

Budapesti Corvinus Egyetem
Gazdálkodástudományi Kar
E-Business Kutatóközpont

MESTERSÉGES VILÁGOK NYOMÁBAN

A VILÁGHÁLÓ ÉS A JÁTÉKIPAR
SZIMBIÓZISA

Készítette: Dobó Balázs
Gutléber Csaba
gazdasági informatika szak
e-business szakirány
2008

Szakszeminárium-vezető: Füleki Dániel

TARTALOMJEGYZÉK



TARTALOMJEGYZÉK.....	2
1. BEVEZETÉS	6
2. JÁTÉKOK, SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK	10
2.1. Mi a játék?	10
2.2. Mik azok a számítógépes játékok?	13
2.3. Miért is játszunk a számítógépen?	14
3. VIRTUÁLIS VILÁGOK KIALAKULÁSA, PIACA ÉS JELLEMZŐI	17
3.1. MMO, MMOG, MMORPG	17
3.2. Virtuális világok kialakulása	18
3.2.1. Szerepjátékok és a MUD	18
3.2.1.1. Asztali szerepjátékok	18
3.2.1.2. Az első RPG.....	19
3.2.1.3. MUD	19
3.2.2. Kezdeti MMORPG-k.....	20
3.2.3. MMORPG-k elterjedése	20
3.3. MMOG piac jelenlegi helyzete.....	21
3.4. A virtuális világok jellemzői.....	22
3.5. Az MMORPG-k jellemzői.....	23
4. VIRTUÁLIS TÁRSADALOM.....	24
4.1. Kik játszanak?.....	24
4.1.1. Nemek.....	25
4.1.2. Kor	27
4.2. Mennyit játszanak?	29

4.3. Miért játszanak?	30
4.3.1. Motiváció	31
4.3.2. Játékos típusok	35
4.3.3. Játék vagy munka?	38
4.4. Kapcsolatok, szociális normák	41
4.4.1. Kapcsolatok	41
4.4.2. Szociális normák	43
4.4.2.1. Verbális kommunikáció	43
4.4.2.2. Nonverbális kommunikáció	44
4.4.3. Klánok	45
4.4.3.1. Esettanulmány: HeavyRaider Co.	46
5. VIRTUÁLIS GAZDASÁGOK	55
5.1. Virtuális, vagy mégsem?	55
5.2. Virtuális gazdaságok struktúrája	57
5.2.1. Alapvető működési elv	57
5.2.2. A siker feltételei	58
5.2.3. Virtuális világok valós jellemzői	64
5.2.3.1. Foglalkoztatottság	65
5.2.3.2. Lehetőségek	65
5.2.3.3. Eredmények	66
5.2.3.4. Jólét	68
5.2.3.5. Keresetek és szervezetek	68
5.2.3.6. Gazdasági növekedés	69
5.2.3.7. Adózás	70
5.2.3.8. Monetáris politika	71
5.2.4. Szintetikus kormány, virtuális politika	72

5.3. Tulajdon.....	77
5.4. Valuta.....	81
5.5. Egy virtuális gazdaság teljesítményének mérhetősége.....	82
5.5.1. Résztvevők.....	84
5.5.2. Értékteremtés.....	85
5.5.3. Kereslet és kínálat.....	85
5.5.4. Makroökonómiai mutatók.....	86
6. VILÁGOK TALÁLKOZÁSA.....	90
6.1. Új üzleti modellek.....	91
6.1.1. Fejlesztés.....	91
6.1.2. Értékesítés.....	95
6.1.3. Üzemeltetés.....	95
6.2. Másodlagos piacok.....	97
6.2.1. Áttekintés.....	97
6.2.2. Problémák és kérdések.....	100
6.2.3. A piac mérete.....	102
6.3. Az aranyfarmerek.....	104
6.4. Az adózás kérdése.....	105
6.5. Játékosok.....	106
6.5.1. Függőség.....	106
6.5.2. Erőszak.....	111
6.5.3. Új generáció.....	117
6.5.4. Egy játékos mindennapjai.....	119
6.6. Kormányzati beavatkozás.....	121
6.7. Virtuális legendák.....	122
7. A VIRTUÁLIS VILÁGOK JÖVŐJE.....	127

7.1. A következő generációs MMO-k.....	127
7.1.1. Grafikai megvalósítás	127
7.1.2. Mindenütt jelenlévő játék	128
7.1.3. Egyedi történet és teljes körű testreszabás.....	129
7.1.4. Fejlett és szenzitív mesterséges intelligencia.....	129
7.1.5. Integrált kommunikáció.....	130
7.1.6. Felhasználói tartalmak	130
7.1.7. Egyszerű irányítás.....	131
7.1.8. Egyéb elképzelések.....	131
7.2. A játékon túl.....	132
8. ÖSSZEFOGLALÁS	135
9. MMO LEXIKON	139
IRODALOMJEGYZÉK	141
ÁBRAJEGYZÉK.....	144
TÁBLÁZATJEGYZÉK.....	145

1. BEVEZETÉS



1947 fontos év volt a történelemben: a Nemzetközi Valutaalap megkezdte működését, a Saab legyártotta első autóját, bemutatásra került a Marshall-terv, megalakult a CIA, Magyarországon lezajlottak az ún. „kékcédulás választások”, elhalálozott Al Capone, Chuck Yeager repülőgéppel átlépte a hangsebességet, megépítésre került az első tranzisztor, India és Pakisztán kikiáltotta függetlenségét, megszületett Stephen King, valamint nagyon furcsa dolog történt az új-mexikói Roswellben. Fiatalok, középkorúak és idősek egy csoportja azonban a sok fontos esemény mellett egy másik történés miatt emlékszik vissza boldogan erre az évre: Thomas T. Goldsmith Jr. és Estle Ray Mann szabadalmaztatta katódsugárcsöves szórakoztató berendezését, amely napjaink számítógépes játékaiknak és videojátékaiknak őse. Tizenegy évvel később William Higinbotham egy oszcilloszkóp és egy számítógép segítségével megalkotta a Tennis for Two nevű játékot, amelynek keretein belül két játékos próbálhatta ki magát a tenisz egy igen leegyszerűsített formájában.

Ez utóbbi az eseményeket tekintjük a modern játékipar kiindulópontjainak, amely napjainkban már a filmiparnál is nagyobb bevételt generáló szektor. A szórakozásnak teljesen új, interaktív formája született meg, amely lehetővé tette az emberek számára, hogy kedvenc filmjeiket, regényeiket vagy álmaikat saját irányításuk alá vonva élhessék át újra, egy digitális főhős bőrébe bújva világokat hódítsanak meg, birodalmakat építsenek, és a nap bármely szakában újra felelevenítsék gyermekkoruk játékos délutánjait. A háztartásokban helyet követeltek maguknak a különböző játékra alkalmas gépek, a televízió, a mozi, a táblajátékok és a könyvek mellett pedig új alternatívát kínáltak a szórakozni vágyóknak.

Napjainkban már nem meglepő, hogy havonta akár több tucat új videojáték jelenik meg különböző platformokra, a játékokból egész estét betöltő mozifilmek készülnek, és az emberek többségének zsebében lapuló mobiltelefonok is képesek különböző játékszoftverek futtatására. Egy-egy virtuális sportesemény lejátszása a nappaliban, vagy egy fél napon át tartó középkori ütközet szimulációja nem meghökkentő esemény, hanem teljesen természetes, mint ahogyan az is, hogy fiatalok intergalaktikus vadászok

bőrébe bújva kergetik egymást egy nem evilági létesítményben a legmagasabb pontszámért küzdve. Minden idők legismertebb hőseinek csarnokában Akhilleusz, Julien Sorel, Robin Hood, vagy Arthur Király mellett örökös helyet foglaltak el olyan karakterek, mint Mario, az olasz vízszelű, Lara Croft, a vakmerő régész, Pac-Man vagy Sonic, a sündisznó. Azonban ennek a jelenségnek is van egy olyan izgalmas szelete, amely még most is különlegességnek számít, amelyet még sok játékos is egzotikumként kezel, a laikusok pedig egyszerűen sokszor el sem hiszik létezését. Ezt az izgalmas műfajt nevezzük MMORPG-nek (Massively Multiplayer Role-Playing Game – Masszívan többjátékos online szerepjáték), mely játékosokat eddig nem látott mennyiségben és módon hoz össze egymással, technológiai szempontból pedig a legkomplexebb és legizgalmasabb élményt nyújtja, melyet játék valaha is nyújtott.

Ennek a műfajnak a gyökerei a 70-es évekbe nyúlnak vissza, amikor az első többszereplős szerepjátékokat megalkották. Emberek csoportjai gyűltek össze különböző klubhelyiségekben, pincékben, lakásokban, hogy egy adott szabályrendszer keretei között nem létező világokat fedezhessenek fel képzeletbeli karaktereikkel. Míg egy résztvevő a történet általános alakításának feladatát töltötte be, a többiek egy csapatként együtt kalandozva alakították az eseményeket, küzdöttek meg mitikus ellenfelekkel, és tettek szert varázslatos kincsekre. A legnagyobb jutalom mindenki számára karakterének fejlődése volt, amely hétről hétre egyre erősebb és legendásabb lett. Természetesen a szerepjáték műfaja hamar megjelent a számítógépes játékok között is, lehetőséget adva ezzel a kalandokra éhes játékosok számára, hogy legkedvesebb tevékenységüket egy új szintre emeljék, amikor már nem csak a képzeletükben zajlanak az események. Ezen játékok, továbbá az internet és a platformok teljesítőképességének komplex evolúciója vezetett el a mai MMORPG-k megszületéséhez, amelyekben a játékosok óriási méretű háromdimenziós világokban tölthetik el idejüket, valós időben együtt játszva a világ bármely pontjáról származó más játékosokkal. Ezeket a világokat nevezzük virtuális, vagy inkább szintetikus világoknak.

Szakedolgozatunkban ezt a jelenséget igyekszünk részletesen bemutatni, és a legfontosabb szempontok mentén behatóan megvizsgálni. Választásunk nem csak azért esett erre a jelenségre, mert a mi számunkra is különleges szerepet képvisel a számítógépes játékok világában annak ellenére, hogy gyermek- és fiatalkorunk jelentős részét ilyen szoftverek társaságában töltöttük el. Nem az volt a legfőbb indok, hogy

ezek a játékok elképesztő mértékű innovációt indítottak el, és teljesen új élményeket adtak a játékosoknak. Még csak nem is az jelentette a legnagyobb ösztönzést, hogy az MMORPG-k képezik a számítógépes játékipar legigényesebb, legnagyobb kihívást nyújtó és talán legjobb termékeit – mintha a játékok Rolls-Royce-ai lennének –, hanem azért választottuk a szintetikus világok kutatását dolgozatunk témájának, mert úgy gondoljuk, hogy generációnk egyik legfontosabb mérföldkövét képezhetik az internet óta. Eddig sosem látott folyamatokat indíthatnak el, és ismeretlen új területekhez jelenthetik a kulcsot. Ugyanaz tette a témakört hívogatóvá számunkra is, mint ami különböző tudományágak szakembereit is megmozgatta az elmúlt években: a hatások, melyeket ezek a játékok világunkra gyakoroltak. Szemtanúi lehettünk „öntudatra ébredő” virtuális gazdaságoknak, napokat egy huzamban végigjátszó fiataloknak, virtuális világokban köttetett esküvőknek, nemzetközi játékos klánok alakulásának, és nem létező ingatlanokból meggazdagodó virtuális vállalkozóknak. A játék munkává vált, a munka pedig játékká, ahogy ezek a világok több millió játékost vonzottak magukhoz, akik életének gyökeres részévé vált egy szintetikus világban való létezés.

A továbbiakban hét fejezet keretein belül mutatjuk be a masszívan többjátékos online szerepjátékok és a virtuális világok legfontosabb jellegzetességeit, és az általuk az élet különböző területein generált hatásokat. Munkánkhoz saját – közel húsz, játékkal eltöltött évből adódó – tapasztalatunk mellett a virtuális világok legnevesebb kutatóinak tanulmányait használtuk fel. Nick Yee és Edward Castronova elmúlt 10 évben folytatott tevékenysége nélkül aligha lett volna lehetőségünk ennek a feladatnak nekivágni, hiszen kutatásaik egyaránt a jelenség legfontosabb kérdéseit vizsgálták meg a lehető legtöbb szemszögből, ugyanakkor nem kis mértékben nekik köszönhető, hogy a világ felfigyelt az MMORPG-kre.

A második fejezetben általánosságban foglalkozunk a játék definíciójával, a játékra ösztönző hatásokkal, és megvizsgáljuk, hogy miért is játszanak egyáltalán az emberek számítógépes játékokkal. A harmadik fejezetben szűkítünk a körön, és a virtuális világ kialakulásának történetét mutatjuk be, majd azok alapvető működési mechanizmusát. A negyedik, ötödik és hatodik fejezet együttese képezi a szakdolgozat mondanivalója szempontjából a legfontosabb és egyben legterjedelmesebb részét, amelyben a szintetikus világok társadalmi és gazdasági jellemzőit mutatjuk be, valamint ezeknek a fizikai világunkra gyakorolt hatásait.

A virtuális társadalmak bemutatásánál a játékosok általános azonosítása után megvizsgáljuk, hogy kik, mennyit és milyen motivációval játszanak, milyen kapcsolatok alakulhatnak ki közöttük, milyen szociális normákkal találkozhatunk, és a fejezet zárásaként a virtuális társadalmak egyik legérdekesebb képződményeire fókuszálunk, a klánokra.

A virtuális gazdaságok vizsgálatánál az alapvető működés felvázolásával próbáljuk meg felmérni, hogy ezek a nem létező gazdaságok mennyiben hasonlítanak a valós gazdaságokra. A foglalkoztatottságtól a kereseteken át a valutáig minden fontosabb témakört elemzünk, majd a fejezet legvégén bemutatjuk az eddigi makroökonómiai mérések eredményeit és módszertanát.

A hatodik fejezetben a negyedik és ötödik fejezet tanulságait felhasználva nézzük meg, hogy az MMORPG-k létezése milyen mértékben hatott világunkra, az iparágak változásától a másodlagos piacok születésén át egészen a játékosok személyiségjegyeinek változásáig.

A hetedik fejezetben a jövőbe tekintünk ki, keresve a játékok és általánosságban a virtuális világok fejlődésének lehetséges útjait, valamint bemutatjuk, hogy a távolabbi jövőben hogyan válhatnak mindennapi életünk részévé a virtuális világok.

Célunk a szakdolgozatban teljes körűen bemutatni a játék alapú mesterséges világokat, azonosítva legfontosabb hatásait és eredményeiket, feltéve a legfontosabb kérdéseket, melyek izgalmasak lehetnek hozzáértők és laikusok számára egyaránt.

2. JÁTÉKOK, SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK



A játék valamilyen típusú és formájú megtestesülésével az élet bármely területén találkozhatunk. Láthatjuk, ahogy a zenészek hangszereiken játszanak, a kártyajátékosok lapjaikkal taktikáznak, a bűvészek emberekkel és apróságokkal játszadoznak, a politikusok pedig a szavakat tekerik meg már-már játékosan. Ezen jelenségek nagyobb részét valamilyen kulturális tevékenységként fogjuk fel, melynek üzése és befogadása egyaránt jó érzés.

Szakedolgozatunk témájának legbelső magját a játék képezi, és annak is egy sajátos fajtája: a számítógépes játék. Ez utóbbi mindig is egy speciális halmazát képezte a játékos tevékenységeknek, leginkább abból fakadóan, hogy mindenki számára könnyen elérhető és használható formában még egy fél évszázada sem létezik. Manapság is felmerül a hangzatos kérdés: miért jó valakinek órákon keresztül egy képernyő előtt ülni? Miért érdemes valakinek heteket elfecsérelnie az idejéből egy nem kézzelfogható tevékenységre? Ahhoz, hogy válaszokat tudjunk megfogalmazni, és megértsük egyáltalán a jelenséget, szükséges visszatérnünk az alapokhoz, és először a játékkal foglalkoznunk.

2.1. MI A JÁTÉK?

A játék folyamatának definiálásához Johan Huizinga klasszikus *Homo ludens*-ét (Huizinga [1955]) vesszük alapul, melyben a szerző meghatározza azokat a fontos ismérveket, melyek mentén egy játék legfontosabb jellegzetességei megragadhatóak. Ezen ismertetőjegyek legfontosabbjai: **a komolytalanság, az önkéntesség, a korlátozottság, az ambivalencia és az örökkévalóság.**

A komolytalanság kifejezés talán éppen szemben áll szakedolgozatunk mondanivalójával, azonban nem hagyható figyelmen kívül az a tény, hogy minden játék valahol komolytalan, nem kapcsolódik hozzá létfontosságú szükséglet, inkább a játék folyamatával szakítjuk meg a „komoly” folyamatokat. **Azok a célok, melyeket egy játék keretein belül szeretnénk elérni**, az előbb említett halmazon kívül esnek, és leginkább **súlyos következmény nélkül járnak.** Vethetünk példaként egy rendszeres

kártyapartit, melynek keretein belül a résztvevők a hét egy napján összegyűlnek, és adott időn keresztül játszanak, mindennemű tét nélkül. Ennek a partinak a végső kimenetele (általános helyzetben) nem jár semmilyen komoly következménnyel, a játékosok pedig azért vesznek részt a folyamatban, hogy egy ideig kiszabadulhassanak a „komoly” feladatok és tennivalók köréből.

Az előbbi példán ugyanígy szemléltethető az önkéntesség, miután a kártyaparti résztvevői szabad akaratukból vesznek részt a játékban, egy adott élményt keresve. Ebből következően nem létezik megszabott, erőltetett, netán parancsba adott játék. Jelentős befolyásoló tényező a csoportos játék esetében léphet fel, miután a tagok csak együttesen tudnak játszani. Ilyen lehet egy futballmérkőzés, vagy megszabott résztvevővel játszható kártyajáték. Ebben az esetben egy adott játékos érezhet magán nyomást, miután nélküle a többiek nem képesek játszani. Az **önkéntesség, és annak szabadsága talán egy játék legfontosabb jellemzője**, de természetesen ez nem jelenti azt, hogy a játékon belül a játékosnak nem szükséges különböző szabályokat betartania, bizonyos keretek között úsznia a játékokat.

Jellemző a játékokra a korlátozottság, amely térben és időben egyaránt megnyilvánulhat. A **legtöbb játék időben valamilyen módon korlátozott**, egy adott ponton véget ér, vagy valamilyen változás következik be. Ettől függetlenül azonban lehet ismételtető egy korlátozott játék, mint ahogyan egy sakkjátszmát is bármikor újra lehet kezdeni. Ugyanígy **jellemző a térbeli korlátozottság**, amely létezhet akár csak elméleti szinten is. Egy focipálya vagy egy társasjáték esetében a használható játéktér egyértelműen meg van jelölve, míg egy észjátékban (pl. Barkochba) a résztvevők elméletben vannak tisztában a határokkal, és tartják be azokat. Egy kívülálló számára ilyen esetben nem felismerhetőek és értelmezhetőek a játéktér sajátosságai. Ezen a korlátozott játéktéren belül pedig jellemző a játékosokra, hogy a lehető leghosszabb ideig szeretnék ezt a tevékenységet folytatni, amit a legjobban talán az „örökkévalóság pillanatának” lehetne nevezni. A játéktérben eltöltött idő és folytatott tevékenység kellemes érzéssel tölti el a résztvevőt, amelyet egészen addig nem szeretne megszakítani, amíg bizonyos szükségletek nem kényszerítik rá. Ezek lehetnek olyan létfontosságú szükségletek, mint az alvás vagy az evés, valamint különböző tevékenységek, melyek a játékos szubjektív megítélése alapján fontosabbnak bizonyulnak, mint a játékkal eltöltött idő. Ennek meghatározásához fontos, hogy a

játéktér és a valóság elkülönüljön egymástól, amely ismérvet ambivalenciának nevezünk. A különböző játékterekben meghatározott világok (amennyiben pl. egy szerepjátékról vagy videojátékról beszélünk) a legtöbb esetben alapjaikban hasonlítanak az általunk valóságnak ismert világra, markáns egyedi jellemzőik pedig hívogatóvá teszik őket a játékosok számára. Utóbbiak lehetnek például egy adott világban létező fajok, elsajátítható speciális képességek, vagy különleges kasztrendszerek. Mindezek mellett az ambivalencia kifejeződik abban is, hogy a játékos lehet fizikailag kimerült, és ennek ellenére tudja űzni a játékot, miután az kikapcsolódást nyújt számára kellemes jellegéből fakadóan. Ezt a helyzetet szokták úgy nevezni, hogy a játékos világok közé kerül (Plessner [1970]).

De mit nyújthatnak a játékok az emberek számára? A válasz kutatása már több évszázaddal ezelőtt elkezdődött, leginkább pedagógiai aspektusból. Képesek-e a játékok a tanításra, vagy pusztán szórakoztatóak tudnak lenni? Utóbbi esetben van-e tényleges haszna ennek a szórakozásnak? A gyerekek legélvezetesebb és legfőbb elfoglaltsága a játék, ezért érdemes az ő szempontjukból megvizsgálni a kérdést: amennyiben munkajellegű folyamatokat lehetséges valamilyen formában összekapcsolni a játékkal, akkor olyan hasznos tapasztalatokat sajátíthat el egy gyermek, melyek a későbbiekben jelentősen megkönnyítik a boldogulását az élet egyes területein. Bizonyos esetekben akár meg is szerethetnek a munkához kapcsolódó (eredendően unalmas és fárasztó) folyamatokat annyira, mint egy általuk nagyon szeretett játékot. Amellett, hogy elméjüket gyakorlatoztatják, fantáziájukat pedig szabadjára engedik, akár még szüleik iránti bizalmuk is növekedhet a közös játék során.

A gyerekek a lehető legtöbb energiát próbálják meg allokálni a játékkal eltöltött időre, a felnőttek pedig inkább fennmaradó tartalékaikat próbálják meg elhasználni. Míg a gyermekek esetében a játék kapcsán leginkább a szellemi fejlődésről van szó, a felnőttek a szabadság átélése végett nyúlnak a játékokhoz, hogy ledobják magukról a mindennapok és a munka terheit, vagyis a katarzist keresik. Ezen élmények eléréséhez pedig szükség van arra, hogy a játékok lehetővé tegyék a játékosok számára, hogy kikapcsolódjanak, és élvezzék, amit csinálnak. Mindemellett az alkalmazkodás révén lehetséges a már meglévő képességek fejlesztése, valamint újak elsajátítása. A játékok újrarájátszása során a módszerek és a megoldások tökéletesednek, taktikák és stratégiák fejlődnek, egyes problémák leküzdése pedig fokozatosan egyszerűsödik.

2.2. MIK AZOK A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK?

A számítógépes -vagy videojátékok esetében **a játékos egy eszköz segítségével kapcsolatba lép egy virtuális világgal**, melynek működésére képes hatni, a világ történéseiről és cselekedeteiről pedig egy kijelző eszközön keresztül kap visszajelzéseket. Már napjainkban is a szimpla billentyűzetektől a különböző komplex kontrollerekig számos eszköz áll a játékosok rendelkezésére ahhoz, hogy kölcsönhatásba lépjenek ezekkel a virtuális világokkal. A technika fejlődésével várhatóan már a következő egy-két évtizedben piacra kerülnek olyan új multimédiás berendezések, melyeknek köszönhetően a játékos már nem csupán egy képernyőn látja a történéseket, és egy hangszórón keresztül hallgatja azokat, hanem még jobban részévé válik az egész világnak, a kölcsönhatások pedig tényleges fizikai mozgások leképezésével jönnek létre. Ezt a tendenciát támasztja alá a Nintendo Wii konzol jelenlegi sikere is, amely játékait a controller mozgatásával irányíthatják (a tenisz játék esetében a controllerrel a kézben ütő mozdulatokat kell imitálni) a játékosok. Ugyan már ez is nagy előrelépés a többi irányítóeszközhöz képest, azonban ez még csak az első lépés egy hosszú úton.

A különböző platformokon játszható játékok fél évszázada kezdték meg hódító útjukat, amikor 1947-ben Thomas T. Goldsmith Jr. és Estle Ray Mann létrehozta egy katódsugárcsöves szórakoztató eszközt, melyen egy rakétatámadáshoz hasonló folyamatot lehetett irányítani. Az otthonra is megvásárolható játékkonzolok és számítógépek megjelenésével drasztikus fejlődési folyamat indult meg, melynek eredményeként manapság már nehezen tudunk megkülönböztetni egy-egy játékot egy filmtől. Műfajok sokasága alakult ki, a sportoktól a logikai játékokon át az életszimulátorokig, így nehezen tudnánk olyan területet mondani az életből, melyhez valamilyen formában kapcsolódó játékot ne találhatnánk (vagy találhattunk volna) a boltok polcain.

Eleinte az ismertebb játékoknak születtek meg a számítógépes változatai (amőba, sakk, kártyajátékok), majd saját műfajok is kialakultak, melyek a játékosok ügyességét vagy stratégiai érzékét tették próbára. Előbbi követelmény a játékok nagyobb részénél fennáll, hiszen az alapvető feladat az, hogy egy adott irányítóeszköz segítségével a résztvevő megfelelően mozgasson valamit a képernyőn. A játék típusa határozza meg, hogy ennek az ügyességnek a játék egésze szempontjából mekkora jelentősége van: egy

akciójáték esetében elhanyagolhatatlan a pontos célzás, míg egy stratégiai játéknál inkább a döntések a fontosabbak. A számítógépek mellett különböző speciális konzolokon és kézi eszközökön is futtathatunk játékokat, így mindenki számára adott a lehetőség, hogy szabad perceit játékkal töltsse el, miután a technológiai ismeretek szükségessége minimalizálódott.

A **videojátékok egyedi szórakozási élményt nyújtanak a résztvevők számára** egy háromdimenziós grafikus környezetben, melynek keretein belül kapcsolatba léphetnek egy nem létező világgal, ahol mesterséges intelligenciával felruházott egyénekekkel találkozhatnak, történeteket ismerhetnek meg, és saját belátásuk szerint cselekedhetnek. A játékosok szabadon dönthetik el, mit tesznek különböző szituációkban, szabadságuk pedig csak a játék fejlesztőinek döntésétől függ, így minden újrajátszás hozhat új élményeket.

Ahogy a platformok és az irányítóeszközök fejlődnek, sorra dőlnek le azok a határok, melyek a korábbiakban egy játékot öveztek. Az internet és a hálózati eszközök megjelenésével lehetővé vált, hogy már ne csak a gép által kreált ellenfelekkel és kihívásokkal kelljen a játékosoknak szembenéznie, hanem lehetősége legyen más létező emberekkel együtt játszani. Ennek a jelenségnek tökéletes példáját képezik a szakdolgozatunk tárgyát adó játékok, a masszívan többjátékos szerepjátékok, ahol a lehetőségek összeszámlálása talán nehezebb, mint a korlátoké. Egy MMORPG keretein belül a játékos teljes mértékben testreszabhatja főhősét, akivel egy több hónapig (vagy akár évig) tartó kalandra indul el, a világban pedig más játékosok veszik őt körül. Az ilyen típusú élmény a számítógépes játékokon belül is jelentősnek és kiemelkedőnek bizonyult, amely az egész iparágat és a játékosokat is megváltoztatta.

2.3. MIÉRT IS JÁTSZUNK A SZÁMÍTÓGÉPEN?

Az elképesztő technológiai innováció ellenére a mai napig felmerül sokakban a kérdés, hogy mi lehet annyira lenyűgöző a számítógépes játékokban, hogyan képesek embereket hosszú órákra a képernyő elé szegezni, meggátolva ezzel, hogy olvassanak, sportoljanak, vagy bármi olyan tevékenységet végezzenek, ami társadalmilag elfogadott és megszokott. Pedig a válasz nagyon egyszerű, csak talán sokan nem fogadják el: **ki ne akarna egy számára hívogató, de nem létező világban kalandozni, vagy akár egy egész világ felett uralkodni?** Ez igen hangzatos és egyben igaz is, de a valóság egy

kicsit árnyaltabb: a játékosokat a különböző asszociációk, élethelyzetek leképeződése és saját jellegzetességeik megjelenése viszi leginkább a játékok felé (Fritz [1995]). Az asszociáció esetében a játékos számára ismerős jelenségekkel, emlékekkel találkozik, amelyek élvezetessé teszik számára a játékot. Ez leginkább az olyan játékok esetében jellemző, melyek általánosságban hasonlítanak a valós világra, mint például egy sportjáték, vagy egy hagyományos autószimulátor. Az utóbbi két példa alkalmas az olyan élethelyzetek és életstílus bemutatására is, amely egy játékosra jellemző lehet: amennyiben a valóságban is űz valamilyen sportot (ami akár technikai sport is lehet), ezt az élményt ugyanúgy keresi ezekben a játékokban is, és szívesen játszik olyan műfajokkal, melyek az életben is közel állnak hozzá. Akire a megfontoltság, vagy mondjuk a rendezettség jellemző, az olyan játékokkal játszik, melyek esetében az ilyen típusú beállítottság kulcsfontosságú lehet, mint például a stratégiai játékok.

Azonban nemcsak az ismert és szeretett jelenségek vezetnek el a játékokhoz az embereket, hanem az alfejezet kezdetén megfogalmazott gondolat is, amely szerint **a játék egyfajta kompenzáció a felhasználók számára**. Általuk ismeretlen területet látogathatnak meg, eddig nem tapasztalt élményeket élhetnek át egy speciális formában, amely a saját szubjektív nézőpontjukból ugyanolyan hívogató tud lenni, mint egy sportszerető ember számára egy sportjáték. Az egzotikus élmények szerzésén túl valós kompenzáció is jellemző, mikor egy játékos fizikai korlátain képes túllépni egy játék segítségével. Nem pusztán arról van szó, amikor valaki egy számítógépes játék kapcsán közelebb kerülhet a repülés élményéhez, vagy próbálhat ki emberfeletti képességeket. A játékok segítségével toloszékbe kényszerült emberek válhatnak az univerzum leghatalmasabb fejedelmévé, vagy a tengerek leghírhedtebb hajóskapitányává. Mindezek mellett nem szabad elfeledkezni a hatalom gyakorlásának vágyáról, amely talán az egyik legfontosabb motivációs tényező a játékok esetében. Több ezer fős seregek vezetése, egy civilizáció irányítása, vagy egy egész világ megmentése sokak számára vonzó kihívás. Olyan kihívás, melynek a valós életben nem feltétlenül tudnak megfelelni, egy virtuális világban pedig következmények nélkül feszegethetik határaikat. Az imént említett ösztönzők leképeződésének kiváló színterét alkotják a masszívan többjátékos szerepjátékok, mivel a rengeteg együtt játszó résztvevőnek köszönhetően mindenki láthatja mások teljesítményét, így a sikeres játékosok nem „hiába”, nem csak maguknak dolgoznak. Miután ezek **a szintetikus világok**

gyakorlatilag a valós világ egy leegyszerűsített mását tárják a játékosok elé, él bennük a végtelenség érzete, hogy azok a világok örökké létezni fognak monumentális jellegükből adódóan, így legendás teljesítményük is megmarad az utókor számára.

Ezek a szerepjátékok nemcsak a számítógépeken futtatható játékokat forradalmasították, hanem általánosságban magát a játék fogalmát is, miután már nem a játékos által kel életre a világ, majd szűnik meg létezni, hanem mindig él, a játékos pedig akkor lép be, amikor kedve tartja.

Szakedolgozatunk következő fejezetében részletesen bemutatjuk, milyen körülmények között születtek meg ezek a játékok, és hogyan teremtették meg a számítógépes játékok legezotikusabb, legtöbb kérdést felvető, és talán legnagyobb élményt nyújtó műfaját.

3. VIRTUÁLIS VILÁGOK KIALAKULÁSA, PIACA ÉS JELLEMZŐI



Mielőtt belekezdenénk a virtuális világok mélyebb elemzésébe, tisztáznunk kell magát a fogalmat, annak kialakulását, és azt, hogy milyen jellemzőkkel bírnak ezek a világok.

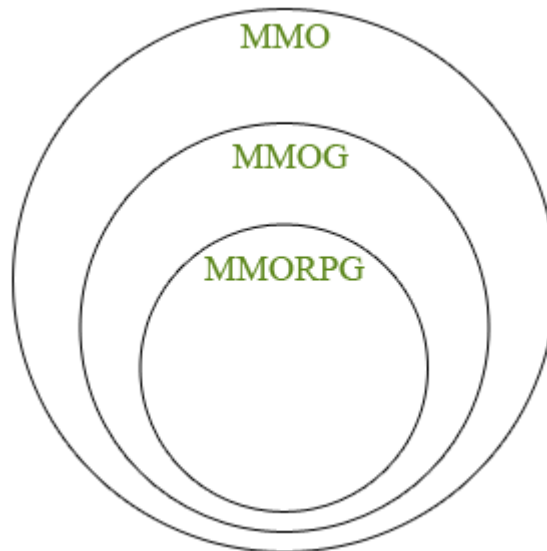
3.1. MMO, MMOG, MMORPG

A dolgozat során gyakran fogjuk az MMO, MMOG és az MMORPG kifejezéseket használni, ezért tisztázzuk a fogalmi eltéréseket és az egymással való kapcsolatukat. Az **MMOG mozaikszó az angol Massively Multiplayer Online Game rövidítése**, melynek magyar jelentése masszívan többjátékos online játék: **nagy mennyiségű játékos, egy időben játszik online egy virtuális világban** (persistent world). A persistent world kifejezés jelentése: tartós, folyamatos világ, vagyis egy olyan, a való világhoz hasonló világot takar, amely attól még, hogy valamely játékos nincs a világban, működik tovább, valamint a játékos által eszközölt változtatások, pár kivételtől eltekintve, megmaradnak. A játékosok számában és folyamatosságában mások az MMOG-k a többi játékhoz képest.

Az MMO-t az MMOG szinonimájaként, rövidítéseként használják a mostani terminológiában, azonban mi szeretnénk különbséget tenni a két fogalom között, mivel dolgozatunk egyik célja, hogy bemutassuk azt a virtuális világokban rejlő potenciált, amely lehetőséget kínál a jövőben arra, hogy átlépjének ezek a világok a játékok által szabott határokon, és valami egészen újat nyújtsanak. Így az MMO-t egy olyan gyűjtőfogalomnak tartjuk, mely magában foglalja az MMOG-eket és minden egyéb olyan virtuális teret, melynek nem kifejezetten a játék a szolgáltatása.

Az MMOG-k családjába jó pár típus tartozik, a sporttól kezdve a közösségi játékiig, ezek közül is a **legelterjedtebbek az MMORPG-k (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)**, melyek rendelkeznek az MMOG-ekre jellemző összes tulajdonsággal, kiegészítve a szerepjátékok szabályrendszerével, mindezt egy

egy kitalált világ köré építve, amely lehet a Gyűrűk Urából megismert „fantasy” típusú, vagy akár a legsötétebb elképzelhető jövő is.



1. ábra: MMO, MMOG, MMORPG kapcsolata

3.2. VIRTUÁLIS VILÁGOK KIALAKULÁSA

A játékipar fejlődésének teljes körű bemutatása túlmutat dolgozatunk témáján, ezért itt csak azokra a fontosabb mérföldkövekre térünk ki, melyek láncolatán keresztül eljutunk napjaink MMO-ihoz. A történeti áttekintés a Wikipedia „History of MMORPGs” szócikke, valamint Steven L. Kent *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon* című könyve alapján készült.

3.2.1. SZEREPJÁTÉKOK ÉS A MUD

3.2.1.1. ASZTALI SZEREPJÁTÉKOK

Az asztali szerepjátékok nem tartoznak a számítógépes és videojátékok közé, mégis **az MMORPG-k alapjait adják mind a mai napig**. Az első szerepjáték 1974-ben készült el, és indult hódító útjára *Dungeons & Dragons* (D&D) néven E. Gary Gygax és Dave Arneson jóvoltából. A D&D, ahogy későbbi klónjai is, a következő alapelemekből állt össze: **egy csapat fiatal, dobókockák, egy jó adag papír, valamint egy szabályrendszer**, amelynek keretein belül folyt a játék. Az alapkonceptió nagyon egyszerű: minden játékos kitalál magának egy karaktert, egy ember pedig magára

vállalja azt a szerepet, hogy elmesél egy történetet a játékosoknak, akik az egyes szituációkban kedvük szerint cselekedhetnek. Az események kimenetelének nagy részét egy kockadobás értéke dönti el, és a komplex szabályrendszer segítségével pedig nem lesz értelem nélküli ámokfutás az egész összejövételből. A **fő cél tapasztalati pontok szerzése, melyek segítségével karakterünk fejlődhet**, amely a legtöbb esetben szintlépés formájában valósul meg, és új képességek elsajátításával jár.

3.2.1.2. AZ ELSŐ RPG

Az **első számítógépes szerepjátékot Don Daglow és egy claremonti egyetemista fejlesztette ki 1975-ben, és Dungeon néven** látott napvilágot. A játék alapjait és világát a D&D adta, a szöveges megjelenítés mellett megjelentek olyan funkciók is a játékban, mint a térképek, a különböző kasztok közötti választás, valamint ez volt az első olyan játék, melyben megjelent a látóirány kezelése is, vagyis a játékos nem lát mindent, ami a pályán található, csak azokat, amik karakterének látószögébe esnek.

3.2.1.3. MUD

Az asztali szerepjátékok elterjedésével egy időben jelentek meg **az MMORPG-k ősei, a MUD-ok (Multi User Dungeon)**. Az első MUD-ot Roy Trubshaw fejlesztette ki 1978-ban, majd adta át Richard Bartle-nek 1980-ban. A MUD-ok ötvözték a szerepjátékok, a hack & slash típusú játékok, valamint a chat szobák jellemzőit, létrehozva ezzel olyan **szövegalapú virtuális világokat, melyben a játékos jellemzően egy fantasy világban irányíthatta karakterét természetes nyelven alapuló utasításokkal**. A MUD-ok többségével ingyenesen lehetett játszani, és telneten, vagy valamely MUD-klienssel lehetett csatlakozni a rendszerhez. Magyarországon a legelterjedtebb MUD-kliens a zMUD volt, melynek szervereit nagyobb egyetemek gépei adták.

A MUD-ok térhódítása felkeltette a kutatók figyelmét, így jöttek létre az MOO-k, az objektum-orientált MUD-ok, melyek kiváló terepet nyújtották a kutatások számára. A 1980-as évek közepén kezdtek megjelenni a grafikus MUD-ok. Azonban a MUD-ok csak a 90-es évek elejéig éltek fénykorukat, akkor ugyanis megjelentek az első MMORPG-k. Azonban a MUD-ok a mai napig sem haltak ki, még mindig aktív játékok, például az United Federation of Planets nevű MUD 2400 aktív felhasználóval büszkélkedhet, és átlagosan napi 30 karakter jelentkezik be a játékba. Az MMORPG és

a MUD közötti választás olyan, mint a filmnézés és a könyvolvasás közötti választás dilemmája: hasonlóan a könyvolvasáshoz a MUD-ok is felkínálják a lehetőséget a játékosnak, hogy maga képzelje el a világot, amely körülveszi.

Érdeemes megemlíteni, hogy jelentős azoknak az MMORPG fejlesztőknek és dizájnereknek a száma, akik egykor MUD-fejlesztőként vagy játékosként kerültek kapcsolatba ezzel a világgal.

3.2.2. KEZDETI MMORPG-K

Az első, PC-re készült grafikus MMORPG a Neverwinter Nights volt, ami **1991-ben** jelent meg. A játékosoknak lehetőségük volt az egymás közötti kommunikációra, a tárgyak cseréjére, valamint már rendelkeztek alap online avatarral is.

A Neverwinter Nights megjelenése után egyre több hasonló játék került a piacra: Federation II, Dragon's Gate, GemStone III.

Fontos megemlíteni, hogy ebben az időben az internet még nem terjedt el annyira, mint napjainkban, tehát a masszívan többjátékos jelző nem teljesen igaz ezekre a játékokra. Ezeknél a játékoknál az időalapú díjfizetés volt jellemző, vagyis nem fix havidíj volt, hanem a játékban eltöltött órák alapján fizettek a játékosok. Az 1992-ben megjelent The Shadows of Yserbius nevű játék kínált először korlátlan hozzáférést fix havidíjért.

3.2.3. MMORPG-K ELTERJEDÉSE

Az internet elterjedésével, valamint a sávszélesség növekedésével egyre szélesebb körben terjedtek el az interneten keresztül játszható játékok. **Az első igazán sikeres MMORPG a 90-es évek közepén** a Sierra Online által kiadott **The Realm Online** volt. Ezt követte az **Ultima Online** 1997-ben, amely már 3D-s izometrikus grafikával rendelkezett, és az addigra már nagy rajongói táborral rendelkező Ultima világot kínálta a játékosoknak. Az utolsó nagy sikert arató MMORPG, amit még az ezredforduló előtt dobtak piacra, az **EverQuest** volt. Ez a játék adta a legnagyobb lökést az MMORPG-knek, hogy bekerüljenek a nyugati országok játékipiacára. A 90-es évek második felének MMORPG piacát egyértelműen ez a három játék uralta.

A 2000-es évek elejére az internetes alkalmazások további fejlődése és a penetráció növekedése, valamint a személyi számítógépek és konzolok hardverfejlődése adta az MMORPG fejlesztők számára a lehetőséget, hogy a már jól bevezetett alapokra egyre

jobb minőségű grafikával, nagyobb játéktérrel, és hosszabb, gazdagabb játékmennel megáldott játékokat adjanak ki. Ebben az időben a „**nagy négyesnek**” nevezett játékok **uralták a piacot**: Ultima Online, EverQuest, Asheron’s Call és a Dark Age of Camelot.

Az igazán nagy áttörést a 2004-es év hozta, amikor a Blizzard Entertainment piacra dobta a sok folytatást megért Warcraft című játéknak MMORPG-változatát, a World of Warcraft-ot. Azóta az MMORPG-k, és az MMO-k sikere töretlen, egyre több játékkal találkozhatunk a piacon, a klasszikus RPG alapúakon kívül rengeteg típus jelent meg: közösségi (Second Life), a sport (EA Sports Hockey League Cup), vagy a való világ szimulátorok (World War II Online).



2. ábra: World of Warcraft életkép (illmodui.com [2008])

3.3. MMOG PIAC JELENLEGI HELYZETE

A számítógépes és videojáték-piac értéke, a DFC Intelligence előrejelzése alapján, 74 milliárd dollár lesz 2009-re (DFC [2007]), ebből mintegy **4 milliárd dollár lesz az online játékok piacának részesedése** [In-Stat/MDR [2007]]. Pontos adatok nincsenek arra vonatkozólag, hogy az online játékpiacon mennyi részesedést fog az MMO-knak 2008-ban, azonban következtetéseket tudunk levonni: 2006-ban 1 milliárd dollárra értékelték az MMO piacát (Harding-Rolls, Piers [2006]), ez 2005-ben csak fél milliárd dollár volt (Parks [2005]). Tekintve a folyamatosan bővülő előfizetői tábort, **az elemzők 1,5-2 milliárd dollár közé saccolják a 2008-as MMO-kból származó bevételeket,**

mellyel bőven maga mögé szorítja az online játékipar egyéb formáit (mobil játékok, digitális disztribúció, másodlagos piacok).

Az aktív MMOG előfizetések száma 16 millió körül van, és a 1990-es évek végétől kezdve exponenciális ütemben nő az előfizetők száma. Az MMOG-k típus szerinti eloszlásában a szerepjátékok uralják a terepet, közel 94%-kal; a játékok között pedig a World of Warcraft az éllovas a maga 62%-os részesedésével (mmogchart.com [2008]).

MMOG	Piaci részesedés
World of Warcraft	62.2%
RuneScape	7.5%
Lineage	6.6%
Lineage II	6.3%
Final Fantasy XI	3.1%
Dofus	2.8%
EVE Online	1.5%
EverQuest II	1.2%
EverQuest	1.1%
The Lords of the Rings Online	0.9%
City of Heroes / Villains	0.8%
Tibia	0.6%
Egyéb	5.4%

1. táblázat: MMOG játékok piaci megoszlása (mmogchart.com [2008])

3.4. A VIRTUÁLIS VILÁGOK JELLEMZŐI

A 3.1. fejezetben nagy vonalakban vázoltuk, hogy mi is az MMO, itt részletesebben mutatjuk be az alapvető jellemzőit egy virtuális világnak, amiket az alábbi pontokban foglaltunk össze (Book [2006]):

- ◆ **Megosztott tér:** lehetőség van arra, hogy rengeteg játékos egy időben, egyazon virtuális térben legyen.
- ◆ **Grafikus felhasználói felület:** a virtuális világ grafikus megjelenítése.
- ◆ **Azonnaliság:** az interakciók valós időben történnek.
- ◆ **Interaktivitás:** A világok lehetővé teszik a játékosok számára, hogy megváltozassák, egyedi tartalmakkal fejlesszék környezetüket.
- ◆ **Folyamatosság:** a világ létezik, és működik tovább, akkor is ha a játékosok nincsenek bejelentkezve.

- ◆ **Közösség:** a világok lehetőséget adnak és támogatják a virtuális világon belüli közösségek építését.

