

SZABÓ JUDIT

Szegedi Tudományegyetem

Játékfélelem és cselekvőképesség a túlélő-horrorban

Absztrakt

A játékokkal kapcsolatos pszichológiai kutatások középpontjában többek között az érzelmi folyamatok feltérképezése áll, amelyek egyrészt a játékok irányításával függenek össze (gameplay érzelmek), másrészt pedig az avatárral való azonosulásból fakadnak, azaz a játékvilágban megvalósuló cselekvésekhez kapcsolódnak (diegetikus érzelmek). Jelen tanulmányban ezeknek az érzelmi folyamatoknak az egymásra hatását vizsgáljuk a túlélő-horror játékok műfajában, amelyek játékdizájnja speciálisan a félelemválaszok kiváltását célozza. Érvelésünk szerint a túlélő-horror játékokban a félelem kiváltásának hatékony eszközei a játékelmény és irányítás különböző módszerekkel történő befolyásolása, illetve az avatár cselekvési és érzékelési lehetőségeinek korlátozása. Jelen írásban amellet érvelünk, hogy ezen paraméterek módosítása, legalábbis kognitív pszichológiai megközelítésben, nem csökkenti radikálisan és szükségszerű módon a játékos cselekvőképességét.

Kulcsszavak: videojáték, agency, cselekvőképesség, túlélő-horror, játékfélelem

A túlélő-horror

A túlélő-horror (*survival horror*) megjelölést elsőként a *Resident Evil*-sorozattal (1996) kapcsolatban használták és a nagyközönség számára az említett franchise első darabja jelenti a műfaj születését.¹ A túlélő-horror viszonylag gyengén definiált műfaji megjelölés, az elméletalkotók az alapvető játékcél és a gameplay alapján az akció-kalandjáték műfajához sorolják, amelyhez horrorelemekkel tarkított narratíva társul. Az akció-kaland a videojátékok egyik legnépszerűbb formátuma: egy hibrid műfajról van szó, amelyben a játékos gyors motorikus irányítással reagál fizikai akadályokra (akciójáték). A villámgyors akciókat azonban egy olyan

-
1. Ian Bogost és Nick Montfort visszamenőleg klasszikus Atari-videójátékokat (*Haunted House*, 1982; *Fangoria*, 1981) is a túlélő-horror első képviselőiként említik, de utalhatunk még az *Alone in the Dark*ra (1992) is, amely évekkel megelőzte az első *Resident Evil*-játékot (Perron 2018, 61).

játékvilágban kell végrehajtani, amelyet egy nagyszabású történet határoz meg (kalandjáték). A történet a játékos cselekvései és a környezet felfedezése által bontakozik ki, és a történetmesélés meghatározó szerepet tölt be a játékban. A túlélő-horror játékokra jellemző sztori általában arról szól, hogy a hős megreked egy idegen és ellenséges környezetben, amelyet át kell vizsgálnia ahhoz, hogy a múltat felderítse. Számos játékra jellemző a lovecrafti kozmikus horror világképe: a formátlan szörnyek által benépesített világ nem antropocentrikus, a szörnyek léte, eredete és célja az emberi megértés számára felfoghatatlan és kifürkészhetetlen (vö. Nemes/Wirágh 2020, 153f). A játék során egyrészt fizikai akadályokon kell túljutni, másrészt gyűjtögetni kell, illetve rejtvényeket kell megoldani, mindközben undorító és kísérteties szörnyek halálos fenyegetését is ki kell védeni. A játék globális célja egyértelműen a túlélés, mindazonáltal az aktuális történések oka rendszerint nem világos, ezért a karakter információk után kutatva bolyong. A játék ennek megfelelően rendszerint egy statikus és zárt térben játszódik, a történetmesélés pedig alapvetően térbeli jellegű (Kirkland 2009, 70f). A játékok a horrorfilmek trópusait alkalmazzák: az avatár (a játékos által irányított virtuális játékfigura) mozgását általában harmadik személyű perspektívából látjuk, a terek sötétek, szűkek és csak részlegesen láthatók. A kiszolgáltatottság és fenyegetettség érzetét a diszsonáns hangeffektusok még jobban felerősítik (Perron 2012, 637).

Bernard Perron, a túlélő-horror fő teoretikusa a játékok érzelmi meghatározottságát hangsúlyozza, amely a félelemhez kapcsolódó érzelmi paletta aktiválásán és erőteljes izgalmi állapotok előidézésén alapul. A túlélő-horror azonban más jellegű érzelmeket vált ki, mint a szokványosan horrorként aposztrofált befogadói érzelmek. Ennek a különbségnek a megvilágításához röviden ismertetek néhány releváns elméleti megközelítést a kognitív és fenomenológiai film- és irodalomelméletek köréből, amelyek a horrorműfaj befogadóra gyakorolt érzelmi hatását különböző fogalmakkal magyarázzák.

1. Művészeti horror 1: Noël Carroll kardinális jelentőségűnek tekinti a horror által kiváltott érzelmi választ a műfajra vonatkozó magyarázatokban. Megkülönbözteti a természetes horrort az ún. művészeti horrortól (*art-horror*), amely egy művészeti ágakon és médiumokon átívelő (*cross-art, cross-media genre*) műfaji megjelölés (Carroll 1990, 14). Ennek alapja egy olyan érzelmi állapot, amelynek fiziológiai jelei a magas fokú izgatottság, heves szívverés, felgyorsult légzés, izomösszehúzások, émelygés stb. Carroll azonban a művészeti horrornál az érzelmek kognitív dimenziójára helyezi a hangsúlyt, amelyhez leginkább a borzongás, a koncentrált figyelem és fokozott éberség kapcsolódik. Carroll szerint a horrornarratívák felfedezőútra viszik a nézőt, amelynek során a néző undorító és félelmetes szörnyekkel találkozik, amelyek kíváncsiságot ébresztenek benne. Carroll hangsúlyozza, hogy a tisztatlanként és fenyegetőként érzékelt szörnyek kifürkészése negatív érzelmekkel

(félelem és undor) jár együtt és ez a negatív valencia egyfajta fizetség, amelyet a nézőnek kíváncsisága kielégítéséért és a revelatív új felismerésekért kell lerónia (Carroll 1990, 186; Carroll 2003, 9). Fontos megemlíteni, hogy a művészeti horror nem azonosítható néző abbéli félelmével, amikor saját túlélését érzi veszélyben, inkább arról van szó, hogy az adott film valamelyik szereplőjét érzi fenyegetve és ebből fakadóan érez félelmet (Carroll 1999, 38).

2. Művészeti horror 2: Robert C. Solomon részben Noël Carroll művészeti horror-elméletét egészíti ki. Solomon szerint a horror (magyarul talán 'a rémület') egy erőteljes negatív érzelm, amelyet valós vagy valóságnak hitt, de nem direkt és nem közeli fenyegetés vált ki. A valóságos horror a megfigyelő vagy tanú érzelmé, aki a félelem olyan válfaját tapasztalja meg, amely elborzasztja, megdermeszti és megbénítja. Solomon szerint a valós horror érzelmi tapasztalatához egyéb érzelmek is társulhatnak, de affektív természetéből fakadóan élvezet sosem. A művészeti horror a valós horror imitációjának tekinthető (Solomon 2003, 241), és elméleti szinten nehéz közöttük különbséget tenni, mivel a művészeti horror tárgya is lehet valós fenyegetés és a valódi horror is együtt járhat komoly kognitív felismerésekkel (pl. megrázó események történésének mikéntje és hatásai). A különbség a legjobban úgy ragadható meg, hogy a művészeti horrort a néző saját kíváncsiságának kielégítésére „használja”. A néző maga akarja és választja a horrort abban a tudatban, hogy ura a helyzetnek. Kíváncsiságának kielégítése folytán úgy tesz, mintha a történet igaz volna (*make believe*), de valójában tudja, hogy nem az (Solomon 2003, 252).
3. Filmes félelem: Julian Hanich a filmes félelmet (*cinematic fear*) összefoglaló fogalomnak tekinti, amely a horror- és thrillerműfaj által kiváltott negatív érzelmeket öleli fel. Hanich megközelítésében a félelem és annak válfajai (*horror, shock, dread, terror*) filmes érzelmeként is felfoghatók, egyúttal azokat az esztétikai stratégiákat is jelölik, amelyek célja éppen ezen érzelmek előhívása. Hanich szerint a néző élvezete a film által kiváltott változó testi érzetektől és az érzelmi állapotok alakulásából táplálkozik. A szerző a filmes félelem öt változatát különbözteti meg, amelyek közel állnak a félelem mindennapi életben használt fogalmához, de lényegesen különböznek is attól. Az egyik különbség, hogy a filmes félelem gyengén kapcsolódik „cselekvési tendenciákhoz”, és ez a vonás is hozzájárul az esztétikai félelem sajátos fenomenológiai minőségéhez, amely inkább átérezhető, mintsem, hogy cselekvésekben öltene formát (Hanich 2011, 21). Hanich továbbá hangsúlyozza a néző fenomenológiai közelségét a félelem tárgyához, amely a valós környezettől való elszakadással, az időérzék elhalványulásával és érzelmi letaglózottsággal is együtt jár. Hanich azonban a félelem reverzibilitását is állítja (Hanich 2011, 23),

