

TAMÁS DÉNES

AZ ONLINE STRATÉGIAI JÁTÉKOK MINT VIRTUÁLIS KÖZÖSSÉGEK

Benyomás

■ Egy kis kitérővel kezdek. Pontosabban egy benyomás kibontásával, ami a számítógépes játékok, internetes és mobil alkalmazások, a közösségi média különböző lehetőségeinek pásztázása közben fogalmazódott meg bennem. Mindegyikben közös, hogy esetükben olyan folyamatosan változó, megújuló felhasználó felületekről (interface), egyéni vagy közösségi platformokról van szó, amelyek mélyen átalakítják információszerző és információfeldolgozó formáinkat, kommunikációs szokásainkat, egyszóval egyéni és társadalmi életünket. Egy nem digitális bennszülött számára folyamatos csodálkozás vagy akár értetlenkedés tárgyát képezheti ez a folyamatosan változó, alakuló világ, ami után mindig kapaszkodni kell, amihez ha nehézkesen is, de meg kell próbálni alkalmazkodni, s ami ugyanakkor folyamatos kihívást jelent a megértő, értelmező igyekezet számára is. Ez a személy, az X vagy Y generáció tagjaként, könnyen megdöbbenhet azon, hogy gyerekei számára izgalmasabb egy számítógépes játék, mint az a könyv, ami neki valamikor egy varázslatos világ kapuját jelentette, ahogy azt sem érti, hogyan nyújthat közösségi élményt egy rövid Twitter üzenet, vagy bosszankodva figyelheti egy számára banális, esetleg groteszk tartalmú videó útját, ahogyan internetes mémmé változik. De azt is érezheti, hogy az innen érkező kihívásoknak nem tud igazán megfelelni, interpretációs eszközeit fogyatékosnak vélheti, megértési próbálkozását pedig teljesen megkésettnek egy olyan valósághoz képest, amely versenykocsiként száguld el mellette.



Alapvető sajátossága ezeknek a játékoknak, hogy habár többnyire anonim és virtuális képződmények, de képesek reális emberi kapcsolatokat eredményezni, sőt kihatással vannak az offline környezetre is.

Mit tehet a társadalomtudomány ezekkel a jelenségekkel kapcsolatban? Valamikor az ide kapcsolódó tudományágak gyakorlatának szerves részét képezte a hit, hogy ezek a diszciplínák tulajdonképpen a társadalomban érvényes és előremutató tudás letéteményesei. Sokáig a modernizáció egyetlen eszközét is a tudomány jelentette, nem hiába gondoltak úgy magukra a szociológia képviselői, mint a társadalom mérnökeire. Ehhez képest a jelen társadalomtudósának könnyen eszébe juthat Hegel Minerva baglyával kapcsolatos kijelentése, amikor éppen tudományterületet vált, és a társadalmi struktúrák vizsgálatáról áttér mondjuk a Facebook kommunikációs forradalmának feltérképezésére. Hegel mondta: „Minerva baglya csak a szürkület beálltával kezdi meg a röptét.” Ezzel a képszerű gondolattal Hegel a filozófiai megértés természetét akarta jellemezni, ami meglátása szerint csak egy társadalmi-történeti folyamat lezárulásakor vállalkozhat a folyamat eredményes megértésére. Ezt a kijelentést azonban a társadalomtudomány is könnyedén magára vonatkoztathatja, főleg akkor, amikor belefog a fentebb felsorolt jelenségek kutatásába. Hiszen úgy tűnik, csak kullog a valóság után, nem beszélve arról, hogy képtelen a predikcióra, képtelen előre jelezni, ami történni fog. Értetlenül áll a változás előtt, amelyet mégis emberek ötletei váltanak ki, egy bizonyos jövőbe mutató tudás szervez, amit azonban már nem a társadalomtudomány, hanem marketingesek, reklámszakemberek, médiaguruk, programozók birtokolnak. Hiszen ők hozzák létre azokat az eszközöket, szimbolikus formákat, közösségi szerveződések, platformokat, amelyeket a társadalomtudósok majd évekig kutatnak. Ők állnak azon a ponton, ahol a társadalomban az előremutató tudás képződik. A társadalomtudomány pedig csak az ő tacit (hallgatólagos) tudásukat próbálja nehézkesen felszínre hozni. Ezért gondolom azt, hogy a jelenben folyó Nagy Tudományos Játzmában a társadalomtudós avatárja Minerva baglya kellene hogy legyen.

