

11.

Virtuális világok: gazdasági és társadalmi beszámoló a virtuális vadnyugatról

Edward Castronova¹

Kivonat

1999 márciusában néhány kaliforniai felfedezett egy *Norrath* nevű új világot, amit egy egzotikus de szorgalmas nép lakott. Körülbelül 12000 ember nevezi állandó otthonának ezt a helyet, de legalább 60000-en mindig vannak ott. A névleges órabér 3,42 USD, és az emberek munkája körülbelül Oroszország és Bulgária nemzeti összterméke közés eső egy főre jutó GNP-t termel. A norrath-i pénzegységet a valutapiacon 0,0107 USD értéken jegyzik, magasabb értéken, mint a jent vagy a lírát. A gazdaságot szélsőséges egyenlőtlenségek jellemzik, mégis sokak számára vonzó az ottani élet. A populáció rendkívül gyorsan növekszik a napi több száz – szerte a világból, de főleg az Egyesült Államokból érkező – emigránsnak köszönhetően. A legérdekesebb ebben az új világban talán az elhelyezkedése. *Norrath* egy virtuális világ, ami mindössze 40 San Diego-i számítógépen létezik. Számos internetes vállalkozással ellentétben a virtuális világok jövedelmezőek:

¹ Ez a beszámoló a szerző 2001 áprilisától szeptemberig tartó norrath-i utazásai és adatgyűjtése során szerzett személyes tapasztalataira épül. Ezen kívül felhasználta a *Verant Interactive* által a nyilvánosság számára hozzáférhetővé tett adatok, nyilvános weboldalak ingyenesen vagy térítés ellenében elérhető adatait, illetve a szerző által különböző tanulmányokból összegyűjtött adatokat. Nem támogatta a tanulmányt és nem tartozik felelősséggel annak tartalmáért senki, aki kapcsolatban áll a *Verant Interactive*-val, a *Sonyval* vagy más magáncéggel. A beszámolóban megjelenő összes avatarnevet megváltoztattam a tulajdonosaik magánszférája védelmének érdekében. Minden tévedésért engem terhel a felelősség.

248 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

2004-re várhatóan 1,5 milliárd USD-t is meghaladja az éves bevételük – és ha a hálózati hatások itt is olyan erőteljesnek bizonyulnak, mint az internet más területein, akkor a virtuális világok hamarosan valamennyi online tevékenység első számú színterévé válnak.

Egy új világ

Naplóbejegyzés, április 18. Az avataromat Alanielnek neveztem el. Most érkeztem először Norrath-ba, egy Freeport nevű városba. Egy kavicsos udvaron állok egy kapu mögött. Számos pajtaszerű épületet és egy tűzrakó helyet látok. Körös-körül emberek lépteit hallok és különböző méretű és formájú humanoid alakokat látok fel-alá szaladgálni olyan nevekkal a fejük felett, mint Zikon vagy Sefirooth. Szokatlan ruhákban vannak és furcsa eszközöket hordoznak magukkal. Vajon emberek ők? Vagy csupán a szoftver által létrehozott lények? Folyamatosan jelennek meg üzenetek a csetablakomban. „Galadriel kiabál: Üzletet kötnék a kapunál.” Látok egy Galadriel nevű lényt. Hozzám beszél? Mit mond? „Friitz szólal meg váratlanul: brt – omwb.” Mi? Nyomát se látom senkinek, akit Friitznek hívnának. „Ikil-lu aukcióra bocsát: Bone Chips.” Egy árverés. Mit csináljak? Érzem az emberek jelenlétét, de hirtelen úgy érzem magam, mint egy idegen egy teljesen ismeretlen kultúrában. Elkezdek attól félni, hogy megszegek valami tabut, vagy hülyét csinálok magamból. Ügyetlenül elmanőverezem Alaniel-t a legközelebbi pajtáig és elrejttem mögötte. Itt senki nem lát meg.

1999. március 16-án a Verant Interactive, a Sony holding egyik tagja öt San Diegói (Egyesült Államok, Kalifornia) szerveren elindította az *Everquest* nevű online számítógépes játékot.² Ezzel együtt a cég életre keltett egy Norrath nevű új világot, ami tízezrek számára találkozóhellyé, piactérre, sőt még otthonná is vált. Ez a dolgozat egy első kézből származó beszámoló az Új Világ lakóiról, szokásairól, és legfőképpen gazdaságáról.

De miért is érdekes ez? Nem csak egy buta játék része ez a Norrath? Talán, egy elvont szinten. De közgazdászok szerint a dolgok társadalmi értékét az emberek gyakorlati cselekedetei határozzák meg, nem pedig az elvont érvelések. Nem azért tanulmányozzuk a munkaerőpiacot, mert a munka szent és erkölcsös, hanem azért, mert a munkavégzés feltételei nagy mértékben érintik számos hétköznapi ember életét. Hasonló okokból, a közgazdászok és a társadalomtudósok majd sokkal inkább foglalkoznak Norrath-tal és más

² Norrath születését az *Everquest* nyilvános elindításának napjára teszem. Már hónapokkal a nyilvános indulás előtt megkezdődött a játék béta tesztje. Norrath néhány lakója a béta óta folyamatosan jelen van.

virtuális világokkal, amikor ráébrednek, hogy ezek nagy mértékben érintik számos hétköznapi ember életét. Már majdnem 1 millió ember van aktívan jelen különböző virtuális világokban. Egy olyan időszakban, amikor sok e-kereskedelemmel foglalkozó vállalkozás lassan tönkremegy, 2004-ben az online játékokból származó bevétel az 1,5 milliárd USA dollárt is meg fogja haladni. Az év minden egyes napján, a nap bármely órájában legalább 60 000 olyan ember van jelen Norrath-ban, akik szívesen fizetnek ezért a kiváltságért. Közülük a felnőtteknek majdnem az egyharmada – körülbelül 93 000 ember Norrath 400 000 fős felhasználói bázisából – egy átlagos héten több időt tölt el Norrath-ban, mint amennyit pénzkereső munkavégzésre fordít. Norrath pénzneme és az USA dollár közötti árfolyamot egy nagyon likvid valutapiac határozza meg, A norrath-beli fizetőeszköz értéke meghaladja a japán jenét. A dollárért értékesíthető áruk termelése alapján Norrath egy főre jutó GNP-jének értéke könnyedén meghaladja több tucat ország egy főre jutó GNP-jét – beleértve Indiáét és Kínáét. Állampolgárainak úgy 20%-a Norrath-ot tekinti állandó lakhelyének: csak ingáznak a Földre majd vissza. Máris sokan vannak és egyre többen lesznek azok az emberek, akiknek a virtuális világok az anyagi és érzelmi jólét fontos forrását jelentik.

A virtuális világok az e-kereskedelemnek, sőt talán magának az internetnek a jövőjét is jelenthetik. A játékkervezők, akik a Norrath-hoz hasonló virágzó helyeket megalkották, tudtukon kívül az internet használatának egy igen vonzó változatát felfedezték fel: az avatarokon keresztüli használatot. A résztvevőket a 3D fantáziavilágban az avatarok képviselik, akik kétségkívül megkülönböztetett helyet foglalnak el létrehozóik szívében. Egy tipikus felhasználó több száz órát (és adott esetben több száz dollárt is) szentel az avatara fejlesztésére. Ezek a hétköznapi emberek, akiket – úgy tűnik – unatott és felbosszantott a közönséges webkereskedelem, energikusan és lelkesen vesznek részt az avatáralapú online piacon. Néhány ember hajlandó az interneten autógumit vásárolni, de több százezren vannak azok, akik virtuális üzletekben akarnak cipőt venni az avatáruk számára. Az avatáralapú vásárlásban rejlő üzleti lehetőség nem hagy mindenkit hidegen: *Mindark*, egy svéd magánvállalat abban reménykedik, hogy az avatáralapú vásárlás használatával egy globális hálózati monopóliumot tud kiépíteni az interneten. A stratégia a következő: egy olyan nagyszabású virtuális világot kell elindítani, amit milliók tudnak egyszerre használni. A játék legyen ingyenes. Lehetővé kell tenni a kreditkártyás fizetést. Meg kell várni, hogy a társadalom és a piac kiépüljön, majd a Földről kereskedőket kell meghívni,

250 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

hogy nyissanak 3D üzleteket a virtuális térben. Ettől kezdve *Lara Crofthoz* hasonlító avatarod kemény, kalandokkal teli napja végén beugorhat a legközelebbi *JC Penny* üzletbe, hogy egy új öltönyt vegyen a gazdájának – valódi pénzért. Az új virtuális világok kereskedelmi potenciálja annyira lenyűgöző, hogy érdemes őket szemügyre vennünk.

A múltban egy új világ felfedezése sokszor mind a régi, mind az új világ számára korszakalkotó jelentőségű volt. Az új világnak általában van egy hírmondója: egy eltévedt felfedező véletlenül idegen földre téved, de elég esze és szerencséje van ahhoz, hogy leírja amit látott; a benyomásait az ott élő emberekről, az izgalmakat és veszélyeket, amikkel szembe kellett néznie – mindezt a távoli érdeklődőknek. Hasonlóképpen 2001 áprilisában magam is véletlenül botlottam Norrath-ba, majd négy hónapon keresztül bókász-tam ott. Körülbelül hat hétbe tellett, mire valahogy kiigazodtam. Májusban kezdtem el naplót vezetni. És mindenkit biztosíthatok afelől, hogy számtalan veszéllyel néztem szembe; nagyon, nagyon sokszor meg is haltam, hogy különböző élményeket szerezzek, amiket aztán Önöknek felidézhetek. Végül tapasztalataim csak egy egész kis töredékét tudtam leírni: éppen csak annyit, hogy egy kis ízelítőt adjak abból, ami ott történik. Elnézést kérek mindazoktól az olvasóktól, akik úgy érzik, hogy valami nagyon fontosat kihagytam.

A beszámoló felépítése a következő. A 2. fejezet a virtuális világok univerzumát, valamint gazdasági és társadalmi hatásait mutatja be. A 3. fejezet kizárólag Norrath-ra koncentrál, leírja a társadalom és a gazdaság felépítését és ismerteti makroökonómia állapotának olyan néhány indikátorát, mint például az árfolyam, az inflációs ráta, az egy főre jutó GNP értéke vagy a létminimum alatt élők aránya. Végül a 4. fejezet felvázolja a virtuális világok lehetséges közeli jövőjét, néhány, a virtuális világok hétköznapi életre gyakorolt széleskörű hatásaival kapcsolatos gondolattal együtt. Technikai jellegű részek megtalálhatóak a beszámoló bővebb változatában, ami a következő kötetben jelent meg: *Gruter Institute Working Papers on Law, Economics and Evolutionary Biology, Volume 2* (<http://www.bepress.com/giwp>). A hosszabb tanulmány az utazásom során felmerült potenciális projektek egész listáját kínálja azoknak, akik szívesen végeznének Norrath-ban kutatásokat.

Virtuális világok

A virtuális világok piaca

Naplóbejegyzés, április 18. Új avatar egy másik szerveren. Ugyanaz a világ, más emberek. Az első lépések Freeport kapuján kívül. Rettentes sürgés-forgás mindenütt, de engem észre se vesznek, aminek csak örülök – nyelvi nehézségek miatt az első beszélgetéseim elég gyengéren sikerültek. Hirtelen felvillan a csetablakom, üzenetet kaptam egy lénytől, akit Halálosztónak hívnak, mert hagyni szokta, hogy lerombolják a birodalmát. Ekkor: „Halálosztó két pontos ütést mér RÁD.” Hallom magamat fájdalmasan felnyögni. Zavarodottan felnézek, nem látok senkit. „Halálkezű három pontos ütést mér RÁD.” Hát persze, mögöttem van. Tanulság, hogy itt bármikor megtámadhatnak. Miért támad meg engem ez a valaki? Mit csináltam? Úgy tűnik harcolnom kéne. „Halálkezű öt pontos ütést mér RÁD.” Szörnyű vágás hangja hallatszik – a saját húsom az. Ügyetlenül a kardom után kapok. Üzenet jelenik meg a csetablakomban: „Halálosztó elpusztított téged.” Kimeredek a kép. Meghaltam.