3.5. AZ MMORPG-K JELLEMZŐI

Mivel az MMO-k legelterjedtebb típusai az MMORPG-k, valamint dolgozatunk folyamán a legtöbb példa is MMORPG-kból származik, ezért szükségesnek érezzük azt, hogy vázoljuk az alapvető jellemzőit.

Az MMORPG kifejezés jelentése annyit tesz, hogy nagy mennyiségű játékos egy időben játszik egy virtuális térben, ahol az alapvető szerepjáték szabályok érvényesek. Bár az MMORPG-k nem teljesen egyformák, mégis vannak olyan alapvető jellemzők, melyek mindegyik MMORPG-re jellemző:

- ◆ **Hagyományos Dungeons and Dragons típusú játékmenet:** küldetések teljesítése, harcok, zsákmányszerzés.
- ◆ **Karakterek és rendszer a karakterek fejlesztésére:** karakterek széles skálája, általában kasztokra, fajokra szétbontva. Egyes játékok sokkal nagyobb teret nyújtanak a felhasználók számára karaktereik tulajdonságainak megválasztására, pl.: Star Wars Galaxies-ben a legapróbb részletig meg lehet adni a karakterek kinézetét. A karakterek fejlődését szabályrendszer határozza meg, amely szinteket tartalmaz, valamint tapasztalati pontokat, melyek megadják a szintek határait.
- ◆ **Játékosok csoportjából álló klánok (clan) és egyesületek (guild).**
- ◆ **Raid-ek:** az a folyamat, amely során a klánon belül alakult alkalmi csoportok valamely előre meghatározott küldetést hajtanak végre.
- ◆ **A tárgyak és a pénzek cseréjén alapuló gazdaság.**
- ◆ **Moderátorok és supervisorok,** akik felügyelik a játékosokat, angol néven: Game Moderators, vagy Game Masters (GM)

A különböző játékokra épülő üzleti modellek is nagyjából megegyeznek. A leendő játékosoknak első körben meg kell venniük a „dobozos” alapjátékot, ennek ára nagyságrendileg 10 000 - 12 000 Forint körül van. Az alapjáték megvásárlása után egy havidíj (2 000 - 3 000 Forint) megfizetését követően bárkinek fix helye van a rendszerben. Az alapjáték eladásából és a havidíjak befizetéseiből származó bevételek egy részét a gyártók folyamatos fejlesztésekre költik.

4. VIRTUÁLIS TÁRSADALOM



Egy számítógépes játék sikere egy dologgal mérhető, hogy mennyien játszanak vele, vagyis mekkora játékos táborral rendelkezik. Ha ez nem lenne meg, dolgozatunk témája csak egy érdekes szárnypróbálgatás bemutatása lenne, ezzel szemben, mint ahogy azt az előző fejezetben is írtuk, több milliós nagyságrendű MMOG játékos táborral állunk szemben.

Ebben a fejezetben az MMOG-k „emberi oldalát” vizsgáljuk: bemutatjuk a játékos tábor demográfiai jellemzőit, szokásait, saját modellel vizsgáljuk a játékosok motivációit, kitérünk a szociális normákra, és végül a virtuális társadalmak egyik legérdekesebb képződményei, a klánok kerülnek a fókuszba.

A fejezet célja, hogy betekintést nyújtson a virtuális világ társadalmi aspektusába, rávilágítva arra, hogy bár ezek szintetikus képződött közösségek, mégsem állnak távol a valódiaktól.

4.1. KIK JÁTSZANAK?

A köztudatban, főleg itthon, a számítógép játékosokat még mindig a fiatalok, sok szabadidővel rendelkező fiúkkal azonosítják. Ahogy a számítástechnika fejlődött, úgy fejlődtek vele együtt a játékok is, melyek napjainkra **szinte bármely szabadidős elfoglaltság szintetikus változatát képesek nyújtani** a kikapcsolódni vágyóknak. A játékgyártók által kínált egyre szélesebb termékskála mind nagyobb tömegeket vonz, így már nem beszélhetünk kifejezetten egy rétegről, akik számítógépes játékokkal töltik szabadidejüket, mindinkább **társadalmi méretű kérdéssel találjuk szembe magunkat**.

A The Entertainment Software Association (ESA) 2008-as adatai alapján a játékosok 14%-a játszik valamilyen online játékkal, és ezek **11%-a tölti szabadidejének egy részét** valamely **virtuális univerzumban**. A következő két alfejezetben e játékosok demográfiai sajátosságait mutatjuk be Nick Yee kutatásain keresztül, és hasonlítjuk össze az ESA egész játékiparra vonatkozó adataival. Yee adatainak nagy része az EverQuest nevű játékból való, azonban saját megállapítása szerint is kiválóan

alkalmasak arra, hogy az egész MMOG játékos táborra vonjunk le következtetéseket belőle.

4.1.1. NEMEK

Az ESA felmérése alapján a **videojátékosok nemének eloszlása közel egyensúlyban** van: a játékosok 60%-a férfi, 40%-a nő. Kifejezetten az MMO játékosok nemének eloszlási adataival nem találkoztunk, azonban a nemek közötti eloszlás becslésére jó kiindulópontot adnak azok a felmérések, melyekben felhasználták a nemet is ismérvként. Nick Yee az egyik, nemekkel foglalkozó elmélkedésében az alábbi megállapítást tette: **ha vennénk egy 1000 fős mintát az MMORPG játékosok közül, akkor abban 840 férfi és 160 női játékost találnánk** (Yee [2005]). Az összesített, ESA által közölt adatokhoz képest szignifikáns különbséget fedezhetünk fel az arányokban, amit az alábbiakkal tudunk alátámasztani:

- ◆ Több felmérés is kimutatta, hogy a **nők jobban preferálják az egyszerűbb, könnyed kikapcsolódást nyújtó**, és abszurd módon a kevésbé népszerű (Morlock [1985]) **játékokat**, melyek kiválóan alkalmasak munka közbeni vagy utáni kikapcsolódásra, valamint nem igényelnek nagy odafigyelést és hosszas játékmenetet.
- ◆ Bojda és társai 2007-ben egy régebbi tanulmányukba – melyben a számítógépes játékok képességfejlesztő hatásait vizsgálták– integrálták a gender-nézőpontot, és arra a következtetésre jutottak, hogy a **nők nagy többségénél felfedeztek tipikus felhasználó szokásokat, berögzült cselekedeteket**, melyekről nehezen lehet leszoktatni őket. A férfiak többségénél nagyobb volt a koncentráció az általános felhasználói folyamatokban, csak kisebb személyiséghez köthető eltéréseket fedeztek fel (Bojda et al. [2007]).
- ◆ Lori Kandell MUD kutatásaiban rámutatott arra, hogy a MUD-ok világában is megtalálható azon nemi sztereotípiák, miszerint a férfiak intelligens szakértők, a nők pedig függő jövevények. A MUD-ok férfidominanciája miatt főként a technikai jellegű beszélgetések a jellemzők, valamint nem ritkák a nyíltan szexuális és egyéb trágár megnyilvánulások, melyek elkedvetleníthetik a női játékosokat (Kandell [1999]).

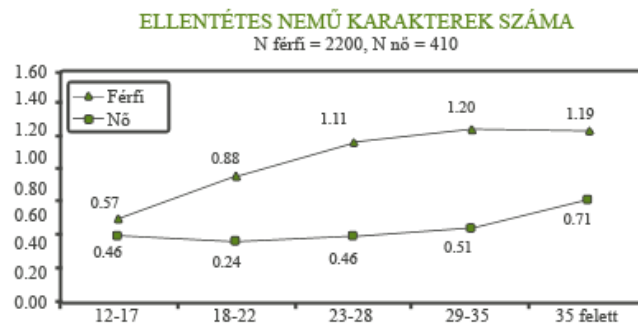
Ha a fent vázoltakhoz hozzávesszük az MMORPG-k komplex irányítási rendszerét, hosszas játémenetét, valamint azt, hogy folyamatos odafigyelést és tanulást igényel a játék elsajátítása, beláthatjuk, hogy helytálló Yee állítása.

A másik mindenképp figyelemre méltó vetülete a nemek kérdésének, amely nemcsak a játékon belül, hanem a való világban is igen heves vitákat vált ki, az a **gender-bending** (nemváltás) témája. Mi, itt az MMORPG keretein belül maradván, csak azt vizsgáljuk, hogy miért és milyen gyakorisággal választanak a játékosok ellenkező nemű karaktert avataruk számára a játékban.

Elfogadott pszichológiai tény, hogy bármely nem képviselője érdeklődik a másik nem iránt, és itt nem a szexuális értelemben vett érdeklődésre gondolunk, hanem arra, hogy milyen lehet másik neműnek lenni, miben változna az ember élete, ha más neműként született volna. Rengeteg neurobiológiai, genetikai kutatás foglalkozik ezzel a témával, hogy melyek ennek a motiváló tényezői.

Azonban fontos megemlíteni, hogy az MMORPG-ken belül az ellentétes nemű karakterek közüli választást nem lehet csak biológiai, pszichológiai tulajdonságokkal magyarázni, mivel befolyásolja a választást az is, hogy a választandó faj milyen képességekkel, tulajdonságokkal rendelkezik. Példának okáért egy varázsló tündelány teljesen más játékelményt, stratégiát igényel, mintha egy lovaggal indulunk neki a játéknak.

Tekintsük meg a témakör számszerűsített adatait. A férfi játékosok negyede rendelkezik legalább egy ellenkező nemű karakterrel, a nőknél ez az arány épphogy eléri az 1%-ot. Ha megfordítjuk a gondolatmenetet, akkor azt mondhatjuk, hogy **a játékban szereplő női karakterek felével férfi játékos játszik**, és száz férfi karakterből mindösszesen egy karakterrel játszik női játékos. Hasonló jelenséggel találkozoznánk, ha egy chat szobában található női név mögött rejlő felhasználókat vizsgálnánk, ott is találnánk jó pár női becenevvel csetelő férfi felhasználót.



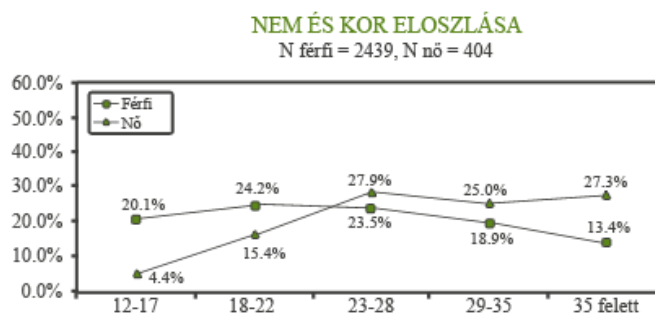
3. ábra: Ellentétes nemű karakterek száma az MMORPG játékosok körében (Yee [2003])

4.1.2. KOR

Ezt a fejezetet is az ESA felmérés adataival kezdjük. A 18 év alatti korosztály a játékosok egynegyedét teszi ki, a legnagyobb részesedés a 18-49 év közöttieké, a fennmaradó részt (26%) pedig az 50 év feletti játékosok adják. Az átlagéletkor 35 év, és nagyrészüket 13 éves kora óta játszik videojátékokkal.

Ha ugyanezt az eloszlást vizsgáljuk az MMORPG játékosok körében, közel hasonló eredményeket kapunk, mint ahogy azt a 4. ábra is mutatja. Bár a skálázás más, mint az ESA tanulmány esetében, mégis jól látható a 18 év alattiak 25% körüli részesedése. Két dolog van, ami relevánsan különböző a két adatsornál:

- ♦ az **MMORPG játékosok körében jóval alacsonyabb az idősebb (40+) játékosok száma**, ennek egyik oka lehet a játék bonyolultsága és hosszas játékmenete,
- ♦ valamint az **MMORPG játékosok átlagéletkora 26 év körül van**.



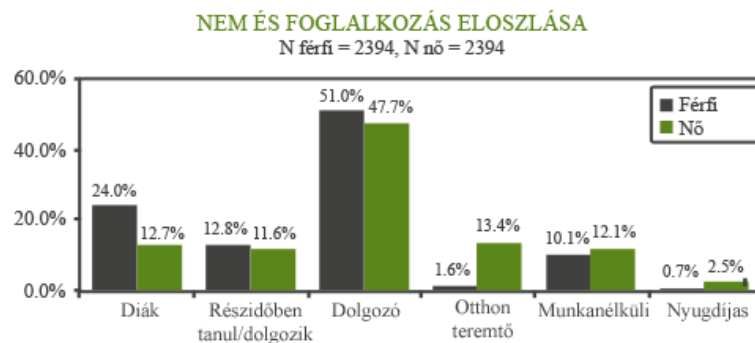
4. ábra: Nem és kor eloszlása az MMORPG játékosok körében (Yee [2003])

A fenti ábrán látható, hogy nemcsak a kor, hanem a nemek szerint is particionálva vannak az adatok. A két nem grafikonja valahol az átlagéletkor környékén metszi egymást, ennek magyarázata az lehet, hogy ilyen idős korban a nők nagy része már

kapcsolatban él, és ha a férj vagy az élettárs MMORPG játékos, az könnyen befolyásolhatja párját, hogy közösen töltsék el szabadidejük egy részét egy virtuális világban. A metszéspont után fordulnak meg az arányok: a **férfiak jóval többen játszanak 26 év alatt, a nők viszont aktívabbak lesznek ezen életkor felett**. A nők ugyanis 30 év felett is jóval aktívabbak szociálisan, és nyitottabbak a világra, mint a férfiak, valamint szülés után több nő marad otthon, mint férfi. Annak, hogy a férfiak száma csökken ebben a korban, egyik lehetséges oka az lehet, hogy náluk ilyen korban egyfajta szociális bezárkózás indul meg.

Ha már a játékosok korát vizsgáljuk, nem mehetünk el két olyan, a korral szorosan összefüggő tényező mellett, mint a **foglalkozás és a családi állapot**.

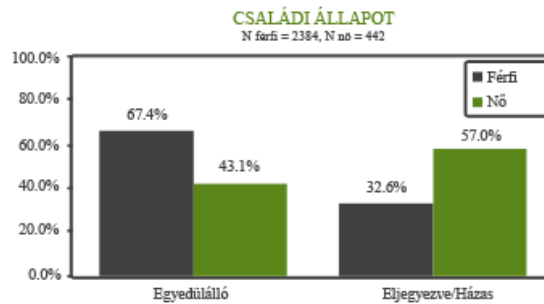
Az MMORPG játékosok foglalkozás szerinti arányát vizsgálva (5. ábra) láthatjuk, hogy a legtöbben, **a játékosok közel fele, teljes munkaidőben dolgozik**. A fennmaradó 50% egyik fele a nappali képzésben résztvevő diák, a másik fele pedig részmunkaidős dolgozókból és munkanélküliekből áll. Érdeemes megfigyelni, hogy az otthon teremtő nők 13%-ot tesznek ki a teljes női mintából, ami alátámasztja az előző bekezdésben a 30 év feletti nőknél vázoltakat. Az utolsó dolog, amit még itt kiemelnénk: ha egybevetjük a játékosok foglalkozásának és az életkorának adatait, láthatjuk, hogy az életkornak megfelelő arányban állnak a foglalkozási arányok is.



5. ábra: Nem és foglalkozás eloszlása az MMORPG játékosok körében (Yee [2003])

Ha azt vizsgáljuk, hogy a nemek között milyen arányban vannak az egyedülállók és azok, akik kapcsolatban vagy házasságban élnek, azt tapasztalhatjuk, hogy **a férfiak között több mint kétszer annyian vannak az egyedülállók, a nőknél ezzel ellentétben nagyobb azoknak az aránya, akik kapcsolatban élnek**. Ez az adat is magyarázza azt, hogy miért emelkedik a női játékosok száma, vagyis ahogy egyre

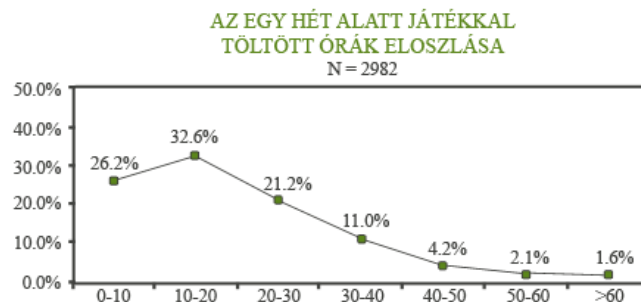
idősebbek, és komolyabb kapcsolatba kerülnek férfi MMORPG játékosal, ők is játékosá válnak.



6. ábra: Nem és családi állapot az MMORPG játékosok körében (Yee [2003])

4.2. MENNYIT JÁTSZANAK?

Az ESA adatok szerint a videojátékosok átlagosan heti 11 órát töltenek el játékkal, egy extrém játékosnál ez az adat heti 45 órát jelent. Az MMO-kra vonatkozó adatok alapján (7. ábra) **az átlagos játékidő valamivel több, mint 22 óra**, valamint **a 23 év alattiak mintegy kétszer annyit játszanak, mint az ettől idősebb játékosok**. Találkozhatunk olyan szélsőséges esetekkel, nem is kis számban, akik 45 óránál többet is játszanak hetente. Nemek szerint nem találtak szignifikáns különbséget a játékidő vonatkozásában.



7. ábra: Az egy hét alatt játékkal töltött órák eloszlása (Yee [2004])

A játékidőt nagyban befolyásolja az, hogy mennyi idő szükséges ahhoz, hogy a játékos karaktere a következő szintre léphessen. A szintlépéshez szükséges játékidő vizsgálata alapján egyértelműen megállapítható, hogy **minél magasabb az elérni kívánt szint, annál több játékidő szükséges**. A World of Warcraft-ban a 40-es szint eléréséig a játékidő lineárisan növekszik, kisebb kilengések tapasztalhatók az egész szintek átlépésénél (29-31, 39-41), azonban a 41-es szint után exponenciálisan nő a szintlépéshez szükséges játékidő. A 60-as **szint (az alapjátékban elérhető maximális**

szint a 60., ezt az első kiegészítő 10 szinttel emelte meg) eléréséhez szükséges kumulált játékidő 15.5 nap, ami 8 órás munkanappal számolva 47 napot vesz igénybe.

A játékkal eltöltött idő adatainak kapcsán még meg kell jegyeznünk pár tény:

- ◆ **Az adatok torzítottak**, mivel **egy játékos több karakterrel is rendelkezhet**. A fent elemzett adatok azonban csak kifejezetten a karakterek játékban eltöltött idejét reprezentálják.
- ◆ **Erős szezonális hatások fedezhetők fel az egyes évszakokban**. Ezt Yee fedezte fel, mikor a játékban eltöltött időre vonatkozó adatsorokat elemezte egy őszi-tavaszi időszakra vonatkozóan. Az addigi kor alapján intervallumokra osztott aggregált adatok lineárisan csökkenő képet mutattak (fiataloknál több, idősebbeknél kevesebb), azonban ha csak a fent említett időszakra vonatkozó adatokat vette alapul, teljesen más képet kapott: sokkal közelebbi értékek jöttek ki az egyes kor intervallumokra. A magyarázat a következő: a 23 év alattiak, akik valószínűleg valamilyen oktatási képzésen vesznek részt, játszanak a legtöbbet, ebben az idő intervallumban idejük nagy részét az iskolában töltik, szabadidejük egy részét pedig tanulással (Yee [2006]).
- ◆ Figyelembe kell vennünk azt a játékon kívüli időt is, melyben a MMORPG-vel szorosan összefüggő tevékenységet végez a játékos, ezt nevezik az angol terminológiában **meta-game**-nek. Gondolunk itt olyan tevékenységekre, mint játékinformációk olvasása, fórum tevékenységek, klán weboldal készítése és karbantartása, valamint klán-specifikus feladatokra (raid-ek megszervezése, DKP pontok kezelése, stb.). A tanulmányok szerint ezekkel a tevékenységekkel átlagosan 10 órát töltenek el a játékosok (Yee [2006]).

4.3. MIÉRT JÁTSZANAK?

Már tisztában vagyunk azzal, hogy kik játszanak MMORPG-kkel, és azzal, hogy mennyi időt töltenek el a virtuális világokban. Így itt az idő megvizsgálni, milyen motiváló tényezők játszanak szerepet abban, hogy ezek a játékosok órákat töltsenek el a játékkal. Definiáljuk Yee alapvető motivációs tényezőit és azok komponenseit, majd saját grafikus modellünk segítségével mutatunk be alapvető és néhány említésre méltó játékos típust.

4.3.1. MOTIVÁCIÓ

Három elsődleges motivációs faktort határozunk meg, melyek különböző komponenseket foglalnak magukban (Yee [2005]). Az első ilyen tényező a **teljesítmény (achievement)**. Olyan tevékenységeket foglal magába, mint a magasabb szintekre lépés (T1); a játék működésének minél jobb megismerése (T2); a versengés, az egymás elleni küzdelem, a másikkal való megmérettetés (T3). A második faktor a **kapcsolat (social)**. A szociális érintkezések (K1), társas kapcsolatok (K2) és a csapatmunka (K3) tartoznak ide. Végül az **alámerülés (immersion)**. Itt olyan célok találhatók, mint a kialakított világ felfedezése (A1); szerepjátszás, azonosulás a szereppel (A2); a karakter minél egyedibbé tétele (A3); menekülés a való világ elől (A4).

Most tekintsük a vezetéstudományi és HR tanulmányokból ismert maslow-i szükségletshierarchia kiegészített modelljét (8. ábra). **Az ember szükségletei egymásra épülő lépcsőkből állnak, és az egyén motiváltsága – és ebből következően döntései, viselkedése és tettei – attól függ, melyik az első még ki nem elégített szükséglete.**



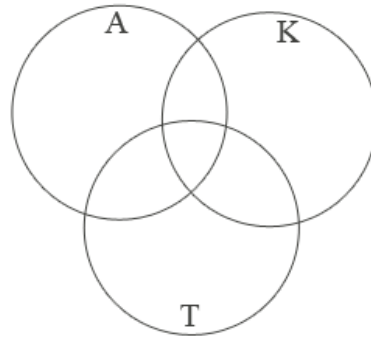
8. ábra: Maslow-i szükségletshierarchia (Dobák [2007])

Vessük össze a maslow-i szükségleteket a fentebb vázolt három motivációs faktoral. A piramis két legalsó szintjén található szükségleteket, a fiziológiait és biológiait, természetesen önmagában egyetlen játék sem képes kielégíteni, azonban ha a fentebbi szinteket nézzük, észrevehetjük, hogy szinte minden egyes szinthez hozzá tudunk rendelni egy vagy több MMORPG játékost motiváló faktort. A szeretet, a valahová tartozás szükséglete teljes mértékben megegyezik a kapcsolatfaktoral. Az elismerés szükségletéhez mind a teljesítmény, mind a kapcsolat tényezőt odairhatnánk, mivel

azért teljesítünk, hogy bizonyítsunk önmagunknak vagy környezetünknek. A kognitív szükségletek olyan igényeket takarnak, mint a tudás, megértés, ez alá egyértelműen beírható az alámerülés-faktor, valamint a teljesítmény is, annak is a működés megismerésére irányuló komponense. Esztétikai szükségletekhez szintén az alámerülés párosítható, azon belül is az egyéniségre való törekvés. Végül az önmegvalósítás szükségletéhez mind a három faktort odaírhatjuk.

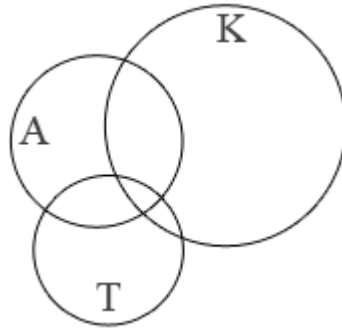
Mindegyik faktorunk megtalálható a hierarchia valamely szükségleti lépcsőjén, tehát tényezőink létjogosultsága, mint motiváló erő, elfogadott. Azonban a hierarchikus egymásra épülést a mi esetünkben nem találjuk helytállónak, ezért kidolgoztunk egy saját modellt, mellyel könnyen ábrázolható a különböző játékosok motivációs struktúrája.

Az általunk felépített modellnek, az **MMORPG játékosok grafikus motivációs modelljének** alapjait a három motivációs faktor adja: a teljesítmény (T), a kapcsolat (K) és az alámerülés (A). A **faktorokat nem egymástól különállóként kezeljük, hanem hasonlóan Maslow-hoz, egymással kapcsolatban álló, egymást kiegészítő tényezőkként, melyek együttesen adják a motivációs struktúrát.** Minden egyes faktort egy halmazként ábrázolunk, az egyes faktorok erősségét a halmaz nagysága mutatja, a közöttük lévő kapcsolatot pedig a halmazok metszetei adják, s itt is lényeges a metszet nagysága, amely utal a kapcsolat erősségére (9. ábra). Azért választottuk ezt a formát az ábrázolásra, mivel úgy gondoljuk, hogy egy játékosra a fenti faktorok mindegyike hat valamilyen mértékben a játék folyamán, s természetesen a vázolt struktúrák játékosról játékosra igen változó képet mutatnak. A modell segítségével azt is be lehet mutatni, hogyan változott az idők folyamán a játékos motivációs struktúrája, vagy azt például, hogy egy raid alatt hogyan erősödnek, illetve kerülnek háttérbe az egyes faktorok. A 9. ábra egy irodalmi esetet mutat, ahol közel azonos mértékben befolyásolják a játékost az egyes motivációs faktorok. A valós példák között azonban nem jellemző az ilyen struktúra.



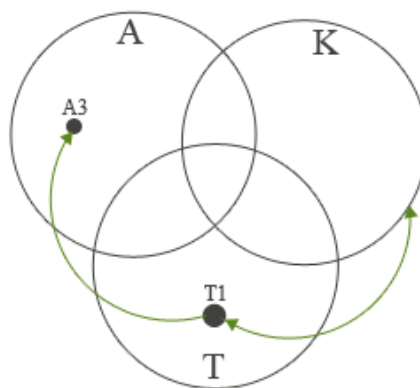
9. ábra: A motivációs modell alapja

Nézzünk meg egy példát, amin keresztül jobban meg lehet érteni a modell működését. Vegyünk egy veterán WoW játékost, akinek a neve VeteRyan184. VeteRyan184 már sok MMORPG játékot végigjátszott az idők folyamán, pár éve azonban csak a WoW-ban tölti az idejét: több karakterét is a 70-es szintig képezte, bejárta szinte az összes lehetséges tájat, és a küldetések nagy részét is teljesítette. Számára a játék már nem tud sok újdonságot nyújtani, ezért ideje nagy részét farmolással tölti, majd a kitermelt nyersanyagot a műhelyben feldolgozza és eladja, mellesleg egy kereskedő klán tagja. VeteRyan184 igen jól ismeri a játékot, kapcsolatait már régen kiépítette, rendelkezik állandó virtuális barátokkal, akikkel gyakran beszélget, már csak a klánon belüli teendők miatt is. A leírásból arra következtethetünk, hogy játékosunkat már nem a teljesítési vágy hajtja, hanem inkább a kapcsolat és az alámerülés játszik komolyabb motivációs erőt nála, mint ahogy a 10. ábrán is látható. Nála a kapcsolati halmaz a legnagyobb, utána következik alámerülési, és a kettő közötti kapcsolat a legerősebb, mint ahogy az a metszet nagyságán is látszik. Az alámerülés és a teljesítmény között közepes a kapcsolat, mivel már csak a még fel nem fedezett újdonságok készíthetik teljesítményének növelésére. A leggyengébb viszony a kapcsolat és a teljesítményfaktor között van, mivel veterán játékos lévén nem áll szándékában már senkinek sem bizonyítani.



10. ábra: VeteRyan184 motivációs alap struktúrája

Egészítsük ki a modellünket azzal, hogy **a faktorok hogyan is hatnak egymásra, vagyis a motivációs modell dinamikájával**. Ha az egyes faktorok halmazain belül ponttal jelöljük a konkrét megjelenési formáit, azaz a komponenseket, akkor lehetőségünk nyílik arra, hogy nyilakkal ábrázolva megmutassuk, az egyes komponensek mely faktor(ok)ra, illetve komponens(ek)re vannak hatással. A 11. ábrán egy lehetséges modellt láthatunk, a magasabb szintekre lépés (T1), mint a teljesítményfaktor egy komponensének hatásait mutatja be. Az alámerülési faktor a világ felfedezése komponensére (A1) hat a T1, mivel a szintek tovább lépéséhez nélkülözhetetlen a környezet jobb megismerése, továbbá hatással van a kapcsolatfaktor egészére, valamint a kapcsolatfaktor is hatással van a T1-re. Ha belegondolunk, ez is logikus kölcsönhatás, mivel a magasabb szintek eléréséhez nélkülözhetetlen a csapatmunka, valamint egy csapatban mindig megnő az ember teljesítési, bizonyítási kényszere.



11. ábra: A teljes motivációs modell egy lehetséges mintája

Célunk a modell megalkotásával az volt, hogy egy rugalmas és könnyen bővíthető grafikus modellt hozzunk létre, mellyel egyszerűen lehet az egyes játékosok motivációs struktúráját ábrázolni. Ha példának okáért egy felmérést készítünk, ahol az egyes

komponenseket a megkérdezettek ordinális skálán tudják értékelni, a kapott eredmények alapján az egyes faktorok alá tartozó komponensekre adott értékek átlagolásával megkaphatjuk a faktorok átlagos értékeit, amik alapján már vázolható az ábra. A következő fejezetben bemutatásra kerülő játékos típusok mindegyikénél készítünk egy ábrát a motivációs struktúráról.

4.3.2. JÁTÉKOS TÍPUSOK

Először egy Bartley által a 90-es évek közepén készített tanulmányból mutatjuk be az ő általa meghatározott MUD játékos típusokat, amelyhez egy érdekes megközelítést választott. Abból indult ki, hogy a MUD-ok minek tekinthetők, ha a különböző preferenciájú játékosok szemszögéből tekintjük őket. Így négy csoportot különített el:

- ◆ **Törtetők (achieveres):** számukra a játék maga az élvezet, a kihívásokat keresik.
- ◆ **Explorers (felfedezők):** számukra a játék inkább időtöltést jelent, mint például az olvasás vagy televízió-nézés.
- ◆ **Gyilkosok (killers):** számukra a játék egyfajta sportot képvisel, a megmérettetést keresik a többiekkel és a gépi ellenfelekkel.
- ◆ **Társalgók (socialisers):** számukra a játék a szórakozást testesíti meg, hasonlóan, mint egy szórakozóhely vagy klub.

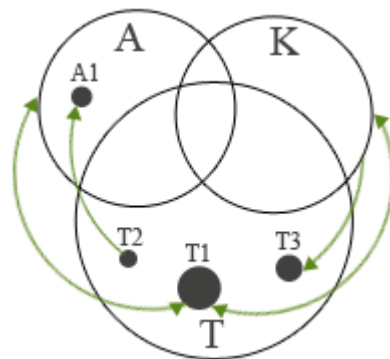
Ha a Bartley által meghatározott játékos típusokat összevetjük a három elsődleges motivációs faktoral, észrevehetjük, hogy a játékosokat hajtó erők nem sokat változtak az elmúlt 10 év során, azonban sokrétűbbé váltak. Először is bemutatjuk a három alapvető játékos típust, majd pár rendhagyóbb esetet, és mindegyik típus motivációs struktúráját ábrázoljuk modellünkkel.

Elsőként azokat a játékos típusokat mutatjuk be, melyeknél valamely faktor dominál, így megkülönböztetünk **teljesítmény- és kapcsolat-orientált játékost, valamint alámerülő játékost**. A teljesítmény-orientált játékos célja, hogy a legerősebbé váljon, minél több sikeres küldetésben vegyen részt, domináns szerepet próbál kivívni magának klánjában. A legtöbb időt eltöltő játékosok tartoznak ebbe a csoportba. Jellemző még rájuk, hogy valamely komoly játékosokból álló klán tagjai, amely teret tud adni karakterfejlesztési törekvéseiknek.

A **kapcsolat-orientált** játékos ezzel szemben a másokkal való interakció és kommunikáció motiválja, ez adódhat a valós életbeli érintkezéseinek hiányából, vagy abból, hogy egy virtuális karakteren keresztül könnyebben tud kapcsolatokat kiépíteni.

Az **alámerülő játékosokat** a játék nyújtotta világ vonzza, célja a karakterek és a történetek nyújtotta élmények teljes átélése.

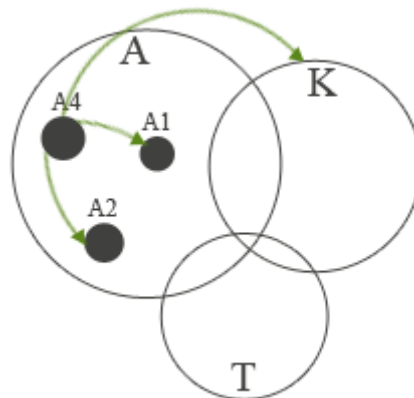
Az egyfaktor-dominanciájú játékosok közül a teljesítmény-orientált játékosok alap motivációs sémáját fogjuk csak elkészíteni, mivel a másik két típus ábrája elkészíthető hasonló analógiával. A teljesítmény-orientált játékosnál értelemszerűen a teljesítmény faktor kapja a legmagasabb értéket, és céljait is e faktor alá rendeli. A T1 komponens egyaránt kölcsönhatásban van a kapcsolat és az alámerülés faktorról, valamint a faktorok is hatással vannak a T1-re. A T2 komponens leginkább az alámerülés faktor kialakított világ felfedezése (A1) komponenst indukálja, a T3 komponenst pedig a kapcsolat faktor gerjeszti. A teljesítmény komponensek közül a T1 a legerősebb, mivel e komponens eredményén keresztül tudja a játékos a legjobban megmutatni magának és környezetének az eddig elért sikereket. A fent vázoltak alapján már meg tudjuk alkotni a teljesítmény-orientált játékos motivációs struktúrájának sematikus ábráját (12. ábra).



12. ábra: A teljesítmény-orientált játékos motivációs modellje

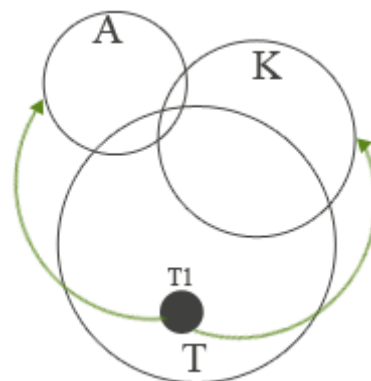
Az egyfaktor-dominanciájú játékos típusok tárgyalása után, szemléltetünk pár markánsabb játékos típust, akiknél több faktor is dominál egyszerre. Elsőként a **menekülő játékosokat** mutatjuk be, akik a való élet gondjai elől menekülnek a játékba. Fontos szerepet játszanak náluk a virtuálisan kötött kapcsolatok is, ennek oka lehet a való világbeli szociális érintkezések hiánya, vagy az azokban elszenvedett kudarcélmények. Náluk az alámerülés és a kapcsolat faktor az igazi motiváló erő, a

teljesítmény háttérbe szorul, ami igazán domináns az a menekülés a való világ elől (A4) komponens.



13. ábra: A menekülő játékos motivációs modellje

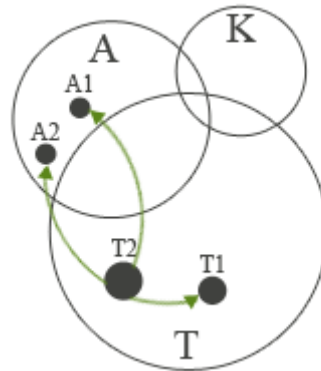
A soron következő említésre méltó játékos típus a **manipuláció-orientált játékos**, aki másokat irányít saját céljai érdekében. Egy érdekes hibrid típusal állunk szembe, mivel egyrészt erősen teljesítmény-orientált játékosnak tekinthető, másrészt pedig a kapcsolat-orientáltság jegyeit is magán hordozza, bár kicsit szokatlan formában. Motivációs struktúrája hasonló képet mutat a teljesítmény-orientált játékosoknál bemutatottal, annyi különbséggel, hogy egoizmusa és önérdeke miatt nála csak egyirányúak a T1 komponens hatásai, vagyis mindent e komponens céljai alá rendel.



14. ábra: A manipuláció-orientált játékos motivációs modellje

Végül egy érdekes játékos típust mutatunk be, a **neo-típusú játékos**, aki céljaiban hasonlít az alámerülő játékoshoz, azonban a játék teljes megismerése mellett keresi azokat a pontokat, ahol a rendszer korlátozásai kijátszhatók, határai kiszélesíthetők. Ezért is kapták a Neo nevet, a népszerű Matrix-triológia főszereplője után. Nála a teljesítmény faktor T2 komponense a domináns, az alámerülési faktor komponenseit ez

alá rendeli, a kapcsolatok számára elhanyagolhatók, inkább magányos farkas, aki külön utakon jár.



15. ábra: A neo-típusú játékos motivációs modellje

A típusok bemutatásából is láthatjuk, hogy igen széles palettán mozognak a MMORPG-játékosok motivációs struktúrái, azonban felhívnánk a figyelmet arra, hogy ezek csak általánosítások, egy konkrét játékos motivációs struktúrájának elkészítése csak a játékosal folytatott interjú és motivációs preferenciáinak felmérése után lehetséges.

4.3.3. JÁTÉK VAGY MUNKA?

Mielőtt mélyebben feszegetnénk a fejezet címében szereplő kérdést, először is tisztáznunk kell a játékon belüli munka aspektusait. Három vetületet különböztetünk meg:

- ◆ a **játékban szerzett virtuális javak eladásából profitál a játékos,**
- ◆ a **játék már maga munka,** gondolunk itt azokra a „játékosokra”, akik főállásban pénzért fejlesztik mások karaktereit,
- ◆ a **játékba beépített mechanizmusok miatt a feladatok a való világbeli munkák analógiái,** vagy komplexitásuk miatt hasonló szintű megpróbáltatást jelentenek.

Az első két aspektus inkább gazdasági vetület, és a 6. fejezetben kerülnek tárgyalásra, a harmadik lesz az, ami most a fókuszba kerül, vagyis azokra a vonatkozásokra gondolunk itt, ahol **nem jelenik meg a pénzszerzés a motiváló erők között, hanem maga a játék válik munkává,** akár úgyis, hogy egy ideig azt maga a játékos sem érzékeli. Hogy rávilágítsunk a felsorolásban említett komplex mechanizmusokra, bemutatunk két példát.

Elsőként vegyünk egy tipikus fantasy világban játszódó MMORPG-t, a World of Warcraft-ot, és egy játékost, aki most szeretné átlépni karakterével az 50-es szintet. Az ilyen magas szinteknél több órás raid-eken kell részt vennie a játékosnak, hogy elegendő tapasztalati pontot szerezzen a szintlépéshez. Gondoljunk bele, hogy egy 30-40 fős, több órán át tartó harc egy barlangrendszerben, milyen szintű odafigyelést igényel a játékostól: figyelnie kell az ellenfeleket, a társakat, valamint saját karakterét is, hogy megfelelő mennyiségű pontot szerezzen. Inkább hasonlít ez a folyamat egy katonai műveletre, mint egy játékra.

Ha már a katonai vonatkozásnál vagyunk, tekintsük meg a Counter-Strike (CS) elnevezésű sikeres taktikai, belső nézetű lövöldözős (FPS) játékot, amely szintén csapatokra osztva zajlik. A CS-ben fellelhető pályák a WoW pályák töredékei, a cél az ellenséges csapat tagjainak likvidálása, és ennek érdekében az együttműködés a csapatársakkal. Egy átlagos CS kör legfeljebb pár percig tart, a pályák könnyen bejárhatók, kiismerhetők, a fegyvereken és bombákon kívül nincsenek más tárgyak. Ha összehasonlítunk egy 50 győzelemig tartó CS harcot és egy WoW raid-et, láthatjuk, hogy a WoW sokkal komolyabb koncentrációt igényel, még úgy is, hogy a pusztán cél igazából mindkét játéknál ugyanaz.

Második példánk egy harc nélküli folyamat bemutatása lesz, mivel az új generációs MMO-k, ellentétben a MUD-okkal és korábbi társaikkal, a harc nélküli fejlődési utak széles palettáját kínálják a játékosok számára, hogy megtalálják a karakterüknek legmegfelelőbb foglalkozást egy virtuális világban. A Star Wars Galaxies nevű MMORPG, amely a méltán népszerű Star Wars kultusz köré épített online játék, rengeteg karakterfejlesztési lehetőséget kínál a játékosoknak. Ezek közül az egyik a gyógyszergyártó. Itt röviden vázoljuk, mi szükséges ahhoz, hogy valaki a karakteréből gyógyszergyártóvá váljék (Yee, 2004). Először is fel kell kutatni a nyers vegyi és ásványi anyagokat a bolygón, meg kell találni ezen összetevők megfelelő kombinációját, hogy jó minőségű terméket tudjon gyártani, azonban az anyagok kinyerése hosszas folyamat, és napi felügyeletet igényel. Miután megvannak a nyersanyagok, azokat gyárakban feldolgozzák komponensekké, majd a komponenseket végtermékké. Minden gyár feldolgozási ideje több valós idejű órát vesz igénybe, és az anyagok sem maradnak feldolgozható állapotban örökké. A játékosnak meg kell tervezni a gyártási folyamatot, valamint még arra is figyelnie kell, hogy a nyersanyagok

helyzete hetenként változik. Végül a készterméket el kell juttatnia a piacra, ahol versenyhelyzet uralkodik a gyártók között. Ez a folyamat 4-6 hétnyi játékot igényel átlagos heti játékidővel számolva, ami elég hosszú időtartam, főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy ezzel csak megalapoztuk karakterünk virtuális karrierjét.

Eddig a játék oldaláról mutattuk be a témakört, azt részleteztük, hogy a játékfejlesztők hogyan építik fel úgy a játékot, hogy az órákra „beszippantja” a játékost. Azonban nem feledkezhetünk meg az érme másik oldaláról sem, a játékosokról, mert bizony, maguk **a játékosok is elvárják a komplexitást, és azt, hogy kihívást találjanak a játékban.**

Vegyünk egy való világbeli esetet: egy web fejlesztéssel foglalkozó vállalkozást indítunk. Megalapítjuk a céget, elintézzük a szükséges papírmunkát, kialakítjuk a saját rendszerünket, melyet testre szabva kínálunk az ügyfeleknek. Minden egyes megrendelés esetén felmérjük az igényeket, specifikáljuk a rendszerkövetelményeket, implementáljuk a rendszert, teszteljük, és végül átadjuk a megrendelőnek, aki rendezi a szerződésben foglalt díjazásunkat. Láthatjuk, hogy az előbb vázolt Star Wars Galaxies-ből származó példa ennek a folyamatnak az analógiája, bár más gazdasági területen, mégis az egyes részfolyamatok teljes mértékben megegyeznek. Amiben különbözik a két folyamat, az a motiváció.

Kicsit visszakanyarodunk a maslow-i hierarchiarendszerhez. A valós életben a munkavállalással az elsődleges cél az, hogy egzisztenciát teremtsünk magunknak, kielégítsük a fiziológia és biztonsági szükségletünket, majd a felső lépcsőket, és végül az önmegvalósítást. Mint ahogy már utaltunk rá, a játékok az első két szükséglet kielégítésében még nem játszanak nagy szerepet, csak a felsőbb szinten lévő szükségletekben, így **a játékoknál a motiváló erő az, hogy bebizonyítsuk magunknak és környezetünknek; erre is képesek vagyunk, meg tudunk oldani olyan komplex problémákat is, amelyek a valós világbeli életünktől távol álló dolgokból állnak. Mivel a való világban már az alapvető szükségletek ki vannak elégítve, ezért lehetősége van a játékosnak arra, hogy a felsőbb szükségletek kielégítését a játékban élje ki, így lehetséges az, hogy nem érzékeli a játék már munka mivoltát.**

A fejezet címében szereplő kérdésre nehezen adhatunk egzakt választ, mivel nagyon szubjektív, hogy melyik játékos, hol húzza meg a vonalat a játék és a munka között, ha egyáltalán képes meghúzni. **Az irónia az egészben az, hogy a játékos fizet azért az**

üzemeltetőknek, hogy ilyen komoly és komplex munkát végezzen a virtuális térben.

4.4. KAPCSOLATOK, SZOCIÁLIS NORMÁK

MMORPG készítőik elmondása szerint az **MMORPG-k nem játékok, hanem közösségek**. Mi mást is mondhatnának, a web2 megjelenése óta mástól sem visszhangoznak az online iparról szóló cikkek, tanulmányok és blogok, mint a közösségekről és a közösségépítésről. Azonban **az MMORPG játékosokban valóban komoly érzelmi kötődés alakul ki a világ és társaik iránt**, miután élményeik egy diákközösségben vagy edzőtáborban való részvételhez hasonlíthatók leginkább. Az esetek többségében egy közös cél érdekében dolgoznak együtt órákon, napokon, vagy heteken át, melynek köszönhetően bizalmi kapcsolatok alakulnak ki. Ebben a fejezetben a virtuális térben kialakult, vagy ott folytatódó kapcsolatokat mutatjuk be, valamint az MMOG-kre jellemző szociális normákat. Tesszük ezt azzal a célzattal, hogy rámutassunk: a játékosok karaktereinek tevékenysége és szociális megnyilvánulása nem áll távol a valós életben az embereknél tapasztaltaktól.

