

GONZALO FRASCA

Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig

A számítógépes játékok kreatív lehetőségeivel foglalkozó legtöbb tanulmány általában tervszerűen az elbeszélő közegek (irodalomelmélet, narratológia, filmelmélet) eszközeivel ragadta meg tárgyát.* Az akadémikusok és a szerkesztők különbözőképpen próbálták „interaktív elbeszéléseket” alkotni, hogy lehetővé tegyék a játékosok számára a narratív minőségek megtapasztalását, és a „történet” eseményeivel, szereplőivel és azok környezetével való interakciót. Mindazonáltal az alkotóknak ezidáig még nem sikerült gondoskodniuk az „interaktív elbeszélés” ösztönző példájáról. Brenda Laurel, a műfaj régi pártfogója nemrég ezt úgy írta le, mint „a komputerizálás mitológiájának kitalált fenevadát, a titokzatos unikornist, amelyet képesek vagyunk elképzelni, de nem tudunk foglyul ejteni” [Laurel, 2001].

Tanulmányomban Espen Aarseth és Markku Eskelinen teoretikus munkáiból kiindulva azt próbálom megvitatni, hogy a narratív paradigma nem a legcélravezetőbb a számítógépes játékok esetében, de a kibernetikus művészet és a játékeszközök esetében sem, egyszerűen azért, mert ezek nem a hagyományos reprezentációra, hanem a szimulációra támaszkodnak.

A szimuláció révén egy alternatív formát és valóságának megértését igyekszem leírni, mely rendszerek modellezésén nyugszik. A szimulációt szemiotikai szempontból közelítem meg, amely közel áll ugyan a rendszerfejlesztők számítástechnikai szimulációs elméletéhez, azonban különbözik tőle abban, hogy utóbbinak nem szükségszerűen a magatartásminták előrejelzése a célja. Inkább egy olyan alternatív reprezentációs formának látom a kérdést, amely a retorikai lehetőségek új sorozatát nyitja meg, és a viselkedésmódok rendszerét valamint a felhasználói kísérletezést hangsúlyozza.

A szimuláció és a reprezentáció közötti hasonlóságokat és különbségeket összevetve olyan vonatkoztatási rendszert kínálok, amely lehetővé teszi, hogy jobban felfoghassuk a kibernetikus rendszerek – a játékeszközök, a kibernetikus művészetek, a hagyományos játékok és a számítógépes játékok – interpretációinak folyamatát. Végző célom pedig az, hogy hozzájáruljak a szimulatív médium retorikai tulajdonságainak megértéséhez.

* Néhány fordítói megjegyzés: a tanulmány szövege nagy sajnálatomra a *toy*, a *play*, és a *game* szavak finom stilisztikai különbségeivel és azok angol konnotációival játszik, amelyet csak meglehetősen szerencsétlen módon lehetne magyarul tolmácsolni. Mármost megpróbáltam ezt a szerencsétlenkedést. Támpondul szolgált számomra Frasca egy másik, *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narratives* (a ludológia honlapján: ludology.org) lakonikus című tanulmánya, amelyben előadja, hogy a *play* alatt inkább a gyermeki, a *game* alatt pedig inkább a felnőtt játékokat ért. Ezért, és jelen írás logikája miatt a főneves változatok esetében a különbségek érzékeltetésére játszadoztam el a magyar nyelv játékeszközeivel, és ezt közlöm most az ország népével: *toy* – játékeszköz, *play* – játszadozás, *game* – játék. Az *ergodic interpretation*-t illetően pedig, amelynek görög etimológiája az energia és a munka kontextusát egyaránt maga után vonja, Neumann Jánosnak a tanácsára (nyilván a grammatikai illesztés mellett) meghagytam az eredeti kifejezést, de hogy mit is takar ez, azt a szöveg amúgy is definiálja.



