

Dunai Tamás

Megkésett mérföldkő

Információs Társadalom 2018 / I

Az *Információs Társadalom* 2018-as első száma nagy adósságot törlesztett: némiképp megkésve ugyan, de feltűnt a folyóiratban a videojátékok és az e-sport kutatása. Jelen lapszámot körülbelül egy évtized választja el az első hazai videojátékokkal kapcsolatos szakirodalmak megjelenésétől, ám öles léptekkel igyekszik behozni a lemaradását. A duplaszám a videojáték-elmélet tekintetében nem sok újat hoz, ám a játépszichológia, a gamifikáció és az e-sport területével kapcsolatban friss és izgalmas írásokat olvashatunk – az úttörőkre jellemző módon nem feltétlenül egységes színvonalon.

A tematikus számban olvasható szövegek diszciplinárisan, tartalmilag, terjedelmükben és tudományos igényüket tekintve is rendkívül változatosak. A videojátékok mint médiaszövegek vizsgálata, a videojátékok működésének leírása és a játékok elemzése (mind narratológiai, mind ludológiai, mind médiatudományos szemszögből) az a terület, amellyel kapcsolatban talán már nem kell szégyenkezniünk a magyar nyelvű szakirodalmak mennyisége miatt. Feltehetően ennek köszönhető, hogy a most megjelent tanulmányok épp ehhez (azaz a videojátékok kutatásához) kapcsolódnak a legkevésbé. Az új *Információs Társadalom* a játékosok és a játékot övező ipar (utóbbiból kiemelten az e-sport) vizsgálatában számít fontos, bár kissé megkésett mérföldkőnek. A videojátékokkal kapcsolatos hazai szakirodalmak az elmúlt évtizedben elsősorban kultúratudományos közegben születtek (főként irodalom-, film- és médiatudományos szempontból íródtak), a folyóirat új lapszáma annyiban paradigmaváltó, hogy ezúttal megjelenik a pszichológiai, a szociológiai és az informatikai megközelítés is.

A nyitószöveg, Kiss Gábor Zoltán A játék hendikepes rendszere című értekezése, nem szalad túlságosan előre, hiszen jól illeszkedik az eddigi kultúratudományos paradigmához. Kiss Gábor Zoltán neve megkerülhetetlenné vált az elmúlt években a terület kutatói számára. Fordítóként, szerkesztőként részt vett több olyan Narratívák-kötet munkálataiban, amelyben videojátékokkal kapcsolatos szövegek jelentek meg, és ő jegyzi az egyik első hazai videojátékokkal foglalkozó tudományos monográfiát (*Efemer Galériák – Videojátékok kritikai megközelítésben*) is. Az általa képviselt kultúra- és médiatudományos megközelítés köszönt vissza évekig a *Médiakutatón*ban, az *Apertúrán* vagy a *Szépirodalmi Figyelő* gamer

számában olvasható videojátékos szövegek jelentős részéből. Friss tanulmánya témaválasztásában azonban túlmutat az eddigi hazai szakirodalmakon. A játékelméleti szöveg a játékok természetének néhány általános jellemzőjét mutatja be, és új szempontokat ad azok elemzéséhez. A szerző a játékot Bernard Suits nyomán olyan célorientált tevékenységként írja le, ahol nem a leghatékonyabb, leoptimalisabb eszközökkel érjük el a célunkat. A játék szabályai révén más, nem triviális módon oldunk meg problémákat, azaz lényegében a játék biztosította eszközökkel valamiképpen ellensúlyozzuk az eredeti hendikepet. Kiss ebből az alapgondolatból kiindulva veszi végig a játékszabályok különféle típusait és gondolkodik el a versengő és a kooperatív játékok természetéről. A szerző elsősorban társasjátékokról beszél, de a legtöbb állítása általában a játékokról szól, így igaz a videojátékokra is.

A kultúratudományos megközelítések közé sorolhatjuk Z. Karvalics László szociológus Noogames: játékkultúra és civilizációs horizont című munkáját is. A társadalomfilozófiai esszé kiindulási alapja a nooszféra-elmélet, a szerző ehhez a szférához kapcsolja a játékokat is, mint alternatív tudáshordozókat. Egy új játéktipológiát kínál és egy új játéktípust (noogames) vezet be, ahová szerinte azok a játékok sorolhatók, amelyek részt vesznek a tudományos és egyéb ismeretek termelésében vagy terjesztésében (a cikk szóhasználata szerint sokszorosításában). Az írás olykor kissé idealistának hat az olyan koncepciók beemelésével, mint a globális tudáskormányzás, ám szerencsére a szerző reflektál arra, hogy nem egy optimálisan működő társadalomban élünk.

