

Online játékközösségek

A videojátékok kultúra közvetítő lehetőségei a közművelődés színterein.

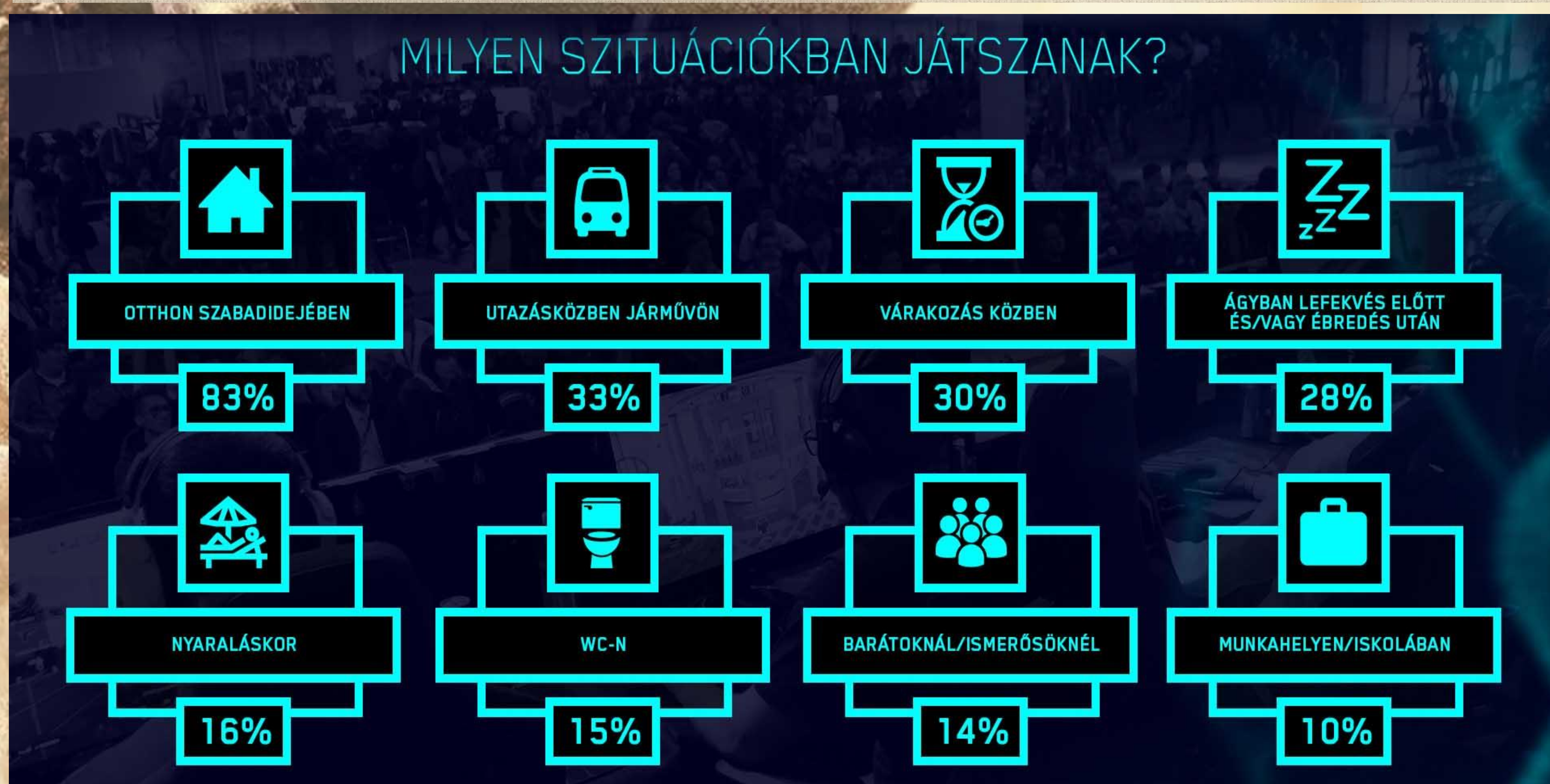
Témaválasztás indoklása.

