

Viski Noémi

Ez lenne a játékipar jövője?

A play-to-earn játékok ambivalens világa

A 2021-ben tomboló NFT-forradalom a műkereskedelem mellett a játékipart sem hagyta érintetlenül. Az NFT-k által megnyílt az út a GameFi (gaming + finance) vagy más néven play-to-earn (játssz és keress) típusú játékok előtt. A pénzkeresési lehetőséggel kecsegtető digitális világok nem csupán a gamerközösséget mozgatják meg: a befektetni vágyó tehetős réteg, a fejlődő országok lakói, világmárkák, valamint a celebritás- és márkarajongó fiatalok mind a közösség részei. A játékok által olyanok is felcsapják a kriptovaluta-kisokost, akik korábban egyáltalán nem érdeklődtek a blokklánc-technológia lehetőségei iránt.

PIACOSODÓ GAMERKULTÚRA

A play-to-earn (továbbiakban P2E) játékok során a játékos jutalmakban részesül, amelyeket valós valutára válthat, tehát miközben játszik, pénzt kereshet. A jutalmak olyan NFT-k, amelyek általában játékon belüli

földterületek, avatárok vagy eszközök formáját öltik, és amelyeket a játékos eladhat a másodlagos piacon. A P2E játékok a nyitott gazdaság koncepcióját erősítik, egyesek szerint pedig a játéktípus térhódítása alapjainban változtathatja meg az internet jövőjét. Habár hívatóan hangzik, hogy monetizálhatjuk a szórakozással töltött időt, a P2E rendszer ennél bonyolultabb. A játék mellett annak gazdasági oldalára is érdemes figyelmet fordítani. Mielőtt valaki belevág, nem árt a módszer alapjait jelentő fogalmakkal képben lenni, és a digitális pénztárcák, különböző kriptovaluták és tokenek között magabiztosan navigálni, egyúttal követni a játékok népszerűségének alakulását, hogy jókor szálljunk be és ki a pénzünkkel. A legtöbb P2E játékba ugyanis már az elején be kell fektetni, a kezdéshez karaktereket vagy eszközöket kell vásárolni a játék valutájával. A játékon belül szerzett tokenek később fiat valutára (törvényes fizetőeszközre) válthatók, de vissza is forgathatóak a játékba.

Minecraft
→



ÁTVERÉS, TEHER A BOLYGÓNAK VAGY LEHETŐSÉG A SZEGÉNYSÉGBEN ÉLŐKNEK?

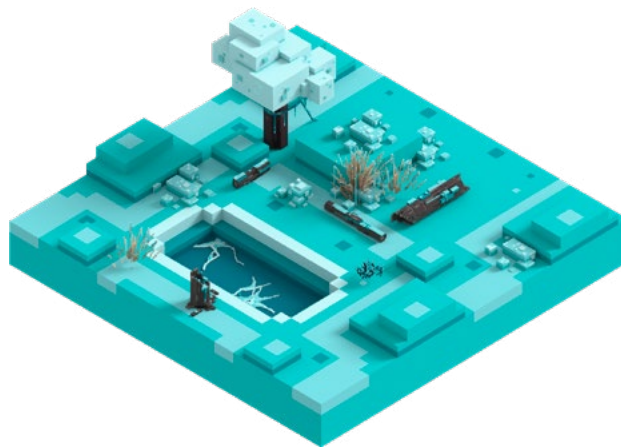
A P2E felfutásával a rendszer hátulütői is megmutatkoznak lassan. Egyesek szerint a P2E olyan, mint egy kártyavár, amit csak az azt övező hype tart állva, és bármikor összedőlhet. Ugyan bizonyos játékok felfutásával azok felhasználói egyre értékesebb NFT-eket tudhatnak magukénak, a belépési küszöb azonban így csak növekszik, ami hosszú távon fenntarthatatlanná teheti a platformokat. Ugyancsak nehezíti a felületek átláthatóságát, hogy nem vonatkoznak rájuk hatósági szabályozások, így könnyen átverés áldozatává válhatnak a felhasználók.¹ A hatósági szabályozás hiánya mellett a blokkláncalapú P2E játékok környezetkárosító hatása is visszatérő probléma. A tranzakciók jelentős számítási kapacitást és energiát igényelnek. Habár az NFT energiafogyasztását sok tényező befolyásolja, átlagosan egy NFT nagyobb mennyiségű szén-dioxid-kibocsátást von maga után, mintha 800 kilométert vezetnénk.² Ennek megoldására ma már egyre több platform fordul az úgynevezett környezettudatos blokkláncok és működési modellek felé, és a Proof-of-Work helyett a kevésbé energiaigényes Proof-of-Stake alapú bányászatot alkalmazzák.

Ugyanakkor a kritikák ellenére van, ahol sikersztoriént könyvelték el a P2E játékok megjelenését. A pandémia kitörésekor azok a Fülöp-szigeteki lakosok, akik a járvány miatt munka nélkül maradtak, az *Axie Infinity* nevű P2E játékban látták az egyetlen bevételi lehetőséget. Ekkor még a belépési küszöb is alacsonyabb volt, néhány dollár már elég volt ahhoz, hogy megvegyék az első harcoló lényeket, az úgynevezett Axie-eket. Ma már – Axie-től függően – több százezer forintba is kerülhet egy kezdő szett, majd aztán hónapokba is telhet, hogy a befektetett pénz visszanyerésével profitábilissá váljon a játék. A Fülöp-szigeteken ma már ösztöndíjak segítik azokat, akik ki szeretnék próbálni a P2E világot, de nincs elég kezdőtőkékjük hozzá. A három fiatal vállalkozó által indított Axie University ösztöndíjasai például az intézménytől kapják kölcsön a játékhoz szükséges lényeket. A program által több olyan helyi lakos jutott bevételi forráshoz, akiket a pandémia következtében az elszegényedés fenyegetett.