4.4.1. KAPCSOLATOK

A valós és a virtuális világbeli kapcsolatok közül mi, csak az utóbbira fogunk kitérni, mert a valós világbeli kapcsolatok elemzése túlmutat dolgozatunk témáján. A virtuális kapcsolatok két csoportra oszthatók. Az egyik csoport, **amikor a valós világban kötött kapcsolat folytatódik tovább a virtuális világban**, a másik pedig, **amikor a virtuális térben kialakult kapcsolat válik valós világbelivé**. Érdekes kérdésköre még a témának az is, hogyan vélekednek a játékosok arról, hogy egy virtuális barát milyen mértékben veheti fel a versenyt az igazi barátokkal.

Az online játékok lehetőséget kínálnak a játékosok számára, hogy kapcsolataikat ápolják párjukkal, barátaikkal, esetleg valamely hozzátartozójukkal. Yee kutatása alapján **a játékosok 80%-a arra is használja a játékokat, hogy kapcsolatot tartson valamely való világbeli ismerősével** (Yee [2005]). A játékosok mintegy negyede azért játszik, hogy romantikus partnerével lehessen, ezek közül a nők aránya jóval nagyobb, közel négyszerese a férfiakénak.

A megkérdezettek közel 20%-a tartja a kapcsolatot valamely rokonával, itt a 11-17 évesek és a 35 év felettiak vannak nagyobb arányban, és a fiatal felnőttek (23-28) körében a legkevésbé jellemző ez. Legtöbben a testvérüket jelölték meg játékosként, közülük legtöbben fiatalabb fiútestvérek voltak, akik bátyjukkal szerettek játszani, utánuk következtek a gyerekek, akikkel legszívesebben anyukájuk játszott (Yee [2005]).

Ha a fent szereplő 80%-os adat mondanivalóját megfordítjuk, megállapíthatjuk, hogy a játékosok mindösszesen egyötöde használja kifejezetten csak a játékra az MMORPG-k nyújtotta virtuális tereket.

A kapcsolatok másik csoportja az, amikor valamelyik virtuális világban megismert személlyel alakul ki barátság, esetleg szerelem. Itt is az előző csoporthoz hasonló számokkal találkozunk. **A megkérdezettek közel 80%-ának van olyan barátja, akivel online ismerkedett meg** (Yee, 2007). A nemek között sincsen nagy eltérés, itt is a nők nagyobb nyitottsága kerekedett felül egy hajszállal. A kicsit mélyebb barátságkötésekre is akad példa a virtuális terekben, **a játékosok 20%-a jelölte meg legjobb barátjaként egy MMORPG-ben megismert személyt, ennél a nők aránya közel háromszorosa a férfiakénak**. Ha az online ismerettségéből kialakult romantikus kapcsolatokat tekintjük, akkor megállapítható, hogy a nők sokkal fogékonyabbak erre, mint a férfiak; jóval többen flörtöltek, vagy osztottak meg romantikus érzéseket másokkal a játékban, és közel egyötödük már randevúzott olyannal, akit a játékban ismert meg.

Természetesen a pozitív példák mellett találkozhatunk félresiklott kapcsolatokkal, ellenségeskedésekkel is. Gyakorik a klánok közötti ellentétek, az online társadalomra jellemző fame-jelenség, vagyis amikor valaki vagy valakik többre tartják magukat a többiekénél, amit nem is rejtenek véka alá, és ebből alakulnak ki a konfliktusok. Az MMORPG vetületében a negatív kapcsolatok kitörésének legmarkánsabb megjelenési formája a klán háború, de ezekről bővebben a klánokat taglaló fejezetben foglalkozunk.

Arra a kérdésre, hogy a virtuális barátok felvehetik-e a versenyt az igazi barátokkal a női játékosok 53%-a, a férfi játékosoknak pedig 39%-a felelt igennel, amely alátámasztja egyfajta szoros kötődés meglétét, vagyis **az MMORPG-k kínálta virtuális tér tényleg kiválóan alkalmas arra, hogy közösségek alakuljanak**.

4.4.2. SZOCIÁLIS NORMÁK

Az MMOG-k kiváló kutatási terepet nyújtanak arra, hogy megfigyeljük a játékosok viselkedését és társaikkal való érintkezését egy virtuális közösségen belül. Az emberi alakot öltő karakterek, a valósághű 3D-s környezet, a való világ analógiái lehetőséget nyújtanak arra, hogy a gesztikuláción kívül az összes szociális érintkezést vizsgálni lehessen. Miért is lényeges dolog ez? Gondoljunk bele abba, hogy rendelkezünk egy könnyen megfigyelhető több milliós populációval, akiknek a viselkedése nagyjából megegyezik a való világban tapasztalttal. Milyen hatalmas kutatási potenciált jelenthet ez a szociológiai és pszichológiai kutatások számára, nem beszélve a gazdasági elemzésekről, bár ez már az 5. fejezet témája.

4.4.2.1. VERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

A verbális, vagy más néven nyelvi kommunikáció az emberi érintkezés legalapvetőbb módja. Lehetővé teszi, hogy megértessük magunkat, kifejezzük vele viselkedésünket, cselekedeteinket, valamint ennek segítségével megismerjük a világot, alakítsuk ki személyiségünk szerkezetét. A verbális kommunikáció teljes körű tárgyalása messze túlmutat dolgozatunk témáján, itt csak az internetes nyelv sajátosságait mutatjuk be, valamint azon belül is az MMO-k nyelvezetét.

Az írott nyelv az internet alappillére. Nyelvhasználatunkat erősen befolyásolják a regiszterek, vagyis az, hogy milyen társas helyzetben vagyunk. Így másféle stílust használunk, ha blogunkba írunk bejegyzést, vagy valamely barátunkkal csetelünk. **Az online csevegés egyidejűségéből adódóan a közvetlen társalgás és a telefonbeszélgetés jegyeit ötvözi,** mivel mondandónk közvetlenül a címzetthez jut el alig érzékelhető eltolódással, mégis van lehetőségünk arra, hogy mondandónkat átgondoljuk, küldés előtt megváltoztassuk.

A csevegés különleges közvetítő szerepe miatt sokféle módon befolyásolja kommunikációnkat, mivel szeretnénk jobban kifejezni önmagunkat, hogy mind közelebb kerüljünk a közvetlen hangnemhez. Jellemző a **betűszavak használata**, mint a lol (laughing out loud), a rofl (roll on floor laughing), vagy az omg (oh my god); a **rövidítések**: cya (see you), thx (thanks); azok a kifejezések, melyekben **szó vagy szavak helyett használunk más írásjeleket**, melyek kiejtésben megegyeznek a cserélt szóval: thx 4 (thanks for), mondd+ (mondd meg); valamint az **emotikonok**, melyekkel

érzelmeket tudunk kifejezni. Az ilyen interneten megfigyelhető köztes kommunikációs műfajt nevezte Bódi írott beszélt nyelvnek, utalva arra, hogy olyan írásmódok képződnek, melyek közelítik a szóbeli szöveget. Werry ezt a folyamatot **egyfajta nyelvi stratégiafejlés**nek nevezte, melynek az a célja, hogy a beszélgetés regiszterét úgy alkotja meg, hogy az minél jobban illeszkedjen a közvetítő közeg korlátaival.

A virtuális világokban zajló verbális kommunikáció szinte teljesen megegyezik az internetes csevegéssel, kiegészítve olyan specifikus rövidítésekkel, kifejezésekkel, melyek az adott világra jellemzőek, és használatuk nélkül nehezen tudjuk céljainkat kommunikálni más játékosokkal.

Arról, hogy az internetes csevegés mennyiben változtatta, változtatja meg nyelvünket, megoszlanak a vélemények a kutatók között. Abban azonban egyetértés van, hogy nagyon gazdaságos irányba mozdította el nyelvhasználatunkat, és igen érdekes, spontán képződött nyelvi formák alakultak ki. A nyelvhasználatra gyakorolt hatásokkal bővebben a 6. fejezetben foglalkozunk.

4.4.2.2. NONVERBÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

Yee és társai a Second Life játékosainak viselkedését figyelték meg, kifejezetten a nem verbális szociális érintkezéseket. A Second Life egy olyan 3D-s virtuális világ, amelyet teljes mértékben az ott lakók építettek és alakítottak ki, melyben a játékosok, ahogy a játék címe is mutatja, úgymond egy második életet élhetnek, a való világnak egy virtuális másolatát. A Second Life ellentétben a legtöbb MMORPG-vel nem egy fantasy világra épül, hanem teljesen valóságos: emberi karakterek, korhű épületek és környezet. Egy ilyen típusú virtuális környezet jobb alapot tud szolgáltatni egy szociális kutatás alapjául, mint egy fantasy világ.

A kutatásban alapvető nonverbális normákat vizsgáltak, és hasonlították össze a való világban tapasztaltakkal. A kutatás az alábbi tényezőket vizsgálta:

- ♦ **Interperszonális távolság (IPD)**: az IPD az a távolság, melyet felvesszünk, ha egy másik emberrel beszélünk. Ez két férfi között a legnagyobb, két nő között a legkisebb, és a két szélső eset között van az a távolság, melyet akkor veszünk fel, ha ellenkező nemű személlyel érintkezünk. Az **interperszonális távolság megtartása megegyezik a valós életben tapasztaltakkal**: a férfiak sokkal nagyobb távolságot tartanak egymással szemben.

- ◆ **Szemkontaktus:** a szemkontaktus a valós életben a nonverbális kommunikáció alapja, itt is a nőknél a legjellemzőbb, hogy szemtől szembe beszélnek. Ebben az esetben is hasonló eredményeket hozott a kutatás; **a férfi játékosok karakterei kevésbé tartják a szemkontaktust partnerükkel, miközben beszélnek, mint a nőké.**

A fenti két nonverbális tényező egymásra is hatással van: **ha a távolság csökken, a szemkontaktus mértéke nő, és fordítva.** Mindezekhez hozzá kell venni a helyszínt is, mivel egy belső helyszínen - házban vagy klubban – sokkal kisebb az interperszonális távolság, a külső helyszíneken pedig kevésbé fontos a szemkontaktus.

Természetesen ennek a kutatásnak is vannak korlátai: csak egy online világot vizsgáltak meg; ebben a világban kevésbé szükséges a kooperáció más játékosokkal.

Korlátai ellenére mégis levonható a konklúzió, hogy az online játékok nagyon jó terepet nyújtanak szociális, pszichológiai felmérésekhez, mivel **a szociális érintkezések sok hasonlóságot mutatnak a valós életben tapasztalható interakciókhoz.**

4.4.3. KLÁNOK

Az MMORPG-kben a közösségi élmény legmarkánsabban a klánokban jelentkezik. **A klánok játékosokból álló, többé-kevésbé spontán szerveződött, tartós csoportok,** melyek igen sokrétű feladatot látnak el a játékban. **Érdekes kettőség lengi körül őket:** amellett, hogy önkéntesen lehet jelentkezni a klánokba, a játékmechanizmusok szinte megkövetelik azt, hogy minden játékos belépjen egy klánba, mivel magasabb szinteken elérhető küldetéseket majdnem lehetetlen egyedül végigvinni. Ebben a fejezetben a World of Warcraft-ban fellelhető klánok általános jellemzőit és folyamatait mutatjuk be.

Kezdjük azzal, hogy is lássunk neki egy klán létrehozásának. Először is fel kell vennünk a kapcsolatot egy Guild Master NPC-vel, aki némi ellenjavadalmazás fejében ad nekünk egy ún. Guild Charters, melyet alá kell íratnunk 9 társunkkal, és ki kell találnunk egy klán nevet, majd visszaadni a Guild Master-nek. Ezzel létre is jött a klánunk. Következő feladatunk meghatározni a klán fő működési irányát (harci, kereskedő, stb.), kialakítani a klán szabályzatát, és kiválasztani a vezetőséget. Mivel mi vagyunk a vezérek (Guild Leaders), keresnünk kell felügyelőket (Officers), akik segítik a munkánkat, szemmel kísérik a klán működését, ellenőrzik az új tagokat, intézik a pénzügyeket. Végül, de nem utolsósorban szerveznünk kell katonákat (Soldiers) a klánba. Általában a klán

szabályzata tartalmazza a Guild Bank-ra vonatkozó szabályokat. A Guild Bank egyfajta kincstár, ahol a raid-eken szerzett tárgyak és a klán pénzforrása található. A klán vezetősége dönt a pénzügyi műveletekről, alacsony áron szerez be tárgyakat, melyeket haszon nélkül árul a klán tagoknak, így egyfajta készletezési feladatot is ellát.

A legfontosabb események a klánok életében a raid-ek. A raid fogalmát a 3. fejezetben definiáltuk, ezért itt csak a raid szervezésének és lebonyolításának folyamatát mutatjuk be. Raid-et bármely klán tag szervezhet, a raid-re jelentkezni a klán weboldalán keresztül lehetséges. A raid kiírás tartalmazza a végrehajtandó küldetést és az ellenfeleket is. A szervező tag lesz a raid vezetője (Raid Leader), a jelentkezett játékosokból ő rakja össze azt a csoportot, akik végül is a raid-en részt vehetnek, mivel figyelnie kell arra, hogy a kiírt feladatot teljesíteni tudják. A raid kezdete előtt 15-30 perccel ő hívja meg a tagokat, mutatja az irányt a seregnek, és vezeti a támadásokat, ő a csata hadvezére. A másik fontos szerep a raid-ben az írnok (Master Looter), ő rögzíti pontosan, percről percre a harc eseményeit, hogy ki volt ott, ki mit csinált, vagy nem csinált. Gyakori eset, hogy a raid vezetője látja el egyben az írnok szerepét is. A raid végeztével a rögzített eseménynapló alapján DKP-kat (Dragon Kill Points) osztanak szét a játékosok között hatékonyságuk és aktivitásuk fejében, amikkel a játékosok olyan különleges, a raid folyamán zsákmányolt tárgyakra licitálhatnak, melyek szükségesek a szintlépésükhöz.

4.4.3.1. ESETTANULMÁNY: HEAVYRAIDER CO.

A klánok működési folyamatainak, belső hierarchiájának és a virtuális világban betöltött szerepének mélyebb elemzéséhez kicsit elvonatkoztatunk a klánok konkrét megjelenési formájától, és mint vállalatokra tekintünk. Így lehetőségünk nyílik arra, hogy vállalat gazdaságtani, vállalatvezetési és szervezési, valamint emberi erőforrás menedzsment szemszögből tudjuk vizsgálni azokat. Felhasználva az előbb említett diszciplínák módszereit, mélyebb betekintést tudunk nyújtani, valamint sokkal közelebb tudjuk hozni a valós élethez a klánok működését, és az aközben felmerülő problémákat, nehézségeket. Az elemzések során a megállapításainkat egy általunk kreált, fiktív klánon keresztül ültetjük át a gyakorlatba, bemutatva egy klán születését, kiteljesedését és esetleges bukását.

A klán fogalma

Kezdeként induljunk ki a vállalat fogalmából. Az üzleti vállalkozás olyan emberi tevékenység, amelynek alapvető célja fogyasztói igények kielégítése nyereség elérésével, az üzleti vállalkozás jogi személyiséggel rendelkező szervezeti kerete a vállalat (Chikán [2003]). A definícióból kiolvasható, hogy a vállalat a kínálati oldalt képviseli, míg a fogyasztó a keresleti oldalt, valamint meghatározza létrehozásuk okát (fogyasztói igények kielégítése) és a létezésének célját (nyereség elérése).

A klánok esetében a kínálati és keresleti oldal szétválasztása már közel sem ilyen egyszerű feladat, mivel a játékosok egyrészt képviselik a keresleti oldalt, akik keresik a klán által nyújtott szolgáltatások (közösségi élmény, fejlődési és tanulási lehetőség), másrészt mint klán tagok, ők adják a klán kínálatát is saját tudásukkal és karaktereikkel.

A klánok létrejöttének okai a következők: közösségeket teremtsenek, terepet nyújtsanak a játékosoknak céljaik elérésére, valamint egyfajta biztonságot is nyújtsanak a tagok számára. Ezek az okok mind a játékosok érdekeit szolgálják, ezért mondhatjuk nyugodtan azt, hogy a játékosok igényeinek kielégítése végett jönnek létre a klánok. Ha a nyereség fogalmát kiegészítjük olyan, a vállalati célrendszerbe tartozó elemekkel, mint a növekedés,; a pozíciók megtartása, javítása; vagy korszerűsödés és fejlődés; ezt a fogalmat is elfogadhatjuk a klánokra vonatkozólag.

A vállalat definíciójából már csak a jogi személyiség kitétel maradt. A klánok esetében azzal, hogy a Guild Master elfogadta a beadott Guild Charter-ünket, klánunk egyfajta virtuális jogi személyiséggé vált, amely nem tartalmaz olyan komoly szabályokat, mint a valós, mégis keretet szab a klánok működésének.

A fent vázoltak alapján már lehetőségünk van arra, hogy egy konkrét definíciót hozzunk a klánokra, amely a következő: **a klánok olyan többé-kevésbé spontán szerveződött, tartós, virtuális jogi keretbe szerveződött csoportok, melyeknek alapvető célja a játékosok igényeinek kielégítése a klán célrendszerének elérésével.**

Küldetés és stratégia

Ha úgy érezzük, hogy a fent meghatározott szempontoknak megfelelően szeretnénk létrehozni klánunkat, nincs más teendőnk, minthogy az előző fejezetben vázolt alapító tevékenységet elvégezzük, mely, ha belegondolunk, főbb mozzanataiban a valós világbeli cégalapítási procedúra analógiája. Következő feladatunk **klánunk**

küldetésének meghatározása, melyet megint egy vállalat gazdaságtani fogalmon keresztül mutatunk be. A vállalat küldetése a vállalat alapvető céljának konkrét értelmezése. Meghatározza a működési kört, a belső működés és az érintettekkel való kapcsolatok alapelveit (Chikán, 2003). A klán küldetésének meghatározásakor a működési kör megválasztása szabja meg a működés további elemeit.

Mi is megalapítottuk fiktív klánunkat, HeavyRaider néven. Ahogy a neve is mutatja, ez egy erősen harci beállítottságú klán, így küldetésünk a következő: a játékszerveren vezető szerepet kívánunk betölteni a klánok között sikeres raid-ek levezénylésével, valamint fontos feladatunknak tartjuk tevékenységünk révén tagjaink képességeinek közvetlen és közvetett javítását.

A küldetésünk alapján a stratégia a klán kialakításához a következő: HeavyRaiders klánunkba kezdetben magasan kvalifikált játékosokat keresünk, akik a későbbiekben, ahogy klánunk növekszik, az újonnan érkezett tagokat is segíteni tudják. Amikor már a kezdő létszám meglesz, akkor a felvételi kritériumokon enyhítünk, hogy minél nagyobb taglétszámot érjünk el.

Toborzás-kiválasztás rendszer

Fontos kérdés, hogy hol húzzuk meg klánunk határait, azaz, milyen játékosokra várunk mint tagokra. Választhatjuk azt, hogy kis számban veszünk fel erős karaktereket, így ütőképesebb csaptunk lesz, vagy több játékost várunk, így nagyobb lesz a taglétszámunk. Mindkét esetnek megvannak a maga előnyei és hátrányai. Példának okáért, ha kezdetben több játékost veszünk fel, kezdő vezetőként nehezebben tudjuk kezelni az informális kapcsolatokat, a klikkesedéseket, melyek széthúzáshoz vezethetnek, esetleg a klán megszűnéséhez. A fenti kérdés tisztázása elirányít minket az emberi erőforrások menedzseléséhez. Bemutatjuk, hogyan érvényesülnek a HR mechanizmusok egy klán esetén.

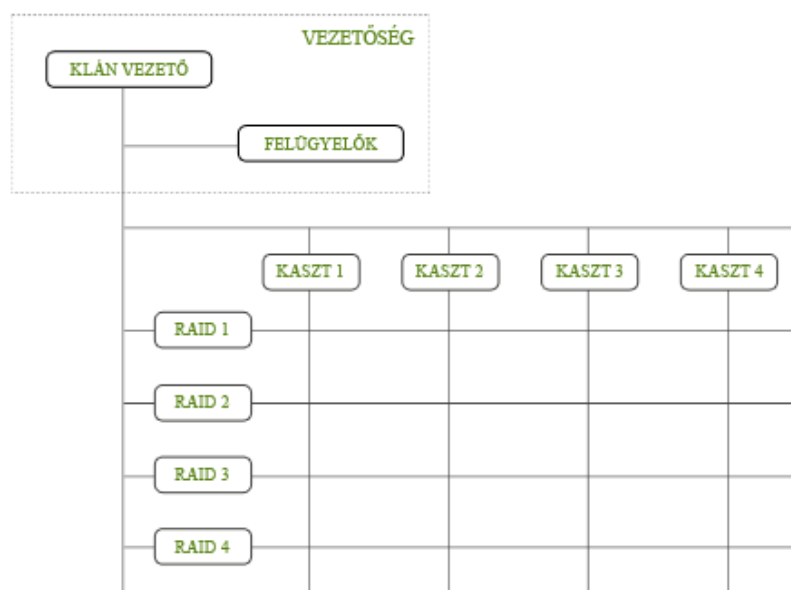
Az elsődleges HR feladat a fiatal vállalatok életében, hogy a meghatározott pozíciókra megtalálják a legmegfelelőbb munkavállalót. Nyílt pályázat útján a kiírt pozícióra jelentkezők közül önéletrajzuk, személyes interjúk, és esetleg próbamunkák alapján választják ki a megfelelő személyt. Ez történhet fejtárgyszó cég bevonásával is, továbbá amikor konkrét személyt keresnek meg, és tesznek ajánlatot neki a pozíció betöltésére. A klánhoz csatlakozás, hasonlóképpen, több módon valósulhat meg: a játékos megkeres

jelentkezési kérelmével valamely magasabb beosztású klán tagot a játékban (ingame whisper); a klán weboldalán keresztül adja le jelentkezését egy űrlap segítségével; a vezetőség keresi meg a játékost, hogy csatlakozzon a klánhoz. Ez utóbbi általában akkor szokott megtörténni, ha valamely kritikus poszton hiányzik játékos (például, a klán nem rendelkezik magasabb szintű gyógyító pappal), amely nélkül nehezen lehet levezényelni egy komolyabb raid-et. A klán felvétel esetén maga a karakter az, ami megfelel egy valós önéletrajznak, mivel a leendő tag karakterének tulajdonságaiból egy szakavatott szem számára minden kiolvasható. Másik megfigyelhető HR-jelenség a klánoknál a munkaerő-vándorlás. A szimpla klán váltás mellett gyakori az az eset is, amikor valamelyik játékos több karakterrel is rendelkezik különböző klánokban, így amikor az egyik klánjában szükség van egy bizonyos karakterre, akkor azzal átmegy oda.

Strukturális felépítés

Kiválasztottuk a legmegfelelőbb kezdő tagokat klánunk számára, majd megkezdjük a működést. Szépen nőtt a hírnevünk, elismertebbek lettünk a szerver klánjai között, bővült a tagság is, elértük a 150 fős taglétszámot. A vállalati életciklus tekintetében klánunk elérte az érett szakaszt. Így már lehetőségünk nyílik arra, hogy bemutassuk a klán strukturális felépítését.

A klánok struktúráját leginkább egy projekt típusú mátrix-szervezethez lehet hasonlítani, melyet kiegészítünk egy törzskarral (16. ábra).



16. ábra: Klán struktúra

A klán vezető áll a csúcson, ő hozza a fontosabb, a klán életét meghatározó döntéseket, az ő munkáját segítik a felügyelők, akik intézik a klán mindennapos ügyeit: vezetik a Guild Bank-ot, döntenek az új tagokról, karbantartják a klán weboldalát. A klán vezető és a felügyelők alkotják a Vezetőséget (Guild Leadership).

Az **elsődleges munkamegosztás, a mátrix-szervezetnek megfelelően, két munkamegosztási elv szerint történik: a kasztok és a raid-ek alapján.** Így alakul ki a projekt típusú mátrix-szervezet struktúrája, amit klánok esetén a **raid alapú, mátrix-struktúrájú klánnak** neveztünk el. Minden egyes kasztnak van saját vezetője, a kaszt vezető (Cast Leader), akinek az a feladata, hogy figyelje a klánon belül a kasztjába tartozó tagokat, segítse őket, mivel ő tudja a legtöbbet a kasztról, valamint jelezze a vezetőség felé, ha valamely kritikus poszton hiánypótlásra van szükség. A kasztok szerinti megosztás tekinthető a funkcionális munkamegosztási elvnek.

A másik dimenziója a munkamegosztásnak, a raid-ek, amik újszerű, nem ismétlődő jellegükből következően hasonlítanak a projektekre. A **két dimenzió találkozásánál alakulnak ki azok az ideiglenes struktúrák,** melyek a raid-ek folyamán fennállnak, azonban a raid-ek végeztével meg is szűnnek, egyfajta projekt csapatoknak is tekinthetjük őket.

Vizsgáljuk meg a mátrix-szervezetek tulajdonságait, és adoptáljuk a klánokra azokat. A mátrix-szervezetek kialakításának és hatékony működésének előfeltételei a következők: dinamikus és heterogén környezet; komplex, nagy újdonság- és rizikótartalmú feladatok (Dobák et al., 2007). A dinamikus és heterogén környezet adott, a raid-ek, mint ahogy arra a „Játék vagy munka?” című fejezetben rávilágítottunk, igen komplex feladatok, így ennek a struktúrának kiváló táptalajt kínálnak az MMORPG-k.

A hatáskörmegosztás tekintetében az alacsony fokú formalizáltságot, és a döntési centralizáció többvonalas irányítási elv mellett való megvalósulását emelnénk ki. Az alacsony fokú formalizáltság a klánok esetében egyértelmű, mivel egy kvázi-formalizált csoportosulásról beszélünk, valamint a döntéseket is két dimenzió mentén hozzák: egyrészt a raid vezetője, aki dönt a raid céljairól, meghatározza a kívánt raid csoportot, másrészt a kaszt vezető véleménye is nyom a latba, mivel ő tudja megmondani, hogy mely, a kasztjába tartozó tag a legmegfelelőbb a raid-en való részvételre. A fenti indokok miatt gondoljuk úgy, hogy **a projekt típusú mátrix-szervezet struktúrával igen jól közelíthető meg egy klán felépítése.**

SWOT-analízis

Most, hogy már vállalati formába öntöttük klánunkat, egy igen népszerű vállalati elemzést fogunk végrehajtani, méghozzá a SWOT-analízist, hogy képet kapjunk HeavyRaider klánunk jelenlegi helyzetéről.

Erősségek	Gyengeségek
<ul style="list-style-type: none">• képzett, magas szintű tagok• alacsonyabb szintű tagok fejlesztése, képzése• jó imázs• kiváló klán kultúra• stabil vezetőség• jól szervezett, sikeres raid-ek	<ul style="list-style-type: none">• gyors növekedés okozta strukturális problémák• szegényes Guild Bank• sok inaktív tag• elavult stratégia, HR-elvek és DKP-rendszer• középmezőnyben található a klán• magas taglétszám miatti széthúzások
Lehetőségek	Fenyegetések
<ul style="list-style-type: none">• a játék folyamatos fejlesztéséből adódó újdonságok• fiatal, tehetséges játékosok toborzása• tapasztalt játékosok elcsábítása más klánoktól• „best practice” megoldások eltanulása a nagyobb klánoktól• más klánok beolvasztása	<ul style="list-style-type: none">• új, dinamikusan fejlődő klánok megjelenése• ritkák a játékfejlesztések• kedvezőtlen szezonális hatások• a strukturális problémák nagyobb veszélyt is okozhatnak• kulcstagok kiválása a klánból• ellenséges viszony más klánokkal

2. táblázat: HeavyRaider klán SWOT-analízise

A SWOT-analízis eredményeit tekintve láthatjuk, hogy a küldetésben vázolt irányelveket sikerült megtartania a klánnak, a vezetőség még mindig egységes, nem volt kilépés vezetői szinten a klánból, valamint kiemelnénk a jó imázst, aminek megtartására és ápolására a jövőben is oda kell figyelnie a vezetőségnek.

Koncentráljunk klánunk gyenge pontjaira! A gyors növekedés okozta strukturális problémák minden szervezet – már amelyek megélik az érett fázist – életében sok fejtörést okoznak a vezetőségnek. Ha megtekintjük a többi gyenge pontot, észrevehetjük, valamilyen szinten minden probléma forrása a nem számolt növekedés. Minél nagyobb a taglétszám, annál nehezebb a klán normális vezetése a meglévő vezetőségi létszámmal, vagy a vezetőség méretét kell növelni, vagy a tagok számát csökkenteni. Ez a méretgazdaságosság problémaköréhez vezet, vagyis meg kell találnia a vezetőségnek azt az optimális taglétszámot, amely mellett még „gazdaságosan” működtethető a klán. A szabályrendszer megváltoztatásával több probléma is megoldhatóvá válna: azokat a tagokat, akik egy hónapon belül egy raid-ben sem vettek részt aktívan, automatikusan kizárják a klánból; a Guild Bank vagyonával és készletével való visszaélések sokkal szigorúbb, szintén kizárással büntetendő szabályozása, mivel

az ún. „ninjázás” (bankból alacsony áron vásárolt tárgyak magasabb áron történő értékesítése) miatt szegényes a klán bankja. Ha sikerül visszanyomni a taglétszámot, és csak az aktív, a klán számára értékes tagokat megőrizni, a széthúzások mértéke is csökkenne.

Az eddigi HR-elveket is újra kell gondolni, mert a már magas taglétszám miatt nem megfelelő. Bár a HR-elvek alá tartozik, mégis külön kiemeltük, a DKP-rendszer újragondolását is, mivel ez látja el a teljesítmény-értékelési funkciót, és több játékos is jelezte, hogy nem érzi igazságosnak a DKP pontok szétosztását és mennyiségét. Ha sikerül mind a taglétszámból fakadó problémák orvoslása, mind a teljesítmény-értékelési rendszer újraépítése, lehetőségünk nyílna arra, hogy feljebb lépjünk a klánok rangsorában.

A lehetőségek közül kiemelnénk hármat: a fiatal tehetségek toborzása, tapasztalt játékosok elcsábítása, valamint más klánok beolvasztása. Mind a három szorosan összefügg az előző fejezetben tárgyalt méret problémával, ezért óatosan kell bánni ezekkel a lehetőségekkel, mivel könnyen visszaüthetnek, és több bajt okozhatnak, mint amennyit megoldanak. Például egy másik klánnal való egyesülés rengeteg személyes konfliktust hozhat felszínre, amely a teljesítmény rovására mehet, esetleg kulcstagokat veszíthetünk emiatt.

A fenyegetettségek közül a legnagyobb veszélyt a strukturális problémák jelentik, mivel ez akár a klán megszűnéséhez is vezethet. Ha a vezetőség nem tudja elfogadhatóan ellátni a feladatát, a klán széteshet, és a tagok más klánokhoz csatlakozhatnak. A kulcstagok kiválása is nagy problémát okozhat, mivel az ő távozásuk általában maga után vonja más tagok kiválását is, így nagy hangsúlyt kell fektetni az elit játékosokra.

Végül még a szezonális hatásokat emelnénk ki. Ez alatt nem a játékban lévő hatásokra gondolunk, hanem a valós világ hatására, amelyre már a játékidővel foglalkozó fejezetben felhívtuk a figyelmet. A játékosok nem azonos mennyiséget játszanak évszakonként, így lehetségesek olyan időszakok is, amikor a normális menethez képest visszafogottabb eredményeket tud produkálni a klán, és erre a vezetőségnek fel kell készülnie.

A SWOT-elemzés tanulságait levonva elmondható, hogy bár klánunk nehézségekkel küzd, a helyzet nem kilátástalan. Amennyiben a vezetőségnek sikerül a gyengeségek

részletezése alatt bemutatott megoldásokat abszolválni, ki tudja használnia a lehetőségeket, és gyorsan tud reagálni a külső fenyegetésekre, akkor jó úton halad afelé, hogy elérje a küldetésében meghatározott célt, vagyis a vezető szerepet.

Belső folyamatok

A klánok életében a központi szerepet a raid-ek játsszák. A raid folyamatát már végigvezettük az előző fejezetben, itt egy általános vállalati projektet mutatunk be, és hasonlítjuk össze a raid-ekkel. Új vállalati projekt esetén kiválasztanak egy projekt vezetőt, aki a projekt csapatot fogja irányítani. Feladata a folyamatok koordinálása, a felmerülő problémák megoldása, a projekt csapat összeállítása, az ütemterv meghatározása és a terv esetleges felülvizsgálata. Ezek a teendők megegyeznek egy raid vezető feladatával, a különbség a kettő között az időhorizontban van, mivel egy raid esetén pár óra alatt kell ezeket a feladatokat ellátnia a vezetőnek, addig egy projektvezető munkássága akár több hónapig is tarthat. A raid-re jelentkezők adják a projekt csapatot. Itt is mindenkinek megvan a kasztjának megfelelő feladata, valamint a raid alatt folyamatosan követik a raid vezető utasításait. A projektek végén általában összeül az összes, projektben érintett személy, és értékeli a projektet, levonják a következtetéseket, meghatározzák, hogy kinek milyen szerepe volt abban, hogy a projekt sikerrel vagy esetleg kudarccal zárult. A raid-ek esetében ezt a vezetőség által felállított DKP-rendszer testesíti meg, amely valós képet nyújt arról, hogyan zajlott le a raid. Látható, hogy egy általános projekt minden mozzanata megtalálható a raid-ekben.

A belső működés vizsgálatának végén újra visszakanyarodunk a HR rendszerekhez, és szemügyre vesszük, hogyan oldódik meg a javadalmazási rendszer. A klánokban a játékosok „munkájáért” folyósított fizetséget a DKP-rendszeren számolják ki, ezt tekinthetjük teljesítményarányos bérezésnek, mivel mindenki csak annyi „fizetést” kap a klán közös kasszájából, amennyire rászolgált a raid során. A DKP-rendszeren kívül a másik juttatási forma a Klán Bankon keresztül valósul meg, ahonnan a klán tagjai piaci áron alul vásárolhatnak, ezt tekinthetjük egyfajta cafeteria-rendszernek.

Külső környezet

Az eddigi elemzések során a klánunkat belső szemszögből vizsgáltuk, így eljött az idő, hogy a környezettel való viszonyát is bemutassuk. Tekintsünk úgy a szerverre, mintha az a piac lenne, melyen klánunk mint vállalat, gazdasági tevékenységet folytat. Tehát

adott a környezet, tekintsük meg a külső érintettek közül a versenytársakat. A klánok esetében a versenytársakat a többi klán testesíti meg, bár a „verseny” jelző itt más értelmezést igényel, mint a vállalatok esetében, ugyanis itt nincs annyira kiélezett, létezésért folyó harc a klánok között. Azonban találkozhatunk bőven szemben álló klánokkal, amely ellentéteket gyakran szokták egy klán háború keretében rendezni. Ha a valós életből keresnénk példát a klán háborúra, valószínű, nem sok olyan esettel találkozunk, ahol a vállalatok dolgozói fegyverrel a kezükben, főnökeikkel az élen csatába indulnak egy másik vállalat ellen. Azonban ha két vállalat között dúló árháborút tekintünk példának, nem járunk messze a klán háború céljától, bár sokkal humánosabb módszerekkel találkozhatunk. A cél azonban mindkét esetben ugyanaz, a másik fél „legyőzése”, az előny megszerzése. Egy árháborúban alulmaradt cégnek csökken a vevői köre, ezzel nyeresége is, egy vesztes klán pénzügyi helyzete megrendülhet, tagokat veszíthet.

A klánok mindamelllett, hogy szociális teret és kiteljesedési lehetőséget kínálnak a játékosok számára, érdekérvényesítő szerepet is betöltenek, ugyanis a befolyásosabb klánokon keresztül van lehetőségük a játékosoknak arra, hogy hatással legyenek magára a játékra, módosításokat javasoljanak, változásokat indítsanak el a szabályzati rendszerben. Ha belegondolunk, hasonló helyzetben vannak a hatalmas multinacionális vállalatok is, melyek méretükből és befolyásukból adódóan képesek hatást gyakorolni környezetükre és az érintetteikre.

Célunk ezzel az esettanulmánnyal nemcsak az volt, hogy bemutassuk, egy klán felépítése és működése mennyi hasonlóságot mutat egy valós vállalatéhoz, hanem az is, hogy rámutassunk arra, hogyha megtaláljuk a megfelelő szemléletmódot, akkor bármely virtuális világban található képződmény közelebb hozható való életünkhöz.

5. VIRTUÁLIS GAZDASÁGOK



5.1. VIRTUÁLIS, VAGY MÉGSEM?

A különböző platformokon futtatható játékok műfajuktól és célkitűzésüktől függetlenül mindig is egy egzotikus kutatási területet jelentettek azok számára, akik szerették volna feltérképezni a bennük rejlő káros vagy hasznos hatásokat, közelebb jutni azon jelenségek magyarázataihoz, melyek emberek millióit szegeznek – sokszor látszólag értelmetlenül – egy képernyő elé. Szakdolgozatunk előző fejezetében részletesen körüljártuk az online szerepjátékok társadalmi hatásait, azonban sok ezek közül valamilyen formában megjelenik a hagyományos játékok esetében is. Van azonban egy olyan vetülete az MMORPG-jelenségnek, melyet korábban nem tapasztalhattunk még ilyen intenzitással a világ, és hatására a közgazdászok egy egészen új területet fedezhettek fel a számítógépes játékok esetében, a virtuális gazdaságok **nem is annyira virtuális** működését.

Ugyan a játékipar eddig is kínált közgazdaságtani szempontból izgalmas fordulatokat, azonban ezek leginkább a különböző értékesítési adatokról és módszerekről szóltak, vagyis a kiadók és a játékosok közötti pénzügyi folyamatokról. Azonban 1997-ben az **Ultima Online** megjelenése mindent megváltoztatott, ugyanis a fejlesztés során kiemelt szempont volt, hogy minél valósághűbb gazdasági folyamatok teremtsék meg a játék alapját, vagyis az előfizetők a játék keretein belül legyenek képesek tárgyakat cserélni például egy fiktív pénzegység ellenében.

A játék legsikeresebb periódusában 250 000 aktív előfizetővel (Mmogchart.com [2008]) rendelkezett, és ez –a mai számok tükrében nevetségesnek tűnő mennyiség – is elegendő volt, hogy elindítson egy forradalmat: a játékosok kiléptek az Ultima Online kereti közül, és **a valós életben kezdték el árusítani tárgyaikat az eBay-en**. Az egyes aukciók nyertesei létező valutáért vásárolták meg az MMORPG-ben létrehozott jószágokat, és a játék rendszerén kívül, egyszerű banki tranzakció segítségével bonyolították le a csere új oldalát, ezzel megalkotva a **Real-money tradinget (RMT)**. A felhasználók ezen lépését **Emergent gameplay**-nek (kilépő játék) nevezzük,

amelynek esetében a játékosok átlépnek azokon a határokon, melyeket a játékok készítői állítottak nekik. Egyszerűbb játékkörnyezetekben (ügyességi, akció, kaland, stratégiai) ez kreatív megoldások formájában valósul meg, mint egy rövidebb út felfedezése, vagy egy hiba kihasználása, azonban az MMORPG-k esetében ezek a megoldások az RMT megszületéséhez vezettek.

Annak ellenére, hogy a folyamat több mint 10 éve indult útjára, még mindig rengeteg megválaszolatlan kérdést vet fel, és a játékokban, a közgazdaságtanban, illetve a világhálón egyaránt jártas emberek még manapság is értetlenül állnak olyan hírek (Washingtonpost.com [2005], Wikipedia.com [2008]) előtt, melyek a 26 500 dollárért elkelt szigetről (Project Entropia), a 100 000 dollárt érő úrállomásról (Project Entropia), az 510 dolláros karakterről (Star Wars Galaxies), vagy a World of Warcraft pénznemének a dollárhoz viszonyuló aktuális árfolyamáról számolnak be. Miközben pontos kimutatás nem létezik arról, hogy mekkora pénzmozgást jelentenek éves szinten ezek a tranzakciók, a szakemberek szerint (Castronova [2006]) bőven meghaladhatják **évente az 1 milliárd dollárt** is. Ezen információk tükrében talán már nem olyan meglepő az a tény, hogy a „**wow gold**” kifejezésre a Google 12 200 000 találatot ad ki.

Jogosan merülhet tehát fel a kérdés, hogy helyes-e a virtuális gazdaság kifejezés, vagy egyáltalán mennyire virtuálisak a mechanizmusok? Az MMORPG-k üzemeltetői felhasználók tíz és százazreit invitálják mesterséges falvaikba, erdőikbe és városaikba egész évben mindennap. Szakdolgozatunk előző fejezetében bemutattuk, hogy ezek az emberek mennyi időt is töltenek el ezekben a szintetikus világokban: szélsőséges esetben (amely lehet akár egy havi kereset megtermelésének célja) akár még egy átlagos munkahétnyi időt hetente. Ha a játékosok ennyi időt képesek „odabent” eltölteni, és az ott végrehajtott munkájuknak a gyümölcse a valós életben leszüretelhető, akkor már nem is annyira nehéz elfogadni azt, hogy egy egészen új iparág születését és alakulását követhetjük nyomon napjainkban, amely gyökereiben változtathatja meg társadalmunk működését. Mi sem példázza ezt jobban, mint a világ legtöbb - a témában egy kicsit is érintett – médiumát megjárt Castronova-elemzés (Castronova [2001]), amely az EveQuest-en belül található Norrath gazdaságát próbálta meg általános közgazdaságtani mutatók meghatározásának segítségével felmérni, úgy kezelve, mint, egy valós, létező gazdaságot. Castronova felmérte az elvégzett munka mennyiségét, a megtermelt javakat, az inflációt, az áru- és pénzkereskedelmet, és azt tapasztalta, hogy meglepően

magas az egy főre eső termelékenység. A virtuális világban élő „polgárok” ugyanazokat a folyamatokat hajtották végre, melyeket a valós életben is (munkavégzés / termelés, fogyasztás és felhalmozás), és ezen felismerés által tekinthetünk ezekre a gazdaságokra teljesen normális, evilági színterekként.

5.2. VIRTUÁLIS GAZDASÁGOK STRUKTÚRÁJA

5.2.1. ALAPVETŐ MŰKÖDÉSI ELV

A jelenleg üzemeltetett és fejlesztés alatt álló masszívan többjátékos online szerepjátékok közel mindegyike rendelkezik egy valamilyen irányelvek alapján megtervezett gazdasági rendszerrel, amely leginkább a valós élet gazdasági folyamatait, összetevőit és elveit próbálja meg leképezni leegyszerűsített formában. Alaphelyzetben a virtuális világok „polgárai” rendelkeznek különböző típusú és mennyiségű **virtuális jószággal**, a rendszerben szerepet kap egy **virtuális valuta**, valamint rendelkezésre állnak különböző típusú **piacterek**, ahol ezek cseréjét tudják lebonyolítani. Mindezek mellett a játékosok alapvető tevékenységi körébe beletartozhat valamilyen típusú szolgáltatás nyújtása vagy termék(ek) előállítás. Jelentős különbség egy valós gazdasághoz képest, hogy a felhasználók elsődleges célja nem a profitmaximalizálás, vagy valamilyen gazdasági tevékenység hatékony lebonyolítása, hanem a szórakozás.

A résztvevők **saját akaratukból lépnek be** a rendszerbe, és használatáért **fizetnek valamilyen formában** (a jelenlegi legáltalánosabb modell a havi előfizetésre alapuló), így teljes joggal várják el azt, hogy **jól érezzék magukat**, cserébe pedig kapjanak valamit a pénzükért. Így a fejlesztők legfőbb célkitűzése is az, hogy minél jobban szórakoztassák előfizetőiket, és ennek az élménynek a nyújtásában nagy része van a belső virtuális gazdaságoknak, melyek még jobban elősegítik a résztvevők azon érzését, hogy ténylegesen egy lélegző, teljes világban töltik el idejüket. Kiemelten fontos még a játékosok szórakozás iránti igényének maximális kiszolgálása annak köszönhetően is, hogy ezeket **a rendszereket bármikor el is hagyhatják** (mint ahogyan párhuzamosan több rendszerben is jelen lehetnek).

Ennek ténye jelenti egyben az egyik legfontosabb különbséget is a valós és virtuális gazdaságok között: előbbiben az embereknek vannak biológiai igényeik, ezért nem engedhetik meg maguknak a kilépést, míg egy virtuális térben való részvétel esetében

nem jelentkeznek biológiai igények, így a felhasználónak mindig van lehetősége a kilépésre. Kizárólag a rendszerben eltöltött idő, és a közben felépített kapcsolatrendszer, reputáció és vagyon az, ami arra bírhatja a játékosokat, hogy a rendszerből való kilépéshez magas árat párosítsanak. Ugyanúgy, mint a biológiai igények, a **földrajzi (vagy inkább technológiai) korlátok** ténye is fontos tényező a valós és szintetikus gazdaságok között különbségek meghatározásakor. Míg bizonyos típusú javak fogyaszthatóak egyes országok gazdaságaitól függetlenül is (egy adott országban megtermelt zöldség egy másik országban is ugyanúgy fogyasztható marad), a virtuális gazdaságokban előállított javak csak és kizárólag abban a színtérben értékesek és felhasználhatók. E tényből az következne, hogy ezekben a gazdaságokban vákuum uralkodik, azonban az RMT-jelenség miatt nincsenek teljes mértékben a virtuális világokba zárva, miután a másodlagos piacokon átválthatók valós pénzre.