amennyiben a néző nemcsak a félelmet kiváltó ingerekre, hanem az azokat előidéző esztétikai stratégiákra is reagál. A néző ezeket a reprezentációkat képes kognitív vagy akár morális szempontból, a szomatikus élményektől függetlenül is megítélni, azaz a film félelmet ébresztő esztétikájától „ontológiai távolságba” is tud kerülni.

4. Az olvasó félelme: Katja Mellmann az irodalmi horrorelbeszélések kapcsán elveti azt az elképzelést, hogy empatikus érzelmi reakciók váltják ki az olvasó borzongását. Mellmann az olvasó félelemkeltő fikcionális ingerekre adott közvetlen érzelmi válaszát nevezi félelemnek, amely szomatikus reakciókkal (rendszeretlen légzés, izomfeszülés, fokozott fájdalomtűrés, figyelemkoncentráció) jár együtt. Mellmann szerint az olvasó félelmét egy olyan érzelmi kiváltó mechanizmussal magyarázhatjuk, amely az életveszély és a testi épség kockázatának detektálására vezethető vissza. Az olvasó félelme tehát nem kapcsolódik a hősré irányuló empatikus folyamatokhoz (Mellmann 2007, 256; az irodalmi szövegek által felkeltett félelem részletes kifejtéséhez ld. Horváth 2022), azaz a karakter érzelmeinek és tudatállapotának a megértéséhez. Ez az álláspont szemben áll Carrolléval, hiszen Mellmann úgy véli, hogy az olvasó nem a karaktert, hanem önmagát félti, amikor félelmet él át. Amikor az olvasó ténylegesen a karaktert félti, akkor átélt érzelmeit empatikus folyamatok generálják, azonban ez az érzelmi spektrum nem a félelmet és annak válfajait, hanem a reménykedést, az aggodalmat és az együttérzést öleli fel (Mellmann 2007, 254–255).

Az előbbi rövid áttekintés alapján a fikcionális/művészeti horror (félelem) elméletei általánosságban véve a következő belátásokra épülnek: A néző/olvasó kíváncsisága kielégítése végett úgy tesz, mintha elhinné a félelmetes történetet, miközben tudja, hogy az nem igaz. Többszörre ontológiai távolságban marad a félelem tárgyától, de a félelemkeltő ingerekre közvetlen módon félelemmel reagál. Akarja a rémületet (horroret) annak tudatában, hogy ura a veszélyes helyzetnek és erős motivációt érez a félelemkeltő szörnyek megismerésére. Egyúttal érzelmekkel viseltetik a veszélyben levő karakter iránt is, akiért aggódik és reménykedik. Ez utóbbi azzal magyarázható, hogy empatikusan is követi a veszélyben levő karaktert és eközben képzeletében tükrözi a karakter cselekvési perspektíváit és érzelmi állapotait.

A horror videójátékokban a művészi/fikcionális horror több aspektusa hiányzik vagy teljesen más formában van jelen. A legmeghatározóbb különbség kétségtelenül az, hogy a játékos nem pusztán megfigyeli/kíséri a veszélyben levő fiktív karaktereket, hanem a médium interaktivitásából fakadóan irányítja őket. Az irányítás a játékos számára cselekvőképességet (*agency*) biztosít, amely a videójátékok alapvető vonása, függetlenül a játék műfajától. Ennek feltétele egy megfelelő vezérlő hardver (kézhez álló kontroller-konfiguráció, egyéb perifériák), amelyek a játékmechanikán

és a játékelményen (*gameplay*) keresztül lehetővé teszik a játékos cselekvőképességének játékvilágba történő átültetését. A jól megtervezett játékmechanikával bíró játékokban az avatár mozgása akadályoktól mentesen irányítható a vezérlő hardver segítségével, és ez a játékos számára lehetővé teszi a játékuniverzum felfedezését és az arra vonatkozó hatásgyakorlást. A zavartalan irányítás kétségtelenül az egyik olyan döntő tényező, amely a játékelményt a médiahasználat más formáival szemben egyedülállóvá teszi.

A horror videójátékok érzelmi aspektusát vizsgálva a játékos cselekvőképessége mellett az ontológiai távolság részleges feloldása is jelentőséggel bír, hiszen a játékos elmerül a játékban és ezáltal közel is kerül a félelem tárgyához. A képernyő ugyanis még a televízión játszott játékok esetében sem működik úgy, mint egy áthatolhatatlan válaszfal. Bernard Perron erre vonatkozó magyarázatában a képernyő inkább egy kapuhoz hasonlít, amelyen keresztül a játékos belép a fikcionális világba, és ennek következtében az addig diszkrétnek tekintett világok összekapcsolódnak (Perron, 2018, 88). Az ontológiai távolság tehát feloldódik a játék immerzív szakaszaiban. A játékos elmerül a fikcionális világban, adaptálja a karakter cselekvési perspektíváját és azonosul az avatárral, amely – legalábbis az irányított karakterrel kapcsolatban – korlátok közé szorítja az empátián alapuló érzelmek létesülését. Ennek folytán a játékos elsősorban nem a karaktert félti, hanem maga fél, amikor a játékkörnyezet veszélyessé és átláthatatlanná válik. Itt tehát, ha lehet, még érvényesebb az az elgondolás, hogy a horrorműfaj élvezetének alapját nem empatikus folyamatok képezik.

Az ontológiai távolság részleges feloldódása, azaz játékos és a játékuniverzum összekapcsolódása ugyanakkor nem jelenti azt, hogy a játékos számára összeolvad a valóság és a fikció/játék. A videójáték technológiai meghatározottsága, az interfész által adott speciális kommunikációs formák és interakciós rendszerek, a játék strukturális felépítése (pályatervezés, *level design*), illetve a játékok procedurális jellege² révén a játékos visszatérő módon reflektálja a mediális reprezentáció strukturális jegyeit és korlátaival. A játékos számára ezért ismételt módon lehetőség adódik a pszichológiai és ontológiai távolság megteremtésére, és ennek talaján saját cselekvőképességének és testi reakcióinak reflexiójára.

A fent leírtak tükrében a művészi/fikcionális horror egyes aspektusai kevésbé hangsúlyosan vannak jelen a horror videójátékokban (empatikus érzelmek, stabil ontológiai távolság), más elemek azonban, ha lehet, még erőteljesebben érvényesülnek, mint a horrorfilmekben és a horrorirodalomban. Az egyik ezek közül a *make-believe*, amely az immerzió folyamatában teljesedik ki – a valóságos környezetből származó ingerek kikapcsolásával és az időérzék elhomályosodásával. A másik vo-

2. A procedurális jelleg a szabályrendszereken keresztül történő ábrázolásmódra, pl. a valós folyamatok szimulációként való megjelenítésére utal. Ez ellentétben áll az egyéb médiumokhoz kapcsolódó (többnyire lineáris) narratív szerveződéssel (vö. Bogost 2008, 122).

nás a horror akarása, amely a félelemkeltő helyzetek feletti kontroll tudatában válik intenzívvé. A játékos saját szubjektív érzékelésében szuverén cselekvő és a játék irányítója, aki éppen az elmerülés és a fiktív világ valósággá való elfogadása folytán kevésbé törődik a játék narratív determináltságával (vö. Pólya 2020).