A videojátékok a közművelődés számára kiaknázatlan erőforrásként és eddig ismeretlen platformként szolgálhatnak. Integrálásuk a közművelődés rendszerébe nem kis feladat, de szükséges, hisz nem csak a fiatalok körében kedvelt hobbi, hanem a korfán folyamatosan felkúszó társadalmi jelenségről van szó. Tényleg a Homo Ludens virágkorát éljük és véleményem szerint a közművelődés és a videojátékvilágok megfelelő összekapcsolásával mindkét terület gyarapodhat. Ez paradigmaváltást követel, amely lehet nem vonzó, viszont be kell látni, hogy az eddigi közművelődésben és egyéb intézményeken belüli, „csak ne a gép előtt üljön” mentalitás, értelmetlenné vált szelmalomharc, melyben nem győzhet. A globalizáció minden hagyományos kultúra elmosódásához és átértelmezéséhez vezet. A nemzeti kulturális identitást a globális kultúra kimozdítja, átformálhatja. E folyamat részeként tapasztalhatjuk a hagyományos „face to face” kapcsolat megglazulását, közösségek felbomlását ugyanakkor az is látható, hogy online, virtuális közösségek jönnek létre (Csányi 2002). A globalizáció részét képezik az online játékok is melyekkel akár több millióan játszhatnak egy időben a világ különböző pontjairól, nemzeti hovatartozástól és kultúrától függetlenül.

