

Az e-sportolók csoportjellemzőinek feltárása

Az e-sport több évtizedes fejlődést követően a 2000-es évek elején jelent meg, és azóta is rendületlenül terjeszkedik egyre szélesebb társadalmi rétegeket érintve. Első ránézésre az információs társadalom egy szubkultúrájáról van szó. A tanulmány leginkább ezt a feltételezést hivatott górcső alá venni az e-sportolók alapvető csoportjellemzőinek feltárásával. A vizsgálat azért különösen fontos, mert az e-sport a társadalom egészét tekintve még mindig kevésbé ismert és meg nem értett tevékenységnek számít. Az eredmények nem csupán az oktatás modernizálásának és hatékonyabbá tételének törekvését segíthetik elő, de érthetőbbé tehetik ezt a digitális mozgalmat az azt kevésbé vagy egyáltalán nem ismerők számára

Kulcsszavak: *e-sport, gamer, szubkultúra, nevelésszociológia, oktatás*

A szerző(k)ről

Békési Zsolt a Debreceni Egyetem Bölcsésztudományi Karán negyedéves történelem és közösségi művelődés tanár szakos hallgató.

Kovács Klára PhD. 2020-ban habilitált a Debreceni Egyetemen. Jelenleg ugyanitt a Nevelés- és Művelődéstudományi Intézet egyetemi adjunktusa, a Felsőoktatási Kutató és Fejlesztő Központ (CHERD-H) senior kutatója.

Így hivatkozzon erre a cikkre:

Békési Zsolt, Kovács Klára. „Az e-sportolók csoportjellemzőinek feltárása”,
Információs Társadalom, XX. évf. (2020) 1. szám, 29–49.

<https://dx.doi.org/10.22503/inftars.XX.2020.1.2>

A folyóiratban közölt művek

a Creative Commons Nevezd meg! – Ne add el! – Így add tovább! 4.0

Nemzetközi Licenc feltételeinek megfelelően használhatók.

The exploration of the group characteristics of esport players

Esport entered the stage as a social phenomenon in its organized form in the beginning of the 2000s after a longer period of self-development. Since then, it has been spreading in society in various ways. At first glance, it might seem to be a subculture of the information society. The purpose of this study is to examine the assumption above and to explore the basic group characteristics of esport players. The subcultural aspect of this research is also essential since esport is not widely known and recognized social activity. Explorative research may help outsiders understand the importance and relevance of esports. Furthermore, the gathered data can help in the modernization of certain fields of education.

Keywords: *esport, gamer, subculture, sociology of education, education*

1. Bevezetés

Információs társadalmunkban a videojátékok kulturális hatása egyre szélesebb társadalmi rétegeket egyre összetettebb módon érint, ami az információs technológiai fejlődés rohamos mértékével és a fejlődés okozta társadalmi értékrendváltozással magyarázható. A technológiai változás egyaránt hatással van társadalmunkra, kultúránkra, egyéni és társas viselkedési mintázatainkra, illetve kognitív képességeinkre. Ezen változások nyomán követésének és feltárásának jelentősége megkérdőjelezhetetlen. A digitális kultúra is, mint minden más kultúra, rétegződik. Megkülönböztethető a *mainstream* kultúra és az ahhoz kapcsolódó szubkultúrák, a mi esetünkben digitális tekintetben is. Ez a kutatás arra irányul, hogy a *gamer* és *e-sportolói* kultúrát megfoghatóvá tehesük, a mai társadalmon belül elhelyezhetővé kognitív szinten. Ennek érdekében – feltételezve, hogy a *gamer* és *e-sportolói* kultúra a mai információs társadalom egy szegmense – a szubkultúra elméletek iránymutatásai mentén tettünk kísérletet a rétegek kultúra lokalizálására. A szubkultúra elméletek nem csak a lokalizálásra, de a jelenség résztvevőinek alapvető társas és egyéni jellemzőinek feltárására is alkalmasnak bizonyultak. Ezen keresztül a kutatásunk másodlagos céljává vált a vizsgált csoport közösségi jellemzőinek és csoportviselkedésének feltárása. Kiemelt fontosságúnak tartjuk a szubkultúra vizsgálatát, mivel a technológiai fejlődés és a videojáték-ipar rohamos növekedése miatt a *gamer* és *e-sportolói* világ egyre több, a társadalomba belépő aktív fiatalot érint. Ez a kulturális hatás a résztvevő fiatalok kognitív és szociális készségeire egyaránt hatással van, és ez a társadalomba belépő fiatalok társadalmi szerepvállalásának minőségére és mikéntjére is hat (Fromann 2017). A videojáték-iparnak lényeges gazdasági és kulturális hatásai vannak, de mi jelen tanulmányban csupán a társadalmi vonatkozásaira szorítkozunk.

Az *e-sport* definiálásához Wagner (2006) meghatározását vesszük alapul: *“Az e-sport olyan sporttevékenységek területe, ahol a résztvevők az információs és kommunikációs technológia viszonylatában mentális és fizikális képességeket fejlesztenek, illetve gyakorolnak”*. E fogalmi meghatározás segítségével egyszerű meghatározni a *gamer* és *e-sportoló* közötti különbséget: az *e-sportoló* a technológiai viszonylatba vett mentális és fizikális képességek fejlesztését gyakorolja, a *gamer*-kultúra “csúcán”, annak elválaszthatatlan kulturális befolyása alatt áll, míg a *gamer* pusztán a tevékenységre fókuszál a mentális és fizikális képességek fejlesztésének igénye nélkül. Meg kell jegyeznünk: minden majdani *e-sportoló* *gamer*ként kezdte. Ha egy *gamer* kompetitív közegben hajlandóságot mutat egyéni készségeinek fejlesztésére, és el is kezd ezen dolgozni, akkor *e-sportoló*vá válik. Mint ahogy az utcán focizó gyerekekre, vagy épp felnőttekre se mondjuk, hogy focisták, csak ha elkezdnek komolyan edzeni azért, hogy hivatalos versenyeredményeket érjenek el, és arra törekednek, hogy minél professzionálisabban bővíljék a labdát.

Wagner tesz még egy kiemelendő megfigyelést, miszerint az *e-sport* kulturális jellemzőire a regionális kulturális különbségek is hatással bírnak. Megál-

lapítja, hogy világviszonylatban a nyugati e-sport a csapatjátékokat és kísérő kompetenciáit részesíti előnyben, míg a keleti e-sport inkább individuális beállítottságú (Wagner 2006).

Az e-sportolókat és gamereket leginkább közösségi szinten akarjuk vizsgálni. Legfontosabb kérdéseink, hogy kik ők és milyen társadalmi háttérből érkeznek? Mit jelent a számukra az e-sport és a játék (game)? Milyen helyet foglal el az életükben és milyen hatással van a mindennapjaikra, az életükre, a kapcsolataikra? Milyen interakciós formákat alkalmaznak? Hogyan változik az egyén ebben a világban? Mi jellemzi az e-sportoló és gamer csoportokat és csoporttagokat? Milyen csoportdinamika, identitás, interakciók, normák és értékek, azaz csoportjellemzőket fedezhetünk fel az e-sportoló és gamer csapatokban? Az e-sport (21. századi) szubkultúrájának tekinthető-e? S ha igen, akkor ez miben nyilvánul meg? Miben különbözik ez a szubkultúra a kutatók eddigi eredményei alapján azonosítható jellemzőktől? Ezekre a kérdésekre pedig e-sport csapatok csoportjellemzőinek feltárásán keresztül keresünk válaszokat.

2. A videojátékok történetének rövid áttekintése

A videojátékok lenyomozható ősprótópusa az Amerikai Egyesült Államok Szabadalmi Hivatalában 1948-ban decemberében bejegyzett „Katódsugárcsőves szórakoztatási eszköz” (Cathode Ray Tube Amusement Device). Az eszköz tervezői Thomas Goldsmith Jr. és Estle Ray Mann fizikusok voltak. Ez a primitív elektronikus játék a képernyőn megjelenített lövedékek röppályájának állítgatását és célba juttatását tette lehetővé. A gamer iparág (mint szórakoztatóipari ágazat) a 80-as, 90-es években kapott erőre, és azóta is intenzív növekedése szubkulturális szinten erős hatással van társadalmunkra. Ezekben az évtizedekben kezdődött meg igazán a videojátékok tömeggyártása, mely lehetővé tette a szélesebb körben való terjedést, ezzel előidézve egy új szubkultúra születését. A játékprogramokat eredetileg szórakoztatás és kikapcsolódás céljából hozták létre nagy sikerrel (Beregi 2010). Nagyon sok fiatal fogtak meg, az életük szerves részévé váltak. Ezzel elkezdődött a *gamer-kultúra* kialakulása.