A virtuális világ (VV) egy számítógépes program a következő három meghatározó jellemzővel:

Interaktivitás A VV számítógépen létezik, de egyszerre sok ember számára érhető el távolról (azaz internetkapcsolaton keresztül). Az egyik ember által kiadott parancsok hatással vannak mások parancsainak az eredményére.

Fizikai realitás A program felülete egy olyan fizikai környezetet jelenít meg a felhasználó szemszögéből, ahol a Föld természeti törvényei uralkodnak, az erőforrások elérhetősége korlátozott.

Perzisztencia A program folyamatosan fut, akár használják, akár nem. Megjegyzi az emberek és tárgyak helyét, illetve a tárgyak tulajdonosait.³

³ A virtuális világ kifejezést, az Ultima Online játék megalkotói használták, bár úgy tűnik, hogy inkább a „perzisztens állapotú világ” elnevezést kedvelik (<http://www.uo.com>). Egyik sem egyetemesen elfogadott terminus. Talán a leggyakrabban használt kifejezés az MMORPG, ami a *massively multi-player on-line role-playing game* rövidítése (nagyon sok szereplős online szerepjáték). A név találó, mert a VV-k elsősorban mint játékok jöttek létre. Ugyanakkor a virtuális világok jövője valószínűleg meghaladja ezeket a kereteket. Rádásul képtelenség kimondani, hogy MMORPG. Egyéb kifejezések az MM perzisztens univerzum (*MM persistent universe*), ahol az MM a *massively-multiplayer* helyett áll; vagy Holmsten kifejezése, a perzisztens online világ (*persistent online world*). A virtuális világ kifejezés ezeknek a lényegét ragadja meg, kevesebb szóval, kevesebb szótaggal, és egy rövidebb mozaikszóval – az Occam borotvájával elv szerint ez a jobb választás. J. R. R. Tolkien – akit nem

252 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

Egy VV a *Tomb Raider*hez hasonló játékok 3D-s grafikai környezetének és a MUD-okban használt (*Multi-User Domain*, több résztvevős játékok) csetalapú szociális interakciós rendszerek kombinációjának az eredménye. A *Tomb Raider*ben egy kis figurát irányíthatunk a képernyőn és mindenfé-
 lét csináltatunk vele; egy VV-ben ugyanabban a virtuális térben más em-
 berek is rohagálnak és közben beszélhetnek hozzánk. A VV-k története
 egészen az 1980-as évekig, az *ARPANet*en futó online játékokig vezethető
 vissza. A mostani VV örület kiobbantója az Andrew Krimse és Chris Krim-
 se *Microsoft* gyakornokok által 1995-ben beindított *Meridian 59* vagy *M59*
 volt. (Colker 2001) Egy várost és egy mezőt hoztak létre, ahol a résztvevők
 önmaguk grafikus reprezentációjához intézett egér- és billentyűparancsokon
 keresztül alakíthatták a környezetet. A virtuális szereplőnek, amit most avat-
 tarnak hívunk, meg lehetett mondani, hogy menjen el valahova, vegyen fel
 egy kardot, nézzen be egy bokor mögé és üsse le, bármi is van ott.⁴ Hogy
 az egész még érdekesebb legyen, a többiekkel csetelni is lehetett, és biotok –
 számítógép-vezérelt lények (vagy más néven mobil objektumok) – is voltak
 a világban: a biotok lényegében vagy szörnyek voltak, akik minden szemük
 elé kerülő avatart megtámadtak és megöltek, vagy kereskedők, akik prog-
 ramszkriptek alapján beszéltek az avatarokhoz és megpróbálták mindenfélét

szentségtörés talán ezen világok kulturális és intellektuális atyjának nevezni – a *másodla-
 gos világ* (*secondary world*) kifejezést használta fantáziabeli univerzumaira. (Tolkien, 1939)
 Azon Tolkien is elcsodálkozna, hogy mennyire nem másodlagosak lettek az ő fantáziavilá-
 gai. Én amellet érvelnék, hogy a virtuális világok se nem fantáziák (az elme konstrukciói),
 se nem valóságok (természeti törvények). A virtuális világok művészeti alkotások: mentális
 konstrukciók, melyeket az alkotójuk a fizikai világban lehetséges bármilyen médián keresz-
 tül kifejezhet. A huszadik, évente megrendezésre kerülő *Ars Electronica* Fesztiválon *Golden
 Nica* díjat kapott a *Chman* csapat a *Banja* nevű játék kifejlesztéséért. (Kettman 2001) Mel-
 lesleg a díj sokakat megbotránkoztatott az elektronikus művészet purista képviselői körében.
 Ugyanakkor bárki, aki barangolt már *Norrath*-hoz hasonló világban, egy teljesen új pszicho-
 lógiai és szociális mélységben tapasztalhatta meg más emberek művészetét. Nem egy képet
 nézel. Benne vagy. És valójában nem is egy képről van szó, hanem egy magával ragadó szín-
 térről, ami arra készíti embereket ezreire, hogy részt vegyenek egy fokozatosan kibontakozó és
 véget nem érő kollektív drámában.

⁴ Az avatar nevet Chip Morningstar, az első avatarkörnyezet egyik résztvevője vezette be
 1995-ben. (Damer 2001) Az *Encarta* szerint: Avatar (szanszkrit): 1. **Hindu istenség megtes-
 tesülése:** egy hindu istenség megtestesülése emberi vagy állati formában, elsősorban Visnu
 megtestesülései, mint Rámá vagy Krisna. 2. **Valaminek a megtestesítése:** valaki, aki meg-
 testesítője, megszemélyesítője vagy a manifesztációja egy gondolatnak vagy fogalomnak. 3.
Egy személy képmása a virtuális valóságban: egy mozgatható háromdimenziós kép, mely-
 nek segítségével valaki – például az internethasználó – megjeleníthető a virtuális térben.

venni és eladni.⁵ A biotok előre programozott viselkedéséből származó körülmények miatt az avatar életben maradása és sikeressége azon múltott, hogy mennyire tudott boldogulni a kereskedőkkel és hogy mennyire tudta megvédeni magát a szörnyekkel szemben. Az avatarok összeállhattak egymással, hogy meg tudjanak ölni egy hatalmas szörnyet és kifoszthassák a tetemét. Az avatarok különböző árucikkkel kereskedhettek egymás között. Mindezek az események mozgó képként jelentek meg a felhasználó képernyőjén, a kommunikáció pedig szöveg alapú üzenetekkel zajlott. Amikor a felhasználók kiléptek a világból és csak órákkal később tértek vissza, az avataruk pontosan azon a helyen jelent meg, ahol otthagyták, mindazon javak birtokában, ami legutóbb az övé volt. Az M59 1996 októberében debütált, és 2000 augusztusáig maradt életben, míg a jóval nagyobb VV-k felől érkező kompetitív nyomás leállásra nem kényszerítette. Leállásakor emberek százai gyászolták. Úgy érezték, hogy létezésének pár éve alatt életük szerves részévé vált ez a világ. Barátságok kötöttek és az emberek szomorúan veték tudomásul, hogy ezeknek végeszakad.⁶

Mai szemmel nézve az M59 elég kicsi volt – a mostani VV-k több ezer résztvevőt tudnak szimultán kiszolgálni egyetlen szerveren. Az első ekkora kaliberű VV az 1997 őszén indult *Ultima Online (UO)* volt. Az UO tulajdonosa az *Electronic Arts*, egy kaliforniai székhelyű tőzsdén jegyzett szoftvertársaság 3600 alkalmazottal és 1,3 milliárd USA dollár éves bevétellel.⁷ Népszerűsége több más VV kifejlesztéséhez vezetett, elsősorban a

⁵ A „biot” egy biológia bot, azaz a biológiai robot rövidítése. A botok a MUD-ok valamilyen funkcióját ellátó programkódok: például lehet arra programozva, hogy azt mondja bárkinek, aki belép a csetszobába, hogy „Hello, ez itt a közgazdaságtan 201 cset-szoba.” Egy VV-ben a dupla kattintásra nyíló és csukódó ajtó egy átlagos bot. Egy biológiai bot egy olyan bot, ami egy biológiai élőlény sajátosságait hordozza magán: általában úgy néz ki és úgy tesz, mint egy avatar, de nem egy személy irányítja, hanem kódolt instrukciók. Egy VV új látogatóinak eleinte nehéz eldönteni, hogy kik avatarok és kik biotok.

⁶ Ugyanakkor az M59, mint VV nem szűnt meg. Kalózváltozatok jelenleg is futnak Németországban, Dél-Koreában és Oroszországban.

⁷ Gyakran nagyon kevés információ érhető el a különböző VV-k előfizetői bázisáról. Az Everquest előfizetőinek száma 2001. augusztus 31-ig nyilvánosan hozzáférhető információ volt, amikor is a Verant felhagyott az adatok közzétételével. A döntés hivatalos indoklása nyíltan stratégiai megfontolású volt: miért segítenék a konkurenciát azzal, hogy adatokat közölnek a felhasználói bázisról? Az UO – állítása szerint – 120 országban 230000 felhasználóval rendelkezik. (Harris 2001) Az Everquestnek állítólag több, mint 400000 felhasználója van.

254 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

Sony/Verant Interactive által 1999 tavaszán indított Everquest-hez. Az Everquest mára az előfizetések alapján az iparág vezetőjévé vált, harmadik nagyméretű bővítése 2001 decemberében lesz. A Microsoft 2000 tavaszán szállt be a versenybe az *Asheron's Call*-lal. A legújabb versenyzők között van az *Anarchy Online*, amit 2001 júniusában hozott forgalomba a 120 alkalmazottat foglalkoztató norvég *Funcom*, és a *Dark Age of Camelot*, amit egy kis washingtoni társaság, a *Mythic Entertainment* fejlesztett ki. Az első nem gyilkoláson és kalandtúrán alapuló VV 2002-ben fog megjelenni, amikor az Electronic Arts elindítja a *The Sims Online*-t.

A piacon jelenleg sok szereplő van jelen, de minthogy a VV-k emberi hálózatok, minden okunk megvan azt gondolni, hogy végül csak néhány VV fogja uralni a piacot.⁸ A hálózati monopólium irányába ható tendenciát felerősíti az a tény, hogy a legtöbb ember láthatólag egyszerre legfeljebb egy fantáziavilágban hajlandó „élni”, és a váltás igen költséges lehet, mivel hetekbe telhet egy új világban eligazodni.

A VV-k felhasználói bázisának és bevételeik növekedése a különböző VV-k elszaporodását okozta. A VV-k kiemelkedő jelentőségűek abból a szempontból, hogy az internetes kereskedelem egy ténylegesen jövedelmező szeletét képezik. A legtöbb szoftveres játéknál a felhasználó a játék megvásárlásakor fizet egy egyszeri díjat. Ezzel szemben a VV-alapú játékoknál a felhasználó először megvásárolja a játékszoftvert majd a továbbiakban folyamatos hozzáféréstért havidíjat fizet (10–20 dollár között). Ez a bevételi forrás stabilabbnak és jövedelmezőbbnek tűnik. Bár a legtöbb cég az előfizetőire vonatkozó adatokat nem hozza rendszeresen nyilvánosságra, 2001 márciusi becslések szerint a teljes VV-előfizetői bázis körülbelül 800000-re tehető. Ebből 360000 ember az Everquest, 230000 ember az UO előfizetője (Harris 2001; Zito 2001). 2001 nyár végére az Everquest előfizetői bázisa állítólag elérte a 400000-t (a fejlesztők különböző fórumokon elejtett megjegyzései alapján), ami több mint 10%-os növekedést jelent fél év alatt. Ráadásul egy olyan számítógépes játékról van szó, ami az iparágban őskövületnek számít: már több mint két éves. A Sony Everquestből származó havi bevétele körülbelül 3,6 millió USA dollár. Az online játékokból származó bevétel 2000-ben elérte a 208 millió dollárt és becslések szerint 2004-re 1,7

⁸ Internet- és hálózati gazdaságtan témában ld. Varian és Shapiro (1998), valamint a *Journal of Economic Perspective* egyik szimpóziumát. (Katz és Shapiro 1994; Besen és Farrell 1994; Liebowitz és Margolis 1994)

milliárd dollárra fog növekedni. (Zito 2001)⁹ Egy VV-programozó, Patrik Holmsten oldala szerint (<http://hem.passagen.se/ulkis/>) jelenleg 18, a nyilvánosság számára elérhető VV működik, és másik 40 áll fejlesztés alatt.¹⁰ Egy olyan időszakban, amikor számtalan e-kereskedelmi vállalkozás kínálódik, a VV-k a gazdaság egy virágzó ágazatává váltak.

