

Dunai Tamás

## Videójáték és virtuális turizmus

### A videójáték mint a virtuális turizmus terepe

A technikai fejlődésnek köszönhetően a videójátékok virtuális világai vizuálisan és összetettségüket tekintve is egyre közelebb kerülnek a valósághoz. Mivel ezekben – az interaktivitás révén – a játékos különböző, számára kezdetben ismeretlen virtuális tereket járhat be, az általa tapasztaltak sok szempontból hasonlítanak a turisták élményeihez. A videójátékok az utazás és a turizmus évszázadokig egy másik fizikai helyhez kötődő élményeinek egy részét virtuálisan is átélhetővé teszik és behozzák az otthonokba; különösen igaz ez azokra a darabokra, amelyekben fontos szerepet kap a kaland, az utazás vagy a felfedezés. Tanulmányomban azt mutatom be, hogy egyes játékok minként teremtik meg (vagy újjá) virtuálisan az utazás vagy a turizmus tapasztalatát.

A turistaélmény korunk tömegtapasztalata, aminek központi eleme az utazás. Dolgozatom hipotézise, hogy a videójáték a turizmushoz sok szempontból hasonló élményt képes nyújtani anélkül, hogy részünk lenne valódi utazásban. Néhány éve kezem ügyébe került a *Sherlock Holmes versus Arsene Lupin* című kalandjáték, amelyben a mesterdetektív a Brit Birodalom nevezetes kincseit sorra meglovasító Arsene Lupin nyomába ered. A játék helyszínei közt szerepel a Tower, a Buckingham-palota, a National Gallery (a valódi festmények virtuális másaival együtt), valamint a British Museum. Mivel ezek mindegyikében jártam, érdeklődve ültem neki a játéknak, amelyben – meglepetésemre – a valódi helyszínek viktoriánus kori másai szerepeltek. Így saját turistatapasztalataim alapján azonnal eligazodtam a virtuális játéktérben. Ehhez hasonló élmény volt később a reneszánsz Itáliában játszódó *Assassin's Creed II*-ben számos olyan velencei helyszínt bejárni, ahol turistaként már megfordultam. Ezekből az élményekből merítettem az ötletet, hogy megvizsgáljam, mennyiben nyújt a videójáték hasonló tapasztalatot a turizmushoz, illetve a videójátékokkal való játék mennyiben tekinthető virtuális turizmusnak.

Mielőtt rátérnénk a videójátékokkal való játék és a turizmus gyakorlatai közti párhuzamok és különbségek tárgyalására, fontos, hogy tisztázzunk néhány videójátékokkal kapcsolatos elméleti alapkérdést. Espen Aarseth úgy véli, hogy minden játék valamilyen szinten szimuláció (Aarseth 2008). A videójátékok virtuális valósága egy mesterségesen lét-

rehozott, szimulált valóság,<sup>1</sup> a virtuális tér tehát alapvetően nem más, mint szimulált tér. Henry Jenkins *A játéktervezés mint narratív építészet* című tanulmányában amellett érvel, hogy a játékok nem annyira elbeszélések, mint inkább elbeszélő lehetőségekben gazdag terek, a játéktervezők pedig nem is igazán történetmesélők, hanem inkább narratív építésszek (2008). A játékok tervezői nem egyszerűen történeteket mesélnek, hanem gazdagon berendezett világokat terveznek és virtuális tereket alakítanak ki, amelyeket a játékosok a játékszabályokban lefektetett keretek közt járhatnak be. „Számos játék központi elbeszélése a versengés tárgyaként értelmezett tér felderítése, feltérképezése és uralma körül forog” (Jenkins 2008: 180). A térbeliség és a térbeli elbeszélés tehát azért különösen fontos, mert a virtuális terek (legyenek azok két- vagy háromdimenziósak) megismerése, felfedezése, meghódítása, illetve a térbeli akadályok leküzdése a videojátékok egyik központi eleme. Felmerül a kérdés, hogy a virtuális tér felfedezése mindössze virtuális tapasztalat, vagy esetleg valami más? Egyes elméletalkotók úgy vélik, hogy bár a játék nyújtotta tapasztalat szimulált, mégis megélt/átélt tapasztalatnak tekinthető: Torben Grodal azt írja *Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videojátékok, médium és a megtestesült tapasztalás* című zövegében, hogy a virtuális valóság és a videojátékok „több szinten is a valós élet aktivitásainak szimulációi”, így ezek a tevékenységek „a valós élet alapvető tapasztalati működésének szimulációi” (2008: 226). Grodal szerint „a videojátékok és a virtuális valóság egyes típusai egyes szám első személyű »történettapasztalásunk« teljes körű szimulációjának legfőbb médiumai, mivel az észlelés, a kogníciók és az érzelmek egyes szám első személyű cselekedetekhez kapcsolásával megvalósítják a tapasztalás teljes folyamatát” (2008: 230). A videojátékok interaktivitása és jelenidejűsége miatt a tapasztaló szubjektum átéli a képernyőn látottakat, hiszen mindig a most pillanatában helyezkedik el. A játékos élménye mindig egyes szám első személyű, még akkor is, ha más (esetleg harmadik) személyű nézőpontot használ a játék.

