**Bakos Áron**

**Játék a játékon túl**

**Beszámoló egy online közösségről szóló kutatás eredményeiről**

**Bevezetés**

A többszemélyes internetes játékok – ahogy arra Nancy Baym (2006) találóan felhívja a figyelmünket – jelentik az internet használatának egyik legegzotikusabb módját, így nem meglepő, hogy a sajátságos kulturális jelenségek tanulmányozására mindig is nyitott etnográfiában és antropológiában kiemelt figyelem jut a jelenség tanulmányozásának. A kutatásoknak egyik közös jellemvonása, hogy igyekeznek eloszlatni azokat az előítéleteket, tisztázni azokat a félreértéseket, valamint rámutatni azoknak a különböző félelmeknek vagy várakozásoknak a megalapozatlanságára, amelyek az idegen, korábban ismeretlen jelenségeket rendszerint kísérni szokták. S noha az internet néhány év leforgása alatt valami speciálisból életünk egészen hétköznapivá részéve vált, megszűnt „egy szűk kaszt »játszótere«” (Gelléri 2001: 273) lenni, a szabadidő eltöltésének fenti módjával kapcsolatban a közbeszédben máig érvényesek azok a kivetített rém- és ideálképek, melyeket időnként a tudomány is hitelesít (vö. Z. Karvalics 2010). Hasonló képek, illetve a képek átrajzolásának szándéka óhatatlanul ott lebeg a kutató szeme előtt a terepmunka során, ahogy a csoporttal való szimpátia kialakulása (vö. Kovács 2007: 11) is befolyásolhatja a percepciónkat. Mindezek tudatában, s mindezek ellenére mégis bízom benne, hogy sikerül jobbára valósághű képet festenem a játék világáról és az ott szerveződő közösségről.

A következők során tehát a *World of Warcraft* (2004) című internetes szerepjáték köré szerveződő közösség működését mutatom be és elemzem. Az angol terminussal a *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) típusába tartozó számítógépes programban a játékosok szinkron módon léphetnek interakcióba egymással. A felhasználók egyazon háromdimenziós játéktérben való mozgása és az online színtérben való egyidejű jelenlétének lehetősége a kommunikációnak és az együttműködésnek számos formáját teszi lehetővé. A tartósabb kapcsolatok kialakításának egyik kerete és biztosítéka a program által kínált céh (*guild*)[[1]](#footnote-1) alapításának lehetősége. A céhben való tagság a játék egyik fő céljának tekinthető fejlődésnek (*progress*) az egyik legfőbb biztosítéka. Kutatásom során egy ilyen céh vagy klán közösségi életét próbáltam feltérképezni.

A valós gyakorlatok, szokások, cselekvések belső logikájának és a közösségi élet, nézőpontok és konfliktusok megismerésének érdekében kutatásom során elsősorban a néprajztudományban és a kulturális antropológiában bevett módszertant alkalmaztam (vö. Mester 2010: 20). A körülbelül 10–12 főből álló magközösség tagjaival félig strukturált interjúkat készítettem, két kulcsadatközlőmmel pedig strukturálatlan beszélgetéseket folytattam 2013 januárja óta hozzávetőlegesen havi rendszerességgel. Az utóbbi két évben résztvevő megfigyelőként vettem részt a guild offline találkozóin. Az online színteret csak részlegesen kutattam. A játékot és a közösség tagjainak a játék alatt folytatott beszélgetéseit kulcsadatközlőm mellett ülve figyeltem meg és értelmeztem, de magában a játék tevékenységében saját *avatar*on[[2]](#footnote-2) keresztül nem vettem részt, bár korábban magam is kapcsolatba kerültem a játékkal, így alapvető logikáját, rendszerét ismerem. Az online kommunikációt rendszeres jelleggel a közösség aktív, zárt *Facebook* csoportján keresztül[[3]](#footnote-3) és a kevésbé aktív internetes fórumán keresztül követtem.

A választott módszertan tehát inkább a néprajz kevésbé intenzív adatfelvételi technikáira épít, a játék online világában résztvevő megfigyelést csak meglehetősen közvetett módon és rövid ideig végeztem. Azért tartom fontosnak ennek hangsúlyozását, mivel máig tartó vita tárgya, hogy az online játékok világát lehet-e tartós és rendszeres online részvétel nélkül kutatni. Így például amíg Bonnie A. Nardi (2010) határozottan kiáll amellett, hogy a játékon belüli résztvevő megfigyelés a legfontosabb eszköze ezeknek a kutatásoknak, addig Richard Bartle (2010) szerint a játékok világában már tapasztalatokat szerzett egyén számára elegendő a játék kipróbálása a program logikájának megértéséhez. Természetesen külön írás tárgyát képezhetné e módszertani dilemma áttekintése és elemzése és jelen témánktól messzire vezetne. Mindenesetre úgy gondolom, hogy a választott eszközöknek a kutatandó kérdésekhez kell igazodniuk, így míg Nardi a játékot és a játékon belüli társas viselkedést általában kutatta, addig én egy közösség működését próbáltam leírni, s ehhez a fenti módszertan – mely lehetővé tette a közösségi események teljes körének figyelemmel kísérését – megfelelőbbnek bizonyult.