5.2.2. A SIKER FELTÉTELEI

A virtuális gazdaságokkal kapcsolatos korai kutatások (Simpson [1999]) szerint, az alábbi tényezők szükségesek egy jól működő virtuális gazdasághoz, melynek résztvevői jól érzik magukat, és éreznek magukban késztetést arra, hogy kihasználják a gazdaság adta lehetőségeket:

- ◆ **Adagolás** – egy jól működő gazdaság korlátozza az értékes erőforrásokhoz való hozzáférést.
- ◆ **A specializáció támogatása** – árazás és kereskedelem segítségével elérni a játékosok szakmákra való specializálódását.
- ◆ **Interakció elősegítése** – a gazdaságnak motiválnia kell a játékosokat, hogy találkozzanak kereskedelem és munka végett egyaránt.
- ◆ **Célok meghatározása** – a vagyon felhalmozása általánosan segíti a játékost különböző célok elérésében.
- ◆ **Gazdasági szerepjáték támogatása** – mindig vannak játékosok, akik a tisztán kereskedelmi jellegű szakmák betöltésével érzik magukat a legjobban, így támogatni kell ezeknek a szakmáknak a létezését.

De pusztán ezen tényezők létezésétől lesz-e egy virtuális világnak ténylegesen jól működő, önálló gazdasága (Castronova [2004a])? Hogy erre a kérdésre megtaláljuk a választ, korábról kell indítanunk gondolatmenetünket: általánosságban hogyan

definiálunk egy gazdaságot? A legegyszerűbb és legalapvetőbb megközelítés szerint az ember **rendelkezik különböző vágyakkal**, és ezeket **sosem képes teljesen kielégíteni** a **szüksős erőforrások** miatt. A szűkösség miatt döntések meghozatala szükséges, melyek összetételének a vágyak kielégítésének lehető leghatékonyabb kombinációját kell megtestesítenie. A szűkösség onnan ered, hogy a Föld csak meghatározott mennyiségű „alapanyaggal” rendelkezik, melyekből csak meghatározott mennyiségű jószág előállításra lehetséges, míg az ember vágyai nincsenek ilyen keretek közé szorítva. Miután a virtuális gazdaságok **ezzel a problémával ebben a formában nem küzdenek**, a szűkösség egy másik ponton jelentkezik: **a felhasznált időmennyiségnél**. A játékosnak kell eldöntenie, hogy mire használja fel legértékesebb erőforrását, milyen világokat látogat meg, majd ott milyen tevékenységre mennyi időt allokál.

Így már könnyebben értelmezhető, hogy egy MMORPG-ben létrehozott rendszer nem attól lesz gazdaság, hogy a készítőik valamilyen valutával felruházták, vagy különböző piactereket létesítettek a csere és kereskedelem elősegítésének érdekében. A gazdaság ezen tényezők nélkül is létezett már. A valuta leértékelődése és az árak változása pedig csak azt mutatja meg, hogy az egyedi döntések folyamatos fejlődésen mennek keresztül, evolválódnak, a gazdaság egésze nem változik, nem szűnik meg létezni, csak az arányok módosulnak. Működésében tehát egy valódi gazdaság ismerveit mutatják a virtuális gazdaságok, az előbbieken tárgyalt jellemzők és folyamatok alapján pedig felismerhető, hogy az azonosság indoka: a szintetikus világok gazdaságai **önállóan működő „valós” gazdaságok**.

Nem szabad azonban arról megfeledkezni, hogy egy valós gazdaságot leképező működés ellenére a virtuális gazdaságok a **szórakozás mértéke** és a **befektetett idő mennyisége** mentén képesek funkcionálni, hiszen egy játékkal szemben alapvető elvárás, hogy a játékos boldogabb legyen, miután már játszott. Edward Castronova ezen elgondolás alapján (Castronova [2004a]) állított össze egy listát olyan elemekből, melyek képesek egy virtuális világ gazdaságát szórakoztatóvá tenni:

- ◆ **Fogyasztás és beszerzés:** Valamit megszerezni, ami után vágyakozik az ember, azt birtokolni és használni, így örömet átélni és szórakozni.
- ◆ **Munka és képességek szórakoztató megtérülése:** Olyan tevékenység végzése, amely önmagában nem feltétlenül szórakoztató, azokban a befektetett energia (idő) jutalma a szórakozás.

- ◆ **Teremtés lehetősége (A játékos önmaga, és bármi egyéb):** Az alkotás örömének átélése, olyan elemek létrehozása, melyek hirdethetik is akár a játékos képességeit.
- ◆ **Küldetés és célkitűzések:** Minden játékos számára szükséges egy (egyéni) definiált cél, és az érzés, hogy az ő hozzájárulása is kell ahhoz, hogy a rendszer minél tökéletesebb legyen.
- ◆ **Tiszta verseny:** A versengés örömének kiaknázása egy olyan rendszerben, ahol mindenki azonos képességekkel és erőforrásokkal kezdi meg karrierjét.
- ◆ **Kockázat és alku:** A bizonytalanságnak ugyanúgy szerepet kell kapnia egy mértékig a rendszerben, hogy a résztvevőknek szükségszerűen kockáztatniuk kelljen. Az okos és hatékony játékosok, ahogy fejlődnek, egyre tudatosabban döntenek el, hogy milyen helyzetekben érdemes kockázatot vállalni.
- ◆ **Tulajdon és bűnözés:** Egy gazdaság akkor tud szórakoztató lenni, ha megadja a lehetőséget, hogy egy játékos birtokoljon belőle egy darabot. Mindemellett bizonyos résztvevők számára szórakoztató lehet a bűnözés gondolata, míg a károsultak számára pedig örömteli egy-egy ilyen egyed elfogása, megbüntetése.
- ◆ **Káosz és történelem:** A rendszer életben tartásához és mozgékonytá tételéhez szükségesek szignifikáns történések, melyek egyes játékosokat megsegíthetik, míg másokat pedig megkárosíthatnak. Sok résztvevő számára nagyobb kihívás egy olyan világban boldogulni, ahol nem minden ugyanúgy történik, és a jövő egyáltalán nem garantált. Ezek a szignifikáns történések pedig hozzátesznek az egész színtér történetéhez, színesítik azt, és megkönnyítik ismétlődő vagy új események megértését és kezelését is.

Az eddigiek során megnevezésre kerültek azon kritériumok és közgazdaságtani alapelvek, melyek segítségével hatékony és önműködő lehet egy virtuális gazdaság, valamint képes a játékosok legfőbb igényét - a szórakozás iránti igényt – kielégíteni. Edward Castronova 2004-ben megjelent *Synthetic Worlds* című könyvében (Castronova [2004a]) ezeket az irányelveket párosította eddigi MUD és MMORPG fejlesztések során létrejött tapasztalatokkal, hogy megalkossa a **szintetikus gazdaság tervezésének hét fő direktíváját** és a végrehajtásukhoz elengedhetetlen eszközöket:

A gazdasági aktivitás biztosítása

Ahogy a valóságban is a társadalmi aktivitás jelentős részét a kereskedelem képezi, a virtuális valóságok megfelelő működéséhez is szükséges egy hasonló arány elérése. A kereskedelmi tevékenység kapcsolatot teremt az emberek között, életet visz a világba. Kiemelkedően fontos a specializált szerepek kialakítása, hogy mindenki csak bizonyos területeken legyen termelékeny és profitorientált. Ehhez szükséges, hogy minél több igénye legyen egy karakternek, amit saját önmaga egyedül nem tud kiszolgálni, maximum a megfelelő pénzmennyiséget tudja előteremteni, hogy aztán a kereskedelem által ki tudja elégíteni minden vágyát.

Eszközök: specializáció, kereskedelmi haszon, fogyasztható javak, a kizárólag önmagára támaszkodó stratégiák kizárása.

A gazdasági aktivitás tudatos elhelyezése és nyilvánosság elé tárása

A világ kialakításánál szem előtt kell tartani a különböző közlekedési útvonalakat, és az ezek által meghatározott legfontosabb gócpontokat, melyek ideálisak lehetnek piacterek kialakítására. Az erőforrások elosztásának is minél szerteágzóbbnak kell lennie, melyet a közlekedés szokványos viszonyaitól párosítani kell. Ha a szükséges alapanyagok könnyen és gyorsan beszerezhetőek, nem kényszeríti a termelőt semmi kereskedelmének részletes átgondolására. Ellenkező esetben minden kereskedő arra figyel, hogy a beszerzések szempontjából legideálisabb helyekre vigye portékáját, ahol így egy életteli és mozgalmas piactér jöhet létre. Ennek további feltétele, hogy az ott zajló kommunikáció minél nyíltabb és egyértelműbb legyen, és ne pusztán két játékos privát üzeneteire korlátozódjon. Egy virtuális piactérnek ugyanúgy kell kinéznie és működnie, akár valós párjának: emberek sokasága, akik hangosan ordibálva kínálják egyedi termékeiket.

Eszközök: stratégiai közlekedési csomópontok, földrajzilag elosztott erőforrások, nyílt kommunikáció.

Jövedelmek és befektetési lehetőségek létrehozása

Természetesen a kereskedelemben való részvétel alapfeltétele, hogy a játékosok valamilyen módon pénzhez vagy eszközökhöz tudjanak jutni. Míg a vadászok számára

bármikor rendelkezésre állnak a különböző élőlények, ugyanígy kell biztosítani a termelői és kereskedelmi szerepet betöltő játékosokhoz a szükséges erőforrásokat és eszközöket. Akik az utóbbi kategóriába tartoznak, lehet, sosem fognak fegyvert a kezükbe a játékon belül, hanem pénzüket nagyobb és jobb gépekbe fektetik, hogy minél hatékonyabban tudjanak termelni.

Eszközök: erőforrások biztosítása, termelés lehetőségének biztosítása.

Érték, káosz és történelem meghatározása

Az előző három direktíva betartásával már rendelkezésre állnak az erőforrások és a helyszínek is, valamint a játékosok motiváltak az általános tevékenységük mellett a kereskedelemben való részvételben. Hogy ez a kereskedelem tényleg élvezetes és valóságos legyen, szükséges az alapanyagok és a késztermékek valamilyen típusú rangsorolása, az árak nagyságrendi meghatározása. Erre kiváló eszközként funkcionálnak a mesterséges intelligenciával ellátott kereskedők, akik a világ különböző pontjain vásárolnak és adnak el termékeket. Megtervezésüknél figyelni kell arra, hogy működésük ne tegye feleslegessé a játékosok közötti kereskedelmet, mondjuk azért, mert túl sok van belőlük, vagy rosszul kezelik az árakat. Nyilván fontos kitétel az is, hogy ne legyen lehetőség a csalásra a gépi kereskedők hibáit kihasználva. Az érték meghatározásának másik fontos alappillére a játék általános történelme, amely által bizonyos jószágok megbecsültté válnak, miután szűkösek, vagy csak nagyon nehezen létrehozhatóak, esetleg még egy nagy adag szerencse is szükséges a megszerzésükhöz. Mindezek mellett fontos, hogy a világ állandó mozgásban legyen, időről időre lépjenek fel kaotikus állapotok az erőforrások terén. Értékük és teljesítőképességük legyen változékony, hogy a prosperálás tényleges kihívás legyen a játékosok számára, amely folyamatos odafigyelést és tervezést igényel.

Eszközök: mesterséges intelligenciával rendelkező kereskedők.

Az egy főre jutó törzstőke és a pénznem árfolyamának irányítása

A virtuális gazdaságok pénzmozgásai leginkább a játékosok különböző cselekedetei révén jönnek létre. A korábban már említett vadászati tevékenység révén a karakterek pénzhez és tárgyakhoz jutnak, melyek egzotikus és nehezen legyőzhető élőlények esetében akár igen ritka és egyedi tárgyak lehetnek. Mindezek mellett a gépi kereskedőknél gyakorlatilag korlátlanul pénzre válthatóak az egyszerűbb tárgyak, így

gyakran alakul ki a szintetikus világokban jelentős infláció. A pénz elértéktelenedése a kisebbik baj, a tárgyak devalválódása viszont jelentős problémát jelenthet az egész világ szempontjából. Ezen problémák kiküszöbölésére az előbbi pontban említett gondosan megtervezett kereskedői mesterséges intelligencia lehet alkalmas, valamint a tárgyak megszerzésének megfelelő nehézsége. A kulcs az általános tárgyak értékének globális rögzítésében rejlik, amely az inflációval szembeni küzdelemben is igen hatásos lehet. Amennyiben a helyi piacokon irreálisan megdrágulnak a tárgyak, a játékosok a globális piacok felé mozdulnak el, mindemellett igyekeznek minél többet eladni a helyi piacokon. A folyamat következményeként a helyi árak a globális árakhoz közelítenek. Ha a játékosok egyre több vásárlást hajtanak végre a globális piacon, a pénzt kiáramoltatják a helyi piacokról, így helyreállítva azok stabilitását.

Eszközök: mesterséges intelligenciával rendelkező kereskedők, zsákmányszerzés szabályozása.

Szociális mozgékonyág bevezetése

A játékban minél több időt tölt el egy játékos, feltételezhetően annál erősebb lesz. Egyre több és jobb tárgyra és eszközre tesz szert, rengeteg befektetett munkája kifizetődik. Azonban egy ponton megjelenhet az, ami a valóságban talán elképzelhetetlen lenne: nem lehet már mit kezdeni a vagyonnal és a hatalommal. Ugyan nem várható el, hogy egy ilyen komplex játék minden pillanata új és új élvezeteket nyújtson, nagy figyelmet kell fordítani arra, hogy a játékosok a legfontosabb mérföldkövek elérésekor új kihívásokkal szembesüljenek, és ne unják magukat. Ez kiemelten igaz a játék legvégső szakaszára, ahol a legizgalmasabb lehetőségeknek kell megnyílniuk. A folyamatos izgalom és kaland fenntartása érdekében az üzemeltetőknek a korábban már említett káoszt kell megidézniük. Kockázatokat kell a rendszerben szerepeltetni, jelenségeket, melyek hatására teljes vagyonok úszhatnak el, ha tulajdonosuk nem figyel a körülötte változó világra. Ezen kockázatok bevezetésére kiválóan alkalmasak lehetnek a gépi kereskedők, de az erőforrások megfelelően véletlenszerű kialakulása is igen hatékony megoldás. Amennyiben egyesek ennek ellenére folyamatosan a világ csúcán helyezkednek el, még mindig vannak lehetőségek a nehezítésre, például a progresszív adózás bevezetésével, ami a játék szempontjából igen kockázatos, de annál hatékonyabb folyamat.

Eszközök: mesterséges intelligenciával rendelkező kereskedők, kockázat, progresszív adózás.

Az összeomlásból való talpra állás biztosítása

Az előbbi hat direktívában összefoglalt tervezési kérdéseket fontos még egy szempontból megvizsgálni: hogyan reagál a rendszer egy észre nem vett hiba kiaknázásra, melynek hatására emberek tömegei tudnak meggazdagodni akár egyetlen nap alatt. Természetesen igen érzékenyen, de ennél fontosabb, hogy mennyi ideig tart ez az állapot. A tudatos tervezéssel, a jól kialakított gépi irányelvekkel és esetleg egyensúlyozó intézkedésekkel meggátolható, hogy bármilyen nem várt folyamat a használhatatlanságba taszítson egy ponton egy játékot.

Eszközök: MI Kereskedői export és import, progresszív adózás.

5.2.3. VIRTUÁLIS VILÁGOK VALÓS JELLEMZŐI

A fejezet előző pontjaiban körüljártuk a virtuális gazdaságok működésének legfontosabb sarokpontjait, valamint azon feltételeket, melyeknek teljesülésével a szintetikus világok gazdasági működőképesek lesznek, és résztvevőik is hajlandóak kihasználni a rendszer kínálta lehetőségeket. Ebben az alfejezetben azt a kérdést vizsgáljuk meg, hogy **milyen jellemzői vannak** egy virtuális gazdaságnak, azokban a témakörökben elemezve a jelenségeket, melyeket egy **valós gazdaság teljesítményének és működésének bemutatására** is használunk.

Amikor egy valós gazdaság résztvevői egy virtuális gazdaságba bekerülnek, más mechanizmusokkal találják szembe magukat, mint amiket megszoktak rendes életük során. Leginkább leegyszerűsített folyamatokkal találkoznak, azonban azt veszik észre, hogy **a rendszer funkcionál**, ezért felmerül bennük a kérdés, hogy **az életben miért nem így működnek országok, gazdaságok?** Ennek a kérdésnek egyáltalán a feltevése is örütségnek tűnik, azonban korántsem egyértelműen keresztülvihetően (Castronova [2007]), főleg figyelembe véve azokat a játékosokat, akik **MMORPG-résztvevőkként nőnek fel**, és előbb sajátítanak el gazdasági ismereteket virtuális gazdaságokban szerzett tapasztalatok alapján, mint tankönyvekből vagy az életből. Felmerül-e ezekben a fiatalokban majd az a kérdés, hogy **jobban működne-e országa gazdasága**, ha a már megismert egyszerű modelleket próbálná meg követni, amennyire lehetőségei engedik? A kérdés megválaszolása korántsem egyszerű, de még nem is időszerű, hiszen először

azt szükséges megvizsgálnunk, hogy milyen berendezkedéseket látunk az MMORPG-k gazdaságaiban (Castronova [2007]) a foglalkoztatottság, a lehetőségek, a jólét, az eredmények, a keresetek, a gazdasági növekedés, az adózás és a tőkepiac területén.

5.2.3.1. FOGLALKOZTATOTTSÁG

A foglalkoztatottság az a témakör, amelyben felfedezhetjük az MMORPG-k gazdaságainak **legfontosabb jellemzőjét**, amely nagyon sok további gondolatmenet és jelenség alappillére: **teljes foglalkoztatottság**. A masszívan többjátékos univerzumokban minden játékos, aki dolgozni kíván, annak dolgoznia kell, és tud is. A munka esetében pedig nem a cserébe kapott jövedelem a legfontosabb, hanem a célkitűzés, amely a világot és a játékost egyaránt segíti, utóbbi valamilyen vágyának elérésében, ami hatalom vagy pénz is lehet. A virtuális gazdaság szorgos dolgozói **saját maguk irányítják gazdasági szerepvállalásukat**, és ugyan dolgoznak bizonyos esetekben csapatokban is, az ezekben való belépés teljes mértékben önkéntes. Az összes résztvevő tagja szeretne lenni a csapatnak, és örvendetesnek tartják a többiek tagságát. Egy közös feladat elvégzése után mindenki részesedik a jutalomból, majd tovább folytatja saját teendőit, vagyis elmondhatjuk, a szintetikus világokban létező szervezetek leginkább ad hoc jellegűek. Egyes vélemények szerint (Castronova [2007]) az egyik leghíresebb MMORPG – az EverQuest – neve pontosan erre utal: örök küldetés, mindig lehet valamit tenni, és mindig van kergetni való álom.

5.2.3.2. LEHETŐSÉGEK

A játék **korrektségének** alapfeltétele, hogy minden játékos **egyenlő eséllyel indulhasson** neki kalandozásának, karrierje és hírneve építésének. Ha a játék struktúrájának nem képezné alapvető építőkövét a korrektség, akkor **nem lenne szórakoztató**, és így – az előző alfejezet megállapításai alapján – egy játékos sem lenne motivált a részvételben. Az MMORPG-k esetében minden belépő a létező **legnyomorúságosabb szegénységből kezdi meg a játékot**, ami erőteljes, de tisztességes bánásmód. Például a World of Warcraft esetében ez azt jelenti, hogy a játékos egy épp használható fegyverrel, tudás és páncélzat nélkül, egy maroknyi pénzzel vág neki a kalandoknak. Míg az EVE Online esetében egy olyan űrhajóval szükséges a kezdeti időkben boldogulni, amely kicsi, és bárki könnyedén meg tudja semmisíteni. Gyakorlatilag elmondható az, hogy minden MMORPG-ben megszületett „gyermekre”

egy 100%-os adó kerül kivetésre, és mindennemű öröklés is tiltott (Castronova [2007]). Itt **újfent a biológiai szükségletek hiányával** nézünk szembe: csak azért engedhető meg egy abszolút nincstelen indulás, mert a karakternek nincs égető szüksége például ételre, hogy életben maradjon. Ugyanakkor a lehetőség nyitva áll előtte, hogy azonnal dolgozni kezdjen és termeljen.

5.2.3.3. EREDMÉNYEK

A lehetőségek esetében jelentkező esélyegyenlőség témakört a játékosok természetesnek tekintik. A **lehetőségek és eredmények egyenlősége** vagy egyenetlensége viszont már annál több vitát, panaszt és elégedetlenséget szül. Az MMORPG-k elképesztően erőteljesen szemléltetik a játékosok képességei és helyzete közötti különbséget, a gazdasági egyenetlenséget. Amikor egy harcos hozzájut egy nagy erővel bíró új fegyverhez, **mutogatására talán még nagyobb vágyat érez**, mint a használatára. Természetesen a fejlesztők is igyekeznek táplálni ezt a jelenséget: minél jobb (magasabb fejlettségi szinten elérhető) egy tárgy, annál figyelemfelkeltőbb, nagyobb, giccsesebb.

A World of Warcraft esetében a Paladin osztálynál érhető tetten ennek a jelenségnek egy iskolapéldája: az ezen „szakmát” választó játékosok idővel még a napnál is fényesebb páncélokba bújhatnak, hatalmas feldíszített lovakon kelhetnek át a városon, miközben saját magukkal megegyező méretű izzó kardot lengetnek.

Vagy említhetnénk a Star Wars Galaxies-ből a Birodalom szolgálóit, akik fáradtságos munkájukat mással sem mutathatnánk be jobban, mint egy kétlábú birodalmi lépegetővel. Azonban ez a jelenség, ez a fajta magatartás senkit sem zavar különösebben, az irigység is csak elhanyagolható mértékben van jelen ezekben a világokban. Ez abból fakad, hogy a játékosok **nem a vertikális egyenlőtlenség** (Castronova[2007]) – vagyis a különböző szinteken járó játékosok közötti eltérések – miatt elégedetlenek. Pedig ez a kérdéskör a valós életben jelentős vitákat szül: **adózzon-e többet, vagy sem egy gazdagabb ember?** De ez a virtuális világokban pontosan fordítva működik, miután mindenki arra számít, hogy minél gazdagabb (jobb képességekkel, nagyobb hatalommal rendelkező) valaki, **annál nagyobb jutalmakat** képes elérni. Ez egészen egyszerűen megint a szórakozási igényre vezethető vissza. Nyilvánvaló, hogy egységnyi méretű nyereség mást és mást jelent gazdag és szegény

számára, így egy MMORPG esetében a legmagasabban szinten járó játékost nem hozza lázba egy olyan kihívás, melynek a végén egy olyan tárgyhoz juthat, amit már a játék legelső fázisában is meg tudott szerezni. Abban a pillanatban, amikor valamely játékos új képességeket sajátít el (szintet lép), **megnyílik előtte az út** olyan játékbeli tartalmakhoz, melyekkel egyre jobban elégítheti ki szórakozás iránti igényét, vágyát. Ez egészen addig folytatódik, **míg az adott játékos el nem éri a legmagasabb elérhető szintet**, amikor is elé tárul az a különleges tartalom, amit egészen eddig visszatartott előle a játék rendszere.

Jelenleg is kritikus kérdés, hogy melyik játéknak sikerül ezen a szinten is olyan lehetőségeket és szórakozást kínálnia a legjobb játékosok számára, hogy látnak még értelmet a további részvételben. A motivációkat megismerve talán már érthetővé válik, hogy miért nem a vertikális egyenlőségért küzdenek a játékosok, hanem **a horizontális egyenlőségért**, vagy inkább: egyenlőbb feltételekért.

Ezen a ponton érdemes újra a játékokban található különböző szakmákkal, osztályokkal újra foglalkozni. A játékosok a legtöbb esetben igen sok foglalkozás közül választhatnak, melyek mindegyike különböző játékművészt kíván meg, és természetesen az elsajátítható képességek és megszerezhető jutalmak is mások. Míg egy harcos páncélban a kardjával győzi le ellenségeit, addig egy varázsló fizikai védelem nélkül küzd, varázslatokat használva. Egy kereskedő lehet, hogy egész nap a műhelyében gyárt különböző tárgyakat eladás céljából, míg egy orvos harc közben is inkább mások gyógyítására fókuszál. Ezeknek a szakmáknak a teljes erejével, előnyeivel és hátrányaival pontosan tisztában vannak a játékosok, és az itt megjelenő különbségek váltják ki minden egyes MMORPG esetében **talán a legnagyobb vitákat**.

Ha egy a világban harcosként jelen levő játékos azt érzi, hogy a számára létező legerősebb páncélzat sem jelent olyan védelmet, mint egy varázsló legjobb védelmi mágiája, akkor a fejlesztők problémás és kellemetlen levelekre és fórumtémákra számíthatnak. Miután az osztály-egyensúly létrehozása mára a játékipar egyik legkomolyabb kihívása lett, a játékosok is hasonló komolysággal kezelik, és adnak hangot azonnali hatállyal nemtetszésüknek. A felhasználók részéről az az alapvető elvárás, hogy bármelyik szakmát választhassák, és ugyanolyan jól szórakozhassanak, mint bárki más. A fejlesztők pedig magától értetődően ennek az elvárásnak szeretnének megfelelni, és olyan szisztémát próbálnak tervezni a játékba, melyben mindenki

ugyanonnan indulva érhet el sikereket, bármit is választ, vagyis egy olyan berendezkedést, ami a valós élet tökéletes ellentettje.

5.2.3.4. JÓLÉT

A virtuális világok és gazdaságok **nem rendelkeznek semmilyen** jóléti rendszerrel, vagy jótékonykodás bármilyen megszervezett formájával. Ez a már sokszor említett teljes foglalkoztatottságból, valamint a tisztességes előrelépési lehetőségekből fakad. Ez a szerkezet **egyfajta biztosíték a bukással szemben**, főleg úgy, hogy egy MMORPG esetében a bukás egyetlen formában testesül meg, ez pedig az elhalálozás, ami szintén csak egy átmeneti állapot. Hitelek nem léteznek, így **gyakorlatilag csőd sem valósulhat meg** semmilyen esetben, valamint mindenki önalkalmazásban van, ezért mindennemű kudarc az adott játékos saját döntéséből fakadhat. Ennek ellenére találkozhat a virtuális világokban az ember **koldusokkal és kéregetőkkel**, de az ő motivációjuk (Foo [2004]) a legtöbb esetben a **másik játékelményének a szándékos megzavarása** pusztán szórakozás, vagy megkárosítás céljából. A szintetikus gazdaságokban tehát minden adott az összes játékos számára, hogy pénzt termeljen, és előrelépjen, a „kormányt” pedig egyáltalán nem foglalkoztatják az egyes résztvevők nehézségei. Természetesen a **siker nem garantált mindenki számára**, de ez érthető is, hiszen ha bizonyos lenne, akkor újfent a már többször említett vezérelvbe ütköznénk: a játék túl egyszerű lenne, és így **nem szórakoztatna** kellő mértékben.

5.2.3.5. KERESETEK ÉS SZERVEZETEK

A teljes foglalkoztatottság, a nulláról indulás megléte, valamint a biológiai szükségletek távolmaradásból fakadóan a bérek és kerestek sem olyan formában jutnak el a játékosokhoz, mint ahogyan azt a való életben megszokhattuk. Az MMORPG-k kereseti modelljének alapját az **azonnali kis jutalmak** képezik, vagyis a **pénz mennyisége csökken, a kiosztás gyakorisága növekszik**. A fizetések emelkedése teljes mértékben **kiszámítható**, miután az egyes szintlépésekhez van kötve. Adott határértéket elérve, a felhasznált idő mennyiségétől teljesen függetlenül a játékos egy új besorolásba kerül, és hozzájut az összes ezzel járó kiváltságoz és jogosultsághoz.

Szervezeti működés és szerkezet tekintetében is jelentős különbség felfedezhető fel a valós vállalatokhoz képest, hiszen egy MMORPG-ben (Castronova [2007]) 10 000 előfizetőnek **majdnem a fele a legfelső** elérhető szinten helyezkedik el, a másik fele

pedig szétszórva az alsóbb szinteken. Mindezek mellett a legfelül elhelyezkedő játékosok **semmilyen fennhatósággal nem rendelkeznek** az alattuk levőkre vonatkozóan, így a rangsor is más formában létezik. A legjobb játékosok viselkedési mintái egyfajta **fejlődési iránymutatóként szolgálnak** a többiek számára, és miután önkéntes szervezetek léteznek kizárólag, ezek a normák igen hatékonyvá válnak az egyes személyek fejlődési hajlandóságának meghatározásában. A legfelső pozíciók ugyanakkor **nyitva állnak mindenki számára**, elérésük ugyanazt a mennyiségű teljesítményt követeli meg, a különbség csak a felhasznált időben van. Így egy ponton mindenki eléri ezt a szintet, és elérhetővé válik számukra a játék legvégső fázisa, amely a legnagyobb szórakozást – és így hasznosságot - nyújtja. Az ezen a szinten elhelyezkedő játékosok **pontosan tudják a másikról**, hogy milyen teljesítményt nyújtott (vagy kellett volna nyújtania, mert nem feledkezhetünk meg a csalókról sem) azért cserébe, hogy ezen a szinten lehessen, így tisztelik is. Egy ilyen vállalatot a valós életben még elképzelni is nehéz lenne, azonban egyvalami bizonyos: egy ilyen szervezet tagjainak teljesítménytudata kiemelkedően magas, és mindemellett még **élvezik is azt, hogy minden nap munkába kell menniük.**

Érdemes még említést tenni a klánok és a „kormányzat” viszonyáról is: az adott szerverek **legerősebb klánjai** gyakorlatilag olyan funkciókat töltenek be, mint a valós életben a nagy hatalmú multinacionális cégek, vagy kampányfinanszírozók. Ők az egyetlenek, akiknek **a véleménye igazán számít**, mindenki más egyéni szavazata elhanyagolható az övékéhez képest.

5.2.3.6. GAZDASÁGI NÖVEKEDÉS

A virtuális gazdaságok esetében a globális gazdasági növekedés **gyakorlatilag nem célkitűzés**, ez a közömbösség pedig a szigorú előírásokból fakad. **Csak az egyének** képességbeli és pénzügyi fejlődése (növekedése) számít, míg az egész kép irreleváns. Amennyiben egy szintetikus gazdaságban az egy főre jutó vagyon növekedése figyelhető meg, az pusztán annyit jelent, hogy a **gazdasági része a játéknak egyre könnyebb** a résztvevők számára. Ez azért jelent problémát, mert ebből arra lehet következtetni, hogy akik korábban kezdtek el játszani, azoknak nehezebb dolguk volt, mint követőiknek. A régi játékosok számára ez **nem egy korrekt helyzet**, hiszen teljesítményük leértékelődik. Ez a jelenség nem tesz jót a játéknak, mint ahogyan azt az **EverQuest példáján** (Castronova [2007]) is látni lehetett a 90-es évek végén. A pénz

túl gyorsan áramlott a rendszerbe, a nagy értékű tárgyak árai nagyon megemelkedtek, miközben az olcsó tárgyak értéke folyamatosan esett. Miután a pénzmennyiség nőtt, érthetetlen volt az egyes árak zuhanása. A jelenség háttérében a legjobb játékosok álltak, akik bármilyen összeget kifizettek volna a legjobb felszerelésért, amikor pedig hozzájutottak, korábbi tárgyaikat eladták azoknak, akik kevesebb pénzzel rendelkeztek. Ezek a játékosok szintén túladtak már elhasznált dolgaikon, így elindult a láncreakció lefelé, a pénz pedig csak folyt be a rendszerbe, ami a felső szekcióban inflációt, míg lent pedig deflációt okozott. A gyengébb játékosok keresetének vásárlóereje elképesztő módon megnövekedett, és akár egy órányi munkával is elérhetővé váltak jelentősen jobb teljesítményű tárgyak. Ez ugyan növekedési folyamat, de inkább problémát jelent a játék egészére vonatkozóan, mint előnyt, ugyanis a játék könnyebbé és így unalmasabbá válik. Ebből fakadóan a szintetikus világok alkotói igyekeznek **elkerülni azokat a megoldásokat**, melyeknek eredménye az általános gazdasági növekedés. Sokkal inkább törekednek arra, hogy a gazdasági növekedés egy **személyes élmény legyen** a játékosok számára. Minden – kezdetben nincstelen – kereskedő számára nyitva áll az út, hogy nagyvállalkozó legyen, a két állapot közti időben megtermelt javakra pedig lesz kereslet, miután az **egész világ nem válik annyira gazdaggá**, hogy csak a luxusjóságokra legyen kereslet.

5.2.3.7. ADÓZÁS

Az adózás ugyanolyan **ismeretlen fogalom** a virtuális gazdaságokban, mint a korábban említett jóléti rendszer, vagy a szervezett jótékonykodás. Miután a világból **azonnal ki lehet lépni** mindenfajta korlátozás nélkül, bármilyen generális adó valószínűsíthetően pillanatok alatt elüldözné a résztvevőket. Ennek egyetlen gátlója a kiépített ismerősi hálózat és a felhalmozott vagyon lehet, de valószínűtlen, hogy egy már létező MMORPG-ben menet közben vezetnének be valamilyen adórendszert, talán esetleg már a játék ezzel a koncepcióval készülne el. De még utóbbi esetben is egy nagyon jó indokra lenne szükség a fejlesztők részéről, hogy a potenciális előfizetők ebben a tényben ne lássanak veszélyt, és még így is csak valamilyen „láthatatlan” adó alkalmazása lenne célszerű. Az adók alaphelyzetben azt a célt szolgálják, hogy pénz kerüljön a kormányzathoz különböző formákban, egy szintetikus gazdaságban pedig bármilyen adójellegű jelenség azért létezik, hogy valamilyen **„lefolyón” keresztül a pénz távozni is tudjon** a rendszerből. Ezen lefolyók nélkül fenntarthatatlan lenne a

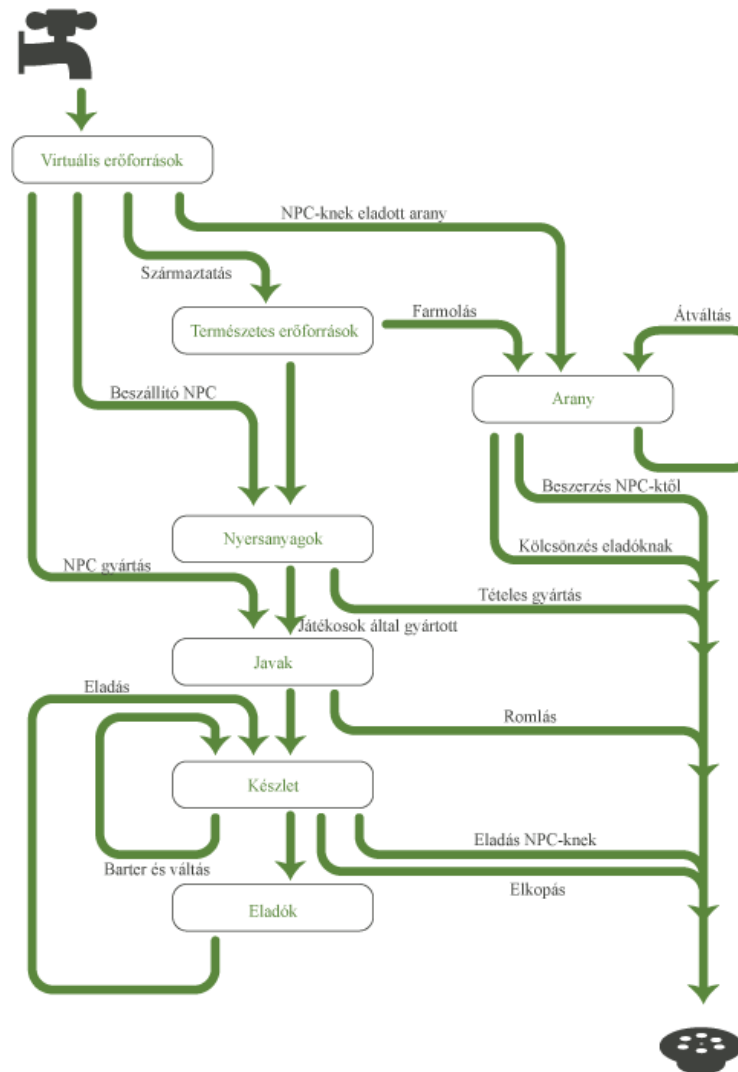
gazdaság, viszont sosem adóként lesznek nevesítve, sokkal **inkább valamilyen díjként**. Akárcsak a valós életben, az MMORPG-k esetében is jobban szeretnek a „polgárok” fizetni, ha valamilyen szolgáltatást kapnak cserébe. Ezért találkozhatunk olyan lefolyókkal ezekben a játékokban, mint a szállítási díj, a raktározási díj vagy esetleg kereskedői jutalék. Érdekes módszer volt ugyanerre a problémára a Project Entropia egyik elgondolása, amely szerint a játékosok fizethettek biztosítást (másik játékos általi) halál esetére, amely megóvta tárgyaikat. Természetesen a gyilkoló játékosnak deaktiválódott a biztosítása egy bizonyos időre, így mindenkinek alaposan meg kellett gondolnia, hogyan cselekszik.

5.2.3.8. MONETÁRIS POLITIKA

A tőkepiac és pénzügyek vizsgálata közben arra a felfedezésre juthatunk, hogy az MMORPG-k esetében az infláció nem csak ismert fogalom, de egy **teljesen természetes és elfogadott tény**. Nem is olyan meglepő ez, hiszen a teljes foglalkoztatottság azt vonja maga után, hogy a kormánynak **a pénzt szó szerint teremtenie kell**, miután bárki bármikor kérhet tőlük újra, amennyiben sikeresen elvégzett egy feladatot. Az erőteljes és gyakorlatilag **állandó infláció** ennek ellenére senkit sem zavar különösebben, a fejlesztők pedig a korábban már említett „lefolyókkal” igyekeznek minél jobban mérsékelni a hatást. Azonban ezek működése sem küzdi le a problémát teljes egészében, hiszen ha történetesen egy több millió pénzegységbe kerülő legendás kard egy konkrét lefolyó, akkor az csupán annyit jelent, hogy az utána vágyakozó játékosok **többször járulnak a kifogyhatatlan forráshoz**, és többet dolgoznak. Ez a fajta magas áras pénzkivezetés már említésre került, mikor az EverQuestben kialakult pénzügyi problémát vázoltuk fel.

A probléma még jobban súlyosbodhat, amikor a játékosok valamilyen „dupe-olási” lehetőséget fedeznek fel, vagyis a játék egy hibájának (amit általában igen hamar megpróbálnak a fejlesztők eltüntetni) segítségével egy adott tárgyat sokszorosítani tudnak, ami azzal egyenértékű, mintha valaki a valós életben pénzt tudna nyomtatni minden nehézség nélkül. Olyan lehetőség azonban **nem létezik, amely teljes egészében megoldaná** az infláció problémáját, ezért azt figyelhetjük meg, hogy a virtuális világok pénzegységei fokozatosan **gyengülnek a dollárral szemben**, így az infláció tartós.

Az infláció egyik legsúlyosabb esetét eddig talán az Asheron's Call-ban figyelhette meg az egész játékipar, ahol a fejlesztőknek annyira kicsúszott a kezéből az irányítás, hogy új és új váltók jöttek létre, így már nemcsak a különböző élőlények legyőzése vált kihívássá a játékosok számára, hanem valutájuk megtartása is, hiszen lehet, hogy felhalmozott értékeik egyik napról a másikra semmivé váltak.



17. ábra: Ultima Online javított gazdasági működési modellje (Simpson [1999])

5.2.4. SZINTETIKUS KORMÁNY, VIRTUÁLIS POLITIKA

A fejezet eddigi részeiben részletesen bemutatásra került egy virtuális gazdaság közel összes jellemzője: mik a működési elvek, milyen sikerességi kritériumok vannak, milyen folyamatok segítik vagy gátolják a játékosokat, és milyen gazdasági jelenségek figyelhetők meg. Az elemzés közben már többször is említésre került a „**kormányzat**”, de csak szigorúan idézőjelben. Ez leginkább azért van így, mert a résztvevők

MMORPG-karrierjük előtt is játszottak már szimpla számítógépes játékokkal, és megszokhatták, hogy a fejlesztő **döntései sokszor befolyásolhatatlanok**, a törvény pedig **maga a játék kódja**. Azonban ahol sok ember van, ott valamiféle – mint ahogyan azt az eddigiekben megfigyelhettük – gazdasági rendszer is **kialakul**, és ugyanúgy az üzemeltetőknek is felelősségteljesebb döntéseket kell hoznia, és odafigyelni az emberek igényeire és problémáira.

A jelenség vizsgálata igen izgalmas politikai szempontból: adva van egy valós embertömeg egy virtuális világban, akik különböző társadalmi szinteken léteznek. Ez a fajta létezés **milyen kormányzást generál vagy igényel meg?** A modern felfogás szerint amennyiben (Castronova [2004a]) egy adott mennyiségű embert szabadon engedünk a „szintetikus vadonba”, egy ponton valamilyen kormányzat létesül. Ennek oka nagyon egyszerű: mert **szükség és igény van rá**. A kormányzat létrejöttét kollektíven támogatja a csoport, miután az általánosságban **képes majd a kommuna jólétéért cselekedni**. De természetesen az erő **nem jelent egyben legitimitást is**, így a kormányzatnak megfelelően strukturálnak kell lennie, bizonyos pontokon korlátozva, hogy a csoport javát szolgálja. A korlátozásnak olyannak kell lennie, hogy a kormányzat cselekvőképes legyen olyan szinten, hogy cselekedetei legitimek legyenek (vagy annak tűnjenek) a polgárok szemében. A vezetőket meg kell határozni, nekik pedig tenniük kell az emberekért, hogy ismertek és közkedveltek legyenek. Ebből következően egy virtuális világban is hasonló helyzetnek kellene előállnia, mint a valós világban: egy **korlátozott, de hatásos demokratikus kormányzat megléte**. Ennek ellenére **nem fedezhetünk fel** a szintetikus univerzumokban kézzelfogható kormányt, úgy gondolunk ezekre a színterekre, mint magára a meztelen természetre. Talán nem is annyira meglepő ez, hiszen a világ megalkotója egybeesik törvényhozójával és irányítójával, így inkább **valamilyen típusú isten-alak** felé mozdul el a gondolatmenet. Pontosan ezért nem is láthatjuk az általunk megismert demokráciának nyomát sem a játékok világaiban. A legerőteljesebb megközelítés talán Edward Castronovatól származik:

„A szintetikus világok tipikus kormányzatára a széleskörű anarchiába ágyazott elnyomott zsarnokság jellemző.”

A zsarnok az első pillanattól kezdve betölti pozícióját, ennek ellenére alig tesz néha valamit. Ez a zsarnok – vagy istenség – **mindenek felett álló hatalommal** rendelkezik,

amit az előfizetők adnak neki, abban a pillanatban, amikor a játék telepítésekor megnyomják az „Elolvastam és elfogadom a szabályokat” feliratú gombot, de természetesen igen ritkán olvassák el. Még a szólás szabadsága is kérdéses, hiszen ha valaki túl sokszor és túl kellemetlen formában próbál kapcsolatot létesíteni a kormányzattal, akkor könnyen a játék világán kívül találhatja magát. Mindezek ellenére a beleegyezők komoly szavazattal (ugyan az előző szekcióban említésre került, hogy a különböző klánok miatt mennyire is komoly) rendelkeznek, miután előfizetési díjat fizetnek az üzemeltetőnek, vagyis a kormánynak. Így, egy játékos **elvesztése egyben bevételkiesést** is jelent, ezért ez a zsarnoki rendszer folyamatos versenyben van más zsarnoki rendszerekkel, és igyekszik úgy felépíteni világát, hogy játékosai ne akarják elhagyni.

Azonban ez az irányítás igen **ritkán tesz is valamit** polgáraiért. A kormány meglétét nem igazán lehet észrevenni egy MMORPG-ben. A rendet gyakorlatilag **a játékos közösség maga alakítja ki**, ha valaki nem azonnali kizárást eredményező bünt követ el, akkor leginkább megússza azt. A játék kezdetén elfogadott szabályok bizonyos kereték közé szorítják a játékosokat, azonban viselkedésüket és általános cselekvésüket csak nagyon ritkán korlátozzák az üzemeltetők, így kijelenthető, hogy ezekben a világokban egyfajta anarchia uralkodik. Ez akkor kifejezetten problémás, mikor a játékos-jatékos elleni harcban keletkeznek kellemetlen esetek, mint ahogyan a tiszta szerepjátékot megkövetelő szervereken sem feltétlenül úgy folynak az események, ahogy az azt választó játékos igényelné. A játékon belül mindig is léteztek és létezni fognak olyan csoportok, akik örömeiket lelik a törvények megszegésében, a szabályok áthágásában, hiszen a rendszerben alapvetően anarchia uralkodik, a polgárok azt tehetnek, amit csak akarnak. Ezeket a játékosokat pedig nem igazán büntetik meg, leginkább azért, mert a virtuális világok kormányai igen szegényesek aktív és azonnali lépések terén. Ezt nagy részben megmagyarázza **az intézményrendszer**, amely egy MMORPG-ben működik, és leginkább három fő alkotóeleme van: a **játékmesterek** (tisztviselők), a **játékos-szervezetek** és a **nem-jatékos karakterek**.

