András Csaba

Elkötelezett játékok

Absztrakt

A tanulmány a *Molleindustria* játékainak procedurális retorikáját vizsgálja, és arra a kérdésre keresi a választ, hogy a kisméretű és alacsony költségvetésű avantgárd videojátékok milyen módszerekkel közvetíthetnek politikai üzeneteket. Egy rövid elméleti bevezető után a szöveg bemutatja a *Molleindustria* csoport központi alakjának szemléletét, majd egyes játékok szoros elemzésével mutat rá azokra a poétikai innovációkra, elidegenítő és kizökkentő stratégiákra, melyek segítségével a játékok megszüntetik magát a játékszituációt, és arra kényszerítik a befogadót, hogy a játék jeleinek játékvilágon kívüli referenciái felé forduljon.

Szerző

András Csaba a PTE BTK Kerényi Károly Szakkollégiumának tanára, valamint a PTE BTK Modern Irodalomtörténeti és Irodalomelméleti Tanszékének óraadó oktatója. A Politikatörténeti Intézet Társadalomelméleti Műhelyének tagja. *Ideológiák a trópusokon* című doktori disszertációját 2018-ban védte meg a PTE BTK Irodalomtudományi Doktori Iskolájában. Írásai a *Literatura*, a *Jelenkor*, a *Médiakutató*, a *Filológiai közlöny* és a vajdasági *Híd* folyóiratokban, valamint a kolozsvári *a szem* portálon jelentek meg. A retorikaelmélet, az ideológiakritika, a kritikai kultúrakutatás, a filmtudomány és a ludológia területén folytat kutatásokat.

E-mail: andrascsab@gmail.com

---

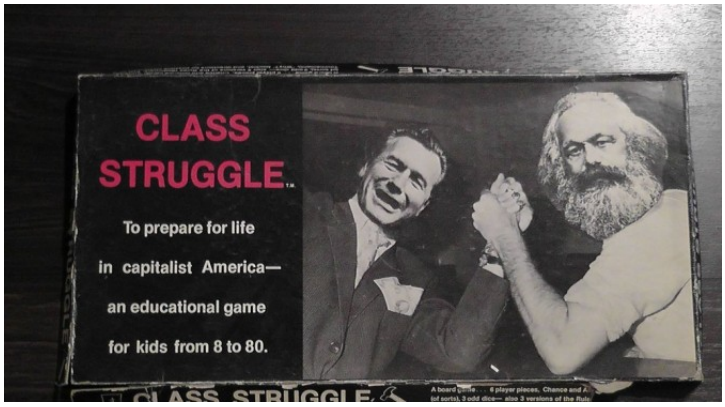
https://doi.org/10.31176/apertura.2019.14.2.6

András Csaba

Elkötelezett játékok

Tutorial – Politikai játékok

A *Monopoly* (Parker Borthers, 1935) legfontosabb előzményének tekintett *The Landlord's Game* (Elizabeth J. Phillips, 1904) című táblajáték azzal a céllal született, hogy felhívja a játékosok figyelmét az uralkodó gazdasági rendszer igazságtalanságára. Az *Sufragetto* (1909) nevű társasjátékban az egyik játékosnak a rendőrökkel szemben felsorakozott szüfrazsetteket kell irányítania, és át kell törnie a rendőrsorfalat, mielőtt figurái a kórházba vagy a börtönbe kerülnének. A *Class Struggle* (Bertell Ollmann, 1978) című táblajáték kezdetén a játékosok kockadobással sorsolják ki, hogy melyikük szülessen „munkásnak" vagy „kapitalistának", és ennek megfelelően a játék során melyik csoport oldalán kell majd megnyerniük az osztályharcot. Ezek a játékok a baloldali társasjátékok csaknem teljesen elfeledett hagyományának legfontosabb darabjai, és elsősorban az köti össze őket, hogy mindegyik vállalt célja politikai üzenetek közvetítése.



A Class Struggle (Bertell Ollmann, 1978) című táblajáték doboza.

Noha napjainkban megfigyelhető a táblajátékok reneszánsza, a játékok területét mára egyértelműen a videojátékok uralják. A videojátékok szisztematikus vizsgálatával foglalkozó tudományterület, a – magyarul gyakran „ludológiaként" emlegetett – *game studies* területén a játékok ideológiakritikai szempontú vizsgálatának komoly hagyományai vannak. [1] A ludológia első korszakában a videojátékot mint médiumot próbálták ebből a szempontból leírni, ez a közelítésmód határozza meg – többek között – Marsha Kinder [2] és Eugene F. Provenzo [3] vonatkozó szövegeit. Később fokozatosan a játékok egyes elemeinek vizsgálatára került a hangsúly. Utóbbi kategóriába sorolhatjuk a feminista ludológus, Anita Sarkeesian munkásságát is, aki a *Tropes vs. Women in Video Games* című videosorozatában a női nem játékvilágbeli

reprezentációjának hagyományát elemzi. [4]

A számítógépes játékok ideológiakritikai szempontú vizsgálatához a legkidolgozottabb keretet Ian Bogost írásaiban találjuk. Az összehasonlító irodalomtudományi képzettséggel és széleskörű ideológiaelméleti tudással rendelkező Bogost a videojátékok olyan elméletét hozta létre, mely a játék világának ideologikus elemein túl a játék működésmódjából (vagyis a *játékmechanizmus*ból) adódó ideologikus tartalmakkal is számol. Bogost központi fogalma a *procedurális retorika*, [5] ennek meghatározásakor a proceduralitás alatt a szabályok által meghatározott folyamatokat érti; a retorika fogalmát arisztotelészi értelemben, a meggyőzés módjaként használja; az általa létrehozott retorikatípust pedig a szóbeli, az írásbeli és a vizuális kommunikáció retorikájával szemben határozza meg. Bogost szerint a játékok az általuk elvégeztetett gyakorlatok segítségével győznek meg minket különböző tartalmakról, vagy ezeknek a folyamatoknak a segítségével mutatnak rá egyes rendszerek működésének logikájára. [6] A procedurális retorika legtömörebb definíciója szerint „a meggyőzésre használt folyamatok gyakorlata", „folyamatokon keresztüli érvelés". [7]

Mindezek alapján jól látható, hogy a *game studies* ideológiakritikai ága kimondottan erős; ráadásul a fentiek mellett számos további, alaposan kimunkált érvrendszer áll a rendelkezésünkre, ha a játékipar és a mainstream videojátékok bírálata a célunk. [8] Ezzel szemben feltűnő az olyan értelmezések hiánya, melyek a játékok ideologikus tartalmainak leleplezése helyett azokra a játékokra koncentrálnának, melyek – a korábban említett táblajátékokhoz hasonlóan – explicit politikai üzenetet közvetítenek; társadalmi, kulturális és gazdasági folyamatokat próbálnak reflektálttá tenni, és maguk is ideológiakritikai munkát végeznek. Az ilyen baloldali (szocialista, anarchista, szindikalista, szociáldemokrata stb.) játékokat nevezem – Jean-Paul Sartre „elkötelezett irodalom" [*litterature engagée*] terminusa nyomán [9] – *elkötelezett játékok*nak. E játékok átfogó elméletének kidolgozásával mindeddig kevesen próbálkoztak, [10] a játékok politikai aspektusa a legtöbb szakmunkában csak mint mellékes tényező kerül elő.

Tanulmányom épp ezért kettős céllal született. Egyrészt hozzá szeretnék járulni annak a tudományos diskurzusnak a szélesedéséhez (és hazai kialakulásához), mely a videojátékokban rejlő politikai lehetőségeket vizsgálja, és azokat a módszereket azonosítja, melyek segítségével e játékok – a médiumspecifikus sajátosságok és a játékokhoz kapcsolódó befogadási mód korlátozó ereje ellenére – politikai üzeneteket közvetítenek. Másrészt ez az írás nem pusztán a téma kutatóihoz és a kritikai kultúrakutatás iránt érdeklődőkhöz szól, hanem azokhoz is, akik valamilyen formában részt vesznek (vagy vehetnek) a játékok létrehozásában: a tanulmány komoly eredménye volna, ha inspirációval szolgálhatna azoknak, akik be akarnak lépni az elkötelezett játékok létrehozóinak körébe.

Egy ekkora méretű szöveg természetesen nem foghatja át a politikai játékok teljes területét, ezért a vizsgálat fókuszát az utóbbiaknak egy speciális csoportjára szűkítettem. Nem foglalkozom a *színházi társasjátékok*kal, [11] a *pártpolitikai játékok*kal, [12] és azokkal – az elsőre játéknak tűnő – ismeretterjesztő *szimulációk*kal sem, [13] melyek látszólagos játékszerűségük ellenére sokkal inkább

az *ergodikus irodalom* kategóriájába sorolhatók. [14] Az általam vizsgált játékok több bevett játékkritikai kategória metszéspontjában helyezkednek el: többségük böngészőfelületen játszható (*flash games*), alkalmi (*casual games*), nagy piaci szereplőktől független (*indie games*), komoly (*serious games*), gyakran művészi intenciókkal rendelkező (*art/arthouse games*) politikai játék (*political games*). Emellett ezek a játékok abba a csoportba tartoznak, melyet Brian Schrank a „mainstream" játékokkal szemben *avantgárd videojáték*oknak nevez, [15] vagyis melyek a médium lehetőségeinek határait feszegetve megpróbálják újradefiniálni magát a videojátékot.

Vizsgálati területnek az olasz játékgyártó kollektíva, a *Molleindustria* játékait választottam. Ez semmi esetre sem tekinthető szokatlan döntésnek: a játékok ideológiai/politikai aspektusával foglalkozó kutatók rendszeresen elemzik a csoport alkotásait, noha jellemzően csak egy-egy játékukat emelik ki. [16] Tanulmányom fő kérdése, hogy a *Molleindustria* csoport játékai milyen stratégiák segítségével közvetítenek politikai üzeneteket, különös tekintettel 2008-as „ökojátékukra", az *Oiligarchy*ra. Ennek vizsgálatához a bevezetőt követő alfejezetben két, egymástól nehezen elválasztható interakciós mód vagy befogadási forma, a *játék* és az *értelmezés* viszonyának pontosabb meghatározására és a játékok referenciális jellegének vizsgálatára vállalkozom. A harmadik rész általános képet ad a *Molleindustria* tevékenységéről és a csoport központi figurája, Paolo Pedercini poétikai és politikai programjáról. A negyedik alfejezetben több játék értelmezésén keresztül bemutatom a *Molleindustria* alkotásainak fő retorikai jellegzetességeit, az ötödikben a csoport eddigi legsikeresebb játékának alapos elemzésével szemléltetem a politikai procedurális játékretorikák mindeddig legtermékenyebbnek tűnő irányát. Végül a hatodik részben összefoglalom és tágabb kontextusba helyezem a tanulmány korábbi megállapításait.

Demo – Játék, értelmezés, referencialitás

A játékosok értelmezői tevékenységének megragadáshoz érdemes a játékosi befogadói magatartás aktivitásjellegéből kiindulnunk. Ennek vizsgálatával a nézés és a tett, az értelmezés és a cselekvés, az aktivitás és a passzivitás egymással szembeállított fogalmainak terepére érünk, melyet Jacques Rancière elemez *A felszabadult néző* című kötetében. [17] Rancière szerint a színház 20. századi „reformerei" azt várják a nézőtől, hogy átlépje „a passzivitás és aktivitás közötti szakadékot", [18] miközben ugyanezek az értelmezők az élet más területein a „látás és a tevés" hierarchiáját egészen máshogyan gondolják el. [19] Miközben a fizikai munkás gyakorlati aktivitása jellemzően sokkal kevesebbre becsült tevékenység, mint az értelmiségi reflexív szemlélődése, a színház terepén egyértelműen a résztvevő aktivitásának felértékelését figyelhetjük meg a „néző" passzivitásának leértékelése mellett. Rancière ennek kapcsán azt írja:

> Mi más okból bélyegezhetnénk a helyén ülő nézőt inaktívnak, ha nem aktív és passzív radikális ellentéte miatt? Miért azonosítanánk a nézést a passzivitással, ha nem azon előfeltevés miatt, hogy nézni annyi, mint képben és látszatban tetszelegni, figyelmen kívül hagyva a kép mögötti igazságot és a színházon kívüli valóságot? Miért hasonlítanánk a

> hallást a passzivitással, ha nem az előítélet miatt, hogy a beszéd a cselekvés ellentéte? Ezek az ellentétpárok – nézés/tudás, látszat/valóság, aktivitás/passzivitás – egészen mások, mintsem jól meghatározott fogalmak logikai szembeállításai. [20]

Rancière azzal folytatja, hogy az értelmezést is cselekvésnek kell tekintenünk, és a néző már azzal az előadás „aktív" részesévé válik, hogy „megfigyel, kiemel, összevet, értelmez". [21]

Ha a számítógépes játékok kulturális megítélését *A felszabadult néző*ben olvasható érvelés alapján vesszük szemügyre, akkor arra figyelhetünk fel, hogy míg a színház esetében a nézői „részvétel" és „aktivitás" kitüntetett és magasan értékelt befogadói magatartás, addig a játékok megítélésekor kifejezetten ritkán merül fel ez a kritikai szempont a maga pozitív hozadékaival. Rancière-nek ugyanakkor igaza van abban, hogy az aktivitás-passzivitás fogalompárhoz kapcsolódó előfeltevéseinket kritikával kell kezelnünk. Éppen ezért azt érdemes alaposabban szemügyre vennünk, hogy a játékos „aktivitása" és a Rancière által a cselekvés rangjára emelt „értelmezés" milyen viszonyban áll egymással.