A cselekvőképesség folytán a videójátékok az irodalmi és filmes befogadással összehasonlítva az immerzió intenzívebb élményét nyújtják. A játékost gyakran olyan mértékig magával ragadja a játékmenet feletti kontroll érzése, hogy a külvilágot kikapcsolja és figyelmét teljes mértékig az irányításnak szenteli. Ezt a tapasztalatot az elméleti szakirodalom általában az immerzió és a flow fogalmával írja körül, amely a legtöbb játékos számára a tökéletes játékelményt jelöli: a játékos szuverén módon kontrollálja a játékmechanikát, szubjektíven elköteleződik a játék céljai iránt, erős motivációt és cselekvőképességet érez. Janet H. Murray éppen ezért az immerzió fogalmából kiindulva definiálja újra a cselekvőképesség fogalmát, amelyet egy örömteli és erős motivációt nyújtó élményként ír le, hiszen a játékos értelmesen és hatékonyan képes cselekedni az őt körülvevő dinamikus változó világban (Murray 1997, 126).

A horror videójátékok által kiváltott félelem a fentebb leírtak alapján jól elkülöníthető a művészeti horrortól. A félelemkeltés a videójáték interaktív jellege folytán közvetlenebb hatást gyakorol a játékos érzelmeire, miközben aktív lehetőségeket biztosít a félelem szabályozására. A horror videójátékok által kiváltott félelem vonatkozásában ennek megfelelően a következő állításokat lehet tenni: a játékos erőteljes szenzoros élményeket keres. Ezen szükségleteinek kielégítése folytán (amelyhez a társas elismerés igénye is társulhat) elmerül a félelmetes játékvilágban, miközben tudja, hogy az nem valós. Irányít egy veszélyben levő karaktert, amelynek cselekvési perspektíváit adaptálja. Nem empatikus, hanem valós félelmet, illetve annak különböző formáit éli át, miközben magasszintű kognitív feladatokat hajt végre. Megtapasztalja a félelmet, amelyet egyrészt a játékvilág esztétikája, másrészt a játékmechanika, azaz a játékkal való interakció vált ki. A játékfélelem (*gameplay fear*) a cselekvések fenyegető következményeinek anticipálásával és az ezzel járó kontrollvesztés előrevetítésével függ össze. A játékos aktívan hatást gyakorol a játékkörnyezetre és egyre inkább elsajátítja azokat a stratégiákat és mechanikákat, amelyekkel irányítása alatt tudja tartani a veszélyes helyzeteket. A játék procedurális reprezentációja, speciális interakciós formái és strukturális felépítése folytán ismételten reflektálja saját médiahasználatát és visszatérő módon ontológiai távolságba kerül a félelem tárgyától.

Játékfélelem a túlélő-horrorban

Jelen tanulmányban a túlélő-horror által kiváltott szélsőséges negatív érzelmi válaszokat vizsgáljuk, és ezért a műfaj egy speciális alfajára koncentrálnak, amelyet

„defenzív túlélő-horrornak” is nevezhetünk. Ebben a formátumban az avatár túlélését nem a támadás és a konfrontáció, hanem a védekező és kitérő viselkedés biztosítja. Ennek ismert példái az *Amnesia: The Dark Descent* (2010), az *Outlast* (2013) vagy az *Alien: Isolation* (2014). Ezekben a játékokban több tényező együttesen váltja ki a tartós félelmet gerjesztő atmoszférát. Fontos megemlíteni a környezet kiszámíthatatlan fenyegetéseit (csapdák, labirintusok), a szörnyek mérhetetlen erejét és elpusztíthatatlanságát, nem utolsósorban pedig a játékos karaktert érintő akadályozottságot: a korlátozott perspektíva (sötét, ködös terek, limitált kameramozgás), illetve az erőforrások erősen szűk voltát.

A horrorjátékok dramatikus felépítését általában véve erős determinizmus jellemzi, amely a túlélő-horrorban kiélezett módon, több szinten is megjelenik. A gonosz erők ellen folytatott küzdelem gyakorlatilag kilátástalan, mivel a szörnyek egy természetfeletti erők által reprezentált megingathatatlan metafizikai determinizmust reprezentálnak. Ez egy ún. manicheus morális dualizmusként láttatja a játékos karakter (jó) és a természetfeletti szörnyek (gonosz) közötti harcot (Krzyszowska 2002). A morális küzdelemként megnyilvánuló dichotómia mélyebb szinten a játékvilág előre elrendelt (programozott) jellege és a játékos dinamikus cselekvőképessége között bontakozik ki. Az erőviszonyok tartós kiegyensúlyozatlansága (a szörnyek oldalán levő megingathatatlan erőfölény) megalapozza a játék nyomasztó atmoszféráját, amelybe a játékos a félelemkeltés különböző eszközeinek hatására érzelmileg intenzíven bevonódik.

A túlélő-horror a félelem pszichológiájára épül, és a játék által generált érzelmi spektrum gyakorlatilag lefedi a félelem teljes pszichológiai és fiziológiai palettáját (ld. részletesen jelen folyóiratszámban: Kovács 2022, 5–19). Mindez az interaktív médiummal eltöltött idő és a játékos individuális szenzoros élménykeresési késztetésének (*sensation seeking*) függvénye is, hiszen az új és izgalmas élményeket kereső játékosok nagyobb valószínűséggel merülnek el ezekben a játékokban és vetik alá magukat a félelem egyre mélyülő tapasztalatának. A játékos fokozatosan egyre erősebb fenyegető ingerek és stresszorok hatása alá kerül, miközben a magas érzelemszint újra és újra vissza is esik az aktuális veszélyhelyzetek elhárításával. A játékos tehát ismétlődő ritmusban pszichológiailag motivált módon megkönnyebbülést is átél a rémület után, hiszen a játékdizájn olyan szekvenciákat is tartalmaz, amelyek viszonylagos biztonságérzetet nyújtanak a játékosnak. A félelemkeltés és megkönnyebbülés dinamikus váltakozása egy pszichológiai szempontból jól felépített, fokozatosan intenzívebbé váló érzelmi mintázatot követ, amely a szörnnyel való nyílt konfrontációval a félelem szélsőértékeit, a sokkot és a pánikot is meg tapasztalhatóvá teszi.

Konstantinos Ntokos a horror videójátékok által kiváltott félelem leírásában intenzitásuk alapján számba veszi az érzelem komponenseit és a legfontosabb kiváltó

ingereket.³ A játékok által kiváltott félelem legenyhébb szintjét a szorongás (*anxiety*) jelöli. A játékos szokatlan jelenségekre utaló jeleket fedez fel a játékkörnyezetben, amelynek következtében nyugtalanság vesz rajta erőt. A félelemspektrum következő szintjét a stressz (*stress*) jelenti, amelyet konkrét külső ingerek, úgynevezett stresszorok (erőszak látványa, fenyegető hangok stb.) váltanak ki, ezek azonban még nem jelentenek közvetlen fenyegetést. A stressz elsősorban mentális megterhelést jelent a játékos számára, amely erőteljesebb félelemmé formálódik, ha a játékkörnyezet kiszámíthatatlanná kezd válni. Ekkor a játékos figyelme teljes egészében a fenyegetésre korlátozódik és ez előkészíti a félelem (*fear*) megjelenését, amelyet a szörny konkrét fenyegető jelenléte vált ki. A félelem lehet enyhébb (*fright*), amikor a környezet jelzi a szörny hollétét vagy erős (rettegés, *dread*), amikor a szörny gyakorlatilag bárhol felbukkanhat, de még nem támadja a játékost (Ntokos 2018, 39). A erős félelemtől is intenzívebb a sokkszerű rémület (*terror*), amikor a szörny észreveszi, üldözi vagy megtámadja a játékost, aki ekkor már kizárólag a túléléssel és meneküléssel van elfoglalva. A játékos csaknem teljesen elveszíti uralmát a játék irányítása felett, cselekvései lelassulnak, motorikus reakciói pontatlanná válnak. Itt már cselekvésgátlásról beszélhetünk, amelyet a felszabaduló kortizol- és adrenalin-hormonok idéznek elő. Végül a félelemspektrum szélsőértéke a pánik (*panic*), amelyet azonnali és halálos fenyegetés vált ki. A játékokban ezt legtöbbször egy erőteljes hirtelen ijesztés idézi elő, amikor a szörny váratlanul ráront a játékosra és ez sok esetben a karakter halálát eredményezi. A játékos ledermed, lebénul és teljes kontrollvesztést tapasztal meg, reakciói ezen a szinten ösztönszerűek. A pánikot a játékban mindig azonnali megkönnyebbülés követi, amely a félelem teljes megszűnését vagy jelentős csökkenését jelzi. A megkönnyebbülés a pánikhoz hasonlóan rövid időtartamú, de azonnali hatású mechanizmus, amely jutalmazó érzés a játékos számára (Ntokos 2018, 37).

