

Szociológia Doktori

Iskola



## **TÉZISGYŰJTEMÉNY**

**Rab Árpád**

**A digitális kultúra hatása az emberi viselkedésre a gamifikáció példáján keresztül**

című Ph.D. értekezéséhez

**Témavezető:**

dr. hab. Z. Karvalics László  
egyetemi docens, SZTE BTK Kulturális Örökség és  
Humán Információtudomány Tanszék

Budapest, 2015

Szociológia Intézet

## TÉZISGYŰJTEMÉNY

**Rab Árpád**

**A digitális kultúra hatása az emberi viselkedésre a gamifikáció példáján keresztül**

című Ph.D. értekezéséhez

**Témavezető:**

dr. hab. Z. Karvalics László  
egyetemi docens, SZTE BTK Kulturális Örökség és  
Humán Információtudomány Tanszék

© Rab Árpád

# 1. A téma indoklása

Több, mint másfél évtizede kutatom az információs társadalom különféle jelenségeit. Szerencsésen alakult ez a másfél évtized, számtalan témával, számtalan megközelítésben foglalkozhattam. Gondolkodásom fókuszában azonban mindig is a digitális kultúra állt. Az elmúlt másfél évtizedben a digitális kultúra a szemeim előtt alakult át másodlagos, digitalizált kultúrából a mindennapjainkat meghatározó, szemlélet-, viselkedés- és gondolkodásformáló, vibráló környezetté. Különböző generációk különböző kulturális háttérrel eltérően ragadják meg, használják, és illesztik be mindennapjaikba. Sok tényező azonban közös. Ennek az összetett rendszernek a kultúrába való integrációja recens társadalomformáló folyamat, melynek rögzítése fontos kutatói feladat.

Doktori kutatásom elején a következő kérdéseket tettem fel:

1. Mik azok a valóban mélyreható változások, melyeket a digitális kultúra terjedése indukált a társadalomban és a gazdaságban?
2. Mik a jellemzői, építőelemei a digitális kultúrának?
3. Vizsgálhatóak-e a számítógépes játékok társadalmi és kulturális jelenségként? Ha igen, melyek a fontos csomópontok?
4. Ha a játékos viselkedés nem okozat, hanem ok, akkor milyen játékos típusokat tudok megrajzolni?

Végső célom az, hogy jobban megértsem a digitális kultúrában élő, véleményem szerint gyökeres gondolkodás- és életvitelbeli változásokon áteső embert, és hogy néhányat feltárjunk azokból a mozgatórugókból, amik meghatározzák majd viselkedését magánéletében, társadalmi kapcsolataiban és munkahelyén.

## 2. Kutatási előzmények

Az információs társadalom jóval több, mint napjaink infokommunikációs eszközeinek kulturális jelenségeinek összessége – egy több évtizedes, legmélyebb gyökerekig ható gazdasági-társadalmi-kulturális változás indult el, és zajlik napjainkban is. Az információs társadalmának fogalma ebben a szószerkezetben kb. fél évszázados, Japánból indult ki, de más fogalmakkal, a poszt-indusztriális társadalom leírása és megragadásának kísérlete számos helyen megtörtént. Értekezésemben csupán csak betekintek az információs társadalom kutatásába, ezen tudományág termékeny és nagy kitekintéssel bíró hazai szerzője Z. Karvalics László, aki több monográfiában és cikkben is részletesen, rendkívül adatgazdagon és precízen, társterületekkel együtt dolgozta fel a témát. Ide sorolható még számos munkája, melyben az

információs társadalom korai megjelenéseit dolgozza fel (Karvalics, 2001, 2002, 2003, 2005, 2007a, 2007b, 2007c).

Az információ-technológia központú megközelítésnél a jövőben egyre fontosabb a digitális kultúra társadalomformáló erejének felismerése és követése lesz. A legfontosabb technológiai eszköz az okostelefon és a (mobil)internet, az interaktivitásnak, interkonnektivitásnak és azonnaliságnak ez a kombinációja számos meghatározó ponton átírja kultúránk működését a következő évtizedben (lásd a nagyon vegyes szakirodalom néhány típuspéldáját: (Turkle, 2011), (Matook, Cummings, & Bala, 2015), (Tenhunen, 2008), (Eastman, Iyer, Liao-Troth, Williams, & Griffin, 2014), (Wang, Meister, & Gray, 2013), (Zhang & Fung, 2013), (Hyewon, MiYoung, & Minjeong, 2014), (Park & Burford, 2013).

Az új technikai vívmányok terjedésének sebessége egyre gyorsul. A szerint, hogy a világ országainak 80%-ában mennyi év alatt terjedt el egy-egy adott technológia (került működő kiépítésre), láthatjuk, hogy a vasút 125 év alatt terjedt el a világon, a telefon elterjedéséhez elég volt már 100 év is, a rádió elterjedése kevesebb, mint 75 év alatt lezajlott. A technológiai vívmányok egyre gyorsuló terjedésének azt a fontos jellemzőjét emelem ki, hogy a terjedés gyorsabb, mint a biológiai nemzedékek közötti tudásátadás eddigi ritmusának megfelelő terjedés. Nem áll rendelkezésre a szülők részéről olyan tudás, élettapasztalat, melyet mintaként átadhatnának a fiatalok számára.