A narratív számítógép

Az a tény, hogy a kutatók a videojátékok megértéséhez inkább drámaelméleti és irodalomelméleti megközelítést választottak, nem egyszerűen az új médium „narratív” ambícióinak volt a következménye, hanem a játéktevékenységek és játszadozások formális elméletének hiányával is magyarázható, amely nem keverendő össze a matematikai „játék-elmélettel”. Történeti szempontból nézve a dolgot, az akadémikusok vonakodtak attól, hogy saját tudományterületükbe vonják be a játékokat. Egynéhány kivételtől (Huizinga, Piaget, Wittgenstein, Sutton-Smith) eltekintve, ezek a szemléletmódok egyáltalán nem fogadták magukba ezt a területet, és híján vannak az összefüggéseknek, amely bátoríthatta volna a ludológia fejlődését, a játékok tanulmányozásának formális diszciplínáját.

Brenda Laurel *Computer as Theatre* [Laurel, 1993] c. könyve volt az egyik első jelentősebb munka, amely távolról a számítógépet, közelebből pedig a videojátékokat értelmezni próbálta. Elsősorban az arisztotelianus drámafelfogásra támaszkodott, hogy felvázolja e médium korai poétikáját. A következő megközelítés, amely egyaránt sikert aratott akadémiai és szakmai körökben is, az Janet Murray könyve volt [Murray, 1997], aki a számítógépet mint új médiumot történetmondásra találta alkalmasnak, és a 19. századi irodalomfogalmakkal vetette egybe. Legújabban Lev Manovich [Manovich, 2001] alkalmazta a filmelméletet a digitális művészet és a játékok értelmezéséhez. Amint ezek a példák is mutatják, a narratív és drámai paradigmák az új médium jellegzetességeinek megvitatásához vezettek. Espen Aarseth azon kevés kutatók közé tartozott, aki egy másik irányvonal mellett szállt síkra, és a narratív megközelítéstől ontológiai elterő szempontokat szorgalmazott, hogy a témát különböző keretek között tárgyalhassuk:

... megfiatalítani az uralkodó nézeteket, és áthelyezni a már létező elméleteket abból a célból, hogy alkalmazhassuk az új médiára és a nagyobbreszt gyanútlan felhasználókra, „kolonialista” stratégia, amely mindig a hatalom (főlölesleges) bizonygatása, és rendszerint az elmélet félreértett használatából adódik [Aarseth, 1998].

Aarseth kibernetikus rendszerként tekint az elektronikus szövegre – és az elektronikus játéokra –, „amely nem kevés fáradságot igényel, hogy az olvasó beutazza a szöveget” [Aarseth, 1997]. Noha Aarseth munkája forradalmi jelentőségű, mégsem nyerte el a mainstream figyelmét, amelyet a videojátékok közösségében megérdemelt volna. Ennek egyik lehetséges oka az lehetett, hogy Aarseth *Cybertext* c. írása válasz volt a kilencvenes évek fővonalbeli hypertext kritikájára, és ezért erősen támaszkodott irodalmi példákra.

Ezzel a tanulmánnyal céloim Aarseth kibernetikus paradigmájának megvilágosítása, és a játékeszközökre és játékokra való alkalmazása, amely, szemben az irodalommal, általában kevésbé „fertőzött” a narratív előfeltevésektől. Amikor a szimulációk sajátos jellemzőit a reprezentációval szembeállítva tekintem át, az értelmezés folyamatát szimulált rendszeren követem végig. A következő lépésben a szimulációt a játékeszközök és a játékok között helyezem el. Végezetül bevezetéssel szolgáló a ludológia alapjaiba, és áttekintek néhány retorikai különbséget a reprezentáció és a szimuláció között.

Reprezentáció vagy szimuláció

Amint kultúránkat, úgy a reprezentációt is természetesnek vettük. Kultúránk jelek által lélegzik, amelyeket világunk értelmezése céljából rendszerint történetekbe szervezünk. Mindazonáltal a szimuláció talán éppoly ősi, mint a reprezentáció, és ugyanazt a feladatot hajtja végre.