A kérdés vizsgálatához jó kiindulópont a norvég ludológus, Espen J. Aarseth *Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete* című tanulmánya. Aarseth szerint „kérdéses, hogy az esztétikai volna a legrelevánsabb perspektívája" a játékok vizsgálatának, [22] de ha mégis ebből az irányból közelítünk, akkor arra jutunk, hogy „a játékoknak a valódi esztétikai értéke sokkal inkább a szabályrendszerükön, és jóval kevésbé a játékviláguk elgondolásán áll vagy bukik". [23] Tehát – bár a szűk értelemben vett, a játékok vizuális sajátosságaira koncentráló „esztétikai" szempont sem elhanyagolható, de – azt, hogy a sakk mennyire „jó" játék, csak kis mértékben határozza meg a figurák kinézete. [24] Aarseth amellett érvel, hogy „a játék értékrendszere a játék belügye, amit egyértelműen a szabályok határoznak meg". [25]

Ezt az értelmezést tovább radikalizálhatjuk: nemcsak arról van szó, hogy a játékok vizsgálatának nem feltétlenül az „esztétikai" a legrelevánsabb perspektívája, hanem arról is, hogy a számítógépes játékok befogadási módja annyira eltér a képek, a szövegek vagy a filmek befogadásának módjától, hogy maguknak a bennük szereplő jeleknek a *játékvilágon túli jelentése* válik kevésbé hangsúlyossá. Nincs különösebb jelentősége annak, hogy Super Mario (*Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985) miért egy olasz vízvezeték-szerelő, [26] vagy hogy hogyan kerülnek a világába sétáló gombák. A játék elemeinek egymáshoz való viszonya fontosabb annál, amit ezek az elemek „jelölnek".

Super Mario karakterét szemlélve felmerül a kérdés, hogy a játékosokat miért nem zavarja a játékvilág jeleinek ez a szokatlan kombinációja. Erre a kérdésre pontos választ ad Kiss Gábor Zoltán egyik tanulmányának részlete:

> A hagyományos és a digitális média közötti […] még alapvetőbb különbség abban áll, hogy míg a hagyományos médiát a jelölők értelmezésbeli szinergiája hatja át, addig az újat a mű (az iteratív rendszer) és a felhasználó mérnöki képességei közötti kapcsolat mozgatja. A különbséget úgy is kifejezhetjük, hogy míg a hagyományos média […] *értelmezői tevékenységre késztet*, addig az iteratív média esetében a felhasználó […] *egy gépezetet üzemeltet*

. [27]

Alapvető különbség van tehát a játékok és a hagyományos reprezentációs médiumok által felkínált befogadói pozíciók között. A játékok jelekből álló gépezetek *működtetés*ét várják el a játékostól, miközben más mediális formákhoz mérten kevésbé – de legalábbis: másként – *értelmeztetik* velük az ábrázolt jeleket. Természetesen a játékos is értelmezői munkát végez, amikor felismeri a játék szabályait, megérti annak belső összefüggéseit, és felhasználja a korábbi tapasztalataiból eredő tudását. Ebben az értelmezői munkában ugyanakkor a játékost elsősorban *a jel funkciója* érdekli a gépezetben, vagyis az, hogy hogyan hat egy jel más jelekre *a játékon belül*. A játékos érdeklődésének fókuszában nem az áll, hogy mit jelent egy jel, hanem az, hogy hogyan viselkedik. Éppen ezért a játék a valóságreferencia szempontjából kimondottan zárt forma.

Az a tény, hogy a játékok jeleit jellemzően kevésbé (vagy kevésbé *tudatosan*) kapcsoljuk a játékon kívüli valósághoz, és ezért a játékosok ritkábban vélik úgy, hogy egy játék „állít valamit a világról", vagy „szól valamiről", nagyban meghatározza a médium lehetőségeit arra, hogy politikai üzeneteket közvetítsen. Ebből a szempontból tanulságos a *Tetris* (Alekszej Pazsitnov, 1984) kapcsán kialakult elméleti vita, mely a ludológiai szakirodalmak által talán legtöbbet idézett teoretikus konfliktus. [28]



Tetris (Alekszej Pazsitnov, 1984)

Gonzalo Frasca a reprezentáció-szimuláció fogalompár alkalmazásával definiálja a számítógépes játékok és a reprezentációs médiumok (szöveg, kép, film) különbségét, értelmezésében „a hagyományos médiumok reprezentációsak, és nem szimulációsak". [29] A szimulációs és a reprezentációs médiumok elkülönítését Frasca a repülőgép-szimulátorok példáján keresztül mutatja be:

> Egy repülőgép fényképe információt tartalmaz annak alakjáról és színéről, de nem fog repülni vagy lezuhanni. Egy repülőgép-szimulátor vagy egy egyszerű játékrepülő nem csupán jel, hanem olyan gép, ami olyan szabályok szerint generál jeleket, amelyek modellezik a valódi repülőgép viselkedését. [30]

Frasca szerint „szimulálni annyit tesz, mint modellezni egy (forrás)rendszert egy más rendszeren

keresztül, amely (valamely szemlélő számára) átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját”. [31] A forrásrendszer azonosítása viszont sokszor nem könnyű feladat, [32] és maga Frasca is elismeri, hogy számos játék kivételt képez. Ilyen például szerinte a *Tetris*, amely „nem valós forrásrendszeren alapul: nem szimulálja a valóságot, pusztán egy absztrakt környezetet teremt”. [33]

Ezzel ellentétes Janet Murray álláspontja, aki a *Hamlet on the Holodeck* című kötetében felismerni véli a *Tetris* forrásrendszerét, amikor azt írja:

> A *Tetris* tökéletesen színre viszi a 90-es évek amerikai állampolgárainak agyondolgoztatott életét, a feladatok folyamatos bombázását, amelyek a figyelmünket igénylik, melyeket valahogy bele kell illesztenünk túlzsúfolt napirendünkbe, és le kell takarítanunk az asztalainkról, hogy helyet biztosítsunk a következő támadásnak. [34]

A *Tetris*t az Orosz Tudományos Akadémia munkatársaként dolgozó Alekszej Pazsitnov hozta létre 1984-ben, még jóval 1986-os amerikai egyesült államokbeli feltűnése előtt. E tény alapján Murray álláspontja történeti tévedésnek tűnhet, a ludológusok ugyanakkor elsősorban nem erre helyezik a hangsúlyt bírálataikban. Murray értelmezésének leghevesebb kritikusa Markku Eskelinen, aki számon kéri a szerzőn azt az „interpretatív erőszakot”, mely a játékot mindenképpen valamilyen megalapozó háttértörténethez, valós referenciához köti:

> Épp ilyen messze járna a lényegtől az, aki a sakkot a tökéletes amerikai játékként értelmezné, mivel a hierarchikusan szerveződő fekete és fehér közösségek küzdelmét ábrázolja, a nemek nem egyenlők, a sérült figurák pedig nem részesülnek egészségügyi ellátásban. […] Ahelyett, hogy a tényleges játékot vizsgálná, Murray a feltételezett tartalmát próbálja értelmezni, jobban mondva rávetíti a kedvenc tartalmát, következésképpen semmit sem tudunk meg azokról a jellemzőkről, melyek a *Tetris*t játékká teszik. [35]

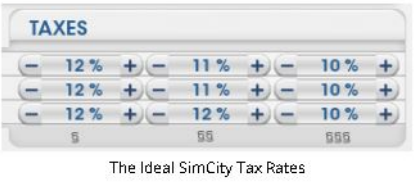
A fenti részleteket feldolgozó ludológiai szakirodalom ezeket elsősorban a ludológia-narratológia vita viszonylatában tárgyalja, vagyis azon nézetkülönbség egyik epizódjaként, mely a játékok „történetszerűsége” körül folyik. Ebből a szempontból Murray és Eskelinen ellentéte az elbeszéléselmélet felől érkező tudományos kolonialista és az azzal szembeszálló, csakis a játékok immanens vizsgálatában érdekelt ludológus konfliktusa.

A szövegek születésekor minden bizonnyal ez volt a hozzászólások releváns kontextusa, szempontomból ugyanakkor a nézetkülönbség inkább a játék és annak referenciája, vagyis a játék és játékhoz köthető valós rendszer összekapcsolásának problémáira világít rá. Murray értelmezése szubjektívnek tetszhet az erősen formalista indíttatású, a játékok játékszerűségére koncentráló ludológusoknak, miközben talán kevésbé tűnne elrugaszkodottnak a kultúratudományok képviselőinek. [36] A ludológusok ugyanakkor nemcsak formalista közelítésmódjukból és az immanens vizsgálat melletti elkötelezettségükből adódóan kritikusak a fenti értelmezéssel, hanem mert az „átlagos játékos” befogadási módját tekintik irányadónak. [37] Az „átlagos játékos” pedig ritkán értelmezi a *Tetris*t a kapitalista gépezetben a feladatokkal sziszüphoszi versenyt futó

átlagember helyzetének allegóriájaként. Murray értelmezése ellen éppen az szól, hogy a játékosok nem így értelmezik a játékokat – a játéktudomány szempontjából pedig éppen az a fontos, hogy miért nem.

A játék (a szimuláció) és a játék referenciájának (a szimulált valós rendszer) összekapcsolása tehát nem mindig könnyű, ráadásul a játékban érvényesülni akaró játékos sokkal kevesebb erőfeszítést tesz ennek a referenciának a felismerésére, mint ahogy azt más médiumok esetében tapasztaljuk. Éppen ezért különbséget kell tennünk a játékok között az absztrakció foka alapján, vagyis aszerint, hogy a játék szimulációját mekkora értelmezői erőfeszítés segítségével köthetjük a bennük szimulált, valós rendszerekhez.

A számítógépes játékok kapcsán az ideológiakritika fő vizsgálati terepét azok a játékok jelentik, melyek nagy mimetikus hatásfokkal modelleznek komplex társadalmi rendszereket. Ezek az elemzések rámutatnak, hogy a játékvilágokban a női karakter általában mellékes, „nem játszható" esztétikai objektum; [38] hogy a *Civilization* sorozat játékai térben és időben is univerzálisnak tüntetik fel a 19. századi európai természettudományos szemléletet és a nyugati hatalmak imperialista hódító stratégiáit; [39] hogy a *The Sims* világában a konzumerizmus nem pusztán egy választható viselkedésmód, hanem a társadalmi érvényesülés és a „boldogság" egyetlen lehetősége; [40] hogy a *Prison Architect* megerősítheti az amerikai büntetés-végrehajtási rendszer nehezen igazolható előfeltevéseit; [41] vagy hogy bármilyen formabontó várost is tervezzünk a *SimCity* sorozat játékai által nekünk kijelölt földterületen, a három fő társadalmi csoport („low", „medium" és „high wealth") közötti gazdasági különbség semmilyen módszerrel sem számolható fel. [42] Ezek az értelmezések főképp arra koncentrálnak, hogy egy játék rendszere milyen programozott szabályok segítségével ragadja meg a valós folyamatokat, vagyis hogy a szükségszerű leegyszerűsítés és leszűkítés során milyen mechanizmusokat ítél relevánsnak, és a szelekció során milyen lehetőségeket mulaszt el felkínálni, melyek a valóságban felmerülhetnének.



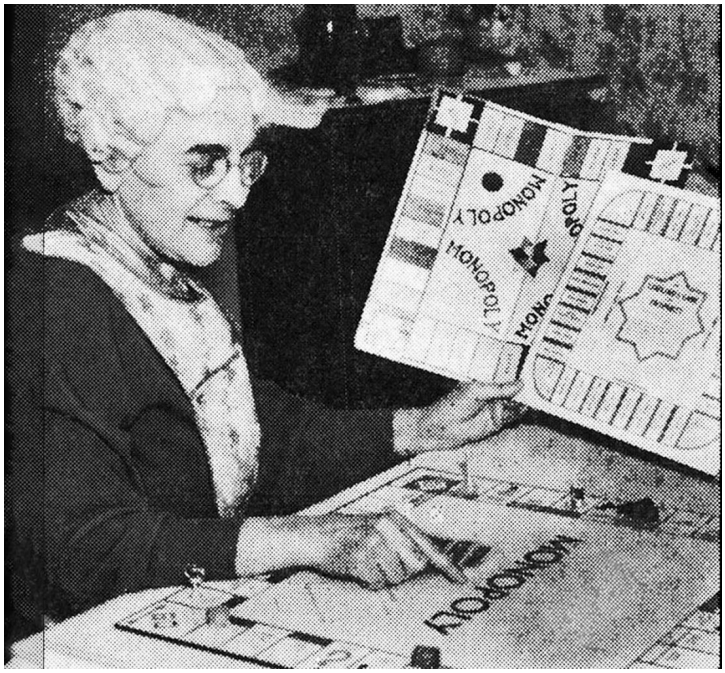
A SimCity (Maxis, 1985) ideális adókulcsai a SimCity Planning Guide szerint.

