

Jancsovcics Klaudia¹

DETEKTÍVTÖRTÉNETEK MORETTI RENDSZERÉBEN

– Alkalmazható-e a távoli olvasás a videójátékokra? –

Bevezetés

Franco Moretti tanulmánya, ami *Az irodalom mézárszéke* (*The Slaughterhouse of Literature*) címet viseli, először 2000 márciusában jelent meg, majd helyet kapott a 2013-ban kiadott, az irodalmi tudományos életet egy csapásra felforgató *Distant Reading* kötetben is.² Jelen írás alapját elsősorban ez a könyv adta, különös figyelmet fordítva arra a kísérletre, amelyben a szerző Arthur Conan Doyle kimagasló sikerének és kortársai feledésbe merülésének okait vizsgálja. Amellett, hogy a továbbiakban ezt a kísérletet fogom bemutatni, valamint annak problematikus elemeire is rávilágítok, Moretti elméletét továbbgondolva, napjaink krimijeit is górcső alá veszem. Ugyanakkor tagadhatatlan tény, hogy a világirodalom hálózata jóval túllépett a szövegeken és a kulturális élet más szegmenseit is meghatározza.³ Ezt többek között a színházra, zene- és filmművészetre gyakorolt hatása is bizonyítja, de kiterjedt a modern technológia egyik vívmányára, a videójátékokra is. Éppen ezért a következőkben a játékkutatást (*Game Studies*) is be fogom vonni a vizsgálomba, feltéve a kérdést: vajon működnek-e Moretti sémái, kategóriái ebben az újnak mondható, mediális környezetben? A tanulmány célja, hogy új utakat nyisson meg, és egy olyan területre irányítsa a figyelmet, ami bár nem az irodalomtudományon belül helyezkedik el, mégis szorosan kötődik hozzá.

A játékkutatás és az irodalomtudomány kapcsolódási pontjai a műfaji hasonlóságoktól kezdve a befogadásesztétikán át, egészen a történetelbeszési technikákig több szinten is tetten érhetők. Előbbit mutatja, hogy a videójátékok főként a populáris irodalmi alkotások, nevezetesen a science fiction, horror, fantasy, valamint a detektívtörténetek sémáit használják fel. Miközben a jól ismert alapokra építenek (a krimikben ilyen például a nyomok megjelenítése, a nyomozó mint a társadalom periferiáján elhelyezkedő karakter, vagy a gyanúsítottak számbavétele), egy olyan történetet mesélnek el, ami a játék gerincét adja. A játszás folyamata által a játékos olvasóvá lényegül át, befogadja és értelmezi a történetet, a kapott információk tükrében próbálja sikeresen teljesíteni azokat a kihívásokat, amelyeket a pályák állíta-

¹ A szerző a SZTE BTK Irodalom- és Kultúratudományi Doktori Iskolájának hallgatója.

² Franco MORETTI, *Distant Reading* (London–New York: Verso, 2013).

³ A komparatiztika részben ezeket az irodalom és társművészetek, irodalom- és társtudományok között fellelhető kapcsolatokat vizsgálja. Fried István *Bevezetés az összehasonlító irodalomtudományba* című 2012-es kötete ezt a kérdést is taglalja.

nak elé. Több videójáték is rendelkezik olyan narrátorral, aki elmeséli a történetet (klasszikus példa a *The Stanley Parable*), de van, hogy a dialógusok (*The Wolf Among Us*), vagy más beékelte szöveges részletek fejtik ki a cselekményt. Természetesen mindig vannak kivételek, hiszen a videójátékok igen széles spektrumot ölelnek fel, műfajilag és technikailag is sokszínűek, de talán pontosan ezért lehet termékeny, ha az irodalomtudomány felől közelítünk hozzájuk.

