

# Online játékos közösségek az Információs társadalomban

Herczegh Judit Ph.D. – Halász Dániel

Debreceni Egyetem Nevelés és Művelődéstudományi Intézet

Az ikt eszközök az egyéni szocializáció részét képezik. A család az elsődleges, az iskola pedig a másodlagos szocializációs szintér, így az információs társadalmat tekintjük a harmadik szocializációs közeget, amelynek nagy előnye - különösen a mostani fiatalok számára - hogy míg az iskola csak tanuló éveink alatt közvetít mintákat és értékeket, addig az információs társadalom a családhoz hasonlóan egy élethosszig tartó formálódást biztosít (Herczegh 2014).

Danah M. Boyd, Nicole B. Ellison 2007-es Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship c. munkájukban három kritériummal határozzák meg a közösségi hálózatokat: lehetővé teszi az egyéneknek hogy (1) nyilvános vagy félig nyilvános szakosított oldalt hozzanak létre egy behatárolt rendszerben, (2) összekösse azokkal a felhasználókkal, akikkel kapcsolatban vannak (3) megnézhessek és áttekinthessék kapcsolataikat és mások kapcsolatait a rendszerben (Boyd-Ellison 2007).

A közösségi hálózatok a kommunikáció és információ áramlás valamint a közösségek építésének terei, amelyek nem csupán szocializációs szempontból látnak el tanulási funkciókat.

Az online játékokban szerveződő közösségek a játék platformján keresztül konkrét ismereteket és társas viselkedési szabályokat sajátítanak el direkt módon, ugyanakkor a játékos közösségek valamint maguk a játékok is multikulturális olvasztótégely hatásuknak köszönhetően sajátos információáramlást, nyelvezetet és közösségi kommunikációt alakítanak ki.

Az információs társadalom korszakában olyan új eszközök jelentek meg amelyek megváltoztatják magának a szocializációs folyamatoknak a terét, kiterjesztik azt egy a valós világgal párhuzamosan megjelenő virtuális világba. Új szerepek, újfajta kommunikáció, új kulturális mintázatok, új közösségi tanulási formák jelennek meg és várnak elsajátításra a hálózati társadalomban, amelyben az információ kezelése, terjesztése, birtoklása az első számú szervezőelv. Az egyén társadalmi élete, társas kapcsolatai megkettőződnek és leképeződnek az internet és számítógép világában. Kijelenthetjük, hogy a mostani generáció már részben virtuális térben identifikálódik

amelyek továbbra is nagy népszerűségnek örvendenek a közösségekben, de ezek a típusok is összemosódnak a digitális világgal. Mára, már kijelenthetjük: minden predigitális játéknak, közösségi elfoglaltságnak létezik videojáték formája.



Léteznek egyjátékos (single-player), többjátékos (multiplayer) és masszív többjátékos (massively multiplayer games vagy MMO.) játékok. Játshatunk a személyi számítógépen, konzolokon, különböző kézi eszközön és a mobiltelefonon, sőt különböző „okos” készülékeken, így karórán, kocsin és még hűtőn is. Választhatunk öt másodperces minijátékok, tíz perces alkalmi játékok, nyolc órás akciójátékok vagy végtelenségig szimulált szerepjátékok közül, amelyek napi huszonnégy órán át, az év minden napján futnak. Választhatunk olyan játékokat, amelyek erős narratívával és érdekes történettel rendelkeznek, de olyat is, amely semmi ilyesfélével nem rendelkezik, nem akar elmesélni a játékos számára semmit. Játshatunk pontrendszerrel rendelkező, teljesítményt mérő videojátékokat, de ez sem kötelező elemük. Hiába digitális a játék, nem csak szellemileg teheti próbára a játékost, de fizikailag is, sőt a kettőt tetszőlegesen keverheti is. Ezen sokszínűség ellenére, egyből felismerhető a videojáték és a felhasználó mindig tudja, hogy játszik, mert mással összetéveszthetetlen, csakúgy, mint a predigitális játékok (McGoingal 2011). Mindegy milyen típusú digitális játékról beszélünk, az életre hívja, maga köré szervezi a saját játékos közösséget, amely mind a valós, mind a virtuális térben megjelenhet.

A videojátékokhoz és online játékokhoz kapcsolódóan a gamifikáció azt a trendet hivatott jelölni, aminek célja, hogy a játékokat és játékos mechanizmusokat, értékteremtés céljából, a társadalmi folyamatokat meghatározó intézményrendszerekbe bevezessék és működtessék (Fromann 2017).