A szimuláció – elsősorban nem egyszerűen számítástechnikai eljárást kell érteni ez alatt, hanem inkább reprezentációs formát – „egy rendszer dinamikus válaszána [reprezentációja] a másik rendszer tulajdonságainak modellezése révén” [Britannica, 2002]. A szimuláció a reprezentációval szemben a rendszer magatartásformáira helyezi a hangsúlyt. Ha egy rajz autót reprezentál, ez formáiról és színeiről mesél nekünk. A játékautó nemcsak utánozza a valóságos autó formáit és színeit, hanem magatartásait is reprodukálja: a kerekek forgását, a kocsi mozgását, az ajtók nyitását és záródását. Természetesen hasonló történik a reprezentációval is, a valós tárgy és annak modellje közötti kapcsolat önkényes: a játékautó nem valóságos kocsi, hanem meghatározott, szubjektív megközelítés, amely társadalmi konvenciókon alapszik.

Mint említettem, a szimuláció mindig alternatív a reprezentációhoz képest. Az emberiség különböző szimulációs formákat fejlesztett ki, mint amilyen a mechanikus automata, amely testi viselkedésformákat és embereket modellez. A katonaság a csaták megtervezésénél mindig is a modellezésre támaszkodott. Mind a tudósok, mind az oktatók úgyszintén igénybe veszik a szimulációt a rendszerek magatartásainak igazolásánál és megértésénél. A már létező szimulációs technikák ellenére, és más példákat is említhetnénk, a reprezentáció – és ennek szerkesztett változata, az elbeszélés – főlénybe került a szimulációval szemben, olyan előszeretettel választott formaként, amely kultúránkban a világ megértésére tör. Ennek tanúbizonyossága, hogy az összes tömegkommunikációs eszköz (a nyomtatott sajtó, a mozi, a televízió, a rádió) a reprezentációra támaszkodik.

A helyzet azonban folyamatosan változik. Annak oka, hogy a szimuláció miért nem játszik fontosabb szerepet a reprezentációs küzdőtéren, pusztán technológiai eredetű. A reprezentációval ellentétben, amely kizárólagosan jeleken alapszik, a szimulációnak működéséhez kibernetikus modellre van szüksége. Korlátozott, hogy miféle felszerelések és fogaskerekek szolgálhatják a komplex rendszerek modellezését. Az elektronikus számítógép feltalálásáig a szimulációnak hiányzott a médiuma, amely a komplex rendszerek modellezésénél az igényelt matematikai és adatfeldolgozási képességekről gondoskodott volna. A katonaság és a tudósok voltak az elsők, akik a szimulációhoz kiaknálták a számítástechnikai erőforrásokat. Ugyanakkor ezek az alkalmazások messze nem voltak olyan „komolyak”, mint a tömegmédiában a szimuláció népszerű változata. Nyilvánvaló, hogy a videojátékokat értem ez alatt.



Bevezetés a „szimiotikába”, avagy a szimuláció szemiotikája

Markku Eskelinen, finn művész és teoretikus világosan rámutat: „Az emberek általában az akadémiai elmélet nélkül is kiválóan meg tudják különböztetni az elbeszélést, a drámát és a játékokat. Ha valakinek feldobom a labdát, nem várom meg, hogy az illető leüsse, hanem a történetmesélés kezdetére figyelek” [Eskelinen, 2000]. Feltehetőleg számos magyarázat létezik, hogy a legtöbb akadémikusnak miért nem sikerül különbséget tennie az elbeszélés és a szimuláció között. Az egyik ok, hogy a „elbeszélés” agyonhasznált metaforává vált, jelentését nagyrészt elvesztette, és általában a jelek együttes szervezésére alkalmazták, semmibe véve a mechanisztikus világnézet és a fenomenológia eredményeit. Az „interaktív elbeszélés” pártfogóinak legtöbb problémája annak a ténynek tulajdonítható, hogy eleinte rendszerint nem tudták megalkotni az elbeszélés koherens definícióját. Én személy szerint Gerald Prince definíciójával azonosulok:

A történetmondás (mint eredmény és folyamat, mint tárgy és cselekedet, és mint struktúra és strukturálás) valós vagy fiktív ESEMÉNYEK elbeszélése, amely két vagy egymástól különböző (és többé-kevésbé nyilvánvaló) NARRÁTORRAL, és két vagy egymástól különböző (és többé-kevésbé nyilvánvaló) ELBESZÉLÉSSEL mondható el [Prince, 1987].

