

XIII. Erdélyi Tudományos Diákköri Konferencia - Kolozsvár, 2010. május 14-16.

SZÉP VIRTUÁLIS VILÁG

AZ MMORPG- TÍPUSÚ SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK ÉS KÖZÖNSÉGÜK

Szerző:

Pápay Orsolya

Babeş-Bolyai Tudományegyetem,
Szociológia és Szociális Munkás Kar,
Mesterképzés II. év

Vezető tanár:

Geambaşu Réka, egyetemi tanársegéd,
Babeş-Bolyai Tudományegyetem,
Szociológia és Szociális Munkás Kar,
Szociológia tanszék

Tartalomjegyzék

BEVEZETÉS	2
TÉMAVÁLASZTÁS	2
A DOLGOZAT STRUKTÚRÁJA	3
A DOLGOZAT CÉLKITŪZÉSEI ÉS A KUTATÁS TÉMAKÖREI	3
MÓDSZERTAN	4
MİK AZOK AZ MMORPG-K?	5
HAGYOMÁNYOS ÉS GYAKORLATI VIRTUÁLIS VALÓSÁG	6
SÉTA EGY KÉPZELETBELI VIRTUÁLIS VILÁGBAN	8
AZ MMORPG-K ÉS KÖZÖNSÉGÜK	8
MITŐL ÉREZZÜK VALÓSÁGOSNAK A VIRTUÁLIS VILÁGBAN? MITŐL OLYAN MAGUKKAL RAGADÓAK AZ MMORPG-K?	8
MOTIVÁCIÓK	12
KIK JÁTSZANAK MMORPG-KET?	17
ELŐZETES JÁTÉKTAPASZTALATOK	19
VALÓS ÉS VIRTUÁLIS SZEMÉLYISÉG. A JÁTÉKOSOK ÉS KARAKTEREIK KAPCSOLATA	20
A JÁTÉKOK SZOCIÁLIS OLDALA. VALÓS ÉS VIRTUÁLIS BARÁTSÁGOK.	24
A JÁTÉK HATÁSA A JÁTÉKOSOK ÉLETÉRE	28
JÁTÉKFÜGGŐSÉG	29
KÖVETKEZTETÉSEK	30
FELHASZNÁLT IRODALOM	32
MELLÉKLETEK	34
SÉTA EGY KÉPZELETBELI VIRTUÁLIS VILÁGBAN	34
AJÁNLOTT DOKUMENTUMFILMEK ÉS EGYÉB TÉMÁBA VÁGÓ VIDEÓK	40
INTERJÚVEZETŐ	41
FÓKUSZCSONPORT	43

Ábrák jegyzéke

1. ÁBRA. A VIRTUÁLIS VALÓSÁGGAL KAPCSOLATOS HAGYOMÁNYOS ELKÉPZELÉSÜNKBEN	6
2. ÁBRA. 3D-S VIRTUÁLIS VALÓSÁGÉLMÉNY A MOZIKBAN	6
3. ÁBRA. AZ ELSŐDLEGES MOTIVÁCIÓK ÉS AZ ÁTLAGÉLETKOR	16
4. ÁBRA. A JÁTÉKOSOK NEM ÉS ÉLETKOR SZERINTI MEGOSZTLÁSA	18
5. ÁBRA. A JÁTÉKOSOK FOGLALKOZÁSÁNAK NEM SZERINTI ELOSZTLÁSA	18
6. ÁBRA. A JÁTÉKOSOK CSALÁDI ÁLLAPOTA NEMEK SZERINT	19
7. ÁBRA. A JÁTÉKOSOK ELŐZETES JÁTÉKTAPASZTALATA NEMEK SZERINT	19
8. ÁBRA. A JÁTÉKOSOK JÁTÉKBELI VISELKEDÉSE A VALÓ ÉLETÜKHÖZ VISZONYÍTVA NEMEK SZERINT	20
9. ÁBRA. JÁTÉKOS ÉS KARAKTERE KÖZTI HASONLÓSÁG ÉLETKOR SZERINT	21
10. ÁBRA. WORLD OF WARCRAFT JELMEZ	23
11. ÁBRA. A KARAKTER FAJÁNAK ÉS NEMÉNEK KIVÁLASZTLÁSA AZ EVERQUEST II-BEN	35
12. ÁBRA. A FAJHOZ TARTOZÓ LEHETSÉGES OSZTLÁLYOK VALAMELYIKÉNEK MEGVÁLASZTLÁSA	35
13. ÁBRA. TÁJKÉP A WORLD OF WARCRAFT-BÓL. ALINHICE HÁTULRÓL, KÜLSŐ KAMERANÉZETBŐL	36
14. ÁBRA. STORMWIND – AZ EMBEREK (A HUMÁN FAJ) BIRODALMÁNAK FŐVÁROSA A WORLD OF WARCRAFTBAN	39
15. ÁBRA. SILVERMOON CITY – A VÉRTÜNDÉK (BLOOD ELFEK) FŐVÁROSA A WORLD OF WARCRAFTBAN	39

Táblázatok jegyzéke

1. TÁBLÁZAT. AZ INTERJUALANYOK ELOSZTLÁSA NEM, ÉLETKOR, FOGLALKOZÁS, LAKÓHELY ÉS A LAKÓHELY TÍPUSA SZERINT	4
2. TÁBLÁZAT. A FÓKUSZCSONPORTON RÉSZT VEVŐ SZEMÉLYEK ELOSZTLÁSA NEM, ÉLETKOR, FOGLALKOZÁS, LAKÓHELY ÉS ANNAK TÍPUSA SZERINT	4
3. TÁBLÁZAT. NICK YEE TÍZFAKTOROS MOTIVÁCIÓS MODELLJE	13

BEVEZETÉS

Témaválasztás

2005-ben láttam életemben először egy kollégiumban lakó barátom szobatársait MMORPG-t játszani. Akkor még nem tudtam, hogy mit játszanak, csak az tűnt fel, hogy akárhányszor mentem hozzájuk az egyik fiú mindig ugyanannál a számítógépnél ült, ugyanabban a pozícióban, ugyanazzal a testtartással és – ami a legérdekesebb – ugyanazt az egy játékot játszva. Először nem tulajdonítottam ennek különösebb jelentőséget, de ahogy telt az idő egyre feltűnőbbé vált, hogy hogyhogya sosem unja meg? Hogyhogya nem játszik valami egyébvel is? Meddig tarthat végigjátszani ezt a játékot? Tudni kell, hogy akkoriban már ismertem olyanokat, akik ki-kihagytak az egyetemre járásból egy-egy hetet, mert megjelent egy új játék, és muszáj volt végigjátszaniuk. De az teljesen szokatlan volt, hogy valaki több héten, sőt hónapokon keresztül játsszon ugyanazzal a játékkal. Aztán megtudtam, hogy ezek a játékok másmilyenek, mint a többi. Nincsen végük. Hogyhogya nincsen végük? Milyen játék az, aminek nincsen vége? Így kezdtem el érdeklődni az MMORPG-k iránt, mert nagyon kíváncsivá tett, hogy miféle játék képes embereket így magával ragadni ilyen hosszú időre.

Emellett sajnos egyre gyakrabban hallunk a hírekben hátborzongató történeteket ázsiai tinédzserekről, akik több napos egyhuzamban tartó játszás után holtan esnek össze, vagy fiatalokról, akik bántalmazzák a szüleiket, mert azok arra kényszerítik őket, hogy hagyják abba a játszást, vagy olyan gyerekekről, akik hatalmas adósságot halmoznak fel szüleiknek virtuális javakat vásárolva. Ezekben a történetekben többnyire az a közös vonás, hogy a szereplők valamilyen típusú MMOG-t játszanak. Ezeket a rémtörténeteket csak azért említem, mert bár szerencsére egyedi és nagyon ritka esetek, mégis felhívják a figyelmünket arra, hogy valami egészen elképesztő dolog van kialakulóban, mely a nagyközönséghez egyelőre még csak szenzáció/rémhír formájában jut el, de véleményem szerint a közeljövőben számos egészen más kontextusban is hallhatunk majd róla. A híreket hallva azt gondolhatnánk, hogy minden esetben valami veszélyes játékról van szó, amely függővé teszi a gyerekeket, agresszivitást vált ki belőlük, és szélsőséges esetekben akár a vesztüket is okozhatja. A valóság azonban ennél jóval komplexebb. Nem holmi gyerekjátékról van ugyanis szó, hanem egy olyan, inkább felnőtteknek szóló játék-típusról, mellyel jelen pillanatban emberek tízmilliói töltenek heti sok-sok órát. Meglepő, de a játékosok átlagéletkora 25 év körül mozog, és jelentős részük családos, dolgozó ember a legkülönbözőbb foglalkozásokat űzve.

Dolgozatom célja kívülállóként (azaz nem-játékosként) kívülállóknak bemutatni ezt a játék-típust, és ha sikerül, elmagyarázni azt, hogy mitől olyan vonzóak, hogyan képesek annyira különböző emberek érdeklődését felkelteni. Emellett, szeretném eloszlatni azokat az előítéleteket is, amelyek a

nem-játékos személyek többségében él; gondolok itt arra, hogy a játékosok mindegyike antiszociális, magának való, sebzett lelkű, szobában ülő tinédzserfiú.

A dolgozat struktúrája

Dolgozatom a témaválasztás indoklásával kezdődik, melyet a célkitűzések, a kutatási témakörök és a módszertan követ. Ezt követően röviden bemutatom az MMORPG- típusú játékokat és főbb tulajdonságaikat, rávilágítok a hagyományos virtuális valósággal való kapcsolatukra, majd egy sétára invitálok az olvasókat egy képzeletbeli szintetikus világba, hogy képet alkothassanak arról, hogy vajon mi is zajlik egy ilyen világban.

A téma kifejtését azzal kezdem, hogy mitől is érezzük valóságosnak a virtuálist, és hogy miért olyan magukkal ragadóak ezek a játékok. Ezt követően rátérek a különféle motivációk taglalására, és arra, hogy kik is a játékosok tulajdonképpen, milyen előzetes játéktapasztalatokkal rendelkeznek, milyen kapcsolatban állnak virtuális testükkel (azaz a karakterükkel), és mit gondolnak a virtuális barátságokról a valós barátságokhoz viszonyítva. Azt is megemlítem röviden, hogy milyen lehetséges változásokat generálhat a játék a játékosok életében, illetve, hogy mi a helyzet a játékfüggőséggel.

Dolgozatomat következtetésekkel zárom, amit a felhasznált szakirodalom megjelölése és a mellékletek követnek.

A dolgozat célkitűzései és a kutatás témakörei

Ahogy már a témaválasztásban is leírtam, a személyes kíváncsiság vezérelt a kutatás elkezdésében. Elsősorban arra a kérdésre kerestem a választ, hogy miféle különleges játékok lehetnek ezek, amelyek képesek olyan különböző típusú emberek tömegének figyelmét lekötni éveken át a világ minden táján. Dolgozatom fő célja az, hogy összegezzem azokat az információkat, amelyek hozzásegíthetnek minket ennek a kérdésnek a megválaszolásához, mind a vonatkozó szakirodalom, mind pedig saját empirikus kutatásom eredményeinek felhasználásával. Szeretném bemutatni az MMORPG-k titokzatos világát a kívülállóknak, akik többnyire el sem tudják képzelni, hogy miről is szólnak ezek a játékok, és mi történik a játékosokkal azok alatt az évek alatt, amikor heti több tíz órát töltenek számítógépeik képernyői előtt.

A bemutatás során kitérek arra, hogy mitől olyan magukkal ragadóak ezek a játékok, kik a játékosok, és mi motiválja őket, röviden tárgyalom, hogy milyen a kapcsolat a játékbeli karakter és a mögötte álló játékos között, és összehasonlítom a virtuális barátságokat és ismeretségeket a valós (személyes) kapcsolatokkal a megkérdezettek válaszai alapján. További kutatási kérdéseim a következők: Milyen játékos múlttal rendelkeznek az MMORPG-eket játszó egyének? Változtatott-e

a játszás valamit az életükön? Ezek a témakörök reményeim szerint mind hozzájárulnak ahhoz, hogy mélyebben megérthessük a virtuális világokon alapuló több résztvevős szerepjátékokat, és azokat az embereket, akiket úgy magukkal ragadtak ezek a világok.

Módszertan

Lévén, hogy fő célom az MMORPG nevű játéktípus bemutatása, dolgozatom egy jelentős része egyfajta szakirodalmi összefoglalónak is tekinthető. Emellett azonban végeztem egy kisebb empirikus kutatást is, hogy lássam, hogy a főleg amerikai és nyugat-európai szakirodalom eredményei mennyire érvényesek a hazai viszonylatok között.

Kutatásomhoz minőségi módszereket alkalmaztam: a félstrukturált interjú, a fókusz csoport és a megfigyelés módszereit. A megfigyeléseim nem voltak szisztematikusak, és elsősorban azt a célt szolgálták, hogy én magam – nem-játékosként – kellőképpen megismerjem ezeket a játékokat ahhoz, hogy érdemben tudjak velük kapcsolatos beszélgetéseket folytatni az interjúalanyaimmal. Célcsoportomat olyan MMORPG-t játszó személyek alkották, akik legalább heti húsz órát töltenek vagy töltöttek ilyen típusú játékokkal.¹ Ez az időmennyiség már elegendő ahhoz, hogy valaki kellőképpen kiismerhesse a játékot, és bele is élhesse magát.

Az interjúalanyaim felkutatásához hógolyó módszert használtam, mivel a játszás egy olyan tevékenység, amely nem köthető egy bizonyos társadalmi csoporthoz, és amelyre általában semmilyen külső jel nem utal. Lévén, hogy a kutatás ideje alatt Budapesten tartózkodtam, itt kezdtem el keresgélni, mégpedig a Márton Áron kollégiumban, ahol laktam. Ebben a kollégiumban határon túli magyar diákok és magyarországi, vidéki diákok laknak. Közülük került ki interjúalanyaim többsége, illetve rajtuk keresztül jutottam el más, nem a kollégiumban lakó játékosokhoz. Az interjúalanyaim nem, életkor, foglalkozás és lakóhely szerinti eloszlását lásd az alábbi táblázatokban:

1. Táblázat. Az interjúalanyok eloszlása nem, életkor, foglalkozás, lakóhely és a lakóhely típusa szerint

Vizsgált személyek száma	Nemi eloszlás		Életkor szerinti eloszlás		Foglalkozás szerinti eloszlás		Lakóhely típusa		Lakóhely	
	Nő	Férfi	19-24	>25	Egyetemista	Dolgozik	Falu	Város	Magyarország	Határon túli magyar
10	3	7	7	3	7	3	4	6	7	3

2. Táblázat. A fókuszcsoporthon részt vevő személyek eloszlása nem, életkor, foglalkozás, lakóhely és annak típusa szerint

Vizsgált személyek száma	Nemi eloszlás		Életkor		Foglalkozás szerinti eloszlás		Lakóhely típusa		Lakóhely	
	Nő	Férfi	19-24	>25	Egyetemista	Dolgozik	Falu	Város	Magyarország	Határon túli magyar
7	0	7	7	3	7	0	3	4	5	2

¹ Ezt a minimális óraszámot Castronova MMORPG-kkel foglalkozó könyve alapján határoztam meg. Ő azokat nevezi tipikus játékosnak, akik a heti 20-30 órát játszanak.

Mik azok az MMORPG-k?

Az MMORPG-k a számítógépes játékok, azon belül pedig az MMOG-k legkedveltebb típusát jelölik. Az MMOG rövidítés az angol Massively Multiplayer Online Game, azaz nagyon sokszereplős online játékokat jelöli. Olyan interneten (online) játszható játékok ezek, ahol nagyszámú (több ezer) játékos képes valós időben kapcsolatot teremteni egymással egy virtuális világban, vagyis egy számítógép segítségével létrehozott 3-dimenziós grafikus térben. Az MMOG-knek számos típusa van: MMORTS nagyon sokszereplős valós idejű stratégiai játékok, MMOFPS nagyon sokszereplős első nézetű lövöldözős játékok, MMOSG nagyon sokszereplős szociális játékok (pl. Second Life), és így tovább².

Az MMORPG rövidítésben az eredeti rövidítés a Role Playing elnevezéssel egészül ki, jelezve, hogy ebben az esetben szerepjátékkal van dolgunk. A játékosok itt is egy virtuális világban lépnek interakcióba egymással, különböző (állandó) szerepeket alakítva.

Ezek a virtuális világok állandó jelleggel léteznek, függetlenül attól, hogy a játékosok éppen online vannak-e vagy sem. Más, akár online játékokban is a játékfelület a játékosok kilépésével egy időben megszűnik létezni. Gondoljunk például egy online pókerjátékra, ahol az asztal nem létezik önmagában, csak akkor jelenik meg, amikor a játékosok belépnek a játékba, és a távozásukkal együtt meg is szűnik létezni. Az MMORPG-k alapjául szolgáló virtuális világok azonban akkor is léteznének, ha esetleg valami csoda folytán egyetlen játékos sem lenne jelen bennük.

Az MMORPG-k egy másik megkülönböztető jegye a nevükben is szereplő nagyon sokszereplős tulajdonság. Az MMO-típusú játékok egyszerre több ezer, vagy akár több tízezer játékosnak is helyet tudnak adni ugyanabban az egy virtuális világban.