Mivel a játékos a jeleket a játékon belüli funkciójuk alapján értelmezi, és azok referenciális jelentése helyett a játékon belüli hatásukra fókuszál, ezért a komplex folyamatokat modellező játékok különösen alkalmasak bizonyos ideológiai tartalmak implicit közvetítésére, amennyiben megerősítik a játékost abban, hogy bizonyos szabályszerűségek és tendenciák alapvetőek, „természetesek" és a történelmi körülményektől függetlenül állandóak. Ha Roland Barthes napjainkban írná meg a *Mitológiák* esszéit, [43] akkor a mainstream videojátékok világát valószínűleg éppen annyira gyümölcsöző vizsgálati terepnek találná, mint a reklámplakátok, a

pankráció vagy a hollywoodi történelmi filmek alkotta kulturális mezőt: a mainstream számítógépes játékok *naturalizálják* a bennük megjelenített rendszereket és gyakorlatokat. [44] Mindez többnyire nem szándékos, nem tudatos ideológiai manipuláció (vagyis feltételezhetjük, hogy az alkotók általában „nem tudják, de teszik"), és főképp abból adódik, hogy a játékok a fennálló társadalmi berendezkedést modellezik, és nem azt, ami ezen túl elgondolható. Ezek a játékok tehát képesek arra, hogy bizonyos társadalmi minták megismétlésével szükségszerűnek, magától értetődőnek és természetesnek tüntessenek fel olyasmit, ami nem az.

Másrészről azokat a játékokat, melyek kevésbé komplexek és „valósághűek", melyek kevesebb szabállyal dolgoznak, és amelyeket nehezebb valós referenciához kötni, a korábban bemutatott tulajdonságaik kimondottan alkalmatlanná teszik arra, hogy különböző ideológiai/politikai tartalmakat *explicit* módon közvetítsenek vagy reflektálttá tegyenek. Jól illusztrálja ezt a Murray *Tetris*-értelmezését bíráló kritika, és jó példa Eskelinnen korábban idézett sakkértelmezése is: a játékok politikai „üzenetének" dekódolása meghökkentőnek tűnik és gyanakvást ébreszt.

Kapcsolódó példaként érdemes szemügyre vennünk a *Monopoly* nevű táblajáték alakulástörténetét. [45] Amikor a világ egyik legsikeresebb társasjátékát 1934-ben létrehozta és 1935-ben kiadta a Parker Brothers vállalat, az Egyesült Államokban már számos, a *Monopoly*hoz nagyon hasonló táblajáték létezett. A *Monopoly* legfontosabb előzményét 1906-ban készítette el Elizabeth J. Phillips, akinek az volt a célja a játékkal, hogy Henry George amerikai politikus és közgazdász „single tax theory" javaslatát illusztrálja vele, vagyis hogy az ingatlanmonopóliumok kialakulásának veszélyére irányítsa a figyelmet. A *Monopoly* létrehozói csak kis átalakításokat végeztek a játékon, mely nem változtatott a játékba kódolt strukturális kritikán. Ennek ellenére a legtöbb játékos semmiféle politikai üzenetet sem tulajdonít a *Monopoly*nak, vagy legalábbis jóval kevésbé ismeri fel a játék „állítását", mintha egy szöveget olvasna, amely a játék által eredetileg kritizált folyamatokat tematizálja. [46] Emellett ha a játékosok felismerik a játék témáját, akkor sem biztos, hogy azonosítják benne a kritikai intenciót: a „keleti blokk" nagy részében, vagyis a létező szocializmus országainak többségében a *Monopoly* a kapitalizmus kritikája helyett a kapitalizmus szimbólumává vált; Fidel Castro egyik első intézkedése volt hatalomra jutása után, hogy betiltotta a játékot Kubában; és a mai napig tilos a játék terjesztése Kínában. [47] Úgy tűnik, hogy még a játékot értelmezni akaró játékosok számára sem volt egyértelmű, hogy a *Monopoly* a kapitalizmus mellett áll (bárkiből lehet dúsgazdag tőkés), vagy pedig épp a kapitalizmus ellen emel szót (idővel minden vagyon kevesek kezében összpontosul), esetleg egyiket sem teszi.



Elizabeth J. Phillips a washingtoni Evening Star 1936-os felvételén, kezében a The Landlord's Game és a Monopoly tábláival.

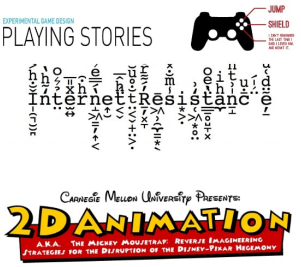
Ahhoz tehát, hogy egy kisebb, kevésbé mimetikus játék explicit ideológiai üzenetet közvetíthessen, valamiképpen meg kell birkóznia azzal az akadállyal, hogy a játékos nem a játék „mondandójára" vagy „üzenetére" kíváncsi, pusztán érvényesülni akar a játék keretei között. Valamilyen radikális poétikai innováció segítségével ki kell zökkentenie a játékost a megszokott befogadói pozíciójából. A formabontó, avantgárd játékok ilyen megoldásokkal kísérleteznek. A következőkben ilyen formabontó kísérletekről, innovatív poétikai megoldásokról lesz szó a *Molleindustria* játékai esetében.

Credits – Paolo Pedercini és a *Molleindustria*

Bár a *Molleindustria* játékai a felhasználók, a kritikusok és a játékkutatók körében egyaránt ismertek és elismertek, magáról a csoportról – ha egyáltalán valóban „csoportról" van szó – viszonylag keveset tudunk. Honlapjuk, a Molleindustria.org 2003 decemberében indult egy kiáltvánnyal, [48] melynek bevezetője még egyes szám első személyben fogalmaz, utolsó része viszont – a honlapon olvasható önmeghatározáshoz hasonlóan [49] – már többes szám első személyben szól. A *Molleindustria* nevében kizárólag az olasz származású Paolo Pedercini nyilatkozik, aki ilyenkor többnyire úgy beszél a játékokról, mintha jórészt egyedül hozta volna létre őket. Pedercini a vele készült riportokban nem sok információt oszt meg magáról a *Molleindustriá*ról, szívesebben beszél a játékaikról és az alapelveikről. Sajtóreprezentációjuk alapján úgy tűnik, hogy a *Molleindustria* gyakorlatilag Paolo Pedercini egyszemélyes vállalkozása, melyhez egy-egy játék létrehozására alkalmilag mások is társulnak.

Maga Pedercini jelenleg a Carnegie Mellon University művészeti tanszékének oktatója. Kurzusain

az internetes avantgárdról és ellenkultúráról, a hacker-kultúráról, a „láthatatlan web” világáról, internetes kiáltványokról, a „critical game studies” és a kísérleti játék-design témaköreiről tart előadásokat, szemináriumokat és műhelyeket, de szervezett már a *Disney* és a *Pixar* vizuális hegemóniájával szemben meghatározott design-kurzust is. [50] Pedercini tehát nem pusztán alkotó, hanem politikai aktivista, valamint a ludológia területén jártas, határozott kritikai álláspontal rendelkező kutató is, a game studies konferenciák gyakori és népszerű előadója. [51]



Paolo Pedercini kurzuskínálatának egy része saját honlapján (mycours.es).

Saját alkotói szemléletének alapja a játékipar bírálata. Pedercini gyakran kritizálja a játékok „mainstream” hagyományát, utóbbi már a *Molleindustria Manifestó*ban is hangsúlyos:

> A *Molleindustria* nem szereti a videojátékokat, épp ez az oka, hogy létrehozza őket. Mikor az újhullám kritikusai megunták, hogy a *Cahiers du Cinema* hasábjain püföljék a filmipart, elkezdték létrehozni a saját filmjeiket, a rendelkezésükre álló korlátozott eszközök felhasználásával. Ez a célunk […]. Olyan teret hozunk létre, melyben az elméleti és a gyakorlati kritika kéz a kézben jár. [52]

Pedercini a vele készült riportokban a kortárs játékipart rendszeresen a filmgyártás „hollywoodi paradigmájához” hasonlítja, bírálva ezzel annak innovációktól mentes, önismétlő jellegét. Szerinte a játékok számos kreatív lehetőséget kínálnak, mivel „könnyű velük leírni komplex gazdasági és társadalmi helyzeteket”, és könnyebben is közvetítik ezeket a tartalmakat, mint a korábbi médiumok, mivel „videojátékot játszani nagyjából ugyanaz, mint megérteni a mechanikáját”. [53] Ennek kapcsán említi Pedercini Ted Friedman a *game studies* területén mára szállóigévé vált gondolatát, [54] miszerint Marx *A tőké*jéből könnyebb lenne számítógépes játékot készíteni, mint filmet. [55]

A fenti, a médium lehetőségeire vonatkozó megállapításokból jól látható, hogy Pedercini a játékok alapvető hatásmechanizmusaival kapcsolatban osztja Ian Bogost álláspontját, ami már csak azért sem meglepő, mivel Bogost ezt az álláspontot jórészt épp a *Molleindustria* játékaira alapozva dolgozta ki. [56] Pedercini ugyanakkor továbbmegy a játékok fő irányvonalának bírálatában, mikor egy általános játékosi attitűdöt tesz kritikája tárgyává:

> Ahogyan mozgó platformok között ugrál, hordókat robbant fel a megfelelő időben, felizzó drágaköveket gyűjt össze, kincsesládákat keres, fejlövéssel szerez pontot,

> megostromol egy űrlénybázist, tökéletesíti útvonalának ívét egy versenyen, fejleszti a fegyvereit, tökéletes négyzetekre oszt egy földterületet, extra életet szerez, társat toboroz magának, felméri a kibányászható nyersanyagokat, befektet egy új infrastruktúrába, meggyőz egy másik karaktert, a helyére rak egy zuhanó tömböt; ahogyan a próbálkozásaiból tanul, nyer, veszít; szóval ahogyan ezt mind végrehajtja, bármely játékostársam rádöbbenhet, hogy minden tettére egy sajátos gondolkodás- és cselekvésmód vonatkozik. Ha a maguk roppant változatossága ellenére a számítógépes játékokban van valami közös, akkor az a hatékonyság [*efficiency*] és az irányítás [*control*] kikényszerítése. A számítógépes játék a racionalizáció esztétikai formája. [57]

Az előadás címe (*Videogames and the Spirit of Capitalism*) alapján is nyilvánvaló, hogy Pedercini a „racionalizáció" fogalmával Max Weber *A protestáns etika és a kapitalizmus szelleme* című művére utal. [58] Pedercini a „hatékonyság" és a „irányítás" uralmával szemben fogalmazza meg előadása poétikus zárlatában saját játékkészítési alapelveit:

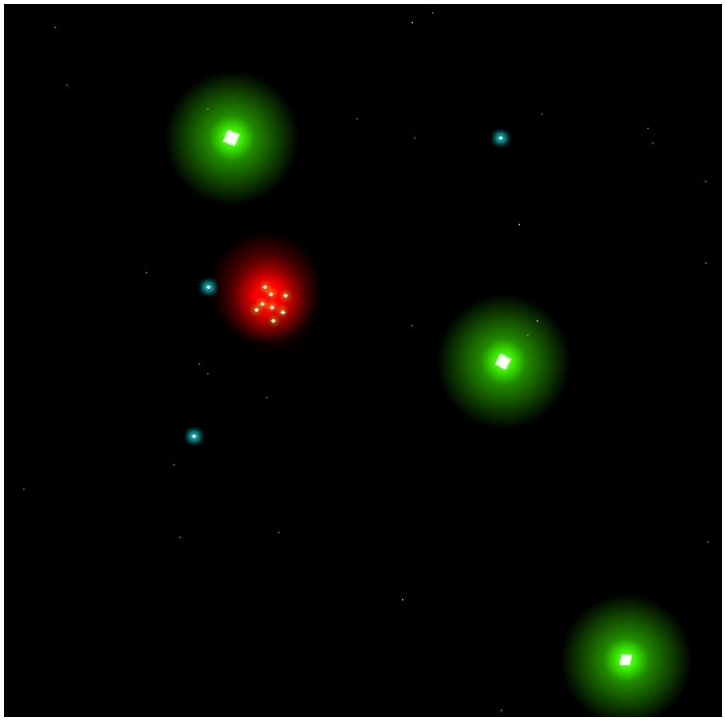
> Egy új játékesztétikát kell találnunk, olyat, amely a problémamegoldás helyett a problémaalkotásban leli kedvét, amely a paradoxonokat és a megszakításokat ünnepli, amely nem ódzkodik az elrontott és diszfunkcionális rendszerektől, mivel az életünket irányító elrontott és diszfunkcionális rendszereket feltárnunk kell, nem pedig eszményítenünk. Stratégiákat kell találnunk: a gépezetbe kell hajítanunk a költészet franciakulcsát, a fogaskerekeknek és a szelepeknek hajat kell növeszteniük, lüktetniük kell és lélegezniük, az algoritmusoknak meg kell tanulniuk történeteket mesélni és üvölteni a fájdalomtól. [59]

A *Molleindustria* különböző játékai ezt az „új játékesztétikát" egészen eltérő poétikákkal képviselik. E játékok között akadnak színvonalasabb és kevésbé sikerült munkák, de poétikai szempontból a legegyszerűbbek is izgalmasak, mivel mindegyik egyedi kísérlet a bevett formák felszámolására.