Ezen definíció szerint egy játékbaba nem számít elbeszélésnek, egyszerűen azért, mert nélkülözi az eseményeket. Persze a játékos mesterkedhet vele, eseményeket hozhat létre, amelyet egy kívülálló elbeszélésnek – vagy drámának – tekinthet. Ugyanakkor ez csak a játékos tetteinek következménye, és igazából nem a játszadozás cselekménye. A legtöbb számítógépes játék események sorozatának tekinthető, ezért elbeszélésként interpretálható, azonban mint arra Aarseth rámutat, nem mindegy, hogy nézzük-e, vagy játszunk a focimeccset. Persze játszhatunk azért is, hogy elbeszéléseket alkossunk (a Quake játékosai például elmentik a játékot, hogy később visszajátszhassák barátaiknak). Ezekről a példáktól eltekintve, a játékok lényege a mesterséges környezetben játszódó cselekmény. A játékos fő célja vagy az, hogy nyerjen, vagy az, hogy élvezze a meccset, és nem egyszerűen az, hogy „eseményeket meséljen el”.

A számítógépes játékok, mint amilyen a Quake is, szabályrendszerekkel rendelkező rendszerek, és ezek a szabályok különböző kimeneteket produkálnak. Az elbeszélés viszont nem olyan rendszer, amelynek különböző kimenetele lehet, hanem inkább meghatározott események sorozata. Ez az a pont, ahol a szofisztikált irodalmi olvasó felpattan, és azt mondja: „Na álljunk csak meg! Persze, hogy az elbeszélés nem olyan rendszer, amelynek különböző kimenetele lehet, de annyi interpretációt hoz létre, ahány olvasója csak van.” Nos, az olvasónak igazat kell adnunk: a szövegnek végtelen számú interpretációja lehetséges, de itt két értelmezési szintkülönbséggel állunk szemben, amellyel a hagyományos szemiotika nem törődik. Az egyik a konvencionális interpretáció, a másik pedig az a forma, amelyet Aarseth ergodik interpretációnak nevez (ez alatt olyan szabályrendszert kell érteni, amelyet a reprezentáció mechanikája ural, és amely az olvasó/a játékos irányítását követeli meg).

Az egyszerűség kedvéért térjünk vissza a játékbaba példájához. Ha a játékbaba mint jel egy nőt, egy „bébit” reprezentál, tudjuk, hogy ezt a jelet különböző módon értelmezhetjük. Például értelmezhetjük lelki társnak, de szépségét kulturális sztereotípiákkal is meghatározhatjuk. A játékbabát azonban a rendszerszerű magatartási formáknak megfelelően ergodikus szinten is értelmezhetjük. Az ergodikus interpretáció olyan folyamat, amely mentális modellt hoz létre – a fogalmat Philip Johnson-Laid vezette be a szimuláció területére [Johnson-Laid, 1995]. A játékos mentális modellje a baba szimulált modelljében lévő szabályok eszméje. Ez a két modell vagy összeegyeztethető, vagy nem, mindenesetre megmagyarázza, hogy miért különbözik a játékosok „értelmezése” az ergodikus interpretáció szintjén. Saját élményeire támaszkodva a játékos benne van a játékban, és megtanulta annak szabályait: „ha a játékbaba vízszintesen fekszik, csukva van a szeme,” „a baba mindig hangot ad ki, ha megnyomjuk a pociját,” „kezei és lábai mozognak, ha himbáljuk.”

