



Frei Tamás - Videójátékok forradalma

2013 június 09. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Robotrepülőgépek bombázzák Pakisztánt. Gyerekmunkásokat zsákmányolnak ki Üzbegisztánban. A katolikus egyház papjai gyerekeket molesztálnak. Hosszasan lehetne sorolni az első pillantásra valódi híreknek tűnő címeket, miközben az egész csak játék.

Ezek ugyanis a videojáték-üzlet leggyorsabban fejlődő szegmensének, a valóság alapú játékprogramoknak a témái. A PlayStation3 bestsellere nemrégiben például az Utazás („Journey”) volt, elnyerve a videojátékok Oscar-díját. Az Utazás alapproblémája, amelyet a játékosoknak meg kell oldaniuk, egy olyan sivatagi utazás, amit csak az ellenféllel szövetséget kötve lehetett megnyerni.

Igen tanulságos fejlemény ez. Öregszenek ugyanis az első olyan videogeneráció tagjai, akik csíhi-puhi játékokon nőtt fel. A jelek szerint korban elrehaladva már a komolyabb témák is érdeklik őket (nem csak a joystickkel lemészárolható területek), és ezért megjelent a valóság alapú játékok kínálata.

Egyre nagyobb üzlet az „üzenet”. Az olyan játék, amelynek van tanulsága. Játékok, melyek segítenek megérteni a minket körülvevő világot, de legalábbis felvetnek létező problémákat. Ügyesen rájuk irányítják a figyelmet.



Atomic Games

A kiöregedő első játékosgeneráció ezek szerint nem a hagyományos értelemben vett újságokból akar tájékozódni, hanem kedvenc felületén, a konzolasztal mellett ülve, a videojátékokból.

„A békés, gondolatébresztő játékoknak divatja van, kereskedelmi, pénzügyi és mindenféle szempontból” – olvasom az egyik neves amerikai médiakutató kommentárját. Richard Lemarchand szerint az elkövetkező években látványosan meg fog változni a videojáték-piac. Ez a szórakoztatóipari terület is ugyanarra fordul majd, mint pár évvel ezelőtt a filmipar. Ahogy Hollywood független stúdiói ma már sorra gyártják azokat a filmeket, sokszor egész estés dokumentumfilmeket, melyek a minket körülvevő világra reflektálnak, úgy fogja ontani a játékipar is az ilyen valóság alapú programokat.

Sőt, már ontja is. A „Hat nap Fallúdzsában” például a 2004-ben Irakban vívott legendás csata hátterét használja, és amerikai kommandósok fejével tanít meg gondolkodni. A „Pedo-papok” az egyház berkeiben kitört pedofilügyeket, a „Telefonsztori” pedig az Apple kínai üzemében öngyilkosságot elkövető munkások történetét boncolgatja. Van már „Szíriai végjáték” és „Demokrácia 3” is. Ez utóbbi, mert a címéből nem derül ki, a brit gazdasági nehézségek, az Európai Unió és az euró problémája köré épül.

Az értelmes szórakozás jelszavát zászlójukra tűző programozók egyre érdekesebb játékokat készítenek, egyre kevésbé véreseket, és évről évre komolyabbakat.

A „Hat nap Fallúdzsában” például úgy készült, hogy a programozók sok száz órányi interjút készítettek a

bevetésen részt vev? amerikai deszantosokkal, továbbá történészekkel, orvosokkal, mert ez a játék nem az ödöklésr?l szól, hanem azoknak a komplex pszichológiai problémáknak a kezelésér?l, melyekkel a katonák a háborúkban találkoznak.

Vagyis a videójátékok a jövőben már nemcsak lövöldöz?s, agykikapcsoló programok lesznek, hanem épp ellenkez?leg, mélyen elgondolkodtató, inspiráló, a világgépünket gazdagító termékek.

Kapcsolódó anyagok:

- [Rekordösszeg? felajánlást kér az ENSZ a szíriaiaknak](#)
- [Újdonság a Pixar-filmek világában](#)
- [A fegyvertartás veszélyeire figyelmeztetnek](#)
- [Disney Star Wars](#)
- [Game On: a videójáték-kiállítás](#)

Frei Tamás - metropol



Ajánló