A VV-k üzleti sikere abból fakad, hogy olyan vásárlókat képesek magukhoz vonzani, akik hajlandók folyamatosan újra és újra díjat fizetni a világra való belépésért. Ehhez pedig az kell, hogy folyamatosan sokkal vonzóbb szórakozási lehetőséget biztosítsanak, mint a konkurencia. Úgy tűnik, hogy a VV-k olyan szórakozási lehetőséget nyújtanak, ami sok ember számára elég vonzó ahhoz, hogy az idejük jókora részét erre áldozzák. Nicholas Yee, a *Haverford College* pszichológia szakos hallgatójának felmérése szerint az átlagos Everquest-felhasználó egy héten 22 órát tölt el a játékkal. (Yee 2001.) A saját Everquest-felhasználókkal végzett felmérésem (ld. a 3. fejezet) azt mutatja, hogy az átlagos felhasználó napi 4 órát és több mint heti 20 órát áldoz a játékra. Yee tanulmányában sokan a „függőség” szót használták saját viselkedésük leírására és úgy látták, hogy a VV-ban eltöltött idő számos földi tevékenységük és kapcsolatuk súlyos konfliktusának a forrása.¹¹ Ugyanakkor egy közgazdász szemszögéből vizsgálva, a résztvevők viselkedését racionális döntéseknek tekintve, arra a következtetésre kell jutnunk, hogy VV-k valószínűleg a puszta szórakoztatásnál többet tudnak nyújtani, valami olyat, ami a játékosok függőségéhez vezet. Inkább azt mondhatjuk, hogy egy alternatív valóságot kínálnak, egy másik országot, ahol az ember élete döntő részét is eltöltheti. És valóban, a VV-kben zajló élet sokak számára rendkívül vonzó. Létrejött egy verseny a Föld és a virtuális világok között, és sokak számára a Föld a kevésbé kecsegtető opció.

⁹ A játék nagy üzlet. A Játékfejlesztők Konferenciája szerint (<http://www.gdconf.com/aboutus/>) a játékipar bevételei 1999 óta meghaladják a filmjegyektől származó bevételeket.

¹⁰ Holmstent okkal tekinthetjük szakértőnek, minthogy ő a VV-k következő generációjának számító *Project Entropia* nevű játék vezető programozója.

¹¹ Szép számmal akadnak olyan anekdotikus beszámolók, melyek szerint a VV-kben eltöltött idő komoly nehézségeket okozhat a földi életben. Ld. *Az Everquest cyberözvegyeket hagy hátra maga után* (Salkowski 2001); *Fia halálában bűnös az apa* (Karp 2001). Számos emberrel beszéltem, akik azt állították, hogy azért lett vége a kapcsolatuknak, mert a partnerük túl sok időt töltött VV-kben. Ugyanakkor vannak olyanok, akik VV-kben tartják meg az esküvői ceremóniájukat. Amikor egy ember meghal, időnként az avatarja temetését is megtartják.

256 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

11.0.1. Egy avatar élete

Naplóbejegyzés, április 20. Túl vagyok az első gyilkosságokon, többnyire patkányokat öltem. Nagyon sok kárt okoztak nekem és egy csomószor meg is haltam. Mindig visszatérek az életbe, de túl sok vesződséggel jár az egész. Akárhogy is, muszáj megtámadnom a patkányokat. Pénzre van szükségem, hogy ehető ételt és iható vizet vegyek, és az egyetlen dolog amit meg tudok szerezni és amiért a kereskedők pénzt adnak, az patkányszőr; meg az ehhez hasonló vackok. Reméltem, hogy több lehetőségem lesz szétnézni és hogy nem kell annyit dolgoznom, de egy Soulsecky nevű nő elmondta, hogy Freeporton túl nagyon erős biotok vannak, akik egy szempillantás alatt el tudnak pusztítani. Az a gond, hogy nem vagyok eléggé felszerelve. Soulsecky tetőtől talpig páncélban volt és látványos fegyverzettel rendelkezett. Én gyakorlatilag meztelen voltam, és egy árva furkósbótom volt – mint egy ősember a lovagok közt. Elkésérítően szegény vagyok – nincs az a patkányszőrmennyiség, aminek az árából legalább egy tunikát tudnék venni a kereskedő biotok nevetségesen drága árai mellett. Szerencsére már éppen megöltem annyi patkányt, hogy magasabb tapasztalati szintre jussak, és úgy látom, hogy sokkal hatékonyabb patkányölő lettem.

Mitől lesznek a világok ennyire versenyképesek? A VV-kben élhető élet körülményeinek bemutatása sok kérdésre választ ad majd. A VV-be való belépéshez a felhasználó először is csatlakozik egy internetes szerverhez. Amint létrejött a kapcsolat, a felhasználó belép egy programba, ahol választhat magának egy avatart. A jelentősebb VV-k többségében ennél a lépésnél rendkívül hosszú időt tölthetünk el, míg kiválasztjuk az avatar külsejét és képességeit. Mindig szeretted volna tudni, milyen lehet magasnak lenni? Válassz egy magas avatart. Szeretnél a társaság legokosabbjainak egyike lenni? Csinálj az avatarodból egy briliáns varázslót. Ki szeretnéd adni az agresszivitásodat? Csak ruházd fel az avatarodat roppant erővel és a buzogányforgatás kifinomult képességével. Izgalmas lenne egy gyönyörű sötétbőrű nőnek lenni? Miért is ne? Ezeket az opciókat bizonyos határokon belül lehet csak kombinálni, ami a lehetőségek egyenlőségét hivatott biztosítani a világban: buzogányforgató ogréd bárgyú lesz, nagyszerű varázslódnak pedig üvegből lesz az álla. Ugyanakkor ezek a megszorítások az avatarokat olyan dimenziók mentén teszik egyenrangúvá, amikről a legtöbb ember úgy tartja, hogy nem szabadna befolyásolniuk az ember szociális fejlődését. Például a nő és férfi avatarok ugyanazokkal a tulajdonságokkal és képességekkel indulnak. Azoknak az avataroknak, akik valamilyen szempontból kedvezőnek tartott

fizikai tulajdonságokkal rendelkeznek (pl. bőrszín, méret), el kell fogadniuk bizonyos kompenzáló hátrányokat. A VV-kben bármilyen egyenlőtlenség kizárólag az alábbi két dolog valamelyikének tudható be: a) a személy választásainak, amikor létrehozta az avatarát, vagy b) a VV-ben ezt követően végrehajtott cselekedeteinek.

Az avatar a létrehozása után bekerül valahova VV-be. Mivel a Földről már ismert érvényes természettudományi törvények többsége általában itt is érvényes, könnyű az avatarral azonosulni, hiszen az egész világot az ő szemein keresztül látjuk. Nem lehet falakon átrohanni, és csak azt látod amerre nézel; ha A pontból B pontba akarsz eljutni, akkor oda kell vezetned az avatarodat. Ha leugrasz egy tetőről, le fogsz esni és meg fogod ütni magad. Miután lemegy a nap, sötétebb lesz és lámpára lesz szükséged. Ha valamit újra és újra megteszel, egyre ügyesebb leszel benne. Ha fogsz valamit, előfordulhat, hogy leejted, s ha leejtetted, lehet hogy más fogja felkapni. Ha akarsz, átadhatsz dolgokat egy másik avataroknak. Megverhetsz másik avatarokat és biotokat. Ha akarod, megölheted őket. És ők is megölhetnek téged.

Természetesen az összes földi természeti törvény nem feltétlenül érvényesül egy olyan világban, ami kizárólag szoftverként létezik. Sőt, ami egy avatar különlegessé tesz, az éppen az, hogy néhány törvényt át tud hágni, másokat viszont nem. A kiválasztott képességek függvényében egy avatar képes lehet repülni, mérföldekre ellátni, hipnotizálni, sebeket gyógyítani, teleportálni vagy lángoló tűzcsóvákat szórni egy másik avatar arcába. És itt megint érvényesülnek a megszorítások: azok, akik gyógyítani vagy hipnotizálni tudnak, gyakran ütköznek nehézségekbe, ha arról van szó, hogy egy említésre méltó tűzcsóvát kéne produkálniuk. Ennek eredményeképpen az avatarok úgy tekintenek magukra, mint specializált szakemberekre, ahogy a dolgozó emberek teszik egy fejlett gazdaságban. Az avatar képességei fogják meghatározni, hogy a VV egyes javainak és szolgáltatásainak fogyasztója vagy termelője lesz-e. Minden avatar egy társadalmi szerepet is betölt.

A társas szerepek a többi avatarral történő kommunikáció során alakulnak ki. Amikor egy avatar bekerül a VV-be, csak limitáltan képes a többi avatarral kommunikálni. A kommunikáció egyfajta leegyszerűsített írott angol

258 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

csetnyelven történik.¹² Egy avatar megközelíthet egy másik avatart, begépelhet egy üzenetet és elküldheti azt a másiknak. A VV-ben érvényes természeti törvények bizonyos esetben lehetővé teszik, hogy egy avatar belehallgasson mások beszélgetésébe, éppúgy, mint ahogy az is előfordulhat, hogy egymástól több száz virtuális mérföldre lévő avatarok beszélgetnek. Ezek a kommunikációs formák szociális interakciókat tesznek lehetővé, melyek *nem* az emberi interakciók szimulációi, hanem *ők maguk* emberi interakciók, csak épp egy új fórumon. Mint bármely emberi társadalomban, a VV-ben is a kommunikáció révén szereznek az avatarok társadalom státuszt és pozíciót.

Úgy tűnik, hogy a VV szórakoztató értékét nagy részben annak köszönheti, hogy az avatarok különböző társadalmi pozíciót érhetnek el. Egy adott területekre specializálódott avatar bizonyos célokat sokkal könnyebben elérhet, ha szövetségre lép egy, az övét kiegészítő tulajdonságokkal rendelkező avattal. Például ha A pontból B pontba utazunk, és ehhez szörnyeket kell megölnünk, akkor pusztító képességek szükségesek; ha B pontból C pontba utazunk, és ott a szörnyeket el kell kerülni, akkor a megtévesztésben való jártasság szükséges – ezért ha A pontból C pontba utazunk, akkor ahelyett, hogy egyedül utaznánk, egy olyan csapatra van szükség, amelyben van egy pusztító és egy megtévesztő is. Az az avatar, aki legalább *ad hoc* jelleggel nem hoz létre szociális kapcsolatokat, általában mindennel nehezebben fog boldogulni. Egyes VV-kben a túlélés tét: a magánzó avatar előbb-utóbb éhen hal vagy végez vele egy biot.

Ezek a szociális kapcsolatok alapvető fontosságúak és ugyanolyan körülmények között jönnek létre, mint a Földön: két kiegészítő képességekkel vagy forrásokkal rendelkező ember késztetést érez arra, hogy kölcsönösen jövedelmező kapcsolatot alakítson ki egymással. Ebből következik, hogy egy avatar számára létfontosságú, hogy minél többet lásson és minél jobban látsszon a világban. Ugyanakkor az avatar készségeinek kifejlesztésére időre van szükség – szörnyeket kell elpusztítani, baltákat kell kovácsolni, küldetéseket kell végrehajtani. Mindezen erőfeszítések eredménye, ami akár több száz órát is igénybe vehet, az „avatartőke”: az avatar képességeinek felhalmozása gyakorlással. A legtöbb VV-ben a tőke egy szám formájában jelenik meg, amit *szintnek* neveznek. Például egy 6-os szinten lévő avatar, ha megöl

¹² Tekintve, hogy az emberek valós idejű írással próbálnak beszélgetni, a csetnyelvre jellemző, hogy nagyon sok szót rövidít és alig használ központozást. Az omwb – brt azt jelenti, hogy I am on my way back, and I will be right there, azaz „úton vagyok visszafele, rögtön ott leszek”. A beszédalapú rendszerek fejlesztés alatt állnak.