**A játék világa**

Mielőtt a közösség részletesebb ismertetésére áttérnénk, fontos röviden a közösségszerveződés elsődleges helyét, a játékot is bemutatnunk. Maga a játék tulajdonképpen egy játéksorozat része, melynek első részét *Warcraft: Orcs & Humans* címen 1994-ben adták ki, 1995-ben követte a *Warcraft II: Tides of Darkness*, majd 2002-ben a *Warcraft III: Reign of Chaos*. A játéksorozat korábbi részeinek ismerete általában jellemző a közösség tagjaira. „*Játszottam előtte a Warcraft hárommal, meg úgy általában a Blizzardos programokra rá voltam kattanva. Játszottam előtte a Starcrafttal is. Hát a Warcraft hárommal rengeteget. A Warcraft kettővel is. Az eggyel szerintem azzal nem sokat, mert amikor én elkezdtem játszani a Warcraft kettő is kint volt. (…) Ott ismertem meg ezt a világot és utána a WOW már alap volt, hogy ki kell próbálni.*”(Final)[[4]](#footnote-4) E helyen érdemes megemlíteni, hogy a sorozat követése, a játékos múlt felmutatása a közösségen belül a presztízs egyik, ha nem is legfontosabb támasza.

A sommásan Tolkien fantáziavilágához hasonlítható közegben játszódó programsorozat valós idejű stratégiai játék, melyben a játékos városokat épít, és a megfelelő erőforrások előteremtése és az esetleges fejlesztések után hadsereget szervez, mellyel a játék narratíváját követve vezetheti győzelemre a kétpólusú hatalmi rendszer egyik tagját, az embereket (*Alliance*) vagy az orkokat (*Horde*), illetve a két nép szövetségeit. A sorozat utolsó részében már hangsúlyosak a szerepjátékokra (*RPG*, azaz *Role-Playing Game*) jellemző jegyek. A normál egységek mellett kiemelt szerepe lesz a hősöknek (*heroes*). A hősök, mint egyedi, megszemélyesített, a játék történetében szerepet kapó egységek már a sorozat első részében is megjelennek. Ugyanakkor a *Warcraft III* csatáiban a hősök a megölt ellenséges egységek után már tapasztalati pontokat is (*Experience Point*, vagyis *XP*) szerezhetnek, amiknek a segítségével fejlődhetnek, szintet léphetnek (*level up*), miáltal erősebbek lesznek és szintenként új varázslatok vagy a korábban megtanult képességek erősebb formája válik elérhetővé számukra.

A játéksorozat negyedik tagja a *World of Warcraft* (*WoW*) 2004-ben jelent meg, mely a korábbi részekkel ellentétben már nem stratégiai játék, ehelyett az előző epizódok szerepjátékos vonalát kibontva a több játékos online jelenlétére építő szerepjátékok (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, azaz *MMORPG*) közé sorolhatjuk. A program megvásárlását, majd feltelepítését követő három hónap leteltével a felhasználó havonta köteles bizonyos összeget befizetni, különben nem tud bejelentkezni a játékba. A befizetés elmaradása egyéb szankciókkal vagy hátrányokkal nem jár. A játékhoz eddig öt kiegészítőt adtak ki, melyek folyamatosan emelték az elérhető szintek számát, a megszerezhető fegyverek erősségét, tovább szőtték a történet fonalát, tehát további kihívásokat és élményeket kínáltak a felhasználók számára.

 A játékba bejelentkezve a címnek megfelelően valóban egy világ tárul fel a felhasználó előtt. A játékos szabadon mozoghat és kapcsolatba léphet másokkal a háromdimenziós játéktérben, amely óriási bejárható, felfedezhető területeket, számos különböző, legyőzendő ellenséget, teljesítendő küldetést, összegyűjthető tárgyat és megtanulható képességet tartogat számára. A játék egyik fő célja bizonyos értelemben nem is más, mint ezeknek a küldetéseknek a teljesítése, a karakter folyamatos fejlesztése, az avatart erősebbé tevő tárgyaknak a beszerzése, tehát a fejlődés, az előrehaladás (*progress*). Jos de Mul (2005: 206) a játék nyújtotta élvezetet Sigmund Freud *Vorlust* és *Endlust* fogalmán keresztül értelmezve többek között arra jut, hogy a számítógépes játékok nyújtotta élvezet lényegénél fogva mindig *Vorlust* marad, mivel az élvezet alappillére a készségek folyamatos fejlesztése, az eredmények javítása. „*A Warcraft nekem azt jelenti, hogy fejlődési lehetőség, tehát ugyanúgy, mint a valós életben. (…) Nekem ez, ami a kulcs. Valakinek inkább a társaság, de ez személyiség kérdése. Nekem az, hogy vagyok egy szinten és el tudok jutni egy még jobb szintre.*” (Final)

Ahogy a sorozat korábbi részei, úgy a *World of Warcraft* és a kiegészítői is saját történettel rendelkeznek. Valójában az újabb részek és az újabb kiegészítők a történet új epizódjaival ismertetik meg a játékost.[[5]](#footnote-5) A történet követése, megismerése számos játékos számára fontos motivációt jelent. Ahogy arra Anna Everett is rámutatott (2005: 312) Peter Brook nyomán, a cselekmény követése olyan vágy, ami továbblendíti az olvasót a szövegben, adott esetben pedig a játék „szövegén”. „*A történet, ami nagyon érdekel. A kiegnek is az eleje mindig a legjobb, amikor az ember végigszintezi a karakterét a területeken. A történet meg ezeket nagyon szeretem. (…) Tájak, kis történetek, ugye a lorenak[[6]](#footnote-6) a továbbfűzése, bármilyen kis apróság.*” (Fürti)

A játéktérben egyszerre vannak jelen a más játékosok által irányított karakterek és a számítógép által irányított, mesterséges intelligenciával rendelkező egységek (*Non-Player Character*, azaz *NPC*). Az egyazon területen belül tartózkodó játékosok a játék világát szinkron módon tapasztalják meg, tehát mások karakterének vagy a mesterséges intelligencia által vezérelt lények cselekvéseit mindenki egy időben érzékelheti. A játékosoknak lehetőségük van kapcsolatba lépni egymással. A bejelentkezett játékosok azonnali üzeneteket válthatnak egymással, kereskedhetnek, cserélhetnek, harcolhatnak egymás ellen egyedül (*duel*) vagy csapatokba szerveződve (*arena*, *battleground*), illetve küzdhetnek egymással összefogva a számítógép irányította erősebb lények ellen (*instance*, rövidebben *insta*, alfajai a *raid,* a *dungeon* és a *scenario*). A játékba tehát számos együttműködési lehetőség van beépítve, azt is mondhatjuk, hogy a játékosok az előrehaladás érdekében kénytelenek együttműködni másokkal.