A túlélő-horror szisztematikusan és szekvenciálisan újragenerálja a feszültséget és a félelemválaszokat. Ehhez nem elég az art dizájnba gótikus elemeket beépíteni, vagy a történetet negatív fordulatokkal és horrortrópusokkal megtölteni. A félelemkeltésnek a játékdizájn minden szintjét, beleértve a játékmechanikát és játékelményt (*gameplay*) is, dominálnia kell ahhoz, hogy a játékos megemelkedett aktivációs szintjét permanens módon fenn lehessen tartani. Ennek speciális eszköze a játékelmény manipulációja, amely egy dinamikus változóként ragadható meg és a játékos szubjektív tapasztalatában a kontroll elvesztéseként és visszaszerzéseként jelenik meg (Krzywinska 2002). Az irányítás elvesztése és újbóli megszerzése nemcsak azt jelenti, hogy a játékos karakternek olykor nincs megfelelő tűzereje vagy elég muníciója, hanem azt is, hogy esetenként motorosan sem tudja jól irányítani a karaktert. Például: Az *Amnesia* játékmechanikájának része, hogy az

3. Az idézett tanulmány Philipp R. Shaver és tsai (1987) pszichológiai koncepciója alapján értelmezi újra a félelem spektrumát.

avatár a mentális sokk hatására ledermed, fizikai mozgásában is korlátozottá válik. A korlátozott irányítás mint speciális játékmechanikai megoldás növeli az avatár védtelenségét és kiszolgáltatottságát, amely a kontrollvesztésből fakadóan intenzívebbé teszi a játékos félelmét.

Perron játékfélelemként vagy a játékélményből eredő félelemként (*gameplay fear*) nevezi meg a horror videójátékok által indukált érzelmet. Szerinte a játékfélelem abból ered, hogy a játékos a narratívan formált játékvilág által sugallt lehetőségeket felmérve aggódik tettei következményei miatt. A pánikot előidéző, fenyegető helyzet a játékos akciójának közvetlen következményeként áll elő. Elég kinyitni egy ajtót vagy elfordulni egy szűk folyosón és az avatárra máris ráugrik a rettegett szörny. A játékfélelem Perron szerint a kiszolgáltatottság és elszigeteltség érzékeltetésével permanens módon fenntartó, amennyiben a játékos nem kapja meg azt a megerősítést, hogy ura a helyzetnek – hiszen ezzel félelme is feloldódna (Perron 2018, 94). A játékfélelem fogalmát megítélésünk szerint a (fent kifejtett) különleges játékmechanikai megoldásokból fakadó kontrollvesztés által kiváltott félelemválaszokra is ki kell terjeszteni, mert ez is hozzájárul a horror videójátékokban a félelemkeltéshez. A korlátozó játékmechanika, az irányítás részleges vagy teljes elvesztése a félelem aktiválásának leghatékonyabb eszköze, amely a játékos cselekvőképességének érzetét is befolyásolja.

Cselekvőképesség a túlélő-horrorban

A kontrollvesztést általában erőteljes negatív tapasztalatként szokták értékelni, amely a játék élvezhetőségére is hatással van. A játékokat meghatározó interaktivitás a játékos számára ideális esetben a cselekvőképesség erőteljes érzetét nyújtja, ezért elméleti megközelítésben a cselekvőképesség a médium egyik általános jellemzője. A cselekvőképesség mediális környezetben történő megtapasztalása örömteli élményt nyújt, mert az emberi kogníció legalapvetőbb folyamatait eleveníti fel: a tárgyak kézzel való manipulációját és a környezet szenzomotoros cselekvésekkel történő megváltoztatását. Ezzel kapcsolatban Andreas Gregersen arról ír, hogy a videójáték a cselekvés prototípusos formáját, a kanonikus cselekvőképességet engedi megtapasztalni, amelynek legegyszerűbb megvalósulása az ütés (Gregersen 2016, 54). A túlélő-horror viszont éppen a kanonikus cselekvőképességet gátolja, és ez az aspektus kérdésessé teszi a horrorjátékok élvezetének szokványos magyarázatát. A játékosnak itt nincs lehetősége nagy erejű csapásokra és megsemmisítő ütésekre, mivel a cselekvési lehetőségek, főként a nagy és látványos hatással bíró eredményes akciók, erősen korlátozva vannak. Ezért jogos lehet az a felvetés, hogy a túlélő-horrorhoz kapcsolódó speciálisan korlátozott játékmechanika és játékélmény erőteljes kontrollvesztést vagy esetlegesen még a cselekvőképesség megvonását is előidézhetheti a játékos tapasztalatában.

A cselekvőképesség videójáték-elméletekben alkalmazott koncepciói Janet Murray 1997-es híres alapvetésére nyúlnak vissza, amely a befogadó intenzív tapasztalatából eredezteti a fogalmat. A cselekvőképesség érzete Murraynél az értelmesnek és hatékornak érzékelt intencionális cselekvések felett érzett kielégülésből fakad (Murray 1997, 126). Egy másik ismert értelmezés Doug Church-é, aki a videójáték medialitásához kapcsolódóan a játékköszterrel folytatott interakció sikerességére vezeti vissza a cselekvőképesség érzetét. Ennek előfeltétele, hogy a játékos ismerje a játékvilág szabályköszterét és ez alapján tervezze meg döntéseit. Szignifikáns kritérium továbbá az is, hogy a játékos cselekvéseinek következményei érzékelhetőek legyenek, tehát a játékosnak egyértelmű visszajelzést kell kapnia cselekvéseinek adekvát voltáról. Ha ezek a feltételek adóttak, a játékos úgy érzi, hogy irányítása alatt tartja a játékvilágot (Church 1999).

Wardrip-Fruin és munkatársai hasonlóképpen az interaktivitás vonatkozásában ragadják meg a cselekvőképesség fogalmát, a megvalósulás feltételeit azonban nem kizárólag a jól működtetett játékköszterára vonatkoztatják. A cselekvőképesség alapja egy kiegyenlített interakció, amelyben a játékdizájn kiszolgálja a játékos vágyait. Ez azt jelenti, hogy a játékköszter megengedi azokat a cselekvéseket, amelyeket a játékvilág dramatikus lehetőségei a játékos számára kívánatossá tesznek. Wardrip-Fruin és kollégái kifejezetten elhatárolódnak a cselekvőképesség korábbi fogalmaitól, amelyek a játékos érzelmi tapasztalataként vagy a játék struktúrális vonásaként (a játékköszter adekvát működtetése) tekintettek a cselekvőképességre. Ezek az elméletek a játékos szubjektív tapasztalatára építettek és szélsőséges esetben a cselekvőképesség pusztá illúzióját is megengedték, vagy éppen technikai-struktúrális szempontból definiálták a cselekvőképesség fogalmát, amely determinált halmazként jelölte ki az úgymond választható cselekvések körét (Wardrip-Fruin et al. 2009, 8). Említett kutatók ezzel szemben egy olyan fogalmat preferálnak, amely opciókat biztosít a játékos számára.

Wardrip-Fruin és szerzőtársai cselekvőképesség-fogalma plauzibilis, mindazonáltal nem alkalmazható a túlélő-horrorra, hiszen ez a játékköszter nem kínálja fel azokat a cselekvési lehetőségeket, amelyeket a játékvilág dramatikus felépítése motivál, hiszen a játékos nem tudja megváltoztatni a determinált gonosz transzcendenciát és nem tudja legyőzni az emberfeletti hatalommal bíró szörnyeket. A túlélő-horrorban az avatár híján van a nagy hatékonyságú, elementáris erővel ható ütő- és tűzerőnek, kiszolgáltatott és gyakorta meghal. Ebből arra lehetne következtetni, hogy a játékosnak nincsen cselekvőképessége, ami viszont megkérdőjelezi a játék élvezhetőségét.