A játék során, a hagyományos szerepjátékokhoz hasonlóan egy karaktert választunk, amelyik egy bizonyos szerepet tölt be. Ezt a karaktert fejleszthetjük a végtelenségig. Amikor kilépünk a játékból az addigi eredményeink megőrződnek (a gép lementi azokat), és következő belépéskor onnan folytathatjuk, ahol előzőleg abbahagytuk. A fejlődést különböző szintek jelzik, melyeket egyre nehezebb elérni, ahogy lépegetünk felfelé. Miután elértük a legfelső szintet, a játék nem ér véget. Sőt, néhány játékos szerint csak akkor kezdődik igazán. Ilyenkor ugyanis számos olyan új lehetőségünk nyílik, amelyek eddig nem álltak a rendelkezésünkre. És a játékosok tapasztalata alapján ezekkel a lehetőségekkel gyakorlatilag a végtelenségig el lehet szórakozni.

Az MMO-típusú játékok abban is kivételesek, hogy virtuális gazdasággal rendelkeznek, melynek a szereplői játékbeli árucikkeket cserélhetnek egymással egy virtuális pénznem közbeiktatásával.

² További információért lásd a Wikipédia MMOG-re vonatkozó cikkelyét, mely az alábbi linken érhető el: <http://en.wikipedia.org/wiki/MMOG> [letöltve 2010. április 21.-én]

Ezeknek a virtuális fizetőeszközöknek ma már valós pénzben kifejezhető értéke van, amely a játékon kívüli – a játéküzemeltetők által nem támogatott – kereskedelem eredménye³.

A fontosabb MMORPG-k havi díj ellenében érhetőek el, bár egyre több ingyenes játék jelenik meg a piacon.

Hagyományos és gyakorlati virtuális valóság

Mielőtt rátérnék az MMORPG-k bemutatására, érdekesnek tartom megemlíteni, hogy miként kapcsolódnak ezek a hagyományos virtuális valóság témaköréhez.

A virtuális valóság kapcsán elsöre általában a különböző tudományos-fantasztikus művek jutnak eszünkbe, amelyekben az emberek számítógépek segítségével érzékileg beléphetnek egy szimulált valóságba. És valóban, az évtizedekig tartó kutatómunka hatására létrejött a virtuális valósággal kapcsolatos hagyományos elképzelés: egyetlen ember egy speciális szobában, sisakkal a fején és kesztyűben (vagy teljes virtuális öltözetben) hozzádrótozva egy számítógéphez (lásd az 1. ábrát).



1. Ábra. A virtuális valósággal kapcsolatos hagyományos elképzelésünk.⁴



2. Ábra. 3D-s virtuális valóságélmény a mozikban⁵

A további kutatások célja tökéletesíteni a módszert, finomítani az eszközöket, hogy az alanyok valóban elfeledkezzenek a fejüket nyomó sisakról, és maradéktalanul beleélhessék magukat a szemük előtt meglevenedő szintetikus világba. Véleményem szerint hasonló irányba mutatnak a szórakoztatóiparban végzett kutatások és fejlesztések is, gondoljunk a manapság divatba jövő 3D-s filmekre és játékokra (lásd a 2. ábrát).

Kevesen gondolták azonban, hogy a hagyományos kutatásokkal párhuzamosan, teljesen más jellegű

³ A játéküzemeltetők a játékon belül nem támogatják a virtuális pénz valós pénzen való megvásárlását, mivel ez egyeseket igazságtalan előnyhöz juttatna másokkal szemben. Azonban a játékosok, a játékszabályokat megkerülve, külső csatornákat vesznek igénybe, hogy virtuális árucikkekhez juthassanak. Ilyen például az e-Bay.

⁴ Forrás: <http://static.howstuffworks.com/gif/virtual-reality-8.jpg> Letöltve: 2010. április 21.

⁵ Forrás: http://images.bit-tech.net/content_images/2009/01/nvidia-geforce-3dvision-review/b27.jpg Letöltve: 2010. április 21.

és célú munka eredményeként szinte teljesen észrevétlenül jön létre a „gyakorlati” virtuális valóság⁶, mely egy nagyon hasonló célt teljesen másként ér el. Míg a tudományos kutatások a hardverre koncentráltak, addig az MMOG-k a szoftverre. Olyan világot teremtettek, mely érzelmileg és mentálisan magával ragadja a felhasználókat, figyelmüket elvonva a külső környezettől, és így lehetővé téve a teljes belemerülést (belefeledkezést)⁷ (Castronova, 2005: 5-6).

Mégis hogyan lehet egy MMOG- típusú játékot egy gyakorlati virtuális valóságot létrehozó eszközként elképzelni? Az alapgondolat a következő: az internet- alapú (online) játékokba a felhasználó a világ bármely pontjáról be tud lépni. Ekkor a képernyő egy olyan ablakká változik, melyen keresztül a játékos egy alternatív Földet, egy szintetikus (számítógép segítségével mesterségesen létrehozott) 3-dimenziós grafikus világot lát. Ezen a másik helyen (egy másik bolygón, egy történelmi helyszínen, vagy bármilyen más helyen) láthat hegyeket, csillagokat, tüzet; megtapasztalhatja a gravitációt, vagy a gravitáció hiányát; találkozhat csirkékkel és sárkányokkal, vagy csirke-fejű sárkányokkal, vagy sárkány-fejű csirkékkel; láthat házakat, kastélyokat, űrhajókat és nem utolsósorban embereket. Az emberek egy részét, akikkel a játékos találkozik a számítógépek irányítják, egy másik részüket viszont élő, hús-vér emberek, akár csak a játékos maga (Castronova, 2005: 6).

Úgy is fogalmazhatnánk, hogy kaptunk egy szintetikus testet egy szintetikus világban, melyet a számítógépünkön keresztül látunk, mely ekkor egy szintetikus testhez tartozó vizuális érzékszerv szerepét tölti be. Ha egy másik szintetikus testtel találkozunk a világban, akinek a vizuális érzékszerve a mi karakterünk irányába néz, akkor bizony egymást nézzük a számítógépeink képernyőin keresztül. Lehet, hogy egyikünk Erdélyben van, a másik játékos pedig Hollandiában, mégis mindketten ugyanabban a virtuális térben foglalunk helyet és akár tetszik, akár nem szemkontaktust teremtünk. Természetesen a kinézeteink nem felelnek meg a valós kinézeteinknek, sőt még az is előfordulhat, hogy valójában más neműek vagyunk, mint a szintetikus test, amit irányítunk, de mindketten valódi személyek vagyunk, és így valódi kapcsolatot tudunk kialakítani egymással. A különbség az, hogy a kapcsolatot egy olyan test közvetíti egy olyan világban, melyet nem érzünk minden érzékszervünkkel. Az érzelmeink, gondolataink, viselkedésünk viszont valódiak. Azok a dolgok, amelyek fontosak számunkra a valóságban – szeretetünk, küzdelmeink, erkölcsünk, materiális javaink – a szintetikus terekben is megnyilvánulnak. A lényeg ugyanaz, de a helyszín változik (Castronova, 2005: 7).

A virtuális valóság játék verziója tehát a legalapvetőbb vonásokban tér el a hagyományos kutatási irányoktól, mégis hasonló hatást képes kifejteni. Ezek a vonások a következők (Castronova, 2005:

⁶ A „gyakorlati” virtuális valóság kifejezést Edward Castronova Szintetikus világok című könyvéből kölcsönöztem, ahol „practical virtual reality” néven szerepelt.

⁷ A dolgozatban olvasható angol nyelvű szakirodalomból átemelt részek mindegyike saját fordítás.

285):

- Az egyén helyett a közösségre összpontosít.
- A hardver helyett a szoftverre összpontosít.
- A kutatóintézetek helyett a piac fejlesztette ki.

Séta egy képzeletbeli virtuális világban

Mivel a dolgozatot elsősorban olyanoknak szánom, akik nem ismerősek az MMORPG-k virtuális világában, fontosnak tartom a játékok általános bemutatásával kezdeni, mielőtt rátérnék a szociológiailag releváns megfigyeléseim ismertetésére. Azonban, hogy ne untassam azokat, akik esetleg nagyon is tudják, hogy milyen is egy ilyen virtuális világ, ezt a fejezetet a mellékletben közlöm, a 34. oldalon kezdődően.

AZ MMORPG-K ÉS KÖZÖNSÉGÜK

Mitől érezzük valóságosnak a virtuálislist? Mitől olyan magukkal ragadóak az MMORPG-k?

Ebben a részben az olvasott szakirodalom, illetve kutatásom empirikus tapasztalatai alapján próbálok választ adni arra a kérdésemre, hogy hogyan képesek az MMORPG- típusú játékok ilyen mértékben magukkal ragadni az őket kipróbálókat, és olyan hosszú ideig meg is tartani a játékos bázist.

J. Huizinga *Homo Ludens* című nagysikerű könyvében a következőképpen határozza meg a játékot: „Alakjára nézve nevezhetjük a játékot szabad cselekvésnek, amelyet nem komolynak gondolunk, a közönséges életen kívülállónak érzünk, amely mégis *teljesen lefoglalja a játékost*. Anyagi érdek nincs hozzákötve, hasznot nem húznak belőle, külön erre a célra rendelt időben és helyen megy végbe, meghatározott szabályok szerint, közösségeket hoz létre, amelyek szeretik titokzatossággal körülvenni és álruhával megkülönböztetni magukat a kívül maradó közönséges világtól” (Huizinga, 1944: 22). Mivel az MMORPG a játékok egy fajtája, ezért akár definíció szerinti pusztán **játék-volta** elegendő ahhoz, hogy „teljesen lefoglalja a játékosokat”, vagyis hogy elérje azt, hogy játszás közben a felhasználók teljesen kizárják fejükből a külvilágot.

Ennél azonban többről van szó. Az MMORPG-k digitális játékok lévén, hasonló hatással vannak az emberekre, mint a média többi típusa. Byron Reeves és Clifford Nass végzett ilyen irányú kutatásokat. Elsősorban azt vizsgálták, hogy hogyan reagál az agy a médiában megjelenített képekre (Reeves-Clifford, 1996. id. Catronova, 2007:26), és meglepő eredményekre jutottak: az emberek a médiában látott képeket első pillanatban valódként érzékelik. Ennek az az egyszerű oka, hogy a

környezetet érzékelő szerveink összessége olyan környezetben fejlődött ki az évmilliók során, amelyben még nem létezett média. Ezért, amikor a tévéképernyőn egy felénk közeledő vérszomjas tigris látunk, az agyunk, legalábbis kezdetben, arra a következtetésre jut, hogy tényleg egy valódi tigris készül megtámadni minket. Ezután, milliszekundumok lefolyása alatt, a „régí agy” – agyunk azon része, amelyik a tudatosság és az értelem előtt fejlődött ki – számos folyamatot indít el az érzékelt veszély hatására: hormonokat termel, rémületet okoz, és az izmok hirtelen összerándulását idézi elő (Lang 2004 id. Catronova: 2005:73). Ezt követően az „új agy” – agyunk homloklebelnyi része, mely lehetővé teszi a tudatosságot, és amely felismeri a különbséget egy jelkép és a jelkép tárgya között – közbelép, figyelmeztetve agyunkat, hogy a tigris, amit látunk csupán egy kép a televízió képernyőjén. De ez a beavatkozás erőfeszítést igényel; az agy alapértelmezett és öntudatlan feltételezése az, hogy minden, amit lát, az valós.

A magával ragadó számítógépes-játékok esetén a „régí agy” állhatatos: minden, amit érzékelünk nagyon hasonló ahhoz a környezethez, amelyben őseink éltek: fenyegető tényezők vesznek körül bennünket állandó jelleggel, gyakran akadályként jelentkezve közöttünk és azok között az erőforrások között, amelyekre szükségünk van a túléléshez. Az „új agynak” vagy folyamatosan figyelmeztetnie kell a régí agyat, hogy amit lát, az nem valódi, vagy egyszerűen feladnia a küzdelmet, és elfogadni az élményt úgy, ahogy van. Egy olyan környezetben, amely tele van olyan (más igazi) emberekkel, akik mind ugyanezt az élményt élik át, a társadalmi erők, amelyek meghatározzák, hogy mi a valóság, illetve mi tekinthető igaznak még inkább elbátortalanítják az új agyat attól, hogy ellenkezzen; ha mindenki úgy tesz és reagál, mintha a sárkány valódi lenne, akkor az a sárkány a társadalom számára valóban igazivá válik. Tehát a belső és a külső ráfordítások következtében, értelmileg és társadalmilag energiaigényesebbé válik kétségbe vonni a sárkány létezését, mint elhinni azt. Az agy alapértelmezett feltételezése – amennyiben nem küzdenek erővel ellene – tehát az, hogy egy magával ragadó játékvilágban minden igazi (Castronova, 2005: 73-74).

Lang elmélete azt is kimondja, hogy agyunk nem is igazán akarja elválasztani a médiát a valóságtól, ha a médiában mutatott képek kellemesek számunkra, vagy mély pszichológiai szinteken motiválnak bennünket. Két egymástól független motivációs forrásunk létezik: a vágyakozó és az irtózó⁸. Az étel vagy a szex a vágyakozó, míg egy vérszomjas tigris az irtózó motivációs rendszerünket aktiválja. Amikor harcolnunk kell azért, hogy ételhez juthassunk, akkor mindkét motivációs rendszerünk egyszerre aktiválódik, egyik az egyik irányba hatva, másik a másikba. Elég izgalmas; tehát agyunkat semmi sem készíti arra, hogy hazugságnak titulálja a látottakat, sőt ehelyett inkább így gondolkodunk: „Ne törődj azzal, hogy amit látsz az valódi-e vagy sem – csak nézd!”. Tudományos szempontból a következő történik: az agy motivációs struktúrája saját

⁸ Ezek a megnevezések saját fordítások az angol *appetitive* és *aversive* kifejezésekből.

erőforrásait elsősorban a médiatartalmak feldolgozására és megemésztésére fordítja, ahelyett, hogy hamisnak állítaná be azokat, és ennek az információnak a segítségével csökkentené az érzelmi rendszer reakcióit. Ezek a kettős helyzetek a videojátékok szerves részét alkotják, hiszen minden esetben, amikor a játékos legyőz egy szörnyet, azt tulajdonképpen azért teszi, hogy jutalmat kapjon cserébe. Következtetésként tehát megállapíthatjuk, hogy amikor egy személy kellőképpen bele van merülve egy számára élvezetet nyújtó játékba, agyát semmi sem motiválja arra, hogy kétségbe vonja a látottakat. (Castronova, 2007: 28-29)

Emellett egy plusz különlegesség, amelyekkel a játékok kiegészülnek a média többi képviselőjéhez képest, az az **interaktivitás**. Ha emberek képesek belefeledkezni a filmekbe, akkor képzeljük el, hogy magukkal ragadhatja őket valami, amit ők maguk alakítanak, amiben ők maguk a főszereplők. Ilyenkor az „új agynak” még több dolga akad, és végképp nincs kapacitása, sem pedig motivációja arra, hogy kételkedjen a beérkező információkban. (Castronova, 2007: 29)

Az internet- alapú nagyon sok résztvevős szerepjátékok játssza is egy olyan tevékenység, amely a Csíkszentmihályi Mihály által bevezetett „flow⁹-élményt” (a belefeledkezés vagy elköteleződés élményét) hoz létre. A magyar származású, Amerikában élő és dolgozó pszichológus olyan élményekre használja ezt a metaforát, amelyek során az emberek tudatát teljesen kitölti a tevékenység átélése, és élményeik harmóniában vannak egymással (Csíkszentmihályi, 2009: 45). Ezek a tevékenységek önmagukban is örömet adnak, vagyis csak azért tesszük őket, mert jólesik. A flow- élmény jellegzetességei a következők:

- A tevékenység világos célokkal rendelkezik;
 - A tevékenységet űző személy azonnali visszajelzést kap;
 - A személyes adottságok összhangban vannak a megoldandó feladattal;
 - A tevékenység és a tudatosság összeolvad; erősen koncentrált cselekvés jön létre, és az egyén teljesen elmerül a tevékenységben;
 - A személy összpontosít a feladatra; ilyenkor a lényegtelen ingerek kitörölődnek a tudatból, az aggályok és a problémák átmenetileg felfüggesztődnek;
 - A személy teljes kontrollal rendelkezik a tevékenység és a helyzet felett;
 - Megszűnik a kishitűség, a személy átlépi Énjének határait, és a nagyság és egy nagyobb egységhez való tartozás érzését éli meg;
 - Megváltozik az időérzékelés, (ez rendszerint az idő gyorsabb múlásának érzésével jár).
- (Csíkszentmihályi, 2007: 222-223)

Akik kicsit is jártasak az MMORPG-k világában, azok egyből látják, hogy a játszás során ezek a

⁹ Flow = áramlás (a szerző megj.)

vonások mind-mind érvényesülnek, vagyis az MMORPG-k kifejezetten megfelelőek arra, hogy flow- élményt hozzanak létre.

Ennél a pontnál úgy gondolom, hogy nem is az az igazi kérdés, hogy miért olyan magukkal ragadóak ezek a játékok, hanem az, hogy mitől olyan megunhatatlanok. Másként fogalmazva, mitől olyan addiktívek?