Distant reading: válasz egy problémára

Szintén új lehetőségeket kínált Franco Moretti, aki a világirodalmat vizsgálva az irodalomtudomány égető problémájára hívta fel a figyelmet: rámutatott arra, hogy bár irodalommal foglalkozunk, fizikailag lehetetlen, hogy a kánon teljes egészét elolvassuk és megismerjük. Ráadásul, ha belegondolunk abba, hogy a kanonizált művek csak töredékét teszik ki a nagy egésznek, még riasztóbb lesz a kép. „A világirodalom nem egy tárgy, hanem egy probléma, és ez a probléma egy új kritikai módszerért kiált: még soha senki nem talált megoldást csak azzal, hogy több szöveget olvasott el.”⁴ Moretti az anomáliára megoldást is kínál: úgy látja, hogy nem is kell mindent ismerni. Míg a *New Criticism* a „szoros olvasás” (*close reading*) módszerére fekteti a hangsúlyt,⁵ ahol csak a szerzőről, szellemtörténeti hatásokról, valamint más külső impulzusokról leválasztott szöveg számít, addig Moretti a „távoli olvasás” (*distant reading*) elméletét vezette be. A kutatók ennél a módszernél nagy mennyiségű szöveggel dolgoznak, azok összefüggéseit kutatják, miközben rendszerekben gondolkodnak. Bár ezzel maga a szöveg „elveszhet”, jobb rálátás nyílik a műfajokra, a felépítésre, olyan kapcsolódási pontokat és struktúrákat is fel lehet fedezni, amelyek egyébként elkerülték volna a szakemberek figyelmét. „Ha meg akarjuk érteni a rendszert a maga teljességében, el kell fogadnunk, hogy valamit elveszítünk.”⁶

A távoli olvasás során mondhatni madártávlatból szemlélik a vizsgálat tárgyát, miközben különböző szoftverek vannak a kutatók segítségére. A szoftveres segédletet leginkább két módon hasznosítják: maga az elemzés is történhet ezekkel az elektronikus eszközökkel, illetve több szöveg elolvasása után a kinyert adatokat grafikon, vagy ágrajz formájában vizualizálhatják. Moretti elméletének az egyik gondolatébresztő kísérlete, ahol ez utóbbit alkalmazta, *Az irodalom mézárszéke* című tanulmányban jelent meg.⁷ A kutató arra kereste a választ, hogyan lehetséges az, hogy míg bizonyos irodalmi művek eltűnnek, addig mások bekerülnek a kánonba. Mint írja, ha a 19. század kanonizált brit novelláit vesszük lajstromba (kb. 200

⁴ MORETTI, *Distant Reading*, 46. Saját fordítás.

⁵ Moretti szerint az Egyesült Államokban a *close reading* komoly szerepet tölt be, így arra számított, hogy ott elutasítják majd az elméletét.

⁶ MORETTI, *Distant Reading*, 47. Saját fordítás.

⁷ MORETTI, *Distant Reading*, 63.

cím), az is mindössze csak 0,5 százaléka lenne az összes publikált novellának. De mi lesz a fennmaradó 99,5 százalékkal? Ez az, emeli ki, amibe bele sem gondolunk. Moretti a „mészárszék” kifejezést a szelekció helyének megnevezésére használja, ahol a „mészárosok” szerepét az olvasók töltik be. Ők azok, akik egy művet életben tartanak, továbbadják a következő generációnak, és ez addig ismétlődik, míg az kanonizálódik. Vagyis Moretti úgy látja, hogy a kánont az olvasók, és nem az akadémikusok alkotják meg. Szerinte Arthur Conan Doyle ezt remekül alátámasztja, hiszen társadalmilag azonnal nagy népszerűségnek örvendett, míg a tudományos életben száz évvel később lett a kánon része (de itt említi Cervantes, Defoe, valamint Balzac nevét is). Moretti a kanonizálási folyamatot gazdasági megközelítéssel írja le: az olvasó elolvassa a könyvet, és ami ennél is fontosabb, megveszi azt. Vagyis a vásárlók felfedezik, hogy mi az, ami tetszik nekik, és ennek a hírért továbbadják. A könyveknél és a filmeknél hasonló a rendszer, kevés mű foglal el nagy teret: ez a kánon.