Mátyás háttérben a visegrádi fellegvárral in Civilization



eNET videojáték kutatás, 2019 táblázat részlet

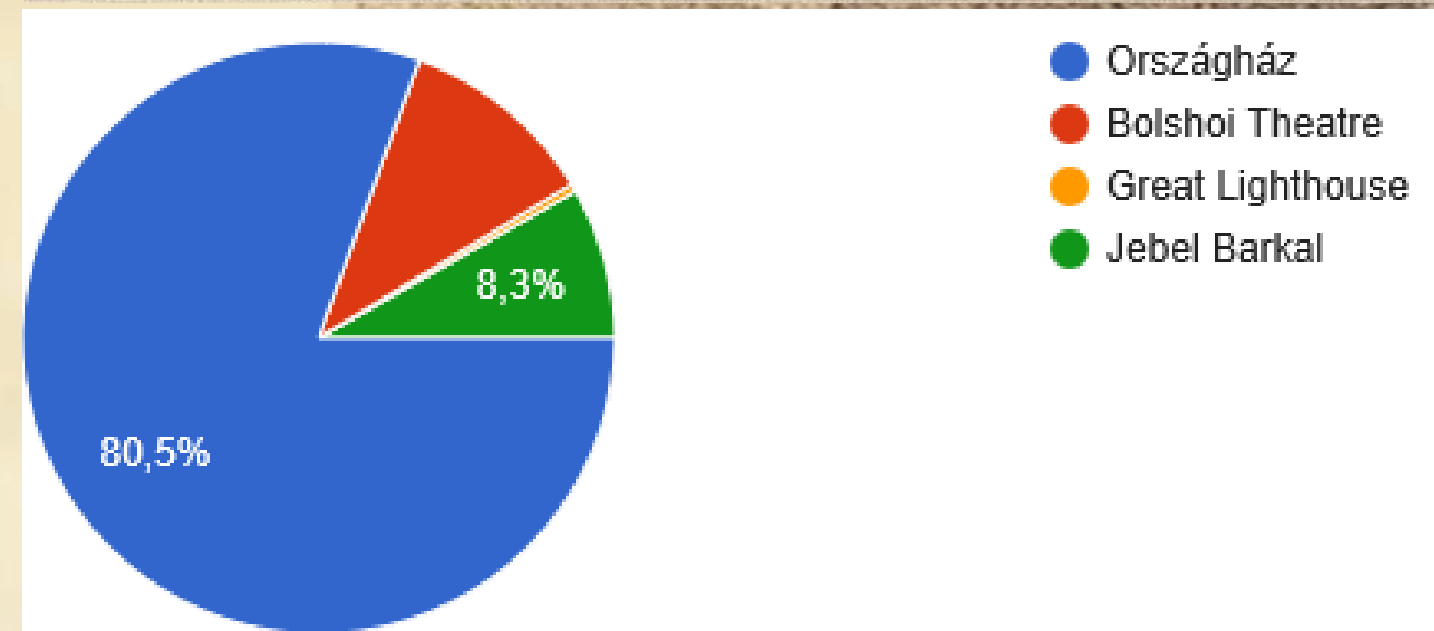


Elméleti háttér: Megvizsgáltam kultúra és játék kapcsolatát. Huizinga úgy vélte az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki (Huizinga 1944: 7). Rávilágít a játék kultúrateremtő, megőrző és átadó szerepére. Ezért a játékokra kulturális erőként tekinthetünk (Bús 2013). A videojáték fogyasztás a korfán folyamatosan felkúszó társadalmi jelenség, ezért mondhatjuk azt, hogy tényleg a Homo Ludens virágkorát éljük. Véleményem szerint a közművelődés és a videojátékvilágok megfelelő összekapcsolásával mindkét terület gyarapodhat. Megismerkedtem a noogames- fogalomrendszerével mely olyan játékokat foglal magába amelyek szociál mechanizmusokat hordoznak magában, képesek nemzeti és globális ráhatással bírni. Átaluk fokozódnak a kollektív megismerő és tanulási folyamatok, valamint ismertetik a civilizációs problémákat és azokra lehetséges választ is nyújthatnak. (Z. Karvalics 2018).

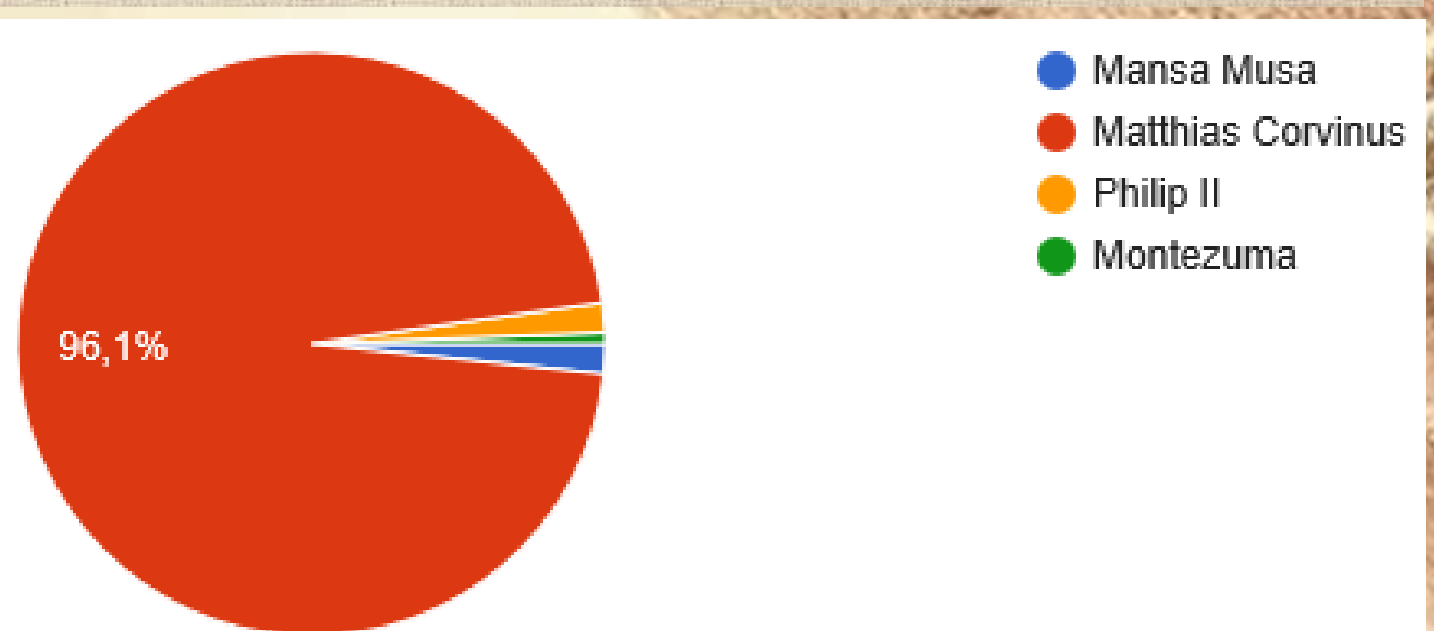
Hipotézisek:

1. A magyar kultúra meghatározó elemei a játék által generált autonóm tanulási folyamatok segítségével kultúrafüggetlenül elsajátításra kerülnek.
2. A játék köré szerveződő közösségek kulturális tanulási folyamatokat generálnak (egymástól tanulás).
3. A közművelődés területei számára még nem ismert kultúra közvetítő platformként jelenhetnek meg az online játékos közösségek és a videojátékok.

Nemzetközi kérdőív Civilization játékosokkal :
"Jelölje meg a Magyar vonatkozású tartalmat."



Nemzetközi kérdőív Civilization játékosokkal :
"Jelölje meg a Magyar vonatkozású tartalmat."



Következtetések:

A közös játék során kialakuló bajtársiasság segít a „mi” érzet kialakulásához. A játékok továbbá motiválták a közösség tagjait a kulturális tanulásban, vagy utazásban is, sőt a vásárlási szokásukra is kihatással volt. Ezek alapján arra a konklúzióra jutottam, hogy a közművelődésnek tényleges hasznos tevékeny platformja lehet a videojátékok hatalmas világa. Noogames-ek integrálásával a kulturális tanulás és a hagyományörzést, biztosíthatnánk, valamint a játékokon belüli izlést is formálhatnánk, hogy hasznos játékokat szeressenek meg a fogyasztók. A nagy tömegeket megmozgató E-sport versenyek, játékbemutatók, kiállítások szervezésével pedig közösségek létrejöttét segíthetnénk elő.

Felhasznált Irodalom:

- HUIZINGA J.: (1944) Homo ludens: Kísérlet a kultúra játékelemeinek meghatározására
- Bús Imre (2013) A játék szerepe a gyermekek kultúra-elsajátításában
- Enet.hu videojáték kutatás (2019)
- HALL, STUART (1992): The question of cultural identity.
- CSÁNYI VILMOS (2002): Kultúra és globalizáció
- FROMANN RICHÁRD (2017) Játékoslét A gamifikáció világa
- MCGOINGAL (2011) Reality is Broken

A publikáció/prezentáció elkészítését a Nemzeti Művelődési Intézet Közművelődési Tudományos Kutatási Program „Közművelődési Tudományos Kutatási Program tudományos diákköri munkát végzők számára” alprogramja támogatta.