Az összefogás szükségessége kidomborítja a játék másik fontos mozzanatát, a kapcsolatépítést.[[7]](#footnote-7) A játékban „a társadalmi kapcsolatok, a kollektív tudás és csoportos cselekvés központiak az egyén tapasztalatának szempontjából”[[8]](#footnote-8) (Taylor 2006: 9): „*De nyilván ez is nagyon itt tart, mert nem biztos, hogyha full egyedül lennék, akkor ugyanígy. Max a kiegek[[9]](#footnote-9) elején valamit játszanék, de én például nem szeretek idegenekkel raidelni meg ilyenek. (…) Szóval nekem azért ilyenekért fontos a közösség, hogy olyanokkal játsszak, akiket ismerek, akiket szeretek, a közösség.*” (Fürti)

Mindezek alapján tehát három fő motivációs tényezőt vázolhatunk fel a játék használatával kapcsolatban: a folyamatos fejlődés és előrelépés; a történet követése, illetve a történetbe való bekapcsolódás; a társas kapcsolatok kialakítása és ápolása. A három fenti tényező alapvetően kihat a játék egész menetére, de részben a közösség szerveződésére is.

**A játékon belüli cselekvések**

Nincs helyünk, hogy a játékban végrehajtó cselekedetek összes típusát egyesével jellemezzük, szerepüket és jelentőségüket külön-külön elemezzük. Éppen ezért talán elegendő, ha összefoglaló táblázatban közlöm a játékon belül végrehajtó legfontosabb tevékenységeket és ez alapján rajzoljuk fel, hogy a játék, azaz az elsődleges szociális közeg meghatározottságai hogyan hatnak a közösségre.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **feladatorientált** | **nem feladatorientált** |
| **egyéni** | szintezés, farmolás és grindolás, küldetések, szakma tanulás és craftolás, achievement | jelenlét,trollkodás |
| **csoportos** | **kompetitív** | **kooperatív** | trollkodás,csevegés |
| duel, pet-battle, kereskedés | instance achievement,guild achievement, arena, battleground, csere |

A fenti táblázat természetesen leginkább áttekintő jellegű. Két tengelyének a játék két legfontosabb mozzanatát tettem meg: a vízszintes a feladatok végrehajtását, a fejlődést, a különböző tárgyak, illetve képességek megszerzését szolgáló cselekmények meglétét vagy hiányát, míg a függőleges azt jelöli, hogy az adott cselekmény a meglévő társadalmi kapcsolatok ápolását szolgálja-e. E két összetevőhöz mérten a fentebb szintén kiemelt motivációs tényezőnek, a történet átélésének szerepét kevésbé jelentősnek tartom. Ennek oka, hogy a történet követése, a világ felfedezése csak ideig-óráig, jellemzően az új kiegészítők, tartalmak (*content*) megjelenését követő hetekben motiválja a játékosokat. Azt a sokkal nagyobb jelentőségű tényt, miszerint a csoport legtöbb tagja évek óta, napi rendszerességgel játszik, ez nem magyarázza meg. A jelenség oka sokkal inkább a társas kapcsolatok ápolásában, az újabb és újabb, egyéni és közös kihívásoknak való megfelelésben keresendő.

A táblázat emellett abból a szempontból sem teljesen pontos, hogy bizonyos cselekmények több kategóriába is beilleszthetőek, az egyéni és a közösségi, a kooperatív és a kompetitív mezők részleges átfedésbe kerülnek. Így a halászat a *farmolás*[[10]](#footnote-10) egyik válfajaként, mint egyéni tevékenység szerepel, pedig szolgálhat közösségi célokat, amennyiben a céh bankjába[[11]](#footnote-11) adja be a halakat a játékos. Hasonlóképpen, egy egyéni eredmény elérése is megmozgathat több játékost, hathat építő módon a társas kapcsolatokra. „*Akkor kapott egy ilyen tokent, minden halál után és abból kellett száz valamennyi. És akkor először ő [Fürti] hagyta, hogy Mibu ölje, és aztán Mibu hagyta, hogy őt ölje.*” (Nuwi) Végül az *arena* és a *battleground*[[12]](#footnote-12) első olvasatra inkább tűnik kompetitív tevékenységnek, hisz célja, hogy két csapat összemérje az erejét. A kutatás során azonban világossá vált, hogy a közösség tagjai számára fontosabb a céhből érkező csapattársakkal való együttműködés, a közös élmény, semmint a másik legyőzése. Természetesen e helyütt sem szabad engednünk „a totalitás kísértésének” (Augé 2012: 32) és el kell ismernünk, hogy ez esetben is vannak egyéni eltérések. Elmondhatjuk, a haladást szem előtt tartó játékosok számára fontosabb a másik legyőzése, mint a másikkal való együttműködés. Ugyanakkor a céh egésze, ahogy azt több tag is számos alkalommal megfogalmazta, nem ezt, hanem a társas kapcsolatokat tartja elsődlegesnek. „*Ez egy kimondottan közösségi guild.*” (Bárd)

