

**BALKU ANETT**

**VIRTUÁLIS KLÁNOK – CSOPORTKÉPZŐDÉS EGY  
INTERNETES SZEREPJÁTÉKBAN**

**Szakdolgozat**

**Szociológia MA szak**

**Nappali tagozat**

**Témavezető: Prof. Dr. Szabó Ildikó**



Debreceni Egyetem

Szociológia és Szociálpolitika Tanszék

2011

# VIRTUÁLIS KLÁNOK – CSOPORTKÉPZŐDÉS EGY INTERNETES SZEREPJÁTÉKBAN

írta  
Balku Anett

Kijelentem, hogy a szakdolgozat megfelel a Debreceni Egyetem Szociológia és Szociálpolitika Tanszéke által támasztott tartalmi és formai követelményeknek

---

Államvizsga-bizottság elnöke

---

Témavezető

---

Bíráló

Debrecen  
2011

Alulírott **Balku Anett** kijelentem, hogy a jelen szakdolgozat a saját munkám, amely kizárólag a saját kutatásaimon illetve a hivatkozásokban és a felhasznált irodalomjegyzékben megjelölt információkon alapul. Kijelentem, hogy kutatásaim során és a szakdolgozatomban nem sértettem meg más szerzők vagy intézmények szerzői jogait. Kijelentem, hogy a jelen szakdolgozat sem annak részei nem kerültek benyújtásra egyetlen felsőoktatási intézményben sem diplomamunkaként vagy szakdolgozatként vagy azok részeként.

Debrecen, 2011. március 29.

---

aláírás

## **Köszönetnyilvánítás**

Ezúton szeretnék köszönetet mondani konzulensemnek, Prof. Dr. Szabó Ildikónak útmutató tanácsaiért és végtelen türelméért.

Köszönöm az interjúalanyaimnak, hogy készséggel válaszoltak kérdéseimre, ez által segítve munkámat.

Végül, de nem utolsó sorban, köszönetemet fejezem ki családomnak a szerető támogatásukért.

# TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék .....	i
Ábrák jegyzéke .....	iii
Bevezetés .....	1
Első Fejezet: A megváltozott világ: fogyasztás és élménytársadalom .....	2
Második fejezet: Az internet: új kutatási területek és jóslatok .....	6
2.1 Az internet elterjedése .....	8
2.2 Magyarország és az internetkultúra .....	8
2.3 Az internet ma.....	9
2.4 A magyar internetezők.....	11
2.5 Egyetemisták és az internet.....	14
Harmadik fejezet Számítógépes játékok.....	16
3.1 A játékok csoportosítása .....	16
3.2 Az internetes játékok típusai.....	17
3.3 Mi az MMORPG?.....	19
3.4 Az online szerepjátékok kialakulása.....	19
Negyedik fejezet World of Warcraft, a Hadművészet Világa .....	22
4.1 A World of Warcraft játékosok .....	24
4.2 Komplex játék és motiváció .....	26
4.3 Szerepjáték az interneten .....	29
4.4 Az önreprezentáció .....	31
4.5 Avatár és identitás.....	32
4.6 „Nemek harca”.....	35
4.7 Az árnyoldal: Függőség és erőszak .....	37
4.8 A játék vagy munka? .....	41
Ötödik fejezet Szubkultúrák, neo-törzsek, virtuális klánok.....	43
5.1 A közös játék .....	45
5.2 Virtuális és valós csoportok.....	46
5.3 Klánok tipizálása.....	48
5.4 Milyen a hatékony guild? .....	50
5.5 Kollektív magány – együtt, mégis egyedül?.....	52
Hatodik fejezet Kutatási eredmények .....	55

6.1 A módszer és a minta leírása .....	55
6.2 World of Warcraft az egyetemisták nézőpontjából .....	56
6.2.1 A kezdetek .....	56
6.2.2 A játék célja és a játékosok motivációi.....	57
6.2.3 A játék előnyei és hátrányai.....	59
6.2.4 Eredeti vagy tört játék? .....	61
6.2.5 Kiszállás a játékból .....	63
6.3 Függőség és konfliktusok .....	65
6.4 A virtuális és valós világ gazdaságának összefonódása .....	69
6.5 Gender-kérdés .....	73
6.6 Szerepjáték.....	77
6.7 Gildek jellemzése.....	80
Összefoglalás .....	84
Felhasznált irodalom.....	86
Függelék: Illusztrációk .....	I

## ÁBRÁK JEGYZÉKE

1. táblázat: A világ internethasználói régióként (2000–2010, %)	10
2. táblázat: Az internet terjedése Magyarországon (2000–2010)	11
3. táblázat: Az internethasználat típusai szerint elkülöníthető csoportok (klaszterközepponatok)	12
4. táblázat: A digitális játékokban való részvétel gyakorisága (2010, %)	13
5. táblázat: Számítógépes játék gyakorisága (2006, %)	15
1. ábra: Az online játékok családfája	17
2. ábra: A játékosok foglalkozás szerinti megoszlása	25
3. ábra: A játékosok heti átlagos játékidéje	26
4. ábra: Bartle érdeklődési grafikonja	28
6. táblázat: Női és férfi játékosok fő karakterének neme (2005, %)	36
1. kép: A tauren faj	I
2. kép: Egy árnyelf karakter	I
3. kép: Lara Croft, a Tomb Raider című játék főhősnője	I
4. kép: Cosplay jelmezesek	I

## BEVEZETÉS

Amikor ifjúsági csoportokról beszélünk, sokszor olyanokra gondolunk, mint egy színjátszókör, egy bizonyos zenei ízléshez tartozók közössége vagy például egy kosárlabdacsapat. Azonban ritkán jutnak eszünkbe azok a viszonylag új, nehezen megfogható és „láthatatlan” közösségek, amelyek az interneten szerveződnek.

A számítógépek és az internet elterjedésével sokan úgy gondolták, hogy ezek használói elszigetelődnek a közösségektől. Azonban a tapasztalatok azt mutatják, hogy léteznek olyan csoportok, amelyek épp ezen új technológiák révén alakulnak ki. Az internet segítségével ugyanis tagjai lehetünk például különböző közösségi oldalaknak, csatlakozhatunk a világhálón szerveződő mozgalmakhoz, vagy részesei lehetünk egy online szakmai közösségnek. Az internet előnye abban rejlik, hogy lehetővé teszi és megkönnyíti a sajátos érdeklődésű, illetve életmódú emberek társaságra találását.

Külön figyelmet érdemel a szerepjáték az ifjúság tekintetében, mert az egyfajta identitáskísérletnek is tekinthető. Az internetes szerepjátékos olyan virtuális világ részesei, amelyben maguk alakíthatják környezetüket, formálhatják jellemüket, identitásukat, mindenféle komolyabb következmény nélkül. A csoporttagságok pedig azért fontosak, mert az egyének általuk határozhatják meg önmagukat, segítségükkel könnyebben tudnak eligazodni a mai globalizált világban.

Szakedolgozatom témája egy internetes szerepjáték, a World of Warcraft és a köré szerveződő fiatalok. A dolgozatban először a gyorsan változó világ egy lehetséges társadalomszervező elvével, az élménnyel foglalkozom Schulze elmélete alapján. Majd a rohamosan terjedő internet és az általa felmerülő kérdések bemutatása következik. Ez után az általam választott online szerepjáték és a hozzá kapcsolódó elméletek, felmerülő problémák ismertetésére kerül sor. Végezetül az empirikus kutatásom eredményeire, egyetemista World of Warcraft játékosokkal készített interjúk elemzésére vállalkozom.

Kutatásom jelentőségét abban látom, hogy olyan területen folytattam vizsgálódásaimat, amely kevésbé kutatott. Témaválasztásomat indokolja az online szerepjátékok újszerűsége és a közönségének egyre bővülő köre. Vizsgálatom útján a fiatalok „láthatatlan”, virtuális térben szerveződő világába nyerhetünk betekintést.

Kutatásom a *Campus-lét a Debreceni Egyetemen. Csoportok, csoporthatárok, csoportkultúrák* című, az OTKA által támogatott, K 81858 számú, 2010-ben kezdődött, hároméves futamidejű alapkutatáshoz kapcsolódik.



# ELSŐ FEJEZET: A MEGVÁLTOZOTT VILÁG: FOGYASZTÁS ÉS ÉLMÉNYTÁRSADALOM<sup>1</sup>

Az elmúlt pár évtizedben olyan változások mentek végbe a világban, amelyek az új viszonyokat értelmező társadalomelméletek kidolgozását sürgették. Így született meg többek között Beck kockázattársadalom elmélete, Castells hálózati társadalma és Schulze élménytársadalma is. Ezek társadalomképének középpontjában más-más szervező erő áll. Úgy gondolom, hogy a megváltozott, felgyorsult világot, a „bőség társadalmait”, a modern társadalmakat különösen frappánsan jellemzi ez utóbbi szerző, akivel érdemesebb bővebben is foglalkozni. A következőkben Schulze élménytársadalmát tekintem át, de elsősorban azokat a változásokat szeretném érinteni, amelyek alapján szerinte új társadalomelmélet szükséges a jelen társadalmának leírásához.

Schulze (2000) elméletét egészen a nyolcvanas évek német társadalmában megfigyelhető változásokra vezeti vissza, amikor is bekövetkezett az oktatás expanziója, felgyorsult az urbanizáció, a munkaidő és a szabadidő aránya átalakult, a társadalmi és földrajzi mobilitás erősödni kezdett, a jóléti állami szolgáltatások kiterjedtek (egészségbiztosítás, nyugdíjrendszer, segélyezés), és egyre fokozódott az individualizáció. Mindezek a munka egész világának átformálódásához vezettek. Ennek következtében az egyenlőtlenségek vertikális hierarchiáját a fogyasztásban és az életstílusban megmutatkozó horizontális különbözőségek váltották fel. Tehát az élethelyzeteket, az életesélyeket a posztmodern társadalmakban már nem a hagyományos értelemben vett munkaerő-piaci helyzet, foglalkozási pozíció, az anyagi körülmények, a jövedelmi viszonyok, hanem a miliő specifikus életstílusok határozzák meg. A kialakuló, különböző életmódcsoportok nem alkotnak hierarchiát, inkább horizontálisan rendeződnek el. Az egész társadalomra jellemző hatásokat Ulrich Beck felvonóeffektusnak nevezi. Ezzel azokra a folyamatokra utal, amelyeknek köszönhetően az általános jólét emelkedésével minden társadalmi csoport helyzete javult. Így a vertikális egyenlőtlenségek veszítenek jelentőségükből, és gyengülnek a hagyományos

---

<sup>1</sup> A dolgozat egyes fejezetei közel azonos formában megjelentek: Balku Anett (2011): *Internetes szerepjátékok – Virtuális és valóságos csoportok*. In (Balku Anett – Dusa Ágnes – Sörös Anett szerk.): *Ifjúsági élethelyzetek. Ifjúságszociológiai tanulmányok*. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó, 243–261. oldal

osztály- és rétegalapú identitások. Ezek a változások megfigyelhetőek Magyarországon is.

Gerhard Schulze tehát ezekből a második világháború utáni Nyugat-Németországot érintő változásokból indult ki. Célja, hogy a rendekkel és osztályokkal már nem jellemezhető későmodern társalmi struktúrát vizsgálja, és hogy egy kordiagnózist állítson fel. Szerinte a társadalmi struktúra leírásának hagyományos modellje kizárólag csak a termelési folyamatban elfoglalt helyhez kapcsolódó egyenlőtlenséget képes megragadni. A társadalom új szervező ereje az élmény lesz.

A szerző szerint az élethelyzet megváltozott az elmúlt évtizedek során. Az életszínvonal emelkedett, egyre több az emberek szabadideje, javultak a tanulási lehetőségek, a merev életrajzi minták fellazultak. A rendelkezésre álló termékek, szolgáltatások, cselekvési lehetőségek bővülésének lehetünk tanúi. Ennek egyik következménye, hogy a fokozódó sokféleség miatt nehezebb eligazodnunk a hétköznapi világban. A külső célok megszorodása és könnyebb elérhetőségük az élet alapkérdéseinek megváltozását eredményezi. Az élet meg- és átélése kerül a gondolkodás és cselekvés középpontjába.

A szerző úgy gondolja, hogy az élményorientáltság kollektív alapmotivációvá vált. Egyre inkább a különféle események átélése felé orientálódunk, és ez együtt jár azzal, hogy a cselekvésben és gondolkodásban önmagunk felé is orientálódjunk. A cselekvés középpontjában maga a szubjektum, az én áll. Az egyéni élmények a fontosak. Az élményracionális azt jelenti, hogy az élménykeresés rendszeressé válik és szisztematizálódik. Az egyén cselekvésének fő célja az élmény maga. Az élményorientáció azonban nemcsak a szabadidőt orientálja, hanem a munkatevékenységet is, és egyre többet követel az egyén idejéből.

Az élménytársadalomban nő a választások szabadságának esélye, de ezzel együtt nő az esetlegesség is. Az egyén szabadsága nagyobb, de ez nagyobb fokú önállóságot és aktivitást is megkövetel az egyéntől. A szabadság úgy teljesedhet ki, hogy először megnövekszik a kínálat, ez után pedig a kereslet is kibővül. A hozzáférhetőség korlátai egyre inkább megszűnnek, amely hatékony áruforgalmat idéz elő (bárhon bármit meg lehet venni). Az emberek így a valóságot formálhatóként érzékelik a fogyasztásuk által.

Arra az igényre, hogy az emberek élményeiket realizálhassák, egész élménypiac épült rá, tehát egy egész szolgáltatási rendszer jött létre. Hiszen nemcsak árukat vesz az ember, hanem általuk életformákat, élményeket is. Ezt a termelési kapacitás, a keresleti potenciál és az egyre nagyobb mértékű emberitőke-beruházás, valamint az egyre

nagyobb arányú időráfordítás működteti és fejleszti. Egyre erősebb ennek a fogyasztókat élményekkel ellátó iparnak a csoportképző hatása. Ilyen piac vagy ipar épülhetett rá a számítógépes játékokra is. Azonban az élménytársadalmat bizonytalanság is övezi. A kérdés, hogy mit is akarok tulajdonképpen. Ennek a bizonytalanságnak két forrása van: a reflexiós formák nyitottsága és az élmények kiszámíthatatlansága. A bizonytalanság mellett pedig a kiábrándultság is jelen van az élménytársadalomban. Amint megveszünk valamit és használni kezdjük, vonzereje máris elhalványul. Az emberek számára a szép élmény válik fontossá, a használhatóság pedig mellékessé. További sajátosság, hogy minél inkább az élmények válnak az élet értelmévé, annál nagyobb a félelem, hogy az ember élmények nélkül marad.

Schulze úgy látja, hogy a fogyasztás összekapcsolódik az identitással is, hiszen a minket jellemző választások összességében fejezzük ki önmagunkat. Az identitás kifejezéséhez szükséges egy kiszélesedett választási tér, mely ebben a korban egy szűk területre, a fogyasztásra fókuszálódott, hisz ezzel kapcsolatos a legtöbb választási lehetőség. Az, hogy milyen élményre vágyunk, kifejezi az identitásunk, a vágyott élményt pedig a fogyasztással érhetjük el legjobban. Tehát a fogyasztás az élmények előidézésére tett kísérlet.

Az élménykeresés individuális folyamat. Azonban az élményre törekvő cselekvés társadalomszervező erővé is válik. A szerző szerint a mai élménytársadalom keretein belül kialakuló életstílusokat nem a társadalmi osztályhoz, réteghez tartozás, hanem az életkor, a műveltség és a személyes stílus határozza meg. Az azonos élménytípust realizálni törekvők csoportot alkotnak. Tehát individuális társadalomban is van szervező elv (Schulze 2000).

Schulze szerint az élmények megszerzése tehát a fő cél jelen társadalmunkban. Témám szempontjából ez azt jelenti, hogy az internet elterjedésével is olyan új élmények szerezhetők meg, amelyek úgy stimulálják érzékeinket, okozhatnak örömet, elégíthetik ki kíváncsiságunkat, hogy ki sem kell lépni a lakásunkból. Véleményem szerint a különböző korú, képzettségű és stílusú emberek (azaz a mai társadalom különböző nagycsoportjai) eltérően használják a világhálót. Az általam vizsgált csoport, az online szerepjátékosok közössége hipotézisem szerint besorolható a Schulze által kialakított öt nagycsoport struktúra (nívó-, harmónia-, önmegvalósító-, integrációs és szórakozó milió) egyikébe, mégpedig a szórakozó milióbe. Jellemzőjük, hogy nagyjából negyven évesnél fiatalabbak, alacsonyabb képzettségűek, erős ingereket keresnek, stimulációra törekednek, hogy igényeiket kielégítsék. Elsődleges perspektívájukat az én

szüksége képezi. Akciót és feszültséget igényelnek a világtól és kevésbé pontos információkat (Éber 2007). Dolgozatomban erre a kérdésre is megpróbálok választ találni.

Most azonban tekintsük át az internet rövid történetét, elterjedését, az általa felvetődő szociológiai kérdéseket, az internethasználók jellemzőit, majd ezek után rátérhetünk az online játékosokra.

## **MÁSODIK FEJEZET: AZ INTERNET: ÚJ KUTATÁSI TERÜLETEK ÉS JÓSLATOK**

A televízió megjelenése és hatása volt az, amely a társadalomtudományi vizsgálatok figyelmét az információs és technológiai kutatások felé fordította. Ugyanis ennek az új médiumnak a megjelenésével átalakult az egyének időfelhasználása, megváltozott a közgondolkodás és az egyének társadalomhoz való viszonya. Az 1990-es évek közepétől azonban az érdeklődés a gyorsan elterjedő internetre és hatásaira irányult. Sok kutató állította, hogy az internet megváltoztatja a társadalmat, azonban arról kevés megállapodás született, hogy ezek a változások milyenek. Az új médium hatásáról elhangzottak optimista, pozitív változásokat hangsúlyozó vélemények és pesszimista, utópisztikus elgondolások is. Egy dolog azonban körvonalazódni látszott: az, hogy a hatás a különböző társadalmak eltérő gazdasági, politikai és társadalmi állapotától függ (Dányi et al. 2004).

Az internet szociológiai megközelítéseit DiMaggio és munkatársai öt kérdés köré csoportosították. Ezek mentén a következő értelmezési irányok írhatók le (DiMaggio et al. 2001):

(1) Az első, hogy az internet milyen hatással lesz az emberek közötti egyenlőtlenségre. Az optimista nézőpont szerint csökken az egyenlőtlenség, mert a hátrányosabb helyzetűek az internet segítségével olcsón és könnyebben tudnak emberi tőkéhez jutni. A pesszimista nézőpont azonban egy digitális szakadékot vizionál.

(2) A második kérdés, hogy az internet használata elszigetelődéshez vagy a társadalmi kapcsolatok bővüléséhez vezet-e. A korábbi kommunikációs technológiák terén szerzett tapasztalat azt sugallja, hogy az internet felhasználók az online töltött idejükkel helyettesíthetik a funkcionálisan azonos társas tevékenységüket. Több kutatásból azonban az derült ki, hogy az internet használata vagy független a szociális interakcióktól, vagy pozitívan hat rájuk (Robinson et al. [1997, 2000], DiMaggio et al. 2001). Újabbán már azt is tudjuk, hogy az internetezők nagyobb társadalmi hálózattal rendelkeznek (Uslaner [1999], Cole [2000], DiMaggio et al. 2001). Az egyre növekvő szakirodalom azt sugallja, hogy az internet növeli a társadalmi kapcsolatokat, fokozott interakciót eredményez a családtagokkal és a barátokkal. Az internet megkönnyítheti (és olcsóbbá teszi) a nagy távolságokat áthidaló kommunikációt, biztosítva a lehetőségeket

az otthon lévő idős vagy beteg embereknek közösségekben való részvételre, és lehetővé teszi a sajátos érdeklődésű, illetve életmódú embereknek, hogy társaságot találjanak maguknak.

(3) A harmadik kérdés, hogy az internet elterjedése révén lehetőség van-e az információk könnyebb hozzáférésére és az aktívabb politizálásra, tehát elősegíti-e a demokratizálódást, vagy pedig az információ koncentrálódásának lehetünk tanúi. A legtöbb kutatás szerint a hatások egyelőre vegyesek és mérsékeltek. Jelenleg az internet inkább kiegészíti és nem leváltja a régi politikai információk forrásait. Jelentősége inkább abban rejlik, hogy összekapcsolja a hasonló politikai választókat, és nem abban, hogy mobilizálja az érdeklődést vesztett szavazókat.

(4) További kérdés, hogy a szervezetekre gyakorolt hatása vajon a hatékonyság növekedését eredményezi, vagy a munkáltatók fokozottabb ellenőrzését a beosztottaik felett? Kevés bizonyítéka van annak, hogy az internet újraformálná a szervezeti felépítéseket. A munkacsoportokon végzett kutatások azt mutatják, hogy az elektronikus kommunikáció befolyásolja az interakció stílusát és a munka folyamatát, azonban bizonytalan hogy a hatások feljavítják-e a szervezeti teljesítményt.

(5) Végül azt a kérdést járják körül, hogy az internet kultúrára gyakorolt hatására mi jellemzőbb: a kulturális demokratizálódás, az egyének kibontakozása, vagy pedig egy újabb tömegmédiium kialakulása? A korai megfigyelők a technológiát mélyrehatóan felszabadítónak találták, mely kaput nyitott az emberek kreatív energiáinak. Azonban voltak olyan kutatók, akik féltek attól, hogy az új tömegmédiia eltömegesítené az ízléseket. A problémát az jelenti, hogy nem lehet tudni, kik és milyen úton hallgatnak például interneten zenét, látogatnak múzeumi oldalakat vagy olvasnak irodalmi témákat a felhasználók közül. Azt sem tudni, hogy milyen mélységekig használják az internetet arra, hogy fejlesszék ízlésüket vagy új műfajokat fedezzenek fel. Az internet kulturális hatása felhasználói csoportonként változhat.

Ezekben a kérdésekben mind fellelhetők az optimista és a pesszimista vélemények és kutatási előrejelzések. Azonban látnunk kell, hogy ezeket is nagymértékben befolyásolja az adott társadalom szerkezete, gazdasági és politikai berendezkedése is. A szerzők azt hangsúlyozzák, hogy fontos a szociológusok számára ennek az új médiumnak a kutatása, mivel elterjedése nagyon gyors, és az emberek mindennapjait is befolyásolja. Az internet azért is egyedülálló jelenség, mert egyetlen médiumban egyesíti a kommunikáció különböző módozatait (szöveg, videó, kép, hang), amelyek a társadalmi változások különböző típusait valószínűsítik. Az is nyilvánvaló,

hogy évtizedekig befolyással lesz a társadalmak technikai és normatív struktúrájára (DiMaggio et al. 2001).

Tehát lehet sorolni pro és kontra érveket egy-egy témakör kapcsán, a kérdésekre azonban nincsenek egyelőre biztos válaszok.

Dolgozatom témája a második kérdéshez kapcsolódik, (elmagányosodás vagy egy új közösségiség jelentkezik-e a világháló elterjedésével), azonban egyértelműen én sem tudok választ adni erre a kérdésekre. Megpróbálom viszont a témát minél részletesebben körüljárni, és az online játékok komplexitásán keresztül bemutatni, hogy maga a kérdés sem ennyire egyszerű, így a válasz sem lehet csupán fekete vagy fehér.

## ***2.1 Az internet elterjedése***

Manapság az internet egyes emberek számára (főleg a fiatal generációknak) olyan adottságként tűnhet fel, akár az, hogy a csapból víz folyik, vagy, ha megnyomjuk a villanykapcsolót, akkor világosság lesz a szobában. Jelentőségük talán akkor válna világossá számunkra, ha hiányukat észlelnénk. Pedig az internet nem is olyan régen vált ilyen hétköznapi dologgá. Sőt, a világ más részein még nem ennyire természetes dolog a világhálóhoz való csatlakozás. Azonban a megjelenésével és elterjedésével egyre inkább befolyásolja a mindennapi életet, átstrukturálja az időfelhasználást, átalakítja az emberi közösségeket, új tudást, kultúrát és egyenlőtlenségeket is teremt.

Az internet története 1969-ben vette kezdetét, amikor az Amerikai Egyesült Államok Hadügyminisztériuma egy hálózatot hozott létre telefonvonalon, amelynek a neve ARPANET volt. Az elsősorban katonai célokra használt hálózathoz azonban egyre többen csatlakoztak, például oktatási és kutatási intézmények, műholdas hálózatok, majd az 1990-es években nagyobb számítógépes kereskedelmi szolgáltató központok (ITTK 2007b).

## ***2.2 Magyarország és az internetkultúra***

A magyar internetkultúra igazi kezdetét talán azért érdemes 1990-re datálni, mert ekkor kezdték el üzemeltetni az első .hu szervert. Ezt a kezdeti időszakot (1990-1995) még a működtetés kihívása jellemezte, és az internet használata még egy szűk réteg számára elérhető, mondhatni szubkulturálisnak tekinthető (ITTK 2007b).

Az 1995 és 2000 közötti időszakban az online tartalom növekedése mellett a felhasználók köre és az online tartalom is bővült, de mindenekelőtt az offline kultúra elemeivel: a digitalizálás szerepe volt a legjelentősebb. Az internet-hozzáférés tehát

egyre elterjedtebb, azonban az internet drága és lassú is. Az eddig szubkultúra jellegű felhasználói tábor azonban kiszélesedik, az egyetemisták is egyre inkább beletartoznak ebbe a körbe. Lassan megjelennek a szórakoztató tartalmak, és újdonság a chatelési lehetőség. 1997-ben jelent meg az első magyar ingyenes levelezőszolgáltatás, amely a mai napig elég népszerű, a Freemail. Az ország leglátogatottabb nyitóoldala, a Startlap pedig 1999-ben indult el.

A magyar internetes kultúra harmadik korszakának (2000-2004) jellemzője, hogy az internet árának csökkenése és a kínálat bővülése miatt a szolgáltatás egyre inkább elterjedt. Nőtt a szélessávú kapcsolatok száma, a Web 1.0 virágkorát éli. Egyre inkább nyomás nehezedik azokra, akik nem használják az új technikai eszközöket: a mobiltelefont és az internetet.

A 2004-2008-as negyedik korszak a „többségi kultúrává válás küszöbén” nevet kapta, hiszen nagymértékű növekedés figyelhető meg az internetezők számában. Azonban a bővülés nemcsak mennyiségi, hanem minőségi is, hiszen egyre többen használnak szélessávú internetet. Már nem csak az értelmiségi fiatalok és szakértők sajátja ez a virtuális tér. Jellegzetessége ennek a korszaknak a Web 2.0, a közösségi oldalak megjelenése, amelyen már nem csak fiatalok regisztrálják magukat. A mobil internet és a harmadik generációs mobiltelefonok pedig lehetővé teszik, hogy ne csak otthonunkban legyünk felcsatlakozva a világhálóra (ITTK 2007b).

Kérdés, hogy az azóta eltelt pár évben tényleg többségi kultúrává vált-e az internetes kultúra? Tekintsük át röviden a mai hazai és nemzetközi trendeket, amely az internet elterjedtségére vonatkozik!

### **2.3 Az internet ma**

Az Internet World Stat 2010-es adatai alapján (IWS 2010b) a világon internetezők száma közel kétmilliárd fő (1966 millió). Tehát a föld lakóinak 28,7%-a használ internetet. A 2000-es adatokhoz képest ez egy robbanásszerű növekedést jelent, azonban azt is látni kell, hogy a világ lakosságának legnagyobb része még ma sem fér hozzá az internethez.

Az internethasználók számát tekintve (1. táblázat) Ázsia áll az élen, öt követi Európa, majd Észak-Amerika. Azonban ha a 100 főre eső internetezők (penetráció) arányát tekintjük, más helyzet tárul elénk. Ebben a listában Észak-Amerika áll a dobogós helyen (77,4%), Óceánia a másodikon (61,3%), majd Európa (58,4%) a harmadik helyen. Afrikában 100-ból kevesebb, mint 11 internethasználó található. Az



élen álló régiók a világ népességének alacsony százalékát adják, azonban az internetezők aránya ezekben a legnagyobb. Ázsiában a népességnek csupán 21,5%-a, a Közel-Keleten 29,8%-a, Latin-Amerikában pedig a népesség 34,5%-a internetezik.

Az internet 15 éve még csupán egy szűk réteg számára volt elérhető, az is legfőképp az Egyesült Államokban. Amíg 1996-ban 60-70 millió internetezőt regisztráltak, amely a világ népességének 1,7%-át tette ki, addig egy év múlva elérte a százmilliós nagyságot. Az 1997-2007-es adatokat vizsgálva elmondható, hogy az internetezők száma lineárisan növekedett és évente nagyjából százmillióval. Tehát egyre több országban jelent meg és egyre nagyobb rétegek számára vált elérhetővé a világháló.

Tíz év alatt (2000-2010) a felhasználók növekedésének aránya közel 445%, amely valóban egy robbanásszerű elterjedést mutat. Afrikában, a Közel-Keleten és Latin-Amerikában a legnagyobb a növekedési arány. A fejlett térségek és országok internethasználóinak növekedése valószínűleg már csak igen lassan, vagy már nem is várható. Ennek oka, hogy a nem internetezők ezen országok leginkább hátrányos helyzetben élő társadalmi csoportjai közül kerülnek ki, akik elérése egyre nehezebb (ITTK 2007a).

**1. táblázat: A világ internethasználói régióként (2000–2010, %)**

<b>Régiók</b>	<b>Népesség (2010)</b>	<b>Internet- használók száma (2000)</b>	<b>Internet- használók száma (2010)</b>	<b>Penet- ráció</b>	<b>Növeke- dés aránya (2000- 10)</b>	<b>Felhasz- nálók aránya</b>
Afrika	1.013.779.050	4.514.400	<b>110.931.700</b>	10,9%	2.357,3%	<b>5,6%</b>
Ázsia	3.834.792.852	114.304.000	<b>825.094.396</b>	21,5%	621,8%	<b>42%</b>
Európa	813.319.511	105.096.093	<b>475.069.448</b>	58,4%	352%	<b>24,2%</b>
Közel- Kelet	212.336.924	3.284.800	<b>63.240.946</b>	29,8%	1.825,3%	<b>3,2%</b>
Észak- Amerika	344.124.450	108.096.800	<b>266.224.500</b>	77,4%	146,3%	<b>13,5%</b>
Latin Amerika/ Karibi térség	592.556.972	18.068.919	<b>204.689.836</b>	34,5%	1.032,8%	<b>10,4%</b>
Óceánia/ Ausztrália	34.700.201	7.620.480	<b>21.263.990</b>	61,3%	179%	<b>1,1%</b>
Összesen	6.845.609.960	360.985.492	<b>1.966.514.816</b>	28,7%	444,8%	<b>100%</b>

Forrás: IWS (2010b)

Az internet tehát szinte az egész világot behálózza. Nagyobb különbségek azonban az áraban és gyorsaságában mutatkoznak meg.

Hazánk bekapcsolódását az internetes világba a 2. táblázat mutatja (ISW 2010a). Amíg 2000-ben a magyar lakosságnak csupán a 7%-a volt internethasználó, addig 2007-ben ez az arány közel 35%-ra emelkedett, 2010-re pedig a lakosság több mint fele, pontosan 61,8%-a tekinthető internethasználónak.

**2. táblázat: Az internet terjedése Magyarországon (2000–2010)**

	Népesség (fő)	Internethasználók száma (fő)	Internethasználók aránya (%)
2000	<b>10.174.853</b>	<b>715.000</b>	7%
2007	<b>10.037.768</b>	<b>3.500.000</b>	34,9%
<b>2010</b>	<b>9.992.339</b>	<b>6.176.400</b>	61,8%

Forrás: IWS (2010a)

## ***2.4 A magyar internetezők***

Egy 2008-as kutatás szerint (Csepeli, Prazsák 2010), amelyet a 15 évnél idősebb magyar népesség 1000 fős reprezentatív mintáján végeztek, a többség mindennapi életének része az internet. A válaszadók 64%-a minden nap használja az internetet, 27% hetente többször, és csupán 9% azok aránya, akik csak hetente egyszer vagy ritkábban csatlakoznak a világhálóra. Többségük (59%) 20 óránál több időt töltött internetezéssel a felmérést megelőző hónapban, 28%-uk pedig 5-20 órát töltött ezzel a tevékenységgel.