### A virtuális terek tipizálása

A játékok és a turizmus közti közös vonások mennyisége és jellege a virtuális tér milyenségétől és a játék típusától függően változik. A virtuális tér milyensége azért különösen fontos, mert a kétdimenziós és a háromdimenziós játéktér egészen más tapasztalatot nyújt. Bár a tanulmányban szereplő állításaim egy része a kétdimenziós világokra is igaz, a turistákéhoz hasonló tapasztalatot elsősorban a háromdimenziós világok képesek nyújtani. A játéktípusok esetében a történetorientált, gyakran több helyszínen játszódó kaland-, szerep- és akciójátékok, valamint a szabadon bejárható területű, általában nem lineáris történetvezetésű open world vagy sandbox<sup>2</sup> játékok a legérdekesebbek számunkra. A játékok jelentős részében a bejárható tér alárendelődik a játékmecanikának vagy a pályatervezésnek. A játéktér sok videojátékban hagyományosan pályaszerű, de a játéktrendek alapján egyre több a sandbox típusú játék, amely esetében a játékos szabadon barangolhat egy úgynevezett virtuális homokozóban, amelyben számos cselekvési lehetősége nyílik.

1 Ezzel szemben az úgynevezett kiterjesztett valóságon alapuló (augmented reality) alkalmazások és játékok egyfajta mediatizált valóságot jelentenek meg.

2 Az open world és a sandbox kifejezéseket gyakran használják egymás szinonimáiként, bár van némi jelentésmegkülönböztetés a kettő között. Az open world a virtuális világ nyitottságára utal, míg a sandbox meghatározás a játékmecanikára vonatkozik: a játékos egyfajta virtuális homokozót kap, amelyben akkor és azt csinál a játék nyújtotta keretek közt, amit szeretne.

A virtuális terek valósághoz való viszonya alapján négy csoportba oszthatjuk a videojátékokat. Az egyes játékok játszódhatnak 1. elképzelt (absztrakt vagy élethű) mesterséges világokban (a játékok jelentős része ide sorolható, köztük számos szerepjáték), 2. fiktív, mégis reálisnak ható virtuális valóságban (ilyen például a kitalált amerikai városokban játszódó *Grand Theft Auto*-sorozat), 3. valós helyeket alapul vevő (reális elemeket, a valóságban létező helyszínek jelölőit felvonultató) fiktív térben, illetve 4. valós helyeket lemodellező virtuális környezetben (ilyen például az Oahut – Hawaii állam harmadik legnagyobb szigetét –, valamint Ibizát a kor technikai szintjén elének táró autóvezető *Test Drive Unlimited*-sorozat). Utóbbi típus hatására egyre több olyan beszámoló olvasható, amelyben egyes játékosok arról írnak, hogy valódi turistaként pontosan eligazodtak azon a helyen, ahol korábban csak egy videojátékban jártak, és fordítva.