A végrehajtható cselekménytípusok közül egyet feltétlen ki kell emelnünk, mielőtt a közösség ismertetésére áttérnénk. A játékban a felhasználók közösen is megpróbálhatnak különböző küldetéseket teljesíteni, eredményeket elérni. A csoportos küldetések átfogó neve az *instance*. Legfontosabb ezek közül a portyázás (*raid*), amelyben korábban tíz, huszonöt vagy negyven fős csapatok vehettek részt, az új kiegészítő megjelenése (2014) óta pedig tíz és harminc fő közötti számú játékos. A portyázások azok a feladatok, melyeken keresztül az egyén bekapcsolódhat a játék történetébe. Tulajdonképpen minden epizód konfliktusát az adott kiegészítő főellenségének (*boss*) feltűnése és ténykedése okozza, a történetszál középpontjában tehát ez a szereplő áll. A konfliktus feloldására a portyázás kínál lehetőséget, hiszen az egyes epizódok fő portyasorozatának utolsó lépcsője nem más, mint az adott főellenséggel való küzdelem, a főellenség elpusztítása. „*A raideken ott bontakozik ki a sztori. Például az utolsó[[13]](#footnote-13) raid végén van az, hogy lecsapjuk Garosht és akkor lesz a Vol'jin a Hordának a vezetője.*” (Mibu) Ami ennél is fontosabb azonban, hogy a portyák számítanak a legfontosabb kollektív cselekvéseknek. „*Két dolog miatt fontos [a raid], a csapat és a loot miatt. Bárki aki mást mond, az hazudik. Mondjuk a loot is inkább az elején fontos, utána már az ezredik alkalommal már inkább a csapat miatt megy az ember.*” (Lore) Mindezek alapján levonhatjuk a következtetést, miszerint a játékba kódolva vannak a társas kapcsolatok kialakítását elősegítő tevékenységek.

**A közösség**

A csoport tevékenységei nem kizárólag a játéktérhez kötődnek, a közösség tagjai más internetesen felületeken, de offline is szoros kapcsolatokat ápolnak. A csoport ennek ellenére a kemény szociológiai változók mentén (nem, életkor, végzettség, lakhely, vagyon stb.) meglehetősen tagolt.[[14]](#footnote-14) A változóknak így nincs különösebb szerepe a közösség összetartásában, a csoport szerveződésében, a csoporton belüli pozíció meghatározásában. Sokatmondó, hogy egyik kulcsadatközlőm tőlem tudta meg, hogy egy-egy, általa akár évek óta személyesen is ismert tagnak mi a foglalkozása vagy a végzettsége. Ennek ellenére mégsem jellemző, hogy a tagság fluktuálása nagy lenne, legalábbis ami a magközösséget illeti (vö. Vályi 2006: 50). A közösségek stabilitásának biztosításában általában fontos szerepet betöltő tényezők helyére ugyanis a közös tapasztalatok és egyfajta közös értékrend lép. „*Ez is egy közösség, tehát fontos, hogy valamilyen szinten egyfajta gondolkodásmód legyen. Van egy értékrend, amit mindenki követ.*” (Final)

A közösség a tagokkal szemben több, kimondott vagy kimondatlan elvárást fogalmaz meg. Alapvető elvárás, hogy mindenki rendszeresen tudasson magáról, tartsa a kapcsolatot a többiekkel, a játékba bejelentkezzen (*beloggoljon*). A norma megsértését a közösség direkt módon is szankcionálja. A játékos karakterét visszaléptethetik a céh ranglétráján, a tag kiszorulhat a portyázásokból, végül tagságát megszüntethetik. „*Ha ismert, meg valóban aktív tagról van szó az más. De ha láttuk, hogy három hónapja nem volt belogolva, úgy, hogy nem is szólt… Sehol nem jelezte, hogy nem fog játszani és amúgy sem volt egy aktív tag különösebben, akkor azt régen is gond nélkül, kérdés nélkül kirúgtuk.*” (Fürti)

Hasonlóképpen az egymással szembeni szolidaritás is az elvárt viselkedési módok közé tartozik. Ennek legkézenfekvőbb megnyilvánulása a játékon belüli általános segítségnyújtás, tanácsadás. Emellett azonban a reciprocitás elve online és offline is számos tevékenységnél érvényesül. Az online színtéren ez elsősorban abban nyilvánul meg, hogy a céh bankjába, amelyből minden tag a vezető által meghatározott mennyisében tud erőforrásokat kivenni és tetszőleges mennyiségben betenni, a tagok önkéntes alapon különböző tárgyakat, alapanyagokat tesznek be. „*Van ilyen, hogy akik megcsináltak egy küldetéssorozatot, azok naponta kapnak kaját a legerősebből. Bepakolom a guild bankba, mert más is tudja használni, raidelni.*” (Mibu) Sokszor olyan alapanyagokat termelnek meg és küldenek el a bankba, amelyeket ő maguk nem is feltétlen használnak fel. „*Volt, hogy az olyan emberek is elmentek horgászni alapanyagot, hogy úgyse raideltek. Nem, hát ez egy dolog, hogy a közösség része vagy és teszel érte valamit.*” (Fürti) Jellemző, hogy a tagok a céh bankjából ritkán vesznek ki aranyat vagy eszközöket, pedig erre joguk lenne. „*A guild bankba amúgy sem szoktam belekontárkodni, legfeljebb berakok valamit.*” (Ezüst)