Level 1 – Procedurális játékretorikák

Az előző alfejezetben idéztem Pedercini álláspontját, miszerint a játékok közös jellemzője, hogy hatékonyságot várnak el a játékostól, és azt, hogy a kezükben tartsák az irányítást. E megállapítások fényében érdekes a *Molleindustria* 2008-as játéka, a *Kosmosis*. [60] A játék mellett olvasható meghatározás szerint a *Kosmosis* „*arcade*-játék egy alternatív szocialista univerzumból", még pontosabban „communist space shooter". A „space shooter" elnevezés meglepő, mivel a játékban – szemben a műfaj klasszikus darabjaival, mint amilyen a *Space Invaders* (Tomohiro Nishikado, 1978) – egyáltalán nem lehet lőni. A játék során az egér mozgatásával egy kis piros pontot kell irányítanunk a képernyőn, összegyűjtve a kis kék pontokat (űrproletárok), kikerülve a kis zöld rombuszokat (űrbeli kapitalista gócpontok). Ha már több űrproletárt gyűjtöttünk magunk mellé, akkor a *space* billentyű megnyomásával sztrájkba kezdhetünk, és ilyenkor nekik ütközve lehetőségünk nyílik a kapitalista fellegvárak felszámolására. Az is előfordulhat ugyanakkor, hogy

nem mi kezdeményezzük a sztrájkot a csoportunkban, ahogyan az is, hogy a mi csoportunktól leszakadó tömeg kezd sztrájkba.



Kosmosis (Molleindustria, 2008)

Ahogy a csoportunk egyre nagyobbá válik, bármennyire is próbáljuk az egyik vagy a másik irányba terelni, egyre kevésbé tudjuk irányítani azt a tömeget, melynek mi magunk is a részei vagyunk. Különösen érdekes az a szituáció, ha a saját fénylő pontunk túl közel kerül az egyik zöld rombuszhoz, és megsemmisül: ekkor a játék az *Internacionálé* csengőhangszerű dallamával kísérve kiírja, hogy a mi utunk ugyan véget ért, de a harc folytatódik, mi pedig figyelemmel kísérhetjük a tömeg további küzdelmét. A játék változatlanul folyik – nélkülünk.

A *Kosmosis* esetében tehát a játékos fokozatosan elveszíti az irányítást a játék fölött, [61] a játékbeli események pedig nélkülünk épp úgy alakulnak, ahogy velünk alakulnának. A játék kiiktatja magát a játékost. Ez a poétikai innováció egyrészt a kizökkentés eszköze, másrészt nyilvánvaló ideológiai üzenettel bír, mivel csökkenti az egyén jelentőségét a tömeg jelentőségével szemben. A *Kosmosis* arra szoktat, hogy váljunk a tömeg részévé, ahelyett, hogy az élére akarnánk állni.

A játék értelmezéséhez célszerű ismernünk azt a játéktípust, amelybe tartozik, és a hagyományt, amelybe illeszkedik. Az űrben játszódó „*shoot 'em up*" típusú játékok egyik első darabja a *Spacewar!* (Steve Russel et al., 1962), mely egyben az egyik első számítógépes játék is. A játékot egy radarképernyőn játszották, és az MIT kutatói fejlesztették ki, akiknek a kutatásait a hidegháborús időkben szinte teljes egészében az Egyesült Államok Védelmi Minisztériuma finanszírozta. Pedercini szerint ez a történet önmagában is jól illusztrálja a hadiipar és a játékipar összefonódását (military-entertainment-complex). A hadviselést népszerűsítő játékokra számos példát hozhatunk, ahogy arra a helyzetre is, amikor az ilyen játékok nyilvánvalóan propagandisztikus célokat

szolgálnak, gondoljunk csak az *America's Army* (United States Army, 2002) című FPS-re, melyet az Amerikai Egyesület Államok hadserege adott ki, [62] és melyet a katonai szolgálat népszerűsítésére és toborzásra használ. [63] A *Kosmosis* teljesen elszakad ettől a militáns hagyománytól: egyrészt nem lehet lőni benne, másrészt a képernyőn látható „szereplők" absztrakt formák, melyek nem hasonlítanak a játéktípusban megszokott űrhajókra vagy vadászgépekre.

A *Molleindustria* játékai többségének esetében az adott játéktípus hagyománya kiemelten fontos szerepet kap. A 2003-as *Tamatipico* [64] című játékuk például egy meglehetősen unalmas és értelmetlen játéknak tűnik, ha nem ismerjük a *tamagotchi* műfaját. A tamagotchi a 90-es évek végének egyik legnépszerűbb játéka, egy kulcscsomóra illeszthető szimulátor, melyben egy virtuális háziállatot kell gondoznunk. Elsősorban arra kell ügyelnünk, hogy kielégítsük állatunk igényeit (etetés, itatás, takarítás, szórakozás stb.), a játék bizonyos változataiban pedig fejleszthetjük is kedvencünk képességeit. Ezzel szemben a *Tamatipico* esetében egy virtuális munkás (*flexworker*) életét kell irányítanunk, aki mindössze három dolgot tud csinálni: dolgozni, aludni és pihenni (vagyis tévét nézni). A három tevékenység a walesi szocialista politikus, Robert Owen 1817-ben meghirdetett, majd a munkásmozgalomban hosszú ideig nagy népszerűségnek örvendő programját idézi, mely a munkanapot három nyolcórás részre osztotta (munka, szórakozás, pihenés), és a negyvenórás munkahét bevezetését javasolta. Ezt az intézkedést aztán – ironikus módon – pont a klasszikus kapitalizmus emblematikus intézménye, Henry Ford autógyára vezette be (és tette ezzel általánosan elfogadottá) 1926-ban, a gyár produktivitásának serkentésére és az autóvásárlási kedv növelésére. A *Tamatipico* kritikájának tárgya azon lehetőségek szűk köre, melyet a munkásoknak a posztfordista kapitalizmus felkínál.



Tamatipico (Molleindustria, 2003)

A *Tamatipico* által felkínált lehetőségek a hagyományos tamagotchikhoz képest is meglehetősen szűkre szabottak, a három folyamatot ismételve a játék gyorsan unalmassá válik. A tapasztalt unalommal a játék az átlagember (vagy az átlagos munkás) életének egyhangúságára akarja irányítani a figyelmünket. [65] Még érdekesebbé válik a játék, ha ismerjük a tamagotchikhoz kapcsolódó ezredfordulós kulturális trendeket, például azt a gyakorlatot, hogy a gyászoló játékosok a virtuális háziállatokat valódi temetőkben helyezték örök nyugalomra. Innen nézve a játék arra mutat rá, hogy miközben sokan komoly empátiát éreznek párbites virtuális állatok iránt, addig a társadalomra jóval kevésbé jellemző az empátia és a szolidaritás azok iránt, akiknek az életét a kapitalista gazdasági rendszer és annak kulturális logikája még a tamagotchi-állatok alulkódolt valóságánál is sivárabbá és automatizáltabbá teszi.

Noha az irodalmi szövegek és a filmek esetében egyáltalán nem szokatlan, hogy az adott mű reflektál a saját műfaji hagyományaira, a számítógépes játékok esetében ez kevésbé gyakori jelenség. Espen J. Aarseth 2004-ben azt írta, hogy „a játékok még csak nem is intertextuálisak; a játékokat önmagukban kell értelmeznünk”. [66] Aarseth ezt azzal indokolja, hogy „nem kell ismernünk a pókert vagy a »Ki nevet a végén?«-t ahhoz, hogy megértsük a sakkot, a rulett ismerete pedig nem visz közelebb annak a megértéséhez, hogy mi is az az orosz rulett”. [67] Utóbbiakban kétségtelenül igaza van, de pusztán azért, mert különböző játéktípusokról ír. A *Molleindustria* játékai esetében fontossá válik az adott játéktípus korábbi darabjaihoz való viszony, hiszen a játékok retorikája gyakran az ezekhez való viszonyra épül. Ebben az értelemben a *Molleindustria* játékai intertextuálisak és önreflexívek. Az *Unnamed* [68] elsősorban a katonai játékokkal való

viszonya alapján értelmezhető. Az általunk irányított drónpilóta otthon a kisfiával egymás után két háborús FPS-el is játszik, az elsőben terroristákat kell lelőni, a másodikban német katonákat, de a két játék egyébként szinte teljesen megegyezik. A játékbeli játékok gyorsasága és mozgalmassága, az FPS-ek által felkínált „hősiességérzet" és sikerélmény éles kontrasztba kerül az általunk irányított drónpilóta életével. Az *A Phone Story* [69] csak mobiltelefonon (iOS és android operációs rendszereken) játszható, mivel a játék a mobiltelefonok alkotóelemeinek előállításához vezető kizsákmányolás folyamatáról szól, ahol mi játszhatjuk a kizsákmányolókat. A *The Best Amendment* [70] című fegyverviselés-ellenes játékuk a számítógépes játékot mint médiumot ért kritikákra reflektál. Minden játékmenet végén felugrik egy kép egy felirattal, az egyik alkalommal a játékosnak egy Rorschach-tesztet kell kitöltenie, amely azt vizsgálja, hogy mennyire vált agresszívvá a játéktól, egy másik esetben pedig a játék azt javasolja nekünk, hogy menjünk ki egy kicsit a szabadba levegőzni. A robotizáció nyomán kialakuló munkanélküliségről szóló *To Build a Better Mousetrap*, [71] valamint a dzsentrifikiációt tematizáló *Nova Alea* [72] a menedzsment-játékok és a várostervező stratégiai játékok hagyományára épít.

A *Molleindustria* legsikeresebb játékai azok, melyek gigavállalatok működésébe vezetik be a játékost. Első ilyen játékuk a 2006-os *McDonalds – The Video Game*, [73] mely a céget reklámozó menedzsment-játéknak tünteti fel magát. A játékban ugyanakkor nem csak a hozzávalók beszerzését és az éttermeink pultjainál álló dolgozók számát állíthatjuk be, de megvesztegethetünk egészségügyi ellenőröket, létrehozhatunk minket támogató, függetlennek tetsző civil szervezeteket, gyanús vegyszerekkel növelhetjük teheneink méretét, egy pont után a fertőzések miatt elpusztult teheneinket megetethetjük a még élő teheneinkkel, és lerombolhatunk harmadik világbeli falvakat azért, hogy hasznos termőföldhöz jussunk. A játékot nem nehéz megnyerni, hiszen lényegében arról szól, hogy a jelenlegi korlátok mellett nem veszíthetünk. A *McDonalds – The Videogame* célja, hogy procedurálisan ábrázolja a McDonalds és a hozzá hasonló óriásvállalatok stratégiáit. Hasonló módón működik a *Leaky World,* [74] amely Julian Assange *Conspiracy as Governance* [75] című esszéjében vázolt elméletének „játszható" változata (alcíme szerint „a playable theory"), vagy a *Free Culture Game*, [76] mely a kulturális javak piacon kívüli, szabad terjedését propagálja. Ezek a játékok tehát *procedurális reprezentációk*, melyek társadalmi rendszerek egyes vonásait emelik ki, rámutatnak bizonyos folyamatokra. [77]

Végül szót kell ejtenünk arról a stratégiáról, melyet Ian Bogost a „kudarc retorikájának" [*rhetoric of failure*] nevez. A kudarc retorikájára épülő, „megnyerhetetlen" játékok úgy hívják fel a figyelmet egy rendszer elhibázott voltára, hogy a játékosnak nem lesz lehetősége megoldani a játék által felkínált feladatokat. [78] Bogost legszemléletesebb példája Gonzalo Frasca *September 12th: A Toy World* (2003) [79] című játéka. A játékban egy arab kisváros lakóira lőhetünk ki rakétákat. A feladatunk az lenne, hogy a hétköznapi városlakók között ólálkodó terroristákkal végezzünk, csakhogy a város sűrűn lakott, a lövésünk pedig mindig késleltetve ér célt és nagy hatókörben robban, ezért nem tudjuk elkerülni, hogy civil áldozataink is legyenek. A halott civilek holttesteihez ilyenkor odasereglenek a városlakók, és a gyászolók közül páran mindig terroristának állnak. Akármennyire hatékonyan próbáljuk teljesíteni a feladatunkat, a

beavatkozásaink hatására a terroristák száma mindenképpen nőni fog. Nem nyerhetjük meg a játékot, a kudarcunk pedig a játék procedurális argumentációjának része: „a terror elleni háború” – az Egyesült Államok politikai közbeszédében gyakran előkerülő *„war on terror”* – nem megfékezi, hanem termeli a terrorizmust; vagyis nem a megoldást jelenti, hanem maga a probléma.