A kérdőívben 57 internetes tevékenységet soroltak fel a kutatók, amelyből a válaszadóknak ki kellett választaniuk, hogy melyeket végezték az elmúlt egy hónap során az interneten. (Az 57 változó mindegyike kétértékű volt, tehát azt mutatta, hogy a válaszadó végezte-e az adott tevékenységet, vagy sem.) A vizsgálat során nem meglepő módon kiderült, hogy aki hosszabb időt tölt el az internetezéssel, az több tevékenységet is folytat azon. A megkérdezettek közül 40% adott igenlő választ az online játékok játszására, és 19% az igen válaszok gyakorisága a kollektív játékokban való részvételre. Az 57 világhálón végezhető tevékenységet főkomponens elemzés alapján 6 dimenzióba sorolták (végül csak 51 változóra terjedt ki az elemzés, mert 6 változó nem bizonyult relevánsnak a főkomponensek létrehozásánál – ezek között található az online játékok játszása változó is).

Az *informálódás főkomponens* tartalmazta a szakmai, kulturális és gazdasági, egészségügyi információk keresésének tevékenységét, az információkeresést árukról és szolgáltatásokról, utazási és szállodai információk megtekintését, szakmai cikkek

olvasását, online hírportálok olvasását és időjárásról való tájékozódást. Az *üzleti szolgáltatások igénybevétele* főkomponens egyaránt tartalmazott üzleti és nem üzleti szolgáltatásokat is (pl. repülőjegy-rendelés, szállodai szobafoglalás, banki szolgáltatások igénybe vételét, de könyv- vagy élelmiszer vásárlást, múzeumi jegyrendelést is). Az *ügyintézés dimenziójába* a hivatalos és tanulmányi ügyek intézése, a hivatalos képzés és munkavégzés, valamint az adóbevallás tartozott. A *kommunikáció és tanulás főkomponense* a következőkből állt: skype használata, telefonálás és videokonferencián való részvétel, valamint webkamerával készített felvételek készítése és küldése. A *web 2.0 főkomponensbe* 13 változó került. A változó inkább az online kommunikáció technikailag meghatározottabb elemeit foglalta magába (pl. chat, videoblog nézése, készítése, blogírás, szoftverek letöltése, kollektív játékokban való részvétel, filmnézés, rádióhallgatás). Tehát ezen tevékenységek végzéséhez nagy teljesítményű számítógép és gyors internetkapcsolat szükséges. A *szerencsejáték és szórakozás főkomponens*t a szerencsejáték, kártyázás, pornófelvételek nézegetése, meshallgatás, társkeresés és múzeumlátogatás alkották.

Ezek után az online magatartás egyes dimenziói szerint csoportosították a válaszadókat klaszterelemzéssel, így a hat főkomponens alapján öt csoportba lehetett besorolni a megkérdezetteket (3. táblázat).

**3. táblázat: Az internethasználat típusai szerint elkülöníthető csoportok (klaszterközpontok)**

Főkomponensek	Internethasználói típusok (klaszterek)				
	Infor- málódók	Rejtőzködők	Extenzív felhasználók	Tanulók	Befogadók
Informálódás	0,52	-1,08	0,67	0,11	0,92
Üzleti szolgáltatások igénybevétele	-0,3	-0,53	1,83	-0,34	0,78
Ügyintézés	-0,21	-0,71	1,08	0,12	1,37
Tanulás és kommunikáció	-0,31	-0,76	1,08	1,03	0,72
Web 2.0	-0,46	-0,48	1,68	0,9	-0,1
Játék és szórakozás	-0,28	-0,35	2,17	-0,02	-0,15
Elemszám (százalék)	285 (28,5%)	313 (31,3%)	76 (7,6%)	182 (18,2%)	144 (14,4%)

Forrás: Csepeli, Prazsák 2010, 80. oldal

A *rejtőzködők* (31%) adják a minta legnagyobb részét, akik azonban, ahogy a táblázatból is látszik, nem igazán élnek az internet lehetőségeivel. Az *informálódók* (29%) csoportját az információgyűjtés jellemzi, azonban a többi internetes lehetőséget nem használják, leginkább pedig a web 2.0 dimenzióba tartozó tevékenységeket utasítják el. A *tanulók* (18%) leginkább az online kommunikációt részesítik előnyben, de intenzíven használják a web 2.0 alkalmazásokat is. A szerzők szerint a tanulók nem pusztán tartalmakat fogyasztanak, hanem készségeket is elsajátítanak, így fogyasztókból tartalmak előállítói is válnak. A *befogadókra* (14%) jellemző az online ügyintézés, informálódás és tanulás, de üzleti szolgáltatásokat is igénybe vesznek. Azonban ők nem előállítók, megelégednek az interneten készen talált lehetőségekkel. Nem az interneten szórakoznak, és a web 2.0 alkalmazásokat sem használják. Az *extenzív felhasználók* (8%) pedig az internet lehetőségeit szinte mindenre felhasználják, az online informálódás területét hanyagolják kissé.

Témám szempontjából különösen érdekesek az internetes játékokkal kapcsolatos adatok. A kutatók mérték, hogy az internethasználók milyen gyakorisággal játszanak a virtuális világban (számítógépen, interneten és egyéb elektronikus eszközökön). A 4. táblázatból látszik, hogy a legtöbben számítógépen játszanak, legkevesebben pedig elektronikus eszközön.

**4. táblázat: A digitális játékokban való részvétel gyakorisága (2010, %)**

	Milyen gyakran játszik...		
	számítógépen?	interneten?	elektronikus eszközön (mobiltelefon, nintendo, playstation)?
naponta	15	14	11
hetente többször	17	18	10
hetente legalább egyszer	21	22	16
havonta	10	15	10
ritkábban, mint havonta	9	17	8
soha	28	14	45

Forrás: Csepeli, Prazsák 2010, 97. oldal

A szerzők összefüggést találtak az internethasználat jellegzetességei, a virtuális térben történő játékok gyakorisága és a használt játékok száma között. A tanulók csoportja az, amelyben sokféle játékkal és gyakran játszanak. Az extenzív felhasználók, mivel

kiterjedten használják az internet lehetőségeit, az online játékokat sem vetik meg. Meglepő lehet, de a rejtőzködők is ebben a tevékenységben lelhetnek önmagukra. Akiket kevésbé vonzzanak a digitális játékok, azok az informálódók, de a befogadók határolódnak el leginkább ezektől.

A gyakran internetezők gyakrabban játszanak digitális játékot, mint akik csak ritkán neteznek. A digitális játékokkal való elfoglaltság és az iskolai végzettség közötti szignifikáns összefüggés szerint minél alacsonyabb valaki iskolai végzettsége, annál biztosabb, hogy játszik. E mögött valószínűleg az életkori hatás van, hiszen a játékosok között sok a tanuló, akiknek az iskolai végzettsége még koruknál fogva alacsony. A játékosok családi állapotát tekintve az élettársi kapcsolat és a szingliség kedvez a digitális játékok használatának. Gazdasági aktivitás szerint a tanulók játszanak leggyakrabban, majd őket követik a munkások. A diplomás beosztottak azok, akik leginkább kerülnek ezt a fajta tevékenységet.

Fontos eredmény, amelyet ez a vizsgálat is megerősített, hogy az internethasználók társadalma az *életkori csoportok* mentén tagolódik. Egy fordított szocializációs folyamatról is beszélhetünk, amely szerint a fiatal korosztályok segítenek az idősebbeknek a számítógépes és az internetes ismeretek elsajátításában. Az életkor növekedésével csökken azok aránya, akik önállóan, segítség nélkül tanulják meg ezeket az ismereteket, valamint azoké, akik az iskolai oktatásban vagy barátoktól jutnak ezekhez a készségekhez. A negyven éven felüliek („digitális bevándorlók”) között pedig szignifikánsan nagyobb arányban fordul elő az, hogy a gyermekeik segítenek ezen tudások elsajátításában. A fiatalok, azaz a „digitális bennszülöttek” azonban nemcsak többet tudnak a számítógépről és az internetről, hanem többet és változatosabb módon is használják azokat (Csepeli, Prazsák 2010).

## ***2.5 Egyetemisták és az internet***

Az egyetemista fiatalok életében is fontos szerepet játszik az internet. Ha végiggondoljuk, az egyetemre való felvétel után nélkülözhetetlenné válik a tanulmányuk során a világháló. Az egyetemisták a felsőoktatási intézmények internetes tanulmányi rendszerein keresztül vehetik fel tantárgyaikat, vizsgáikat. Rendelkezniük kell e-mailcímmel, amelyen keresztül konzultálhatnak tanáraikkal, interneten küldhetik el szemináriumi dolgozataikat, és a legfrissebb információkról is a világhálón értesülhetnek. Természetesen ezen keresztül szervezhetik meg az esti bulikat, vagy órák után (órák helyett) kereshetnek maguknak szórakozást és kikapcsolódási lehetőséget.

A Regionális Egyetem Kutatócsoport végzős egyetemista hallgatók számítógép- és internet-használati szokásairól folytatott kutatása (Herczegh 2006) szerint a hallgatók sem a számítógép-használatot, sem az internet-használatot nem tekintik társas tevékenységnek. Az internetezők valóban egyedül ülnek le számítógépük elé, azonban korántsem töltik magányosan az időt, hiszen a levelezőrendszerek, chat szobák, fórumok, online játékok alkalmat adhatnak a társas tevékenységekre.

A kutatás szerint azonban eltérés van a két nem internethasználata között. A fiúk 43%-a internetezik naponta, szemben a lányok 22%-ával (5. táblázat). A világhálót letöltésre is inkább a fiúk használják. Különbség van a számítógép mint szórakozási, kikapcsolódási forma használatában is. Ugyanis a lányok például a filmnézésre kevésbé használják a számítógépet, mint a fiúk. Témám szempontjából fontos információ, hogy a számítógépes játék is a fiúk privilégiuma.

**5. táblázat: Számítógépes játék gyakorisága (2006, %)**

%	Lányok (N=553)	Fiúk(N=286)
Nem használja	42,8	14,1
Naponta	3,3	19,4
Hetente többször	7,2	19,4
Hetente	13	20,1
Havonta többször	9,1	9,2
Havonta	16,7	8,1
Évente	6,3	7
Válaszhiány	1,6	2,7
Összesen	100	100

Forrás: Herczegh 2006, 331. oldal

Ahogy az 5. táblázatból is látszik a válaszadó lányok majdnem 43%-a nem használja játékra a számítógépet, miközben a fiúknál ez rendszeres tevékenységnek számít (közel 60%-uk játszik heti rendszerességgel vagy gyakrabban). Azonban ez a tevékenység olyan, amely speciálisabb számítógépes tudást és érdeklődést követel meg, amely a férfiakra inkább jellemző.

## HARMADIK FEJEZET SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK

### 3.1 A játékok csoportosítása

A számítógépes játékoknak csupán egy szegmensét jelentik az interneten keresztül is játszható, azaz online játékok. A számítógépes játékokat csoportosíthatjuk például megjelenítésük szerint: szöveges (mint például a visual novel) vagy grafikus megjelenítésű, valamint műfajuk szerint úgy, mintha filmeket kategorizálnánk.

(1) Műfajukat tekintve lehetnek *akciójátékok*, amelyek például gyors reflexeket, pontosságot és időre végrehajtható feladatok megoldását követelik a felhasználóktól. Ilyenek a leginkább ismert „verekedős” vagy „lövöldözős” játékok, mint például a Mortal Combat, Street Fighter II, vagy az „első nézetű lövöldözős játékok” (FPS azaz First-person shooter), például a Call of Duty, Doom, Unreal Tournament.

(2) A *kalandjátékok* kevésbé agresszívak: a játékosnak a főhőst alakítva képzeletét és tudását kell bevetnie különböző rejtvények megoldásában és rejtélyek felderítésében, amelyek egy történeten keresztül bontakoznak ki. Így a játékos sikeressége kevésbé a gyors reflexeken múlik. A történet során a játékos mint egy puzzle darabkáit, úgy ismeri fel a különböző nyomokat, és ezek kirakásával haladhat tovább a cselekményben (például Broken Sword, Discworld).

(3) A *stratégiai játékokban* a győzelmet kellő összpontosítással, tervezéssel, ahogy a műfaj nevében is fellelhető, stratégiával tudjuk elérni (például Age of Empire, Starcraft).

(4) A *szimulációs játékok* általában a valóság egy szeletét próbálják meg felidézni, amelyben például kipróbálhatjuk magunkat autóversenyzőként (Formula 1, Nascar), pilótaként vagy egy olyan közösség tagjaként, amelyben a játék célja a többi „mesterségesen létrehozott emberrel” kialakított társas interakciók végrehajtása (The Sims).

(5) A *szerepjátékokban* (RPG azaz role-playing game) a képernyő előtt ülő személy magára ölti egy elképzelt karakter szerepét (a kiválasztott karakterek általában különböznek képességeik szerint), mely segítségével kalandozik, így halad előre egy meghatározott történet szerint (ilyenek például a Diablo, vagy a Final Fantasy sorozat).

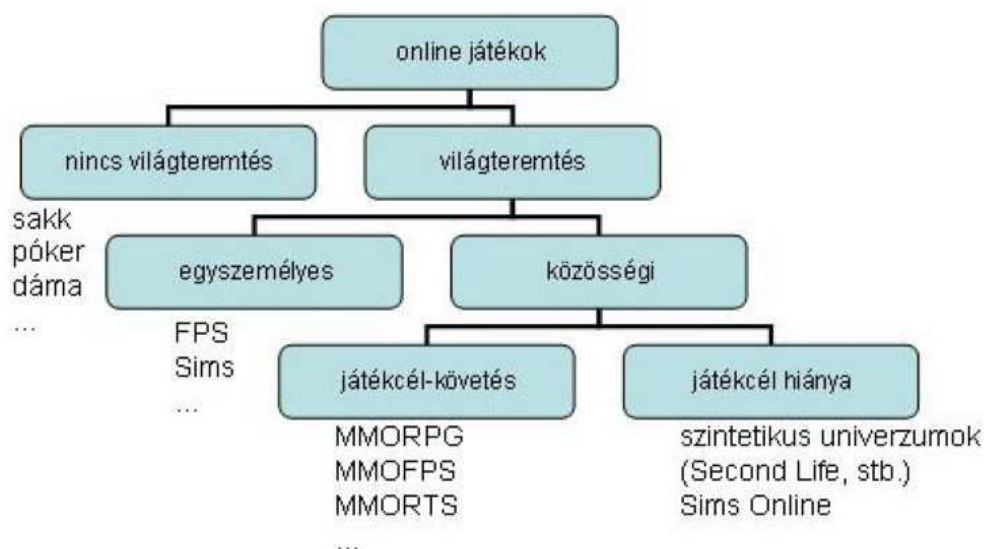
Ezekon kívül megtalálhatók természetesen a műfajok között logikai, ügyességi játékok, olyan speciális témájúak, mint a horror- vagy sportjátékok, de a hagyományosabb társas- és kártyajátékok is.

Míg a legtöbb videojáték célja a szórakoztatás, sokat terveztek más célokra is, amelyek szerint tovább csoportosíthatók ezek a játékok. A célok keresztülmetszik az előbb felsorolt műfajokat, hiszen a játékok bármelyik műfajban lehetnek eltérőek céljuk szerint. A teljesség igénye nélkül lássunk ebből is néhányat. Van, amelyiket a reklámozás vagy egy-egy termék népszerűsítése céljából készítenek, vannak, amelyek oktató jellegűek és a használók készségeit fejlesztik. Találhatók elektronikus sportjátékok, amelyek inkább a szakmai közönségnek szólnak, és amelyen keresztül gyakorolhatják a sportáguk különböző kihívásait. De léteznek ezeken kívül például művész-játékok, amelyek által valami újat alkothatunk, vagy a felnőtt közönséget megcélzó, szexuális tartalmú játékok.

### 3.2 Az internetes játékok típusai

Az internetes, azaz az online játékok ugyanígy kategorizálhatók a fentiek szerint, azonban másféle tipizálásukról is szót kell ejtenünk. Kömlödi Ferenc (2008) a következő típusait határozta meg az online játékoknak (1. ábra).

1. ábra: Az online játékok családfája



Forrás: Kömlödi (2008)

Kömlödi kategorizációjának alapja a virtuális világ építésében való részvétel. Az olyan internetes játékok, mint a póker, dáma, bridzs, sakk, stb. a valóságban létező játékokat



másolják, hiszen ezeket a való életben alkották meg, szabályaikat ott alakították ki, és ezeket ültetik át a tervezők egy virtuális térbe, amely a képernyőn keresztül két- vagy háromdimenziós formában jelenik meg. Ezekben a világépítésekben a játékosok nem vesznek részt, nem tesznek hozzá semmit a játékhoz, az előre meghozott szabályok szerint működnek, mint a fizikai valóságban.

Az internetes játékok másik csoportjába azok tartoznak, amelyekben a játékosoknak lehetőségük van a játékot befolyásolva az eseményeket alakítani, tehát a készítőkön kívül maguk is részt vesznek a világteremtésben. Ezek tovább bonthatók aszerint, hogy a játék egyedül (egyszemélyes), vagy más emberekkel együtt játszható (közösségi). Tipikus példa az előbbire a fentebb már említett FPS (first person shooter) játéktípus, azaz a belső nézetű lövöldözős játék vagy a The Sims. Ez utóbbiban a játékos részt vehet egy szimulált közösségi életben, de amíg nem egy másik játékkal lép kapcsolatba ebben a virtuális térben, hanem a többi mesterséges „robottal”, addig ebbe a típusba sorolható.

A közösségi játékok olyan „számítógépes szimuláció-alapú, többszemélyes grafikus környezetben helyezkednek el, amelyben a felhasználók az őket megjelenítő avatárokat<sup>2</sup> által lépnek interakcióba egymással” (Kömlödi 2008). Ezeknek további két csoportja között a különbség abban fogható meg, hogy létezik-e a játéknak célja vagy sem. Némely virtuális világot, vagy Kömlödi kifejezésével *szintetikus univerzumot* úgy alkotnak meg a készítők, hogy abban nincs központi cselekmény, nincs egy kitalált történet, amelyet végig lehet követni és alakítani a játék során, csupán a világépítés zajlik, és interaktivitás van a játékosok között. A felhasználók nem versengenek pontokért, nincsenek elérhető szintek, ezáltal nem lesznek győztesek, sem vesztesek. Mindenki azonos feltételekkel jelenik meg a világban, amelyben saját szórakoztatásukra tevékenykedhetnek. Nem a verseny és a megmérettetés a fő cél. Ilyenek például a The Sims Online változata, vagy a Second Life. A közösségi játékok másik ágába tartoznak a manapság egyre nagyobb népszerűségnek örvendő MMORPG-k (internetes szerepjátékok), MMOFPS-ek (a belső nézetű lövöldözős játék online változatai) és MMORTS-k (online valósídejű stratégiai játékok - *massively multiplayer online real-*

---

<sup>2</sup> Az avatár kifejezés a szanszkrit avatára szóra vezethető vissza, melynek jelentése „földreszállás”, azaz a halandó világba való leereszkedés. A hinduizmusban egy halhatatlan lény inkarnációja, megtestesülése. A számítógépes játékokban a játékos virtuális térbeli megjelenítését nevezik így, amelyen keresztül tevékenykedhet a létrehozott mesterséges valóságban. Gyakran szinonimájaként használják a karakter elnevezést. (Ordovics)

*time strategy game*) amelyek a fentebbivel ellentétben rendelkeznek célkövetéssel. (Kömlödi 2008)

### **3.3 Mi az MMORPG?**

A rövidítés a következő kifejezést takarja: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, amelynek jelentése nagyszámú játékos egyidejű részvételével interneten keresztül játszható szerepjáték. A tervezők létrehoznak a virtuális térben egy világot, metaverzumot, vagy, ahogy Kömlödi fogalmaz egy szintetikus univerzumot, amelyet az alkotók és a felhasználók is megtöltenek tartalommal (például végrehajtandó küldetésekkel, közösségi eseményekkel). A világ fontos részét képezik továbbá az univerzumot szabályozó „mesterséges intelligencia-entitások”, vagyis a „robotok”. A képlet tehát a következő: *szintetikus univerzum + tartalom + MI = MMORPG* (Kömlödi 2008).

Az MMORPG-kre jellemző egyrészt a közös tér, amelyben a játékosok egyszerre lehetnek jelen. Ezek az univerzumok azonban nem lehetnek akkorák, hogy egyszerre több millió felhasználót is kezeljenek, így a játék általában több szerverre van osztva. A grafikus megjelenés alkalmas egy világ illúziójának keltésére, így könnyebben beleélhetik magukat az avatárjaik szerepébe a játékosok. A felhasználók közvetlenül léphetnek kapcsolatba egymással és a világgal, kommunikálhatnak, együttműködhetnek vagy éppen küzdhetnek egymással. Ezek a világok általában bátorítják is a társas kapcsolatok kialakulását. Az interaktivitás lehetőséget ad a játékosoknak arra, hogy módosíthassák, fejleszthessék a metavilágot, így hatással lehetnek egymásra és a világra. Az állandóság kritériuma azt biztosítja, hogy az univerzum akkor is megmarad és alakul tovább, hogyha a játékos elhagyja azt (Bánlaki, Buzinkay 2008).

### **3.4 Az online szerepjátékok kialakulása**

Az MMORPG műfaj eredete többféle játéktípusra vezethető vissza. Egyrészt a hagyományos papír alapú szerepjátékok, másrészt az ezekből kialakult internetes szövegalapú szerepjátékok, harmadrészt az offline, azaz nem interneten játszható RPG-k tekinthetők előzményének.

Az asztali, vagy hagyományos szerepjátékokat (angolul pen & paper RPG) úgy képzelhetjük el, mint egy „társasjátékot”, amelyben egy mesélő alakítja a történetet, a játékosok pedig egy-egy karakter szerepébe bújva cselekednek egy adott

szabályrendszer szerint, amely általában vaskos szabálykönyvekben van lefektetve. Az elmesélt világ és az eljátszott karakterek nagyon sokfélék lehetnek (a hagyományos RPG-n belül is megtalálhatók különböző műfajok, például sci-fi, horror, történelem). A játékosoknak általában együtt kell megoldaniuk az eléjük gördülő akadályokat és talányokat. A mesélő „irányítja” a nemjátékos karaktereket, leírást ad a környezetről, az aktuális szituációról, a megoldandó problémákról, majd a szerepjátékosoknak a „*Mit teszel?*” kérdésre felelve el kell magyarázniuk, hogy játékbeli önmaguk (például egy tolvaj, vadász, mágus, vámpír) mit cselekedne az adott helyzetben. A mesélő ezután reagál az aktuális akciókra, és tájékoztatja a szereplőket, hogy mi történt a végrehajtott cselekedeteik után. Az akciók során aktiválható képességek sikerességét és például a harcok pontértékeit kockadobással számolják ki. A történetek során az alakított figurák újabb képességeket sajátíthatnak el, tapasztaltabbá válhatnak, és hozzájuthatnak különböző értéktárgyakhoz is. Ilyen játékok például a M.A.G.U.S., Dungeons and Dragons vagy a Vampire: The Masquerade (Bánlaci, Buzinkay 2008).

Ezeket később interneten keresztül is játszhatták a játékosok, miután adaptálták őket számítógépre. A mesélő szerepét ekkor már a gép veszi át, a játékosok dobókockával történő akcióinak pontszámításait szintén a számítógép véletlenszerűen generálja. Az automatizmusok tartalmazzák a hosszú szabálykönyveket, szabályozzák a játékosok között esetlegesen létrejött konfliktusokat. Ilyenek a hálózatban játszható szövegalapú szerepjátékok, mint például a MUD (*Multi-User Dungeon* vagy későbbi variációkban a *Multi-User Dimension*, *Mult-User Domain*), azaz a „több résztvevős várbörtön (dimenzió vagy tartomány/uradalom)”. Ezek még csak szöveges alapon felépülő virtuális világok, azaz a szereplők semmilyen grafikus megjelenítést nem látnak képernyőjükön (Odrovics 2008).

Végül az MMORPG-k előzményének tekinthetők az offline, azaz nem interneten játszható szerepjátékok, amelyek kiválóan felépített világában általában egyedül kalandozhat a szerepjátékos, azonban ez a virtuális tér már grafikusan megjelenített. Eleinte csupán kétdimenziós, majd a technikai fejlődés eredményeképp háromdimenziós térben is mozoghatnak az avatárok. Jellemzőjük viszont, hogy az asztali szerepjátékokban, és a MUD-okban megszokott szabad cselekvés helyett a karakterekkel egy viszonylag kötött, lineáris történeten haladhatunk végig. Később a számítógépek hálózatba csatlakoztatásával lehetővé vált, hogy több karakter egyszerre kalandozzon a metavilágban, majd az internet segítségével az egymástól fizikailag távol

levő szerepjátékosok is játszhattak egymással. Az első ilyen játék a Neverwinter Nights volt (Odrovics 2008).

Tehát ezek tekinthetők az MMORPG-k előzményeinek, amelyek kialakulását a technika fejlődése tette lehetővé. Kiemelt szerepet játszik a mesélő szerepét, jól felépített grafikus világot képez, amely tartalmazza a játékra vonatkozó szabályokat. Az avatárok egyre több és szabadabb akcióra és cselekvésre képesek, interakcióba léphetnek egymással és módosításokat hajthatnak végre a világon, valamint a történetek sem feltétlenül követik a lineáris vezetést.

## NEGYEDIK FEJEZET

### WORLD OF WARCRAFT, A HADMŰVÉSZET VILÁGA

Szakedolgozatomban a World of Warcraft (röviden WoW) nevű játékkal és játékosával foglalkozom. A játék stílusa tehát MMORPG, a Blizzard Entertainment 2004-ben megjelent internetes szerepjátéka, amely a nagy sikerű Warcraft (1994) sorozat történetét folytatja. A játékosok egy középkori fantáziavilágban kalandozhatnak, amely nagyjából hasonlít J.R.R. Tolkien munkáira, talán abból ismerheti a szélesebb közönség.

A használata nem ingyenes. A játékszoftver megvétele után (amelyhez eddig összesen három kiegészítő lemez készült: The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm (2010)) elő kell fizetni a játékra, amely havi 12,99 euró, azaz körülbelül 3500-4000 forint kiadást jelent. A havidíjat előre kell rendezni átutalással vagy a boltokban megvásárolható „gamecard” segítségével, amely leginkább a feltöltős telefonkártyához hasonlítható. Utóbbival pár havi játék is megvásárolható.

Dolgozatom tárgyául azért a World of Warcraftet választottam, mert a jelenlegi kb. 12 millió előfizetőjével a világ legnépszerűbb MMORPG-je (Blizzard 2010). Viszont az előfizetők száma csupán becsülhető, az, hogy valójában hányan hódolnak ennek a tevékenységnek, nem tudható biztosan. (Tehát például egy előfizetést több játékos is használhat, vagy eléggé elterjedtek az úgynevezett „tört szerverek”, amelyeken nem kell fizetni a játékért – egyébként mindkét megoldás illegális.) A Warcraft sorozat népszerűségét mutatja az is, hogy egyéb játékok (társasjátékok, gyűjthető kártyajátékok) és könyv formájában is megtalálhatók, valamint a játékon alapuló film forgatását is tervezik a közeljövőben.

Tehát ahhoz hogy valaki be tudjon lépni a World of Warcraft virtuális világába, először meg kell vásárolnia a játékot, majd rendszeresen elő kell fizetnie rá. Ezután kiválaszthat egy szerveret (*realm*), amelyen játszani szeretne, és ezen maximum 10 karaktert indíthat. Egy előfizetéssel (*account*) pedig összesen maximum 50 karakterrel játszhatunk. Európában angol, spanyol, francia, német vagy orosz nyelvű szerverek közül lehet válogatni, amelyek azt szabják meg, hogy a játék nyelve és a játékosok által beszélt fő nyelv milyen. Tehát magyar nyelvű szerver egyelőre nincs, azonban léteznek olyan szerverek, ahol nagy a magyar szerepjátékosok aránya.

Ezután következik a karakternek, az avatárnak a megalkotása. A játékban választani kell, hogy valaki a történet szerint a két harcban álló frakció közül melyik

oldalhoz kíván csatlakozni (az *Alliance*, azaz a Szövetség, vagy a *Horde*, azaz a Horda oldalára). Ezután kiválaszthatja virtuális énje faját, így a Szövetség oldalán lehet: ember (*Human*), törp (*Dwarf*), árnyelf (*Night Elf*), gnóm (*Gnome*), draenei (*Draenei*), worgen (*Worgen*); a Horda oldalán pedig: ork (*Orc*), troll (*Troll*), tauren (*Tauren*), élőhalott (*Undead*), vérelf (*Blood Elf*), goblin (*Goblin*). A faj kiválasztása után, meghatározhatja annak kasztját: harcos (*Warrior*), lovag (*Paladin*), tolvaj (*Rogue*), boszorkánymester (*Warlock*), druida (*Druid*), mágus (*Mage*), sámán (*Shaman*), vadász (*Hunter*), pap (*Priest*), halállovag (*Death Knight*). Végül kiválaszthatja a nemét és kinézetét. A karakter kasztja azért különösen fontos, mert amíg a többi jellemző legfőképp a kinézetet, addig a kaszt a karakter képességét befolyásolja, azaz hogy a játékos milyen harci technikákat és varázslatokat alkalmazhat.

Ezt követően beléphetünk a virtuális térbe, amelyben a tervezők megalkották a Warcraft világot, különböző földrészekkel, településekkel. A városok a WoW gazdasági, kulturális és szociális központjai: található itt postaszolgálat, kovács, kereskedő, fogadó. A legnagyobb központok a fajok fővárosai, amelyek rendelkeznek olyan további szolgáltatásokkal, amelyeket a közönséges kisvárosok és táborok nem képesek nyújtani. Található itt aukciós ház, bank, a legképzettebb foglalkozás- és kaszttanítók, fegyvermester, arénamester, sőt még fodrászat is. A játékosok általában ezen központok körül tömörülnek. A világban továbbá kalandozhatunk, ismerkedhetünk, pénzt gyűjthetünk, virtuális aranyunkért különböző eszközöket, felszereléseket vehetünk, utazhatunk és több földrészt is felderíthetünk. A játékban különböző küldetéseket hajthatunk végre, amellyel a karakterünk tapasztalati pontjait (*XP*, azaz *experience point*) gyarapíthatjuk, így fejleszthetjük. A jelenleg elérhető legmagasabb a 85. szint. Azonban, ha elértük ezt a szintet, akkor sem lesz vége a játéknak, sőt, ez után kezdődik az igazi csapatjáték, amelyben egy vagy több játékos segítségével növekedik a küldetés végrehajtásának sikeressége, vagy könnyebb az erősebb ellenség legyőzése. A „parti” (*party*) során minimum kettő, maximum öt karakter alkot egy csapatot, azonban a portyák (*raid*) alkalmával akár negyven fő is részt vehet egy-egy feladat végrehajtásában. A közös célok eléréséhez pedig hosszú, összehangolt munka szükséges. Csapatot a legkönnyebben úgy tudunk alkotni, ha tagjai vagyunk egy klánnak vagy céhnek (*guild*), amelyben a tagok segítik egymást a fejlődésben. Lehetőség van „nemzetközi klánokhoz” csatlakozni, azonban gyakoriak az egy nemzethez tartozó játékosok alkotta guildek is. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a játékosok személyesen ismernék az összes résztvevőt, azonban a legtöbb való

világbeli barátság, esetenként szerelem ebben a közegben alakulhat ki. A virtuális világban a klántagok között szinte ugyanolyan társas élet folyik, mint a valóságban. Színtere lehet a klán a veszekedéseknek, összeesküvéseknek, de közös ünnepléseknek, mint például buliknak, esküvőknek, szilveszterezéseknek is.