A digitális kultúra nagymérvű minőségi- és mennyiségi változásokon esett át az utóbbi tizenöt évben. A hagyományos kultúra „számítógépes mellékterméke” helyett élő, virágzó, bővülő, a hagyományos kultúrával interaktív kölcsönhatásban álló társadalmi jelenség alakult ki (Rab, 2004), elsősorban az információs társadalom mélyreható változásai eredményeképpen. Bár a változás közel fél évszázada elindult, a digitális kultúra robbanásszerű fejlődését a szélessávú internet és a digitális képalkotó eszközök lendületes terjedése váltotta ki és növeli folyamatosan. Doktori értekezésem során a kultúrát, mint túlélési stratégiát közelíttem meg, s a kultúrára, mint minden nem öröklött információ összességére tekintek. A digitális kultúra fogalmának rendszerbe illesztését Z. Karvalics László végzi el. Megalapozó és alapvető tanulmányában (Karvalics, 2012) az információs kultúra, a digitális kultúra és a hálózati kultúra kifejezések értelmezési tartományát, az általuk lefedett tartalmakat írja le, és értelmezi egymáshoz fűződő viszonyukat. Ezt a viszonyt nem csak a fogalmi átfedések, de az időbeli változások is bonyolítják. Rendszerében az információs kultúra a kultúra egyre növekvő része. Ennek részhalma a digitális kultúra, mely pont a fentebb leírt változások miatt

szintén egyre növekvő részhalmoz. A digitális kultúra részhalmozza pedig a hálózati kultúra, mely a legutóbbi évek trendjei eredményeképpen (például az Internet of Everything jelensége, vagy a felhőalapú szolgáltatások terjedése, az M2M hálózatok robbanásszerű bővülése stb.) szintén egyre növekvő részhalmoz. Ezek a halmazok azonban nem csak egymás részeiként épülnek egymásra, hanem időben is egymást követik.

A digitális világnak számos új jellemvonása van. Egyik jellemvonás sem technológiailag meghatározott, hanem valamennyi a kultúra megváltozásának az eredménye. A meghatározottság azonban kétirányú: elsősorban a kultúra változásai indukálják a technikai változásokat, amelyek visszahatnak a kultúrára. A digitális kultúra nem az első kommunikációs forradalom az emberiség történetében. Amikor Johannes Gutenberg 1454-ben kinyomtatta a Bibliát, szintén kommunikációs forradalmat indított el (Harnad, 1991). A nyomtatott, mindig ugyanolyan és sokszorosított szöveg – ellentétben a változó szóbeliséggel – racionális, követhető, megbízható csatornát jelentett. A nyomtatott szövegek útján történő kommunikáció analitikusabb, racionálisabb, rendezett világot tárt a szemünk elé. A nyomtatott szó dominanciája az 1950-es években, a televízió megjelenésével és terjedésével roppant meg először. A digitális kultúra és ezen belül különösen a digitális média terjedése pedig véglegessé teszi a nyomtatott szó, mint domináns erő 450 éves korszakának lezárulását: a digitális írásbeliség és általában a digitális kultúra más készségeket, más szemléletet és másfajta felfogóképességet igényel. Kovarik ennél is több kommunikációs forradalmat különít el, elsőként a nyomtatás forradalmát, utána a vizualitás forradalmát (a fénykép az elindító), az elektronikus forradalmat (a rádió, később a TV a kulcselem), végül pedig a digitális forradalmat (a számítógép és a hálózatok) (Kovarik, 2011). Véleményem szerint a tudásszerzés és megosztás új forradalma most indul, és kiváló eszköze az okostelefon és a mobilinternet. Az alábbi jellemzők felsorolását és kidolgozását már évekkkel ezelőtt elkezdtem (Rab, 2007), később jelentősen finomítottam (Rab, 2011).

A digitális kultúra általam azonosított tizennégy jellemzőjét egy összetett rendszerként érzékelem. Számos közülük egymást erősítő dinamikus ellentétpár (állandóság – megfoghatatlanság, multitasking – mikro-idő kihasználása stb.). A legtöbb közülük át- és átjátszik egymásba (például az idő széttöredezése az érzékelés és a megfoghatatlanság területét és érinti). Akár egy fogalmon belül is értelmezhetőek ellentétes irányú jelenségek (például a sebesség fogalmában benne van az anti-sebesség, a lassulás, slow és kiszakadás jelensége is).

A digitális kultúra különböző helyzeteinek, jelenségeinek leírásánál, megértésénél mindig érdemes figyelembe venni, hogy nem írható(ak) le csupán egy-egy jellemző vizsgálatával és bevonásával, sok esetben még oly egyszerűnek tűnő jelenség is több jellemző egymásra hatásából épülhet fel. Ezért (is) érez az ember csúsztatásnak, vagy felemásnak számos – főleg a populáris médiában – felröppenő eredményt, adatot a digitális kultúra világából.

A tizennégy jellemzőt párokba rendeztem:

- Interaktivitás - Interkonnektivitás
- Multitasking - Mikro-idő kihasználása
- Szóbeli írásbeliség - Elszakadás a forrástól
- Identitás - Bizonytalanság
- Érzékelés - Tapasztalás
- Másolhatóság - Megfoghatatlanság
- Állandóság - Azonnalóság

A jellemzők nem csak párjaikra, de egymásra külön-külön is hatnak. Ráadásul nagyon sok, a digitális kultúrára jellemző folyamat esetében nem egy-egy pár jellemező meglétéről beszélhetünk, hanem – különböző mértékben - mindegyik felbukkanásáról. Ezt az (önmagába visszatérő) folyamatot a jellemzők körre való illesztésével jelzem. A fentebbi párok miatt azonban nem egy, hanem két kör érzékelteti jobban a rendszert. A létrejövő rendszert a digitális kultúra kettős körének neveztem el.

