

Krek Norbert

## A harmadik utas: az indie

### Jesper Juul *Handmade Pixels: Independent Games and a Quest for Authenticity* című könyvéről<sup>1</sup>

Amikor 2017-ben megjelent minden idők talán legnépszerűbb videojáték-trilógiájának, a Mass Effectnek a folytatása, a Mass Effect: Andromeda. Nemcsak a nemzetközi kritikai recepció, hanem a játékosok is hatalmas csalódásként értékelték a gliccsektől, bugoktól, animációs problémáktól hemzsegő, félkész játékot. Hasonló esetnek lehettünk szemtanúi, amikor rá alig másfél évre, 2018 végére ugyanettől a fejlesztő stúdiótól, a Bioware-től megjelent az Anthem, amely a marketing által ígért tartalomnak csupán töredékét nyújtotta játékosainak. A példák sora igen hosszú akár csak az elmúlt pár évből: elég csupán a Bethesda által fejlesztett Fallout 76 botrányaira vagy a Blizzard legújabb játéka, a remake-ként készült Warcraft III: Reforged körüli felháborodásokra gondolni. Nem meglepő tehát azoknak a válságnarratíváknak a megjelenése, amelyek a nagyköltségvetésű, *blockbuster* videojátékok kiadásáért és fejlesztéséért felelős AAA játékipar<sup>2</sup> kifulladásáról beszélnek, a fentieket pedig ezek után egyfajta évek óta húzódó tünetegyüttesként kezelik. Így érthető, miért tekintenek sokan az utóbbi időben egyre népszerűbbé váló úgynevezett *indie* játékokra úgy, mint ezekre a problémákra megoldást kínáló alternatív játékfejlesztési stratégiára. E recenzió tárgya, Jesper Juul *Handmade Pixels* című munkája a nagyköltségvetésű AAA játékok és a tömegeket okoseszközökön elérő *casual* játékok mellett ezt a harmadik játékfejlesztési stratégiát vizsgálja.

A kétezres évek második felétől jelentkező *casual* játékok forradalmát vizsgáló nagy hatású munkája (*A Casual Revolution*) után az akadémiai videojáték-kutatás egyik legismertebb tudósa, Jesper Juul a videojátékipar egyik mára megkerülhetetlen szeletéről, az indie játékokról írt könyvet. A *Handmade Pixels* a téma első átfogó, tudományos igényű vizsgálata, és mint ilyen, a *független fejlesztésű játékok (independent games)* definíciójának meghatározása a kiindulópontja: ez alapján határozza meg fő szempontrendszerét (mitől függetlenek ezek a játékok? – independent *from* what?), illetve sokszínű, nem egységes módszertanát is, amely a definiálás sikertelenségének problémáját fejlesztői interjúkkal igyekszik feloldani, illetve a vizsgálat tárgya és az ahhoz kapcsolódó részfogalmak (intézményrendszer, történetiség, retorika) viszonyát mutatja be.

### Az autenticitás felé

Juul a könyv első három fejezetében remekül mutat rá arra, hogy az indie játék mint kulturális jelenség egyáltalán nem új keletű dolog, jóval a 2010-es évek, a független fejlesztésű játékok *mainstream* játékiparba való betörése előtt jelen volt már a hagyományosan hozzá társított fejlesztői mentalitás, sőt a 19–20. századi kapitalista tömeggyártási logikáját ellenző kulturális mozgalmak szellemi örökösének tekinthető.

<sup>1</sup> E recenzió az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-19 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának szakmai támogatásával készült.

<sup>2</sup> Az elnevezés azokat a videojátékokat jelöli, amelyeket általában nagy költségvetésből fejlesztenek, majd *blockbuster* címként kerülnek a játékosok elé. Terjesztésük mögött általában a legnagyobb kiadókat találjuk (például Electronic Arts (EA), Microsoft, Sony Interactive Entertainment, Activision-Blizzard), illetve megjelenésüket komoly marketingtevékenység előzi meg.

Miről is van szó pontosan? Egyfelől a századforduló, illetve az előtti és utáni időszakban megjelenő elképzelésekről (Juul elsősorban az Arts and Crafts mozgalmat,<sup>3</sup> illetve a független mozt említi példaképp), amelyek alapvetően a már korábban említett tömeggyártás és -termelés ellenében a kézzel előállított alkotás egyszerűségére és megismételhetetlenségére helyezték a hangsúlyt. Ha ismerősen cseng az olvasó számára az elképzelés: nem véletlen. Nem nehéz ugyanis e gondolat mögött napjaink *Do it Yourself (DIY)*, illetve kézműves-kultúrájának jellegzetes koncepciót felfedezni. Juul az indie játékokat ebből a szempontból hasonlítja a *locavore* étteremkultúrához:

Egy bizonyos étterem-típussal szemben van egy olyan elvárásunk, hogy legyen ott az étlapon, hogy az ételek fő összetevői pontosan milyen gazdálkodásból is származnak. Valószínűleg nem azt várják el a vendéglátóktól ebben az esetben, hogy kielégítő tudással rendelkezzenek az ötven kilométeres körzetben fellelhető összes mezőgazdasági termelőről, hanem sokkal inkább arról van szó, hogy a beszállítók megnevezése egyfajta közvetlenséget, ismerősséget és egyszerűséget kölcsönöz, mintha ismernénk azt a gazdálkodót (21. o.).

