

Kisantal Tamás

## Játsszunk történelmet! A számítógépes játékok történelemkonceptiói

*„Képzeljétek, a lányoméknak nagy számítógépes játék rajongók, és van egy olyan játékuk, ami a középkori Firenzében játszódik. 3 dimenziós a játék, a grafika gyönyörű, nagyon érdekesnek láttatja az akkori firenzei épületeket. A jelentős épületek tökéletesnek néznek ki, de már a hitelesség az első kockáknál odavolt, mert a játék 1476-ban játszódik talán, de lehet, hogy 48-ban, mert sokat emlegették a Pazzikat, és a két főszereplő egy testvérpár, akik talán lehetnek a Medici fivérek. Mindenesetre még a történet nem egyértelmű, de nem is ez a lényeg, amiért írtam róla. Állítólag nagyon komoly stáb igyekezett hitelessé formálni a középkori környezetet, de az első jelenetben lévő Ponte Vecchiót a mai állapotában, a Vasari folyosóval mutatja, igaz, az üzletekben húst árulnak. És szerepel benne már a Dávid szobor is. Na de ettől még érdekes az egész, a város valóban csodaszépnek tűnik. Néhol még a sarkokban szemétkupacok is vannak:-)”*

A fenti idézet egy Firenzéről szóló internetes fórumról származik,<sup>1</sup> és az *Assassin's Creed II* című videojátékról van benne szó. A bejegyzés egyszerre különös és tipikus. Különös, hiszen egy számítógépes játékkal kapcsolatban tipikusan nem szokott felhőrdülni a játékos amiatt, hogy egy 15. századi színtéren mit keres a 16. század elején elkészített Dávid-szobor vagy a még későbbi Vasari-folyosó. Kivéve persze akkor, ha egy történész vagy egy Firenze-rajongó játszik, aki egészen mást keres egy játékban, mint egy „átlagos” felhasználó: nem, vagy nem csak azért veszi a kezébe a kontrollert, és ül a képernyő elé, hogy szórakozzon, teljesítse az adott játék célját, hanem valamilyen más élményre is vágyik – mondjuk a 15. századi Firenze lehető legpontosabb látványára, vagy valamilyen kvázi-történelmi tapasztalatra. Vagyis, Umberto Eco „mintaolvasó”-fogalmát kölcsönvéve<sup>3</sup> és áttéve saját diskurzusunkra: a fórum írója nem volt éppen az *Assassin's Creed* „mintajátékosa”, amennyiben a játék által implikált ideális stratégiáktól kissé eltérő módon viszonyult hozzá, sokkal erősebb hangsúlyt helyezett a hitelességre, a pontos megfelelésre. Másfelől a játék szellemiségétől mégsem teljesen idegen a hozzájárulás, hiszen alkotóinak egyik fő célja az volt – legalábbis az *Assassin's Creed*hez kapcsolódó promóciós kampány során erősen kiemelték –, hogy, bár a történet fikcionális, a játékélmény mégis képes legyen valamit éreztetni a korabeli reneszánsz Itália városállamainak miliőjéből. Ahogy a producer, Sébastien Puel egy, a promóció alatt éppen Firenzében adott interjúban elmondta, a tervezők nagyon

<sup>1</sup> [[http://forum.index.hu/Article/showArticle?na\\_start=120&na\\_step=30&t=9154072&na\\_order=](http://forum.index.hu/Article/showArticle?na_start=120&na_step=30&t=9154072&na_order=)] 2012. május 14.

<sup>2</sup> Fejlesztő: Ubisoft, 2010.

<sup>3</sup> Eco, 1995. 26–28.

fontosnak tartották a történelmi atmoszféra megteremtését, hogy ezáltal valami olyan munkát hozzanak létre, ami egyformán jól teljesít a történelmi hangulat és a játékélmény terén. Ennek érdekében több itáliai városba is ellátogattak, körülbelül tíz-tizenkétezer fotót készítettek, amennyire lehetett, megpróbálták rekonstruálni nem csak a hajdani helyek kinézetét, hanem azok sajátos légkörét is, hogy ha az *Assassin's Creed* történelmileg valóságos nem is lehet (már csak a sci-fit az összeküvés-elmélet alapú múltképpel ötvöző története miatt sem), legalább meggyőző, hihető legyen.<sup>4</sup> Vajon a kétségkívül igen látványos és részletes grafika segítségével sikerült, sikerülhetett-e „történelmi atmoszférát” teremteni, a játékélmény lehet-e valamiféle kvázi-történelmi tapasztalat is egyben?

A kérdés persze leginkább retorikai, s első körben történészi szempontból talán maga az a felvetés is komolytalannak tűnhet, hogy egy játéknak egyáltalán ilyen irányú aspirációja is legyen. Még ha különösebben nem is akarnék belemenni a videojátékok önálló és legitim médiumként való elismertetését övező, olykor igen heves viták taglalásába,<sup>5</sup> annyi mindenképpen elmondható, hogy már túlságosan nagy horderejű kulturális (és üzleti) jelenségről van szó, nem lehet minden további nélkül szemet hunyni felette, vagy a „haszontalan időöltés”, rosszabb esetben a „népbutítás” címkéket ráaggatva tudomást sem venni róla. E tanulmány nem akar amellett érvelni, hogy a videojáték valami „komoly”, netán „művészi” alkotás volna, de amellett sem, hogy ne lenne az. A videojátékokat önálló médiumnak tekintem, s a médium alkotásain belül a történelmi témájú játékok ábrázolásmódját, a „történelmi atmoszféra” megteremtésének lehetőségeit szeretném alaposabban körüljárni, mely, reményeim szerint, talán a játékok (önmagában is fontos) kérdéskörén túl is tanulsággal bírhat, a történelem tapasztalatának módjait, lehetőségeit általánosabban is érintheti. Nem véletlenül írtam tapasztalatot vagy korábban élményt, nem pedig „megjelenítést”, „ábrázolást” vagy reprezentációt, hiszen bár a játék során egyfelől megjelenik előttünk valamilyen kép (legyen ez egy város, mint az *Assassin's Creed*-ben, vagy akár csak egy absztraktabb tér, mint mondjuk a *Civilization*<sup>6</sup> esetén), és legtöbbször kibontakozik egy történet, a játékélményt mégsem egyedül ezek hozzák létre. Ami a videojátékot (első lépésben szigorúan formailag véve) leginkább megkülönbözteti mondjuk a történelemkönyvektől, regényektől, filmektől, az a részvétel immerzív tapasztalata: a játékot nem szemléljük, hanem irányítjuk, a kibontakozó történetnek szereplői, részesei vagyunk (még ha csak virtuálisan is), és döntéseinken, fizikai, intellektuális reakcióinkon múlik az események végkimenetele.

Többek között éppen e közvetlenség miatt jelent kihívást a videojáték azon gondolkodók számára, akik más diszciplínák (leggyakrabban az irodalomtudomány körébe tartozó narratológia vagy a filmelmélet) eszköztáraival felvértezve igyekeznek közelíteni a témához. A játékok például tartalmazhatnak (és általában tartalmaznak is) narratív elemeket, de nem feltétlenül ez a legdominánsabb bennük, a játékélményt nem elsősorban a történet követése, megértése biztosítja, hanem maga a *játszhatóság*, amelyre a szakirodalom a szimuláció fogalmát alkalmazza. Ahogy a játékfejlesztő és teoretikus Gonzalo Frasca a hagyományos mé-

<sup>4</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=mcMZnZ4nR10] 2012. május 14.

<sup>5</sup> Bővebben lásd: JENKINS, 2011.

<sup>6</sup> Syd Meier videojáték-sorozata, az első darab 1991-ben készült a MicroProse cégnél.

diumok és a videojátékok egyik legfőbb különbségét megfogalmazta: az előbbieket alapvetően reprezentáció-elvűek, vagyis az általuk közvetített dolog valaminek a jele, referenciája (mint például egy kép esetén), vagy (mondjuk egy filmnél) egy narratíva kibontakozása. A videojátékok fő sajátása ezzel szemben a szimuláció, mely egy bizonyos folyamat modellálásaként sajátos interakcióban áll a befogadóval – emiatt a befogadás fogalma sem igazán releváns, hiszen a fogyasztás, az értelmezés, a szemlélet helyett sokkal inkább a használat, a tevékenység lesz rá jellemző. Frasca látványos példája szerint egészen máshogy viszonyulunk mondjuk egy repülőgép fényképéhez, egy, a leszállás folyamatát bemutató filmhez, valamint egy repülőgép-szimulátorhoz. Míg az előbbieket egy valódi gépre utalnak, reprezentálják azt, a film pedig valamilyen narratív értelmezést is generál (például éppen kényszerleszállás, rutin landolás stb. folyik), addig a szimulátor esetében a játékos közvetlen befolyással bír a végkifejletre, tudásán és ügyességén (valamint, nem utolsósorban, célján) múlik, hogy milyen lesz a repülés vagy a földre való érkezés.<sup>7</sup> Persze közben a játékok narratív elemeket is felhasználnak: a legtöbb, komolyabb, nagyobb szabású videojátéknak van valamilyen kerettörténete, melyet a játékos passzívan megvalósít – azaz végigjátssza a pályát: ilyenek a korai szubjektív nézőpontú, lövöldözős játékok (FPS – *first person shooter*), vagy a kalandjátékok jó része. De a játékmenet szabadabb is lehet, több küldetés, történetlehetőség, séma közt mozoghat – például a szerep- és stratégiai játékok legtöbbjénél, de néhány éve az akciójátékoknál is egyre jellemzőbb az ilyen „nyitott világ”-struktúra.<sup>8</sup> A játékos beteljesíthet egy történetet, de maga a játékelmény alapvetően performatív jellegű (ennyiben jobban hasonlít például egy színházi előadásban való játszáshoz, mint annak nézéséhez). Természetesen nem csak a videojátékokra jellemző ez, hanem a játékokra általában: a Roger Caillois által meghatározott *ludus* lényege, hogy a *paidia* nyers, gyermeki játékosztónét mederbe terelve, szabályokba rendezve aktusként működjön, s szerezzen örömet.<sup>9</sup> Ha úgy akarjuk, a sakknak, a számháborúnak, a futballnak is van története (kisebb-nagyobb mértékben mindhárom a csatát vagy a háborút modellezi), ám miközben játszunk, a narratív struktúra inkább csak az elérendő végcél szempontjából releváns. A performatív élmény tekintetében pedig ehhez hasonlíthatóak (hogy témánkhöz közelítsünk) a történelmi újrajátszások, a hagyományörző klubok, körök eseményrekonstrukciói, szertartásai is, amikor az adott közösség korhű ruhákban újra előad valamilyen hajdani eseményt, ezzel a résztvevőknek nem csupán a befogadás, hanem az átélés érzetét ígérve.<sup>10</sup>

<sup>7</sup> FRASCA, 2008. 128–129.

