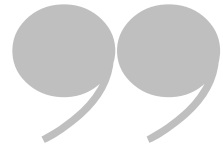


BÓDI BETTINA



Narratív-dramatikus ágencia a videójáték médiumában

Az ágencia (*agency*) az egyik legtöbbet tárgyalt és sok esetben vitatott fogalom a videójátékok körüli inter- és transzdiszciplináris diskurzusokban. Különösen a tudományterület korai formálódásának időszakában volt prioritás az interaktivitás és non-linearitás mellett az ágencia jelenségének meghatározása. Ez először abból adódott, hogy az akadémikusok film- és irodalomtudományos háttérrel érkeztek a médiumhoz, és ennek következtében a videójátékokra mint a történetmesélő médiumok evolúciójára tekintettek. Ez a megközelítés sok szempontból azonban redukzív, nem veszi figyelembe a különböző élményeket és tapasztalásokat, amit a médium kínál. Manapság a nemzetközi tudományos konszenzus az, hogy a történethordozási potenciál, vagy más néven narrativizálhatóság, minden videójáték benne rejlő tulajdonsága.¹ Ez különösen világossá válik, ha eltávolodunk az akadémiai diskurzustól, és rátekinünk a videójáték-fejlesztők egyéni és közösségi önreflexív, szakértelem-teorizáló erőfeszítéseire. Egy gyakran felbukkanó jelző – különösen a történetdizájnnal (*narrative design*) kapcsolatban – a dramatikus (*dramatic*) tulajdonság, amely inkább a játékelmény jellemzője, mintsem a videójáték dologi tulajdonsága.

Jelen tanulmányban három dolgot javaslok. Elsősorban azt, hogy az ágencia konceptualizálható a mindenkorai játékos cselekvési lehetőségtereként (*possibility space*). Másodsorban, hogy az avatár-fókuszú játékokat tekintve ennek a módszertani következménye az, hogy az ágencia megfigyelhető, mint a játék dizájn affordanciája. Harmadsorban és végül pedig azt, hogy az ágencia több dimenzióban manifesztálódhat, és a narrativitással kapcsolatos ágencia kétrétű jelenség: egyrészt kiválthatja a fejlesztők által szándékosan elhelyezett, eltervezett elbeszélés természetű játékmekanika, másrészt megnyilvánulhat helyzetspecifikus, az adott játszás-szituációra kizárólagosan jellemző emergenciaként. Ezt a kettősséget a *narratív-dramatikus ágencia* fogalmával fogom leírni. Az érvelés az amerikai pszichológus, James J. Gibson *affordancia* elmélete köré épül, amelyet az interakció-dizájn, Don Norman adaptált digitális kontextusra. A tanulmány egy olyan keretrendszerrel javasol, amit a játékfejlesztő diskurzus informál, ezáltal csökkentve a távolságot azok között, akik készítik a játékot, és akik gondolkodnak róla. Ez a megközelítés abban segít, hogy leválasszuk a videójátékok narratív potenciáljának elemzését más történetmesélési médiumok fogalomtáráról és szótáráról.

Ágenciafogalmak

Tág értelemben véve az ágencia cselekvőképesség: változtatni tudok egy helyzeten, tehát ágenciám van. A terminust a huszadik századtól kezdték használni a társadalomtudósok, és az egyén társadalmi cselekvőképességét értik rajta: a társadalom

¹ Espen Aarseth: *Ludology*, in Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (ed.): *The Routledge Companion to Video Games*, Routledge, Abingdon, 2014, 185–189.

szabályai előírják, hogy hogyan cselekedjünk, a szubjektivitásunk külső rendszerek függvényében manifesztálódik.² A hálózati technológiák rohamléptékű fejlődése mentén a nyolcvanas évektől a francia posztstrukturalista hagyomány és az angolszász Tudomány- és Technológia Tanulmányok (*Science and Technology Studies*, avagy STS) diskurzusai kibővítették ezt a fogalommezőt a cselekvő hálózat elméletével (*Actor-Network Theory*), amely egy rendszert nemcsak humán, de dologi résztvevők együtteseként vázolja fel.³ Ebben a tanulmányban ezen megközelítések mentén az foglalkoztat, hogy mindenekelőtt mi határozza meg az ágencia realizálódásának körülményeit. A játéktudomány (*game studies*) történetében ezt a kérdés három fő irányból közelítették meg. Egyrészt számos szakirodalom foglalkozik ágenciával a videó-játékokon belüli és körüli reprezentáció, diverzitás és közösségi részvétel szempontjából.⁴ Másrészt gazdag szakirodalma van a narratív ágenciának és non-lineáris történetmesélésnek, ahol az ágencia a történet menetének változtatási képességét jelenti.⁵ Ezen megközelítések általában Janet Murray ágencia-fogalmát veszik alapul, ami a videójátékot kizárólag történetmesélő médiumnak tekinti.⁶ Harmadrészt, és különösen az utóbbi évtizedben, az ágencia fogalma a mechanikák, platformok és egyéb dologi affordanciákhoz van kapcsolva.⁷ Jelen tanulmány, bár a videójátékok narratív potenciáljára koncentrál, az utóbbi, harmadik hagyományhoz csatlakozik.

Az ágenciafogalom, amit ajánlok, a következő: *a játékos ágenciája koncepcualizálható az értelmes választás lehetőségeireként, mely játékos cselekvésként avatár cselekvésben mérhető, és melyet a játékdizájn affordanciái és limitációi határoznak meg.*

Ez a definíció azokra a fogalmakra épít mind a játéktudomány, mind a játékdizájn területéről, amelyek a játékos cselekvése és a játék dizájnja közti kapcsolatot teoretizálják: értelmes választás (*meaningful choice*), játékos-avatár cselekvés, dizájnaffordancia (*affordance*), dizájnoltság és lehetőségter. Az alábbiakban ezeket bontom ki némi részletességgel.