A kísérlet során Moretti és tanítványai azokat a detektívtörténeteket vették górcső alá, amelyek az 1890-es, valamint az 1900-as évek elején jelentek meg.⁸ Ezen belül is a nyomok (*clue*) meglétére, megjelenési módjukra összpontosítottak. A választást Moretti azzal indokolta, hogy ezek a történetek olyan, általa egyszerűnek nevezett műfajhoz tartoznak, ahol egy speciális eszköz, a nyom válik fontos elemmé. Benyovszky Krisztián is kifejti, hogy „a varázsmesék V. J. Propp által megalkotott funkcionális képlete (mely ugyancsak az állandó, ismétlődő elemekre épül) sikeresen alkalmazható a detektívtörténetekre is [...]”⁹ Ez a műfaj tehát kiszámítható és átlátható, olyan sémákkal rendelkezik, amelyeket az olvasók jól ismernek.

A kutatás során Morettiék a már kanonizált szerzőre, Arthur Conan Doyle-ra, valamint kortársaira fókuszáltak, akik többé-kevésbé hozzá hasonlóan írtak. A vizsgálat során egyszerű kérdéseket tettek fel. Van nyom? Szükséges? Látható? Dekódolható? Azok a művek, amelyek nem rendelkeznek a nyommal, azonnal kiestek a „versenyből”. „Ha egy történetből hiányzik egy bizonyos eszköz, az »negatív információs áramlás« vált ki, és a piac el fogja utasítani”¹⁰ – állapítja meg Moretti. Szemléltetésül: a *Rőt Ligában* (*The Red-Headed League*) nyomnak számít a segéd kiköpött nadrágja, illetve fontos, hogy sokszor órákra eltűnik a pincében.¹¹ Moretti elemzésében a következő kérdés arra irányult, hogy ha vannak nyomok, azoknak van-e jelentőségük és funkciójuk. A legtöbb író rájött, hogy a nyom szükséges elem, így használták, de mivel nem értették a lényegét, nem megfelelően alkalmazták (például amikor a bűncselekményt rekonstruálják, kimarad egy-két nyom megemlézése). A *Rőt Ligából* kiemelt példák mind olyan nyomok, amelyeknek a későbbiek-

⁸ Uo., 73.

⁹ BENYOVSZKY Krisztián, *A jelek szerint* (Pozsony: Kalligram Kiadó, 2003), 26.

¹⁰ MORETTI, *Distant Reading*, 72.

¹¹ Conan DOYLE, *A Rőt Liga*, in Conan DOYLE, *Sherlock Holmes kalandjai*, ford. NIKOWITZ Oszkár, hozzáférés: 2020.03.31, <https://mek.oszk.hu/01700/01769/01769.htm#3>.

ben fontos szerepük lesz, funkcióval bírnak. Tehát ez az írás megfelel a Moretti-féle elvárásnak, miközben újabb riválisok „estek ki”. A következő szinten vannak nyomok, van jelentőségük, de nem biztos, hogy láthatók. A jelen tanulmányban hivatkozott detektívtörténet ezt a feltételt is teljesíti, az olvasó mindennek tanúja. Itt int búcsút a kísérlet a megmaradt riválisoknak, de megdöbbentő felfedezés is születik: Sherlock Holmes néhány kalandja sem felel meg ennek a kritériumnak. Végül, az utolsó feltétel, hogy a nyomoknak az olvasó által is dekódolhatónak kell lenniük. Több Holmes-történetből – ami alól *A Rőt Liga* kivétel – ez is hiányzik. Moretti szerint ez megmutatja, hogy a szerzők kísérleteznek, ők sem tudják, hogy mi lesz sikeres és mi vész a feledés homályába, de őt is megdöbbenti, hogy Doyle műveinek a nagy része idő előtt „kiesett”. A jelenségre viszont van magyarázata: úgy látja, hogy Doyle a nyomozó mítoszán dolgozott, a nyomok csak azért vannak, hogy Holmes mindentudását támogassák. Ő az, aki valakinek már a pusztta megjelenéséből képes egy egész élettörténetet leolvasni. A nyomok tehát a nagyságát támasztják alá, de észlelhetők, hogy az olvasó azt érezze, ő is egyenrangú fél. Lehet, hogy Doyle „elveszít” pár nyomot, de ezt azért teszi, hogy Holmes legendája ne sérüljön. Vagyis, bár nem mindig felel igennel a Moretti-féle kérdésekre (Van nyom? Szükséges? Látható? Dekódolható?), a narratív építkezés ellensúlyozza ezt, a karakter lesz a fontos. Ez pedig a siker kulcsát jelentette. Moretti a kapott adatokból egy ágrajzot készített,¹² amin Doyle riválisai nem szerepelnek az ábra legmagasabb fokán. Történeteik címei – szemben Holmes kalandjáiéval – pár szint után eltűntek a vizualizált összegzésről, hasonlóan ahhoz, ahogy az irodalom nagyjai között sem kaptak helyet.