A játékmesterek (vagy vevőszolgálat) szerepe, hogy minél gyorsabb és hatékonyabb megoldást találjanak **jatékos és játékos között születő problémákra**. Amennyiben egy vitás vagy káros eseményre egy adott résztvevő nem talál magától választ a szabályzat alapján, kérheti egy játékmester beavatkozását, miután hivatalosan is jelenti a

problémát. Fontos itt megjegyezni, hogy komoly beavatkozás csak igen komoly sérelem esetén valósulhat meg, ami gyakorlatilag tárgyak vagy teljes karakter ellopása.

A játékos-szervezetek (szövetségek, klánok) már korábban említésre kerültek, mint a gyakorlatilag **legnagyobb politikai hatalommal rendelkező egységek** a játékban. Ez ugyan játéktól is függ: bizonyos típusokban klán tagság nélkül gyakorlatilag létezni is felesleges, míg máshol maguk a klánok mondhatók feleslegesnek. Ezek a szervezetek igyekeznek minél több szolgáltatást nyújtani tagjaiknak, akiknek képviselik is az igényeit. Ezek a klánok háborúzhatnak egymással, tagjaikat kizárhatják, vagy előírhatnak neki valamilyen típusú viselkedési normákat, azonban semmiképpen nem áll módjukban bármilyen folyamatot is irányítani. Ellenben a játék fejlesztőinek (a mindent irányító zsarnoknak) **kiemelt beszédpartnerei**. Az adott szerveren létező klán a legjobb játékosok közösségét testesíti meg, akik a lehető leghatékonyabb módon a lehető legtöbbet játszanak a játékkal. Ez minden szempontból **fegyvertény a fejlesztőkkel szemben**, így mondhatni nekik aktív beleszólásuk van abba, hogy a játék hogyan fog változni az elkövetkezendő időben.

Két fő alkotóelem már említésre került, de még mindig nem láttunk semmilyen típusú aktív beavatkozásra lehetőséget. Így maradtak a nem-jatékos karakterek, akik talán a virtuális világok **leghatékonyabb politikai erejét testesítik meg**. Ezek a karakterek mindegyike a játékban létező valamely frakcióhoz kötődik, ennek megfelelően a velük kapcsolatba lépő játékosokkal is ez kiemelt téma lesz. Ugyanis a világban létező játékosoknak **minden frakcióval van egyfajta kapcsolata**, amit egy érték határoz meg. Kiemelten pozitív viszony esetében a játékos több mindent kaphat egy frakciótól (speciális küldetések, tárgyak, jogok), míg rossz viszony esetében akár azonnal meg is ölhetik. Miután a legtöbb várost gyakorlatilag ezek a nem-jatékos karakterek népesítik be, ők figyelnek a törvény betartására is az adott helyeken. Nem engedik, hogy a játékos olyat cselekedjen, amit nem szabad (miután azt velük szemben kellene például cselekednie, és egész egyszerűen lehetetlenné teszik), vagy azonnal eltávolítják (elpusztítják), amennyiben szélsőségesnek ítélik, vagy az ő frakciójukba tartozó ellen elkövet valamit. Így egy általuk irányított és lakott város tökéletes menedék lehet egy játékosnak, aki ellenséges erők előtt menekül. Ezek alapján már látható, hogy ezek a csoportok az **egyetlen tényleges végrehajtó hatalommal rendelkező** egyének a

szintetikus világokban, hiszen rendelkeznek egy bizonyos terület fölött autoritással, a lojalitásért cserébe pedig biztonságot ajánlanak.

Az intézményrendszer megismerése után egyáltalán nem meglepő, hogy a játékos-játékos elleni harcban és a szerepjáték-szervereken nincs rend. Amennyiben előállna egy olyan helyzet, hogy a játékosok közül **kiemelkedne egy vezér**, akár választás útján, akár máshogy, **semmit sem lenne képes véghezvinni**. Legalábbis semmit, ami általánosságban egy kormányzat hatáskörébe eshet. Egy vezető róhat ki vagy szedhet adókat, nem irányíthat, nem tud kizárni játékosokat, vagy szervezett támadást indítani. Egy szintetikus világban egy játékos számára nem állnak nyitva ezek a lehetőségek, ez a működésük rendje. Csak és **kizárólag a játékmesterek azok**, akik ilyen hön áhított hatalommal rendelkezhetnek, **de ők sem** gyakorolják igazán.

Létezik vajon megoldás erre a problémára? Már ha egyáltalán problémaként kezeljük, és nem fogadjuk el, hogy az ilyen típusú szintetikus világok csak így képesek hatékonyan működni. De feltételezhetjük, hogy nem ez a legjobb módszer, hiszen egyre több ember vesz részt az ilyen világok működésében, és azt már láthattuk, hogy ennek eredménye egy működőképes gazdaság, és egy anarchista, állabakon álló politikai berendezkedés. Sokszor előkerült már fejlesztői oldalon a játékos-kormányzatok ötlete. Mindenekelőtt ez egy tervezési kérdés, vagyis a jelenleg már üzemelő világokban a bevezetés lehetetlen lenne. De egy új fejlesztésben **nem elképzelhetetlen a játékosok által kormányzott városállamok létrehozása**, ahol így különböző vezetések uralkodnának különböző területeken. Egyes részek erősebbek, máshol viszont ugyanúgy anarchia van, hiszen az nem csak alaphelyzete egy MMOG-nek, de igen sok játékos kifejezetten kedveli is ezt az állapotot. Amennyiben esetleg végzetes problémák merülnének fel egy ilyen kormány esetében, csak arrébb kellene menni, a játékból kilépni nem lenne szükséges. Vagy akár lehetséges lenne a **nem-játékos karakterek valamilyen típusú együttműködése a játékosokkal**, akiknek így lehet beleszólásuk szolgáltatásokba, frakciókba és lojalitási kérdésekbe. Ahogy az MMORPG-k egyre jobban fejlődnek, bizonyosan elindul a fejlődés is, valamint a jól bevált módszerek is megmaradnak, az azok kedvelőinek.

Nem elképzelhetetlen, hogy egy ponton az egyes **szintetikus világok kapui valamilyen formában megnyílnak** egymás felé, és lehetővé válik a szabad átjárás, ezen a ponton pedig elképzelhetetlen a működés valamilyen hatékony politikai rendszer nélkül.

Amikor pedig ilyen bonyolult és sok oldalról támadható és egyben izgalmas kérdések merülnek fel szintetikus világokkal kapcsolatban, azok közelebb kerülnek a valós világokhoz, és a határvonalak elmosódnak. Egyre szürreálisabbá válik létezésük jelenlegi megítélésünk alapján, de egy valamit nem szabad elfelejteni: jelenlegi ismereteink szerint nem állt még az emberiség rendelkezésére egy **ennyire tökéletes gyakorlóterep** társadalmi, gazdasági és politikai szempontból.

5.3. TULAJDON

A virtuális tulajdon **nem kézzelfogható, mégis rendelkezik értékkel**. Egy személy hozhat döntéseket felette és irányíthatja, míg másokat meggátolhat ebben, így talán jogosan gondolja azt, hogy az ő tulajdona. Tárolásukért cserébe valaki egy díjat kap (leginkább havi jelleggel), értékét növelni pedig az **egyszerű használat** is lehetséges, így általában **eladásra kerül**. Ilyen típusú virtuális tulajdon egy karakter egy MMORPG-ben, de ugyanígy egy domain, egy e-mail cím is. De a legfontosabb kérdés nem ez: **mi történik, vagy történhet, ha ez a tulajdon sérül, esetleg ellopják?**

A kérdésre és a helyzetre a mai napig **nem létezik** a világban egy kőbe vésett szabály, így leginkább a felhasználó és a szolgáltató közötti **szerződés, valamint a szokásjog** az irányadó. A felhasználók ezekben a szolgáltatókban meg is bíznak, és eddig nem is igen volt példa arra, hogy a szolgáltatói oldal valamilyen rosszindulatú cselekedete miatt keletkezett volna kár egy játékos vagyonában. Viszont ezek a játékosok áruikat (tulajdonukat) eladásra kínálják az RMT által, így a **virtuális jószágok tulajdonjogi kérdései egyre égetőbbek** lesznek mind a jogászok, mind az MMORPG-k felhasználóinak számára. Szükség van a jog általi védelemre és a bizonyosságra ilyen típusú kereskedelem lebonyolításához. Felmerül tehát a kérdés, hogy egy bíróság **hogyan képes bizonyosan azonosítani** virtuális tulajdonokkal kapcsolatos jogokat, és magukat a virtuális tulajdonosokat?

A virtuális tulajdon egy távoli forráson tárolt tartós kód (forrás), amely fölött egy vagy több ember rendelkezik fennhatósággal, mindenki más kizárásával. A hagyományos tulajdonhoz hasonlóan építette fel Fairfield (Fairfield [2005]) a virtuális tulajdonok három legfontosabb jellemzőjét, melyet később Blazer (Blazer [2007]) egészített ki két újabb isméréssel, így jelenleg öt ismerv szolgál a jogászok számára mintegy irányadóként a virtuális tulajdonokkal kapcsolatos kérdésekben:

- ◆ **Kizárólagosság** - A vetélkedés természetes velejárója a tulajdonnak, amely által csak egy ember rendelkezhet irányítással egy adott tulajdon felett. Ez az alapvető különbség szellemi tulajdon és általános tulajdon felett. Azonban önmagában ez az ismérv nem definiál valamit virtuális tulajdonként, miután létezhetnek olyan virtuális jószágok, melyhez részben mások is hozzáférnek, így ez is csak egy összetevő.
- ◆ **Állandóság** - Szintén a hagyományos tulajdon jellegzetessége, azonban az állandóság leginkább kézzelfogható jószágok esetében állapítható meg, mint egy autó, ami akkor is ugyanúgy létezik, amikor nem használják. Általánosságban egy nem-kézzelfogható jószág szellemi tulajdonná válik, amint kézzelfoghatóvá válik, akár a zene, amit elhelyeznek egy CD-n. A virtuális tulajdonok viszont állandóak a kézzelfoghatóság megléte nélkül is.
- ◆ **Interdependencia** - Az interdependencia esetén az adott tulajdon által és a tulajdonra gyakorolt hatások jelennek meg. Az összekapcsoltság mértéke a használó által létrehozható élmény vagy hatás alapján mérhető. Virtuális jószágok esetében például ez a fajta összekapcsoltság megjelenhet olyan weboldalak esetében, amik különböző szolgáltatásokat kínálnak felhasználóiknak. Ha egy felhasználó csak lekérdezésekre jogosult, annak a tulajdonnak a sérelme sokkal kisebb kár, mint ha például létrehozni és tárolni is képes lett volna adatokat.
- ◆ **Másodlagos piacok** - A másodlagos piacokon való értékesíthetőség hiánya nem zárja ki, hogy az adott tulajdon virtuális legyen, de jelen esetben (MMORPG) igen meghatározó. Ettől függetlenül egy bíróságnak figyelembe kell vennie, amikor felhasználók igénybe tudnak venni másodlagos piacokat távoli forrásokon tárolt kódok értékesítésére, az üzemeltető tiltásától függetlenül is. Amennyiben egy ilyen piacon érték generálódik, a bíróságnak ezt az értéket védelmeznie kell mindaddig, míg mások jogait nem sérti.
- ◆ **Használó által hozzáadott érték** - A végső ismérv leginkább a társszerzői szerkezethez hasonlítható, amikor több felhasználó feltételezhet tulajdonjogot egy virtuális vagyont illetően, melyet testre szabnak és fejlesztenek a kollektív kreativitásuk kifejezésének érdekében. Ez távoli forrásokon tárolt kódoknál pusztán a használat által is megvalósulhat. Azonban attól, mert valaki fejleszt valamilyen – kézzelfoghatatlan – vagyont, nem szerzi meg a tulajdonjogot, a

jelenséget inkább fordítva kell megközelíteni: amennyiben felmerül egy kézzelfoghatatlan vagyon esetében a tulajdonlás kérdése, és jogot is nyer a védelemre, akkor feltételezhető, hogy a használó egy ponton értéket adott a vagyonhoz. Ennek a helyzetnek a tökéletes példája egy masszívan többjátékos játék előfizetése, ahol az üzleti modell arra épül, hogy a felhasználó értéket ad hozzá a vagyonhoz.

Az internetes technológiák rendkívül gyors fejlődése miatt **gyakorlatilag lehetetlen** a virtuális tulajdonok minden jövőbeni formáját meghatározni, és megfelelő mértékben felkészülni kezelésükre. Ezért az előbb ismertetett öt ismérvet **flexibilisen kell alkalmazni** a joggyakorlatban, hogy használatuknak eredménye és értelme legyen.

A virtuális tulajdonlás (konkrétan az MMORPG-k esetében) egyik legfontosabb sarokpontja maga a modell, **ami a felhasználó és üzemeltető közötti viszonyt definiálja**. Mint ahogyan az korábban már kihangsúlyozásra került, távoli forráson tárolt kódról van szó. A felhasználók valamilyen típusú **engedélyezett hozzáférést kapnak egy nagyobb rendszer bizonyos erőforrásaihoz**. Az engedélyező látszólag a vagyon tulajdonosa, míg az engedélyezett exkluzív rendelkezési joghoz jut meghatározott időre. Ezen megállapodás részletei minden egyes játékban a felépítéstől függően különbözhetnek. Azonban az „engedélyező-engedélyezett” felépítés **keretet ad a megállapodásnak**, melyet jogilag könnyebb kezelni ennek köszönhetően, leginkább az üzemeltető (engedélyező) javára. A felhasználó és felhasználó között fennálló viszonyok ellenben sokkal **egyedibb vizsgálatot** és értékelést kívánnak meg. Ezen a ponton fontossá válik a felhasználók érdekeinek áttekintése: ezek többsége teljes mértékben legitim, és sehol sem ütközik az üzemeltetők érdekeivel. Az állítólagos probléma e két fél között abból ered, hogy a játékosok **újraosztják a szolgáltatók tulajdonát**, mintha hirtelen jóváhagyásra kerülne a világban egy addig el nem ismert valuta, ezáltal pénzbeli értéket tulajdonítva a „semminek”, kizárólag a felhasználó érdekében. Amennyiben ez lenne a valós probléma (Blazer [2007]), a világháló igen hamar egyfajta új vadnyugattá változna, ahol bárki szüretelheti a pénzt kedve szerint.

Jogi szemszögből azonban nem azonosítható ez a probléma, vagy legalábbis nem ebben a formában. A felhasználók ugyanis nem csak és kizárólag valamilyen tulajdon birtoklásában érdekeltek, hanem a – már többször kiemelt összetevőként megnevezett –

befektetett idő értékében, miután ezek a játékok gyakorlatilag rákényszerítik előfizetőiket, hogy a lehető legtöbb időt töltsék el univerzumukban, ők pedig ezt az eltöltött időt igyekeznek „jóváírni”. Amikor egy másodlagos piacon egy vásárló pénzt ad ki egy MMORPG előfizetésért, akkor egyáltalán nem foglalkozik a befektetett idővel, csak és kizárólag a felhalmozott virtuális vagyon nagyságával. Egy kicsit továbblépve tekinthetünk erre a tranzakcióra úgy, mintha a vásárló alkalmazta volna az eladót, hogy meghatározott óradíjjal vigyen véghez egy adott feladatot, ami jelen esetben például egy nagy értékű karakter létrehozása lehet. Ez a megközelítés pedig egyre nagyobb teret nyer, miután a másodlagos piac hirdetésein már leginkább csak azt olvashatjuk, hogy a vásárló **az eladó befektetett időmennyiségére licitál**. Ez a korábban említett modell alapján egyértelmű is, hiszen a vásárlás után nem kerül a vevő tulajdonába az előfizetés és az ahhoz tartozó vagyon, miután az **továbbra is az üzemeltetőnél tárolódik**.

Természetesen ezzel kapcsolatosan több kérdés is felmerül: a vásárló érvényesítheti-e a megállapodást az eladóval szemben? Ez a megközelítés betartja-e a felhasználó és üzemeltető között fennálló megállapodás részleteit, és azon megegyezés releváns részei érvényesíthetőek-e egyáltalán? Ezek a problémák demonstrálják talán a legjobban, hogy mi az a legfőbb és legfontosabb közös érdek, amit felhasználók és üzemeltetők egyaránt megosztanak: **a bizonyos törvényesség**.

Ezért minden résztvevőnek a lehető legteljesebb mértékben tisztában kell lennie azzal, hogy a virtuális tulajdonláshoz kapcsolódó megegyezések közül **mi érvényesíthető**, és mi nem. A bíróságoknak és a törvényhozásnak nyíltan kell egyeztetnie a virtuális javak tulajdonlásának és cseréjének következményeiről, és élesen elkülöníteni a felhasználó és üzemeltető, valamint a felhasználó és felhasználó közötti problémákat. Előbbi esetben az üzemeltetőnek kell inkább a kedvezményezettnek lennie, hogy általánosságban növekedjen ezen szolgáltatások minősége és az eljárások hatékonysága. Utóbbi esetben pedig az érvényesítés és előírás sokkal egyértelműbb meghatározására van szükség.

Az elmúlt években mindkét irányban láthattunk ítéleteket. A kérdés már csak az, hogy lesz-e a jövőben ezeknek az ítéleteknek jelentőségük. Kínában a bíróság egy felhasználó javára döntött, és kötelezte az üzemeltetőt az ellopott tárgyak visszaszolgáltatására, akik korábban nem így döntöttek (CNN.com [2003]). Hollandiában pedig letartóztatásra

került egy fiatal (The Register [2007]), aki egy virtuális hotelből lopott el 4000 dollár értékben bútorokat, ezzel végrehajtva az első holland kiberbűnözés miatti eljárást.

5.4. VALUTA

A virtuális világokban alkalmazott valutára gyakorlatilag ugyanazok az ismérvek érvényesek, mint virtuális tulajdon esetében, csak ez **egy speciális megjelenési forma**, amely leginkább a játékon belüli **cserében használatos**. Minden játékban megszerezhető tárgynak van egy ára az adott pénzegységben, a játékosok pedig leginkább ezt a pénzegységet kapják az elvégzett misszióért jutalmul, vagy legalábbis ezt is. A pénzegység nem olyan formában jelenik meg a játékban, mint más árucikk, leginkább **nincs is „fizikai” megjelenése**, pusztán egy szám a játékos képzeletbeli pénztárcájában. Ennek megfelelően a játékokban az **alapvető banki műveletek segítségével mozog** a pénz, viszont ezekhez nem szükséges feltétlenül egy bank intézményének a bevonása, bár bizonyos játékok esetében már láthattunk példát hasonlóra. Azonban ilyen esetekben is a cél inkább a pénz megőrzése volt egy adott díj ellenében, az ugyanis sérülhetett, vagy megfogyatkozhatott a karakter elhalálása közben. A felvázolt modelltől csak nagyon szélsőséges esetekben van eltérés, ehhez vagy arra van szükség, hogy egy világnak ne legyen saját valutája (A Habbo Hotel így működött egy ideig), vagy az infláció olyan mértéket érjen el, hogy a pénzt gyakorlatilag senki sem használja már, hanem nagyobb értékkel rendelkező tárgyakat keres (mint ahogyan azt a korábban említett Everquesten belül példán is láthattuk.).

De **valódi valuták** ezek egyáltalán? Természetesen ez sem egy olyan kérdés, amire azonnal tudunk hibátlan választ adni. A virtuális világok pénzegységei csak **adott határokon belül működnek**, vagyis a WoW arannyal csak és kizárólag a World of Warcraft univerzumában tudunk bármit is kezdeni. Azonban nem ugyanez a helyzet, amikor esetleg japán jennel szeretnénk fizetni egy magyarországi boltban? Sőt, ha egy társasjáték saját pénzegységével próbálnánk meg fizetni bárhol a táblajátékon kívül, azt elfogadná valaki? A két példa közül az utóbbi nem tűnik jó példának, mert a játékpenzt nem tudnánk átváltani, míg jenünktől valószínűleg hamar meg tudnánk szabadulni egy bank segítségével. Azonban pont ez a példa hivatott rávilágítani arra, hogy a virtuális világokban használatos pénzegységek (Yamaguchi [2004]) ún. **„értelmes” pénzegységek**. Azért kapják meg ezt a kitüntető jelzőt, mert létezik egy átváltási arány

köztük és valódi pénzegységek között, ami a másodlagos piacok aktivitásának köszönhető. Az interneten nem kell sokáig keresgélni, hogy az ember olyan weboldallal találkozzon, melyek valós időben követik az árfolyamok változását, vagy hogy éppen hol lehet a legolcsóbban az adott játék pénzegységét megvásárolni.

Valuta	Valuta kódja	Érték
City of Heroes influence	CHI	2631578.95
EVE Online ISK	EVK	2500000.00
Lineage2 adena	L2A	357142.86
Star Wars Galaxies	SWC	227272.73
Ultima Online gold	UOG	138888.89
Final Fantasy XI gil	FFG	55897.15
Guild Wars gold	GWG	8333.3
Venezuelan bolivar	VEB	2144.60
EverQuest platinum	EQP	1851.85
South Korean won	KRW	998.10
Second Life Linden dollar	SLD	267.97
Japanese yen	JPY	116.31

3. táblázat: Virtuális valuták USD-hez mért árfolyama (gibreel.net [2008])

De mindemellett nem feledkezhetünk meg a virtuális pénzek azon sajátosságairól, melyekről a korábbi alfejezetekben már esett szó. A pénzt gyakorlatilag a **semmiből teremti elő** a kormányzat, miután a teljes foglalkoztatottságnak köszönhetően bárki bármikor odajárulhat a kifogyhatatlan kúthoz, hogy hányszor és milyen gyakran, az csak rajta múlik. Ebből kifolyólag az **infláció állandósult** jelenség, amely ellen a különböző lefolyókkal próbálnak küzdeni az üzemeltetők, de ettől még ezen valuták értéke a valós pénzekkel szemben folyamatosan gyengül. Ugyanilyen fontos tényező, hogy miután a virtuális gazdaságok általánosságban **nem kínálnak semmilyen lehetőséget a pénz kamatoztatására**, ezért a megtakarítás is egy ismeretlen fogalom az MMORPG-k esetében, itt kizárólag **a fogyasztás uralkodik**.

5.5. EGY VIRTUÁLIS GAZDASÁG TELJESÍTMÉNYÉNEK MÉRHEŐSÉGE

A virtuális gazdaság esetében a legnagyobb problémát talán a teljesítményének és működésének mérhetősége jelenti a külső – közgazdász-beállítottságú – szemlélőnek.

Jól mutatja ezt az a tény is, hogy a legtöbb ezzel próbálkozó szakember már az erről szóló tanulmányában is kitér arra, hogy a mérések több ponton is hibás, vagy nem tökéletes koncepcióra épülnek a **hiányos adatok**, vagy a szintetikus világok **speciális szerkezete** miatt. Ez azért igazán érdekes, mert pont egy ilyen mérés eredménye és publikációja (Castronova [2001]) indította el a virtuális gazdaságok iránti szakmai érdeklődést. Edward Castronova 2001-ben az akkor közel félmillió előfizetővel rendelkező EverQuestet jelölte ki vizsgálatai alanyaként, az **eredmény pedig több mint meghökkentő volt**: az átlagos órabér a világban 3,42 dollár, az így meghatározott egy főre jutó GNP pedig valahova Oroszország és Bulgária közé sorolja be Norrath nem létező világát. Hangzatos szalagcímek **járták be az egész világhálót**, melyeknek különböző mutációival még ma is találkozhatunk. De **mennyire is valós** ennek a mérésnek az eredménye? **Lehet-e egyáltalán hatékonyan és pontosan mérni** egy virtuális gazdaság teljesítőképességét? Előre szaladunk egy kicsit: ezekre a kérdésre **ma sem lehet tökéletes választ adni**, azonban azóta több megközelítés is napvilágot látott, melyeket bemutatunk ebben az alfejezetben.

Hogy egyáltalán gazdasági adatok közelébe férközhessünk, **szükséges az adott világot megismerni**. Fel kell térképezni olyan általános jellegzetességeket, melyek segítséget adnak a játékosok által végzett tevékenységek megismerésében, és a rendszer működésének megértésében:

Általános jellemzők:

- ◆ Milyen piacot céloz meg a játék?
- ◆ Megfelel-e a kor követelményeinek?
- ◆ Vannak-e előzmények (egy már létező univerzum kiterjesztése)?
- ◆ Mekkora volt a játék fejlesztési költsége?
- ◆ Mióta elérhető a játék?
- ◆ Hány előfizetővel rendelkezik a játék?
- ◆ Földrajzilag hogyan tagolódnak az előfizetők?
- ◆ Átlagosan mennyi időt tölt el a játékban egy előfizető?

A szolgáltatási jellemzői:

- ◆ Milyen platformokon elérhető a játék?
- ◆ Milyen értékesítési modellt alkalmaz a játék?

- ◆ Hány szervert üzemeltet a fejlesztő?
- ◆ Mi a játék fókuszja? Harcorientált vagy inkább társadalomépítő?
- ◆ Mik a fejlődés lehetőségei? Mennyire tartósak ezek?
- ◆ Van-e kidolgozott vezérelv a másodlagos piacokra vonatkozóan?
- ◆ Mennyire testre szabható a kezelőfelület?

A gazdaság jellemzői:

- ◆ Mi a játék általános pénzegysége?
- ◆ Milyen tárgyak vannak jelen a játékban?
- ◆ Hogyan kombinálhatóak egymással a tárgyak?
- ◆ Mi az alapvető kereskedelmi modell, hogyan bonyolódik le a csere?
- ◆ Milyen díjak (adók) és lefolyók vannak jelen a rendszerben?
- ◆ Milyen szolgáltatásokat végez játékos és rendszer?

Első ránézésre ezek a kérdések igen különböző vetületeit próbálják meg feltérképezni egy MMORPG-nek, és nagyon sok információ hiányzik emiatt. Azonban jelen alfejezetben **pusztán a gazdasági tevékenységek** mérésének problematikájára fókuszálunk, melynek legfontosabb kérdései, hogy hány játékos, mennyi időn keresztül, mivel foglalkozik a világban. Ezek ismeretéhez pedig tudnunk kell, hogy melyek azok az elemek, amik **játékra ösztönzik** a játékost, és **ott tartják** a rendszerben. Amennyiben a fenti kérdésekre választ adunk, a legtöbb adat már rendelkezésünkre áll ahhoz, hogy bizonyos típusú mutatókat meg tudjunk határozni. Ezen mutatók és jelenségek meghatározására törekvő tanulmányok eredményeit vázolnánk fel a továbbiakban.

5.5.1. RÉSZTVEVŐK

A virtuális gazdaságok működésének résztvevőit két típusra oszthatjuk fel: **játékosok által irányított és nem-játékos résztvevők**. Előbbi a felhasználók megtestesülése a gazdaságban, kiknek szinte minden cselekedete valamilyen módon kiértékelhető, míg az utóbbiak csak bizonyos esetekben tesznek hozzá a mérhető működéshez. Ők maguk nem termelnek, hanem termékeket vagy szolgáltatásokat (küldetést adnak) vásárolnak a játékosoktól, **nem szorítja** őket semmilyen **költségvetési korlát**, és **nem muszáj profitot sem realizálnunk** működésük során. Nehézség a résztvevők megfigyelésének esetében, hogy amennyiben a felhasználók közötti, és a felhasználók és nem-játékos

részrtvevők közötti csere ugyanazon a piactéren megy végbe, akkor szinte lehetetlen elkülöníteni a szereplőket.

5.5.2. ÉRTÉKTEREMTÉS

Simpson (Simpson [1999]) megfigyelése szerint az értékteremtés folyamata is kettéválk az online játékokban. Egyfelől egy **hagyományos folyamatot** figyelhetünk meg, melynek keretein belül a játékos valamilyen **nyersanyagokat szerez** vagy állít elő, ezekből pedig különböző **késztermékeket tud létrehozni**. A folyamat közben létrejönnek félkész termékek is, és a procedúra egyes részfolyamatait végezhetik más felhasználók is. Emellett lehetőség van arra is, hogy a résztvevő **rögtön késztermékhez jusson**, amely leginkább valamilyen **vadászat vagy harc eredménye**. Létezik az értékteremtésnek egy harmadik típusa is, azonban ez eddig igen kevés játék esetében került bevezetésre. Ezek egyike a Second Life, ahol a játékosoknak megvan a lehetősége, hogy saját programozási és tervezési képességeik segítségével hozzanak létre termékeket.

Az értékteremtés típusainak öt összetevője (Castronova [2004a]) került meghatározásra: **tényleges időbefektetés, tényleges emberi tőke ráfordítás, virtuális emberi tőke ráfordítás, virtuális fizikai erő ráfordítás, virtuális erőforrások rendelkezésre állása**.

5.5.3. KERESLET ÉS KÍNÁLAT

A keresleti és kínálati mechanizmusok létezéséről és működéséről Justin Nash és Evan Schneyer készített kimutatást (Nash – Schneyer [2004]) a Final Fantasy XI-ben szerzett tapasztalataik alapján. A céljuk létező trendek és gazdasági jelenségek azonosítása volt, valamint általánosságban a mérhetőség bizonyítása. Kutatásuk ideje alatt a világ igen jelentős **demográfiai változáson** (több ezer új felhasználó hetek leforgása alatt) ment keresztül, melynek eredményeképpen különböző termékek esetében jelentősen emelkedett az árindex. Ezzel egyértelművé vált a demográfiai változások hatásainak megléte, miután az új felhasználók által használt termékek keresettebbek lettek egészen addig, míg a legtöbb el nem mozdult arról a szintről. A **szezonalitást** figyelve (és keresve) olyan termékeket fedeztek fel, melyek esetében az árindex ciklikus ingadozást mutatott. Ezen termékek sajátossága volt, hogy könnyebben előállíthatóak a kezdő játékosok által, a haladó játékosok pedig vásárolják. A jelenség háttérében az amerikai

és japán játékosok közötti időeltolódás állt, valamint annak ténye, hogy Japánban két évvel korábban került kiadásra a játék. Az **arbitrázs-lehetőségek** vizsgálata ugyan megmutatta, hogy létezhetnek árkülönbségek piacterek között, azonban nem jelentős mértékben és több más összetevő függvényében. Mindezek mellett, ezek a különbségek idővel egész egyszerűen eltűnnek.

5.5.4. MAKROÖKONÓMIAI MUTATÓK

A korábban már említett EverQuestben végzett „történelmi” kutatás (Castronova [2001]) során kerültek kialakításra bizonyos makroökonomiai mutatók meghatározásának módjai. Edward Castronova többek között a **bruttó nemzeti összterméket**, az **inflációt** és a **nominálbéreket** próbálta a rendelkezésére álló adatokból kiszámítani.

Miután pontos és mindenre kiterjedő adatokat nem lehetett meghatározni, az egy főre jutó bruttó nemzeti termék előállításához a **másodlagos piacokon megfigyelhető értékek**, valamint a játékosok által kitöltött **kérdőívek eredményei** kerültek felhasználásra. Castronova először a különböző karakterek aukciós árai alapján meghatározta a **szintlépések értékét**, valamint az ehhez **szükséges időmennyiséget**. Ezen értékekhez párosította a játékban **átlagosan egyidejűleg játszó felhasználók** számát, és az egy év alatt rendelkezésre álló órák számát, így előállította a játékban egy év alatt létrehozott értéket. Ezt az eredményt aztán valós gazdaságok teljesítményével hasonlította össze, és kapta az ominózus Oroszország és Bulgária közötti pozíciót a rangsorban. Módszerének pontossága és alkalmazhatósága egyes nézetek szerint (Lehtiniemi [2008]) **problémás**. Egyrésztől nem szerencsés két teljesen más típusú gazdaságot egymáshoz mérni úgy, mintha ugyanolyan összetevőkkel rendelkeznének. Ugyanúgy, mint ahogyan **egy nagyvállalatot sem érdemes egy egész nemzet teljesítményével összehasonlítani**, egy virtuális és valós gazdaság között is jelentős különbségek állnak fent működés tekintetében.

További probléma a GNP összetevőinek meghatározása, miután a mérésben az összes játékban szereplő karakter értéke a másodlagos piacon szereplő egyes karakterek értékéből adódik. Így minden beleszámolódik, ami a másodlagos piaci értékhez hozzátesz, azonban amely tevékenységek nem, azok **kimaradnak a számításból**. A másodlagos piacok bevonásával további nehézség, hogy az ott szereplő árakat nagyban

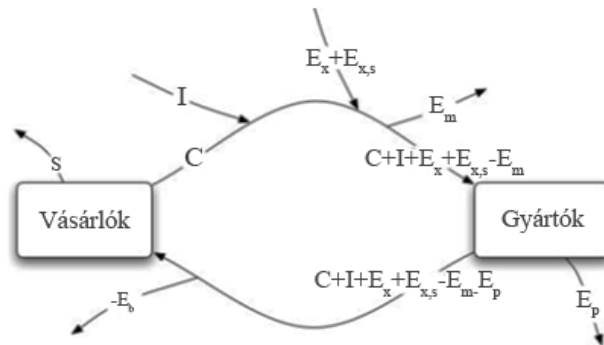
meghatározza az MMORPG-t üzemeltető cég ezzel kapcsolatos vezérelve. Amennyiben tovább korlátozza ezt a tevékenységet, kevesebben fogják itt értékesíteni javaikat, de valószínűsíthetően jóval magasabb áron, miközben a tényleges **termelés nem változott**, a **bruttó nemzeti termék pedig megnövekedett**. A legfontosabb pontatlanság pedig talán a felhasználók szerepeltetésének módja a képletben, miután **nem a teljes** „lakosságot” veszi figyelembe, mint ahogyan az a GNP esetében szükséges.

Az infláció mérésére Castronova 29 termék árait figyelte meg, melyek a legáltalánosabb kereskedelmi termékeket szimbolizálták. A játék pénzegységével meghatározott árakat – különböző website-ok jelentéseiből – valós pénzegységekben meghatározott értékekkel súlyozta. A nominálbérek kiszámításához a felhasználók által ráfordított idő mennyiségét és a közvélemény-kutatásból származó „vagyonbevallásokat” használta fel, így a másodlagos piacok áraival előállított egy 3,42 dolláros óradíjat.

Castronova számításai tehát közel sem tökéletesek, nem feltétlenül mutatnak valós adatokat, már amennyire a „valós” egyáltalán értelmezhető szintetikus világok esetében. A legfrissebb publikáció, amely e témakört igyekszik minden irányból körüljárni, Tuukka Lehtiniemi szakdolgozata (Lehtiniemi [2008]), melyben az EVE Online-ból összegyűjtött adatok segítségével kerülnek meghatározásra különböző makroökonómiai mutatók, **figyelembe véve a korábbi kutatások módszereit** és eredményeit egyaránt. Módszertana alapját a nemzetgazdasági számlarendszer képezte, célja pedig egy virtuális gazdaság „tényleges” aggregált teljesítményének a kimutatása volt.

A bruttó nemzeti termék meghatározásának egyik problémás területe, hogy egy virtuális gazdaság esetében nagyon fontos a határok kijelölése, a felhasznált összetevők helyes megválogatása. Ugyan a GDP-be alaphelyzetben beletartozik minden tevékenység, ami adott ország határain belül végbemegy, egy szintetikus világ esetében szükséges a rendszer (és nem-játékos karakterek) **szeparálása**, miután sok esetben úgy üzemelnek, **mint külföldi országok, ahová a játékosok importálnak**. A rendszertől való vásárlás esetében mind az adók, mind a befektetési céllal vásárolt eszközök által generált összeg egyszerűen kifolyik a rendszerből. Ezért a **GDP elnevezés helyett a GUP** (Gross User Product vagy bruttó felhasználói termék) került bevezetésre, amely már elnevezésében is jobban szemlélteti a mérést, amely **a felhasználók termelését helyezi a középpontba** a rendszer kiszűrésével. A hat hónapot felölelő kutatás eredményeképpen meghatározott egy főre jutó havi GUP 10 dollár volt, amely érték jelentősen

alacsonyabb a 2001-ben (Castronova [2001]) számított 189 dollárnál. Ugyan az összehasonlítás majdnem ugyanolyan helytelen, mint a virtuális gazdaságok valós gazdaságokkal való összemérése, azonban talán a **módszerek közötti alapvető különbséget képes valamilyen szinten demonstrálni.**



18. ábra: A GUP számítás – Végleges áramlás (Lehtiniemi [2007])

A Lehtiniemi-féle számítási módszerben a GUP tartalmazza a befektetéseket (termelési kapacitás és vagyon), a fogyasztást (késztermékek felhasználása nem termelési célból), a rendszer által vásárolt termékeket és szolgáltatásokat, és kivonásra kerülnek a rendszer felé fizetett adójellegű (díjak) tételek, valamint a befektetési céllal vásárolt (félkész) termékek. Az utóbbi **két elemmel való korrekció** azért kiemelten fontos, mert az adóknak egy MMORPG-ben nincsen újraelosztási szerepe, így a semmibe folyik el, a befektetési céllal vásárolt félkész termékek értéke pedig hozzájárul a késztermékek értékéhez, azonban más felhasználó (vagyis senki) nem jut bevételhez a vásárlásuk után. A módszer segítségével ki lehet számolni a havi GUP-t adott időszakon, de ez még nem elegendő, hiszen **viszonyítási alap nélkül nem tudjuk pontosan értelmezni** a játék pénzegységében megadott értéket, és a növekedésre sem tudunk következtetni.

Mindenekelőtt szükséges felmérni a gazdaságban létező összes felhasználói birtokban lévő árucikk értékét, majd ehhez párosítani a másodlagos piacokon megfigyelhető árakat, kizárólag a virtuális pénzegységhez kapcsolódó keresletet és kínálatot figyelve, azon belül is a legalacsonyabb értékeket felhasználva. Így kifejezhető az összes árucikk értéke (például) dollárban, és a korábban megkapott GUP pénzegysége is valósra cserélhető. A növekedés meghatározásához arra van szükség, hogy eltávolításra kerüljenek a különböző inflációs hatások, így először szükséges kiszámolni ezek

mértékét. Lehtiniemi ezt a Laspeyres és Paasche indexek mértani átlagának kiszámolásával, vagyis a Fischer index segítségével oldotta meg.

Elképzeltető, hogy ez a megközelítés a jövőbeni kutatások alapját tudja majd képezni, miután a GUP számítási eljárása univerzálisan alkalmazható az MMORPG-k körében, amennyiben a „belső” termelékenység meghatározása a cél. Az alfejezet elején feltett egyik kérdésre meg tudjuk adni a választ: **igen, lehet mérni** egy virtuális gazdaság teljesítményét, és lehetséges szignifikáns adatok kinyerése.

Létezik-e tökéletes módszer? Erre a kérdésre azonban most sem tudunk válaszolni, hiszen az eddig kutatásokból látszik, hogy igen nagymértékben szükséges alkalmazkodni a szintetikus világok speciális felépítéséhez, és lépten-nyomon kompromisszumokat kell kötni annak érdekében, hogy a végeredmény egy értékelhető szám legyen. Azonban nyilván ezek a módszerek ugyanolyan dinamikusán fognak változni az elkövetkezendő években, akár csak a játékok maguk, és szinte kizárt, hogy ne egymás felé közeledjenek.

6. VILÁGOK TALÁLKOZÁSA



Szakedolgozatunk eddigi fejezeteiben részletesen megvizsgáltuk a masszívan többjátékos online játékok legfontosabb jellemzőit. Bemutattuk kialakulásukat, térhódításukat, az emberek reakcióit és adaptálódását, valamint a játék belsejében kialakuló szintetikus világok sajátosságait. Anélkül, hogy az elemzés további szakaszába belekezdnenék, bátran kijelenthetjük: ezek a játékok a játékipart és világhálót is **alapjaiban változtatták meg**. Azonban ez inkább egy hatásvadász kijelentés, mint a helyzet szakszerű megközelítése, ugyanis a jelenség azt mutatja, hogy bekövezett egy szükséges paradigmaváltás, melynek eredményeként olyan termékek születtek meg, melyek sokkal jobban és hatékonyabban használják ki a játékok és az internet adta lehetőségeket.

De ez nem azt jelenti, hogy a virtuális világokat előállító iparág pusztán e két szektor találkozása lenne: a találkozás következtében valami egészen új született meg, saját résztvevőkkel. A boltok polcain **először egzotikus különként** díszelgő MMORPG-k mára kiérdemelték a játékosok és az egész világ elismerését, világaikban zajló eseményekről pedig már nemcsak speciális játékos szubkultúrákban hallhatunk történeteket, hanem **mindenki odafigyel már rájuk**. Ez pedig a speciális játékművet mellett annak köszönhető, hogy ez a játékstílus a jövőt testesíti meg, egy olyan élményt adott az emberek kezébe, **melyekről nem is annyira régen csak álmodozhattak**.

A műfaj megszületésének és sikereinek pedig következményei voltak: a játékiparban **új üzleti modellek jelentek meg**, a fejlesztés, az értékesítés és üzemeltetés új köntösbe bújt. A játékosok **motivációi megváltoztak**, egy **új játékstílus elsajátítása** vált szükségessé a maximális teljesítmény eléréséhez. Ezek találkozása pedig hatással volt világunkra, mint ahogyan azt láthattuk a dolgozat negyedik és ötödik fejezetéből. De milyen változások mentek pontosan végbe? Hogyan változott meg a játékipar működése és a játékosok stílusa? Miért alakulhattak ki teljesen új piacok az MMORPG-k által? Reagálnak-e erre a helyzetre a kormányzatok? Ezeket a kérdéseket próbáljuk meg körüljárni szakdolgozatunk jelen fejezetében az MMORPG-k világunkra gyakorolt hatásainak bemutatásával.

6.1. ÚJ ÜZLETI MODELLEK

6.1.1. FEJLESZTÉS

Manapság már nem lepődünk meg azon, amikor lépten-nyomon olyan hírekbe botlunk, melyek a **játékipar és a filmipar közötti harcot** mutatják be (CNN.com [2008]), és előbbi hozták ki győztesként. Erre kiváló példa a CNN 2008. májusi beszámolója, amely a Grand Theft Auto IV-et mint filmipart fenyegető jelenséget mutatja be, miután az emberek inkább otthon játszanak vele, mint hogy elmenjenek a moziba megnézni a legújabb sikerfilmet. Figyelembe véve a megjelenés napján eladott 3,6 millió példányt (ezzel a játék két Guinness-rekordot is megdöntött), amely szám egy hét alatt majdnem a kétszeresére növekedett, ez nem is egy túl valószínűtlen elképzelés. A GTA IV-ről tehát elmondható, hogy egy igazi sikerjáték (melyeket a játékipar besorolásuk szerint „AAA title”-nek hív), így maradjunk is egy pillanatra példájánál, hogy közelebb kerüljünk az MMORPG-ket jellemző fejlesztési procedúrához.

A GTA-sorozat legújabb része nagyságrendileg **40 órányi játékidőt kínál** a játékosok számára, vagyis ennyi idő alatt lehet a játékot végigjátszani, de ez természetesen képesség-és ügyességfüggő. Miután a játék főhőse igen nagy szabadsággal rendelkezik a világon belül, ezért ezt a számot bátran meg lehet szorozni kettővel, de akár hárommal is. Ez a fejlesztés közel három és fél évig tartott, a folyamatban több mint ezer ember vett részt, az **összköltség pedig elérte a 100 millió dollárt**. Az összeg értelmezéséhez szükséges tudni, hogy egy játéknak sem volt még ilyen magas fejlesztési költsége, és a játékban hallható zene licenszselése önmagában igen sokba került a fejlesztők számára.

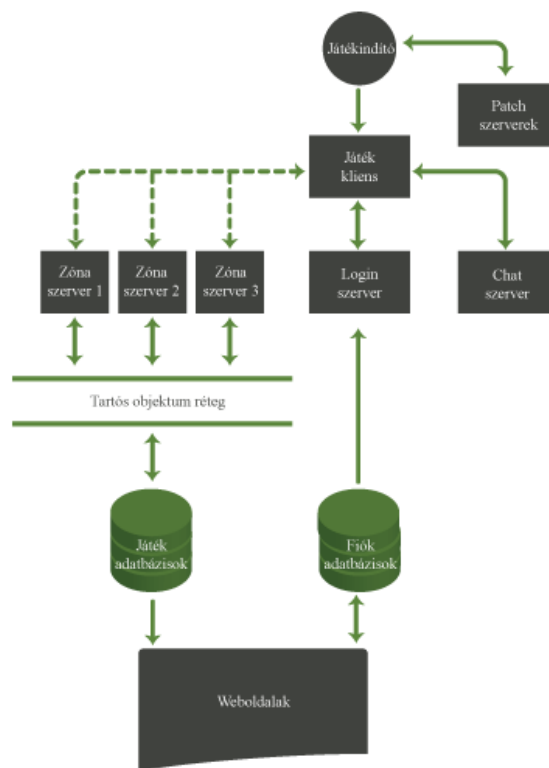
Érdekes ezért megvizsgálni egy szerényebb játék fejlesztéseink részleteit is, melyre kiváló példa a **Gears of War**. A GoW szintén besorolható a sikerjátékok közé, hiszen többek között az XBOX 360 platform indulását és eladásait igen nagymértékben segítette. Játékórákban szignifikánsan **kevésbé kínál**, mint a GTA IV, miután a játékmenet lineáris, és első körben csak egy platformra készült el. A játékot két évig fejlesztették, 20-30, a projekten állandóan dolgozó fővel, és **10 millió dollárba került**, ami az **átlagos összeg** manapság egy nagy kaliberű játék kifejlesztésének esetében. Ezek a játékok az eddigiekben felvázolt két összeg között helyezkednek el, azonban jelenleg inkább a 10 millióhoz állnak közel, mintsem a 100-hoz.