Ahhoz, hogy megértsük, hogy valójában mi történik a túlélő-horrorban a félelemkeltés és a kontrollvesztés hatására, a fogalom kognitív szemléletű, pszichológiai vizsgálatára van szükség. Elsőként vegyük szemügyre a játékos cselekvőképességét, amelyet jelen tanulmányban a valóságos cselekvőképesség érzetére vezetünk vissza.

A cselekvőképesség pszichológiai fogalma nem arra a képességünkre vonatkozik, hogy intencionálisan képesek vagyunk cselekedni, hanem arra, hogy saját magunkat tekintjük a cselekvések/történetek kiváltó okának („én vagyok az, aki ezt vagy azt a történetet okoztam”). Tehát egy magunkra vonatkozó érzetről van szó, miszerint a külvilág eseményeinek befolyásolása érdekében cselekvéseket kezdeményezünk és irányítunk. A cselekvőképesség megnyilvánulhat alapvető érzetként, illetve egy magasabb szinten, reflexióként vagy ítéletként. Ez utóbbi a történetek kauzális összefüggésekbe való beágyazásán, illetve okok és hatások hozzárendelésén alapul.

A történetek kauzális attribúciója azonban tényszerűen nem igazolható, sokkal inkább tekinthető illuzórikusnak. Ellen Langer már a hetvenes években vizsgálta azt a pszichológiai tényt, hogy az emberek általában messze túlértékelik saját cselekvéseik hatásait. Ennek az az oka, hogy nem tesznek következetesen különbséget azon események között, amelyek saját ráhatásuk folytán következnek be és azon történetek között, amelyek véletlenek folytán esnek meg. A véletlen mint elv tehát nem játszik nagy szerepet az emberi viselkedés tervezésében. E gondolati hiba mögött Langer már a hetvenes években egy adaptív mechanizmust feltételezett, amely funkcióját tekintve cselekvési motiváció: segít elkerülni a szorongásos állapotokat és a passzív viselkedést (Langer 1975, 323).

Richard de Charms szociológiai megközelítése hasonló következtetéshez vezet, miszerint a cselekvőképesség érzete nem racionális értékelésen alapul, hanem egy erőteljes vágyból táplálkozik. Az emberek szeretik magukat autonóm cselekvőként feltüntetni (de Charms 1968, 272), és hajlamosak arra, hogy saját viselkedésüket kauzális logikával értsék meg. Arra is fogékonyak, hogy autonóm döntéseiket és intencióikat tekintsék a környezeti hatások és változások kiváltó okának. Ezek a megközelítések a valós cselekvőképesség illuzórikus voltát hangsúlyozzák, azaz hogy saját cselekvésként észlelünk olyan történeteket is, amelyek a ráhatásunk nélkül is bekövetkeztek volna.

A cselekvőképesség illuzórikus volta kognitív szempontból azzal a feltételezéssel magyarázható, hogy az agy folyamatosan konstruálja a cselekvőképesség érzetét, amely a kutatók szerint egy, a körülményekhez alkalmazkodó rugalmas mechanizmus (Moore 2016). Ezt a feltételezést támasztja alá az a figyelemreméltó tény is, hogy a cselekvőképesség a digitális eszközökkel történő interakcióban is működőképes kognitív konstrukció, annak ellenére is, hogy a technológiai komplexitás folytán nem tudjuk garantálni, hogy az érintőkijelzőn, a billentyűzeten és egyéb eszközökön végrehajtott cselekvéseink következményei nem manipuláltak. A cselekvőképesség tehát jól adapható mechanizmus és még a modern technológiák átláthatatlanságának dacára is úgy érezzük, hogy mi működtetjük és irányítjuk a digitális interakciókat (Moore 2016).

Az elmúlt évtizedekben több jelentős pszichológiai elmélet született a cselekvőképesség illuzórikus voltának magyarázatára (pl. az összehasonlító modell, a

többszörös súlyozási modell és a látszólagos mentális okozatiság elmélete). Az egyik legismertebb az összehasonlító modell (*comparator model*) (vö. Frith 1992), amely szerint a cselekvőképesség egy közvetlen, reflexiót megelőző folyamatban létesül, amelynek során egy mozgás előrevetített érzete és annak tényleges érzékszervi visszacsatolása megegyezik. Ha azonban az ágens a cselekvés előre jelzett és tényleges kimenetele között ellentmondást tapasztal, akkor a cselekvés eredményét valószínűleg külső oknak tulajdonítja. A cselekvőképesség ezen formája ún. implicit tényezőkön alapul, hiszen az ágens testéhez, érzékeléséhez és szenzomotoros aktivitásához kötődik. Egy másik elképzelés a cselekvőképesség kétlépcsős modellje, amely Synofzik és munkatársai nevéhez köthető. Ebben az elgondolásban a tudattalan folyamatok által generált cselekvőképesség érzése (*feeling of agency*) kiegészül egy magasabb szintű kognitív folyamattal: a cselekvőképesség ítéletével (*judgement of agency*). Előbbit gyors és automatikus motoros és szenzoros folyamatok létesítik, a magasabb rendű cselekvőképességet ellenben egy, a tudat számára is hozzáférhető attribúció eredményezi (Synofzik et al. 2008). Ez utóbbi a személy által reflektált cselekvőképességre vonatkozik, amelyet az érzelmek, az önhatékonysággal kapcsolatos elvárások és nem utolsósorban a cselekvés hatásai is befolyásolnak. A cselekvőképesség attribúciója („a történés kiváltója én vagyok”) retrospektív módon és jelentős időeltolódással is létesülhet. Synofzik és kollégái szerint tehát a cselekvőképesség előállhat egy közvetlen, tudattalan folyamat eredményeképpen, amelynek során az ágens előrevetített propriocepciója, motoros intenciói (pl. ujjak mozgatása) összhangban állnak tényleges szenzoros visszajelzésekkel (pl. vizuális ingerekkel), ugyanakkor cselekvőképesség akkor is létesül, ha azt motoros folyamatok nem támasztják alá, mert ekkor feltételezhetően magasabb rendű oksági következtetések folytán áll elő. A Daniel M. Wegner nevéhez köthető látszólagos mentális okozati összefüggések elmélete (*theory of apparent mental causation*) az összehasonlító modellhez hasonlóan tudattalan folyamatokat feltételez a cselekvési szándék, illetve a cselekvőképesség létesülésének hátterében. A tudatos akarat érzete Wegner szerint akkor alakul ki, ha az intenciók korrelálnak a tényleges cselekvésekkel, amelyek okát valójában nem tudatos, hanem tudattalan kauzális folyamatok alakítják. Ez az elmélet tehát ugyancsak egy illuzórikus ok-okozati reláció létesülésében feltételezi a cselekvőképesség okát, hiszen az a gondolat, hogy egy előzetes tudatos szándék váltotta ki a cselekvést, téves (Wegner 2004).

Az empirikus vizsgálatok tehát egyértelműen arra utalnak, hogy a cselekvőképesség többféle módon is létesülhet és különböző (implicit és explicit) tényezők befolyásolhatják, amelyek az ágens érzékelésében az adott helyzetben észlelt megbízhatóságuk függvényében eltérő súllyal esnek latba (Moore et al. 2012, 1752–1753).⁴

4. A cselekvőképesség létesülését magyarázó összetettebb modellek a különböző indikátorok súlyát vizsgálják. A jelzések integrációján alapuló bayesi elmélet hívei például a különböző információk

Mindebből arra lehet következtetni, hogy a cselekvőképesség érzete illuzórikus, és létesülése több szinten (neuronális-prereflexív, kognitív-reflexív) is biztosítva van, amely alapján valószínűsíthetően egy fontos adaptív mechanizmusról van szó.

Ha az előbbieket a játékos cselekvőképességére vonatkoztatjuk, akkor elmondható, hogy a digitális játékokban a cselekvőképesség létesülésének feltételei nem teljesen evidensek. A játékos cselekvőképessége szükségszerűen másként formálódik, hiszen a játékos testi motorikus reakciói egy vezérlő hardver közbeiktatásával, sokszor egy karakter irányításán keresztül, áttételesen jelennek meg a képernyőn. Ha a videójáték mechanikája megfelelően közvetíti a játékos szenzomotoros aktivitását, akkor a játékosban jó eséllyel kialakul a cselekvőképesség érzete, amelyhez egy ún. kiterjesztett testérzet (*sense of extended embodiment*) is társul (vö. Grodal 2008, 226–256). A játékos a kiterjesztett testérzet folytán azonosul a karakterrel, ami azt jelenti, hogy kettős identitást él meg a karakter vonatkozásában (Spittle 2011, 316), de saját magát tekinti a cselekvések/történetek kiváltó okának. A történetközpontú videójátékok éppen ezért alkalmasnak bizonyulnak a morális és politikai döntések, illetve a szuverénnek tekintett cselekvés élményszerű szimulációjára (ld. bővebben Szabó 2018).