Ehhez hasonlóan működik az indie játék is:

...mivel a mainstream videojátékok jobbára névtelen cégóriások stúdióiban készülnek globálisan forgalmazva, a független fejlesztésű játékokat egyedi műalkotásokként népszerűsítik, amelyeket megismerhető élettörténettel rendelkező egyének készítenek, olyan csoportok tagjaiként, amelyekhez *te is tartozhatsz* (21. o.).

A mainstream játékfejlesztéssel való szembehelyezkedést, illetve a fent említett kézműves (*handmade*) mozgalmakkal való rokonítást egy szóval, pontosabban egy aktussal fejezi ki leginkább: a független játékfejlesztés szent grálja, az autenticitás utáni kutatással.

A független játékfejlesztés marketingjének középpontjában tehát a minél autentikusabb játék elkészítése áll. A már többször említett mainstream játékipart mint oppozíciót az alábbi címkék alapján határozza meg Juul: hatalmas költségvetésből dolgozó, arctalan óriáscégek, amelyek a profitmaximalizálás végett feláldozzák a videojátékban mint médiumban rejlő művészi, kreatív és kísérleti értékeket. Ezzel szemben viszont az indie játékfejlesztés pontosan a kreatív szabadságra helyezi a hangsúlyt: tömeggyártott termékek helyett egyedi műalkotásokra, megismerhető és emberközeli fejlesztőkre, akik a legtöbb esetben elkötelezettek a társadalmi ügyek (a klímavédelem, a kisebbségvédelem) mellett. Így a forgalmazás mikéntje is átalakul valamelyest, még ha nem is radikálisan. Ahogy arra Juul is helyesen rámutat: a digitális játékboltok – mint a Steam vagy az Epic Games Store, illetve mobil eszközökön a Play Áruház vagy az Apple Store – mind cégóriások birtokában vannak, azonban a lehetőség, hogy a játékosok a fejlesztők weboldaláról közvetlenül is el tudják érni azok játékait, a mainstreamnél autentikusabb élményt nyújthat.

Másfelől ugyanakkor nem csupán kultúrtörténeti beágyazottságuk helyezi a független játékot egy történeti dimenzióba, hanem önnön történetiségük is. A *Handmade Pixels* harmadik fejezete tárgyalja az indie játékok – már a címben is jelzett – szelektív történetét. E történetiség vizsgálatában három szempont érvényesül: az intézményrendszer, a retorika – azaz a független fejlesztésű játékokról szóló diskurzus története –, illetve az indie játék designjának időbeli változása. Szelektív szándéka ellenére Juul lenyűgözően alapos: a könyv lapjain fesztiválok, egyetemi kurzusok, konferenciák, fejlesztői értekezletek, meghatározó személyek sokasága jelenik meg. Ez az információhalmozás azonban egy idő után némileg töményé, néhol egyenesen olvashatatlanná tesz egyes szövegrészleteket. A módszertani alapot az egyes fejezeteket szövegdozokban tagoló fejlesztői interjúk

<sup>3</sup> Az Arts and Crafts mozgalom a századfordulón (1880–1910) Nagy-Britanniában jött létre elsősorban a viktoriánus-éra ipari tömegtermelési logikájával szemben. Képviselői az elidegenítő gépi termelés helyett a kézművesség, a kézzel készített alkotás középkori, romantikus és népi ihletésű ideáját helyezték előtérbe.

szolgáltatják, illetve egy-egy korszak emblematikus indie játékanak elemzése, pontosabban inkább tartalmi ismertetése, mivel a könyv egyik nagy problémája, hogy – talán terjedelmi korlátokból fakadóan – mélyebb játékelemzésekre nem igazán vállalkozik.

## A független fejlesztésű játékok esztétikája

A könyv további fejezetei arra a kérdésre keresnek választ, hogy létezik-e a független fejlesztésű játékoknak saját esztétikájuk, amely megkülönbözteti őket a casual vagy a blockbuster játékokétól, illetve amennyiben igen, miben ragadható ez meg?