Online stratégiai játékok

■ Az online stratégiai játékok szintén komoly kihívás elé állítják a tudományos megértést. Ezek a játéktípusok a számítógépes játékoknak csak egy kis szeletét képezik, amiért mégis rájuk fókuszálok ebben az írásomban, az annak a sajátosságuknak köszönhető, hogy mint játékok ezek azok a képződmények, amelyek leginkább magukon viselik a virtualizálódás következményeit. Nem tudom másnak tekinteni ezeket a játékokat, mint egy játék margóján létrejövő *társadalmi képződményeknek*, amelyek feltérképezését, leírását nagymértékben megnehezíti, hogy ezt a képződményt szerveződésének minden szintjén a virtualitás határozza meg. Hogy milyen módon, arról csak azután lehet beszélni, miután feltártuk az ide kapcsolódó játékok jellegzetességeit.

Hogyha kitesszük magunkat egy kategorizációs mutatóvá, a következő sor végén lehet ráakadni az általam vizsgált játéktípusra: számítógépes játékok → multiplayer játékok → stratégiai játékok → online (böngészőalapú) játékok → klánszerveződést felmutató játékok. Olyan játékokra lehet gondolni, mint a *Travian*, a *Tribal Wars*, a *Forge of Empire*, a *Grepolis*, és a sor még folytatható. Ezek a játékok, többnyire minimális grafikával rendelkezve, képesek játékosok tízezreit maguk köré vonzani, többnyire fiatalokat, de az idősebb korosztályok képviselőit is. Ezt a vonzerőt a játék alábbi tulajdonságainak az együttesében kell keresni. Ugyanis ezek a játékok:

– Valós idejűek (real time strategy): ami azt jelenti, hogy a játékmenet folyamatos, az összes játékos bármikor parancsot adhat ki, aminek a végrehajtása azonnal el is kezdődik, és a játék szabályai által meghatározott időegységig tart.

– A játék időtartama több hónapra, akár fél évre is kiterjedhet, ami komplexebb kapcsolódási formákat is lehetővé tesz a játékosok között, sőt gyakori, hogy egy játékos több szerveren is játszik, kapcsolatait átmentve egyik játékmenetből a másikba.

– A játékosok bizonyos fejlődőképes egységeket irányítanak (fal, vár stb.), a fő feladatok közé tartozik a játéktérképen lévő erőforrások begyűjtése, az épületek fejlesztése, az épületekben gyártható egységek képzése stb.

– A játékosok klánokba szerveződnek, amelyek a játékosok szerveződési-szervezeti formái, ezek keretében a játékosok együttműködnek a játék megnyerése céljából. Mint szervezeti egységeknek a klánoknak van:

- vezetésük,
- szimbolikus reprezentációjuk (név, logó, szlogen, szabályrendszer),
- belső és külső kommunikációjuk (fórum, levelezés a tagok között, skype-használat).

– A játékosok egymás ellen, míg a klánok egymás között, egymással szövetkezve harcolnak.

– A játék egyik klán vagy klánszövetség győzelmével végződik.

Ezen sajátosságok mellett még létezik néhány alapvető jellegzetesség, amelyek bizonyos szinten megmagyarázhatják, hogy miért nehéz leírni, vizsgálni ezeket a játékokat.