Az alábbi ábra síkban ábrázolja a digitális kultúra kettős körét. Térben ábrázolva nem egymás mellett, hanem egymás felett lenne a két kör.



Az információs írástudás fogalma az 1970-es évek információs technológiai fejlődésének eredményeképpen jelent meg. Az elmúlt harminc év során a fogalom használata nagymértékben kiszélesedett, kibővült, újabb rétegeket kapott, más szempontból pedig beszűkült. Az információs írástudás kifejezés egyik első megjelenése 1974-re tehető (Zurkowski, 1974) és szoros kapcsolatban állt az oktatás reformjával. Az információs írástudás kihívásának megértése azért fontos, mert gyakorlatilag ez befolyásol minden cselekvést az információs társadalomban: az ezzel nem rendelkezők nem tudnak tanulni, fejlődni, érvényesülni a munka világában, de vásárolni sem, demokratikus jogokat érvényesíteni, vagy akár identitásukat, jogukat megvédeni sem. Az ezzel a tudással, képességgel nem rendelkezők az információs társadalom vesztesei. Jelen pillanatban a magyar lakosság túlnyomó többsége ilyen, vagy azért, mert nem is fér hozzá, vagy azért, mert hozzáfér, de digitális írástudása alacsony.

A virtuális világok kutatásához több oldalról közelítenek: természetszerűleg kezdetben a ludológusok érdeklődtek, később, amikor felfigyeltek az ilyen játékok addikciós erejére (legmagasabb minden játéktípus közül) és elindult a tömegesedés, pszichológiai-motivációs elemzések indultak el a legnagyobb számban, az okokra és a függőségre fókuszálva. Miután bebizonyosodott, hogy a játékosok a virtuális világokban nem csak játszanak, hanem élnek, alkotnak, hirtelen a társadalomtudósok figyelmébe is bekerült a téma. Ahogy az üzleti érdek erősödött a játékosok számának növekedésével egyre elterjedtebbek lettek a virtuális javak és a valódi pénz gazdasági kölcsönhatásait vizsgáló kutatások, végül, de nem utolsósorban kiterjedt beszélgetés zajlik a jogi problémákról. Doktori értekezésemben áttekintem a számítógépes játékkutatások különböző területeit a motivációkutatástól kezdve a függőség vizsgálatán át egészen az agresszió elemzéséig.

A komoly játékok (serious games) és a játékosítás (gamifikáció) összefüggő fogalmak, gyakorlatilag ugyanannak a folyamatnak különböző szintjei. Komoly játékoknak azokat hívja a szakirodalom, melyeket elsődleges szórakoztató funkciójukon túl más területen is lehet alkalmazni. Bizonyos helyzetekben egy amúgy nem ilyen céllal tervezett játék is betöltheti komoly játék szerepét, sőt, napjainkban ez a gyakoribb jelenség egyszerűen azért, mert alig van ilyen célokra fejlesztett játék. Például a történelmi stratégiai játékokat alapvetően szórakozás céljából fejlesztették, ám bizonyított sikerük az oktatásban is, ugyanígy, pl. a Wii játékcsalád is a könnyű műfajból tudott átlépni a fizikai rehabilitáció területére. Doktori tézistervemben áttekintem a gamifikáció különböző területeit, különös tekintettel az oktatásra. A különböző



területek jelzése után a recens gamifikációval foglalkozó szakirodalmat dolgozom fel. Ezt követően esettanulmányok során keresztül mutatom be a gamifikáció működését. Végül a játékosítás mechanizmusait tekintem át, részletesen elemezve azokat.

### **3. A felhasznált módszerek**

#### **3.1 A résztvevő megfigyelésről**

2008-ban és 2009-ben számos módszertannal kísérleteztem a kutatási kérdéseim megválaszolása érdekében. A résztvevő megfigyelés már a kezdetektől logikus és vonzó módszernek tűnt. Úgy tűnt, hogy az online térben megvalósítható a tökéletes résztvevő megfigyelés, mivel mindenki ugyanolyan (korlátozott) körülmények között jelenik meg egymás számára a virtuális térben, ráadásul az identitás elleplezhető, úgy tudjuk megfigyelni környezetünket, hogy nem befolyásoljuk azt. A World of Warcraft világában végeztem módszertani kísérletezést, kb. 20-30 óra terepvizsgálat eredményeképpen megállapítottam, hogy az online résztvevő megfigyelés tökéletes módszer – de nem az én számomra.

Az online közösségek vizsgálatában akkor még nem igazán terjedt el a résztvevő megfigyelés. Ennek oka az volt, hogy egyedül az MMO-k világa jelentett olyan összetett virtuális környezetet, ahol már társadalmi cselekvések is megfigyelhetők, illetve az avatárok bármilyen alakot felölthetnek (a játék szabályain belül). Az addig elterjedt online közösségek vizsgálata (például fórum elemzések) leginkább a szöveges elemzésekre fókuszáltak. Két példát tudtam felhasználni a módszertan tesztelésekor. Az egyik egy esettanulmány (Brotsky & Giles, 2007), melynek során a kutatók étkezési rendellenességekkel küszködők közösségébe tudtak belépni online fórumokon keresztül úgy, hogy saját magukat érdeklődő betegként adták ki. A módszer sikeres volt, első kézből figyelhették meg a belső kommunikáció minőségét, a kapcsolatok kialakulását és működőképességét. Kifejezetten az online kutatások módszertanával foglalkozó elemzés is készült már 2004-ben (Wood, Griffiths, & Eatough, 2004), ez azonban egy elméleti-logikai alapvetés, ami áttekinti az online adatgyűjtés lehetőséget (automatizált adatok, kérdőívek, résztvevő megfigyelés, interjúzás), de első kézből származó tapasztalatokat nem fogalmaz meg. Mindkét forrás biztató eredményeket adott a módszer használhatóságát tekintve.

