

Bakos Áron

Karnevál a hálón

Trollkodás egy sok játékos részvételén alapuló online szerepjáték világában

Bevezetés

Az internet hozta kulturális és társadalmi folyamatok kutatásának egyre nagyobb figyelmet szentelnek a bölcsészet- és társadalomtudományok, ahogy a jelenségvilág tanulmányozásának céljával különböző néprajzi, antropológiai irányzatok is születtek.¹ Habár úgy tűnik, hogy a kortárs kultúra általában egyre kevésbé vizsgálható az internet szerepének figyelem kívül hagyásával, a technológia egyik sajátossága, ám mindössze egy szűkebb kör² számára fontos alkalmazási területét kiemelt figyelem kíséri. Az egzotikumra, a szokatlanra mindig is fogékony néprajz és antropológia előszeretettel fordult az internet használatának különleges módja, az internetes játékok felé.³ Tanulmányomban egy ilyen online szerepjáték köré szerveződő közösség kutatásának eredményeit ismertetem, az elemzést, értelmezést elsősorban az internetes bosszantás és nevetetés, vagyis a *trollkodás* műfajára szűkítve. Fő kérdésem, hogy a játék logikájától független tevékenység milyen funkciót tölt be, mit jelent a felhasználók számára a hétköznapi részvétel⁴ és nagyon gyakran monotonná váló időtöltés szempontjából. A *trollkodás* nevetése hogyan oldja fel a gépiessé váló játékokat, hogyan teremt a játékon belül karneváli világot?

Bakos Áron (1988) – doktorandus, BBTE, Kolozsvár – Hungarológiai Tanulmányok Doktori Iskola, bakosaron@gmail.com

Jelen írás a *Salzburg Easter School and PhD-Forum. Feasting and Fasting: Carnival Cultures* szimpóziumon 2015. március 27-én elhangzott *Trolling on the Internet as a Contemporary Carnival* című előadás bővített, átdolgozott változata. A játék alapvonásainak bemutatásakor részben megismétlem az *Antroport Lapozóban Játék a játékon túl. Beszámoló egy online közösségről szóló kutatás eredményeiről* címmel közreadott tanulmányomban leírtakat.

¹ Lásd Mester Tibor: *Hálózati közösségek etnográfája. Megközelítések és elemzési példák*. 2010. Doktori disszertáció. http://nydi.btk.pte.hu/sites/nydi.btk.pte.hu/files/doktori_vedesek/Mester_Tibor2013_disszertacio.pdf (letöltés ideje: 2015. január 3.); Nagy Károly Zsolt: *Ösvény a dzsungelben*. Replika 90–91. sz. (2015). 45–46.

² Természetesen relatív, hogy mit értünk szűkebb kör alatt. Az általam vizsgált játéknak fénykorában tizenkét, de napjainkban is többmillió felhasználói köre van.

³ Nancy K. Baym: *Interpersonal Life Online*. = *The Handbook of New Media*. Szerk. Leah A. Lievrouw–Sonja Livingstone. London–Thousand Oaks–New Delhi 2006. 35–54.

⁴ Az általam vizsgált közösség tagjairól általában elmondható, hogy az elmúlt évek során több ezer órát játszottak a programmal.

Módszer

A valós gyakorlatok, szokások, cselekvések belső logikájának és a közösségi élet, nézőpontok és konfliktusok megismerésének érdekében kutatásom során elsősorban a néprajztudományban és a kulturális antropológiában bevett módszertant alkalmaztam.⁵ A körülbelül tíz-tizenkét főből álló magközösség tagjaival félig strukturált interjúkat készítettem, két kulcsadatközlőmmel pedig strukturálatlan beszélgetéseket folytattam 2013 januárja óta hozzávetőlegesen havi rendszerességgel, amellett, hogy online is gyakran érintkeztem velük. Az utóbbi két-három évben részt vevő megfigyelőként jelen voltam a közösség offline találkozóin, amiket általában szintén havi rendszerességgel rendeznek meg.⁶ Az online színteret csak részlegesen kutattam. A játékot és a közösség tagjainak a játék alatt folytatott beszélgetéseit kulcsadatközlőim mellett ülve figyeltem meg és értelmeztem,⁷ de magában a játék tevékenységében saját *avatar*⁸ keresztül nem vettem részt, bár korábban magam is kapcsolatba kerültem a játékkal, így alapvető logikáját, rendszerét ismertem. Az online kommunikációt rendszeres jelleggel a közösség aktív, zárt *Facebook* csoportján⁹ és a kevésbé aktív internetes fórumán keresztül követtem. 2015. október óta be szoktam kapcsolódni néhány másik játékba,¹⁰ amelyet a közösség tagjainak egy része együtt játszik.

A játék online világában részt vevő megfigyelést csak meglehetősen közvetett módon végeztem. Praktikus szempontok mellett¹¹ döntésemet az a meggyőződés befolyásolta, hogy a kutatás módszerének a kutatás kérdésfeltevéséhez szükséges igazodnia. Mivel gyakorlatilag már a kutatás megkezdése előtt világossá vált, hogy a játék mindössze az egyik érintkezési felületét adja a közösségnek, helyesebbnek tűnt olyan megközelítésmódot választani, amely

⁵ Mester Tibor: *i. m.* 20.

⁶ A kisebb, kevesebb résztvevővel lezajló találkozók általában nem kapcsolódnak semmilyen ünnephez vagy eseményhez. A nagyobb összejövetelek valamelyik naptári ünnephez (szilveszter, farsang, *halloween*), életeseeményhez (születésnap), közösségi (a céh megalapításának évfordulója) vagy valamilyen (szub)kulturális eseményhez kapcsolódnak (*Blizzcon*, filmbemutatók, játékok forgalomba hozásának első napja).

⁷ Első olvasásra talán különösnek hathat a választott módszer, de a játékosok szubkultúrájában gyakori, hogy másik játékát figyeli a többi játékos. Az internet térhódítása előtt ez a személyes jelenlétet jelentette, azóta pedig az internetes videó megosztó portálokon figyelhető meg a gyakorlat tovább élése. Beszédés, hogy a *youtube* egyik legnépszerűbb csatornája, melynek jelenleg több mint negyvenkét millió feliratkozója van, ilyen videókkal (*gameplay video*) lett népszerű. A szokás az általam vizsgált közösségben is tovább él, például a legutóbbi szilveszteri összejövetel során felváltva játszott két személy, míg a többiek figyelték, kommentálták a játékot.

⁸ A játékos által irányított karakter online manifesztálódása. Eiko Ikegami meghatározása szerint „avatars are digital representations of the self, technological artifacts that provide a three-dimensional graphic body as anchor for communication in the virtual world”. (Eiko Ikegami: *Visualizing the Networked Self. Agency Reflexivity, and the Social Life of Avatars*. Social Research LXXVIII[2011]. 1157–1158. A terminus a szakirodalomban elterjedt, de a közösség egyáltalán nem használja, helyette a *karakter* vagy *kari* szót hallhatjuk.