A túlélő-horror játékok a játékvilág, az avatár és a cselekvési lehetőségek előzetes megformálásán keresztül erősen meghatározzák azokat a tényezőket, amelyek szerepet játszanak a cselekvőképesség létesülésében. A játékmechanika eltérő mértékben ugyan, de gyakorlatilag konstans módon gátolja a mindenre kiterjedő irányítást, amely többféle módon is kifejezésre jut.

Elsőként meg kell említeni a vágóképeket (*cutscene*), amelyek Chad Habel és Ben Kooyman szerint az irányítás megvonását és a cselekvőképesség átmeneti felfüggesztését jelentik a játékos számára. Ami történik, annak nem a játékos az előidézője, hiszen ő is csak szemlélni tudja a vágóképeket, ebből tehát nem létesül cselekvőképesség. A vágóképek alkalmazása nem speciálisan a túlélő-horror, hanem a kalandjátékok és általában a történetmesélő videójátékok jellemző alkotórésze. Az az állítás, hogy a vágóképek drámai módon felfüggesztenék a játékosok cselekvőképességét, a legtöbb esetben nem állja meg a helyét, mivel ezeket a szegmenseket a játékosok elsősorban a médium jellegzetes ábrázolási formájának (a történetmesélés narratív eszközének) tekintik. Habel és Kooyman a vágóképek egy speciális, horrorra jellemző variációját, az úgynevezett kivégzési vágóképet (*execution cutscene*) is tárgyalják, amely például a *Dead Space* című játékban fordul elő. Az avatár halálát egy látványos szkriptelt⁵ jelenet mutatja be (Habel és Kooyman 2018, 10), amelyet a játékos kvázi egy film nézőjeként (saját kontrollvesztése demonstrációjaként) tekint meg. Természetesen nem a vágókép idézi elő a kontroll-

együttes feldolgozását tekintik a cselekvőképesség alapjának, és úgy vélik, hogy ezek kiegészítik egymást a cselekvőképesség létesülése során.

5. Ezek a szegmensek minden részletükben aprólékosan megtervezettek, programozottak és előre meghatározottak, függetlenül a játékos aktivitásától.

vesztést, hanem az azt megelőző kudarcos játékmenet, amely az avatár halálához vezetett.

A (horrorjátékok által előidézett) félelemkeltés szempontjából fontosabb az a fajta akadályozottság, amely a fiktív játékuniverzum determinált felépítéséből fakadóan az avatár (tehát nem a játékos) cselekvési lehetőségeit korlátozza. Casper S. Boonen and Daniel Mieritz modellje részletesen osztályozza azokat a paramétereket, amelyek az avatár játékterét korlátozzák és a játékos cselekvőképességét befolyásolják. A legfontosabbak ezek közül a karakter pszichikai és fizikai állapotát hátrányosan befolyásoló tényezők. Erre vonatkozóan jó példát nyújt a már említett *Amnesia*, ahol folyamatosan változik a karakter pszichés állapota. Sötét-ségben elveszti józan ítéletképességét, fényben ellenben visszanyeri. Józanágát az is gyengíti, ha csak ránéz a szörnyekre. Amikor a karakter kezdi elveszíteni józanágát, hallucinál, zihál, és amikor ez a pszichés állapot intenzívebbé válik, látása is elhomályosul és mozgása is lelassul. A karakter mozgásának korlátozása magától érthető módon csökkenti a játék feletti irányítást és mint ilyen, a játékos számára félelemkeltő.

Boonen és Mieritz a korlátozó tényezők vizsgálatában olyan rendszerszintű paramétereket is számba vesznek, amelyek a játékrendszer és a játékvilág által adott technikai és anyagi feltételekből adódnak (Boonen és Mieritz 2014, 5). Ezen paraméterek a környezetre, a terekre, az erőforrásokra és az ellenségek megformálására vonatkoznak, és a túlélő-horrorban hátrányosan vannak beállítva. Korlátozva van például a vizuális érzékelés: a terekben nincs elég világos és a látótér kisebb a kíváncsnál. Gyakori problémát jelent a terek klausztrofóbikus szűkösége, de ilyen paraméter a szörnyek nagysága, ereje, mozgási dinamikájuk vagy a hiányzó muníció is. A kamera több korai túlélő-horror játékban statikus és a játékos nem tudja irányítani. Ezek a körülmények a kiszolgáltatottság növelése folytán félelemkeltő ingerekként hatnak.

Az avatár érzékelésének és cselekvési lehetőségeinek korlátozása növeli a játékos félelmét, de ez nem feltétlenül befolyásolja negatívan a cselekvőképességét: amíg az irányítás fenntartható, a játékos cselekvőképessége sem vesz el. A cselekvőképesség ugyanis jól adaptálódik az akadályozott körülményekhez: ha nehéz az előrehaladás, nagy a fenyegetettség és az erőforrások hiánya is növeli a kiszolgáltatottság érzését, a félelem intenzívebb. A játékos ennek szomatikus tüneteit is érzékeli (gyorsabb szívritmus, fokozott éberség stb.), azonban a megemelkedett aktivációs szint a figyelem koncentrációja folytán még hatékonyabbá is teheti a veszélyek észlelését, csökkentheti a reakcióidőt és növelheti a motoros irányítás pontosságát. A félelem és feszültség tehát nem akadályozza szükségképpen a motoros reakciókat. Amíg nem áll elő egy sokkoló vagy pánikot keltő helyzet és ennek következtében nem alakul ki önkéntelen cselekvésgátlás, a cselekvőképesség érzése fenntartható.

A játékmechanika hátrányos beállításai korlátozhatják a motoros irányítást, pl.

a játékos „nem tudja” elmenekíteni az avatárt annak pszichés akadályozottsága folytán, annak ellenére sem, hogy adekvát módon működteti a hardvert. Ez a fajta, azaz a játékmechanikából eredő forszírozott cselekvésgátlás is növeli a játékos félelemét, de még ez sem fosztja meg szükségszerűen attól az érzettől, hogy saját magát tekintse a cselekvések/történések kiváltó okának. Ha ugyanis sikerül megvalósítani egy lokális játékcélt (pl. sikerül elmenekülni), akkor a nehéz előrehaladás és az avatár korábban elszenvedett halála(i) sem gátló, hanem inkább motiváló és a cselekvőképességet megerősítő tényezőkként hatnak.

Ez az összefüggés kísérletileg is igazolást nyert: az intencionális cselekvés megvalósítása a cselekvőképesség erős érzetét létesíti akkor is, ha a cselekvéssel kapcsolatos szenzomotoros információk nem megbízhatóak. Wen Wen és munkatársai 2015-ben közreadott tanulmányukban olyan számítógéppel végzett tartós célirányos cselekvéseket vizsgáltak, amelynek során a tesztalanyok billentyűzet segítségével egy mozgó pontot irányítottak egy négyzetbe. Az egyik csoportnál a számítógép a teljesítmény optimalizálása érdekében nem hajtotta végre a tesztalany hibás parancsait. Ennek következtében az alany az előre vetített motoros cselekvés és a szenzoros visszacsatolás között zavart és ambivalenciát tapasztalt. A mechanika manipulálásának eredményeként a cselekvésre adott közvetlen visszajelzések bizonytalanná váltak, azaz az alacsonyabb szintű szenzomotoros folyamatok nem támogatták a cselekvőképesség érzésének létesülését. Azonban a tesztalanyok meglepő módon mégis úgy érezték, hogy irányításuk alatt tartották a mozgatott pontot. Nagyobb cselekvőképességet mértek ebben a csoportban, mint a kontrollcsoportban, ahol a számítógép minden egyes parancsot korrekten végrehajtott. A magyarázat szerint egy célra irányuló hosszabb feladat végrehajtásánál a cél megvalósulása magasabb szintű kognitív következtetést és a cselekvőképesség erősebb érzetét idézi elő, még akkor is, ha a cselekvést generáló alacsonyabb szintű szenzomotoros folyamatok megbízhatatlanok (Wen et al. 2015).