Janet Murray szerint a cselekvés nem feltétlen jelenti azt, hogy a cselekvőnek ágenciája van, ahhoz szükséges, hogy a játék-mint-elbeszélés validálja a cselekvést.⁸ Egy cselekvés értelme azonban nem csak a narratíva szempontjából releváns cselekvés-következményekből nyerhető ki. Erről ír Katie Salen és Eric Zimmerman, amikor a jó dizájn alapfeltételének az értelmes játékot (*meaningful play*) nevezik meg, melynek

² Anthony Giddens: *The Constitution of Society*, University of California Press, 1984.

³ Vö. Bruno Latour: *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, 2005.

⁴ Vö. John Banks: *Co-Creating Videogames*, Bloomsbury Academic, London, 2013; Kishonna L. Gray – David J. Leonard (ed.): *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*, University of Washington Press, 2018; Bonnie Ruberg – Adrienne Shaw (ed.): *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, 2017.

⁵ Sebastian Domsch: *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlin, 2013; Sarah Stang: "This Action Will Have Consequences": *Interactivity and Player Agency*, In *Game Studies* 19/1 (2019); Karen Tanenbaum – Theresa Jean Tanenbaum: *Agency as Commitment to Meaning: Communicative Competence in Games*, in *Digital Creativity* 21/1 (2010) 11–17.

⁶ Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*, MIT Press, 1997.

⁷ Chad Habel – Ben Kooyman: *Agency Mechanics: Gameplay Design in Survival Horror Video Games*, in *Digital Creativity* 25/1 (2014) 1–14; Brendan Keogh: *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*, MIT Press, 2018.

⁸ Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*, i.m., 128.

két külön meghatározását ajánlják. Az alábbiakban mindkettőt mellékelem, ugyanis központi részét képezik az általam javasolt megközelítésnek:

„Az értelmes játék leíró definíciója: értelmes játék a játékos cselekvése és a rendszerben kiváltott következmény közötti kapcsolatból jön létre. Ez egy folyamat, amennyiben a játékos cselekszik a játék dizájnolt rendszerén belül, és a rendszer válaszol erre a cselekvésre. A cselekvés *értelme* a játékban a cselekvés és következmény közötti kapcsolatban rejlik.

Az értelmes játék értékelő definíciója: értelmes játék akkor fordul elő, amikor a kapcsolat cselekvés és játékrendszerbeli következmény között mind felismerhető, mind a játék nagyobb kontextusába beépített.

A felismerhetőség alatt azt értjük, hogy a játékos azonnal észlelni képes a cselekvés közvetlen következményét. Beépítettség alatt azt értjük, hogy a cselekvés következménye bele van szöve a játékrendszer egészbe.”⁹

Két dolgot érdemes kiemelni: először is, hogy a cselekvés értelmessége a játékos és rendszer interakciójából fakad, következésképpen nem a játék vagy a játékos inhereus tulajdonsága. Nem létezik önmagánál fogva, hanem a kettő közötti visszacsatolási hurokból (*feedback loop*) alakul ki, egymást kölcsönösen előidézvén. Másodszer, ahhoz, hogy az értelmesség (*meaningfulness*) sikeresen kialakuljon, a játékoscselekvés kihatásának érzékelhetőnek és a játékrendszeren belül relevánsnak kell lennie. Nem elég a visszacsatolási hurok, a hurkon belüli interakciópontoknak legalább észlelhetőnek, ha nem egyértelműnek kell lennie a játékos számára, és kapcsolódnia kell a cselekvés kontextusához. Például, egy „lövöldözős” játékban lehet, hogy az avatárnak van fegyvere, amivel képes a játékos lövedéket kilőni. De ha semmi nem jelzi a találatot (pl. hangeffekt, látványeffekt), akkor: valóban lelőtte a játékos a célt? Értelmes volt a cselekvés? Ezt jelenti a felismerhetőség és beépítettség. Ezt észben tartva, ha az értelmes játék a játékos inputja és a játék outputja közötti térben alakul, akkor érdemes kicsit közelebbről megvizsgálni ezt a két oldalt.

Szövegközpontú elméletgenerálást célozva a játékoscselekvés módszertani szempontból mérhető az avatár-fókuszú videójátékokban, ahol a játékoscselekvés lokusza az avatár maga, szemben például a stratégiai játékok számos bábuival.¹⁰ Az avatár-fókuszú játékokban a játékos egy bábun keresztül érintkezik a játékvilággal (*game-world*), legyen az ember, mint Gordon Freeman a *Half Life*-ban, állat, mint Donkey Kong, vagy egy ragacsos labda, mint a *Katamari Damacy*-ban. Ezen játékon belüli játékoseszköz tulajdonságairól számos szakirodalom született,¹¹ de egy közös szál, ami

⁹ Katie Salen – Eric Zimmerman: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004, 37.

¹⁰ Az avatár szó a szanszkrit avatára (अवतार) szóból ered, lásd Bjarke Liboriusen: *Avatars*, in Marie-Laure Ryan et al. (ed.): *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, 2014, 37–40.

¹¹ Vö. avatárdizájnról Joleen Blom: *The Dynamic Game Character: Definition, Construction, and Challenges in a Character Ecology*, Doktori disszertáció, IT University of Copenhagen, 2019; pszichológiai megközelítéséhez Katherine Isbister: *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Morgan Kaufman, Burlington, MA, 2006; performativitásról Emma Westcott: *The Player Character as Performing Object*, DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-player-character-as-performing-object/>; illetve az avatár mint fenomenológiai entitásról Daniel Vella: *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*, Doktori disszertáció, IT University of