⁹ A kommunikáció gyakoriságát szellemesen jellemzi az egyik tag üzenete: „fél nap alatt egy falu telefonkönyvének megfelelő szöveget irtok itt :D” (Mibu).

¹⁰ Elsősorban az *Age of Empires II. HD Edition* című programba.

¹¹ A program megvásárlásán túl a feltelepítését követő három hónap letelte után a felhasználó havi rendszerességgel köteles adott összeget befizetni, hogy továbbra is be tudjon jelentkezni a játékba. A kutatás így egy kisebb beruházást igényelt volna.

lehetővé teszi az események lehető legszélesebb körének megfigyelését.¹² Megpróbáltam elkerülni a „virtuális” és a „valós” merev elválasztását, azt a megközelítésmódot, amely a virtuális játékokban szerzett tapasztalatokat elkülönült élményként kezeli, és nem veszi figyelembe a két szféra egymásra hatását.¹³ Természetesen mindemellett elismerem, hogy elmélyültebb etnográfiaíat lehet adni, ha a kutató a játék világában is végez intenzív részt vevő terepmunkát.¹⁴ Mivel a jelen tárgyalandó kérdés szorosabban kötődik ehhez a világhoz, ezért november óta a játék egyik nem hivatalos szerverén játszva gyűjtöttem további adatokat.¹⁵

A játék világa

A vizsgált közösség a *World of Warcraft* (2004) című játék virtuális világában jött létre. Az angol terminussal a *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) típusába sorolható számítógépes programban a játékosok szinkron módon léphetnek interakcióba egymással. A felhasználók egyazon háromdimenziós játéktérben való mozgása és az online színtérben való egyidejű jelenlétének lehetősége a kommunikációnak és az együttműködésnek számos formáját teszi lehetővé. A tartósabb kapcsolatok kialakításának egyik kerete és biztosítéka a program által kínált céh (*guild*)¹⁶ alapításának lehetősége. A céhben való tagság a játék egyik fő céljának tekinthető fejlődés (*progress*) egyik legfőbb biztosítéka.

¹² Egyes beszélgetőtársak ki is emelték, hogy a többi kommunikációs felület intenzívebb használata miatt kevesebben jelentkeznek be a játékba, hiszen máshol (elsősorban a *Facebookon*) könnyebben el tudják érni egymást.

¹³ Néprajzi szempontból irányadó lehet Alex Golub érvelése, miszerint ahogy elméletileg sem helytálló a „virtuális” és a „valós” világ elválasztása, úgy metodológiailag sem, így a részvétellel alapuló online kutatást más adatfelvételi technikákkal is szükséges kiegészítenünk (Alex Golub: *Being in the World [of Warcraft]. Raiding, Realism and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game*. *Anthropological Quarterly* LXXXIII[2010]. 20–27.). Golub érvelése Christine Hine meglátásaira emlékeztet (lásd Mátyus Imre: *Terepcseré. A terep fogalmának átértékelődése a virtuális etnográfában*. Replika 90–91. sz.[2015]. 32–33.).

¹⁴ Míg Bonnie A. Nardi (*My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor. 2009.) határozottan kiáll amellett, hogy a játékon belüli részt vevő megfigyelés a legfontosabb eszköze ezeknek a vizsgálatoknak, addig Richard Bartle recenziójában (*A „Digital culture, play and identity: a World of Warcraft reader” reader*. *Game Studies* X[2010].) amellett érvel, hogy a játékok világában már tapasztalatokat szerzett egyén számára elegendő a játék kipróbálása a program logikájának megértéséhez, az intenzív részvétel nem szükségszerű eleme egy megalapozott kutatásnak. A játékkutatásban T. L. Taylor monográfiája óta (*Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge–London. 2006.) mindenesetre tetten érhető az autoetnográfiai gyakorlatok alkalmazásának propagálása (vö. Julie Rak: *The Electric Self. Doing Virtual Research for Real in Second Life*. *Biography* XXXII[2009]. 156–157.). Az autoetnográfiai megközelítés, bár kétségtelenül hasznos, egyes esetekben a közreadott szöveg mégsem több, mint a szabadidejét játékokkal töltő kutató személyes élményeinek, tapasztalatainak összegzése (lásd Alan Filewod: *Patch Notes. Playing the Selves in Gamespace*. *Canadian Theatre Review* CLIX[2014]. 38–42.), ideologizált interpretációja (lásd Katherine Angel Cross: *The New Laboratory of Dreams. Role-playing Games as Resistance*. *Women’s Studies Quarterly* XL[2012]. 70–88.).

¹⁵ Bár a közösség legtöbb tagja először hasonló, úgynevezett „tört” szervereken ismerkedett meg a játékkal, a közösségen belül rendkívül rossz a felhasználóik megítélése.

¹⁶ A közösség tagjai jellemző módon az angol terminusokat használják, de emellett többen az eredeti angol kifejezéseket becéző jellegű formában magyarosítják, rövidítik (például az *achievement* helyett az *acsi* szót használják). A rövidítési formát néhány magyar szó esetében is átveszik (a *küldetés* helyett például a *küldi* szót mondják [lásd még 6. jegyzet]). Ezeknek a nyelvi megoldásoknak a megítélése korántsem egységes, többen mereven elzárkóznak a használatuktól. A szövegben az olvasmányosság és követhetőség végett az első említés után a szavak magyarra fordított alakját használom, de az interjúkból, beszélgetésekből vett részleteket változtatások nélkül közlöm. A tagok a *ceh* szót legfeljebb magyarázó jelleggel használják, egyébként a *guild* vagy a *klán* (értelemszerűen az angol *clan* fordításaként) a bevett megnevezés.

A játékba bejelentkezve a címnek megfelelően valóban egy világ tárul fel a felhasználó előtt, mely sommásan Tolkien fantáziavilágához hasonlítható. A játékos szabadon mozoghat, és kapcsolatba léphet másokkal a háromdimenziós játéktérben, amely óriási bejárható, felfedezhető területeket, számos különböző, legyőzendő ellenséget, teljesítendő küldetést, összegyűjthető tárgyat és megtanulható képességet tartogat számára. A játék egyik fő célja bizonyos értelemben nem is más, mint ezeknek a küldetéseknek a teljesítése, a karakter folyamatos fejlesztése, az avatart erősebbé tevő tárgyak beszerzése, tehát a fejlődés, az előrehaladás (*progress*). A játék nyújtotta élvezetet Sigmund Freud *Vorlust* és *Endlust* fogalmán keresztül értelmezve Jos de Mul többek között arra jut, hogy a számítógépes játékok nyújtotta élvezet lényegénél fogva mindig *Vorlust* marad, mivel az élvezet alappillére a készségek folyamatos fejlesztése, az eredmények javítása.¹⁷ „*A Warcraft nekem azt jelenti, hogy fejlődési lehetőség, tehát ugyanúgy, mint a valós életben. [...] Nekem ez, ami a kulcs. Valakinek inkább a társaság, de ez személyiség kérdése. Nekem az, hogy vagyok egy szinten, és el tudok jutni egy még jobb szintre.*” (Final)¹⁸

