

A fejlődés illúziója

Az interjúban megszólaló két fiatalember, Email és SMS 8 éve kezdtek játszani a World of Warcraft (WOW) nevű online szerepjátékkal. Beszélgetésünk során visszatekintettek az elmúlt évekre, élményeikre és tapasztalataikra, illetve elmondták, hogyan látják a játékot és a játékosokat, köztük önmagukat.

Gyakori probléma, hogy a szülőknek elképzelésük sincs arról, mivel játszik a gyermekük. Tegyük fel, hogy egy mit sem tudó, de érdeklődő szülő megkérdezi, mi az az MMORPG. Hogyan foglalnátok össze?

SMS: A betűszó a Massively Multiplayer Online Role-playing Game kifejezés rövidítése, és az interneten játszható, többszereplős játékokat jelöli. A játékosok vagy *casual* (alkalmi) játékosok, akik időnként benéznek, játszanak egy kicsit, elszöszmötölnek aztán kilépnek, vagy *hardcore playerek* (kb. a kemény mag), akik sokkal több időt, energiát fektetnek a dologba. Nekik fontos, hogy eljussanak a játék végső tartalmáig, vagyis azokra a helyekre, amik egyedül nem hozzáférhetők.

Hogy lehet becsatlakozni a játékba?

SMS: Le kell tölteni a programot, ezután pedig havidíjat fizetni a játékért. Belépés után ki kell választani, hogy hogyan szeretnél megjelenni ebben a világban. Először is el kell döntened, hogy melyik frakcióhoz akarsz tartozni: a Hordához vagy a Szövetséghez?

EMAIL: A jókhoz, vagy a rosszakhoz.

SMS: A gyerekek, vagy kezdők szívesen tekintenek úgy rá, mint jó és rossz oldalra, de szerintem inkább egy focimeccs két csapatához hasonlít a két frakció. Abból a szempontból viszont igaza van Emailnek, hogy inkább a Hordában szerepelnek negatív karakterek, például élőhalottak, *orkok*, *taurenek*, *blood elfek*. Tapasztalatom szerint az idősebbek játszanak a Horda oldalán, a fiatalabbak pedig a Szövetséggel.

EMAIL: Ez egy hazai trend inkább, mivel a magyarok szeretnek az elnyomottakkal lenni. Minket is olyan sokszor elnyomtak...

SMS: Eleinte én is a Szövetség oldalán játszottam, mert ott nagyobb „ideálok” vannak, aztán győzött az a szempont, hogy a hordában voltak a barátaim. Volt, amikor ciki volt a szövetségi oldalon játszani, holott a játék mechanikáját és célját tekintve semmi különbség nincs a két oldal között. Amikor valaki regisztrál, általában az dönt, hogy hol vannak a barátai.

Hogyan harcolnak egymás ellen a játékosok?

SMS: Ez attól függ, hogy milyen játékszerveren játszunk. Vannak *pvp* (*player versus player* – játékos játékos ellen) szerverek, ahol belépsz mondjuk a 10-es szintű karakterrel a világba, de bármikor odajöhet hozzád egy 90-es szintű karakter, és egy mozdulattal agyoncsap, ami elég idegesítő. Mi inkább az úgy nevezett normál szervereken játszunk, ahol alaphelyzetben a két frakció nem tudja megtámadni egymást. Vannak, akik csak *pvp* szervereken játszanak, és direkt vadásszák a gyengébbeket, hogy kinyírják őket.

EMAIL: Ez főleg a tizenévesekre jellemző, bár néha a harmincas korosztály is bekattan persze...

SMS: Van egy harmadik szerver, az *rp* (*role-playing* – szerepjáték) szerver, ahol kizárólag a karakterek nyilvánulhatnak meg, tehát nem illik a tegnapi filmről beszélgetni a chat szobában. Itt vannak a legkevesebben. Léteznek még ingyenes kalózszervert is. Azok a fiatalok játszanak itt főleg, akiknek sok a játék 3-4 ezer forintos havidíja, pontosabban a szüleik nem fizetik ki nekik.

EMAIL: Ezek nem hivatalos szerverek, ezért nem is ugyanolyan színvonalon működnek.

SMS: Így van. A másik fontos különbség pedig, hogy azokat a felszereléseket, mondjuk egy különleges hátast, amiért a rendes szerveren meg kell küzdened, itt egyszerűen megvásárolhatod egy kereskedőtől. Így épp a játék lényege vész el.

Az újonc tehát előfizet a játékra, eldönti, melyik oldalhoz akar tartozni. Mi a következő lépés?

SMS: Különböző fajhoz tartozó karaktereket lehet létrehozni, nem csak embert. A karakterrel együtt pedig „szakmát” is választasz: lehetsz harcos, gyógyító, tolvaj stb.