2016-ban publikált tanulmányukban Rin Minohara és munkatársai hasonlóképpen számítógépen végzett cselekvések szenzoros hatását manipulálták, melynek során érzékelhető módon megnövelték az időbeli távolságot a gombnyomások és az ezek által létesülő hatások között. A manipuláció révén a tesztalanyok szubjektív cselekvőképessége csökkent és hajlamosnak mutatkoztak arra, hogy cselekvéseik következményeit az időbeli távolság folytán ne maguknak, hanem másoknak tulajdonítsák. Ugyanakkor ez a hatás bizonyos körülmények között kompenzálhatónak bizonyult: amikor a cselekvők 30-40 százalékos csökkenést érzekeltek cselekvőképességükben és a vizuális visszajelzés is megbízhatatlannak tűnt, egyéb tényezőkre támaszkodtak. Ilyen jelzés volt például az intencionális cselekvésre irányuló erőfeszítés nagysága, jelen kísérletben nagyobb erőfeszítésre volt szükség a gombok lenyomásához. Összességében elmondható, hogy amennyiben a cselekvés és annak előrevetített hatása nem generál szenzomotoros kongruenciát, azaz a cselekvőképes-

ség érzése nem jön létre, akkor egyéb tényezők (pl. fokozott erőfeszítés, célirányos feladat teljesítésének sikere) válnak relevánssá, amelyek magasabb kognitív szinten konstituálnak cselekvőképességet (Minohara et al. 2016, 4.). A nehezített és megbízhatatlan játékmekanikából tehát nem következik egyértelműen a cselekvőképesség csökkenése.

Természetesen azokról a helyzetekről is szót kell ejteni, amikor a játékos teljes mértékig elveszíti az irányítást. Ez a tapasztalat igazolja Joseph E. LeDoux félelemmel kapcsolatos elméletét, miszerint a félelem merev, automatizált, ösztönszerű viselkedési mintákat aktivál, elsősorban menekülési reakciót vált ki és csökkenti a cselekvések akaratlagosságának érzetét. A félelem és a cselekvések feletti kontroll összefüggését több pszichológiai kísérletben vizsgálták és az eredmények nem egyértelműek. A félelem egyértelműen hatással van a viselkedésre, a tesztalanyok a félelmet keltő ingerekre többnyire elkerülő viselkedéssel reagálnak és a cselekvőképességük szubjektív megítélésükben is csökkenhet (Christensen 2019, 1210). Azonban nem mindig igazolódik szignifikáns negatív összefüggés a kiváltott félelem és a résztvevők cselekvőképessége között, annak ellenére sem, hogy a kutatók a félelem hatására automatikus elkerülési reakciókat és cselekvésgátlást regisztrálnak (Fribourg et al. 2020, 9).

Úgy tűnik tehát, hogy a félelem nem csökkenti szükségszerű módon a cselekvőképesség érzetét, és ennek okát egy összetett és spekulatív elméleti magyarázattal lehet megvilágítani. Az irányítás elvesztése frusztrációval jár együtt, amellyel a játékosnak meg kell küzdenie. Ebben a folyamatban nagy szerepet játszanak a játékosok közötti individuális különbségek, amelyek megmutatkoznak a játékosok eltérő mértékű izgalom- és kalandkereső vágyában és nem utolsósorban az önhatékonyságukról alkotott elképzelésükben. Az Albert Bandura által először leírt önhatékonyságról (*self-efficacy*) szóló elmélet szerint az az érzet, hogy az ember hatással tud lenni potenciálisan veszélyt hordozó eseményekre, csökkenti az előrevezetett félelmet. Azzal, ha az alany elhiszi, hogy valamilyen mértékben kontrollálni tudja a fájdalmas ingereket, a félelme is szabályozható (Bandura 1983, 465). A túlélő-horror játékokban a túlélés és a félelemmel való megküzdés feltételezhetően a cselekvőképesség jutalmazott megerősítésén és ezzel együtt nagyfokú élvezeten alapul. Ezeknek a játékoknak az élvezhetősége erőteljesen függhet a játékosok egyedi jellemzőitől, amelyek között kiemelt jelentőséggel bír az önhatékonyság. Ez azt jelenti, hogy a játékos bízik magában, hogy képességei folytán megfelelően fog tudni cselekedni és ezáltal hatással tud lenni környezetére. Ezt egy, a virtuális valóságban játszott horrorjátékokra irányuló kísérlet is igazolta: abban az esetben, ha a félelem önhatékonysággal társul magas aktivációs szint (*arousal*) mellett, a játékos nagyfokú élvezetet és kognitív eufóriát él át. Ha azonban az önhatékonysága alacsony szintű, akkor negatív érzésként éli meg a játékfélelmet és kicsi az esély arra, hogy újra megküzdjön a félelmet keltő helyzetekkel (Lin et al. 2017, 14–15).

A kudarcot jelentő játékmenetek iterációja a videójátékok strukturális vonása, amely a veszteségekkel járó kimenetet a játékos szubjektív tapasztalatában bizonyos mértékig kontrollálhatóvá teszi. Az új játékmenet és a félelmet keltő ingerekkel való ismételt megküzdés a játékos tudatos választásán és motiváltságán múlik. Ha a játékos a cselekvések negatív kimenetét is uralhatónak érzi, akkor nem szükségszerű a cselekvőképesség csökkenése. Ha a félelemmel teljes végjátékot követően újra próbálkozik a sikertelen játékszegmensekkel, akkor a félelemszabályzás egyik leggyakrabban használt technikáját, az ún. aktív megküzdést választja. Ez a módszer a pavlovi félelem-kondicionálással szerzett információk újrafelhasználásán alapul, amelyeket a játékos instrumentális módon egy olyan cselekvés megerősítésére használ, amely (éppen ezen ismeretek birtokában) már csökkenti az adott helyzetre irányuló automatikus félelemválaszt. A „megküzdő” cselekvés a félelemkeltő ingereknek való kitettség csökkentésére irányul, és ezen cselekvés sikerességének és rögzülésének hátterében fontos szerepet játszik az agy jutalmazási és motivációs mechanizmusa (LeDoux és Gorman 2001, 1954).⁶

Összefoglalásképpen elmondható, hogy a cselekvőképesség érzete feltételezhetően egy adaptív mechanizmus, egy rugalmas és a környezeti változókhoz is jól alkalmazkodó konstrukció, amely fontos szerepet játszik a testi én és az öntudat létesülésében. A cselekvőképesség a fiktív játékvilágokkal való interaktivitás révén is erős és a játékos számára jól reflektálható érzetként képződik meg, és megítélésünk szerint a nehezített és félelemkeltő játékmechanika, de még a kudarcos játékmenetek sem befolyásolják szükségszerűen hátrányosan. A videójáték-elméletekben gyakran értelmezik a cselekvőképesség érzetét olyan változóként, amely instrumentális módon befolyásolható (növelhető-csökkenthető-felfüggeszthető), de a fogalom pszichológiai megközelítései ezt a rugalmasan alakítható elképzelést nem igazolják. Pszichológiai tudásunk alapján egy sokkal stabilabb konstrukcióról van szó, amely a túlélő-horror játékok vizsgálatában is jó megközelítésnek bizonyul, mert nem a cselekvőképesség érzetének csökkenését, hanem lehetőség szerinti fenntartását támogatja, és így magyarázatot ad arra, hogy a játékos a kilátástalannak tűnő helyzetekben, fenyegető környezetben és a félelem által kiváltott magas aktivációs szint mellett jutalmazó és megerősítő érzésekben részesül.

6. LeDoux patkányokon végzett kísérletei arra utalnak, hogy az amygdala felelős a félelem kondicionálásáért, az ezzel kapcsolatos információk tárolásáért, egyúttal azon agytörzsi területek aktiválásáért is, amelyek a mozgásgátlást irányítják. Ugyanakkor az amigdalából indul egy másik, az agy jutalmazási területéhez (a striatumhoz) vezető idegpálya is, és valószínű, hogy ennek a pályának az aktivitása áll az aktív megküzdés hátterében, amelynek során sikerül megbirkóznunk félelmetes helyzetekkel.