A *World of Warcraft* és a kiegészítői¹⁹ saját történettel rendelkeznek. Valójában az újabb részek és az újabb kiegészítők a történet új epizódjaival ismertetik meg a játékost.²⁰ A történet követése, megismerése számos játékos számára fontos motivációt jelent. Ahogy arra Peter Brook nyomán Anna Everett is rámutatott (2005: 312.), a cselekmény követése olyan vágy, ami továbblandíti az olvasót a szövegben, adott esetben pedig a játék „szövegén”. „*A történet, ami nagyon érdekkel. A kiegészítő²¹ is az eleje mindig a legjobb, amikor az ember végigszintezi a karakterét a területeken. A történet meg ezeket nagyon szeretem. [...] Tájak, kis történetek, ugye a lorenak²² a továbbfűzése, bármilyen kis apróság.*” (Fürti)

A játéktérben egyszerre vannak jelen a más játékosok által irányított karakterek és a számítógép által irányított, mesterséges intelligenciával rendelkező egységek (*Non-Player Character*, azaz *NPC*). Az egyazon területen belül tartózkodó játékosok a játék világát szinkron módon tapasztalják meg, tehát mások karakterének vagy a mesterséges intelligencia által vezérelt lények cselekvéseit mindenki egy időben érzékelheti. A játékosoknak lehetőségük van kapcsolatba lépni egymással. A bejelentkezett játékosok azonnal üzeneteket válthatnak egymással, kereskedhetnek, cserélhetnek, harcolhatnak egymás ellen egyedül (*duel*) vagy csapatokba szerveződve (*arena*, *battleground*), illetve küzdhetnek egymással összefogva a számítógép irányította erősebb lények ellen (*instance*, rövidebben *insta*, alfajai a *raid*, a *dungeon* és a *scenario*). A játékba tehát számos együttműködési lehetőség van beépítve, azt is mondhatjuk, hogy a játékosok az előrehaladás érdekében kénytelenek együttműködni másokkal.

¹⁷ Jos de Mul: *The Game of Life. Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games*. = *Handbook of Computer Game Studies*. Ed. Joost Raessens–Jeffrey Goldstein. Cambridge–London 2005. 251–266.

¹⁸ Az adatközlőkre a játékban használt nevek, pontosabban a név rövidített, becézett formája alapján hivatkozom. A közösség tagjai ezeket a neveket használják egymás megszólítására online és offline is, bár a legtöbbször egymás polgári nevét is ismerik. A közösség párkapcsolatban vagy házasságban élő tagjai – legalábbis a közösségi eseményeken – egymást a játékban használt nevükön szólítják, feltéve, hogy mindketten játszanak.

¹⁹ Az eredeti játék történetét továbbfűző, új tartalmakat elérhetővé tevő bővítémeny.

²⁰ A sorozat fantáziavilágában játszódó, többnyire mellékszálak tekinthető történeteket feldolgozó regények is megjelentek.

²¹ Kiegészítő.

²² Azaz a játék történetének.

Az összefogás szükségessége kidomborítja a játék másik fontos mozzanatát, a kapcsolatépítést.²³ A játékban „a társadalmi kapcsolatok, a kollektív tudás és csoportos cselekvés központi szerepet tölt be az egyéni tapasztalatban”.²⁴ „De nyilván ez is nagyon itt tart, mert nem biztos, hogyha full egyedül lennék, akkor ugyanígy. Max a kiegészítők²⁵ elején valamit játszanék, de én például nem szeretek idegenekkel raidelni meg ilyenek. [...] Szóval nekem azért ilyenekért fontos a közösség, hogy olyanokkal játsszak, akiket ismerek, akiket szeretek, a közösség.” (Fürti)

Mindezek alapján tehát három fő motivációs tényezőt vázolhatunk fel a játék használatával kapcsolatban: a folyamatos fejlődés és előrelépés; a történet követése, illetve a történetbe való bekapcsolódás; a társas kapcsolatok kialakítása és ápolása. A három fenti tényező alapvetően kihat a játék egész menetére, de részben a közösség szerveződésére is.²⁶

A játékon belüli cselekvések

Nincs elég hely arra, hogy a játékban végrehajtható cselekedetek összes típusát egyenként jellemezzem, szerepüket és jelentőségüket külön-külön elemezzem. Éppen ezért talán elegendő, ha összefoglaló táblázatban közlöm a játékon belül végrehajtható legfontosabb tevékenységeket, és ez alapján rajzolom fel, hogy a játék, azaz az elsődleges szociális közeg meghatározottságai hogyan hatnak a közösségre.

	feladatorientált		nem feladatorientált
egyéni	szintezés, farmolás és grindolás, küldetések, szakma tanulás és craftolás, achievement		jelenlét, trollkodás és bolondozás ²⁷
csoportos	kompetitív	kooperatív	csevegés, trollkodás és bolondozás
	duel, pet-battle, kereskedés	instance (achievement), guild achievement, arena, battleground, csere	

²³ Ahogy ezt egy átfogó, nemzetközi szociológiai vizsgálat bizonyította (Schiano et al. 2011), a felhasználók többségére jellemző, hogy ismerősökkel játszik. Az eredmény értelemszerűen hitelteleníti az otthonülő, magányos játékos elterjedt képét.

²⁴ T. L. Taylor: *i. m.* 9.

²⁵ Kiegészítő.

²⁶ A játék népszerűségét talán részben annak köszönheti, hogy többféle játékmódot tesz lehetővé. Roger Callois *ludus* és *paidia* fogalmára építve Marie-Lauren Ryan megkülönbözteti (*From Narrative Games to Playable Stories. Toward a Poetics of Interactive Narrative*. StoryWorlds I[2009]. 45–47.) a narratív játékokat (*narrative games*) és a játszható történeteket (*playable stories*). A narratív játékok esetében a történet háttérbe szorul, a hangsúly a győzelemre, a versenyzésre, a problémák megoldására kerül. A játszható történeteknél a játék esztétikai dimenziója hangsúlyos, a történet kibontakozása, a felfedezés és a kapcsolatok kiépítése jelenti a fő élményt. Az általam vizsgált közösség tagjainál a játékban töltött idő csökkenése részben azzal magyarázható, hogy a játék játszható történetként egyre kevésbé élvezhető. A kiegészítők hozta új tartalmak, új felfedezhető területek csak rövid ideig jelentenek újszerű élményt számukra, az utolsó két, de különösen a legutóbbi kiegészítő pedig a legtöbb tag megítélése szerint tönkretette a játék történetét. Mindemellett a társas kapcsolatok ápolásának más fórumait is kialakította a közösség.