Erre pedig a válasz: **mesterien vannak megtervezve**. Az MMORPG-k olyan rendszerek, amelyek pillanatról pillanatra megerősítik a játékosokat mindenben, amit tesznek, így ösztönözve őket az állandó játszásra.

A játékosok folyamatosan és végeérhetetlenül jutalomban részesülnek a játszás során. A játék egy beépített előmeneteli rendszerre¹⁰ épül. Amikor a játékos elkezd játszani egy új karakterrel, a nulláról indul, pontosabban az egyes szintről. Aztán, ha teljesít pár feladatot, rögtön a második szintre lép, ott ismét teljesít néhány feladatot, hogy a hármas szintre jusson, és így tovább. Minden megszerzett szinttel újabb képességek birtokába jut, és erősebb, intelligensebb, stb. lesz. Ahogy azonban egyre magasabb szintekre ér, a feladatok egyre nehezebbek és komplexebbek, és ami a legfontosabb, időigényesebbek (napokba, de akár hetekbe is kerülhet, amíg tovább tud lépni egy következő szintre). Fontos, hogy a feladatok mindig összhangban legyenek a játékos képességeivel, de még kihívást jelentsenek számára.

Az előmeneteli rendszer mellett a játékoknak saját gazdasági rendszere is van. Ahhoz, hogy a játékosok fejleszthessék a karaktereiket, pénzre van szükségük. Az elvégzett feladatokért pénzt kapnak cserébe, amit tetszés szerint használhatnak fel. A pénzzel való jutalmazás kicsit hasonlít a szerencsejátékhoz. Sosem tudod, hogy miért mit kapsz, minden meglepetés. És vannak olyan tevékenységek, amelyekért meglehetősen sok pénzt jár (virtuális, természetesen).

Az MMORPG-k olyan virtuális világokban játszódnak, amelyek folyamatosan léteznek, a hét minden napján, a nap minden órájában. A beleélést tovább fokozza a gyönyörű környezet, a szép zene, a játékban kialakuló bajtársi, baráti, vagy akár szerelmi viszonyok létrejötte, a felelősség, amely a különböző csoportokban betöltött szerepek velejárója. Az előmenetel többnyire a játékkal eltöltött idő függvénye, de ez még önmagában nem elég. Ugyanis egyik játékos sem viheti sokra egyedül. Az igazán komoly feladatok megoldásához szükség van egy csapatra. A csapathoz tartozás pedig még erőteljesebben kényszeríti a játékost arra, hogy sok időt töltsön a játékkal. Ellenkező esetben lemarad a csapattársaitól, és nagyon rövid időn belül már nem fog tudni velük együtt továbbjátszani.

Mindezek mellett, rendszeres időközönként a játéküzemeltetők újabb és újabb fejlesztéseket dobnak

¹⁰ Ezt a játékban "leveling system"-nek nevezik.

a piacra, amelyek jelentősen megváltoztatják a játékot, így azok, akik már mindent kiismertek, és kipróbáltak, ismét kezdenek előlről a felfedezést.¹¹

Castronova remekül foglalja össze a fentebb leírtakat. Szerinte a **tökéletes játék receptje** a következő: Határozz meg egy sor *szerepet* (mint például „cserkész”), amelyeket magukra öltve a játékosok beleélhetik magukat a játékba. Hozz létre egy *előmeneteli rendszert*, melynek segítségével jutalmazhatod a kívánt viselkedést (kincsek a barlangban, melyek hozzásegítik a játékost ahhoz, hogy jobb fegyvert vásárolhasson magának). Generálj *státusbeli különbségeket* a játékosok között, hogy a jutalmazás értelmet nyerjen (az átlag-játékosoknak csak átlagos fegyverük van). A fizikai környezetet tedd *veszélyessé és kockázatosá* (például emberevő szörnyek), hogy az előmenetel erőfeszítést igényeljen, és kihívást jelentsen. Teremts erőforrás-szűkösséget, és egyéb megfelelő játékmechanizmusokkal teremts *konfliktusokat* a játékosok között, illetve késztesd őket *együttműködésre* (például a cserkészek megvásárolhatják egymástól a fegyvereket – együttműködés, de el is lophatják azokat – konfliktus). Ágyazz be kifinomult ösztönzőket, a játékelépitésbe kódolt üzenetek révén (például hozd létre a Gonoszt annak érdekében, hogy a játékosok a Jó oldalon harcolhassanak). És végül alakítsd *személyre szabottá* a világot, hogy mindenki megtalálhassa benne a számára élvezetes tevékenységeket.¹² (Castronova, 2005: 107)

Motivációk

Shavaun Scott pszichoterapeuta a „skinner-dobozhoz” hasonlítja az MMORPG-eket.¹³ Véleménye szerint az MMORPG a legkomplexebb skinner-doboz, amit bárki valaha is el tudott volna képzelni (Clark-Scott, 2009: 84).

Ahogy az már az előző alfejezetből is kiderült, a játék tökéletes tervezettség és hihetetlen komplexitása az, ami olyan vonzóvá teszi a játékosok számára. Más játékokkal ellentétben, egy MMORPG legalább tíz különféle módon képes motiválni a felhasználókat a játszásra, illetve a tovább játszásra. A játékosok motivációjával ma már nagyon sok kutatás foglalkozik, ezek közül szeretném kiemelni a fontosabbakat.

A szerző, akire az összes későbbi kutató hivatkozik ebben a témában, Richard A. Bartle, az első sokszereplős valós idejű virtuális világ, angol nevén MUD (Multi-User-Dungeon, szó szerint fordítva Sokszereplős Vártorony) megalkotója. Ezek a kezdeti virtuális világok még teljesen

¹¹ Ennek a résznek a megírásához egy youtube-on talált interjút használtam fel, melyben Shavaun Scott pszichoterapeuta - egykori játékos – beszél az MMORPG-kkel kapcsolatos játékfüggőségről. Forrás: http://www.youtube.com/watch?v=QoDLN6gGd_g, Letöltve: 2010. április 25.

¹² A recept bővebb kifejtéséhez lásd a 107-121. oldalakat.

¹³ A „skinner-doboz” B.F. Skinner találmánya, aki az állati viselkedést és tanulást tanulmányozta kísérleti úton. Kísérletének lényege az volt, hogy egy dobozba zárt patkány bizonyos viselkedés eredményeként jutalmat kapott (gombokat nyomkod, és ételt kap cserébe). Erről bővebben lásd Nick Yee: The Virtual Skinner Box című írását. Elérhető: <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>. Letöltve: 2010. április 26.

szöveg-alapúak voltak, mégis számos különböző játékos típust tudtak kielégíteni. Bartle szerint ezek a típusok a következők: *teljesítők*, akiket a feladatok teljesítése és a fejlődés motivál, *felfedezők*, akiket elsősorban a játéktér felderítése és a titkok megismerése ösztönöz, *társaságiak*, akik elsősorban azért lépnek be a virtuális világokba, hogy kapcsolatokat teremtsenek másokkal, és végül a *gyilkosok*, akiket a hatalomszerzés és –gyakorlás vágya késztet játszásra (Bartle, 2003). Természetesen a játékosok többségét egyidejűleg több kategória is jellemzi, eltérő arányban.

A téma másik fontos kutatója Nick Yee, aki Bartle kezdeti modelljét empirikus kutatások segítségével fejlesztette tovább. A különböző motivációk lényegi vonásait skála-típusú kérdések segítségével ragadta meg (például Mennyire fontos számodra, hogy olyan gyorsan fejlődj, amilyen gyorsan csak lehet? Egyáltalán nem fontos, Kicsit fontos, Eléggé fontos, Nagyon fontos, Rendkívül fontos), majd faktorelemzéssel vizsgálta, hogy mely jellemzők milyen faktorokba sorolhatók. Vizsgálatának eredménye egy tízfaktoros motivációs modell lett (lásd az 1. táblázatot). A tíz faktor három fő faktorba sorolható, így ezek akár fő és alkotórészekként is felfoghatók (Yee, 2005b).

3. Táblázat. Nick Yee tízfaktoros motivációs modellje¹⁴

A TELJESÍTMÉNY KOMPONENS	A TÁRSASÁGI KOMPONENS	A BELEMERÜLÉS KOMPONENS
Fejlődés, előmenetel	Barátkozás	Felfedezés
Játékmechanizmus	Kapcsolat	Szerepjáték
Versengés	Csapatmunka	Testre szabás
		Menekülés

Forrás: Yee, 2005b.

A TELJESÍTMÉNY KOMPONENS:

- *Fejlődés, előmenetel:* Azoknak a játékosoknak, akik magas pontszámot érnek el ennél az alkotórésznél, élvezetet nyújt a kitűzött célok megvalósítása, a „szintezés” (azaz a karakterikkel való egyre magasabb szintek elérése) és a különböző játékbeli erőforrások (mint például a virtuális arany) összegyűjtése. Élvezik, ha folyamatosan jobbak és jobbak tudnak lenni a többi játékosnál, erőben, társadalmi elismertségben, gazdagságban.
- *Játékmechanizmus:* Azoknak a játékosoknak, akik ennél a faktornál érnek el magas pontszámot, az jelent élvezetet, hogy folyamatosan nyomon kísérve és elemezve mélyen megértsék és átlássák a játék alapjául szolgáló (matematikai) mechanizmusokat. Például időt szánnak arra, hogy pontosan kiszámolják, hogy milyen különbség van két különböző kard (számszerűsített) sebzési ereje között. Ez végső soron arra szolgál, hogy karakterüket a céljaik szempontjából a lehető leghatékányabban alkossák meg.

¹⁴ Az táblázatban szereplő elnevezések a szerző saját fordításai, melyek félő, hogy helyenként nem adják vissza megfelelően az eredeti szavak jelentését.

- *Versengés:* ezek a játékosok élveznek versengeni a többi játékosal akár a csatamezőn, akár a kereskedelemben. Ez egyaránt magába foglalja a tisztességes küzdelmet, (mint például a szabályok szerinti egymás elleni harcot, például a PVP¹⁵ a World of Warcraftban), és a tisztességtelen cselekedeteket, mint például az okatlan tömegmészárlást (ilyenkor magasabb szintű játékosok ok nélkül megölik a náluk gyengébb, védekezni nem tudó játékosok karaktereit). Ezek a játékosok tehát élvezik birtokolni a hatalmat, és dominálni másokat.

A TÁRSASÁGI KOMPONENS:

- *Barátkozás:* Azoknak a játékosoknak, akik magas pontszámot érnek el ennél az alkomponensnél, örömet okoz találkozni másokkal, és új ismeretségeket kötni. Szeretnek csevegni és pletykálni más játékosokkal, segíteni a rászorulókat, legyenek azok idegenek vagy ismerősök.
- *Kapcsolat:* Ezek a játékosok mély és jelentőségteljes kapcsolatokat próbálnak kialakítani másokkal. Nem zavarja őket, ha a beszélgetések való életbeli témákat érintenek, sőt általában olyan közeli és komoly barátokat keresnek, akikkel kölcsönösen megoszthatják való életbeli gondjaikat.
- *Csapatmunka:* Ezek a játékosok élveznek együttműködni másokkal. Sokkal szívesebben játszanak csapatban, mint egyedül, és a csapatban elért sikereket többre becsülik az egyéni eredményeknél. Azok a játékosok, akik alacsony pontszámot érnek el ennél az alkomponensnél, szívesebben játszanak egyedül, és fontos számukra, hogy önállóak legyenek, és ne kelljen másokra hagyatkozniuk. Ők csak olyankor lépnek be egy csapatba, ha az feltétlenül szükséges valamilyen egyéni cél eléréséhez.

A BELEMERÜLÉS KOMPONENS:

- *Felfedezés:* Ezek a játékosok élveznek felfedező utakat tenni a (virtuális) világban, ismeretlen helyeket keresni, feladatokat teljesíteni, ritka tárgyakat gyűjteni. Az utazgatás kedvéért utazgatnak, és élvezik alaposan megvizsgálni a különleges fizikai helyszíneket, mint például a barlangokat, vagy a várkastélyokat. Szeretik gyűjteni a csecsebecségeket, de minden olyan jellegű információt is, amelyről keveseknek van tudomása.
- *Szerepjáték:* Ezek a játékosok szeretnek a karakterükön keresztül (amit ők maguk alkotnak) részesei lenni egy történetnek. Ezek a játékosok veszik a fáradságot, hogy elolvassák és megértsék a világ háttértörténetét, és azzal is szívesen foglalatoskodnak, hogy saját történetet találjanak ki a karakterüknek, amely jól illeszkedik a már adott nagyobb történetbe.

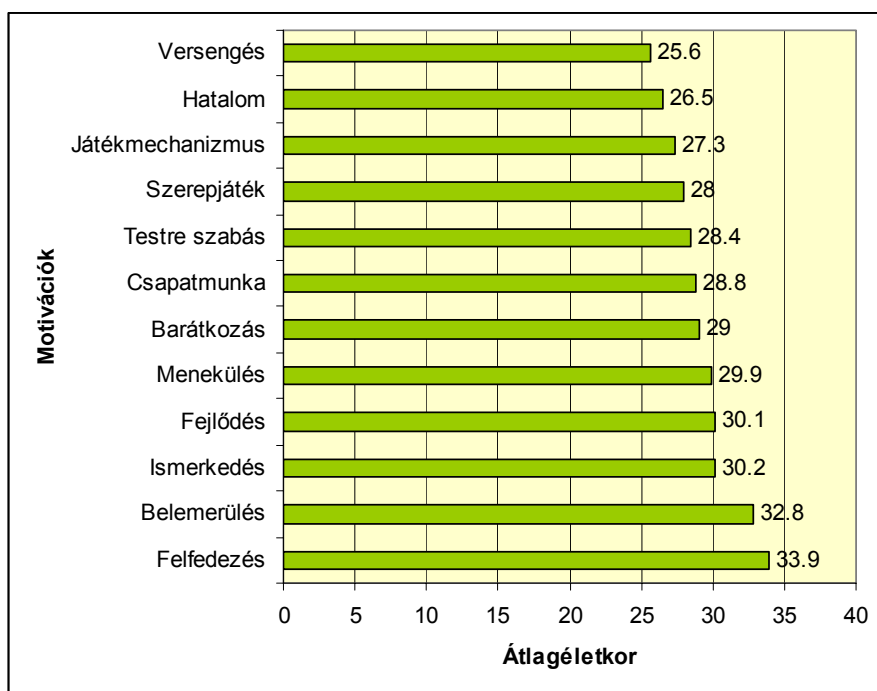
¹⁵ A PVP, a Player Versus Player, azaz játékos játékos ellen kifejezés rövidítése.

- *Testre szabás:* Ezek a játékosok élvezik állandóan alakítani karakterük külalakját. Nagyon fontos számukra, hogy karakterük stílusa és külső megjelenése egyedi legyen. Szeretik, ha a játék számos testre szabási lehetőséget kínál, és sok időt töltenek azzal, hogy karakterük öltözete kellőképp stílusos legyen, a színek és a formák találjanak egymással.
- *Menekülés:* Azok a játékosok, akik ennél az alkomponensnél érnek el magas pontszámot, arra használják fel a virtuális környezetet, hogy lazítsanak, és hogy levezessék a való életben felgyült stresszt. Ezek a játékosok egyfajta menekülési lehetőségként is használhatják a játékot, amely segít elterelni gondolataikat a való életbeli problémáikról.

Fontos megjegyezni, hogy a faktoranalízis eredményeként létrejött fentebb felsorolt alkomponensek nem játékos-típusokat jelölnek. Vagyis nem arról van szó, hogy ezek tíz különböző dobozként képzelhetőek el, amelyekbe besorolhatjuk az egyes játékosokat, sokkal inkább olyan tényezőkről van szó, amelyek egyidejűleg léteznek, és közösen határozzák meg egy játékos motivációját.

Nick Yee kutatása a motivációkkal kapcsolatos nemi és életkori különbségekre is rámutat. A teljesítmény komponensen belül a férfiak háromszor nagyobb valószínűséggel választják a versengést, a játékmecanizmust (elemzést) és a hatalmat elsődleges motivációként, mint a női játékosok. A társasági komponensen belül viszont a nők kétszer nagyobb valószínűséggel választják a barátkozás és a kapcsolat faktorokat elsődleges motivációként, mint a férfiak (Yee, 2005b).

A motivációk és a játékosok átlagéletkora közötti statisztikai összefüggéseket vizsgálva, arra a következtetésre juthatunk, hogy azok a játékosok, akiket a hatalom és a versengés motivál inkább fiatalabbak. A legmagasabb átlagéletkorú játékosok ellenben inkább a felfedezést, a beleélést és az ismerkedést jelölik meg elsődleges motivációjukként (lásd a 3. ábrát).