A reciprocitás azonban nem korlátozódik az online színtérre. A tagok kapcsolati tőkéjüket gyakran bocsátják egymás rendelkezésére, így például a céh korábbi vezetője segített állást találni az egyik tagnak, de a céh mostani vezetőjének is egy másik tag járt ki egy szezonális munkát. Az anyagi tőke megosztása oly módon nyilvánul meg, hogy a tagok gyakran kölcsönöznek egymásnak eszközöket. Szimbolikus értelemben azonban a közös találkozók lebonyolítása a legfontosabb. Minden találkozóra a résztvevők bőven az elfogyasztandó mennyiség fölött visznek ételt és italt. A fogyasztást senki sem tartja számon, a résztvevők szabadon vesznek az immár közös ételből és italból. Mindez a többnapos nyári találkozóra is igaz. Az egyik nyári találkozóra saját fogyasztásra ételt vivő, s azt egyedül elfogyasztó személyt több tag is megszólta. Végül gyakori, hogy a tagok általában is segítenek egymásnak ilyen-olyan feladatok megoldásában. „*Valaki most felhívna azzal, hogy segítsek, miért ne mennék ki? Ez most nem olyan dolog, hogy játékon belül haver, de élőben meg na, hagyjál békén. Együtt játszunk, idézőjelben egy család vagyunk így játékon belül, most miért ne segítenék.*” (Sabers)

A reciprocitás fenti megnyilvánulásai értelemszerűen megerősítik a társadalmi kapcsolatokat, kijelölik a csoport határait. A haszonról való lemondás azonban nem egyszerű altruisztikus viselkedésmód, hanem a presztízs újratermelésének egyik eszköze (Mauss 1966: 72–73.). Hasonlóképpen a céhes bank kezelésének fenti módja, melynek során a játékos csak betesz, de ki nem vesz eszközöket, olyan viselkedési minta, melyet leginkább a megbecsültebb játékosok követnek. A találkozók során több olyan beszélgetésnek lehettem fültanúja, ahol a céh vezetőinek számító tagok kihangsúlyozták, hogy méltatlannak tartanák, ha kivennének tárgyakat a bankból. Meglátásom szerint ez annak a jele, hogy „a kevésbé kötelező, egyénileg követett rítusok és szokások is felfoghatók a világi hatalmi struktúrák kifejezőiként” (Marriott 1996: o.n.).

Az eddigiekből értelemszerűen következik, hogy a csoporton belüli presztízs hordozójának szerepét a szociológiai mutatók nem tudják betölteni. Az alternatív értékrend része, hogy a társadalmi pozíció a közösségért tett erőfeszítéseken, a játékban mutatott aktivitáson, valamint a játékban való jártasságon és ügyességen (*skill*) nyugszik. Az elsőt fentebb tárgyaltuk, a másodikat pedig részben már érintettük. Ideje, hogy áttérjünk a harmadik pontra, amely azonban részben átfedésbe kerül az aktivitással is.

 A játékban való jártasság és aktivitás felmutatásának egyik lehetséges eszköze a különböző tárgyak birtoklása.

Netha: *Ding lvl 90. Már gratuláltak hozzá dungiba. Na meg a transmog setemhez[[15]](#footnote-15) is.[[16]](#footnote-16)*

A tárgyak jelentős részének megszerzésével azonban a karakter nem kapcsolódik a játék történetéhez, s azok nem javítják képességeit sem, így gyakorlati haszonnal sem járnak, bár a játékmenetet színesebbé, szórakoztatóbbá tehetik. „*Most is valami, képesek, van valami hülye kocka, ami, hogyha rugó karakterrel vagy az tud olyat, hogy kilop valakinek a zsebéből cuccokat és eshet néhány dolog. (…) És van egy kocka, ami ritkán eshet és igazából nem csinál semmit. Rákattintasz, akkor kiad egy random számot, szóval semmire sem jó, mert mással is tudsz random számot generálni a játékba. És képesek órákon át lopkodni az emberek zsebét, hogy hátha kiesik a kocka. És akkor ott izélték egymásnak, hogy »nekem már kiesett ez a kocka«. »Ó, rohadj meg!« »De nekem kiesett ez a másik is!« Mondom, úristen, hogy bírnak órákat egy ilyen értéktelen cuccért!*” (Fürti)

Azt hiszem, az idézet jól mutatja, hogy a különböző tárgyak szórakoztató, tetszetős volta nem tekinthető a megszerzésük mögött álló elsődleges motivációnak. A tárgyak birtoklása a játékban való aktivitás, a játék ismeretének egyik legfontosabb jelzése, s a látszólag irracionális gyűjtögetést meglátásom szerint javarészt ezzel indokolhatjuk.

Annis: *enyém lett a mount, amire bideltem 27500ért*

Nuwi: *gz. mit nyertél?*

Annis: *Drake of the North Wind*

Nuwi: *sejtettem, hogy csak az NPC-t vették ki, így a futó aukciók megmaradtak, és csak le kellett telnie a hátralévő időnek*

Annis: *nem lesz több?*

Nuwi: *majd csak WoD-ban. hm, ez a mount megvan, kifarmoltam Vortexből*

Annis: *jól van*

Nuwi: *ráment pár óra, unalmas volt ki-be mászkálni az instából és megölni mindent*

Annis: *hány mountod van?*

Nuwi: *214*

Annis: *212*

Ahogy az idézetekből is kiderül, a különböző eszközök beszerzése gyakran fáradságos feladat és hosszadalmas időráfordítást igényel. A tárgyak birtokba vétele így nem egyszerűen a játékos jártasságát, de a játékra fordított idő mennyiségét is igazolja. A tárgyak megszerzése így kerül kapcsolatba az aktivitással is, mely, mint láthattuk, szintén fontos közösségi érték. A játékra fordított idő- és energiaráfordítás kérdése pedig átvezet bennünket a következő, elméletileg talán legérdekesebb kérdéshez, amely a játék használatával kapcsolatban felmerül.