September 12th (Gonzalo Frasca, 2003)

Pedercini korábban említett játékai is ehhez hasonló eszközökkel élnek, noha nem épp úgy működnek, mint a fenti példa. A *Tamatipico* nem „megnyerhető”, de még a kudarc lehetőségét sem kínálja fel: nem nyerhetjük meg és nem veszíthetjük el, csak abbahagyni lehet. A *Molleindustriá*nak ugyanakkor olyan játéka is van, mely a jutalmazási rendszer megfordítására és a „kudarc retorikájára” épít. Ez a játék az *Oiligarchy*, mely komplexitása és számos innovatív megoldása miatt alaposabb elemzést érdemel, mint a fenti játékok.

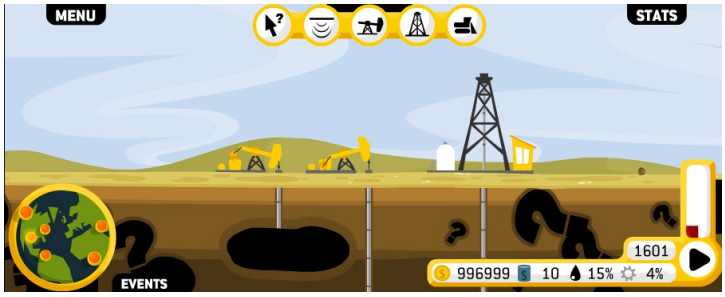
Level 2 – Az *Oiligarchy*

Az *Oiligarchy* alapvetően hasonló sémára épül, mint a *McDonalds – The Videogame*: a korábbi játék számos elemét tartalmazza, de ezek rendszerét tovább is fejleszti, valamint új lehetőségekkel gazdagítja. Lars Konzack *Philosophical Game Designs* című tanulmányában pontosan meghatározta a *McDonalds – The Videogame* hiányosságait:

> […] a játék arra bátorítja a játékost, hogy ellenszenvet érezzen a McDonald’s iránt, valamint a fejlett kapitalizmus hatékonysága és stratégiái iránt, amit a McDonald’s képvisel. Ebből a szempontból a játék hasznos propagandának tűnhet. Filozófiai játékként ugyanakkor nélkülözi az egyéb lehetőségek kipróbálásának és az alapelvek további vizsgálatának lehetőségét. Emellett a játék nem foglalkozik a problémákra adható megoldásokkal sem. Csak annyit állít, hogy amit a McDonald’s tesz, az többszintű korrupcióhoz és pusztításhoz vezet, de ha valaki hatékony és sikeres akar lenni, akkor ez az út, amit járnia kell. Ebben a tekintetben még az is kiderülhet, hogy mint anti-reklámjáték kontraproduktív, mert a

játék azt mondja a játékosnak, hogy a való világban a korrupció az, ami működik. [80]

Konzack tehát szkeptikus a játék kritikai erejét illetően, és felveti, hogy a hatékonyságra törekvő játékos pusztán stilárisan zárójelezett sikerélménye akár még meg is erősítheti az elköteleződését a bírált minták iránt. A *McDonalds – The Videogame*-mel szemben az *Oiligarchy* több stratégiát kínál a játékosnak, ráadásul akadályokat görget a játékbeli siker lehetősége elé.



Oiligarchy (Molleindustria, 2008)

Noha pontos vonatkozó adataink nincsenek, szinte biztosra vehetjük, hogy az *Oiligarchy* [81] a *Molleindustria* eddigi legnépszerűbb játéka: e szöveg megszületésekor 10 millióan már biztosan játszottak vele, [82] rendszeresen bekerül a legjobb alkalmi játékokat listázó válogatásokba, és a netes fórumok tanúsága szerint komoly rajongótábort tudhat maga mögött. A stratégiai játékban egy olajvállalatot kell menedzselnünk. A feladatunk ugyanakkor nemcsak az, hogy új olajmezők után kutassunk, hogy kisebb és nagyobb szárazföldi és vízi fúrótornyokat építsünk a világ számos pontján, hogy megvesztegessük kisebb országok diktátorait, vagy hogy – a játék vége felé – az emberi testeket üzemanyaggá alakító üzemeket hozzunk létre. Négyévente lehetőségünk nyílik a választások befolyásolására is: ekkor az USA két nagy politikai pártját, a republikánusokat és a demokratákat jelképező piros elefánt és kék szamár versenyt fut a képernyőn. Mindkét allegorikus robot-állat egy porszívófejben végződik, mi pedig azzal hathatunk a verseny eredményére, hogy ki elé szórunk több pénzt az addigi profitunkból. Minél több pénzt szánunk ilyen célokra, annál nagyobb hatást gyakorolhatunk az Egyesült Államok politikájára, a lefizetett képviselők az olajvállalatok számára kedvező döntéseket hoznak: leszavazzák a természetvédők törvényjavaslatait, megkapjuk a szükséges engedélyeket az alaszkai kitermelés beindításához, csökkentik az adóterheinket stb. Ha mi birtokoljuk a többséget a szenátusban, akkor bejárást nyerhetünk a Fehér Ház alatti titkos terembe is, mely a *White House Situation Room* ironikus ábrázolásának tűnik. Innen gyakorlatilag mi robbanthatjuk ki az iraki háborút, mi hangolhatjuk a közvéleményt az arab országok ellen, de beleszólhatunk egyes dél-amerikai országok belügyeibe is.



Oiligarchy (Molleindustria, 2008)

A játék üzenete világos: a képviseleti demokráciát a tőke irányítja, az Egyesült Államok politikáját a nagyvállalatok – főképp az olajvállalatok – érdekei határozzák meg. A játék fiktív világa egyértelműen szatirikus színezetű, magát a játékot pedig szatírának is tekinthetjük a fogalom Northrop Frye féle értelmében, aki szerint „a szatíra militáns irónia”. [83] Az *Oiligarchy* mindent ironikusan eltúloz, részben azért, hogy még figyelemfelkeltőbb legyen, részben azért, mert – ahogy azt Pedercini egyik előadása után egy kérdésre adott válaszban megfogalmazta [84] – a játék nem pusztán meggyőzni akarja a játékost, hanem a túlzás provokatív erejének segítségével arra akarja késztetni, hogy olvasson utána ezeknek a kérdéseknek, felderítve az eltúlzott ábrázolás mögötti valós arányokat. [85]

Az *Oiligarchy* emellett határozott ökológiai álláspontot képvisel, de ezt másképp teszi, mint ahogy azt az ökojátékoktól megszokhattuk. [86] A természet megjelenítése a játékban ironikus színezetű: beavatkozásainkkal sirályrajokat, színes trópusi madarakat és bálnákat üldözünk el az élőhelyükről, idilli őslakos falvakat semmisítünk meg, melynek lakói – érkezésünkig – naphosszat csak a falu közelében rakott tábortűz mellett üldögéltek, nézegetve az egymással békésen játszó kölyökleopárdokat. A játék természeti képei rajzfilmszerűen idealizáltak, klisészerűek és elnagyoltak; ez az ábrázolás az ökológiai diskurzus közhelyeinek tárházává alakítja a játékbeli természetet. A természeti katasztrófákról a játéban fiktív újságcikkekből értesülünk, a szalagcímek alakulását a mi játékosi aktivitásunk határozza meg: az *Oiligarchy* az emberi beavatkozás hatásairól beszél, és nem magáról a természetről, annak fontosságáról vagy értékességéről. Az *Oiligarchy* a természetet károsító *folyamatok* bírálatára koncentrál, melyek a játék egyik lehetséges végkifejletében, a Föld lakhatatlanná válásában érnek a csúcsra. Pedercini játékában a természetet nem azért kell megvédenünk (vagy pusztán kisebb léptékben pusztítanunk), mert önmagában „jó”, „csodálatraméltó” vagy „értékes”, hanem azért, mert a jelenlegi emberi beavatkozások kritikája az emberiség létérdeke. Az *Oiligarchy* tehát nem a természet jelentősége mellett érvel, pusztán a tőke természetromboló gyakorlatával szembesít. Az irónia és a kizárólag az emberi beavatkozások hatására koncentráló fókusz akadályozza meg, hogy az *Oiligarhcy* csatlakozzon a kortárs „ökoideológia” idealizációs gyakorlatához, ahol az „anyatermészet” naiv, már-már spirituális színezetű kitüntetésével találkozunk. [87]

Ha a játék során hatékonyan irányítjuk a vállalatunkat, akkor hatalmas profitra tehetünk szert, viszont 2030 környékére elpusztul a földgolyó. A játék „etikusan” is játszható, ebben az esetben nem befolyásoljuk a pártpolitikát, és megpróbáljuk elkerülni azt is, hogy súlyos károkat okozzunk

az ökoszisztémában. Ebben az esetben a vállalat részvényesei elégedetlenek lesznek a munkánkkal, ami ahhoz vezethet, hogy elbocsátanak minket. Ha egyensúlyozunk a két fenti magatartásforma – a maximális piaci hatékonyság és a radikális ellenállás – között, vagyis ha nem a profit maximalizálására törekszünk, de nem is akarjuk csődbe vinni a vállalatunkat, akkor a cég élén maradhatunk, de közreműködhetünk abban, hogy az olaj világgazdasági szerepe fokozatosan csökkenjen. Így juthatunk el a játék harmadik befejezéséhez: a világ az alternatív energiaforrások felé fordul, és a Föld megmenekül. [88]



Az Oiligarchy (Molleindustria, 2008) lehetséges befejezései.

Az *Oiligarchy* esetében tehát – a legtöbb játékkal ellentétben – nem a maximális hatékonyság vezet a legjobb végkifejlethez. Maga Pedercini is ezt tekinti a játék legfontosabb sajátosságának: „úgy tűnik, hogy a bináris győzelem/vereség formula relativizálása hat a legsokkolóbban a megrögzött játékosokra". [89] Az *Oiligarchy* esetében két játék-logika kombinálódik. Egyrészt magán viseli azon játéktípus sajátosságait, mely egy rendszer procedurális leképezésével mutat rá az adott rendszer hibáira, mint a *McDonalds – The Video Game*. Ugyanakkor nem éri be azzal, hogy a kritizált rendszert játszhatóvá teszi: a hatékony játékos nem jutalmazásban részesül, hanem negatív végkifejlettel szembesül, ami arra ösztönzi, hogy újabb stratégiákat válasszon. Annak ellenére, hogy a játékban könnyen lehetünk nagyon sikeresek és nagyon gazdagok, a játék rámutat, hogy a maximális hatékonyságra való törekvés *maga a probléma*. Vagyis az *Oiligarchy* a „kudarc retorikájának" stratégiájával él, miközben más játszható utakat is felkínál. Ezzel a játék rendszerkritikája magába építi a mi játékosi magatartásunkat is, mint *a bírált rendszer működési elveivel analóg stratégiát*.

Bossfight – Az elkötelezett játékok lehetőségei

Dyer-Witheford és de Peuter megállapítja, hogy „*a videojáték a Birodalom* – az egész bolygót átfogó, militarizált hiperkapitalizmus – *paradigmatikus médiuma*", de meghatározásukat kiegészítik azzal, hogy már felismerhetők a törekvések, melyek ennek a játék-paradigmának a kihívóiként, ellenfeleiként lépnek fel. [90] A videojátékok esetében egy fiatal médiummal van dolgunk, melynek területén épp most jelentek meg ezek a „kihívók": az utóbbi két évtizedben kezdett kibontakozni az elkötelezett, kritikai videojátékok hagyománya. Egyes játékok a kooperáció sémáit próbálják a verseny mindent uraló logikájának helyébe állítani, más játékok politikai ügyekre akarják irányítani a játékosok figyelmét, vagy új perspektívát nyitnak a játékok területén gyakran

reprezentált eseményekre és folyamatokra. [91]

A *Molleindustria* játékainak elemzése alapján arra következtethetünk, hogy egy kis, alkalmi játék főképp akkor tehet szert számottevő ideológiakritikai hatóerőre, ha olyan *radikális poétikai innováció*val él, amely *kizökkent*i a játékost megszokott helyzetéből. Ez a kizökkentés a *Molleindustria* játékainak legfontosabb stratégiája. A játékos arra kényszerül, hogy feltegye a kérdést: „Miért veszítettem el a játék fölötti irányítást?" (*Kosmosis*), „Miért nem úgy viselkedik ez a játék, ahogy a játéktípustól megszoktam?" (*Kosmosis*, *Tamatipico*), „Miért nem tudom megnyerni ezt a játékot?" (*Tamatipico*), „Miért bírál engem ez a játék, amikor jól játszottam?" (*Oiligarchy*). A *Molleindustria* játékai határozottan immerzióellenesek, a szimulációból való reflexív kimozdulásra sarkallják a játékost. [92] Az új poétikai megoldások (mint például az ágencia megvonása, az önreflexió és a műfaji metareflexió, a „megnyerhetetlenség", a „kudarc retorikája" és ezek sajátos kombinációi) kimozdítják a játékost a játékosi pozíciójából, aki így a korábbi médiumok által felkínált értelmezői pozícióba kerül, és már nem játssza, hanem olvassa a játékot. Ezzel a játékos arra kényszerül, hogy a játék jeleinek és folyamatainak a játékvilágon túli referenciái felé forduljon. A *Molleindustria* esetében ezek a retorikai megoldások nyitnak teret annak, hogy a játékok megfogalmazhassák a társadalmi és piaci folyamatok, játékok és játéktípusok, valamint a játékosi attitűd(ök) kritikáját. Ezek *összekapcsolása* teszi Paolo Pedercini játékait egyedivé: a játékok a mi játékosi magatartásunkat használják a bírált folyamatok logikájának szemléltetésére.