Az említett négy szint (fiktív; fiktív, de reálisnak ható; reális elemekkel dolgozó, de fiktív; létező helyszínt lemodellező játéktér) mindegyike különbözőképpen viszonyul a turizmus-hoz. Fiktív világok azok, amelyek esetében az alkotókat nem köti semmiféle korlát. Fiktív, de reálisnak hat a játéktér, ha valószerű az, amit a képernyőn látunk, ám valójában az alkotók hozták létre, és nincs a valóságban létező modellje. A reális elemekkel dolgozó, de fiktív játéktérrel úgy határozom meg, hogy esetében mondjuk New Yorkban, Kairóban vagy Párizsban zajlik a játék cselekménye, azonban a készítő nem a valódi utcákat digitalizálták be vagy alkották újra, hanem a város beazonosítható szemiotikai jegyeivel, motívumaival, szimbolikus épületeivel hoznak létre egy realitáson alapuló, mégis gyakran nem reális, hanem pályaszerű (tehát érezhetően konstruált) fiktív teret. Az említett három esetben a készítő a virtuális teret alárendelik a játékmechanikának: azért olyan a tér, amilyen, mert a játék ezt kívánja.

A negyedik típus esetében azonban – amikor a játékfejlesztők valós környezeteket teremtenek újjá virtuálisan – (legalább részben) a játékmechanika igazodik a térhez. Az alkotók ilyenkor gyakran eleve sandbox játékban gondolkodnak, és bedigitalizálnak egy helyszínt, épületet, várost, szigetet, aminek területén majd szabadon közlekedhet a játékos, ám a játék finomhangolásakor már ebből a térből kell kiindulniuk, így a tér ennél a változatnál nem csak a majdani játékos, hanem már a játék készítőinek lehetőségeit is megszabja (bár ők még számos változtatást eszközölhetnek rajta). A virtuális tér természetesen nem képes egyre inkább ebbe az irányba haladni. A szimulált világok hagyományosan városi terek: az *Assassin's Creed*-széria első epizódjai a középkori Jeruzsálembe, Velencébe, Firenzébe, Rómába és Konstantinápolyba kalauzolják a játékost,<sup>3</sup> a *Sherlock Holmes versus Arsene Lupin*-ben London számos nevezetességét járhatjuk be, az *L. A. Noire*-ben az ötvenes évek Los Angelesében deríthetünk fel számtalan bűnügyet a noir filmek stílusában, több sandbox jellegű Pókember-játékban szabadon hálóhintázhatunk Manhattanben, a *Jumurdzsák gyűrüjében* Eger városát fedezhetjük fel, és még folytathatnánk a sort. Természetesen nem minden ilyen jellegű játék cselekménye zajlik városi környezetben. Akadnak kivételek is, ilyen a Csernobilban és környékén játszódó *S.T.A.L.K.E.R.*, valamint a már említett *Test Drive Unlimited*-sorozat.

---

3 A későbbi részekben a 18. századi New York, Boston, Havanna, Párizs, London stb. is bejárható, ráadásul a sorozat folyamatosan bővül. A játékban bemutatott terek kialakításában rengeteg kutatás és rekonstrukciós munka fekszik, ennek ellenére a történelmi hűség a játék és a játékosok igényei miatt néha sérül (a sorozat *Black Flag* alcímű 4. részében az alkotók a játékban olvasható épületleírásokban többször is bevallják, hogy olyan épületet modelleztek le, amely pár évtizeddel a játék cselekménye után épült, mert a teljes történelmi hűség helyett arra törekedtek, hogy a játékosok Havannában vagy Nassauban ikonikus épületekkel találkozhassanak).

## Turizmus és videojáték

A fentiek alapján kijelenthetjük, hogy a többi vizuális médiumhoz hasonlóan (mint a televízió, a film, a képregény vagy a fotó) a videojáték is ösztönözhet utazásra. A videojáték azonban mégis különbözik más vizuális médiumoktól, hiszen nem csak felébreszti az utazási vágyat, de ezt a vágyat bizonyos fokig kielégíteni is képes, hiszen a játék világában az interaktivitás révén – változó mértékű korlátozások<sup>4</sup> mellett – szabadon barangolhatunk, szemlélődhetünk vagy nézhetünk várost, akárcsak egy turista. Mindez abból fakad, hogy a videojáték az említett médiumoktól eltérően nem elsősorban reprezentációs, hanem szimulációs médium. Az utazási vágyat tehát azért elégítheti ki, mert a videojátékok nyújtotta tapasztalat ugyan szimulált, mégis – gyakran intenzíven – megélt, tehát valós tapasztalat.