<sup>8</sup> Már az 1984-ben megjelent, azóta legendássá vált *Elite* (fejlesztő: Acornsoft) című első nézőpontos űrhajós játéknál viszonylag szabad mozgástérrel rendelkezett a felhasználó, maga választotta meg küldetéseit. Az igazi áttörést később a *Grand Theft Auto* (GTA, fejlesztő: Rockstar Games, 1997) hozta meg. Itt és folytatásaiban egy nagyvárosi bűnöző szerepébe bújva eldönthetjük, merre és milyen közlekedési eszközzel menjünk, kivel lépünk kapcsolatba, s viszonylag szabad kezét kapunk a feladatok teljesítésében.

<sup>9</sup> GOW, 2004.

<sup>10</sup> A témáról bővebben: MCCALMAN–PICKERING, 2010.; szélesebb kontextusban, a kortárs populáris történelem egyéb jelenségei (például a videojátékok) mellett elemezve: GROOT, 2009. 105–123.

## Játék és történelem – lehetőségek, aggodalmak

Mindez szempontunkból akkor különösen érdekes, ha a videojáték maga történelmi jellegű: ilyen témát dolgoz fel, bizonyos eseményeket (általában csatákat, hadjáratokat) idéz, vagy magát a mindennapi életet szimulálja (legalábbis ezt hirdeti magáról – mint például a *The Sims Medieval*<sup>11</sup> című játék), esetleg a történelem egészének menetét próbálja modellálni (akárcsak a *Civilization*-sorozat).<sup>12</sup> A történelmi játékoknál sajátos helyzet áll elő, hiszen elvileg nem csupán egy bizonyos tevékenység vagy tevékenységsor szimulációját nyújtják, hanem egy adott történelmi kontextusban lejátszódó esemény-összefüggést kell bennük beteljesíteni, irányítani, vagy csupán túlélni. Itt elviekben olyan közvetlenség-élmény megvalósítása a cél, amely az alapvetően reprezentációra épülő művészeti ágaknál aligha lehet, hiszen a reprezentáció bármennyire is „valóság-hatásra” törekszik, mindenképpen egy jelölési folyamat eredményeképpen jön létre, ahol a befogadó éppen azért nem képes a teljes közvetlenség élményét elsajátítani, mert már a *kész* jelöléssel szembesülve, annak konstruált jellegét, lezártágát tapasztalja. Természetesen nem akarom azt állítani, hogy míg mondjuk a történelmi narratíva a történelem reprezentációja, addig a játék a történelem valóságának élményét kínálná. Az élmény alapvetően szimulációs természetű (ahogy nyilván nem azonos mondjuk autóversenyzős játékkal játszani és valóban, igazi autóban ülve, versenyezni), másfelől pedig „valóság-hatása” nagyban függ a technikai összetevőktől és attól, hogy *mikor* játszunk vele. Magyarul, kissé leegyszerűsítve, a játékok hardverigénye erőteljesen meghatározza a környezet „realista ábrázolásának” lehetőség-feltételeit, e technikai realizmus pedig messzemenően korfüggő: ami pár éve elképesztő látványosságnak, hiteles ábrázolásnak tűnt, az manapság, a nagyobb felbontású, jobb grafikájú játékokhoz képest kissé megmosolyogtató lehet. Vagyis természetesen a videojátékok realizmusára is vonatkozik az, amit más médiumok (képzőművészet, film, irodalom) elméletében a realizmus kor- és konvenciófüggőségeként elemeztek: a mű realizmusa nem egy adott, változatlan valósággal való összevetés függvénye, hanem bizonyos konvenciórendszerben, ábrázolási stratégiák és ideológiai beállítódások terében képződik, melyek alapján egy bizonyos alkotást „valósághűnek” tartunk.<sup>13</sup> A videojátékok és más médiumok „valóságai” között a különbség alapvetően az élmény jellegében van: a játék olyan illúziót biztosít, mintha a játékosnak *valóban* lenne lehetősége befolyásolni a játékmenetet, bele tudna avatkozni a történetbe (még ha csak azzal is, hogy ő maga valósítja meg), s így az adott narratívával közvetlen kapcsolatba kerül.

Mindezt a történettudomány sokáig, ha felhasználta egyáltalán, leginkább pedagógiai céllal tette. Több olyan próbálkozás is ismert, ahol egy bizonyos időszak és hely virtuális szimulációját hozták létre, hogy az oktatásban alkalmazhassák. Ilyen, viszonylag korai munka például a *Journey to the Past: A Quebec Village in the 1890s* című 2006-os program, mely egyfajta oktató játék, ahol a játékos a múltba visszautazva szemtanúja lehet egy 19. század végi quebeci falu életének, beszélhet

<sup>11</sup> Fejlesztő: Electronic Arts, 2011.

<sup>12</sup> *Sid Meier's Civilization*, fejlesztő: MicroProse, 1991; 1996; fejlesztő: Firaxis, 2001; 2007; 2010.

<sup>13</sup> Vö. erről bővebben a képzőművészettel kapcsolatban: GOODMAN, 2003. Az irodalmi realizmusról: BARTHES, 1966.

a lakókkal, betekintést nyerhet mindennapjaikba. A program célja természetesen az, hogy a játékos-tanuló virtuálisan találkozzon a múlttal, szemtanúként láthassa a hajdani hétköznapi eseményeit.<sup>14</sup> Így a legtöbb videojátéknál, ha a történetiség hangsúlyozott benne, a témával foglalkozó történészek gyakran annyiban tartják relevánsnak, amennyiben oktató célra felhasználhatóak (például egy „valódi” múlt megértéséhez vagy a történelem folyamatainak belátásához). Így a játékoknak alapvetően illusztratív, pedagógiai szerepe lehet, azaz eszközként szolgálhatnak a tanuláshoz, a „valódi történelemben” való betekintéshez.<sup>15</sup> Több kísérlet történt már a videojátékok iskolai tanításban való alkalmazására, általában olyan szimulációs játékok révén, melyek adott eseményeket vagy a történelem folyamatát „játszatják”, és segítségükkel – legalábbis bizonyos teoretikusok szerint – jobban megértethetőek a történéseket működtető gazdasági, földrajzi, geopolitikai tényezők, a személyes döntések mögött lévő motivációs hálók.<sup>16</sup>

Valószínűleg nem véletlen, hogy a történelem és a videojáték kapcsolatát vizsgáló tanulmányoknál gyakran kap hangot egyfajta figyelmeztető attitűd, melyben a kifejezésforma esetleges veszélyeire hívják fel a figyelmet. Ez két szinten artikulálható. Egyrészt a történelem szakmaiságának, autenticitásának elvesztésében és a szabad, alternatív történelemvariációk lehetséges túlbuzjálásában, mely a kontrollálhatatlanságot, hosszú távon pedig a történelem objektivitásának végső megkérdőjelezését eredményezheti. Ez a magatartás konzervatívabb történészkörökben már a digitalizáció és az újmédia széles körű elterjedése idején megjelent. Például a neves esztétorténész, Gertrude Himmelfarb már 1996-ban megkongatta a vészharangot, amikor az internet nyújtotta szabadság „posztmodern” veszélyeiről írt, mivel szerinte az adatok ellenőrizhetetlensége, tény és fikció végzetes összekeveredése révén maga a történelmi diszciplína tudományossága, autenticitása sérülhet.<sup>17</sup> Ez az aggodalom mára már kissé túlzottnak tűnik (bár kétségtelen, hogy a források megbízhatósága és a hozzáférhetőség hatalmi, morális és jogi kérdései az internet elterjedése óta állandóan előkerülnek), de a videojátékokkal kapcsolatban is gyakorta felmerül. E logikából időnként az is következik, hogy ha egy játék nem autentikus, pedagógiai céllal készült, „hiteles”, akkor „puszta időtöltés” csupán, vagy egyenesen káros ismereteket is közvetíthet. A másik gyakran felvetődő veszélyforrás összefügg az előzővel. Mi van akkor, teszik fel többen a kérdést, ha feltűnnek a piacon olyan játékok, melyek nem csak szabadon bánnak a történelemmel,

<sup>14</sup> A program honlapja: [http://www.envi-iven.com] 2012. május 15. A projektről bővebben: KEE, 2009.

<sup>15</sup> Látványosan illusztrálja ezt egy magyar példa, a 2005-ben az Oktatási Minisztérium által ingyenesen terjesztett *1848 – a stratégiai játék* című alkotás. A játékot konkrét oktatási céllal készítették, s a honlapon lévő bevezető (melyet az akkori kultuszminiszter, Magyar Bálint szignált) jól mutatja azt a didaktikai célt, mely a játék küldetését egyfajta immerzív tanulás biztosításában látja. A szöveg retorikája jól mutatja ezt: „A személyes élménynél nincs maradandóbb tanulási forma. Egészen más valamit átélni, cselekvő résztvevőként bekapcsolódní, mint csak a tanár előadását hallgatni vagy érdemjegyért adni feleletet arról. Az 1848–49-es szabadságharc hazánk egyik legdicsebb küzdelme, a magyar nemzet öntudatra ébredésének időszaka, annak megtestesülése. A játék nem csupán segít megérteni a történelmi helyzetet, hanem a hadműveletek sikeres vezetéséhez, a nyertő játszámához el kell sajátítani a csaták hátterében húzódó történelmi tényeket, a korabeli politikai viszonyokat is. S persze figyelembe kell venni az adott pillanatban a természeti adottságokat (pl. időjárás, a folyók vízjárása), a katonák harci kedvét és számos más szempontot is. Meg kell érteni, kik, miért és hogyan kötötték szövetséget.” MAGYAR, 2005.