100 koboldot, feljebb kerül a 7-es szintre. Ezzel a felemelkedéssel együtt jár az avatar képességeinek továbbfejlődése, amitől pedig szociálisan vonzóbb partnerré is válik.

Összefoglalva, a VV-ben való tevékenykedéshez szociális integrációra van szükség, ahhoz pedig cselekedni kell: az avatar a földihez hasonló szociális jutalmazórendszerrel találja magát szemben. A szintek és az integráció rendszere arra az alapvető emberi tulajdonságra alapoz, hogy az önbecsülésünket mások véleményén keresztül építjük fel. Ennek következtében a résztvevők rendkívül motiváltak lesznek abban, hogy növeljék avatarjuk képességeit. Az avatarok a tőkehalmozással – az őket életrekeltő emberekhez hasonlóan – a társadalmi sikeresség egyfajta taposómalmában találják magukat: az előbbre jutásért cselekedniük kell, de minden előrelépés tovább növeli a lelkesedésüket és még keményebb munkára sarkallja őket. (Easterlin 2001) A siker és az avatar társadalmi pozíciója hajtja az embereket, hogy több száz órát szenteljenek a virtuális világoknak; annyi időt, hogy könnyű azt gondolni, sok ember valójában *ott* él – akárhol is van ez – és nem pedig a Földön.

Az ínség szórakoztató

Naplóbejegyzés, április 22. Már annyi patkányt megöltem, hogy kiérdemeltem vele a Freeporti Patkányölő címet. Am hatalmas orkok ólálkodnak a távolban, és szükségem van egy jobb buzogányra. Ahhoz, hogy egy jobb buzogányhoz jussak, el kell mennem Freeportból Rivervalebe, a hobbitok falujába. Ha egyedül megyek, medvék fognak megölni. Elmegyek addig, ameddig biztonságosan lehet, aztán „életemben” először segítséget kérek valakitől. Azt gondolva, hogy egy Erzsébet-korabeli hangnem jó lehet, így kiáltok: „Derék harcosok! Biztos vezetésért folyamodom Rivervaleig! Szüntelen háládatosságom ajánlom cserébe!” Az erdők és a mezők belerázkódnak a kirobbanó röhögésbe és sértő megjegyzések röpködnek felém: „+fogja vki az újonc kezét?” vagy „inkább kapd össze magadat, tsipás!” – aztán megesz egy medve.

Az avatarokat annyian tartják szórakoztatónak, hogy éves szinten több száz millió dollár bevételhez juttatja a játéktársaságokat. Miért? Tulajdonképpen érthető, hogy sok ember miért szeret inkább egy virtuális világban létezni, mint a „valódiban”. A VV-kben valódi esélyegyenlőség van, nem

260 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

úgy, mint a Földön; itt mindenki egy árva garas nélkül és ugyanazzal a minimális cselekvőképességgel születik.¹³ Egy VV-ben az emberek maguk választják ki a képességeiket, a nemüket, a bőruk színét, ahelyett, hogy ez születésükkor dőljön el. Azok, akik a Földön nem tudnak szaladni, egy VV-ben szaladhatnak. A Földön a hírnév örökös – a VV-ben egy rossz hírnevű avatart le lehet cserélni egy tiszta lappal induló másikra.

A VV az avatartér létrehozásának azonban csak az egyik lehetséges módja, bár a többi kezdeményezésnek nem lett ekkora kereskedelmi sikere. A VV-k betörése előtt létezett már néhány virtuális valóságként működő avatartér, melyek hasonló szórakozást kínáltak, ingyen.¹⁴ A felhasználók létrehozhatták saját avatarukat, és csetelhettek a többi avattal. Szobákat építhettek és szabadon bókláshattak, benézhetek más emberek házaiba. A felhasználók által felépített avatartérek közül néhány impozáns méreteket öltött – az *Alpha World* egy virtuális síkságként kezdte, és a több százezer felhasználónak köszönhetően szép lassan, bájtról bájtra óriási várossá nőtte ki magát. (Damer 2001) Számptalan szórakozási lehetőség kínálkozott ezeken a helyeken: gyönyörű virtuális tájakon lehetett barangolni vagy egyszerűen csak beszélgetni másokkal, esetleg büszkélkedni az avatartér képességeivel („Nézd, mi történik, ha tűzgolyót röpíték a fejembe!”). Ezeknek az első generációs avatartéreknek mégsem sikerült magáncégek érdeklődését felkelteni; a legtöbbet felszámolták vagy magán szponzorációkból tartják fenn. (Damer 2001)

A bukásuk segít megérteni a VV-k sikerének forrását, mivel tulajdonképpen csak egy fonos különbség fedezhető fel: az erőforrások korlátozottsága. Az avatartérekben semmiben nem volt hiány. Egy résztvevő annyi avatart hozhatott létre, amennyit csak akart. Minden avatart ugyanolyan képességekkel rendelkezett, a felhasználó mindaddig korlátlanul építkézhetett, míg kitarott a lelkesedése a kódíráshoz. Egy avatart tevékenységének nem voltak korlátai és nem volt jelentősebb hatása más avatartok ténykedésére sem.

Ezzel szemben egy VV résztvevője számos dimenzió mentén találja szembe magát különböző korlátokkal. Először is, nem minden avatart egyforma:

¹³ Sajnos, ahogy elkezdett kiépülni a VV árucikkeinek és valutájának import és export piaca, úgy kezdett szertefoszlni az esélyegyenlőség. Most már lehetséges egy új avatart úgy elindítani, hogy USA dollárért cserébe már kezdetben mérhetetlen virtuális gazdagsággal és drága felszereléssel látja el a gazdája.

¹⁴ Az első virtuális valóság avatartörnyezetet gyakorlatilag már 1985-ben létrehozták. (Damer 2001) Az első internetes avatartörnyezet az 1995 tavaszán indult *Worlds Chat* volt.

a felhasználó már az avatar létrehozásakor és a szintek között is, a képességei tovább fejlesztésekor, megszorításokba ütközik. Egy avatar meghalhat és halála miatt elveszítheti akár minden erejét. Másodszor, az avatart kötik a VV fizikai korlátai: az árucikkek és szolgáltatások nagy részéhez kizárólag más avatarokon vagy biotokon keresztül juthat hozzá, annak pedig mindig meg kell fizetni az árát, vagy akár kockáztatnia kell érte az életét. Nincs ingyenebéd. Harmadszor, az avatart köti a VV társadalma, az egyes társadalmi pozíciók nem mindenki számára érhetőek el: egy-egy pozícióért a többi avattal kell versenybe szállni. Röviden, míg az avatarok az avatarvilágokban a legkisebb erőfeszítés nélkül is képesek voltak bármire, amire a többi avatar képes volt, addig a VV-beli avataroknak meg *kell* dolgozniuk azért, hogy egyáltalán valami érdekeset tudjanak csinálni.

És némiképp meglepő módon épp ez, az erőforrások szűkössége teszi a VV-ket annyira élvezetessé. Úgy tűnik az avatar tőkéjének gyarapítása ugyanazokat a veszély- és jutalmazó struktúrákat stimulálja az agyban, amelyekre a valódi életben a személyiségfejlődés támaszkodik. Megdöbbenő gondolat, mert azt sejteti, hogy a hasznosság és a jólét két különböző dolog. A – közgazdasági értelemben vett társadalmi és egyéni – hasznosság mindig nő, ha a megszorítások enyhülnek, de úgy tűnik, hogy az emberek jobban kedvelnek egy olyan világot, amelyben *vannak* megszorítások, mint amelyekben *nincsenek*.¹⁵ A korlátok teremtik meg a fejlődés lehetőségét – úgy tűnik, hogy épp az avatarunk jobb teljesítménye iránti igényünk vezet oda, hogy szinte megszállottságig törekszünk az avatarunk jólétének megteremtésére. Sőt minthogy a VV-k természetüknél fogva társas terek, a teljesítmények relatívak: a presztízst nem a birtokolt fegyverek abszolút mérete határozza meg, hanem az, hogy mekkora a fegyverem a többiekéhez képest. Egy posztindusztriális társadalomban leginkább a társadalmi státusz veszi rá az embereket arra, hogy egész életükben kitartóan dolgozzanak. Ebből a szempontból a VV-k pontos szimulákrumai a Földön lévő társadalmaknak.

A szabályok mégis sok fontos szempontból eltérőek, és ez sokak számára teszi jóval népszerűbbé a VV-ket a Föld társadalmánál vagy akár a VV-ket

¹⁵ A virtuális világokat *vonzó* világoknak tervezték. Jellemzőik sokat árulnak el arról, hogy a hétköznapi emberek milyenek képzelik az ideális társadalmat. Magától értetődő, hogy a hétköznapi emberek által elképzelt ideális társadalom jelentősen különbözik a Nagy Gondolkodók által leírttól.

262 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

megelőző avatarvilágoknál. A VV-kben fellelhető az emberi élet olyan lényeges esszenciái, mint a kihívás, a fejlődés és a siker, de itt sokkal kiegyenlítettbb szabályok szerint lehet játszani. Felmondási lehetőséget biztosítanak az élethez: ha nagyon rosszul mennek a dolgok, ha nem tudsz járni, nem tudsz beszélni és mindenki utál, egyszerűen újakezdheted az egészet. Ráadásul olyan szabadságot nyújtanak, ami a Földön senkinek nem adatik meg: annak a szabadságát, hogy bárki lehetsz, aki csak lenni akarsz. Máris rengeteg ember hajlandó folyamatosan havonta fizetni ezért a kiváltságért, és a számuk egyre csak nő. A sokak számára tökéletes világban ugyan az erőforrások szűkösségével kell szembenézni, de tökéletes az esélyegyenlőség. A VV-k egy ilyen világot biztosítanak, aminek eredményeképpen az emberi interakciók egyre fontosabb színterévé válnak.

Norrath 2001. évi gazdasági beszámolója

naplóbejegyzés, április 25. a rivervale-i kudarc után úgy érzem, hogy második avatarom közösségi életének lóttek. kivárhatnám, míg kicsit jobb hírnevet szerzek, de túl hülyének érzem magam. úgyhogy létrehoztam egy harmadik avatart, egy félszerzetet, tulajdonképpen egy törpét. gyógyítótá tettem. úgy tűnik, hogy nagy szükség van a gyógyítókra. két este játszottam vele, és egyre jönnek hozzám az ismeretlen emberek, hogy gyógyítsam meg őket. keresek vele egy kis pénzt, aminek örülök. és azt is tanulom közben, hogy melyik biotokat kell megölni, és hogyan kell megölni őket. azt is felfedeztem, hogy az elsajátítható mesterségek egész palettája áll rendelkezésemre: kenyérsütés, szabómesterség, kovácsolás. ahhoz, hogy ezeket megtanulhassam, különböző képességekre van szükségem, vagyis gyakorolnom kell az avatarommal, hogy fejlődjön. közben egyre többet látok a világból. rá kell jönnöm, hogy eddig alig 5%-át láttam az egésznek. nagyon nagy.