²⁷ Kulcsadatközlőm szóhasználatát veszem át.

A fenti táblázat természetesen leginkább áttekinthető jellegű. Két tengelyének a játék két legfontosabb mozzanatát tettem meg: a vízszintes a feladatok végrehajtását, a fejlődést, a különböző tárgyak, illetve képességek megszerzését szolgáló cselekmények meglétét vagy hiányát, míg a függőleges azt jelöli, hogy az adott cselekmény a meglévő társadalmi kapcsolatok ápolását szolgálja-e. E két összetevőhöz mérten a fentebb szintén kiemelt motivációs tényezőnek, a történet átélésének szerepét kevésbé jelentősnek tartom. Ennek oka, hogy a történet követése, a világ felfedezése csak ideig-óráig, jellemzően az új kiegészítők, tartalmak (*content*) megjelenését követő hetekben motiválja a játékosokat. Azt a sokkal nagyobb jelentőségű ténytet, hogy a csoport legtöbb tagja évek óta, napi rendszerességgel játszik, ez nem magyarázza meg.²⁸ A jelenség oka sokkal inkább a társas kapcsolatok ápolásában, az újabb és újabb, egyéni és közös kihívásoknak való megfelelésben keresendő.

A táblázat emellett abból a szempontból sem teljesen pontos, hogy bizonyos cselekmények több kategóriába is beilleszthetőek, az egyéni és a közösségi, a kooperatív és a kompetitív mezők részlegesen átfedésbe kerülnek. Így a halászat a *farmolás*²⁹ egyik válfajaként, mint egyéni tevékenység szerepel, pedig szolgálhat közösségi célokat, amennyiben a céh bankjába³⁰ adja be a halakat a játékos. Hasonlóképpen az egyéni eredmények elérése is megmozgathat több játékos, hathat építő módon a társas kapcsolatokra. „*Akkor kapott egy ilyen tokent, minden halál után, és abból kellett száz valamennyi. És akkor először ő [Fürti] hagyta, hogy Mibu ölje, és aztán Mibu hagyta, hogy őt ölje.*” (Nuwi) Végül az *arena* és a *battleground*³¹ első olvasatra inkább tűnik kompetitív tevékenységnek, hisz célja, hogy két csapat összemérje az erejét. A kutatás során azonban világossá vált, hogy a közösség tagjai számára fontosabb a céhből érkező csapattársakkal való együttműködés, a közös élmény, semmint a másik legyőzése. Természetesen e helyütt sem szabad engednünk „a totalitás kísértésének”,³² és el kell ismernünk, hogy ez esetben is vannak egyéni eltérések. Elmondhatjuk, hogy a haladást szem előtt tartó játékosok számára fontosabb a másik legyőzése, mint a másikkal való együttműködés. Ugyanakkor a céh egésze, ahogyan azt több tag is számos alkalommal megfogalmazta, nem ezt, hanem a társas kapcsolatokat tartja elsődlegesnek. „*Ez egy kimondottan közösségi guild.*” (Bárd)

A táblázatból kiolvasható, hogy a játékon belüli cselekvések legtöbb fajtája célracionális: ahogy azt David Golumbia megállapítja, a játék alapvetően végrehajtható feladatokból, mérhető eredményekből áll.³³ Golumbia ezzel rávilágít a játék egyik legfontosabb, elméletileg

²⁸ A rendszeres bejelentkezés közösségi elvárásként jelenik meg.

²⁹ A *farmolás* szintén általános fogalom, jelenthet bármilyen tárgy vagy erőforrás beszerzésére irányuló folyamatos, ismétlődő cselekvést. „*Farmolhatok virágot, de lehet az is farmolás, hogy lemegyek egy instába farmolni, hogy kiessen az adott mount [hátas, azaz bármilyen, a közlekedést gyorsabbá, illetve a repülést lehetővé tevő állat vagy eszköz].*” (Mibu) Rokon értelmű a *grindelés* fogalmával, mellyel olyan cselekedeteket jelölnek, melyek szintén egy-egy eszköz vagy bizonyos mennyiségű erőforrás beszerzésére irányulnak, de a kifejezéssel a beszélő a cselekvés ismétlődő jellegéből következő monotonitást hangsúlyozza.

³⁰ A céh bankja (*guild bank*) az eszközök és erőforrások tárolására szolgáló fiók, melybe a tagok szabadon tehetnek be értékeket, és a céh vezetője (*Guild Master*, azaz *GM*) által megszabott mértékben vehetnek fel a céh aranykészletéből, a beadott tárgyakból. Az arany a játék fizetőeszköze.

³¹ Különböző számú csapatok egymás ellen folytatott harca.

³² Marc Augé: *Nem-helyek. Bevezetés a szürmodernitás antropológiájába*. Ford. Fáber Ágoston. Bp. 2012. 32.

³³ David Golumbia: *Games without Play*. New Literary History XL(2009). 192. Golumbia ugyanakkor súlyosan téved, amikor amellet érvel, hogy a játék valójában együttműködés nélkül, magányosan is teljesíthető (Uo. 187–188.), mivel egészen egyszerűen a játék történetének és az egyéni fejlődésnek szempontjából vett legfontosabb feladatok, küldetések kizárólag csapatban teljesíthetőek.

messzire vezető vonására: a játék bizonyos értelemben megszűnik játék lenni, a feladatok monotonitásukat, ismétlődő jellegüket tekintve sok tekintetben a munkára emlékeztetnek. Itt nem tudom a kérdést részletesebben tárgyalni, így mindössze összefoglalom a korábban részletesebben kifejtett meglátásaimat.³⁴ A játék a közösség tagjai számára elsődlegesen fórum, társas közeg, nem az elkülönült élmények, az identitással való kísérletezés terepe.³⁵ A játék a mindennapok része, a közösségen belül megosztott élménytörténetek forrása. A játékban elért, mérhető, nyilvános, mások által megtekinthető egyéni teljesítmények a közösségen belül elfoglalt pozíció, társadalmi presztízs alapját képezik.³⁶ A játékban a történet követése, a felfedezés az idő elteltével háttérbe szorul, helyét átveszik a közösség tagjaival együttműködve vagy a többi játékkal versenyezve véghezvitt feladatok, amelyek sokszor ismétlődőek, monoton jellegűek. Az online játék így nem jelent egyfajta kilépést a mindennapok strukturális rendjéből, a játékokra jellemző elkülönülést, szabadságot a közösségi kapcsolatok és elvárások formájában megjelenő kötődések, kötöttségek váltják fel. A játékban használt, illetve a legtöbb esetben nem is használt, csak birtokolt tárgyak megszerzése, a felmutathatóan teljesített feladatok végrehajtása sok esetben rengeteg időt emészt fel. A sikerhez az újra és újra végrehajtott, rutinszerűvé váló cselekményeken keresztül vezet út: „Vannak *legendary fegyverek*,³⁷ és mindegyiknek különböző küldetésorozata van. Például amit tegnap megcsináltunk, az annyi, hogy Uldurban³⁸ van tizenkét vagy valahány boss,³⁹ és mindegyik dobhat⁴⁰ kis eséllyel egy szilánkot, és abból a szilánkból kell harminc darab. [...] Az *Ice Crown Citadeles*⁴¹ az olyan, hogy ott két bossnak a vérét meg kell szerezni, plusz még huszonöt cuccot, amit más bossok dobnak kis eséllyel, vagy meg lehet venni, aztán háromféle *Infusionos questet* megcsinálni, amiből az egyik rohadt nehéz, és akkor még ötven-hatvan szilánkot összeszedni, amiből volt, hogy egy menet⁴² alatt esett nekem egy.” (Mibu)