Ugyanis noha játékokról van szó, maga a *játszás folyamata óriási erőforrásokat igényel*. Egyrészt a játék nagyon sok időt kér magának. Ez a játék elején még nem érzékelhető, hiszen akkor még keveset kell kommunikálni, csak néhány parancsot kell megadni, ezért a játékot általában valamilyen fő tevékenység (akár tanulás, irodai munka stb.) háttértevékenységeként szokták játszani. Azonban a hatékonyság megköveteli a parancsok minél előbbi kiadását, ahogyan a többi játékosal való kooperáció is egyre több időt kér magának. Ennek következménye, hogy egyre többször kell ránézni a játékra, egyre több parancsot kell kiadni, ami azt eredményezi, hogy a háttértevékenységből főtevékenység lesz, a játék pedig rátelepszik a játékos minden tevékenységi formájára, és azokat feldarabolja, szét-tördeli. Lassan ez oda vezet, hogy a játékos minden tevékenységét a játékhoz fogja mérni, a játékmenet és a játékidő fogja meghatározni a többi cselekedeteinek a formáját, aminek az eredménye komoly játékaddikció is lehet, annak minden következményével. Az eredményes játékhoz ugyanakkor nagyon sokat kell kommunikálni: kapcsolatokat felvenni és ápolni, leveleket, fórumbejegyzéseket olvasni, azokra reagálni, skype-konferenciákon részt venni, jelentéseket küldeni a vezetőségnek. És pénzt is igényelnek a játékok, amivel nem annyira konkrét előnyököt lehet vásárolni, hanem elsősorban időt lehet spórolni a játékban, ennek köszönhetően pedig gyorsabban fejlődni.

Alapvető sajátossága ezeknek a játékoknak, hogy habár többnyire *anonim és virtuális képződmények*, de képesek reális emberi kapcsolatokat eredményezni, sőt kihatással vannak az offline környezetre is. Meglehetősen *komplex közösségi szerveződések*, hiszen versengés, kooperáció, összetett kommunikáció, sőt dinamikus csoportélet is jellemzi őket. Mindezekből az következik, hogy ezeknek a sajátosságoknak a leírásához és egybelátásához interdiszciplináris, többszintű diskurzus szükséges, amiben egyszerre kell hogy részt vegyen a szociológia, a szociálpszichológia, a játékelmélet, a szemiotika, az értékelmélet, illetve a ludológia is. Ebben a tanulmányban lehetetlen ezt a szintézist létrehozni, ehelyett a játék bizonyos aspektusaival kapcsolatos nyitott kérdéseket próbálok megfogalmazni. Meg kell próbálni a játékot működés közben felmutatni.

Bűvös kocka

■ Segíthet a játék leírásában, ha a játékot egy többdimenziós bűvös kockának tekintjük. Ugyanis számos, önmagában is vizsgálható aspektust lehet azonosítani ezeknek a játékoknak az esetében, amelyekről azonban nehéz eldönteni, hogy egy komplex leírás esetén hogyan is függenek össze, melyik vonás, melyik sajátosság bizonyul alapvetőbbnek a másikkal, milyen módon határozza meg egyik a másikat, egyáltalán a leíró fogalmaink mennyiben bizonyulnak találónak, vagy csak lesiklanak egy olyan valóságról, amely elbizonytalanítja bevált eszközeinket. A kocka forgatása, vizsgálata azonban feltárhat valamit abból az erőből, azokból a lehetőségekből, amelyek végül is ezekbe a játékokba vannak belezárva, megmagyarázhatja a játékok vonzerejét, illetve felvillanthat valamit abból a teremtő jellegből, ami a játékoknak, illetve a hozzájuk hasonló képződményeknek a sajátja.

A számos aspektus közül az alábbiakat emelném ki:

1. játékjelleg;
2. csoportjelleg;
3. csoportnormák;
4. szimbolikus reprezentáció;
5. szervezeti kultúra, vezetési stílus;
6. online és offline interferenciák;

A következőkben röviden kitérek mindegyikre, utalva a közöttük megvonható, általam belátott összefüggésekre is.

Játékjelleg

■ Hogyan játékok az online stratégiai játékok? – tehető fel a kérdés. Miben különböznek a hagyományos játékoktól? Milyen elméletek segíthetnek hozzá bennünket, hogy jobban megértsük ezeknek a játékoknak a játékjellegét?

A játék és a játszás egyik legmélyebb értelmezése Johan Huizinga nevéhez kapcsolható, aki kultúrfilozófiai aspektusból vizsgálja a játék lényegét *Homo ludens* című munkájában. Központi állítása szerint: „...az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik, és bontakozik ki”,¹ amivel meglepő és nehezen értelmezhető viszonyt állít fel a kultúra és a játék között. Ugyanis Huizinga nem a kultúrát hasonlítja a játékhoz, hanem a játékból eredezteti a kultúra legfontosabb aspektusait. A játék itt elsősorban a mítoszt és a kultuszt jelenti, amelyeken keresztül a játéknak egyfajta misztikus, szabadsághordozó ereje érvényesül, ezáltal teremtve rendet, jólétet a játzó csoport (a közösség) számára. A játéknak ez a mély értelme vezeti el Huizingát ahhoz a különös felismeréshez, hogy a modern sport, hiába hálózza be egyre jobban az életünket, tulajdonképpen nem tekinthető játéknak, hiszen elveszett belőle a kultusszal kapcsolatos benső összefüggés, emiatt pedig a voltaképpen kultúrfolyamat mellett fut, rajta kívül zajlik.²