áthatja ezeket, az a megkülönböztetés az avatár mint fikciós karakter és avatár mint cselekvést előmozdító eszköz között. Rune Klevjer szerint például az avatár elgondolható helyettesítő testként (*vicarious body*),¹² a játékos testet öltött ágenciája és jelenléteként (*embodied agency and presence*)¹³ és mint játszható karakter vagy perszóna.¹⁴ Hasonló megkülönböztetést tesz Daniel Vella, aki szerint a játszható figura (*playable figure*) két részre bontható: karakter és avatár, ahol az utóbbi úgymond lefordítja a játékoscselekvést a rendszer nyelvére.¹⁵ Tehát az ágencia megértéséhez tekinthetünk az avatárra mint a játékoscselekvés fő kifejezőjére, és megvizsgálhatjuk, milyen igék (*verbs*)¹⁶ érhetők el az avatár számára mind ludikus, mind reprezentációs funkcióját tekintve – mind avatárként, mind karakterként –, és ezek lehetőségterét hogyan formálja a játék dizájnja. Ez a megkülönböztetés azért különösen fontos, mert a játékok interaktív természetéből adódóan gyakran előfordulhat olyan játékhelyzet, ahol a két funkció között logikai zavar vagy feszültség van. Például ha unalmamban folyamatosan a helyben ugrás gombot nyomom a *Tomb Raider*-ben, az nagy eséllyel fest komikus képet egy magával mit kezdeni nem tudó, talán bolond nőről, ami nem összeegyeztethető a kompetens régész és kalandor Lara Croft karakterével. De a játszható figura mindkettőre képes: az ugrándozás cselekvését lokálisan megjelenítve, a történetvilággal összeegyeztethetetlenül.

A másik résztvevő az értelmes játék lehetővé tételében az, amit Salen és Zimmerman rendszernek nevez. Ez tágan értve elgondolható a játék formai adottságaiként – bár észben kell tartani, hogy ennek sok rétege van: nemcsak a történetvilág és a lokális helyzetek megjelenítése, de ott van még az, amit a játékfejlesztő Jesse Schell a játékmechanikák terének nevez. Schell fogalma a matematikai konstrukciók tereként gondolható el, ahol minden audiovizuális réteg le van fejtve, csak a funkció van a hangsúly.¹⁷ A tézis, hogy a játékos mit tud vagy nem tud tenni, bele van írva a játékba, nem új,¹⁸ és mivel a játékok alkotóelemeire is számos teória létezik,¹⁹ talán a legjobb viszszaemléskedni Jesper Juul nagyhatású szabálydefiníciójához: „A szabályok meghatározzák a *limitációkat* és *affordanciákat*. Megakadályozzák a játékosokat olyan cselekvések végrehajtásában, mint például ékszert készíteni dobókockából, de ezzel egy-

Copenhagen, 2015, [https://pure.itu.dk/portal/en/publications/the-ludic-subject-and-the-ludic-self-analyzing-the-iinthe-gameworld\(5877eb42-85c2-4795-9ffa-6625d00b3418\)/export.html](https://pure.itu.dk/portal/en/publications/the-ludic-subject-and-the-ludic-self-analyzing-the-iinthe-gameworld(5877eb42-85c2-4795-9ffa-6625d00b3418)/export.html)

¹² Rune Klevjer: *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Doktori disszertáció, University of Bergen, 2006, 95–96.

¹³ Rune Klevjer: *Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games*, in J. Sageng et al. (ed.): *The Philosophy of Computer Games*, in *Philosophy of Engineering and Technology* (2021), 17.

¹⁴ Uo.

¹⁵ Daniel Vella: *The Ludic Subject and the Ludic Self*, i.m., 221.

¹⁶ Aki Järvinen: *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doktori disszertáció, Tampere University, 2008, 139–143; Schell, *The Art of Game Design*, i.m., 130–144.

¹⁷ Jesse Schell: *The Art of Game Design*, i.m., 159–63.

¹⁸ Vö. Barry Atkins – Tanya Krzywinska (ed.): *Video game, Player, Text*, Manchester University Press, 2007, 6.

¹⁹ Vö. „unit operations” Ian Bogost: *Comparative Video Game Criticism*, in *Games and Culture* 1(2006), 41–46; “game mechanics” Miguel Sicart: *Defining Game Mechanics*, in *Game Studies* 8/2 (2008), <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

időben jelentést tulajdonítanak a cselekvéseknek és ez *affordál* értelmes játékoscselekvést, ami egyébként nem lenne elérhető.”²⁰ Juul itt az amerikai pszichológus, J. J. Gibson affordancia koncepcióját adaptálja, mely a dologgal való interakció lehetőségére utal (például egy kilincs megfoghatósága).²¹ Más szóval, egy tárgy megenged bizonyos használatokat, míg másokat korlátoz. A fogalmat az interakció dizájn (más néven IxD, vagy *User Interaction Design*) Donald Norman adaptálta a digitális világra.²² Norman Gibson affordancia fogalmára építve amellett érvel, hogy dizájnereként nem elég affordanciákat tervezni egy tárgyba, ezeket egyértelműen kommunikálni kell a felhasználó felé, jelzők (*signifiers*) formájában. Norman ezáltal hozzáadja Gibson eredeti definíciójához a dizájnoltság kvalitását: egy tárgy affordanciája nem inherens, hanem valami, amit a készítője hozzáad, beletervez a tárgyba. Az affordancia és ágencia fogalmát a játékfejlesztő páros Michael Mateas és Andrew Stern kapcsolta össze. Ők a játék materiális (*material*) és formai (*formal*) affordanciák cselekvéskorlátozásának egyensúlyában látják a játékos ágencia kialakulását.²³ Azonban, Rowan Tulloch érvelése mentén, a feltevés – miszerint a szabályok korlátozó, és ezen korlátozások függvényben alakulhat ki ágencia – problémás, mert megerősít egy olyan dinamikát, ahol a hatalmat egy külső forrás gyakorolja. Ahogy Tulloch is javasolja, produktívabb a szabályokra mint lehetőségteremtő dolgokra gondolni, és ekképpen az ágenciára úgy, mint ami nem a korlátozó szabályok *ellenére*, hanem azok *miatt* alakul ki.²⁴ Ez a megközelítés azért hasznos a videójátékok kontextusában, mert lehetővé teszi a játékoscselekvés lehetőségmezejének (*possibility space*) feltérképezését a videójáték dologi tulajdonságai vizsgálata által. Ennek két főbb következménye, hogy egyrészt az ágencia nem bináris kérdés, hanem fokozatai észlelhetők, és hogy az ágencia több dimenzióban alakulhat ki, például térben, időben vagy az avatár és a játéktér módosíthatóságában. Ezekkel a dimenziókkal részletesen másutt foglalkozom,²⁵ jelen tanulmány a narrativitással kapcsolatos dimenzióra koncentrálok.

