemerülés és a kritikai olvasat kettősségét, és beszélhetünk-e a kettőről együtt? Az összeállítás egyebek mellett ezeket a kérdéseket járja körül, és mellettük óhatatlanul is kitér a játék pedagógiai, analitikus és kritikai potenciáljára.

András Csaba *Türelemjáték* című tanulmánya a *The Longing* (Studio Seufz, 2020) című avantgárd-kísérleti videójátékot vizsgálja meg a fenti kérdések tükrében. A szöveg központi állítása, hogy „a *The Longing* esztétikáját a kapitalizmust meghatározó, s így a játékok területén is uralkodó temporális sémákra vonatkozó metakommentárként is értelmezhetjük.” András a játék szoros elemzésével és különböző kritikai szövegekkel történő összeolvasásával arra a kérdésre keresi a választ, hogy mennyiben és milyen feltételek mellett tekinthetjük a játékot a kritikai kultúra részének.

Csöngé Tamás *Az ágencia ideológiakritikája a videójátékban* című szövegében a játékos ágencia nyújtotta lehetőségek és korlátok tematizálásából fakadó ideológiakritikus attitűdöt vizsgálja a dán

Playdead által fejlesztett önreflexív platform-puzzle játék, az *Inside* (2016) procedurális retorikáján keresztül. Ian Bogost nyomán procedurális retorikának nevezi a meggyőzésnek, illetve érvelésnek azt a módját, ahol egy eszme, gondolat verbális vagy audiovizuális kommunikációja és annak passzív befogadása helyett a játék a szabályokon alapuló folyamatai és az ezekre épülő játékos aktivitás révén éri el a meggyőzést, s ahol a játékkal interaktív viszonyba lépő játékos a játszás közben, az általa végigvitt folyamatok révén jut el a mögöttes eszme megértéséig, a vele való azonosulásig. A tanulmány arra mutat rá, hogy a játék a mechanikus és külső referenciával rendelkező (ábrázoló, narratív) elemei közötti ludonarratív összhang segítségével hoz létre analógiákat a játékos kontroll logikája, a mainstream videójátékok működésmódja, illetve a neoliberais társadalmi rend által fenntartott kontrollérzet között.

O. Réti Zsófia a Quantic Dream 2018-as, *Detroit: Become Human* című AAA-játéka narratív és ludikus rétegének elemzésével amellet érvel, hogy a játék alkalmas arra, hogy a piaci kapitalizmus ideológiájának működését szimulálja: a felszabadulásnarratíva maga is a kikerülhetetlen, természetesként működő ideológiába marad beágyazódva, a látszólag szabad döntések mind nem irányítható körülmények (a bourdieu-i doxa és habitus formájában) egyenes következményeiként lepleződnek le. Bár a játék felhívja a figyelmet a gondoskodás munkáinak leértékelésére, ennek társadalmi nemi vonatkozásaira Réti szerint vak marad.

Kiss Gábor Zoltán a „Nagy Játék” (*Great Game*) néven ismert korszakot megjelenítő *Pax Pamir* társasjátékot (2015) elemzi, rajta keresztül pedig a Közép-Ázsia feletti befolyásért folyó első angol-afgán háborút (1838-1842), valamint a 19. századi angol-orosz nagyhatalmi küzdelmet, melyet mindmáig igen kevés játék dolgoz fel. Cole Wehrle *Pax Pamir*-ja a kevés sikeres példa egyikeként érzékenyen fest képet a korabeli afgán reálpolitikáról és a környező nagyhatalmak diplomáciai, hadi és kémjátszmáiról. A dolgozat amellet érvel, hogy Wehrle az eredeti történelem alternatívájaként egy alternatív történelmet, lehetőség-teret hoz létre, melyből a korszak iránt érdeklődők történelmi vonatkozásokban is sokat tanulhatnak, és hogy a lehetőség-tér felépítése és használata egyúttal a játék mint kifejezésforma egyedi, s javarészt kihasználatlan potenciálját illusztrálja.

Pólya Tamás tanulmánya azt mutatja be, hogy a videójátékok fogyasztói (azaz a játékosok és a játékfolyamokat nézők) – a kritikai kultúrakutatásban és a médiatudományban meghatározónak számító Stuart Hall-i dekódoláselmélet értelemben – éppúgy adhatnak és létrehozhatnak domináns, egyezkedő, ellenálló „olvasatokat” e sajátos formátumú médiaszövegeknek, ahogyan azt a hagyományos szövegek esetében is teszik. A videójátékok különlegessége, hogy irányítható mozgóképszerűségükből fakadóan olvasásuk, irányításuk során nemcsak a hagyományos szövegeknél jellemző jelentésadó értelmezési folyamat indul be, hanem elérhetőek cselekvéses és viszonyulásjellegű olvasati módok is, azaz a szokásos szövegértelmezés mellett megjelennek kanonikusnak és nem kanonikusnak tekinthető játékhasználatok, illetve a játékokba foglalt ideológiai üzenetrendszerrel és a technológiai-gazdasági hatalommal való szembeszegülés és egyezkedés aktív formái is.

A számot szerkesztette Kiss Gábor Zoltán és Pólya Tamás.

© Apertúra, 2021. tavasz | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/bevezeto-a-jatekkutatas-es-ideologia-cimu-szamhoz/>