Mind a fiktív, mind a valóságon alapuló virtuális világokban játszódó játékokon kiélhetjük az utazási vágyaink egyes aspektusait (ilyen például az idegen helyek felfedezése), mégis a valós helyszíneket felvonultató játékok azok, amelyek az utazási vágy felkeltésében nagyobb szerepet játszanak. Az ilyen típusú videojátékok nem csak attól egyediek, hogy a nappalinkból ki sem kell lépnünk ahhoz, hogy létező helyeket járjunk be, hanem amiatt is, hogy mindezt olyan módon tehetjük, ahogy a valóságban nem lenne rá lehetőségünk. Múltbeli korszakokban járhatunk be egy várost, bejuthatunk a turisták elől elzárt helyekre, felhőkarcolók közt hálöhintázhatunk, luxusvillákat vásárolhatunk, álomautókon járhatjuk az utakat, kalandokat élhetünk át, és így tovább. Bár a turisták számos vágya megvalósulhat ezekben a virtuális környezetekben, természetesen – mint említettem – ez az játéktípus is, ami a leginkább generálhat utazási vágyat.<sup>5</sup> Azoknak a helyeknek, amelyek eredetileg nem tekinthetők a turisták célállomásának, ugrásszerűen megnőhet a látogatottsága a sokszor milliós nagyságrendben értékesített játékok hatására (amennyiben ezek a helyek eredetileg is turista-célállomások, akkor ez természetesen nehezen mérhető). A fellendülő érdeklődésre kiváló példa a *S.T.A.L.K.E.R.*, amelynek hatására jelentősen megugrott a Csernobil környékére utazók száma.

Alapvetően az interaktivitás az oka, hogy a videojáték nem csak felkelti az utazási vágyat, hanem részben képes azt kielégíteni is (igaz, ebben a viszonyrendszerben a szimuláltság miatt inkább pótléknak tűnhet). A játékos interakcióba léphet a térrel, a környezettel. Ez az interakció persze mindannyiszor valamiféle korlátok közé van szorítva, így a turistákhoz hasonlóan a játékosok is megélnék bizonyos frusztrációkat abból kifolyólag, hogy a tér, az őket körülvevő környezet egyes elemei el vannak zárva (vagy rejtve) előlük. A videojátékok virtuális terei számos párhuzamot mutatnak a turisztikai desztinációk mesterségesen körülhatárolt bejárható területeivel. Dean MacCannell szerint a turisták gyakran nem elégszenek meg a számukra elrendezett turistalátványosságokkal, illetve a nekik kijelölt útvonalakkal, és a kulisszák mögé akarnak látni. Ám ha beviszik őket a kulisszák mögé, akkor is csak egy újabb színpadot látnak, az egykori háttér pedig új előtérre változik át. Manapság már annyira kiépültek a turisztikai célállomások, hogy a legtöbb helyen kialakultak az ilyen jellegű átmenetek, és egy előtér mögött színpadi díszletek hosszú sora húzódhat meg (2001). A turista és a videojátékos egyaránt csak oda mehet, ahova engedik őt, illetve azt tekintheti meg, amit számára engedélyeznek.

4 Egyetlen játék sem képes visszaadni a valóságot, az alkotók számos korlátozással élhetnek: egyebek mellett korlátozhatják a játéktérrel vagy a játékban végezhető tevékenységeket, előfeltételhez köthetnek bizonyos játékelemeket.

5 Az Egerben játszódó, interaktív filmszerű *Jumurdzsák gyűrűje* eleve turisztikai céllal született meg. Az egri önkormányzat pályázatot írt ki a város népszerűsítésére, amelyet megnyerve készülhetett el a játék.

## Utazási fantáziák és virtuális élmények

A videojáték-médiumnak olyan eleme is akad, amivel többet képes nyújtani a turizmusnál. A kolonializmus gyakorlatából származó utazási fantáziák egy része (a kalandok, a felfedezés, a hódítás, a leigázás), ami a valódi turista számára megmarad fantáziának, a játékok révén virtuálisan megtapasztalható. A videojátékok szereplői többnyire nem turisták, viszont gyakori köztük a hős, a kalandor, az utazó – nem véletlenül. A turista hiába vágyik arra, hogy kalandor, utazó, felfedező vagy hódító legyen, ezt a vágyát csak virtuális turistaként élheti ki.