Kezdeteitől fogva a videojáték hosszú utat járt be, evolúciója a technológia rohamos fejlődésének köszönhetően egyre gyorsuló ütemben zajlik. A videojátékok egyre inkább hatással vannak az emberi elme fejlődésére, hiszen az egymást követő fiatal generációk egyre szélesebb körében terjed el és válik általánossá. Ezen túl a videojátékok kulturális hatása a résztvevők szociális érintkezésére és kulturális gondolkodására is kihat. Mindezek végső soron egy új, a modern technológia által generált szubkultúra kialakulásához vezetnek. Ezt támasztja alá Andy Bennett azon megállapítása, miszerint a technológiai fejlődés nagy hatással van modern szubkultúrákra (Bennett 2000 idézi Kacsuk 2005). Ugyanis a *gamer-, és e-sport kultúra* létezése technológiai feltételekhez kötött.

A videojátékok megjelenése és tömeges elterjedése kulturális hatásokat fejtett ki a társadalom bizonyos szegmenseiben. Kezdetekben éppúgy a fiatalok körében vált népszerűvé, mint manapság. E fiatalok jelentős részének felnőtté válásában és felnőtt korukban, kiforrott személyiségükben is meghatározó tényezőként játszik szerepet. Ezt lehetne a gyermekkor általánosan tapasztalt kitolódásával magyarázni, csak hogy ennél többről van szó. A videojátékok markáns kulturális lenyomatokat képeznek az érintett egyének személyiségében. Jellegetes ízlésvilágot, szociális viselkedést, világnézetet és lelki beállítódást alakít ki bennük, melyek hosszútávon hatnak a személyiségükre. A *gamer-világ* megjelenése óta egyre intenzívebben terjeszkedik és fejlődik. Nagy hatással van az érintett gyermekek és felnőttek személyiségére és énképére.

Az internet használatának általánossá válása előtt a 80-as, 90-es években a videojátékokat még *arcade*-okban, házi *konzolokon*, *PC*-ken stb. lehetett játszani. Ekkor az internet még nem kötötte össze a *gamereket* (Szabó 2018). Mindenki egymástól elszigetelve, legfeljebb kisebb közösségekben élvezhette ezt a fajta szórakozást. A fejlesztők a kompetitív alapokat a játékon belüli teljesítmények pontszámmal való mérésén keresztül, illetve a játék végigjátszásának minőségét erősen meghatározó, különböző nehézségi fokozatok kiválasztásának lehetőségével alakították ki. Az internetet nélkülöző időkben a gamerek e pontszámokat, teljesítményeket még csak személyes érintkezéssel tudták megosztani, és így tudtak versenyre kelni egymással. A platformok memóriájában tárolták személyes, pontszámokkal mért teljesítményeiket és azokat hasonlították össze, ami már egyfajta kompetitív hangulatot alakított ki ezekben a közösségekben. Ez jó kiindulópontul szolgált a kezdetleges *offline versenyek* megrendezésére, melyek még hivatalosan is amatőr gamerek közt zajlottak. Az első ilyen rendezvényre 1972-ben került sor a Stanford University-n, melyen a résztvevők a *Spacewar* játékban mérték össze képességeiket (Beregi 2010).

A digitális technológia és a játékipar fejlődésével egyre jobb minőségű, vonzóbb játékokat tudtak készíteni a fejlesztők, amikkel egyre szélesebb rétegeket szólítottak meg és a már meglévő felhasználókat is egyre szorosabban kötötték magukhoz, illetve a játékok világához. E technológiai feltételek létrejöttével a 2000-es évekre vált lehetővé a *competitive-gaming* (a versenyszerű játék) professzionalizációja és ezzel az *electronic sport* (e-sport) megszületése. A *competitive-gaming* professzionálissá válásának feltétele volt az erősen kompetitív játékok megjelenése, valamint az olyan játékosok feltűnése, akik hajlandóak voltak szabadidejük döntő részét a játékkompetenciáik elhivatott fejlesztésével tölteni, illetve az olyan közönség kialakulása, melynek pusztán a játékmérkőzések figyelemmel kísérése szórakozást jelentett (nyilvánvalóan a közönségek zöme is játszott már az adott játékkal, vagy legalább ismerte). Ilyen korai *e-sport játékok* többek között a *Counter-Strike* és a *Star Craft*.

A terület fejlődése exponenciálisnak mondható, ami megmutatkozik intézményesülésének előrehaladottságában is. Ilyen lépés az intézményesülés-

ben az e-sport kialakulása, amely a *gamer culture*-ból nőtt ki. Annak ellenére, hogy a videojátékokat eredetileg pusztán szórakoztatásra tervezték, zömük műveléséhez bizonyos kompetenciák szükségesek, s ezek folyamatosan fejlesztendők az in-game (játékon belüli) verseny miatt, amit a legtöbb játékban elültetett kompetitív körülmények biztosítanak. A *kompetitív videojátékok* legfőbb jellemzője, hogy az egyszerűen szórakozást biztosító játékmódokon kívül lehetőséget nyújtanak versenyt biztosító játékmódra is, ami szigorúbb szabályokkal¹, adminisztrált és közzétett *teljesítménypontozási* rendszerrel² is bír. Ez a játékmód teremti meg az *in-game* versenyt. Erre a bizonyos *in-game* kompetenciafejlesztésre komoly igény fogalmazódott meg a játékosok részéről, mely alapvető *“gamer igényt”* a fejlesztők folyamatos jelleggel próbálnak kielégíteni. Mindez komoly idő-, és energiaráfordítást igényel, a felhasználók, és a fejlesztők részéről egyaránt, és amint láthatjuk ez a fajta szükségletkielégítési törekvés egy egész szórakoztatóiparágot üzemeltet.

A videojáték-kultúra nagy hatással van az érintettekre. A játékprogramok kompetenciafejlesztő tulajdonságai számtalan lehetőséggel bírnak. A terület intézményesülése mára már munkahelyteremtő hatással bír, új életpálya-mockelleket kínál a résztvevők számára. E folyamat révén kulturális hatása is egyre fokozottabb mértékben érezhető. A gamer-, és e-sport világ mára olyan intenzíven növekvő (*szub*)*kultúrának* mondható, amely tudományos szinten is mindenképpen figyelmet igényel. A tömegkultúrától jól elhatárolható, mivel tagjai sajátos kulturális tudással, ízlésvilággal, életstílussal rendelkeznek. Saját nagyszabású rendezvényekkel bírnak (például Blizz-Con), saját online-életterük van, illetve azon kívül is létesülnek úgynevezett gamer, és e-sport bárók, ahol személyesen is találkozhatnak saját kulturális közegükben. Kulturális autonómiájuk folyamatosan bővül.

3. E-sport és gamer kezdeményezések Magyarországon

A videojáték-kultúra szervezése iránti növekvő igényt jól mutatja a magyarországi e-sport és gamerszerveződések egymás utáni megjelenése.

A DEAC-HACKERS – a Debrecen Egyetem Atlétikai Club e-sport szakosztálya – válaszul jött létre az e-sport globális előretörésére. Az alapítók szerint a

¹ A szigorúbb szabályok abban nyilvánulnak meg például, hogy a versenyjáték elhagyásáért annak lezárulása előtt bizonyos szankciók járnak. Ezek a szankciók lehetnek például meghatározott ideig tartó eltiltás a versenyjáték-módtól, illetve elrettentő jellegű pontlevonás is. Az elrettentő jellege abban nyilvánul meg, hogy jelentős, nehezen visszaszerezhető pontmennyiségről van szó.