Résztvevő megfigyelés-tervezésem során azt próbáltam kidolgozni, hogy milyen módszerrel gyűjtsem, illetve rögzítsem az adatokat. Mivel az események digitális környezetben történnek, és én folyamatosan egy infokommunikációs eszközt használok, a naplózás és adatmentés könnyűnek bizonyult (hangfelvétel

gombnyomásra, képernyőképek az eseményekről, makrok felvétele ismétlődő cselekvésekről). A játékba való bekapcsolódás természetesen és egyszerűen ment. Az MMO játékokban általában az első szinteken még egyedül kalandoznak az emberek, kitanulják karakterük gyengeségeit és erősségeit, magasabb szinteken azonban már csak csapatban lehet tovább haladni. Így egy adott klánhoz való csatlakozás, egy nagyobb csoport keresése természetesen, kötelező folyamat, így nem ütközik viselkedési normákba. Mivel az MMO-k real-time játékok, az akciók esetén gyorsan történnek a dolgok. Fel kellett rá készülnöm, hogy ilyenkor nem lesz időm rögzíteni a dolgokat, naplózni stb., mert az az avatárom reakcióidejét csökkentette, így haszontalanná vagy feleslegessé váltam a csoport számára. Folyamatos rögzítést kellett alkalmaznom, és kilépés után azonnal naplót írnom, illetve válogatnom az automatikusan rögzített video, illetve képanyagból. Ez azonban megoldható volt, és nem járt nagyobb kutatói fegyelemmel, vagy kihívással, mint a valódi világban végzett résztvevő megfigyelés.

A résztvevő megfigyeléssel folytatott kísérletezésem fő tanulsága, hogy a módszer rendkívül jól használható, jól dokumentálható, és a játékosok érzéseit, jogait sem korlátozza – azonban nem minden kutatási kérdés esetén alkalmazható. Kiváló lehet a vizuális antropológia esetében (avatárok megjelenése), vagy kommunikációs kutatások (avatárok mozgása, illetve beszélgetései) esetében. A vizuális antropológiai kutatásra jó példa egy nemrégiben megjelent kutatás (Valtin, Pietschmann, Liebold, & Ohler, 2014), melyben a játékosok elköteleződését és elmélyülését vizsgálták a játék világába.

Én azonban olyan kulturális objektumokra „vadásztam”, melyek túlmutatnak a játéktól elvárt, szorosan ahhoz kötődő viselkedéstől. Ezek azonban óraszámra lebontva ritkán fordulnak elő, ráadásul egy szerveren egyszerre több ezer játékos is lehet. Abba a helyzetbe kerültem, hogy akár száz órákat is eltölthetek úgy online, hogy nem látok „semmit”. Ebből a csapdából csak a helyzetek manipulálásával tudtam volna kitörni, ezt azonban nem tartottam megengedhetőnek és hitelesnek. Így ezt a módszert kénytelen voltam félretenni, nem is használtam fel kutatásom során.

### **3.2 Kérdőíves adatfelvétel**

Az adatfelvétel online kérdőív segítségével történt 2012 október 10. és 2013 január 15. között. A kérdőív készítése és az adatok gyűjtése a Lime nyílt forráskódú környezet segítségével történt, a kérdőív most is elérhető URL-je: <http://felmeres.ittk.hu/index.php?sid=44718&newtest=Y>. A kérdőív teljes terjedelmében az I. számú mellékletben olvasható. A kérdőívet játékosfórumokon hirdettem meg (lásd lábjegyzet), ahol megkértem a

játékosokat, hogy munkám segítése érdekében töltsék ki. Ellenzolgáltatást a játékosok nem kaptak. A kérdőív adatait három hónapig gyűjtöttem, ebbe az időszakba vizsgaidőszak, karácsonyi szünet, ünnepek is beleestek. A kérdőív jelenleg (2015) is online van, időnként érkeznek be kitöltések.

A kérdőíves kutatás célja a hazai játékosok motivációinak és attitűdjeinek a mélyebb megismerése volt. Bár az online önkéntes adatközléseknek számos módszertani problémája ismert (nem ismert a teljes sokaság, az adatkitöltés hibákat tartalmazhat, kétség férhet a kitöltött adatok és az adatközlő hitelességéhez is), pontosan az online játékosok kutatása az a terület, ahol az online kérdőív célravezetőnek ígérkezett. Ezen korlátok ismeretében a kérdőív és az adatbázis feltáró jellegű kutatásokhoz használható. Mivel a kérdőív kitöltése amúgy is önkéntes, illetve számomra nem hogy módszertani probléma, hanem előny volt az, ha valaki sok időt tölt online (tapasztaltabb lehet a digitális kultúra terén), a játékon kívüli online aktivitásnak köszönhetően pedig megszólítható a célcsoport (fórumok, levelezőlisták), így a kényelmi mintavétel nem járt számomra módszertani hátrányokkal.