<sup>16</sup> Vö. erről: JENKINS, 2009. 21–22.; SQUIRE, 2004.

<sup>17</sup> HIMMELFARB, 1996.

hanem alternatív történelem-átiratuk nyíltan ideologikus, politikailag, morálisan inkorrekt? Wulf Kansteiner például a digitális kor történeti tudatát vizsgáló tanulmánya végén felveti, hogy bár nem készült még el például egy, a dzsihádot arab szemszögből bemutató játék, de bármikor megjelenhet,<sup>18</sup> Claudio Fogu pedig egy lehetséges holokauszt-játék etikai problémáival szembesít.<sup>19</sup>

Direkt politikai tartalmú videojátékok készültek már, ilyen például a nagy sikerű, ingyenesen letölthető *America's Army*, melyet maga az amerikai hadsereg szponzorált, hogy egy háborús eseményeket modellező FPS segítségével népszerűsítse nemzetbiztonsági munkáját.<sup>20</sup> De propagandisztikus játékok máshol is megjelentek, melyek azonban éppen Európában és az USA-ban (szempontjukból érthető módon) nem váltottak ki osztatlan tetszést: több olyan arab játék is piacra került (például a 2001-es *Under Ash* és 2005-ös folytatása, az *Under Siege*,<sup>21</sup> vagy a Hezbollah által 2003-ban kifejlesztett *Special Force*), melyekben a felhasználónak arab katonaként kell a közel-keleti konfliktusban tevékeny részt vállalnia.

Előfordultak már próbálkozások a számítógépes médiumon kívül is olyan tabutémák játékkfeldolgozására, mint a holokauszt. 2009-ben Brenda Brathwaite játékfejlesztő elkészítette a *Train* című táblás játékát, melyben a játékos célja, hogy a sárga színű figurákat vonatra téve eljuttassa a koncentrációs táborba. Bár a *Train* abszolút mértékben megfelel a „hagyományos” táblás játékok játszhatósági feltételeinek, sokkal inkább képzőművészeti installációnak tekinthető: összesen egy példány készült belőle, kinézete, felépítése egyértelműen a náci korszakra vonatkozó történelmi allúziókkal bír (a fejlesztőnő például a játékkártyákat egy valódi, náci korszakban készített írógéppel írta).<sup>22</sup> A játék gesztusértékében leginkább Zbigniew Libera 1990-es években bemutatott és kisebb botrányt kiváltó LEGO-Auschwitzára hasonlít, amennyiben egyfelől a holokauszt és a populáris kultúra viszonyát, másfelől pedig az emberi tényező szerepét, a hétköznapi részvétel funkcióját problematizálja.<sup>23</sup> Nemrég egy holokauszt-videojáték is készült, bár, finoman fogalmazva, nem aratott osztatlan sikert. Az 1992-es *Wolfenstein 3D*<sup>24</sup> mintájára (mely lényegében megteremtette az FPS-műfaját) egy izraeli fejlesztő kidolgozta annak „holokauszt-változatát” *Sonderkommando Revolt* címmel. A játék az 1944. október 7-én Auschwitz-Birkenauban lezajlott Sonderkommando-lázadást szimulálja – legalábbis elvileg.<sup>25</sup> Valójában azonban nem több, mint hajdani játékelődjének koncentrációs táborra átszerkesztett változata, melyben, akár a *Wolfenstein*ben, különböző fegyverekkel öldökölhetjük a német katonákat. Legfeljebb annyiban tér el az eredetitől, hogy a fejlesztő nagyszámú, kegyetlennek szánt háttérrel helyezett el benne, így próbálva „történelmi atmoszférát” biztosítani. Ezzel azonban több probléma is van: egyrészt, mivel egy majdnem két évtizedes játék designját vette át, ha felidéz egyáltalán valamit, az nem a „történelmi atmoszféra” lesz (bármit je-

<sup>18</sup> KANSTEINER, 2007. 142.

<sup>19</sup> FOGU, 2011. 186–187.

<sup>20</sup> A játék honlapja: [http://www.americasarmy.com] 2012. május 16.

<sup>21</sup> *Taht-al-ramad*, 2001; *Taht-al-hissar*, 2005. Mindkettő fejlesztője: Dar al-Fikr.

<sup>22</sup> DEAM, 2009.

<sup>23</sup> FEINSTEIN, 2000.

<sup>24</sup> Fejlesztő: id Software, 1992.

<sup>25</sup> McWERTOR, 2010.

lentsen is ez ebben a kontextusban), legfeljebb a játékos saját, a *Wolfenstein*hez való nosztalgikus attitűdje. Másrészt pedig éppen azzal, hogy minden változtatás nélkül átveszi az FPS-műfaj játékelemeit (a szinte megszámlálhatatlanul sok ellenféltől, a számos fegyveren át a játékos gyors „regenerálódásáig”), magát a történelmi eseményt is ebbe a kontextusba helyezi. Magyarul, nem a holokauszt videójáték-feldolgozását kapjuk, hanem egy olyan játékot, amely hatásadász módon felhasznál néhány bevett kulturális klisé a holokausztról – így mind létjogosultsága, mind etikussága egyértelműen megkérdőjelezhető.

A holokauszt és a „komoly játékok” viszonyának kérdése már egészen korán megjelent a szakirodalomban. Gonzalo Frasca egy évtizedesnél is régebbi tanulmányának alcímében rejlő Adorno-allúzió (*Auschwitz után videójátékot készíteni barbárság?*)<sup>26</sup> jól mutatja, hogy a videójáték elmélete hogyan próbálta ekkoriban tárgyát releváns, fontos műalkotásként elfogadtatni. A szerző szerint bár a holokauszthoz hasonló „komoly” témák már más, korábban alantásnak vagy problematikusnak tartott médiumoknál is megjelentek (tipikus példája ennek Art Spiegelman *Maus* című képregénye), a videójátékoknál e fordulat még nem következett be, méghozzá nem is annyira kulturális okból, hanem inkább néhány technikai és strukturális sajátosság következtében. A játékok bináris logika alapján működnek: van egy cél, amit teljesíteni kell, a felhasználó általában próbálgatással, a komputer és a játékmenet logikai algoritmusainak önkéntelen elsajátítása révén arat győzelmet, vagy ezek híján igyekezete kudarcba fullad. Egy holokauszt-játék esetében éppen a próbálkozó logika nem működhetne: amennyiben az adott játékállás többször megismételhető („visszatölthető”) lenne, azzal a konkrét szituáció tétje sikkadna el, emellett pedig a felhasználót viszonylagos szabadsága felmentené azon morális döntések alól, amiket a valódi szereplőknek az adott történelmi körülmények közt egyszeri és végleges módon, nap mint nap meg kellett hozniuk. Egy koncentrációs táborban játszódó (fiktív) játékban például, még ha feltételezzük is, hogy morálisan a helyes oldalon, azaz foglyokként játszunk, különösebb aggály nélkül tehetnénk bármit (támadhatnánk az őrekre vagy esetleg fogolytársainkra), hiszen egy korábbi játékmenet bármikor visszatölthető, vagy akár újratekeshetjük az egészet. Más okok miatt elképzelhetetlen egy online interaktív szerepjáték a témáról: többek közt a koncentrációs tábori túlélés passzív játékmenete, a közös történetszövés relatív irányíthatatlansága akadályozza ezt meg.<sup>27</sup> Frasca egy alternatív megoldást javasol, melyet „az egyfordulós történet játékanak” nevez (*one-session game of narration*). Ennek lényege az lenne, hogy a játékosok csupán egyszer, viszonylag limitált ideig játszhatnának, így stratégiáikat ehhez képest kellene kialakítaniuk. Így megszűnne a játék „tét nélkülisége”, s a felhasználók felelős döntéshozásra kényszerülnének.<sup>28</sup>

A Frasca-féle elképzelés nem valósult meg, mindezidáig nem született ilyen játék – legalábbis tudtommal. Valószínűleg azért nem, mert az ilyen munka mint műalkotás, valamilyen online közösségi performansz működhetne ugyan, de mint játék aligha. Egyszerűen mások a játékosok igényei és elvárásai, valamint, ezzel összefüggésben, a játékokat övező gazdasági-társadalmi kontextus nem tenné lehetővé – a legtöbb játékos nem egyszeri élményre vágyik, legyen az bármily

<sup>26</sup> FRASCA, 2001.

<sup>27</sup> FRASCA, 2001. 176–178.

<sup>28</sup> FRASCA, 2001. 180–181.

megdöbbenő és katartikus is, és ezt a forgalmazó cégek is tudják. Mindez kárhozzátandó negatívumnak is tekinthető, ám e nézőpont talán kissé elitista: a videojáték mint termék és kulturális, illetve üzleti produktum nem választható le arról a sokoldalú technikai és gazdasági folyamatrendszeréről, amely eleve működteti.<sup>29</sup> Vagyis csak akkor valósulhat meg egy „komoly játék” vagy mondjuk az „egyfordulós”, „egyszeri” katartikus játék, ha mint játék is funkcionál, s a közönség (és persze a forgalmazók) e diskurzus részének akarják és tudják tekinteni.