Beverly Ann Simmons szerint a kortárs utazási diskurzus négy diszkurzív elemet foglal magába: a *kiváltságot*, a *vágyakozást*, a *városnézést* (és a *felfedezést*), valamint a *képzelt szülte játékot* (2004). Ez a négy diszkurzív elem mind arra épül, hogy a turista valaki más lehet, valami mást vehet birtokba, valami mást láthat, vagy elmenekülhet egy másik helyre: a turista eme szerepváltozásai olyan hatalmi viszonyokra támaszkodnak, amiket játékként, utazási fantáziaként alkottak meg. Ezen utazási fantáziák mindegyike tetten érhető a videojátékokban is. A játékos a játékban valaki más lehet, játékosként valami mást vehet birtokba, valami mást láthat, és lényegében egy másik helyre menekül – csak éppen mindezt virtuálisan teszi. A következőkben arra próbálok rávilágítani, hogy a videojátékokkal való játék mennyiben hasonlít a turisták élményeihez.

A Simmons által beazonosított négy elem közül kezdjük a *kiváltsággal*. A nyugati turista szereti kiváltságosnak, különlegesnek érezni magát, ha meglátogat egy turisztikai célállomást. Sok esetben szeretné a nyugati hódító szerepét magára öltetni: a hely és a helyi lakosok felett állóként fellépni és viselkedni. Erre azonban egyre kevésbé nyílik lehetősége, és amennyiben nyílik is, az vagy a turizmus szolgáltatás jellegéből ered, vagy a helyiek által tudatosan vállalt szerepjáték. A játékos helyzete sokban hasonlít a turistáéhoz, és a turizmushoz hasonlóan a videojáték esetében is annak inherens jellegzetességeiből fakad a kiváltságosság érzése. A játékos az offline játékokban mindig kiváltságosnak érezheti magát, hiszen tudatában van annak, hogy bármennyire is lélegzik körülötte a virtuális világ, minden csak miatta/érte létezik, ő áll a játék középpontjában. Ebben az analógiában a játékos a turista, a nem játékos karakterek (NPC-k<sup>6</sup>) pedig a helybeliek, akik felett áll. Számos dolgot megtehet, amit a nem játékos karakterek nem, és emiatt kiváltságos helyet tölt be ebben a világban. A játékos különleges, elkülönül a többi karaktertől, így felsőbbrendűnek érezheti magát (ennek persze megvannak a maga fokozatai). Ez a kiváltságos helyzet nagyon gyakori a videojátékokban, azonban nem minden játékban élvezhető, ugyanis a narratíva egészen más pozícióba is helyezheti a játékost, illetve a sok játékosal dolgozó online játékokban, ahol a többi karaktert is játékosok alakítják, a kiváltságosság érzése kevésbé van jelen. Fontos az is, hogy a játékos mennyire aktív szereplője a játékvilágnak. Minél nagyobb a befolyása, annál inkább bevonódhat a játékba, és annál különlegesebbnek érezheti magát, míg ha a szemlélő szerepébe kényszerül, kívülállóként, egyszerű turistaként tekinthet magára.

A *felfedezés*<sup>7</sup> – mely a turista esetében eleve csak illúzió – és a *városnézés* a vizualitást helyezi előtérbe az élményszerűséggel szemben. A tömegturista gyűjti a látnivalókat, ám közben gyakran tipikus turistaútvonalakat jár be, kijelölt nyomvonalon halad, sok esetben csak úgy és azt fedezheti fel, amit számára meg- és berendeztek. Ez a videojátékokra is jellemző.