Narratív-dramatikus ágencia

Manapság már az általános tudományos konszenzus az, hogy minden játék magában hordozza a narrativizálhatóság tulajdonságát, hol magasabb, hol alacsonyabb mértékben.²⁶ Az általam javasolt narratív-dramatikus ágencia dimenzió alapvetése, hogy

²⁰ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, MIT Press, 2005, 58.

²¹ James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston, MA, 1979.

Gibson munkájáról magyar elemzést kínál Szokolszky Ágnes – Kádár Endre: *James J. Gibson Ökológiai Pszichológiája*, in *Pszichológia* 2(1999), 245–285.

²² Don Norman: *The Design of Everyday Things*, Basic Books, New York, 2002, 9.

²³ Michael Mateas – Andrew Stern: *Interaction and Narrative*, in Katie Salen és Eric Zimmerman (ed.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, 2005, 654.

²⁴ Rowan Tulloch: *The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis*, in *Games and Culture* 9 (2014).

²⁵ Vö. Bettina Bódi: *Videogames and Agency*, Routledge, London, 2023 (megjelenés előtt); Bettina Bódi: *Can Playfulness Be Designed? Understanding Playful Design through Agency in Astroneer* (2019), in *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 12/1 (2021) 39–61.

²⁶ Vö. Marie-Laure Ryan: *Narrative Across Media*, University of Nebraska Press, 2014, 4–9.

a narratív potenciál jelenléte nem „igen/nem” kérdés, hanem fokozatokban mérhető: bizonyos játékok egyértelműbben narratívak, más játékok kevésbé egyértelműen. Ezt a fokozatosságot talán még jobban megvilágítja Henry Jenkins, amikor arról ír, hogy a videójátékok felfoghatók történetevokáló tereként (*evocative spaces*), ahol környezeti elbeszélés (*environmental storytelling*) zajlik térbeli történetek (*spacial stories*) által. Ezek a térbeli történetek „életre hívhatnak különböző, már jelenlévő narratív asszociációkat: szolgáltathatnak színteret a narratív események lejátszódásához; beágyazhatnak narratív információt a mise-en-scene-be; vagy megalapozást nyújthatnak emergens narratívákhoz.”²⁷ Más szóval nemcsak előre meghatározottan narratív kvalitással bíró elemek járulhatnak hozzá a játék narrativitásához, hanem más formai aspektusok is, például a *level design*. Ennek mentén azt állíthatjuk, hogy a narratív-dramatikus ágencia hasznos analitikai lencse annak feltérképezésére, hogy milyen és mekkora potenciált tartalmaz egy adott játék a narratíván töltött események előidőzésére.

A narratív és dramatikus ágencia közötti megkülönböztetés egy sokat tárgyalt dualitáson alapul, melyet mind az akadémikusok, mind a játékfejlesztők gyakran megemlítenek a játék kétféle narratív kvalitására vonatkozóan. Salen és Zimmerman például beágyazott (*embedded*) és emergens (*emergent*) narratívát különböztet meg,²⁸ a játékfejlesztő Richard Rouse III a könyvében fejlesztőtörténetet (*designer story*) és játékos-történetet (*player story*) említ.²⁹ Ken Levine dizájnér GDC előadásában pedig húzott és tolt narratíva (*push and pull narrative*) szerepel.³⁰ Ezek párhuzamba vonhatók egy másik fogalompárral, amely a videójátékot mint progresszió (*progression*) vagy emergencia (*emergence*) rendszerét írja le.³¹ Ennek mentén azt javaslom, hogy a narrativitással kapcsolatos ágenciát is kategorizáljuk kétféleképpen. Bár a valóságban valószínűleg számos történeti kvalitású játékmomentum leírható mindkét ágencia függvényében, a megkülönböztetésnek analitikai értéke van, mert közelebb hozhat minket annak megértéséhez, hogy milyen formákat ölthetnek a videójátékok narratív affordanciái, és ez milyen játékelményhez vezethet. Az alábbiakban emellett érvelek, hogy megkülönböztethetünk narratív és dramatikus ágenciát annak függvényében, hogy a narratív tulajdonsággal felruházható játékelem mennyire predetermináltan volt az.

A narratív ágencia analitikai keretezése a legtágabb értelemben véve azt teszi lehetővé, hogy kérdéseket tegyünk fel a játék megjelenítési potenciálja és az avatár cselekvése közötti kapcsolatáról. Más szóval, hogy milyen prototipikusan narratív elemek vannak, és milyen mértékben tekinthetők avatár cselekvést affordálóknak vagy

²⁷ Henry Jenkins: *Game Design as Narrative Architecture*, in K. Salen – E. Zimmerman (ed.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, 2006, 676–677.

²⁸ Salen – Zimmerman: *Rules of Play*, i.m., 382–385.

²⁹ Richard Rouse III.: *Game Design: Theory & Practice*, Wordware, Plano, 2005, 203–206.