Frasca később is tett néhány, önmagában igen érdekes próbálkozást a „komoly játékok” meghonosítására. A többek közt általa létrehozott és működtetett *News gaming* elnevezésű weboldal hitvallása szerint „a szimuláció és a politikai karikatúra” összekapcsolására törekszik, azaz bizonyos aktuális politikai tartalmak és kérdések problematizálását tűzi ki céljául.<sup>30</sup> Az oldalon jelenleg két flash-játék található: mindkettő aktuálpolitikai tartalmú, és bár játszható, inkább valamiféle interaktív műalkotásként funkcionál. A *September 12th* az amerikaiak közel-keleti „terrorelhárító” politikáját kritizálja. „*Ez nem játék. Nem lehet benne győzni vagy veszíteni. Ez egy szimuláció. Nincs vége, de már elkezdődött. Halálosan egyszerűek a szabályok. Lőni kell. Vagy nem. Ez egy egyszerű modell, amivel talán megérthetjük a terror elleni harc bizonyos aspektusait*” – olvashatjuk a bejelentkező képernyőn.<sup>31</sup> Tovább lépve egy arab város kissé stilizált, karikatúraszerű képét láthatjuk: lakóházak, utcák, piacok. Járókelők: férfiak, nők csadorban és néhány terroristának látszó személy. Az egérrel egy célkeresztet mozgatunk, s ha akarunk, lőhetünk (optimális esetben egy terroristára célozva). A lövés során némi késleltetéssel egy rakétát küldünk a célra, mely becsapódva pusztít, rombol – a késleltetés miatt korántsem biztos, hogy azt, akire céloztunk. Aztán láthatjuk a hatást: lerombolt házakat, halottakat (sokszor ártatlan áldozatokat), síró hozzátartozókat. Ahogy a beköszöntő írta: nem győzhetünk, nincs cél, csupán újra és újra szembesülhetünk a szituáció borzalmával és értelmetlenségével.<sup>32</sup>

Az oldalon található másik, *Madrid* című flashjáték esetében még kevésbé érvényesül a „játékszerűség”, még erőteljesebb az interaktív műalkotás jelleg. A 2004. márciusi madridi terrortámadás emlékére készített alkotásban némán álló, kezükben gyertyát tartó embereket látunk, mindegyikük pólóján egy-egy városnév. A szélfúvást halljuk csak, s feladatunk, hogy a gyertyák kis fénycsóvjára kattintva életben tartsuk a tüzet – ha kialszanak a fények, a játék véget ér.<sup>33</sup> A *Madrid* játszható és elvileg megnyerhető: a képernyő bal sarkán lévő mérce jelzi, hogy állunk, mennyi gyertyának kell lobognia ahhoz, hogy győzzünk. Azonban ez kifejezetten nehéz, és egy idő után a játékost könnyen frusztrálhatja a feladat bonyolultsága. Ha feladjuk, megjelenik egy felirat: „*Újra kell kezdened!*”, s egy kattintással ismét próbálkozhatunk. Így a program nem a madridi események megjelenítése vagy újrarájátszása, inkább az emlékezés szükségességéről, feladatáról és a kínosan könnyű felejtésről szóló alkotás.<sup>34</sup>

<sup>29</sup> Vö. KISS, 2010.

<sup>30</sup> [<http://www.newsgaming.com>] 2012. május 16.

<sup>31</sup> [<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>] 2012. május 16.

<sup>32</sup> A játékról bővebben lásd: BOGOST-FERRARI-SCHWEIZER, 2010. 11–13.

<sup>33</sup> [<http://www.newsgaming.com/games/madrid>] 2012. május 17.

<sup>34</sup> BOGOST-FERRARI-SCHWEIZER, 2010. 22.; BOGOST, 2007. 88–89.

Az utóbbi két példa jól illusztrálja, hogy bizonyos események – legyenek azok a közelmúlt aktuálpolitikai esetei, de akár régebbi, történelmi fejlemények – valamelyest megközelíthetőek a játékok segítségével, ám itt tulajdonképpen nem az esemény a játék tárgya, hanem a hozzá való jelenbeli viszony. Persze a korábban mondottak alapján fel lehet hozni, hogy ezek tulajdonképpen *nem működnek* mint játékok: a *Newsgaming* munkái inkább egyszer megnézhető, elgondolkodtató műalkotásokként funkcionálnak, kevésbé valószínű, hogy bárki újra és újra játszani akarna velük. Viszonylag gyorsan átlátható a logikájuk, a „tanúság” is könnyen leoszűrhető, innentől azonban már inkább csak azon teoretikusok számára érdekesekek, akik példákat keresnek a komoly, politikailag tudatos játékokra. Ahogy a *Journey to the Past* is legfeljebb oktatóanyagként funkcionál, kétlem, hogy bárki hosszabb ideig játszana vele (sőt, mára kissé elavult, mai szemmel darabosnak látszó grafikája miatt jócskán veszített esetleges hajdani varázsából).<sup>35</sup> Tehát az ilyen „komoly”, „történelmi” játékok létrejöttének egyik legfőbb akadálya éppen magában a játékosstruktúrában rejlik: szimulálhatunk politikai, történelmi eseményeket, de éppen az újrajátszhatóság, a műfaji szabályok által determinált játékmenet és a szimulatív jellegből adódó felhasználói aktivitás miatt a konkrét eseményeket feldolgozó játékok eleve kudarcra lennének ítélve.

Mindez talán meggyőzőnek is hangozhatna, csakhogy példáim annyiban sántíthatnak, hogy a legtöbben (legalábbis, ha játszottak történelmi vagy dokumentaristának tekintett játékokkal) sokkal inkább gondolhatnak mondjuk a *Medal of Honor* vagy a *Call of Duty*-jellegű sorozatokra, esetleg az olyan stratégiai játékokra, mint az *Age of Empires*, a *Total War*, az *Europa Universalis* vagy a *Civilization*. Kétségtől ezek jóval bonyolultabbak, mint az említett munkák, és önmagukat sokszor többé-kevésbé valamilyen „történelmi valóság” reprezentánsainak állítják be – vagy legalábbis feltehető, hogy van valamilyen közvetlenség, valóságosság iránti igény, mely összekapcsolódik ezen játékok fogyasztásával. A továbbiakban néhány példán keresztül röviden szeretném megvizsgálni a „történelmi” játékok műfaji konvencióit, „valóság-hatásuk” összetevőit.

### Újratöltve – avagy a „történelmi szimulációk” játéka

Vizsgálódásomat egy, a szakirodalomban sokat emlegetett játékkal kezdeném, mely nagy valószínűséggel éppen azért lett ennyire népszerű (a teoretikusok körében nagyon, a felhasználók közt talán mérsékeltebben), mert a korábban emlegetett tabu jellegű, „komoly” témákhoz kapcsolódik. A *JFK: Reloaded*<sup>36</sup> című játékot 2004 novemberében, a Kennedy-gyilkosság 41. évfordulóján dobták piacra. Műfaját tekintve FPS, önmagát „a Kennedy-merénylet interaktív szimulációjaként” definiálta, s a játékfejlesztő cég egyik vezetőjének nyilatkozata szerint létrehozásának egyik legfőbb céljaul „a történelem életre keltését” tűzték ki, valamint azt, hogy

<sup>35</sup> Ami, megjegyzendő, szintén relatív, hiszen 2006-ban már olyan játékok találhatók a piacon – például a *Doom 3*; a *HalfLife 2* (mindkettő 2004-es) – amelyek grafikája sokkal „realisztikusabb”. Ennek oka nyilván ismét üzleti: míg a „nagy”, „népszerű” játékokat hatalmas stábok készítik, a legmodernebb hardverekre kalibrálják, addig a kis, nonprofit oktatási programok óhatatlanul hátrányból indulnak.

<sup>36</sup> Fejlesztő: Traffic Software, 2004.

egyszer s mindenkorra megcáfolják az esemény körüli összeesküvés-elméleteket, s bebizonyítják, hogy a gyilkosság Oswald részéről véghezvihető volt.<sup>37</sup> A játékban ugyanis konkrétan a merénylet szimulációja valósul meg: a játékos Oswald szemszögéből, kezében puskával, az ominózus raktárépületből látja az elnök autójának érkezését, s a cél természetesen az, hogy az eseményeket a lehető legpontosabban rekonstruálni tudjuk, azaz meg kell gyilkolnunk Kennedyt. A játék menete tulajdonképpen az FPS-ekben járatos felhasználók számára ismerős lehet: a fegyveres nézőpontjából látjuk a játékerteret, az egér jobb gombjával „zoomolhatunk”, azaz a puska távcsövébe nézve ráközelíthetünk a látványelemekre, és viszonylag gyorsan kell cselekednünk, hiszen amint észreveszik a lövéseket, az elnök testőrei az autóra ugranak, s a kocsi kiszáguld látóterünkéből. Vagyis játék közben leadhatunk néhány lövést, majd a szcenárió lezárultával immár visszajátszásban, többféle szemszögéből újranezhetjük a végeredményt, majd a gép kielemezi lövéseinket, megmutatja, pontosan hova mentek golyóink, kit találtak el, kit nem – mindezt pedig összeveti a valóban megtörtént eseményekkel, s ez alapján bizonyos pontszámot kapunk. Fontos, hogy e pontot nem a „hatékonyságra” adja a gép, hanem a „történelmi hűségre” – azaz nem akkor érjük el a legjobb eredményt, ha mindenkit megölünk, hanem, ha pontosan ugyanazt tesszük, amit Oswald tett. Mi több, a játékot forgalmazó cég pénzjutalmat is kitűzött annak, aki a legmagasabb pontszámot kapja, vagyis aki képes a pontos történelmi hűségre. A győztes végül 782 pontot ért el a lehetséges 1000-ból (a program hangsúlyozta, hogy a Warren-jelentést tekintette mérvadónak, ezzel összevetve értékelt).<sup>38</sup>

Nem meglepő, hogy a játék heves ellenreakciókat váltott ki. Edward Kennedy szenátor szövegírója „szégyenteljesnek” nevezte, s persze ezzel párhuzamosan bizonyos körökben a népszerűsége is nőtt. E botrány betudható egyrészt a videojátékok jelenlegi kulturális pozíciójának, hiszen – ahogy egy tanulmány írója megjegyezte – a Kennedy-gyilkossággal kapcsolatos számos spekulatív, összeesküvés-elméletre építő alkotás (televíziós kvázi-dokumentumfilmekről és könyvekről Oliver Stone filmjéig) messze nem keltett akkora tiltakozást, mint a játék.<sup>39</sup> Számos ellenző azonban leginkább a *JFK: Reloaded* immerzív karakterében látta a legfőbb hibáját: ha a gyilkos helyzetét szimuláljuk, célunk az elnök megölése, ezzel gyakorlatilag a „rossz oldalra” állunk, a játék morálisan kifogásolható. Kétségtelen, hogy egészen érdekes „gyilkosság-forgatókönyvek” játszhatóak végig: lelőhetjük a sofőrt, és ezáltal az elnök autóbalesetet szenvedhet, megölhetjük a first ladyt – és így tovább, jórészt a játékos fantáziáján és ügyességén múlik a végeredmény. Sőt tulajdonképpen egy idő után a játékos nem is annyira az eredeti esemény pontos rekonstrukcióját akarja már megvalósítani, hanem minél érdekesebb és látványosabb „alternatív verziók” elérését tűzi ki céljául.<sup>40</sup> Mindez azonban nem feltétlenül kell, hogy a való-

<sup>37</sup> Vö. BOGOST, 2007. 127–128.