6 Non-player character.

7 A felfedezés nem csak fontos utazási fantázia, hanem alapvető játékosmotiváció is.

A játékok jelentős részében a játéktér erősen le van korlátozva, így a felfedezés a történet kibontakozásával egy ritmusban történik, nincs sok lehetőségünk elkalandozni. A felfedezés ilyenkor élményszerű, és a sztorival szoros összefüggésben zajlik. A kevésbé lineáris vagy kötött történettel rendelkező programok, különösen az open world (vagy sandbox) játékok jellegzetessége, hogy amennyiben nincs kedvünk a fő sztorival foglalkozni, szabadon bejárhatjuk, felfedezhetjük a környezetet, a tájat, a világot.<sup>8</sup> Karakterekkel beszélgethetünk, mellékküldetéseket teljesíthetünk, kóborolhatunk, így egy sajátos szabályokkal rendelkező virtuális világot ismerhetünk meg. Egyetlen játék sem engedi teljesen szabadon kalandozni a játékost, de az open world játékok jelentős része képes bizonyos fokú szabadságérzetet nyújtani. Gyakran úgy érezzük, hogy szinte bármerre kalandozhatunk vagy bárhova be-nézhetünk, akárcsak egy saját utazását megszervező turista. Ezekben a játékokban részben megvalósulhat az a turisták által gyakran hangoztatott kíváncsi, hogy letérjenek a kijelölt ösvényről, amire esetükben gyakran használják az angol „off the beaten track” kifejezést. Az „off the beaten track” ezekben a szoftverekben akkor válik valósággá, amikor a fő szto-rit hagyjuk egy picit pihenni, nem foglalkozunk vele, hanem a világ felfedezését választjuk helyette. Mindez persze csak álhit, hiszen a játékosok csak oda juthatnak el, ahova a progra-mozók engedik őket, a turistákhoz hasonlóan sok esetben akadályokba ütköznek. A város-nézéstől, e tipikus turistagyakorlattól eltérően a videojátékokban kiemelkedő szerepet kap – a (tömeg)turizmus esetében gyakran csak másodlagosnak tekintett – élményszerűség, így a felfedezés csak ritka esetben passzív szemlélődés, sokkal inkább intenzív élmény.

A városnézés során a fotózás az egyik legszokványosabb turistatevékenység: fotók segít-ségével bizonyítja az egyén, hogy valóban járt egy adott helyen vagy része volt egy adott élményben. Ehhez sokban hasonlít az a számos játékprogramba beépített lehetőség, hogy képeket menthetünk le a játékból (amennyiben nincs ilyen opció, speciális szoftvereket ve-hetünk igénybe ehhez a feladathoz).<sup>9</sup> A szimulált élmények rögzítésének és gyűjtésének ki-alakult módjai és eszköztára<sup>10</sup> tovább erősíti a turista és a videojátékos közti hasonlóságot.

A vágyakozás, az elvágódás, az eszképipizmus és a különböző fantáziák szintén fontos ele-mei a kortárs utazási diskurzusnak. A vágyakozás többféleképpen kelthető fel. Például olyan helyek reklámzásával, melyek speciális élményekkel, múlt örömmel nyújtanak mene-külést a modernitás mindennapjaiból. Vagy a múlt iránti nosztalgiával. Esetleg az utazási fantáziák révén, amelyek arra adnak lehetőséget, hogy a turista autonóm utazónak érezze magát, és ne tömegturistának. Mindezek a videojátékokban is megtalálhatók. Maga a vide-ojáték alapvetően nem más, mint egyfajta élményturizmus egy virtuális világban. Az inter-aktivitás révén (hiszen a videojáték az egyik leginteraktívabb új médium) a játékok intenzív, ráadásul a mindennapoktól jelentősen eltérő, gyakran egzotikus élményeket nyújthatnak és vágyakat elégíthetnek ki. A videojáték maga is lehet eszképipizmus, különböző fantáziák ki-vagy megélése. A múlt iránti nosztalgia a turizmus esetében általában megmarad mindössze

8 Olykor előfordul, hogy a táj felfedezése és az utazás a játék egyetlen célja: a 2012-ben PS3 konzolra megjelent *Journey* kizárólag az utazás élményét próbálja meg átadni. A játék mindössze a kijelölt célállomásig tartó utazásról szól, ami közben a játékos megismerheti a művészien megalkotott virtuális világot.

9 A trendek ráadásul eleve ebbe az irányba mutatnak: a Playstation 4 egyik fő közösségi funkciója a játékokból való képek lementése és ezek megosztása.

10 Ennek közösségi virtuális terekhez kötődő gyakorlatáról lásd Betsy Book *Traveling Through Cyberspace: Tourism and Photography in Virtual Worlds* című tanulmányát (2003).

nosztalgianak („milyen jó lett volna az elmúlt korokban élni”), ám egyes játékok esetében a múlt átélhetővé válik, hiszen számos szoftverben letűnt korok városait és vidékeit járhatjuk be (például az említett *L. A. Noire* vagy az *Assassin’s Creed*-sorozat esetében). Az utazási (és egyéb) fantáziák többsége is kiélhető a videojátékokban. Mint említettem, a kolonializmus gyakorlatából származó utazási fantáziák egy része (a kalandok, a felfedezés, a hódítás), ami a valódi turista számára megmarad fantáziának, a játékok révén virtuálisan megtapasztalható. A kalózokat felvonultató *Assassin’s Creed 4 – Black Flag* esetében például a 18. század eleji karibi szigetvilág járható be és fedezhető fel hajóval és gyalogosan.