Ha a modern sport nem tekinthető játéknak, vajon mit mondhatunk az online stratégiai játékok sokak által lenézett, felesleges időpocsékolásnak tartott képződményeiről? Hol kezdődik a kultúra, és meddig tart? Vajon – visszatérve a modern sportra – nem lehet mégis közösségi tevékenységként értelmezni egy futballcsapat ultráinak a csapat mellett való kiállását? Vagy mit mondjunk egy haveri kör hétről hétre ismétlődő esti focimeccséről és az azt követő poharazgatásról? Lehet, hogy Huizinga arra a folyamatra reagált tudatlanul, amit kortársai közül sokan a kultúra civilizációba való átmenetként regisztráltak.³ Ennek a folyamatnak az értelmében valóban beszélhetünk egyfajta játék-, játékos-

ságvesztésről a modern, egyre jobban szabályozott társadalmi élet esetében. Véleményem szerint azonban ott, ahol egy csoportos tevékenység esetében értékekről, normákról lehet beszélni, ott kultúrateremtés is történik. Hogy ez megtörténik-e az online stratégiai játékok esetében, azt a játék többi aspektusának a megvizsgálása tudja csak felfedni.

Az online stratégiai játékok a legtöbb ponton hasonlítanak a hagyományos játékokhoz. „A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le; célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri”⁴ – olvashatjuk ezt a nagyon alapos játékdefiníciót Huizinga idevágó művében. Az ebben a definícióban megadott sajátosságok valóban alkalmasak az online stratégiai játékok leírására is, azonban néhány jellegzetesség módosításra szorul. Ugyanis nem egyértelmű, hogyan lehet megadni az online stratégiai játékok tér- és időbeli komponenseit, ahogyan a játéknak a közönséges élettől való éles megkülönböztetése is megkérdőjeleződik. Mindhárom vonatkozás esetében a virtualizálódás hatásával kell számolni, amit talán legpontosabban Markus Montola egyik fogalmával lehet értelmezni, aki a játékok egy kiemelkedő típusának a „szétterjedő játék” (pervasive game) megnevezést adja.⁵ Ebbe a játéktípusba jól beleilleszkednek az online stratégiai játékok is, hiszen azokat egyszerre jellemzi az időbeli kiterjedés (nincs pontosan megadva, meddig tart a játék, illetve az sem meghatározott, hogy mikor lehet játszani) és a térbeli kibővítés is (a játékba újabb és újabb szinterek kerülhetnek bele, elsősorban a kommunikációs formák variabilitása miatt). Ahogyan a játék belső világa és a külső világ közötti éles megkülönböztetés is érvényét veszíti, ezért sokkal inkább a valós és a játékvilág összemosódásával lehet számolni. Egy meghatározatlan és tágítható interfész (határfelület) meglétét lehet konstatálni ezeknek a játékoknak az esetében, amely mégis sajátos szemiotikai tartományként értelmezhető. A játékot játszani nem jelent mást, mint hogy átlépünk a mindennapi életből a játék szemiotikai tartományába, és elsajátítjuk annak egyezményeit, jelentéseit.

A ludológia új keletű tudományága szintén érdekes adalékokkal szolgálhat az online stratégiai játékok pontosabb megértéséhez. A ludológia elsősorban a videojátékok tanulmányozása során nőtte ki magát önálló megközelítésmóddá, és azzal az elképzeléssel szemben határozza meg magát, amely a videojátékokat a dráma és a narratíva kiterjesztéseként kezeli.⁶ A ludológia szerint ezek a játékok, és én ide sorolom az online stratégiai játékokat is, az elbeszélésekkel szemben nem a reprezentációra, hanem a szimulációra támaszkodnak. Szimulálni pedig annyit tesz, mondja Gonzalo Franca, „...mint modellezni egy (forrás)rendszer egy másik rendszeren keresztül, amely [...] átveszi az eredeti rendszer viselkedési mintáját”.⁷ Franca a videojátékot tekinti az első összetett, szimulációs tömegmédiumnak.