<sup>38</sup> [http://web.archive.org/web/20050403044544 ], illetve [http://www.jfkreloaded.com/competition/highscores.asp ] 2012. május 17. A játék hivatalos oldala 2005-ben megszűnt.

<sup>39</sup> BOGOST–POREMBÁ, 2008. 21.

<sup>40</sup> Az interneten számos olyan videó található, mely a *JFK: Reloaded* lehetőségeit illusztrálja: a „pontos”, „eredményes” lövések bemutatása mellett talán még népszerűbb az alternatív verziók, a játék szoftveres hiányosságaiból is adódó furcsa szituációk szimulálása. Csupán egyetlen példa: [http://www.youtube.com/watch?v=fOSFafsloes ] 2012. május 17.

ságra utaljon vissza, hiszen a játék, amellet, hogy deklarált célja szerint „történelmi szimuláció”, saját virtuális valóságának, illetve médiuma által generált műfaji szabályainak rendelődik alá. Pontosabban, a *JFK: Reloaded* esetében, arról van szó, hogy benne a történelmi szimuláció egy olyan műfaj szabályai alapján képződik meg, melyben a referenciális jegyeket a játékstruktúra formálja át – a felhasználó nem azért igyekszik pontosan lőni, mert ezáltal jobban akarja érteni a múltat, vagy történelmi élményre akarna szert tenni, hanem azért, hogy az adott játékfeladatot megvalósítsa. Emiatt a játék nem is narratív, pontosabban annyiban elbeszélő, amennyiben egy bizonyos közösen birtokolt történelmi tudásra épít: Oswald szemszögéből látjuk az eseményeket, de sem az előzmények, sem a következmények nem jelennek meg. A történet közepén vagyunk, az általunk irányított figura motivációi érdektelenek – hiszen a mi feladatunk csupán a játékcél beteljesítése, az adott küldetés elvégzése. E virtuális jelleg ambiguitása a játék címében is megmutatkozik, hiszen a *reload* szó egyszerre utal a puskára és a számítógépes program újratöltésére, s így egyfelől valamiféle történelmi újrajátszás lehetőségére, illetve ezen újraélés virtuális természetére vonatkozik. Sőt továbbmehetünk, s ha figyelembe vesszük a játék közvetlen kontextusát, még egy utalás felfedezhető: ebben az időszakban játszották a mozit a *Matrix Reloaded* című filmet, melynek témája éppen a valóság virtualitása és a különféle valóságok közti átmenet lehetősége volt.<sup>41</sup>

Ha a játék azt tűzte ki céljául, hogy véget vessen a merénylet körüli összeküvés-elméleteknek, sikere e tekintetben, finoman fogalmazva, kétséges. Bár jól illusztrálja, hogy lehetséges volt onnan, abból a pozícióból leadni olyan lövéseket, amelyek a ténylegesen megtörtént eredménnyel szolgáltak, ám ha valaki először játszik, igen kicsi eséllyel ér el sikert. Jómagam legelső alkalommal még csak el sem találtam senkit – s azon emberek legtöbbször sem, akiknek megmutattam a játékot. Persze ezzel nem azt akarom mondani, hogy Oswald nem találhatta el Kennedyt, hanem csak azt, hogy ha a szimulátor révén bármiféle történelmi belátással gazdagodunk, az leginkább a vakszerencse, az esetlegesség és a káosz hatalmával való szembesülés lesz.

A játékfejlesztő és teoretikus Ian Bogost kissé máshogy interpretálja a játékot, szerinte ugyanis a *JFK: Reloaded* alapvetően kettős hatást fejt ki. Egyfelől éppen azzal, hogy a legtöbb FPS-sel ellentétben itt olyan tüzelési pozícióból kell lőni, ami cseppet sem könnyű (a játék célját, Kennedy lelövését sokkal könnyebben is lehetne teljesíteni, ám akkor a „történelmi hitelesség” csorbulna), mintegy átvesszük a pszichopata merénylő pozícióját, éppenséggel tettének esetlegessége, motivátlansága válik nyilvánvalóvá. Másfelől pedig, a játék a merénylet performatív szimulációja, amely hozzásegít az egész kontextus, a Kennedy-mitosz és utóélete újragondolásához, az esemény kulturális szerepének értelmezéséhez. A játék Bogost szerint egyfajta procedurális retorika révén (vagyis olyan retorikai eljárás segítségével, mely nem nyelvi eszközökkel, hanem bizonyos szabályok alkalmazásával és beteljesítésével fejt ki meggyőző hatást) lehetőséget nyújt a történelmi eseményt övező anyagi, társadalmi és kulturális feltételek belátására.<sup>42</sup> Ez az érvelés azonban több ponton is kritizálható. Lejátszhatunk ugyan alternatív forgatókönyveket, ám ezeknek

<sup>41</sup> SCHOTT-YEATMAN, 2005. 82.

<sup>42</sup> BOGOST, 2007. 131-134.

már nem a valójában megtörténtek a referenciájuk, s nem is feltétlenül a történelmi esemény lehetőségmezejének logikája alapján működnék, sokkal inkább a játékmenet struktúrája és technikai feltételei révén. Például nehezen bizonyítható, hogy a figurák akkor is úgy viselkedtek volna, ahogy a játékban teszik, ha korábban vagy később dördülnek el a lövések, hiszen itt bizonyos viselkedés és mozgásminták szerint reagálnak a figurák. (Külön probléma, bár ez jórészt technikai kérdés, hogy a játék mesterséges intelligenciája nem túl fejlett, emiatt egészen életidegen eseményeket is láthatunk: például ha rögtön az utca elején elérjük, hogy az elnök limuzinja megálljon – mondjuk lelőjük a sofőrt – a testőrök értetlenül nézelődnek, a Kennedy-házaspár pedig nyugodtan ül tovább a helyén.) Emellett pedig, ahogy például Cindy Poremba rámutatott, a játék által szimulált valóság tulajdonképpen már egy olyan realitás, ami bizonyos médiumok révén a kulturális memória része, s éppen emiatt mediatizált természetét hajlamosak vagyunk elfeledni. Magyarul, a *JFK: Reloaded* nem a Kennedy-gyilkosság eseményét modellezi, hanem azt, ahogy a merénylet mint mentális entitás legtöbbünk számára adott. Ennek pedig jórészt egy film az alapja: az Abraham Zapruder által készített, a merényletet megörökítő amatőr felvétel. Vagyis a játék „dokumentaritása”, „valóság-hatása” arra épül, hogy egy korábbi dokumentumot remediál, a film által felvett képeket helyezi a szimuláció közegébe. Így egyfajta „dokumentáris kód” révén a játszott események valóságreferensnek tűnnek, ám tulajdonképpen a játék *nem az eseményt, hanem annak filmes reprezentációját szimulálja.*<sup>43</sup> Vagyis, miközben a *JFK: Reloaded*del játszunk, nem a merénylet szemével látjuk az eseményeket. Mindez persze evidens, inkább maga az eljárás kiemelendő, amivel a játék valóság-hatását próbálja elérni: egy látvány-alapú történelmi emlékezetre épít, olyan filmes jelenetre, amelyből mindannyian „tudjuk, hogy mi is történt valójában”. Még problematikusabb, ha belegondolunk: a legtöbbünk tulajdonképpen nem is feltétlenül a Zapruder-filmre emlékszik, hanem vagy annak valamilyen feljavított változatára, vagy egy feldolgozására, játékfilmes újrarájátszására – szerepelt például az Oliver Stone-féle *JFK*-ben (1991), vagy korábban Clint Eastwood egy fiktív elnöki merényletről szóló, *Célkeresztben (In the Line of Fire)*, 1993) című akciófilmjében.

Mindez, úgy tűnik, a számítógépes játékok esetében gyakori tapasztalat – ezen alkotások „dokumentarizmusa”, történetisége ugyanis jórészt olyan vizuális elemekre támaszkodik, melyek már korábbi alkotásokból vagy kulturális objektumokból származnak. Például a 2000-es évek elejének rendkívül sikeres második világháborús FPS-ei, a *Medal of Honor*<sup>44</sup> és a *Call of Duty*,<sup>45</sup> melyek különböző nagy ütközeteket modelleztek a közkatona szemszögéből – az Omaha Beach-i partraszállástól a sztálingrádi csatán át Berlin ostromáig –, tulajdonképpen jórészt a korabeli hollywoodi háborús sikerfilmek, főként a *Ryan közlegény megmentése (Saving Private Ryan)*, 1998),

<sup>43</sup> POREMBA, 2009.