A hagyományos szemiotikai modellek könnyedén megvilágítják a „hagyományos” interpretációt, de nem gondoskodnak annak eszközéről, hogy megérthessük, hogyan alakul ki a mentális modell. Ez a probléma újra meg újra felmerül, főleg azokkal a műalkotásokkal kapcsolatban, amelyek megsértve a reprezentáció határait a szimuláció területére lépnek. Ezt hívta Umberto Eco „nyitott műnek”: ilyenek a kibernetikus alkotások, mint például Cortazar kombinatorikus szövegei, vagy a kinetikus szobrok, mint például Calder ún. mobiljai. Ha értelmezni szeretném a játékbabát, nem elég jelentéseket elvonnom belőle, hanem működését is meg kell értenem. Calder mobiljai nem tárgyak, hanem olyan rendszerek, amelyek különböző hatóerők érvényesülésén függenek. Lényegük nem a formájuk, hanem a lehetséges formák és beállítási sorozatok együttese, amelynek működését a rendszerszerű fizikai erők teszik lehetővé. Képzeljünk el két megfigyelőt, akiknek megmutatják az egyik mozgó szobrot. Az egyik távolból figyeli egy szélcsendes napon, a másik pedig a mozgását élvezi szeles időben. Mindkét megfigyelő ugyanazt az értelmezést állíthatja fel a jelentésről. Mindketten egyetérthetnek abban, hogy a szobor fát ábrázol. Ugyanakkor, ha az első megfigyelő nem áll közvetlen kapcsolatban Calder munkáival, azt gondolhatná, hogy ez statikus szobor. Az utóbbi tudott valamit, amit az előbbi nem, nevezetesen azt, hogy a szobornak viselkedési szabályai vannak, mozgó részekkel rendelkezik, amelyeket a szél kormányoz. A szobor mint jel hasonló módon volt interpretálva. Amikor azonban a szoborra rendszerként tekintettünk, akkor az ergodikus interpretáció eltért ettől az értelmezéstől, és mindegyik megfigyelő másképpen vetette latba mentális modelljét.

Az ergodikus interpretáció lényege az értelmezési szabály. Az az olvasó, aki nem áll közvetlen kapcsolatban a számítógépekkel, ugyan a hipertext felé fordulhat, de azt fogja hinni, hogy ez egy egyszerű szöveg, mivel nincsen birtokában annak a szabálynak, hogy „a linkekre kattintva a szöveg egy másik részét tekintheti meg.” Más sem tesz, mint beéri magának a szövegnek az értelmezésével. Ugyanez a helyzet a játékokkal, és kiváltképpen a videojátékokkal is. A játékokat nemcsak jeleiből, hanem szabályaiból is értelmezhetjük. Egyes szabályok nyilvánvalóak (a billentyűzettel működtethetők), másokat viszont a rendszerrel való interakciója során magának a játékosnak kell felfedeznie.

A hagyományos és az ergodikus interpretáció közötti különbségtétel elmulasztása rendszerint ahhoz a hiedelemhez vezet, hogy a kibernetikus rendszerek, a játékok, a játé-



eszközök és a kibernetikus művészet által létrehozott multiplikált kimenetek egyszerűen annak a ténynek tudhatók be, hogy ezek a játékok multiplikált értelmezéseket támogatnak. Persze az elbeszélés is az olvasó elméjében konstruálódik meg, és vannak szabályok, amelyek ezek értelmezését irányítják. A különbség azonban az, hogy az elbeszélést nem lehet ergodikusan szinten értelmezni, mivel az nem kibernetikus rendszer. Az elbeszélés lényege a jelek meghatározott sorozata, míg a szimulációé a jelkombinációk szabályai. A szimulátorok készítői nem egyszerűen a „jelentéssel” állnak kapcsolatban, hanem a munkát irányító szabályokkal is.

„Ez egy történet. Ez egy játék. Ez egy szimuláció!”