Hivatkozások

Bandura, Albert. „Self-efficacy determinants of anticipated fears and calamities”. *Journal of Personality and Social Psychology* 45.2 (1983), 464–469. old. doi: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.45.2.464>.

Bogost, Ian. „The rhetoric of video games”. *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*. Szerk. Katie Salen. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2008, 117–140. old.

Boonen, Casper S. és Mieritz, Daniel. „Paralysing fear: Player agency parameters in horror games”. *Proceedings of 2018 international DiGRA Nordic conference*. Szerk. Steven Jay Schneider és Daniel Shaw. 2018, 1–13. old. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_19.pdf.

Carroll, Noël. „Film, emotion, and genre”. *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Szerk. Carl Plantinga és Greg M. Smith. Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1999, 21–47. old.

Carroll, Noël. „The general theory of horrific appeal”. *Dark thoughts: Philosophic reflections on cinematic horror*. Szerk. Steven Jay Schneider és Daniel Shaw. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2003, 1–9. old.

Carroll, Noël. *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.

Christensen, Julia F. és tsai. „I just lost it! Fear and anger reduce the sense of agency: A study using intentional binding”. *Experimental Brain Research* 237.5 (2019), 1205–1212. old. doi: <https://doi.org/10.1007/s0022-018-5461-6>.

Church, Doug. „Formal abstract design tools”. *Gamasutra* (1999). URL: https://www.gamasutra.com/view/feature/3357/formal_abstract_design_tools.php.

deCharms, Richard. *Personal causation: The internal affective determinants of behavior*. New York: Academic Press, 1968.

Fribourg, Rebecca és tsai. „Influence of threat occurrence and repeatability on the sense of embodiment and threat response in VR”. *ICAT-EGVE 2020 - International Conference on Artificial Reality and Telexistence and Eurographics Symposium on Virtual Environments*. Szerk. Ferran Argelaguet, Ryan McMahan és Maki Sugimoto. The Eurographics Association, 2020. DOI: 10.2312/egve.20201262.

Frith, Christopher D. *The cognitive neuropsychology of schizophrenia*. Hillsdale, 1992.

Gregersen, Andreas Lindegaard. „Hit it: Core cognitive structures and the fighting game”. *Video Games and the Mind*. Szerk. Bernard Perron és Felix Schröter. McFarland, 2016, 53–70. old.

Gregersen, Andreas Lindegaard és Grodal, Torben Kragh. „Embodiment and interface”. *The video game theory reader 2*. Szerk. Bernard Perron és Mark Wollf. United Kingdom: Routledge, 2008, 65–83. old.

Habel, Chad és Kooyman, Ben. „Agency mechanics: Gameplay design in survival horror video games”. *Digital Creativity* 25.1 (2014), 1–14. old. doi: 10.1080/14626268.2013.776971.

Hanich, Julian. *Cinematic emotion in horror films and thrillers: The aesthetic paradox of pleasurable fear*. New York: Routledge, 2011. doi: 10.4324/9780203854587.

Horváth, Márta. „Átélt vagy ábrázolt érzelem? Félelem és empátia az irodalmi befogadásban Edgar Allan Poe *A kút és az inga* című elbeszélése alapján”. *nCognito* 1.1 (2022), 20–42. old. doi: 10.14232/ncognito/2022.1.20-42.

Kirkland, Ewan. „Storytelling in survival horror video games”. *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*. Szerk. Bernard Perron. Jefferson/North Carolina: McFarland & Company, 2009, 62–78. old.

Kovács, András Bálint. „A félelem élvezete: A 'horror-paradoxon'”. *nCognito* 1.1 (2022), 5–19. old. doi: 10.14232/ncognito/2022.1.5-19.

Krzywinska, Tanya. „Hands-on horror”. *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*. Szerk. Tanya Krzywinska Geoff King. London: Wallflower Press, 2002, 206–223. old.

Langer, Ellen J. „The illusion of control”. *Journal of Personality and Social Psychology* 32.2 (1975), 311–328. old. doi: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311>.

Ledoux, Joseph E. és Gorman, Jack M. „A call to action: Overcoming anxiety through active coping”. *American Journal of Psychiatry* 158.12 (2001), 1953–1955. old. doi: 10.1176/appi.ajp.158.12.1953.

Lin, Jih-Hsuan Tammy. „Fear in virtual reality (VR): Fear elements, coping reactions, immediate and next-day fright responses toward a survival horror zombie virtual reality game”. *Computers in Human Behavior* 72 (2017), 350–361. old. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.057>.

Mellmann, Katja. „Vorschlag zu einer emotionspsychologischen Bestimmung von 'Spannung'”. *Im Rücken der Kulturen*. Szerk. Karl Eibl, Katja Mellmann és Rüdiger Zymner. Mentis (Poetogenesis 5.), 2010, 145–167. old.

Minohara, Rin és tsai. „Strength of intentional effort enhances the sense of agency”. *Frontiers in Psychology* 7 (2016). doi: 10.3389/fpsyg.2016.01165.

Moore, J.W. és tsai. „Exploring implicit and explicit aspects of sense of agency”. *Consciousness and Cognition* 21.4 (2012), 1748–1753. old. doi: <https://doi.org/10.1016/j.concog.2012.10.005>.

Moore, James W. „What is the sense of agency and why does it matter?": *Frontiers in Psychology* 7 (2016). doi: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01272>.

Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York et al.: The Free Press, 1997.

Nemes, Zoltán Márió és Virágh, András. „A halottak globálisan lovagolnak”. *Helikon Irodalomtudományi Szemle* 65.2 (2020), 145–167. old. URL: https://epa.oszk.hu/03500/03580/00018/pdf/EPA03580_helikon_2020_2_145-167.pdf.

Ntokos, Konstantinos. „Level of fear: Analysis of fear spectrum into a tool to support horror game design for immersion and fear”. *An International Journal (CGDEIJ)* 1 (2018), 33–43. old.

Perron, Bernard. *Silent hill: The terror engine*. Ann, Arbor, Michigan: University of Michigan Press, 2012.

Perron, Bernard. *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. New York et al.: Bloomsbury Academic, 2018.

Pólya, Tamás. „A videojátékok mint történetmesélő mászókák és a médiaszöveg-fogalom: Az olvasat átértelmeződése és a narratíva másodrendűsége egy ergodikus médiumban”. *Médiakutató* 21.1 (2020), 93–104. old. URL: https://mediakutato.hu/cikk/2020_01_tavasz/08_a_videojatekok_mint_tortenetmeselo_maszoekak.pdf.

Shaver, Phillip R. és tsai. „Emotion knowledge: Further exploration of a prototype approach”. *Journal of personality and social psychology* 52.6 (1987), 1061–1086. old. doi: 10.1037/0022-3514.52.6.1061.

Solomon, Robert C. „Real horror”. *Dark thoughts: Philosophic reflections on cinematic horror*. Szerk. Steven Jay Schneider és Daniel Shaw. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2003, 230–259. old.

Spittle, Stephen. „’Did this game scare you? because it sure as hell scared me!’ F.E.A.R. The abject and the uncanny”. *Games and Culture* 6 (2011), 312–326. old. doi: <https://doi.org/10.1177/1555412010391091>.

Synofzik, Matthis, Vosgerau, Gottfried és Newen, Albert. „Beyond the comparator model: A multifactorial two-step account of agency”. *Consciousness and Cognition* 17.1 (2008), 219–239. old. doi: 10.1016/j.concog.2007.03.010.

Szabó, Judit. „Entscheidungssimulationen: Handlungsfähigkeit am Beispiel des Computerspiels ’Papers, please’”. *denken, schreiben, tun: Politische Handlungsfähigkeit in Theorie, Literatur und Medien*. Szerk. Amália Kerekes és tsai. Berlin: Peter Lang, 2018, 131–140. old.

Wardrip-Fruin, Noah és tsai. „Agency reconsidered”. *DiGRA - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel University, 2009. URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.41281.pdf>.

Wegner, Daniel M. „Précis of the illusion of conscious will”. *Behavioral and Brain Sciences* 27.5 (2004), 649–659. old. doi: 10.1017/S0140525X04000159.

Wen, Wen, Yamashita, Atsushi és Asama, Hajime. „The sense of agency during continuous action: Performance is more important than action-feedback association”. *PLoS ONE* 10 (2015). doi: 10.1371/journal.pone.0125226.