<sup>44</sup> Fejlesztő: Electronic Arts. Az első rész 1999-es, melyet több folytatás követett. Ezek jórészt a második világháborúban játszódtak, egészen a 2010-es verzióig, melynek a helyszíne már napjaink Afganisztánja.

<sup>45</sup> Fejlesztő: Activision. 2003-ban jelent meg az első epizód. Az első három rész itt is második világháborús játék volt, melyet a 2007-ben elindított *Call of Duty: Modern Warfare* című, napjainkban játszódó sorozat, illetve 2010-ben a *Black Ops*-széria követett (első részének története a hidegháború idején, második epizódjéé pedig már a jövőben zajlik).

az *Ellenség a kapuknál* (*Enemy at the Gates*, 2000) és az *Elit alakulat* (*Band of Brothers*, 2001) képi világára építettek. Sőt, az összefüggés még nyilvánvalóbb, ugyanis a *Medal of Honor* ötletgazdája maga Steven Spielberg (a *Ryan közlegény* rendezője és az *Elit alakulat* egyik producere) volt. A *Medal* Omaha Beach-epizódja például egyértelműen a *Ryan közlegény* híres nyitójelenetét idézi fel a játékosban: egy közkatontát irányítva ugyanúgy kell fedezéktől fedezékig rohanva túlélni a golyózáport, és valahogy eljutni a német lövészok közelébe. A játék jól modellez egy bizonyos élményt: miközben figuránkat irányítjuk, nem a győzelem a cél, egyedül a túlélés, látjuk, ahogy folyamatosan robbannak mellettünk az ágyúlövedékek, egymás után hullnak el katonatársaink, s jó eséllyel elsőre mi sem jutunk el az ellenségig. Ám ez az élmény éppen azért ilyen intenzív, hogy a filmes jelenetet remediátizálja – „dokumentáris” jellege a *Ryan közlegény* tudatos vagy öntudatlan felismeréséből fakad. Még érdekesebb a helyzet, ha belegondolunk, hogy a mozi készítői milyen nagy gondot fordítottak a „hitelességre”. Spielberg nyilatkozataiban hangsúlyozta, hogy nem akart „hagyományos hollywoodi” háborús filmet forgatni, hanem a nézőt éppen a közvetlenség élményében kívánta részesíteni. Emiatt – azontúl, hogy számos háborús veteránt kérdezett az átélt tapasztalatokról – elsősorban olyan korabeli háborús dokumentumfilmekre alapozott, mint a *With the Marines of Tarawa* (1944) vagy a *The Battle of San Pietro* (1945). A *Ryan közlegény* operatőre hasonló kamerakezelést próbált imitálni, mint ezen filmeké: a kézi kamera földre esése, a hirtelen, rémült, rángatózó képek a csata közvetlenségét imitálták. Spielberg még a hibákat sem vágta ki a filmből, paradox módon éppen ezek hitelesítették a jelenetet – egyrészt így a csata a valódi filmhíradóhoz hasonlított, másrészt pedig éppen ezzel tért el a korabeli hollywoodi konvencióktól (más kérdés, hogy mára már a *Ryan közlegény* eljárásai is konvencionálálódtak, tucatnyi akciófilmben láthattuk azóta ezeket). Még egy nagyon fontos forrása volt a mozinak, ez pedig Robert Capa partraszállást megörökítő fotósorozata. A kézi kamerás mozgás Capa fotóinak elmosódott kontúrjait is imitálja (a dolog külön pikantériája, hogy a magyar származású fotós képei, legalábbis önéletrajza szerint, a felvételeket előhívó laborsegéd hibájából lettek ilyenek). Tehát Spielberg a hitelesség, az immerzió érzését éppen azért érte el, hogy már meglévő vizuális médiumok (fotók, filmek) képeit és stílusát újrahasznosította.<sup>46</sup> Vagyis a háborús játékok „realizmusának” alapja egy olyan filmes reprezentáció remediátizációja, mely maga is fotós és dokumentumfilm alkotásokból építkezett.

Mindez nem egyedi eset, a játékkészítők számos, magán a játékmeneten kívüli módon próbálják a „tényszerűséget” megalapozni. A *Brothers in Arms: Road to Hill 30*<sup>47</sup> című, szintén második világháborús alkotás DVD-kiadása például olyan extrákat tartalmaz, melyek egyes jelenetek hűségét hivatottak alátámasztani: főként olyan korabeli fotókat, amiknek bizonyos játékjelenetek egy az egyben megfelelnek – ezzel illusztrálva, hogy az adott hadjáratok szimulációja segítségével a „történelmi valóság” újraélhető.<sup>48</sup> Gyakori a játékot megakasztó, a narratív egységet biztosító filmjelenetek alkalmazása is, melyek általában bizonyos sikerfilmek mintájára készülnek. Sőt az is előfordul, hogy konkrétan egy adott film idéződik meg, ilyen például a

<sup>46</sup> Erről bővebben: HAGGITH, 2007. 178–181.

<sup>47</sup> Fejlesztő: Ubisoft, 2005.

<sup>48</sup> Vö. REJACK, 2007. 416–419.

*Shogun: Total War*<sup>49</sup> című stratégiai játék, melynek elkészítéséhez a fejlesztők bevalottan szamurájfilmeket vettek alapul – az egyik kiadás felvezető filmcskéje pedig Akira Kurosava *Ran* (1985) című alkotásának csatajelenetét használja fel.

### *Történelmi ikonok és eseményszerűség – avagy a videojáték történelmi referenciája*

A fenti elemzés látszólag azt bizonyította, hogy a játékok „történetiségének” elemei már alapvetően olyan – elsősorban filmes – médiumokra építenek, melyeknek jeletereit, beállításait idézve, újrahasonlítva igyekeznek valamiféle „valóság-hatást” kelteni. Nincs ez másként a sokak által a leginkább történelmi játéknak tekintett *Civilization*-sorozat esetében sem, ahol nem egy adott történelmi eseményt, csatát vagy korszakot játszunk végig, hanem magát a történelem menetét irányíthatjuk. Mint ismert, a *Civilization*-játékok afféle „isten-szimulátorként” funkcionálnak: egy stilizált világtérkép egyik területén indulunk, s fő célunk, hogy jól működő, erős, gazdag, nagyhatalmú államot hozzunk létre. Így a játék során végigjárjuk a főbb történelmi korszakokat és megfelelő, az adott környezethez, technikai, stratégiai és egyéb feltételekhez igazodó taktikával néhány telepeseből álló kolóniánkat világbirodalommal fejleszthetjük. A sorozat hatalmas sikere (jelenleg az ötödik résznél tart) nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a legtöbb teoretikus, ha történelmi játékról beszél – pro vagy kontra –, általában ezt hozza példának. Kritikussai leginkább a történelem folyamatának leegyszerűsítését, mechanikus bemutatását róják fel, valamint azt, hogy a *Civilization* alapvetően nem a történelmet, hanem annak egy nagyon ideologikus, nyugatorientált, hódító szemléletét tükrözi.<sup>50</sup> Mások ellenben amellet érvelnek, hogy a *Civilization* egyfajta procedurális pedagógiát megvalósítva az individuumról a determináló tényezőkre, a körülményekre téve a hangsúlyt a játékos számára átláthatóvá teszi a történelmi folyamatok mögött lévő logikai összekapcsolódásokat, a különböző anyagi tényezők hatását. Ian Bogost szerint például ennyiben a *Civilization* (és más, a materiális tényezők logikáját működtető játékok, például az *Europa Universalis*-sorozat)<sup>51</sup> logikája és procedurális retorikája nagyban hasonló Jared Diamond *Háborúk, járványok, technikák* című könyvének történelem-konceptiójához,<sup>52</sup> Henry Jenkins egy tanulmányában pedig a játékot Tolsztoj *Háború és békéjének* történetfilozófiai elmékedéseivel veti össze.<sup>53</sup>

Alapvetően nem szeretném eldönteni a *Civilization*-játékok ideológiájáról és pedagógiai használhatóságáról/használatatlanságáról szóló vitát, inkább, ahogy a korábbiakban is, azokat a megjelenítési módokat vizsgálnám meg közelebbről, melyek alapján a játék egyfajta „történelmi” színezetet kap – és megkülönböztethető az ugyanilyen meneté és struktúrájú, de alapvetően nem történelmi videojáték-

<sup>49</sup> Fejlesztő: Electronic Arts, 2000.

<sup>50</sup> POBŁOCKI, 2002. Megjegyzendő, hogy az első részhez képest a negyedik már jóval összetettebb, sokkal több tényezőt kell figyelembe vennünk államunk fejlesztésénél – a földrajzi helyzettől a valláson és a kultúrán át a külpolitikáig –, az ötödik ehhez képest kissé már „visszaegyszerűsített”.

<sup>51</sup> Fejlesztő: Paradox Interactive, 2000; 2002; 2007.

<sup>52</sup> BOGOST, 2007. 252–255.