A kérdőívet az eddigi szakirodalomra alapozva készítettem el. Nick Yee cikkében (Yee, 2006) egy hasonló tematikájú nemzetközi adatfelvételét írja le és elemzi. A játékosok motivációinak akarja felállítani egy empirikus modelljét. Faktoranalízis segítségével 10 motivációs szubkomponenst azonosított, ezeket három nagyobb csoportba sorolta: előrehaladás (achievement), közösség (social) és elmerülés (immersion). Összefüggéseket mutat ki a különböző motivációk és a különböző kemény változók között. Yee online kérdőívekkel dolgozott, Bartle játékos típusain alapulva készítette őket (Bartle, 1996), kritikája, hogy a Bartle által leírt játékos típusok nem elhatárolhatóak ilyen egyszerűen, nem csak egy motiváció van egyszerre. A kérdőívekre 3.000 válasz érkezett be, azok adatait dolgozta fel. A faktoranalízis eredményeképpen 10 komponens volt erősebb, mint 1, ezek az összes variancia 60%-át fedték le. Ez után rotációs eljárást végzett. A 10 komponenst tovább elemezte, hogy melyek tartozhatnak össze:

- Előrehaladás - *advancement* (a fejlődés és a hatalom megszerzésének vágya) *mechanics* (a játék és a világ szabályainak megértése), *competition* (verseny másokkal)
- Közösség - *socializing* (beszélgetni és segíteni akar másokkal), *relationship* (hosszabb távú kapcsolatok kiépítésének vágya), *teamwork* (egy csoportos erőfeszítés részének lenni)
- Elmerülés - *discovery* (találni olyan dolgokat, amikről mások nem tudnak), *role-playing* (az avatárnak háttértörténet készítése),

*customization* (az avatár testreszabásának fontossága), *escapism* (menekülés az RL problémák elől).

Eredménye szerint a különböző faktorok nem nyomják el egymást (ezzel válaszol Bartle-ra). A férfiak magasabb pontszámokat értek el az *achievement* főfaktorban, a hölgyek a *relationship*-ben. A problémás mértékű játékosok előrejelzésében az *escapism* komponens volt a legerősebb, utána a játszott órák száma, utána a fejlődés lehetősége (*advancing*).

Hasonlóan Nick Yee módszertanához, én is faktorelemzés segítségével terveztem az esetleges mélyebb motivációkat vagy típusokat feltárni, így a kérdőívet is így készítettem el. A kérdőívem alapjául Nick Yee kérdőíve szolgált, azt fordítottam le. A kérdőív három hónapot volt online, ez alatt 147-en töltötték ki, ebből 93 teljes válasz, 54 választ pedig nem teljes (nem volt kötelező minden kérdésre választ adni a továbbhaladáshoz, ezzel a válaszadók személyiségi jogait igyekeztem még jobban biztosítani, illetve azt, hogy ha valaki nem akar válaszolni egy kérdésre, más kérdések esetében még értékesíthető legyen a válasza). A kérdőív disszeminációja online forrásokon keresztül zajlott, a kitöltésért semmilyen ellenszolgáltatás nem járt. Közel tíz (játékos) fórumon hirdettem meg a kérdőívet, kérve a játékosokat, hogy töltsék ki, a fórum bejegyzésben tájékoztatva őket a kérdőív céljáról, háttéréről és adataik biztonságáról. Némely helyen nem saját fórumbejegyzésként került ki, hanem az adott oldal adminisztrátora segített közzé tenni. Egy nagyobb fórum volt, ahol az eddigi hasonló kutatások okozta zavaró jelleg miatt (a fórumozókat zavarta, hogy megkérik őket egy önkéntes feladatra) nem vállalták a közzétételt<sup>1</sup>. Hosszabb időráfordítással, aktívabb kampánnyal (akár valamilyen nyeremény felkínálásával a kitöltők számára)- jelentősen nagyobb minta is elérhető<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Ahol első naptól, teljes terjedelmében, könnyen hozzáférhető módon megjelent: Magyar World of Warcraft játékosok fóruma <http://www.worldofwarcraft.hu/>

Új fórum téma, MMO játékosok kutatása címmel <http://www.worldofwarcraft.hu/node/23026>

SG.hu World of Warcraft fóruma <http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1002414298#>

SG.hu World of Tanks fóruma <http://www.sg.hu/listazas.php3?id=1271188541>

SG.hu Call of Duty fórum Megjegyzés: mindig az adott játék nevével aktualizálva a felhívás.

Lord of The Rings Online magyar fórum <http://lotro-hungary.hu>

PlayDome Star Wars és egy ingyenes MMO kereső fórumba <http://www.playdome.hu/forum.php?action=ll&t=11608>  
<http://emaffia.hu/> adminisztrátori közbenjárással

<sup>2</sup> Frómann Richárd kiterjedt szervezéssel Játékos Lét kutatása során 12.000 adatközlőt ért el. Szíves szóbeli közlése szerint a válaszok belső arányai nem változtak jelentősen a mennyiség növelésével. <http://jatekoslet.hu/news.php>

A 147 kitöltött kérdőívvel nagyobb rétegzett mintavételt tudtam készíteni, mint ha egy országos reprezentatív mintán belül ezt a célcsoportot elemeztem volna, a kérdőív témája, a kitöltés önkéntessége és ingyenessége, illetve a kérdőív hossza pedig eléggé nagy valószínűséggel garantálja, hogy valódi játékosok töltötték ki. Az adatfelvételt feltáró jellegű kutatásként értékelem. Az adatok elemzése az SPSS szoftver 17-es változatával történt.

### **3.3 Interjú adatfelvétel**

A kérdőíves adatfelvételt interjúorozattal egészítettem ki. Az interjúk a kérdőíves adatfelvétel előtt kezdődtek, alatta és utána is zajlottak, egy olyan vezérfonal mentén, mely fő logikájában és kérdésfeltevéseiben hasonlított a kérdőív kérdéseire, de a különböző módszertanok miatt el is tért attól. Míg a kérdőívénél a későbbi elemezhetőség és az összehasonlíthatóság volt az egyik legfontosabb szempont (és ezért skálázhatóan kérdeztem) az interjúknál a kvalitatív információk „előhozatala” volt a cél.