Az online stratégiai játékoknak van narratív szerkezetük. Ez attól a pillanattól veszi kezdetét, amelyiktől a játékos belép a játékba, a fejlesztés első lépésével folytatódik, az ismerkedésekkel, a klánválasztással, majd a közösen megvívott nagy küzdelmekben teljesedik ki, hogy végül bukással vagy győzelemmel végződjék. E narratív szál mellett azonban lényeges, hogy részt véve a játékban, a játék folyamatát nem kívülről figyeljük meg, hanem saját döntéseinkkel mi is részt veszünk létrejöttében. Ezért lehet mondani, hogy az online stratégiai játékokban nem egy narratíva külsődleges szemlélői vagyunk, hanem részeseivé és alakítóivá válunk a játék logikája által meghatározott közösségi életnek.

Csoportjelleg, csoportnormák, szimbolikus reprezentáció, szervezeti kultúra / vezetési stílus

■ A következőkben az alcímben szereplő négy vonatkozást egy összefüggés részeként mutatom be. Mind a négy vonatkozás a játék keretében megvalósuló közösségi élet különböző aspektusait fedi le. Ha pedig közösségi életről beszélünk, akkor a játékok esetében vizsgálódási területünkkel elsősorban a klánok válnak. Ezzel megint egy sikamlós területre tévedtünk, hiszen azt kell eldönteni, hogy minek tekintjük a klánt: csoportnak, közösségnek, vagy csak egy meghatározott cél (a játék) érdekében összekapcsolódott játékosok konglomerátumának? Tudományosan fogalmazva, a klán *entatívitása* lesz kérdéses számunkra, az, hogy mennyire csoportszerű a klán. A következő kérdések megválaszolása segíthet ennek eldöntésében:

1. Van-e alapvető természete, története?
2. Határai mennyire szilárdak?
3. A tagok milyen szinten kommunikálnak egymással?
4. Mennyire fontos számukra a csoport?

Világos, a hagyományos csoportvizsgálatokat az könnyíti meg, hogy a csoportképződést az általánosabb társadalmi sajátosságok (normarendszerek, közösségi szükségletek, szociálpszichológiai törvényszerűségek stb.) felől lehet megközelíteni. Azonban kérdéses, hogy egy virtuális, a játék logikája által meghatározott térben mennyire érvényesülnek ezek a sajátosságok. Ezért nehéz eldönteni például, hogy mikor, milyen körülmények között tekinthetünk szilárdnak egy klánt. Milyen feltételeknek kell teljesülniük ahhoz, hogy a klán történetéről beszélhessünk? Mennyire kell figyelembe venni a játék menetét a csoportképződés tanulmányozásakor? Ahogy azt is nehéz eldönteni, hogy az anonimitás, amely könnyen fordul át ismertségbe, mennyire van kihatással egy klán entatívitására. Az anonimitás egyik következménye, hogy a személyesség helyett a közös érdeklődés válik elsődleges kapcsolódási tényezővé. A közös érdeklődést természetesen ebben a játékban elsődlegesen a játék célja határozza meg, azonban mivel közösségi tevékenységről van szó, figyelembe kell venni a csoport normaképző gyakorlatát is. Mindenesetre Ujhelyi Adrienn kutatása⁸ azt mutatja, hogy más online csoportokhoz képest az online számítógépes játékok tagjai töltenek a legtöbb időt a közösségükkel, ezt anonim csoportnak tartják, a csatlakozásuk céljának pedig a szórakozást és a menekülést tartják.

Minden közösség kitermeli a saját normarendszerét, hiszen másként nem tud közösségként működni. Így van ez a klánok esetében is, amelyek formálisan is hangsúlyt fektetnek a saját normák, elvárások megfogalmazására. Ezeket az elvárásokat tételesen a klánok adatlapján vagy fórumbejegyzésein található működési szabályzatok tartalmazzák, amelyeket minden klán önállóan állít össze. A szabályzat nemcsak a klán eredményességét javító elvárásokat foglalja magába, hanem sok esetben megfogalmazza a klánnak a játék menetével kapcsolatos magatartását is, illetve egyfajta kommunikációs-viselkedésbeli etikettet is szolgáltat.