Azt már láthatjuk tehát, hogy egy átlagos játék fejlesztésének költségei hogyan alakulnak, azonban mi jellemzi egy MMORPG fejlesztését? A legfontosabb, hogy az MMO-kat nem 30 vagy 40 játékkórára kalibrálják, hanem **minimum 500 játékkórát kell kínálniuk**. Ezzel számolva egy átlagos játékos nagyságrendileg egy **fél év alatt éri el kényelmesen a maximális képzettséget** (már amennyiben ez a cél). De az 500 óra **még mindig kevés lenne**, egy olyan játék fenntartásához, amelynél az emberek jellemzően havonta fizetnek, és minél több ideig szeretnék játszani, figyelembe véve azt a tényt, hogy egy „hardcore” játékos (éjjel-nappal játszik a játékkal gyakorlatilag iránymutató dokumentumok segítségével) kevesebb, mint egy hónap alatt elérheti a legmagasabb szintet. Ezért az MMORPG-k legfontosabb jellemzője az **újrajátszhatóság**, amely mértékének a lehető legnagyobbnak kell lennie. Ez kimerülhet a kiegészítők által kínált új tartalmak mellett a foglalkozások sokszínűségében, az elérhető titulusokban, a pénzkereseti lehetőségben és a játékos-jatékos elleni harcban. Ezért nyilvánvaló, hogy egy MMORPG fejlesztése mind költségben, mind fejlesztési időben és emberszámban az átlagos játékoknál megismert számokat meghaladja. Erre kiváló példa a World of Warcraft, napjaink legpopulárisabb MMORPG-je, melyet **5 évig fejlesztettek**, nagyságrendileg **60 millió dollárba** került, az elmúlt 4 év üzemeltetésének költsége pedig nagyságrendileg **200 millió dollár** volt (Kotaku [2008]).

Mindezek mellett maga a **fejlesztési folyamat is sokkal bonyolultabb**: a megalkotandó világ mérete az eddig ismertek sokszorososa kell, hogy legyen, amelynek minden szeglete bejárható, és számítani kell arra is, hogy a **játékosok megpróbálnak „mindent és bármit”** csinálni a játékban. Egy ekkora méretű terület grafikai megalkotása már önmagában rengeteg időt vesz igénybe, ahogy a folyamat végighalad a skicc-3D-textúra útvonalon, nem beszélve az egységes koncepció megalkotásáról. De mit sem ér egy ekkora világ, **ha létezésének nincs célja**, ezért kritikus a történet, amely az egész univerzum alapjait teremti meg. Még ha a fejlesztők egy már létező történetet is vesznek át (Lord of the Rings, Matrix, Star Wars), elemeit úgy kell felhasználni, hogy játszható legyen, megvalósuljanak a működéshez szükséges alapfeltételek (fajok, foglalkozások, városok, történelem, tárgyak, ellenségek, jelenségek). Mindezek mellett szükséges egy általános történet, amely a játék háttérében folyamatosan ott pihen, és bizonyos időszakonként előremozdul, ezzel új tartalmakat és helyzeteket felkínálva a felhasználóknak. Ezek az alapvető építőkövek pedig a játékmenetben egyesülnek, ami

meghatározza, hogy **milyen céljaik és elérhető eredményeik lesznek** majd a játékosoknak. Egzakt és kreatív működési elveket szükséges kidolgozni a harcrendszerre, a fejlődési mechanizmusokra, a gazdaság működésére, a játékos-jatékos közötti interakcióra, a közösségépítésre, és természetesen a világ lehetséges fejlődési útjaira.

Ezzel gyakorlatilag definiáltuk a játék azon szeletét, melyet a játékos is lát, de mi történik a háttérben? Egy MMORPG esetében **minden fontos adat a szervereken tárolódik** (A World of Warcraft egy szerverén átlagosan 40 000-45 000 ember játszik, a cég pedig 200 szervert üzemeltet.), melyekhez a játékos **egy kliensprogrammal kapcsolódik**, ami pl. a 3D motort szolgáltatja, melynek segítségével a világ megjeleníthető, valamint tartalmazza az interfészt, amely által az játszhatóvá válik. Akárcsak a szervereknél, a kliensprogram esetében is kiemelten fontosak a különböző biztonsági intézkedések, hogy a játékosok ne tudjanak csalni. Amint a felhasználó ezen program segítségével kapcsolódott a játék egy adott szerveréhez, ahonnan a játékhoz szükséges adatokat lekérdezi, valamint küldi is a karakter mozgása és tevékenysége által generált információkat.



19. ábra: Egy MMORPG-t kiszolgáló rendszer felépítése (Radoff [2008])

A szerver tárolja a játékkal kapcsolatos alapvető adatokat (előfizetés, karakterek, tárgyak, kapcsolatok), valamint értelmezi a cselekedeteit, amely például mozgás esetében különböző vektorok számítását és az ütközések figyelését jelenti.

Természetesen ekkora világok esetében ez **jelentős sávszélességet igényel**, melyen a fejlesztők zónákra osztással segítenek. Egy MMORPG-fejlesztés során **elengedhetetlen egy website kialakítása** is, amely stabil támpontot nyújt a játékosok számára, amikor bármilyen információra van szükségük. Ugyan az általános játékok is rendelkeznek szintén minden esetben saját weboldallal, azonban az online játékok esetében ez sokkal fontosabb tényező, miután a felhasználók **napi rendszerességgel használják**, leginkább a fórumokon zajló beszélgetések, hibajelentések és a szerverek állapotának lekérdezésének céljából. Ugyanitt találhatják meg az új javításokkal kapcsolatos tudnivalókat is, melyek egy MMORPG esetében sokkal rendszeresebbek, mint egy általános játéknál, ami érthető is egy ilyen méretű és komplexitású játéktér mellett.

A világot képzeletben felépítettük már, és gondoskodtunk a technológiai háttérrel is, azonban egy – és talán a **legkritikusabb** – folyamattal még nem foglalkoztunk, ez pedig a **tesztelés**. Ez a folyamat segít eldönteni, hogy a fejlesztett játék működik-e egyáltalán, és amennyiben igen, akkor az elképzeléseknek megfelelően teszi ezt. Ehhez szükséges egy relatív nagyméretű tesztelői stáb alkalmazása, melyben a legtöbb játékos típus (az egyszerűtől a „hardcore”-ig) képviselteti magát, valamint egy része cserélődik. Meg kell teremteni a feltételeket ahhoz, hogy ezek a tesztelők a fejlesztő számára **hasznos formában össze tudják gyűjteni tapasztalataikat**, valamint a regressziós tesztelés (a korábban már működő funkciók ellenőrzése új helyzetben) is hatékonyan működjön. A játék kiadásáig lezajlott tesztelés azonban nem elegendő, minden apró újításnak át kell mennie ezen a rostán, ezért minden MMORPG esetében **üzemelnek állandó tesztszerverek**, ahol szelektált játékosok kísérletezhetnek az új funkciókkal.

Egy MMORPG fejlesztése tehát több ponton is **új kihívásokat támasztott** a fejlesztőkkel szemben, így az ilyen fejlesztésekkel foglalkozó cégek egészen más munkamenetben dolgoznak, amely a kiadás pillanatával nem enyhül, hanem még jobban felgyorsul, hiszen a világ a nap 24 órájában (leszámítva a karbantartási időszakokat) rendelkezésre áll, és a játékosok ezt ki is használják. Kijelenthetjük, hogy jelenünk talán az egyik legizgalmasabb időszak, amit az ember játékfejlesztőként megélhet, hiszen ahogy a műfaj evolválódik, úgy születnek egyre újabb kihívások és

megoldások, melyekre eddig talán soha nem látott pozíciókban dolgozó embereknek kell megadniuk a válaszokat.

6.1.2. ÉRTÉKESÍTÉS

Jelenleg a játékipar egyik legnagyobb megválaszolatlan kérdése, hogy az **internetről letölthető** (Digital Distribution) vagy a **boltban kapható** (Retail) játékok előnyösebbek a kiadók és a felhasználók szempontjából. Ez a kérdés az MMORPG-k esetében még izgalmasabb, hiszen a vásárlástól függetlenül is kifejezetten sok tartalmat kell letölteni. Ennek ellenére **nem jellemző**, hogy minden ilyen típusú játék az internetről beszerezhető lenne. Ez leginkább azért van így, mert a hagyományos módszer még mindig megbízhatóbbnak tűnik a kiadók számára, miután így nagyobb reklámkampány alkalmazható, kézzelfogható a termék a „kívülállók” számára is, valamint nem függ a felhasználók sávszélességétől. Ezen felül egyelőre relatívan kevés erre specializálódott bolt létezik az interneten, melyeket nem feltétlenül látogatnak új játék beszerzése céljából, így talán az információk terjesztése is nehezebb.

Az előző alfejezetben már említésre kerültek az MMORPG-k bétatesztelési fázisai, melyek szintén az értékesítést segítik elő. A játékosok részt vehetnek a **megjelenés előtti időszakban** egy nyitott vagy zárt bétatesztben, melynek keretein belül megismerhetik a játékot, a fejlesztők pedig életszerűbb körülmények között tehetik próbára a rendszer tűrőképességét. Arra is volt már azonban példa, hogy a túlságosan is hosszúra nyúlt bétateszt kifejezetten káros volt a játék szempontjából, miután a résztvevők vagy már kijátszották magukat, vagy egyszerűen túl frusztrálóvá vált már számukra a játék, ami nem egy előnyös helyzet a kiadó számára, ha még nem adott el egyetlen példányt sem.

Komoly áttörések és váltások **inkább az üzemeltetés és részvétel** terén voltak tapasztalhatóak, melyek a következő alfejezetben kerülnek bemutatásra.

6.1.3. ÜZEMELTETÉS

Miután egy MMORPG-t nagyobb fejlesztési költség és hosszabb fejlesztési idő jellemez, mint egy általános játékot, a bevételeket is máshogyan kell strukturálni. Az indok viszont nem csak ez, miután a játékot egy stábnak a **hét minden napján, a nap 24 órájában** kell figyelnie, hogy biztosíthassák a megfelelő működést, és tudjanak

reagálni az előfizetők kéréseire. Így új típusú bevételi modellek bevezetése vált szükségessé, melyeket a következőkre oszthatunk fel:

- **Ingyenes játék**, példa: Guild Wars, PlaneShift, Ryzom, Conquer Online
- **Előfizetés**, példa: World of Warcraft, Star Wars Galaxies, EverQuest 2, EVE Online
- **Beépített reklám**, példa: Anarchy Online, Shadowbane, Utopia
- **Mikrotranzakciók**, példa: Ultima Online, Habbo, Perfect World
- **RMT**, példa: Entropia Universe, Second Life

Nem lehet azonban kijelenteni, hogy ezek a modellek **egyértelműen kerülnek alkalmazásra**, miután a legtöbb játéknál ezek valamilyen típusú **hibridjével** találkozhatunk. Leginkább a mikrotranzakciókra és az RMT-re jellemző, hogy valamilyen ingyenes vagy előfizetési modell mellé csatolják, és segítségükkel ún. prémium szolgáltatások és tárgyak társulnak. Ebből kifolyólag két nagyobb modellt tárgyalunk a továbbiakban: az **előfizetés alapút és a szolgáltatás alapút**.

E két modell között napjainkban ugyanolyan harc folyik, mint a dobozos és internetes értékesítés között. Egyelőre az előfizetés alapú modell kerül gyakrabban alkalmazásra mint bevételeket megteremtő mechanizmus, mivel így a fejlesztőnek nagyobb szabadsága van, hogy a tartalommal és a fejlesztéssel foglalkozzon, miután a pénz egy bizonyos ideig **garantáltan befolyik**. Jelenleg **átlagosan 15 dollárt** kell fizetni havonta egy MMORPG-ben való részvételért, valamint a dobozos alapjátékhoz egy hónap ingyen használható játék is jár. Ritkaságnak számít a játék közbeni díjemelés, azonban volt már rá példa (EverQuest, Ultima Online). Ami meglepő, hogy az igen árérzékenynek kikiáltott játékosok erre eddig nem reagáltak tömeges lemondással, a havonta átlagosan kilépők száma (jelenleg 3-8% között mozog) nem változott szignifikánsan. Az előfizetési modell esetében a kiadók adnak lehetőséget **aggregált előfizetésre** is, amely által egy magasabb összegért cserébe több játékhoz nyújtanak hozzáférést. A Sony Online Entertainment esetében például havi 30 dollárért lehet vásárolni Station Access-t, amely hat játékot tesz elérhetővé az előfizető számára. Természetesen a játékosok egy hónapnál hosszabb távra is előfizethetnek kedvezményes áron, azonban ehhez először meg kell ismerni a játék működését, amihez

általánosságban elég szokott lenni a dobozos termékhez járó ingyenesen lejátszható hónap.

A szolgáltatás alapú modelleket alkalmazó játékokra jellemző, hogy a játékosoknak **le kell mondaniuk valamiről** az előfizetési díj alóli mentességért cserébe. Vagy egész egyszerűen kevesebbet tud a játék, vagy bizonyos szolgáltatásokat csak fizetés ellenében kapnak meg. Előbbi esetre tökéletes példa a **Guild Wars**, amely a legsikeresebb előfizetési díj nélküli MMORPG, viszont felépítéséből adódóan (a játéktér területekre van felosztva, amiből újabb példányok jönnek létre újabb csoportok belépése esetén.) kevesebbet kínál. A prémium szolgáltatásokat az Ultima Online segítségével lehet a legkönnyebben bemutatni, ahol pénzért cserébe lehetővé válik jobb karakterek vagy képességek vásárlása, karakter-áthelyezés, valamint előfizetés átadása és átnevezése.

A verseny a modellek között **korántsem dőlt még el**. Láthatunk ígéretes hibrideket, valamint lehetetlennek tűnő akadályokat leküzdőket, de a legstabilabbnak – és a belátható jövőn belül uralkodónak – még mindig az előfizetés-alapú modell tűnik, a játékosok és kiadók szempontjából egyaránt. Felmerül viszont a kérdés, hogy sikeresek-e ezek a modellek? Ezek a fejlesztők ritkán közölnek erre vonatkozó pontos adatokat, azonban bizonyos világok 8-10 éves létezése (EverQuest, Ultima Online) arra enged következtetni, hogy működőképeseek és rentábilisak is. A közelmúltban látott napvilágot (Kotaku [2008]) a már korábban említett adat, amely szerint a Blizzard számára 200 millió dollár költséget jelentett a World of Warcraft működése az elmúlt négy évben, amely a világ jelenleg legpopulárisabb MMORPG-je 10 millió aktív előfizetővel. Amennyiben havi 80 millió dolláros (az előfizetők jelentős része ázsiai, ahol más típusú díjak vannak érvényben) havi bevétellel számolunk (Miller [2008]), a költségeket pedig visszaosztjuk, kijelenthetjük, hogy igen működőképese és rentábilis például a WoW esetében az előfizetési modell.

6.2. MÁSODLAGOS PIACOK

6.2.1. ÁTTEKINTÉS

Már többször esett arról szó dolgozatunk korábbi fejezeteiben, hogy mik is a játékosok általános motivációi. A leggyakoribb válasz a szórakozás volt, mint ahogyan az

jellemző is egy játék esetében. Azonban tényleg mindenki azért játszik, hogy szórakozzon? Vagy inkább van, aki csak szórakozva dolgozik? Az MMORPG-k árnyékában szépen növekvő másodlagos piacok lehetővé tették a játékosok számára, hogy **valódi pénzre váltsák a rengeteg időt**, melyet egy szintetikus világ belsejében töltöttek el, feltehetően különböző élőlényeket és gonosztevőket kergetve. Eleinte a fejlesztők és a kiadók a **zéró tolerancia** elvét alkalmazva közelítették meg a kérdést, és ügyeltek arra, hogy minden eltűnjön a Föld színéről, aminek játékaikhoz és az RMT-hez (Real Money Trading) egyszerre köze van. Lehetséges, hogy végül pont **ezek a folyamatok jelentik a jövőt** a műfaj számára?

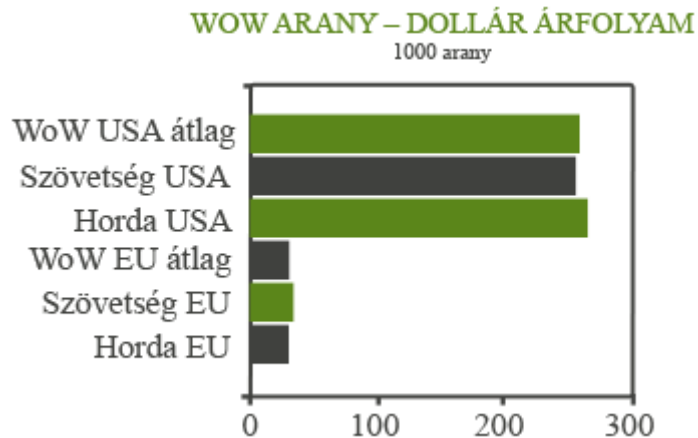
Az egészen bizonyos, hogy a kezdetekben nagy segítséget nyújtottak, elég csak a sokat emlegetett 2001-es Castronova-elemzésre gondolni. A jelenség ugyan a 90-es évek végén vált szignifikánssá (a sok előfizetőnek köszönhetően), de korántsem akkor kezdődött: már az 1987-89 közötti időszakban is végbementek (Hunter [2006]) karaktereladások, valamint játékosok segédkeztek más játékosoknak a szintlépésben. Akkoriban ezeket a jelenségeket csalásként kezelték, és miután több adminisztrátor volt jelent a rendszerben, mint játékos, hamar vége szakadt a hasonló törekvéseknek. Az üzemeltetők nem is építettek védelmet ez ellen a rendszerbe, hiszen alapjaiban véve örültségnek tartották az ilyen típusú cselekedeteket.

A 90-es évek végén azonban az EverQuest és az Ultima Online által újra hódító útjára indult az RMT-jelenség, s ez a történet egyáltalán **nem állt a fejlesztők szándékában**. Céljuk az volt, hogy valamilyen típusú működő gazdaság számára teret biztosítsanak, azonban inkább valamilyen Monopoly-típusú jelenségben gondolkoztak, nem pedig abban, hogy olyasmi fog történni, ami megmutatja az egész világnak, miszerint egy virtuális **jószágnak tényleges gazdasági értéke van**, melyet most valódi pénzre válthatnak a felhasználók.

Egy MMORPG-ben **több ezer típusú tárgy** létezik, melyeket a – másodlagos piacokat figyelembe véve – következő főbb kategóriákba sorolhatunk be: **tulajdonolt tárgyak, ingatlan, pénzegység, karakter (előfizetés)**. A tulajdonolt tárgyak esetében szó lehet különféle fegyverekről, eszközökről, ruházatról, nyersanyagokról, késztermékekről, vagy egészen speciális célokat szolgáló (akár csak dekorációs) elemekről. Ezek a játékosokat **segítik bizonyos célok elérésében**, értékük pedig hasznosságuk alapján kerül meghatározásra. Egy fegyver esetében például az a kérdés, hogy egy átlagos

ellenféllel szemben milyen teljesítményt képes nyújtani, viszont bizonyos tárgyakkal pusztán a megjelenés a mérvadó. A virtuális gazdaságok jellemzésénél már láthattuk, hogy a magamutogatási „kényszer” igen erősen jelen van ezekben a világokban, ezért egyáltalán nem meglepő, hogy az ilyen típusú tárgyak ugyanolyan kelendők lehetnek, mint igen erős fegyverek. Értékét még tovább növelheti, ha esetleg egy **olyan egyedi tárgyról van szó**, amely a játék egy átalakítása miatt már nem beszerezhető. Még több pénzt érhet egy előnyös helyen található értékes ingatlan, azonban ez nem minden játékban megengedett. Elég viszont csak visszagondolnunk (Washingtonpost.com [2005]) a 100 000 dolláros úrállomás esetére, hogy átérezzük a helyzet komolyságát.

Mindezek mellett még mindig a karakterek számítanak az értékesítő oldalak egyik kiemelt árucikkének, hiszen azok mögött nem szerencse vagy nagy mennyiségű pénz, hanem **szintiszta teljesítmény** (hacsak nem egy másik vásárlás előzte meg az adott állapot elérését, de bizonyos, hogy egy ponton a folyamatban volt egy jelentős időbefektetés) áll. Ez az egyik oka annak is, hogy ezeknél az eladásoknál vagy aukcióknál manapság már azt tüntetik fel, hogy a vásárló az **eladó felhasznált idejére licitál**, mint ahogyan ez a jelenség már részletesebb bemutatásra került dolgozatunk virtuális tulajdonról szóló részében. A másik igen fontos ok, hogy a karakterek és tulajdonságaik **nem cserélhetőek a játékban**, csak és kizárólag az előfizetéshez kötve „értékesíthetőek”. A tárgytól meg lehet szabadítani ugyan, de csak egy gyors pillantást vetve az interneten szereplő ajánlatokra, értékes tárgyakkal felszerelve válik igazán jó áron eladhatóvá egy karakter (A dolgozat írásának ideje alatt az Accounts.com nevű website-on kínált legdrágább ajánlat egy EverQuest-előfizetés volt 4000 dollárért). Míg az előfizetések a „kiemelt ajánlatok”, a különböző mennyiségekben vásárolható pénzegységek a **leggyakrabban előforduló termékek** a másodlagos piacokon, melyek kereskedelmével több száz weboldal foglalkozik.



20. ábra: World of Warcraft arany – dollár árfolyam (gamerprice.com [2008])

6.2.2. PROBLÉMÁK ÉS KÉRDÉSEK

A kezdeti időkben a másodlagos piac otthona leginkább az **eBay** volt, ahol aukciók keretein belül juthattak a gyorsan fejlődni (vagy csak magukat mutogatni) vágyó játékosok a hön áhított virtuális értékekhez. Az üzemeltetők ehhez **nem járultak hozzá**, és az installáláskor elfogadandó egyezményben ezt a kitévelt szerepeltették is. Ennek ellenére nagy küzdelem volt számukra az eBay meghátrálása a jogi problémákra és a nem kívánatos „mellékhatásokra” hivatkozva. Ettől függetlenül az eBay még igen sokáig a virtuális áruk cseréjének középpontjaként élt a játékosok tudatában, míg a cég 2007-ben (Slashdot [2007]) **véglegesen ki nem tiltotta** ezeket a termékeket a piacteréről. Cselekedetüket szintén a komplex jogi helyzettel indokolták, kiemelve annak tényét, hogy egy eladó csak és kizárólag a tulajdonában levő tárgyat értékesíthet, ezzel a kijelentéssel **állást foglalva a legproblémásabb kérdésben**, amely dolgozatunk virtuális tulajdonról szóló fejezetében került bemutatásra. Ezzel párhuzamosan az **alternatív piactereként funkcionáló** site-ok egyre populárisabbak és sikeresebbek lettek (Ige.com), valamint bizonyos üzemeltetők elkezdtek nyitni az RMT-jelenség felé, ahogy a Sony Online Entertainment is létrehozta Station Exchange nevű szolgáltatását. Ennél aktívabban kezelték a kérdést az Entropia Universe (Mindark) és a Second Life (Linden) üzemeltetői, akik kifejezetten az **RMT-jelenség köré építették játékaikat**, lehetővé téve az állandó cserét.

Ettől függetlenül a másodlagos piacok helyzetével és legitimitásával kapcsolatban kérdések és problémák egyaránt felmerülnek. Castronova meglátása szerint (Castronova [2004b]) hátrányos, ha **megtörik a játék integritása**, és a játékosok olyan

megoldásokat alkalmaznak, melyek nem részei az általános játékkörnyezetnek. Ennek hatására egyes játékosoknak **csökkenhet a motivációja**, miután csalókként kezelik az így játszó felhasználókat, és úgy érzik, hogy csak „bevásárolták” magukat. Ez például a hierarchia szempontjából igen problémás, hiszen a szervezetek bemutatásánál már láthattuk, hogy a legmagasabb szinten szereplő játékosok **teljesítményükkel vívták ki a többiek elismerését**, akik pedig a legjobbtól tanulják el, hogy a játékban hogyan érhetnek el hasonló eredményeket. Amennyiben egy magas fokozatúnak tűnő játékos gyakorlatilag semmit sem tett le az asztalra, az annál jelentősebb probléma lehet, minél többen választják ezt az utat. Ugyanilyen illúzióromboló hatása lehet annak is, ha az érezhető egy játékoson, hogy effektíve **dolgozni van jelen** a rendszerben, nem pedig azért, mint mindenki más: hogy szórakozzon.

Természetesen gazdasági szempontból is felmerülhetnek nehézségek: akik már munkaként kezelik a játékot, azok pontosan tudják, hogy mit adhatnak el jó áron, és ahhoz hol és hogyan lehet a leghatékonyabb módon hozzáférni. Ennek következtében akár még **monopolhelyzetbe is kerülhetnek** egy adott erőforrás esetében, melyhez emiatt a többi játékos valószínűsíthetően magasabb áron juthatna csak hozzá, mint amennyiért maga is meg tudná termelni, vagy be tudná szerezni. Ha pedig a pénzszerzés a cselekedetek háttérében álló fő cél, akkor egyre többen próbálnak meg ügyeskedni, és **etikátlan módszerekkel** erőforrásokhoz jutni. Ez kimerülhet abban, hogy folyamatosan a játék különböző hibáit kutatják, melyekre még nem figyeltek fel az üzemeltetők, de gyakran a többi játékos átverése a cél. Az utóbbi kategóriában talán az EVE Online-ban 2006-ban végrehajtott „csalás” (Qj.net [2006]) volt a legjelentősebb eddig, melynek keretein belül játékosok egy csoportja beépült egy szervezetbe, melynek tagjaként **egy évet töltöttek el a megfelelő alkalomra várva, majd jelentős és virtuális és valóságos kárt is okoztak annak**. Az esetet részletesebben is bemutatjuk dolgozatunk hetedik fejezetében. Hasonló akció bármelyik MMO-ban kivitelezhető lenne, ahol a játékkörnyezetnek nem feltétlenül része a „kalózkodás”, így igen kellemetlen szituációk állhatnak elő, melyekre ugyebár nincsen bevett gyakorlat, csak a korábbiakban ismertetett irányelvek a virtuális tulajdonok kezelésére.

A másodlagos piacok ellen szóló érvek után felsorakoztathatunk mellettük szólókat is. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy egyes játékosoknak egyszerűen **nem áll annyi idő a rendelkezésére**, mint a legjobb játékosoknak, ezért érezhetik úgy, hogy nincs más

lehetőségük, mint teljesítmény vagy eszközök vásárlása. Ugyanilyen kényszert ébreszthet az is, ha valaki a barátaival szeretne játszani, azonban időhiány miatt lemarad. Ez a jelenség az MMORPG-k esetében egyáltalán nem rendhagyó, miután a legtöbb játék esetében 1-2 hét kihagyás már **közel behozhatatlan hátrányt jelenthet**. Továbbá az üzemeltetők számára is előnyös lehet az RMT engedélyezése, miután így talán könnyebben rábírhadják előfizetőiket, hogy **ne hagyják el világukat**. Nem elhanyagolható a **gazdasági játék ösztönző hatása** sem, hiszen a kereskedelem önmagában lehet olyan mértékű kihívás, mint a játék maga. Arról nem is szólva, hogy megteremti a lehetőségét a virtuális értékbe való befektetésre azok számára, akik így akarják első (vagy következő) milliójukat megteremteni.

6.2.3. A PIAC MÉRETE

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy ezt a sok megoldatlan kérdést és problémát előállító piac mekkora is tulajdonképpen? Szakdolgozatunk ötödik fejezetében már esett szó a Castronova által becsült (Castronova [2006]) 1 milliárd dollárról, de mennyire valós ez a szám? Mérhető egyáltalán a volumen, és megteszi-e ezt bármilyen szervezet?

Forrás	Év	RMT volumen (M USD)	Becslés típusa	Kiterjedés	Tulajdon	Megjegyzés
Castronova	2001	5	akadémiai	másodlagos piac	MMOG	eBay eladások
Castronova	2004	100	akadémiai	másodlagos piac	MMOG	eBay eladások
Slayer (IGE)	2004	880	iparági	másodlagos piacok világszerte	MMOG	-
KGDI	2006	830	állami	koreai másodlagos (+elsődleges)	Összes	bizonytalan
China gov.	2006	901	állami	kínai belföldi fogyasztás	Összes	bizonytalan

4. táblázat: Másodlagos piacok volumenének becslései (Lehtiniemi [2007])

Újra rákényszerültünk arra, hogy előre megmondjuk a megoldást: **egyelőre nem létezik bizonyos mért adat a másodlagos piacok globális méretét illetően**. Becslésből viszont már többet is láthattunk az elmúlt évek során. Azonban a mérhetőség egyre csak nehezedik, hiszen a virtuális világok rohamtempóban fejlődnek, valamint sok üzemeltető alkalmaz már RMT-alapú szolgáltatásokat, így ahogy telik az idő, nehezebb lesz szétválasztani a tevékenységeket. 2001-ben Edward Castronova az EverQuest

világához kapcsolódó virtuális tárgyokról készített kimutatást (Castronova [2001]) az eBay-re feltett termékek ára és mennyisége alapján. Ezt az értéket éves szintre hozta, és így jutott el az 5 millió dollár körüli összeghez, melynek háttérében közel sem akkurátus számolás áll, azonban akkoriban kiválóan példázta, hogy milyen szinteken járnak a másodlagos piacok. Steve Salyer – az IGE nevű, igen sikeres másodlagos piaci résztvevő elnöke – a 2004-es State of Play konferencia azt mondta, hogy meglátása szerint a másodlagos piacok éves értékesítési volumene 887 millió dollár. Castronova ugyanebben az évben a Newsweek (az ázsiai piac 83 és 417 millió dolláros értékesítési volumen között produkál) és Nicholas Yee adatait (a játékosok 22%-a használja ki a másodlagos piacok által nyújtott lehetőségeket) felhasználva (Castronova [2006]) **legalább 100 millió dollárosra becsülte a piacot, ami inkább közelít már a 200 millió dollárhoz is talán.**

2006-ban láthatott először a világ hivatalosnak tűnő adatokat, és akkor is csak az ázsiai piacot illetően, ugyanis a koreai kormányzat által üzemeltetett Korean Game Development and Promotion Institute akkor 830 millió dollárosra becsülte országában a másodlagos piacok éves volumenét. Ezt követte a kínai kormány állásfoglalása, amely hazája másodlagos piacainak méretét 900 millió dollárosra becsülte. A számok nem annyira meglepőek, hiszen az ázsiai országok nagyságrendekkel komolyabb mennyiségű virtuális jószágokat mozgatnak meg másodlagos piacaikon, miután sok ott üzemeltetett játék ezt meg is követeli a felhasználóktól. Olyannyira, hogy a legtöbb játék nem is havi előfizetéssel üzemel, még azok sem, melyek Európában csak ezt a modellt alkalmazzák.

A globális RMT volumen becslésére egy igen érdekes módszert alkalmaz Tuukka Lehtiniemi (Lehtiniemi [2007]), aki az EverQuest 2 esetében az RMT miatt szankcionált játékosok számából indul ki. A játékosok számát és a kapcsolódó összeget átlagos értéként kezelte, és az egész piacra nézve (leszámítva az ázsiaiakat) számolta újra, így jutott el **a 300 millió dollárt megközelítő eredményhez.** Ezek után összesítette a koreaiak, a kínaiak és a maga által meghatározott értékeket, amely azt mutatta, hogy a másodlagos piacok globális értékesítési volumene 2 milliárd dollár körül mozog évente, ami természetesen nem több, mint egy kreatívan megbecsült érték.

6.3. AZ ARANYFARMEREK

Az előző alfejezetben elképesztő méretű számok kerültek bemutatásra a másodlagos piacok kapcsán. Felmerül tehát a kérdés, hogy **kik és hogyan állítják elő ezt a hihetetlen mennyiségű virtuális jószágot, vagyis leginkább virtuális pénzt?** Miután a kereskedelem nagyobbik része nem az üzemeltetők által megy végbe, a játékból pénzt kilopni pedig igen nehézkes, valakinek meg kell termelnie. **Ezeket az embereket nevezzük aranyfarmereknek (gold farmers), akik játékbeli aktivitása csak és kizárólag a pénz lehető leghatékonyabb termelésében merül ki,** amely aktivitást a létező legmechanikusabb módon hajtanak végre. Elég csak a gyermekmunka tipikus példáira gondolnunk, és máris látjuk, miről van szó: szegény országok polgárai dolgoznak naphosszat azon, hogy virtuális javakat teremtsenek gazdag játékosok számára.

A folyamat igen egyszerű: **a termelő elsődlegesen egy brókernek dolgozik, aki a másodlagos piacon értékesíti a felhalmozott javakat.** Amint egy üzlet lezárul, a tranzakció a virtuális világon belül megy végbe egy találkozó keretein belül, melyet a bróker szervez meg. Ugyanezen termelők kínálhatnak ún. powerleveling szolgáltatásokat is, melyek a játékos karakterének gyors fejlesztését jelentik. A vásárló egy 300 dollár körüli összegért cserébe egy hónap után karakterét a legmagasabb szintre feltornászva kapja vissza. Akik ilyen munkakörben dolgoznak, általában a hét minden napján, napi 12 órában ülnek a gép előtt. Ugyanazon a helyeken ugyanazokat az élőlényeket igyekeznek minél hamarabb megsemmisíteni, miközben az elhalálózás elkerülésére törekednek, mert 10 percet igénybe vevő újraéledés túl nagy kihagyás az üzlet szempontjából. Munkájukat váltásokban végzik, aki éppen nem dolgozik, az egy másik szobában alhat, természetesen nem luxus körülmények között, hanem szorosan egymáshoz tolt matracokon. Ezeket a játékosokat igen könnyű általánosságban kiszűrni a világon belül, hiszen cselekedeteik nagyon repetitívek. Rájuk pedig nemcsak az üzemeltetők vadásznak, hanem egyes játékosok is, akik ellenzik az RMT-hez kapcsolódó folyamatokat. Ez elől valamennyivel jobban védve vannak a powerleveling-et nyújtó dolgozók, miután mások előfizetéseivel játszanak, más játéktílusban.

Az aranyfarmerek és a hozzájuk kapcsolódó cégek létezése szolgáltatja a legkésebb példát arra, hogy a MMORPG-k milyen mértékben vannak hatással világunkra. Ilyen méretű felhasználói oldalról induló üzletszerű szerveződés eddig

talán csak a professzionális játékosok esetében volt tapasztalható, azonban az indítékok ebben az esetben igen különbözőek. **A jelenlegi becslések szerint világszerte közel négyszázezer aranyfarmer** (80-85%-uk ázsiai) **tevékenykedik** havi átlag 145 dollárért, és nagyságrendileg 5-10 millió játékos veszi igénybe szolgáltatásaikat.

6.4. AZ ADÓZÁS KÉRDÉSE

Az előző két alfejezetben ismertetett jelenségek alapján látható, hogy az MMORPG-k igen jelentős pénzüsszegeket mozgatnak meg világszerte felhasználói oldalon, az üzemeltetői bevételek mellett leginkább a másodlagos piacok létezéséből adódóan. Joggal merül fel a kérdés, hogy ki és milyen formában adózik ezen virtuális jószágokhoz kapcsolódó tranzakciók után? Sőt, ha még a jogi szabályozás sem egy tökéletesen megoldott kérdés, lehet-e egyáltalán kezelni az adózás kérdését? **A hatóságok számára az a cél, hogy az MMORPG-ket övező folyamatok is ugyanúgy megfeleljenek az általános szabályoknak, mint ahogyan bármilyen hagyományos tevékenység is.** Az üzemeltetők viszont azt szeretnék a legkevésbé, hogy a felhasználók által folytatott játékot megzavarják bürokratikus és szabályozó folyamatok.

Amint valamilyen jószág egy másodlagos piacon pénzzé válik, adók vethetők ki rá, például forgalmi adó formájában. A problémát a játékon belüli cserék okozzák, főleg az olyan típusú játékokban, ahol az RMT szerves részét képezi a világnak. Így létrejöhetnek különböző kiskapuk, melyek segítségével a felhasználó (vagy talán inkább kereskedő) időzítheti tényleges fizetéseit, megkerülve a cégekre amúgy vonatkozó adófizetési időintervallumokat. Theodore Seto szerint fontos a játékon belül különbséget tenni szimpla játékosok, és üzletszerű tevékenységet folytató entitások között (Seto [2008]), valamint RMT-alapú és „hagyományos” MMORPG-k között. Elképzelése alapján az üzletszerű tevékenységet folytató cégeknek a játék típusától függetlenül minden évben számot kellene adnia virtuális vagyonának nagyságáról, és haszna után kivétel nélkül adózni. Az RMT nélküli játékokban játszó szimpla játékosok számára tevékenységük továbbra is egy játék maradna, adókkal csak akkor kellene szembesülniük, ha egy másodlagos piacon értékesíteni próbálják virtuális jószágait. Az RMT-alapú játékokban résztvevő szimpla játékosoknak ezzel szemben minden virtuális bevételét szükséges lenne feltüntetni év végi adóbevallásában. Ez alapján Seto

elgondolása szerint az RMT engedélyezése vagy tiltása egyértelműen meghatározná az adózás szempontjából követendő irányelveket egy játék esetében.

Az eddigiekben azonban már láthattuk, hogy ez a kérdés nem feltétlenül ilyen egyszerű: **jöttek létre másodlagos piacok annak ellenére is, hogy az üzemeltető tiltotta a játék virtuális jószágaival való kereskedelmet.** Továbbá felmerül az üzemeltetők kérdése is, akik az RMT-alapú játékokban szintén részt vesznek a kereskedelemben, viszont képesek a virtuális valutát a semmiből előteremteni, ami igen érdekes fordulat egy év végi adóbevallás esetében. Setoéhoz hasonló érvelésű tanulmánnyal állt elő 2008-ban a svéd kormány (Skatteverket [2008]), melyben a virtuális vagyon megadóztatásának szükségessége mellett érveltek, amennyiben az konvertibilis.

Természetesen a kérdés korántsem megoldott, hiszen az alapvető jellegzetességek pontos definiálása nagyban függ az adott országban érvényes jogszabályoktól, és ennek kapcsán felmerül a játékosok és az üzemeltetők elhelyezkedésének problémája is. **Egyelőre semmilyen általános jellegű megoldás nem létezik az adózás kérdésére,** de ez nem csupán a jogi nehézségekből adódik. Ahogyan fentebb említésre került, az üzemeltetőknek nem érdeke az, hogy egy túlszabályozott és bonyolult procedúrává váljon az a tevékenység, amit a legtöbb felhasználó azért folytat, mert egész egyszerűen csak játszani szeretne. Pontosan emiatt nehézkes is egy olyan általános érvényű irányelv kidolgozása, amely kapcsán nem szembesülnek bizonyosan a szimpla játékosok nem kívánt jelenségekkel a játék folyamán, legyen szó RMT-alapú vagy egyszerű MMORPG-ről.

6.5. JÁTÉKOSOK

A virtuális világok gazdaságra gyakorolt hatásai után az emberekre gyakorolt hatásai következnek. Azonban az MMO-k, még a játékipar rövid történelméhez képest is, gyerekcipőben járnak, ezért itt általánosságban mutatjuk be a játékok társadalmat érintő pontjait, és ahol lehetséges, kifejezetten utalunk az MMO-k sajátos vonásaira, hatásaira.

6.5.1. FÜGGŐSSÉG

A számítógépes játékok esetén régóta éles viták folynak a függőséggel kapcsolatban: mennyire súlyos a játékok által okozott függőség, létezik-e egyáltalán, megelőzhető-e?

A függőség számos esetével állunk szemben, vagy csak szélsőséges esetek kiemelt példáit látjuk? Van-e olyan súlyos egy játék okozta függőség, mint a drogfüggőség?

A Wikipedia videojáték függőség (video game addiction) szócikke alatt a pszichés függőségek egy fajtájának nevezi, melynek kiváltó oka a számítógépes és videojátékok megrögzött használata. Az Amerikai Gyermekek és Kamasz Pszichiátriai Akadémia (APA) 2007-es nyilatkozatában azonban kijelentette, hogy a videojáték függőséget még nem tekintik mentális betegségnek, azonban nem zárták ki annak a lehetőségét, hogy 2012-re akár kórképet alkotva bekerüljön a betegségek közé. Ahogy látható, nincs egységes vélekedés a videojáték függőség kérdésében, azonban abban egyetértenek a szakértők, hogy **a játékosok közül az MMORPG játékosoknál tapasztalható a legnagyobb számban a túlzott mértékű használat.**

A függőség témájában több nézőpont találkozik, és kerül egymással szembe, leginkább egy baleset helyszíneléséhez lehet hasonlítani: a két gyanúsított fél között áll a rendőr, aki a nyomok alapján próbálja felmérni a baleset történéseit, és megtalálni a vétkes felet, mindeközben a baleset áldozata segítségre várva a földön fekszik. A függőségnél is hasonló a helyzet, csak a szereplők mások: a két fél, a játék készítői és a szülők, hozzátartozók egymásra mutogatnak, a közöttük álló orvosok próbálják jobban megérteni a függőség okait, és megoldást találni rá, mindeközben a játékosok nyugodtan folytatják tovább a játékot. A fejezetben az egyes nézőpontokon keresztül nyújtunk mélyebb betekintést a kérdésbe, és ahol lehetséges kitérünk az MMORPG-k sajátosságaira, hogy választ találjunk arra, hogy miért pont ezek a legaddiktívabb játékok.

Tekintsük az orvosok szemszögéből a témát azért, hogy bemutassuk az orvostudomány álláspontját a témában, illetve mivel is magyarázzák a videojáték-addikciót. Először is különbséget kell tennünk szenvedély és szenvedélybetegség között. Az előbbi tulajdonképpen ártatlan, mindannyiunknak van valami szenvedélye, azonban legtöbbször csak annyi időt töltünk erre, amennyit még megengedhetünk magunknak, a betegség már ennek az egészséges egyensúlynak a felborulását jelenti. **A számítógépes és videojáték-addikciót nem minden orvos tartja számon mentális rendellenességként,** legtöbbször a következőképpen érvelnek: vegyünk egy baseball-fanatikusot, napi 2-3 órát játszik, minden meccsen kinn van, és szabadidejének nagy részét a baseball-lal kapcsolatos információk tanulmányozásával tölti, őt nem tekintik

függőnek a szakirodalom, akkor egy olyan játékost miért neveznék függőnek, aki a baseball fanatikushoz hasonlóan minden szabadidejét egy virtuális világban tölti.

Hogy jobban megértsük a videojáték-addikcióhoz vezető folyamatokat, **Csikszentmihályi Mihály flow-elméletét** mutatjuk be, melyet Az áramlat című könyvében az alábbi módon határozott meg: „Az a jelenség, amikor annyira feloldódunk egy tevékenységben, hogy minden más eltölpül mellette, az élmény maga lesz olyan élvezetes, hogy a tevékenységet folytatni akarjuk, pusztán magáért.” (Csikszentmihályi, 2004). A flow élményt szinte bármilyen cselekvéssel elérhetjük, azonban a játék különösen ideális tevékenység ilyen szempontból, mivel olyan nem könnyű, de mégis megoldható feladatok elé állítja a játékosokat, melyek egyértelmű céllal bírnak. Tehát az **MMORPG-k is kiválóan alkalmasak a flow-élmény elérésére**, sőt még megtoldják mindezt a közösségi élménnyel, és azzal, hogy kvázi nem rendelkeznek befejezési lehetőséggel, mint más játékok. Ha visszagondolunk a 4. fejezet „Játék vagy munka?” című részében folytatott elmélkedésre, ahol azt vizsgáltuk, hogy milyen tényezők vezetnek ahhoz, hogy a játékos nem érzi a játék munka mivoltát, láthatjuk, hogy nem jártunk messze a flow-jelenségtől, csak mi ott a szükségletek és motivációk alapján határoztuk meg a folyamatot.

A flow mellett egy másik magyarázatot is adunk a videojáték-függőség kialakulására: **dr. Dodes a kielégítetlen érzelmi szükségletekre vezeti vissza a függőség okait**, a tehetetlenség és a gyengeség okozta ürt pótolja a függőség, amely által a virtuális térben a személy erősnek érzi magát, úgy érzi, újra nála van az irányítás, így kerekedik felül a valós élet kudarcain és sikertelenségein.