Mi a jelentősége annak, hogy milyen karaktert választ valaki? Hiszen úgy tűnik, nincs szó igazi szerepjátékról.

EMAIL: Én például soha nem voltam hajlandó élőhalottal játszani, nem akarok azonosulni vele. A játékban gyakorlatilag mindegy, hogy kit játszol, ez inkább lelki alkat kérdése. Az élőhalottak egyik képessége például a WOW-ban a kannibalizmus. Megeszed az ellenséged, és attól gyógyulsz. Azért az szép, nem?

Hogyan zajlik a csapatjáték?

SMS: Szigorúan le vannak osztva a szerepek, mindenkinek megvan a feladata. A *guild*ek (*guild* – céh, csapat) olyanok, mint egy-egy faluközösség, nekik is vannak vezetőik. Ezen kívül egy-egy *raid*nek (*raid* – akció) is van külön stratégiai vezetője.

Mitől függ, hogy ki vezet egy adott akciót?

SMS: Olyan ember kell, aki képes összefogni és irányítani 10 vagy 25 embert. De ez nem az a szerep, amire mindenki vágyik, mivel rengeteg energiát igényel. Végig kell dumálni több órát, levezényelni egy teljes akciót, stratégiát gyártani, irányítani a játékosokat. Nagyon sok múlik a vezetőn. Sokszor előfordult, hogy ha nem volt jó a vezető, hullottunk, mint a legyek.

EMAIL: Épp ezért nem lehet vezető egy megosztó személyiség, mert akkor egyből szétesik a csapat. Olyan embert kell találni, akire hallgatnak a többiek. Általában a guilden belül kialakul, hogy ki a hangadó.

Ti voltatok már vezető szerepben?

SMS: Igen, egy ideig vezettem egy nemzetközi guildet.

EMAIL: Abban a guildben, ahol megismerkedtünk, én voltam a vezető helyettese, de általában inkább az ellenvéleményt képviseltem.

SMS: Egy ideig nagyon izgalmas volt, de a raideket nem igazán szerettem vezetni. Régen 40 fős akciók voltak, és óriási figyelmet, koncentrációt igényelt az irányításuk. Ha néhányan eltolták, kezdhettük előlről az egészet. Ettől függetlenül nagyon nagy élmény volt. Később szétesett a nemzetközi guild, utána már nem lettem többé vezető.

Van különbség a nemzetközi és a magyar csapatok között?

EMAIL: Úgy vettem észre, hogy ha a magyaroknál felmerül egy kisebb probléma, rögtön szétszakad a társaság, és mindenki csinál magának egy külön guildet.

SMS: Igen, ez tényleg jellemző. Ha gond van, nagy a széthúzás.

Egy hazai, 2011-es, 12 ezer kérdőíven alapuló kutatás szerint a játékosok kb. 90 %-a fiú. Mennyire fogadják el a lány játékosokat?

SMS: Általában kedvelik őket, pont mivel olyan kevesen vannak. Ha még ért is a játékhoz, akkor különösen odavannak értük. Én például sok lány vezetővel találkoztam. A másik érdekesség ezzel kapcsolatban, hogy a fiúk gyakran játszanak lány karakterrel. Az elején én sem értettem, miért, de néha tényleg jobb lány karakterrel játszani. Van bennük valami lágyság, szebbek, aranyosabbak.

EMAIL: Különben is, jobb egy lányt nézni.

Email, te mióta játszol MMORPG-t?

EMAIL: Nagyjából 8 éve. Amikor a legintenzívebben játszottam, napi 8-10 órát ültem a gép előtt a szabadnapjaimon. Ha dolgoztam, akkor napi 4-5 órát. Mostanában már nem játszom napi szinten, de heti 10-12 óra így is összejön.

Miért kezdtél el kevesebbet játszani?

EMAIL: Nem tetszett az az irány, amerre ment a játék. Túl könnyű lett, nem találtam már benne kihívást, holott ez volt a fő motivációm. Az is közrejátszott valószínűleg, hogy feloszlott az a nemzetközi guild, amiben 3-4 évet játszottam, és máshol már nem találtam meg ugyanazt az élményt.

SMS, te mikor találkoztál a játékkal?

SMS: Én is kb. 8 éve. Egy munkatársam mutatta meg nekem a WOW-ot, és rögtön megtetszett. Leginkább a kikapcsolódás vonzott benne, abban az értelemben, hogy kikapcsol a világból.

EMAIL: Nem kell gondolkodni.

SMS: Amikor játszol, teljesen mindegy, hogy nincs kifizetve a számlád, hülye volt a főnököd vagy a párod. A játék biztonságos keretet ad. Tudom, mit tehetek, minek mi lesz a következménye. El

lehet bújni a világ elől, ráadásul úgy, hogy látszólag egy csomó mindent teszek.