A VV-k szórakoztatók és jövedelmezők, ez az egy biztos. De beszélhetünk-e esetükben „valódi” társadalmakról?¹⁶ A közgazdasági szempontból minden olyan területnek saját gazdasági rendszere van, amely rendelkezik

¹⁶ Az atlantai 11. kerületi bíróság álláspontja szerint a virtuális terek és a földi terek földrajzilag eltérőek. A *Voyeur Dorm* esetben a bíróság úgy határozott, hogy Tampa városának városrendezési törvényei nem érvényesek egy tampai otthon falain belül, amennyiben internetes tevékenységről van szó. Az internetes tevékenységet nem tekintik Tampa nyilvános teréhez tarozónak, az saját „virtuális terében” történik. (Kaplan 2001)

munkaerővel, bruttó nemzeti termékkel és rugalmas valutaárfolyammal. Ezzel a mércével az új virtuális világok abszolút valóságosak.¹⁷ A következőkben adatokkal bizonyítom, hogy Norrath-ban, az Everquest játék VV-jében létezik gazdasági rendszer. Norrath-i beszámolóim négy területre koncentrálok:

1. Adatok és módszerek.
2. Norrath lakossága.
3. A norrath-i mikroökonómiai helyzet: a jelentősebb piacok.
4. Norrath makroökonómiai mutatói.

Adatok és módszerek

naplóbejegyzés ápr. 25. új avatar, új szerver. elkezdtem „bandázni”, vagyis összeállni más játékosokkal, hogy szörnyeket öljünk. az én egyedülálló hatékonyságom abban áll, hogy gyógyítani tudok, úgyhogy azzal töltöm az időmet, hogy meggyógyítom a harcosokat, hogy visszamehessenek küzdeni. úgy tűnik, hogy a csoporthoz tartozás elengedhetetlen az előbbre haladáshoz, és az ember renoméját leronthatja, ha átvágja a többieket. olyan mint egy hatszemélyes fogolydilemma. úgyhogy próbálok a „kooperáló” stratégiát játszani, még akkor is, ha valaki cserbenhagy. és lám-lám, eddig nem is fordult elő, hogy ne hívnának vissza egy csoportba.

Azért választottam Norrath-t, mert a szülőjátéka, az Everquest az előfizetéseket és a bevételeket tekintve az iparág vezetője.¹⁸ Először 2001 januárjában figyeltem fel a témára, mikor újságcikkek számoltak be arról, hogy akkorára rúgott a Norrath-beli áruk dolláralapú kereskedelme, hogy a tulajdonos Sony nyomást gyakorolt az olyan aukciós szájtokra, mint az *Ebay* vagy a *Yahoo*, hogy erőszakkal állítsanak le minden Norrathtal kapcsolatos aukciót az oldalukon.¹⁹ (Sandoval 2001) Norrath gazdasága legalább olyan

¹⁷ Norrath-nak egy másik jellemzője is gyakori az egészséges földi gazdasági rendszerekben: a „gyors meggazdagodás terve”. Egyes oldalak arra próbálják rávenni az embereket, hogy fizessenek ki 200 dollárt és megtanulhatják, hogy hogyan kereshetnek egy év alatt 100 000 dollárt norrath-i áruk gyűjtögetésével és eladásával. És ott van még „Khalidorr útmutatója az über-platinához” mindössze 12 dollárért, ami öt különböző lehetőséget ismertet arra, hogy hogy lehet egy óra alatt 1000 platinaegységre szert tenni.

¹⁸ A rajongói között van Curt Schilling baseball játékos, Jacques Villeneuve autóversenyző és Edward Castronova, egy obskúr közgazdász.

¹⁹ Benyomásom szerint a tiltásnak csekély hatása van a kereskedelemre. A Sony, ami tulajdonképpen Norrath-kormányja, egy olyan csatát vív a kereskedelmi megszorításokkal, amelyet kormányzat még sose nyert meg.

kiterjedt mint a többi VV gazdasága. Bár az Ultima Online is rendkívül fejlett és szintén volt már téma a médiában,²⁰ mégis Norrath-ot érinti a legtöbb dolláralapú kereskedés és valutaügylet a VV-k közül.

Természetesen ha ezekről a VV-kről korábban végeztek volna kutatást, akkor itt valamennyiről be lehetne számolni. Azonban úgy tűnik, hogy mostanáig gyakorlatilag semmilyen tudományos érdeklődés nem mutatkozott a VV-k iránt. Ezt megerősíti nyolc olyan ismert kutatói adatbázisban végzett keresés, melyek a következő területeket fedik le: társadalmi kapcsolatok (*PAIS*), közgazdaságtan (*Econlit*), bölcsész tudományok (*Arts and Humanities Search, Humanities Abstracts*), szociológia (*Sociological Abstracts*), kommunikáció (*ComAbstracts*) és tömegmédia (*Lexis-Nexis*). A következő szavakkal kerestem: MMORPG, Everquest, Ultima Online, Asheron’s Call, Anarchy Online, Persistent State World és Persistent Online World. (A „virtuális világ” túl általános kifejezés, és több ezer találatot adott; a megvizsgált találatok közül egy sem volt az itt vizsgált VV-kkel kapcsolatos.) Ezek a keresések 66 találatot adtak, melyek mindegyike újságokban vagy magazinokban megjelent cikk volt, sok közülük amolyan „az Everquest tönkretette a házasságomat”-féle személyes beszámoló. Végül is ez a tanulmány kizárólag Norrath-ra fog koncentrálni, pusztán azért, mert nincs elég idő valamennyi létező virtuális gazdaságról részletesen beszámolni. Ugyanakkor a négy legnagyobb VV gazdaságát megvizsgáltam, és úgy gondolom, hogy a Norrath-ban szerzett benyomásaim mindegyikre jellemzőek.

A következő fejezetek háromféle adatot tartalmaznak: Norrath piacain szerzett személyes tapasztalataimat; a nyilvánosan elérhető weboldalokról,

²⁰ Elizabeth Kolbert (2001) lebilincselő összefoglalót készített az UO gazdaságáról. Az a világ kétségkívül megtapasztalta a maga hiperinflációit, a készletek felhalmozódását, a területhiányt és a tömeges tiltakozásokat. Az UO játék saját gazdasága fejlettebbnek tűnik; az UO-beli avataroknak könnyebb egyszerű kereskedőként vagy kézművesként érvényesülni, míg az Everquestben sokkal nagyobb hangsúlyt kap a vadászat. (Egy régi játékos, Scott Salmon UO gazdaságával kapcsolatos néhány gondolatát olvashatjuk a http://www.geocities.com/faramir_uo/ címen.) Az UO-ban az avatarok építhetnek és birtokolhatnak házakat, és ezekkel a házakkal az Ebay-en lehet kereskedni (az Electronic Arts nem törekedett az UO tételek dolláralapú kereskedelmének leállítására). Az egyetlen dolog, ami az UO versenyképességét csökkenti, az az első személyű helyett harmadik személyű vizuális perspektíva. Az UO-ban látod az avatarodat véghez vinni bizonyos dolgokat; az Everquestben az avatarod szemével látod mindazt, ami történik. Mindazonáltal az UO gazdasága olyan fejlett, hogy önmagában is megérdemelne egy tanulmányt.

elsősorban a hivatalos támogatói, illetve a számtalan rajongói oldalról származó információkat; végül pedig a norrath-iak által kitöltött, internetes kérdőívekből kinyert adatokat.

A Norrath Gazdasága Kérdőívet (NGK) 2001. augusztus 17-én tettem fel a honlapomra és üzenetet küldtem két népszerű Everquest faliújságra, amiben jeleztem a kérdőív létezését és kértem, hogy töltsék ki. Körülbelül 48 órán keresztül volt fenn a kérdőív, ezalatt 3619-en töltötték ki. Ezt nem tekinthetjük Norrath lakosságának reprezentatív mintájának, mert a választás nem volt véletlenszerű, de a torzítás irányát könnyű meghatározni. Azok töltötték ki a kérdőívet, akik időt szánnak rajongói oldalak, üzenetek olvasgatására, vagyis a komolyabb Everquest-felhasználók.²¹ Valószínűnek tűnik, hogy a komolyabb felhasználó hosszabb ideje vesz részt a játékban, vagyis az avatara magasabb fejlettségi szinten van. Ebből következik, hogy a torzítás a fejlettebb szintű avatarok felé hat. A torzítás korrigálásához különböző időpontokban népszámlálást végeztem az Everquest szerverein, hogy az avatarok valódi eloszlását meghatározzam. Ezután úgy súlyoztam az adatokat, hogy az avatarok mintabeli eloszlása pontosan tükrözze az avatarok norrath-beli megoszlását. Ahogy az várható volt, a mintában az alacsonyabb szinten lévő avatarok sokkal nagyobb súlyt kaptak, mint a magasabb szinten lévő avatarok. Ugyanakkor jó okunk van feltételezni, hogy a súlyozott adatok valójában alulreprezentálják a magas szintű avatarokat (ld. a tanulmány hosszabb változatának B függelékét a <http://www.bepress.com/giwp> címen). Mint kiderült, a súlyozás keveset változtat a végeredményen.²²

²¹ Ha bármi kétely felmerülne az egész vállalkozás komolyságával kapcsolatban, elmondhatom, hogy a több mint 3000 válaszadó közül egyetlenegy volt egyértelműen megbízhatatlan. Amikor közzétettem a kérdőívet, több tucat e-mailt kaptam, melyekben különböző gazdasági irányelveket javasoltak és elismerően nyilatkoztak, hogy belevágtam a projektbe. Azt az olvasót, aki kételkedik a Norrath gazdaságában létrehozott termékek valódi gazdasági értékében, annak javaslom, hogy menjen el Norrath-ba, lopjon el valamit, és figyelje meg az erre adott reakciókat.

²² Yee a tanulmányában (Yee 2001) szintén használt internetes kérdőívet. Beszámolója szerint a mintából számolt demográfiai jellemzők a teljes játékos populációt jól reprezentálják. A teljes lakosság adataihoz a Verant-on keresztül jutott hozzá. Jómagam meg sem próbáltam hivatalos adatokat kérni a Verant-tól, inkább igyekeztem megőrizni a tanulmány és következtetései függetlenségét.

266 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

Norrath lakossága

naplóbejegyzés, ápr 26. jól megszedtem magam a nyirkos tölgyerdőkben. a cserjék között makkot gyűjtök a földről. egyik nap rivervale-ben voltam és egy asszony 8 pp-t fizetett egy makkért. az nagyon sok pénz. azt mondta, hogy félszerzeteknek való páncélruhához kell. hát, felőlem [...] így aztán elkezdtem makkot gyűjteni, mindig felvettem, ha láttam egyet. aztán elvittem rv-be és eladtam gazdag embereknek. inkább kifizetnek értük ennyi pénzt, mint hogy a cserjésben bóklásszanak makkot keresve. klasszikus gazdasági felállás – a gyűjtögetéshez szükséges viszonylag előnyös adottságaim árucseréhez vezetnek. és most már vehetek magamnak egy szép kalapot.

Norrath teljes lakossága több, mint 40 különböző szerveren oszlik meg. A résztvevők bármelyik szerverre beléphetnek, de az X szerveren létrehozott avatarnak ugyanazon a szerveren kell leélnie az életét.²³

Az alapvető földrajzi elrendezés és biotpopuláció valamennyi szerveren megegyezik. Tehát a 40 szerver 40-szer ismételt kísérletként is értelmezhető, Norrath 40 példánya 40 különböző felhasználó- és avatarpopulációval. Mi több, a játék szabályai is kicsit különböznek a szervereken, aminek köszönhetően néhány szabály hatása is azonosítható.