³⁴ Bakos Áron: *i. m.* 11–13. Lásd még Bonnie A. Nardi: *i. m.* 96–120; Thomas M. Malaby: *Anthropology and Play. The Contours of Playful Experience*. New Literary History. XL(2009). 208–210. Stefano De Paoli: *Automatic-Play and Player Deskillling in MMORPGs*. Game Studies XIII(2013).

³⁵ Az identitás, az avatar és a játékos közötti viszony fontos kérdése az online játékok kutatásának. Eiko Ikegami saját kutatását bemutatva meggyőzően érvel amellett, hogy a *Second Life* című program, legalábbis az általa elért játékosok számára pontosan ilyen funkciót tölt be (Eiko Ikegami: *i. m.* 1180–1182.)

³⁶ A következő *facebook* dialógus részlete jól példázhatja a játékhoz köthető élmények megbeszélését, a birtokolt eszközök jelentette presztízs és a megszerzésükre irányuló fáradságos munkát. A *mount*, azaz háta valamilyen állat, ritkábban gép, ami gyorsabb utazást tesz lehetővé. A karakter értelemszerűen egyszerre csak egyet használhat, praktikus minőségi különbség pedig nincs az egyes hátasok között. *Annis*: enyém lett a mount amire bidelem 27500ért *Nuwi*: gz. mit nyertél? *Annis*: Drake of the North Wind [...] *Nuwi*: [...] hm, ez a mount megvan, kifarmoltam Vortexből *Annis*: jól van *Nuwi*: ráment pár óra, unalmas volt ki-be mászkálni az instából és megölni mindent *Annis*: hány mountot van? *Nuwi*: 214 *Annis*: 212

³⁷ Különlegesen erős, a játék történetéhez is kötődő fegyverek, melyeket közös portyák alatt szerezhetnek meg a játékosok.

³⁸ A 2008-as kiegészítő egyik zónája a játékban, melyre csak portyázó csapatok léphetnek be.

³⁹ Azaz erősebb számítógép irányította ellenfél, akinek sokszor pontosabban kirajzolt háttértörténete van, és általában egy küldetés vagy a küldetés egyes szakaszainak végén küzdhet meg vele a játékos.

⁴⁰ Az ellenség legyőzése után a játékos aranyat és bizonyos tárgyakat zsákmányolhat. Az egyes tárgyak különböző valószínűséggel bukkannak fel.

⁴¹ A 2008-as kiegészítő utolsó küldetésorozata.

⁴² Egy menet adott esetben körülbelül két órát jelent. A közösség egyes tagjai tehát közös erőfeszítéssel közel száz órát rászánnak arra, hogy a számukra is unalmassá váló tevékenység árán megszerezzenek egy tárgyat.

A trollkodás és a bolondozás típusai

A *trollkodás*⁴³ nem illeszkedik a fenti logikába, strukturális rendbe. Alapvetően olyan cselekvéseket értünk alatta, amelyeknek mások bosszantásán, önmagunk és mások szórakoztatásán kívül nincsen célja. Eredménye nem mérhető a megszerzett tárgyakban, a játékos teljesítményeit, teljesített küldetéseit összegző adatlapon nem hagy nyomot. Független a játék logikájától, programozásától.

Első formája az úgynevezett *floodolás*. A *floodolás* az információcserére szolgáló felületek elárasztása részben vagy egészében ismétlődő, valódi tartalom nélküli szövegekkel, melyek ellehetetlenítik az üzenettel rendelkező szövegek közlését: a hétköznapi tartalmak olyan gyorsan eltűnnek az üzenőfalán az értelmetlen szövegek zuhatagában, hogy a többi játékosnak nincs esélye érdemben reagálni rájuk. Az üzenőfalat egy idő után a bosszantó üzenetek és az ezekre reagáló, zsörtölődő, szitkozódó üzenetek lepik el, és a normális kommunikáció ezzel teljesen ellehetetlenül. Az obszcenitás, a bornírság a legfontosabb jellemzője az ily módon ontott üzeneteknek, amit mi sem példáz jobban, mint a *floodolás* egyik alfaja, az úgynevezett *análozás*. „Amikor raidelünk, annak van egy general chatje, és akkor ott minden más emberrel tudunk, aki bent van, csak a szerverről, abban a raidben. Nem tudom, hogy alakul ki ez az análozás, mert ez valami nagy archív játékos szokás lehet. Valaki kiírja, hogy anal, és aztán mások is követik. Szokták azzal kombinálni, hogy linkelnek elé vagy utána valami achievementet, hogy kiadjon így valami vicces szöveget. Van egy ilyen achievement, hogy I choose you, és akkor I choose you anal. Ilyenek. Vagy van egy for the children nevű acsi, és akkor... érted.” (Nuwi) A játék más tartalmaira is szoktak utalni *floodolás* során, így például a legkönnyebben megszerezhető legendás (*legendary*) fegyver nevét (*Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker*) linkelik be, és írnak elé különböző szövegeket.⁴⁴ A *floodolás* során közreadott szövegek többi típusa reflektáltan a populáris kultúra valamilyen, szemükben silány, neveléses alkotásához kötődik. Arnold Schwarzenegger filmjeiből vett *mémme* vált idézetekkel írják tele a csevegőfelületet, kulcsadatközlőm pedig *A szürke ötven árnyalatából* másolt be folyamatosan részeket az üzenőfalra. „Előtte közvetlen pár nappal bannoltak⁴⁵ análozásért. És gondolkodtam, hogy mi az, ami k*** perverz és nagyon sz***. [...] És aztán már mások kérték, hogy hú, folytasd, még, mi fog jönni!” (Mibu)

A trollkodás következő típusa az úgynevezett *griefing*,⁴⁶ amikor a játékos valamit eltakar karakterével a másik játékos elől, így az nem tud reagálni a játékból érkező ingerekre vagy kapcsolatba lépni a játék környezetével. Ennek egyik fajtája lehet az úszó körbeugrálása horgászat közben. A másik játékos ebben az esetben nem tudja, mikor van kapása, és így nem tud halat fogni. Altípusa lehet az úgynevezett *NPC kitakarás*. Ennek során a játékos különböző megoldásokat, varázslatokat alkalmazva megnöveli karakterének méretét olyannyira, hogy a számítógép irányította karakterekre más játékos nem tud rákattintani, így interakcióba sem tud

⁴³ A bemutatás során az émikus kategóriák mentén haladok.