Az okok tárgyalása után tekintsük meg, hogy a játékosok milyen arányánál találtak függőségre utaló magatartást. A **felmérések 10% köré teszik a játékosok közül azoknak az arányát, akiknél valamilyen kóros függőségre utaló jeleket fedeztek fel**. Az MMORPG játékosok körében is hasonló arányokkal találkozunk, bár egy időben elterjedt egy 40%-os számadat is a köztudatban, amely dr. Maressa Orzack-tól származott, de ez is csak egy, a média által a kontextusból kiragadott és felfújott hír volt. Orzack azonban később jelezte, hogy ez az adat helyesen csak 5-10% közötti. Orzack, aki a legjelentősebb leszoktató szervezet alapítója, véleménye szerint **a legnagyobb probléma az**, hogy hasonlóan a szerencsejátékokhoz, **ha a játékos el is érte, amit szeretett volna, folytatja tovább**. Ő a jövőre nézve azt szeretné elérni, hogy a

fejlesztők lássák el – a cigaretta mintájára – játékaikat figyelmeztető jelölésekkel, a kormeghatározáson kívül, amely a játékok káros hatásai ellen küzdők által elért korábbi nagy eredmény.

Az orvosok magyarázata és a számadatok után tekintsük a játék készítőinek szemszögéből a kérdést. Nekik alapvető érdekük, hogy sikeres játékot készítsenek, az minél több játékost vonzzon a képernyő elé, és ott is tartsa őket órákon keresztül. Elutasítják azokat a vádakot, amelyek arra utalnak, hogy játékaik függőséget okoznak. Az államilag rájuk rótt kötelezettségeknek eleget tesznek, gondolunk itt az előbbi bekezdésben jelzett, a játék dobozain feltüntetendő kormeghatározásra.

A játékgyártókkal szemben áll a szülők, hozzátartozók és barátok tábora, tekinthetjük őket a társadalom képviselőinek is. Ők előszeretettel azonosítják a hiba forrásaként a játékokat és a játékgyártókat, pedig az ő felelősségük sem elhanyagolható a kérdésben. Általában már csak akkor kezdenek el foglalkozni a kérdéssel, mikor a függőség olyan mértéket ölt, amelyet már nem lehet a szőnyeg alá söpörni. Jellemzően a játékban keresik a probléma forrását, pedig **sokkal fontosabb kérdés és egyben kiutat jelenhet, ha megértjük, hogy miért alakult ki a függőség a személyben.** Honlapok és cikkek tucatjával találkozhatunk az interneten, melyek a függőségre utaló szimptomákat mutatják be, mind a gyerek, mind a felnőtt játékosok esetén, valamint tanácsot adnak a következő lépésekhez, mellyel segíthetnek hozzátartozójukon. Az egyik legkomolyabb kezdeményezés a Mothers Against Videogame Addiction and Violence (MAVAV), amely azt a célt tűzte ki, hogy információt nyújtson a szülőknek - ahogy honlapjukon írják - „gyermekeinket veszélyeztető, leggyorsabban terjedő függőségre”, a videojáték-függőségre. Elképzelésük szerint a videojátékok felett teljes szülői kontrollra lenne szükség. Ahogy látható a szülők véleménye nem egyezik az orvosokéval, sokkal drasztikusabban tekintenek a helyzetre, ami érthető is, mivel az orvosokkal ellentétben őket érzelmi szálak fűzik az érintettekhez.

A nézőpontok bemutatása végén elérkeztünk a játékosokhoz, akikről az egész polémia szól. A függőséggel foglalkozó szakirodalom **nem tud egy olyan személyiséget sem kiemelni, amelyik kvázi függőségre hajlamos lenne.** Rengeteg lehetséges tényezőt lehetne itt felsorolni, az azonban bizonyos, hogyha vizsgáljuk **az ember biológiai és genetikai sajátosságait,** megállapíthatjuk, hogy ezek **révén bizonyos magatartásokra függővé tehető.**

Nézzük meg, hogy a számok tükrében mit is jelent a túlzott használat, számoljunk egy kicsit! Vegyünk egy demográfiailag átlag MMORPG játékost, 26 éves és teljes munkaidőben dolgozik. Egy hét ugyebár 168 órából áll, ebből optimális esetben naponta 8 órát alvással, 8 órát pedig munkával tölt, így 88 óra maradt, amelynek körülbelül az egynegyede az, amit egy átlag játékos eltölt a játékban. Ha egy extrém esetet nézünk, 50 órányi heti játékidővel, ő több mint szabadidejének felét is eltölti a játékkal. Természetesen ezek csak becsült értékek, de már a számokból is láthatjuk, hogy az esetek többségében már nehezen nevezhetnénk hobbinak a játékot.

A függőség jegyei a fiatal és a felnőtt játékosok körében más és más, azonban **az alapvető jelek megegyeznek, és nagy hasonlóságot mutatnak a drogfüggők körében tapasztalhatókkal**: a valós életbeli szociális élet elhanyagolása, a folyamatos fáradtság, a teljesítmény csökkenése, a játék használata feletti kontroll elvesztése. Maradva a drogosokkal való párhuzamnál, ha megtekintjük, hogy milyen lépések következtében válik valaki drogfüggővé, vagyis az ún. drogkarriert, láthatjuk, hogy a videojáték-függőség kialakulása is hasonló:

1. Ismerkedés a drogokkal
2. Az élmény újbóli keresése
3. A függőség kialakulása
4. Szenvedélybetegség, sikertelen leállási kísérletek

A függő játékosok, hasonlóan a drogosok nagy részéhez, azt állítják magukról, hogy nem függők, nem is érzékelik magukat annak, mivel szinte mindent megkapnak a játéktól, főleg az MMORPG-ktől, mint ahogy azt a flow-jelenségnél bemutattuk. Ezért is nehéz feladat annak tudatosítása a játékosban, hogy amit csinál, az már nem egészséges használata a játéknak. Pedig találkozhatunk szép számmal olyan esetekkel, mikor tragédiába torkollott a dolog. Egy 21 éves indiai fiú három hónapon keresztül játszott a Fiesta Online nevű játékkal, végül annyira leépült fizikálisan és pszichésen, hogy öngyilkos lett. Vagy annak a 30 éves kínai férfinak az esete, aki 3 nap megállás nélküli játék után halt meg.

A súlyos esetek hatására rengeteg leszoktatásban segítő internetes oldal jött létre, melyek közül az egyik legérdekesebb a wowdetox.com. Ezen az oldalon a World of Warcraft ex-játékosok mondhatják el, hogy miért hagyták abba a játékot, függőségi

gondokkal küzdő játékosok pedig problémáikkal fordulhatnak a leszokott játékosokhoz. A honlapok mellett **2006-ban Hollandiában nyitották meg az első, kifejezetten videojáték függőségben szenvedőkkel foglalkozó rehabilitációs intézetet**, ahol megtanítják a betegeket arra, hogyan használják újra felelősségteljesen a számítógépet, ugyanis ők is tudják, hogy a tiltás a legrosszabb útja a leszoktatásnak.

A legtöbb esetben a „leszokottak” sajnálattal néznek önmagukra, és nem értik, hogyan pazarolhattak el ennyi időt valamire, amivel semmi maradandót nem alkottak. Fontos ebben az esetben figyelembe venni, hogy a játékkal ez volt-e egyáltalán a cél, vagy csak a szimpla szórakozás? Vajon az vesz túl komolyan egy ilyen játékot, aki valami maradandót vár tőle, vagy az, aki csak szereti? Igazak-e a súlyos vádak, vagy csak félnek az emberek attól, hogy a technológia eluralkodik rajtuk? Megannyi kérdés, melyre még nem tudunk egzakt választ adni. Gondoljunk bele, hogy az alkohol vagy a drogok milyen több ezer éves múltra tekintenek vissza, míg a számítógépes és videojátékok alig 40 éves történelemmel bírnak, így tehát a fenti kérdések megválaszolása a jövő zenéje.

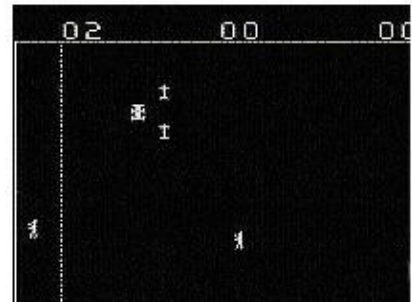
6.5.2. ERŐSZAK

A függőség mellett a másik, sok port kavaró kérdés a számítógépes és videojátékokkal kapcsolatban az erőszak kérdése. Valóság-e azok a vádak, hogy az egyre valóságosabb játékok több erőszakot generálnak a fiatalok körében? Vajon a játékok gerjesztik az erőszakot, vagy teret adnak az erőszakra hajlamos személyek számára, hogy kiéljék vágyaikat? Tényleg csak a játékgyártók vonhatók felelősségre a kérdésben, vagy inkább társadalmi problémával nézünk szembe? Az alábbi kérdésekre keressük ebben a fejezetben a válaszokat.

A játékok nagy részében megtalálható az erőszak, hol kisebb, hol nagyobb mértékben, természetesen nem mindegy, hogy ez mennyire közvetlenül célja a játéknak. Például a Sid Meier's Civilization nevű játékban, melyben egy kiválasztott civilizációt kell a születésétől a felemelkedéséig vezetnünk, más népek leigázása is szerepet kap, azonban emellett fontos szerepük van a fejlesztéseknek, építkezéseknek és a felfedezéseknek is. Ellentételezéseként a Manhunt nevű játékot hozhatjuk fel, melyben a játékos egyetlen célja, hogy a pályán található összes ellenfelet már-már „rituális” módon kivégezze. Bemutatjuk, hogyan is változtak a játékok az elmúlt évek során, s

mivel a 3. fejezetben már vázoltuk a játékipar fejlődését, itt elsősorban a játékok erőszaktartalmára fogunk koncentrálni. Azonban ez önmagában egy dolgozat témája lehetne, ezért csak kiemeljük azokat a pontokat, amik közelebb visznek a kérdések megválaszolásához.

A számítógépes játékok hajnalán mostani szemmel elég primitív, karakter alapú, fekete-fehér játékokkal találkozhattunk. Így azt gondolhatnánk, hogy ebben az időben még nem nagyon fordultak elő viták a játékok erőszakgerjesztő hatásáról. Azonban ez nem így van. Az 1976-os Death Race nevű játék volt az, ami elsőként robbantott ki vitákat ebben a témában. A fent említett játék minimalista, az akkori idők színvonalát jól tükröző grafikai világgal rendelkezett (21. ábra), a cél pedig annyi volt, hogy egy autóval kellett „szörnyecskéket” elütni, és erre kapott pontot a játékos. A játék grafikáját jó indulattal sem lehetett valóságosnak nevezni, mégis hatalmas felháborodást váltott ki Amerika-szerte az ilyen mértékű pixelvérengzés. Az ügy vége az lett, hogy a játék gyártója, az Exidy, beszüntette a további gyártást, mindösszesen 500 db készült el belőle. Ez volt az első, szervezett, társadalmi összefogás egy videojáték gyermekekre gyakorolt negatív hatása ellen.



21. ábra: Death Race
(wikipedia [2008])

Az 1990-es évek elejétől a közepéig hatalmas változások mentek végbe a játékokban, megjelent a Street Fighter 2, amely teljesen új dimenzióba helyezte az addigra már unalmassá vált mászkálós, verekedős játékokat azzal, hogy az egymás elleni harc lehetőségét nyújtotta, széles karakterválasztási lehetőséggel. A Street Fighter-t rengeteg klón követte, melyek közül a Mortal Kombat (MK) megjelenése volt az, ami hatalmas társadalmi felháborodást váltott ki. Az MK-ban a győztes játékos a harc végén egy igen véres kivégzést (fejletépés, szívkitépés, stb.) hajthatott végre a vesztes félen, és ez volt az, ami leginkább megmozgatta a játékosok fantáziáját. A másik, ebben az időben, világot látott játéktípus, az FPS volt, a belső nézetű lövöldözős játék, amely kvázi háromdimenziós grafikájával úttörőnek számított akkor, legnépszerűbb képviselője a Doom volt. A Doom lényege röviden összefoglalható: a játékosnak pályákon kellett végigmennie, megtalálnia a kijáratot, miközben rengeteg veszéllyel (szörnyekkel) kellett szembenéznie (megölnie).

A fent említett játékok és gyorsan szaporodó klónjainak a hatására 1994-ben két amerikai szenátor nyomozást indított a videojátékokban található erőszak ügyében, s ennek eredményeként megalakult a The Entertainment Software Rating Board (ESRB), melynek célja a mai napig is az, hogy az egyes játékokat a gyerekek védelme érdekében osztályozza, és a játékok dobozán ezt feltüntetve tájékoztassa a vásárlót.

A következő precedens értékű ügy a Carmageddon nevű játék 1997-es megjelenése körül volt. A Carmageddon a Death Race feldolgozása, és modernebb köntösbe bujtatása volt, a cél közel ugyanaz volt, a különbség a grafikai megvalósításban mutatkozott, mivel itt már „hús-vér” embereket kellett elgázolni. Elődjéhez hasonlóan ez a játék is hatalmas felháborodást váltott ki, akadt ország, ahol tiltólistára került, volt olyan, ahol csak módosítva, a piros vért zöldre cserélve lehetett forgalmazni.

Kicsit előrébb ugrunk az időbe, 2005-re, amikor is a Grand Theft Auto (GTA) sorozat 3. része elindult világhódító útjára. Az eddigi játékokkal ellentétben, itt már a játék nem volt pályákra osztva, hanem egy hatalmas, szabadon bejárható terepen (városban) történtek az események. A játékosoknak egy kezdő bűnöző bőrébe bújva kellett felépíteniük bűnöző karrierjüket, amihez a lopáson, rabláson és gyilkosságokon át vezetett az út, nem mellékesen mindezek mellett az utcán bármelyik ártatlant le lehetett mészárolni. A 3. rész óta már elkészült 3 újabb rész is, és a játék sikere még töretlen, ahogyan az ellene lobbizók törekvései is. A GTA sorozat darabjaival kapcsolatban folyt eddig a legtöbb per: vádolták rejtett szex jelenetek és brutalitás miatt, valamint egy kettős rendőrgyilkossági ügyben, melyben a GTA negatív hatására építették a vádat. Eddig azonban hiábavalók voltak a betiltására irányuló próbálkozások, a legtöbb, amit el tudtak érni a tiltakozók, hogy a játék felnőtteknek szóló besorolást kapott.

Végül elérkeztünk az MMORPG-khez, amelyek hasonlóan a GTA-hoz, széles mozgásteret adnak az erőszakra. A végrehajtandó küldetések, a klán háborúk, a PvP szerverek mind az erőszakra épülnek, vagyis a környezeti elemek vagy más játékosok karaktereinek likvidálására, mindezt csoportosan, közösségben elkövetve. Az előző fejezetben említett MAVAV honlapján ezeket a tevékenységeket leginkább az utcai bandákhoz hasonlították, és ha levesszük a virtuális köntöst róluk, beláthatjuk, nem járnak messze a valóságtól.

Eddig a játékokon keresztül mutattuk be az erőszak alakulását, most tekintsük meg azt, hogy mindez hogyan hat a játékosokra; tényleg igaz-e az, hogy az erőszakosabb játékok

még több erőszakot szülnek. Természetesen nem mondhatjuk, hogy nem voltak hatással ránk az évek folyamán a játékok. Azok, akik a 1990-es években éltek gyerekkorukat, több olyan emléket is fel tudnának idézni, mely valamely számítógépes vagy videojáték valós világban való folytatásáról szól: egy játékteremben vagy számítógép előtt töltött délután után a játszótéren - kedvenc karakter megformálásával - folytatódott a Mortal Kombat csata, vagy a Doom analógiájára folytak több személyes csaták. De nem kell ilyen fiatal korig visszamenni: ugyanúgy egy gólyatábor mindennapos eseményei közé tartozhat az, hogy a WoW klán háborúinak mintájára, a csoportokba verbuválódott gólyák saját készítésű zászlójuk alatt vonultak fel, és indultak harcra egymás ellen. Itt már 18-20 év közötti fiatalemberekről beszélünk!

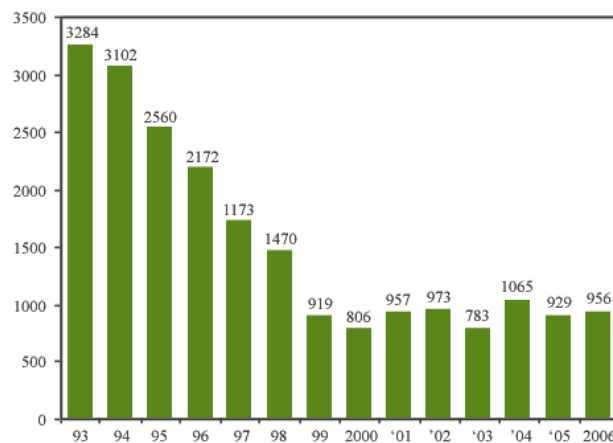
A saját történetek után nézzünk meg pár olyan tragédiába torkolló esetet, amikor valamelyik játékot próbálták az elkövetés magyarázatai közé illeszteni. 1999-ben a littleton-i Columbine iskolában két diák, Eric Harris és Dylan Klebold, 13 halálos áldozatot és 24 sebesültet követelő pár perces mézárhlást hajtott végre, majd öngyilkos lett. Egy ilyen magyarázat és ok nélküli tragédia után minden olyan jelenséget megpróbáltak hibáztatni, melynek hatása lehetett tettekre, és mivel kiderült, hogy a két srác Doom- és Quake-fanatikus volt, így a videojátékok sem maradhattak ki boszorkányüldözésből. A másik Devin Moore esete, aki 2003-ban végzett két rendőrrel, akik kocsii lopás gyanúja miatt tartóztatták le. A kihallgatás során azonban Moore megszerezte az egyik rendőr fegyverét, és végzett a törvény két örével. A bírósági eljárást a védelem GTA Moore-ra gyakorolt negatív hatására építette, azonban az esküdtszék bűnösnek találta, és 2005-ben kivégezték.

Nem vonnánk párhuzamot a saját gyermekkori élmények és a tragédiához vezető esetek között, azonban érdekes megállapítás, hogy valahol mindegyiknél megtalálhatók az erőszakos játékok az okok között. Nem mondhatjuk, hogy nincsenek hatással életünkre, és gondolkodásunkra a játékban látott, általunk elkövetett brutalitás, azonban **a mai napig nincs rá tudományos bizonyíték, hogy a játékok hatással lennének az erőszakos cselekedetekre**, sőt statisztikailag pont az ellenkezőjét tudjuk bizonyítani, mivel sokkal nagyobb a bűncselekményeket elkövetők aránya azok között, akik soha nem játszottak FPS-sel, mint azoknál, akik FPS játékosok.

Bemutattuk, hogy a játékokban a fekete-fehér pixeles gázolástól, hogy jutottunk el a GTA-sorozat teljesen realiztikus erőszakáig, most tekintsük meg, hogy valós-e az a vád

miszerint az erőszakos játékok hatására több az erőszak a fiatalok körében. Az FBI Uniform Crime Reports-ot használjuk fel, mivel az amerikai piac még mindig az egyik legmeghatározóbb, és az előzőekben vázolt tragikus esetek is Amerikába történtek. Az FBI a letartóztatási adatokból készítette el az ábrát (21. ábra), amin jól látható, hogy 1993-tól 2000-ig közel 2400-zal csökkent a letartóztatások száma, 2000-2006 között átlagosan 950 letartóztatás volt kisebb-nagyobb kilengésekkel. Ahogy **az ábra is mutatja az erőszakos cselekedetek száma csökkent**, pedig az adatok pont abból a korszaktól származnak, amikor az FPS-ek és verekedős játékok megjelentek a piacon, **így azt a következtetést vonhatjuk le, hogy önmagában az erőszakos játékok nem növelik az erőszakos cselekedetek számát.**

FIATALKORI BŰNÖZÉS ALAKULÁSA



22. ábra: A fiatalkori bűnözés alakulása 1993-2006 között (FBI [2007])

Eddig azt vizsgáltuk, hogy gerjesztik-e a játékok az erőszakot, azonban az is egy lehetséges megközelítési mód lehet, hogy **a játékok inkább teret adnak az erőszakra hajlamos emberek számára, hogy ott éljék ki „szenvédélyüket”**. Visszatérve a columbine-i mészárláshoz, a két elkövető neonáci nézeteket vallott, ismerőseik szerint zárkózott, maguknak valók voltak, gyakori látogatói a lőtereknek, ahol az egyik róluk készült videóban az egyik srác büszkén mesélte egyik fegyveréről, hogy olyan, mint amilyenel a Doom-ban szokott játszani. Az ő esetükben láthatjuk, eredendően hajlamosak voltak az erőszakra, így nem is okoz nagy meglepetést, hogy az FPS játékokban is próbálták kiélni ezt. Több kutatás is kimutatta, hogy a játékosok nagy részénél az erőszakos jelenetek hatására a pulzus szám nő, erős izgalmi állapotba

kerülnek, az adrenalin termelés beindul, tehát kiválóan alkalmas terep az izgalom utáni vágy kiélésére.

Az, hogy az erőszakosabb személyek ki tudják élni magukat a játékban, mind szép és jó lenne, azonban nem szabad elmennünk amellett, hogy példának okáért **egy új generációs, katonai FPS-játék**, a fizikai részt leszámítva, **közel hasonló képzésben részesíti a játékost, mint egy katonai kiképzés**. Stanley Kubrick Acéllövedékek című nagyszerű filmjében végigkövethetjük, miként képezték ki az amerikai fiatalokat a vietnámi háborúra, és változtatták őket gyilkoló gépekké. Az American's Army nevű katonai FPS játék, melyet az Amerikai Hadsereg fejlesztett ki, teljes körű katonai kiképzést nyújt a játékosok számára. A hadsereg szerint ez a játék valóságúen tükrözi azt, amire egy katonának szüksége lehet: a fegyverek használatának ismerete, stratégiák bemutatása, harci egységek képzésének gyakorlatai; magyarul egy virtuális élményt nyújt azok számára, akik meg akarják tapasztalni, hogy milyen lehet katonának lenni. Van-e különbség a Kubrick által bemutatott katonakarrier megtekintése és az American's Army végigjátszása között? Mindkettő a valóság egy mesterséges másolata, azonban míg egy 2 órás film legfeljebb érzelmeket generál, és elgondolkoztatja az embert, addig a játék végigjátszásával töltött hosszas órák alatt betekintést kapunk a katonai hadviselés alapjaiba, ami akár alapjául is szolgálhat egy Columbine-szintű tragédiának.

Sok aspektusból vizsgáltuk a témát, de még van egy fontos kérdés, méghozzá az, hogy kik a felelősök a játékban található erőszakért, és abban, hogy ezek valós események alapjául szolgálhatnak. A játékban található erőszakért értelemszerűen a játékgyártókat teszik felelőssé, azonban ők kínálatot generálnak. Nem feledkezhetünk meg a játékosok millióiról sem, akik önként játszanak ezekkel a játékokkal, mivel senkit nem kényszerítenek a játék készítői, hogy játékkal játszanak. A szülők felelőssége sem elhanyagolható a kérdésben, mivel ők is nagy szerepet játszanak abban, hogy gyerekük tudatában összemossódik a valóság és a virtualitás. **A szituáció erősen hasonlít arra, amit az előző fejezetben a függőség kapcsán vázoltunk.**

A borongós témakör végén egy érdekes kezdeményezést mutatunk még be, amiről a MMORPG-vel foglalkozó WoW Insider online magazin cikkezett még 2008 elején. A cikk egy Noor nevű játékosról szól, aki elutasít minden nemű erőszakot a játékban, pacifista szemléletben közelíti meg azt. Célja, hogy karaktereit gyilkolás nélkül vigye

minél magasabb szintre, így bányászattal, tárgyak begyűjtésével és értékesítésével foglalatoskodik, valamint küldetések próbál teljesíteni anélkül, hogy bármelyik másik karakternek a játékban „fájdalmat” okozna. Érdekes, bár unalmas módja a játéknak, véli a WoW-játékosok nagy része. Azonban mégis figyelemreméltó, hogy ilyen kezdeményezésekkel is találkozhatunk egy kifejezetten harc-orientált játékban.

6.5.3. ÚJ GENERÁCIÓ

Az előző fejezetekben a játékok és az internet két markáns és nagy média visszhangot kapó hatását vizsgáltuk, azonban nem mehetünk el olyan egyéb társadalmunkra gyakorolt befolyások mellett sem, melyek nem ilyen közvetlenek és érezhetőek, mégis **lassan alapjaiban változtatják meg világunk lakóit, létrehozva egy új generációt.** A hangzatos új generáció kifejezés alatt azokra gondolunk, akik már beleszülettek, beleszületnek az információs társadalomba, vagyis az internettel, a számítógépes és videojátékokkal születésük óta kapcsolatban vannak, és lehet, hogy hamarabb tanulnak meg a GTA-ban kocsit vezetni vagy szörfölni a neten, mint biciklizni.

A szociológusok szerint az internet egyik legnagyobb veszélye abban rejlik, hogy **az emberek szép lassan elszoknak a valós világbeli ismeretségekötéstől,** a valós barátokkal való kapcsolattartást is inkább a neten keresztül oldják meg, így **egyfajta szociális lustaság alakul ki.** Sokkal könnyebb a messenger szoftver ablakát kikapcsolni, ha éppen nem szeretnénk valamelyik ismerősünkkel kommunikálni, mint mindezt megmondani neki szemtől szembe. Hasonlóképpen sokkal egyszerűbb, és súrlódásuktól mentesebb egy online baráttal kialakított felületes kapcsolat, ahol könnyebben kordában tudjuk tartani a beszélgetés irányát, vagy igazi egyéniségünk nem megfelelőnek ítélt részeit eltitkolni előtte. Természetesen itt is az egészséges balansz megtalálásán van a hangsúly, mint ahogy azt a 4. fejezet kapcsolatokkal foglalkozó részében bemutattuk. Jó pár olyan eset van, amikor online barátokból lesznek valós barátok, vagy az internet nyújtotta lehetőségeket használják fel az emberek, hogy kapcsolatot tartsanak egy távoli rokonnal, vagy az együtt raid-elő párok példája is mutatja, hogy hasznosan ki lehet aknázni az internetet a kapcsolatok építéséhez és fenntartásához.

A szociális lustaság gondolatmenetét továbbszöve, tekintsünk egy olyan 18 éves fiatalt, aki 6 éves kora óta aktív internethasználó, az iskolán, az alváson és a kötelező családi

programokon kívül minden idejét az interneten tölti, legfőbbképpen kedvenc játékaival, a World of Warcraft-tal szeret játszani. Az iskolában visszahúzódó, magának való, barátai nem nagyon vannak. A nagybetűs élet kapujában áll, és hozzátartozóin kívül közeli barátja nincs, csak online ismerősök, akikkel egy klánban van. Ez egy elég szélsőséges példa, de a valóságban szép számmal találkozánk hasonló esetekkel, például ha a holland leszoktató intézet betegeitől kérnénk jellemzést szociális életükről. **A mértéktelen internet-és játékhasználat 10 éves gyerekekre jellemző érzelmi intelligenciát, a szociális érintkezésektől való elidegenedést, kissé durván fogalmazva, szociális retardáltságot eredményezhet.**

Eddig a szociológián keresztül vizsgáltuk a problémát, most tekintsük a pszichológia szemszögéből a témát. Azonban –ahogy azt már a függőséggel foglalkozó fejezet végén jeleztük– a felmerülő jelenségek és hatások újszerűsége miatt nem lehet rájuk még egzakt válaszokat adni, ezért itt csak pár kérdést vetnénk fel. Hogyan lehetséges az, hogy egy 14 éves, az életben visszahúzódó, magának való fiú, a játékban képes 20 fős sereget vezetni egy órákig tartó raid-ben? Egy meg nem értett zsenivel állunk szemben, vagy a játék kínál számára olyan terepet, melyben megvalósíthatja önmagát? Milyen hatással lehet egy klán vezetőjére nehezedő nyomás, ha még emellett a valós élet stresszhelyzeteit is kezelnie kell? Hogyan tesz különbséget a valódi és a pixelvérengzés között egy olyan gyerek, aki a szülői gondoskodás helyett erőszakos játékokon nőtt fel? Érzéketlenné tesznek-e minket az ilyen játékok?

A fenti szociológiai eszmefuttatás és a pszichológiai kérdések sora elvezetett minket egy érdekes felfedezéshez. Visszatekintve a történelemre, hasonló kérdések rázták meg a társadalmat, mikor az 1960-as években megszületett a rock 'n' roll, vagy amikor a tévék elterjedésekor egyre változatosabb és valóságosabb filmek jelentek meg. Az akkori társadalom nem készült még fel az újdonságok befogadására és az általuk indukált változásokra. Ez a filmek esetében több évtized alatt lejátszódó folyamat volt, azonban a virtuális világok térhódítása alig 5 éves múltra tekint vissza, ami köszönhető annak, hogy pörgős, információval telített világunkban a folyamatok felgyorsultak. Továbbá még csak a tornádó közepén állunk, és csak a frissen „beszívott” hatásokat észleljük, teljes képet akkor kapunk majd, ha a tornádó eltűnik.

6.5.4. EGY JÁTÉKOS MINDENNAPJAI

Nemhiába neveztük már dolgozatunk során többször a legkomplexebb és legnagyobb kihívást nyújtó játékoknak az MMORPG-eket. Amennyiben valaki a legjobbak közé szeretne emelkedni egy ilyen játékban, nem mindennapi teljesítményt kell letennie az asztalra az első naptól egészen addig, míg fel nem mondja előfizetését. Minden játéktípus más és más képességek használatát követeli meg a játékosoktól, sok gyakorlás és alkalmazkodás árán lehet valaki profi egy játékban. Egy ügyességi, vagy sportjáték esetében a reflexek a legfontosabbak, míg egy lövöldözős játékban ez kiegészül a kézügyességgel és a taktikai érzékkel. A first-person shooter játékok legjobbjai számára nem elégséges a gyorsaság és az ügyesség: szükséges a pályák minden szegletének és jellegzetességének ismerete, a tökéletes, az adott célnak legmegfelelőbb fegyver megválasztása, és ismerniük kell a legáltalánosabb stratégiákat, hogy mindig egy lépéssel ellenfeleik előtt járhassanak. Egy stratégiai játék esetében egy vezérnek hosszú órákon keresztül tisztában kell lennie egész birodalmának minden részletével, elképesztő szervezési készséget felmutatva több lépést előre meg kell terveznie. **Egy MMORPG az előbb említett képességek egyfajta keverékét követeli meg felhasználóitól, és olyan mértékű kitartást, amely semmilyen más játéktípus esetében nem jellemző.** Jelen alfejezetben egy sikeres és elhivatott játékos példáján keresztül próbáljuk meg bemutatni, hogy mennyi munkát követel meg a legjobb szint elérése egy MMORPG-ben, és hogyan lehet még annál is magasabbra emelkedni. A tevékenységeket, folyamatokat már érintettük dolgozatunk korábbi részeiben, az alábbiakban azonban értékes és érdekes információkat tudhatunk meg, melyeket egy tapasztalt játékosról hallhattunk. Az elemzésben segítségünkre volt Magyarország egyik legjobb játékosa, aki a számtalan MMORPG-ben szerzett hírneve mellett egy Battlefield 1942 Európa-bajnoki címmel is büszkélkedhet.

Fejlődési időszak

napi átlagosan 5-7 óra játék, hétvégén is

Ahhoz, hogy valamely karakter sikeresen induljon el egy raid-en a legmagasabb szint szükséges, amihez kitartó karakterfejlesztési munkára van szükség. Ezt leghamarabb 4-6 hét alatt lehet elérni úgy, hogy hétvégén 10-12 óra játékkal számolunk. Ha megvan a maximálisan elérhető szint, következik a karakter csúcsra járatása (peak-re járatás), amit leginkább raid-eléssel és farmolással lehet elérni, valamint ha a PvP szervereken

találhatók olyan felszerelések, amelyek jobbak, mint a PvE-ben megszerezhetők, akkor 1-2 órát ezeken a szervereken is el kell tölteni ahhoz, hogy ezekre is szert tegyen a játékos.

Már a fejlődési korszakban megjelenik a közösségi szellem is, mivel ha sokkal gyorsabban fejlődik a karakter, mint a barátoké, akkor a nagy szintkülönbség miatt nem lehet a megszokott módon játszani velük, így a játékosnak őket is nógatniuk kell.

Pénzszerzés

heti 2-3 óra, csak erre fókuszálva

Optimális esetben, ha a játéktól megkövetelt mértékben játszik a játékos, elegendő pénze van. A játékidővel arányos ütemben nő a pénz mennyisége, ha pedig erre fókuszál a játékos, vagyis farmol, akkor nyilván gyorsabb mértékű a gyarapodás. Viszont sok játékos azt vallja, hogy inkább eBay-en keresztül vesz játékbeli pénzt, minthogy rászánja az időt a farmolásra. A megszerezett pénzt általában ritka felszerelések vásárlására, javítási költségekre használják fel.

Raid menedzselés

napi 30 perc

A klán weboldalán a következő raid adatainak kihirdetése, a jelentkező oldal karbantartása, valamint a jelentkezések menedzselése.

Raid

raid-napokon 4-5 óra

Az átlagos klánok hetente 3 raid-et tartanak, a hardcore klánok pedig heti 4-5-öt. Általában meghatározzák a hét azon napjait, amelyeken a raid-eket tartják, hogy a tagok tudjanak készülni az egyes napokra. A raid időtartama változó, általában 3-5 óra közötti időtartam, vagy pedig addig tart, amíg a raid vezetője úgy nem érzi, hogy effektív volt a raid.

A raid vezetője a kezdet előtt 1 órával érkezik, és gondoskodik arról, hogy mindenkinek meglegyen a felszerelése. A kezdés előtt fél órával elkezd felhívni azoknak a figyelmét, akik a raid-re jelentkeztek, hogy fejezzék be addigi tevékenységüket, és fáradjanak a raid helyszínéhez. Ha a raid kezdése előtt pár perccel nincs meg a csapat kb. 90%-a,

akkor elkezd keresni a felmentő sereget. A raid előtt még menedzseli a cseréket, hogy ne álljon meg a raid amiatt, ha valakinek mennie kell.

Raid utómenedzselés

1-2 óra / raid

A megjelentek számára a jutalom szétosztása DKP alapján. A raid adatok és a DKP pontok felvitele a klán site-jára. Fórumon a taktikák megbeszélése, esetleges kifogások kezelése.

Officer meeting

heti 1 óra

Heti rendszerességgel tartott megbeszélések, melyen a klán felügyelők vesznek részt. Megvitatják az aktuális problémákat, és megoldásokat keresnek.

Szociális kapcsolatok ápolása, új tagok keresése, tesztelése

napi 30-60 perc

A klán vezetője közszereplőként beszélget a tagokkal. Mindig vannak olyanok, akik való világbeli problémákkal küzdenek, ezért szükséges a folyamatos toborzás, amit menedzselni kell. Fontos az új tagok kipróbálása pár helyszínen, hogy megfeleljenek-e.

6.6. KORMÁNYZATI BEAVATKOZÁS

Az MMOG-k lassan húszéves történelme alatt a gazdasági kérdéseket leszámítva **nem alakult ki kifejezetten az ilyen játékokkal kapcsolatos kormányzati gyakorlat**, ezért itt csak precedenst mutatunk be, amikor valamely ország kormánya beavatkozott a virtuális világba, vagy használta fel azt céljaira.

Az egyik legmarkánsabb beavatkozást a kínai kormány eszközölte 2005-ben, amikor korlátozta a folyamatos játékidőt 3 órára, majd azokat 5 órás pihenőnek kellett követnie. A 3 órát meghaladó játékidő után a játékos karakterének szintje és tapasztalati szintje folyamatosan csökken, 5 órán felül pedig a legalacsonyabb szintre kerül vissza. Xiaowei Kou egy pekingi sajtótájékoztatón elmondta, hogy az intézkedések célja a fiatal játékosok megvédése a függőségtől, és az abból származó problémáktól, mint a kiégés, depresszió, vagy az antiszociális viselkedés.

Más országokban ilyen megszorításokkal nem találkoztunk, azonban az USA kormánya több potenciált is kezd felfedezni az MMO-kban. Egyrészt a hadsereg látott lehetőséget abban, hogy felhasználja a virtuális világok nyújtotta lehetőséget, és szimulációs gyakorlatokat hajtson végre egy általuk készített virtuális térben, aminek a neve Massively Multiplayer Simulation for Asymmetric Warfare, vagyis Masszívan Többjátékos Aszimmetrikus Hadviselés Szimuláció. Másrészt a nemzetbiztonság figyelt fel arra, hogy az MMO-k kiválóan alkalmasak arra, hogy egy esetleges terrortámadást szimuláljanak vele. Így mostantól nagyobb figyelmet fordítanak a játékokra, viselkedésmintákat keresnek, és próbálják összehasonlítani bűnügyi profilokkal, hogy kiszűrjék a gyanús viselkedésű egyéneket, akik veszélyt jelenthetnek a nemzetbiztonságára.

Lehet azon vitatkozni, hogy a kínai kormány intézkedése mennyire helytálló, és nem sérti-e az alapvető emberi jogokat, azonban ez egy kommunista ország esetén felesleges, valamint a felállított rendszert így is sikerült kijátszaniuk a játékosoknak. Az MMO-k kormányzati célokra történő felhasználása már egy érdekesebb kérdéskör, bár még nagyon gyerekcipőben jár ez a történet. Az igazi előrelépés az ún. LMMO-k, vagyis a legitim MMO-k, megjelenése lenne. Az LMMO-k olyan MMO-k, amelyeknek működése teljes összhangban van a kormányzat elképzeléseivel, az adózási jogszabályokkal, és így nem alakulhatnak ki olyan rendhagyó esetek, mint pl. a másodlagos piacokon való kereskedelem.

6.7. VIRTUÁLIS LEGENDÁK

A fejezet eddigi részeiben megpróbáltuk bemutatni, hogy az MMORPG-k milyen hatást gyakoroltak világunkra, kialakulásuknak és üzemelésüknek milyen jelentős következményei voltak iparágakra, emberekre és gazdaságokra vonatkozóan. Azonban egy oldalával még nem foglalkoztunk az MMORPG-jelenségnek, amely ugyan komolytalannak tűnhet, azonban mégis említést érdemel ebben a dolgozatban. Ez a fejezet olyan történéseket hivatott bemutatni, melyek legendássá váltak a játékosok körében, és bizonyos játékok ezeknek köszönhetően szereztek igazi hírnevet maguknak. Az ilyen események elismerése azért igazán fontos, mert ezek bizonyítják igazán, hogy a játék szempontjából mennyire komplex és élő virtuális világokkal állunk szemben, melyekkel kapcsolatosan az az érzésünk, hogy ténylegesen bármi megtörténhet.

Mindemellett nem elhanyagolható tény, hogy sok esetben egy-egy ilyen esemény és annak hírverése vett rá sok kívülállót, vagy MMORPG-ket addig ki nem próbáló játékosokat, hogy első online szerepjátékukat megvásárolják.

Az első virtuális milliomos

Ailen Graef, aki korábban iskolai tanár volt, egy 10 dolláros előfizetéssel kezdte meg új karrierjét Second Life-ban. A világon belül eleinte kisebb ingatlanokat és telkeket vásárolt, melyeket folyamatosan fejlesztett, hogy értékesítésből és bérbeadásból éljen meg. 2006-ban vagyonának nagysága elérte az egy millió dollárt, elsőként átlépve a képzeletbeli határt a virtuális világok szereplői közül.

A nagy rablás

2005 novemberében az MMORPG-k történetének eddigi talán legnagyobb „csalása” ment végbe, ami azonban a játék szabályai szerint teljesen legális cselekedet volt. Az EVE Online-ban szabadúszó zsoldosok egy csoportja beépült a játék egy játékosok által irányított cégébe, ahol egy évet töltöttek el anélkül, hogy bárki rájött volna tervükre. A megfelelő pillanatban elpusztították a cég vezetőjét, és ellopták az egész szervezet vagyonát, amely nagyságrendileg 16 500 dollárnak felelt meg a valóságban. A játék szabályainak értelmében a cselekedet teljesen legitimnek minősült, ennek ellenére a mai napig az MMORPG-ék legnagyobb átveréseként tartják számon.

A fertőzés

2005 szeptemberében találkozhattak a World of Warcraft játékosai első ízben olyan jelenséggel, ami az egész szerverre kihatott. Az 1.7-es javítás elérhetővé tette a kalandorok számára a Zul'Gurub nevű pályarész, ahol 20 fős csapatokban tudtak megküzdeni a Hakkar the Soulflayer névre hallgató „véristennel”. A közelébe kerülő játékosokat azonnal megfertőzte Hakkar, ők pedig továbbadták a „Corrupted blood” névre hallgató kórt, aminek köszönhetően életerejük folyamatosan csökkent. Az üzemeltetők szándéka szerint nem juthatott volna ki a fertőzés a pályarészről, azonban a játékosokhoz tartozó állatok is megfertőződtek, és általuk eljutott a kór a legfőbb városokba is, ahol a gyengébb játékosok azonnal el is haláloztak. A fertőzés terjedése, valamint a fertőzöttek reakciói nagymértékben hasonlítottak a valós életben eddig tapasztalt fertőzések jelenségeire, így a kutatók jelenleg is vizsgálják, hogy az MMORPG-k alkalmasak lehetnek-e az ilyen események élethű modellezésére.

Shard of Herald

Akik 2000 végén az Asheron's Call játékosai között tudhatták magukat, átélhették az MMORPG-k történetének egyik legnagyobb szabású eseményét, amely megmutatta, hogy a valódi szerepjáték erősödésével milyen élményt nyújthat egy virtuális világ. A világban misztikus kristályokat kutathattak fel a játékosok, melyek elpusztításával új és varázslatos tárgyak jelenhetnek meg a világban. A kalandorok maguk sem tudták pontosan mihez vezet az egyre újabb kristályok elpusztítása, míg a legutolsó kristályt, a Shard of Heraldot rejtő katedrális meg nem nyitotta kapuit. Az utolsó darab megsemmisítésével a világ egyik legerősebb démonát szabadíthatták ki fogságából, aki újra pusztítást hozhatott volna az univerzumba. Ennek felismerése gyakorlatilag kettéosztotta a játékosokat, és nem csak elvi szinten. Az utolsó darab elpusztítását ellenzők szabályos védelmi gyűrűket vontak minden szerveren a katedrális köré nap, mint nap, meggátolva a démon új szolgálóit a bejutásban. Az eseményeket látva az üzemeltetők is beavatkoztak: a démon kiszabadítására törekvőket speciális nemjátékos karakterek formájában felkeresték, és a démon által személyesen ajándékozott rangokkal látták el őket, még jobban bevonva ezeket a játékosokat a játék háttértörténetébe. A védelmi vonalak végül nem bírták a nyomást, és egymás után összeomlottak. A hét szerver egyikén tudták csak tartósan védelmezni a katedrális a bátor és kitartó kalandorok, az üzemeltetőket is nagymértékben meglepve kitartásukkal és szervezetségükkel. Újból a beavatkozás mellett döntöttek a fejlesztők, és a démon mitikus szörnyeit a támadók segítségére küldték, ezzel az MMORPG-k történelmében először aszimmetrikussá téve a szerverek történeti szálait. Végül az utolsó védelmi vonal is megdőlt, és a játékosok már minden szerveren megláthatták mi történik, ha az utolsó kristály is megsemmisül: a tengerek vize vérré változott, az egek lángba borultak, ahogy Bael'Zharon visszatért, és pusztulást hozott a világba.

Shadowbane felfordul

2005-ben a Shadowbane nevű MMORPG-ben furcsa jelenségekre lettek figyelmesek a világ játékosai: egyesek tárgyai és pénze eltűnt, egyes élőlények pedig hirtelen megerősödtek. Bizonyos játékosok kiaknázták a játék egy igen jelentős hibáját, azonban nem a megszokott formában, mivel önmaguk megerősítése és meggazdagítása helyett az egész világot felforgatták. Egy ponton városok teljes lakossága a tengerek mélyén találta magát, a nemjátékos karakterek támadni kezdték a játékosokat, és eddig nem

látott erősségű szörnyek lepték el az világ különböző területeit. Az eredetileg neutrális zónákként funkcionáló területek, valamint az új játékosok begyakorlására kialakított sziget vált a hackerek legfőbb célpontjává. Az aznap este játékba érkezők azt látták, hogy a játék világában elszabadult a pokol, és az egész világot kezdő játékosok sírjai és hullái díszítik. Egy pár nap elteltével az üzemeltetők azonosították a támadókat, és végül visszaállították mindent az eredeti állapotába.

Lord British meggyilkolása

Az Ultima Online világának elpusztíthatatlan uralkodója Lord British, aki mindenkor Britannia kastélyában létezik. A játéksorozat egyjátékos részeiben (Ultima I-IX) is már szinte lehetetlen volt elpusztítani irreálisan magas életereje, vagy áttörhetetlen védelme miatt. Az Ultima Online 1997-es bétatesztje során azonban egy játékosnak sikerült a lehetetlen, ezzel beírva a játékok történelmébe a nevét, mikor sikerült megölnie Lord Britisht, amely cselekedet előfizetésének zárolását vonta maga után. Az incidens előtt nem sokkal a szervert újra kellett indítani, és Richard Garriot (a játék tervezője) pedig elfelejtette az elpusztíthatatlanságot visszaállítani British esetében, amely karaktert róla mintáztak. Az esetet a tapasztaltabb játékosok a mai napig az MMORPG-k történelmének legemlékezetesebb momentumaként tartják számon.