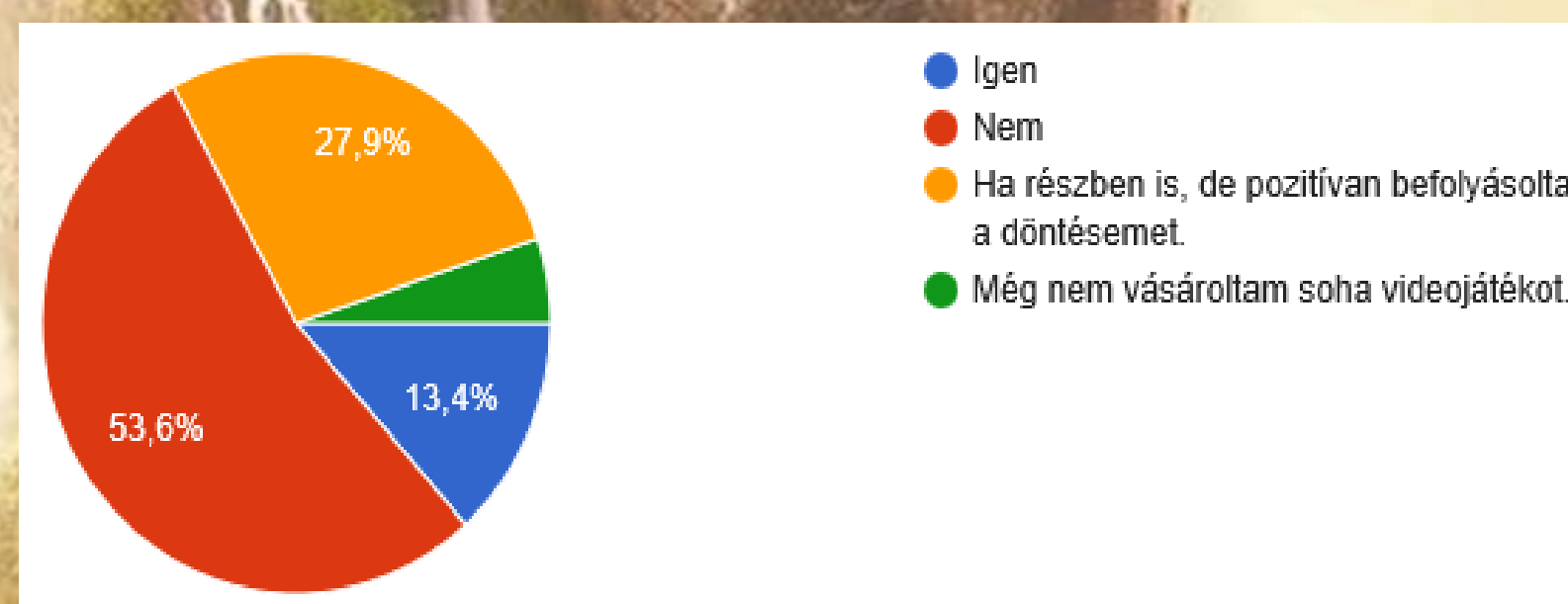
Módszerek:

Kutatási kérdéseimet és a hozzájuk kapcsolódó hipotéziseimet empirikusan kvalitatív és kvantitatív módszereket vegyesen alkalmazva terveztem igazolni. Online kérdőív lekérdezésével angol és magyar nyelven, hazai és nemzetközi játékos platformokon 919 kitöltéssel széles mintán tanulmányozhattam feltevéseim. Kiválasztottam a Civilization című egy a nooszférába beavatkozó szociális, tudatosságot orientáló játékot, mely jellemzője az érzékenyítés és a meggyőzés, mindemellett pedig jelentős edukációs hatásokkal rendelkezik. A Civilization játékprogramban 42 különböző néppel lehet játszani a világtörténelmen keresztül, köztük Magyarországgal.