**A játék és a munka**

A játékokkal kapcsolatos tudományos diskurzust máig meghatározza Huizinga leírása (1944), melyben a játékot a hétköznapitól elkülönült, eltérő szabályrendszerek szerint működő, *másik* világként ábrázolja. Azonban az online játékok, ahogy arra Taylor is rámutat (2006: 10), bizonyos ponton túl fárasztó, unalmas elfoglaltsággá válnak, inkább jelentenek monoton munkavégzést, semmint önfeledt szórakozást. A kérdés ennek értelmében az, hogy Huizinga modellje érvényes-e az online játékok esetében, és ha igen, akkor milyen megszorításokkal.

Az online játékokkal kapcsolatos tudományos diskurzusban gyakran felmerülő kérdés történetét áttekintve Stefano De Paoli (2013) arra jut, hogy ahogy a fizikai munkavégzés is automatizálódott, úgy léphetnek be a különböző automatikus cselekvéseket végrehajtó programok (úgynevezett *bot*ok) a valós játékosok helyére az unalmas feladatokat elvégzendő. Az általam vizsgált közösségen belül is használt néhány játékos ilyen programokat, különböző mechanikus feladatok elvégeztetésére (például a bányászásra). A közösség viszonyulása a kérdéshez nem egyértelmű, de inkább elutasító. Egy személyesen még nem ismert, a csoportban nem aktív tagot így például részben emiatt távolítottak el a céhből. „*Mindig belépett, sosem köszönt, sosem írt semmit, mindig ugyanabban a zónában volt. Egy idő után gyanús lett, hogy valószínűleg csak botol[[17]](#footnote-17). Valószínűleg csak bányászott és virágokat szedett, amíg ő nem volt a gépnél. S akkor [Fürti] így ráírt, nem válaszolt semmit és így kirúgtuk.*” (Nuwi) A botoláshoz hasonló, de a közösségen belül senki által nem folytatott tevékenység mások karakterének fejlesztése (*felhúzása*). A tevékenység végzője a megbízótól ez esetben virtuális vagy valós fizetőeszközt kap cserébe.[[18]](#footnote-18)

A munka és a játék e módon találkozik, a játék egyesek munkahelyévé válik, míg megint mások a legunalmasabb tevékenységeket már inkább gépekkel végeztetik el. Egyértelműen messzire kerültünk a Huizinga által lefestett képtől. Ugyanakkor ezzel mindössze csak két szélsőséges példával kapcsolatban jártuk körbe a kérdést. Sokkal fontosabb, hogy a hétköznapi játékélményekről mit mondhatunk el.

A kérdés megválaszolása során Bonnie A. Nardi (2009: 96–120) a játék esztétikája, a játékosok szubjektív élményei és tapasztalatai felől közelíti meg a játék és a munka közötti határ kérdését. Eredményeit el nem vitatva a következőkben egy másik megoldási utat javasolok, mely a játék társas vetületeire fókuszálva vizsgálja meg a problémát. Láthattuk, hogy a játék nem kizárólag játék, hanem szocializációs közeg is. A közösségen belül mély barátságok és párkapcsolatok születtek. A játékon belüli események nem elkülönült élmények, nem magányos tapasztalatok, hanem társas események, sokszor még abban az esetben is, ha egyénileg végrehajtott cselekedetekről van szó, hiszen a különböző online és offline fórumokon ezek adják az elsődleges beszédtémákat.

Fürti: *fú milyen meccsem volt egy pappal - lement 2 hp-ra (shadowformban) de nem tudtam lenyomni, mert mindig leszedte a minionokat, és végül engem is csúnyán lesebzett - de aztán lay on hand - lett késdobálóm, és iszonyú mákkal az utolsó két kés bele ment - különben nekem végem lett volna :D*

A játék tehát a kapcsolattartás, a közössé tett egyéni, és a közösen megoldott csoportos feladatok helye. A feladatok, legyenek egyéniek vagy közösek, sokszor rendkívül monotonok, ismétlődő jellegűek és a részvételre való elköteleződések révén rendszeres elfoglaltságot adnak a tagoknak. A közös portyákat is szigorú rend szerint szervezik, hetente kétszer, egyes átmeneti időszakokban hetente háromszor kerül rájuk sor. A pontos és rendszeres megjelenést, bejelentkezést, a sokszor több órás feladatok végigküzdését mindenkitől elvárják. A fáradságos egyéni feladat legjobb példáját az úgynevezett napi küldetések adják. Ezt az adatközlők rendre úgy írtak le, mint unalmas, ismétlődő cselekvéseket. „*Ezek általában ilyen nem szeretem dolgok.*” (Fürti) Sokszor a közös feladatok is hasonlóan unalmasak, a játékosok számára nem kevés kötöttséget jelentenek. A következő beszámoló ezt nálam jóval érzékletesebben tudja visszaadni. „*Vannak legendary fegyverek,[[19]](#footnote-19) és mindegyiknek különböző küldetéssorozata van. Például amit tegnap megcsináltunk az annyi, hogy Uldurban[[20]](#footnote-20) van tizenkét vagy valahány boss és mindegyik dobhat kis eséllyel egy szilánkot és abból a szilánkból kell harminc darab. (…) Az Ice Crown Citadeles[[21]](#footnote-21) az olyan, hogy ott két bossnak a vérét meg kell szerezni, plussz még huszonöt cuccot, amit más bossok dobnak kis eséllyel vagy meg lehet venni, aztán háromféle Infusionos questet megcsinálni, amiből az egyik rohadt nehéz és akkor még ötven-hatvan szilánkot összeszedni, amiből volt, hogy egy menet[[22]](#footnote-22) alatt esett nekem egy.*” (Mibu)