Az alvó

2003. november 17-én zajlott le az MMORPG-k világának addig ismert legnagyobb ütközete, amikor a játékosok egy közel háromórás csatában képesek voltak legyőzni az Everquest világának egyik leghatalmasabb ellenfelét, Kerafyrmot, az alvót. Az alvó felébresztése a négy őrző legyőzése után vált lehetségessé, ezután pedig a felébredt Kerafyrm végigvonult a világ különböző területein, elpusztítva mindent, ami az útjába került. A lénynek az életereje valahova 100 és 400 millió pont közé esett, amely elképesztően magas az általános ellenfelek 2 millió pont körül értékeihez képest. Mindezek mellett két varázslat kivételével mindenre immunis volt, pusztá érintéssel képes volt játékosokat elpusztítani, és általános támadásai is pusztító erejűek voltak. A játékosok egy háromórás legendás ütközetben győzték le (ami első ébresztése után két évig nem sikerült) először Kerafyrmot, gyakorlatilag arra hagyatkozva, hogy speciális fegyverekkel és tárgyakkal gyorsabban tudják az elesett harcosokat feléleszteni, mint ahogy Kerafyrm kivégezne mindenkit.

Az első Jedi

A Star Wars Galaxies megjelenésével játékosok tízezreinek nagy álma teljesült, végre a legismertebb és legizgalmasabb sci-fi környezetben kalandozhatnak fénykardot forgatva. De a készítők is tudták, hogy a fénykard mindenki legnagyobb álma, így nem tették egyszerűvé a hozzájutást, vagyis a Jedivé válást. A játék megjelenését követő hónapokban több cikk is napvilágot látott, amely a Jedi-játékosok hiányát és a jelenséget övező titokzatosságot taglalta. Az üzemeltetők ugyanis nem hozták nyilvánosságra a Jedivé válás módszerét, a játékosoknak rengeteg időt kellett eltölteniük a játékban, és nem egy esetben az összes létező szakmát kitanulniuk, mire a rendszer közölte velük, hogy jogosultak a játék legfejlettebb hivatásának üzésére. Sokan azt állították, hogy akárcsak a háttértörténetben, születni kell erre a szerepre, és van, akinek egyszerűen nem sikerült, de erről később bebizonyosodott, hogy valótlan állítás. A jedivé válás titokzatossága nem csak abban merült ki, hogy az üzemeltetők nem hozták nyilvánosságra a folyamat mikéntjét. Azért nem tették ezt meg, mert minden játékos esetében egyedi feltételekhez (adott szakmák elsajátítása) volt kötve a galaxis legelőkelőbb kasztjának elérése. A megjelenést követő negyedik hónapban, 2003. november 7-én jelent meg az első Jedi a játékban, és ez az esemény az összes játékmagazin címlapjára került, a karaktert pedig naphosszat játékosok óriási tömege követte, hogy megtekinthessék az eddig még sosem látott képességeket. Természetesen nem csak érdeklődés övezte a sikeres játékost és követőit: az első Jedik azonnal bekerültek a galaxis összes fejedelmének célkeresztjébe is.

Make Love, Not Warcraft

A South Park, a világszerte rendkívül sikeres animációs sorozat 10 évadjának közepén egy teljes részt a World of Warcraftnak dedikált. A 2006. október 4-én levetített epizód nagy része egy a játékhoz igen hasonlító megjelenítésben készült el, és a sorozat főhőseinek a virtuális világon belüli nehézségeiről szólt. Ez a rész Emmy-díjat is kapott, és elsőként foglalkozott széles nézőkör előtt ilyen behatóan a jelenséggel.

7. A VIRTUÁLIS VILÁGOK JÖVŐJE



Az eddigi fejezetekben leginkább azt vizsgáltuk, hogy a jelenleg üzemelő játékok milyen irányelvek mentén és hogyan működnek, illetve milyen hatásaik lehetnek a játékosokra, vagy általánosságban a világra. Dolgozatunk strukturális felépítését úgy alakítottuk ki, hogy mindamellett, hogy tárgyaljuk az MMO-k minden aspektusát, az egészet egy idősíkra fektetve, a múlttól a jelenen át eljussunk addig, hogy megvizsgálhassuk, mi lesz az MMO-k jövője. Azokkal a változásokkal kezdve, melyekre a közeljövőben számítani lehet, vagyis bemutatjuk, hogy milyenek lesznek a következő generációs MMO-k. Majd a fejezet második felében az egyik legérdekesebb kérdést feszegetjük: az MMO-k kilépve a játékok köréből képesek lesznek-e olyan szolgáltatásokat nyújtani, amelyekkel a mindennapi életünk részévé válhatnak.

7.1. A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS MMO-K

A 3. fejezetben bemutattuk, hogyan is jutottunk el a 1970-es évek szövegalapú MUD-jaitól napjaink fotorealistikus MMO-ihez, valamint a 6. fejezetben végigvezettük, hogy a Death Race fekete-fehér pixelgrafikájától hogyan vezetett az út a GTA élménygazdag világához. A számítógépes és videojátékok szépen fejlődtek az évek során, azonban annak megjóslása, hogy milyenek lesznek öt, tíz, vagy akár huszonöt év múlva, merész feladat. Mi az MMO-k Castranova által vázolt jövőképeinek sarkalatos pontjait mutatjuk be (Castranova [2008]).

7.1.1. GRAFIKAI MEGVALÓSÍTÁS

A játékok grafikai megjelenése mindig is az egyik legkritikusabb tényező, mivel ezzel találkozunk legelőször a játékosok. Érdekes párhuzamot lehet megfigyelni a játékipar és a filmipar között (Castranova [2008]). Ha a közeljövő játékainak grafikai színvonalát szeretnénk megjósolni, nem kell mást tennünk, mint megnézni egy aktuális, a legmodernebb technikával készült animációs filmet, pár év múlva ugyanolyan színvonalú grafikával találkozunk majd a játékokban, mint amit a filmben láttunk. Vegyük példának a 300 című filmet, mely a spártai katonák hősiességét mutatta be a hódító perzsákkal szemben. A film karaktereinek töredék része volt hús-vér ember,

valamint mindössze 10%-át forgatták stúdióban blue-box előtt, a többi munka mind számítógépes animációval készült. Képzeljük el a film robusztus csatajeleneteit, már-már a valóságot megszegyenyítő képi világát egy játékban, ahol mi is a csata aktív részesei lehetünk. Ehhez képest a World of Warcraft mostani grafikai motorja olyan hatást keltene, mintha a kezdeti Ultima-t hasonlítanánk hozzá.

A realiztikus megvalósításnál azonban fontos megemlíteni, hogy azoknál a játékoknál, amelyeket valamilyen kitalált világ köré építettek, félrevezető lehet a realiztikus kifejezés, mivel mindig a játék dizájnereinek szemüvegén keresztül fogjuk csak ezeket a világokat látni. Inkább az a tendencia figyelhető meg az ilyen játékok képi világának megalkotásánál, hogy többet akarnak nyújtani a játékosoknak a grafikával, mint amilyen ez a valóságban lehetne. Például képzeljük el a WoW fákkal és hatalmas hegyekkel borított tájait olyan grafikai „nyersanyaggal”, mint amilyennel reggel az ablakon kinézve találkozhatunk, bizonyosan nehezebben tudnánk beleélni magunkat a fantasy-világba.

Egy Second Life-hoz hasonló MMO-nál viszont a jövőben létszükséglet lesz a teljesen realiztikus grafika. Ha mindezt sikerülne egy Google Earth-höz hasonló alkalmazással összekapcsolni, akkor a játék a való világot tudná virtuális térként kínálni. Érdekes lesz végigtekinteni, hogy meglévő világunkat hogyan módosítják majd a játékosok, vagy a meglévő technológiák virtuális másolatával milyen világot hoznának létre, és az mennyiben különbözne attól, amiben most élünk.

7.1.2. MINDENÜTT JELENLÉVŐ JÁTÉK

A mindenütt jelenlevő játék kifejezést a játékipar szereplői találták ki az ezredforduló kezdetén, utalva arra, hogy a mobil készülékek és a PDA-k fejlődésével és összeolvadásával, a kézi konzolok (handheld) térnyerésével, valamint a WIFI térhódításával, **szinte bármilyen helyzetben, bárhol van lehetőségünk arra, hogy játékkal töltsük időnket.** Az iPhone, a Nintendo DS, vagy a közeljövőben érkező Sony PSP 3000 kiváló terepet nyújt az MMO-k számára, bár még teljes minőségben egyik termék sem képes MMO-t futtatni, de az ösvény már kitaposott. Az EVE Online játékosai már letölthetnek olyan alkalmazásokat, mellyel nyomon követhetik karakterük képességfejlesztő gyakorlatát, vagy a fejlesztés alatt áll egy olyan iPhone middleware, amellyel a Second Life-ot tudjuk majd készülékünkön futtatni (Massively [2008]).

Sokan erre a jelenségre inkább életstílusként gondolnak, mintsem a játék egy új formájára: a reggeli tömegközlekedés alatt benézhetünk kedvenc virtuális világunkba, vagy a kávészünet közben átfuthatjuk, hogy milyen teendőink lesznek a Second Life-ban. **A játék még szélesebb szociális kiterjesztését és a való élettel való szorosabb kapcsolatát hozza a mindenütt jelenlévő játék.**

7.1.3. EGYEDI TÖRTÉNET ÉS TELJES KÖRŰ TESTRESZABÁS

Az MMO-k piacán rengeteg történet köré épített játékkal találkozhatunk, a fantasy világtól kezdve a Star Wars-on át a Matrix-ig szinte az összes kultikussá vált, kitalált világ rendelkezik MMO változattal. Magában az, hogy egy sikeres, már létező történet alapján készítik el a játékot, már magában sikertényezőnek számított. Azonban mára olyannyira telített lett a piac, hogy ez már önmagában nem elég, kell valami pluszt is nyújtani a játéknak ahhoz, hogy legalább a középmezőnybe bekerüljön. Egyik példája ennek a Lord of the Rings Online, amely egy erős brand köré épült a WoW-hoz hasonló üzleti modellel, mégsem tudott semmi különlegeset nyújtani, így már a beta teszterek is lehúzták (Hietalahti [2007]). **A jövőben a játékdizájnerok, elszakadva a sikersztoriktól, megpróbálják régen letűnt korok hangulatát visszaadni: a középkorét, a kínai birodalomét a Nagy Fal idején, vagy a dickensi ködös Albionét.**

A másik, az alámerüléssel szorosan összefüggő jellemzője a játékoknak a karakterek és a világ testreszabása. Már a mostani játékok is széles palettát kínálnak azok számára, akik egyedivé szeretnék tenni karakterüket. **A jövőben azonban elkerülhetetlen lesz, hogy a játékosok digitális reprezentációját, az avatarukat ne tudják a legapróbb részletekig meghatározni.**

7.1.4. FEJLETT ÉS SZENZITÍV MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

A mesterséges intelligencia (MI) fejlődésével egyre intelligensebb NPC-vel fogunk találkozni a játékokban, akikkel már nemcsak meghatározott dolgokról tudunk majd beszélni, hanem akár hosszabb csevegésbe is bonyolódhatunk. Az új generációs NPC-k egyik előhírnöke lehet Elbot, aki 2008 őszén nyerte el a Loebner-díj harmadik helyét. Ezzel az eredménnyel ő volt az, aki legjobban megközelítette a Turing-teszten a megkívánt 30%-os határt (Index [2008]).

Azonban lehet egy gép, vagy egy virtuális egyed bármennyire is intelligens, mégis a kulcstényező a jövőre nézve az, hogy **mennyire tudják ezeket a mesterségesen létrehozott egyedeket felruházni az emberekre jellemző interaktív érzelmi rendszerrel**. Az ember szociális lény, érzelmei és érzései kihatnak viselkedésére, valamint a másoktól érkező jelek alapján meg tudják állapítani a partner érzelmi állapotát, feléjük irányuló érzéseit. Az MI-vel megáldott egyedek már eddig is rendelkeztek érzelmi állapottal, találkozhattunk kedves, boldog vagy akár mogorva MI-vel, azonban eddig egyetlen MI sem volt képes érzelmi szinten kapcsolatba lépni az emberekkel. Az előrelépést a kutatók olyan rendszerek létrehozásában látják, amelyek képesek lesznek a környezetükből érkező jeleket, beleértve az emberek érzelmi állapotát is, feldolgozva olyan érzelmi válasz visszajelzést meghatározni, mely hatással van viselkedésükre. **A cél tehát nem „embernek hihető” ágensek létrehozása, hanem a tipikus emberi viselkedés modellezése** (Gratch [2008]).

7.1.5. INTEGRÁLT KOMMUNIKÁCIÓ

Napjainkban folyamatosan nő a kommunikációs felületek száma és telítettsége, az e-mail, a chat mindennapos életünk részévé vált. Az MMO-kban még mindig a rövid szöveges üzenetek a dominánsak, emellett még az interneten keresztüli hangtovábbítás a számottevő, melyeket leginkább csoportos tevékenységek során használnak. Az integrált kommunikáció jövője a szövegfelismerésben és a játékos testbeszédének modellezésében van, azonban megmaradnak a most használatos kommunikációs formák is, és ezek **szinergiáját**, az egymást támogató és felerősítő hatást **kihasználva jön létre egy olyan integrált kommunikációs rendszer, mely sokkal élvezetesebb teszi a játékokat**.

7.1.6. FELHASZNÁLÓI TARTALMAK

A játékok fejlesztői és a jelenséget kutatók is egyetértenek abban, hogy **a játékelmény fokázásának jövőbeli legkritikusabb pontja a felhasználói tartalmak előtérbe helyezése lesz**. A fejlesztők oldaláról ez azért indokolt lépés, mivel a játék új elemeinek tervezése és kivitelezése kiváltképp költség- és munkaigényessé vált az utóbbi években, így ezt a terhet át lehet rakni a játékosok vállára. A játékosok, ahogy azt 4. fejezetben is jeleztük, igénylik a kihívásokat és a komplex feladatokat, valamint egy saját maguk által létrehozott világ sokkal nagyobb örömet és büszkeséget eredményez.

A legtöbb elképzelés szerint lenne egy alapszintű játékdizájn és -felépítés, és erre építhetnék fel a játékosok saját világukat. Természetesen ez így önmagában kevés, mivel a Second Life-ban már mindezt megvalósították. Jelenleg a játékokban csak előre legyártott küldetéseket hajthatnak végre a játékosok, amelyek egy idő után unalmassá válnak, ezért a lényeg az lenne, hogy a játékosok készíthetnének saját történeteket, küldetéseket, amelyekkel el lehet elérni, hogy **a játékosok más játékosokat szórakoztassanak, magasabb szintre emelve ezzel a közösségi élményt**. Ha belegondolunk, az asztali szerepjátékok történetei is hasonlóan születnek.

7.1.7. EGYSZERŰ IRÁNYÍTÁS

Egész világunkra jellemző az a folyamat, hogy próbáljuk minél egyszerűbb és univerzálisabb irányba terelni mindennapjainkat. Castronova elképzelése szerint **az MMO-k irányítása a közeljövőben egyszerűsödni fog, mivel a játékipar egésze tendenciózan halad efelé** (Castronova [2008]). Mi nem értünk egyet teljes mértékben Castronova elképzelésével, mivel a konzolok megjelenése az MMO-k piacán nagy visszhangot váltott ki a PC játékosok körében. Ugyanis a konzolokra mindig jellemző volt az egyszerűbb irányítás, a könnyedebb játékmenet. Azonban azzal, hogy konzolra és PC-re is fejlesztik a játékokat, a készítőknél kompromisszumokat kellett kötnie, és a költséghatékonyság miatt az egyszerűség irányába mentek el. A PC játékosok viszont hozzá vannak szokva a komplex irányításhoz, a hosszú és bonyolult játékmenethez, így a konzolosok megjelenése a játékban a PC-sek szemében meggondolatlan tinédzserek hatását keltették.

Az irányítás is egy kritikus pontja lesz a jövő MMO-inak, mivel a fentebb vázolt PC-konzol ellentét miatt az eddigi játékos tábor csökkenhet, ha az egyszerű irányítás lesz a mérvadó, azonban a másik oldal azt mondja, hogy az egyszerűbb irányítás több játékost vonzhat.

7.1.8. EGYÉB ELKÉPZELÉSEK

Castronova által meghatározott jövőkép után tekintsünk meg még néhány olyan elképzelést, melyek alkalmasak lehetnek arra, hogy a következő generációs MMO-k leírására. A játék készítőinek nagy része szerint a mostani, legsikeresebb üzleti modell, az előfizetés, a jövőben is meg fogja állni a helyét, azonban a mikrotranzakciós modell

sokak véleménye szerint az előfizetők számának növekedésével el fogja veszíteni relevanciáját.

Érdekes ötlet az is, hogy a játékok üzemeltetése szerveroldalról át fog tolni a kliensoldalra. Ez azért is lesz fontos kérdés, mivel a havidíjat az üzemeltetés miatt fizetik a játékosok, és ha sikerülne a rengeteg játékos együttes erőforrásainak csak töredék részét felhasználni, mint ahogy arra már a csillagászati kutatásoknál is láttunk példát, lehetőség nyílna új modellek létrejöttére.

7.2. A JÁTÉKON TÚL

Az előző alfejezetben megpróbáltuk azonosítani azokat a kiemelten fontos irányokat, melyekbe az elkövetkezendő években elindulhatnak az MMORPG-k, leginkább abból a szempontból, hogy jobb játékélményt nyújtsanak, és minél több bevételt termeljenek az üzemeltetőknek. De érdemes megvizsgálni, milyen egyéb módon nyerhetnek az emberek a mesterséges világok létezésével, vagy mi történik akkor, ha az ilyen típusú világok alapvető célkitűzése már nem a játék? Megvalósulhat-e egyáltalán egy ilyen törekvés? Amennyiben egy tetszőleges sci-fi író kérdeznék meg, természetesen gondolkodás nélkül igennel válaszolna, hiszen a műfaj regényeinek nagy százalékában globális virtuális terekben létező kiberkalandorok a főhősök, és gyakran a világ egész populációja készen áll valamilyen mesterséges térbe való belépésre. A gondolatmenet egyáltalán nem új, hiszen William Gibson 1984-es *Neuromancer* című regénye teljes mértékben erre épül, melyet a „cyberpunk” sci-fi irányzat archetipikus művének tartanak. Hatásait illetően már felmerült a kérdés, hogy lehetséges-e, hogy a *Neuromancer* megírása már önmagában befolyásolta az internet kialakulásának folyamatát és működésének formáját. A fentiekben említett (azóta már klasszikus) sci-fi scenáriónak a vizsgálata azért fontos most, mert az internet elterjedése után az MMORPG-k lehetnek azok, amik közelebb mozdíthatják az emberiséget egy ilyen jövő felé, vagy éppen távolabb taszíthatják tőle.

Arra már a korábbi fejezetekben is láthattunk példákat, hogy az MMORPG-k világi és masszív játékos közösségei kiválóak lehetnek tudományos kutatás céljából. Elég csak a *World of Warcraft*-ban elterjedt fertőzésre, a gazdasági megoldások modellezésének lehetőségére, vagy különböző szociológiai kísérletekre gondolni, melyekhez tökéletes környezetet nyújthat egy MMORPG.

Nem szabad azonban elfelejteni, hogy a virtuális világok legfőbb mozgatórugói a résztvevők – azaz a játékosok – maguk, akik munkájukkal és aktivitásukkal teszik izgalmassá, és például kutatásra alkalmassá ezeket a szintetikus környezeteket. Egy MMORPG-ben ők jellemzően a játékelményt kapják cserébe a bent töltött idejükért, így érdekes kérdést vet fel, hogy **egy nem játék alapú online térben való részvételre mivel lehetne ösztönözni embereket**. Főleg abból a szempontból kritikus ez a kérdés, hogy egy kutatáshoz vagy modellezéshez olyan adatokra és cselekedetekre van szükség, melyek nem parancsra mennek végbe, hanem a résztvevők egyszerűen úgy járnak el, ahogy az ő szempontjukból a legésszerűbb. Mindemellett igen magas költségeket jelent egy ilyen komplex virtuális tér kialakítása, ami igen kockázatos vállalkozás, amennyiben a potenciális „polgárok” ösztönzésére nincsenek meg a megfelelő eszközök. De már most is láthatunk rengeteg olyan aktivitást, amely a virtuális térben zajlik, nincsenek egyértelműen meghatározott céljai, mégis akár milliók is igénybe veszik. Erre a jelenségre mutatnak példát a különböző közösségi weboldalak, melyek akárcsak napjaink játéka, arra törekednek, hogy még jobb és kellemesebb élményt nyújtó környezetet kínáljanak felhasználóiknak, akik részvételükkel hálálják meg törekvésüket. A Gartner kutatása szerint (Gartner [2007]) 2011 az aktív internetfelhasználók és a Fortune Top 500 lista tagjainak 80%-a rendelkezni fog valamilyen virtuális világbeli leképeződéssel. Ezt a folyamatot pedig már most is megfigyelhetjük a Second Life Univerzumában, ahol több száz cég képviselteti magát virtuális irodákkal, valamint több mint 150 egyetem is jelen van a világban. A felhasználókra épülő webes alkalmazások és szolgáltatások tehát egyértelműen abba az irányba haladnak, hogy egy még mélyebb, szebb és még inkább aszinkron élményt nyújtsanak a résztvevőknek, akik majd nemcsak egy becenév vagy kép formájában találkozhatnak ismerőseikkel, ügyfeleikkel, üzleti partnereikkel, hanem háromdimenziós megjelenésű avatarok formájában is. Természetesen a szintetikus világok terjedésével és popularitásuk növekedésével szabályozásuk kérdése egyre égetőbb lesz, melyet nem feltétlenül lehet majd annyival elintézni, mint jelenleg az MMORPG-k esetében: ezek mégis csak játékok.

A virtuális világok szociológiai kutatásokra való felhasználására rengeteg példát láthatunk a dolgozatunk során, a 4. fejezet nagy része erről szól. Megfigyelhettük, hogy milyen közösségek alakultak ki, milyen, a valós világbelihez hasonló normák

jöttek létre a virtuális térben. **Igazán érdekes kutatásokra nyújt majd lehetőséget az előző fejezetben vázolt felhasználói tartalmak előtérbe kerülése.** Hogyan alakítanának ki az emberek egy világot, ha rájuk lenne bízva a világ szabályainak megalkotása? A Mad Max című filmben bemutatott anarchikus világkép alakulna ki, vagy meglévő világunk mechanizmusait ültetnék át a virtuális térbe, vagy teljesen új képződmények és folyamatok jönnének létre?

A gazdasági modellek vizsgálatára is alkalmasak lehetnek a virtuális világok. Képzeljünk el olyan virtuális teret, amely a való világ analógiája, és a gazdasági élet szereplőinek (kormány, vállalatok) lehetősége nyílna arra, hogy egyes döntéseik hatását valós időben tudnák modellezni több szereplős környezetben.

A vállalatok számára olyan potenciált nyújtanak a virtuális világok a jövőben, melyek a modern vállalati folyamatok alapjait fogják képezni. A meeting-ek tartása, a kiképzés, a tanulás, valamint a vállalatirányítási rendszerek (ERP) virtuális világbeli reprezentációja fog megjelenni a vállalatok mindennapjaiban. Képzeljünk el egy olyan ERP rendszert, amely a vállalati folyamatok irányításának lehetőségét egy a valósághoz teljesen hasonló virtuális térben kínálja a vezetők számára. A virtuális világok adaptációja lesz a következő generációs szolgáltatások egyik legkritikusabb pontja, vélik a szakértők (Melissinos [2007]).

A kutatási célok és gazdasági felhasználás mellett a legfontosabb kérdés, hogy mennyire válnak a virtuális világok mindennapi életünk részévé. Többen is úgy vélik, hogy belátható időn (10-15 év) belül **a mostani webes alkalmazásokat fel fogják váltani a virtuális világok** (Rosendale [2007]), a technológia fejlődésével lehetősége lesz mindenkinek arra, hogy weboldalak böngészése helyett egy virtuális térben szerezzék meg az információkat, találkozzon barátaival.

A jelenlegi tendenciák tehát igen izgalmas kérdéseket vetnek fel a virtuális világok jövőjét illetően, és közel hozzák valóságunkhoz a korábban említett sci-fi írók látomásait, akik olyan világokat tártak olvasóik elé az elmúlt évek során, melyekben a valóságos fizikai létezés válik inkább másodlagossá a virtuális létezéssel szemben. Elképzelhető, hogy a most felnövő generáció számára a szintetikus világokban való létezés nem egy egzotikus aktivitás lesz a hét pár napján, hanem egy olyan mindennapos tevékenység, amely olyan természetessé válik, mint mára a telefon használata.

8. ÖSSZEFOGLALÁS



Dolgozatunk hét fejezete során hosszú utat tettünk meg a játékvilág, a szociológia, a közgazdaság-tudomány és egészen ismeretlen területek mélyén kutakodva. Célunk az volt, hogy minél részletesebben bemutassuk azokat a mesterséges világokat, amelyekben fiatalok, idősek, nők és férfiak egyaránt kalandoznak nap mint nap lovagokként, varázslókként, fejedelmekként vagy kereskedőkként, hogy elérjék a legfontosabb célt: a legendás hírnevet. Talán tudat alatt, de szerettünk volna igazságot tenni a játék mellett és ellen érvelők között is, az MMORPG-k beható vizsgálata során szerzett tapasztalatok segítségével. Mindezek mellett szerettük volna magunk is jobban megismerni azokat a folyamatokat, melyek ezen játékok hatására alakulhatnak ki, vagy esetleg már a kezdetektől fogva meghúzódtak a háttérben. Először az MMORPG-k felépítését vizsgáltuk meg, majd ez alapján kutattuk a játékosok viselkedését a játékon belül. Az MMORPG-k játékosainak viselkedésében és hozzáállásában felfedezhetőek voltak ugyanazok a motivációs tényezők, melyek egyszerű számítógépes játékok esetében megfigyelhetőek. Ezekon felül azonban azt láthattuk, hogy egy virtuális társadalom működése nagy mértékben hasonlít egy valós társadaloméhoz, további speciális jelenségekkel kiegészítve azt, mint például a gender-bending. Ezen felül nyilvánvalóvá vált, hogy ezek a játékok könnyen teret biztosíthatnak a földrajzi akadályok legyőzésével újfajta kapcsolatok kialakulásának, valamint már meglévő kapcsolatokon is képesek alakítani, amikor például szülőt és gyermeket közelebb hoznak egymáshoz a közös játék élménye által. A gazdasági jellemzők vizsgálatánál szintén a valós életben meg tapasztalható jelenségek köszöntek vissza, mikor láthattuk, hogy egy gondosan kialakított rendszer szükséges ahhoz, hogy a játékosok számára elég szórakoztató és egyben kihívó legyen a játék. Az izgalmas mindezen területek kutatásában azonban az volt, hogy ezen társadalmi és gazdasági jelenségek nem minden esetben egy tudatos tervezés hatására alakultak ki, és váltak az MMORPG-k jelentős részévé. Ennek ellenére nem meglepő, hogy az események így alakultak, miután nagy embercsoportokról beszélünk, akik bekerültek egy mesterséges környezetbe, ahol gyakorlatilag egy másik, párhuzamos életüket élik. Nem azért alakult ki egy működő gazdaság, mert a fejlesztők elég „lefolyót” terveztek a rendszerbe, vagy mert a

mesterséges intelligencia gondos megtervezésével gátat szabtak a hiperinflációnak. Nem a szabályrendszer kialakításának köszönhető a legjobb klánok szabályozott működése, és azok vezetőinek elhivatottsága és odafigyelése, és hogy ezekre a játékos szervezetekre már gyakorlatilag úgy tekinthetünk, mint sikeresen multinacionális cégek. Ezek a jelenségek azért jöhettek létre, mert ezeket a szintetikus és valótlan világokat nagyon is létező és gondolkodó emberek kezdték el benépesíteni. A mesterséges világok életre keltek, fix helyet követeltek maguknak életünkben, és történelmet írtak, meglepetéseket okozva ezzel maguknak a fejlesztőknek is. Ennek bizonyítékait próbáltuk meg feltárni szakdolgozatunk hatodik fejezetében, ahol bemutattuk, hogy ezek a teljesen nyitott világok átformálták az egész számítógépes játékipart, a játékosokat és jó pár ember életcélját. Az MMORPG-k az elmúlt 10 évben drasztikus tempóban emelkedtek ki a többi játékműfaj közül, és megmutatták milyen egy-két hét helyett hónapokon vagy éveken keresztül helytállni egy játékban. Egyes játékosok otthonává váltak ezen univerzumok, miután akár pénzteremtésre is alkalmasnak bizonyultak. A másodlagos piacok létrejöttével közgazdászok hada kapta fel a fejét, és figyelt fel az addig csak lenézett, és szőnyeg alá söpört játékokra, amikor hangzatosnál hangzatosabb szalagcímek járták be a világot, melyek virtuális világok valós világokat megszégyenítő gazdasági teljesítményéről számoltak be. Az aukciós oldalakat nem létező tárgyak ezrei lepték el, és természetesen ennek hatására az ezeket nagyüzemileg gyártó szervezetek is pillanatok alatt elszaporodtak. Ezek a tevékenységek idővel megtalálták saját helyüket a világban, és létezésük ma már ugyanolyan természetes a játékosok számára, mint hogy egy számítógépes játékot meg lehet venni egy elektronikai boltban.

De természetesen ahol fény van, ott árnyéknak is kell lennie: magas ára van annak, hogy ezek a világok idáig fejlődhettek, és ezt az árat az egyének fizetik meg. Az MMORPG-ék játékosainak igen nagy száma esetében kóros függőség alakulhat ki, melynek hatására elhanyagolhatják egész életüket, mindent egy lapra feltéve, hogy varázslójukból egy virtuális világ legrettegettebb mágusát faragják. Gyakorlatilag minden fentebb megnevezett erény legerőteljesebb ellenpontja a függőség, amely leginkább a játékok általános működési modelljéből fakad. A fejlesztők nem kegyelmeznek: csak akkor lehetünk igazán sikeresek egy ilyen játékban, ha egy átlagos munkahét mellett közel összes fennmaradó időt erre fordítjuk. Ezt a követelményt

kiválóan példázza a hatodik fejezetben bemutatott játékos egy hetének lebontása. A függőség mellett foglalkoztunk még egyéb hátrányos tényezőkkel is, mint a tulajdon vagy az adózás megoldatlan kérdése, vagy esetleg a virtuális valuták harmadlagos piacra való átlépése. Ugyan bizonyos esetekben ezek is súlyos problémákat jelenthetnek, azonban ezek a kérdések feltételezhetően idővel megoldódnak. Ennek oka rendkívül egyszerű: a virtuális világokat immáron nem lehetséges megállítani, amit most láthatunk magunk körül, az csupán a kezdet. Ennek a fejlődésnek pedig csak egy részét képezi a játékok átalakulása. Az MMORPG-k már az eddigiekben is képesek voltak olyan szórakoztató élményt nyújtani, mely a korábbiakban elképzelhetetlennek tűnt, és ez nem marad folytatás nélkül. Már most láthatjuk egyszerűbb szolgáltatásoknál, hogy egyre inkább olyan működés felé tartanak, melyek keretein belül a résztvevők létrehozhatják maguk digitális mását, melyeket cselekedeteiben egyre kevesebb tényező korlátozza. Kiváló példa erre a Sony Playstation Home nevű szolgáltatása, amely hamarosan megnyitja kapuit a béta tesztelők előtt. A Home segítségével minden PS3 tulajdonos egy MMORPG-szerű környezetbe léphet be gépéről, ahol különböző aktivitásokba bocsátkozhat más PS3-tulajdonosokkal. Ezen felül a közösségi weboldalak közül is egyre több próbálja egy új szintre emelni a felhasználói interakciót, és már olyan szolgáltatásokkal is találkozhatunk, melyekkel kísérleti virtuális világok hozhatóak létre.

Egy forradalom előtt állna társadalmunk, mely által egy tömeges migráció indulna meg a virtuális világokba? Az elképzelés a szakdolgozatunk során többször említett sci-fi írók legjobb munkáit idézi talán, azonban egyre kevésbé tűnik fikciónak. Ennek manifesztálódása elképzelhetetlen még sokunk számára, azonban tíz évvel ezelőtt az is hihetetlennek tűnt, hogy belátható időn belül két gesztikuláló tünde mágus társaloghat majd egy mesebelire emlékeztető naplementében Azeroth világának egy hegycsúcsán, diskurzusukat pedig egy fiatal koreai iskolásgyerek és egy középkorú francia hölgy vezérli majd. Természetesen szakdolgozatunk lezárásból nem hiányozhat a mi álláspontunk sem, amely kialakítása a szakdolgozat fejezetei alapján nem tűnik könnyű feladatnak, azonban mégsem kellett egy percnél tovább gondolkoznunk rajta: továbbra is a függőségre kell emlékeznünk, mint az MMORPG-ék legelrettetőbb és legveszélyesebb ismertetőjelére, azonban ezen jelenség negatív hatásai még mindig meg

sem közelítik annak a technológiai és szórakozásbeli innovációnak a mértékét, amely az MMORPG-knek köszönhetően kialakult – egyelőre még valós – világunkban.

9. MMO LEXIKON



Avatar: a játékos digitális reprezentációja, karaktere egy virtuális világban, a játékok szabják meg, hogy az avatart mennyire tudja egyedivé tenni a játékos.

DKP (Dragon Kill Points): egy fair pont szétosztó rendszer, amit a klánok alkalmaznak, hogy a harcok után szétosszák az összegyűlt pontokat a játékosok között. Bővebben a 4. fejezetben tárgyaljuk.

Emotikon: olyan írásjelek sorozata, amely valamilyen érzelmet fejez ki.

Farmolás: olyan ismétlődő tevékenységek sorozata, melynek célja a pénz vagy a tapasztalati pont növelése.

Fantasy: olyan irodalmi műfaj, melynek tartalma elképzelt, mitikus világok.

FPS (First Person Shooter): belső nézetű lövöldözős játék, ahol a játékos az általa irányított figura szemszögéből látja a játékban történeteket.

Hack n slash: a kifejezés olyan játéktípusokat foglal magában, amelyekben közel harc zajlik rövid hatótávú fegyverekkel.

Klánok: játékosokból álló, többé-kevésbé spontán szerveződött tartós csoportok.

Kontroller: tágan értelmezve bármely olyan beviteli egység, amely játékok irányítására alkalmas. Azonban általában kifejezetten a játékok irányítására alkalmas eszközöket szokták így nevezni (pl.: gamepad, kormány).

NPC (Non-Player Character): olyan karakterek, amelyeket mesterséges intelligencia vezérel, vagyis nem a játékosok.

PvE (Player versus Environment): azokat a szervereket jelöli, ahol a játékosok a környezeti elemek (szörnyek) ellen harcolnak.

PvP (Player versus Player): azokat a szervereket jelöli, ahol a játékosok egymás ellen harcolnak, szokták „Player Killing”-nek is nevezni.

Raid: az a folyamat, amely során a klánon belül alakult alkalmi csoportok valamely előre meghatározott küldetést hajtanak végre.

RMT (Real Money Trade): virtuális pénz eladás valós pénzért.

Szintlépés (Levelling): az a folyamat, amely során a játékos karaktere feljebb lép egy szintet, képességei fejlődnek.

Web2: olyan második generációs webes alkalmazásokat takar, melyek célja a közösségek építése. MMO-k szempontjából a felhasználók tartalomgenerálása a lényeges szempont.

IRODALOMJEGYZÉK



- Bartle, R. (1996). *Players who suit MUDs*. Colchester, Essex, MUSE Ltd.
- Beáta Bojda, Benedek Nagy (2007). A "technokrata" játékos neme, játéka és identitása, IGEN Egyesület, Nyíregyházi Főiskola, Debreceni Tudományegyetem.
- Bentz, L. (2005). *The Neurobiology of Gender Bending*, Spring 2005 Third Web Papers, Sendership.
- Blazer, C. (2007). "The Five Indicia of Virtual Property." *Pierce Law 5*.
- Blazer, C. (2007). "The Five Indicia of Virtual Property." *Pierce Law Review Vol 5*.
- Bo. (2008). "MMORPG Motivation: Is Adventure Not Enough?" from <http://thegreenskin.com/2008/02/11/mmorpg-motivation-is-adventure-not-enough/>.
- Castronova, E. (2001). "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian frontier." CESifo Working Paper
- Castronova, E. (2002). *On Virtual Economies*, CESifo Working Paper Series
- Castronova, E. (2004). "The Right to Play." *New York Law School Law Review Vol. 49*.
- Castronova, E. (2004). *Synthetic Worlds*. Chicago The University of Chicago Press.
- Castronova, E. (2006). "Cost-Benefit Analysis of Real-Money Trade in the Products of Synthetic Economies." *Info Vol. 8*.
- Castronova, E. (2007). "Exodus to the Virtual World." Palgrave Macmillan.
- Cheryl K. Olson, L. K., Eugene V. Beresin "Children and Video Games: How Much Do We Know?" *Psychiatric Times Vol. 24 No. 12*.
- Chikán, A. (2005). *Vállalatgazdaságtan*, Aula.
- CNN.com. (2003). "Online gamer in China wins virtual theft suit." from <http://edition.cnn.com/2003/TECH/fun.games/12/19/china.gamer.reut/>.
- CNN.com. (2008). "GTA IV could keep Iron Man audience at home." from <http://www.cnn.com/2008/TECH/04/30/grand.theft.auto/index.html>.
- Coughlan, S. (2006). "Just one more." BBC News, from http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/5034756.stm.
- Dobák, M. (2007). *Szervezeti formák és vezetés*, Akadémia.
- euroastra.hu (2008). "A számítógépes játék és hatásai." *EuroAstra Internet Magazin*.
- Fairfield, J. (2005). "Virtual Property." *Boston University Law Review Vol 85*.
- Foo, C. Y. (2004). *Redefining Grief Play*. Multiplayer-jelenség konferencia. Kopenhága.
- Fritz, J. *Why are computer games fascinating?*, Weinheim & München: Juventa.
- Fritz, J. (1995). *Fascination, use, and effects of electronic games. Results and open questions.*, Weinheim & München: Juventa.
- gamespot.com. (2008). "The History of Video Games." from <http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/hov/>.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens*. Boston, Beacon Press.
- Hunter, D. (2006). "The Early History of Real Money Trades." Terra Nova blog, from http://terranova.blogs.com/terra_nova/2006/01/the_early_histo.html.

- J. N. Bailenson, J. B., A. C. Beall, J. M. Loomis Equilibrium Theory Revisited: Mutual Gaze and Personal Space in Virtual Environments, *Presence*. Vol. 10 No. 6.
- Kotaku. (2008). "How Much Has WoW Cost Blizzard Since 2004?" from <http://kotaku.com/5050300/how-much-has-wow-cost-blizzard-since-2004>.
- Lehtiniemi, T. (2007). "How big is the RMT market anyway?" Virtual Economy Research Network, from http://virtual-economy.org/blog/how_big_is_the_rmt_market_anyw.
- Lehtiniemi, T. (2008). *Macroeconomic Indicators in a Virtual Economy*, University of Helsinki.
- Mészáros, T. (2002). *A stratégia jövője - a jövő stratégiája*, Aula.
- Miller, D. (2008). "Blizzard L00t." *Economics of Virtual Worlds* blog, from <http://economicsofvirtualworlds.blogspot.com/2008/09/blizzard-l00t.html>.
- Mmogchart.com. (2008). "An Analysis of MMOG Subscription Growth." from <http://www.mmogchart.com/charts/>.
- Musgrove, M. (2005). "Virtual Games Create A Real World Market." from <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/09/16/AR2005091602083.html>.
- N. Yee, M. U., F. Chang, D. Merget (2006). *The Unbearable Likeness of Being Digital: The Persistence of Nonverbal Social Norms in Online Virtual Environments*, *CyberPsychology and Behavior*.
- Nash, J. (2004). "Virtual Economies: An In-Depth look at the World of Final Fantasy XI: Online." from <http://lgst.wharton.upenn.edu/hunterd/VirtualEconomies.pdf>
- Pleesner, H. (1970). *Laughing and crying*, Northwestern University Press.
- Qj.net. (2006). "Biggest Scam in EVE Online History." from <http://mmorpg.qj.net/Biggest-scam-in-EVE-Online-history/pg/49/aid/62826>.
- Radoff, J. (2007). "Anatomy of an MMORPG." from <http://radoff.com/blog/2008/08/22/anatomy-of-an-mmorpg/>.
- Register, T. (2007). "Dutch teen swipes furniture from virtual hotel." from http://www.theregister.co.uk/2007/11/14/habbo_hotel_heist/.
- Riley, D. M. (2008). "Extreme gamers spend an average of 45 hours per week playing video games ", from http://www.npd.com/press/releases/press_080811.html.
- Seto, T. P. (2008). "When is a Game Only a Game?: The Taxation of Virtual Worlds." *Loyola-LA Legal Studies Paper*.
- Simpson, Z. B. (2000). *The In-game Economics of Ultima Online*. Computer Game Developer's Conference.
- Skatteverket. (2008). "Virtuella världar – mervärdesskatt." from <http://www.skatteverket.se/rattsinformation/stallningstaganden/2008/stallningstaganden2008/2008041013119697108111.5.3a7aab801183dd6bfd3800017115.html>.
- Slashdot. (2007). "eBay Delisting All Auctions for Virtual Property." from <http://games.slashdot.org/article.pl?sid=07/01/26/2026257>.
- The, E. S. A. (2008). *Essential facts about the Computer and Video game Industry*
- Wallace, P. (2002). *Az internet pszichológiája*, Osiris Kiadó.
- Wikipedia. (2008). "History of massively multiplayer online games." from http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_MMORPGs.
- Wikipedia. (2008). "Massively multiplayer online game." from http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game.
- Wikipedia. (2008). "Virtual Economies." from http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_economies.
- Yamaguchi, H. (2004). *An Analysis of Virtual Currencies in Online Games*.
- Yamaguchi, H. (2004). "An Analysis of Virtual Currencies in Online Games."

- Yee, N. (2003). "Gender and age distribution." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000194.php>.
- Yee, N. (2003). "Occupational Status, Marital Status, and Children." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000550.php>.
- Yee, N. (2004). "The Blurring of Work and Play", from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000819.php>.
- Yee, N. (2004). "Hours of Play per Week." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000758.php>.
- Yee, N. (2005). "Gender-bending." from <http://www.nickyee.com/eqt/genderbend.html>.
- Yee, N. (2005). "A Model of Player Motivations." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php>.
- Yee, N. (2005). "Motivations: The Bigger Picture." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001299.php>.
- Yee, N. (2005). "Playing With Someone." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001468.php>.
- Yee, N. (2006). "Seasonal Fluctuations in Playing Time." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001536.php>.
- Yee, N. (2006). "Time Spent in the Meta-Game." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001535.php>.
- Yee, N. (2007). "Making Friends." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001586.php>.
- Yee, N. (2008). "Keeping in Touch." from <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001614.php>.

ÁBRAJEGYZÉK



- 1. ábra:** MMO, MMOG, MMORPG kapcsolata
- 1. ábra:** World of Warcraft életkép
- 3. ábra:** Ellentétes nemű karakterek száma az MMORPG játékosok körében
- 4. ábra:** Nem és kor eloszlása az MMORPG játékosok körében
- 5. ábra:** Nem és foglalkozás eloszlása az MMORPG játékosok körében
- 6. ábra:** Nem és családi állapot az MMORPG játékosok körében
- 7. ábra:** Az egy hét alatt játékkal töltött órák eloszlása
- 8. ábra:** Maslow-i szükséglet hierarchia
- 9. ábra:** A motivációs modell alapja
- 10. ábra:** VeteRyan184 motivációs alap struktúrája
- 11. ábra:** A teljes motivációs modell egy lehetséges mintája
- 12. ábra:** A teljesítmény-orientált játékos motivációs modellje
- 13. ábra:** A menekülő játékos motivációs modellje
- 14. ábra:** A manipuláció-orientált játékos motivációs modellje
- 15. ábra:** A neo-típusú játékos motivációs modellje
- 16. ábra:** Klán struktúra
- 17. ábra:** Ultima Online javított gazdasági működési modellje
- 18. ábra:** A GUP számítás – Végleges áramlás
- 19. ábra:** Egy MMORPG-t kiszolgáló rendszer felépítése
- 20. ábra:** World of Warcraft arany – dollár árfolyam
- 21. ábra:** Death Race
- 22. ábra:** A fiatalkori bűnözés alakulása 1993-2206 között

TÁBLÁZATJEGYZÉK



- 1. táblázat:** MMOG játékok piaci megoszlása
- 2. táblázat:** HeavyRaider klán SWOT-analízise
- 3. táblázat:** Virtuális valuták USD-hez mért árfolyama
- 4. táblázat:** Másodlagos piacok volumenének becslései