A játékban háromféle játékmód közül választhatunk, amelyek különböző szervertípusokat jelentenek. A PvE (*Player versus Environment* – játékos a környezet ellen) játékmódban a fő cél az ellenségek (*mobok*, azaz *mobile object*), például szörnyek legyőzése, amelyeket nem másik ember irányít. Ezeken a szervereken a játékosok közti nyílt ellenségeskedés csak speciális állapotban (PvP) érhető el, amelyet mindenki külön tud beállítani. A PvP (*Player vs Player* – játékos a játékos ellen) szervereken az avatárok összecsapása, és maguk megmértetése van a központban. A térképen jelezett területek lehetnek a karakterek számára baráti (*friendly*), ellenséges (*enemy*) vagy vitatott (*contested*) zónák: például egy Szövetségbe tartozó fajnak nem ajánlott egy Hordás város közelébe merészkedni, mert az számára ellenséges terület, ahol könnyen összetűzésbe keveredhet az ellenséges frakcióhoz tartozókkal. Az RP (*Role-Play* azaz szerepjátszó) szervertípuson a játékosnak kötelező a szerepjátszás az általa választott karakter bőrébe bújva. Nem a harcra van a legfőbb hangsúly. Így a nem megfelelő név, a túlzott szlenghasználat vagy fantáziátlan társalgási mód akár büntetést, sőt kitiltást is maguk után vonhatnak. A harcrendszerre egyébként itt a PvE szabályai érvényesek.

A WoW-val roppant nehéz felhagyni, mivel a játéknak nincs vége. A virtuális világ a nap 24 órájában, az év 365 napján „működik”, fejlődik, alakul, még, ha éppen a játékos nem is online. A részvételre ösztönöznek a folytonosan megújuló tartalmak, a különböző események (*event*) megrendezése – szervertől függően –, mint például a karácsony, a Valentin nap, a hálaadás, amelyekkel újabb küldetések és feladatok válnak elérhetővé, valamint az újabb fejlesztések és kiegészítők megjelenése.

#### **4.1 A World of Warcraft játékosok**

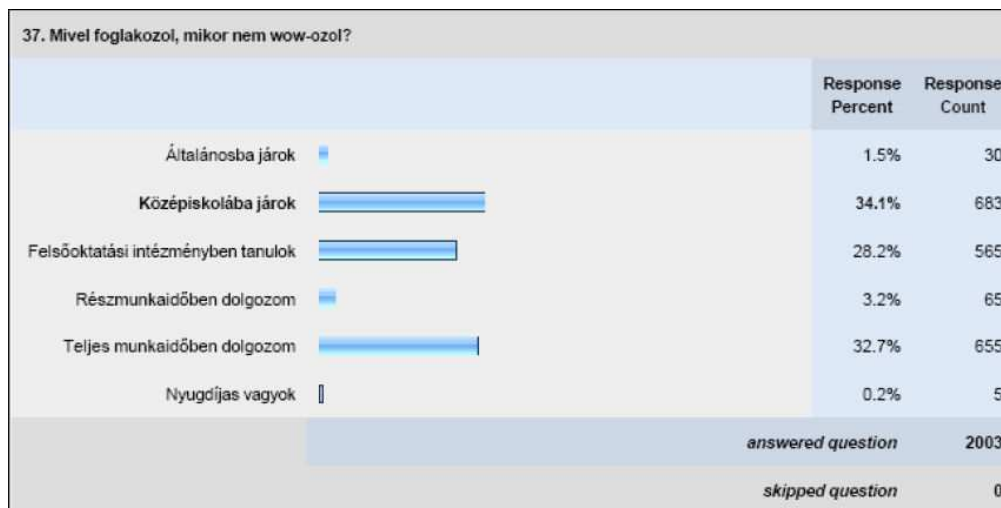
A játékosokról két forrásból próbálunk meg információkat szerezni. Az egyik egy 2005-ben, Amerikában készült online felmérés adatbázisa, amelyet Nicholas Yee (2005) MMORPG-ket vizsgáló kutató folytatott le. A másik forrásból a magyar játékosokról tudhatunk meg többet: az adatok egy 2008-as szakdolgozathoz készült online kérdézből származnak (Bánlaci, Buzinkay 2008). A módszer nem teszi lehetővé, hogy általánosítsunk az egész játékos populációra, hiszen a minta nem tekinthető

reprezentatívnak, mégis érdemes az adatokat szemügyre venni a nagy számú válaszadó miatt (1831 és 2003 fő).

Az amerikai kutatás szerint a World of Warcrafttel játszó válaszadók 85,2%-a férfi, 13,2%-a nő, a magyar mintában a férfiak még inkább felülreprezentáltak: 94,3% férfi, 5,7% nő. Tehát mondhatjuk, hogy a WoW a „férfiak játéka”. A magyar játékosok 20,9%-a 12 és 17 év közötti, 39,8%-uk 18 és 22 év közötti, 26,2%-uk 23–28 éves, 10,6%-uk 29–35 éves és csupán 2,3%-uk idősebb 35 évesnél. Az amerikai mintában a legfiatalabb korcsoport aránya majdnem negyede a magyar 12–17 éves játékosoknak, csupán 5,5%-a a válaszadóknak, 31,6%-uk 18–22 éves, 28,9%-uk tartozik a 23–28 éves korosztályba, 21,8%-uk 29 és 35 év közötti, ennél idősebb pedig 12,3%. Tehát az látható, hogy az amerikai mintában a kor felfelé tolódott, idősebbek a játékosok, mint a magyar válaszadók. Azonban a WoW-ozók legnagyobb aránya az egyetemista korú kohorszból származik, ez is bizonyítja kutatásom relevanciáját.

A 2. ábra a magyar játékosok foglalkozás szerinti megoszlását mutatja. Általános iskolába a kitöltők csupán 1,5%-a jár, 34,1%-a középiskolás, 28,2%-a felsőoktatási intézménybe jár, részmunkaidőben csupán a válaszadók 3,2%-a dolgozik, és 32,7%-uk dolgozik teljes munkaidőben. Nyugdíjas pedig csupán 0,2%.

**2. ábra: A játékosok foglalkozás szerinti megoszlása (2008, %)**



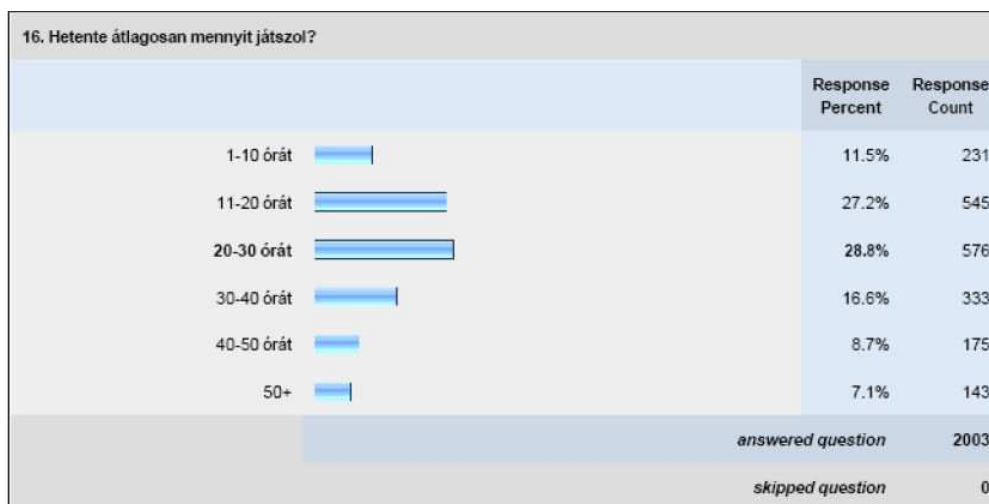
Forrás: Bánlaki, Buzinkay 2008

A magyar kutatás közöl adatokat arról is, hogy a válaszadók milyen településen laknak. A WoW-ozók 37,9%-a él a fővárosban, 25,7%-a megyeszékhelyen, 25,2%-a egyéb városban és csupán 11,3%-a községben. Itt talán az a települési leejtő látható, amely az internettel való ellátottságra is jellemző.



A 3. ábra a magyar játékosok heti átlagos játékkal töltött idejét mutatja, óraszámokban. A kérdőívet kitöltők 11,5%-a 1–10 órát játszik hetente a World of Warcrafttel, 27,7%-uk 11–20 órát játszik, 28,8% játszik 20–30 órát hetente, 32,4% pedig ennél is többet. Figyelemre méltó, hogy 7,1%-a a válaszadóknak hetente 50 óránál is többet játszik.

**3. ábra: A játékosok heti átlagos játékidője (2008, %)**



Forrás: Bánlaki, Buzinkay 2008

Ezek az arányok az amerikai mintában: 15,3% játszik heti 1-10 órát, 35,1% 11–20 órát, 21–30 órát a kitöltők 24,8%-a heti 31–40 órát hódol ennek a tevékenységnek, 22,8% a heti átlagos munkaidőnél is többet. Ezen belül a heti több mint 50 órát játszó aránya 4,6%. Tehát amint látható, a játékosok idejük nagy részét töltik ezzel a tevékenységgel.

Nyüsti Szilvia (2010) elemzésében négy kategóriát alakított ki a játékidő szerint. Találónan *turistának* nevezte azokat, akik 7 óra alatti játékidőt töltenek a World of Warcraft-ben, *törzsvendégeknek*, akiknek 7,1 és 24 óra közötti a játékidőjük, az *ingázók* 24,1 – 48 órát játszanak egy héten, és a *telepesek*, akik 48,1 óránál többet tartózkodnak a WoW virtuális világában.

#### **4.2 Komplex játék és motiváció**

A köztudatban a videojátékok erőszakos és értelmetlen tevékenységek, amelyek veszélyesek a társadalomra. Azonban meglepő lehet, hogy az effajta internetes közösségi játékok számos „erőszakmentes” társas tevékenységet magukba foglalnak, együttműködésre és hosszú távú célok elérésére ösztönözve a játékosokat. A World of Warcraft online szerepjáték összetettsége miatt eltérő szükségleteket elégíthet ki a játékosokban. Elérhetnek sikereket, kikapcsolódhatnak, különböző szerepeket

játszhatnak el, kiélhetik agresszióikat, mindezt otthon ülve a számítógép előtt. Vannak, akik például a vetélkedés miatt játszanak, másokat viszont a játék társas oldala érdekel. Ezért is lehet ilyen széles körű és összetett a játék közönsége.

Richard Allen Bartle (1996) az MMO játékosok viselkedését kutatta a MUD-okat vizsgálva. Felállított egy modellt, amelyben a négy alapvető játékos típust leleményes módon a francia kártyák színeivel azonosította. Szerinte a játékosokat négy alapvető motiváció ösztönzi a játék során. A legtöbb esetben egy-egy játékosnál az egyik motiváció mindig jelentősebb, mint a többi.

Az egyik játékos típusba a *társaságiak* (sociolizer) kerültek, amelyeket a francia kártya kör színe jelez, azaz a szív, talán nem meglepő módon. Ezeket a játékosokat a kapcsolatépítés ösztönzi leginkább. A játékban ismerkednek, beszélgetnek másokkal, ez által növelve kapcsolati hálójukat. Ők a csoportos játékot kedvelik. Egy másik csoportba a *teljesítők vagy törtetőők* (achiever) kerültek, amelyeket a káróval<sup>3</sup> jelölt. Számukra fontos a játékban minél több jutalom és elismerés megszerzése, fontos a fejlődés. A fő céljuk a rejtélyek megoldása és a szörnyek legyőzése során minél több kincset és tapasztalatot szerezni. A *felfedezők* (explorer) jele a pikk<sup>4</sup>, akiket a világ minél kimerítőbb felderítése és a titkok kifürkészése vonz. A *gyilkosokat* (killer) pedig a treffel<sup>5</sup> jelöli Bartle, akik leginkább mások zaklatásában lelik örömüket, és a más játékosokkal való harcot tartják fontosnak a számítógép által irányított szörnyek ellen.

Ezt a négy típust Bartle egy kétdimenziós grafikonon is elhelyezi, amelynek egyik tengelyén a játékos-világ található, a másikon pedig a cselekvés-kapcsolat (4. ábra). A teljesítőket a világban való cselekvés motiválja, a felfedezők a virtuális világgal lépnek kapcsolatba amikor felderítik azt. A gyilkosok másokon „cselekszenek”, míg a társaságiakat a más játékosokkal való kapcsolat ösztönzi. Ezen csoportok között Bartle szerint könnyebben alakulnak ki konfliktusok a játékban.

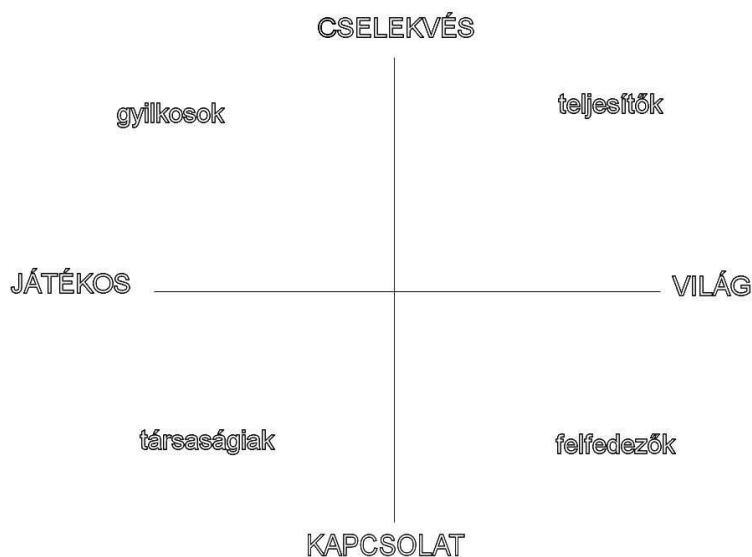
---

<sup>3</sup> A kárót angolul diamondnak hívják, amely gyémántot is jelent, ezzel jelezve hogy ezen játékosoknak a „kincskeresés” a fontos.

<sup>4</sup> A pikk az angolban ásót is jelent, amely a játékban való mélyre ásást szimbolizálja.

<sup>5</sup> A club szó angolul többek között a treffet jelent, a mellett viszont jelentheti a „bunkósbottal elver” kifejezést is.

#### 4. ábra: Bartle érdeklődési grafikonja



Forrás: Bartle 1996

Yee (2002) továbbgondolta Bartle kezdetleges kategorizációját, amelynek szerinte fő hibája, hogy csupán egy csoportba sorolható be egy-egy játékos. Vizsgálatában kidolgozott 40 állítást, amelyek minél több motivációt lefedhetnek egy MMO játékban, majd a válaszadóknak ezeket kellett egy skálán értékelniük. Faktoranalízis eredményeként létrehozott öt különböző motivációs faktort.

(1) A Yee által létrehozott első csoportba a *kapcsolatépítők* tartoznak: ezek a játékosok minél inkább tartalmas kapcsolatok kiépítésére használják a játékot. Gyakran szereznek jó barátokat a játékon belül, és értelmes beszélgetéseket folytatnak másokkal, sokszor a valós élet eseményeiről. Ezek az „online barátok” pedig sokszor érzelmi támogatást is nyújtanak egymásnak.

(2) A második motivációs tényező az *elmélyülés* egy fantáziavilágban, ahol a játékosok szabadon vándorolhatnak, és felfedezhetik a világot. Ezek a játékosok a leghajlamosabbak a szerepjátékra is, és arra használják a karaktereiket, hogy új személyiségekkel és szerepekkel kísérletezzenek. Sokszor kitalálnak egy személyes történetet a karakterüknek. Szeretnek más szerepjátékosok társaságában lenni.

(3) A harmadik motiváló tényező a *bánatkozás* másoknak. Ezek a játékosok kihasználnak másokat a saját javukra. Élvezik az uralkodást mások felett az által, hogy megölik a karaktereiket a csatatéren, vagy csúfolják, bosszantják őket. Manipulálnak másokat saját céljuk elérése érdekében, például okos csalásokkal vagy pénz, esetleg más

eszközök koldulásával. Mindkét esetben elégedettség származik abból, hogy a játékos manipulál másokat a saját hasznára.

(4) A negyedik motiváló tényező a *teljesítmény*. Az ide tartozó játékosok minél inkább arra vágnak, hogy elérjék a játék által kitűzött célokat: igyekeznek felhalmozni a jutalmakat, megpróbálnak minél több tapasztalati pontot gyűjteni a legrövidebb idő alatt, vagy megpróbálnak minél erősebb felszerelést a magukénak tudni. Ezek a játékosok élvezik, ha nagy kárt tudnak okozni a *mobok*ban (azaz a virtuális robotokban, szörnyekben). Elégedettség az erejükből származik.

(5) Az utolsó motiváló tényező a játékban a *vezetés*. Ezek a játékosok nagy magabiztossággal jellemezhetők. Inkább a csoportos játékot kedvelik az egyéni helyett, ahol vezető pozíciókat érhetnek el.

Yee öt kategóriája alapján láthatjuk, hogy Bartle is jól eltalált három motivációt (kapcsolatépítés, teljesítés, bánatkozás), de a felfedező típus nem alkotott külön faktort az elemzés során. Yee tehát kiegészítette Bartel eredeti kategorizációját két további ösztönző tényezővel, a vezetéssel és az immerzióval (elmélyüléssel a fantáziavilágban). Elemzéséből az is kiderül, hogy a teljesítők és a bánatkozók között sokkal több a férfi játékos, mint a női, a nők viszont a kapcsolatépítő csoportban felülreprezentáltak, valamint kis mértékben, de szignifikánsan többen találhatóak az elmélyülők között. A vezetésben nincs jelentős különbség a férfiak és nők között. A férfi játékosoknál a kor negatívan korrelál a bánatkozással és teljesítéssel. Tehát az idősebb férfiakat kevésbé ösztönzi ez előző két motiváció, mint a fiatalabbakat. A női játékosoknál nem sikerült ilyen korrelációt kimutatni (Yee 2002).

Mindezek alapján hipotézisen szerint be lehet a játékosokat sorolni a Yee által alkotott öt motivációs kategória valamelyikébe (kapcsolatépítő, teljesítő, elmélyülő, bánatkozó, vezető), habár a kategóriák nem fognak ennyire elkülönülni egymástól. A legtöbb játékost szerintem a teljesítményszerzés ösztönzi. A női játékosoknak pedig inkább a kapcsolatépítés a fontosabb. Hipotézisem érvényességére majd dolgozatom empirikus részében visszatérek.

### ***4.3 Szerepjáték az interneten***

Az interneten könnyen eltitkolhatjuk valódi kilétünket, igazi személyiségünket. A valós életben, a társas kapcsolatokban szinte megbénulunk addig, amíg nem tudjuk a velünk kapcsolatba lépő nemét és életkorát. Online érintkezés során a nemet könnyebb kideríteni, hiszen sokan a névválasztásukkal, üzeneteik stílusával például egy chat

szobában árulkodó jelekkel tudathatják ezt az információt. A grafikus metavilágokban azonban a játékosok karaktereinek képi ábrázolása minden korról és nemről szóló tényt eltorzíthat. Nem tudhatjuk, hogy éppen egy 15 éves kamasszal, vagy egy negyvenes családapával találkozunk a virtuális világban egy álarc mögé bújva (Wallace 2002).

A nemem és a koron kívül a nemzetiség és a rassz is lényeges tulajdonságuk az egyéneknek. Elég gyakoriak az interneten azok a kérdések, amelyekkel valaki nemzetisége felől érdeklődnek (pl. Honnan vagy? Honnan írsz?), azonban nem firtatják ilyen nyíltan azt, hogy a másik milyen rasszhoz, etnikumhoz tartozik (Wallace 2002).

Tehát a benyomáskeltés a virtuális világban nem egyszerű dolog, hiszen hiányoznak az ehhez szükséges, számunkra megszokott és ismerős eszközök. Olyan újabb eszközöket kell használnunk, amelyeket még nem tudunk biztonsággal alkalmazni. Például a szöveg alapú környezetben nem fejezhetjük úgy ki nemünket, korunkat, státuszunkat, mint ahogyan a valóságban megtehetnénk (öltözékünkkel, megjelenésünkkel).

A világháló egy olyan környezet, amelyben szinte teljesen névtelenek lehetünk, fizikailag távol vagyunk a többiektől, tetteink következményétől. Ez felszabadultabbá, gátlástalanabbá teheti a felhasználókat. Az online világ egyik jellegzetessége így lehet a szerepjáték, a félrevezetés és ezek eredményeként az izgalom és élvezet.

Vannak olyan internetes szerepjátékok, amelyekben nagyon szigorúan veszik a fantáziavilágban játszott szerepek hű alakítását. Wallace (2002) említi könyvében, hogy a „színház egyezménye” szerint a játékosoknak az SzK, azaz a szerepen kívüli megjegyzéseiket dupla zárójelbe kell írniuk, hogy jól elkülönüljenek az SzB, azaz a szerepen belüli helyzetektől.

Az alapvető probléma az online szerepjátékokkal, hogy nem feltétlen világosak a szerepalakítás szabályai, és elmosódhatnak a határok a virtuális és valós személyiség között. Akkor léphetnek fel problémák, ha a résztvevők nincsenek tudatában annak, hogy mindenki csak játszik, és az online személyiség összekapcsolódik a valódival.

Wallace az internetet egyfajta identitáslaboratóriumnak nevezi, „*amely telis-tele van kellékekkel, közönséggel és játékosokkal személyiségkísérletünkhöz*” (Wallace 2002: 71). Ugyanis a hálón nagyon könnyen megváltoztathatjuk nemünket, korunkat és egyéb jellemzőinket, azonban ekkor nem szélhámosként gondolunk magunkra. Az identitásokkal való kísérletezés az élet fontos része, amely nem csupán a fiatalokra jellemző, hanem e bizonytalan világban (a kockázat-társadalomban) sokszor feltehetik maguknak a „*Ki vagyok én?*” kérdést a felnőttek is. Hiszen a globalizálódó világában

gyorsan változhatnak a munkahelyek, lakókörnyezet és így az életstílusok is. Az internet azért is olyan vonzó új identitáskísérletek terepeként, mert szinte következmények nélkül próbálkozhatunk új identitásokkal. Ha már túlságosan kellemetlennek érezzük az új helyzetet, akkor egyszerűen lekapcsolódunk a hálóról, és kikapcsoljuk a számítógépet. A valós helyzetekből nem ilyen könnyű kilépni (Wallace 2002).

Csákvári (2008) szerint valós identitásunk egy társadalmi-kulturális termék, de az online szerepjátékokban a valóságtól eltérő korlátozás és szabadság érvényes a felhasználókra. Ez azt jelenti, hogy a virtuális identitás révén a valóságban is felhasználható tapasztalatokkal bővíthet a személyiség, anélkül, hogy a hétköznapi társadalmi-kulturális elvárásoknak kelljen megfelelni. Szabadságot jelenthet az, hogy olyan tetteket hajthat végre a szerepjátszó, amelyekért nem kell vállalnia valós felelősséget. Ha mégis kudarc érné, egy új avatár létrehozása biztosítja az újrakezdést.

Minden játékban megjelenik az identitással való kísérletezés, mert az a társadalmi élet szimulációjával, a személyiség fejlesztésével jár. Csákvári szerint a játékos egyik örömforrása az identitásváltások okozta élményekből fakad, valamint abból, hogy a játék során átélt élményeket realizálják, valóságként fogják fel. Így mosódik el egyre inkább a valóság és fikció közötti határ (Csákvári 2008).

#### **4.4 Az önreprezentáció**

A vizsgált kérdésünk lényeges pontja az *önkifejezés*, mely a Goffmann nevéhez fűződő elmélet keretében is értelmezhető (Goffmann 2002). Szerinte az én társas interakciókban konstruálódik meg. Ez alapján az egyénnek lehetősége van arra, hogy megpróbáljon egy képet kialakítani magáról. Goffmann társas interakciót egy dramaturgiai modellhez hasonlítja, ahol az énünket színre visszük, és rendezői, eljátszói vagyunk szerepünknek. Tetszőleges társas cselekvési helyzetben az alakítás mozzanatával magunkról a másokban reprezentációt hozunk létre.

A szerepeinkhez többféleképpen viszonyulhatunk cselekvéseink során: azonosulhatunk velük, vagy eltávolodhatunk tőlük. Ebben a dramaturgiai modellben az alakítások során többféle eszközzel dolgozunk (homlokzat, környezet, modor). Goffman a homlokzatot úgy határozza meg, mint az alakítások rögzített mintázatait, amelyek viszonylag stabil támpontok a minket megfigyelő számára. A személyes homlokzat a homlokzatnak azon része, amelyet a személy hordoz, a kifejezőkészlet olyan részei, amelyek a legszorosabban kapcsolódnak a szerepjátszóhoz. Ezekről elvárjuk, hogy

kövessék a szerepjátszót, bárhová is megy (pl.: ruházat, nem, kor, testméret, külső kinézet). A környezet a dramaturgiai cselekvés színpada, amely lehet állandó, illetve szimbolikus vagy virtuális. A megjelenés azt jelenti, hogy objektív társadalmi térben helyezük el magunkat. A módor pedig a konkrét másokkal szembeni viszonyban fejeződik ki. A környezet, megjelenés és módor erősíthetik egymást, de konfliktusban is állhatnak egymással.

A homlokzat részét képezik a World of Warcraftben a karakterek külső tulajdonságai. A játékos megválaszthatja a virtuális környezetben őt megjelenítő avatárja nemét, faját. A karakterek külső megjelenésének megalkotásakor válogathat különböző tulajdonságokból (például az avatár bőrszínének, arcának, hajának kiválasztása). Azonban ezek az attribútumok korlátozottak. Például az egy fajhoz tartozó figurák testalkata, magassága megegyező.

Goffman elméletéből kiemelném azt a részt, amely az én problémám szemszögéből különösen fontos: *a homlokzat és az identitás kapcsolatát*. Ugyanis szerinte a különböző homlokzatokhoz való pozitív vagy negatív viszonyokkal fejezzük ki identitásunkat. A szerepeink nemcsak *eljátszhatók*, hanem *meg is játszhatók*, amelyek a színleléshez hasonlíthatók. Ezek során stratégiai cselekvéssé válhat a színjátszás. Ez persze nem szándékos megtévesztés, hanem a szituatív identitás megélése. Egy fontos mechanizmus a szereptávolítás is, amely nem feltétlen egyénileg történik, hanem csoportosan is végbemehet. Így a szereptávolítás hatékonyabb (Goffman 2002). A WoW-ban szereptávolításként értelmezhetjük azt, amikor a játékos nem a kiválasztott avatárjának megfelelően beszél, viselkedik, hanem valós identitását fejezi ki. Ilyenkor a többi játékosnak észlelnie kell, hogy a látott homlokzat és az észlelt identitás nincs összhangban.

Goffman szerepelmélete azért is fontos számomra, mert a World of Warcraft online számítógépes játék egy szó szerinti szerepjáték. Más kérdés, hogy a résztvevők tisztában vannak-e azzal, hogy ez egy tudatos szerepalakítás, vagy mennyire viszik bele avatárjukba egyéniségüket.

#### **4.5 Avatár és identitás**

Az internetes szerepjátékokban a játékosok tehát egy-egy avatáron keresztül jelenítik meg önmagukat, azokon keresztül cselekedhetnek a virtuális világban, léphetnek interakcióba másokkal. Könnyű belátni, hogy a virtuális világ megszabadít minket a testünktől, szabadságot ad az identitásunknak: például egy férfi és egy női test egyenlő

lehet, nem léteznek valódi nemzetek, nincsenek faji vagy etnikai különbségek. Egy mozgásában korlátozott versenyt futhat avatárjával, egy 80 éves megfiatalodhat, egy családanya férfi harcost alakítva klánt vezethet.

Egyeseknek az avatárja önmaga céltudatos vetülete vagy idealizációja lehet a saját személyiségének (introvertált, befelé forduló személyiség), másoknak új identitásokkal való kísérletezés (extrovertált, érdeklődésével a külső világ felé forduló, aktív személyiség). Tehát egyfajta kompenzációként vagy alternatívásként is felfoghatók ezek az új szerepek.

A játék célja és a játékos motivációja is befolyásolhatja a létrehozott karakter identitását, szerepkészletét. Például akinek a teljesítmény és hatékonyság fontos a játék során inkább egy harcost alakít, mivel számára a kifogástalan felszerelés és az erő a lényeges. Aki viszont szociális, társasági célból játszik, avatárja megnyerő és szimpatikus megjelenésű lesz (Yee 2005).

A különböző játékok azonban eltérő karakteralkotási rendszerrel rendelkeznek. Néhány játékban a felhasználók csak igen korlátozott lehetőségek közül választhatnak az avatárjuk kinézetének megalkotásánál, mások viszont a lehetőségek széles tárházát kínálják és például egy ember szinte teljesen valósághű ábrázolását teszik lehetővé. Például a *The Sims* nevű játékban vagy a *Second Life*ban meghatározhatjuk virtuális éniünk életkorát, testalkatát, szeme, haja, bőre színét, a *World of Warcraft*ben az első kettőt nem szabhatjuk meg, viszont itt nemcsak az emberi fajjal játszhatunk, hanem más fantázialények bőrébe bújva (például tauren<sup>6</sup>, árnyelf<sup>7</sup>) is kalandozhatunk. A karakterek kinézete és a választott faj belső tulajdonságai nagyban megszabhatják a játék milyenségét is. Tehát egy-egy játék befolyásolja a játékos online identitásának felépítését is.

Ducheneaut és munkatársai (2009) kutatásában kiderült, hogy a *WoW* játékosoknak mely karakteralkotási lehetőségek szignifikánsan fontosak avatárjuk megalkotása során. A legfontosabbnak a frizura kiválasztása bizonyult. Második helyen az arc tulajdonságainak megválasztása állt, harmadikon a haj színének megválasztása, a legkevésbé fontosnak pedig karakterük bőrszíne bizonyult. A haj megválasztásának fontosságát azzal magyarázzák, hogy egyrészt ez a leginkább formálható és alakítható dolog testünkön. A valós világban is sokmindent elárul rólunk frizuránk. Kifejezheti

---

<sup>6</sup> Minotaurushoz hasonló, bikaszerű lény. (1. kép)

<sup>7</sup> Tolkien munkáiból ismert tündékhez hasonlítható halhatatlan lények. A fajra jellemző a megbízhatóság és becsületesség. (2. kép)



státuszunkat vagy csoporthoz, szubkultúrához tartozásunkat (például egy punk vagy skinhead hajviselete). Tükrözi korunkat, stílusunkat, személyiségünket is. Másrészt, amiért a haj ilyen fontos egy-egy avatár megalkotásánál, az a láthatóság. Ugyanis (főleg a WoW-ban) a karakter testét általában különböző felszerelések, páncélok fedik. De egy különleges vagy egyedi hajszín vagy stílus könnyen felismerhetővé teheti az avatárt mások számára is. Mégis sok játékos érezte úgy, hogy kevés választék van a hajviselet megalkotására. A World of Warcraft készítői azóta lehetővé tették az avatárok egyes külső jegyeinek megváltoztatását az által, hogy fodrászatot hoztak létre a játékban. Innen aranyért cserébe új frizurával vagy arcszörzettel távozhat a karakter.

A kutatók (Ducheneaut et al. 2009) három virtuális világban végezték vizsgálatukat (WoW, Maple Story, Second Life). Kérdésükre, miszerint a megalkotott karakterrel a játékos saját fizikai sajátosságait akarta-e megjeleníteni, kevés igenlő választ kaptak, amelyek többségét a Second Life játékosok adták. Egyrészt ennek okát abban látták, hogy ennek a játéknak a karakteralkotási rendszere sokkal több lehetőséget biztosít egy élethű avatár megalkotására, amelyet könnyebb a saját képünkre formálni. Másrészt a WoW és az MS játékok egy fantáziavilágban játszódnak, amelyben kevés értelme lenne önmagunk reprodukálásának.