² A szigorúbb szabályok abban nyilvánulnak meg például, hogy a versenyjáték elhagyásáért annak lezárulása előtt bizonyos szankciók járnak. Ezek a szankciók lehetnek például meghatározott ideig tartó eltiltás a versenyjáték-módtól, illetve elrettentő jellegű pontlevonás is. Az elrettentő jellege abban nyilvánul meg, hogy jelentős, nehezen visszaszerezhető pontmennyiségről van szó.

szervezet pusztán a világ változásaira adott reakció. Non-profit szervezetről van szó, melyet a természetes emberi játék iránti vágy tart fenn. Minden résztvevő szervezeten belüli szerepvállalásának indíttatása ez. A szervezet célja az e-sportolók felkarolása és utánpótlás kinevelése, mivel megfigyelésük szerint a legtöbb spontán szerveződött csapat tisztavirág-életű, melyben az utánpótlásra nem, csak az aktuálisan kiemelkedő játékosok magukhoz csábítására fordítanak gondot. Hosszútávon ez okozza a legtöbb e-sport csapat tűnékenységét. A szervezet megalakulását a játékosok érdeklődése és igénye is indokolta. Az e-sport tevékenységet tudományos szinten is vizsgálják párhuzamosan a szervezet működtetésével (Bátfai et al. 2018). A DEAC-on kívül e-sport szakosztályt indított még többek közt a Budapesti Honvéd Sportegyesület, az MTK, a DVTK, az UTE, a DVSC és a Magyar Testnevelési Egyetem Sportegyesülete. Nem hagyományos sportklub által indított magyar e-sport csapatok például a WiLD, Salamander, Budapest Five, Spirit Esports.

Más e-sport jellegű kezdeményezések is vannak az országban például a SAS Budapest (Sportolók Alternatív Sulija), ahol más képzési programok mellett tantervszerűen oktatnak e-sportot a beiratkozott tanulók számára, vagy a Kőbánya-Kispesten működő Esport Centrum, ami lehetőséget kínál a lelkes játékosok képességeinek fejlesztésére (Bernáth 2018).

Fontos még megemlíteni a *Barcraft gamer és geek bár*t, illetve a *LvL Up esport bár*t. A bárak dizájnja videojáték és képregény tematikájú, mint ahogy a bennük fogyasztható koktéloké is. Továbbá ezeken a helyeken lehetőség nyílik viszonylag széles választékban különféle videojátékok kipróbálására is konzolon és PC-n egyaránt. A virtuális játékokon kívül sokféle társasjátékkal is megismerkedhetnek a belépők. Ezek a szórakozóhelyek rendezvényeket is szerveznek, különféle videojáték-versenyeket, társasjáték-, kvízesteket és nagyobb e-sport bajnokságokat is közvetítenek. Tehát a videojáték-kultúrába tartozó ifjúság számára pezsgő szociális életet tesznek lehetővé. A Barcraft Magyarország első e-sport bárja, ami franchise-ként működik és szélesebb körben ismertebb. A tulajdonos cég Budapesten három bár üzemeltet, Debrecenben és Szegeden pedig egyet-egyét. A bemutatkozását markánsan formálja a szubkultúrára jellemző szleng, de a szövegből így is világosan kivehető, hogy a cég elsődleges célja egy pezsgő közösségi tér kialakítása az e-sportolók és gamerek számára. A LvL Up is franchise rendszerben terjeszkedik, de kicsivel visszafogottabban. Debrecenben és Szegeden üzemeltetnek egy-egy bár. Alapvető céljuk pedig ugyanaz, mint a Barcraftnak.

4. A kutatás elméleti háttere

Az e-sportolók kulturális és csoportjellemzőinek feltárásához korábbi szubkultúra-elméleteket vizsgáltunk meg, s kiválasztottuk azokat az elméleti irányzatokat, melyek alkalmazhatók az általunk vizsgált csoport jellemzőinek azonosításához. A következő fejezetben ezeket az elméleteket mutatjuk be.

4.1. Albert K. Cohen: a szubkultúrák általános elmélete

A szociálpszichológiai kiindulópontot alkalmazó Cohen szerint az egyén minden cselekvése valamilyen probléma megoldására irányul (Cohen 1955). A társadalomban megjelenő új problémák újszerű megoldásokat kívánnak. Ha ezt szubkulturális szinten értelmezzük, már pedig Cohen ebből a célból vezeti fel ebben az írásban elméleteit, felismerhetjük, hogy a most zajló információs forradalomban a videojátékok jelentős része, úgymond “(szub) kulturális-hőforrásokként” jelennek meg. Több ilyen “forrás” van, amik egyenként is tulajdonképpen kisebb-nagyobb közösségeket vonzanak és tartanak fenn, tartalmuk kulturális influenciája miatt szépen lassan szubkultúra kialakításának adnak lehetőséget. A gamer közösségek kezdetben, ahogy fentebb is írtuk, diaszpórikus struktúrát mutattak, viszont mára erőteljes növekedésbe kezdtek a kommunikációs technológia intenzív fejlődése miatt, és a kezdetben különálló közösségek elkezdtek egymás felé közeledni, illetve hatni egymásra.

Ebben a szituációban milyen problémákkal találkozhatnak a résztvevők a társadalmi lét viszonylatában? Azzal, hogy ők intenzív és közvetlen érintkezésben élnek az információs technológia vívmányaival, ami befolyásolja személyiségüket, emberi mivoltukat, ízlésvilágukat, értékrendjüket. Ez pedig kihat szociális viselkedésükre is, ami konfliktus forrása lehet, ha olyan egyénekkel lépnek szociális interakcióba, akikre nincs hatással vagy akik számára teljesen ismeretlen ez a technológiai-kulturális jelenség.

Tehát az alapprobléma a jelenségben résztvevők számára az a szociális jellegű frusztráltság, amit a “külsősökkel” való érintkezés során élnek meg, melynek forrása a megjelenő *kommunikációs asszimetria* köztük és a „nem beavatottak” között. Ez a fajta frusztráltság feloldódni látszik számukra, amikor “beavatottakkal” lépnek kapcsolatba, és ez a fajta társasági könnyedségérzet egymás felé sodorja őket, megteremtve a szubkultúramag kialakulásához szükséges egyik alapfeltételt, a közösségi tudatot. Tehát Cohen szavaival élve: „*Új kultúraformák felmerülésének döntő feltétele hasonló alkalmazkodási problémákkal küszködő több olyan cselekvő személy létezése, akik tényleges interakcióban állnak egymással*” (Cohen 1955, 273). Ez a jelenség feltételezésünk szerint a gamerek esetében is érvényesül, és rajtuk keresztül értelemszerűen az e-sportolók körében is, mivel minden e-sportoló rendelkezik a gamerek viselkedési mintájával, legalábbis részben.

Cohen munkájában megnevez bizonyos szubkulturális kísérőjelenségeket: “*csoportszolidaritás a tagok közt, a csoport tagjainak fokozott interakciója, a csoport hangsúlyozott különállása, az új csoportokban a tagok státuszrendszere (elismertségük, jutalmazásuk, megítélésük) átalakul a korábbi csoportban tapasztaltakhoz képest, amelyikbe tartoztak*” (Cohen 1955, 282).

4.2. A chicagói iskola szubkulturális elméletei

A szubkulturális iskolák elméleteinek bemutatására Kacsuk Zoltán tanulmányát használjuk (Kacsuk 2005). Az iskola gondolkodóinak (köztük Cohen) elméleteiből szeretnénk kiemelni és felhasználni a “tranzakciós deviancia-elméletet, avagy címkézés elméletet, miszerint a deviáns viselkedés az adott gyakorlatot deviánsnak minősítő közösségi lépések, és nem pedig valamilyen, az adott egyénben vagy cselekedetben benne rejlő minőség eredménye” (Becker 1974 idézi Kacsuk 2005, 93). Ez az elmélet segítségünkre van azon feltételezésünk vizsgálatában, miszerint a videojátékokkal való időtöltés általános külső megítélése szerint deviáns viselkedés. Ugyanis egyes vélemények szerint a túlzott videojáték-használat teljes mértékben improduktív, minden esetben mástól veszi el az időt, rossz hatással lehet az egészségre, rombolja a szociális kapcsolatokat, illetve semmilyen nemű jótékony hatása nincs a szórakoztatáson kívül (Szabó 2018). Az ilyesfajta sztereotípiákat is szeretnénk majd vizsgálni a munkában mint a szubkultúra külső megítélésének részei.

Kiemelendőnek tartjuk még az iskola munkájából a jazz-zenészekről szóló tanulmányt, melyben a hitelességet, stílust és a külvilágtól (fősodortól) való elhatárolódást a jazz-zenészek a “hip/square” kifejezésekkel fejezték ki. E jelenség által vizsgáltuk meg, hogy milyen címkéket azonosíthatunk a gamek/e-sportolók viszonylatában.