<sup>53</sup> JENKINS, 2008. 181.

kottól (például az *Alpha Centauri*-től).<sup>54</sup> Példáimat alapvetően a *Civilization*-sorozat negyedik részéből veszem, két okból: egyfelől ez rendelkezik a legösszetettebb játékmennel, másfelől pedig, talán prózai indok, de jómagam ezzel játszottam a legtöbbet, ezt ismerem a legjobban. A *Civilization* játszása során egyfajta történelmi széttartás figyelhető meg: a játékos végigjátssza a „történelmet”, szabadsága nagy ugyan, de nem korlátlan, ugyanis a játék soktényezős struktúrája alapvetően a logikai egymásra épüléseken alapul – bizonyos politikai lépések megtételéhez el kell jutni valamilyen társadalmi szintre, amihez egyrészt anyagi feltételek, másrészt az ezekre épülő kulturális és gazdasági tényezők szükségesek. Stratégiánkon múlik, hogy mire helyezük inkább a hangsúlyt: megpróbálkozhatunk például az agresszív, hódító civilizációfejlesztéssel (ekkor, mondjuk, a fémtermelésre, fegyvergyártásra, katonai egységek fejlesztésére, hadi kutatásokra stb. koncentrálunk), de választhatunk békésebb, a gazdaságra vagy a tudományra összpontosító taktikát is. Persze a dolog jóval bonyolultabb, ugyanis saját stratégiánkat nagyban befolyásolhatja államunk földrajzi helyzete, nyersanyaglelőhelyeink száma és jellege, mely bizonyos termelési módoknak kedvez, másoknak nem. De fontos az is, hogy milyen viszonyban vagyunk a többi civilizációval, ők mennyire agresszívak, a fejlődés milyen fokán állnak, tudunk-e velük megfelelő diplomáciai kapcsolatokat ápolni, egy esetleges háborúban képesek vagyunk-e legyőzni őket. Így a játék erőteljesen determinált: földrajzilag, gazdaságilag, technikailag, társadalmilag minden hat mindenre, és a különböző fejlődési fokozatok szigorúan egymásra épülnek, bizonyos szintek nem átugorhatóak. Ám közben a szabadságunk is nagy, hiszen a meghatározó tényezők inkább lehetőségekként/feltételekként funkcionálnak, melyeken belül többféle úton indulhatunk el, saját döntéseinken múlik, hogy konkrétan mit, hogyan és milyen irányba fejlesztünk. A játék tudományos-technológiai ágrajza jól mutatja a szintek egymásra épülését: például a pénz létrejöttéhez szükség van matematikára, mely az írásra alapozódik, aminek három feltétele van: a papság, az állattenyésztés és a fazekasság kialakulása. A papság előfeltétele a meditáció és a többistenhit, e kettő pedig csak akkor jöhet létre, ha már adott a miszticizmus; ahogy az állattenyésztéshez mezőgazdaság, a fazekassághoz pedig halászat, illetve szintén mezőgazdaság szükségeltetik. E bonyolultnak és mechanikusnak tűnő struktúra játszva nagyon jól működik, hiszen, ahogy Claudio Fogu megfigyeli, a *Civilization* élvezetét a játék procedurális kódjainak elsajátítása adja<sup>55</sup> – melyek egy bizonyos, a történelmet alapvetően anyagi determináció képezte lehetőségekre/feltételekre építő koncepció eredményeképpen születtek. A *Civilization* nagyjából úgy működik, mint egyfajta nyelv: a szabályrendszer adott, ám véges szabály alapján, ha nem is végtelen, de viszonylag sokféle játékmód lehetséges, sok történelem-forgatókönyv megírható/megélhető (ez az oka a sorozat sikerének, hiszen minden epizód sokszor végigjátszható, a rengeteg változónak köszönhetően nem válik unalmassá).

Maga a játék a szabályrendszer konkrét megvalósítását különös módon viszi végbe, és válik „történetivé”. A referencialitás elsősorban történelmi ikonok meg-

<sup>54</sup> Sid Meier's *Alpha Centauri*, fejlesztő: Firaxis, 1999. A játék tulajdonképpen a *Civilization* folytatása, ugyanis a történelmi fejlesztés egyik célja, hogy államunk először építsen űrhajót, s induljon el az Alfa Centauri csillagrendszerbe, hogy aztán ott folytassa (újrakezdje) a civilizáció építését.

<sup>55</sup> FOGU, 2011. 190–191.

jelenítését foglalja magába: olyan képekét, figurákét, neveket, amelyek a történelmi emlékezetben működve valamiféle kvázi-valóság-hatást biztosítanak az eseményeknek. Játékunk kezdetén például megválaszthatjuk birodalmunkat, lehetünk görögök, rómaiak, angolok, franciák, amerikaiak – de aztékok vagy inkák is (összesen 18 államból válogathatunk), majd vezetőt is kijelölhetünk egy konkrét történelmi figura személyében. Például, ha úgy döntünk, a francia civilizációt építjük, a vezető lehet Napóleon vagy XIV. Lajos (mindkét figura más tulajdonságokkal, előnyökkel bír) – ám a játékban jó eséllyel nem a valódi Franciaország területén kell fejlődnünk, hanem egy kiosztott térképen, ahol felépíthetjük városainkat, melyeknél a gép a francia történelemben főszerepet játszó városok neveit (Párizs, Lyon, Reims, Orléans stb.) ajánlja fel. Ugyanígy működnek a különböző korszakok, események megjelenítései: az adott fejlettségi szintet elérve megjelenik egy név, kép, videó vagy idézet, amelyek mintegy a játék „történetiségét” hivatottak alátámasztani. Ám ezek nem feltétlenül az adott államhoz kapcsolódnak (sőt, többségükben nem), hanem a világtörténelem egészének folyamatából jelennek meg olyan ikonikus jegyek, melyek a megfelelő jelenséghez, korszakhoz kötődnek. Például, ha egy bizonyos fejlettségi szintet elértünk, lehetőség nyílik, hogy az Inka Birodalomban megépítsük a Sixtus-kápolnát, vagy éppen New York városában megszülethet Newton, esetleg a Római Birodalom áttérhet a buddhista vallásra, később pedig (amennyiben a megfelelő gazdasági és társadalmi feltételek adottak) választhatja akár a fasiszta államberendezkedést is. Így aztán, ahogy Ian Bogost megjegyzi, a *Civilization* széttartó történelemképe egyszerre határol be bizonyos történelmi tapasztalat-lehetőségeket és erősíti azokat. Határok közé szorítja, amennyiben a játékosnak eleve rendelkeznie kell bizonyos történelmi ismeretekkel, hogy észlelje az absztrakt modell mögötti hajdani valóságot (vagy akár azt, hogy az előbb említett ikonok milyen *pastiche*-sá kapcsolódnak össze), másfelől pedig ezen ténybeli ismeretek felhasználása révén kiemeli a játszott és a megélt történelem különbségeit, és a játékosra a történelem értelmezésére, a különböző hajdani lehetőségek számbavételére szólítja fel.<sup>56</sup> Ám e *pastiche* egy idő után sokkal inkább hasonlít egy alternatív valóságot bemutató sci-fi történethez, mint a megélt történelemhez, és bár kétségkívül megjeleníti a történelmi események logikájának egy bizonyos (a külső determinatív tényezők szerepét hangsúlyozó) értelmezését, éppen történelmi ikonjai révén egyszersmind meg is kérdőjelezi ezt, mivel az események, személyiségek, képek és nevek egyszerségét, múltbeliségét emeli ki. Tehát azzal, hogy a történelmi emlékezetben lerakódott ikonokat hasznosít újra, más médiumok által megjelenített jeleneteket vesz át, a történelmet egyfajta térbeli montázssá rendezi, ahol a különféle nevek, események, konkrétumok furcsa kapcsolatokat alkotva játsszák szerepüket a nagy, fiktív szabályrendszer játékban. E kapcsolatok gyakran a Lautréamont-féle „varrógép és az esernyő találkozása a boncasztalon” jellegű romantikus-szurrealista élményt kínálják (például azzal, ha New Yorkban megszületik Mózes, miközben éppen a Mongol Birodalom ellen harcolunk és Julius Cézárral kereskedelmi kapcsolatban állunk), s a végső referenciájuk egyfelől metaforikus, montázsszerű, másfelől pedig annyiban történelmi, amennyiben az ikonok a történelmi eseményszerűsége utalnak.

<sup>56</sup> BOGOST, 2007. 255.

Egy írásában a filmtörténész Vivian Sobchack jegyzi meg Roland Barthes történelmi filmelemzéseivel (*A rómaiak a moziban* című írás „makacs hajtincseivel”), illetve a kortárs médiumok történelmi ábrázolásaival kapcsolatban, hogy ezen vizuális történelmi ikonok – melyek a kortárs történelmi emlékezetben lerakódtak, részint konstruáltak, áthagyományozódott képeket jelentik (a római hajtincs, a középkor poros, koszos környezetének ábrázolása, a tévéhíradókban felvillanó történelmi utalások stb.) – nemcsak, sőt nem elsősorban a konkrét történelmi eseményre, hanem a *történelmi eseményszerűség*re referálnak. Az ikonikus történelmi képek csak érintőlegesen működnek a referens indexeként, funkciójuk inkább a vallási ikonokéhoz hasonlítható, amennyiben egy absztraktabb kontemplatív teret, egy olyan történelmi mezőt hoznak létre, melyben a különböző történelmi narratívák, értelmezések egyaránt helyet kapnak.<sup>57</sup> Ugyanez jellemző a szerző szerint például a klasszikus hollywoodi történelmi filmpozsok ábrázolásmódjára: a jelenetek nem annyira a konkrét eseményt, hanem azt az eseményszerűséget reprezentálják, ami által a néző önmagát mint temporális létezőt, történelmi alanyt meghatározza (ezért is kereszteszódik a hollywoodi film történetisége a múlt bemutatásának más diskurzusaival – a mítosszal, a biblikus történetisémmel stb.).<sup>58</sup> Esetünkben, a történelmi játékoknál, ez kettős célt szolgál. Egyfelől a történelmi ikon referál a konkrét alanyra – például a Sixtus-kápolna a valódi, Rómában lévő épületre, Newton a tényleges fizikusra. Másfelől pedig utal az adott alanyhoz holdudvarként kapcsolódó értelmezéshalmazra. (Példáinknál: a reneszánszra, bizonyos hatalmi és művészeti koncepciókra, a játékos saját, a kápolnával kapcsolatos élményeire, Newton szerepére a kultúrtörténetben stb.) Vagyis, ahogy egy vallási jelkép, például a kereszt utal a konkrét eseményre, Krisztus megfeszítésére, valamint saját hagyománytörténetére, a hozzákapcsolódó intézményes, közösségi és személyes benyomások összességére, úgy az itteni történelmi ikonok is egyszerre funkcionálnak a konkrét esemény, illetve maga a történetiség (vagy eseményszerűség) jeleként. Tulajdonképpen valami hasonló figyelhető meg a korábban bemutatott játékok (*Assassin's Creed*, *JFK: Reloaded*, *Medal of Honor* stb.) esetében is: a többszörösen remediált képek, események fő célja a történelmi atmoszféra biztosítása mellett egy olyan kvázi-történetiség létrehozása, ahol nem annyira a „valódi” történelemmel, hanem a bennünk élő történelemkoncepciókkal, reprezentációs sémákkal, személyes és kollektív emlékekkel lépünk interakcióba.