Ezt a procedurális retorikát tágabb művészettörténeti kontextusban olyan stratégiának is tekinthetnénk, mely a művészetként, „magaskultúraként" történő legitimációt célozza: a modernitás paradigmájában a formai önreflexiót, az avantgárd hagyományán belül pedig a műalkotásként való meghatározhatóság fölszámolását rendszeresen a művészet alapvető jellemzőjének tekintik. Pedercini nyilatkozatai alapján ugyanakkor világossá válik, hogy az alkotó a magas- és a populáris kultúra elkülönítését egyáltalán nem tekinti releváns oppozíciónak. A *Molleindustria* játékainak önreflexivitása és kizökkentő hatása nem azt célozza, hogy maguk az alkotások feljebb lépdelhessenek valamiféle esztétikai ranglétrán, mivel az elsődleges céljuk minden esetben *politikai*. Éppen ezért célszerűbb a kultúra szociológiai fogalma helyett a kultúra politikai fogalma felé fordulnunk. [93] Ebből a szempontból a *Molleindustria* játékai a – *kultúripar*ral szemben meghatározott – *kritikai kultúra* vagy *tömegkultúra* kategóriájába tartoznak: [94] a megszakítás stratégiájával a kultúripar sematizmusával fordulnak szembe. Innen szemlélve a bemutatott játékok által működtetett „kizökkentés" elsősorban a brechti *elidegenítés*sel (*Verfremdung*) mutat rokonságot. [95] Brecht esztétikai programjának politikai célja az volt, hogy a passzív szórakozás lehetőségétől megfosztott, az előadás megalkotottságával folytonosan szembesülő befogadók ne „belemerüljenek" a színre vitt darabokba, hanem olyan reflexív pozícióba kerüljenek, mely lehetőséget ad komplex társadalmi folyamatok megértésére. A *Molleindustria* hasonló stratégiát működtet a videojátékok területén.

A csoport játékainak fenti méltatása nem jelenti azt, hogy e játékok ne lennének számos szempontból bírálhatók. A szűk ábrázolási keretekből adódóan csaknem minden játékuk leegyszerűsít komplex helyzeteket. Gyakran nem okoz nagy interpretatív erőfeszítést, hogy az

eredeti szándékokkal ellentétes politikai üzeneteket társítsunk hozzájuk. A bemutatott játékok – a bevezetőben említett táblajátékokkal ellentétben – egyedül játszhatóak; a *Molleindustria* mindeddig nagyon kevés közösségi játékot hozott létre. A politikai üzenet azonosítása kapcsán kulcsfontosságú a játékokat körülölelő diskurzus, vagyis az az út, melyen keresztül a játékos a játékhoz jut: kérdéses, hogy a játékok vajon mennyire képesek megszólítani azokat, akik nem értenek egyet a beléjük épített érveléssel, már mielőtt játszani kezdenének velük. Jelenleg azt is nehéz lenne megjósolni, hogy a reflexív irónia *alt-right*-os „kisajátítása” [96] a jövőben milyen fokon hat majd vissza az irónia alakzatának baloldali alkalmazhatóságára.

Végül Mark Fisher populáris kultúráról szóló elmélete nyomán az is kérdéses, hogy vajon az elkötelezett játékok megelégedhetnek-e az ideológiakritika hagyományos gyakorlataival, vagy inkább arra lenne szükség, hogy megpróbáljanak túllendülni a fennálló bírálatán, és olyan társadalmi és gazdasági rendszereket kezdjenek el modellezni, melyeket a kései kapitalizmus kulturális logikája elgondolhatatlanná tett számunkra. [97] A *Jacobin* magazin nagyon hasonló kérdésére Paolo Pedercini azt válaszolta, hogy maga is ilyesmivel próbálkozik, mivel „itt az ideje, hogy előálljunk egy jobb jövő dinamikus, játszható verzióival”. [98]

[A tanulmány a Politikatörténeti Intézet Társadalomtörténeti Műhelye (PTI TEM) 2017-es ösztöndíjának köszönhetően jött létre.

Jegyzetek

1. Ennek alapos összefoglalását nyújtja Mark Hayse *Ideology* szócikke a ludológia egyik legfontosabb enciklopédiájában. Wolf, Mark J. P. – Perron, Bernard (szerk.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York/London, 2014. 442–450.
2. Kinder, Marsha: *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press, Berkeley, 1991.
3. Provenzo, Eugene F.: *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Harvard University Press, Cambridge, 1991.
4. URL: https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61 (Letöltés ideje: 2018.12.01.) Anita Sarkeesian videosorozatához kötődik a „gamergate-nek” keresztelt esemény, melyet mára az *alt-right* egyik első megjelenésének tekintenek, és mely során a videojátékosok szubkultúrájának radikálisan antifeminista része komoly támadást intézett a kutatónő ellen. Minderről átfogó képet nyújt Angela Nagle *Kill All Normies* című, az utóbbi évek internetes „kultúrharcát” elemző kötetében. Nagle, Angela: *Kill All Normies*. Zero Books, Winchester/Washington, 2017. 19–27.
5. Bogost, Ian: *Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, Cambridge/London, 2007. 1–64.
6. Uo. 2–3.
7. Uo. 28–29.
8. A dolgozat későbbi részeiben – különösen a mainstream játékok vizsgálatakor – több ilyet is említek majd.
9. Sartre, Jean-Paul: *Mi az irodalom?* Gondolat, Budapest, 1969. 27–160.
10. Kivételt képez ez alól Nick Dyer-Witheford és Greig de Peuter *Games of Empire – Global Capitalism and Video Games* című kötete, melyben az Antonio Negri és Michael Hardt elgondolásaira támaszkodó

szerzőpáros a videojátékok termelésének vizsgálata, valamint a mainstream játékok kritikája után külön fejezetet szentel a progresszív antikapitalista játékok szisztematikus tárgyalásának. Dyer-Witheford, Nick – de Peuter, Greig: *Games of Empire – Global Capitalism and Video Games.* University of Minnesota Press, Minneapolis/London, 2009. 183–230.

11. Ezek olyan, a közönséget bevonó színielőadások, melyek a társadalmi/gazdasági logikákra próbálnak rámutatni. A kategória Magyarországon legismertebb példája a *Szociopoly*.
12. A pártpolitikai játékok a 2000-es évek elejének amerikai elnökválasztási kampányai során kerültek a figyelem középpontjába, azóta pedig sorra bukkantak fel az elnökjelölti kampányokat szimuláló játékok. Magyarországon pártpolitikai játékok létrehozásával és terjesztésével eddig a *Magyar Kétfarkú Kutya Párt* (URL: http://ketfarkukutya.com/?page_id=138 – Letöltés ideje: 2018.12.01.) és a *Magyar Szocialista Párt* (URL: http://m3.mszpbudapest.hu/ – Letöltés ideje: 2018.12.01.) próbálkozott. A pártpolitikai témájú játékok mellett – melyek többnyire kimerülnek a politikai ellenfél lehető legegyszerűbb kifigurázásában – az ezredforduló óta egyre több olyan videojáték születik, melyek esetében nem pusztán arról van szó, hogy a játékok egy pártpolitikai retorika részévé/eszközévé válnak, hanem arról, hogy maguk a játékok kívánnak állást foglalni különböző társadalmi kérdésekben. Engem ebben a tanulmányban az utóbbi kategória foglalkoztat.
13. Erre a kategóriára jó példa a *gamergate* kirobbanásában komoly szerepet játszó *Depression Quest* (Zoë Quinn, 2013), melyet Angela Nagle is említ (Nagle, Angela: i.m. 21.), de ide sorolhatjuk az ún. hírjátékok (*newsgames*) többségét is. (Vö.: Bogost, Ian – Ferrari, Simon – Schweizer, Bobby: *Newsgames – Journalism at Play*. The MIT Press, Cambridge/London, 2010.) Szintén remek példa a *The Evolution of Trust* (Nicky Case, 2017) című „játszható" esszé, mely a fogolydilemmából kiindulva szemlélteti a bizalmatlanság társadalmi terjedését. URL: http://ncase.me/trust/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
14. Vö.: Aarseth, Espen J.: Ergodikus irodalom. *Replika*, 2000. 40. sz., 203–218.
15. Schrank, Brian: *Avant-garde Videogames – Playing with Technoculture*. MIT Press, Massachusetts, 2014.
16. Bogost, Ian: i.m. 29–32., 229.; Dyer-Witheford, Nick – de Peuter, Greig: i.m. 198–199.; Konzack, Lars: Philosophical Game Design. In: Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P.: *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge, New York/London, 2009. 33–44., 41–42.; Andersen, Christian Ulrik: Writerly Gaming: Political Gaming. In: Andersen, Christian Ulrik – Pold, Soren Bro (szerk.): *Interface Criticism: Aesthetics Beyond Buttons.* Aarhus University Press, Aarhus, 2011. 185–187.; Newman, James A.: *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge, London/New York, 2012. 48–50.; Raley, Rita: *Tactical Media*. University of Minnesota Press, Minneapolis/London, 2009. 4–5.; stb.
17. Rancière, Jacques: *A felszabadult néző*. Műcsarnok Kiadó, Budapest, 2011.
18. Uo. 13.
19. Uo. 14.
20. Uo.
21. Uo.
22. Aarseth, Espen J.: Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.).: *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárat Kiadó, Budapest, 2008. 159–174.„161.
23. Uo. 169.
24. Uo. 163.
25. Uo.
26. 2017-es fejlemény, hogy Super Mario többé nem vízvezeték-szerelő: a Nintendo ekkor frissítette a karakter japán nyelvű profilját, melyben most már az áll, hogy Mario meghatározott állással nem

rendelkező sportember, aki mindent csinál, ami „cool”. Vö.: Ashcraft, Brian: Mario Is Officially No Longer a Plumber. *Kotaku*, 2017. URL: https://kotaku.com/mario-is-officially-no-longer-a-plumber-1799118840 (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

27. Kiss Gábor Zoltán: A részvétel módjai és a rövidformák – Folytatásos regények, epizódok és tévésorozatok. In: Thomka Beáta (szerk.): *Befejezetlen könyv*. Kijárat Kiadó, Budapest, 2012. 251–263., 252. (Kiemelés tőlem.)
28. Vö.: Frasca, Gonzalo: Videogames of the Opressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. *Ludology.org*, 2001. URL: http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf (Letöltés ideje: 2018.12.01.), 25–27.; Bogost, Ian: *Unit Operations – An Approach to Videogame Criticism*. The MIT Press, Cambridge/London, 2006. 99–101.; Kiss Gábor Zoltán: *Efemer galériák – Videojátékok kritikai megközelítésben*. Gondolat, Budapest/Pécs, 2013. 102–105., 146.
29. Frasca, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva – Bevezetés a ludológiába. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárat Kiadó, Budapest, 2008. 125–142., 128.
30. Uo.
31. Uo.
32. Éppen ezért Espen J. Aarseth már kiiktatja saját szimuláció-definíciójából a „forrásrendszert”, és a szimulációt nem a reprezentációval, hanem a fikcióval szemben határozza meg. Szerinte a fikció „csak jelekből áll”, míg a szimuláció „jelekből *és* egy dinamikus modellből, ami alakítja annak a viselkedését, és reagál arra, amit mi beleteszünk”. Aarseth, Espen J.: Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games. 2006., 1. URL: http://www.escritasmutantes.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
33. Frasca, Gonzalo: *Videogames of the Opressed,* i.m. 26. (Saját ford.)
34. Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, New York, 1997. 143–144. (Saját ford.)
35. Eskelinen, Markku: The Gaming Situation. *Game Studies*, 2001. július, 1/1. sz. URL: http://www.gamestudies.org/0101eskelinen/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.) (Saját ford.)
36. Nem minden ludológus annyira kritikus Murray álláspontjával szemben, mint Eskelinen. Ian Bogost például Murray és Eskelinen értelmezését egyaránt szélsőségesnek tekinti, és arra hívja fel a figyelmet, hogy a *Tetris* általa ismert változatában helyet kapott egy úgynevezett „boss key” („főnök gomb”), mely szünetelteti a játékot, ha az irodában *tetris*ező játékos főnöke éppen az ő asztala előtt sétálna el. Ez Bogost szerint egyszerre gyengítheti és erősítheti Murray értelmezését, amennyiben a játék az irodai munka előli menekülésként tünteti fel magát, ugyanakkor ezzel a gombbal valóban ahhoz a közeghez kapcsolja a játékot, melyhez Murray kötötte. Bogost, Ian: *Unit Operations,* i.m. 101. (A játék magyar változataiban a „boss key” helyett egy „pause” gomb szerepel, melynek megnyomása után a képernyő jobb oldali részében egy gőzölgő kávéscsésze ikonját látjuk felvillanni, vagyis kávészünetet tartunk – ez Murray értelmezését látszik erősíteni.)
37. Utóbbi csaknem minden ludológus munkásságában megfigyelhető, és különösen abban az időszakban volt hangsúlyos, amikor a ludológia saját legitimációját kívánta megerősíteni azokkal szemben, akik más tudományterületekről fogtak bele a játékok tanulmányozásába. Jól illusztrálja a korábbi interpretációs módokkal szembeni szkepszist és a játékosi magatartás kulcsfontosságúvá válását Jesper Juul sokat idézett mondata: „Ha túlságosan a meglévő elméletekre támaszkodunk, az elfeledteti velünk azt, ami a játékokat játékokká teszi, mint például a szabályok, a célok, a játékosi aktivitás, a játékosi tevékenység játékvilágba vetülése, és a mód, ahogy a játék a játékos lehetséges cselekedeteit meghatározza.” Juul, Jesper: Games

Telling stories? – A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 2001. július, 1/1. sz. URL: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.) (Saját ford.)