3. Ábra. Az elsődleges motivációk és az átlagéletkor; N nő = 619, N férfi = 1560
Forrás: Yee, 2005

Az általam készített félstrukturált interjúkban is sok különböző típusú motiváló tényező hangzott el, amelyeket a következő főbb csoportokba soroltam:

- **Versengés, győzelem, elsőnek lenni valamiben, kitűnni a többiek közül:**

„Szeretek első lenni mindenben. Ez a mániám.” (20 éves fiú)

„Észreveszik, ha valamit jól csinálok. Tudod, elismerés.” (22 éves lány)

„Amikor kiírja a nevemet az összes játékosnak¹⁶. Hogy én voltam az, aki legyőztem azt a nagy szörnyet.” (25 éves fiú)

„Ha a guildben (klánban)¹⁷ számít a szavad. Az egész jó érzés. Mondjuk az életben sok hasznod nincs belőle, de a játékon belül jó.” (22 éves fiú)

Itt érdemes elgondolkodnunk azon, hogy miért van szükségük egyes embereknek elsőnek lenni valamiben, kitűnni a többiek közül. Habár a győzelem a játékok szerves része, a győzni akarás pedig a túlélni akaró ember ösztönös vágya, oda kell figyelni arra, hogy létezhetnek olyan személyek, akik az életükből hiányzó önbecsülést és elégedettséget a játékbeli sikereikkel igyekeznek pótolni. És itt pontosan azzal lehet gond, hogy pótolni akarnak valami olyasmit, amit valójában az életükben kéne rendbe hozni.

- **Fejlődés, sikerélmény, a feladatok megoldása:**

„Addig, amíg energiát kellett fektetni abba, hogy Úristen! le vagyok maradva, addig nagyon jó volt fellépni, és amikor megszereztem valami új dolgot, akkor nagyon jó érzés volt, hogy, megint

¹⁶ A játékos nevét és sikerét az összes többi játékos láthatja.

¹⁷ A klánok, vagy angol nevükön guildok, játékosok olyan állandó csoportosulása, szövetsége, amely azért jön létre, hogy különböző a számítógép által állított feladatokat, amelyekhez egy ember nem elég, közösen véghez tudják vinni.

fejlődtem, megint feljöttem egy szintre a többiekhez.” (22 éves lány)

„Csinálsz azt, amit kell, és akkor egyszer csak kiesik¹⁸ az, ami kell.” (19 éves fiú)

„Sikerélmény.” (22 éves fiú)

„A kihívás az, ami vonz” (23 éves fiú)

„[...] hogy megoldjam az összes feladatot” (28 éves nő)

- **Társaság:**

„Vannak, akik a játékért játszanak.¹⁹ De én már mindent tudok a játékról.. azon a részen persze, amit én játszom. Úgyhogy most már inkább az emberekért játszom.” (24 éves fiú)

„[...] most már a szociális részen van a hangsúly. Játék közben teszem a dolgom, de közben hat vagy hét emberrel egyidejűleg beszélgetek.” (22 éves lány)

„[Mások szerintem] a társaság miatt játszanak. Benne van a műfaj nevében, hogy massively multiplayer. Nem egyedül nyújtja azt az élményt, hanem többen.” (22 éves fiú)

„Én nem a fejlődés miatt, meg hogy minél szebb, meg minél jobb, meg minél erősebb legyek, hanem [...] inkább ezt a szociális részét élvezem, hogy tudok beszélgetni. Abban a csoportban, amelyikben benne vagyunk, az emberek 90 százalékát személyesen ismerem.” (28 éves nő)

„Van, amikor a társaság miatt jó fölmenni. Nem csinálunk olyankor semmit. A karaktereinket leültetjük, és csak beszélgetünk. És akkor négy órán keresztül a karakterek nem csinálnak semmit, mi dumálunk.” (35 éves nő)

- **Szerepjáték:**

„Először is a Warcraft-érzést, a Warcraft világot. Először az RP²⁰ tetszett benne, a szerepjáték.” (22 éves fiú)

- **Menedzselés:**

Olyan játékosal is beszélgettem, aki vezető szerepet töltött be egy klánban²¹, és elmondása szerint élvezte a tisztséggel járó feladatokat és felelősséget.

Kik játszanak MMORPG-eket?

Miután láttuk, hogy az MMORPG-k milyen eltérő módokon képesek motiválni játékosait, nem kell csodálkoznunk, amikor kiderül, hogy a játékos-bázist a legkülönbözőbb emberek alkotják. Sok persze a fiatal, még nem dolgozó főleg fiú, de vannak lányok is, és szép számmal akadnak idősebb, dolgozó és családos férfiak és nők is. A nyugdíjas játékosok száma alacsony (a nők aránya 2,5 százalék, a férfiak aránya 0,7%) (Yee, 2007), de véleményem szerint nem elhanyagolható.

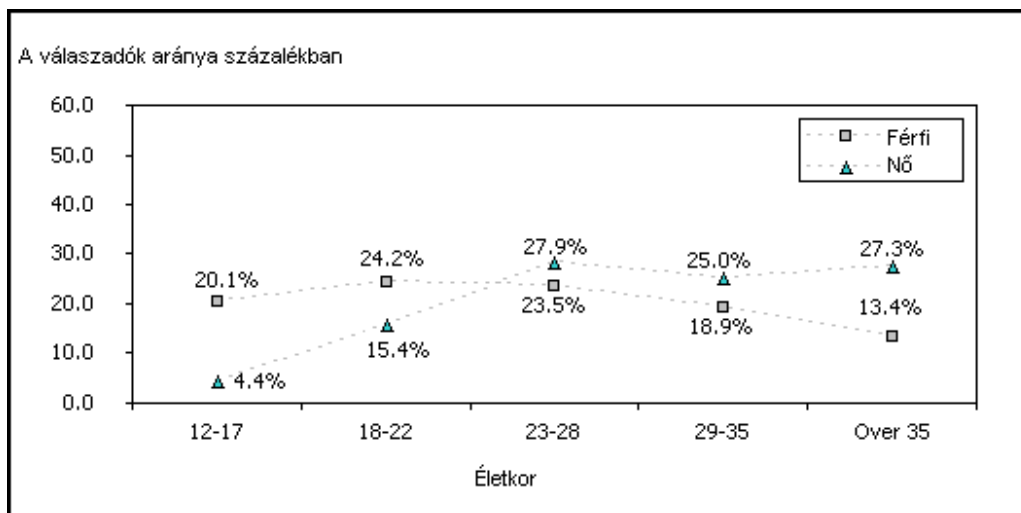
¹⁸ A játékos megkapja azt a tárgyat (pl. fegyvert, pajzsot, öltözetet), amire várt.

¹⁹ A játék alatt a fejlődést, a feladatok teljesítését érti.

²⁰ RP = Role Play, azaz szerepjáték

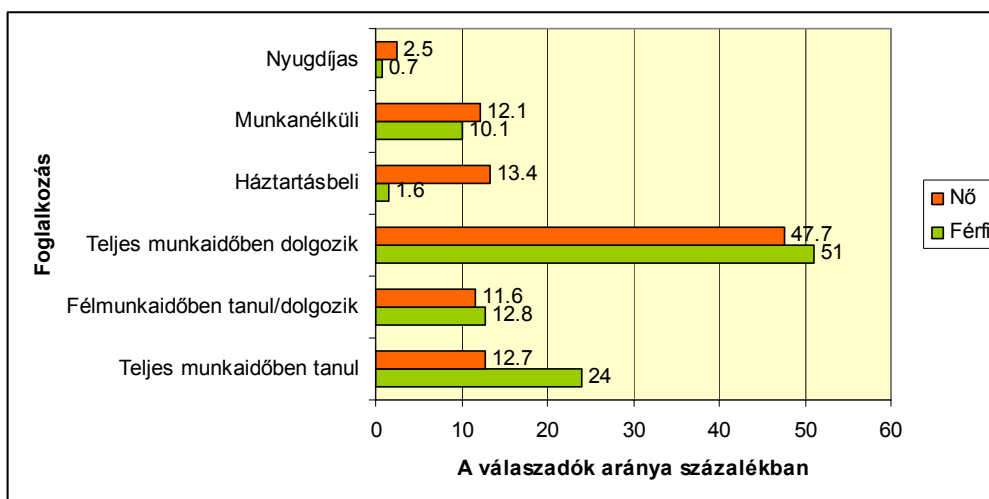
²¹ Ezeket a klánokat vagy guildeket mindig egy vezető irányítja, akinek a feladata a tagok toborzása és koordinálása. Úgy lehet elképzelni, mint egy cég humán erőforrás menedzserét.

Ha megfigyeljük Nick Yee kutatásának²² a játékosok életkorára vonatkozó eredményeit (lásd a 4. ábrát), azt látjuk, hogy a férfiak inkább 12 és 28 éves koruk között hajlamosak játszani, míg a nők ezzel ellentétben később, 23 és 40 éves koruk között. Ezenkívül az is kiderül Yee különböző mintákkal dolgozó kutatásaiból, hogy a női játékosok aránya 20 százalék körül mozog.



4. Ábra. A játékosok nem és életkor szerinti megoszlása, N férfi = 2439 N nő = 404
Forrás: Yee, 2003a

A játékosok foglalkozására nézve további érdekes információkat tudhatunk meg. Összességében nézve, a játékosok 50 százaléka dolgozik, 22 százalékuk teljes munkaidőben tanul, 12 százalékuk félmunkaidőben tanul és félmunkaidőben dolgozik, 10 százalékuk munkanélküli, 3 százalékuk háztartásbeli, és 1 százalékuk nyugdíjas²³. A nemek szerinti eloszláshoz, lásd a 5. ábrát. (Yee, 2003b).



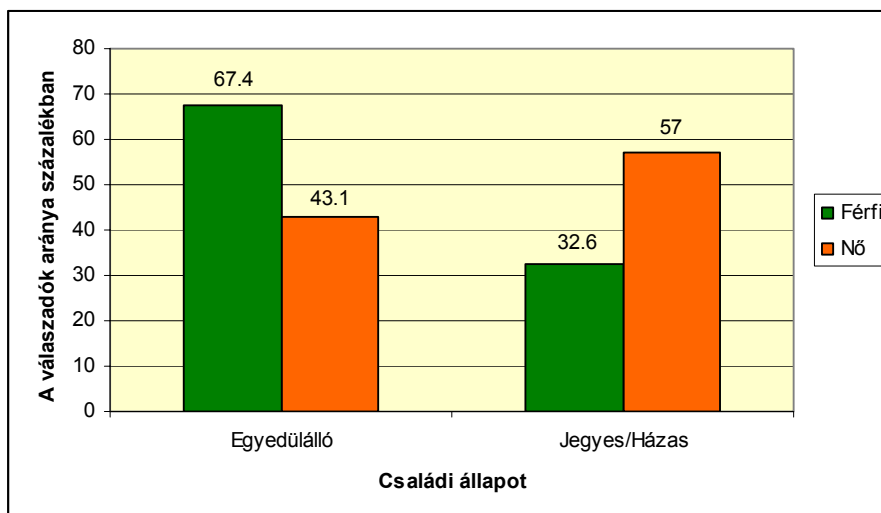
5. Ábra. A játékosok foglalkozásának nem szerinti eloszlása, N férfi = 2394 N nő = 440
Forrás: Yee, 2003b

Miközben a játékosok 36%-a házas, jelentős nembeli különbségek vannak (lásd a 6. ábrát). A férfi

²² Nick Yee kutatási eredményei az Egyesült Államok lakosságára vonatkoznak.

²³ Ez az 1 százalék egy másik, korábbi kutatás eredménye.

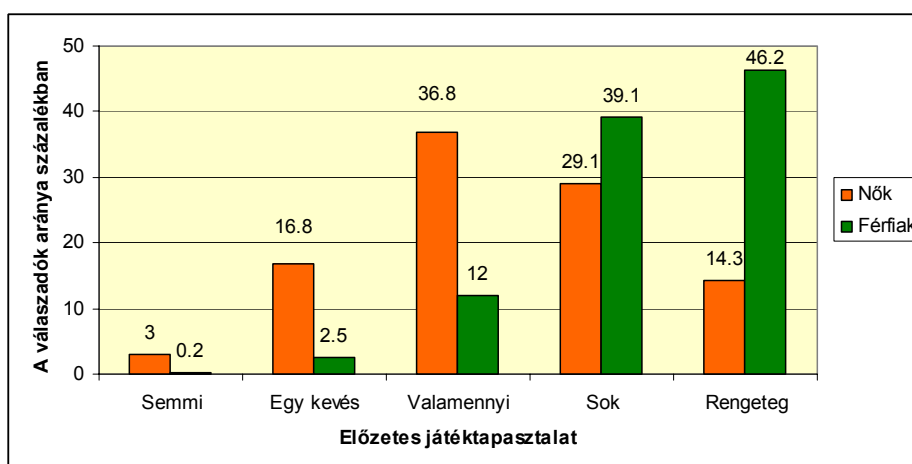
játékosok nagyjából 20%-ának, a női játékosok nagyjából 28%-ának vannak gyerekei. (Yee, 2003b)



6. Ábra. A játékosok családi állapota nemek szerint. N férfi = 2384 N nő = 442
 Forrás: Yee, 2003b

Előzetes játéktapasztalatok

Érdekes kérdés volt számomra az is, hogy hogyan jutnak el a játékosok az MMORPG-kig, vagyis miket játszottak ez előtt a játék-típus előtt. Itt szintén Nick Yee egyik kutatásának eredményeit ismertetném, amelyből az derül ki, hogy az MMORPG-kezt játszó személyek többsége komoly előzetes játéktapasztalattal rendelkezik. Ami szembetűnő az itt is a nemek közötti eltérés. Míg a férfiak döntő többsége tapasztalt játékos, a nők több mint fele keveset játszott videojátékokkal az MMORPG-vel való játszást megelőzően (lásd a 7. ábrát). A játékosok legnagyobb része a sima szerepjátékokat, a lövöldözős és a stratégiai játékokat kedvelte leginkább mielőtt MMORPG-kkel kezdett játszani (Yee, 2006).



7. Ábra. A játékosok előzetes játéktapasztalata nemek szerint. N férfi = 1558 N nő = 364
 Forrás: Yee, 2006

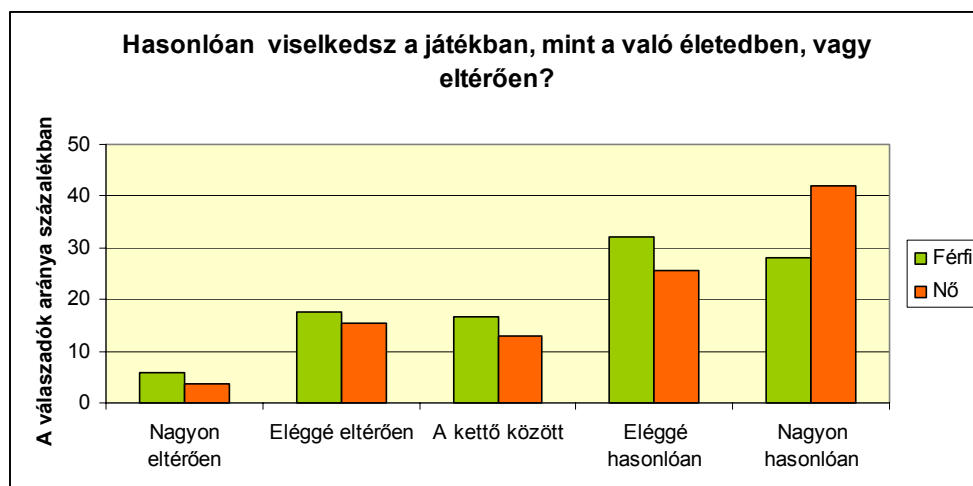
Bár nagyon kevés személlyel beszélgettem, én is hasonló eredményeket kaptam. A fiúk többsége

komoly játékos múlttal rendelkezett, mire eljutottak az általam vizsgált játék-típushoz, a lányok közül viszont csak egy volt olyan, aki többször is számítógépet cserélt az évek során, hogy fussanak rajta az egyre újabb játékok. A másik két lány ellenben egyáltalán nem volt „nagy játékos”. Őket a barátaik segítették, hogy beletanuljanak a játékba.

Arra a kérdésemre, hogy mennyi idő kellett ahhoz, hogy beletanuljanak a játékba, eltérő válaszokat kaptam („fél év”, „legalább egy év”, „három év sem volt elég”). Azonban kiderült, hogy a kérdésem pontatlanul volt megfogalmazva, mert nem mindegy, hogy azt kértem, hogy egy karakterrel való játszást mennyi idő alatt lehet elsajátítani, vagy azt, hogy mennyi idő alatt lehet kitanulni a játék minden csínját-bínját. Ez utóbbi a játékosok szerint gyakorlatilag lehetetlen, mert ha még lenne is az a temérdek idő, ami elegendő erre, az állandó játékfejlesztések következtében bizonyos időközönként sok mindent, amit a játékos már tud, újra kell tanulnia. Egyetlen karakter (egy fajhoz tartozó egy osztály) alapos kiismerése lehetséges, de ehhez is viszonylag sok időre van szükség más játék-típusok megismeréséhez képest.

Valós és virtuális személyiség. A játékosok és karaktereik kapcsolata

A játék biztosította névtelenség és arctalanság lehetővé teszi a játékosok számára, hogy másképpen viselkedjenek, másnak mutassák magukat, vagy akár mások legyenek, mint amilyenek a való életükben. A kutatások azt mutatják, hogy a többség ugyanúgy, vagy nagyon hasonlóan viselkedik a játszás során, mint a mindennapi életében, de nem elhanyagolható azoknak a száma, akik másként viselkednek. Az is látható, hogy a férfi játékosok valamivel jobban hajlanak erre a viselkedésre, mint a nők (lásd a 8. ábrát) (Yee, 2004).