A szabályzatnál azonban sokkal izgalmasabb maga a normaképző gyakorlat, amely az egész játékot áthatja. Ugyanis ha alaposan megfigyeljük, a játék tulajdonképpen két norma közötti konfliktust modellez. Az eredményesség (hatékonyság) normája természetesen módon következik a játék céljából. Mindenki, aki belép a játékba, nyerni szeretne. Azonban nagyon hamar nyilvánvalóvá válik, hogy ez nem fog egyedül menni, ezért szövetségre kell lépni másokkal, ami nemcsak együttműködést jelent, hanem áldozathozatalt is követel a közös célok elérése érdekében. Sok esetben a játékosnak a saját fejlődését kell visszafognia, hogy segíthesse a klánt. Van, aki felismeri ennek a lépésnek a fontosságát, van, akit a klán próbál erre kényszeríteni. Mindenesetre az látszik, hogy játszás közben az eredményesség normája gyak-

ran a csoportthűség normájával kerül konfliktusba. Ez jelentheti a klán melletti kitarást egy veszteséges helyzetben, de a kémek kérdése is idekapcsolódik, amely a játékban általában nem stratégiai, hanem etikai kérdésként kezelődik. A konfliktusnak egy változata emlékeztet a „közlegetők tragédiája” nevezetű társadalmi csapdára, amely a közérdek és a személyes érdek összeütközését modellezi. Ugyanis a klánban rövid távon megéri szabályszegőnek lenni (gyorsabban fejlődünk), ami azonban hosszú távon a klán gyengülését eredményezi, ez pedig visszahat a szabályszegő játékon belüli teljesítményére is.

Nehéz válaszolni arra a kérdésre, hogy mik a normák forrásai egy többnyire anonim közegben. Mennyiben egy racionális döntés eredménye a normakövetés (felismert szükségszerűség), és mennyiben egy tradicionális beállítottság eredménye? Mi készteti a tagokat arra, hogy háttérbe helyezték saját érdekeiket? Az azonban nyilvánvaló, hogy *a játékra rátelepednek a közösségi normák*, aminek az eredménye, hogy számos olyan megnyilvánulással találkozhatunk a játék keretében, amelyek nem magyarázhatóak a játék logikája alapján, hanem valamilyen érték követő magatartást feltételeznek.

Egy csoport, ahhoz, hogy csoportként nyilvánulhasson meg, identitását szimbolikus eszközök révén is ki szokta fejezni. Ez a kényszer egy virtuális térben hatványozottan jelentkezik, mivel egy behatárolt kapcsolattartási felületről van szó, ezért benne felértékelődnek a szimbolikus aktusok. Az online stratégiai játékok esetében a virtuális tér sajátosságainak megfelelően csak *korlátozott reprezentációról* tudunk beszélni, aminek felületei a klántagok és klánok adatlapjai. Az adatlapokon található nevek, logók (piktogramok), szlogenek, különböző versikék és idézetek szimbolikus tartalommal rendelkeznek. Az itt körvonalazódó jelentésvilág többnyire a populáris kultúra jel- és szimbólumvilágát idézi, azonban néha meglepő tartalmakra is akadhatunk. E tartalmak alapján azonban nehéz eldönteni, hogy mennyire beszélhetünk szubkultúráról az online stratégiai játékok esetében. A számítógépes világ a „gémer” megnevezést használja egy adott számítógépes játék rajongójának a megnevezésére. Közösségük elnevezése: „gémerek”, akik a valós életben nagyon különbözhetnek egymástól, ezért kérdéses, hogy a játékban meglelhetik-e azokat a szimbolikus tartalmakat, amelyekhez kapcsolódva egy adott szubkultúra képviselőiként nyilvánulhatnak meg. Ahogy az is vizsgálható kérdés, hogy egy klán szimbolikus reprezentációja erősíti-e a csoportazonosságot. Milyen arányban képződik le a tagok adatlapjain? Van-e szignifikáns különbség e tekintetben az erős és a gyenge klánok között?