A kérdőíves kutatás során két fő célt tűztem ki magam elé, Az egyik a célcsoport minél változatosabb tagjainak megismerése, illetve a digitális kultúrához kapcsolódó élmények, történetek feldolgozása.

A célcsoport speciális sajátosságainak megfelelően az interjúk online készültek, egy játékosok számára (is) fejlesztett, és főleg általuk használt TeamSpeak alkalmazás segítségével történt. Ezt azt alkalmazást<sup>3</sup> a legnagyobb játékgazdálkodók is támogatják, és a játék közbeni hang alapú kommunikációt teszi lehetővé, ezzel a játék közbeni kapcsolattartás rendkívül gyors és hangulatos. Számos játékban (pl. akciójátékok) nem is lehetne írással kommunikálni egymással az izgalmas cselekvések közepette. Az alkalmazást mindegyik interjúalany ismeri, használja. Technológiailag hasonlóak a körülmények, mintha pl. Skype-ot használtunk volna (egy esetben az is történt), de itt egy, az interjúalanyok által ismert és használt környezetben zajolhattak az interjúk, és az interjúk rögzítése is könnyen ment (kivéve természetesen azt a négy esetet, amikor az adatközlő nem járult hozzá.)

Az interjúalanyok kiválasztása hálóba módszerrel történt, viszont a lehetőségek nagy száma miatt tudtunk válogatni. A válogatás alapja a minél nagyobb változatosság volt első célunk elérése érdekében. Az interjúalanyok között szerepelnek idősek, fiatalok, nők, férfiak, iskolások és már dolgozók, sokat illetve keveset játszókat etc. Vannak olyan interjúalanyok is, akik ugyanazon család más generációjának képviselői, itt a családon belüli hatásokat próbáltuk vizsgálni.

---

<sup>3</sup> <http://www.teamspeak.com/>, gyakorlatilag egy hang alapú chat program

Össességében 21 (18) interjú készült, ebből két esetben nem járult hozzá az adatközlő a hangfelvételhez, illetve három esetben írásban valósult meg az adatközlés, bár az interjúalanyokkal volt a levelezésen kívül szóbeli kommunikáció. Az interjúkat egyenként részletesen nem elemeztem.

Mint a rövid „névjegykártyákból” is látszik, az interjúalanyok eléggé változatosak, mind korukban, mind foglalkozásukban, élethelyzeteikben stb. Ennek ellenére számos dologban meglepően egységes vélemények formálódtak ki, és talán még egységesebb trendek érzékelhetőek.

#### **4. Az értekezés eredményei**

Kutatásomban először nagyon röviden áttekintettem az információs társadalom fogalmi környezetét és bővebben a digitális kultúra általam azonosított főbb jellemzőit. Reményeim szerint a dolgozat összességében válaszokat ad azokra a kérdésekre, melyeket kutatásom elején feltettem magamnak. Emlékeztetőként, összegzésként felidézem kezdeti kérdéseimet, és a fontosabb válasz-üzeneteket:

##### **1. Mik azok a valóban mélyreható változások, melyeket a digitális kultúra terjedése indukált a társadalomban és a gazdaságban?**

Két változást azonosítottam, melyek véleményem szerint multiplikátor jelleggel hatnak a társadalom különböző alrendszerében.

A kérdések nélküli válaszok rendszere helyett a kérdésekre adott azonnali, töredezett válaszok – az oktatási rendszerben „bemagolt” tudás helyett bármelyik pillanatban rendelkezésre áll egy eszköz, mely segítségével megszerezhető az adott tudás. Az állandóan rendelkezésre álló információs hálózatok (mobil internet kapcsolattal) megkérdőjelezik az adatok ismeretét, inkább az állandó rendelkezésre állást, és a magas szintű információs írástudást igénylik.

A másik trend a fizikai valóságtól való eltávolodás. Az ember biológiai lény, mégis, az utóbbi évtizedekben egyre több kulturális objektumot mozgat át a digitális térbe, ahol az megfoghatatlanná, máshogy érzékelhetővé és használhatóvá válik. Ezt egészíti ki az a folyamat, mely során a szórakoztatóipar eszközei (a tévétől kezdve a virtuális valóság sisakokig) gyakorlatilag bármit a szemünk elé tudnak varázsolni, és valóságként megjeleníteni.

A kettő együttes következménye egy átalakuló mentális működésmodell, mely már zajlik, és erre vezethető vissza kulturális és társadalmi jelenség.

## **2. Mik a jellemzői, építőelemei a digitális kultúrának?**

Olyan jellemzőket azonosítottam és elemeztem, melyek ilyen mértékben és minőségben a digitális kultúra egyedi hozadékai az azzal élő társadalmi csoportokban. A digitális kultúra fenti jellemzőinek áttekintése után leírtam és bemutattam az általam kidolgozott elméleti modellt, a digitális kultúra kettős körét.

## **3. Vizsgálhatóak-e a számítógépes játékok társadalmi és kulturális jelenségként? Ha igen, melyek a fontos csomópontok?**

Kutatásom során a digitális kultúra olyan területét kerestem, mely elég intenzív és sokszínű ahhoz, hogy a résztvevők viselkedésére összetett megállapításokat lehessen tenni. Ez a terület a számítógépes játékok, azon belül kiemelten a sokszereplős online virtuális világok jelensége lett.