Az ágrajz elágazásainál a nyom a legfontosabb (annak hiánya, jelenléte, szükségessége, láthatósága, stb.). Az elágazások egy eszköz felhasználásának, fordulatának köszönhetőek, ami jóval kisebb egység, mint a szöveg. Ezek az ágak egyúttal részei valami sokkal nagyobbaknak, ami maga a műfaj, vagyis a detektívtörténet. „Eszköz és műfaj: két alaki egység. Egy nagyon kicsi és egy nagyon nagy: ezek az erők húzódnak meg az ábra mögött és az irodalomtörténet mögött”¹³ – összegezi Moretti, majd hozzáteszi: ha meg akarjuk magyarázni az irodalomtörténet törvényeit, egy formális síkra van szükségünk. Továbbá, ahelyett hogy egy archetípus létezne, amit aztán a későbbi szerzők lemásolnak, szerinte ez a minta megmutatja, hogy a különböző döntések eredményeiként ágak jönnek létre, amelyek eltávolodnak egymástól. Ezek nagy része rosszul meghozott döntésből származik, aminek következtében tízből kilenc szerző/mű „zsákutcában” végzi. Moretti egy irodalmi evolúciót is felvázol tanulmányában: szerinte Agatha Christie és a következő nemzedék kellett ahhoz, hogy az új paradigma elkezdődhessen, hiszen az elődök már egyszerűen nem tudtak változtatni az írói stílusukon. Megvolt az eszköz – jelen esetben a nyom –, de nem teljesen értették annak fontosságát.

¹² MORETTI, *Distant Reading*, 73.

¹³ Uo., 77.

Jessica Brent volt az, aki Morettiék kísérletében rámutatott a módszer vakfoltjára: kijelöltek egy kanonizált szerzőt, hozzá viszonyítottak mindent, így a többi műben az eszköz – vagyis a nyom – kevésbé kifinomult használatát találták meg. Mindez pedig nem meglepő, hiszen pontosan ezt keresték. Moretti elismeri Jessica Brent igazát, de hozzáteszi, hogy amikor ennyi műről van szó, azokat valaminek a fényében kell olvasni. Ebben igaza is van, ám Brent ellenvetése sejteti az elmélet esetlegességét.