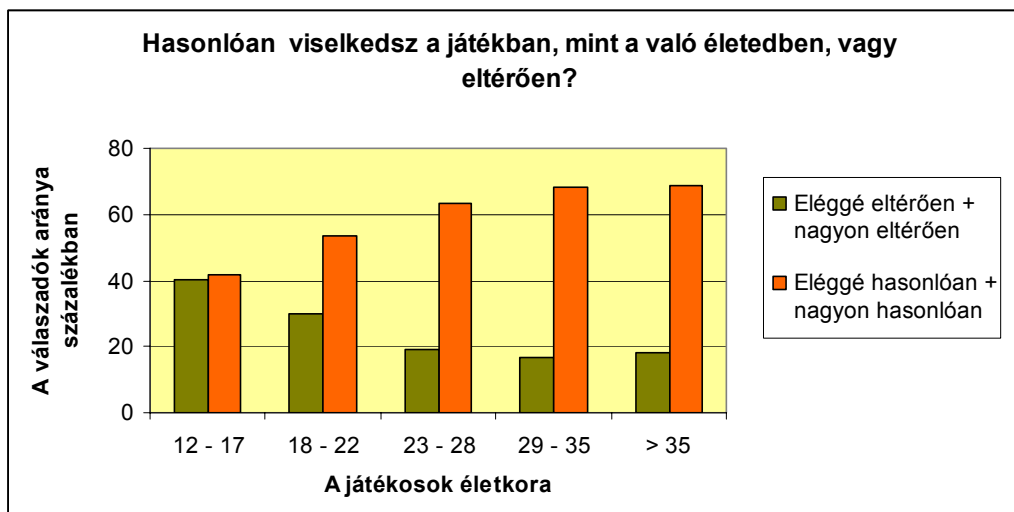
8. Ábra. A játékosok játékbeli viselkedése a való életükhöz viszonyítva nemek szerint.

N férfi = 2495 N nő = 420

Forrás: Yee, 2004.

Azonban ebben az esetben az életkor a meghatározóbb tényező (lásd a 9. ábrát). Minél fiatalabbak a

játékosok, annál szívesebben kísérleteznek identitásukkal. Patricia Wallace szerint, „[A]mikor jellegzetességeinket az interneten megváltoztatjuk, nem hazudozóként vagy szélhámosként gondolunk magunkra. Sokkal inkább kutatónak vagy kísérletezőnek érezzük magunkat. Játsszunk az identitásunkkal [...]” (Wallace, 2004: 70-71), akárcsak a gyerekek, akik orvosnak, vagy sofőrnek adják ki magukat játékaik során, hogy ez által fejlesszék saját személyiségüket. Emiatt érthető, hogy miért inkább a fiatalabbakra jellemző ez a viselkedés (Yee, 2004).



9. Ábra. Játékos és karaktere közötti hasonlóság életkor szerint. N = 2916.
Forrás: Yee, 2004.

Még egy érdekes megállapítás az, hogy az introvertált személyiségű emberek nagyobb valószínűséggel viselkednek másképp a játékokban, mint az extrovertáltak, és inkább úgy érzik, hogy virtuális személyiségük közelebb áll ahhoz, akik ők valójában. Tehát Yee arra a következtetésre jut, hogy a virtuális világok megfelelő közeget biztosítanak arra, hogy a befelé forduló személyek leküzdjenek olyan társadalmi és pszichológiai korlátokat, amelyek meggátolják őket abban, hogy azok legyenek a valóságban, akik lenni akarnak (Yee, 2004).

Az interjúalanyaim egyhangúan azt mondták, hogy ugyanúgy viselkednek a játékban, mint ahogy az életben. Arra a kérdésre, hogy mások milyenek ismerik meg az ő játékbéli karaktereiket (és rajtuk keresztül őket), a legtöbben azt válaszolták, hogy segítőkészek. *"Ha bárki egy-két aranyat kunyerál, én odaadok nekik húsz-harmincat. [...] Én a való világban is ilyen segítőkész ember vagyok"* (20 éves fiú).

A szintetikus világok Castronova szerint olyanok, mint „egy élő szervezet, melyet egy hártya vesz körül. Ezen a hártyán belül, az életet mindenféle fantázia-szabályok alakítják, mint például az úrutazás képessége vagy a láthatatlanság. A hártyán kívül az élet a hagyományos szabályok szerint zajlik. Ez a hártya eléggé porózus szerkezetű. Nem lehet maradéktalanul lezárni; az emberek állandóan átjárkálnak rajta mindkét irányba, magukkal hordozván viselkedési szokásaikat és

attitűdjeiket” (Castronova, 2005: 147). Ezt támasztották alá különböző történetekkel az interjúalanyaim is:

„Amilyen sóher vagyok, én magamra nem költök. Másra, bárkire tök szívesen akármit, de magamra nem szeretek. Ott (a játékban) is most csak úgy gyűjtöm. Alig költök valamit. Amit nagyon muszáj, azt megveszem, és annyi. Úgy vagyok vele, hogy bármikor jól jöhet.” 20 éves fiú

„Önmagamot adom. Amikor le vagyok törve, mert mondjuk itthon gondjaim vannak, ezt ugyanúgy átviszem a játékba. Az lenne az ideális, hogy ha belépsz a játékba, kizárod a külvilágot, és csak arra koncentrálsz. Néha, idilli esetben ezt meg lehet csinálni, és ha sikereket érsz el, akkor az nagyon jó. De hát a legtöbb esetben nem tudod kizárni a külvilágot. Amikor bemegyek mondjuk egy lelki sérüléssel, vagy sértettséggel, akkor sokszorozódik az, hogy ha a játékban valami rosszul sikerül. Tehát ha érzékenyebb vagyok lelkileg, akkor sérülékenyebb vagyok a játékban is. Hamarabb megbántódom olyan dolgokon, amiken máskor nevetnék” (22 éves lány).

Lévén, hogy a karakter, (vagy angol nevén avatar) a játékosok játékbeli énje, személyiségét a játékostól kapja, akár megegyezik az a játékos valós személyiségével, akár nem. Egyik interjúalanyom így fogalmazott ezzel kapcsolatban: *„(a karakter) csak egy kis bábu, amit valaki irányít”* (22 éves fiú). Mégis, előfordulhatnak olyan esetek, amikor a karakterek hatnak vissza a játékosra. *„Egy idő után már vagy ők (a játékos karakterei) veszik át az én stílusomat, vagy én veszem át az ő stílusukat. Egy idő után olyan, mint amikor az embernek van kutyája: nem tudod, hogy a kutya hasonlít a gazdára, vagy a gazda hasonlít a kutyára. Mert valami ragad innen is, onnan is. Én például az első klántalimra²⁴ úgy mentem el, hogy ilyen két copf mint Kirinek.. hogy valamit legalább hajazzak rá²⁵”* (35 éves nő).

Valami hasonló figyelhető meg a különböző, például WOW²⁶-os szépségversenyeken is, ahol a játékosok WOW-os karaktereknek öltöznek be, és láthatóan nagyon jól érzik magukat (lásd a 10. ábrát).

²⁴ Klántali, azaz klántalálkozó: az az összejövetel, amikor egy MMORPG-beli klán tagjai élőben találkoznak egymással.

²⁵ Hajazzak rá, azaz hajviseletben hasonlítsak hozzá.

²⁶ A WOW a World of Warcraft nevű MMORPG rövidítése. A dolgozat további részében ezt a rövidítést fogom használni.



10. Ábra. World of Warcraft jelmez. Forrás: www.joystiq.com

Mivel a virtuális világok általában áthágják a való világ fizikai törvényeit, a játékosok a karaktereiken keresztül számos olyan dolgot élhetnek meg, amire egyébként nincs lehetőségük. Érdekes kérdés tehát, hogy hogyan viszonyulnak ezekhez a tevékenységekhez, melyek azok, amelyeket szívesen átvinnének a való életükbe is, vagyis milyen, titkolt vagy bevallott, vágyakat tudnak kielégíteni a virtuális világok. Erre a kérdésre meglepően sok különböző választ kaptam, amiből ismét kiderül, hogy milyen különbözőek a játékosok, és hogy milyen sokféle igényt képesek kielégíteni ezek a játékok, még ha csak a gondolati szinten is. Íme néhány válasz: „*A paladin²⁷ erejét*” (20 éves fiú). „*Az alakváltást*” (22 éves fiú). „*A gyógyítást, mások feltámasztásának képességét*” (19 éves fiú és 22 éves fiú). „*A teleportálást*” (25 éves fiú). „*A hearthstone-t... az egy kő, félóránként tudod használni, és mindig egy kocsmába visz, amire azt mondd, hogy ez az otthonod. És ez milyen jó lenne, hogy félóránként csak használod azt a követ, és otthon vagy, nem kell utazni*” (22 éves fiú). „*A halhatatlanságot. Úgy mindent ki lehetne próbálni.*” (25 éves fiú). Volt olyan is ellenben, aki másként értelmezte a kérdést²⁸, mint a nagy többség. Szerinte a karakterek semmivel sem többek, mint a játékos, aki irányítja őket: „*Igazából, szerintem, nincs olyan tulajdonsága, amit én átvinnék. Nincsen, mert ő mégiscsak egy játékkari. Ha én nem tudok valamit, azt ugyanúgy ő sem tudja.. Úgy érteve, hogy mivel én irányítom, nem tud nálam jobb lenni, vagy nem tudok én nála jobb lenni, mert mégiscsak ő én vagyok*” (35 éves nő). Ha mégis lennének plusz előnyök a karakter javára, azok csak külsőségek, amelyek a játékon kívül értelmetlenek.

²⁷ A WOW-ban választható egyik kaszt.

²⁸ Az eredeti kérdés a következő volt: „Ha az karaktered valamelyik tulajdonságát átvehetnéd tőle magad számára a való életbe, melyik lenne az / melyik lennének azok? Miért?”

A játékok szociális oldala. Valós és virtuális barátságok.

A barátság egyaránt nélkülözhetetlen az egyének és a közösség számára. Az egyén számára kincs, mely gazdaggá tesz, gyógyír (különleges orvosság, amely a testet és a lelket egyaránt gyógyítja), és fontos tőke: kapcsolati erőforrás, amit nagyon nehéz megszerezni, felhalmozni, és ha elvesz, majdnem lehetetlen újra megteremteni. A közösség számára összetartó erő (cement vagy habarcs), amely nélkül a társadalom darabjaira hullik. Többek közt a baráti kötelékek szőtte kapcsolathálózat segíti elő az egyén integrációját a közösségbe, és biztosítja az adott társadalom stabilitását is (Albert-Dávid, 2007: 30). A barátság része az emberi történelemnek, és azzal együtt folyamatosan változik. Mást jelentett a középkorban, mint a modern korban (lásd Albert-Dávid, 2007: 37-39), és minden bizonnyal mást jelent most, az információs társadalom korában. Az internet megjelenése olyan új típusú ismerkedési és kapcsolattartási lehetőségeket teremtett, amelyek véleményem szerint alapjaiban rázzák meg a barátság – egyébként is szubjektív – fogalmát. Megszületett a virtuális barátság és a virtuális barát fogalma, amely tapasztalataim szerint jelentős mértékben eltér a barátság általunk eddig ismert értelmezésétől.

A számítógépen való játszást túlzásba vivő személyekről az a sztereotip elképzelés él(t), hogy maguknak való, félős, szemüveges kamasz fiúk, akiknek nincsenek barátaik, ezért egész nap egyedül ülnek a szobájukban számítógépük társaságában. A valóság persze sohasem igazolta vissza maradéktalanul ezt az elképzelést, de az internet létrejötte egészen bizonyosan megváltoztatta a helyzetet. Remek szemléltető példát találunk erre a South Park²⁹ Make Love, Not Warcraft című epizódjában³⁰. Ebben a következő párbeszéd zajlik le Stan (az egyik főszereplő kisfiú) és az édesapja között:

Stan édesapja: „Stan, egész hétvégén a gép előtt ülsz, miért nem mész a levegőre a barátaiddal?”

Stan: „Most is velük vagyok, te tudatlan. Egy MMORPG-t nyomok, ahová világszerte csatlakozhatnak az emberek, és épp a csapatommal beszélgetek, hogy tapasztalat-pontokat³¹ gyűjtsünk.”

Vagyis az online játékok megjelenése óta, a játékosok már nincsenek egyedül a szobájukban, amikor játszanak. Ahogy már írtam, a képernyő egyfajta ablakként üzemel, amelyen keresztül olyan (virtuális) világokra láthatnak rá a játékosok, amelyek hozzájuk hasonló hús-vér emberekkel vannak teli. Ezeknek az embereknek egy részét gyakran személyesen is ismerik, akár a fenti példában.

A játékosok között kialakuló kapcsolatok a játékélmény szerves részét képezik, amelyet elengedhetetlen meg kell vizsgálnunk ahhoz, hogy megérthessük az MMORPG- típusú játékokat.

²⁹ A South Park egy nagysikerű amerikai animációs vígjátéksorozat.

³⁰ 10. évad, 8. epizód, avagy 147. rész

³¹ A tapasztalat-pontok (XP – experience points) gyűjtögetésével nő a karakterek fejlettségi szintje.

Brad McQuaid, az Everquest³² egyik tervezője így fogalmaz ezzel kapcsolatban: A közösséget a játékosok közötti kapcsolatok alkotják, legyenek azok baráti, vagy ellenséges, szimbiotikus vagy versengő kapcsolatok. A közösség állandóságot kölcsönöz a játéknak, ami az MMO-k esetén kulcsfontosságú. Közösség nélkül a világ tele lenne sok egymástól független játékosal, akik ugyanabban a térben rohagnának össze-vissza. Semmi sem lenne, ami összekösse őket. A közösségteremtés kulcsa tehát a kölcsönös egymásrautaltság. McQuaid szerint az Everquest sikerének éppen az az egyik oka, hogy a játék tervezői tudatosan kényszerítették a játékosokat az együttműködésre. Azzal, hogy olyan környezetet teremtenek, amely túl nagy kihívást jelent az egyéni játékosoknak, arra készítik őket, hogy csoportokba, klánokba, sőt, nagyobb szövetségekbe tömörüljenek. Ezek mind építik a közösséget, ami rendszeres visszatérésre ösztökéli a játékosokat (Jakobsson – Taylor, 2003: 88).

Az MMORPG-k egyik jellegzetessége tehát, hogy lehetőséget biztosít a játékosok közti mély emberi kapcsolatok kialakulására. A virtuális kapcsolatok³³ legelterjedtebb típusa a barátság. Az, hogy hogyan élnek meg a résztvevő felek ezeket a barátságokat, hozzáállásuk függvénye. Azok, akik a fizikai közelséget nélkülözhetetlennek tartják egy intenzív és tartós kapcsolat kialakításában és fenntartásában, megkérdőjelezzik a virtuális barátságok valódiságát. Ellenben, azok számára, akik a személyiséget és a belső értékeket tartják meghatározónak, ezek a barátságok ugyanannyira, vagy, ha lehet, még igazibbnak tűnnek, mint a való életbeliek, mivel mentesek minden fizikai tulajdonsággal kapcsolatos előítéllettől. A különböző felmérésekből az derül ki, hogy a többséget ez utóbbi hozzáállás jellemzi.

Szintén a kutatások alapján mondható el, hogy a játékosok hajlamosak ezeket a barátságokat a virtualitás keretein belül tartani, nem emelvén át őket való életükbe. Ennek ellenére a kizárólag virtuális természetű barátságok jelentős részéről elmondható, hogy bizonyos szinten mégis túlmutatnak a környezeten, amiben léteznek, azáltal, hogy a felek való életbeli eseményeket, problémákat osztanak meg egymással (Pápay, 2010).

Interjúim segítségével is megpróbáltam körbe járni azt a kérdést, hogy a játékosok hogyan élnek meg ezeket a kapcsolatokat. Még pontosabban, arra próbáltam választ találni, hogy mit jelentenek ezeknek az embereknek a virtuális barátságok a valós barátságok tükrében.

A valós barátságokkal és barátokkal kapcsolatban a megkérdezettek a következő fontos jellemzőket említették:

- „Kölcsönös bizalom”; „kölcsönös segítségnyújtás”, „őszinteség”; „a barátira bármikor

³² Az EverQuest a Sony Online Entertainment 1999-ben megjelent nagysikerű MMORPG-je.

³³ Virtuális kapcsolatnak nevezem az olyan kapcsolatokat, ahol a felek csak a játékban ismerik egymást, személyesen soha sem találkoztak.

számíthatok”; „Egy barát ott van, ha kell. *Vica versa*”;

- „Beszélgetünk, megosztjuk egymással a gondolatainkat”; „a baráttal olyan témákról is tudok beszélgetni, amelyekről haverokkal nem. pl. kapcsolatokról”; „jobban meg tudok feléjük nyílni”;
- „Hasonló beállítottságú legyen valamilyen téren, amiről lehessen beszélgetni”; „Az életvitelben legyen valami közös”;
- „Olyan emberek, akikkel jól érzem magam”, „Egymás napjait szépítjük meg”;
- „Összejárunk”, Közös időtöltés, szórakozás, közös témák;
- „Fogadják el egymás hülyeségeit”, „egyenrangú félként kezeljék egymást”;
- „Van egy közös múltunk, hogy régen is barátok voltunk. És kitartunk egymás mellett, mint barátok”.