A szimulációkat alapvetően két csoportba sorolhatjuk: a „játszadózás” és a „játék”, vagy Roger Caillois terminológiáját használva, a paidea és a ludus csoportjába [Caillois, 1967]. A két terminust némileg másképpen fogom használni, mint Caillois, aki alaposan meghatározta ezeket, ám elmulasztotta a strukturális szabályokat megkülönböztetni egymástól. Meghatározásom szerint a ludust szimulációként lehetne értelmezni, ahol a felhasználó vagy győz, vagy veszít. A ludus könnyedén felismerhető, mivel olyan szabálykészlettel rendelkezik, amely pontosan meghatározza a játék eredményét. Ezek a szabályok társadalmiak: közös nevezőre kell jutni annak érdekében, hogy hatékonyak legyenek, és a játékosnak nem szabad megváltoztatnia a szabályokat a többi játékos beleegyezése nélkül. Ezért állította Piaget, hogy a gyerekek a szocializáció szakasza előtt nem képesek felfogni a „győzelem” és a „vereség” fogalmait [Piaget, 1991]. Ezzel szemben a paidea fogalma mindazt a játszadózást magában foglalja, amelyeknek nincsenek ilyenfajta szabályai. Az előbbire példa a sakk és a foci, utóbbira pedig a babázást és a legózást említhetném.

Talán a legjobb mód, hogy megragadhatjuk a szimuláció és az elbeszélés közötti különbségeket, az, ha átgondoljuk mindegyikük retorikai tulajdonságait. A Balzac-hoz hasonló elbeszélő szerzők sajátos mentális modellel rendelkeztek a 19. századi Párizsról. Balzac művészként mintákra és magatartási szabályokat találhatott a jellegzetes polgárok, családok és társadalmi osztályok körében. Számtalan módszert választhatott, hogy történetekben fogalmazza meg ezt a rendszert. Ő inkább a hatalmas, de véges számú történeteket választotta, hogy végtelen számú lehetőséget mutasson be, de mindegyik csupán „narratív lehetőség” [Bremond, 1973], az események befejezett sorozata.

Will Wright videojáték tervezőnek szintén sajátos elképzelése volt a társadalomról és a várostervezésről. De ő ahelyett, hogy történeteket írt volna, szimulátor építetett, amely lehetővé tette, hogy az emberek fiktív, vagy valós városok modelljeit építsék fel. Nem események meghatározott sorozatával bíbelődött, és nem is textuális vagy audiovizuális munkát hozott létre. „Sim City” című projektjében nincsen elbeszélés, hanem ezt vallja: „A dolgozóknak szükségük van pihenőhelyre, ezért a polgármester házaik között parkot épített.” Wright ekképpen kódolta a szabályokat: „Ha az emberek nem jutnak kikapcsolódási lehetőségekhez, panaszkodni fognak”. Ezek azok a finom, ámde lényeges retorikai különbségek.

A rendszer szabályai lehetnek explicitek (írásban működtethetők), és lehetnek implicitek (azaz kísérletezések során felfedezhetők). Persze Balzac történetei is megfogalmazzák a szereplők magatartási szabályait, de ezek a szabályok nem az alkotás részei, hanem inkább az olvasó elméjében lakoznak, aki következtetéseket von le a történetekből. Az olvasó kikövetkeztetheti, hogy a szereplő jószívú-e, vagy sem, mivel a szereplőnek ez a magatartási módja benne van a történetben. Ezek a szabályok azonban az olvasó személyes értelmezéséből alkotódnak meg. Ez nincs benne a rendszerben, és, ami még lényegesebb, nem dinamikus, így nem megváltoztatható. Ezzel szemben a szimuláció, mint a „Sim City”, ergodikus szinten interpretálható. Tudjuk, hogy az, hogy az építészársadalom túl közeli kapcsolatban áll a gyárakkal, nem éppen jó dolog, de nem azért, mert történeteket olvashatunk a szegény „Sim City”-polgárok tragikus sorsáról, hanem inkább azért, mert a tapasztalt játékos ezt fogja megvalósítani kísérletezései során. Az információs sajátosságnak semmi köze sincs azokhoz a hagyományos értelmezésekhez, melyek szerint „a gyárak rosszak”, az „alkotó ökológus” stb. Az ergodikus interpretáció csakis a rendszer szabályaival törődik.