Három faktort alakítottak ki a vizsgálatban, amely az avatárok kinézetével kapcsolatos: az *idealizált én* kategóriát, a *kitűnés* és a *trendkövetés* kategóriát. Eredményeik szerint a női játékosok valószínűbb, hogy avatárjukkal önmaguk idealizációját alkotják meg, a férfiak pedig jobban kedvelik az olyan karaktereket, amelyek kitűnnek. Nemek szerint nem volt szignifikáns különbség a *trendkövető* faktorban. Korrelációs analízis során azt az eredményt kapták, hogy az *idealizált én* faktor szignifikánsan pozitívan korrelál a játékosok korával. Tehát minél idősebb a játékos, annál valószínűbb, hogy önmaguk idealizált változatát alkotják meg a virtuális világban.

Az avatárok és a saját kinézet összehasonlítása céljából megkérték a kutatásban résztvevőket, hogy pontozzák: mennyire tér el virtuális és valós testük kinézetére. A játékosok adatai alapján kiszámolták e mellett a testtömeg-indexüket is. Azt találták a kutatók, hogy a nagyobb testtömeg-indexszel rendelkező felhasználók inkább alkotnak olyan avatárokat, amelyek szignifikánsan különböznek önmaguktól a vonzóságot és a fizikai fittséget tekintve. A tény, miszerint az idősebbek avatárjukat fiatalabbnak alkotják meg, valamint, hogy a túlsúlyosabbak inkább hoznak létre idealizált, vékony karaktert, azt bizonyítja, hogy az avatár egy olyan lehetőség, amellyel elmenekülhetünk

a fizikai valónk látható és elkerülhetetlen „leépülése” elől. Valamint az, hogy minél jobban kinéző karaktereket alkotunk, azaz nem alacsonyakat és túlsúlyosakat, hanem vékonyat, fiatalot, fittet megfelel a nyugati populáris kultúra elvárásainak, ahol az utóbbi kép mellé társítható a sikeresség, vonzóság és a jó élet képzele.

Az avatárokhoz való kötődést vizsgálva kiderült, hogy azok, akik önmaguk idealizációját hozták létre a játékban, jobban kötődnek karakterükhöz. Nagyobb a kötődés a játékos életkorának előrehaladtával és a testtömeg-indexének növekedésével.

A pszichológiai hasonlóságokról vagy különbözőségekről a következő főbb eredmények születtek: a játékosok virtuális vetületei lelkiismeretesebbek, extrovertáltabbak, és kevésbé ingerlékenyek, idegesek, mint saját maguk. Azok, akiknek a legkisebb volt a különbség az online és offline önmaga között a pszichológiai tulajdonságokban, jobban kötődtek az avatárjukhoz és elégedettebbek voltak vele (Ducheneaut et al. 2009).

Ezek alapján hipotézisem szerint a World of Warcraft játékosok avatárjukban nem saját maguk idealizációját alkotják meg. Fontosabb számukra, hogy minél különlegesebb fajokat próbáljanak ki (tehát nem az ember lesz a legnépszerűbb karakter). A játékosok nem élik bele magukat a karakterük által eljátszott szerepeikbe (kivéve azokat, akiknek a játék során a szerepjátszás a fontos, és akik Role Play szerveren játszanak). Erre is visszatérek majd saját kutatásom eredményeinek bemutatása során.

#### **4.6 „Nemek harca”**

Mint már fentebb említettem, a World of Warcraft a „férfiak játéka”, hiszen nők nagyon kevesen vannak jelen ebben a virtuális térben (az amerikai mintában a válaszadók 85,2%-a férfi, 13,2%-a nő, a magyar mintában 94,3% férfi, 5,7% nő). Ez már eleve egyenlőtlen helyzetet teremt a nemek között a játékban. Lehet, hogy a nők nem rendelkeznek azzal a technikai, nyelvi tudással, amely a játék használatához szükséges, de lehetséges az is, hogy a férfiakat jobban vonzza ez a számítógépes műfaj.

Egy érdekes téma, amelyet a nemekkel kapcsolatban meg kell említeni, az a „nem-váltás”. Ahogy a 6. táblázatból is látható, a (amerikai) játékosok 59,1%-a ugyanolyan nemű avatárt alkot meg a játékban, mint önmaga, azonban gyakori a nem megváltoztatása is a fő karakternél. Általában a férfiak azok, akik ezzel a nem-váltással élnek, így női testet irányít a férfijátékosok 44%-a, míg férfi karakterrel játszik a nők 19,8%-a.

**6. táblázat: Női és férfi játékosok fő karakterének neme (2005, %)**

	<b>Nő</b>	<b>Férfi</b>	<b>Összesen</b>
Azonos nemű a fő karaktere	<b>80,2%</b>	<b>56%</b>	59,1%
Ellenkező nemű a fő karaktere	<b>19,8%</b>	<b>44%</b>	40,9%
Összesen	12,7%	83,3%	100%

Forrás: Yee (2005) adatai alapján saját szerkesztés

Több magyarázata is van (Yee 2005) annak az érdekességnek, hogy a férfiak miért cserélnék gyakrabban nemet a játékban. Egyrészt funkcionális előnyt várnak a női avatároktól ezek a férfiak, mivel a női karakterekkel jobban bánnak a játékosok, több ajándékot és segítséget kapnak a játékban, valamint elnézőbbek és türelmesebbek velük. A másik magyarázat azzal van összefüggésben, hogy a játékosok harmadik nézetből, azaz kívülről látják az irányított avatárjukat. A férfiak pedig inkább egy női testet szeretnek bámulni, mint egy férfiét. Ezt a jelenséget nevezhetjük „Lara Croft<sup>8</sup> szindrómának” is, amely nemcsak a női test látványával magyarázza az előző jelenséget, hanem azzal hogy a férfiak egy olyan női testet irányíthatnak, amely „szexis és halálos” (sexy but deadly) egyszerre. A feminista elméletek szerint ez az állapot egy újabb egyenlőtlenséget teremt a nemek között, hiszen a virtuális világ egy olyan terület, ahol a férfiak uralkodhatnak a női testen (Yee 2005).

Fentebb említettem, hogy a virtuális világban egy férfi és egy nő is egyenlő lehet. Talán addig igaz lehet ez a kijelentés, amíg meg nem neszeljük, hogy ki is ül a másik képernyő előtt, akivel interakcióba léptünk. Hiszen a nemi sztereotípiák az interneten is ugyanúgy működnek, mint a valóságban. A játékokban elérhetnek sikereket a nők, lehetnek vezetők, jó harcosok, de amikor kiderül, hogy női játékosal áll szembe a valaki, akkor általában a „kezdők kategóriájába” kap besorolást. Ezért van, hogy jobban odafigyelnek rájuk, és több támogatást kapnak. A nemi sztereotípiáknak megfelelően pedig a férfiak az „intelligens szakértő” címkét viselik (Wallace 2002).

Yee egy másik játék, az EverQuest kapcsán említi Edward Castronova kutatását, aki azt találta, hogy az ugyanolyan szintű férfi karaktereket átlagosan 41 dollárral

<sup>8</sup> Lara Croft a Tomb Raider (azaz a Sírrabló) nevezetű videojáték sorozat kitalált főhősnője, akit úgy alkottak meg a készítőik, hogy ezzel az intelligens, vonzó és kisportolt testalkatú nővel – akin mellelleg nem sok ruha található –, szívesen játsszon a főként férfiakkól álló célközönség. A játék és a főhősnő sikerességét mutatja, hogy két mozifilm is készült belőle, amelynek főszerepét Angelina Jolie játszotta. (3. kép)

többért adják el, mint a női karaktereket. Pedig a játékokban ezek a különböző nemű karakterek funkcionálisan egyenlők. E szerint egy női karakter (női test) kevesebbet ér, mint egy férfi. Ez is azt mutatja, hogy a valódi világbeli nemekhez kapcsolódó sztereotípiák az MMORPG-k virtuális világába is tovább követnek minket.

A World of Warcraftben a játékos valódi neme elvileg nem válik láthatóvá mások számára, azonban sokszor beszélések lehetnek az avatárok megválasztott nevei, vagy kikövetkeztethető a nem a játékos beszéd- azaz „írásstílusával” vagy viselkedésével. Egy ponton túl semmiféleképpen nem titkolható a nem: a végjátékban, ahol a klántagok nagyfokú társasági életet élnek, és együtt kell cselekedniük céljaik elérése érdekében, sokszor mikrofonon tartják a kapcsolatot a játékosok.

Hipotéziseim szerint a férfiaknál megjelenik az első két magyarázat, amennyiben avatárjuk ellenkező nemű. A nők, mivel kevesen vannak és érzik ezeket a funkcionális előnyöket, élnek a lehetőséggel, és sokszor kihasználják azt. A férfiak egyrészt különlegesen bánnak ezzel a kevés lány játékoskal, mivel kurióznak tartják őket, másrészt a nőket sokszor éri olyan sztereotípia, hogy ők kevésbé értenek olyan jól a játékhoz, nem tudnak jól taktikázni és harcolni.

#### ***4.7 Az árnyoldal: Függőség és erőszak***

Ahogy fentebb már láthattuk, a számítógépes játékoknak sok fajtája van. A médiában megjelenő tartalmak változatosságának megfelelően a játékokból is számos típust találhatunk. Vannak például oktató, stratégiai, ügyességi játékok, de a háborús, lövöldözős, verekedős és horror műfajok is. Tehát nem lehet egyértelműen ezen játékoknak csupán a jó vagy csak az árnyoldalát bemutatni. Azonban amikor erőszakos tartalmak jelennek meg, nem lehet figyelmen kívül hagyni a szocializációs és viselkedési problémákat, amelyekhez vezethetnek.

A World of Warcraft kapcsán is érintenünk kell a témát, hiszen a játék célja közé tartozik az ellenségek (melyeket néha a számítógép, olykor más játékosok alakítanak) legyőzése, azaz megölése. Igaz, nem végleges halálról van szó a játékban, hiszen a karakterek legyőzésük után „újjáéledhetnek” a Spirit Healer-nél (Lélekgyógyító), vagy szellemüket irányítva a játékos lelke visszatérhet a megölt testbe.

Ahogy Pólya (2010) amerikai kutatókra hivatkozva leírja, az erőszakos tartalmak agresszívebbé teszik a játékosokat. Feltevése szerint ezen játékok károsító hatása az erőszak túlzott mértékű megjelenéséből fakad. Az erőszak három dimenzióját említi. Egyrészt az erőszakos cselekedetek gyakorisága sokkal magasabb, mint más

tömegmédiákban, hiszen egy-egy játék célja maga az erőszak (pl. verekedés, gyilkolás). A másik dimenzió az erőszakos élmény intenzitása, hiszen nem csupán befogadóként (mint például egy akciófilm nézése) van jelen a játékos, hanem aktív résztvevőként élheti meg ezeket a brutális aktusokat, így mélyebben merül bele az erőszakba. Harmadikként az erőszak ábrázolásának realiztikusságát említi, hiszen az egyre jobb grafikai és háromdimenziós megjelenítés révén minél inkább élethűvé, valóságossá válnak a kapott élmények. Sőt, szerinte egyes számítógépes játékok már nem csupán realiztikus, hanem hiperrealisztikus ábrázolásra törekednek, amelyeknél a minél látványosabb képi világ élményei ösztönzik további játékokra a felhasználót. (Pólya 2010)

A World of Warcraft játékkal kapcsolatosan keringenek a világhálón olyan hírek, amelyek a játék okozta különböző halálesetekről számolnak be. Ezek kevésbé másokon végrehajtott erőszakos cselekedetek, de lehet arra is példát találni (például amikor egy férfi megölte játékostársát, aki ellopta virtuális kardját).<sup>9</sup> Hírek szóltak arról, amikor a szülők játékfüggőségük miatt elhanyagolták kisbabájukat, aki emiatt életét veszítette.<sup>10</sup> A legtöbbet azonban olyan esetekről olvasni, amikor például fiatalok öngyilkosságot követtek el, mert beleélték magukat a játékba, és annak például egy-egy jelenetét akarták eljátszani,<sup>11</sup> vagy amikor végkimerülésig ültek a számítógépük előtt.<sup>12</sup> Előfordult már az is, hogy az ilyen módon elhunyt játékos avatárját egy nagy online temetésen búcsúztatták el.<sup>13</sup>

Véleményem szerint a WoW más, például háborús, lövöldözős játékokhoz képest nem közvetít annyira intenzív erőszakot. Egyrészt Pólya megfogalmazása szerint nem tekinthető hiperrealisztikusnak, hiszen nem a mi világunkon alapul, hanem egy fantáziavilágban játszódik, így könnyebb elvonatkoztatni a valóságtól. Attól, hogy egymás és a szörnyek legyőzése a cél, nem brutális módon követnek el gyilkosságokat a

---

<sup>9</sup> China imposes online gaming curbs. Elérhető: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4183340.stm>

<sup>10</sup> Neglected child dies while parents play World of Warcraft. Elérhető: <http://arstechnica.com/gaming/news/2005/06/547.ars>

<sup>11</sup> Enacting Warcraft, Youth Kills Self. Elérhető: [http://www.techtree.com/techtree/jsp/article.jsp?article\\_id=69299&cat\\_id=585](http://www.techtree.com/techtree/jsp/article.jsp?article_id=69299&cat_id=585), Parents blame death of son on World of Warcraft. Elérhető: <http://web.archive.org/web/20071117163301/www.tgdaily.com/content/view/21757/118/>

<sup>12</sup> World Of Warcraft, Could It Be Killing Our Teens. Elérhető: <http://www.networkliquidators.com/article-world-of-warcraft-could-it-be-killing-our-teens.asp>, Spot On: Korea reacts to increase in game addiction. Elérhető: <http://au.gamespot.com/news/6132357.html?sid=6132357>

<sup>13</sup> Two Fanatic World of Warcraft Gamers Have Died Because Of WoW. Elérhető: <http://news.softpedia.com/news/Two-Fanatic-World-of-Warcraft-Gamers-Have-Died-Because-Of-WoW-11821.shtml>

karakterek. Például nincs vér a játéokban, egy avatár megsebzésekor csupán számok jelennek meg a képernyőn, amelyek a másik életerejének csökkenését jelzik. Ahogy már említettem, nincs végleges halál sem a játékokban. Az online és más számítógépes játékok veszélyét én leginkább a függőségben látom.

Szabó Ibolya Anna (2006) az új típusú függőségek közé sorolja ezt a fajta tevékenységet. Idézi Jehuda Baruch gondolatát, miszerint autisztikus társadalom van kialakulóban, melynek tünetei elzárják az embereket környezetüktől. Képtelenek lesznek az érzelmi kontaktusra, a monotonításokba menekülnek, amelyek biztonságot nyújtanak számukra. Igaz, hogy egy-egy területen magas képességeik vannak, de más területeken korlátozott tanulási képességekkel rendelkeznek. A modern társadalmakat pedig nem más, mint az információs technológia teszi autistává.

Szabó (2006) tanulmányában ismerteti Kimberley Young kutatásait, aki az internetes függőséget a következőképp kategorizálja: *kiberszexuális függés* (internetes szex és pornó oldalak kényszeres használata), *kiberkapcsolatoktól való függés* (online kapcsolatok túlzott fontossága), *internetkényszer* (online szerencsejátékok, vásárlás, üzletelés stb.), *információ túlterhelés* (kényszeres szörfözés a neten), *komputerfüggés* (számítógépes játékok túlzott művelése). Young szerint a *kiberfüggőség* tünetei és következményei között is párhuzamot lehet vonni más drogokkal és az alkohollal. A függő számára a virtuális barátok fontosabbá válnak, a családi és valós baráti kapcsolatai szétesnek, munkahelyi vagy iskolai problémái jelentkeznek. Általában nem vallják be, hogy túlzottan sokat vannak a világhálón és ha valaki erre felhívja a figyelmüket, akkor dühvel reagálnak rá.

Az internetes függőségek kialakulásában központi szerepet játszik az, hogy az internet viszonylag könnyen, akár otthonról is elérhető, biztonságos, mert elviekben bármikor le tudunk róla csatlakozni, és könnyű használni. Nagy jelentősége van az anonimitásnak, hiszen az arcunk és nevünk felvállalása nélkül könnyebb esetleg kapcsolatokat teremteni idegenekkel, könnyebb kényes témákról beszélni, de ez könnyebbé teszi a deviánsnak számító tettek elkövetését is. Az internet biztonságos kommunikációs csatorna a gátlásos és félnék emberek számára. Alibit biztosít „kiberkapcsolatok” számára, vagy lehetőséget ad a mindennapi problémáktól való menekülésre, alternatív személyiségekkel való kísérletezésre (Szabó 2006).

Nicholas Yee (2005) kutatásai szerint az MMORPG játékosok 50%-a vallotta magát függőnek, a magyar kutatásban a World of Warcrafttel játszóknak 29,1%-a (Bánlaki, Buzinkay 2008). Ez az arány magasnak tekinthető, és feltehetően a valóságban még

magasabb, hiszen Young szerint a függők nagy része nem vallja be addikcióját. Több játékos beszámolt már arról, hogy megpróbált felhagyni a WoW-val, de nem sikerült neki. Mások mérgesek vagy idegesek lettek, hogyha valami miatt nem jutottak a játékhoz. Yee szerint a problémás használat okát a különböző személyiségtípusokban kell keresni. A játék egyrészt enyhít számos pszichológiai stresszt, lehet ez a virtuális világ a terepe a stressz levezetésének. Aki alacsony önbecsüléssel rendelkezik, ha a játékban sikereket ér el és hatalmat szerez, ez arra ösztönzi, hogy visszatérjen sikereinek terepére. Ugyanígy, aki önmagát alulértékeli a valóságban, vagy úgy érzi, hogy nem tudja irányítani az életét, ebben a virtuális világban hangsúlyos szerepeket vállalhat, így fejlesztve önértékelését.

A World of Warcraftben több olyan funkció is van, amelyek újra és újra játékra ösztönzik a használókat. Egyrészt a jutalmazási rendszere által a virtuális világban könnyű sikereket elérni. Másrészt a játéknak nincsen vége: újabb és újabb megoldandó küldetések jelennek meg, például eseményekhez (event) és ünnepekhez kötődő feladatok (Halloween, karácsony, Valentin nap stb.), valamint a Blizzard újabb fejlesztéseket, teljesítendő feladatokat és kiegészítőket jelentet meg (amelyekben például más karakterű fajokból is alkothat karaktert a játékos), amelyek biztosítják, hogy a játékot ne unják meg a használók.

Fentebb már ismertettem adatokat arról, hogy az amerikai játékosok és magyar WoW-osok hány órát játszanak hetente (3. ábra). Ebből különösen figyelemre méltó, hogy az amerikai minta 4,6%-a, a magyar minta 7,1%-a heti 50 óránál is több időt tölt a Warcraft világában, tehát többet, mint amennyit egy rendes munkavállaló munkával tölt el hetente, ha napi nyolc órás munkaidővel számolunk. Az amerikai WoW-osok 30,4%-ánál már előfordult az is, hogy egyhuzamban 10 órát töltött el a játékban, de 6 órát folyamatosan a válaszadók 95,8%-a játszott már. A kérdésre, hogy *mennyire nehéz számodra, hogy korlátozd a játékidőd*, a kérdőívet kitöltőknek egy 5 fokozatú skálán kellett válaszolni. A játékosok nagy részének soha (23,9%) vagy ritkán (30,3%) okoz csak nehézséget, a válaszadók 27,5% a közepső értéket jelölte meg, viszont a használók 13,8%-a gyakran, 4,5%-a pedig mindig nehéznek érzi a játékidőjének limitálását. A *Több időt töltesz a játékkal, mint amennyit gondolod, hogy töltened kellene?* kérdésre a válaszadók 5,2%-a jelölte azt, hogy egyáltalán nem, 16,1%-a gondolta úgy, hogy valószínű nem, 22,9% gondolta, hogy talán, viszont egy jelentős hányaduk soknak ítélte ezt az időt (a valószínűleg igen választ jelölők aránya 37,7%, az egyértelműen igent pedig 18,1% választotta). A játékosok viselkedése miatt bevallásuk szerint a családjuk

és a barátaik kevésbé panaszkodnak (csupán 11,8% jelölte azt, hogy ez gyakran vagy mindig előfordul). A magyar mintában a játékosok 45,6%-a említi, hogy panaszkodnak a játékkal kapcsolatos szokásai miatt.

Ahogy Nyüsti (2010) elemzéséből kiderül, az amerikai válaszadók 4,3%-ánál sérültek a személyes kapcsolatok erősen és súlyosan a játék miatt. A munkahelyi vagy iskolai teljesítményük valamivel rosszabbul alakult, 6,9% jelölte az előző két válaszkategóriát. Minél több időt tölt valaki a játékban, ezek a konfliktusok annál inkább jelentkeznek. Tehát mindenféleképpen kitűnik a játéknak egy problémás használata.

Hipotéziseim szerint a játékból okozta problémák leginkább a túlzott játékidőből származnak, amelyek megnyilvánulhatnak a teljesítményromlásban (tanulmányok terén), a valós kapcsolatok leépülésében, valamint a játékosok konfliktusba keveredhetnek azokkal, akik nem játszanak (szülők, barátok). A tartalmak okozta agresszió kevésbé jellemzi a játékosokat. Azoknál, akik több időt töltenek WoW-ozással, fokozottabban jelentkeznek a felsorolt problémák. Vizsgálatom bemutatása során ezekre is visszatérek.

#### ***4.8 A játék vagy munka?***

A World of Warcraft több módon is kapcsolódik a valódi világ gazdaságához. Egyrészt, amint már említettem a játékot meg kell venni, és hogy működjön, azért havidíjat kell fizetni. A Blizzard fejlesztői az újabb kiegészítőkkel csábítanak újabb előfizetőket a már így is népes, 12 milliós táborba. Színészekkel és más celebekkel reklámozzák a játékot, mintha ezek a sztárok is WoW-oznának.<sup>14</sup>

Az illegális azaz a „tört szerverek” havidíjtól mentesek, és a játékszoftver borsos árát sem kell kifizetni, hiszen azok az internetről letölthetők. Azonban a játékosok sokszor hajlandóak arra, hogy valódi pénzzel fizessenek virtuális javakért és szolgáltatásokért. Ezért például azok a játékosok, akik a tört szervereknek „támogatói díjat” fizetnek a szerver fenntartásáért, plusz kedvezményekhez, juttatásokhoz, varázstárgyakhoz juthatnak a játékban. De a játékos maga is eladhatja másoknak megtermelt aranyát, megszerzett varázstárgyait, sőt van, aki a karakterét bocsájtja árúba. A felhasználók véleménye természetesen megoszlik erről a gyakorlatról.

---

<sup>14</sup> Például Ozzy Osbourne, Jean-Claude Van Damme, Lucy Taylor vallják magukat WoW-osnak és beszélnek az előnyeiről, hogy ezzel is népszerűsítsék a játékot. World of Warcraft reklám Jean-Claude Van Damme-mal megtekinthető itt: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_Ni0HOvAB8k](http://www.youtube.com/watch?v=_Ni0HOvAB8k).



A játékon kívül valós piacok épültek ki, például az e-Bay-en, amelyeken keresztül ezeket az üzleteket lebonyolíthatják. Sőt, a nagy kereslet és igény miatt vállalkozók létrehoztak „kizsákmányoló üzemeket” a fejlődő országokban, ahol fiatalokat „foglalkoztatnak” (természetesen illegálisan), hogy játsszanak és termeljék meg azokat a virtuális javakat, amelyeket később a vállalkozó valódi pénzért értékesít.<sup>15</sup> Igaz, már említettem, hogy a virtuális világ egyenlőséget teremt olyan szinten, hogy az interneten nincsenek különböző nemzetek, rasszok, etnikai csoportok, azonban ironikus módon a virtuális tőkét a fejlődő országok termelik meg, főleg az amerikai fogyasztók számára (Yee 2005).

Az MMORPG-ket úgy reklámozzák, mint az olyan világok, ahová az ember elvonulhat a valódi világ problémái elől, kiléphet a napi taposómalomból. A játékosok egy jó része dolgozó felnőtt, akik hazaérve a munkából kikapcsolódást keresnek a virtuális világban. Azonban a játék egy második munkává is válhat. Azok a játékosok, akik valamilyen vezető szerepet töltenek be a virtuális világban, például klán vezetők (guild leader vagy guild master) lesznek, gyakran érezhetnek így. A játék mechanizmusai a társadalmi presztíz és a verseny révén ösztönzik a játékosokat a minél nagyobb teljesítmény elérésére: dolgozzanak keményen, gyorsan és hatékonyan a kívánt célok eléréseért. Mindezek alapján hiba lenne ezeket a virtuális környezeteket csupán játéknak címkézni, mert azzal láthatatlanná válnak azok a folyamatok, amelyek összekötik a játék és a munka világát. (Yee 2006)

Hipotéziseim szerint a játékosok tisztában vannak a virtuális és valós világ gazdaságának összefonódásával. Igénybe vesznek fizetős szolgáltatásokat és maguk is próbálnak gazdálkodni a virtuális és valós pénzüikkel.

---

<sup>15</sup> A kínai komputermunkásokról, azaz a virtuális farmerekről (akik például karaktereket fejlesztenek fel a legmagasabb szintre, ezzel megspórolva több heti „munkát” a leendő játékos vásárlónak) és az online játékok gazdaságra gyakorolt hatásáról többet megtudhatunk például a Frei dosszié 2006.12.11-i adásából. A videó elérhető a következő linken: [http://wap.frei.hu/magyar/archiv/index.php?id=248&gallery\\_mode=video](http://wap.frei.hu/magyar/archiv/index.php?id=248&gallery_mode=video).

## **ÖTÖDIK FEJEZET**

# **SZUBKULTÚRÁK, NEO-TÖRZSEK, VIRTUÁLIS KLÁNOK**

Az internet elterjedésével új, a világhálón létrejövő csoportok, közösségek megalakulásának lehetünk tanúi. Gondolhatunk itt a különböző levelezőlisták vagy fórumok tagságára, egy blog köré szerveződő társaságra, de ilyenek lehetnek az internetes játékok révén létrejövő csoportosulások is. Véleményem szerint a World of Warcraftben a guildekbe (azaz klánokba) tömörülő játékosokat valóban tekinthetjük csoportként, hiszen a klánok pusztán léte is bizonyítja, hogy a játékosok (a) rendszeres kapcsolatban, interakcióban vannak egymással, (b) összeköti őket a rendszeresen folytatott közös tevékenység, (c) saját, belső kommunikációs rendszerük van, (d) jellegzetes csoportdinamikai folyamatok (konfliktusok, szövetségek, változások) részesei és (e) olyan kulturális kódokat használnak, amelyeket a kívülállók nem értenek.

Azonban a csoport, egy közösség nem pusztán az egyének összessége, hanem az egyének olyan együttese, amelyeket bizonyos közös ismérvek jellemeznek. Morton Deutsch szociálpszichológus szerint hét ismérv megléte esetén beszélhetünk csoportról, amelyek a következők. A csoporttagok közös tulajdonsággal (vagy tulajdonságokkal) rendelkeznek, önmagukat mástól megkülönböztethető egységként fogják fel, bizonyos célok és érdekek összefüggésének tudata él bennük, a tagok között interakció áll fenn, céljaik kölcsönösen feltételezik egymást és a célok érdekében közösen tevékenykednek. Ezen kívül a tartósan fennálló közösségeknél normarendszer és szabályrendszer is kialakul. A normák a tagok interakcióit irányítják, a szabályok pedig meghatározzák a tevékenységeket, kötelezettségeket és jogokat (Deutsch [1980], Z. Karvalics 2002).

Az internetes szerepjátékosok azonban, akik klánokba szerveződnek nem csupán egy csoport vagy egy közösség jellemzőivel bírnak, hanem véleményem szerint sajátos szubkultúrát, csoportkultúrát hoznak létre, ami maga is csoportképző tényező. A csoportkultúra kifejezést Szapu Magda alkalmazza, mert a szubkultúra szó szerinte alárendeltséget fejez ki egy másik kultúrával szemben, a csoportkultúra viszont a kultúrák egyenrangúságát jelöli (Szapu 2002). A továbbiakban én is a csoportkultúra fogalmát használom. Mivel azonban a két fogalom között nincs éles határvonal, és mert a szakirodalom is mindkét fogalmat használja, először röviden áttekintem a két fogalom által jelzett jelenségegyüttes értelmezésének tudománytörténeti változásait.

A szubkultúra fogalma az idővel egyre inkább változott. A szubkultúrakutatásban három szakaszt különíthetünk el (Kacsuk 2005).

(a) *Első szakasz.* A kifejezést elsősor a fiatalkori bűnözéssel és a devianciákkal kapcsolatban használták. A kutatások először az 1950-es években kezdődtek meg az Egyesült Államokban, az úgynevezett Chicagói iskola kutatóinak köszönhetően. Azonban a szubkultúrakutatás a devianciáról más csoportok felé terelődött.

A második világháború olyan változásokkal járt, amelyek hatással voltak a fiatalok életére és a szubkultúrákra is. Az 1950-es évek egyik legfeltűnőbb változása a bőség megjelenése, az ipar termékorientáltból piacorientálttá válása. Nőtt a termelés, emelkedtek a jövedelmek, új fogyasztási minták terjedtek el a társadalomban. Erősödött a jóléti állam is. A hangsúly a munkáról és a termelésről az otthonra, a szórakozásra és a fogyasztásra helyeződött át. Mindezeknek köszönhetően az osztályok mentén értelmezett társadalomkép már nem írta le kielégítően a társadalom szerkezetét; az osztályharcnak vége lett. A szabadidő területén is elmosódtak az osztályhatárok. Ian Taylor a változások következményeit „középosztályosodásként” írja le, amely „legitimálja a korábban munkásosztálybeli tevékenységeket a középosztály számára” (idézi Clarke, Jefferson 1973: 119). Ezek hatására a különböző szubkultúrák képviselői kísérletet tettek arra, hogy visszanyerjék azokat a társadalmi összetartó erőket, amelyek a szülők kultúrájából elvesztek, illetve hogy vegyítsék más társadalmi csoportok kívánatosnak tartott elemeivel.

(b) *Második szakasz.* Valójában az 1970-es évek Angliájában kezdődött ezeknek a látványos ifjúsági szubkultúráknak (mint a parkerek, skinheadek, modok és crombyk) a kutatása. Phil Cohen 1972-ben kiadott munkájának címe a *Szubkulturális konfliktus és munkásosztályi közösség*. Szerinte a második világháború után a hagyományos munkásosztályi kultúra válságba került, és ezekre adott reakcióként jelentek meg az újonnan létrejött ifjúsági szubkultúrák. A háború utáni angol politika három jelszava a jólét, egyetértés és középosztályosodás volt, és sokan úgy gondolták, hogy az ifjúsági kultúra jeleníti meg leginkább a kialakulóban lévő osztály nélküli társadalmat, amely ezeknek a jelszavaknak a következménye (Kacsuk 2005).

(c) *Harmadik szakasz.* A szubkultúrakutatás harmadik hullámának vizsgálati irányzatát legfőképp a stílus, öltözködés, zenei ízlés és a fogyasztás határozta meg. Az 1980-as évek végének és az 1990-es évek elejének kutatásai a klubkultúrákhoz kapcsolódtak. A Manchesteri Populáris Kultúra Intézet a 90-es években a brit fiatalság szubkultúrájának új jelenségeit vizsgálta, mint a fociszurkolókat és a partikultúrát. Az

ezredforduló jellemzője a posztmodernitás, a felgyorsult divat, az identitások felszínessé válása, az osztálytársadalmak felbomlása, az egységes kultúra térvesztése, amelyek miatt megkérdőjeleződött az uralkodó kultúrától elhatárolódó, jól körülírható szubkultúrák megfogalmazása. A kutatók ezért új fogalomalkotással kísérleteznek, némelyek a szubkultúra kifejezést teljesen elhagyták. Felmerülnek ilyen javaslatok a szubkultúrák leírására, mint a „stílus áruháza” (Polhemus) vagy a „neo-törzs” (Benett) (Kacsuk 2005).

Úgy gondolom, az internet megjelenésével és elterjedésével a szubkultúrák kutatásában is új szakasz kezdődött. Az interneten megjelenő csoportkultúrákat már nem feltétlen lehet az előzőekben ismertetett kutatási módszerekkel leírni, hiszen a virtuális térben képződött csoportok eredendően másak. Ezek nem látható, virtuális közösségek, nem is lehet őket úgy azonosítani, mint a látványos szubkultúrák tagjait, például a punkokat, modokat, rockereket, gothokat.