A barátokból általában kevés van („4 barát, abból nem is lehet sok; haverból: százhuszmillió” – 28 éves nő), ehhez képest a haverokból lehet akármennyi. „Velük szívesen elmegyek inni, de nem mondanám, hogy egy hullámhosszon vagyunk. [...] A haverokkal triviális, mindennapi dolgokról beszélgetünk, lelki dolgokról nem” (25 éves fiú). Tehát havernek számít mindenki, akivel a megkérdezettek kellemesen tudják eltölteni az időt, de nem számíthatnak rájuk bármikor bármiben. Erre vannak viszont a barátok.

A virtuális barátokat illetően, interjúalanyaim többségének az volt a véleménye, hogy „az online barátság az max. haverság” (28 éves nő). Mivel az igazi barátság leglényegesebb vonása a bizalom, az a kérdés, hogy mennyire lehet megbízni egy olyan személyben, akit nem ismerünk személyesen, csak a játékbeli karakterén keresztül. A többség úgy vélekedik, hogy a bizalom elengedhetetlen feltétele a személyes ismeretség.

„A fizikai kapcsolattartás kell. Még akkor is, ha meg van ritkulva. A bizalom az egy fő kérdés, és hogy bízzak egy olyan emberben, akit nem ismerek? Mert az, hogy most ki mit mond, meg ki mit csinál, meg ki milyen, az teljesen más dolog” (28 éves nő).

„Nekem kell az a kapocs, hogy tényleg ismerem” (20 éves fiú).

„Öt személyt ismertem meg WOW-on. De személyesen mindegyikkel találkoztam utána. Egy idő után inger jön arra, hogy személyesen is találkozzatok. Ez nem fog menni, hogy csak MSN³⁴-barát, ez valami szörnyűség. Fontos, hogy személyesen is lássam. [...] Fontos az, hogy ha valakivel már tényleg úgy megbarátkozol, akkor személyesen is találkozzál vele. Én azt nem bírnám ki, hogy Úristen! beszélünk nem tudom mennyi ideje, és nem találkoztunk. Tehát, hogy van egy MSN-barátom úgy négy éve. Ez olyan hülyén hangzik” (23 éves fiú). Arra viszont megfelelőek a játékok

³⁴ Az MSN egy valós idejű internetes csevegőprogram.

ezek szerint, hogy megismerkedjünk szimpatikus, hasonló érdeklődésű játékosokkal, és idővel személyes ismeretséggé alakítsuk ezeket a kapcsolatokat.

„Virtuális haverjeim. Azok nem a barátaim. Együtt játszottunk, játéktémákról beszélgettünk. Pozitívan álltunk egymáshoz. A való életbeli problémákat (azonban) a barátaimmal beszélem meg, nem a virtuális haverekkel. Nem szeretem elmondani a problémáimat idegeneknek. Semmi közük nincs hozzá” (19 éves fiú). Tehát személyes ismeretség nélkül az emberek idegenek maradnak, akármennyit beszélgetnek is a játékban, és akármilyen pozitívan is viszonyulnak egymáshoz.

„(A virtuális kapcsolat) nem jelent semmit. Nem látod az arcát, nem hallod a hangját. Szerintem azok, akik nagyon beleélik magukat egy kapcsolatba, ahol nem ismerik a másik felet, inkább csalódni szoktak” (22 éves fiú).

„A metakommunikációs eszközök nincsenek meg a WOW-ban. Az emotikonokról nem tudni, hogy mennyire őszinték. A való életben sokkal több eszköz áll rendelkezésre, hogy valójában barátságot alakíts ki, meg ismerkedj, mint a WOW-ban. A WOW, az nem arra való. A WOW alapvetően arra való, hogy kikapcsolódj, hogy játssz, hogy ki tudd zárni az életet, és valami mással foglalkozz, ami neked élvezetet okoz. Az hogy ehhez más emberek is kelljenek, az nem feltétlenül jelenti azt, hogy neked azokkal barátkoznod kell. Ki is használhatod csak azt, hogy nekik milyen képességeik vannak anélkül, hogy érdekelne valahol, hogy kicsodák ők egyáltalán” (22 éves lány).

„Némelyiküket barátomnak tartom, akikkel többször találkozunk, de nehéz úgy barátnak tartani valakit, hogy most fellép a játékba, és utána hetekig fogod-e látni. [...] De szerintem akkor mondhatnám őket a barátaimnak, ha abbahagynám a WOW-ot, és akkor is megmaradnának, mint személyek. [...] Nehéz kiépíteni egy virtuális világban olyan emberi kapcsolatot, ami tovább tud élni a virtuális világnál. Sokkal több energia, mint a valóságban, mert a valóságban rád néznek, és ha jó napod van, esetleg szép vagy, azt mondják, hogy húú.. szívesen leszek a barátod, de a játékban csak a karakteredet látják, nem téged” (22 éves lány).

Tehát a legtöbb megkérdezett számára igaz barátság nem jöhet létre személyes ismeretség nélkül. Azok, a kezdetben virtuális kapcsolatok válnak valós igaz barátsággá, amelyek képesek „túlélni” a játékot, amelyek ki tudnak lépni a virtuális térből.

Volt ellenben olyan beszélgető partnerem is, (egy 35 éves nő), aki számára a látatlanul bízás nem jelentett problémát. Ő a szeme helyett a szívére, a megérezéseire hagyatkozott. *„Van olyan, akivel még sosem találkoztam, de az összes piszkos titkát tudom, meg ő az enyémet. Az van, hogy ha valami gubanc van, akkor rám jön, hogy gyere MSN-re, és akkor beszélgetünk. És akkor elmondja, hogy éppen mi a hasfájása.. és 'segíts nekem.' 'Jó, de akkor te is segíts nekem.' Van, akivel nem találkoztam még soha, és így tök jól megvagyunk”*. Szerinte pusztán virtuálisan a végletekig meg

lehet bízni egymásban. *„Rettentő sok emberrel beszélgettem, és olyanokat mondanak el, amit a saját anyjuk, vagy az életben levő barátaik sem tudnak róluk.”* Persze, ezt az őszinteséget nagymértékben bátorítja a virtuális világra jellemző arctalanság és névtelenség is. Azt, hogy kiben bízhat és kiben nem, a megérzései alapján dönti el. *„Valahogy lejön a karakterén keresztül, hogy most megbízhatok, vagy nem bízhatok meg valakiben. Vagy lehet vele barátkozni, vagy nem. [...] Fogalmam sincs, hogy ezt most női megérzésnek, vagy minék mondanám.”* Ugyanakkor, nem félne továbbengedni ezeket a kapcsolatokat az ismeretlenség keretein, ami tényleges bizalomról tanúskodik: *„bármikor szívesen látnám ezeket az embereket otthon nálam”*.

A játék hatása a játékosok életére

Az intenzív (heti több mint 20 óra) játszás sokféleképpen befolyásolhatja a játékosok valós életét. Vannak olyanok, akiket olyannyira magával ragad, hogy gyakorlatilag „átköltöznek” a virtuális világba, a való világot másodlagosként fogva fel, és így jócskán elhanyagolva azt.³⁵ Erről bővebben lásd a következő fejezetet.

Számos pozitív hozadéka is lehet azonban az MMORPG-k rendszeres játszásának. Ilyen például az angol nyelv elsajátítása. Több interjúalanyom említette, hogy sokat fejlődött a nyelvtudása a játszás során, és olyan is volt, aki egyenesen azt mondta, hogy a televízióból és a játékból tanult meg angolul.

Arra is van példa, hogy introvertált személyek a játszás hatására kicsit felbátorodnak, és aztán ezt sikerül az életükben is kamatoztatniuk. *„Kicsit nyíltabb lettem. Azelőtt rettentő nyuszi voltam. Most kicsit könnyebb (megnyíltni). A való életben is”* (35 éves nő).

Az előző fejezetben kifejtett ismerkedési és kapcsolattartási lehetőség hatással van tehát a játékosra, aki így új barátokra tehet szert, vagy éppenséggel a megnövekedett időhiány miatt leépítheti a régiéket.

Ami azonban a legérdekesebb volt számomra, az az, hogy ha a játszás során kellőképpen odafigyelünk, önismeretre tehetünk szert: *„Én nagyon sokat tanultam magamról a WOW hatására. Arról, hogy szorgalmas vagyok-e vagy maximalista, hogy képes vagyok-e kitartó lenni, vagy alázatos. De azt is megtanultam, hogy oda kell figyelnem, ha egy ilyen helyzet adódik, hogy túl sok időt tölthetek felesleges dolgokkal. Mert könnyen bele lehet esni”* (22 éves lány).

Annyi bizonyos, hogy a virtuális világra fordított idő a való életből származik, így az alatt az idő alatt, amíg a személy játszik, le kell mondania az összes többi valós tevékenységről, amit végezhetett volna. Ez pedig már önmagában elég jelentős hatás.

³⁵ Statisztikai adatokért lásd Catronova, 2005: 59.

Játékfüggőség

Annak ellenére, hogy „ez csak játék”, amelynek elsődleges célja az örömszerzés, az MMORPG-kkel kapcsolatban komoly aggodalmak is felmerülnek. Mégpedig a túlzásba vitt játszás, a túlzott beleélés, a függőség kialakulása kapcsán. Sokan nem szívesen használják a videojáték-függőség kifejezést, de a lényeg végső soron nem az, hogy minek nevezzük el a jelenséget, hanem az, hogy igenis sok olyan ember van, aki túlzásba viszi az MMORPG-kkel való játszást.

Interjúalanyaim között is több olyan személy volt, aki saját bevallása szerint túl sok időt töltött játsszással, és ez negatív hatással volt az élete legtöbb területére. Két 22 éves fiú (jó barátok) a fókuszcsoporthoz tartozó interjú alkalmával sokat mesélt középiskolás koruk kellemetlen tapasztalatairól, úgy kezdve a gondolatot, hogy „*most már normális életünk van, és még eszünk is... és még barátainknak is van*”. Folytatva a történetet, elmesélték, hogy az ember olyankor „*kicsit bekattan [...] vécére sem megy normálisan*”. És nem is igazán eszik: „*Éhes vagy, de nem tudod otthagyni (a játékot). Ez³⁶ nem egy olyan játék, amit ott lehet hagyni. Nem visz rá a lélek, hogy elmenj a hűtőig, hogy kivegyél belőle valamit. Kezdetekben főleg. Amikor valamire nagyon rákattansz*”. Azt is elmesélték, hogy kapcsolataik idővel leépültek, „*elhidegültek*”, és természetesen családtagjaik sem nézték jó szemmel, hogy állandóan a gép előtt ülnek: „*(A szüleink) inkább nem is szóltak. Az ember nagyon agresszív olyankor. [...] Agresszív leszel, ha valaki rád szól. Én nem is tudom, mennyit veszekedtem akkor a szüleimmel, vagy bárkivel, aki zavarni mert. [...] Végül is az ember tudja, bevallja magának, de másoknak nem... hogy kicsit bekattan.*” Miután abbahagyták ezt a túlzott mértékű játszást, és életük újra „normális” lett, idővel a kapcsolataik is rendbe jöttek.

Shavaun Scott pszichoterapeuta³⁷ szerint a hiba nem önmagában a játékban, vagy a játékosokban keresendő. A baj akkor következik be, amikor ezek a mesterien megtervezett játékok a lelkiileg sebezhető emberekkel találkoznak! Ekkor történnek a média által oly felkapott extrém helyzetek, vagy azok, a többek által megtapasztalt mindennapi drámák, melyek középpontjában többnyire a megromlott emberi kapcsolatok állnak.

Az az egy biztos, hogy ez egy valós, létező probléma, amely egyre több személyt érint szerte a világon, és amely felkészületlenül érte az emberiséget. A kutatások még viszonylag kezdetlegesek, a köztudat számára pedig egyenesen rejtély, hogy mi is történik tulajdonképpen. Pedig előbb-utóbb szembe kell néznünk ezekkel a veszélyekkel, mert a játékok eltűnésére semmi, a törvény általi korlátozásukra legalábbis nagyon kicsi az esély, (és, még ha van is, nem hiszem, hogy nagyon eredményes lehetne).

³⁶ Mindkét fiú World of Warcraftot játszott.

³⁷ A Shavaun Scotttal készült videojáték-függőségről szóló négy részes interjút lásd a youtube-on, Video Game Addiction? címmel. Elérhető a <http://www.youtube.com/watch?v=8U1T9ZumALk&feature=related> címen. Letöltve: 2010. április 27.-én.

Fontos lenne, hogy azok az emberek, akik a játékok fejlesztésén dolgoznak, tudatosabban közelítsék meg ezt a kérdést. A gond véleményem szerint hasonló a cigaretta esetéhez. Néhány nagyvállalat elképzelhetetlenül magas profitra tesz szert a játékok (cigaretta) létrehozásából és forgalmazásából. Emiatt minden arról szól, hogy hogyan lehet minél több játékost, minél erőteljesebben behálózni, hogyan lehet folyamatosan növelni a játékos-bázist. És bár a játékok első ránézésre nagyon örömteliek, a következmények sokszor sajnos egyáltalán nem azok.

Arra lenne tehát szükség, hogy az emberek, és rajtuk keresztül a játékipar képviselői tudatosítsák magukban a lehetséges veszélyeket, és megpróbálják egy más, pozitívabb irányba terelni a jelen állapotot. A virtuális világok számos módon tudják gazdagítani az emberek életét, megkönnyíteni számukra a tanulást, a munkát, vagy a kapcsolattartást, és fontos lenne ezekre helyezni a hangsúlyt ahelyett, hogy főleg azon dolgoznának, hogy hogyan tudják minél hatékonyabban kikapcsolni az embereket a való életből.

KÖVETKEZTETÉSEK

Mint láttuk, az MMORPG-k mesteri tervezettségük miatt tökéletesen alkalmasak arra, hogy magukkal ragadják a közönségüket, akik belemélyedve a játékba, valóban úgy érzik magukat, mintha egy másik világban lennének. Ezek a világok legalább tíz különféle szükségletet képesek kielégíteni, célközönségükké téve így gyakorlatilag mindenkit, időseket, fiatalokat, nőket és férfiakat, diákokat és dolgozókat, egyedülállókat és családosokat, és így tovább.

Saját empirikus kutatásom alapján állíthatom, hogy ezek az MMORPG-k meghatározó élményt jelentenek a játékosok életében. Többen nevezték játékos éveiket életük egy meghatározó korszakának, mint például valakinek „a WOW-os korszaka” 2006 és 2008 között. Végző soron az MMORPG-k többek, pusztán játékoknál. Egy majdhogynem végtelenségig kiaknázható örömforrásként működnek, de ugyanakkor modern eszközei a kapcsolattartásnak és az ismerkedésnek, de akár a tanulásnak is. Lévén, hogy olyannyira csábítóak, fennáll a függőség veszélye. A játékosok egy része utólag bánja, hogy valamikor függővé vált, mondván, hogy hasznosabban is eltölthették volna az időt, más részük viszont úgy gondolja, hogy elég jó időszak volt ahhoz, hogy ne bánkódjon a túlzásba vitt játszás miatt.

A virtuális világok megfelelő közeget biztosítanak különböző minőségű emberi kapcsolatok kialakulására. Külföldi kutatások azt mutatják, hogy egyes emberek kimondottan mélyen élik meg a virtuális barátságokat, míg másoknak ez, a személyes kontaktus hiányában, nehezükre esik. Én magam is ez utóbbi véleménnyel szembesültem interjúalanyaim többségénél.

Annak ellenére, hogy a játékosok közülünk kerülnek ki, a köztudatban mintha egy úr tátongana ezzel a témával kapcsolatban, pedig a virtuális világok komplexitásuk miatt számos téren

lehetnének érdekesek számunkra. Információink mennyisége egyelőre csak arra elég, hogy kialakuljon egy előítéletes viszonyulás a játékosokkal szemben, akiket ez, érthető módon, zavar. Nem akarom azt mondani, hogy a sztereotipikus képnek nincsenek valós alapjai, csak azt, hogy érdemes elgondolkozni ahelyett, hogy megkérdőjelezetlenül átvennénk ezeket az attitűdöket. Fontosak tehát a további kutatások, hiszen egészen új jelenségről lévén szó, egyelőre keveset tudunk róla, ahhoz képest, hogy milyen sok embert milyen mélyen és milyen különféleképpen érint szerte a világon.