Persze közbevetendő, hogy nincs ez másként a többi médium és diskurzus esetében sem, a „valódi” történelem, a múlt is alapvetően tudati fenoménként működik. A számítógépes játékok „tétje” talán az, hogy szimulációs módszereik révén látszólag elleplezik a közvetítettséget, mintha „valódi” történelmi élményt nyújtanának. Ám, ahogy az eddigi elemzésből talán kiderült, a folyamat kettős: az élményszerűség mindig olyan eszközök, történelmi ikonok révén jön létre, melyek nem csak, vagy nem elsősorban a közvetlenségre, a tényleges múltra, hanem annak a kollektív és személyes történelmi tudatban lerakódott maradványaira, értelmezéseire utalnak. Mindez lehet leplezett, mint a *Medal of Honor* vagy a *Brothers in Arms* esetében, vagy nyíltabb, ahogy a *Civilization pastiche*-szerű történelemképénél

<sup>57</sup> SOBCHACK, 1997. 12–13.

<sup>58</sup> SOBCHACK, 1990. 28–29.

láthattuk. Hagyhatjuk magunkat megtéveszteni, és hihetjük azt, hogy a „valódi” történelemmel találkozunk. Lehetünk kritikusak, és elátkozhatjuk az ilyen játékokat „hiteltelenségük” miatt, illetve azért, mert bizonyos kulturális paneleket hasznosítanak újra, hogy „valóság-hatást” keltsenek. De létezhet egy másik, talán hasznosabb attitűd is, mely a videojátékokat kulturális termékeként kezeli, olyan jelenségekként, melyek az adott kultúra áruforgalmában jelenleg kiemelt helyet elfoglalva sokat elárulhatnak a kor ideológiáiról, igényeiről, reprezentációs és értelmezési sémarendszereiről. Vagy éppen történelemképéről – tartalmi és formai sajátágaik révén egyaránt. Tartalmilag például jól megmutatkoznak a történelem iránti igények, a történelem „fogyasztásmódjának” kulturális vetületei, a különböző médiumok és műfajok egymásra való hatásai. A forma, a megjelenítés- és játszasmód vizsgálata révén pedig (az előzővel természetesen összefüggésben) a történelmi sémák, ikonok áthagyományozódását, a „történelmi légkör” megteremtésének módzatait, az eseményszerűség felépítését és működését is jobban megérthetjük.

### *Felhasznált irodalom és rövidítések*

#### **BARTHES**

1966 BARTHES, Roland: L'Effet de Réel. *Communications*, 11. (1966) 11. sz. 84–89.

#### **BOGOST**

2007 BOGOST, Ian: *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MIT Press, 2007.

#### **BOGOST–FERRARI–SCHWEIZER**

2010 BOGOST, Ian – FERRARI, Simon – SCHWEIZER, Bobby: *Newsgames. Journalism at Play*. Cambridge, MIT Press, 2010.

#### **BOGOST–POREMBA**

2008 BOGOST, Ian – POREMBA, Cindy: Can Games Get Real? A Closer Look at 'Documentary' Digital Games. In: *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers War Without Tears*. Eds.: JAHN-SUDMANN, Andreas – STOCKMANN, Ralf. Houndmills, Palgrave Macmillan, 2008. 12–21.

#### **DEAM**

2009 DEAM, Jordan: *How a Board Game Can Make You Cry*. [[http://www.escapistmagazine.com/articles/view/conferences/tgc\\_2009/6021-TGC-2009-How-a-Board-Game-Can-Make-You-Cry](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/conferences/tgc_2009/6021-TGC-2009-How-a-Board-Game-Can-Make-You-Cry)] 2012. május 16.

#### **Eco**

1995 Eco, Umberto: *Hat séta a fikció erdejében*. Ford.: Schéry András – Gy. Horváth László. Budapest, Európa, 1995.

#### **FENSTEIN**

2000 FEINSTEIN, Stephen C.: Zbigniew Libera's Lego Concentration Camp. Iconoclasm in Conceptual Art About the Shoah. *Other Voices*, 2. (2000) 1. sz. [<http://www.othervoices.org/2.1/feinstein/auschwitz.php>] 2012. május 17.

#### **FOGU**

2011 FOGU, Claudio: A történelmi tudat digitalizálása. Ford.: Kisantal Tamás. *Aetas*, 26. (2011) 3. sz. 186–203.

**FRASCA**

- 2001 FRASCA, Gonzalo: Ephemeral Games. Is it Barbaric to Design Videogames after Auschwitz. In: *Cybertext Yearbook 2000*. Eds.: ESKELINEN, Markku – KOSKIMAA, Raine. Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2001. 172–182.
- 2008 FRASCA, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába. Ford.: Gyuris Norbert. In: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk.: FENYVESI Kristóf – KISS Miklós. Budapest, Kijarat, 2008. 125–142.

**GOODMAN**

- 2003 GOODMAN, Nelson: Az újraalkotott valóságról és a képek hangjairól. Ford.: Habermann M. Gusztáv. In: *A sokarcú kép. Válogatott tanulmányok a képek logikájáról*. Szerk.: HORÁNYI Özséb. Budapest, Typotex, 2003. 41–101.

**GOW**

- 2004 GOW, Gordon A.: Mobilszórakozás és mindennapi élet. Feladat meghatározás kutatáshoz és tervezéshez. Ford.: Szakács Judit. *Médiakutató*, 5. (2004) 4. sz. 37–44.

**GROOT**

- 2009 GROOT, Jerome de: *Consuming History. Historians and the Heritage in Contemporary Popular Culture*. London – New York, Routledge, 2009.

**HAGGITH**

- 2007 HAGGITH, Toby: Historical Truth and the War Film. The Case of Saving Private Ryan. In: *Repicturing the Second World War. Representations in Film and Television*. Ed.: PARIS, Michael. Houndmills, Palgrave Macmillan, 2007. 177–192.

**HIMMELFARB**

- 1996 HIMMELFARB, Gertrude: A Neo-Luddite Reflects on the Internet. *The Chronicle of Higher Education*, 43. (1996) 10. sz. A56.

**JENKINS**

- 2008 JENKINS, Henry: A játéktervezés mint narratív építészet. Ford.: Kiss Gábor Zoltán. In: *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Szerk.: FENYVESI Kristóf – KISS Miklós. Budapest, Kijarat, 2008. 175–192.
- 2009 JENKINS, Henry et al.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MIT Press, 2009.
- 2011 JENKINS, Henry: Játékok: az új eleven művészet. Ford.: Kiss Gábor Zoltán. In: *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Szerk.: Kiss Gábor Zoltán. Budapest, Kijarat, 2011. 236–258.

**KANSTEINER**

- 2007 KANSTEINER, Wulf: Alternate Worlds and Invented Communities. History and Historical Consciousness in the Age of Interactive Media. In: *Manifestos for History*. Eds.: JENKINS, Keith – MORGAN, Sue – MUNSLOW, Alun. New York, Routledge, 2007. 131–148.

**KEE**

- 2009 KEE, Kevin et al.: Towards a Theory of Good History Through Gaming. *The Canadian Historical Review*, 90. (2009) 2. sz. 303–326.

**KISS**

- 2010 KISS Gábor Zoltán: A játszott képek láttatása – A videojátékok kulturális súlyáról. *Médiakutató*, 10. (2010) 4. sz. 97–106.

**MAGYAR**

- 2005 MAGYAR Bálint: *1848 – stratégiai játék*. [<http://48.sulinet.hu/bemutato.html>] 2012. május 16.

**McCAlMAN-PICKERING**

- 2010 *Historical Reenactment. From Realism to the Affective Turn.* Eds.: McCALMAN, Ian - PICKERING, Paul. Houndmills, Palgrave Macmillan, 2010.

**McWERTOR**

- 2010 McWERTOR, Michael: *The Concentration Camp Video Game.* [http://kotaku.com/5710328/the-concentration-camp-video-game ] 2012. május 16.

**POBŁOCKI**

- 2002 POBŁOCKI, Kacper: Becoming-state. The bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. *Focaal - European Journal of Anthropology*, 18. (2002) 39. sz. 163-177.

**POREMBA**

- 2009 POREMBA, Cindy: JFK Reloaded. Documentary Framing and the Simulated Document. *Loading*, 3. (2009) 4. sz. [http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/61/60 ] 2012. május 17.

**REJACK**

- 2007 REJACK, Brian: Toward a Virtual Reenactment of History. Video Games and the Recreation of the Past. *Rethinking History*, 11. (2007) 3. sz. 411-425.

**SCHOTT-YEATMAN**

- 2005 SCHOTT, Gareth - YEATMAN, Bevin: Subverting Game-Play: 'JFK Reloaded' as a Performative Space. *The Australasian Journal of American Studies*, 24. (2005) 2. sz. 82-94.

**SOBCHACK**

- 1990 SOBCHACK, Vivian: "Surge and Splendor": A Phenomenology of the Hollywood Historical Epics. *Representations*, 8.(1990) 29. sz. 24-49.
- 1997 SOBCHACK, Vivian: Insistent Fringe. Moving Images and Historical Consciousness. *History and Theory*, 36. (1997) 4. sz. 4-20

**SQUIRE**

- 2004 SQUIRE, Kurt: *Replaying History. Learning World History Through Playing Civilization III.* PhD Dissertation, Indiana University, Instructional Systems Technology Department. [http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html ] 2012. május 17.