38. Lásd Anita Sarkeesian az első fejezetben bemutatott munkásságát.

39. Pobłocki, Kacper: Becoming-state – The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. *Focaal – European Journal of Anthropology*, 2002. 39. sz., 163–177. A *Civilization* körüli vitákhoz lásd még: Kisantal Tamás: Játsszunk történelmet! – A számítógépes játékok történelemkoncepciói. *Sic Itur ad Astra*, 2013. 63. sz., 193–212.

40. Frasca, Gonzalo: The Sims: Grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies*, 2001. július, 1/1. sz. URL: http://www.gamestudies.org/0101/frasca/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.), és Sicart, Miguel: Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims. *DIGRA Digital Library*. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf (Letöltés ideje: 2018.12.01.).

41. Pedercini, Paolo: What To Do With Prison Architect, A Video Game About Building Prisons? *Kotaku*, 2014. URL: http://kotaku.com/what-to-do-with-prison-architect-a-video-game-about-b-1505204131 (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

42. Sőt a legsikeresebb játékosi stratégia az, ha a „szegények" csoportja többet adózik, mint a gazdagabb rétegek. A *SimCity* adórendszerének kritikájához lásd: Bogost, Ian: *Unit Operations,* i.m. 103–107. A lehető legsikeresebb város felépítéséhez szükséges adókulcsokat az alábbi táblázat tartalmazza: Ramsey, Jamie: Ideal SimCity Tax Rates. *SimCity Planning Guide*. URL: http://www.simcityplanningguide.com/2013/11/ideal-tax-rates.html (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

43. Barthes, Roland: *Mitológiák*. Európa Könyvkiadó, Budapest, 1983.

44. Barthes a *Mitológiák* esszéinek születési okát az alábbiakban foglalja össze: „Az elemzés kiindulópontja legtöbbször az a türelmetlenség volt, amely mindig elfog, valahányszor a sajtó, a művészet vagy a közgondolkodás »természetes«-nek tüntet fel egy olyan valóságot, amely, jól lehet benne élünk, minden ízében történeti képződmény: egyszóval valósággal szenvedtem tőle, hogy a hétköznapi beszédmód lépten-nyomon összekeveri egymással a Természetet meg a Történelmet, és a *magától értetődő* látványos meglobogtatásában akartam nyakon csípni az ideológiai szemfényvesztést, amely mögötte lappang." (Uo., 5.) Ezt az „összekeverést" a szakirodalom *naturalizáció*ként emlegeti. (Marcelli, Miroslav: *A Barthes-példa*. Kalligram, Pozsony, 2011. 200–202. és Allen, Graham: *Roland Barthes*. Routledge, London/New York, 2003. 96.) A *Mitológiák* esszéinek stratégiája, hogy leleplezik ezt a naturalizációs folyamatot (*denaturalizál* nak), és bemutatják az önmagukat természetinek feltüntető konstrukciókról, hogy azok konstrukciók.

45. Orbanes, Philip: *Monopoly: The World's Most Famous Game – And How it Got that Way*. Da Capo Press, Cambridge, 2006.

46. Abban, hogy a *Monopoly* esetében a játékosok többsége nem foglalkozik a politikai üzenettel, nyilvánvalóan az is komoly szerepet játszik, hogy a legtöbb játékos gyermekkorában ismerkedik meg vele. Emellett az is tény, hogy számos kulturális produktum használja a *Monopoly*-t a kapitalizmus allegóriájaként.

47. A játék magyarországi fogadtatásához lásd: Haider Edit: A libajátéktól a Monopolyig – A lépegető társasjátékok történetéről. *Sic Itur ad Astra*, 2013. 63. sz., 25–34.

48. Pedercini, Paolo: Molleindustria Manifesto. *Molleindustria.org*, URL: http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

49. Önmeghatározásuk a *Molleindustria* honlapján olvasható. URL: http://www.molleindustria.org/blog/about/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

50. Pedercini egyetemi kurzusainak listája online elérhető. URL: http://mycours.es/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

51. Pedercini saját játékairól – többek között – a Yes Lab 2014-es rendezvényén tartott előadásában beszél (URL: https://www.youtube.com/watch?v=HQwTRKXZUxQ – Letöltés ideje: 2018.12.01.), a játékok és az ideológiai viszonyáról alkotott álláspontját pedig az *Indiecade East* 2014-es konferenciájára küldött, *Videogames and the Spirit of Capitalism* című előadásában fejti ki (URL: http://www.molleindustria.org/blog/videogames-and-the-spirit-of-capitalism/ – Letöltés ideje: 2018.12.01.).
52. Pedercini, Paolo: Molleindustria Manifesto, i.m. (Saját ford.)
53. Noonan, Luke: An artist interview with Paolo Pedercini / Molleindustria. *ELP*, 2010. 1. sz. URL: http://epc.buffalo.edu/ezines/elp/issue-1/pedercini.php (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
54. Uo.
55. Friedman pontosan azt írja: „Szergej Eisenstein abban bízott, hogy a montázstechnika lehetővé teszi majd Marx *A tőké*jének megfilmesítését. Ezzel szemben a hollywoodi film narratív technikái olyan irányt vettek, melyek a nézőt inkább az egyénekre, semmint az absztrakt koncepciókra tették érzékennyé. *A tőké*n alapuló számítógépes játékot ugyanakkor könnyű elképzelni." Friedman, Ted: The Semiotics of Sim City. *First Monday*, 4. évf. 4. sz., 1999. április. URL: http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/660/575 (Letöltés ideje: 2018.12.01.) (Saját ford.) David Cribb 2016-os játéka, a *Crisis Theory A tőke* egyes megállapításainak procedurális ábrázolására tesz kísérletet. URL: https://colestia.itch.io/crisis-theory (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
56. Vö.: Bogost, Ian: *Persuasive Games*, i.m. 29–32., 229.
57. Pedercini, Paolo: Videogames and the Spirit of Capitalism, i.m. (Saját ford.)
58. Weber, Max: *A protestáns etika és a kapitalizmus szelleme*. Gondolat, Budapest, 1982.
59. Pedercini, Paolo: Videogames and the Spirit of Capitalism, i.m. (Saját ford.)
60. *Kosmosis* (Molleindustria, 2008). URL: http://www.molleindustria.org/kosmosis/kosmosis.html (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
61. A játékos ágenciájának felfüggesztéséből adódó egyéb kreatív lehetőségekhez lásd: Kiss Gábor Zoltán: *Efemer galériák*, i.m. 144–145.
62. A játék kapcsán tanulságos Lars Konzack egyik megjegyzése: „Szintén érdekes az *America's Army* kapcsán, hogy ha a játékosok egymás ellen játszanak, akkor minden játékos az amerikai hadsereg tagjának látja a saját karakterét, ellenfelét pedig terroristának. Tehát amikor a játékosok egymással játszanak, mindegyik terroristákat irányít a többi játékos szemszögéből, és mindegyik amerikai katonát a saját szemszögéből." Konzack, Lars: Philosophical Game Design, i.m., 42.
63. Dyer-Witheford, Nick – de Peuter, Greig: *Games of Empire*, i.m. xii., 183–230.
64. *Tamatipico* (Molleindustria, 2003). URL: http://www.molleindustria.org/en/tamatipico/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
65. Hasonló a helyzet a *TuboFlex* (Molleindustria, 2010) esetében is (URL: http://www.molleindustria.org/en/tuboflex/ – Letöltés ideje: 2018.12.01.), ami egyszerre illeszkedik a tamagotchik és az olyan játékok hagyományába, ahol a játékosnak minél gyorsabban és minél pontosabban kell az egérrel klikkelnie ahhoz, hogy tovább juthasson a játékmenetben (*point and click games*). E játék struktúrája ugyanakkor nem a fejlődésre, a folyamatos szintlépésre és az egyre nehezedő feladatokra épül: a pályák struktúrája körkörös, a feladatok folyamatosan ismétlődnek, a játék megnyerhetetlen, és ezzel épp annyira mechanikussá és unalmassá válik, mint a bemutatott munkakörök. A *TuboFlex* központi témája Rita Raley értelmezésében a posztindusztriális munkalehetőségek alapvetően bizonytalan jellege. Raley, Rita: *Tactical Media*, i.m. 4.
66. Aarseth, Espen J.: Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete, i.m. 162.

67. Uo.
68. *Unnamed* (Molleindustria, 2012). URL: http://unmanned.molleindustria.org/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
69. *A Phone Story* (Molleindustria, 2011). URL: http://www.phonestory.org/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
70. *The Best Amendment* (Molleindustria, 2013). URL: http://www.molleindustria.org/the-best-amendment/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
71. *To Build a Better Mousetrap* (Molleindustria, 2014). URL: http://www.molleindustria.org/to-build-a-better-mousetrap/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
72. *Nova Alea* (Molleindustria, 2016). URL: http://molleindustria.org/nova-alea/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
73. *McDonalds – The Video Game* (Molleindustria, 2006). URL: http://www.mcvideogame.com/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
74. *Leaky World* (Molleindustria, 2010). URL: http://www.molleindustria.org/leakyworld/leakyworld.html (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
75. Julian Assange esszéje a játék alatt olvasható.
76. *Free Culture Game* (Molleindustria, 2008). URL: http://www.molleindustria.org/en/freeculturegame/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
77. A politikai játékoknak főképp ezt az aspektusát hangsúlyozza Ian Bogost, mikor azt írja: „A politikai játékok procedurális retorikája politikai folyamatok összefüggéseiről tesznek állításokat, arról, hogy miért működnek, miért nem működnek, és miért válhatna a társadalom hasznára a megváltozatásuk." Bogost, Ian: *Persuasive Games,* i.m., 98. (Saját ford.) Jó példa a játéktípusra a *The ReDistricting Game* (USC Game Innovation Lab, 2006, 2015 – URL: http://www.redistrictinggame.org/game.php, Letöltés ideje: 2018.12.01.), mely nagyon hatékonyan szemlélteti, mekkora mértékben torzíthatja a választási eredményeket a szavazókörzetek határainak átrendezése.
78. Bogost, Ian: *Persuasive Games*, i.m. 84–89. A játékbeli „kudarc" funkcióinak kérdéséhez lásd: Juul, Jesper: Fear of Failing? – The Many Meanings of Difficulty in Videogames. In: Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P.: i.m. 237–252.
79. *September 12th* (Gonzalo Frasca, 2003). URL: http://www.newsgaming.com/games/index12.htm (Letöltés ideje: 2018.12.01.) A játék a *ludus* és *paidia* fogalompárja felőli értelmezéséhez lásd: Gerencsér Péter: myContent.swf – A Flash-esztétika diskurzusai. *Médiakutató*, 2016. XVI. évf. 2. szám, 29–40., 35.
80. Konzack, Lars: Philosophical Game Design, i.m. 42. (Saját ford.)
81. *Oiligarchy* (Molleindustria, 2008). URL: http://www.molleindustria.org/en/oiligarchy/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
82. Az *Addicting Games* lapján majdnem 7 milliószor, az *Armor Games* lapján pedig 1.3 milliószor indították el a játékot, de emellett még több száz honlapról elérhető, köztük a *Molleindustria* saját lapjáról.
83. Frye, Northrop: *A kritika anatómiája*. Helikon, Budapest, 1998. 189.
84. Az előadás (Pedercini, Paolo: Making Games in a Fucked Up World, G4C14) az alábbi linken tekinthető meg: https://www.youtube.com/watch?v=MflkwKt7tl4 (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
85. A *Molleindustria* minden játéka mellől elérhetőek az adott játék által tematizált problémáról szóló publicisztikai írások és szakirodalmak.
86. Az ökojátékokról és a játékbeli virtuális élő környezetekről alapos összefoglalót nyújt Alenda Y. Chang doktori disszertációja. Chang, Alenda Y.: *Playing Nature – The Virtual Ecology of Game Environments*. University of California, Berkeley, 2013. URL: http://escholarship.org/uc/item/9ch2w332#page-1 (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
87. Ebből a szempontból a játék szemlélete olyan kritikai ökológusok, biológusok és filozófusok

elképzeléseivel rokonítható, mint Timothy Morton, Steven Vogel vagy Slavoj Žižek. Vö.: Morton, Timothy: *Ecology Without Nature – Rethinking Environmental Aesthetics*. Harvard University Press, Cambridge/London, 2009.; Morton, Timothy: Ecology after Capitalism. *Polygraph*, 2010. 22. sz., 46–59.; Vogel, Steven: Environmental Philosophy after the End of Nature. *Environmental Ethics*, 2002. 24/1., 23–39.; Žižek, Slavoj: Censorship Today: Violence, or Ecology as a New Opium for the Masses. *Lacan.com*, URL: http://www.lacan.com/zizecology1.htm (Letöltés ideje: 2018.12.01.) Ehhez a kérdéshez lásd még: Canavan, Gerry – Klarr, Lisa – Vu, Ryan: Ecology & Ideology – An Introduction. *Polygraph*, 22. sz., 2010. 1–31., és Kapelner Zsolt: Őrzői vagyunk-e a természetnek? *a szem*, 2017. URL: http://aszem.info/2017/07/orzoi-vagyunk-e-a-termeszetnek/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