³⁰ Ken Levine: *Storytelling in BIOSHOCK: Empowering Players to Care about Your Stupid Story*, GDC Vault, 2008. <https://www.gdcvault.com/play/301/Storytelling-in-BIOSHOCK-Empowering-Players>

³¹ Vö. Ernest W. Adams, J. Dormans: *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders Games, Berkeley, CA, 2012, 43–59; J. Soler-Adillon: *The Open, the Closed and the Emergent: Theorizing Emergence for Videogame Studies*, in *Game Studies* 19/2 (2019). <http://gamestudies.org/1902/articles/soleradillon>

limitálónak. Például: van háttértörténet? Mik a főbb történetmomentumok (*story beats*)?³² Vannak más médiumokat remedialó³³ szekvenciák, amelyek jelentősen korlátozzák az avatár cselekvőkészségét (például fotográfia, mozi vagy képregény)?³⁴ Vannak előre meghatározott eseményszekvenciák, amelyek részlegesen korlátozzák az avatár cselekvőképességét?³⁵ Egy időben sokan mellett érveltek, hogy a *cut-scene* megakadályozza az ágenciát,³⁶ de ez nem feltétlen igaz. A „lövöldözős” játékoknál gyakori a *cut-scene* használata, ami tagadhatatlanul leszűkíti az avatár/játékos cselekvésterét a központi játékmecanikák felfüggesztésével. Azonban ezek gazdagítják az avatár reprezentációs funkcióját azáltal, hogy a személyiségéhez újabb rétegeket, emlékeket, motivációt adnak. Ezt nevezi Cheng reprezentációs ágenciának (*representational agency*),³⁷ ami akképpen valósul meg, hogy a beágyazott jelenet olyan érzést kelt, mintha a játékos/avatár egy film főszereplője lenne. Mindezek mellett, és Jenkins szavaira emlékezvén, a narratív ágencia analitikai fogalma lehetővé teszi, hogy megvizsgáljuk miként járulnak hozzá az elbeszélői kvalitáshoz más játékmecanikák. Ilyen például a párbeszéd-kerék (*dialogue wheel*), ahol az avatár más nem játékos karakterekkel beszélget, és a lehetséges válaszok rávetített menüként érthetők el. Vagy a *level design* és egyéb textúrák, illusztrációk, jelmezek, alkotóelemek (gyűjtőnéven *art*) amelyeknek részletei a történetmesélés részének tekinthetők. Nem utolsó sorban arra is rávilágít ez az analitikai keretezés, hogy milyen dialógusok és predeterminált viselkedések (*scripted behaviour*) vannak a karakterekbe és helyzetekbe írva, milyen módon van a játék mitológiája és fikciós világa (*game lore*) kialakítva és kommunikálva. Mindezeket figyelembe véve, a narratív ágencia mint analitikai kategória az avatár reprezentációs funkciójában érdekelt elsősorban, ami azt jelenti, hogy a játékot mint narratív reprezentációt és nem interaktív szimulációt közelíti meg.³⁸

Továbbá a narratív ágencia nemcsak azt teszi lehetővé, hogy ezeket a prototipikusan narratívnak szánt elemeket kategorizáljuk, hanem azt is, hogy megvizsgáljuk, hogyan vannak strukturálva, és hogy a játékos mennyiben tudja őket módosítani vagy beavatkozni a megjelenésükbe. Ez a narratív ágencia leggyakrabban értett jelentése.

³² M. Mochocki: *Story Beats as Micronarrative Units for Ludonarrative Analysis*, Centre of Excellence in Game Culture Studies Blog, 2020. április 27., <https://coe-gamecult.org/2020/04/27/story-beats-as-micronarrative-units-for-ludonarrative-analysis/>

³³ Jay D. Bolter – Richard Grusin: *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 2000.

³⁴ Másnéven *cut-scene*. Vö. Rune Klevjer: *Cut-Scenes*, in Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (ed.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2013, 301–309.

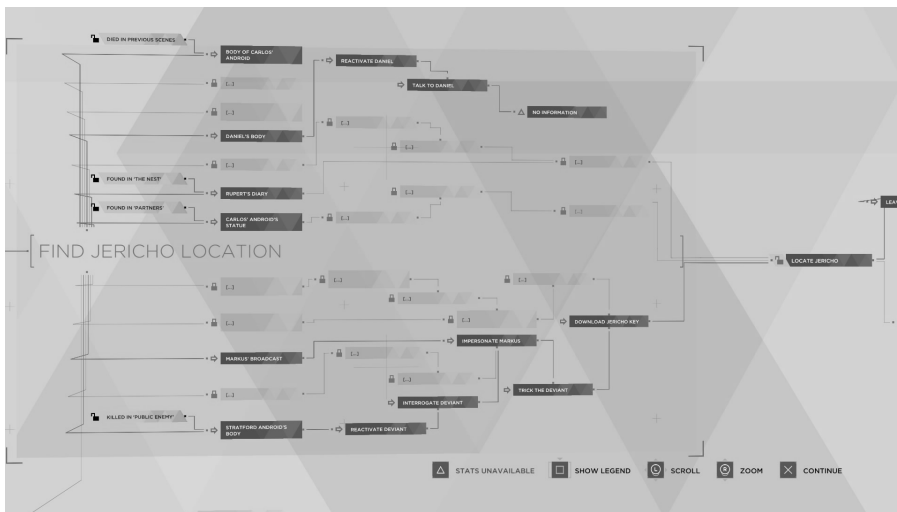
³⁵ Más néven *scripted event*. Vö. Jan-Noel Thon: *Narrative Comprehension and Video Game Story-worlds*, in Bernard Perron – Felix Schröter (ed.): *Video Games and the Mind: Essays on Cognition, Affect and Emotion*, McFarland, Jefferson, 2016, 15–31.

³⁶ Vö. N. Falstein: *Understanding Fun: The Theory of Natural Funativity*, in S. Rabin (ed.): *Introduction to Game Development*, Charles River Media, 2005, 92–65.

³⁷ Paul Cheng: *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity, and Agency and the Video Game Cut-Scene*, DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play, University of Tokyo, 17, <http://www.digra.org/digital-library/publications/waiting-for-something-to-happen-narratives-interactivity-and-agency-and-the-video-game-cut-scene/>

³⁸ Vö. Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, in Mark J. P. Wolf – Bernard Perron (ed.): *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London, 2003, 221–235; Kiss Gábor Zoltán: *Efemer Galériák: Videó Játék Kritikai Megközelítésben*, Gondolat, Pécs, 2013, 54.