A kiválasztás másik oka az volt, hogy a szakirodalom és a trendek elemzése alapján úgy látom, hogy a gamifikációs mechanizmusok a digitális kultúra térhódításával általános társadalmi viselkedésmintákká válnak. A digitális kultúra nem a számítógépes játékok miatt élő és meghatározó, hanem az új viselkedésminták legjobban ebben a kultúrában tudnak megjelenni és érvényesülni. A számítógépes játékok sikere nem ok, hanem okozat.

Szakirodalmi áttekintésemben bemutattam a virtuális világok kutatásának főbb területeit, elemeztem a gamifikáció szakirodalmának friss eredményeit, áttekintettem a gamifikációs működési mechanizmusokat eltávolítva a játékkörnyezettől, és bemutattam, hogyan jelennek meg, illetve alkalmazhatók különböző társadalmi helyzetekben, a munka és az oktatás világában.

Részletesen foglalkoztam az identitásjátékokkal, a motivációk kutatásával. Körüljártam az internetfüggőség témakörét, illetve a számítógépes játékok és az agresszió kapcsolatát.

Személyes véleményem szerint internetfüggőség, mint társadalmi jelenség ugyanúgy létezik, illetve nem létezik, mint az autófüggőség, vagy az energiafüggőség, vagy a civilizációs igényszintek iránt való függőség. Egyéni szinten, sokkal, de sokkal kevesebb esetben, mint amit annak tartanak, valóban lehet érzelmi és lélektani betegségek forrása vagy csatornája. Játékfüggőség azonban igen, létezik, egyre jobban terjedő és egyre nagyobb figyelmet követelő jelenség - pontosan a digitális kultúra már oly sokszor hangoztatott rohamos terjedése miatt.

Az agresszióval kapcsolatosan a szakirodalom vegyes előjelű eredményeket közöl, ezeket a legjobban úgy lehet összegezni, hogy a játékok önmagukban nem tesznek agresszívbá, frusztráltabbá vagy nyugodtabbá, viszont fel tudják erősíteni azokat a folyamatokat vagy lelkiállapotokat, amik

amúgy a játékosokban megvannak. A folyamat azonban nem csak egyirányú, és nem passzív.

#### **4. Ha a játékos viselkedés nem okozat, hanem ok, akkor milyen játékos típusokat tudok megrajzolni?**

Primer elemzésemben kvalitatív interjúk illetve kvantitatív online kérdőíves adatfelvételt végeztem. A két módszertan egymást kiegészítette, segítségükkel a játékosok motivációit, élményeit és elkötelezettségét vizsgáltam. A célcsoport elsődleges jellemzőjének megfelelően az interjúk túlnyomó többsége online csatornán keresztül történt, illetve ez magyarázza a kérdőív online jellegét is.

A primer kutatás segítségével öt játékos típust azonosítottam, illetve feltártam a fontosabb motivációkat, melyek jellemzik a játékosokat (kalandozó, gladiátor, mágus, bárd és kósa). Az interjúsorozat véleményei és megnyilvánulásai a kérdőívben és az eredményekben megfogalmazott játékos-attitűdöket alátámasztották, színesítették.

Megállapítottam, hogy a játék valódi mozgatórugói egybecsengenek a tágabb értelemben vett digitális kultúra jelen dolgozat elején felvázolt működési mechanizmusaival. Primer kutatásom eredménye jól illeszkedik az eddig szakirodalom eredményeire (elsősorban Bartle klasszikus felosztására)<sup>4</sup>, de kibővíti azt. A bővítés mellett az általam leírt játékos-típusok immár nem csak a játékok rendszerében, de társadalmi alrendszerekben is értelmezhetőek.

Kutatásom két legfontosabb megállapítása:

- A technológia terjedés sebesség miatt egy olyan nemzedék jelenik meg, mely (digitális) kultúrájának kialakításakor nem támaszkodhat elei tudására és tapasztalatára – „magára hagyott nemzedék”.
- A játékszerű gondolkodás messze túlmutat a szórakozáson, társadalmi működési rendszer. Meglátásom szerint a gamifikációs mentális logikák működése (a digitális kultúra számos jellemzőjének összegeként is) meghatározza a digitális kultúrába belépő, de még inkább az ebben nevelkedő emberek viselkedését.

---

<sup>4</sup> A szakirodalmi áttekintés fejezetben részletesen bemutatom Bartle négyes felosztását



## 5. Fontosabb hivatkozások

- Bartle, R. A. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs  
<http://mud.co.uk/richard/hcde.htm> Retrieved from  
<http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>
- Brotsky, S. R., & Giles, D. (2007). Inside the "Pro-ana" Community: A Covert Online Participant Observation. *Eating Disorders*, 15(2), 93-109. doi:10.1080/10640260701190600
- Eastman, J. K., Iyer, R., Liao-Troth, S., Williams, D. F., & Griffin, M. (2014). The Role of Involvement on Millennials' Mobile Technology Behaviors: The Moderating Impact of Status Consumption, Innovation, and Opinion Leadership. *Journal of Marketing Theory & Practice*, 22(4), 455-470. doi:10.2753/MTP1069-6679220407
- Harnad, S. (1991). Post-Gutenberg Galaxy: The Fourth Revolution in the Means of Production of Knowledge. *Public-Access Computer Systems Review*, 2(1), 14.
- Hyewon, K., MiYoung, L., & Minjeong, K. (2014). Effects of Mobile Instant Messaging on Collaborative Learning Processes and Outcomes: The Case of South Korea. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(2), 31-42. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=96172807&lang=hu&site=ehost-live>
- Karvalics, L. Z. (2001). Bevezető az információs társadalom tudománytörténetéhez. *INFORMACIOS TARSADALOM*, 1(2001), 14.
- Karvalics, L. Z. (2002). *Az információs társadalom keresése*: Aula kiadó.
- Karvalics, L. Z. (2003). *Információ, társadalom, történelem*.
- Karvalics, L. Z. (2005). Információ, tudás, társadalom, gazdaság, technológia: egy egységes terminológia felé. *INFORMACIOS TARSADALOM*, 4(2005), 10.
- Karvalics, L. Z. (2007a). Az információs társadalom történetisége. *INFORMACIOS TARSADALOM*, 3(2007), 22.
- Karvalics, L. Z. (2007b). Információs társadalom - a metakritika hiábavalósága és gyötrelmessége. *INFORMACIOS TARSADALOM*, 4(2007), 16.
- Karvalics, L. Z. (2007c). Információs társadalom - mi az? Egy kifejezés jelentése, története és fogalomkörnyezete. In R. Pintér (Ed.), *Információs Társadalom - Tankönyv*. Budapest: Gondolat - Új Mandátum.
- Karvalics, L. Z. (2012). Információs kultúra, információs műveltség – egy fogalomcsalád értelme, terjedelme, tipológiája és története. *INFORMACIOS TARSADALOM*, 1(2012), 38.