A már eddig említett sajátosságokon kívül a WoW-osok közös jellemzői, hogy a jártasak az internet világában, hasonló a játékok iránti elköteleződésük, egy fantáziavilágot keresnek, amelyben próbálják szabadnak érezni magukat. A játékosoknak saját nyelvezetük, szlengjük van, amelyeket az újonnan csatlakozottaknak el kell sajátítaniuk, hogy be tudjanak illeszkedni. Fontos hangsúlyozni, hogy a különböző klánok kulturális jegyeiket tekintve is jól elkülöníthető csoportok, rendelkeznek saját névvel, saját jelképpel, „logóval”, amelyet a tagok virtuális ruházatukon viselhetnek (mint korábban egy-egy utcai banda megkülönböztető jelzései). A nagyobb guildek, azaz a tartósabb csoportosulások rendelkeznek hierarchiával, szabályrendszerrel, céljaikat és hitvallásukat általában közös honlapjukon közzé is teszik.

A továbbiakban ezen virtuális közösségek kialakulásának, jellemzőinek leírására törekszem, és igyekszem bemutatni, hogyan válhatnak az interneten szerveződő csoportok valóságos csoportokká.

### ***5.1 A közös játék***

Játszani egy internetes szerepjátékkal a szórakozásnak egy speciális formája. Azok, akik élvezik, hogy egy fantáziavilág részesei, hogy különböző nem létező lények bőrébe bújva játszhatnak el szerepeket, valószínű, hogy nem véletlenszerűen találnak rá a World of Warcraftre. Az internet és a játék segít ezeknek az azonos érdeklődési körű embereknek egymásra találni.

A World of Warcraftet sokan ismerőssel, családtaggal kezdik el játszani. Az amerikai mintában lévő internetes szerepjátszó férfiak 16%-a, a nők 60%-a játszik párjával, és a férfiak 25%-a, a nők 40%-a valamely családtagjával. Tehát valós kapcsolataikat viszik bele a játékba, amelyek hatással lehetnek ezekre a kötelezésekre. Egy másik területen is megismerhetik egymást a felek, kipróbálhatnak különböző szerepeket, helyzeteket. Azok a szülők, akik pedig a gyermekeikkel játszanak együtt, bepillantást nyerhetnek a fiatalok eme tevékenységébe, jobban megérthetik a fiatalok láthatatlan világát (Yee 2005).

Yee (2005) kutatásai szerint az MMORPG játékosok a játék során is szerezhettek jó barátokat, vagy alakíthatnak ki párkapcsolatokat. Az ismerkedést elősegíti az, hogy az internet egy anonim környezet, amelyben könnyebben beszélhetünk minket érintő személyes kérdésekről. Így a kapcsolat kialakítás máshogy történik, mint a való világban. A valóságban először alaposan megismerünk valakit, majd, ha kialakult egyfajta bizalmi viszony, utána osztunk meg vele személyes dolgokat. Ha barátságot kötöttünk, egy probléma, válság során tudjuk majd eldönteni, hogy bízhatunk-e a kiválasztott barátban. Azonban a játékban sokkal több konfliktus jelentkezhet, amelyekben a játékosoknak együtt kell működniük a siker és túlélés érdekében. Ezek a krízisek segítenek azon potenciális barátok kiválasztásában, akik már jelét mutatták segítségüknek, vagy kitartásuknak.

## ***5.2 Virtuális és valós csoportok***

A multiplayer játékokat a készítők úgy alkották meg, hogy lehetőséget biztosítsanak a játékosok közötti interakcióra. Igaz, a World of Warcraftben a legtöbb tevékenység egyedül is végezhető (küldetések végrehajtása, a karakterrel tapasztalati pontok szerzése, harc a szörnyek ellen), de a fejlesztők olyan mechanizmusokat is beépítettek a játékba, amelyek a csoportosulást segítik elő. Először is, a karakterek eltérő kasztjai eltérő speciális képességekkel rendelkeznek, amelyek kiegészítik egymást, így növeli a hatékonyságot, ha több különböző kasztú játékos összefog. A kasztok alapján eltérő szerepeket töltenek be a játékosok: a harcok során egy csapatban szükség van *tankra*, azaz sebzéselnyelőre, amely karakter állja az ellenség ütéseit és védi a többi csapattagot, *healerre*, azaz gyógyítóra, aki szükség szerint gyógyítja a sebesülteket, és *DPS-re* (*Damage per Second* rövidítése, magyarul másodpercenként bevitt sebzést jelent), vagy más néven sebzésokozóra, akinek az a feladata, hogy a célponton minél nagyobb

sérülést okozzon. Másodszor, sok küldetést úgy alkottak meg, hogy azt túl nehéz legyen végrehajtani egyedül.

Míg néhány csoportosulás lehet rövid életű és ad hoc jellegű, amelyekbe csupán egy feladat megoldására állnak össze általában idegen játékosok (pl. „pick up group”, party), és a csoport a cél elérése után feloszlik, addig létrejönnek tartós, állandó közösségek is (guild, vagy magyarul klán). Ezek kialakulását az segíti elő, hogy az együttműködést megkövetelő tevékenységeket szükséges megismételni, és így a tartós közösségekből könnyebb harcoló csoportokat alkotni (főleg, ha nagyszámú csoportra van szükség), valamint a tagoknak is egyszerűbb, ha ismerik egymást és a másik játéktílusát, mert ez egyfajta biztonságérzetet adhat számukra. A csoportok, közösségek mérete eltérő lehet: egy küldetés során akár két játékos is társulhat (pl. party), de jellemzőek az ötfős csapatok (pl. instance dungeonbe<sup>16</sup>) és nem ritkák a 10, 20 vagy néha 40 játékost igénylő hadjáratok (raid) (Ducheneaut et al. 2006).

A klánok olyan szövetségek a játékosok között, amelyek rendelkeznek saját szabályzattal (pl. tagfelvétel, viselkedési és játékszabályok), hierarchiával (pl. guild master, tisztek, veteránok, tagok, próbaidősök). Lehetnek nemzetköziek, vagy tagjai kikerülhetnek egy nemzetből is. A guild jellemzője a csapatmunka és a csapattársak segítése, de ezek az alapvető elemei a társasági életnek, amely a játékon belül általában a klán chaten való kommunikációban és a közös játékban valósul meg. Ha egy karakter elérte a játékban a maximális szintet (85) a tapasztalati pontok gyűjtésével (amelyet elérhetett egyedül is), a „végjátékban” szinte nélkülözhetetlenné válik egy klánhoz tartozni, mivel a varázstárgyak, erős felszerelések csak olyan helyeken lesznek elérhetők, amelyekben a feladatot már nem tudja egyedül teljesíteni a játékos. A magyar kutatásból (Bánlaki, Buzinkay 2008) tudhatjuk, hogy a WoW-os válaszadók 90,2%-a tagja ilyen guildnek.

Ezek a virtuális térben létrejött csoportok azonban a valóságban is közösségekké válhatnak. Például a klán tagjai közös programokat, találkozókat szervezhetnek a valós életben, amely révén egy valóságos baráti társaság alakul ki. Léteznek World of Warcraft találkozók, táborok, ahol már nem csak az egy klánban játszóknak jönnek össze, hanem ennek a játéknak a hódolói (akik például a játékhoz kapcsolódó internetes

---

<sup>16</sup> Instance dungeon, vagy röviden insta a különböző helyszínekről (pl. városokból, erődökből, várakból) nyíló zóna, ahol a csapatok a többi játékos beavatkozása nélkül nézhetnek szembe a kihívásokkal, tehát ha egy 5 fős csapat elmegy erre a helyre, ott nem találkozik más játékosokkal. Itt a játék nehezebb, de több jutalom is szerezhető. Ahhoz, hogy a játékosok sikerrel átjussanak egy instán, jól felszerelt, kiegyensúlyozott csapatra van szükség. (WoWWiki)

fórumokon tartják a kapcsolatot). Ezen kívül léteznek úgynevezett cosplay (costume play), azaz jelmezes fesztiválok, amelyek elsősorban Japánból terjedtek el, de egyre többen vesznek részt ilyen rendezvényeken hazánkban is. Ilyenkor a játékosok saját avatárjuk bőrébe bújnak, és őket jelenítik meg a való világban. (4. kép)

Hipotézisem szerint tehát a játékosok virtuális klánjai a valóságban is csoportként működhetnek. A WoW-osok közül a szerepjátékot preferálók pedig szívesen részt vesznek kosztümös rendezvényeken is. A vizsgálatomban ezekre a feltevésekre visszatérek.

### **5.3 Klánok tipizálása**

A guildeket csoportosíthatjuk különböző ismérvek szerint (cél, méret, tagság). (Williams et al. 2006) A célokat általában behatárolja a választott szerver játékmódja (PvE, PvP, RP).

A *PvP* *guild*ekben (Player versus Player, azaz a játékos játékos elleni harcmód) az elsődleges cél a csata a többi játékos ellen. Ezek a harcok elsősorban külön kijelölt területeken zajlanak. Ilyen például a Battleground (röviden BG, azaz a harcmező), amelyeken nyerni az egy-egy BG-re jellemző feladat végrehajtásával (pl. az ellenséges csapat zászlójának háromszori megszerzése, várfal ostromlása után egy ereklye megszerzése, az ellenséges csapat vezetőjének megölése) lehet. Battlegroundon a két ellenséges frakcióhoz tartozók (azaz a Hordások és Szövetségesek) csapatai versenyeznek egymás ellen. A másik PvP játéklehetőség az Aréna, amely egy körbezárt terület, ahol két csapat (mintegy gladiátorokat játszva) mérkőzhet meg egymással. A csapatok lehetnek kettő, három vagy ötfősek, és nem feltétlen a Hordások küzdenek a Szövetségesekkel szemben, hanem a csapatok kikerülhetnek ugyanabból a frakcióból is. A játék végén a résztvevők pontokat kapnak, amelyért értékes tárgyakat tudnak vásárolni maguknak. A résztvevők legfőképp a szórakozás és sikerélmény miatt választják ezt a tevékenységet.

A *portyázó klánok*, azaz a raider *guild*ek (Player versus Environment, azaz játékos a környezete ellen játékmód) a legnépszerűbbek a játékosok között. A tagok szervezett csoportokban járnak egy-egy hadjáratra, ahol különböző (nem játékosok által irányított) szörnyeket kell legyőzni. Ezek általában több órás, nagy szervezést igénylő események, ahol a játékosok összehangolt szerepeket alakítva látják el feladataikat. A raidek a legösszetettebb csapat alapú feladatok, ahol a résztvevőknek szükséges a játék magas fokú ismerete és a gyakorlat.

A szerepjátszó (RP, azaz Role-Play) klánok fő célja, hogy a játékosok minél jobban alakíthassák a választott avatárjukat. Úgy beszéljenek, cselekedjenek a játékban, mint például egy törp pap, vagy egy ork harcos. A hangsúly a szerepek eljátszásán, a színjátékon és hasznos kapcsolatok kialakításán van. Az ilyen típusú klánok is részt vehetnek azonban a másik két típusú guild eseményein (tehát harcolhatnak egymással, vagy a számítógép generálta szörnyekkel) (Williams et al. 2006).

Williams és kutatótársai (2006) a guildeket három különböző méret szerint csoportosították. A kis klánok (amelyek kevesebb, mint tíz taggal rendelkeznek) tagjai között a legerősebb a kötődés egymáshoz. Általában valós barátok, családtagok alapították az ilyen guildeket. A korábban ismeretlenek, akik csatlakoztak hozzájuk, inkább hajlandóak felvenni a kapcsolatot a többiekkel az életben (pl. telefonon beszélnek, találkoznak egymással személyesen). Ezek egalitáriánus szervezetek, nem tartják a katonás hierarchiát fontosnak. Gyakori jellemzőjük a humor. A tagfelvételt óvatosan kezelik, csak a szimpatikus személyeseket hívják meg klántagnak.

A közepes méretű (11–35 fős) klánokban továbbra is nagy hangsúlyt fektetnek a szociális kapcsolatokra, de a magasabb létszám miatt nagyobb az esélye a csoporton belüli konfliktusoknak. Sokan használhatják a tagságot erőforrásként az avatár fejlődése érdekében, majd a legmagasabb szint elérése után egy „komolyabb”, nagyobb klánhoz csatlakoznak.

A nagy (36–150 fős) és óriás guildek (több mint 150 fős) hasonlóak struktúrájukat és szervezetüket tekintve. Ezek olyan inkább formálisnak tekinthető szervezetek, ahol a szociális funkciók kevésbé fontosak. Jellemzőjük a vezetés, szabályok, próbaidő intézménye, hang alapú kommunikáció (pl. Team Speak, VoIP) a szervezett tevékenységek során. Minél nagyobb egy guild, annál valószínűbb, hogy a játékon kívüli formális irányítási és szervezési gyakorlattal is rendelkeznek. Ilyenek az internetes fórumok, a külső üzenőfal, a weboldal, a regisztrációs rendszer, amellyel be kell jelentkezni a következő meghirdetett eseményre. A méret növekedésével a közösségen belüli, kisebb alcsoportok száma is emelkedik.

A szerzők a kis klánokat a gyerekek által épített faházakhoz, kunyhókhoz hasonlítja, amelyekben a játékosok ismerik egymást, megbíznak a másikban, egyenrangúak, és olyanokat engednek be a házikójukba, akit ismernek. Ezzel ellentétben a nagy guildek olyanok, mint a virtuális kaszárnyák, ahol a katonaságot hierarchia jellemzi, életüket szabályok irányítják, szervezett tevékenységet végeznek és a tagfelvétel alkalmassági vizsgához van kötve.



A guildek tagsága különbözhet a szerint is, hogy melyik frakcióhoz tartoznak, azonban nem világos, hogy a valamely frakcióhoz tartozás hatással van-e valamilyen módon a klán életére. Williams és társai (2006) vizsgálatai alapján a Hordához és a Szövetséghez tartozás nem befolyásolja a guildek társadalmi dinamikáját.

A klánokba tartozó játékosoknak legalább harmada játszik együtt valós barátokkal, családtaggal. Úgy néz ki, hogy ez egy új módja annak, hogy fenntartsák a meglévő kapcsolatukat a családtagokkal, barátokkal, munkatársakkal. Számukra a WoW olyan, mint számos más kommunikációs eszköz az interneten. A meglévő kapcsolatok fenntartása különösen figyelemre méltó a földrajzilag szétszórta barátok és rokonok között. A klántársaknak, akik korábban nem álltak valós kapcsolatban egymással, a guildek lehetővé teszik, hogy felvegyék a kapcsolatot számos különböző etnikai, társadalmi-gazdasági és kulturális háttérrel rendelkező emberrel, olyanokkal, akiket a közös érdek mozgat. Ezekből is születhetnek tartós barátságok a valóságban. Williams a klántársakat munkatársakhoz hasonlítja. Kutatása szerint nem okozott nekik problémát a családról, sportról vagy filmekről beszélni, de kényelmetlenül érezték magukat, amikor olyan vitás téma került előtérbe, mint a politika vagy a vallás. Úgy néz ki, hogy az online „klíma”, ahogy a munkatársi viszony is csak ritkán kedvez az utóbbi témák tárgyalására.

#### ***5.4 Milyen a hatékony guild?***

A klánok törekeny társadalmi csoportok, amelyekből sokan nem élnek hosszú ideig. Sérülékenységük számos tényezőtől függ. Egyrészt a játékosok kiéghetnek az intenzív „örlés” (*grind*) miatt, tehát, ha túl sokat és hosszú ideig játszanak. Másrészt befolyásolja a tartósságot a vezetési stílus, a guilden belüli „drámák” (azaz személyes konfliktusok két vagy több tag között) és a belpolitikai viszályok (például ki kezelheti a guild bankot, ki mennyit kap a zsákmányból) száma és minősége. Mindezek és a klánok szerkezete is szerepet játszik a szervezet hatékonyságában (Ducheneaut, Yee 2008).

Williams és társainak kutatásából (2006) kiderült, hogy a játékosok nagy része több klánnak volt már tagja, tehát megfigyelhető a guildeknél egyfajta lemorzsolódás is. Gyakran említették a váltás okaként a játékos és a klán céljainak eltérését, elégedetlenek voltak a klánban felbukkanó elitizmussal, a túlzott távolságtartással, a rossz vezetéssel. A kilépést okozhatta az is, hogy a játékos nem talált olyan társakat, akiknek avatárja az övével azonos szintű lett volna, és akikkel így együtt tudott volna fejlődni. Mások a női

tagokat jelölték meg konfliktusforrásként, akik romboló hatással voltak a klánra. Voltak, akik az új tagokban láttak problémaforrást.

Ducheneaut és Yee (2008) kutatásuk során arra keresték a választ, hogy melyek azok a tényezők, amelyek egy klán fennmaradását leginkább befolyásolják. Két-két hónapig figyelték a guildek alakulását, 2006 júliusától és 2006 decemberétől. Az első időszakban 3537 klánt regisztráltak, amelyből 1917-et (vagyis 54%-át) nem észlelték újra decemberben. Ezek alapján ennyi klánt nyilvánítottak „halottnak”. A túlélést a következő függő változók jelezték jól előre egy logisztikus regressziós modell alapján.

(a) *A kasztok kiegyenlítetttsége.* A kasztok szerint kiegyensúlyozott klánok túlélése nagyobb, hiszen lehetővé válik tagjai számára a gyors fejlődés, jobb teljesítmény és az élvezetesebb játék. Azonban a játék egészében a kasztok aránya nagyon kiegyensúlyozatlan (például kevés játékos indít pap kasztú karaktert, amelyek a gyógyításért felelősek). Ezek alapján a tervezett toborzás is fontos a klánok sikerében.

(b) *A guild mérete.* A nagy csoportoknak jobb esélye van a túlélésre. De érdekes, hogy a nagy méretű klánok valójában akadályozzák a játékosok gyors fejlődését. A kisebb csoportok egy olyan „intim” környezetet kínálnak, ahol a játékosok segítik egymást előrelépni. A nagyobb közösségek ereje pedig ahhoz szükséges, hogy a legkeményebb feladatokat is végre tudják hajtani. Ezért a nagyok folyamatosan vonzzák a játékosokat, amely elősegíti a hosszú távú fennmaradást. A kis csoportok a játék korai szakaszában vonzóbbak, amikor még a fejlődés fontos, míg a hierarchikus, szabályozott nagyobb guildek a végjátékban válnak szükségessé. Ez az igény mozgatja a maximális szintet elért játékosokat a kisebb klánokból való ki- és a nagyobbakba belépésre.

(c) *Az alcsoporthoz mérete.* Azok a guildek, amelyek kevesebb alcsoporthoz rendelkeznek valószínűbb, hogy fennmaradnak. Minél több alcsoporthoz tagolódik egy közösség, annál valószínűbb, hogy koordinációs problémák lépnek fel az alcsoporthoz között. Viszont minél nagyobb egy klán, annál több kisebb csoportosulás figyelhető meg benne. Tehát e szerint olyan guildek a kívánatosak, amelyek elég nagyok ahhoz, hogy hatékonyak legyenek, és elég kicsik ahhoz, hogy még élvezhető legyen velük játszani.

(d) *Az egyéb szignifikáns előrejelzők, amelyek az előző modellben nem vesznek részt.* Ezek a következők. *Az instákban eltöltött idő:* azoknak a klánoknak, amelyek ezen komplex játékterületen több időt töltenek el, nagyobb az esélyük a túlélésre. A magyarázat, hogy ezek több szervezést és koordinációt igényelnek. *A sűrűség:* a guildek, amelyekben a tagok jobban kötődnek egymáshoz, több közöttük az interakció,

könnyebben fennmaradhatnak. A társaság ápolása egyben tartja a közösséget. Minél nagyobb számú a kötődés a tagok között, minél magasabb a kohézió, annál nagyobb a nyomás a tagokon, hogy vegyenek részt klánok tevékenységében. *Időbeosztás kompatibilitás*: ha a játékosok időbeosztása hasonló, és egy időben tudnak jelen lenni a WoW-ban, akkor az pozitív hatással van a klán életére. *Csoportosulások számítása*: ha a guild több összetartó alegységből áll, az előnyös lehet a tagok fejlődése számára. A legtöbb küldetés a játékban ötfős kis csapatokban teljesíthető, így ha nagyjából azonos szintű karakterek többször tudnak egymással kisebb csapatot alkotni, az megkönnyíti az előrelépésüket (Ducheneaut és Yee 2008).

### **5.5 Kollektív magány – együtt, mégis egyedül?**

A World of Warcraft eredetileg egy multiplayer, azaz többszereplős játék, amelyben a játékosok interakcióba léphetnek egymással, és nagyon sokszor közösségekbe tömörülnek. Azonban mégsem szabad túlbecsülni ezeknek a csoportosulásoknak a fontosságát.

A játékban elérhető legtöbb tevékenységet egyedül is végre tudja hajtani a játékos, ezek elérhetők egy single player (azaz egyedül játszható) játékban, és úgy látszik, a legtöbben egyedül is szokták ezeket a feladatokat végrehajtani. Ducheneaut és Yee (2008) munkájából kiderül, hogy a legnépszerűbb kasztok azok a WoW-ban, amelyekkel a legkönnyebb boldogulni egyedül. Mint már említettem, a kasztok eltérő képességekkel rendelkeznek, amelyek kiegészítik egymást, azonban vannak olyan típusok, amelyeknek egyedül nagyobb az esélyük a túlélésre. Például egy pap, azaz egy gyógyító karakter vagy egy varázsló, aki igaz messziről tudja támadni az ellenséget, kevesebb védelemmel, páncélzattal rendelkezik (ők csak szövetből készült védőruházatot tudnak magukon hordani, bőr vagy fém páncélzatot nem), így ha közelharcra kerül a sor egy ellenséggel, ezen kasztoknak az életpontjai inkább veszélyben vannak, másokhoz képest. A játékosok közt népszerűbbek az olyan „szólózható” karakterek, amelyeknek például a sebzése és páncélzata erősebb (mint például a harcos kasztnak), vagy amelyek valamilyen társsal harcolhatnak (a vadász kaszt például egy állatot fogadhat maga mellé, és a játékos így két figurát is irányítva hadakozhat a szörnyek ellen). Tehát a három legnépszerűbb kaszt a játékosok között a harcos, vadász és a tolvaj, és ezek azok, amelyekkel a legkevesebb időt szoktak csoportokban eltölteni.

A csoportokban eltöltött idő azonban minden kasztban a maximális szintek felé közeledve növekszik, mert ilyenkor már sokkal több a játék által kínált olyan tartalom, amelyet a játékosok egyedül nem tudnak végrehajtani. Tehát úgy tűnik, hogy a WoW-ban inkább a „végjáték” társasági, nem a játék egésze (Ducheneut et al. 2006). Legtöbbször a játékosok másokkal körülvéve, de nem egymással játszanak. Természetesen a klánokhoz való csatlakozás egy idő után szükségessé válik, hogyha valaki fejlődni akar tovább, de játékstílustól függően a csoportosulás elkerülhető. Érdekes jelenség, miszerint a guildhez tartozás növeli az egyén játékidéjét. Ez egyrészt a közösségért vállalt felelősség miatt van így (ha nekem segítettek mások, akkor én is segíteni fogok nekik, és így több időt töltök a játékban, mert másoknak szükségük van rám), másrészt az egyszerre fejlődés miatt (az azonos szintű játékosoknak ajánlatos egy időben, egyszerre játszani, mert, ha egyikük kevesebbet játszik, akkor lemarad a társaitól, és nem tud velük lépést tartani, együtt fejlődni).

Feltehető a kérdés, hogyha ilyen sokan választják a magányos játékot, és csupán funkcionális előnyök miatt csatlakoznak egy idő után csoportokhoz, akkor mégis miért játszanak multiplayer játékkal? A választ Ducheneaut és társai (2006) a „*társadalmi jelenlétben*” látják, abban, hogy a többi játékos egyrészt látványként, másrészt közönségként szolgál. Tehát a WoW lényege leginkább jó teljesítményt elérni, hírnevet szerezni (például egy feladatot a legelsőként végrehajtani a játékban, vagy minél jobb és erősebb varázstárgyakat birtokolni), amely az által lehetséges, hogy a többi játékos úgy mond közönségként szolgál („*szociális voyeurizmus*”). Tehát a sikerélmény az által élhető át, hogy ezt másokkal megoszthatja az ember, másokhoz viszonyítva lehet valaki csak elitjátékos. Ezért a kutatók szerint nem az emberek közötti interakció miatt függősítő a játék, hanem amiatt a kép miatt, amelyet mások által nyer magáról a játékos. Tehát nemcsak magának játszik valaki, vagy másokkal, hanem mások előtt. A többi játékosra ezenkívül mint könnyen elérhető információforrásra és csevegőpartnerre számítanak.

Viszont attól, hogy kevesebben lépnek interakcióba másokkal, vagy nem csoportosulnak a játékosok, mégsem aszociális környezet a Warcraft világa. A játékosok úgy tevékenykednek a WoW-ban, hogy tudják, látják: mások is körülvesszik őket. A társadalmi jelenlét érzékeléséhez hozzájárul a kommunikációs rendszer is, hiszen, ha éppen nem is látunk senkit a játékban, a képernyő bal alsó sarkában elhelyezett chat ablakban folytatott beszélgetések alapján mégis tudjuk, hogy nem vagyunk egyedül. A játékosok pedig akkor szocializálódnak, amikor jónak látják. A

szerzők ahhoz hasonlítják a jelenséget, mint amikor valaki könyvet olvas egy zsúfolt kávézóban. Ezt nevezik „*Sturbucks jelenségnek*” (Ducheneaut, Yee 2008).

A manapság mindenütt jelenlévő elektronikus kommunikációs eszközök és a mobilinternet révén sosem kell azt éreznünk, hogy egyedül vagyunk. Kapcsolatot tarthatunk közösségünk tagjaival még akkor is, ha épp nem tartózkodunk egy helyen velük. Ilyen érzést biztosíthatnak a manapság nagyon népszerű közösségi oldalak, mint például a Facebook és az Iwiw is, ahol megtervezzük, felépítjük virtuális identitásunkat, és a megosztott élményeinkre közösségünk reagálhat. Tehát a WoW is egy olyan környezet, amelyet a „*kollektív magány*” kifejezés kitűnően jellemez.

## HATODIK FEJEZET KUTATÁSI EREDMÉNYEK

### *6.1 A módszer és a minta leírása*

Kutatásom típusa problémamegfogalmazó, felderítő kutatás, mivel a célom, hogy egy kevésbé ismert területen új összefüggéseket tárjak fel. Alapkutatásnak tekinthető ez a vizsgálat, mivel új ismeretek megszerzésére törekszik. A World of Warcraft játék ismerete úgy gondolom, hogy nélkülözhetetlen a kutató számára, hogy megértse a világ működését, a játékosok nyelvezetét és releváns kutatási kérdéseket tehessen fel. Témaválasztásomat elsődlegesen saját érdeklődésem és tapasztalataim indokolják, másrészt tagadhatatlan, hogy az internet és a virtuális világ mára megkerülhetetlen, mindennapi jelenségegyüttessé vált. Az adatok elemzése során kutatói mivoltomat mindig szem előtt tartva próbáltam az elemzésekben az objektivitásra törekedni.

Az adatgyűjtést több módszerrel végeztem annak érdekében, hogy az általam vizsgált virtuális világ minél részletesebben feltérképezhető legyen. Először az online környezetben *részvevő megfigyeléssel* próbáltam feltérképezni a World of Warcraft játékosainak virtuális világon belüli viselkedését, tevékenységét, kommunikációját és az ott megjelenő szimbólumokat (Balku 2010). Ez a megfigyelés a további kutatási kérdések felmerülése miatt volt elsősorban fontos, eredményeit részletesebben itt nem érintem. A most bemutatott kutatásomhoz interjúkat készítettem, amelyek az egyes egyének viszonyulását mutathatják meg a virtuális világhoz, az ott eljátszott szerepükhöz és különböző témakörökhöz. Ez utóbbi vizsgálati módszere a *félig strukturált kvalitatív interjútechnika*, amellyel könnyebb feltérképezni azokat az esetlegesen rejtett információkat, amelyek a témám szempontjából érdekesek lehetnek.

Interjút tehát tíz Debreceni egyetemistával készítettem, akik játszanak vagy játszottak a WoW-val. Az interjúalanyok felkutatása, mivel nem lehet a játékosokat külső jegyek alapján azonosítani, hólabda módszerrel történt. Az alanyok közül kilenc férfi és csupán egy nő volt (ez az arány körülbelül megfelel a játékon belüli női-férfi aránynak). Bár érdekes lett volna több nővel is interjút készíteni, viszont ők, mivel kevesebb a játékos közöttük, nehezebben elérhetők. Életkorukat tekintve 21–27 évesek és a következő szakokra jártak: pedagógia, idegenforgalom, környezetgazdálkodási agrármérnök, molekuláris biológia, mérnök-informatikus, programtervező-informatikus, informatikus könyvtáros. Az interjúkból nyert adatok természetesen nem

reprezentatívak, azok nem általánosíthatók a teljes magyar játékospopulációra, viszont, mivel ez egy felderítő jellegű kutatás, a kvalitatív módszer megfelelő további kutatási kérdések megfogalmazásához. A kérdéskörök részletesebb vizsgálatához nagymintás, kvantitatív vizsgálat lenne alkalmas. A továbbiakban a vizsgálatom eredményeit ismertetem egyes témakörök alapján.

## **6.2 World of Warcraft az egyetemisták nézőpontjából**

### **6.2.1 A kezdetek**

Érdekes kérdésnek találtam azt, hogy valaki hogyan és miért is kezd el World of Warcraftezni. Kiket vonz ez a játék? A válaszadók alapján két magyarázatot lehetett a hogyan és miért kérdésre találni.

Egyrészt voltak olyanok, akik nem ismerték a játékot, hanem valamilyen ismerősük, családtagjuk mutatta nekik a WoW-ot, és velük kezdtek el kalandozni ebben a virtuális világban. *„Megtetszett, hogy tudok a barátaimmal otthonról is játszani.”* (K.R. 25 éves férfi, mérnök-informatikus) Az interjúalanyok egy része viszont már nagyon is jól ismerte a WoW előzményeit és ezt a fantáziavilágot a Blizzard készítette Warcraft játékokból vagy könyvekből. Amikor a World of Warcraft megjelent, akkor pedig az érdeklődés miatt próbálták ki a játékot. *„Mindig is hatalmas játékos voltam, középiskolában is.”* (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus) Hatan említették, hogy osztálytársuk, barátjuk, esetleg nagyobb testvérük mutatta nekik a játékot, és ezért kezdtek el WoW-ozni. Többen is említették közülük, hogy már gyerekkoruk óta játszanak mindenféle számítógépes játékokkal, és érdekli őket minden fantáziavilág. Ketten voltak, akik nem más ösztönzésére, hanem amiatt vágtak bele a játékba, mert már volt előzetes ismeretük a Warcraft játékokról, mondhatni Blizzard-rajongók voltak. A másik két interjúalanyom is ismerte már a fantáziavilágot, de a WoW-ot mindkettőnek a bátyja mutatta, tehát ők egy harmadik típusba, az első két csoport metszetébe tartoznak.

Azonban mindegyik interjúalany valamilyen személyes ismerőssel kezdett el WoW-ozni. Akiket bevezettek a játékba, azok természetesen azzal, aki megmutatta nekik, akik pedig maguktól fedezték fel a játékot, azok ismerőseiket próbálták meggyőzni, hogy játszanak velük. Így mondhatni, vannak „hittérítők” és „megtérítettek” a kezdők között. A játék során azonban mindenki szerzett további

ismerősöket, akikkel van, hogy játékon kívül is tartja a kapcsolatot, vagy akivel személyesen is találkozott már.