A lapszámban tehát jelen van a kultúratudományos megközelítés, mégis más diszciplínák dominálnak. A szövegek második fontos csoportja a játékpszichológiai paradigmába illeszkedik, a játékosmotivációk, a játékosítás vagy épp a problémás játékhasználat kérdéseivel foglalkozik. A játékpszichológiai megközelítésben mindkét nagyobb itthoni iskola képviseli magát: Fromann Richárd és Damsa Andrei a JátékosLét Kutatóközpontot, míg Bányai Fanni, Zsila Ágnes, Demetrovics Zsolt és Király Orsolya az ELTE Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszékének Addiktológia Kutatócsoportját képviselik. E két hazai iskola számos játékoskutatót készített az elmúlt években, és meghatározó szereplője a hazai tudományos életnek. Fromann Richárd jegyzi a tavaly megjelent *Játékoslét – A gamifikáció világa* című kötetet, mely rövid idő alatt a terület alapvetésévé vált.

Fromann és Damsa a Videojátékoktól a munka világáig – játékosipológiák és munkahelyi motiváció című rövid tanulmányukban a JátékosLét kutatásai alapján megalkotott F-modellnek nevezett játékosipológiájuk gamifikációs felhasználásról gondolkodnak. Arra tesznek javaslatot, hogy miként lehetne adaptálni munkahelyi környezetbe a kutatások során szerzett tudást. A gamifikációról vagy játékosításról csak címszavakban, bevezető jelleggel írnak, de ez egyáltalán nem probléma, mert Fekete Zsombor következő szövege, a Szendvics és rétes – avagy hogyan játékosítsunk a lényeg elfedése helyett a lényeg kiemelésével? rendkívül átfogó, komplex és árnyalt módon mutatja be a gamifikációt. Ebben a szerző részletesen, példákkal illusztrálva ír a játékosítás gyakorlati megvalósításáról, korlátairól és lehetséges buktatóiról. A lapszám egyik legizgalmasabb szövege ez, amely attól él igazán, hogy a szerző túlteking az elméletalkotáson, és végig gyakorlatiasan (is) gondolkodik, ami feltehetően annak köszönhető, hogy nem a katedráról, hanem a szakmából érkezett (bár tanít is).

A harmadik ide kapcsolódó szöveg az ELTE Addiktológia Kutatócsoportjának írása, A problémás videojáték-használat, amely e terület szakirodalmának rövid, ám alapos és értő áttekintése. Több kérdést igyekszik megválaszolni, de ezek közül a legfontosabb, hogy beszélhetünk-e egyáltalán videojáték-függőségről, illetve miként ítéli ezt meg jelenleg a nem-

zetközi tudományos világ. A kutatócsoport tagjai gazdag szakirodalmi háttéren alapuló pillanatképet adnak a területet övező aktuális tudományos vitákról. Azok számára, akik ezzel a kérdéssel szeretnének foglalkozni, kihagyhatatlan alapszöveg.

A lap harmadik nagy szövegcsoportja már részben vagy egészben az e-sport kérdését járja körül. Ezek közül az első Szabella Olivér Korunk virágzó biznisze. Az e-sport iparág bemutatása című írása. A tanulmány átfogó képet kíván nyújtani az e-sportról. A szöveg itthon úttörő jellegű, de a pionírság átka, hogy a szerző olyan dolgokba is belekap, amelyekhez – legalábbis a szöveg tanúsága szerint – nem ért, amelyeket nem lát át, esetleg olyan dolgokhoz szól hozzá, amelyeknek nem ismeri a szakirodalmát, így a szöveg hibáktól, redukcionizmusoktól, ferdtésektől terhelt. Amíg leíró vagy összefoglaló jellegű marad, addig kifejezetten érdekes és használható írás, amint azonban következtetésekbe bocsátkozik, hajlamos félresiklani. Az e-sportot visszavezetni az asztali szerepjátékokra (még a köztes lépcsőfokok beiktatásával együtt is) csúnya redukcionizmus. Emellett látszik, hogy a szerző egyáltalán nem ismeri a szubkultúra- és rajongókutatás igen gazdag szakirodalmát (és vélhetően nem is hallott még a *cultural studies*ről). Jól látható, hogy egy másik tudományos paradigmából érkezik, és bár az e-sport részéről érvényes megállapításokat tesz, amint médiáról vagy szubkultúráról ír, megmosolyogtatóvá válik a szöveg. A szubkultúrával kapcsolatban például nem jelenik meg semmilyen típusú etnográfiai/antropológiai nézőpont, így innen olvasva naivnak hat az írás. A tanulmány azonban nem csak a fentiek miatt nem emlegethető a többivel egy lapon: olyan, mintha valamilyen készülő publikáció nyers változatát olvasnánk. Találkozhatunk ismétlődő bekezdésekkel, gyakoriak a magyartalan mondatok, a stilisztikai hibák és a passzív szerkezetek, illetve előfordulnak olyan bakik, hogy egy összevetésben mindkét oldal ugyanazt az elnevezést kapja. Ez persze nem kizárólag a szerző, hanem a szerkesztők mulasztása is. Kár az összecsapott szövegért, mert a tanulmány háromnegyede kifejezetten fontos és értékes munka.