A kutatás végkimenetelét tehát erőteljesen meghatározza a viszonyítási pont – jelen esetben Doyle.¹⁴ Ugyanakkor a módszertan másik problematikájára sem árt rámutatni: szubjektív, hogy mikor beszélhetünk szükséges, látható vagy dekódolható nyomokról. Ez olvasónként eltérhet, s ezáltal változhat az eredmény.¹⁵ A kutatás tárgyának a kijelölése is önkényes, és döntő fontosságú. Érdekes lett volna például azt megvizsgálni, hogy Holmes feltámadása után (Doyle ugyanis eredetileg le akarta zárni legendás nyomozója kalandjait, ám közkívánatra visszahozta az életbe) változott-e a nyomok jelenléte, felhasználási módja, vagy a korábbi módszerekkel dolgozott.¹⁶ Kérdéses az is, hogy valóban azok-e a legjobb Doyle-történetek, amelyek Morettinél az ágrajz csúcán helyezkednek el (*A Rőt Liga* például mind a négy kérdésre igennel felelt). Másrészről ahhoz, hogy a szövegnél kisebb egységet, a műfaj egyik eszközét megfigyelhessük, szoros olvasásra van szükség, így nem lehet háttérbe szorítani a korábbi paradigmát. Ezzel nem azt állítom, hogy Moretti elutasítja a *close reading* metódusát – sőt, úgy látta, hogy a két módszer kiegészítheti egymást –, inkább arra szeretnék rávilágítani, hogy a *distant reading* önmagában, ebben a formában nem áll meg. Ugyanakkor tagadhatatlan, hogy Moretti izgalmas kísérletet, és egy olyan módszertant mutatott be, amely új távlatokat nyitott az irodalomtudományban.

Egy kísérlet továbbgondolása

Az irodalom mézárszéke című tanulmányban a klasszikus vagy rejtvényfejtőnek is nevezett krimik csoportját vizsgálták. De hogyan alkalmazható az elmélet napjainkban? Doyle, majd a Moretti szerint őt követő Agatha Christie világában az intellektus le tudja győzni a bűnt. Az ész, az ember, a humánus felül tud kerekedni a deviáns viselkedésen (gyilkosság, bűntény). Napjaink krimijeiben – amit *hard boilednak*,¹⁷ vagyis keményvonalas/kemény kriminek is neveznek – egyre kevésbé látható ez. A bűn tovább él, behálózza a mindennapokat, lehetetlen felszámolni.

¹⁴ Fontos megjegyezni, hogy minden kutatás valaminek a fényében történik, tudatosan megválasztott példákkal. Lehetetlen teljesen tárgyilagosnak lenni.

¹⁵ Emlékeztetőül: Moretti és tanítványai olvasták ezeket a műveket, ők döntötték el, hogy a nyom hogyan van felhasználva a különböző történetekben.

¹⁶ Az 1903–1905 között megjelent *The Return of Sherlock Holmes* történetei tartoznak ide.

¹⁷ Amerikából indult, Raymond Chandlert tartják a legfontosabb alakjának.

Remek példa erre, amikor Szerencsés Dániel *A 13. emelet* című könyvében a szereplők rájönnek, hogy azt, aki a szálakat mozgatja, nem fogják tudni börtönbe juttatni, és az egyik szereplő a „Kleine Fische, gute Fische” mondattal próbálja társát vigasztalni.¹⁸ Érdekes lenne olyan kísérletet folytatni, ahol nincs kanonizált szerző kijelölve, és azt megfigyelni, hogy ezekben a történetekben miképpen használják a nyomokat.

Gyakori tendencia, hogy a modern krimiknél néhány szerző – például Borisz Akunyin, Kondor Vilmos – sorozatokban gondolkodik, egy nyomozót (Eraszt Petrovics Fandorin, Gordon Zsigmond) helyeznek a középpontba, akinek aztán történetenként építik a karakterét. Az utódok tehát megtanulták az egyik módszert, ami sikerhez vezethet: a nyom eszköz, ami a detektíveknek van alárendelve. Az olvasók ragaszkodnak a nyomozóhoz, figyelemmel kísérik az életútját. Ezek a nyomozók már kevésbé mindenhatók, nekik is vannak hétköznapi problémáik. Ugyanakkor valamennyire kívülállónak is számítanak, a veszélyes életmódjuk miatt gyakran nincs családjuk, vagy a társadalom perifériáján helyezkednek el.¹⁹

Ha Moretti kérdéseit mi is feltennénk, abból kiderülne, hogy mennyire kísérleteznek a jelen alkotói, vagy mekkora mértékben követnek kitaposott utat. Persze ismét felmerül a kérdés, miszerint tényleg azok a történetek-e a legjobbak, amelyek az előbbi négy problémafelvetésre igennel felelnek. Úgy látom – bár e kijelentéshez a műfaj kiterjedtebb ismerete lenne szükséges –, hogy általában a nyomokat megfelelően kezelik, és inkább a nyomozó karakterén kísérleteznek. Összességében elmondható, hogy a műfaj nem fulladt ki, de átalakult, ez pedig lehet, hogy új eredményeket hozna a kutatásban. Mindenképp továbbgondolandónak tartom Moretti kísérletét, hiszen megannyi lehetőséget rejt még magában.