Az alanyok közül négyen először, mondhatni kísérleti jelleggel az ingyenes illegális vagyis „tört” (vagy privát) szervereken próbálták ki a játékot, majd miután bevált, megvették az eredetit és előfizettek a World of Warcraftre. Hárman végig ingyenes privát szerveren játszottak, hárman pedig az eredetivel. Azok közül viszont, akik az eredetire fizettek elől legelőször, ketten tesztelték, hogy milyen lehet játszani egy tört szerven.

### 6.2.2 A játék célja és a játékosok motivációi

A játék készítőinek célja profitorientált világunkban nem is lehetne más, mint hogy minél több előfizetővel rendelkezzenek, minél több hasznot hozzon a játék. A WoW-nak ezért folyamatosan fogyaszthatónak, szórakoztatónak kell lennie, hogy a játékban benntartsák az előfizetőket. A felhasználókat folyamatos pozitív élmények kell, hogy motiválják, sikereket kell elérniük, hiszen ha valaki folyamatosan csalódik egy tevékenységben, nem szívesen folytatja tovább, főleg, ha még pénzébe is kerül. Multiplayer játékként cél továbbá, hogy a játékosok interakcióba lépjenek egymással. Nézzük, hogy az interjúalanyok hogyan ítélték meg a játék célját.

Két interjúalany a játék célját a fentebbivel megegyezően a profittermelésben látta. Ezért szükségesek az újítások, az izgalmas élmények, amelyek odaszögezik a játékosokat a képernyők elé. N.G. és G.Z., akik szerint a játék célja tehát a készítőik haszonszerzése, talán azért látják ennyire tisztán a helyzetet, mert már mind a ketten felhagytak a WoW-val.

*„Hogy évente 3-4 A kategóriás játék árát begyűjtse a Blizzard a függőktől. A célja az, hogy minél addiktívabb legyen. Mindig frissüljön benne a content [tartalom – B.A.], ott tartsa az embereket, mindig találjanak benne kihívást, aki béna az is, aki jó az is. Ennek nehéz megfelelni, de jól csinálják, nem hiába értek el 11 millió előfizetőt.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„Nagyon jól össze van rakva. Nem engedik unatkozni az embert. Már amikor megunnád, akkor jön egy kiegészítő, jön egy új dolog, jönnek, hogy ezt el kell érni, azt el kell érni, ez az újítás, az az újítás. És mindig van új dolog. És ez ebből a szempontból elég izgalmassá teszi a játékot.” (N.G. 23 éves férfi, informatikus-könyvtáros)*

Másik két interjúalany is valamilyen negatívumban jelölte meg a játék célját. Ők nem a haszonszerzést emelték ki, hanem az értelmetlenséget és a „népbutítást”. „Nincs



*célja. Csak mész és mész és mész. Semmi célja nincs az egésznek.*” (N.T. 22 éves férfi, programtervező-informatikus) K.R. (25 éves mérnök-informatikus) szerint a játék jóhiszemű célja a szórakoztatás és az, hogy kikapcsolódhassanak az emberek, azonban ez csak az eléggé érett (felnőtt) személyiségek számára lehetséges. Szerinte a fejlődő fiatalok lelki világát csak rossz irányba tereli a játék, egyfajta szociális és mentális leépülést okoz számukra.

További három interjúalanyom a játék céljaként a szórakoztatást, a kikapcsolódást, a valódi világ gondjairól való figyelemelterelést jelölte meg. Mivel a játék nagyon sokféle tevékenységet tartalmaz, így sokféle embertípust vonz. *„Mindenkinek megtalálja benne azt, amit szeret”.* (G.G. 23 éves férfi, környezetgazdálkodási agrármérnök) *„Mindenkinek megvan a maga célja, mert hatalmas világról van szó.”* (K.A. 22 éves férfi, pedagógia) Mivel a játék többféle játékmódot (PvP, PvE, RP) kínál, így valóban heterogén közönség lehet, akik mind más játékkal játszanak ugyanazon a játékon, a WoW-on belül.

Egy interjúalany volt csupán, aki a játék céljaként a minél jobb felszerelést (gear) mondta, és azt, hogy mindig legyőzzék az aktuális főellenséget. Ezen kívül említette még annak lehetőségét, hogy az emberek egymással játszassanak, amely eredetileg az MMORPG-k egyik alapvető célja.

Mégis, hogyha néhányan ennyire tisztán látják a játék valódi céljait, vagyis, hogy minél több embert tartsanak a játékban, miért játszanak/játszottak? A következőkben a motivációkat ismertetem.

Voltak, akik csupán egy elfoglaltságnak tartják, unaloműzésésként, szórakozási formaként tekintenek a WoW-ra, és pusztán ezek miatt játsszák. A Yee által alkotott öt motivációs kategória közül csupán háromba voltak besorolhatók az alanyok (teljesítő, fantáziavilágban elmerülő, kapcsolatépítő), de azok is általában összemosódva jelentkeztek. A kihívás, a teljesítmény, a sikerélmény egyébként a legfontosabb és legtöbbet említett motiváló tényező, amely megerősíti hipotézisemet, miszerint a teljesítő kategóriába tartoznak legtöbben. Ezen kívül fontos az, hogy a sikereket ne egyedül, hanem közösségben élje meg a játékos. Az alanyoknak fontos volt, hogy a szórakozásuk, kikapcsolódásuk helyszíne egy, a valóságtól távoli fantáziavilág legyen. Hipotézisemnek megfelelően a női válaszadó azt emelte ki, hogy őt a társaság, új emberek megismerése motiválta leginkább a játékban. A tíz interjúban azonban nem jelent meg a vezetés és bánatkozás, mint motiváló tényező a játékban.

*„A kihívásért, mindig is azért játszottam. Hogy jobb legyek másoknál, csináljak olyat, amit mások nem tudnak megcsinálni. Erre pont nagyon jól ki van hegyezve. Nincsen vége, nincs olyan hogy legjobb. Mindig van jobb az arénába, mindig van gyorsabban haladó raid csapat. Úgyhogy könnyű bedőlni. Az ilyenek dőlnek be, mint én, meg az, akinek a való életbe nem megy semmi. Nekik meg a játék nagyon jó, ott tudnak sikereket elérni.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„Teljesítmény, jó szó. Úgyhogy az mindig motivál. Mindig jó érzés volt látni, hogy valami olyasmit tudunk megcsinálni, amit más nem. Meg hát tényleg a közös barátokkal való szórakozás. Ami sokszor a teljesítmény rovására megy, de jó móka az is.” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

*„Mert sikerélménye van az embernek, amikor van. Mert jó érzés, amikor mentek tízen, huszonöten, negyvenen és együtt el tudtok érni valamit.” (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„Tetszett ez a világ és magával ragadott. És ezzel szerintem nagyon sokan vannak így. És tetszett ez az egész, ahogy ki volt találva, tehát a harcrendszer, a történetek, az eseményeknek az összefűzése, megvalósítása szerintem nagyon-nagyon jól ki lett találva.” (N.G. 23 éves férfi, informatikus-könyvtáros)*

*„Egyfajta hobbi volt. Igazán ahol laktam, kistelepülésen laktam, úgyhogy nagyon szórakozási lehetőség sem volt, meg nem is vagyok az a nagyon eljárós fajta, hanem akkor játék inkább, és akkor úgy beszélgetni másokkal ezen keresztül. (...) Meg a fantáziavilág az mindig vonzott, kár hogy nincs ilyen a valóságban!” (L.B. 25 éves nő, informatikus-könyvtáros)*

### **6.2.3 A játék előnyei és hátrányai**

A kutatók már próbáltak rávilágítani arra, hogy milyen előnyei vagy hátrányai lehetnek a számítógépes játékoknak és az MMORPG-knek. Előny lehet egy új identitással való kísérletezés, az eltérő nemi szerepek megismerése karakterváltás során, a valós kapcsolatok ápolása és kommunikáció a valódi ismerősök között. Ezen kívül, aki például vezetői feladatokat vállal, tapasztalatot szerezhet a szervezésben, irányításban. A játék segíti az önszerveződést, a klánok tagjai megtanulhatják, hogyan viselkedjenek egy közösség tagjaként. A játékosok szociális készségeket sajátíthatnak el (például érzékenyebbek lehetnek mások szükségleteinek felmérésére, gyakorolhatják a segítő magatartást). Tesztelhetnek különböző interakciós technikákat, megtapasztalhatják, hogyan lehet tanulni és átadni a tudásukat. (Ducheneaut, Moore 2005) Negatív hatásai legfőképp a túlzásba vitt játékból adódnak: túl sok időt tölt a játékos a virtuális világban, ezért leépülhetnek valós kapcsolatai, romlik az iskolai vagy munkahelyi teljesítménye. Szélsőséges esetekben a játék frusztrációt okoz, amely agresszióhoz is vezethet. Azonban hallani lehet halálesetekről is a játékosok között, amelyet a kimerítő és hosszú játékidő vagy öngyilkosság okozott. Most lássuk, hogyan ítélik meg maguk a játékosok a World of Warcraft előnyeit és hátrányait.

(a) *Előnyök.* Az interjúalanyok egyértelműen kevesebb előnyét tudták felsorolni a játéknak, ha egyáltalán látták előnyét. Az eredeti játékkal játszó, akik nemzetközi szervereken, külföldiekkel játszottak együtt, az *angol nyelvtudásuk javulásáról* számoltak be. Ketten tanulás nélkül tudtak megszerezni egy középfokú nyelvvizsgát, valaki pedig a mindennapi nyelvhasználat elsajátítását hangsúlyozta. Említették még előnyként a játékosok a *feszültség-levezetést*, a *kikapcsolódást*, azt, hogy a játékkal elterelhetik a figyelmüket a valódi világbeli problémáikról. Előnyként tekintenek arra, hogy ez egy *szórakoztató médium*, amely sokszor a humor forrása. Egy interjúalany kiemelte a *monotonitástűrés növekedését*, ugyanis a játék nem csupán izgalmas és új tevékenységeket kínál, hanem néha szükség van monoton, unalmas cselekvéseket is végrehajtani (például arany farmolás, növények gyűjtése alkímiához, bányászat). A klántagokkal való együttműködés során elsajátítható az, hogy milyen a *jó csapatjátékos*, a felmerülő problémák pedig a játékosok *toleranciaszintjét* emelhetik, amely képességeket a játékosok a valóságban is kamatoztathatják. Egy fő kiemelte, hogy a klánjában sokszor ő tartotta a felvételit az új tagok számára, és most ezt tudja hasznosítani a munkahelyén, ahol szintén a jelentkező munkavállalók interjúztatása a feladata. Végül előny, amelyet többen is említettek, az *a játékon belüli kapcsolatok kialakítása*.

*„Sok olyan emberrel ismerkedsz meg, akivel nagyon csekély a valószínűsége, hogy találkozni fogsz. Tehát nekem is, akikkel még tartom a kapcsolatot, az egy szlovákiai magyar srác, a másik pedig most éppen Németországban tanít egy egyetemen. Tehát nem valószínű, hogy velük összefutottam volna egyébként.”* (L.B. 25 éves nő, informatikus-könyvtáros)

(b) *Hátrányok.* Hátrányként szinte mindenki a *függőséget* és a *valós kapcsolatok elhanyagolását* említette. Néha értelmetlen tevékenységnek látják, és sajnálják, hogy az egésznap számítógépezés elveszi az időt a való világbeli produktív tevékenységektől. Ezen kívül negatívumként az értelmetlen pénzkidobást említették az interjúalanyok.

*„Hátrányai? Hát nagyon rá lehet függni, az biztos. Sok időt köt le, ha az ember nem tudja megállni.”* (B.P. 21 éves férfi, idegenforgalom)

*„Az idő, meg az idő, meg az idő, ugye amit az ember a gép előtt ül. (...) Nagyon lerontja a kapcsolatait az embernek. Ugye leginkább csak azzal tartja a kapcsolatot, akik játszanak, és azok közül is rengeteg olyan ember van, akít személyesen nem is ismer akivel játszik. Úgyhogy nyilván ugye bekockul.”* (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)

„Előnye nincsen. Elrohasztja az ember valódi kapcsolatait. Mikor több online barátod van, mint nem online, mondjuk ez a Facebookosokra is jellemző, de a WoW-osoknál még inkább. Azontúl meg csak egy szar játék, tehát mész poligon figurákkal és grindolsz [darálsz, zúzol – B.A.] hogy csinosabb meg nagyobb cuccod legyen. Tehát semmi. Még vége sincs, mint egy sima játéknak, hogy egyszer csak azt mondhasd, na ezt kijátszottam, tök jó volt, fasza volt a sztori. Csak grindolsz meg repetitív dolgokat csinálsz, tehát nem előnyös egyáltalán. Ilyen rabszolgaság, farmolni mindig a raid bossokat meg minden szart, nem jó.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Legnagyobb hátránya viszont, első és legfontosabb, amit mindenki tud, hogy függőséget is okozhat. Bár ez igazából nem olyan elterjedt. Tehát ez igazából egy kisebbség, csak hát mindenki valami miatt a kisebbségre figyel fel, és mit tudom én azt mondja, hogy a videojátékok ölnek. Vagy a rock veszélyes és sátánista, vagy nem tudom mi. És hogy az internetes játékok függőséget okoznak.” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)

„Elég könnyen rá lehet kapni. Volt olyan nekem is, hogy felkeltem 10-kor és akkor este 8-kor vettem magam észre, hogy hoppá már este 8 óra van, és akkor most valamit csinálni kéne, nem csak ülni előtte.” (N.T. 22 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Egy nagyon nagy hátrány, hogy drog ez a játék. És nem csak a World of Warcraft, hanem az összes MMORPG szerintem. Rendkívül függővé tudja az embert pillanatok alatt tenni. Tehát észre se veszi az ember, és tényleg csak annyit csinál, hogy esetleg tanul vagy dolgozik, hazamegy és játszik. És hiába ott van, hogy szocializálódik mert beszélget, velem is volt már ilyen, hogy beléptem a játékba, de nem azért hogy játsszak, hanem hogy beszélgessek. Álltunk, chateltünk, beszélgettünk mikrofonon, headsettel stb. és ennyi volt, hogy órákat ott elbeszélgettünk.” (N.G. 23 éves férfi, informatikus-könyvtáros)

## 6.2.4 Eredeti vagy tört játék?

Az eredeti World of Warcraft játékokat és a hozzájuk tartozó kiegészítőket meg kell venni, és a játék indításához elő kell fizetni bankkártyával vagy gamecard megvásárlásával. A tört játék azért illegális, mert az eredetit másolja le, a szoftvert bárki letöltheti az internetről, működéséhez pedig nem szükséges előfizetni, így a készítőket károsítják meg a működtetők és felhasználók. A törtön a játék azonban más, nem a Blizzard által működtetett, hanem úgynevezett privát szervereken zajlik. Ezekből kifolyólag a két játék között számos különbség van, amelyet a játékosok is észlelnek.

Az interjúalanyaim többségének azonban van tapasztalata mindkét szervertípust (az eredeti és privát) illetően. Egyrészt, mint már érintettem, a tört szervereket sokan „ugródeszkának” használják. Kipróbálják, tesztelik, valamennyire megismerik a játékot a felhasználók, majd egy részük úgy dönt, hogy megéri előfizetni az eredeti játékra. Másrészt, aki eredeti játékon kezdi, néha az is kipróbálja, milyen lehet tört szerveren játszani. Az interjúalanyok közül egyedül egy fő nem játszott még illegális szerveren, hárman csak privát szerveret próbáltak, a többieknek pedig mindkettőről van

tapasztalata. Az interjúk során megpróbáltam feltérképezni, hogy miben látják az eredeti és tört szerverek közötti különbséget.

Az eredeti játékot mindenki jobbnak értékelte. Az alanyok szerint hangulatosabb, minden működik, „jobb a support” (tehát ha hiba van a játékba, akkor hamarabb kijavítják a fejlesztők), jobban odafigyelnek a játékosokra, nagyobb a populáció az eredeti szervereken és színvonalasabb a társaság. Ezeket a szolgáltatásokat azonban meg kell fizetni, ez az egyetlen hátránya, amelyet említettek.

*„Mondjuk a 10 éves kisgyerek, aki értelemszerűen nem ért annyira a játékhoz, mint mondjuk nem is most egy huszonéves, de egy kicsit felnőttebb ember, és ez leginkább a szociális élet a játékon belül. Az nem tud így előfizetni általában. (...) A kisgyereknek meg nincs pénze arra, hogy megvegye a boltba. Végülis így az alját a korosztálynak ki lehet szűrni, aminek elvileg már dobnia kéne a színvonalon. Na hát ez néha nem így van ugye, de az esetek nagy részében színvonalasabb egy eredeti társaság.” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

A tört szervereket általában negatívan jellemezték. Az alanyok szerint az ilyen szervereken több a „bug”, azaz a hiba (például az ellenség átjön a falon, nem működnek a küldetések), többször előfordul, hogy leáll a szerver (azaz DC, disconnect van). Nincs olyan jó közösség, nem úgy működik a gazdaság, mint az eredetiben. Sok dolog nem úgy működik, mint az eredeti játékban, például egy ütéssel meg lehet ölni egy erős ellenséget, a főellenség nem úgy viselkedik, ahogyan kellene, így nem kell taktikát alkalmazni legyőzésére. Mindezek rontják a játékélményt, és úgy gondolják, hogy a játék lényege vész el. Előnyként az ingyenességét hangsúlyozta mindenki, és ketten azt is említették, hogy gyorsabban el lehet érni azt, amit az eredetin több hónap vagy év alatt (például gyorsabban lehet a karaktert maximális szintre hozni, hamarabb meg lehet ritka tárgyakat szerezni), és ki lehet használni a hibákat a saját előnyükre. Ezt persze van, aki csalásnak minősíti. Mindezek mellett a tört szervereken lassabban jelennek meg az újdonságok (például egy kiegészítő kiadása után másfél évet is kell várni, hogy azzal a privát szervereken is játszani lehessen), kevesebb a játékos, akivel interakcióba lehet lépni, és rosszabbnak ítélik a közösséget is.

*„Az igazán is sok hülye van, de a törtön amúgy amikor beléptem szörnyűséggel fogadtam azt, hogy ott hogy viselkednek az emberek. Nekem fura volt, ez a Vérpistikés<sup>17</sup>, kisiskolás, rinyálós hülyegyerekek gyülekezetének tünt egyébként.”*

---

<sup>17</sup> A „Vérpistike” kifejezéssel olyan játékost illetnek, „aki számára a szerepjáték lényege a minél több, minél véresebb harc, a földi javak összeharácsolása, és a karakter értékeinek, szintjének egekbe röptése.

(nevet) *Biztos vannak ott is jófejek, meg az igazi WoW-ban is megvannak ezek, csak remélhetőleg elveszik a még több normális ember között.*” (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)

Akik az eredeti World of Warcrafttel játszanak, azok valószínű, hogy mivel fizetnek a szolgáltatásért, több időt töltenek ebben a virtuális világban, komolyabban veszik a játékot és a klántagok is nagyobb elvárásokat támasztanak egymással szemben. Mindezek talán a kognitív disszonancia redukció elméletével magyarázhatók.

Azok, akik csak privát szervereken játszottak eddig, vagy pénzkidobásnak találják az eredeti játékra kiadott összeget, vagy nem engedhetik meg maguknak, hogy megvegyék és havidíjjal fenntartsák. Esetleg úgy gondolják, hogy túl sok idejüket foglalná el az eredeti játék. De mindannyian jobbnak vélik a Blizzard által fejlesztett változatot, és ha tehetnék, kipróbálnák. Egy fő volt, aki tört szerver után megvette az eredetit, majd 9 hónap után visszatért a privát szerverre, mert úgy gondolta, hogy anyagilag nem éri meg, e miatt váltott.

### **6.2.5 Kiszállás a játékból**

A készítőik tehát igyekeznek minél inkább a WoW-ban tartani az embereket. Új kiegészítők, új tartalmak, ezáltal új feladatok és kihívások jelennek meg, amelyeket úgy éreznek a játékosok, hogy teljesíteniük kell. Mégsem folytatható örökre ez a fajta tevékenység. Az interjúalanyokból hárman már teljesen felhagytak a World of Warcrafttel, de szinte mindenkinek volt már kisebb-nagyobb olyan időszaka, amikor nem játszott. A beszélgetések alkalmával rákérdeztem ezek miéртjére is.

Tehát, hogy lehet a játékból kiszállni? Olyan eset nem fordult elő, hogy valaki külső nyomásra (például szüleire, barátaira való tekintettel, vagy konfliktusok miatt) hagyta volna abba. A legfőbb oka, ami miatt felhagynak a WoW-val, hogy a sok új tartalom ellenére is egy idő után megunják a játékosok, úgymond „kiégnek”. *„Néha így rámjön, hogy megunom.”* – adta meg az egyszerű választ B.P. (21 éves férfi, idegenforgalom). Tehát ezek alapján „leszoktatni” nem lehet a játékost, abbahagyni úgy lehet, ha az ember valami miatt nem vágyik már a játékra. A válaszadók ilyen magyarázatokkal szolgáltak még: már nem tartotta semmi a játékban, nem tudtak már mit csinálni, mert megszűnt a klán, monoton lett a játék.

---

*A kifejezés gyakran pejoratív értelmet nyer, főleg az „érettebb játékok” rajongói szájában”. A Vépisti női megfelelője a Vépanni. (Magyar Szerepjátékosok Oldala)*

*„Meguntam azt, hogy nem hogy huszonötven meg negyven, hanem tízen sem tudunk úgy együttműködni, hogy jó legyen. Meguntam azt, hogy várni kell a másokra, meg hogy megállunk a főboss<sup>18</sup> előtt, mert hogy á, úgy se fog lemenni, meg most nem jó a csapatösszeállítás, és meg se próbáljuk leverni, pedig hát legalább addig tanulnák a taktikát. Meg hogy az emberek ezt nem képesek, hogy huszonötösör elmondod neki, hogy mit csináljal és utána se azt csinálja. Ezeket meguntam.” (Cs. P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)*

Említették ketten, hogy az egyetemre kerülve kevesebb idejük maradt, ezért is hagytak fel a WoW-val. Valamint van, aki bevallása szerint belegondolt abba, hogyha továbbra is így folytatja, akkor nem lesz „normális” élete. Általában erre is akkor jöttek rá a játékosok, amikor már nem élvezték a napi több órás gép előtt ülést. Többen úgy gondolták, hogy az egyetem befejezésével, munkakezdéssel abbahagyják majd a játékot. Kérdés, hogy vajon majd akkor is így gondolják-e a WoW-osok.

*„Elgondolkodtam, hogyha így folytatom, akkor lemaradok az étellel. Ebből sose lesz melő, karrier, család, gyerekek, boldog öregkor, úgyhogy abba kell hagyni.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„30 évesen eszembe nem jutna már olyan korban játszani ezzel. Én már nem tervezem hogy játszok, hogyha olyan korban leszek, hogy esetleg családot alapítok, akkor ilyenrel töltsem majd az időmet.” (B.P. 21 éves férfi, idegenforgalom)*

*„Ha lesz munkám, megnézem, hogy fér bele az időmbe. Ha nem fog beleférni normálisan a raidezés, akkor vagy abbahagyom, vagy visszaállok casualbe<sup>19</sup>” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

Lehetséges, hogy ez a posztadoleszcens fiatalok egyik sajátossága, akiknek az egyetem mellett van elég szabadidejük arra, hogy különböző élményekkel stimulálják magukat. De hogyha kilépnek a nagybetűs életbe, már felhagynak az MMORPG-vel. A kérdőíves kutatásokból azonban az látszik, hogy az idősebb korosztályok és a munkavállalók is ugyanúgy hódolnak ennek a tevékenységnek. (Yee 2005; Bánlaki, Buzinkay 2008) Tehát lehetséges, hogy a kilépés csak egy terv, illúzió marad. Természetesen számolnunk kell azzal is, hogy a világhálón új játékok, csoportszerveződések, virtuális társadalmi terek jelennek meg, amelyek „elhódítják” a jelenlegi játékosokat.

---

<sup>18</sup> A boss magyarul főnököt jelent. A játékban ezek olyan főbb ellenségek, amelyek nagyon erősek ahhoz, hogy egy játékos legyőzhető. Leginkább instanceokban, raideken fordulnak elő, több játékos részvételével győzhető le és valamilyen értékes tárgyat lehet tőlük megszerezni.

<sup>19</sup> A casual (magyarul átlagos) kifejezést olyan játékosokra használják, akik nem rendszeresen (vagy pl. heti 20 óránál kevesebbet) foglalkoznak a játékkal. A játéknak azt a formáját kedvelik, amely könnyedebb és szórakoztatóbb. A kifejezés ellentéte a hardcore (kemény) játékos. (WoWWiki)

Voltak interjúalanyaim közül többen is, akik pár hónap kihagyás után visszatértek a játékhoz. Volt, aki a társaság, a barátok miatt kezdte el újra, másokat pedig az újabb elérhető tartalom, a Blizzard által kiadott újabb kiegészítő vonzott. Tehát hiába lehet megenni, ha valaki nem hagyja abba végleg, akkor újra belekezd a játékba, ha új kihívást lát benne. Ezzel a készítőik valószínű elérték céljukat.

### **6.3 Függőség és konfliktusok**

Az addikciót és az abból származó konfliktusokat nehezebb annak megítélni, aki maga is függő. Azonban az interjúalanyok nem zárkóztak el ettől a témakörtől sem, és hajlandóak voltak beszélni a World of Warcraft okozta problémáikról.

Ahogy a WoW-osok mondják, casual (azaz alkalmi) játékosnak az nevezhető, aki hetente kevesebb időt tölt a játékban, alkalmanként folytatja ezt a tevékenységet (általában mert a valóságban elfoglaltak), a játékot pedig főként kikapcsolódásra és szórakozásra használja. Napi néhány órát játszik, ha ideje engedi, nem veszi annyira komolyan a raideket, nem vállal a játékban kötelezettségeket. Az interjúalanyaim közül kettőt sorolnék ebbe a kategóriába. Ők kevesebb, a WoW-ból eredő konfliktust említettek. Barátaikat, kapcsolataikat nem hanyagolják el, a tanulásra is elég időt fordítanak a játék mellett.

A hardcore (kemény) játékosok naponta több órán keresztül is a virtuális világban tartózkodnak. Ismerik a játék minden csínját-bínját, és kitűnően értenek is hozzá. A játékon kívül is sok időt fordíthatnak a WoW-ra, például fórumokat olvasnak, taktikákat fordítanak és tanulnak, videókat készítenek a játékról. Barátaikkal sokszor a klánjukban tartják a kapcsolatot, a való világbeli kapcsolataik, tanulmányi eredményeik pedig többször szenvedhetnek kárt. Ezek a játékosok inkább vallották magukat függőnek, és több, a WoW-ból eredő problémát említettek. Az eredmények alátámasztják hipotézisemet, miszerint aki kevesebb időt tölt a játékkal, kevesebb ebből fakadó konfliktusa lesz a valóságban.

A hardcore játékosok szinte minden szabadidejüket (néha a tanulásra vagy barátokra fordítandó idejük egy részét is) a WoW-val töltik. A túlzott játékidőről és azokból származó problémákról a következőket mondták.

*„Felkeltem, megnéztem a szokásos honlapokat meg ilyesmi, belogoltam [bejelentkeztem – B.A.] a játékba, és gyakorlatilag egész nap játszottam. Végülis lekötö az embert egész napra, legalábbis az újabb kiegészítőkből levő dolgok, mert igazából az eredeti játék az nagyon unalmas volt.” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)*



„Sokat játszottam, mondjuk nap 6-8 óra. Hétfvégén volt, hogy több. Átlagos napom úgy nézett ki, hogy hazaértem olyan fél három, háromra, négyig kávéztam, elszívtam egy cigit, akármi, elpakoláztam. Utána leültem WoW elé, hétig lenyomtam a daily questeket [napi küldetések – B.A.], meg a mi volt. Aztán héttől olyan nagyjából tizenegyig raid, utána megnéztem még egy sorozatot és mentem aludni. És ezt így minden nap nagyjából, amikor tehettem. Hétfvégén meg volt, hogy felkeltem reggel kilenckor és egész estig azt toltam. (...) Ez a napi rutin része volt.” (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Nyáron rengeteget játszottam. Nyáron nagyon-nagyon sokat. Volt olyan, hogy rossz idő volt, egy hétig esett az eső, akkor egy hétig folyamatosan. Felkeltem reggel, játszottam, lefeküdtem, csá. Ennyi volt a napom.” (N.T. 22 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Eléggé függő voltam. Ezt így ki merem jelenteni, sajnos mondjuk. Eléggé ráfüggtünk erre a témára [testvéremmel – B.A.]. Tehát tényleg az iskolából haza, egyből a gép elé, vitatkozás, hogy most én játszok, most ő játszik, veszekedések minden.” (N.G. 23 éves férfi, informatikus-könyvtáros)

A legtöbb egyetemista azonban még anyagilag nem a saját lábán áll. Kollégiumban, albérletben vagy otthon laknak, így a szülők is belelátanak a fiatalok életébe. Sokszor nem is tudják, hogy a gyerek mivel is foglalkozik, de a számítógép előtt töltött rengeteg idő, a romló iskolai teljesítmény miatt a játékosoknak számítani kell konfliktusra a szülőkkel is. A szülőknek pedig néha kreatív megoldásokra van szükségük, hogy orvosolják a problémát. Azonban a fiatalok szerint a szülők sokszor nem is értik, mivel foglalatoskodnak egész nap a számítógép előtt ülve.

„Tudják [a szülők – B.A.], de igazából nagyon kevés tudásuk van arról, hogy ez micsoda. Tehát annyit tudnak róla, hogy vadidegen emberekkel játszok. Hát ez elképzelhetetlen számukra teljesen. Nem ragozom. Túl keveset tudnak arról, hogy megfelelő véleményt alkossanak.” (K.R. 25 éves férfi, mérnök-informatikus)

„Érdekes. A szülők azt nem értették meg, hogy nekik ez egy számítógépes játék, játszol vele, amikor akarod leállítod. Ugye ők ehhez voltak eddig hozzászokva. A WoW az ugye multiplayeres rész, és itt nem az van, hogy lepauseolod [megállítod – B.A.] és jó. És ebből volt néhány konfliktus, amíg ezt felfogták, hogy ez úgy működik, hogy még tíz ember ott ül a gépek előtt és hogyha nem figyelsz oda akkor ők is szívnak. De miután ezt elmagyaráztuk nekik, utána toleránsabban kezelték sokkal a dolgot. De nyilván ők se szerették, hogy ilyen sokat játszok vele.” (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Például otthon nagyon nem örültek, hogy nem fejeztem be a sulit. Szerintem azóta ki is tagadtak volna, ha nem javulok meg.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Középiskolában volt az is, hogy egyszerűen látták, hogy gépezek, aztán áramszünetet csináltak (nevet) és mondták, hogy menjek tanulni.” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)

Interjúalanyaim közül a két casual játékos nem említett konfliktust sem a szüleivel, sem a barátaival. Továbbá négyen látták még úgy, hogy a barátaikkal való kapcsolattartás és a játék összeegyeztethető dolog. Egyrészt azért, mert mindkettőre elég időt fordítanak, másrészt, mert a barátaik egy része is WoW-ozik, ezért a játék is segít a kapcsolattartásban. Viszont, előzetes hipotézisemet részben igazolva, a többiek elhanyagolták, vagy összetűzésbe keveredtek kortársaikkal.

*„Akkoriban nem sok új kapcsolatot csináltam. Normális emberi fejlődő kapcsolatokat más nem WoW-osokkal nem nagyon.”* (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

*„Összetűzés olyan szempontból volt, hogy azért a barátoktól kapom ezt, hogy jaj, mert kocka<sup>20</sup> vagy, meg hogy WoW-ozol egyfolytában, mit tudom én.”* (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)

Azonban a WoW-osok partnerkapcsolatai is sokszor megsínylik a túlzott játékidőt. Ha valaki túl sok időt tölt a szenvedélyével, a valós kapcsolatai veszélybe kerülhetnek. Azonban van arra is példa, hogy a párok együtt játszanak, így több időt tölthetnek „együtt”. Vagyis az avatárjaik töltenek több időt együtt a virtuális világban. Ez ismét okozhat problémákat.