AZ INTERNET JÖVŐJE NOSZTALGIÁVAL ÉRKEZIK – THE SANDBOX

A P2E játékok műfaji sokasága nem könnyíti meg a tájékozódást az NFT-ekkel átítatott gamer kultúrában. Mint ahogyan a klasszikus játékok között is különböző játékmódokkal és az absztrakt-stilizált-realista tengelyein mozgó, eltérő vizuális nyelvekkel találkozunk, úgy ez a sokszínűség az új platformok megjelenésével egyre jellemzőbb a P2E játékokra is. Az *Axie Infinity* gyakran a Pokémonhoz hasonlítják, a *DeFi Kingdom* nevű pixel-art játék a *Stardew Valley* struktúráját követi, míg a *The Sandbox* a *Minecraft* hangulatát idézi. A *The Sandbox* különlegessége továbbá, hogy ugyan még csak alfa verzióban elérhető, de már az egyik legnépszerűbb P2E játékká nőtte ki magát.

A *The Sandbox* sokkal inkább hasonlít egy kreatív közösségi alkotótérre – a neve is a kötöttségektől felszabadított, nyílt világú játéktípusra utal.³ A felhasználók földterületeket vásárolhatnak, majd – csakúgy, mint egy homokozóban – szabadon építhetnek tereket és tárgyakat 3D-s pixelekből, azaz voxelekből. Ezek a felépített világok – melyek között van, ami ingyen is látogatható – lehetnek diorámák, de akár klasszikus szerepjátékok



The Sandbox
←

is küldetésekkel, melyekben a játékosok jutalmakat szerezhetnek. Habár a platformnak van egy jól meghatározható, pixelgrafikákat idéző rendszere, a felhasználók alkotásaikkal folyamatosan tovább- és felülírják a *The Sandbox* vizualitását.

Mindaz, amit Thomas Apperley tanulmányában⁴ a *Minecraft* kapcsán a posztdigitális esztétikáról ír, sok szempontból a *The Sandbox* felületére is vonatkoztatható. Egyfelől a játék – hasonlóan a *Minecraft*hoz – egyfajta hommage a 80-as évek 8-bites grafikai rendszerű videójátékainak, a nosztalgiaikeltő interfész pedig izgalmas kombinációt alkot a P2E játékokkal azonosított progresszivitással és futurizmussal. A játékokban emellett fontos szerepe van a glitchnek, azaz a hibákból adódó vizuális torzulásnak, melyek lehetnek konstruktívak és kártékonyak is. Egy lebegő sziget hozzáad a játék atmoszférájához, míg egy fal, amelybe beszorul az avatar, a játékelményt rontja. Mindazonáltal a glitch a technológia hibalehetőségeire, a szoftver belső struktúrájára is felhívja a figyelmet.



EXKLUZIVITÁS A METAVERZUMBAN

A *The Sandbox* történetében fontos mérföldkő volt, amikor 2021-ben Snoop Dogg piacra dobott a játékban egy NFT-kollekciót, amellyel a rapper tízezer Doggiest, azaz Snoop Dogg avatárt kínált eladásra. Emellett egy kastélyt is építtetett, melyben koncertek és dedikált NFT-k várják azokat, akik rendelkeznek VIP-belépővel. Snoop Dogg után egy világmárka, az Adidas is NFT-kollekcióval jelent meg a piacon, amelyet az NFT-világ legismertebb szereplőivel együttműködésben alkotott meg. Az Adidas Snoop Dogghoz hasonlóan ugyancsak vásárolt földterü-

letet a *The Sandbox*ban. A márkák és hírességek virtuális ingatlanjai melletti földek többet érnek, áruk pedig vélhetően idővel még inkább emelkedni fog. Jól látható tehát, hogy a globális viszonylatban a népesség töredéke számára elérhető P2E játékok a saját platformjaikon belül is exkluzív helyzeteket teremtenek, a metaverzum pedig ezzel leköveti a kapitalista mintákat, és újratermeli a társadalmi egyenlőtlenségeket. A gazdasági mechanizmusok beépítésével a játékipar mintha éppen attól fosztaná meg a gamerközösséget, ami az egyik nagy motivációt jelentette számukra eddig, azaz a hétköznapi problémák maguk mögött hagyásától, az eszközpiac lehetőségétől.

- 1 Ez történt például 2021-ben a Squid Game sorozat hírnevét meglovagoló Squid nevű kriptovaluta vásárlóival, akik az átverés miatt összesen 3,38 millió dollártól estek el.
- 2 J. K. Asay, M. A. Tomasulo: *Play Greener: Solutions to Offset the Environmental Impact of Videogame NFTs*. 2022. 01. 13. <https://www.winston.com/en/the-playbook/play-greener-solutions-to-offset-the-environmental-impact-of-videogame-nfts.html>
- 3 2021-ben a hazai alkotókból és kurátorokból álló MŰTŐ csapata Sandbox néven rendezett fesztivált, amely apropóján éppen a „sandbox” informatikai fogalom jelentését vonatkoztatták a művészet világára, és egy olyan színteret teremtettek meg, ahol szabadon lehet különböző műfajokkal kísérletezni.
- 4 Thomas Apperley: Glitch Sorting: Minecraft, Curation and the Postdigital. In D. M. Berry és M. Dieter (Eds.): *Postdigital aesthetics: Art, computation, and design*, 232-244.