Az elbeszéléssel ellentétben a szimulációk kísérletezésekre buzdítanak. Az élvezet nem azon áll vagy bukik, hogy „mi fog ezután történni”, hanem inkább azon, hogy „mi fog történni, ha”. Az elbeszélés és a szimuláció a valóság két, egymással összeegyeztethetetlen szemléletmódja: előbbi a részletességet, utóbbi az általánosságokat helyezi középpontba.

Ezeknek a formáknak a retorikája szigorúan saját ideológiájukhoz kötődik. Mint a marxista drámateoretikus, Augusto Boal rávilágított, az elbeszélés olyan forma, amely okozatiságon és a sors kezén nyugszik [Boal, 1998]: a történetek a hajthatatlanság ideológiáját hordják magukon, amelyeket lehetetlen megváltoztatni. Ezzel ellentétben a szimuláció létezéséhez hozzátartozik a változtathatóság. A szimuláció lényege nem az, hogy „mi történik X úrral cselekedetei során”, hanem inkább az, hogy „mi történhet X úr lehetséges cselekedeteivel”. Nem meglepő, hogy Boal, a társadalmi és az egyéni átalakulást kutató művész, a szimulációt céljai elérésének elsődleges eszközeként az elbeszélés fölé helyezte.

Mindazonáltal fontos észben tartanunk, hogy, még ha a szimuláció a tettek szabadságát és a változtathatóságot is tűzi zászlajára, ez nagyrészt csak illúzió. A szimulációnak vannak alkotói, akik definiálják a rendszer szabályait, és a játékosok mindig is csak a szabadság mesterséges fokát tudhatják magukénak. Igaz ugyan, hogy a szimuláció kevésbé zsarnokoskodó, mint az elbeszélés, de tisztában kell lennünk azzal, hogy ez még mindig olyan konstrukció, amely nyilvánvaló torzítással jár. Éppen ez volt a hibája a hipertext korai teoretikusainak [Landow, 1992], akik abban a hiszemben éltek, hogy a hipertext elmosza a határokat a szerző és az olvasó között. A szimulációnak nagyon is vannak szerzői, de különböznek a hagyományostól: inkább törvényhozók, mint bírók.

A különbség veleje

A külső megfigyelő számára az a kérdés, hogy a videojáték elbeszélés-e, irrelevánsnak tűnhet. A tények azonban azt mutatják, hogy ez nagyon is lényegbevágó probléma, nem csupán az ösztönzőbb játékok fejlesztése miatt, hanem azért is, hogy pontosan megért-



hessük ennek a formának a lehetőségeit. A szimuláció alkalmazása nem pusztán a szórakozásra koncentrálódik, hanem a kommunikáció összes fajtájára is kiterjeszhető, a művészet-től és az oktatástól kezdve a politikán át a propagandáig és a vallásig, és így tovább. Nem mérhetjük azonban fel az összes lehetőségét ennek a reprezentációs formának, hacsak nem dobjuk félre a narratív paradigmát, és a ludológia sajátos mechanizmusának megértésére nem szenteljük figyelmünket.