Akadémikusok és dizájnerek egyaránt számos stratégiát ajánlottak különböző interaktív narratív struktúrák kategorizálására, melyek központi témája az volt, hogy a játékos/avatár egyirányú úton van vezetve az előre meghatározott történetben, vagy a narratív élmény kevésbé lineárisan tervezett. Ezt a nonlinearitást címszóval tárgyalták.³⁹ Bár a nonlinearitás koncepciója a narratív ágencia központjában van, fontos különbséget tenni a két nonlinearitás: a médiumspecifikus nonlinearitás, ami a játékok interaktivitásából adódik, vagyis mikor különböző játékhelyzetek többféleképpen alakulnak játékos- és játékmenetek függvényében; és a nonlinearis narratív progresszió dizájn között, ami előre eltervezetten elágazó elbeszélést jelent. Az utóbbira koncentrálna, a narratív ágencia analitikai keretezése lehetővé teszi annak vizsgálatát, hogy vannak-e narratív útelágazások (*forking path*),⁴⁰ és milyen metaforákkal írható le a szerkezetük (vektor oldalágak, fa, útvesztő).⁴¹



Egy lehetséges történetiteráció a *Detroit: Become Human* című játékban⁴²

Erre példák a Quantic Dreams stúdió játéka, melyek központi mechanikája, hogy az elbeszélés folyamával kapcsolatos döntéseket egy, a játékfikció világát alkotó

³⁹ Vö. Mary DeMarle: *Nonlinear Game Narrative*, in Chris Bateman (ed.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, Charles River Media, Boston, 2006, 71–84; Barry Ip: *Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Findings*, in *Games and Culture* 6/2 (2011) 103–134.

⁴⁰ Vö. Espen Aarseth: *Nonlinearity and Literary Theory*, in George Landow (ed.): *Hyper/Text/Theory*, Johns Hopkins University Press, 1994, 51–86.

⁴¹ Marie-Laure Ryan: *Narrative as Virtual Reality 2*, Johns Hopkins University Press, 2015, 165–175.

⁴² Vö. Jancsovics Klaudia: *Detektívtörténetek Moretti rendszerében. Alkalmazható-e a Távolsági Olvasás a Videójátékokra?*, in *Literatúra* 46/3 (2020); O. Réti Zsófia: *A videójáték mint ideológiaszimulátor: Detroit: Become Human*, in *Apertúra* 2021. tavasz, <https://www.apertura.hu/2021/tavasz/o-reti-a-videojatek-mint-ideologiaszimulator-detroit-become-human/>

játékterekre rávetített menü keresztül kell meghozni. A *Detroit: Become Human*⁴³ poszthumán ágenciát és a mesterséges intelligencia szabadságát szociopolitikai és filozófiai szemszögből tematizálja: a játékos három avatárt irányít, akik egyéni történetszála rendszeresen összefonódik, majd szétválik a játék folyamán. A játék központi kihívása történetelágazódáshoz vezető döntéshelyzetekre fókuszál. Ezek előre meghatározott eseményszekvenciákba (*scripted events*) vannak beágyazva, melyek változó mértékben csökkentik az avatár mozgás- és cselekvőképességét. A játék a játékost/avatárt újra és újra komoly döntéshelyzetek elé állítja, mely döntés realizál egyet a komplex, elágazódásokkal teli történethálózatból

Ilyen szempontból a narratív útelágazódások a narratív ágencia iskolapéldájának tekinthetők.

Mindezen túl a játékdizájn egy másféle narrativitással kapcsolatos ágenciát is affordálhat, amit a játékkal mint játszható szabályok rendszerével (*ludic system*) való interakció hív életre. Ugyanis azon játékmecanikák, amelyek a szabályokat, célokat, kihívásokat és egyéb struktúrákat határozzák meg, és melyeket a fejlesztők nem feltétlen alkottak narratív tulajdonságot hordozónak – mint egy *cut-scene* például –, mindezek ellenére hordozzák a lehetőséget, hogy narrativizálható eseményeket generáljanak. Lásd a fent említett esetet, amikor Lara Croft egy helyben ugrál. Mint ahogy Salen és Zimmerman írja, a játék mint játszható szabályrendszer generálta események ok-okozati kapcsolattal összefűzött sorozata logikus és kontextusfüggő, ebből adódóan dinamikus és megismételhetetlen szekvenciákat hív elő, melyet az adott játékos narratívaként értelmezhet.⁴⁴ Például egy nehéz ellenséggel való találkozás során az avatár komoly sérülése és alacsony életszintje dilemma elé állíthatja a játékost: felvállalja a kockázatot a dicsőséget üldözve, értékes zsákmányt remélve, vagy visszahúzódik, és elbújva gondoskodik sérüléseiről, illetve feltölti a készleteket? A dramatikus ágencia fogalma ezekre a kérdésekre segít választ keresni.

A dramatikus ágencia előidézése azáltal segíthető, amit a játékfejlesztő Raphael Chandler mitocentrikus narratív dizájnnak (*mythocentric narrative design*) hív. A logocentrikus narratív dizájnnal (*logocentric narrative design*) szemben a mitocentrikus narratív dizájn „tárva nyitott és szabadon bolyongható terekből áll, melyeket a fejlesztők kreáltak játékos cselekvésre. A játékos mint a lényegi játékélmény szerzője, szabja meg a célokat és eszközöket, melyek a játékos rendelkezésére állnak. A logocentrikus dizájnnal ellentétben a fejlesztők elősegítik, nem pedig kreálják a lezajló eseményeket.”⁴⁵ Az ágencia dramatikus keretezése lehetővé teszi tehát az emergens, dizájnnak által elősegített, *de nem kreált* narratív kvalitás detektálását, mely szükségszerűen más minőségben és alacsonyabb mértékben predeterminált, mint az eddig említett narratív affordanciák. A dramatikus ágencia affordanciák olyan történetek lehetőségterét alkotják, melyek kontextusfüggőek, tehát minden játék helyzetben másképpen alakulnak, és csak akkor megismételhetők, ha a játékmenet minden egyes mozzanatát rekreáljuk, de még akkor is, a játék audiovizuális komplexitásától függően (például a különböző avatár mozgásanimációkkal), van esély, hogy eltérő eseményszekvenciát hívunk életre. Ennek mentén a dramatikus ágenciáról elmondható, hogy az avatár ludikus funkciójához jobban kötődik, mint a reprezentációhoz, bár nem kizárólagos-

⁴³ Quantic Dream, 2018

⁴⁴ Salen – Zimmerman: *Rules of Play, i.m.*, 38.