88. Pedercini a játékról írt esszéje alapján az *Oiligarchy*-nak van egy negyedik végkimenetele is, ugyanakkor ez a játék mechanikája alapján gyakorlatilag elérhetetlen. Pedercini, Paolo: Oiligarchy Postmortem. URL: http://www.molleindustria.org/oiligarchy-postmortem/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
89. Uo.
90. Dyer-Witheford, Nick – de Peuter, Greig: *Games of Empire,* i.m. xv.
91. Utóbbira a legjobb példa a *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) című pacifista játék, mely a háborút alulnézeti perspektívából, a túlélésért küzdő civilek szemszögéből ábrázolja.
92. Ha ezt a jelenséget Bagi Zsolt *Az esztétikai hatalom elmélete* című kötetében megfogalmazott kultúraelmélete felől szemléljük, akkor az eddig bemutatott sajátosságok még komolyabb jelentőséget nyernek (Bagi Zsolt: *Az esztétikai hatalom elmélete – Kulturális felszabadítás egy újbarokk korban*. Napvilág Kiadó, Budapest, 2017.). Bagi jelenünket „újbarokk" kornak tekinti, melyet elsősorban a reflexivitást alapjaiban ellehetetlenítő immerzivitás jellemez. (Uo. 29., 41–42.) A kötet első tanulmányának politikai/esztétikai programja a barokk és a klasszicizmus szembeállítására épül, és azt sugallja, hogy utóbbiban találjuk az újbarokk meghaladásának lehetőségét, mivel „a klasszicizmus immerzióellenes", vagyis „fenntartja az esztétikai távolságot, ahelyett hogy elmerülne a szimulációban". (Uo. 42.) Minden bizonnyal bonyolult feladat volna a *Molleindustria* játékait beilleszteni a műalkotások Bagi által felvázolt kategóriarendszerébe, azt viszont megállapíthatjuk, hogy poétikájuk legfontosabb sajátossága pontosan az, amit Bagi a barokkal szembeállított klasszicizmus legfontosabb jellegzetességének tekint.
93. Vö.: „A kultúra emancipációs fogalma politikai, nem pedig szociológiai. Kevésbé érdekel minket az elit- és a populáris kultúra ellentéte, mint az a kérdés, miként lehet *bárki számára szóló* kultúrát létrehozni." (Uo. 86).
94. Bagi a *kritikai kultúra* fogalmát a „magas" és az „alacsony" kultúra közötti különbségtétel meghaladására vezeti be: „Kérdés azonban, hogy valaha támaszkodott-e a modernitás emancipációs diskurzusa ezekre a fogalmakra egyáltalán, nem csupán arról van-e szó, hogy a »magas«- és az »alacsony«-kultúra fogalma éppenséggel egy emancipációellenes vagy ideologikus nyelv kifejezései arra, amit sokkal adekvátabban nevezhetünk kritikai kultúrának, illetve kultúriparnak." (Uo. 93.) A *tömegkultúra* fenti értelemében nem a populáris, a népi, vagy a „nagyon sokak számára szóló" kultúrát jelöli, hanem a „bárki számára adott" kultúrát. (Uo. 133–134.)
95. A fogalom általam alapul vett megközelítéséhez lásd: Stam, Robert: *Reflexivity in Film and Literature – From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Columbia University Press, New York, 1992. 212.
96. Angela Nagle álláspontja szerint a határsértés (*transgression*) és az irónia hosszú évtizedeken keresztül a radikális baloldal bevett politikai stratégiái voltak, az utóbbi évek „kultúrharcaiban" ugyanakkor megfigyelhetjük, hogy az internetes szubkultúrából apránként meghatározó jelentőségű jobboldali politikai mozgalommá váló „alt-right" fokozatosan kisajátította ezeket a stratégiákat. Az irónia – egyéb szubverzív stratégiákhoz hasonlóan – olyan sémává alakult, melyet használói nem meghatározott

társadalmi célok szerint, hanem pusztán önmagáért (vagy ahogyan Nagle szellemesen megfogalmazza: „just for the lulz") alkalmaznak. Vö.: Nagle, Angela: i.m. 1–9., 21–39.

97. Fisher, Mark: *Capitalist Realism*. Zero Books, London, 2009. 1–11.

98. Partin, Will: Socialism at Play – An interview with Paolo Pedercini. *Jacobin Magazine*, 2017.08.09. URL: https://www.jacobinmag.com/2017/08/paolo-pedercini-interview-gaming-industry-molleindustria (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

Irodalomjegyzék

- Aarseth, Espen J.: Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games, 2006., 1. URL: http://www.escritasmutantes.com/fileManager/file/fiction_Aarseth_jan2006.pdf (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Aarseth, Espen J.: Ergodikus irodalom. *Replika*, 2000. 40. sz., 203–218.
- Aarseth, Espen J.: Műfaji zavar: a narrativizmus és a szimuláció művészete. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.).: *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárat Kiadó, Budapest, 2008. 159–174.
- Allen, Graham: *Roland Barthes*. Routledge, London/New York, 2003. https://doi.org/10.4324/9780203634424
- Andersen, Christian Ulrik: Writerly Gaming: Political Gaming. In: Andersen, Christian Ulrik – Pold, Soren Bro (szerk.): *Interface Criticism: Aesthetics Beyond Buttons.* Aarhus University Press, Aarhus, 2011. 185–187.
- Bagi Zsolt: *Az esztétikai hatalom elmélete – Kulturális felszabadítás egy újbarokk korban*. Napvilág Kiadó, Budapest, 2017.
- Barthes, Roland: *Mitológiák*. Európa Könyvkiadó, Budapest, 1983.
- Bogost, Ian – Ferrari, Simon – Schweizer, Bobby: *Newsgames – Journalism at Play*. The MIT Press, Cambridge/London, 2010. https://doi.org/10.7551/mitpress/8854.001.0001
- Bogost, Ian: *Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press, Cambridge/London, 2007.
- Bogost, Ian: *Unit Operations – An Approach to Videogame Criticism*. The MIT Press, Cambridge/London, 2006.
- Canavan, Gerry – Klarr, Lisa – Vu, Ryan: Ecology & Ideology – An Introduction. *Polygraph*, 22. sz., 2010. 1–31.
- Chang, Alenda Y.: *Playing Nature – The Virtual Ecology of Game Environments*. University of California, Berkeley, 2013. URL: http://escholarship.org/uc/item/9ch2w332#page-1 (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Dyer-Witheford, Nick – de Peuter, Greig: *Games of Empire – Global Capitalism and Video Games.* University of Minnesota Press, Minneapolis/London, 2009.
- Eskelinen, Markku: The Gaming Situation. *Game Studies*, 2001. július, 1/1. sz. URL: http://www.gamestudies.org/0101eskelinen/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Fisher, Mark: *Capitalist Realism*. Zero Books, London, 2009.
- Frasca, Gonzalo: Szimuláció vs. narratíva – Bevezetés a ludológiába. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárat Kiadó,

Budapest, 2008. 125–142.
- Frasca, Gonzalo: The Sims: Grandmothers are cooler than trolls. *Game Studies*, 2001. július, 1/1. sz. URL: http://www.gamestudies.org/0101/frasca/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Frasca, Gonzalo: Videogames of the Opressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. *Ludology.org*, 2001. URL: http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Friedman, Ted: The Semiotics of Sim City. *First Monday*, 4. évf. 4. sz., 1999. április. URL: http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/660/575 (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Frye, Northrop: *A kritika anatómiája*. Helikon, Budapest, 1998.
- Gerencsér Péter: myContent.swf – A Flash-esztétika diskurzusai. *Médiakutató*, 2016. XVI. évf. 2. szám, 29–40.
- Haider Edit: A libajátéktól a Monopolyig – A lépegető társasjátékok történetéről. *Sic Itur ad Astra*, 2013. 63. sz., 25–34.
- Juul, Jesper: Fear of Failing? – The Many Meanings of Difficulty in Videogames. In: Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P.: *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge, New York/London, 2009. 237–252.
- Juul, Jesper: Games Telling stories? – A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 2001. július, 1/1. sz. URL: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Kapelner Zsolt: Őrzői vagyunk-e a természetnek? *a szem*, 2017. URL: http://aszem.info/2017/07/orzoi-vagyunk-e-a-termeszetnek/ (Letöltés ideje: 2018.12.01.)
- Kinder, Marsha: *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press, Berkeley, 1991.
- Kisantal Tamás: Játsszunk történelmet! – A számítógépes játékok történelemkoncepciói. *Sic Itur ad Astra*, 2013. 63. sz., 193–212.
- Kiss Gábor Zoltán: A részvétel módjai és a rövidformák – Folytatásos regények, epizódok és tévésorozatok. In: Thomka Beáta (szerk.): *Befejezetlen könyv*. Kijárat Kiadó, Budapest, 2012. 251–263.
- Kiss Gábor Zoltán: *Efemer galériák – Videojátékok kritikai megközelítésben*. Gondolat, Budapest/Pécs, 2013.
- Konzack, Lars: Philosophical Game Design. In: Perron, Bernard – Wolf, Mark J. P.: *The Video Game Theory Reader 2*. Routledge, New York/London, 2009. 33–44.
- Marcelli, Miroslav: *A Barthes-példa*. Kalligram, Pozsony, 2011.
- Morton, Timothy: Ecology after Capitalism. *Polygraph*, 2010. 22. sz., 46–59.
- Morton, Timothy: *Ecology Without Nature – Rethinking Environmental Aesthetics*. Harvard University Press, Cambridge/London, 2009.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press, New York, 1997.
- Nagle, Angela: *Kill All Normies*. Zero Books, Winchester/Washington, 2017. 19–27.
- Newman, James A.: *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge, London/New York, 2012. https://doi.org/10.4324/9780203144268
- Orbanes, Philip: *Monopoly: The World's Most Famous Game – And How it Got that Way*. Da Capo Press, Cambridge, 2006.

- Pobłocki, Kacper: Becoming-state – The Bio-cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization. *Focaal – European Journal of Anthropology*, 2002. 39. sz., 163–177.
- Provenzo, Eugene F.: *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Harvard University Press, Cambridge, 1991. https://doi.org/10.4159/harvard.9780674422483
- Raley, Rita: *Tactical Media*. University of Minnesota Press, Minneapolis/London, 2009.
- Rancière, Jacques: *A felszabadult néző*. Műcsarnok Kiadó, Budapest, 2011.
- Sartre, Jean-Paul: *Mi az irodalom?* Gondolat, Budapest, 1969.
- Schrank, Brian: *Avant-garde Videogames – Playing with Technoculture*. MIT Press, Massachusetts, 2014. https://doi.org/10.7551/mitpress/8132.001.0001
- Sicart, Miguel: Family Values: Ideology, Computer Games & The Sims. *DIGRA Digital Library*. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf (Letöltés ideje: 2018.12.01.).
- Stam, Robert: *Reflexivity in Film and Literature – From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Columbia University Press, New York, 1992. 212.
- Vogel, Steven: Environmental Philosophy after the End of Nature. *Environmental Ethics*, 2002. 24/1., 23–39. https://doi.org/10.5840/enviroethics200224139
- Weber, Max: *A protestáns etika és a kapitalizmus szelleme*. Gondolat, Budapest, 1982.
- Wolf, Mark J. P. – Perron, Bernard (szerk.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge, New York/London, 2014. 442–450.
- Žižek, Slavoj: Censorship Today: Violence, or Ecology as a New Opium for the Masses. *Lacan.com*, URL: http://www.lacan.com/zizecology1.htm (Letöltés ideje: 2018.12.01.)

© Apertúra, 2019. tél | www.apertura.hu
webcím: https://www.apertura.hu/2019/tel/andras-elkotelezett-jatekok/

https://doi.org/10.31176/apertura.2019.14.2.6