Hogy valamennyire tisztában legyek a különböző szervereken lévő populációk jellegzetességeivel, a Norrath Gazdasága Kérdőív tartalmaz néhány kérdést, amik a válaszadók norrath-i és földi társadalmakban való részvételével kapcsolatos. A 11.1 táblázat ezekből mutat be néhány eredményt. Talán a legmeglepőbb az, hogy a válaszadók jelentős hányada, 20%-a, úgy tekint saját magára, mint aki Norrath-ban „él”. Egy hasonló méretű csoport, a válaszadók 22%-a fejezte ki a vágyát, hogy szeretné az összes idejét ott tölteni. Körülbelül 40% jelezte, hogy ha megfelelő (egyéni meg határozott) fizetés lenne Norrath-ban, akkor befejeznék a Földön folytatott gazdasági tevékenységét (munkát vagy tanulást, ki mit) és minden munkaidejét Norrath gazdaságára fordítaná. Szó szerint értve a válaszokat, bármely adott időpontban Norrath-ban jelen lévők 20%-a állandó lakosnak tartja magát. Norrath teljes populációja – alakulását 2001. augusztus 31-ig nyomon lehetett követni – átlagosan 60381, vagyis körülbelül 60000 volt bármely adott

²³ Rendszeresen nyitnak újabb szervereket, a tanulmány készítésének idején 42 van belőlük. Mostanában a Verant engedélyezett néhány szereplőtranszfert külön díjazás fejében. Igaz, a menekült avatar elveszti minden pénzét és felszerelését. A mai napig az avatartranszfernek nem volt jelentősebb hatása a világra.

Kérdés	Egyetért vagy nagy mértékben egyetért	Nem ért egyet vagy nagy mértékben nem ért egyet	Nem tudja / NA
Norrath-on kívül élek, de rendszeresen utazom oda	84	12	4
Norrath-ban élek, de rendszeresen utazom Norrath-on kívülre	20	74	6
Szeretném ha a mostaninál több időt tudnék Norrath-ban tölteni	58	34	8
Ha elég pénzt tudnék keresni norrath-beli dolgok eladásával, akkor otthagynám a jelenlegi munkámat vagy iskolámat, és inkább ott keresnék pénzt	39	57	4
Ha tehetném, minden időmet Norrath-ban tölteném	22	74	4

11.1. táblázat. Részvétel a norrath-i és a földi társadalomban. N=3353 és 3365 között. Forrás: NGK 2001. Az adatok súlyozottak, így a mintabeli avatarszint-eloszlás összehasonlítható a teljes norrath-belivel.

időpontban.²⁴ Ezek alapján, a Norrath-ban jelenlévők közül bármely adott időpontban 12000-en állandó lakosoknak tartják magukat.

A 11.2. táblázat a Norrath Gazdasága Kérdőív válaszadóinak néhány alapvető demográfiai jellemzőjét ismerteti. Az átlagokból alapján a tipikus *norrath-i* a 20-as éveiben járó, jól képzett, egyedülálló, Egyesült Államok-beli férfi, aki főállásban dolgozik és körülbelül 20 dollárt keres óránként. A válaszadók jelentős része (35%) tanuló.

²⁴ 2001 májusa és augusztusa között több alkalommal végeztem népszámlálást, később vezettem vissza az adatokat a nap egy adott időpontjára és a hét egy adott napjára. A regresszióval illesztett érték egy átlagos órában (1/4-et rendelve minden 6 órás időegységhez) és napon (1/7-et rendelve minden naphoz) 60381. Lényegében ez az átlagpopuláció, a periodikus heti és óránkénti ingadozás kiiktatása után. A nyers átlag a saját megfigyeléseim alapján 56682 (N = 48).

268 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

Jellemzők	Összes válaszadó	Állandó lakosok ^a	Látogatók ^a
Életkor (év)	24,3	22,4	24,8
Nő (%)	7,8	10,1	7,2
Régió: USA (%)	81,3	82,4	81,1
Régió: Kanada (%)	6,6	7,5	6,4
Régió: Nyugat/Dél- Európa (%)	8,9	7,1	9,4
Egy háztartásban élő fel- nőttek száma	2,1	2,1	2,1
Házass vagy együtt él va- lakivel (%)	22,8	15,9	24,5
Egyedülálló (%)	60,0	68,0	58,1
Napi gondozást igénylő gyermek van (%)	15,0	11,4	15,9
Végzettség: középiskolá- nál alacsonyabb	12,4	19,4	10,6
Végzettség: középiskola	35,6	41,7	34,1
Végzettség: főiskola vagy egyetem	31,0	18,6	34,1
Munkahelyi státusz: fő- állású (%)	53,4	41,5	56,4
Munkahelyi státusz: di- ák, dolgozik (%)	19,4	22,3	18,6
Munkahelyi státusz: di- ák, nem dolgozik (%)	15,6	21,1	14,3
Heti munkaórák száma ^b	39,0	36,5	39,5
Havi kereset (\$) ^b	3154,12	2621,85	3268,96
Órabér (\$) ^c	20,74	17,57	21,42

11.2. táblázat. Norrath „lakóinak” demográfiai jellemzői.

Forrás: NGK 2001. $N = 3619$. Az adatok súlyozottak, így a mintabeli avatarszintek eloszlása összehasonlítható a teljes Norrath-belivel.

Megjegyzés:

^a Állandó lakosoknak számítanak azok, akik egyetértenek vagy nagy mértékben egyetértenek azzal a kijelentéssel, hogy „Norrath-ban élek, de rendszeresen utazom Norrath-on kívülre” –

ld. 11.1 táblázat. Látogatónak számít az összes többi válaszadó.

^b Kevesebb mint heti 5 munkaóra megadásánál az adatot „hiányzóként” kezeltem. Kevesebb, mint havi 5000, és több mint havi 100000 dollár kereset esetén az adatot szintén „hiányzóként” kezeltem. Tehát a fenti adatok azoknak az átlagát mutatják, akik fizetségért dolgoznak, kizárva azokat, akik több mint 1,2 millió dollárt keresnek évente. A havi kereset az adó levonása után kézhez kapott, nettó fizetés. Az USA-n kívüli válaszadók az érvényben lévő árfolyamot használva számolták át a keresetüket USA dollárba. Sokan visszautasították a válaszadást a keresettel kapcsolatos kérdésre, mert túl személyesnek találták. De még így is 2853 érvényes válasz érkezett a kérdésre, ami 79%-os válaszadási arányt jelent.

^c Az óradíj a havi kereset elosztva a heti munkaórák számának négyszeresével.

Érdekes módon azok, akik saját magukat norrath-i lakosnak tekintik, nem különböznek gyökeresen a többiektől. Igaz, az állandó lakosoknak többnyire alacsonyabb az iskolai végzettsége, kevesebb órát dolgoznak, alacsonyabb jövedelemmel rendelkeznek, és kisebb arányban van földi elkötelezettségük (házastárs, gyerek). Mint minden emigráns, ők is nagyobb valószínűséggel indulnak el egy új világ felé, ha a régi kevésbé tűnik ígéretesnek, és nincs ami maradásra készítetné őket.

A 11.3. táblázat az NGK válaszadóinak tipikus norrath-beli aktivitását és avataraik tulajdonságait mutatja. Mivel a legtöbb Everquest játékosnak több mint egy avatara van (az átlag 2,72 avatar fejenként), ezek a mutatók a „főavatarra” vonatkoznak. Főavatarnak a legmagasabb szinten álló avatart tekintettem, ami akár a 60-as szintet is jelentheti. Az átlag válaszadó tekintélyes időt szán Norrathra, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy ezeket az eredményeket súlyoztam annak érdekében, hogy korrigáljam a komolyabb játékosok esetleges felülreprezentáltságát.²⁵

A látogatók átlagosan napi négy óra töltenek Norrath-ban, a magukat lakosoknak tekintő játékosok pedig több mint napi hat órát. A *felnőttek* között a látogatók több mint egynegyede, és az állandó lakosok majdnem fele egy átlagos héten több időt tölt Norrath-ban, mint pénzkereső munkájával. Egy tipikus avatar körülbelül egyéves és majdnem 800 óra fejlesztésben volt része, aminek köszönhetően az átlagos avatar elérte a 38. szintet és jó úton halad a maximális 60. szint felé. Ezenfelül, egy tipikus avatar több ezer platinapénzt (PP, Norrath pénzneme) halmozott fel a bankban készpénzben, és több százezer platina pénzt érő felszerelésre tett szert. Ha a fekete piacon érvényes árfolyam szerint – 1 PP kb. 0,01 dollár (erről bővebben később) – a felhalmozott vagyon 1800 dollártól (a látogatóknál) 3000 dollárig (a lakosoknál) terjed. Ebben nincsen benne maguknak a játékos birtokában lévő avataroknak a kereskedelmi értéke. Egy 35 évnél fiatalabb családfővel rendelkező Egyesült Államokbeli család átlagos nettó vagyona 1988-ban – a legutolsó elérhető

²⁵ A 11.1–3 táblázatok adatait egyik esetben sem befolyásolja jelentősen az adatok súlyozása.

270 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

adatbázis évében – 66000 USA dollár volt; a középérték (medián) mindössze 9000 dollár volt.²⁶ Úgy tűnik, hogy egy tipikus norrath-i számára az avatarok jelentős vagyontömeget jelentenek.

A norrath-i mikroökönómiai helyzet: a főbb piacok

naplóbejegyzés, ápr 27. észrevettem, hogy minden alkalommal, hogy belépek az East Commons (Keleti tér) nevű területre, felvillan a csetboxom aukciós csatornán küldött különféle adok-veszek ajánlatokkal. az ajánlatok olyan gyorsan özönlenek egymás után, hogy alig tudom követni őket. mivel azért vagyok itt, hogy felmérjem a piacot, és végre sikerült egy kis pénzt is összeszednem (úgy 50 pp-t), válaszolok valakinek, aki egy pár „arany efreeti csizmát” kínál eladásra. hmm, aranycsizmák – ez jól hangzik. megkérdezem az árustól, hogy hol van. „gyere az alagútba” megtalálom „az alagutat” – egy összekötő alagút, ami valójában körbekeríti freeport városát. Tele van emberrel, úgy 50–100-an lehetnek, mindenki kiabál. tulajdonképpen az egész olyan, mint a chicagói tőzsde parkettje. megtalálom az árust és megkérdezem, hogy mennyibe kerül. 8000pp. „úrist” mondom, „hát mennyi pénze van itt az embereknek?” a válasz: „milliók. szólócc ha lesz több pp-d :)”.

A kereskedésnek két módja van Norrath-ban: az avatar és avatar közötti (a2a: *a to a – a-tól a-nak*) és az avatar és biot közötti (a2b). Az első jóval körülményesebb, mint a második. Egy a2b árucseré során az avatar egyszerűen odasétál a kereskedő biotához és ameddig csak akarja vizsgálhatja az áruját és az árait. Egy a2a kapcsolatban az áruját kínáló avatarnak folyamatosan kiabálnia kell, hogy miye van, a másik oldalon lévő avataroknak pedig meg kell hallania az ajánlatot, megtalálni az eladót, majd kezdődhet a végnélküli alkudozás. Tiszta bazár.

Míthogy az a2a kereskedés tranzakciói sokkal költségesebbek, már az is csoda, hogy egyáltalán létezik. De mégis létezik, legalábbis bizonyos határokon belül, főként azért, mert Norrath megalkotói a biotok által kínált árakon keresztül ösztönzik. A kereskedő biotok tipikus vételi árai nagyon alacsonyak, az eladási árak pedig nagyon magasak. A különbség pedig elegendő teret hagy egy avatar számára, hogy pénzt csinálhasson különböző áruk vételével és eladásával, mindazon bonyodalmak ellenére, amit egy másik avatarral való kapcsolat jelent.

A biotoknak kétféle szerepe van a gazdaságban. Egyrészt néhány jelentős árucikknek – mint például az érc, a drágakő és a varázsszerek – egyedüli forrásai. Másrészt a biotok bármit megvesznek korlátlan mennyiségben, ami azt jelenti, hogy még az a2a piacon értéktelen árukból is lehet pénzt csinálni. Ennélfogva a vadász, aki

²⁶ Ld.: <http://www.census.gov/prod/2001pubs/statab/sec14.pdf>. A NGK válaszadóinak 91%-a 35 éves vagy annál fiatalabb.