4.3. Sarah Thornton szubkulturális tőke elmélete

A kutatásban felhasználjuk Sarah Thornton szubkulturális tőke elméletét, amelynek keretében Bourdieu kulturális tőke elméletére alapozva meghatározza, hogy a szubkulturális tőke többek közt a megfelelő szóhasználatból, lexikai ismeretekből, különböző dolgok megfelelő fogyasztásának és értékelésének képességéből, a saját ízlést tárgyiasított formában megjelenítő otthoni gyűjteményekből, azaz a releváns viselkedésből, tudáselemekből, illetve a felhalmozott javak széles skálájából áll (Thornton 1995 idézi Kacsuk 2005). A kutatásunkban vizsgáljuk, hogy milyen típusú és formában létező szubkulturális tőkéről beszélhetünk a gamek/e-sportolók világában. Thornton elméletében újraértelmezi a szubkulturák és a média viszonyát. A viszonyrendszer magyarázatára a médiát árnyaltabb struktúrába helyezi. Melyet korábban csupán egységesen tárgyaltak, most a szubkulturák szempontjából három szintre bont. A legfelsőbb szint a tömegmédiát fedő makromédia. A középső szint az úgynevezett niche-média, mely különböző magazinokból, műsorokból, honlapokból áll. A niche-média tájékoztatóul szolgál a szubkulturán kívüliek számára, ugyanakkor a szubkultúra tagjainak igényeit is kiszolgálja. A legalsó szint a mikromédia, amiben a szubkultúra belső kommunikációja valósul meg. Ebbe a kategóriába sorolja a szórólapokat, levelezéseket, fanzinokat (rajongók által készített kiadványok) (Thornton 1995 idézi Kacsuk 2005).

4.4. David Muggleton elmélete a szubkultúrák mobilitásáról és átjárhatóságáról

Muggleton a szubkultúrák mobilitásáról és átjárhatóságáról szóló elméletében azt fejt ki, hogy a posztmodern szubkultúra-résztevők nem fogják magukat kategóriákba sorolni, egyre nehezebb lesz fenntartani a szubkulturális határokat az átjárhatóság miatt, egyre felületesebbé válik a szubkultúrához való kötődés, azaz fellazulnak a szubkultúrák közti határok, minek révén az adott egyén több szubkultúrához is tartozhat. Kutatása eredményeképpen azt kapta, hogy a vizsgált szubkultúra tagok nem azonosultak merev csoportmeghatározásokkal, inkább perem-, és hibrid kulturális önmeghatározásokkal, emellett a változás és fejlődés hangsúlyozásával találkozott a vizsgálata során (Muggleton 2000 idézi Kacsuk 2005). Muggleton feltételezését arról, hogy a szubkultúrák erős értéket képviselnek tagjaik számára az önmegvalósítás eszközeként, úttjaként, és egyfajta belső referenciapontként tekintenek rá, a kutatásunkban is megvizsgáljuk.

4.5. Paul Hodkinson kulturális szubsztancia elmélete

Empirikus kutatásunkban Hodkinson *kulturális szubsztancia elmélete* meghatározó szerepet tölt be. Munkánkban a gamer-, és e-sport kultúra, szubkultúráként való értelmezését az ő elméletén keresztül kívánjuk vizsgálni és bemutatni a legfontosabb csoportjellemzőket. Hodkinson egy szubkultúra létezését a *kulturális szubsztancia* meglétéhez köti, melynek elemei:

- *a következetes jellegzetesség*: ami az ízlések és attitűdök egy adott térben, időben viszonylagos konzisztenciát mutató készletének a meglétére vonatkozik.
- *identitás*: a tagoknak valamiféle azonosulástudattal kell rendelkezniük annak a közösségi kultúrának az irányában, amelyben maguk is osztoznak.
- *elkötelezettség*: a résztvevők szabadidő-eltöltésének és társas kapcsolatainak egy jelentős része a szubkultúra köré kell, hogy szerveződjön.
- *autonómia*: a tömegmédiától és a fő előállítási, illetve kereskedelmi csatornáktól való függetlenség. A szubkultúrának rendelkeznie kell a kommunikáció, a rendezvények, a kulturális termelés, terjesztés alternatív hálózatával és csatornáival, amelyek lehetővé teszik, hogy az olyan időszakok során is fenn tudjon maradni, amikor kiesik a közfigyelem és az aktuális divathullámok érdeklődési köréből” (Hodkinson 2002 idézi Kacsuk 2005, 107–108).

5. A kutatás módszertani háttere

A kutatás célja tehát az e-sport csapatok csoport és szubkulturális jellemzőinek feltárása. Az e-sportolókat nem igazán vizsgálták még csoportjellemzők

alapján, pedig figyelemre méltó a belső közösségi működésük, ennek ismerete sok haszonnal bír az oktatás világában is. Legfontosabb kérdéseink, hogy kik az e-sportolók, milyen társadalmi és egyéni jellemzőik vannak? Mit jelent számukra az e-sport? Milyen csoport- és szubkulturális jellemzőkkel rendelkeznek?

Kutatási kérdéseink vizsgálatához kvalitatív módszert, fókuszcsoportos interjút használtunk. Két csoportot választottunk ki. A két csapatot az anonimitás megőrzése végett „A” és „B” csapatnak nevezzük. Az „A” csapat játéka a Rainbow Six Siege (R6), ami egy FPS (*first-person shooter* – belső nézetű/saját perspektívájú lövöldözős játék). A „B” csapat játéka a League of Legends (LoL), ami MOBA (*multiplayer online battle arena* – több játékos, online arena). A LoL az egyik legnagyobb népszerűségnek örvendő játék, erősen team based játék az R6-hoz hasonlóan. A MOBA hasonlítható a *real-time strategy game*-ekhez (valós idejű stratégiai játékok), csak itt a játékosok elsősorban egy, vagy szűkös mennyiségű karaktereket irányítanak. Az egyik csapat budapesti, a másik debreceni illetőségű.

A két csapattal külön-külön folyt az interjú, a budapestiekkel készült interjú hossza 2,5 óra, a debreceniekkel körülbelül 4 óra. Az előbbin hatan, az utóbbin heten vettek részt. A beszélgetés online csatornán folyt, *voice chaten* (hang/élőbeszédés-chat), egyfajta konferenciahívásszerűen a Discord nevű kommunikációs programon keresztül, melyet az e-sportolók és gamerek többek között a játékok alatti hatékonyabb kommunikáció miatt használnak. A Discord egyébként online közösségek életteréül is szolgál, ingerdúsabb kommunikációra alkalmas felületeket biztosítva a felhasználóknak. Népszerűnek mondható a gamer- és e-sport világban. Gamer közösségi online térként funkcionál.

Az interjúalanyok kora 17 és 25 év között oszlott meg. A legjellemzőbb a 18-20 éves kor volt. Mindnyájan férfiak voltak. Az alanyok egy csapattag kivételével mindannyian egyetemen, gimnáziumban tanultak vagy OKJ-s képzésben vettek részt, ami alapján megerősíthető, hogy az e-sport tevékenység és a gaming jellemzőbb a tanulóakra (Szabó 2018). Az egyetlen kivétel vadászként dolgozott.

Az R6 játékosok lakhely szerinti elrendeződése szétszórta képet mutat. A lakhelyek a következők voltak: Szabolcs-Szatmár-Bereg-megye, Budapest, Veszprém, Apátfalva, London. A LoL csapatba nyíregyházi, dániai, debreceni lakhelyű interjúalanyok tartoztak. A fizikai távolság az internetnek köszönhetően nem jelentett akadályt a csoportok tagjainak.

A gamer és e-sport szubkulturához való csatlakozásnak anyagifeltételei vannak, ami a videojáték platform (PC, konzol stb.) és annak perifériái (egér, billentyűzet, képernyő, kontroller stb.), illetve maguk a videojátékok anyagi vonzatában nyilvánul meg. A kezdeti anyagi befektetések későbbi megtérülése az egyén képességfejlesztésre irányuló energia-befektetésén múlik. Az e-sport erős technikai sport jellemzői révén a felszerelés minősége nagyban befolyásolja a játékosok teljesítményét. A legjobb felszereléssel rendelkező

résztevők mérkőzhetnek meg legigazságosabb körülmények között egymással. Mindezek és az interjúból szerzett adatok alapján megállapítható, hogy a szubkultúra résztvevők jellemzően felső-középosztálybeliek, városiak akik magasabb kulturális és anyagi tőkével rendelkeznek.