*„Barátnővel persze voltak konfliktusok. Főleg ugye, amikor megvan, hogy mit tudom én, közli hogy hétfőn jön, akkor vasárnapra csinál az ember magának a játékba programot. Erre vasárnap este beesik, és akkor azt se tudja az ember, hogy most mi van. „Már megint játszol, pedig itt vagyok!” De hát mondom 10 perc, elköszönök, és akkor ennyi. Na hát akkor már megy a sértődés.”* (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)

*„Például most egyik cimborámnak tört meg emiatt a jegyessége, mert a lány kezdett el többet játszani, mint ő. Meg hát akkor egy accounthon kezdenek értelemszerűen, akkor az is csak egy konfliktushelyzet, szóval nem tudom, nem hiszem, hogy szerencsés.”* (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)

*„Legtöbb WoW-os párt, azt egyfolytában szétesni láttam, mert hogyha mondjuk hazaérnek melőből, suliból és abból a még ébren töltött öt órájukból hármát mind a kettő online [be van jelentkezve a játékba – B.A.], akkor az nem fog működni.”* (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

---

<sup>20</sup> A kocka kifejezés a kockafejű (angolul a geek vagy a nerd kifejezést használják) szó rövidítése. A kockafej, olyan szleng kifejezés, amely azokra utal, akik szinte állandóan a számítógép előtt ülnek, játszanak, és szinte sosem mozdulnak ki a szobájukból, nem élnek társasági életet, kivéve az interneten.

A játék azonban nemcsak a kapcsolatok, hanem a munka és tanulás rovására is mehet. Többen számoltak be arról, hogy sokszor a tanórák látogatása helyett is inkább a World of Warcrafttel foglalkoztak. Természetesen egy egyetemista ezt inkább meg tudja tenni, mint egy szüleivel élő középiskolás, akinek kötelező iskolába járni. De az egyetemi előadásokat, amelyeken nem írnak névsort a hallgatókról, könnyebb kihagyni akármilyen indokkal. A függőknek pedig épp elég indokuk van rá.

*„Egyetemista voltam, amikor kijött [a WoW – B.A.], akkor kezdtem el. Onnan szépen lassan le is építettem magamat az egyetemről. Tehát 6 évig voltam beiratkozva, de gyakorlatilag miután elkezdtem WoW-ozni, nem csináltam semmit.”* (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

*„Aki a virtuális valóságban, az interneten éli az életét, az eléggé elveszi a figyelmet a valóságtól, és mondjuk a házi feladattól. Ezt úgy is hívják angolul, hogy procrestination [halogatás, elodázás – B.A.], én időhúzásnak hívom magyarul. (...) Sokszor volt az hogy elvette a figyelmemet a játék, és nem tudtam tőle tanulni, mert jaj, még egy küldetést megoldok, még egy szintet lépek. De egy szintlépés, az akár két napba is kerülhet.”* (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)

*„Elképzeltetőnek tartom, hogy a sikertelen éveimet, fél éveimet, nem, inkább a sikertelen tárgyaimat (nevet) elképzeltetőnek tartom, hogy ennek a játéknak köszönhetem.”* (K.R. 25 éves férfi, mérnök-informatikus)

Akik véleményük szerint felhagytak a játékkal, és nem szándékoznak már újratekdeni, azok nem számoltak be semmilyen „elvonási tünetről”. Néha visszagondolva hiányzik nekik a játék, a sikerélmény, de a valódi életet fontosabbnak látják (így utólag), és a WoW-ot egy értelmetlen tevékenységnek tartják, amelyben túl sok időt kell eltölteni, és amiért cserébe csak apró dolgokat kap az ember (például órákat játszik valaki, és a karakterének egy bizonyos pontszáma emelkedik valamennyivel). *„Aki WoW-ozik, annak nincs élete.”* – mondta N.G., aki már abbahagyta a játékot. Az alanyok közül agresszióról nem igazán számoltak be, csupán azt említették, hogy néha fel tudja őket idegesíteni a többi játékos vagy a játék, ha nem úgy sikerül, ahogy eltervezték.

Tehát a játék a legnagyobb problémát azzal okozza, hogy túl sok időt töltenek vele a felhasználók. Ebből következően leépülhetnek a fiatalok valós kapcsolatai, romolhat az iskolai teljesítményük. A következő idézet szerint azért is olyan összetartók a játékosok, mert csak ők érthetik meg azt, milyen egy WoW-os élete.

*„Gyakorlatilag mindenkivel konfliktusod van, aki nem WoW-os. Senki sincs, aki ezt tolerálná. A nők nem tartanak ki az ember mellett, kivéve a WoW-osok, de azok se*

*úgy, feltétlenül. (...) Ez még jobban összetartja a WoW-os közösséget, mert csak nekik tud panaszkodni, hogy már megint baszogattak innen-onnan, és csak ők tudják hogy miről beszélsz.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

#### **6.4 A virtuális és valós világ gazdaságának összefonódása**

Eredeti számítógépes játékkal játszani nem olcsó mulatság. A World of Warcraft játékszoftverért megjelenésekor olyan 8-10 ezer forintot is elkérnek a boltban. A Blizzard a játék mellé eddig három kiegészítőt is elkészített, amelyekért ugyanilyen áron lehet körülbelül hozzájutni. Természetesen, a megjelenéskor van ilyen borsos ára a szoftvernek. Ma már az alapjátékot 3000 forintért is meg lehet vásárolni. Tehát ha most szeretne valaki belevágni a WoW-ba, akkor körülbelül olyan 17-20 ezer forintot kellene kiadnia, plusz az előfizetést is rendeznie havonta (kb. 3-4ezer forint). Mindezek mellett jól felszerelt, modern számítógéppel és gyors, szélessávú internetkapcsolattal is rendelkeznie kell, hogy a játék élvezhető módon fusson. Az egyetemista fiatalok vajon miből teremtik erre elő a pénzt?

A kérdésre adott válaszok szerint mindig is az interjúalanyaim fizették a játékot. A szülők általában nincsenek tisztában a játék anyagi vonzataival. A válaszadók általában diákmunkából, nyári alkalmi munkából, zsebpénzből finanszírozzák a WoW-ot. Ketten is említették, hogy egy ideig közös accountot<sup>21</sup> használtak ismerősükkel, így a havidíjat elfelezték. Úgy érezték, hogy a havi maximum 2000 forint nem nagy kiadás. Ahogy B.G. mondta: *„1500 forint nem volt drága fejenként. Annál sokkal többet elköltöttünk volna, ha nem a gép előtt ülünk.”*

Vannak, akik kreatívabb módon teremtik elő a pénzt a játékra. Sokszor ezek is a játékhoz kötődő illegális tevékenységek. Tehát a hardcore játékosok, akik szabadidejük nagy részét töltik a játékban, még hasznot is próbálnak belőle húzni. Például virtuális aranyat gyűjtenek (goldot farmolnak), amelyet aztán forintért, vagy gamecardért eladnak, esetleg a virtuális javaikat az aukciós házban próbálják meg kamatoztatni. Az előző tevékenység egyébként illegális, az utóbbit a játék szabályzata megengedi.

*„Mindig is hatalmas játékos voltam, középiskolában is. Akkor ebből is éltünk egy jó pár évig, pénzre Starcraftoztunk meg, Half-lifeoztunk. Mindent, amiből csak lehetett fogadásokat kötni magunkra. Jó pénzt csináltunk belőle.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

---

<sup>21</sup> Az account szó angolul számlát jelent, de az előfizetésre szokták használni a kifejezést. Egy accounton maximum 50 karakter indítható a játékban (egy szerveren összesen 10). A játékosok ha megosztják az accountot, akkor felezik a havidíj költségeit, viszont egy előfizetéssel egyszerre csak az egyikük tud bejelentkezni a játékba.

*„Van a játékban az arany nevű fizetőeszköz, amiért cuccokat lehet venni. Na most ezt az aranyat bárkinek oda tudod adni, és rengetegen vesznek aranyat, ami által gyakorlatilag feltöltést is, tehát gamecardot is lehet aranyért venni. Tehát hogyha mondjuk nekem sok aranyam van, akkor vagy eladom forintért, vagy veszek belőle egy gamecardot és akkor nem kell töltéssel foglalkoznom, mármint az accouontot feltölteni. Ez így előnyös.” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

*„Cimborákkal csináltunk egy kis közös bankot. (...) Ők farmoltak, én mondtam, hogy mit farmoljanak, cserébe én olyan naponta kétszer háromnegyed órát, valamikor többet, de annyit minimum rászántam, hogy forgassam a javainkat az AH-ban [aukciós ház – B.A.]. Megtermeltem szerintem olyan napi 2000 goldot. Tudtam mikor kell venni, mit mikor kell eladni, és sose volt arra szükség, hogy bármit vegyünk. Tele voltunk vackokkal, tele voltunk pénzzel, tudtuk fenntartani a saját raid dolgainkat.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

Azok egy része, akik ingyenes privát szerveren játszanak, felesleges pénzkidobásnak tartja az előfizetést. Vannak viszont, akik az illegális szervereken is fizetnek bizonyos szolgáltatásokért. Igaz, hogy a tört szervereken nem kell a játékért fizetni, de ha a felhasználó például támogatói díjjal hozzájárul a szerver működésének fenntartásához, akkor plusz szolgáltatásokat vehet igénybe (például az átlagnál gyorsabban fejlődik a karaktere). Az egyik privát szerveren például havi 800 forintért (amit emelt díjas sms-ben kell kifizetni) tagja lehet a támogató egy VIP panelnek. Ez akkor előnyös például, ha a szerveren a játékos limitet a játékos létszám alá csökkentik, akkor csak az tud belépni a szerver telítettsége idején a WoW-ba, aki VIP tag. A VIP-ek 400, 1000, 1500 vagy 2000 forintos sms-ekért kreditet tudnak vásárolni, amellyel egymás között kereskedhetnek a tagok (például vehetnek goldot, vagy karaktert egymástól). További szolgáltatások még, hogy az avatárt átnevezhetik, megváltoztathatják a kinézetét, nemét, átrakhatják a másik frakcióba, vagy egy törtölt karaktert is vissza lehet ily módon állítani a játékba. Az eredeti játékban is lehetővé tették a készítőik, hogy egyes extrákat pénz ellenében el lehessen érni (például frakció- vagy szerverváltás). Hogy hogyan zajlik egy ilyen karakterátváltoztatás tört szerveren, arról egyik interjúalanyom mesélt, aki már igénybe vett ilyen szolgáltatást.

*„Utaltál pénzt, ráírtál a GM<sup>22</sup>-re hogy van-e ideje. Átteleportál téged a GM islandre<sup>23</sup>, ahova csak akkor tudsz menni, ha csak ő átteleportál. És akkor elmondta, hogy mi akarsz lenni. Akkor ő átrakott. Adott pénzt mindenre, hogy megvegyél minden skillt [képességet – B.A.] amit lehetett, meg gyors lovat, meg*

---

<sup>22</sup> GM a Game Master, azaz a játékmester rövidítése. (Az eredeti szervereken ők a Blizzard alkalmazottai.) Ők gondozzák a szerveret, megoldják a felmerülő problémákat és megbüntetik azt, aki a szabálytalanul játszik.

<sup>23</sup> A GM island a játékmesterek szigete, ahova a játékos normál körülmények között nem tud eljutni.

*mindent. Lemásolta, ami nálad volt, mindent az ő kis adatbázisába. Akkor kiléptél, törölted a karaktered, csináltál egy egyes karaktert, amelyet akartál, kaszt, kinézet bármi. Ugyanazon a néven visszajöttél. Beléptél, ráírtál, ő visszateleportált, egyes szintről instantból felnyomott akkor még 70-re. Megvoltam 70-es egyből. A skilleket megvettem, ami kellett, adott 5000 goldot, ami mindenre elég volt. Adott táskákat, utána minden cuccom, ami volt azt visszamásolta a táskába, mindent berakott. És akkor utána kiválasztottad, hogy neked mire van szükséged. Mert akkor az úgy volt megoldva, hogy nem mindent kaptál meg. Minden itemnek volt egy item scoreja [pontszáma – B.A.] és abból adott értékben tudtál válogatni magadnak más cuccot. Vagy ő felajánlotta azt, hogy ezek helyébe ad neked, volt minden kasztra neki adott itemsora. Én kinéztem magamnak előre ilyen honlapokról, milyen itemek vannak, és akkor kértem azokat. Hosszú procedúra, de ami kellett azt mindent megkaptál tényleg.” (G.G. 23 éves férfi, környezetgazdálkodási agrármérnök)*

Tehát az ingyenes szerver sem teljesen ingyenes, és az eredeti játék készítői is rájöttek, hogyan juthatnának még több pénzhez a havidíjon felül. Természetesen megoszlik a vélemény arról, hogy ezek szabályosak-e, vagy pedig csalásnak minősülnek. Akik hasznot húznak ezen tevékenységekből, vagy igénybe veszik a fizetős szolgáltatást, azok kevésbé érzékelik rossznak, azonban vannak, akik szerint ez csalás, és játékon belüli egyenlőtlenségeket teremthet.

*„Nekem megérte, hogy inkább nem töltöttem el több hónapot azzal, hogy csak játszok, hanem megfogtam és akkor átrakattam a karakterem. Meg volt mindenem és kész.” (G.G. 23 éves férfi, környezetgazdálkodási agrármérnök)*

*„Én magam is adtam el goldot embereknek. Ha valaki szeret játszani de csak annyi ideje van, hogy a játék élvezeti részét csinálja meg, akkor annak nem hagy más lehetőséget a Blizzard, csak hogy vegyen goldot.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„Akinek sok pénze van, meg gazdag IRL<sup>24</sup>, tehát a valóságba, az csomó előnyhöz jut, csak azért mert neki sok pénze van, és megteheti. Mondjuk a szerverváltás meg frakcióváltás, azt azért nem érzem ilyen csalásnak, mert azzal abszolút nem jutsz úgy előnyhöz, tehát a karakterednek semmivel nem lesz úgy több, tehát nem üit nagyobbat, nem tud könnyebben lóhoz jutni, csak annyi, hogy ennek van egy ilyen ára és kész, ennyibe kerül.” (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„Megjelenik az, mint a valóságba, hogy van a szegény ember, meg az arisztokrácia.” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)*

Tehát bizonyos fizetős tevékenységeket jobban tolerálnak az interjúalanyok. Azokat még elfogadhatóbbnak tartják, amikor valaki csupán nevet változtat, átmegy egy másik frakcióba, és a nagy karakterét átviszi (tehát időt és energiát spórol azzal, hogy nem kell újra felfejleszteni egy egyes szintű karaktert a maximum szintre). De amikor

---

<sup>24</sup> Az IRL az „in real life” angol kifejezés rövidítése, amely annyit jelent, hogy a való életben.

forintért valódi előnyhöz juttatják az avatárt, tehát valamilyen erős varázstárgyat kap érte vagy goldot, azt már kevésbé tolerálják, és inkább tartják csalásnak.

Valódi pénzt keresni lehet tehát azzal, hogyha a játékos goldot farmol és eladja, pénzért fejleszti (azaz WoW-os szlenggel húzza) maximális szintre más karakterét, esetleg valaki a saját avatárját adja el. Még egy érdekesség, hogyha valaki professzionális játékoská válik, és szponzorokat, támogatókat szerez azért, hogy ő legyen a világ legjobb játékosa. Hipotézisemnek megfelelően az interjúalanyaim is tisztában vannak ezekkel a lehetőségekkel, és némelyekkel élnek is, annak ellenére, hogy ez illegális (pl. karakter adás-vétel, gold értékesítése forintért).

*„Legendás volt ez a történet. Nagyon régen, Black Temple idején a világ első... hát úgy volt hogy két kard, legendás volt mind a két kard, tehát ez azt jelenti, hogy nagyon-nagyon kicsi eséllyel esik. És az első ember, akinek megvolt az eladta a karaktert kétmillió forintért, csak hát ugye állítólag a dubai sejknek a fia vette meg, állítólag. Hát azt tudni lehet, hogy ő is WoW-ozik, meg szokott karaktereket venni, de azt hogy ő vette-e meg pontosan, azt nem tudni. Viszont még aznap lebannolták [letiltották – B.A.] azt az accountot, mert azért azt figyelik, hogy pont az a karakter hova megy. De hogy mennyibe kerül egy karakter erre vannak honlapok, ki lehet számolni, hogy mi mennyit ér ilyen átlagos értékek alapján.” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

*„Rengeteg olyan ember van, aki ebből még pénzt csinál. Mondjuk olyan módon, hogy kis kínai gyerekeket arra tanítanak be, hogy hogy tud aranyat gyűjteni, és egész nap azt csináltatják vele. És nem lesz annak a srácnak vagy lánynak szociális élete. Mert ebből próbálja eltartani saját magát és semmi másra nem marad ideje, csak arra, hogy ennyi, egész napos játékból mondjuk saját magának a betevőjét össze tudja szedni.” (K.R. 25 éves férfi, mérnök-informatikus)*

*„Vannak olyan top guildok, hogy szponzorok van, meg ugye reklámoznak vele, például az arabok. Az Ensidia guild, arab szponzoraik vannak, kapják a gépet meg a fizetést, meg minden, csak ők verjenek le a világon először minden bosst. (...) Olyan dolog, mint hogy mondjuk gazdag vagyok, és veszek egy focicsapatot, vagy támogatom.” (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)*

Vajon miért nem tesz semmit a Blizzard, hogy felszámolja ezeket az illegális tevékenységeket és a privát szervereket? Igaz, hogy a tört szervereken sokan játszanak (tudomásom szerint erről nincsenek statisztikák, hogy mennyien), de mint már kiderült, van egy átáramlás az eredeti játékba. Ezeket a játékosok olyannak tekintik, mint egy film előzetesét: megnézik, hogy van-e kedvük hozzá, tetszik-e nekik a játék, majd ha beválik megveszik az eredeti World of Warcraftet. Aki a Blizzard által fejlesztett változatot kipróbálta, már csak ritkán tér vissza privát szerverre, mert azok sokkal rosszabb minőségűek, hangulatilag is mások, mint az eredeti. A kínai arany farmolók is

igaz, hogy illegális tevékenységet végeznek, de amennyiben azt felszámolnák, akkor annival csökkenne az előfizetőik száma.

Egyik interjúalanyom szerint a World of Warcraft üzleti modellje kezd megborulni. A kiegészítőkkal egy darabig tudják növelni az előfizetők táborát, azonban ez nem tarthat a végtelenségig. Már közel sem vonz annyi játékost a WoW, mint az elején. A megoldást egy olyan üzleti modellben látja, amit mikrotranzakciónak hívnak. Az ilyen játékok nem, vagy csak minimális havidíjjal rendelkeznek, viszont a játék általi szolgáltatásokért kell majd minimális összeget fizetni. És a felhasználók ez által képesek lesznek havonta több pénzt is kiadni apránként, mint amennyibe a havidíj került. Hogy mi lesz a fejlesztők valódi lépése, az a jövőben kiderül.

## **6.5 Gender-kérdés**

Ahogy az adatokból is kiderült, a WoW a férfiak játéka. Sajnos interjúalanyaim között is csupán egy nő volt. A beszélgetések során az alanyok érdekesnek tartották a férfi-női helyzetet megvitatni, sok történet is előkerült a témakör kapcsán.

Ellenkező nemű karakterrel hat interjúalanyom játszott már (mind a hat válaszadó férfi volt, így ők megalkották női avatárjukat is). Négyen azonban nem cseréltek nemet a virtuális világban. Két férfi indokolta úgy ezt a választást, „mert én nem vagyok nő”. Számukra egyértelmű, hogy férfiként férfi karakter jelenítse meg őket a WoW-ban. Egy másik férfi azzal indokolta, hogy férfi karaktere volt csak, mert ő szerepjátszó (RP) szerveren játszott, és szerinte egy ellenkező nemű karakter szerepeit nem lehet tökéletesen eljátszani. Az egyedüli nő sem változtatott nemet a Warcraft világában, ő csak női karaktereket alkotott. Ő is evidenciaként gondolt arra, hogy nőként csak női avatárjai lehetnek.

A játékosok úgy tapasztalták, hogy sokkal több férfi változtat nemet a WoW-ban, viszont a nők általában női karaktert indítanak. A kérdésre, hogy vajon miért van ez így, három különböző magyarázatot kaptam. Az első kettő megegyezik a Yee kutatásai alapján leírtakkal, és a hipotézisemben megfogalmazottakkal. Az egyik tehát a „Lara Croft szindróma”, azaz a női karaktereket jobb nézni magyarázat volt, a másik pedig hogy a férfiak néha kihasználják azt, hogy egy női avatárnak inkább segítenek, mert nőt sejteneek mögötte.

*„Talán a női formák miatt. A nőiesség az látszik ugye, mint a való életbe is. Hogy ne kelljen egy pasit nézegetni egész nap.” (B.P. 21 éves férfi, idegenforgalom)*



„Valószínűleg azért, mert ha bámulnod kell egy karaktert, akkor lehetőleg legyenek rajta mellek. Mert azon túl ugye játéktechnikai vonatkozása semmi sincsen egyáltalán.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

„Mert nem szeretem azt, hogy 85 szinten keresztül egy férfinak a hátsóját nézem.” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)

„Indítottunk poénból új karaktereket. Haverom egy undorító draenei férfit én meg egy human nőt, és akkor egyből jött egy csávó segíteni, mert azt hitte, hogy csaj vagyok tényleg. És akkor segítőkész volt meg goldot akart nekem adni. De nem szóltunk neki. (nevet) Tényleg annyira sok ilyen ember van, aki azt hiszi, hogy nő, és akkor ah, WoW-os csajok.” (G.G. 23 éves férfi, környezetgazdálkodási agrármérnök)

„Haverom questelt és akkor odajött egy nagy karakter neki segíteni, mert azt hitte, hogy csaj. Ő meg direkt úgy tett, mint egy csaj. Jött, meg akkor írt neki, hogy majd legközelebb is segíték. (...) Nem kérdezték, hogy lány-e, csak mi gondoltuk, hogy azért segítenek. Mert tudod egy idegennek nem nagyon szoktak a WoW-ban segíteni.” (G.G. 23 éves férfi, környezetgazdálkodási agrármérnök)

„Viszont a Taurin<sup>25</sup> kezdtem egy női nightelf rugó<sup>26</sup>t, mert akkor vágtam azt, hogy nagyobb közmegebecsülést élveznek azok, akik női karakterrel játszanak, mert valószínűsítik, hogy aki játszik vele az is az. Ennek később láttam előnyét, mert amikor kértem segítséget, hogy mondjuk ilyen hangzatos dolgokban, hogy a guild érdekében fel kéne húzni ezt meg ezt a skillt, akkor önzetlenül adták hozzá a javakat, amikből tudtam ezeket csinálni. És akkor ők nem tudták, hogy én valójában nem nő vagyok.” (K.R. 25 éves férfi, mérnök-informatikus)

„Volt egy olyan példa is, (nevetve meséli) amikor női karakterrel játszottam, egy tök ismeretlen srác (...) odajött és megkérdezte, hogy akarok-e lenni a barátnője. Hát elküldtem, így reflexből hüvösebb helyre.” (K.R. 25 éves férfi, mérnök-informatikus)

Arra a kérdésre, hogy miért indítanak női karaktert, a leggyakoribb és legegyszerűbb válasz mégis az a férfiatól, hogy azt rajzolták meg jobban a készítők, és a férfi karaktert kevésbé. „Hát de én ezt úgy döntöttem el, hogy az adott fajból melyik néz ki jobban, vagy nekem jobban tetszik. És van amelyikből férfi karakter van, van amelyikből nő.” – mondta B.P. Egy interjúalany említette, hogy a női karakter lehet a „pszichológiai hadviselés” része, hiszen a férfiakat frusztrálhatja az, hogy egy női karakter (aki mögött nőt sejtenek) jobb náluk, és győzedelmeskedhet felettük.

Arra a kérdésre, hogy a nők, vagy a női karakterek mögé feltételezett nők miért kapnak több segítséget, a válasz, hogy a magányos WoW-os férfiak egy jelentős része „potenciális barátnőként” tekint rájuk.

---

<sup>25</sup> A Tauri az egyik legnagyobb magyar privát szerver neve.

<sup>26</sup> A rugó magyar WoW-os szleng, a rogue, azaz a tolvaj kasztot hívják így magyarul.

*„A többség férfi vagy fiú. Hát ugye amikor meghallanak egy női hangot vagy megtudják, hogy valaki nővel játszik, akkor így rögtön: Húúú, jaj! Meg elkezdik neki tenni a szépet, flörtölni meg ilyesmi.” (B.P. 21 éves férfi, idegenforgalom)*

*„Az egyik haverom is a WoW-on ismerte meg a barátnőjét, akivel most együtt él. Tehát szerintem minden srác, aki WoW-ozik, az nem tudom, valahogy ebben reménykedik (nevet), hogy játék után majd találkoznak az életben is és majd milyen jó lesz.” (G.G. 23 éves férfi, környezetgazdálkodási agrármérnök)*

*„Van az a szokásos sztereotípiá, hogy a WoW-osok magányosak. Sokszor van az, hogy valaki bejelenti, hogy ő lány, és akkor természetesen legalább öten megkeresik, vagy elkezdenek flörtölni vele, meg mit tudom én micsoda. És ez nagyon idegesítő lehet. Unokahúgommal is megtörtént.” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)*

*„Most ez olyan, ha van egy szobába száz férfi és beraksz egy nőt, akkor ő különleges lesz, mert ő az egyetlen lány. Na ez ugyan így volt, hogy volt egy guild, ahol voltunk százán, ebből 98 férfi, két csaj, na hát ők mindenhol ott lehettek, nekik mindent megengedtek, satöbbi. És a legtöbb ilyen WoW-os embernek barátnője sincs, szóval ott van a lehetőség, biztos hogy össze fognak vele jönni, meg ilyesmi.” (N.G. 23 éves férfi, informatikus-könyvtáros)*

*„Mi voltunk a szenzációk a WoW földjén. Tehát „Tényleg lány vagy?” – ez a felkiáltás. Miért, egy lány nem játszhat WoW-ot? Tehát rácsodálkoznak, és ez hihetetlen, és hú. Meg eleve az, hogy egy lány, és lehet játékról beszélni vele. Örülnek nekünk. (...) WoW-ban sűrűn kérték meg a kezemet. Eskiüvöm az nem volt. De a jegygyűrűim a széfben álltak halomra szépen, de eskiüvöm az nem volt.” (L.B. 25 éves nő, informatikus-könyvtáros)*

Az interjúk alapján a nők a guilden belüli csomópontok, sokszor ők szervezik a találkozókat, napközben beszélgetnek az emberekkel. A nemből származó előnyüket, pedig olykor ki is használják. A nőket azonban nem csak rajongás és segítőkészség veszi körül. A férfiak szerint általában egy nő nem jó játékos. Egy egybecseng Wallace (2002) megállapításaival. Szerintük a nők kevésbé értenek a játékhoz, teljesítményüket hullámnak ítélik, és úgy gondolják, hogy ők nem is akarnak a legjobbak lenni. Azonban ezek a sztereotípiák generálják az előítéletet, és így a nőknek sokszor esélyt sem hagynak a teljesítésre. A klánban eltűrik őket, mert látják előnyeiket is (például sokan healer kaszttal játszanak, amiből hiány van), de a férfiakat zavarják a pletykálásaik, és a körülöttük kialakuló drámák, valamint az, hogy nekik többet elnéznek.

*„Csináltak egy olyan műsort, hogy WoW híradó, és abba érkeztek levelek. Volt egy lány játékos, aki nagyon jól tudott játszani, de mégis volt egyszer egy olyan, hogy mikor megtudták, hogy ő tényleg lány, akkor kidobták abból a csapatból, akik a főellenséget mentek megölni, mert biztos lány, és nem tud olyan jól játszani. Igaz, hogy már azelőtt két menetet le is nyomtak és látszott, hogy jó játékos, csak hát ez*

*csak fiú csoport. Tudod, ez az én játékváram, lányoknak tilos a belépés!” (K.A. 22 éves férfi, pedagógia)*

Két interjúban felbukkant egy nagyon érdekes fogalom. A férfiak *barátnőkarakternek* (barátnőkari, barinőkari) hívják azokat a női játékosokat, akik a párjuk miatt kezdtek el WoW-ozni. A férfiak ennek olyan hasznát látják, hogy amíg a barátnője is a virtuális világban van, addig sem nyaggatja a barátját, hogy fejezze be a játékot. Természetesen a nők nem tudhatnak arról, hogy ők csupán „barátnőkarik”, mert, ha rájönnének ennek a „tiszttségnek” a funkciójára, akkor megszűnne a férfiak ebből fakadó előnye. A férfiak pedig szolidaritásból eltűrik a barátnőkarakterek ügyetlenségét, és titokban tartják jelenlétük igazi értelmét.

*„Barátnőkarakter az mindig az, hogy valakinek van az accountján egy általában nightelf csaj priest vagy druida healer. Az mindig barátnőkarakter. És általában mindenki meghal körülötte, mert healelni nem tud, mert csak azt nézi, hogy de szép világos, meg minden (nevet). Tehát hogy csillog-villog. Nincs erről jó tapasztalat sajnos.” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

*„Pont ezért nem lehet észrevenni, hogy egy barátnőkarakter vagy, mert barátnőkarakter tipikusan nem szokta nézni a raid statisztikákat, hogy jó volt-e vagy nem, hanem csak tudja hogy elviszik mindig. Tök jó, ott van egy csomó emberrel és igazából a többiek szívnak amiatt, hogy ő esetleg nem olyan jó, mert a legtöbb barátnőkarakter nem olyan jó. De mindenki tudja, hogy az kinek a nője, ezért ezt senki nem mondja neki. Volt olyan, az már nagyon finesz barátnőkarakter volt, aki megkérdezte, hogy megtanulta a taktikát, megnézte a videókat és elolvasta a végtelen hosszú taktikaleírásokat. Ilyen barátnőkaraktert még senki se látott. Általában az állj ide, és healeld őt, ennél megrekedtek. És megkérdezte, hogy miért healelik négyen azt, akit ő healel, mikor a taktikában három van. És akkor így mindenki megakadt. Mindenki tudta, hogy azért healelik négyen, mert háromnak kell healelni, ő meg bármit is csinálhat. Tehát ha elpusztul a harc első percébe ne wipeoljunk<sup>27</sup> be. És neki valami irtózatossá kellett lenyomnunk hogy miért így csináljuk.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

*„A barátnőkarakter sose tudhatta meg, hogy az, mert akkor elveszne az egésznek a lényege, hogy nem baszogatja e miatt a barátját. Mert akkor rájött volna, hogy csak azért mehetek veletek, hogy ne baszogassalak? És ez ilyen közös férfi-összeesküvés. Ez pont olyan, amiket mindig is az ilyen paranoiás nők gondolnak, hogy a való életben van nagy férfi-összeesküvés, na itt tényleg volt.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

Tehát egyrésztől kevés nő játszik, és ezek egy része is besorolható a barátnőkarakter kategóriába. A nők helyzetét kettősség jellemzi, egyrészt örülnek nekik, és kurióznak tartják, ha velük találkoznak. Másrészt nem tekintik őket jó játékosnak, így kevés esélyt

---

<sup>27</sup> A wipe kifejezéssel azt nevezik, amikor a csapatból mindenki meghal.

is kapnak a bizonyításra. Ha egy nő ki akarja magát próbálni vezetőként, vagy harcolna egy raiden, azt fenntartással fogadják. Természetesen lehet találkozni jól taktikázó, jól játszó nővel is. Azonban a férfiak jobbnak látják, ha ők maradnak inkább a guild életének szervezésénél, szocializálódásnál. A női interjúalanyom is inkább a beszélgetést, kapcsolatépítést szerette a WoW-ban, és nem annyira a harcokat. Tehát elfogadta ezt a helyzetet.

## **6.6 Szerepjáték**

A játékosok avatárjaikat tudatosan alkotják meg, azonban nem a személyiség, a szerepekkel való kísérletezés és a faj mögött meghúzódó történet a fontos számukra, hanem a kinézet, a fajok, kasztok harci jellemzői. A Horda és Szövetséges oldal között sokszor úgy választottak, hogy abban a frakcióban indítottak karaktert, amelybe az ismerőseik is tartoztak, hogy együtt tudjanak játszani. Tehát hiába szerepjáték a hivatalos megnevezése a World of Warcraftnek, a legtöbben, mivel nem RP szerveren játszanak, így számukra nem is fontos a szerepjátszás, az avatároknak történetalkotás.