Norrath jellemzői	Összes vá- laszadó	Állandó lakosok ^d	Látogatóki ^d
Norrath-ban eltöltött órák száma az elmúlt 24 órában	4,5	5,4	4,24
24 óra alatt Norrath-ban átlagosan eltöltött órák száma	4,7	6,0	4,43
Norrath-ban eltöltött órák száma az elmúlt 7 napban	26,3	32,5	24,8
7 nap alatt Norrath-ban átlagosan eltöltött órák száma	28,9	36,1	27,1
Felnőtt válaszadók százalékos eloszlása, akik egy tipikus héten több időt fordítanak Norrath-ra, mint a munkájukra ^a	31,5	44,7	28,9
Fő avatar ^b : kor (hó)	12,6	12,3	12,7
Fő avatar ^b : szint	38,3	38,4	38,3
Fő avatar ^b : vele töltött órák száma	792,0	797,6	790,6
Fő avatar ^b : készpénzkészlet (PP) ^c	7678	5413	8232
Fő avatar ^b : felszerelés értéke (PP) ^c	199088	293296	176066

11.3. táblázat. Norrath „lakóinak” aktivitása.

Forrás: NES 2001. Az N változó, 2809-től (csak a felnőtt válaszadók) 3467-ig (teljes minta). Az adatok súlyozottak, így a mintabeli avatarszintek eloszlása összehasonlítható a teljes norrath-belivel.

Megjegyzés:

- Felnőttek a 18 éven felüliek. A százalékos adat csak a felnőtt populációra vonatkozik.
- A fő avatar az az avatar, amelyik a legmagasabb szinten áll. Egyenlőség esetén a régebbi avatar került a táblázatba. A szintek 1-től egészen 60-ig terjedhetnek.
- A „PP” a „platinum pieces” vagy platinaegységek, a Norrath-ban használatos pénznem. A válaszadók egy bankban kísérhetik figyelemmel az avataruk pénzét. A felszerelésükre vonatkozóan a norrath-i piac alapján becsülték meg azok értékét. Sokaknak akadt problémája ezzel, mivel egyes rendkívül értékes darabok nem találhatóak meg a kereskedelemben. Mégis mindkét kérdésre 3467 érvényes válasz érkezett, ami 96%-os válaszadási arányt jelent.
- Az állandó lakosok egyetértenek vagy nagy mértékben egyetértenek azzal a kijelentéssel, hogy „Norrath-ban élek, de rendszeresen utazom Norrath-on kívülre” – ld. 1. táblázat. Látogatónak számít az összes többi válaszadó.

272 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

a legyilkolt szörnyektől szed össze mindenfélét, mindig pénzre tudja váltani a szerzeményeit – vagyis a kereskedő biotok még akkor is fizetnek érte valamennyit, ha egy avatarnak sem kell az áru. Ezekkel az üzletekkel a kereskedő biotok valójában munkaadóként működnek, és az áraik határozzák meg az egyes tevékenységek után járó fizetést. Sajnos azonban úgy tűnik, hogy az áraik inkább a farmerkedést, mintsem a kalandorkodást ösztönzik, mivel a kockázatos kalandot igénylő, különleges árucikkért a biotok nem adnak megfelelően magas jutalmat.²⁷

Szemmel láthatólag az a2a piac hivatott a különleges termékek magas árát biztosítani. Ha egy különleges termékből hiány van, akkor az a2a piac magasán tartja az árát. Sajnos a gazdaság egy másik szokatlan jellemzője megakadályozza az a2a piacot abban, hogy hosszabb időn keresztül a biotok által kínált vételárnál magasabban tartsa az árakat. Ez a szokatlan jelenség pedig az, hogy az árucikkek soha sem használnának el: ezen örökké tartó árucikkek száma folyamatosan nő, ahogy egyre több ember lép be a világba, és küzd fel magát egyre magasabb szintekre. Ebből következik, hogy az új árucikkek iránti kereslet, és ezzel együtt az a2a árak is csökkennek. Az általános séma szerint az a2a piacon megjelenő új árucikk ára egy ideig kimagasló, majd fokozatosan csökken, amíg el nem éri a kereskedők vételi árát. És ezen a ponton az árucikk kacattá válik: bárki, aki hozzájut, szépen eladja egy biotnak, hogy gyorsan pénzhez jusson.

Az a2a piac létezésének egyetlen oka, hogy a hatóságok folyamatosan új tételeket hoznak forgalomba, melyek kezdeti ritkasága egy időre benntartja őket az a2a piacon. Akárhogy is, a gazdaságot egy változatlan és folyamatos defláció jellemzi (erről adatokat később közlök). A különböző árucikkek árának csökkenése a reálbérek enyhe, de folyamatos emelkedését, és ezzel együtt a játékban rejlő kihívások mérséklődését is eredményezi. Ezt sokan komoly problémának tekintik, de nem világos, hogy egyrészt tényleg az-e, másrészt hogy mit lehetne tenni az előzmények fényében, főleg, hogy a polgárok boldogságát folyamatosan fenn kell tartani.

Az a2a kereskedelem struktúrája egy érdekes földrajzi jelenséghez vezet a piacok térbeli elrendezését illetően. Norrath-ban létezik egy kizárólag kereskedelem számára fenntartott aukciós csetcsatorna, amin keresztül minden eladó egy nagy területen tudja hirdetni az áruját. Ez a terület azonban nem határtalan. A világ zónákra van felosztva, és az aukciós csetcsatorna csak az adott zónán belül fogható. Ennek eredményeképpen a jó szimattal rendelkező avatark azokban a zónákban fognak eladással próbálkozni, ahol várhatólag nagy kereslet mutatkozik az általuk kínált árucikk iránt. A leleményes vevők pedig olyan zónákba fognak utazni, ahol az általuk keresett árucikkből felesleg van. Ugyanakkor az alkudozás bazárszerű jellege miatt szükséges, hogy a kereskedelem térben koncentrálódjon.

²⁷ Mivel a szörnyek többnyire újra és újra ugyanott bukkannak fel, egy avatarnak egyszerűen csak ott kell várakozni a közelben, hogy minden alkalommal megölhesse a felbukkanó szörnyet. A gond a kereskedő biotok áraival az, hogy éppcsak egy kicsivel kínálnak többet a rendkívül hasznos mágikus eszközökért, mint a hasznavehetetlen limlomokért.

Az eredmény, hogy a piacok elhelyezkedése nem véletlenszerű. Minden zónában lehet hallani olyan vevők kiáltzásait, akik az adott területen bőségesen megtalálható áruból akarnak vásárolni. Azonban olyan általános piac, ahol a világ legtávolabbi sarkaiból származó árukkal is kereskednek, csak néhány zónában létezik, valójában többnyire csak egy zónában. Érdekes módon ez a meghatározott zóna más és más a 40 különböző szerveren, melyeken Norrath létezik. Könnyű beazonosítani, hogy melyik zóna az: az NGK egyik kérdése volt, hogy a válaszadó hova menne, ha jó áron és gyorsan akarna eladni valamit és akárhova utazhatna. A felhasználók minden szerveren elsőprő többséggel egy bizonyos zónát jelöltek meg, bár a megjelölt zóna nem azonos a szerverek között.²⁸ A leggyakoribb válasz a fenti naplóbejegyzésben is szereplő East Commons alagút volt, 40-ből 27 szerveren. A második leggyakrabban megnevezett zóna a *Greater Faydark* (amire *Faymarkt*ként is szoktak utalni), összesen 9 szerveren. A maradék 4 szerveren az EC alagúthoz nagyon közeli Freeport várost jelölték meg fő piacként. 40-ből 36 szerveren legalább 80%-os volt az egyetértés a legfontosabb piaccal kapcsolatban – pedig erre egy nyílt, nem strukturált kérdés vonatkozott.²⁹ A tanulmány <http://www.bepress.com/giwp> címen elérhető hosszabb változata igyekszik megválaszolni azt a kérdést, hogy vajon miért pont ezeken a területeken alakultak ki a piacok, és nem az óriási norrath-i világ más részen.

Leegyszerűsítve azt mondhatjuk, hogy Norrath-nak két fő piaca van. Az egyik az a2b munkaerőpiac, ahol a vadászok úgy szerzik a fizetésüket, hogy a legyilkolt biotszörnyektől szerzett zsákmányukat eladják a kereskedő biotoknak. A másik a minden zónában megtalálható, de egyértelműen az egyikre koncentrálódó a2a termékpiac, ahol a kereskedők és a vadászok fáradságos csereberét folytatnak egyes hiánycikkkel.

Norrath makroökonómiai mutatói

naplóbejegyzés, júni 15. elindítok még egy avatart, ez most egy magas, gyönyörű, sötétbőrű nő. mért is ne, manapság ez egyre gyakoribb. nem fogok megpróbálni nőként viselkedni, meglátjuk, mi történik, ha csak azt csinálom, amit amúgy is csinálnék, csak épp női testben. nos, 24 óra alatt számtalanszor rámfütyültek, végigmértek és „megmentettek” olyan biotoktól, akikkel

²⁸ Sok válaszadó úgy vélte, hogy ez egy abszolút egyértelmű, és végtére is hülye kérdés. Egy tipikus válasz így hangzott: „EC Alagút. Most viccelsz?” Persze az elkerülte a figyelmüket, hogy a következő válaszadó, aki egy másik szerveren játszott, azt válaszolta, hogy „Greater Faydark, ne hülyíts.” Ebből arra következtethetünk, hogy az egyes szervereken a fő piaci zóna egy igen erőteljesen körülhatárolt fókuszpont, amiről *mindenki* tudja, hogy oda mész, ha el akarsz adni valamit.

²⁹ A maradék négy szerver játékosölő szerver, ahol a rablások és gyilkosságok nagy száma miatt a tulajdonjog kérdése igencsak ingatag lábakon áll. Így nem csoda, hogy ezeken a szervereken a piac meglehetősen fejletlen.

274 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

magam is könnyedén elbántam volna, gyűrűket kaptam, és „játékon belüli randira” hívtak. ami ennél sokkal fenyegetőbb, az az, hogy most sokkal nehezebb volt bekerülnöm egy csoportba – alighanem rosszul taktikázom.

Vajon említésre méltó-e Norrath 40 különböző verziójának összesített gazdasági tevékenysége? Ahhoz, hogy ezt a kérdést megválaszolhassam, összeszedtem az összes makroökonómiai adatot amit csak ezzel kapcsolatban találtam. A legfőbb korlátot az jelentette, hogy meg akartam őrizni a tanulmány függetlenségét és ezért meg se próbáltam kapcsolatba lépni a Verant Interactive-val, hogy belső adatokat szerezzek tőlük. Így a tanulmányban szereplő valamennyi adat vagy a különböző csatornákon keresztül elérhető, nyilvánosan elérhető adat, vagy közvetlenül a felhasználóktól, az NGK-ból származik. Fontosnak tartom hangsúlyozni, hogy a norrath-i áruk külső piaca underground jelleggel működik. A Sony kijelentette, hogy a norrath-i termékek az ő szellemi tulajdonát képezik. (Sandoval 2001) Ezeknek az áruknak az USA dollárért való eladását lopásnak tekintik.³⁰ Mindezek ellenére a kereskedés folyik tovább.³¹

A külföldi kereskedelmi piac és a valutaárfolyamok. Különböző webes aukciós oldalakon számos olyan dolláralapú piac létezik, ahol platina pénzekkel, avatarokkal és egyéb árucikkkel kereskednek. Az árucsera a következőképpen zajlik: a földi piacon két földlakó megegyezik, hogy az egyik USA dollárért megvesz valamilyen norrath-i árut. Az A földlakó odaadja a pénzt B földlakónak. Ezután Norrath-ban mindketten létrehoznak egy-egy avatart és találkoznak egy előre megbeszélte helyszínen, ahol B Norrath-lakó odaadja A Norrath-lakónak az árut.³²

A platinapénzzel való kereskedés valójában semmiben sem különbözik egy normál devizapiactól. Az árukereskedelemtől egy kicsit nehezebb eldönteni, hogy exportról vagy importról van-e szó; olyan ez a piac, mintha a svédek elutaznának Németországba, hogy svéd termékeket vásároljanak és adjanak el német márkáért, miközben valamennyi áru Svédországban marad. Ez csupán azért van, mert a dollárpiacon sokkal alacsonyabb a tranzakciós költség, mint a norrath-i piacon. Talán ezt a kereskedelmet a turizmus által generált export metaforája írja le legjobban. Az idegenforgalomban például X ország lakója X valutáját használja arra, hogy olyan szolgáltatásokat és termékeket vásároljon, melyeket Y országban állítottak elő és

³⁰ Az ártatlanok védelmében: nem rögzítettem az ezekben a tevékenységekben részt vevő személyek azonosságát, és nem nevezem meg ezen adatok forrását. A felhasználókkal készített kérdőívemből, az NGK-ból semmilyen információt nem szereztem a felhasználók feketepiaci részvételével kapcsolatban. Az érdeklődő olvasóknak hozzám hasonlóan nem lesz nehéz norrath-i árucikkkel kereskedő nyílt piacot találni.