EMAIL: Meg persze ott vannak a haverok is, akikkel játszol.

Gondolom minden szülő megkérdezi, hogy miért nem egyenértékű ezzel az élménnyel, ha a haverokkal elmész bulizni?

SMS: Nem tudsz minden este bulizni vagy társasjátékozni, az online közösség viszont mindig elérhető.

Mit éreztek a játék csapdájának?

SMS: Az MMORPG legfontosabb jellemzője, hogy altat. Eltereli a figyelmet a valós gondjaidról. Helyettük látszatproblémákat kreál, amiket látszattmegoldásokkal kezelsz, és ettől látszólag boldog leszel. Azt hiszed, hogy teszel és alkotsz valamit.

Közben is észleltétek, hogy látszatvilágban éltek?

EMAIL: Néha látod, hogy sokat ülsz a játék előtt, de hát kit érdekel?

SMS: Jó volt benne lenni. Olyan ez, mint amikor sorozatfüggő vagy. Érzed, hogy sok, de azért csak megnézel még egy részt.

EMAIL: Azzal a különbséggel, hogy a sorozatot egyedül nézed, a játék viszont interaktív.

A már említett kutatás szerint a játékosok kb. 80%-a családban vagy párkapcsolatban él. Szerintetek mi az oka annak, hogy túlnyomórészt ők játszanak, és nem az egyedülállók?

EMAIL: Elmenekülnek egy másik világba.

Ti mi elől menekültetek?

EMAIL: A szürke hétköznapok elől. Az agyam, illetve önmagam elől. A játék előtt például sokat olvastam. Az is lehet menekülés.

SMS: Én nem tudtam jól kezelni a párkapcsolati problémáimat, és egyszerűbb volt játszani. Ha játszottam, kevesebb volt a gond.

SMS FELESÉGE (váratlanul megérkezik.): Régen még együttműködtem vele ebben. Amíg ő játszott, én sorozatokat néztem, így nem tűnt fel, hogy mennyire sok időt tölt a gép előtt. Eleinte nagyon szépen megmagyarázta, hogy miért fontos neki a játék. Évek alatt jutottunk el arra a szintre, hogy belássam, túl messzire ment.

Ezzel együtt arra is rájöttél, hogy te is menekültél, csak a sorozatokba?

SMS FELESÉGE: Igen, de csak később. Amikor világossá vált, hogy SMS túl sokat játszik, mindent megpróbáltam: kértem kedvesen, sírtam, üvöltöttem, zsaroltam. De be kellett látnom, hogy csak ő tud leszokni róla.

Mi hozott változást?

SMS: Amikor beláttam, hogy milyen hatással van a játék az életemre. Kialakult bennem egy nemtörődömség, és a játék már a házasságom, az emberi kapcsolataim rovására ment. Napközben is a játékon gondolkodtam, egész nap zakatoltak bennem a kérdések. Aki komoly WOW játékos, az 24 órában az. Úgy beszél a játékról, mintha ugyanolyan fontos lenne, mint a valódi élete.

Ti nem tapasztaltátok azt, amit más szenvedélybetegségek kapcsán mondanak, hogy aki egyszer függő volt, az függő is marad, csak nem nyúl többé szerhez?

EMAIL: Nem érzem a visszacsúszás veszélyét, mivel nem is nyújt már olyan élményt, mint korábban.

SMS: Egyáltalán nem. Néha már kényszernek élném meg, ha játszanom kéne. Ki tud tisztulni belőled.

Szerintetek melyek a legnagyobb tévhitek a játékkal kapcsolatban?

SMS: Szerintem ártalmasabbnak állítják be, mint amilyen. Néhány cikk egészen megdöbbentő tud lenni.

EMAIL: Sokszor bűnesetekkel, mondjuk lövöldözésekkel is összefüggésbe hozzák a játékot. Szerintem attól még senki nem fog másokra lövöldözni, hogy játszik az interneten. Mégis, évente kétszer-háromszor előkerül a téma, hogy „játszott a gyerek, azért lett ilyen meg olyan.”. Vannak persze szélsőséges esetek, főleg Ázsiában, amikor valaki három napig nem áll fel a gép elől, aztán lefordul a székről, de itt eleve valami gond lehetett az illetővel.

SMS: Hallgattunk interjúkat a legprofibb játékosokkal, és az volt a meglepő, hogy ők egyáltalán nem játszottak sokat. Megszabták, hogy mely napokon mennyit játszanak, de akkor maximális

figyelemmel ott voltak. Nem attól lettek eredményesek, hogy állandóan a gép előtt ültek. A játéknak az a legnagyobb veszélye szerintem, hogy a fejlődés illúzióját adja. Úgy érzed, hogy fejlődöttél, de emberként nem lettél jobb.