Az interjú kérdéskörei a következők voltak: az e-sporton kívüli élet (foglalkozás, tanulmányok, szabadidő, esetleges e-sport előélet), a csapat (csoporthatárak feltárása szervezeti szinten), ők és a nem-gamerek, csapatszimbólumok és markáns jegyek (csapatlogó, csapatszínek, jelmondatok stb.), interakciók csapaton belül (csapattevékenység, csapatkommunikáció), csapaton belüli szerepek és szervezeti működés, versengés és együttműködés a csapaton belül, konfliktusok a csapaton belül és más csapatokkal, egészségtudatosság, IRL (in real life) társas kapcsolatok, *in-game* társas kapcsolatok.

A csoportos interjún kívül egyéni interjú is készült a szervezeti vezetőkkel, illetve coachokkal a csoportjellemzők árnyalása céljából.

6. Kutatási eredmények

6.1. A csapattagok általános jellemzői

A vizsgálat során az első meghatározó tényező az volt, hogy a tagok mindkét csapatban már gyerekkoruk óta játszottak valamilyen videojátékkal, jellemzően 4-5, illetve 8-10 éves koruktól kezdve. Ez alátámasztja azt az általános megfigyelést, miszerint a videojátékok már gyerekkorban eléri a majdani gamereket. Emellett szembeötlő, hogy az FPS e-sportolók gyerekkorukban főleg FPS játékokkal ismerkedtek, míg a MOBA játékosok stratégiai játékokkal kezdték gamer pályafutásukat. Mindkét csapat tagjaira jellemző volt, hogy vonzódnak a kompetitív környezethez és a csapattevékenységekhez. Emellett szembeötlő az is, hogy szinte mindnyájan sportoltak valamit, mielőtt az e-sport mellett kötelezték volna el magukat, ezenfelül többüknek az e-sport mellett is fontos a testedzés valamilyen formában. Jellemző volt, hogy a baráti/haveri körön keresztül kerültek be az online csapatjátékokba.

Általánosan igaz rájuk, hogy karrierlehetőségként gondolnak az e-sportra, melyben hosszú távú célkitűzéseik vannak. Korábban többen próbáltak már érvényesülni más e-sport csapatokban. Ugyanakkor tudatában vannak, hogy e-sportból nagyon nehéz megélni. Elmondásuk szerint Magyarországon például mindössze két-három ember képes eltartani magát a LoL versenyszerű műveléséből. Láthatjuk, hogy a LoL nagyon magas játékos bázissal büszkélkedik, 2018-ban havi szinten 80 millió aktív játékost számláltak, napi szinten 27 milliót.³ Az interjúalanyok megállapítása szerint alapvetően „rossz

³ <https://www.unrankedsmurfs.com/blog/players-2017>

Magyarországon az e-sport helyzet”. Aki foglalkozik vele, a szabadidejét áldozza rá, és pusztán a személyes motiváció hajtja, illetve a főként nyugatról érkező sikertörténetek, melyek délibábként lebegnek lelki szemük előtt. Sokkal könnyebb e-sporttal boldogulni a fejlett nyugati országokban, különösen az Egyesült Államokban „...az e-sport jelenleg hobbi (számára), de lehetne foglalkozás, ha fizetnének simán... Nyugaton meg lehetne belőle élni, de itthon csak nagyon kevesen tudnak... Magyarország nem ismeri az e-sportot, de az USA-ban e-sport ösztöndíj is van egyetemre...” (A-csapattagok összesített véleménye).

A hiányosságokat a magyar e-sport szervezeti betegségeivel magyarázták. Nyugaton az e-sportot főként a szponzorok futtatják (számítástechnikai, energiatal forgalmazó cégek stb.). De Magyarországon a szponzorok nem mutatnak fizetési hajlandóságot az e-sport csapatok irányába. Az interjúalanyok szerint ennek az az oka, hogy a magyar e-sport szervezése nem professzionális: „A szponzorok húzzák ki a pénzüket...az összes csapat eddig csőd volt” (A-csapat, coach/manager, Budapest). Nem törekednek az utánpótlás kitermelésére. Leszerződtek az éppen kiemelkedő e-sportolókat, de amint akad velük valami probléma, vagy tehetségesebb versenyző kerül a színre, eldobják a régiakat. Ugyanilyen hozzáállás figyelhető meg versenyzők oldaláról is, mivel ők is inkább csapatot váltanak, ha nincsenek megelégedve valamivel, ahelyett hogy megpróbálnák megoldani a problémát.

„Vannak jók (csapatok), de tisztavirág életűek.” „...ha sz...r a csapat, váltani kell (szarkasztikus megjegyzés a magyar játékosok jelentős hányadának viselkedésére – A/B csapat)”, „...nem a problémát oldják meg, hanem elmennek...”, „...van egy kevés csapat, amiben a tagok kitartanak egymás mellett... a szervezés miatt”. Így könnyen és hamar széthullnak a frissen szerveződött e-sport csapatok. Erre nem lehet karriert építeni, és nem lehet jelentősebb eredményeket sem elérni főleg a nyugati e-sport csapatokkal szemben.

Általánosan úgy vélekedtek, hogy az e-sport több mint hobbi. Foglalkozás-szerűen űzik, még annak fényében is, hogy jelentősebb bevételük nem származik belőle, sőt a más tevékenységre fordítható, jelentős mennyiségű időt áldozzák rá. Az e-sport szervezésére mutatott igény miatt akad közöttük olyan, aki összetettebben kapcsolja életéhez, azaz nem csak játszik, hanem szervező tevékenységet is végez, coachol (edzősködik), játékstratégiákat analizál stb. Előfordulnak olyan csapatok, ahol a játékosoknak szerződést kell aláírniuk, amellyel jogi értelemben is csatlakoznak a csapathoz. Ezzel is törekedve a tartósabb csapatkohézióra, mely elengedhetetlen egy jól összeszokott, gördülékenyen együttműködő csapat kialakításához.

Az e-sport csapatok a számukra rendezett bajnokságokon mérettetnek meg. A magyar e-sport életére katalizátorként hat a Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság (MNEB), amelyen a legtöbb magyar csapat hajlandó résztvenni. A bajnokságok a hagyományos sportbajnokságok analógiájára zajlanak. A csapatok egymással megmérkőzve ejtik ki ellenfeleiket, illetve jutnak tovább a bajnoki cím felé. Az előkelő helyezésekért pénz-, illetve tárgyjutalom is jár(hat). Ezt az

utat minden olyan e-sportolónak végig kell járnia, aki egyszer fix fizetéssel járó szerződést akar aláírni valamelyik nagyobb csapatnál. Nagyobb bajnokságokat rendez többek között az Electronic Sport League (ESL), a Blizzard és a Riot Games.

Az alanyok e-sportolóként fontosnak tartják, hogy legyen hobbijátékuk, amit nem versenyszerűen űznek, különben hamar „kiégnének”, tehát gamer mivoltukat, szokásaikat e-sportolóként is megőrzik. Bár a gamerek és e-sportolók különválasztása levezethető gyakorlati szempontok alapján, és fogalmi elkülönítésük valóban szükségyszerű (Szabella 2018), az is megállapítható, hogy nem lehet egyszerűen különválasztani az e-sportolót a gamertől. Minden e-sportoló gamerként kezdte, gamer létük vezetett az e-sportolói pályájukhoz, és nehezen hagyják el a gamerként felvett szokásaikat, amelyek személyiségükbe ivódtak „...*nagyon ráfüggsz egyre (videojátékra) kiégsz, kell mással is játszani*” (B csapat, játékos, Debrecen).

A személyes motivációk elég változatos formában nyilvánultak meg. Volt, aki a pénzt, nyereségeket, presztízst, a legjobbak közé tartozást nevezte meg személyes motivációul. Volt, aki a játékon belüli képességeinek fejlesztését, a fejlődést, sikerélményt, megint más a baráti társaságot, azt, hogy a csapat tagjai számíthassanak rá személyesen, tehát a valahova tartozást.