⁴⁴ Az internetes fórumokat böngészve érdekes megfigyelni, hogy a kialakult szokások eredetét a játékosok sok esetben megpróbálják racionalizálni, így például azzal magyarázták a szokást, hogy egyszer valaki felajánlott aranyat, amit az utolsó linkelőnek ígért.

⁴⁵ Azaz kitiltottak. A felhasználó határozott ideig nem tud bejelentkezni a játékba.

⁴⁶ Minden esetben a közösség által használt értelmükben magyarázom a kifejezéseket, így elképzelhető, hogy más fórumokon más jelentést adnak a terminusoknak, más cselekményeket értenek alattuk.



1. kép. A karácsonyfa előtt álló karakter kitararása



2. kép. A terített asztalokból formált pénisz

velük lépni. Kulcsadatközlőm, Mibu mellett ülve tapasztaltam meg első ízben a *trollkodás*nak ezt a válfaját. Karácsonykor minden játékos ajándékot kaphatott egy számítógép irányította karaktertől. Az átvételhez értelemszerűen oda kellett mennie a játékosnak a karakterhez, és kattintás útján kapcsolatba kellett lépnie vele, hogy átvehesse az ajándékot. Azzal, hogy Mibu avatarjával ráállt a figurára, ezt mindenki számára ellehetetlenítette. A többi játékostól válogatott szidalmak, fenyegetések érkeztek, miközben Mibu kontextus nélküli, szexuális és populáris kulturális utalásokkal teli üzenetek írt véletlenszerűen.⁴⁷ Néhányan csatlakoztak a szexuális üzenetek közléséhez, míg mások tovább dühöngtek és szitkozódtak. A történet csattanója, hogy az ajándékot az időeltolódás miatt akkor még valójában nem lehetett átvenni. Más tagok értelmezése szerint sokan pedig éppen a kitararás miatt hitték azt, hogy már megkaphatják az ajándékot. (1. kép).

A következő típusba a hamis információk közlését sorolják. Tudnunk kell, hogy a játékról minden információ, minden küldetés és feladat leírása, a legapróbb részletekre kiterjedő pontos útmutató elérhető az interneten. A játékosok ennek ellenére gyakran egymástól próbálnak információkat szerezni.⁴⁸ A *trollkodás* ez esetben a téves információk vagy irreleváns információk közlését jelenti. A játékosok között ennek leghíresebb fajtája egy küldetés, melynek során nagy kiterjedésű területen kellett megkeresni egy számítógép irányította karaktert (*Mankrik's wife*). „Elküldték mindenhová, másik zónába, vagy elküldték a legnehezebb raidre.” (Mibu) A játékos járatlanságát eláruló kérdésekre más megtévesztő válaszokat is adnak, például elhitetik vele, hogy az általa tapasztalt jelenség annak a következménye, hogy valaki feltörte a belépési fiókját, és éppen „lopja a kariját” (Mibu).

A *trollkodás* következő típusa az úgynevezett *gankelés*. A fogalom más játékosok karakterének ismétlődő megölését jelöli. Ha a karakterek meghalnak, a halál bekövetkeztének közelében újraéledhetnek. A *gankelés* során a *troll* kivárja a feltámadás pillanatát, és újra megöli az övénél gyengébb karaktert. „Ő szeretne játszani, küldizni, questelni, de nem tud megszabadulni tőle.” (Fürti) A *trollkodás*nak ezt a válfaját egyik adatközlőm sem gyakorolta,

⁴⁷ Később magam is csatlakoztam.

⁴⁸ A szokást más kutatók is regisztrálják (Gail Shivel: *World of Warcraft. The Murloc is the Message*. symploke XVII[2009]. 208–209; Julie Rak: *i. m.* 154.). Julie Rak a kérdezősködésnek szocializációs funkciót tulajdonít.

mert félő, hogy a tréfa visszájára fordul: a gyengébb karaktert használó játékos bejelentkezhet az egyik erősebb karakterével, vagy segítségül hívhatja barátait, s így végül az eredetileg *trollkodó* személy a saját főztjét eheti meg. Az ismétlődő öldöklés a számítógép irányította karakterek ellen is irányulhat. Ebben az esetben a csíny úgy érhet célba, ha a játékosnak sikerül adott területen kiirtania az összes le vadászható lényt, képes a folyamatosan újjászülető lényeket megölni. A játékos ezzel megakadályozhatja, hogy más, alacsonyabb szintű játékosok teljesítsenek olyan küldetéseket, amelyekben a végrehajtandó feladat adott számú teremtmény elpusztítása.

Végül a *trollkodással* rokon, attól el nem választható az egyik beszélgetőtársam által *bolondozásnak* nevezett jelenségkör. A *trollkodástól* elsősorban az különbözteti meg, hogy szándéka szerint senkit sem kíván bosszantani. Nemcsak azért tartom a két jelenséget szorosan összetartozónak, mert a fenti táblázatban mindkettő a nem feladatorientált tevékenységek között kapott helyett, hanem azért is, mert a beszélgetések során (legyen szó interjúkról vagy a tagok közötti hétköznapi beszédhelyzetekről) egymással összefüggésben jelentek meg, egyikről könnyen terelődött át a szó a másikra. A leglátványosabb formája az, amikor az ételt „kipakolva”,⁴⁹ az asztalokból szövegeket, képeket formálnak. A képek, szövegek a legtöbb esetben altesti jellegűek, egy beszélgetés során rendkívül találóan nevezték a jelenséget *feastfasztingnak*. (2. kép).⁵⁰

A viselkedést többnyire úgy értelmezik, hogy az „*simán a játékos saját szórakoztatása vagy parádé másoknak. Sokszor elkezd valaki, más meg beáll.*” (Fürti). Egyszerűbb formája, amikor a játékos egyszerűen különleges ruhát magára öltve sétálgat a játék városainak főterén, és esetleg mások csatlakoznak hozzá, vagy különböző parancsokat gépelve hangokat adatnak ki a karakterükkel, ugrálnak, táncolnak. A *bolondozás trollkodással* való rokonságát végül jelezheti, hogy sok tevékenység nem feltétlenül a bosszantásra irányul, de folytatásuk mégis kiválthatja mások nemtetszését. A játékon belül vannak tárgyként megszerezhető játékok (*toys*), többek között egy kisvasút-készlet. A játékosok leteszik a vonatokat, azok körbe-körbe mennek a pályán, miközben ők karakterükkel a közelben állók számára is hallható módon vonatfüttyülést, kattogást utánozó hangot hallatnak⁵¹ folyamatosan. Több játékos részvételekor már jelentős zaj keletkezik, ami sokszor kiváltja mások nemtetszését.

