

VILÁGJÁRVÁNY A VIDEÓJÁTÉKOKBAN

Apokalipszis itt és most?

HERPAI GERGELY

MENNYIRE KELL KOMOLYAN VENNÜNK A KORONAVÍRUS JÁRVÁNY IDEJÉN AZ APOKALIPTIKUS VIDEÓJÁTÉKOK ÉS A ZOMBI-SOROZATOK SÖTÉT JÖVŐKÉPÉT?

A horrorfilmek, sorozatok és erős dramaturgiával bíró túlélő horrorjátékok egyfajta posztapokaliptikus víziót tárnak élénk, amelyben nem csak valamilyen katasztrófa sújtja az emberiséget, hanem minden országban anarchia alakul ki, ember embernek farkasa lesz az egész sártekén. Ilyenkor bizonyosodik be az a felvetés, hogy az emberiség számára a legnagyobb katasztrófa saját maga. Kérdés, hogy mennyire vehető komolyan ezek az alkotások, amikor a koronavírus járványának kelles közepén mi magunk is egy kisebb-fajta apokalipszis részesei lehetünk.

A Wired online magazin izgalmas esszét írt arról, hogy a nemrég megjelent *Resident Evil 3 Remake* tulajdonképpen akár egyike lehetne az utolsó zombiapokalipszis témájú videójátékoknak is. Erős felvetés, de még erősebb a folytatás: a cikkben a szerző azt taglalja, hogy az élőhalottak tömeges támadását bemutató *Resident Evil*-játékok által bemutatott kép teljesen fals és korántsem olyan borús a helyzet, mint ahogy azt ebben, vagy ehhez hasonló játékokban lefestik. Miközben a *Resident Evil 3 Remake* nyitó képsorában azt láthatjuk, hogy egy riporternő éppen arról beszél, hogy „ez a járvány gyorsabban terjedt el, mint bármilyen más járvány a modern történelemben” (mely szavak persze nem véletlenül reflektálnak a jelenlegi helyzetre), mögötte pedig tömegek őrjöngve rohagnak, fosztogatások, rombolások nyomait látjuk, felborított autók égnek mindenfelé. A Wired szerzője szerint viszont ez a klisé nem vált valóra: az emberiség megmutatta, hogy képes empatikusan viselkedni, nem találkoztunk olyan világéggel, fosztogatás-

sal, rombolással, autóégetéssel és más destruktív viselkedéssel a valóságos világban megtapasztalt járvány terjedése miatt, mint amit akár a *Resident Evil* címekben, vagy akár a más hasonló tematikájú videójátékokban megszokhattunk. A „klisé” felsült, az emberek bebizonyították, hogy képesek normálisan, ésszerű módon, sőt, empatikusan viselkedni – írja a Wired szerzője. De vajon tényleg így van-e, biztosan elmondhatjuk-e, hogy túl sötét képet festettek le a posztapokaliptikus filmek, videójátékok, regények és képregények? Egyrészt nincs abszolút válasz milderre, másrészt érdemes alaposabban megvizsgálni, milyen lehetséges forgatókönyveket kínálnak nekünk ezek az alkotások? Vajon a kormányok, emberi közösségek, erőszakszervezetek, vagy egész egyszerűen csak az egyszerű ember, aki a katasztrófa kellős közepén találja magát, hogyan reagál ilyen katasztrófahelyzet esetén?

„De jó, hogy beteg lettél, meggyógyít a Nagy Testvér...” (URH dalszöveg)

Miközben az említett Wired-cikk pusztán az emberek, a lakosság viselkedését vizsgálta a *Resident Evil 3 Remake*-ben, addig például a különféle kormányok, vagy az ebben a helyzet gyorsan potenciálisan hatalomra kerülő katonai junták, vagy egyszerűen csak a hadsereg reakcióját is érdemes megvizsgálni. Már a *Resident Evil 3 Remake* történetében is elég hangsúlyos ez a történelmi szál: miután kiderül, hogy Raccoon City-t, a *Resident Evil* játékok leggyakoribb helyszínét elárasztják a zombik, a kormány azonnali hatállyal úgy dönt, hogy atombombával sújtja a várost, mindent és mindenkit elpusztítva benne Szodoma és Gomorra módjára.