6.2. E-sportolók a szubkultúra elméletek tükrében

A chicagói iskolai kutatói közül Becker jazz-zenészek körében végzett kutatása során figyelt fel a címkézés jelenségére. Magukat “menőnek” (hip), a külsősöket “kockafejnek” (square) nevezték (Becker 1963 idézi Kacsuk 2005). A címkézésemélet a gamervilágban a következőképpen érvényesül: a gamereket (és más, különként tartott embereket például a képregények, animék, mangák kedvelőit, szerepjátékosokat, vagy pusztán informatikusokat, jó tanulókat) a többség “geek/nerd”-nek (itthon kockának) kezdett el nevezni. A geek/nerd megnevezést a közelmúltban részben elkezdte felváltani a “weirdo”, amit a gamerek és az anime-kedvelők egy része tudatosan kezdett el használni magukat megjelölve vele, miközben ellentétpáru megkreálták a “normie” kifejezést. Normie, mindenki, aki nem közéjük való. A “weirdo” (fura/furi) kifejezés két markáns szubkulturális elnevezést fed le. Az egyik a “gamer”, aki értelemszerűen a videojátékok kedvelője, a másik a „weeb”, aki mangákkal, animékkel tölti szívesen szabadidejét. A „weeb” elnevezésnek lehet negatív felhangja, ugyanakkor a szubkultúrához tartozók megkülönböztető elnevezésként is használhatják magukra. A pejoratív, illetve nem pejoratív értelmezése közti határ elmosódni látszik, sok esetben *fluid* lehet. A legsemlegesebb megnevezésük az anime és manga kedvelők. A weirdo/normie elnevezéseket eredetileg az anime és manga kedvelők kreálták, majd a gamerek is átvették a két szubkultúra közti csatornákon keresztül.

Az, hogy saját magukat elkülönítik a *mainstream* és más szubkultúráktól több következménnyel is jár. Egyrészt a köztük és más kulturális csoportok közti kommunikációs aszimmetria és értékbeli különbségek miatt megfigyelhető némi szegregáció más csoportoktól, ami annyiban nyilvánul meg, hogy szívesebben keresik a hasonló életvitelt folytatók társaságát. Ez önmagában nem jelenti azt, hogy automatikusan elhatárolódnának másoktól, csak az elhatárolódás kockázatát veti fel. Az interjúalanyok sem tettek értékbeli különbséget az e-sportolók és a szubkultúrán kívül állók között. Szegregáció tényként nem állítható az e-sportolók és gamerek kapcsán ezt vizsgáló mélyebb kutatás nélkül. Hétköznapjaikra és kapcsolatrendszerükre viszont megfigyelhetően hatással van az életmódjuk „...nem mindegy hogy a barátnőd el tudja-e fogadni, hogy játszol...” (B-csapat játékos). Igazából csak a kommunikációs aszimmetria megléte bizonyítható „...volt olyan időszakom, hogy ingerültebben viselkedtem a családdal...” (A-csapat játékos). Ezt a hozzászólást a kommunikációs- és értékbeli aszimmetriából fakadó frusztráltságból lehet eredeztetni. Másrészt azzal, hogy hasonló beállítottságú egyénekkel érintkeznek, lehetőséget teremt a reszocializációjukra és az önmegvalósításra. Onnantól kezdve, hogy befogadó közegre találnak és megnyilvánulhatnak önnön valójukban, a *mainstream* társadalmi normák szorításától szabadon, mindenféleképpen a személyiségük kiteljesedést szolgálja. Ez biztosítja összetartásukat is, és ezért kezdenek el késztetést érezni arra, hogy megkülönböztessék a számukra jótékony hatással bíró közeget az idegen közegetől „...szeretünk együtt játszani és egymás társaságában lenni” (A-csapat játékosok). A csoporthoz tartozásból származó örömrészlet a B-csapatnál is jelen volt.

A gamereknél is megfigyelhető a szubkulturális tőke jelenléte. Ez abban mutatkozik meg, hogy megvan a saját nyelvjárásuk, saját szlengjük, amik eredendően játék-specifikusak (például *boosted* = nem önerőből érte el eredményeit, *hardstuck* = nem tud kitörni rangjából/játékon belüli státuszából, *salty* = ideges/mérges, *toxic* = szociális tekintetben mérgező hatással bír, csoportbomlasztó a hozzáállása), de idővel ezeket elkezdik használni IRL (in real life – a való életben) is. Továbbá lexikai tudással is rendelkeznek a játékokról általánosságban, emellett az e-sport játékok minden esetben komoly elméleti tudást is igényelnek. A fogyasztás és értékelés szintén jelen van a játékokban, mivel minden videojáték piaci termék és fogyasztóik preferenciális szempontok alapján értékelik ezeket. A gamerek általában otthoni, saját gyűjteménnyel is rendelkeznek, amely az ő esetükben manapság elsősorban immateriális, online módon birtokolt, játékokat, letölthető programokat jelent, melyekhez online tranzakció révén férnek hozzá. A hagyományos formában, DVD-n tárolt játékokkal szemben már az online tranzakció és birtoklás dominál. Ezen túl az igazán *fanok* videojátékokkal kapcsolatos ruhaneműket, háztartási eszközöket, *artokat* (hétköznapibb művészeti alkotásokat) szereznek be és tartanak otthon. Ugyanakkor a 90-es években és azelőtt, illetve a 2000-es évek elején még több volt a materiális módon értékesített játék, amik felhalmozásával fizikai gyűjteményt is létrehozhattak. Mára a játékokat döntő többségében immateriális formában, online értékesítik és teszik

letölthetővé interneten keresztül a vásárlók számára. A hagyományos értékesítési módok és a materiális világ változik.

Ezek alapján a gamerekre vonatkozóan is érvényesülni látszik Thornton következtetése, miszerint a szubkulturális résztvevők a társadalom többi részétől jól elhatárolható, saját ízlésvilággal rendelkező, egységesnek mondható közösséget alakítanak ki (Thornton 1995 idézi Kacsuk 2005).

Thornton a szubkultúra médián keresztüli vizsgálata nyomán értelmezzük mi is a média szerepét a gamer- és e-sportolókra vonatkozóan (Thornton 1995 idézi Kacsuk 2005). A hagyományosan vett tömegmédia, például a tv, rádió szinte irreleváns a gamerek és e-sportolók számára. Csak a szubkulturájukon kívül állók számára szolgálhatnak ezek a csatornák némi tájékoztató jellegű információval, például "competitive gameplay" (versenyszerű játékok), versenyek közvetítése bizonyos tv-csatornákon, többek közt a Sport1 tv-csatornán, vagy az RTL+ csatornán közvetített E-mánia e-sport tematikájú műsor keretein belül. A gamerek és a kívülállók számára az egyetlen közös csatornának (bár egyik oldalról sem túlzottan igénybevett módon) a különböző online vagy nyomtatott formában elérhető, videojáték tematikájú hírfolyamok számítanak. Ezek általános tájékoztató jelleggel bírnak mindkét oldal számára. Ez felel meg Thornton niche-médiájának.

Ami igazán releváns és a vizsgálatok központi elemét képezik, azokat Thornton mikromédiának nevezi elemzéseiben. Azt a médiát, amiben kizárólag a szubkultúra tagjai között történik információáramlás. Ugyanakkor jelen vizsgálat során e mikromédia némiképp átértelmezendő. Mikromédia, mert a szubkultúra hangsúlyosan elsőszerű információáramlást biztosító csatornája, ami minden más mediális csatornától erősen elhatárolódik, de a gamerek esetében ez a világháló bizonyos szegmenseit jelenti. Tehát egy makrorendszer mikro részéről beszélhetünk. A világháló bizonyos szegmenseire korlátozódik, de önmagában vizsgálva is hatalmas és rendkívül szerteágazó. Vannak kifejezetten gamerek által használt csatornák, például a Discord, TeamSpeak kommunikációs programok, és vannak a nagyközönség által használt csatornák, amelyeken belül szegmenseket alakítanak ki maguk számára. Ilyenek például a Twitter, Reddit, Facebook vagy az Instagram speciális oldalai és csoportjai.