A trollkodás értelmezése

Ahogy arra fentebb megpróbáltam rámutatni, a játék egyes szakaszai kifejezetten mechanikus, ismétlődő cselekvésekből állnak. A játékkal töltött idő mennyiségének növekedésével párhuzamosan a játékos értelemszerűen egyre kevesebb új dolgot fedez fel, egyre kevesebb meglepetés éri, ugyanakkor egyre több rutinszerűvé váló feladatot hajt végre. „A virtuális világban való barangolás, miként a játék, könnyen vezet ismétlődéshez. Vajon a performatív gesztus képes felfüggeszteni vagy akár kizökkenteni az ismétlődés mechanizmusát? Más szóval, képes-e a játékok rutinszerűség[ét] felfüggeszteni?” – teszi fel a kérdést Tarnay László.⁵²

⁴⁹ Az élet rakott asztalként vehető elő a játékos karakterének kelléktárából (*inventory*).

⁵⁰ Az angol *feast* és *fast*, lakomázni és böjtölni szavakból.

⁵¹ Ezt a program teszi lehetővé.

⁵² Tarnay László: *Az új médiumok és a test prosztetikus dimenziói*. = *Határtalan médiakultúra*. Szerk. Antalóczy Tímea–Pörcei Zsuzsanna. Bp. 2015. 209.

Meglátásom szerint a *trollkodás* több válfaja éppen ilyen performatív aktus, ami a mindennaposra váló cselekvések egyhangúságát töri meg. „*Unalmamban elkezdtem ilyeneket idézgetni, és mások elkezdtek válaszolni. Kábé mint egy flashmob, csak nem volt megszervezve.*” (Mibu) Tarnay gondolatmenetét követve úgy látom, hogy a *trollkodás* sok esetben valóban képes elérni, hogy a felhasználó ne reflexszerű választ adjon egy, a virtuális térből érkező ingerre. A cselekmény alapvető célja a nevetetésen túl éppen a hatáskeltés, a válaszreakció kiprovokálása. A bosszantás, a provokatív cselekedet tehát nem ér célt, amíg az áldozat fel nem függeszti normális cselekvését, az előadásszerű, nem feltétlenül a bosszantást célul kitűző bolondozások pedig addig, amíg mások – rutinszerű tevékenységüket szintén félbehagyva – nem csatlakoznak hozzájuk. Közös bennük a nevetés, a nevetetés szándéka.

A rutinszerű cselekvésekkel szembeállított trollkodás több különböző formájában is megtalálható az ismétlés motívuma. Elküldik ugyanazt az üzenetet, ugyanazt a hangot hallatják a játékosok, ugyanazt a karaktert pusztítják el újra és újra. Ugyanakkor a gépies, automatizálódott cselekedeteket megtörik: a másik fél nem tud kattintani, amikor kapása van, a szokott módtól eltérően nem fér hozzá a másik karakterhez. A kérdezőt mások tanácsainak vak, automatikus követése nevetés tárgyává teszi.

Minderről Henri Bergson klasszikus megállapítása juthat eszünkbe a nevetésről: a merevség komikus, aminek a büntetése a nevetés, mely „rugalmasságot ad mindannak, ami gépiessé merevedhetne a társadalom testének felületén.”⁵³ A nevetés egyik forrása a gépiesen ismételt tréfa és a monotonitást megtörő egyedi reakciók kiprovokálása, a másik a gépies cselekvések véghezvitelének megakadályozása. Bergson megközelítésében a nevetésgéssé tett személy, a bosszankodók irányába mutatott részvétlenség hozzátartozik a nevetéshez, ami megmagyarázhatja, hogy az etikátlan cselekedeteket miért nem ítéli el a közösség.⁵⁴ Másfelől Bergsonnál a nevetés sosem lehet elszigetelt.⁵⁵ „*Nincs szánalmasabb, mint egy visszhangtalan análozás*” (Mibu).⁵⁶

A *trollkodás* fontos jellemvonása, hogy potenciálisan bárki lehet résztvevő és szemlélő, a cselekmény során a szerepeket szabadon váltogathatják az érintettek, egyedül a gúny célpontjává tett személy van bezárva hálátlan szerepébe. Az eseményben való részvétel kiprovokálása, mások bevonása elengedhetetlen része. A *trollkodás* és a *bohóckodás* során megjelenik a vaszkos humor, az altestiség, a groteszk testiség, elég csak a magát más fajú lényé és sokszoros méretűvé varázsoló karakter képére gondolnunk (*1. kép*). Az étellel megtrágyzott asztalokból formált falosz közös kirakását együtt elköltött lakoma követheti. A portyák folyamán, az életerő visszatöltését célzó közös étkezések során Mibu hátasként egy malacra ült fel, és az asztalra ugrott. „*Mindig, amikor ott kajáltunk, belefartolt a disznóval a kajába.*” (Fürti) A játékban fontos tárgyak, képességek neve az *análozás* során meglehetősen lefokozódó kontextusban jelenik meg. Mindez lehetővé teszi, hogy – ahogy azt Glózer Rita az internetes paródiavideókkal kapcsolatban tette – mi is bevonjuk Bahtyin karneváli nevetését a jelenség értelmezésébe.⁵⁷

⁵³ Henri Bergson: *A nevetés*. Ford. Szávai Nándor. Bp. 1994. 47.

⁵⁴ A trollkodó személy a bohóckodó ember (βωμολόχος), „nem kíméli sem magát, sem másokat, csak meg tudja a társaságot nevetetni; olyanokat fecseg, amiket a tisztességes ember soha ki nem ejtene a száján, sőt egy részüket talán meg sem hallgatná.” Arisztotelész: *Nikomakhoszi Etika*. Ford. Szabó Miklós. Bp. 1987. 4/14. 1128a–1128b (118. o.).

⁵⁵ Uo. 34–37.

⁵⁶ A cselekvés performatív jellegén túl talán ezzel magyarázhatjuk, miért töltik fel a jól sikerült trollkodásokról készült felvételeket a videómegosztó oldalakra.

⁵⁷ Glózer Rita: *Internetes paródiavideók és ifjúsági médiahasználat*. Replika 90–91. sz. (2015). 132–136; Mihail Bahtyin: *François Rabelais művészete, a középkor és a reneszánsz népi kultúrája*. Ford. Könczöl Csaba. Bp. 1982.