A játék főszereplői: Jill Valentine és Carlos Oliveira persze mindent megtesznek, hogy megmentsek a teljes pusztítástól és a biztos haláltól a még életben lévőket, de ami a kliséken túl igazából ebben a visszatérő motívumban érdekes, az az állandó paranoia, a bizalom totális hiánya, hogy a kormány veszni hagyja a potenciális fertőzötteket, sőt, a „biztonság” kedvéért saját hadseregével öleti meg őket.

Egymásikikonikusposztapokaliptikus PS4-es játékban, az USA-ban játszódó *The Last of Us*-ban nem „zombik”, hanem gombák által megfertőzött, mutáns élőhalottak, a „kattogók” támadnak az élőkre, hogy megharapják, megfertőzzék, felfalják őket. Már a játék elején is elképesztően sokkoló képsorokat láthatunk: Joelnek, a játék főszereplőjének rendkívül szimpatikus kislányát (akit egy rövid ideig mi magunk is irányíthatunk) hősi karjában egy arra vetődő katona úgy lövi le, hogy Joel felé futva menekül az őrjöngő élőhalottak támadása előtt. Nincs mese: a katona azt a parancsot kapta, hogy minden potenciális fertőzöttet agyon kell löni, akkor is, ha az illető nem mutatja fertőzöttség jelét. Mielőtt Joel is hasonló sorsra jutna, őt az utolsó pillanatban az öccse menti meg, aki fejbőlövi a katonát. A halálos sebet kapott kislányt azonban már nem tudják megmenteni: Joel karjaiban hal meg.

Ezzel a felüttéssel kezdődik a *The Last of Us* (Az utolsó közülünk), amely közvetlenül ezután az „opening credits” részben meséli el a koronavírus járvány egy lehetséges jövőbeli forgatókönyvére kísértetiesen emlékeztető eseményeket. A vírus fokozatosan terjed, a WHO képtelen az ellenszert megtalálni, többszáz holttest fekszik az utcákon, és a hadsereg katonai statáriumot rendel el először Los Angelesben, később más amerikai városokban is. A lakosságot karanténokba kényszerítik, mindenhol élelmiszerhiány van, az emberek tüntetnek, lázonganak, de a katonaság keményen megbünteti az ellenszegülőket. Erre válaszként szervezett, fegyveres ellenállás születik: a „Szentjánosbogaraknak” hívott ellenálló, milicista szervezet merényleteket hajt végre a kormány hadserege ellen, melynek hatására még keményebb ellenlépésként „lebukott” (vagy annak hitt) ellenállókat végez ki nyilvánosan a hadsereg.

A *The Last of Us*-ban a legtorokszorítóbb, hogy teljesen hiteles és abszolút hihető képet fest le egy pandémia elterjedése nyomán kialakult posztapokaliptikus világról. A nagyvárosokban élethalál harc folyik a diktatúrává vált kormány hadserege és az ellenállók között, a lakosság éhezik és ételjegyekkel tud csak élelemhez jutni: a készpénz gyakorlatilag értékét veszítette, vidéken pedig különféle összeverődött vad bandák, galerik fosztogatnak és gyilkolnak.

A populista kormányokból, vagy hadsereg puccsából kialakult katonai diktatúra vissza-visszatérő téma és egy másik játékban is rendkívül hangsúlyos motívum. A *Days Gone* című játékban, amely szintén az USA-ban zajló zombiapokalipszist mutat be, az élőhalottak az egész országot elárasztották, a társadalom totális anarchiába zúllott, nomád közösségek és különféle motorosbandák nyújtanak csak menedéket az élőknek. A hadsereg (amely tudósai révén egyébként részben felelős a zombijárvány elterjedéséért) katonai juntaként funkcionál és a játék során szabályos háborút folytat az említett nomád közösségekkel. A játék főszereplője, Deacon Lee St. John egy kicsit Mad Maxre emlékeztető, cinikus, kiégett figura, aki nem akar sehová sem tartozni, azonban később fokozatosan mégis kötődni kezd az egyik bandához és annak tagjaihoz, illetve személyes indítékból is szembekerül a félfasiszta erőszakszervezettel vált amerikai hadsereggel.