A videojátékok végtelenül összetett és fejlett visszajelzési rendszere kimeríthetetlenül sok lehetőséget hordoz, a rejtett és közvetlen kultúra közvetítő hatások közvetítéséhez. Ebben a műfajban vegyül minden egyéb művészet, a zenétől a színészetten át a szépirodalomig, vagy felhasználva azokat egy immerszív játékművészetért vagy fő témaként jeleníti meg azokat.

Az online játékos közösségeket egy játékhoz kapcsolódóan az értékesítői platformokon és a facebook csoportokon keresztül jól tudjuk mérni. Egy digitális termék online értékesítését nehéz lekövetni, hivatalos adat nincs arról, hogy jelenleg pontosan hány ember birtokolja a játékot. A Civilization játéksorozat az egyik legnagyobb online közösséget építette maga köré. A Steam online

videojáték áruház eladásai alapján 2–5 millió felhasználóra becsülhetjük ezt a számot és ez lehet egy jó kiindulópont. A játék megjelenéséhez képest fél év alatt sikerült 2 millió példányt eladniuk, ezzel elnyerve a leggyorsabban fogyó Civilization játék címet. 2016 óta különböző konzolos megjelenésével szintén növelte a játékosbázisát. Ha a tág közösséget nézzük, – tehát azokat akik a sorozat bármely részét megvásárolták – akkor körülbelül 40 millió felhasználóról beszélhetünk.



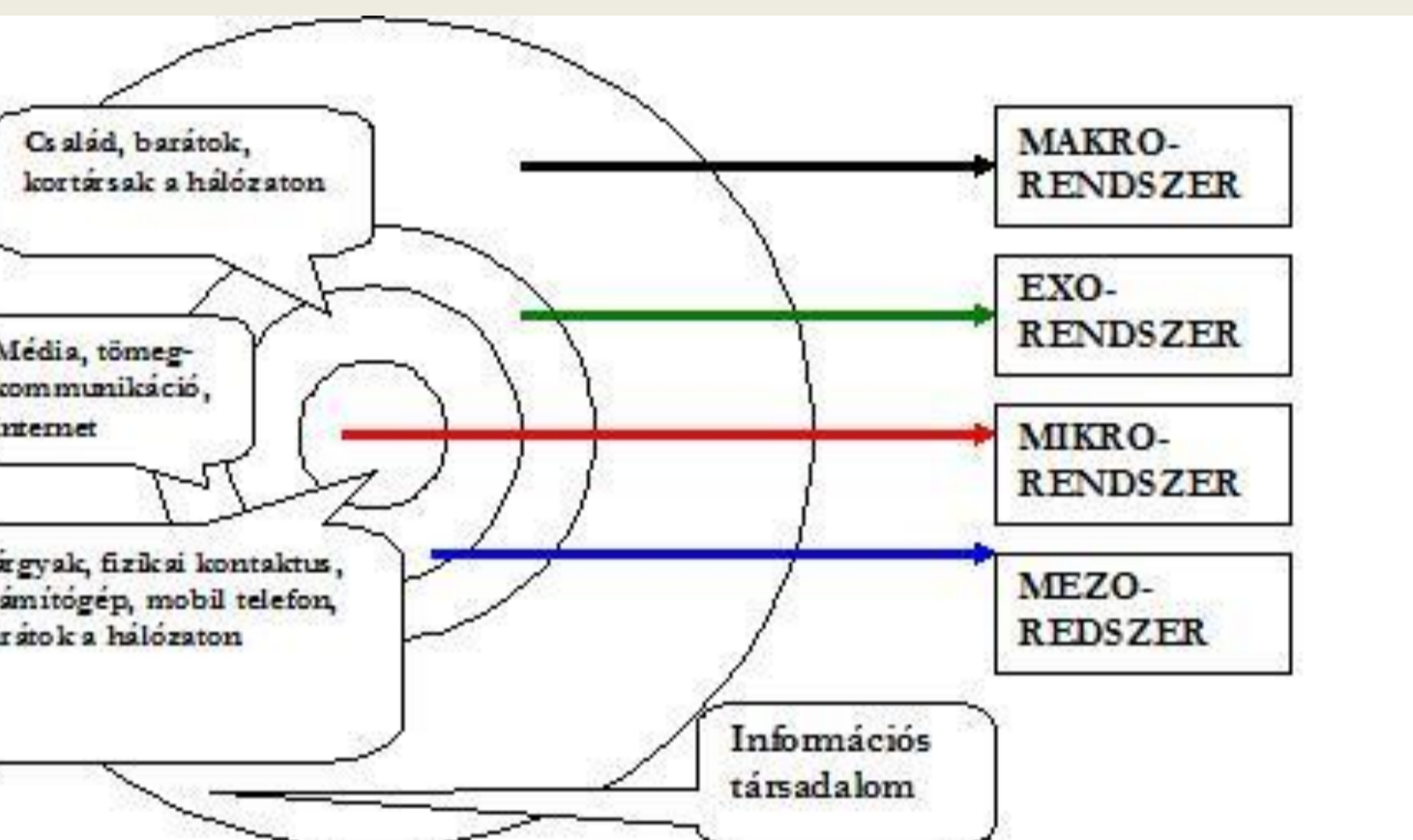
A 3. legnagyobb közösség (és az első igazi önszerveződő) az a Reddit Sid Meier's Civilization azaz a r/civ. A Reddit, a maga 330 millió átlag havi felhasználójával az internet legnagyobb fórumos közössége. 2019-ben az éves látogatói száma meghaladta a 1,5 milliárdot. Nem meglepő, hogy itt találjuk a legnagyobb önszerveződő közösségeket. 341 ezer taggal rendelkezik ez az oldal, csatlakozási feltétel nincs, de erősen ellenőri a csoport a benne megjelenő tartalmakat.