Muggleton felhívja a figyelmet arra, hogy eltűnni látszanak a szubkulturák közötti határok, s ezek a csoporthatárok egyre inkább átjárhatóvá válnak (Muggleton 2000 idézi Kacsuk 2005). A game, főleg az e-sport nagyon időigényes tevékenység - napi négy órát kell játszani minimum az alanyok elmondása szerint ahhoz, hogy megállják a helyüket versenyeken - mely mellett tanulni és/vagy dolgozniuk is kell, így más tevékenységek, illetve hobbiközösségekhez való csatlakozás nem jellemző rájuk. Kivételt képezhet viszont a fizikai aktivitás a testedzés, egészségmegőrzés céljából. Azonban van egy szembeeső szinergia egy másik jól körülhatárolható szubkulturával, az anime és manga kedvelők közösségével. Kutatásunk ugyan csak minimálisan tér ki ennek vizsgálatára, de megfigyelhető. A gamerek és az anime kedvelők olvasztógelyének mondható, ugyanakkor a két szubkulturától szintén valamiképpen

különálló jelenség a *cosplay*-esek világa, amelyben anime, illetve videojáték kedvelők készítenek jelmezeket általuk kedvelt karakterekről és magukra is öltik, vagy modelleket kérnek fel a ruházatok viselésére és bemutatására a *cosplay* rendezvényeken (például Mondocon, Comic-Con, Blizz-Con). Ezek a rendezvények is tartanak versenyeket, amelyeken a kosztümök találatkonysága és minősége szerint értékelik a nevezőket. Az elért helyezésekért nyeremények is járnak, akár pénzjutalom is. Tulajdonképpen „neo-szerepjátékosokról” beszélhetünk az ő esetükben, amit az új szubkulturális tendenciák reformáltak. A régi, hagyományosan vett szerepjátékosok jelentős része beolvadt, illetve újratermelődött a gamerek és *cosplay*esek körében. A videojátékok bizonyos fajtái minden lehetőséget megteremtettek az online-szerepjátékokra (Balku 2011), amik sok esetben vonzóbbnak bizonyulnak, mint a hagyományos típusú játékok.

6.3. E-sportolók/gamerek mint szubkultúrát alkotó résztvevők

Hodkinson kulturális szubsztancia elméletével kívánjuk igazolni azt az állítást, miszerint a gamerek és e-sportolók szubkultúrát alkotnak, egyúttal bemutatni legmarkánsabb csoportjellemzőiket is. Az igazolást és a feltárást pontról pontra vezetjük az elmélet alapján.

Következetes jellegzetesség: a csoporttagok ízlése és attitűdje viszonylagos konzisztenciát mutat (Hodkinson 2002 idézi Kacsuk 2005). Az interjú alanyokra általánosan jellemző volt a videojátékok szeretete, azokhoz kompetitív módon való hozzáállása. Egyöntetűen megfogalmazták a játékon belüli fejlődés igényét, a sikerélményre irányuló vágyaikat, a karrierlehetőség csábítását, a csoporthoz/csapathoz tartozás igényét, illetve a videojáték-kultúrához való általános vonzalmukat „*A videojáték egyfajta önmegvalósítási lehetőség a nem művészlelkűeknek... azért játszom, hogy fejlődjek és a sikerért, hogy elértem valamit...*” (A-csapat, játékos, Budapest). Ebből a halmazból az a markáns jellemzőjük is kiemelhető, ami önmagában is megfelel a következetes jellegzetesség feltételének, miszerint általánosan szeretik a videojátékokat és kompetitív módon állnak hozzájuk.

Identitás: a tagoknak tudniuk kell azonosulni azzal a közösséggel, amelybe maguk is tartoznak (Hodkinson 2002 idézi Kacsuk 2005). Az interjúk alapján azt mondhatjuk, hogy egységesen amatőr e-sportolónak tartották magukat, de mégis megjelent az e-sportoló-gamer közti összemosódás. Ugyan ők maguk is megkülönböztetendőnek tartják a két fogalmat, mégis volt egy interjúalany, aki *gamer*nek tartotta magát annak ellenére, hogy e-sport tevékenységet folytat.

Számukra az az e-sportoló, aki tudatosan törekszik a játékon belüli képességeinek fejlesztésére annak érdekében, hogy versenytársain felülkerekedjen. Ehhez pedig elhivatottnak kell lennie, kompetitívnek, csapatjátékosnak stb., lényegében törekednie kell a személyes „e-sport kompetenciáinak” fejlesztésére. Véleményük szerint a gamer ezen tulajdonságok hiányában van, illetve

nem törekszik az e-sport kompetenciák fejlesztésére, pusztán szórakozásképp, kikapcsolódásként játszik. A csapattagoktól mint e-sportolóktól elvárás, hogy minden napirendre tűzött edzésen jelenjenek meg, és együtt gyakoroljanak a csapattársaikkal, illetve hogy edzéseken kívül is fejlesszék képességeiket, tehát saját elhatározásból, önálló indíttatásból is játszanak és gyakoroljanak. További elvárás, hogy tudjanak csapatban dolgozni, figyeljenek egymásra és a *coach*ra. Vannak viselkedési szabályok is, amik annyiban merülnek ki, hogy kerüljék a csoportbomlasztó hozzáállást (demoralizálást – „*shittalking*”, felesleges feszültségkeltést – „*flaming*”, illetve a csoportnormák megszegését – „*toxic behaviour*”). Az elváráson túl jogi feltétel is megjelenik esetenként az adott csapathoz tartozáshoz, amit tagsági szerződésben fogatosítanak.

A csoport-összetartozást meghatározza a nyerni akarás és az e-sporton belüli képességeik fejlesztése. Ehhez tartozó értékek a fejlődés igénye, az összetartás és a közös dicsőség elérése. Egymás közt a közös élmények révén összetartozás alakul ki, ami az általános csapattársi jó viszonyon túlmenve barátságban is kiteljesülhet.

Elkötelezettség: a tagok szabadidejének jelentős részét töltik a szubkulturális tevékenységekkel, illetve jelentős ismeretségi körrel rendelkeznek az adott szubkultúrán belül (Hodkinson 2002 idézi Kacsuk 2005). A megkérdezettek az e-sporton belüli megfelelő teljesítményhez minimum napi 4-5 óra játékot tartottak ideálisnak. Nyilván mindenkinek változó, hogy egy adott nap mennyit játszik, lehet, hogy egyáltalán nem játszik aznap, vagy épp 10 óra felett gyakorol „...nagyon sokat kell gyakorolni, magát a játékot kiismerni, a stratégiákat, taktikákat, csapattal játszani, aim-practice-olni (célzás gyakorlás)” (A-csapat-tag, játékos, Budapest). És ez csak a saját versenyjátékukra vonatkozik. Ezen felül játszhatnak pusztán kikapcsolódásképp egyéb játékkal is. Ez alapján megállapítható, hogy szabadidejük jelentős részét fordítják a videojátékokra. Versenyszézonban mindkét csapat napi rendszerességgel tart edzéseket, legalább heti öt alkalommal. Az edzések időtartama átlagosan 2-4 óra.

Az alanyok jelentős ismeretségi kört alakítottak ki maguknak *in-game* (a játékon belül), amelyek tartóssá váltak és egy részük realizálódott a külvilágban is. Velük találkozót beszélnek meg, elmennek gamer bárba, ahol lehetőség van a hagyományos alkoholfogyasztáson túl, video-, vagy társasjátékok igénybevételeire is. Az *in-game* ismerőseikre is erősen támaszkodhatnak, komolyabb bizalmi viszonyt képesek egymás közt kialakítani online. A csapattársakkal a versenyzés miatt is szorosabbra fonódik a viszony. A hagyományos IRL (*in-real life*) barátokkal is közös pont a játék bizonyos esetekben, ami erősíti viszonyukat. A közös tevékenység miatt vannak közös beszéd témák, közös élmények. Elvárás-ként fogalmazódik meg barátaikkal szemben, hogy ismerjék legalább részben az online-világukat, nyitottak legyenek az ízlésvilágukra. Interjúalanyaim saját bevallásuk szerint nem tekintik alacsonyabb értékű személynek azokat, akik nem játszanak. A tömeges megbélyegzésük miatt (kockák) inkább önkritikusak, és emiatt időnként bizonytalanabbá válhat elkötelezettségük tevékenységükkel kapcsolatban „...*kiröhögtek mikor másoknak (nem gamereknek) meséltem*

róla...mikor másoknak beszélek róla, többnyire nem értik meg” (A-csapat játékos, Budapest). Hagyományos szociális kapcsolataikban a mindennapi dolgok a beszédtemák, viszont a kommunikációs aszimmetria meglelte miatt jellemző rájuk az, hogy esetleg szűkszavúbbak a szubkultúrán kívül állókkal. „...senki sem érti meg, mivel foglalkozom...mindenkinek el kell magyarázni, aki nincs benne...” (A-csapat játékos, Budapest) „...Magyarországon nem tudják elfogadni... médiában nincs róla szó...hétköznapi emberek nem tartanak ott...” (B-csapat, coach/manager, Debrecen). A teljes mértékű szegregáció köztük is csak mítosz-ként, a rájuk értelmezett sztereotípiák következményeként jelenik meg. A velük szemben használt sztereotípiákkal tisztában vannak „...mindenki azt hiszi, hogy a gamerek (és e-sportolók) kövér, pattanásos, szemüveges srácok, akiknek semmi szociális élete nincs... ki se mozdulnak, egész nap a gép előtt ülnek...” (A-csapat megfogalmazása szerint). A B-csapatnál is elhangzott ugyanez a közkeletű sztereotípiá annyira különbséggel, hogy „a videojátékkal játszóknak véznak és semmi fizikumuk sincs”. Ők ezeknek a sztereotípiáknak nem adnak igazságértéket, főleg a saját megjelenésük és szociális viselkedésük viszonylatában.