Szintén érdekes vetülete az online stratégiai játékok felületén zajló közösségi életnek a klánokra jellemző szervezeti kultúra és vezetési stílus. Ezt vizsgálva meglepő észrevételekkel gazdagodhatunk. Már az internet kezdetekor megjelentek azok a hangok, amelyek az internetet a szabadság birodalmaként értelmezték, amelyre a felülről irányítottság és a formális vezetés helyett a részvételiség, a kötöttségek helyett a fluktuálás jellemző, és amelyek a személyiséggel való játék korlátlan terepeként funkcionál. „Az internet a valódi, modern funkcionális anarchia ritka példája” – összegezte egy kijelentésben ezeket a sajátosságokat Bruce Sterling.⁹ Ennek fényében meglepő, hogy az online stratégiai játékok esetében a gyakorlat azt mutatja, hogy a sikeres klánok erős, központosított vezetőséggel rendelkeznek. Habár néha a demokratikus részvétel modellje is helyet kap a játék menetében (megszavaztatják a tagokat), azért többnyire egy szűk elit dönt a fontos kérdésekről, ők kötnek szövetségeket, határozzák meg a klán játéktílusát. A vezetők ritkán adnak helyt az egyéni kezdeményezéseknek. A sikeres klánok ugyanakkor többnyire a valós életben létrejött mag köré szerveződnek, azt mentik át a klán életébe. Ez azt is eredményezi, hogy gyakran zárt struktúráként működnek, és a stabilitást részesítik előnyben a rugalmassággal szemben.

Azért emeltem ki a sikeres klánok aktivitását, mivel a kevésbé sikeres klánok nem teljesen így működnek, hiszen rá vannak utalva a változásra, a nyitottságra, ugyanakkor gyakran szét is esnek. Egy induláskor tízezer játékost számláló játékményt (szerver) gyakran két-, háromezer aktív játékoskal zár. Ennek következtében nagy az átrendeződés, s csak az erős klánok tudják megőrizni integritásukat. Ezek azonban általában minden téren kiemelkedőt nyújtanak, nemcsak jó és aktív játékosokat foglalnak magukba, hanem erős a kommunikációjuk, sőt tartalmas, összefüggő szimbolikus reprezentációval is rendelkeznek.

Online/offline interferenciák

■ Már volt szó arról, hogy a játék hogyan telepszik rá a mindennapi életre, hogyan tördeli szét a mindennapi élet természetes kontinuumát, hogyan válik háttértevékenységből főtevékenységgé. Valószínűleg a játéknak ez a sajátossága, kiegészülve szimulákrumszerűségével, szétterjedő jellegével, magyarázza a játék hatalmas vonzerejét. Pontosabban az online és az offline világ közötti folyamatos határátlépés, a két világ érintkezése.

Ezekre a határátlépésekre számos példát találhatunk ezekben a játékokban. Például az offline erejét bizonyítja a játékoknak az a sajátossága, hogy a klánalakítás szempontjából sok esetben számít a közös nyelv, identitás, értékrendszer. Ahogyan arra is gyakran találhatunk példát, hogy az anonimitás ismertségbe, sőt barátságba fordul át, elsősorban a közös, hosszás játékidő és az intenzív kommunikáció következtében. Sőt az is előfordul, hogy egy klán a játék befejezése után a mindennapi életben szervez találkozókat azoknak a tagoknak a számára, akik elsősorban egy országhatáron belül élnek.

Kevés olyan helyzet van az életben, hogy egy személy, megőrizve világának védettségét, nemcsak hogy belebocsátkozhat egy játék érdekesítő világába, hanem egy közösség tagjaként is aktíválhat, számos ismeretlen személlyel kommunikálhat, kivívhatja elismerésüket, megbecsülésüket. Az aggódó szülőknek erre is kell gondolniuk, amikor megpróbálják megérteni, miért játszik naponta több órát gyerekük. Ezt az elfoglaltságot nem lehet leváltani formális aktivitásokkal, hanem legfeljebb olyan tevékenységekkel, amelyek egyszerre nyújtják a játék örömeit és a közösségi élmény gazdagságát.