A 4. legnagyobb csoport a Facebook-on fellelhető Civilization Community. Ez az önszervező közösség 16711 taggal rendelkezik.

Az online játékos közösségek nagy előnye, hogy a fizikai korlátokat áthágva első sorban a virtuális térben identifikálódnak, így számosabbak és sokszínűbbek valós társaiknál.

## Források:

- BOYD, Dannah M. – ELLISON, Nicole B. (2007): Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 13, Issue 1, 1 October 2007, 210–230 p.
- BRONFRENBRENNER, Urie (1979): The Ecology of Human Development: Experiments by nature and design. Harvard University Press, Cambridge MA.
- HERCZEGH Judit (2014): Digitális törésvonalak és szocializáció az információs társadalomban. *Kultúra és Közösség*, IV. folyam, V. évfolyam, 1. szám. 31-37.p.
- FROMANN RICHÁRD (2017) Játékoslét A gamifikáció világa. Budapest, Akadémiai Kiadó.
- MCGOINGAL, JANE (2011) Reality is Broken . London: Jonathan Cape.



Szocializációs modellünkben a környezeti tényezők koncentrikusan táguló szinteken ábrázolhatóak. A legszűkebb kategóriaként megjelenő mikrorendszer a közvetlen fizikai és szociális környezetet jelenti, ahol a személyiség pszichológiai sajátosságai, valamint a kompetenciák közvetlen érintkezések során fejlődnek. A mikrorendszert körülölelő mezorendszer jelenti azokat az aktív színtereket, amellyel az egyén, különösen gyermek és fiatalkorban, állandó kontaktusban van, mint például az iskola és oktatási rendszer, valamint a média és onlinejátékok, közösségek megjelenése az őt körülvevő környezetben. E köré kapcsolódik az exorendszer, amelyben az egyén a fizikai kontaktus szintjén nem jelenik meg, de látens módon hatással van szociális fejlődésére, mint például a szülői társadalmi háttér, az adott életmód, életstílus, kommunikációs sémák. És végül, de nem utolsó sorban egy tág, társadalmi erőteret vesz körül az egyént, amelyet makrorendszerként jelölünk és amely közvetíti azokat az általános értékeket és normákat, amelyek az adott társadalmi időszakban elsajátításra várnak (Bronfenbrenner 1979).

Az információs társadalmi modell mikro rendszerének szerves elemét képezik a hálózaton működő játékos közösségek. Ezek az online közösségek, mind tartalmukat, mind funkcióikat tekintve leképezik a valós társadalmi interakciók sokféleségét, a közelitől a távoli ismeretségek fenntartásán keresztül, az információ szerzéssel és véleménynyilvánítással, tanulással és csoport identitással bezárólag. Sokrétűek, ahogyan a társas interakciók is azok.

Az elmúlt évtizedekben egyre nagyobb arányban jelentek meg újabbnál újabb videojátékok, ezzel új péatformra terelve az úgynevezett „predigital” játékokat. Predigitalis játékok közül a testmozgásos játékok (sport, tánc) valamint a táblás társasjátékok,