⁴⁵ Raymon Chandler, *Game Writing Handbook*, Charles River Media, Boston, 2007, 102–108.

san, hiszen a ludikus események, függetlenül attól, hogy beleillenek-e a történetvilág (*storyworld*) logikájába, lokálisan meg vannak jelenítve. Például az avatár ludikus funkciója – miszerint utazhat a játéktérben –, többféleképpen lehet megjelenítve: futás, lovaglás vagy autóvezetés formájában.

A „dramatikus” szót az (elsősorban angolszász) játékefejlesztő közösség önteoriázó erőfeszítései inspirálták, ahol hosszú hagyománya van annak, hogy a játék szabályai és céljai által létrehozott játékosélményt „dramatikusnak” (*dramatic*) nevezzék. Például az arisztotelészi drámai közlésforma kategóriájára építve, a játékefejlesztő Michael Mateas úgy definiálta az interaktív dráma által felkínált ágenciát mint inhe-rens dramatikus élmény, amit a kiegyensúlyozott játékdizájn vált ki.⁴⁶ Janet Murray hasonlóképpen úgy írja le a dramatikus ágenciát, mint „az interaktor szándéka, elvárásai és cselekvései, melyek összhangban vannak a narrativizálható eseményekkel melyeket a játék mint rendszer generál”.⁴⁷ A dramatikus ágencia fogalmának segítségével jobban megérthetjük, miképpen támogatja a játékdizájn a különböző tervek, cselek és húzások, blöffök, stratégiák és sorsváltoztató tettek kialakulását.⁴⁸ Ez az analitikai kategória rávilágít arra, hogy a játékefejlesztő és akadémikus Tracy Fullerton által dramatikus elemeknek (*dramatic elements*) nevezett jelenségek miképpen hoznak létre érzelmeket a játékosban a formai elemek (*formal elements*) drámai kontextussal való felruházásával.⁴⁹ Az avatárközpontú videójátékokban a dramatikus ágencia arra világíthat rá, hogy hogyan teszi lehetővé vagy hogyan limitálja a játékosztori (*player story*)⁵⁰ emergenciáját a játék dizájnja a pillanatról pillanatra alakuló játékmenetben. Ezek a játékosztörténetek koherensek-e a történetvilág (*storyworld*) logikájával, melyet a nagyobb mértékben predetermináltan narratív játékdizájn affordanciák hívnak életre, vagy amit a játékos/avatár „ír”? Más néven, csalás, modding vagy glitch eredménye?⁵¹

Honnan tudható, hogy a generált esemény narratív tulajdonságot hordoz? Ennek megválaszolásában a narratológia fogalomtára nyújthat segítséget, azon belül is az eseményszerűség (*eventfulness*) fogalma. Peter Hühn kétféle eseményt különböztet meg az elbeszélésben: esemény mint (egyértelmű) állapotváltozás, és esemény, ami

⁴⁶ Michael Mateas: *A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games*, in *Digital Creativity* 12/3 (2001) 140–152.

⁴⁷ Janet H. Murray: *Did It Make You Cry? Creating Dramatic Agency in Immersive Environments*, ICVS 2005: *Virtual Storytelling: Using Virtual Reality Technologies for Storytelling*, Springer, Berlin, 83–94.

⁴⁸ Marc LeBlanc: *Tools for Creating Dramatic Game Dynamics*, in Katie Salen – Eric Zimmerman (ed.): *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, MIT Press, 2006, 439.

⁴⁹ Tracy Fullerton: *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. CRC Press, Boca Raton, 2014, 41.

⁵⁰ Az amerikai játékefejlesztő, Richard Rouse III sokat hivatkozott megkülönböztetése designer story és player story között, ahol az előbbi az a történet, amit a fejlesztő akar elmesélni, az utóbbi pedig a játékmenet története. Nem teljesen különböző a fabula és szűzsé megkülönböztetéstől, de a játékos interakcióját is figyelembe veszi.

⁵¹ Vö. modding témájában Olli Sotamaa: *When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture*, in *Games and Culture* 5/3 (2010) 239–255; a csalásról Mía Consalvo: *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, MIT Press, 2007; és a transzgreszív és szubverzív játék témájában Elvira Mortensen et al.: *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, New York, 2015.

kontextuális tényezőktől nyeri jelentőségét, másfajta változást implikálva. Ez utóbbi esemény a környezete által kel életre, amennyiben egy diegetikus karakter, a narrátor vagy az olvasó maga értelmezi és interpretálja az állapotváltozást, és nevezi annak.⁵² Ezt még tovább bonthatjuk Wolf Schmidre hivatkozva, aki amellet érvel, hogy az eseményszerűség nem bináris, hanem fokozatok kérdése, attól függően, hogy az események tartalmazzák-e – és milyen mértékben – az eseményszerűség alábbi feltételeit: relevancia, kiszámíthatatlanság, kitartóság, visszafordíthatatlanság, és megismételhetetlenség.⁵³ Mindezeket figyelembe véve, a dramatikus ágencia feltételének tekinthető tehát, hogy az esemény vagy eseményszekvencia eleget tegyen az eseményszerűség fenti feltételeinek.