A kocka el van vetve

■ Az előző részben egy bűvös kockához hasonlítottam az online stratégiai játékokat, amelynek oldalai a játék különböző aspektusait jelölhetik. Kézben tartva egy bűvös kockát, könnyen elfoghat a vágy, hogy „kirakjuk” a kockát, azaz megtaláljuk az egyetlen helyes mintázatot, sorrendet, amelybe a kocka részei elhelyezhetőek. Az online stratégiai játékok esetében ezt több minden akadályozza.

Először is maguknak az aspektusoknak a beazonosítása sem tud érvényesülni maradéktalanul. A játékokban a hagyományos társadalmi képződményeket leíró fogalmak csak viszonylagosan érvényesíthetőek. Egyáltalán az is problémát jelent, hogy milyen értelemben beszélhetünk játékról, illetve ez a játék narratív jellegű vagy szimulákrumszerű-e. A játék közösségi jellegének a leírása is számos eldönthetetlen kérdést vet fel. Nehéz meghatározni, milyen jellegű közösségek a klánok, hogy beszélhetünk-e szubkultúráról a gémekek esetében. Illetve izgalmas végigkövetni, hogyan telepsznek rá a közösségi normák a játékokra, számos esetben felülírva az eredményesség normáját. E sajátosságok miatt lehet kijelenteni, hogy a játék egy olyan hely, ahol a leíró fogalmaknak az értelme elmozdulásban van.

Ugyanakkor több ponton láthattuk, hogy az online és az offline szféra közötti átjárás mennyire kiszámíthatatlan a játék esetében. Úgy néz ki a helyzet, mintha két világ állna harcban egymással, és hol egyik tudná jobban érvényesíteni sajátosságait a másik rovására, hol pedig ez fordítva történik. Bár a harc valószínűleg nem is jó kifejezés, hiszen sokkal inkább egymást gazdagító, felülíró szférák meglétéről beszélhetünk. Mindenesetre a játékokból az tűnik ki – és ez lehet egy nem tudományos predikció is –, hogy a jövőben a virtuális és a reális közötti éles megkülönböztetés egyre inkább érvényét fogja veszíteni. A virtualitásra realitáskonstrukciók, míg a realitásra egyre bonyolultabb virtualitáskonstrukciók fognak épülni. Egyre komplexebb struktúrák létrejöttével kell számolnunk, elsősorban a virtualitás lehetőségeinek bővülése következtében. Ezeknek a struktúráknak a leírása és értelmezése pedig még sokáig kenyeret fog adni a társadalomtudósoknak.

Huizinga valamikor a játék kultúrateremtő jellegét emelte ki. Nem biztos, hogy sikerült megválaszolnunk azt a kérdést, hogy teremthetnek-e kultúrát az online stratégiai játékok. Lehet, még várunk kell egy ilyen játékra. Hogy mi lesz a neve, még nem tudhatjuk, hogy milyen újabb dimenziókkal fog rendelkezni, azt sem. A kocka mindenesetre el van vetve.

■ JEGYZETEK

1. Johan Huizinga: *Homo Ludens. Kísérlet a kultúra játékelemeinek meghatározására*. Athenaeum, Bp., 1944. 7.
2. Tamás Tibor: *Homo ludens-e a sportoló?* Replika 1998. 29. sz.
3. Lásd ehhez Oswald Spengler: *A Nyugat alkonya*. Noran Libro, Bp., 2011.
4. Huizinga: i.m. 37.
5. Markus Montola: *Exploring the edge of the magic circle: Defining pervasive games*, DAC, 2005. Online: <http://remotedevice.net/main/cmap/exploringtheedge.pdf> (2014-04-14)
6. Lásd: Gonzalo Frasca: *Szimuláció vs. narratíva – Bevezetés a ludológiába*. In: Fenyvesi Kristóf – Kiss Miklós (szerk.): *Narratívák 7. – Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Kijárat Kiadó, Bp., 2008. 125.
7. Frasca: i. m. 128.
8. Ujhelyi Adrienn: *Online csoportok kívülről és belülről. Az internetes közösségek szociálpszichológiai vizsgálata*. Oktatás – Informatika 2011. 3–4. sz.
9. Bruce Sterling: *Az Internet rövid története*. In: Ivacs Ágnes – Sugár János (szerk.): *Buldózer. Médiaelméleti antológia*. Média Research Alapítvány, Bp., 1997.