A játékos és a turista tehát nem különbözik annyira sok mindenben. Mint láthattuk, számos közös vonásuk van, így a játékost nyugodtan nevezhetjük virtuális turistának (bár ez a kifejezés a videojátékosoknál jóval szélesebb kört takar). A videojátékos mint virtuális turista tapasztalata attól egyedi, hogy úgy él át bizonyos dolgokat, hogy ki sem mozdul a lakásból. A tapasztalat tehát már nem a valós, hanem a virtuális (szimulált) térhez kötődik. A turizmus és a videojáték összevetésekor emiatt első blikkre a játék inkább csak valamiféle turizmuspótléknak tűnhet. A játékok azonban két fontos jellegzetességük miatt nem tekinthetők egyszerű pótléknak ebben az összehasonlításban. Az első jellemzőt már említettem: a játék lényegében azért nem szimpla pótlék, mert olyasmit is képes nyújtani, ami a turisták számára megmarad fantáziának. Számos olyan élményt kínál, ami a turista számára mindössze vágy lehet: bejárhatjuk a Towert a 19. században, ráadásul nem csak a turisták által látogatható helyekre juthatunk be; kószálhatunk a reneszánsz Itália városainak utcáin vagy az ötvenes évek Los Angelesének sugárútjain; bejárhatjuk Párizst a francia forradalom idején, esetleg az ibizai naplementében vezethetünk sportkocsit.

A másik jellegzetesség, ami miatt a játék pótléknak tűnhet a turizmussal való összevetésben, az, hogy – bár az interaktivitás révén a játék nem csak a vágyat kelti fel, hanem részben képes is azt kielégíteni – az általa nyújtott tapasztalat szimulált. Ennek ugyan van némi igazságalapja, de nem kell mélyre ásni a turizmus szakirodalmában ahhoz, hogy ugyanezeket olvashassuk a turizmussal kapcsolatban is. A turizmus megrendezett, keretek közé szorított tapasztalatokat nyújt: a turisták számára kínált élmények közt gyakori az egykor volt vagy sohasem létezett modellek – események, szokások, mindennapi élet – szimulációja. Tehát míg a videojátékos tapasztalata alapvetően szimulált, mégis átélte, addig a turisták tapasztalata ugyan átélte, mégis szimulált tapasztalat. A videojáték és a turizmus egyaránt mediatizált élményeket nyújt: ahogy a videojáték virtuális világa ott feszül a játékos és a valóság közt, úgy a turizmus és a turisták számára megkonstruált terek is ott feszülnek a turista és a valóság közt. A videojáték inkább abban különbözik a turizmustól, hogy nem tudja elfedni a maga műviségét, így játék közben egyértelműen tudatában vagyunk a látottak és az élmény megkonstruáltságának, ami a turizmus esetében kevésbé szembeötlő.

## Hivatkozott irodalom

- Aarseth, Espen (2008): Műfaji zavar. A narrativizmus és a szimuláció művészete. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós (szerk.). Budapest: Kijárat, 159–174.
- Book, Betsy (2003): *Traveling Through Cyberspace. Tourism and Photography in Virtual Worlds*. New York: szerzői kiadás. Interneten: [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=538182](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=538182) (letöltve: 2016. február 17.).

- Jenkins, Henry (2008): A játéktervezés mint narratív építészet. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós (szerk.). Budapest: Kijárat, 175–192.
- Grodal, Torben (2008): Történetek szemnek, fülnek és izmoknak. Videójátékok, médium és a megtestesült tapasztalás. In *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Fenyvesi Kristóf és Kiss Miklós (szerk.). Budapest: Kijárat, 226–256.
- MacCannell, Dean (2001): Tourist Agency. *Tourist Studies* 1(1): 23–37.
- Simmons, Beverley Ann (2004): Saying the Same Old Things. A Contemporary Travel Discourse and the Popular Magazin Text. In *Tourism and Postcolonialism. Contested Discourses, Identities and Representations*. C. Michael Hall és Hazel Tucker (szerk.). London – New York: Routledge, 43–56.