Az interjúalanyaim közül kettőnek voltak tapasztalatai szerepjátszó (RP) szerverrel kapcsolatban. Szerepjátszó szerverek inkább az eredeti játékban található meg, de ott is igen kevés játékos választja ezt a játékmódot. A két alanyból is csupán az egyiket érdekelte a szerepjátszás, a másik csak azon a szerveren volt, de nem élte bele magát az avatárja szerepébe. Az online RPG előzményének tekinthető a hagyományos pen & paper szerepjáték, G.Z. is sokáig foglalatostkodott ezzel, azért is vonzotta a játék ezen része. Úgy tűnik, hogy az a hipotézisem is igazolódott, miszerint a játékosok legnagyobb része nem éli bele magát a megformált karakterének szerepeibe.

Az RP és a más játékmódú szerverek közötti különbségeket abban jelölték meg, hogy a szerepjátszó szervereken felnőttebb, „érettebb” a társaság, nyugisabb a játék. Tehát hangulatában, mentalitásában és játékmódjában teljesen más. Itt a hangsúly nem feltétlen a fejlődésen, a harcokon és erős tárgyak megszerzésén van, hanem a kapcsolatépítésen, történetek kitalálásán és átélésén van. Az avatárok által legtöbbször csak IC (In Character, vagy SZB, azaz szerepen belül) lehet megnyilvánulni, például a klán chaten csak úgy lehet beszélnie egy ork harcos karakterrel játszónak, mintha ő valóban egy ork harcos lenne, de vannak olyan helyzetek, amikor OOC (Out Of Character, SZK, azaz szerepen kívül) is beszélhet a játékos, a valós személyiségének megfelelően. Általában ezeket nagyon komolyan veszik a játékosok, aki vét a szabály ellen, kidobják a szerverről.

A szerepjátszó interjúalany egy törp paladint vagyis lovagot alakított, akinek hosszú előtörténetet írt. A WoW egy alkalmazás révén ezeket a többi játékos is megnézhetette, és úgy beszélgethetett a törppel, mintha ismerné már régóta. G.Z. szerint *„aki egy fantasy játékban ember karaktert indít, az teljesen béna, ki kéne tiltani”*. Ő azért választotta a törpe fajt és a paladin kasztot, mert már a WoW előtt is megvolt neki e kettő iránti rajongása. Személyisége, amelyet alakított a virtuális világban, eltért a valóstól, az avatárját *„mindenki kedvelte. Akkor sokkal kevesebben kedveltek volna, hogyha úgy viselkedek velük, mint amilyen vagyok”*.

Az eseményeket (event) általában fórumokon szervezték. Ezek olyanok voltak, mintha színdarabokat játszottak volna el. Az eljátszott darabokat sokszor rögzítették, alábeszélték mikrofonnal, és videókat készítettek belőle (olyan lett, mint egy film), melyet az interneten tettek közzé.

*„Régi események újra lettek játszva régi helyszíneken, amik még a Warcraft 1-3-ból, meg a regényekből voltak. Volt olyan csapat, színjátszóköri, hogy felkészültek valamiből, ami a Warcraft történelem része. És el lehetett menni megnézni. Jött egy ember, beszéde a belépőt mindenkitől, le lehetett ülni és akkor eljátszottak egy csatát, vagy hogy hogyan koronázták meg nem tudom melyik törpe királyt. Nagyon jó volt! (...) Akkor dobtak ki, ha nem megfelelő volt az öltözéked. Odamentek és felszólítottak az örök, hogy jelenj meg öltönyben, mint mindenki, hát ez egy színházi előadás.”* (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)

*„Volt egy-két jó, mondjuk esküvőt tartottak és akkor rászóltak az emberre, hogy hé, hát ne a medvéden gyere már, hanem a lovadon, mégiscsak egy esküvő. Elég érdekes volt. (nevet) Akkor volt, hogy árultak esküvői ruhát, és akkor ki kellett öltözni, mentek az emberek.”* (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)

Az RP szervereken több a női játékos és az interjúalany szerint máshogy is bánnak velük: inkább úgy, mint a valódi életben. A nők itt könnyebben érvényesülhetnek, mivel a játék célja nem a harc, hanem a kapcsolatépítés, egy szerep eljátszása. Az egyedüli kitétel, hogy a játékos jól tudjon a szerver nyelvén, általában angolul, hiszen nem a mai szlengnek megfelelően kell egy-két mondatot írnia a chat ablakba, hanem cirkalmas körmondatokkal, és a szerepet eljátszva kell reagálni az eseményekre. A szerepjátszó szervereken nem jellemző, hogy a játékosok és az avatárjaik ellenkező neműek lennének, mert a szerep hibátlan eljátszásához fontos teljesen azonosulni a nemmel.

*„Ott ki is utálták, tehát nem nagyon fogadták el azt, ha lány nem nőnemű karaktert játszott. Egyrészt azonnal észre lehetett venni. Egy-két ember volt, akiről hallottam,*

*pont volt egy lány, aki fiút játszott, egy fiú meg egy lányt. Nagyon jól csinálták. Természetesen, ahogy ki lehet találni, mind a kettő homoszexuális volt a való életben. Őket így hagyták, mert jól csinálták, amit csináltak. De alapvetően semmi olyan ellentét nem volt, hogy ki meleg, ki nem. Csak tényleg az, hogy az RP-t ne rontsák el azzal, hogy rossz RP-t csinálnak. (...) Nagyon élvezte mind a kettő. A meleg srác mondta, hogy itt nagyon jó, mert ki tudja játszani, ahogy a való életbe is szeretne viselkedni, csak nem tud.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

A szerepjáték része volt, hogy a játékosok egymással párkapcsolatot is alakíthattak. Ez is egyfajta kísérletezés az énjükkel. Azonban nem csak névleges virtuális esküvőkről lehet hallani. Bonyodalmak, drámák, féltékenység, és mindez úgy, hogy talán a való életben nem is ismerik egymást a játékosok. Az interjúalanyom így beszélt erről az érdekes jelenségről.

*„Az emberek megpróbálnak itt is párkapcsolatokat csinálni, olyanok is, akiknek van. És teljesen komolyan veszik. Túlmennék a sima RP esküvőn. (...) És ott veszekedtek, mosolyszünet, elköltözök máshova, és mindez a játékon belül. Félelmetes volt. Ha kilogol utána csinálta a sajátját [párkapcsolat – B.A.]. A legtöbb szerintem olyan volt, akinek családja van, gyereke. Mert itt újraélhette azt, amikor még randizgatott, meg lehetett szakítani, meg lehetett új szerelem, meg akármi. És én tényleg elhittem róluk, hogy ez nem RP, hanem ezeknek érzelmeik vannak egymás iránt, komolyak. Erről otthon nyilván nem tudott a másik. Kivételesen nélkül mind olyan volt, akinek nem ismerte a játékot a párja. (...) Volt olyan is, amikor ez szakítássá fajult a való életben és összejöttek, akik ingame [a játékban – B.A.] együtt voltak.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

Tehát igaz ritka a játékosok között a szerepjátszó, de közöttük megtalálható a különböző identitásokkal való kísérletezgetés. Azonban az interjúalanyok többségét nem érdekli a szerepjáték. Az okozta az RP szerverek megváltozását, hogy sok olyan mentalitású játékos érkezett ezekre a szerverekre, akik nem szerették a szerepjátékot, így ekkor nagyon sokan abba is hagyták.

*„Az RP-zés egy, másfél évig ment, utána nem varázsütésre, de teljesen átment másba. Utána nem volt többet RP klán. Ott voltam az utolsó búcsúztató eventen, ahol nyolc klán vett részt. Csináltunk egy utolsó eventet, aztán nagyon sokan hagyták abba egyszerre. Felozlattuk és semmi. Magányosan találkoztál RP-sel. Volt, akit le is szóltak, hogy mit RP-zel itt Ironforge [törp főváros neve – B.A.] közepén, mert itt elveszik a traidtól [kereskedelem – B.A.] a chatet, meg az RP blabla közé megy a fontos kijelentéseknek.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

## 6.7 *Guildek jellemzése*

Az interjúalanyaim mindegyike tagja volt már klánnak a World of Warcraftben, általában nem is egynek. A virtuális csoportok dinamikájához is hozzátartozik az alakulás, struktúraképzés, normaképzés, munkafázis, konfliktusok keletkezése, majd az újraformálódás vagy felbomlás, mint a valós csoportok fejlődéséhez. A játékosok célja általában egy minél nagyobb guildhez tartozni, ezért egyrészt ez ösztönzi a tagokat a továbblépésre. *„Azért is jelentkeztem ebbe a kis guildbe, majd itt összeszedem ami kell, kilépek és belépek egy nagyobbba.”* – mondta G.G. Tehát egy kicsi vagy közepes klánban sokszor csak erőforrást és tudást szereznek a játékosok, majd továbbállnak. A csoportból való lemorzsolódás vagy kilépés egyik oka ez, a másik pedig javarészt a konfliktusok miatt következik be, amelyeknek sokszor a távozás az oka. Érdekes jelenség továbbá a „falkában mozgás”, hiszen sokszor a játékosok nem egyedül váltanak csoportot, hanem a hozzá közelállók is követik.

A klánok típusa alapján a legtöbben raider klánban játszottak, azaz ahol a PvE játékmód a fő, de alakulhattak ezeken a csoportokon belül is PvP szekciók, azaz olyan kis csoportok, akiknek a más játékosok elleni harc volt az elsődleges. Csupán egy interjúalany tartozott szerepjátszó guildhez, de ő is részt vett más típusú klánok életében is.

A kis guildek általában baráti alapon szerveződnek. A hierarchiájuk leginkább névleges (a WoW-ban egy klánnak muszáj, hogy legyen Guild Master nevezetű rangja, tehát a klán vezetője), a működésük inkább demokratikus. Írásos szabályzatuk általában nincs, és nem is használnak külső programokat a játékhoz (nincs általában fórumuk, honlapjuk, nem szükséges mikrofon használata a tagoknak). Az interjúk alapján viszont az derült ki, hogy szinte bárkit felvesznek a klánba, nem csupán baráti alapon működik a tagfelvétel. Örülnek, ha a klán növekszik. (Ez nem vág egybe a kutatási eredményekkel). Valóban olyanok, mint a játszóterek, ahol gyerekek felosztják egymás között a rangokat, és például katonásdit játszanak. Ismerik egymást, könnyebben kezelik a konfliktusokat, de a tagok „felnöve” sokszor igazi „katonákká” szeretnének válni.

A nagy guildek inkább a laktanyákhoz hasonlítanak. A „katonáknak” itt van lehetőségük szervezettebb játékban részt venni. Egyik interjúalanyom szerint a nagy klánok olyanok, *„mint egy hadsereg vagy egy multicég, profitorientált multicég ráadásul”* (G.Z.), ahol a tagok sokszor nem embereknek, csak számok. A tagfelvétel

általában formális és több fázishoz kötött, többen állásinterjúhoz hasonlították (jelentkezés, kérdőív kitöltése, felvételi elbeszélgetés, próbaidő). A tagoknak teljesíteni kell a szabályzatban foglaltakat (például guildadó fizetése, kötelező raidek vállalása), amelyeket általában honlapjaikon tesznek közzé. A szabályzatba a működéshez szükséges feltételek mellett (például zsákmányosztás mikéntje, klán bankjának működése) sokszor alapvető normákat, viselkedési szabályokat is megfogalmaznak.

A nagy klánok komoly hierarchiával rendelkeznek. A guild élén a GM (guild master, klán mester) vagy guild leader (klán vezető) áll, neki van a legtöbb joga a klánban (például feloszlathatja, kinevezhet tiszteket). Alatta állnak az officerek (tisztek), akik a leader segédei, általában szervezői feladatokat látnak el. A tagok is betölthetnek különböző tisztségeket (például raider, veterán), amely általában a teljesítményükhöz kötött. Ezen kívül lehetnek még próbaidős tagok, barát rangon lévők, és altok (alternatív karakterek<sup>28</sup>), amelyek kevesebb joggal rendelkeznek a közösségen belül.

Mégis miért fogadják el ezt a hierarchiát a játékosok a klánokon belül? Ezt az interjúalanyok teljesen természetesnek fogták fel, és a játék velejárójának tekintették. Másrészt egy „szükséges rossznak” tartják, hiszen a tagokat össze kell fogni. Egy vezetővel, aki kiosztja az utasításokat, sokkal hatékonyabban végezhető el a feladatok.

*„Voltam olyan guildben ami persze demokratikus, mindenki azt csinál, választ, ami tetszik, de nem működik egyszerűen hosszú távon. Muszáj, hogy valaki legyen, aki rácsap az asztalra, hogyha valami nem jó.” (B.G. 25 éves férfi, molekuláris biológia)*

*„Ezerszer hatékonyabb, mint a másik. És ha hatékonyságot akarsz, akkor olyanba kell menned, ahol bizony megmondják neked, hogy mit csinálj meg hogy hogyan.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

A tiszteket rendszerint megválaszthatják a tagok, viszont van úgy, hogy baráti alapon lehet egy-egy rangot megkapni. Azonban általában senki sem rajong igazán azért, hogy ő officer legyen egy klánban (úgy látszik senki sem tartozott az interjúalanyok közül a vezető kategóriába). Inkább a játék élvezetét helyezik előtérbe, és nem akarnak még plusz munkákat is elvégezni a szórakozásra használt idejükben. A jó GM olyan, aki össze tudja tartani a csapatot, és ahhoz vasszigor és tekintély kell. Az egyik vezetőt így jellemezték: *„Egyrészt van pofája hozzá, meg határozott. Meg nem fél*

---

<sup>28</sup> Egy játékos több avatárt is készíthet, és egy klánba egyszerre több karakterrel is tag lehet. Azonban van általában egy fő (main) karaktere, akivel többet játszik, és több alt (azaz alternatív) karaktere, amelyeket nem olyan gyakran használ.



*beszólogatni az embereknek.*” (Cs.P.) Aki nincs megelégedve a vezetővel, vagy a hierarchiával, az nagyrészt annyit tehet, hogy kilép a klánból, és próbál találni egy másikat.

Távozni azonban sokan mégis a konfliktusok miatt szoktak. Ezek egyrészt fakadhatnak a közös tevékenységekből (amikor például nem ért valaki egyet a másikkal, vagy valaki nem jól látja el a feladatát), másrészt személyes problémákból (nem szimpatikus a másik modora). A konfliktusok kimenetele vagy az, hogy megoldást találnak a felek egymás közt (például megbeszélik, vagy egyszerűen lenémítják a másikat a játékban), vagy más által (egy tiszt vagy egy harmadik tag segít a problémák tisztázásában), vagy távozik valaki a klánból. Ez szintén történhet önkéntes elhatározásból (kilépés a guildből), vagy egy harmadik személy által (kirúgás a klánból).

Feltételeztem azt, hogy a virtuális közösségek valódi közösségekké is válnak. A tagok személyesen találkoznak, megismerik egymást, együtt tevékenykednek. Nyolc interjúalany említette, hogy évente egyszer-kétszer guildtalálkozót szervezett a nagyobb klánja. Ilyen eseményen azonban nem mindenki vett részt. A kis guildekben, mivel általában személyes ismerősökkel játszanak, nem szerveznek találkozókat. A találkozók, ha magyar klánokról van szó, akkor általában Budapest-központúak. Akik már a játék előtt is ismerték egymást, esetleg személyesen is jó barátságot kötöttek a játékban, azok gyakrabban összejárnak. A klántalálkozók a beszámolók szerint „kocsmázások” voltak, amelyeken lehetett ismerkedni, beszélgetni a guildtársakkal. Azonban hipotézisemnek ellentmondva ezek nem válnak valódi közösségekké az életben. Csak ritkán lépnek a tagok közös interakcióba egymással, a valóságban nincsenek céljaik, nincs meg a szabályzat és a közös normarendszer sem. A játékosok nagyrészt egy funkcionális előny miatt csatlakoznak a klánokhoz.

*„Jó a társaság, meg jó az, ha jó a társaság, de én alapjáraton leszarom, hogy ő ki, meg hogy honnan való. Abszolúte nem érdekel. Együtt játszunk, verjük le a bosst, azt kész. (...) Az, hogy IRL ki vagyok, nem érzem úgy, hogy köze lenne hozzá. (...) Így, hogy két raiden voltunk együtt, és akkor haverkodjunk... ki vagy te? Hagyjál békén! Szóval nem érdekel.”* (Cs.P. 25 éves férfi, programtervező-informatikus)

Természetesen néha szeretnék megismerni a tagokat, de amikor például valaki abbahagyja a játékot, akkor jórészt nem marad meg a kapcsolata a klántársakkal. Az interjúalanyok közül pedig egy sem vett részt eddig World of Warcraft találkozón, sem

pedig valamilyen jelmezes cosplay eseményen. A legtöbben ez utóbbit értelmetlen tevékenységnek látják.

*„Amikor már nincs WoW, megkérdezed mi újság, elmondja. A valós életük nem is érdekelt annyira, hogy ki mit csinál meg blabla. De amúgy mivel nem voltunk barátok, meg semmi, ezért nem volt olyan érdekes. (...) Ha az egész egyenletből kivonod a WoW-ot, akkor nem sok marad.” (G.Z. 27 éves férfi, programtervező-informatikus)*

Az áttekintett elméletek és a vizsgálatom alapján azt a hipotézist, mely szerint az MMORPG-k közönsége a Schulze által létrehozott szórakozó miliőbe tartozik, néhány eredmény cáfolja, némelyek igazolják. Az biztos, hogy az online szerepjátékosok nagy többsége a fiatalabb korosztályból kerül ki (főként 35 év alattiak), azonban majdnem egyharmaduk felsőoktatási intézménybe jár (Bánlaci, Buzinkay 2008). Azonban a szórakozó miliőbe sorolható egyének jellemzőik szerint körülbelül negyven év alattiak, és alacsony iskolai végzettségűek (Éber 2007). Interjúalanyaim egyetemisták lévén nem tartoznak ez utóbbi kritérium alá. Valószínű, hogy fontos számukra a stimulációra törekvés, a feszültség, azonban nem feltétlen az életük minden területén. Lehetséges, hogy az online szerepjátékosok egy külön csoportot alkotnak a szórakozó miliőn belül, vagy valamely másik miliővel keveredve.

Ezek a játékos fiatalok – ahogy Csepeli és Prazsák (2010) fogalmaz „digitális bennszülöttek” – felnőnek, az iskolai végzettségük emelkedik, kikerülve az egyetem világából munkavállalókká válnak. Valószínű, hogy valamilyen váltás következik be az életük minőségét tekintve, de az még kérdés, hogy milyen jellemzőkkel fog bírni néhány évtized múlva a jelenleg „internetet uraló” korosztály.

## ÖSSZEFOGLALÁS

A technikai fejlődés biztosította virtuális környezetek, az interneten interakcióba lépő online szerepjátékosok világi nem elszigeteltek a valós világtól, a társadalomtól. A dolgozatomból is kiderült, hogy több módon is kapcsolódási pontot lehet találni ezek között, amelyek révén az egyik hatással van a másik alakulására, és az egyénekre is.

Ahogy a valós, úgy a virtuális világban is fellelhető egyenlőtlenségek. Már az internet elterjedtsége is azt mutatja, hogy a fejlődő országok egyelőre nem képesek ugyanúgy megjeleníteni a virtuális világban, nem versenyezhetnek a fejlett országokat szinte teljesen behálózó gyors és szélessávú internet-hozzáférhetőségével. Ez egy digitális szakadékot jelent, amely azonban egyre szűkülni látszik.

A felhasználók között generációs szakadék jelentkezik a fiatal és az idősebb korosztály között. Akik beleszületnek az internetes világba könnyen és magabiztosan használhatják a hálót, amely új típusú tudásokhoz való hozzáférést jelent számukra. A távolság itt is csökkenthető a fordított szocializáció útján.

A virtuális világ elvileg egy olyan környezet lehet, ahol mindenki egyenlő, nemtől, kortól, nemzetiségtől függetlenül. Azonban láthattuk, hogy korántsem ilyen egyszerű a helyzet. A hozzáférésben eleve korlátozva vannak tehát a szegényebb országok és az idősebb generáció. A virtuális világban ugyanúgy jelentkezhetnek a gazdasági egyenlőtlenségek (például a virtuális javakat a fejlődő országok termelik meg, amelyeket a fejlett országokban fogyasztanak), de az előítéleteinket, sztereotípiáinkat is magunkkal visszük (például a nők helyzete a játékokban).

Az online szerepjátékos egyetemista fiatalok is ebben a virtuális világban vesznek részt, amikor belépnek a World of Warcraftbe. A játék ugyanúgy hatással lehet tehát valódi személyiségükre. Mivel idejük jelentős részét töltik WoW-ozással, itt szerzik élményeiket, tapasztalataikat, ebben a környezetben szocializálódnak. Kevésbé jelent meg közöttük az új identitásokkal való kísérletezés, a fő szempont inkább a szórakozás volt.

A játékból származhatnak a valóságban használható előnyök, például könnyen elsajátítható egy idegen nyelv, nőhet a toleranciaszint, vezetői képességek tanulhatók és csapatmunkában való tapasztalatok is szerzhetőek. Azonban árnyoldalai is vannak a játéknak: túlzott játékidő, függőség kialakulása, ezek által pedig a valós kapcsolatok leépülése, iskolai teljesítmény romlása, és egyéb konfliktusok kialakulása.

Az internetes szerepjátékok által kialakuló virtuális közösségek inkább funkcionálisnak tekinthetők, legfőképp egy közös cél elérése érdekében alakulnak. A kisebb csoportok sokszor a valós kapcsolatokon alapulnak, de a nagyobb klánok hierarchikus, katonai szervezethez hasonlítható képződmények. A virtuális világban is szerezhetők értékes kapcsolatok, azonban úgy látszik, hogy nem szabad túlbecsülni ezeknek az újfajta közösségeknek a fontosságát az egyének életében. Az MMORPG-k jellemzője a „*kollektív magány*”, hiszen a multiplayer játékosok legtöbbször csupán érdekből csatlakozik közösségekhez. Elégedettség és siker azonban úgy fokozható a játék során, ha körül vagyunk véve másokkal, így tudunk sztárokká válni egy közönség előtt.

## FELHASZNÁLT IRODALOM

- Bánlaki Dániel és Buzinkay László (2008): *Az MMORPG-k egyénre gyakorolt hatásainak vizsgálata. World of Warcraft tanulmány.* Budapesti Corvinus Egyetem, Gazdálkodástudományi Kar, E-business Kutatóközpont. Szakdolgozat.
- Balku Anett (2011): Internetes szerepjátékok – Virtuális és valóságos csoportok. In (Balku Anett – Dusa Ágnes – Sörös Anett szerk.): *Ifjúsági élethelyzetek. Ifjúságszociológiai tanulmányok.* Debrecen, debreceni Egyetemi Kiadó 243–261. oldal
- Bartle, Richard (1996): Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1. <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>. Utolsó letöltés: 2011. március 2.
- Blizzard sajtóközlemény* (2010. október 7.). <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?101007>. Utolsó letöltés: 2011. február 17.
- Csákvári József (2008): Avatarkultúra: a digitális identitás természete és jelentősége. *Jel-kép*, 19. évf. 2. sz. 21–33. oldal
- Csepeli György – Prazsák Gergő (2010): *Örök visszatérés? Társadalom az információs korban.* Budapest, Józsefvég.
- Clarke, J. – Jefferson, T. (2000): A munkásosztály ifjúsági kultúrái. In (Gábor Kálmán szerk.): *A középosztály szigete.* Szeged, Belvedere 115–137. oldal
- Dányi Endre – Dessewffy Tibor – Galács Anna – Ságvári Bence (2004): *Információs társadalom, Internet, szociológia.* Információs Társadalom, 3. évf. 1.sz. 7–25. oldal
- DiMaggio, Paul – Hargittai, Eszter – Neuman, W. Russell – Robinson, John P. (2001): Social Implications of the Internet. *Annual Review of Sociology*, Vol. 27. pp. 307–336.
- Ducheneaut, Nicolas – Moore, Robert J. (2005): More than just xp: Learning social skills in multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*. Vol. 2, Issue 2, pp. 89–100.
- Ducheneaut, Nicolas – Yee, Nicholas – Nickell, Eric – Moore, Robert J. (2006): “Alone Together?” Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. In *conference proceedings on human factors in computing systems (CHI 2006)* pp. 407–416. <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Alone%20Together%20%282006%29.pdf> . Utolsó letöltés: március 11.
- Ducheneaut, Nicolas – Yee, Nicholas (2008): Collective Solitude and Social Networks in World of Warcraft. In C. Romm (Ed.). *Social networking services and e-dating communities.* Idea Group Publishing, Hershey, PA. pp. 78–100.

<http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut%20&%20Yee%20-%20Networking%20Chapter.pdf>. Utolsó letöltés: március 11.

Ducheneaut, Nicolas – Wen, Ming-Hui – Yee, Nicholas – Wadley, Greg (2009): *Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds*. <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Wen,%20Yee,%20Wadley%20-%20CHI%202009.pdf>. Utolsó letöltés: március 11.

*Enacting Warcraft, Youth Kills Self*.  
[http://www.techtree.com/techtree/jsp/article.jsp?article\\_id=69299&cat\\_id=585](http://www.techtree.com/techtree/jsp/article.jsp?article_id=69299&cat_id=585).  
Utolsó letöltés: február 9.

Éber Már Áron (2007): *Élménytársadalom: Gerhard Schulze koncepciójának tudás- és társadalomelméleti összefüggéseiről*. Budapest, Eötvös Loránd Tudományegyetem Társadalomtudományi Kar.

*Frei dosszié 2006.12.11-i adása*. A videó elérhető:  
[http://wap.frei.hu/magyar/archiv/index.php?id=248&gallery\\_mode=video](http://wap.frei.hu/magyar/archiv/index.php?id=248&gallery_mode=video).  
Utolsó letöltés: február 9.

Goffman, Erving (2002): Az én bemutatása a mindennapi életben. In (Némedi – Somlai szerk.): *Olvasókönyv a szociológia történetéhez 2*. Budapest, Új Mandátum

Herczegh Judit (2006): ENTER - A végzős hallgatók számítógép-, és internet-használói szokásai. In (Juhász Erika szerk.): *Régió és oktatás: a „Regionális egyetem” kutatás zárókonferenciájának tanulmánykötete*. Debrecen, Doktoranduszok Kiss Árpád Közhasznú Egyesülete. 325–334. oldal

Információs Társadalom- és Trendkutató Központ (2007a): *A világ előrehaladása az információs társadalom terén 1998-2008*.  
<http://mek.niif.hu/05600/05629/05629.pdf>. Utolsó letöltés: március 19.

Információs Társadalom- és Trendkutató Központ (2007b): *Magyar információs társadalom jelentés 1998-2008. Jelentés az elmúlt évtizedről*.  
<http://mek.niif.hu/05600/05681/05681.pdf>. Utolsó letöltés: március 19.

*Internet Word Stats (IWS 2010a) - Hungary*:  
<http://www.internetworldstats.com/eu/hu.htm>. Utolsó letöltés: március 5

*Internet Word Stats (IWS 2010b) - World*: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.  
Utolsó letöltés: március 5.

Kacsuk Zoltán (2005): Szubkultúrák, poszt-szubkultúrák és neo-törzsek. A (látványos) ifjúsági (szub)kultúrák brit kutatásainak legújabb hulláma. *Replika* 53, 91–110. oldal

Kömlődi Ferenc (2008): *Online közösségi játékok*. [http://www.nhit-it3.hu/it3-cd/A30\\_Online%20kozossegi.pdf](http://www.nhit-it3.hu/it3-cd/A30_Online%20kozossegi.pdf). Utolsó letöltés: március 5.

*Magyar Szerepjátékosok Oldala*.  
[http://www.rpg.hu/szotar/main.php?do\\_this=list\\_by\\_letter&letter=V](http://www.rpg.hu/szotar/main.php?do_this=list_by_letter&letter=V).  
Utolsó letöltés: március 19.

- Nyüsti Szilvia (2010): Az internetes valóság „gyarmatosítása”. In (Münnich Ákos – Mező Ferenc szerk.): *Interdiszciplináris kutatás a Debreceni Egyetem Regionális Tehetségpontjában*. Debrecen, Debreceni Egyetem Kiadó. 71–97. oldal
- Odrovics Szonja (2008): Segítség, WOW-ozni akar a gyerek! Avagy: az MMORPG-k lehetséges veszélyei és előnyei a gyerekekre nézve. In (Gabos Erika szerk.): *A média hatása a gyermekekre és a fiatalokra IV: Balatonalmádi, 2007*. Budapest, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 300–306. oldal
- Parents blame death of son on World of Warcraft.*  
<http://web.archive.org/web/20071117163301/www.tgdaily.com/content/view/21757/118/>. Utolsó letöltés: február 9.
- Pólya Tamás (2010): Erőszakábrázolás és látványvilág a számítógépes játékokban. In (Gabos Erika, szerk.): *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra V: Balatonalmádi, 2009*. Budapest, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, 323–335. oldal
- Schulze, Gerhard (2000): Élménytársadalom. *Szociológiai Figyelő*, 2000/1–2. sz., 135–157. oldal
- Spot On: Korea reacts to increase in game addiction.*  
<http://au.gamespot.com/news/6132357.html?sid=6132357>. Utolsó letöltés: február 9.
- Szabó Ibolya Anna (2006): Új típusú függőségek. In (Papp János szerk.): *Devianciák és ifjúság*. Debrecen, Debreceni Egyetem Kossuth Egyetemi Kiadója, 58–68. oldal
- Szapu Magda (2002): *A zűrkorszak gyermekei: mai ifjúsági csoportkultúrák*. Budapest, Századvég.
- Two Fanatic World of Warcraft Gamers Have Died Because Of WoW.*  
<http://news.softpedia.com/news/Two-Fanatic-World-of-Warcraft-Gamers-Have-Died-Because-Of-WoW-11821.shtml>. Utolsó letöltés: február 9.
- Yee, Nicholas (2002): *5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*.  
<http://www.nickyee.com/facets/home.html>. Utolsó letöltés: március 19.
- Yee, Nicholas (2005): *The Daedalus Project*.  
<http://www.nickyee.com/daedalus/docs/shared-data.php>. Utolsó letöltés: március 23.
- Yee, Nicholas (2006): The Labor of Fun. How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Games and Culture*, Vol. 1., Number. 1, January 2006. pp. 68–71.
- Wallace, Patricia (2002): *Az internet pszichológiája*. Budapest, Osiris Kiadó.
- Williams, Dmitri – Ducheneaut, Nicolas – Xiong, Li – Zhang, Yuanyuan – Yee, Nicholas – Nickell, Eric (2006): From Tree House to Barracks. *The Social Life*

of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, Vol. 1., Number 4, pp. 338–361.

*World Of Warcraft, Could It Be Killing Our Teens.*  
<http://www.networkliquidators.com/article-world-of-warcraft-could-it-be-killing-our-teens.asp>. Utolsó letöltés: február 9.

WoWWiki – instance: <http://www.wowwiki.com/Instance>

WoWWiki – casual: <http://www.wowwiki.com/Casual>

Z. Karvalics László (2002): Információközösségek. Kísérlet egy fogalom megragadására. In (Nyíri Kristóf szerk.): *Mobilközösség – mobilmegismerés tanulmányok*. Budapest, MTA Filozófiai Kutatóintézete, 19–40. oldal



## FÜGGELÉK: ILLUSZTRÁCIÓK

1. kép: A tauren faj



Forrás: World of Warcraft játék

2. kép: Egy árnyelf karakter



Forrás: World of Warcraft játék

3. kép: Lara Croft, a Tomb Raider című játék főhősnője



Forrás: <http://www.creativeuncut.com>

4. kép: Cosplay jelmezek



Forrás: <http://www.destructoid.com>