A kutatások ahhoz is elengedhetetlenek, hogy segítséget tudjunk nyújtani azoknak a személyeknek, akik esetében az örömteli játszás függőséghez vezetett, amely már nem sok örömet nyújt, viszont annál nehezebb abbahagyni.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Albert Fruzsina – Dávid Beáta (2007): *Embert barátjáról – A barátság szociológiája*, Századvég Kiadó, Budapest
- Bartle, Richard (2003): *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing, Indianapolis
- Castronova, Edward (2005): *Synthetic Worlds – The Business and Culture of Online Games*. The University of Chicago Press, Chicago and London
- Castronova, Edward (2007): *Exodus to the Virtual World – How Online Fun is Changing Reality*. Palgrave Macmillan, New York
- Clark, Niels – Scott, Shavaun (2009): *Game Addiction – The Experience and the Effects*, McFarland Publisher, North-Carolina
- Csikszentmihályi Mihály (2007): *A fejlődés útjai – A harmadik évezred pszichológiája*, Nyitott Könyvműhely, Budapest
- Csikszentmihályi Mihály (2009): *Az öröm művészete – Flow a mindennapokban*, Nyitott Könyvműhely, Budapest
- Huizinga, Johan (1944): *Homo Ludens – Kísérlet a kultúra játék-elméleteinek meghatározására*, Atheneum kiadó
- Jakobsson, Mikael – Taylor, T.L. (2003): *The Sopranos Meets EverQuest – Social Networking in Massively Multiplayer Online Games*, MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference. May 19 - 23, 2003, hosted by the School of Applied Communication, RMIT, Melbourne, Australia. A tanulmány elérhető a <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf> címen. Letöltve: 2010. április 27.-én
- Pápay Orsolya (2010): A virtuális barátságok természete - Szakirodalmi áttekintés az MMORPG-típusú számítógépes-játékokban kialakuló virtuális barátságokról. Megjelenés alatt: *WEB Szociológiai folyóirat*, Kolozsvár
- Wallace, Patricia (2004): *Az internet pszichológiája*, Osiris Kiadó, Budapest
- Yee, Nicholas (2003-2006): *The Daedalus Project*. Hozzáférhető a <http://www.nickyee.com/daedalus> címen, letöltve 2010. április 27.-én
- 2003a: Gender and Age Distribution, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000194.php>
 - 2003b, Occupational Status, Marital Status, and Children, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/000550.php>

- 2004, Through The Looking Glass, Elérhető:
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/000755.php>
- 2005a, The Virtual Skinner Box, Elérhető: <http://www.nickyee.com/eqt/skinner.html>
- 2005b: Primary Motivations, Elérhető:
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001612.php>
- 2006, Prior Gaming Experiences,
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001496.php>
- 2007, Additional Player Demographics,
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001556.php>

MELLÉKLETEK

SÉTA EGY KÉPZELETBELI VIRTUÁLIS VILÁGBAN³⁸

Egy képzeletbeli sétára kalauzolom tehát az olvasót egy virtuális világba³⁹, hogy fogalmat alkothasson arról, mi is zajlik egy ilyen játékban. Tegyük fel, hogy a játékot már megvásároltuk, felinstalláltuk, befizettük a havi bérleti díjat, és ott ülünk számítógépünk előtt, izgatottan várva, hogy vajon milyen is lehet az a bizonyos virtuális világ, ami annyi embert magával ragadott világszerte.

Rákattintunk tehát a játék indító ikonjára. Megjelenik egy ablak, ahová be kell gépelnünk a felhasználó nevünket és a jelszavunkat, hogy beléphessünk a játékba. Ezt követően megjelenik Végfelhasználói szerződés (End User License Agreement), amit kötelezően el kell fogadnunk, amennyiben játszani akarunk. Ennek olvasása során felfigyelünk egy érdekes dologra: ahhoz, hogy játszhassunk, le kell mondanunk mindennemű tulajdonjogunkról, ami az általunk létrehozott bármilyen fajta virtuális jószágot illeti. Sőt mi több, arra is rá kell bólintanunk, hogy a játékot üzemeltetők bármikor szabadon változtathatják a játék bármely részét, akkor is, ha ezzel alkalomadtán veszteséget, vagy más kellemetlenséget okoznak nekünk. Kárpótlást követelni nincsen lehetőségünk.

Ezt követően a Viselkedési irányelveket (Code of Conduct) és a Szolgáltatási feltételeket (Terms of Service) is el kell fogadnunk. Ezek a dokumentumok figyelmeztetnek minket arra, hogy a világban, amelybe be kívánunk lépni, más emberek is vannak, ezért vigyáznunk kell, hogyan viselkedünk, máskülönben ki lehetünk tiltva. A Földön elvárt viselkedési normák tehát itt is érvényesek.

Ezután megválaszthatjuk a szerver-típust, amelyiken játszani szeretnénk. Általában egy játékon belül több különböző szerver közül választhatunk. A virtuális játékfelület nagyon hasonló, azonban a játékszabályok különböznek, és éppen emiatt a játékosok is. Például vannak olyan szerverek, ahol a játékosok tetszés szerint megölhetik egymás karakterét, és ellophatják egymás javait, míg más szerverek ezt nem engedik meg. Kiválasztjuk tehát azt a szerveret, amelyiknek a szabályai a legszimpatikusabbak, majd belépünk.

Ezután megjelenik egy ablak, amelyikben kiválaszthatjuk a karakterünket. Lehet ez egy emberalak, vagy egy állat, vagy egy gép, vagy egy bármilyen fantáziateremtmény attól függően, hogy milyen jellegű MMORPG-t játszunk. Ez a karakter lesz a szintetikus testünk, amellyel majd a szintetikus világban operálunk. Általában több faj közül választhatunk, a fajokon belül pedig több osztály

³⁸ Ezt az alfejezetet Castronova Szintetikus világok című könyvének egyik fejezete alapján írtam, apróbb módosításokkal élve ott, ahol jónak láttam (2005: 30-43).

³⁹ Ez a virtuális világ nem egy bizonyos játék alapjául szolgáló virtuális világ, hanem egy átlagosnak mondható képzeletbeli világ, amely megfelelőképpen tükrözi vissza a létező játékok számunkra fontos jellemzőit.

közül (lásd a 11. és a 12. ábrát). Az osztályokat leginkább úgy lehet elképzelni, mint valami foglalkozásokat (például lehetünk harcosok, varázslók, papok, vadászok, stb.) Fontos tudnunk, hogy mindegyik faj, és mindegyik osztály más és más tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik. Általában ugyanekkor változtathatunk a karakterünk külalakján is, lehetünk például magasabbak vagy alacsonyabbak. Ja, és persze a nemet is megválaszthatjuk. Mivel azonban még nem ismerjük a játékot, tetszés szerint választunk egy karaktert, majd tovább lépünk.



11. Ábra. A karakter fajának és nemének kiválasztása az Everquest II-ben.



12. Ábra. A fajhoz tartozó lehetséges osztályok valamelyikének megválasztása.

Ezt követően el kell neveznünk a karakterünket. A név megválasztása egy nagyon fontos döntés, mivel ezt követően minden, amit elérünk a világban ehhez a névhez fog kötődni, legyen az: siker vagy kudarc. Ebben az esetben hívják, mondjuk, a karakterünket Alinhice-nek.

Ha megvan a név is, végre beléphetünk a világba. (Itt megjegyezném, hogy a következő belépéskor

nem kell az összes eddigi lépést megismételni, hiszen már meg lesz a karakterünk, amire elég egy kattintás ahhoz, hogy folytatathassuk a játékot, ott ahol előzőleg abbahagytuk). Megnyomjuk a „Belépés a világba” nevű gombot, várunk néhány másodpercet, míg a program betölti a játékot, majd végre valahára bent vagyunk. Ekkor a képernyő egyfajta ablakká változik, melyen betekinthetünk ebbe a másik világba. Ha a világ egy belső nézetű világ, akkor azt látjuk, amit a karakterünk lát, mivel a kamera Alinhice orrának nyergén ül. Ha ellenben a világ egy külső nézetű világ, akkor a kamera felemelkedik Alinhice fölé és egy kicsit a háta mögé. Ekkor hátulról láthatjuk őt, a képernyőnk alsó részében középen. Ha elnézünk a feje fölött előre, akkor azt látjuk, amit ő, de közben azt is láthatjuk, ami mellette van, illetve egy kicsivel mögötte (lásd az 13. ábrát). Ez a belső nézetű kameraállás esetén hiányozna.



13. Ábra. Tájkép a World of Warcraft-ból. Alinhice hátulról, külső kameranézetből.

Itt az ideje körülnézni egy kicsit. Jobban megnézve a képernyőt, számos parancsikont, és egyéb információforrásul szolgáló gombot és ablakot látunk. Ezeket egérekattintással érhetjük el. A mozgást vezérlő gombokkal, körbemozgathatjuk Alinhice testét, és vele együtt a kamerát is. A kép nagyon hasonló ahhoz, ahogy a valóságban látunk. Ha Alinhice mondjuk egy tünde⁴⁰, akkor a világ, amelyet látunk egy szép természeti táj: erdők, mezők, virágok, folyók, vízesések alkotják. Ha ellenben Alinhice egy űrhajó, akkor a környezet egy űrállomás. De maradjunk talán az előbbinél. Képzeljünk el tehát egy erdőt. Ahogy jobban szemügyre vesszük a tájat, valami furcsán csillogó

⁴⁰ A tündék egy kitalált faj J. R. R. Tolkien regényeinek világában, melyet több népszerű MMORPG játékban is megjelenik.

dologra leszünk figyelmesek. Közelebb lépünk, mire a tárgy egyre nagyobbá válik (ahogy a valóságban is nagyobbak tűnnek a dolgok, ahogy közeledünk feléjük), majd egészen kivehető lesz. Egy üvegnek tűnik. Mi lehet benne? Megkeressük az „Elvesz” vagy a „Használ” vagy a „Megnéz” parancsikonokat, és alkalmazzuk őket az üvegre. Ha a tárgy szerepel a világ adatbázisában, akkor egy ablakban megjelennek a rá vonatkozó információk: „Barna üveg. Súly: 1.0. Tartalom: Speciális gyömbérsör. Anyag: üveg.” (Ellenkező esetben semmi sem történik). Az üveg közönségesnek tűnik, de ki tudja, még jól jöhet valamikor, úgymint felvesszük. Ekkor az üveg bekerül Alinhice táskájába vagy hátizsákjába, és ezentúl az ő tulajdonát képezi majd.

Kicsit jobban körülnézve, észreveszünk valamit (vagy inkább valakit), ami egy másik karakternek néz ki. Ez a karakter hasonló Alinhicéhez, csak éppen valamivel méltóságteljesebb; egy szép palástot visel. Közelebb megyünk, és megpróbálunk köszönni neki (a „Hozzászól”, a „Megerint”, vagy valamilyen ehhez hasonló paranccsal). Ekkor két dolog történhet. Ha a személy, akit látunk, egy számítógép által vezérelt karakter (NPC – nonplayer character), akkor a közeledésünk hatására egy interaktív forgatókönyv veszi kezdetét. Mondjuk az NPC mond valamit a világról, vagy ad nekünk egy feladatot (ezeket rendszerint „quest”-eknek nevezik), amit ha Alinhice teljesít, tapasztalat-pontokat (úgynevezett XP – experience points) gyűjt, amelyek elősegítik a fejlődését, és a játékon belüli ranglétrán való emelkedését. De az is előfordulhat, hogy az NPC megpróbál eladni nekünk valamit vagy vásárolni tőlünk, vagy rosszabb esetben megtámad bennünket. Bármelyik eset is álljon fel, valamilyen kapcsolatba kerültünk egy robottal.

Ha viszont a személy nem egy NPC, készüljünk fel egy teljesen spontán forgatókönyvre. A karaktert ugyanis – akárcsak mi Alinhicét – egy másik elő ember irányítja. Ahogy megközelítjük, valószínűleg mondani fog valamit, mint például: „Helló” vagy „Mit akarsz?” vagy „Megkaphatom az üvegedet?”. Ha a kommunikáció szöveg-alapú, legyünk felkészülve, hogy a nagybetűk és az írásjelek ritkák, és különböző érdekes (hogy ne mondjuk, hogy hajmeresztő) rövidítések következhetnek. Ahhoz, hogy válaszolhassunk neki, megkeressük a képernyőnkön a csevegő-ablakot. Ezen a ponton ugyanúgy párbeszédet folytathatunk egymással, mint bármelyik két személy a valóságban (azzal a különbséggel, hogy nem a valós testeink vannak jelen a beszélgetésnél, hanem a minket megtestesítő virtuális karakterek). Bemutatkozhatunk egymásnak, elmondhatjuk például neki, hogy találtunk néhány üveget, amelyekről nem tudjuk, hogy mire jók, vagy egyszerűen csak továbbállhatunk. Tegyük fel, megmutatjuk beszélgetőtársunknak az üvegeket. Erre a másik karakter – hívjuk, mondjuk, „Arthuur”-nak – azt tanácsolja nekünk, hogy próbáljuk meg meginni az üvegek tartalmát. Hallgatva rá, megnyomjuk a „Használ” parancsot, és Alinhice kiissza az üveget. A következő pillanatban a levegőbe emelkedik. Úgy tűnik, hogy az üvegek varázserőt kölcsönöznek a karakterünknek, aki képessé válik repülni, akár egy madár. Alinhice felemelkedik,

(a kameraállás is vele együtt), és láthatja maga alatt a fákat, a távolban a hegyeket, a másik irányban pedig egy város tornyait. Gyorsan halad, miközben lent a földön „Arthuur” futva próbál vele lépést tartani. Egy idő múlva a varázsital hatása csökken, és Alinhice ismét leereszkedik a földre. Az üveg paraméterei módosulnak: „Barna üveg. Súly: 1.0. Tartalom: Üres. Anyag: üveg.” (Technikailag tekintve a történetekre, a világ adatbázisában lévő adatok megváltoztak.) Alinhicét irányítva letesszük az üveget a földre. Arthuur azonban felveszi, és megkérdi, hogy honnan szereztük őket. Odavezetjük Arthuurt az előző helyre, ahol további üvegeket találunk. Arthuur elkezdi összeszedgetni őket. Élveztük a repülést, szóval mi is akarunk még néhány üveget. Szólunk tehát neki, hogy tartson meg számunkra is néhányat belőlük.

Hmmm. Itt álljunk meg egy pillanatra – épp most fejeztünk ki érdeklődést az üvegek iránt. Pedig ezek nem is léteznek. Csak digitális formában. Miért lenne fontos, hogy Arthuur nekünk is hagyjon belőlük? Hát, a repülés remek élmény volt, és a város, amit láttunk érdekesnek tűnt, de távolinak. Mit értünk az alatt, hogy *távoli*? Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy Alinhice gyaloglási sebességével mérve, órákba telne míg eljutnánk a városba. Az üvegek segítségével viszont ennél jóval hamarabb ott lehetnénk. Tehát a távolság itt időben mérve jelentkezik. És lássuk be, digitálisak, vagy sem, az üvegek segítenek nekünk abban, hogy egy bizonyos (játékbeli) célt a lehető legkevesebb (valódi) idő alatt elérjünk. Megkérjük tehát Arthuurt, hogy hagyjon nekünk is az üvegekből. Ebbe ő bele is egyezik, és átadja nekünk az üvegek felét, amelyeket időközben már mind felszedeggett. Az üvegeken kívül 1 aranypénzt is átnyújt nekünk. „Kis segítség a kezdéshez” teszi hozzá. Mi megvizsgáljuk az aranypénzt, és közben rájövünk, hogy tulajdonképpen az összes üveg minket illetett volna, hiszen mi találtuk őket. Néhányat szívesen megosztanánk vele, hisz barátokra akarunk szert tenni ezen az új helyen, de a többsége mégis csak minket illet. Azonban mire ezt elmagyarázhatnánk neki, Arthuur már el is repült. Mérgesek leszünk, hogy hogy visszaéltek a jóindulatunkkal, és jól megjegyezzük magunknak ezt a nevet: Arthuur.

Ekkor arra leszünk figyelmesek, hogy valami megtámadott minket. Egy patkánynak tűnik. Próbálunk védekezni, de nem lévén fegyverünk, a patkány megöl minket. A játékbeli halál nem végleges, többnyire egy teleportálással és valamiféle veszteséggel jár. Ahhoz, hogy ott folytathassuk a játékot, ahol abbahagytuk, vissza kell gyalogolnunk a baleset színhelyére, és ez szintén elég sok időbe telik. Emellett a karakterünk némely tulajdonságát is elveszíthetjük, amiket szintén plusz időbe telik visszaszerezni. Érdemes tehát megerősödni, és ha lehet életben maradni. Azt is láthatjuk, hogy a környezet nem teljesen barátságos, sőt számos kihívást állít a játékosok elé.

Visszagyalogolunk tehát az előző helyre, és mielőtt a patkány ismét megtámadhatna, megiszunk egy varázsitalt, és a levegőbe emelkedünk. A hegyek irányába repülünk, és közben örülünk, hogy túljártunk a patkányok eszén. Amikor leszállunk, egy bányát pillantunk meg, ahol más karakterek

apró gyöngyszemeket gyűjtögetnek. Beállunk mi is közéjük. Gyűjtögetés közben beszélgetni kezdünk. Ahogy telik az idő, azt vesszük észre, hogy az Alinhice képességeit jelölő számértékek nőttek, és mi is egyre jobban boldogulunk az irányításával.