A pólus egyik végén tehát ott a játék, mint ünnepi esemény, egyfajta kilépés a mindennapok strukturális rendjéből, a másikon pedig ott az online játékoknak az a formája, amely a játékostól rendszeres részvételt követel meg, s cserébe sokszor csak rendkívül monoton játékmenettel jutalmazza. A két forma közötti összekötő kapcsot a társas kapcsolatok jelentik, vagy pontosabban azt is mondhatnánk, hogy a társas kapcsolatok transzformálják a játékot munka jellegű élményvilággá. A játék elején tudja a felhasználó a játék narratíváját követni, felfedezni egy másik világot. Néhány hét után azonban a játék ilyen szempontból kimerül és a játék használatát már nem ez a tényező motiválja. A társas kapcsolatok, a többi tag iránti elköteleződés köti a továbbiakban a játékost a játékhoz és az egyén a többi játékoshoz mérten válik motiválttá a további fejlődés elérésére. A három tényező közül ennek értelmében emelhettük ki a fejlődést és a társas kapcsolatok ápolását, és mellőzhettük a narratíva követését. A játék mindenesetre ezáltal nem szűnik meg játék lenni, de ahogy a játék a hétköznapok részévé válik, a játékon belüli teljesítmény és aktivitás a társas kapcsolatok alapja lesz, úgy szorulnak háttérbe a Huizinga által kiemelt jegyek, hogy helyüket átvegyék a társas kötődések, a közös, illetve közössé tett élmények, a nehézségek leküzdése. A játék világa a közös ismeretek, a közös feladatok, a közös kihívások világa lesz, az együttműködés és a versengés színtere, a közösségi elismerés kivívásának helye.

**Következtetések**

Rövid módszertani felvezetés után bebarangoltuk a játék világát, jellemeztük a legfontosabb cselekvések szempontjából, tárgyaltuk a játék használatára serkentő tényezőket, leírtuk a vizsgált közösséget, hogy végül eljuthassunk a játék és a munka elválásának kérdéséhez. Képet nyerhettünk róla, még ha csak elnagyoltat is, hogy a csoport esetében az online és az offline miképpen fonódik össze, illetve arról, hogy a kapcsolatok, a szolidaritás szempontjából a két közeg különbségei jelentőségüket vesztik. Emellett láthattuk, hogy az online játék elmossa a munka és a játék közötti határt, de nem természetéből, hanem használatából következően, abból adódóan, hogy a játék egy összetartó csoport legfontosabb érintkezési felületévé válik. Ehhez még hozzátehetjük, hogy a játék és a munka közötti határ általában sem biztos, hogy olyan éles, mint ahogyan azt jelenleg látjuk. A felnőtt és gyermek, a munka és a játék dichotómiája inkább tűnik egy térben és időben behatárolt érvényességű kulturális előfeltevésnek, amelyet most, az online játékok térnyerése, a *gamification* jelensége éppen felülírni látszanak.

**Felhasznált irodalom**

Augé, Marc (2012): *Nem-helyek. Bevezetés a szürmodernitás antropológiájába*. Ford. Fáber Ágoston. Budapest: Műcsarnok.

Baym, Nancy K. (2006): Interpersonal Life Online. In *The Handbook of New Media.* Leah A. Lievrouw és Sonia Livingstone (szerk.). London–Thousand Oaks–New Delhi: Sage, 35–54.

Bartle, Richard (2010) A “Digital culture, play and identity: a World of Warcraft reader” reader. *Game Studies* 10(1) http://gamestudies.org/1001/articles/bartle (2015. március 3.)

Gelléri Gábor (2001): Mit keres az antropológia a cyberben – és a cyber az antropológiában? *Tabula* 4(2): 270–286.

Kovács Éva (2007): A közösségtanulmányoktól a lokalitás megismeréséig. In *Közösségtanulmány. Módszertani jegyzet.* Kovács Éva (szerk.). Budapest: Néprajzi Múzeum–PTE-BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, 7–21.

Mauss, Marcel (1966): *The Gift. Forms and Function of Exchange in Archaic Societies.* London: Cohen&West.

Mester Tibor (2010): *Hálózati közösségek etnográfiája. Megközelítések és elemzési példák.* (kézirat)http://nydi.btk.pte.hu/sites/nydi.btk.pte.hu/files/doktori\_vedesek/Mester\_Tibor2013\_disszertacio.pdf (2015. január 3.)

Marriott, Mckim: Holi – egy Krisna ünnep. *Lettre* 6(23).

http://epa.oszk.hu/00000/00012/00007/03mar.htm (2015. július 5.)

Mul, Jos de (2005): The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games. In *Handbook of Computer Game Studies*. Joost Raessens–Jeffrey Goldstein (szerk.). Cambridge–London: The Mit Press, 251–266.

Nardi, Bonnie A. (2009): *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Paoli, Stefano De: Automatic-Play and Player Deskilling in MMORPGs. *Game Studies* 13(1) http://gamestudies.org/1301/articles/depaoli\_automatic\_play (2015. július 5.)

Schiano, Diane J et al. (2011): A new look at World of Warcraft's social landscape. Social Landscape. In *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*. New York: ACM, 174–179.

Taylor, T. L (2006): *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture.* Cambridge–London: The MIT Press.

Vályi Gábor (2006): Közösségek hálózati kommunikációja. In *Média és társadalom.* S. Nagy Katalin (szerk.). Budapest: Műegyetem Kiadó, 43–54.

Z. Karvalics László (2010): Az univerzális kvantor rémuralma – avagy a veszélydiskurzusok logikai argumentumok szerkezetéről. In *Az internet a kockázatok és mellékhatások tekintetében.* Talyigás Judit (szerk.). Budapest: Scolar 133–148.