Autonómia: a szubkultúra független a tömegmédiától, a fő előállítási és kereskedelmi csatornáktól, azaz rendelkezik a kommunikáció, a rendezvények, a kulturális termelés és terjesztés alternatív hálózatával, illetve csatornáival (Hodkinson 2002 idézi Kacsuk 2005). Pusztán saját maguk által ellenőrzött kommunikáció folytatására a már fentebb említett és bővebben kifejtett Discordot, TeamSpeaket, és Facebookot használják. Itt folynak a diskurzusok, illetve a szűk körön belül, és a tágabb játékközösséget érintő információk is itt terjednek, magán az e-sport játékokon kívül „Döntően a Discordot használjuk a csapaton belüli szervezeti kommunikációra, illetve a játék alatti kommunikációra is. Itt beszélünk a legtöbbet.” (B-csapat, coach, Debrecen). Az e-sport játékokon belül a fejlesztők kommunikálnak a játékosokkal, hogy milyen változtatásokat eszközölnek éppen a játékon, ami majdnem minden esetben változtat a META-n (most effective tactic available = a leghatékonyabb elérhető módszer/taktika). A közelgő bajnokságokat, IRL eseményeket is meghirdetik itt. Vannak saját rendezvényeik, amiket már említettünk fentebb, ezek játék expo-ként, illetve versenyek megrendezéséül is szolgálnak (például Blizz-Con, Comic-Con, MondoCon).

Saját gamer-kulturális termékek termelése és forgalmazása is folyik. A nagyobb játékoknak, illetve azok kiadóinak, például Blizzard, vannak saját online-boltjaik, ahol a saját fejlesztésű játékaik szolgálnak tematikául. Ezek a termékek jellemzően ruhaneműk, kiegészítők, bögrék, kulcstartók, számítástechnikai eszközök (egér, billentyűzet stb.), kisebb méretű plasztik szobrok.

7. Összegzés

A kutatás célja az e-sportolók és gamerek csoportjellemzőinek feltárása volt, illetve annak vizsgálata, hogy szubkultúráról beszélhetünk-e esetükben. A csoportjellemzők feltárása alapján el tudtuk őket különíteni a *mainstream* kultú-

rától, így Hodgkinson *kulturális szubsztancia* elmélete és a kutatási eredmények alapján igazoltuk, hogy csoportjukat valóban szubkultúrának nevezhetjük.

A gamer és e-sport szubkultúra legfontosabb jellemzői, hogy a videojátékok köré szerveződnek résztvevői, online közösségeket alkotnak, autonómiát gyakorolnak az egymás közti kommunikáció és a rendezvényszervezés terén, sajátos nyelvjárásuk/szlenkjük van, amit csak a beavatottak értenek, sajátos ízlésvilággal bírnak, és sajátos fogyasztási viselkedés jellemzi őket. Ezenfelül pedig (csak) az e-sportolók versenyt űznek a videojátékokból, mely tevékenységre egész intézményrendszer kezdett kiépülni, s ez mára differenciált résztvevőbázissal rendelkezik.

Úgy gondoljuk, hogy a két megnevezést érdemes együtt emlegetni, habár a tevékenység, az attitűdök, üzleti és kutatási szempontok alapján a kettő különválasztandó, ugyanakkor mivel e-sportoló csak az lehet, aki gamer is volt, az e-sportolók és gamerek rengeteg közös vonást mutatnak. Az e-sportolók sokkal hatékonyabban vizsgálhatók, ha nem szakítjuk ki őket gamer mivoltukból, véleményünk szerint nem is lehet a két csoportot teljesen különválasztani. Egyszerűbben fogalmazva minden e-sportoló gamer, de nem minden gamer e-sportoló.

Habár ez a kutatásunk nem irányul erre a konkrét kérdéskörre, egyetértünk Wagner következtetésével, miszerint a videojátékok beillesztése a neveléstudományba hatalmas lehetőségeket kínál azon okból kifolyólag, hogy a fiatalabbak rengeteg tudásra tesznek szert informális csatornákon keresztül, és az ilyesféle tanulási módszer iránt feltűnő fogékonyságot mutatnak (Fromme 2003 idézi Wagner 2006). A gamer-, és e-sport szubkultúra tudásanyagát felhasználva hatékony reformokat lehetne eszközölni az oktatásban, mely lényegében a most zajló kulturális evolúció tendenciákhoz simulna.

Irodalom

- Balku Anett, „Internetes szerepjátékok – virtuális és valóságos csoportok”, in Balku Anett, Dusa Ágnes és Sörös Anett (szerk.), *Ifjúsági élethelyzetek*, Debrecen: DUPress, 2011, 243–262. old. <https://docplayer.hu/5133786-Balku-anett-virtualis-klanok-csoportkepzes-egy-internetes-szerepjatekban.html>
- Bátfai Norbert, Besenczi Renátó, Szabó József, Jeszenszky Péter, Buda András, Jármí László, Lovas Rita Barbara, Pál Marcell Kristóf, Bogacsovics Gergő és Tóthné Kovács Enikő: „DEAC-Hackers: játzó hackerek, hackelő játékosok”, *Információs Társadalom*, XVIII. évf. (2018) 1. szám, 132–146. old. <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.9>
- Beregi Tamás, *Pixelhősök – A számítógépes játékok első ötven éve*, Vince Kiadó, 2010
- Bernáth Barbara, Szilli Tamás, Nagy Roland, „Van egy iskola, ahol az a dolgod, hogy számítógépen játszol”, *Index*, 2018. https://index.hu/video/2018/10/24/gamer_suli_elsport_esport_videojatek_iskola_oktatas/?fbclid=IwAR1a_Y8oTE1tK3wt6Lwq_qCbZ2Z_YrzXCb4pitQ6qlLiVjvU0HO4JmE4GTg

- Cohen, Albert, K., „A szubkultúrák általános elmélete”, in Huszár Tibor és Sükösd Mihály (szerk.): *Iffúságszociológia*, Budapest: Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, 1969 [1955], 264–286. old.
- Fromann Richárd, *Játékoslét – A gamifikáció vilkága*, Budapest: Typotex Kiadó, 2017.
- Fromme, Johannes: „Computer Game as a Part of Children’s Culture”, *Game Studies*, 2003, <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> Utolsó látogatás: 2018. 12. 04.
- Kacsuk Zoltán, „Szubkultúrák, poszt-szubkultúrák és neo-törzsek. A (látványos) ifjúsági (szub) kultúrák, brit kutatásának legújabb hulláma”, *Replika*, 53. szám (2005), 91–110. old. <http://www.replika.hu/replika/53-06>
- Szabella Olivér, „Korunk virágzó biznisze? Az e-sport iparág bemutatása”, *Információs Társadalom*, XVIII évf. (2018) 1. szám. 66–92. old., <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.5>
- Szabó József, „Gamerek az iskolában”, *Információs Társadalom*, XVIII évf. (2018) 1. szám 120–131. old., <http://dx.doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.8>
- Wagner, Michael G., „On the Scientific Relevance of eSports”, *Researchgate*, 2006, https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports Utolsó látogatás: 2018. 11. 03.