„Meggyógyít a Nagy Testvér”
(Resident Evil 3 Remake)

A váratlan, súlyos, nehéz helyzetre válaszként kialakuló félkatonai, vagy katonai diktatúrák mellett jellemző az is, ahogyan az említett anarchiába süllyedt világ nomád közösségeit ábrázolják a videójátékok. A különféle frakciók, saját szabályokkal rendelkező közösségek állandó motívumai posztapokaliptikus történeteknek. A nukleáris katasztrófák után játszódó *Fallout* részekben például a megmaradt emberi közösség egy része földalatti bunkerekben él, mások különféle bandákba verődve támadnak az általunk irányított karakterekre. A Dmitry Glukhovsky regényeiből készült *Metro 2033*, *Metro Last Light* és *Metro: Exodus* videójátékok szintén az apokaliptikus előzetre reflektálnak: az Artyom nevű főszereplő egy katonai szervezet tagja és a mutáns élőlények és rejtélyes idegeneken és egyszerű emberi bűbandákon kívül kommunista, fasiszta frakciókkal is harcolnia, vagy jobb esetben tárgyalnia kell a játék során, a nukleáris katasztrófa utáni Moszkva metrójáratait, vagy Oroszország felszínét (ahol a történetek játszódnak) ugyanis ezek uralják.

Az említett *The Last of Us*, vagy a *Days Gone* bandáit már a legtöbbször csak a *Mad Max* világát uraló szabadrablás, gyilkolás, erőszak, sőt, bizonyos esetekben a kannibalizmus is jellemzi. Ez utóbbi motívum egyébként a televíziók vagy streaming szolgáltatók sorozataiból: a *The Walking Dead*-ből és a norvég (szintén egy elszabadult vírus következmé-

nyeinek történetét elmesélő) *The Rain* tévésorozatból is ismerős. Mindkét játékban és sorozatban a főszereplőket is föl akarják falni és csak az utolsó pillanatban, véres küzdelmek, vagy önfeláldozások árán tudnak csak elmenekülni. A kannibalizmus talán a legextrémebb, leghátborzongatóbb történeti szála e posztapokaliptikus meséknek, ez az a pont, amikor az ember megszűnik ember lenni, amikor a civilizáció már teljes egészében lehámlik róla, ez a túlélésért folyó, már-már állatívá vált harc legdurvább fokozata.

Az igényesebb apokaliptikus sztorik másik kulcsfontosságú motívuma, hogy az általunk irányított karakter mennyire képes emberi mivoltát megőrizni a sokszor elállatiasodott élet-halálharcban. Bizonyos esetekben ez a játékosra van bízva, viszont ez befolyással van a befejezésre is: a *Metro: Exodus*-ban például csak akkor kapjuk meg a pozitív befejezést, ha nem öldököljük halomra az ellenségeinket, hanem lehetőleg elkábitjuk őket, ha erre lehetőség nyílik. Jövelnek a *The Last of Us*-ban és Deaconnak a *Days Gone*-ban a játék végén kegyetlen döntéseket kell hozniuk, hogy megmentsék szeretteiket, így a játék valahol „felmenti” őket, így emberiségüket az embertelenségben sem veszítik el.

Túl sötétek ezek jövőképek? A járvány közepén (jó esetben: vége felé közeledve) még mindig nem tudhatjuk, hogy mennyire optimista vagy naiv a *Wired*-cikk felvetése, valóra válnak-e a jövőben ezek a rendkívül fenyegető, de sajnos nagyon is reális forgatókönyvek. Persze, a koronavírustól nem válnak zombikká az emberek és nem rohanják, mészárolják le az élőket, viszont az élelemhiány és az ahhoz vezető fosztogatás, vagy akár öldöklés, bandákba verődés sajnos nem teljesen elképzelhetetlen perspektíva. Olaszországban egyébként előfordultak fosztogatások a koronavírus járvány korábbi szakaszában, de ezt a *Wired*-cikk teljesen figyelmen kívül hagyta.

A másik oldalról, a vírus terjedésére válaszként a populizmus felerősödését már a saját bőrünkön is tapasztalhatjuk és csak reménykedhetünk, hogy a *The Last of Us*-hoz, vagy a *Days Gone*-hoz hasonló diktatúrák, katonai junták csak a kreatív videójátékos történetmesélés fantáziájának szintjén maradnak meg és nem válnak valóságossá. •