1. A közösség tagjai jellemző módon az angol terminusokat használják. A szövegben az olvasmányosság és követhetőség végett az első említés után a szavak magyarra fordított alakját használom, de az interjúkból, beszélgetésekből vett részleteket változtatások nélkül közlöm. A tagok jellemző módon a *guild*, vagy a *klán* (értelemszerűen az angol *clan* fordításaként) szót használják. [↑](#footnote-ref-1)
2. A játékos által irányított karakter online manifesztálódása. A terminus a szakirodalomban elterjedt, de a közösség egyáltalán nem használja, helyette a *karakter*, vagy *kari* szót hallhatjuk. [↑](#footnote-ref-2)
3. A kommunikáció gyakoriságát szellemesen jellemzi az egyik tag üzenete: „fél nap alatt egy falu telefonkönyvének megfelelő szöveget írtok itt :D” (Mibu). [↑](#footnote-ref-3)
4. Az adatközlőkre a játékban használt nevük, pontosabban a név rövidített, becézett formája alapján hivatkozok. A közösség tagjai ezeket a neveket használják egymás megszólítására online és offline is, abban az esetben is, bár egymás polgári nevét ismerik. A közösség párkapcsolatban vagy házasságban élő tagjai – legalábbis a közösségi eseményeken – egymást a játékban használt nevükön szólítják, feltéve, hogy mindketten játszanak. [↑](#footnote-ref-4)
5. A sorozat fantáziavilágában játszódó, többnyire mellékszálnak tekinthető történeteket feldolgozó regények is megjelentek. [↑](#footnote-ref-5)
6. Azaz a játék történetének. [↑](#footnote-ref-6)
7. Ahogy ezt egy átfogó, nemzetközi szociológiai vizsgálat bizonyította (Schiano et al. 2011), a felhasználók többségére jellemző, hogy ismerősökkel játszik. Az eredmény értelemszerűen hitelteleníti az otthonülő, magányos játékos elterjedt képét. [↑](#footnote-ref-7)
8. „social connections, collective knowledge, and group action are central to the individual’s experience.” [↑](#footnote-ref-8)
9. Kiegészítő. [↑](#footnote-ref-9)
10. A farmolás szintén általános fogalom, jelenthet bármilyen tárgy vagy erőforrás beszerzésére irányuló folyamatos, ismétlődő cselekvést. „*Farmolhatok virágot, de lehet az is farmolás, hogy lemegyek egy instába farmolni, hogy kiessen az adott mount* [hátas, azaz bármilyen, a közlekedést gyorsabbá, illetve a repülést lehetővé tevő állat vagy eszköz]*.*” (Mibu) Rokon értelmű a *grindelés* fogalmával, mellyel olyan cselekedetek jelölnek, melyek szintén egy-egy eszköz vagy bizonyos mennyiségű erőforrás beszerzésére irányulnak, de a kifejezéssel a beszélő a cselekvés ismétlődő jellegéből következő monotonitást hangsúlyozza. [↑](#footnote-ref-10)
11. A céh bankja (*guild bank*) az eszközök és erőforrások tárolására szolgáló fiók, melybe a tagok szabadon tehetnek be értékeket és a céh vezetője (*Guild Master*, azaz *GM*) által megszabott mértékben vehetnek fel a céh aranykészletéből, többnyire szabadon a beadott tárgyakból. Az arany a játék fizetőeszköze. [↑](#footnote-ref-11)
12. Különböző számú csapatok egymás ellen folytatott harca. [↑](#footnote-ref-12)
13. A beszélgetés óta már újabb *raid* küldetések is vannak. [↑](#footnote-ref-13)
14. Szociológiai kutatások is azt támasztják alá, hogy nincs összefüggés a demográfiai jellemzők, az online töltött idő mennyisége és online társas tevékenységekre (chat, online játékok, többjátékos online szerepjátékok) fordított idő mennyisége között (Quan-Haase et al. 2002: 302). [↑](#footnote-ref-14)
15. *Dungi*, azaz *dungeon*. *Transmog*, azaz *transmogrification*, egy fegyver kinézetét egy másik fegyver tulajdonságaival egyesítő cselekvés. „*Van egy fegyvered, ami normális meg jó játékra most, viszont rohadt hülyén néz ki, de van egy régi fegyvered, aminek a sebzése semmi a mostani contentben, viszont k… jól néz ki, akkor annak a kinézetét tudod használni.”* (Mibu) [↑](#footnote-ref-15)
16. Részlet a közösségi oldalon lévő zárt csoportban folyó beszélgetésből. A csevegésekből kiemelt részeket a továbbiakban kiemelve szedem. [↑](#footnote-ref-16)
17. A játékos helyett egy program irányítja a játékos karakterét, főleg beszerzési feladatokat hajtva végre. [↑](#footnote-ref-17)
18. A játékosok elbeszélései alapján iparszerűen ezt a tevékenységet a Távol-Keleten folytatják. a fenti analógiánál maradva talán nem túlzás, ha a jelenséget a termelőegységek keletre telepítésével vonjuk párhuzamba. [↑](#footnote-ref-18)
19. Különlegesen erős, a játék történetéhez is kötődő fegyverek, melyeket közös portyák alatt szerezhetnek meg a játékosok. [↑](#footnote-ref-19)
20. A 2008-as kiegészítő egyik zónája a játékban, melyre csak portyázó csapatok léphetnek be. [↑](#footnote-ref-20)
21. A 2008-as kiegészítő utolsó küldetéssorozata. [↑](#footnote-ref-21)
22. Egy menet adott esetben körülbelül két órát jelent. [↑](#footnote-ref-22)