A történelem során először férhetünk hozzá olyan technológiához, amely esélyt kínál arra, hogy komplex rendszereket ezernyi, egymással kölcsönös viszonyban lévő változatban ragadjuk meg. Kultúránk önmaga megfogalmazásában nagymértékben elbeszélésekre – mítoszok, nagy elbeszélések – támaszkodik. Most új, hatékony eszköz van a kezünkben, amely különböző fajtájú magyarázatokkal szolgálhat. Itt most nem az a kérdés, hogy a szimuláció rosszabb-e vagy jobb, vagy hogy felváltja-e az elbeszélést, hanem az, hogy „mit tanulhatunk a szimuláció segítségével”. Ha folyamatosan azon erőlködünk, hogy beleillesszük a szimulációt az elbeszélésbe, akkor a szimuláció lehetőségeit fojtjuk meg. A szimuláció hatalmának feltárása talán két, egymással összeférhetetlen hajtóerőre támaszkodhat, hogy a fontos üzeneteket továbbítsa: az egyik a művészek, a másik a hirdetőik csoportja. Előbbiek közül különösen a képzőművészekre gondolok, akikről kevésbé tartom valószínűnek az elbeszélés lebontásának meggátolását. Az utóbbiak esetében pedig azért tartom valószínűtlennek, mert ők a mindennapi betevőt a retorika segítségével keresik meg, és mert a reklámjátékok – az online hirdetések és a videojátékok egyvelegének – legújabb fejlesztése népszerűsíti azt az eszmét, hogy a videojátékoknak van mondani-valójuk, mégha üzenetük egyszerűen abban is foglalható össze, hogy „vegyél szappant”. Talán majd egy szép napon, miután a nagyközönség hozzászólt a szimuláció retorikai képességeihez, a társadalomtudósok elhatározzák majd, hogy filozófiai munkáiknak elbeszélésekben való felépítése helyett átadják magukat a szimulációnak és a játékoknak. Mindent egybevetve ez nem lehetetlen ábránd. Marx például szimulátort építhetett volna, amely feltárhatta volna a szocializmus gazdasági és társadalmi szabályait, ahelyett, hogy csak könyvben írt volna erről. Talán ilyen „Sim-Tőke” jó lett volna arra, hogy előre kiszámítsa a „valódi szocializmus” hibáit. Ha azonban a videojátékokon idomított tömegeknek címezte volna, azok tudták volna, hogy ez a szocializmus sem lett volna tetszetősebb és meggyőzőbb, mint a homályos terminológia sok száz oldala. Az egyetlen mód, hogy megtudjuk, hogyan fog kultúránk reagálni a szimulációra, az, hogy felépítjük valóságunk modelljeit és kifejlesztjük a ludológia igazi eszköztárát. És ezért él olyan izgalmas idők az, akinek van számítógépe és mondanivalója is van hozzá.

Fellmann Barbara Rozália fordítása

Jegyzetek

- AASETH, E. 1998. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: Temporality in Ergodic Art. In: Marie-Laurie Ryan (ed.) *Cyberspace Textuality*. Bloomington and Indianapolis: University of Indiana Press, 1-14.
- BOAL, A. 1998. *Theatre of the Opressed*. New York: TCG.
- BREMOND, C. 1973. *Logique du récit*. Paris: Seuil.
- CAILLOIS, R. 1967. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, Cher.
- ESKELINEN, M. 2001. The gaming situation. In: *Gamestudies #1*. cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen/
- JOHNSON-LAID, P. 1995. *Simulating Model Design and Execution: Building Digital Worlds*. New York: Prentice Hall.
- JOHNSON-LAID, P. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins.
- LANDOW, G. P. 1992. *Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: John Hopkins.
- LAUREL, B. 2000. *Utopian Entrepreneur*. Cambridge: MIT Press.
- LAUREL, B. 1993. *Computer as Theatre*. London: Addison-Wesley.
- MANOVICH, L. 2001. *The language of new media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- MURRAY, J. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. New York: Free Press.
- PIAGET, J. 1991. *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- PRINCE, G. 1987. *The Dictionary of Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- SAFRA, J. E. 2002. Ed. *Britannica 2002*. Standard CD-ROM version.
- WRIGHT, W. 1995. *Sim City 2000. Electronic Arts*. 1995.

A fordítás alapjául szolgáló mű:

- Gonzalo Frasca: *Ludology: From representation to simulation*. In: Karen Sullivan-John McIntosh (Eds.): *SIGGRAPH 2002. Electronic art and animation catalog*. ACM SIGGRAPH, San Antonio, 2002. 134-137.

Gonzalo Frasca uruguay-i származású videojáték-fejlesztő, a koppenhágai egyetem számítógépes játékokkal foglalkozó kutatóközpontjában dolgozik. A *Powerful Robot Games* játékfejlesztő cég egyik alapítója. Írásaiban az elektronikus játékok elméletével, azok esztétikájával, és politikai aspektusaival foglalkozik. (A ford.)