Korunk „mesélői”

De hogyan kapcsolódik a videójátékokkal foglalkozó játékkutatás mindehhez? Az irodalomtudomány napjainkig hosszú utat tett meg, paradigmák születtek és haltak el. Nem meglepő, ha valaki, ahogyan Moretti is tette, új utakat keres. Amikor grafikonokat, ágrajzokat, térképeket alkalmaz a 2005-ben megjelent *Graphs, Maps, Trees. Abstract Models for Literary History* című művében, vagy a *Network Theory*-ben hálózatokkal kezd foglalkozni, ő is rámutat arra, hogy az irodalom jóval több és szövevényesebb annál, minthogy csak a szövegre korlátozódjon²⁰ (itt érdemes megjegyezni, hogy önmagában a szövegek is megannyi lehetőséget rejtenek). Meglátá-

¹⁸ SZERENCÉS Dániel, *A 13. emelet* (Budapest: 21. Század Kiadó, 2019), 289. „A kis halak is jó halak” lehetne a mondat fordítása, ’Sok kicsi sokra megy’ értelemben.

¹⁹ Akunyin Fandorinja az első kötetben veszíti el szerelmét, és utána sem fog békés családi életet élni. Tóth Tamás, Szerencsés Dániel nyomozója idegen Brüsszelben, nincs senkije, és még nyelvi korlátokkal is szembesülnie kell.

²⁰ MORETTI, *Graphs, Maps, Trees* (London: Verso, 2005).

som szerint a *Game Studies* területén belül termékeny lehet a videójátékok és az irodalomtudomány kapcsolatára fókuszálni.

A játékkutatás a játszás folyamatát, valamint az azt körülvevő kulturális közeget vizsgálja a társasjátékoktól kezdve, a szerepjátékokon át, egészen a videójátékokig. Ezen az interdiszciplináris területen gyakran használják a kulturális antropológia, a szociológia, valamint a pszichológia módszereit. A játékkutatás egyik fontos vizsgálati tárgya a tanulmány fókuszába is helyezett videójáték (*video game*), ami lényegében véve gyűjtőfogalom. Azokat az interaktív, elektronikus játékokat foglalja magába, amelyek valamilyen eszközön keresztül – lehet az konzol, személyi számítógép, televízió, telefon stb. – érintkeznek a játékosokkal és visszacsatolást adnak a cselekedeteikre. Különbféle grafikus ábrákat lehet így irányítani, melyben meghatározó szerepe van a játékos morális döntéseinek, értékítéleteinek. Milyen kapocs lehet az irodalomtudomány és a videójátékok között? Amellett, hogy minden videójáték valamilyen kontextusba helyezi a játékost – épp úgy, ahogy az író teszi az olvasóval –, egy történetet (*story*) is elbeszél. Játékonként eltér, hogy a történet mennyire fontos. A játékos mindig értelmezi, elemezi a látottakat, és mint egy nyomolvasó, próbál rájönni a pályák megfejtésére. A videójátékokon belül általában szerepjátékokról (*role-playing game*), harci eseményekre összpontosító „lövöldözős” játékokról (*first-person shooter*), szimulációkról beszélhetünk, de a sort még hosszasan lehetne folytatni. Jelenleg mindössze azokra összpontosítok, amelyekben a történet hangsúlyos. Ennél a csoportnál a történetjátszás (*storyplaying*) fogalmát lehetne használni, olyan értelemben, hogy a játszás során a program által megszabott kereteken belül jön létre a történet.