Az előadó és néző szerepének feloldódása, a groteszség, az altestiség, a lakomázás, az eltúlzott idomok mellett további párhuzamokra lelhetünk. A *trollkodás* becsmérése nem hétköznapi, személyekre irányuló,⁵⁸ hanem a személyek által képviselt magatartást, a komolyság képviselőit célba vevő,⁵⁹ trágársága nem hétköznapi mosdatlan szájúság, ezeket a megnyilvánulásokat a közösség elítéli;⁶⁰ helye részben elkülönült, hisz előszeretettel *trollkodnak*, *bolondoznak* a városok főterén, kereskedőházakban,⁶¹ halála a *gankelés* során a vidám, a nevetés kísérte pusztulás.⁶² A felfokozott szexualitás, a fallikus jelképek használata szintén a karneváli világszemlélet jellemzői köré sorolható.⁶³ Végül a párhuzamok akkor válnak igazán beszédessé, ha a trollkodó személy csínyeit Panurge „szokásaival” vetjük össze.⁶⁴

Mindemellett fontos rámutatnunk, hogy a *trollkodás* és a *bolondozás* számos megnyilvánulását megpróbálják ellehetetleníteni a játék adminisztrátorai. Mibu idén nem tudta kitakarni a karácsonyfát, mert a közelében nem ülhetett fel a hátsára, és így nem tudott elég nagyra nőni. A készítő a kivonatot összetörő eszközt adtak ki, a füttyülés hangját elnémították a programban. Pontos térképeket, leírásokat építettek be a játékba, hogy ne lehessen meglepetés a többieket. Mibut számos alkalommal tiltották egy időre a játéktól. „*Máskor meg olyan indokkal bannoltak, hogy testrészeket meg testfolyadékot nem lehet felírni, vagy valami ilyen b***tt hülyeséget írta.*” (Mibu) A népi, karneváli kultúra ebben a közegben is a hivatalos kultúra ellenzéke.⁶⁵

A trollkodás és a karnevál között tehát számos párhuzamos vonást fedezhetünk fel, ahogy Bahtyin és Bergson nevetésfogalma is megegyezik egy fontos pontban: a nevetés mint a merevségre adott válasz mindkettőjük művében feltűnik. Bahtyin úgy fogalmaz, hogy a nevetés során „amit megérintenek, azt »testivé teszik«, materializálják, s ugyanakkor lebegőn könnyeddé változtatják”,⁶⁶ a nevetés nem hagyja, hogy „a komolyság megdermedjen”.⁶⁷ Ugyanakkor Bahtyin maga is reflektál arra az alapvető különbségre, amely elválasztja kettejük megközelítését.⁶⁸ A Bergson által leírt nevetés csak tagad, míg Bahtyin nevetése terem, állít valamit a világról. A kérdés az, hogy a *trollkodásról* és a *bohóckodásról* elmondható-e ez.

Meglátásom szerint a *trickster*hez hasonlóan a *trollkodó* személy tevékenységével minden értéket megkérdőjelez, de ugyanakkor minden értéket láthatóvá tesz.⁶⁹ Amikor a *trollkodás* a beszélgetések során szóba kerül, gyakran artikulálódik a gyengék védelme, a túlzásba vitt játék elhibázottsága és a játék ismeretének fontossága, a bosszankodók elítélése. Az ügyetlen, tájékozatlan és a bosszankodó, rugalmasságát elvesztett, önmagát és a programot túl komolyan vevő játékos a leggyakoribb céltáblája a *trollkodásnak*. A jobban sikerült, később gyakran fel is emlegetett tréfához vagy egy járatlan, vagy egy rugalmatlan játékosra van szükség.

⁵⁸ Uo. 144.

⁵⁹ Uo. 214.

⁶⁰ A rendkívül rossz megítélésű kamaszokat és tört szerverről frissen átlépett játékosokat tartják mocskos szájúnak a közösségben.

⁶¹ Uo. 191.

⁶² Mihail Bahtyin: *A szó művészete és a népi nevetéskultúra*. (Rabelais és Gogol) Ford. Könczöl Csaba = Uő.: *A szó esztétikája. Válogatott tanulmányok*. Bp. 1976. 363.

⁶³ Tánzos Vilmos: *Szimbolikus formák a folklórban*. Bp. 2007. 121.

⁶⁴ François Rabelais: *Pantagruel*. Ford. Gulyás Adrienn. Bp. 2010. 115–122. (II/16.)

⁶⁵ Mihail Bahtyin: *i. m.* (1976) 353.

⁶⁶ Bahtyin: *i. m.* (1982) 105–106. (Kiemelés tőlem B. Á.)

⁶⁷ Uo. 154.

⁶⁸ Uo. 91.

⁶⁹ Paul Radin: *The Trickster. A Study in American Mythology*. New York 1956.

Fontos itt emlékeztetnem rá, hogy a játékban való jártasság az elsődleges érték a közösségen belül, a presztízs elsődleges forrása. Hiába ismerik egymást a játékosok, a presztízs offline támaszai (kor, vagyon, végzettség stb.) szinte súlytalanok a közösségen belül.⁷⁰ Ugyanakkor a játékban való túlzott elmélyülés hasonlóan rossz megítélés alá esik. Gyakori szidalom, ami éppen a *trollkodás* közben jön elő, a *no lifer* kifejezés, ami a játékos ama gyakori félelmére, illetve arra a sztereotípiára utal, mely szerint a túl komolyan megélt játék miatt a játékos elveszti a kapcsolatát az élettel.⁷¹

Konklúzió

Mindezek alapján megállapíthatjuk, hogy a *trollkodás* a játék merevségére, gépiességére, adott válasz, performatív aktus, mely nem tagadó, hanem karneváli, igenlő nevetést hív életre. A hatékonyság, a rutinszerűség, a monoton ismétlődés folytán, a meglepetés és a kockázat hiányában átalakuló játékményt próbálja helyreállítani, a túlságosan komolyan vett, a munkajellegűvé váló játékba viszi vissza a játékosságot, úgy, hogy közben a butaságot, járatlanságot is pellengérré állítja. A komolytalan és a komolykodó játékmódot támadja, a nevetésen keresztül az egyensúlyt, a játék játékosságát próbálja helyreállítani.

Carnival on the Net

Keywords: MMORPG; netnography; trolling; carnival; laughing

Trolling is a notable aspect of computer-mediated communication and online gamer culture. The results of the paper are based on a netnographic research of a community of gamers that primarily play together the Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, *World of Warcraft*. The following paper attempts to comprehend the emerging cultural phenomenon of trolling and other non-goal oriented actions in the context of the game, construing it as a carnivalesque and performative element of contemporary online culture.

⁷⁰ Előfordult, hogy adatközlőm tölem tudta meg, hogy a közösség egyik, általa már évek óta személyesen is ismert tagja mivel foglalkozik.

⁷¹ Lásd Preeti R. Khanolkar–Paul D. McLean: *100-Perenting it. Videogame Play Through the Eyes of Devoted Gamers*. Sociological Forum. XXVII(2012). 966–967.