- Kovarik, B. (2011). *Revolutions in Communication. Media History from Gutenberg to the Digital Age*. London: Bllomsbury Publishing.
- Matook, S., Cummings, J., & Bala, H. (2015). Are You Feeling Lonely? The Impact of Relationship Characteristics and Online Social Network Features on Loneliness. *Journal of Management Information Systems*, 31(4), 278-310. doi:10.1080/07421222.2014.1001282
- Park, S., & Burford, S. (2013). A longitudinal study on the uses of mobile tablet devices and changes in digital media literacy of young adults. *Educational Media International*, 50(4), 266-280. doi:10.1080/09523987.2013.862365
- Rab, Á. (2004). Néprajz az információs társadalomban. *INFORMACIOS TARSADALOM*, 1, 11.
- Rab, Á. (2007). Digitális kultúra – A digitalizált és a digitális platformon létrejött kultúra. In R. Pintér (Ed.), *Az információs társadalom. Az elmélettől a politikai gyakorlatig*. Budapest: Gondolat - INFONIA.
- Rab, Á. (2011). Bevezetés az információs társadalomba. In B. Edit & N. Péter (Eds.), *Online üzlet és marketing* (pp. 16-35.): Akadémiai Kiadó.
- Tenhunen, S. (2008). Mobile technology in the village: ICTs, culture, and social logistics in India. *La technologie mobile au village : TIC, culture et logistique sociale en Inde.*, 14(3), 515-534. doi:10.1111/j.1467-9655.2008.00515.x
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More From Technology and Less From Each Other*: Basic Books.
- Valtin, G., Pietschmann, D., Liebold, B., & Ohler, P. (2014). Methodology of Measuring Social Immersion in Online Role-Playing Games. In T. Quandt & S. Kröger (Eds.), *Multiplayer. The social aspects of Digital Gaming* (pp. 49-58).
- Wang, Y., Meister, D. B., & Gray, P. H. (2013). SOCIAL INFLUENCE AND KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEMS USE: EVIDENCE FROM PANEL DATA. *MIS Quarterly*, 37(1), 299-313. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=buh&AN=85634571&lang=hu&site=ehost-live>
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., & Eatough, V. (2004). Online Data Collection from Video Game Players: Methodological Issues. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 511-518. doi:10.1089/1094931042403064
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. doi:10.1089/cpb.2006.9.772
- Zhang, L., & Fung, A. (2013). The myth of “shanzhai” culture and the paradox of digital democracy in China. *Inter-Asia Cultural Studies*, 14(3), 401-416. doi:10.1080/14649373.2013.801608

## **6. A témakörrel kapcsolatos saját publikációk jegyzéke**

- Rab Árpád (2007) Digitális kultúra – A digitalizált és a digitális platformon létrejött kultúra In: Az információs társadalom - Tankönyv Gondolat - Új Mandátum 2007 pp. 182-201
- Árpád Rab (2008) Digital culture – Digitalised culture and culture created on a digital platform Information Society From Theory to Political Practice. Coursebook. Gondolat – Új Mandátum, Budapest, 2008
- Árpád Rab (2008) Real life in virtual worlds - anthropological analysis of MMO games In: Identity in a Networked World Use Cases and Scenarios. VIP - Virtual Identity and Privacy Research Center Berne University of Applied Sciences
- Rab Árpád (2009) A magyarországi idős korosztály információs írástudása és motivációi In: Információs Társadalom 9. évf. 4. sz. pp. 32-49
- Rab Árpád (2011) Bevezetés az információs társadalomba (könyvfejezet) In: Online üzlet és marketing (szerk: Bányai Edit és Novák Péter) Akadémiai Kiadó 2011. pp. 16-35.
- Rab Árpád (2012) Fialalok a digitális kultúrában - naiv bennszülöttek? In: VI. Nemzetközi Médiakonferencia - konferenciakötet
- Rab Árpád (2012) A gamifikáció lehetőségei a nem üzleti célú felhasználások területén, különös tekintettel a közép-és felsőoktatásra In: Oktatás-Informatika 2012/1-2.
- Árpád Rab (2014) Social media and emergency - new models and policies enhancing disaster management (könyvfejezet) In: András Nemeslaki (ed.) 2014 ICT Driven Public Service Innovation. Comparative Approach Focusing on Hungary National University of Public Service Institute of International Studies Budapest 2014 pp. 137-155.