A videójátékok, ahogyan korábban említettem, gyakran az irodalmi műfajokból, leginkább a populáris kultúrához tartozókból merítenek, a már ismert sémákra építve.²¹ Közkedvelt a horror (*Until Dawn, Little Nightmares, Man of Medan*), a science fiction (*Titanfall, Mass Effect, SOMA*), vagy épp a detektívtörténetek (*Heavy Rain, The Wolf Among Us, Detroit: Become Human*) világa. Moretti módszerét követve, a továbbiakban a krimikre építő, történetközpontú videójátékok kerülnek górcső alá, azok közül is egy példát kiemelve, a *Detroit: Become Human*.²² Ez azért is különleges csoport, mert, mint utaltam rá, fontos, hogy a játékos a krimik olvasóihoz hasonlóan meglássa, majd dekódolja a nyomokat. Általánosságban elmondható, hogy ezek a játékok sem a klasszikus krimi sémáit alkalmazzák, gyakran egy

²¹ Van ellenpélda is, a *God of War* a görög és északi mitológián alapul.

²² A történet 2018-ban, Detroit városában játszódik, ahol emberszerű, már-már rabszolgaként kezelt androidok végzik el a munkák nagy részét. Néhányuknak mintha lennének érzelmeik (őket nevezik „deviánsnak”), aminek következtében még a gyilkosságra is képesek lesznek. Connor, az android nyomozó őket próbálja meg elkapni. Azért is esett erre a videójátékra a választásom, mert 2018-as megjelenésével „friss” példának számít, a legújabb technikai megoldásokat érhetjük benne tetten. Ugyanakkor nagyon sok választási lehetősége van a játékosnak, döntéseivel a karakterek személyiségét is formálhatja.

sötét, korrupt világgal operálnak, ahol a valódi bűnöst nem biztos, hogy felelősségre lehet vonni (a képi világuk is sokszor ennek megfelelő, gyakori az esőzés, a lepusztult városkép, az alvilági élet megjelenítése). Másrészt olykor a nyomozó karaktere is megkérdőjelezhető (a *Detroit* főhőse, Connor kegyetlen is lehet, aki a nyomozás érdekében bármire hajlandó), sokszor a társadalom perifériáján helyezkednek el, vagy valami miatt képtelenek beilleszkedni.²³ Itt érdemes megjegyezni, hogy az általam is említett példákban, a játékos a döntéseivel határozhatja meg, hogy milyen legyen a nyomozója, ezzel pedig, még ha korlátok közé is van szorítva – vagyis csak azokat a dolgokat teheti meg, amelyeket a játék algoritmus enged –, részben íróvá is válik. Ez pedig erős kapocs: a játékos magáénak fogja érezni a nyomozó problémáit, célkitűzéseit.

Videójátékok „távrolól olvasva”

Felmerül a kérdés, hogy mennyire alkalmazható Moretti kísérlete ezekre a játékokra? A detektívtörténetekre építő videójátékokban a nyomkeresés sokkal explicitebb, mint azoknál, amelyek a többi műfajból merítenek. Ugyanakkor itt is előfordulhat, hogy egy-egy nyom nem teljesen megfejthető vagy láthatatlan marad. Mindez a játékoson múlik, aki azon túl, hogy egyfajta olvasói szerepet is betölt, a könyvekben szereplő nyomozó helyére kerül. A lehetőségek adottak, de nem biztos, hogy a játék során képes lesz mindent megtalálni. A *Detroit*-ban választanunk kell, hogy hajlandóak vagyunk-e másokat feláldozni a sikerért, ellenkező esetben értékes nyomoktól fogunk elesni. Ha Connor elengedi a gyanúsítottakat, a történet későbbi pontján nem tudja megszerezni tőlük a szükséges információt. Egy házkutatás során pedig előfordulhat, hogy nem tér be minden szobába, nem tud mindent szemügyre venni. Ezzel nehezebbé válik a nyomra vonatkozó négy kérdés megválaszolása, hiszen teljesen szubjektív, hogy a játékos mire fordítja a figyelmét, mit észlel, mi az, amit képes értelmezni. Bár, visszautalva a korábbiakra, az eredeti kísérletben is a szubjektivitás játszotta a főszerepet, kutatók egy csoportja döntött arról, hogy mi a látható, szükséges, vagy épp dekódolható nyom. Megfigyelhető, hogy a videójátékokban is inkább a karakterek, jelen esetben a nyomozó személye dominál. Még ha néhány nyom háttérbe is szorul, a játékost érdekli a főhős sorsa, meg akarja „fejteni” a pályákat.