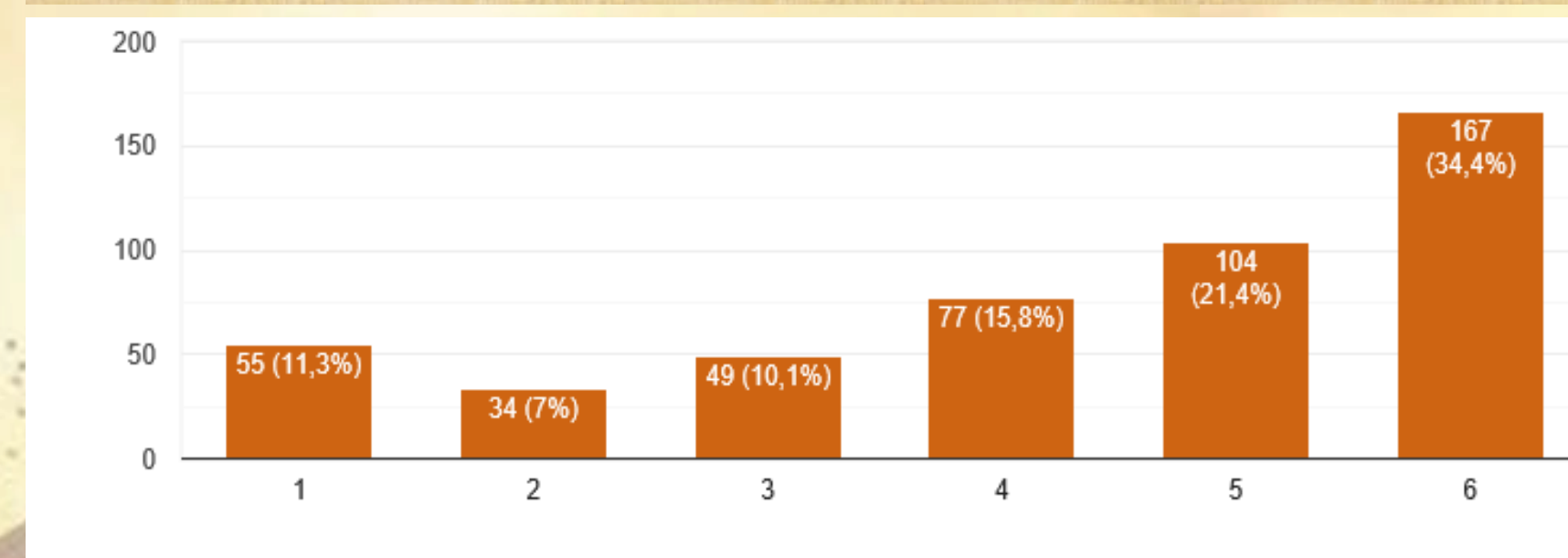
Eredmények:

Megállapítottam, hogy a magyar kultúra meghatározó elemei a játék által generált autonóm tanulási folyamatok segítségével kultúrafüggetlenül elsajátításra kerülnek. Ötvenöt különböző országból a kitöltők jelentős százaléka sikeresen azonosította a magyar tartalmakat. Ebből következik, hogy a videojátékok tényleges eszközei lehetnek a kultúra közvetítésnek. A hagyományaink és értékeink digitalizálásával és játékokba ültetésével gamifikáljuk a kulturális tanulás jelenségét. Mivel a videojátékok országhatárokat nem ismernek, ideális eszköze lehet a magyar értékek nemzetközi szinten való közvetítésére is. A vizsgált játékban a maga egyszerűsített gamifikált módján Magyarországról valós értékeket közvetít a játék, habár túlzásba viszi a magyarok katonai sikerességét. A játék köré szerveződő közösségek kulturális tanulási folyamatokat generálnak, egymástól tanulnak. Vagy a játékkal kapcsolatosan kérnek segítséget egymástól, vagy a való világgal kapcsolatos kulturális érdeklődés jellemzi a csoport tevékenységét. A közösség tagjai összetartók, rögtön többen is segítenek, hisz szeretnek saját kultúrájukról, országukról mesélni. Ez az összetartás a játékok összekapcsoló erejének levetülése.

Kérdőív Magyar Gamerekkel: Előfordult, hogy egy játékot magyar tartalma miatt vásároltál meg?



Kérdőív Magyar Gamerekkel: Örölsz, ha a videojátékokban saját kultúráddal találkozol? (1=nem érdekel, 6=igen örülsz)



Nemzetközi kérdőív Civilization játékosokkal :
"A videojátékok motiváltak abban hogy:"