Körülbelül egy órányi gyűjtögetés után a bánya kiürül, karakterünk táskája pedig megtelik gyöngyökkel. Megiszunk egy újabb gyömbérsört, és elrepülünk egy közeli falu irányába. Itt embereket látunk. Nehéz megállapítani, hogy melyikük NPC, és melyikük valódi ember által irányított karakter. Körbesétálva meglátunk egy ékszerüzletet. Bemegyünk, és köszöntjük a pult mögött álló árust. Kiderül, hogy ő egy NPC kereskedő, akinek eladhatjuk az összegyűjtött gyöngyöket. Összesen 5 ezüstpénzt kapunk értük. Eszünkbe jutnak a varázsüvegek, és megkérdezzük, hogy azokat mennyiért adhatnánk el. Az NPC azt válaszolja, hogy 1 ezüstpénzért. Elgondolkozva ezeken a számokon, rájövünk, hogy Arthuur mégsem volt olyan gonosz velünk. Lévén, hogy 5 ezüstpénzt keresni egy órai munkánkba telt, és tudva, hogy 1 aranypénz 10 ezüstpénzt ér, kiderül, hogy Arthuur ajándéka 2 órányi gyöngybányászástól mentett meg minket. Ha ezt az időt valós pénzbe próbálnánk alakítani, mondjuk 5 dolláros órabérrel számolva, arra a következtetésre jutnánk, hogy 1 ezüstpénz 1 dollárt ér (lévén, hogy 5 ezüstért és 5 dollárért is 1 órát kellett dolgoznunk). Így már könnyen kiszámolhatjuk, hogy egy varázsüveg ára 1 dollár, úgyhogy az az 1 aranypénz (=10 ezüstpénz = 10 dollár), amit Arthuurtól kaptunk, kétszer annyit ér, mint amennyit valójában adnia kellett volna nekünk.

Elhatározzuk, hogy itt az ideje megnézni a várost. Megiszunk tehát egy újabb gyömbérsört, és elrepülünk a városba. Leszállva nem hiszünk a szemünknek. Valódi tündérmesébe illő épületek között találjuk magunkat, amilyeneknek a létezését a Földön létező fizikai törvények nem is tennék lehetővé (szemléltetésként lásd a 14. és a 15. ábrákat).



14. Ábra. Stormwind – az emberek (a humán faj) birodalmának fővárosa a World of Warcraftban



15. Ábra. Silvermoon city – a vértündék (blood elfek) fővárosa a World of Warcraftban

A város tele van emberekkel (vagy egyéb lényekkel), NPC-kkel és valós játékosok által irányított

karakterekkel. Beszélgetnek, kereskednek, nézelődnek. Hirtelen meglátunk egy kellemes külsejű (ellenkező nemű) karaktert, és elhatározzuk, hogy megszólítjuk. Beszélgetni kezdünk tehát, és ahogy halad a beszélgetés fonala, azon vesszük észre magunkat, hogy tetszik az illető (akárki legyen is ő). Ráadásul úgy tűnik, hogy ez kölcsönös, mert hamarosan ajánlatot kapunk tőle: *"Wanna go cyb0r?"*, ami annyit jelent, hogy van-e kedvünk egy kis nemi érintkezéshez, játékon keresztül persze. Keresünk tehát egy félreeső helyet, ahol ketten lehetünk, és intimebb beszélgetésbe kezdünk. Olyan dolgokat mondunk egymásnak, amelyektől gyorsabban ver az ember szíve; vagyis úgymond az elménkkel szeretkezünk. Néhány világban, olyan parancsokat is találhatunk, amelyek hatására a karaktereink szexuális aktust mímelnék. Az együttlét után elköszönünk egymástól, de megbeszéljük, hogy szívesen találkoznánk ismét. Elképzelhető, hogy idővel mélyebb lelki kötődés alakul ki köztünk, és akár össze is házasodhatunk, ha úgy döntünk. Ez esetben egy virtuális ceremónián vennénk részt, ahol karaktereink esküvőhöz illő öltözetben jelennének meg, és a pap (aki mögött egy valós személy állna) a barátaink jelenlétében adna össze minket. Lenne esküvői torta, gyűrű és sok gyömbérsör is. Ez azonban a jövő kérdése.

Mi most inkább kilépünk a játékból, mert tudatosodik bennünk, hogy órák óta játszunk. A csodálatos világ eltűnik a szemünk elől, képernyőnk sötétté válik. Visszatérünk a valóságba, és csodálkozva tapasztaljuk, hogy milyen valóságosnak tűnt minden, amit az elmúlt néhány órában tettünk.

Azt még a séta befejezéseként muszáj megemlítenem, hogy miután a játékosok már kellőképpen kiismerték a játékot, és elérték a legfelsőbb fejlettségi szinteket, a játékélmény teljesen megváltozik. A fentebbi leírásban megfigyelhető emberi érzések, döntési helyzetek továbbra is jelen vannak, de a helyzetek még sokkal izgalmasabbak, az érzések és az indulatok felfokozottabbak. Ahogy több interjúalanyom is fogalmazott: *„Amikor végre eléred az utolsó szintet, akkor kezdődik az igazi játék”*.

Ajánlott dokumentumfilmek és egyéb témába vágó videók

- **Second Skin** (2008), Rendező: Juan Carlos Pineiro-Escoriaza, MMOG-kről szóló dokumentumfilm
- **Another Perfect World** (2009), Rendezők: Jorien van Nes és Femke Wolting, egy virtuális világokról szóló dokumentumfilm
- **Make Love, Not Warcraft**, South Park 10. évad 8. epizód, mely a World of Warcraft nevű MMORPG-vel kapcsolatos lényegi jellemzőket és tudnivalókat mutatja be South Park stílusban

- **Molotov's Dispatches in Search of the Creator: A Second Life Odyssey** (2008), Rendező: Douglas Gayeton, animációs dokumentumfilm, amely a Second Life nevű szociális virtuális világba nyújt betekintést
- **Video Game Addiction**, 4 részes videóinterjú Shavaun Scott pszichoterapeutával az MMORPG-kről. Elérhető a <http://www.youtube.com/watch?v=8U1T9ZumALk> címen.
Letöltve: 2010. április 28.-án

Interjúvezető

Játékos múlt – fejlődéstörténet – 15 perc

1. Mit játszol jelenleg? / Mit játszottál intenzíven? Mikor? Heti kb. hány órában?
2. Kikkel játszol? (magyarokkal vagy külföldiekkel?) Hogyan játszol? (belső hálózat / internet: ingyenes játék / ingyenes tört server / eredeti fizetős server)
3. Meséj arról, hogyan kezdte számítógépen játszani.
 - a. Melyek voltak az első játékok? (típus + név)
 - b. Milyen volt a számítógép, amin játszottál?
 - c. Hogyan változott ez az évek alatt? (a játékokkal kapcsolatos izlésed és a számítógép konfigurációja)
4. Meséj arról, hogy hogyan jutottál el az MMO játék(ok)ig.
 - a. Mióta játszol MMO-kat?
 - b. Milyen MMO-kat játszottál eddig?
 - c. Hogyan tértél át egyik MMO-ról egy másikra?
5. Ha már nem játszol, mikor és hogyan (miért) hagytad abba?

Motivációk – 10 perc

6. Mit jelent számodra a játék (az MMO-k) / a játszás?
7. Miért játszol? Mit élvezel a játékban? Mit nyújt számodra a játék? Mit érzel játszás közben? Mennyire éled bele magad a játszásba?
8. Mit gondolsz, más játékosokat mi vonz a játékban, mit élveznek benne?
9. Meséj el egy pozitív és egy negatív játékélményt.

Avatar – játékbeli személyiség (MMORPG, MMOSG) – 15 perc

10. Hány avatarod van a játékban?
11. Milyen fajhoz és osztályhoz tartozik/tartoznak? Milyen neműek?
12. Mi alapján választasz fajt és osztályt? Hát nemet?

13. Jellemezd 4- 5 tulajdonsággal a fő avatarodat! (amelyikkel a legtöbbet játszol, amelyiket a leginkább szereted)
14. A játék során önmagadat adod, vagy másmilyen próbálsz lenni?
15. Ha az avatarod valamelyik tulajdonságát átvehetnéd tőle magad számára a való életbe, melyik lenne az / melyek lennének azok? Miért?
16. Szerinted lehet-e valós személyiség-jellemzőkre következtetni egy avatar külsejéből?
17. Számít-e a játékban az avatarok külalakja? Ha igen, hogyan? Ha nem, miért nem?

Változások a játékos életében (játszás előtt és az intenzív játszás során) – 20 perc

18. Mivel töltötted a szabadidődet akkor, amikor még nem játszottál számítógépen / amikor még nem játszottál MMO-kat?
19. Hogy néz ki most a szabadidőd? (vagy akkor, amikor intenzíven játszottál MMO-kat)
20. Hogyan néz ki egy átlagos hétköznapiod (vagy hogyan nézett ki, amikor intenzíven játszottál MMO-kat)? Hol jelenik meg ebben a játszás?
21. Hogyan néz ki egy átlagos szabadnapod?
22. Mesélj a tanulmányaidról / munkahelyedről?
23. Gondolod, hogy változtatott rajtad valamit a játék/játszás? Milyen irányban?
Pl. tulajdonságaid, személyiséged, készségeid
24. Változtak-e a pénzköltési és vásárlási szokásaid a játszás hatására?
 - a. Költesz-e a játszásra? Pl. havidíj, virtuális javak, folyóiratok
 - b. Ha nem, miért nem?
 - c. Mit gondolsz a virtuális javak valós pénzért való megvásárlásáról?
25. Milyen a kapcsolatod a családdal? (szüleiddel, pároddal, gyerekeiddel)
 - a. Mit szólnak a családtagjaid ahhoz, hogy (annyit) játszol?
 - b. Hogy érzed, változtak ezek a kapcsolatok valamiben a játszás hatására?

Barátságok – 25 perc

26. Mit nyújt számodra a barátság / a barát? Mire szolgál?
27. Fontosnak tartod-e, hogy legyenek barátaid? Ha igen, miért? Ha nem, miért nem?
28. Milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy ideális valós barát a számodra?
29. Milyen gyakran találkozol a barátaiddal?
30. Hogyan tartod velük a kapcsolatot? (internet, telefon, személyes találkozás, iwiw)
31. Mivel töltitek az időt, amikor együtt vagytok? Milyen témákról beszélgettek?
32. Változott valamit a kapcsolatotok, amióta MMO-kat játszol?
33. Milyen könnyen nyílsz meg új embereknek? Milyen könnyen beszélgetsz el új emberekkel?

34. Jellemezd magatokat 4-5 tulajdonsággal!
35. Mit nyújt számodra a virtuális barátság / a barát? Mire szolgál?
36. Eltér ez valamiben a valós barátságoktól?
37. Milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy ideális virtuális barát a számodra? Írj le egy ideális virtuális barátot!
38. Vannak virtuális barátaid?
 - a. Kik ők?
 - b. Mióta vagytok barátok?
 - c. Mivel töltitek az időt, amikor együtt vagytok?
 - d. Milyen témákról beszélgettek?
39. Találkoztatok-e már a való világban (a virtuális barátaitokkal)? Ha igen, meséld el egy ilyen találkozást. Hogyan folytatódott a kapcsolat a találkozás után?
 - a. Ha nem találkoztál még velük, miért nem? Szeretnél találkozni velük?
40. Hol könnyebb barátkozni, megnyílni: a játékban vagy a való életben?
41. Hol lehet tartósabb barátságot kialakítani? Mélységüket tekintve, milyen a két barátság-típus egymáshoz viszonyítva?

Virtuális párkapcsolatok – 5 perc

42. Mit gondolsz a játékban kialakult párkapcsolatokról? Mennyire igaziak ezek? Milyenek a valós párkapcsolatokhoz viszonyítva? (Milyen érvek szólnak a játékban kialakult kapcsolatok mellett és ellen?)

Fókuszcsoport

Bemelegítés

A moderátor és az asszisztens röviden bemutatkoznak, a moderátor ismerteti a technikai feltételeket (audiofelvétel), elmondja, hogy hogyan zajlik egy fókuszcsoportos interjú. Felhívja a résztvevők figyelmét, hogy mindenki szabadon elmondhatja a véleményét, nincsenek helyes vagy helytelen válaszok, mindenki elmondhat bármit, ami a témával kapcsolatosan az eszébe jut, nem kell egymást meggyőzniük semmiről. Megkéri a résztvevőket, hogy a beszélgetés hatékonysága érdekében hallgassák meg egymást, ne vágjanak egymás szavába. Ezt követően megkéri a résztvevőket, hogy ők is mutatkozzanak be (név, életkor, foglalkozás, tanulmányok, munka, lakóhely).

Anticipációs technika – 10 perc

Miként írnátok le röviden ezeket a játékokat? Hogyan jellemeznétek őket? Mi jut eszetekbe a

játékokkal kapcsolatosan? Mondjatok néhány pozitívumot és negatívumot! (a válaszokat egy flipchartra írni)

Bevezető kérdések – 15 perc

43. Mit játszottok jelenleg? Mióta játsszátok ezt a játékot? (Vagy Mit játszottatok intenzíven? (mikor és mettől meddig?)
44. Heti kb. hány órában játsszátok / játszottátok ezt a játékot?
45. Miért pont ezt a játékot kezdtétek játszani?
46. Kikkel játszottok? (magyarokkal vagy külföldiekkel?) Hogyan játszottok? (belső hálózat / internet / ingyenes játék / ingyenes tört szerver / eredeti fizetős szerver)
47. Mióta játszottok MMO-kat? Milyen más játékokat, illetve MMO-t játszottatok ezelőtt?
48. Értékeljétek egy 1-től 10-ig terjedő skálán, hogy mennyire érzitek magatokat jó játékosnak? / milyenek érzitek a játékosai képességeiteket a többi játékoshoz viszonyítva?

Avatar – játékbeli személyiség – 20 perc

49. Hány avatarotok van a játékban?
50. Milyen fajhoz és osztályhoz tartozik/tartoznak? Milyen nemű(ek)?
51. Mi alapján választotok fajt és osztályt? Hát nemet?
52. Jellemezzétek 4- 5 személyiségi / belső tulajdonsággal a fő avatarotokat! (amelyikkel a legtöbbet játszottok, amelyiket a leginkább szeretitek)
53. Ha az avatarotok valamelyik tulajdonságát átvehetnétek tőle magatok számára a való életbe, melyik lenne az / melyek lennének azok? Miért?
54. Magatokat adjátok, vagy másmilyenek próbáltok lenni? Mit gondoltok arról, ha valaki másnak adja ki magát, mint aki valójában? Tudtok ilyen esetről?
55. Szerintetek lehet-e valós személyiség-jellemzőkre következtetni egy avatar külsejéből?

Motivációk - 10 perc

56. Mit jelent számotokra a játék (az MMO-k) / a játszás? Mit élveztek a játékban? Mit nyújt számotokra a játék? Mit éreztek játszás közben? Mennyire élitek bele magatokat a játszásba?
57. Meséljétek el egy pozitív és egy negatív játékélményt.

Kapcsolatok – (valós) barátok – 15 perc

58. Hogyan töltitek a szabadidőtöket, amikor nem játszottok?
59. Mit nyújt számotokra a barátság / egy barát? Mire szolgál?
60. Milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy ideális valós barát a számotokra? Írjátok le egy ideális barátot!

61. Milyen gyakran találkoztok a barátaitokkal? Mivel töltitek az időt, amikor együtt vagytok?
Milyen témákról beszélgettek?
62. Hogyan tartjátok velük a kapcsolatot? (internet, telefon, személyes találkozás, iwiw)
63. Hány közeli barátotok van és hány haverotok? Milyen volt a kapcsolatotok, amikor még nem játszottatok MMO-kat? Milyen mostanában? Változott ez valamit?
64. Jellemezzétek magatokat 4-5 tulajdonsággal!

Virtuális barátságok – 15 perc

65. Mit nyújt számotokra a virtuális barátság / egy virtuális barát? Mire szolgál?
66. Eltér ez valamiben a valós barátságoktól? Ha igen, miben?
67. Milyen tulajdonságokkal rendelkezik egy ideális virtuális barát a számotokra? Írjátok le egy ideális virtuális barátot!
68. Vannak virtuális barátaitok?
- Kik ők? Hányan vannak?
 - Mióta vagytok barátok?
 - Milyen témákról szoktatok beszélgetni?
 - Meg tudtok-e egymással bizalmas információkat osztani a való életetekről?

Valós kapcsolatok – virtuális kapcsolatok – 10 perc

69. Találkoztatok-e már a való világban (a virtuális barátaitokkal)? Ha igen, meséljete el egy ilyen találkozást. Hogyan folytatódott a kapcsolat a találkozás után?
70. Ha nem találkoztatok még velük, miért nem? Szeretnétek találkozni velük?
71. Hol könnyebb barátkozni, megnyílni: a játékban vagy a való életben?
72. Hol lehet tartósabb barátságot kialakítani? Mélységüket tekintve, milyen a két barátság-típus egymáshoz viszonyítva?

Virtuális párkapcsolatok – 10 perc

73. Mit gondoltok a játékban kialakult párkapcsolatokról? Mennyire igaziak ezek? Milyenek a valós párkapcsolatokhoz viszonyítva?
74. Milyen érvek szólnak a játékban kialakult kapcsolatok mellett és ellen?
75. Lehet-e valakinek egyszerre párkapcsolata a valóságban egy valakivel, és a játékban más valakivel? Mit gondoltok egy ilyen helyzetről? Megcsalásnak minősül-e ez szerintetek?