Ahogy a két kutatási jelentés is az. Az elsőt (A gamer bennük van) Pintér Róbert, az eNET Internetkutató kutatásvezetője jegyzi. A jelentés több, egymásra épülő vizsgálatot mutat be, amelyben a cég a hazai videojátékosokat és e-sportolókat kutatta az Esportmilla és az Esport1 közreműködésével. Izgalmas a felmérés konceptualizációja, ugyanis Pintér újszerűen ragadja meg a casual (vagy alkalmi) és a hardcore játékosok közti különbséget. Az e-sportolókat és az e-sport-játékokkal intenzíven játszókat tekinti hardcore játékosnak, és bár ez a definíció nem bevett, kutatási szempontból mégis jól operacionalizálható. A hazai videojátékosok számát 3,7 millióra teszi. Ezek jelentős része természetesen okostelefonokon játszó alkalmi játékos, akik nem gondolnak magukra játékosként. A hardcore játékosok köre ennél jóval kisebb (körülbelül 425 ezer főre becsüli), de így is jelentős méretű szegmense a társadalomnak. A kutatók úgy látják, hogy a videojáték és az e-sport is a széles társadalmi elfogadás határán áll, ma már jóval kevesebb előítélet veszi körül.

A második kutatási jelentést (Gamerek az iskolában) Szabó József jegyzi. A bemutatott felmérés egyelőre inkább csak előkutatásnak hat, mint teljes vizsgálatnak, de a szerző már következtetések levonására tesz kísérletet. Ez jóval kisebb léptékű, mint az eNET kutatása, és elsősorban 14–16 éves középiskolai diákok játékokhoz való viszonyát vizsgálja. Olyan kérdésekre keresi a választ, hogy hogyan ítélik meg a fiatalok a játékok hasznosságát, hogyan viszonyulnak a sporthoz, illetve a játék mennyiben befolyásolja tanulmányi eredményüket. A kutatás ugyan kis mintán alapul, de így is képes néhány trend felvázolására (részben annak köszönhetően, hogy egy korábbi dán kutatás eredményeit is ismerteti). Kitér a lányok

és a fiúk játékhasználatára is, de a korosztályon belül nem lát nagy különbségeket a kettő között – arra a megállapításra jut, hogy a két csoport játékhasználatát közelít egymáshoz. A szöveg egyetlen hibájának azt rónám fel, hogy nem derül ki, mire alapozza a szerző azt a kijelentését, miszerint a vizsgált csoport játszik MMORPG-kkel (sokszereplős online szerepjátékokkal), amikor egyetlen ilyen típusú játékot sem említ a kutatási jelentésben – de ez lehet szövegfelépítési következetlenség is.

A Műhely rovatban helyet kapott két cikk is az e-sporthez kötődik, de diszciplináris váltás történik: ezek ugyanis nem társadalomtudományos, hanem informatikai perspektívából íródtak. Mindkét sokszerzős szöveg első szerzője Bátfa Norbert, a Debreceni Egyetem Informatikai Kara Információ Technológiai Tanszékének adjunktusa, aki társaival már 2016-ban publikált a témában az *Információs Társadalom* oldalain. A rovat első cikke azért érdekes, mert új nézőpont jelenik meg benne: az e-sportolóké. A DEAC-Hackers: játszó hackerek, hackelő játékosok a Debreceni Egyetemi Atlétikai Club e-sport szakosztályának bemutatkozása, működésének és céljainak leírása. Az *Információs Társadalom* gyorsaságát dicséri, hogy a szakosztály a lapszám megjelenésekor még nincs egyéves, hiszen 2017. szeptember 12-én alakult. A szöveg mindazok számára izgalmas lehet, akik szeretnének belelátni egy ilyen szervezet működésébe. A szám utolsó terjedelmesebb szövege (E-sportolók mérése) egy olyan program leírása, amivel az egyes játékosok közti különbségek mérhetők azzal kapcsolatban, hogy mennyi zavaró tényező, milyen intenzitású kihívás mellett veszítik el a kontrollt a játék felett (és mikor nyerik vissza).

A lapszámot három kritika zárja, amelyek mindegyike egy-egy videojátékos kiadványt mutat be. Az első Beregi Tamás *Pixelhősökje*, amely egy nosztalgiától fűtött, ám épp ettől érdekes leíró típusú, ismeretterjesztő jellegű videojáték-történeti kötet. A második Fromann Richárd már említett *Játékoslét* című monográfiája. A harmadik pedig Andrejkovics Zoltán tanácsadó könyve, a *Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodása az e-sportban*.

Az *Információs Társadalom* friss száma jól illusztrálja a videojátékok növekvő akadémiai elismertségét, és ékes bizonyítéka annak, hogy ezt a sokáig hanyagolt (és csak lassan megtalált) területet mennyire pezsgő, sokszínű tudományos élet veszi körül ma már hazánkban is. Remélhetőleg a lap ezt követően gyakrabban ad majd helyet videojátékokkal és e-sporttal kapcsolatos írásoknak. Jó pár mérföldkő van még előttünk.