

Virtuális történetfák

Megjegyzések a narratív videojátékok kapcsán

Szerző: Pásztor-Kicsi Gergely, II. évfolyam

Témavezető: Novák Anikó, PhD

Intézmény: Újvidéki Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, Újvidék

A dolgozat a videojátékokat, azon belül is a narratív jellegű videojátékokat tárgyalja mint az interaktív narratívák legjellemzőbb megjelenési formáit. Kiindulópontja Jesper Juul ludológus hírhedt megállapítása, miszerint kibékíthetetlen ellentét feszül az interaktivitás jelenidejűsége és a történetmesélés múltidejűsége között. A dolgozat vitába száll e véleménnyel, mivel Juul kijelentése a maga korában helyénvaló volt, ma viszont már nem fogadható el, mert a megállapításának megszületésekor még nem léteztek olyan játékok, amelyekben a játékos döntései hatottak magára a történetre, vagyis a történet akkor még pusztán az akciószekvenciák kiegészítője, díszítménye volt.

A dolgozat emellett kísérletet tesz az interaktív és hagyományos narratívák összehasonlítására: megvizsgálja, hogyan működik a filmre írt történet videojátékos feldolgozásban, és a videojátékra írt történet filmes feldolgozásban. Megállapítja, hogy az átültetés gyakran kimerül a fabula felületes felhasználásában, míg a szüzsé a legtöbb esetben teljesen elvész.

Foglalkozik a hagyományos médiumok interaktivitására (pl. Hajmeresztő), illetve non-linearitásra (pl. A lé meg a Lola) tett kísérleteivel, természetesen a narratív videojátékokkal összehasonlítva.

A dolgozat konklúziója, hogy a fiatal médium alkalmas lehet a hagyományos művészeteknek tulajdonított hatások elérésére (gyönyörködtetés, szembesítés, empátiafejlesztés stb.). A szöveg zárógondolata: ha Balázs Bélával szólva a film a montázs művészete, akkor a videojáték a virtuális döntések művészetévé válhat.

Kucsszavak: hagyományos és interaktív narratívák, videojáték, film, non-linearitás

Virtual story-trees

Some notes on narrative video games

This study deals with video games as the most typical form of interactive narratives. It starts with Jesper Juul's controversial statement, namely that there is an irreconcilable opposition between the *past* of narration and the *present* of interactivity. The study argues that Juul's statement was acceptable in its time, but today it is not, considering that games in which the players actions could influence the story did not exist at the time, forcing the stories of those games to be mere decorations for the action sequences.

Also, the study attempts to compare traditional and interactive narratives: it observes how narratives originally created for movies work when transformed into a video game narrative, and how video game narratives work when edited into films. It notices that editing almost never goes beyond the point of using some elements of the fabula, with most of the syuzhet being completely lost.

It also deals with the experiments of traditional mediums with interactivity (Shear Madness) and non-linearity (Run, Lola, Run), in comparison with video games, of course.

The study concludes that the young medium is able to impact effects traditionally associated with art (such as delighting its audience, creating confrontation, developing empathy etc.). The closing words: if, using the words of Balázs, the movie is the art of montage, then video games could evolve into the art of virtual decisions.

Key words: traditional and interactive narratives, video games, film, non-linearity

Virtuelna drva priče

Komentari u vezi narativnih video igara

U radu se razmatraju narativne video igre kao najkarakterističnije pojavne forme interaktivnih narativa. Polaznu osnovu predstavlja kontraverzna izjava ludologa Jespera Juula. Rad polemíše sa pretpostavkom po kojoj se između *sadašnjosti* interaktivnosti i *prošlosti* narativa nalazi nepremostivi antagonizam. Autor smatra da je Juulova izjava svojevremeno bila prihvatljiva, međutim danas više nije, pošto u to vreme još nisu postojale igre u kojima bi odluke

igrača imale uticaja na tok pripovedanja, to jest u to vreme je priča bila prosti dodatak, odnosno dekoracija akcionih sekvenci.

Rad pored toga predstavlja pokušaj upoređivanja interaktivnih i tradicionalnih narativa: u njemu se naime posmatra na koji način funkcioniše priča napisana za film u adaptaciji video igara, odnosno priča napisana za video igre u filmskoj adaptaciji. Povodom toga se zaključuje da adaptacije najčešće iscrplju u površnoj primeni fabule, dok siže najčešće u njima iščezava.

Pored toga se posmatraju i eksperimenti tradicionalnih medija povodom interaktivnosti (npr. Čisto ludilo – originalno: Sheer Madness) i nelinearnosti (npr. Run, Lola, Run – originalno: Lola Rennt), naravno u poređenju sa video igrama.

Autor smatra da ovaj mlad medij može da bude pogodan za postizanje efekata koji se tradicionalno pripisuju umetnostima (npr. pružanju estetskog doživljaja, sučeljavanju, razvijanju empatije itd.). Završna misao izriče: ako je po rečima Bele Balaža film umetnost montaže, onda video igre mogu da postanu umetnost virtuelnih odluka.

Ključne reči: tradicionalni i interaktivni narativi, video igre, nelinearnost, film