A *Detroit* azért is különleges, mert egy-egy pálya befejeztével a rendszer megmutatja, hogy a játékos milyen utat járt be, milyen döntéseket hozott és azok hova vezették el. Ez az ágrajz hasonló ahhoz, amit Morettiék alkottak meg: ott is az játszotta a főszerepet, hogy az írók milyen döntést hoztak, hogyan alkalmazták a nyomokat. Ebben az esetben a játékos egyfajta írói pozíciót is betölt, hiszen a végkimenetel a döntéseitől függ. Itt is vannak olyan választási lehetőségek, amelyek zsákutcába vezetnek, míg a többi előrébb viszi a cselekményt. Ha a játékos ki is hagy néhány lehe-

²³ A *Detroit* példájánál maradva, Connort az emberek és az androidok is megvetik.

tőséget (például nem beszél mindenki az ellenállók bázisán), akkor is képes lesz folytatni a történetet, ám kevesebb információ – vagy nyom – lesz a birtokában. A nyomok tehát rendelkezésre állnak, de a hangsúly a karaktereken és az ő sorsukon van.

Összegzés

Úgy vélem, hogy a videójátékok kutatása új utakat nyithat meg, hiszen amellett, hogy a film- és irodalomtudományból merítenek, irodalmi alkotásokat is megihlettek ezek az elektronikus játékok.²⁴ Elmondható tehát, hogy a videójátékokat behálózzák az irodalmi sémák és rendszerek: ahogyan fentebb bemutattam, használják a populáris irodalmi műfajok eszközeit. Véleményem szerint lehetséges az elemzésük a Moretti-féle megközelítésből, és a távoli olvasás metódusa itt is termékeny lehet, hiszen a modern technológia ezen ágán a rendszerekben való gondolkodás még nyilvánvalóbb. Tény, hogy nehéz egzakt kijelentéseket tenni a videójátékokról – mivel folyamatosan fejlődnek, változnak, olykor nehezen kategorizálhatók –, de próbáltam rámutatni arra, hogy az irodalmi műfajokból építkeznek, lehetséges a csoportosításuk. Itt is vannak hatások, korszakok ízlése szabja meg az egyes játékok milyenségét. Vannak kedvelt műfajok, és a nagy egészből kevés híres játék foglalja el a teret. Ezeket a Moretti-logika mentén akár kanonizált játékoknak is lehetne nevezni, hiszen a piac, vagyis a játékosok csupán egy kis szeletét karolják fel a nagy egésznek, és ez az, aminek a híre megmarad (például a *Heavy Rain* 2010 óta igen népszerű alkotás).

Jelen tanulmány szűkre szabott keretei között leginkább arra vállalkoztam, hogy új megvilágításba helyezzem Moretti elméletét, és hogy utat nyissak egy olyan tudományterület felé is, amely a hazai köztudatban még nem jutott akkora szerephez. Véleményem szerint, a *distant reading* rengeteg lehetőséget rejt, képes arra, hogy új összefüggésekre mutasson rá. Emellett úgy látom, hogy a videójátékok és az irodalomtudomány párbeszéde is gazdag terep, az előbbi tagadhatatlanul merít az utóbbi eszköztárából. Hacsak korlátozott terjedelemben is, de igyekeztem bemutatni, hogy az irodalom hálózatai jóval túlléptek a könyveken, és más közegeket is meghatároznak.

²⁴ Például Kerber Balázs *Conquest* című kötete (Budapest: Jelenkor Kiadó, 2019) a stratégiai videójátékok világát idézi meg.