Manapság az indie játékokhoz előszeretettel társítunk valamilyen pixelart-szerű stílust, azonban a független játékok jó része nem ehhez hasonló stílusban készül. Megragadható-e ez esetben valamilyen olyan vizuális aspektus, amely közös ezekben a játékokban? A *Handmade Pixels* második fejezetében Juul alapvetően két közös jegyet lát. Egyrészt azt, hogy ezek a játékok finanszírozásukban és esztétikájukban is szembehelyezkednek a nagy költségvetésű játékokkal. Másrészt azt, hogy az indie játékok egyfajta „Független Stílust” (*Independent Style*) alakítottak ki 2005 óta. E stílus jellemzője, hogy részben nosztalgiára építve régebbi korok játékfejlesztési technológiát emulálva idéz meg korábbi vizuális stílusokat, azaz a reprezentáció reprezentációjáról beszél:

A [Független Stílus] jelenlegi technológiát használva emulál low-tech és általánosságban véve olcsó grafikai megoldásokat és vizuális stílust, azt kommunikálva, hogy a játék e stílussal közvetlenebb, autentikusabb és hitelesebb, mint a high-tech háromdimenziós grafikát alkalmazó nagy költségvetésű címek (38. o.).

A hangsúly pedig a kortárs technológia használatán van, amely elválasztja a Független Stílust az anakronizmustól. Példája igen meggyőző: a drága anyagok olcsó anyagokkal történő reprodukciója, másolása hagyományosan a gyenge minőséget és a rossz ízlést juttatja eszünkbe, a kleinbürgerlich-et, a kispolgárit. Ennek remek példája a videojáték-iparban az Atari VCS 2600 műanyagból készült, de fát imitáló elülső része, vagy a Chivalry: Medieval Warfare, amely inkább egy alacsony költségvetésű AAA játéknak hat. Ezzel szemben a Független Stílus drága, high-tech anyagokkal idézi meg a régebbi, olcsóbb technológiai megoldásokat, ez pedig sokkal szofisztikáltabbnak és hitelesebbnek hat – remek példája ennek a Minecraft.

Juul szerint a független fejlesztésű játékok egy része – különösképp azok, amelyeket a köznyelv sétaszimulátoroknak (*walking simulator*) hív – abban is különböznek a mainstreamtől, hogy megpróbálják átírni a játékok klasszikus modelljét. Ezek a fejlesztők ugyanis nem szívesen tűznek ki egy célt a játékos elé, miközben az épp játszik, mivel ez arra készíti, hogy mindenáron elérje azt, ennek érdekében bevetve tudását és képességeit, ezáltal pedig elterelve a figyelmet a játék más összetevőiről, például a játékvilágról, a narratíváról vagy a kreatív játék lehetőségéről. Így a sétaszimulátorokban gyakran előfordul, hogy – a műfaj nevéből adódóan – egy *first-person nézetes*<sup>4</sup> sétáláson kívül nincs más eszközünk a játék világával való interakcióra. „Ha eltávolítjuk a kihívásokat, a felszabadult erőforrásokat a játékos más feladatokra tudja fordítani” – idézi Martin Burghardt Juul (205. o.).

Mindazonáltal a *Handmade Pixels* egyik legnagyobb érdeme talán két aspektusában ragadható meg. Egyfelől igyekszik definiálni és egy többé-kevésbé – ám bevallottan nem a teljességre törekvő – átfogó képet nyújtani a független fejlesztésű játékokról, ami módszertani akadályai ellenére is jól működik egyfajta szinkron tablóként. Kiemelendő továbbá az a fejlesztői szempont, amely eddig szintén kevésbé érvényesült mind az akadémia, mind a kritika intézményrendszerén belül, bár az utóbbi időben – és ez erősen összefüggésben áll az indie játékok

<sup>4</sup> A first-person, vagy belső nézet a hagyományos 3D videojáték-perspektívák egyike. Jellemzője, hogy a játékos alapvetően az avatárja nézőpontjából tekint a játék világára, azaz mindössze a kezét (vagy az abban tartott eszközt) és a lábait látja csak a karakter testéből.

elterjedésével – egyre több rendezvény és publikációs munka horizontjában megjelenik. Másfelől pedig egy teljesen más szempontrendszerből szemlél olyan fogalmakat, amelyek már jóval a videojátékok kutatása előtt jelen voltak: más értelmezői pozícióból világít rá például Huizinga mágikus kör (*magic circle*) koncepciójára, vagy olyan, szinte rögzült jelentéstartalmú alapfogalmakra, mint a játékmenet, a kihívás vagy a szabályrendszer. Hogy a videojáték-ipart milyen tendenciák határozzák meg az elkövetkezendő évtizedekben, az rengeteg gazdasági-társadalmi faktor függvénye. A *Handmade Pixels* alapján azonban elmondható, hogy a független játékefejlesztés mint mozgalom – ahogyan eddig is, úgy ezután is, bárha változó intenzitással – a videojátékok történetének meghatározó része marad (MIT Press, 2019, 316 oldal).

**Krek Norbert** (1994) 2019-ban szerzett mesterdiplomát magyar nyelv és irodalom szakon, szakdolgozatában a második világháborút tematizáló *first person shooter* videojátékok emlékezeti struktúráit vizsgálta. Jelenleg az Irodalomtudományok Doktori Iskola PhD-hallgatója a Debreceni Egyetemen. A videojátékok és a digitális kultúra tendenciáit kutatja.