Bár a legtöbb játékhelyzet tekinthető dramatikus ágencia affordanciának, a játékdizájn bizonyos aspektusai nagyobb valószínűséggel támogatják nagyobb mértékű dramatikus ágencia kialakulását. Erre jó példaként szolgálhatnak a procedurálisan generált tartalommal rendelkező játékok. Szemben a követlenül, úgymond „kézzel készített tartalmakkal”, mint például egy adott pálya teljes lemodellezése, ahol minden építőelem (bokor, épület, karakter) ugyanott és ugyanakkor van minden játékmenet és játékos számára, a procedurálisan generált tartalmak sajátossága, hogy a (különböző fokozatú) rendszer véletlenszerűen generálja a tartalmat a fejlesztők által előre meghatározott szabályok mentén.⁵⁴ Például a textúrákat, térképeket, a nyersanyagok mivoltát, elhelyezkedését és hozzáférésük feltételeit vagy kihívásokat és legyőzésük feltételét.⁵⁵ A *roguelike*⁵⁶ játékok, mint a *The Binding of Isaac* vagy az *Enter the Gungeon* műfaji esztétikájának alapköve a procedurális tartalomgeneráció. Ilyen játékok fő mechanikái a random vagy részlegesen random generált játékterek, tárgyak, nyersanyagok, eszközök és tapasztaltpontok gyűjtése és menedzselése, valamint a permanens halál (*permadeath*), ami azt jelenti, hogy a játékprogresszió nem menthető, és ha az avatár „meghal”, akkor a teljes játékot előlről kell kezdeni.⁵⁷ Ebből következően minden végigjátszás és majdnem minden játékhelyzet egyedi. A játékos/avatár egy olyan játéktérben mozog, mely kizárólagosan arra az adott játékhelyzetre lett generálva és minden játékmenet esetén máshogy

⁵² Peter Hühn: *Event and Eventfulness*, in Peter Hühn et al. (ed.): *The living handbook of narratology*, Hamburg University Press, https://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Event_and_Eventfulness

⁵³ Wolf Schmid: *Narrativity and Eventfulness*, in Tom Kindt – Hans-Harald Müller (ed.): *What Is Narratology? Questions and Answers Regarding the Status of a Theory*, De Gruyter, Berlin, 2003, 36–39.

⁵⁴ Vö. J. Togelius, N. Shaker, M. J. Nelson: *Introduction*, in N. Shaker et al. (ed.): *Procedural Content Generation*, Springer International Publishing, Cham, 2016, 1–15.

⁵⁵ Nem összetévesztendő a játék procedurális retorikájával. Vö. Ian Bogost: *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2007; Kiss Gábor Zoltán: *Iteráció és dizájn a videojáték elméletében*, in *Apertúra* 2011. tavasz, <https://www.apertura.hu/2011/tavasz/kiss-iteracio-dizajn-videojatek-elvelet/>

⁵⁶ A műfaj nevét a *Rogue* című, 1980-ban kiadott játékról kapta, mely elsőként kombinálta ezeket a mechanikákat.

⁵⁷ Erről van elérhető szakirodalom mind filozófiai szemszögből (tehát hogy mi számít halálnak), mind játékmekanika szempontjából: miképpen lehet ezt érdekesen beleépíteni a progressziódizájnba. Erről lásd Copcic, A.; McKenzie, S.; Hobbs, M.: *Permadeath: A Review of Literature*. '13 IEEE – International Games Innovation Conference (IGIC), Vancouver, BC, 2013, 40–47.

néz ki és van berendezve, a kihívások más időkben és más helyekről érkeznek, a beszerzett zsákmány vagy kincs pedig mindig más. Mivel az avatár „halálát” azzal bünteti a játék, hogy a játékos elveszíti az addig elért progressziót, illetve esetenként a felhalmozott nyersanyagot és eszközöket is, a játékos nagy valószínűséggel többször újrajátssa a szinteket, mielőtt sikerrel jár.



Procedurálisan generált játéktér és ellenségek a *Binding of Isaac* című játékban

Ekképpen a *rougelike* játékok a dramatikus ágencia iskolapéldájának tekinthetők: a történetek, melyek generálódnak, kevésbé szigorúan szerkesztettek a fejlesztők által, a *cut-scene* jellegű jelenetek kevésbé gyakoriak. A játékmomentumok narratív kvalitása kevésbé származik ezekből a mechanikákból, hanem más, kevésbé tipikusan elbeszélő, nem prototipikusan narratívnek szánt játékmechanikák segítik elő, mint a *level design* vagy a nem játékos entitások, ellenségek és barátok felbukkanása, viselkedése.

Gibson és Norman affordancia-elméletére építve a tanulmány amellől érvelt, hogy az ágencia konceptualizálható a mindenkori játékos cselekvési lehetőségtereként; hogy az ágencia megfigyelhető mint a játékdizájn affordanciája; és végül hogy az ágencia több dimenzióban manifesztálódhat, és a narrativitással kapcsolatos ágencia egyrészt fakadhat a fejlesztők által szándékosan elhelyezett elbeszélés természetű játékmechanika, másrészt helyzetspecifikus, az adott játszás-szituációra kizárólagosan jellemző emergenciából. Az akadémikus és játékfejlesztői diskurzus fogalomtáráinak megvizsgálásával ezt a kettősséget a *narratív-dramatikus ágencia* fogalmával írtam le. Ez a megközelítés abban segített, hogy leválasszuk a videójátékok narratív potenciáljának elemzését más történetmesélési médiumok fogalom- és szótáráról. A tanulmány egy olyan keretrendszert javasolt, amit a játékfejlesztői diskurzus informál, ezáltal csökkentve a távolságot azok között, akik készítik a játékot és akik gondolkodnak róla.

Ezen a ponton fontos hangsúlyozni, hogy bár a tanulmány a narratív-releváns ágenciát helyezte középpontba, ez nem az egyetlen dimenziója az értelmes játékos-

cselekvésnek. Az ágeniciát csak narratív jelenségként leírni redukív, mert leegyszerűsíti a videójátékot történetmesélésre, és a játszást történetbefogadásra és értelmezésre, amikor más funkciók és tapasztalások is megfigyelhetők.⁵⁸

⁵⁸ Vö. a játékdizájn kiváltotta érzelmek kategorizálásáról: Aki Järvinen: *Understanding Video Games as Emotional Experiences*, in Bernard Perron – Mark J. P. Wolf (ed.): *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 2009, 85–108; félelemről Bernard Perron: *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*, Bloomsbury, New York, 2018, 66–127; dizájn-erperspektívákhoz Katherine Isbister: *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press, Cambridge, 2016, 1–42; ágenicia és érzelem témájában Torben Grodal: *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*, Oxford University Press, 2009, 158–181.