³¹ Ld. Patrizio 2001

³² A találkozóhely általában valami sötét helyen van, például egy elhagyatott épületben. Végére is feketepiacról van szó.

ott is maradnak. Norrath külföldi piacain pedig földlakók USA dollárral fizetnek a Norrath-ban előállított és ott is maradó árukért.

Az ilyen kereskedelem bruttó volumenét lehetetlen megbecsülni a résztvevők széleskörű megkérdezése nélkül. Ugyanakkor egy weboldal adatai alapján, egy átlagos hétköznap (2001. szeptember 6., csütörtök) a sikeresen lebonyolított aukciók ($N = 112$) végösszege 9200 dollár volt.³³ További 3700 dollárnyi valutával kereskedtek ($N = 32$). Éves összesítésben ezek a számok több mint 5 millió dolláros bruttó valuta- és áruexportot jelentenek, ami körülbelül 3,5%-a az éves össztermelésnek (ld. lejjebb). Ez természetesen a kereskedelem volumenének csak alsó becslése, hiszen nem csak egyetlen weboldalon folyik a kereskedelem, hanem egyszerre számos más csatornán is. Az NGK válaszadóinak körülbelül 45%-a jelezte, hogy ismer olyan embert, aki korábban dollárért vásárolt norrath-i árucikkeket.

A devizapiac közvetlen információval szolgál az árfolyamokról. 2001. májustól szeptemberig terjedő időszakban különböző weboldalak 616 aukciójáról gyűjtöttem véletlenszerűen adatokat, ami a megállás nélkül zajló pénzforgalomnak csak kis hányadát teszik ki. Egy aukciót érvényes megfigyelésnek tekintettem, ha lezárult és volt egyértelműen győztes licit. Ezekon az aukciókon egy platinapénz átlagos ára 0,01072 USA dollárt volt, azaz valamivel több mint egy cent. Ez magasabb, mint számos más pénznem árfolyama, beleértve a jent. A legtöbb norrath-beli 0,0125 körül rögzítené az árfolyamot. Valójában a PP árfolyama májusban 0,0133 volt, de szeptemberre 0,0098-ra csökkent, ami több mint 25%-os visszaesést jelent egy negyedév alatt.

Egy főre jutó GNP. Norrath egy főre jutó GNP-je az avatarpiac alapján becsülhető meg. 651 avatarárverésen gyűjtöttem adatokat. Ugyanazokról az oldalakról hasonló szabályok alapján választottam az aukciókat, mint a devizapiac esetén. A legtöbb Everquest-azonosítót úgy árulják, mintha az ahhoz tartozó fő-, vagyis legmagasabb szinten álló avatart árulnák. Ugyanakkor az Everquest számlázási és belépési rendszere miatt nem lehet önmagában egyetlen avatart eladni – ahhoz, hogy egy avatar feletti kontrollt valaki másnak átadjunk, hozzáférést kell adni a teljes felhasználói fiókunkhoz, azaz az összes többi avatarhoz is. Akárhogy is, az aukciók leírása többnyire csak a főavatar rövid leírását, a szintjét és típusát (varázsló, harcos stb.) tartalmazzák. A legtöbb felhasználói azonosító 500 és 1000 dollár közötti áron kel el. Minthogy a valutaárfolyamok alapján számolva egy tipikus avatarnak több mint

³³ A „sikeresen lebonyolított” értékesítés kritériuma a következő volt. Egynél több licit esetén feltételeztem, hogy az aukciót tranzakció követte. Ha nem volt licitálás, akkor feltételezésem szerint nem jött létre üzlet. Egyetlen licitálás esetén úgy vettem, hogy csak akkor jött létre üzlet, ha az áru az „azonnali eladási ár” vagy az „első licit nyer” címszóval szerepelt. Természetesen a kutató nem tudhatja biztosan, hogy ténylegesen sor került-e üzletkötésre. Az NGK adatai és különböző tapasztalataim alapján feltételezem, hogy valódi tranzakciók jönnének létre. A szerző maga is ismer olyan embert, aki aukción vásárolt valamilyen árucikket, majd percekben belül sikeresen átvette azt Norrath-ban.

276 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

1000 dollárnak megfelelő norrath-i vagyona van, az avatarok az aukciókon kedvezményes áron kelnek el. Viszont világos, hogy mi áll a nyomott árak háttérében: Norrath-ban talán az a legvonzóbb, hogy az ember maga választhatja meg az avatara külsejét, képességeit, sőt még a nevét is. Ha egy készterméket vásárolunk, akkor éppen ezt a szabadságot veszítjük el. Ráadásul, egy aukcióra bocsátott avatar már kialakult szociális szerepkörrel rendelkezik a maga szerverén, és nem egyértelmű, hogy ez jó szerep vagy esetleg rossz. Ennél fogva egy avatar aukciós ára a valós dollárértékének csak alsó becslése.

Azt a módszer választottam, hogy az avatari piac alapján megállapítom egy avatarszint fiktív árát, majd az NGK adatai alapján meghatározom a Norrath-ban egy órányi játékidő alatt létrehozott avatarszintek számát; így ki lehet számolni az egy órára eső termelés bruttó értékét dollárban. Az ötlet alapja az, hogy egy avatar szintje egyúttal meghatározza az avatar felszereltségét és platinapénzét is, amiből következik, hogy amikor egy felhasználó eggyel magasabb szintre lépteti az avatarát, ezzel egyzersmind növeli Norrath összesített avatartőkését, eszköz- és platinapénzkészletét. Amikor valaki megvásárol egy avatart, akkor mindezekkel az extrákkal együtt veszi meg. Ami azt jelenti, hogy egy hozzáadott szint teljes értékét, amibe mindhárom tőkerész beletartozik, az aukciós piac határozza meg.

Számos módja van, hogy az avatarszint fiktív árát megbecsüljük. A tanulmány hosszabb változatában három különböző eljárást ismertetek. A legegyszerűbb eljárással számolva az aukciós piac egy avatarszint hozzávetőleges árát 13 dollár/szintre teszi. Az NGK-ból származó adatokkal összevetve pedig kijön, hogy Norrath avatarai körülbelül 15000 dollárnak megfelelő avatartőkét hoznak létre egy óra alatt. Ebből következik, hogy Norrath bruttó nemzeti összterméke körülbelül 135 millió dollár. Ez egy főre vetítve 2266 dollárt jelent. A Világbank GNP adatai alapján Norrath a 77. leggazdagabb ország a világon, nagyjából Oroszországgal van egy szinten. A tanulmány hosszabb változatában ismertetett két alternatív számítási mód alacsonyabb egy főre jutó GNP-t eredményeznek. Ezek közül az alacsonyabb Bulgária szintjére helyezi Norrath-ot. De Norrath mindegyik számítás szerint gazdagabb számos nagy jelentőségű bíró országnál, beleértve Kínát és Indiát is.

Infláció. Egy megbízható árindex elkészítéséhez az avatarok körében széleskörű felmérést kellene végezni, hogy megtudjuk, az elmúlt időszakban milyen árucikkeket vásároltak, és melyikhez milyen áron jutottak hozzá. Minthogy több tízezer különféle árucikk létezik, meglehetősen nagy volumenű felmérésre lenne szükség, hogy a tipikus avatar vásárlói kosarában lévő minden tételről kellő mennyiségű adatot tudjunk összegyűjteni. Nem kezdtem ekkora vállalkozásba, inkább informális feljegyzéseket készítettem a főbb piacokon láthatólag leggyakrabban gazdát cserélő termékekről. Emellett létezik néhány weboldal, ahol számos termék ára platinapénzben megtalálható. Ezeknek az adatoknak a felhasználásával létrehoztam egy árindexet 29 kiválasztott termék alapján. Az árucikkeket úgy válogattam össze, hogy a

különböző árucsoportokat (mellvédek, csizmák, sisakok, fegyverek stb.) mind reprezentálják. Emellett szándékosan kerültem a túlzottan felső illetve alsó kategóriás termékeket. Végül, ellentétben a valódi árindexekkel, nem tudtam súlyozni a tételek árát a vásárlói kosarakban való eloszlásuk szerint, mivel nem tudtam meghatározni, hogy mi is a tényleges standard termékcsomag. Ezért minden tétel egyenlő súlyt kapott. Azt is feljegyeztem, hogy biotoktól szerzett zsákmányról vagy avatar által készített árurol van-e szó, és hogy kezdetektől fogva része-e az Everquestnek, vagy valamelyik bővítésekor, később került a játékba (a *Kunark romjai* 2000 áprilisában jelent meg, a *Velious sebei* 2000 decemberében).

Miután kiválasztottam a termékeket, az árakat az *Allakhazam varázslatos birodalma* (<http://everquest.allakhazam.com>) oldal alapján számoltam. Ez az egyik legnépszerűbb rajongói oldal, és ami a legfontosabb, hogy az árakat maguk a felhasználók viszik be, aztán változatlanul ottmaradnak.³⁴ Az árak 2000 decemberétől kezdődően érhetőek el.

A 11.4 táblázat ezeket az indexeket ismerteti. A teljes ármutató a 2000/4 (negyedik negyedév) 100-as értékről 2001/3-ra 71-re esett vissza, ami 29%-os deflációt jelent egy év alatt. Az egyes kategóriák indexe alapján megállapítható, hogy a deflációt nagyrészt az Everquest bővítésével megjelenő árucikkek árának zuhanása okozta. Ezek a tételek értékük 59%-át veszítették el. Ugyanakkor a régi világból származó árucikkek esetén is jelentős, 17%-os értékcsökkenés tapasztalható. Ez azt jelenti, hogy ha ez idő alatt a nominálbérek (pl. a biotoktól óránként szerzett zsákmány) állandóak maradtak, akkor a reálbérek jelentősen növekedtek. Ez jó dolog a Földön, de Norrath-ban némi elégedetlenséghez vezetett, minthogy ezzel a világban rejltő kihívás és így annak szórakoztató értéke is csökkent.

Nominálbérek. A norrath-i órabérek jóval a földi órabérek alatt vannak. A platina-pénzben kifejezett órabért megbecsülhetjük az avatar felszerelése és vagyona teljes értékének és az avatar aktív óráinak hányadosával. A 3619 NGK-válaszadó összesen 7397 avatarról adott érvényes választ. PP-ben megadott vagyonuk és a befektetett órák hányadosa 319, ami azt jelenti, hogy egy átlagos avatar 319 PP-t keres egy óra alatt. A pénzügyi 0,01072 PP/USA dollár árfolyammal számolva ez 3,42 dollárt jelent óránként. A NGK munkával rendelkező válaszadóinak átlagos földi órabére 20,74 dollár, ezen belül a magukat norrath-i lakosnak vallók órabére 17,57 dollár. Ha a norrath-i tartózkodás tényét úgy kezeljük, mint ami kompenzálja ezt az óradíj-különbözetet, akkor mondhatjuk, hogy egy átlagos norrath-i lakos számára egy Norrath-ban eltöltött óra hasznossága 14,15 dollárt ér. Ez a szám magasabb, mint az a *havi* 10 dolláros összeg, amit a játékosok norrath-i tartózkodásukért fizetnek. A norrath-iak jelentős fogyasztói többletkez jutnak a világ létezésével.

³⁴ A legtöbb, árakat tartalmazó webszájt adminisztrátorai mindent megtesznek azért, hogy megtisztítsák az adatbázist az „inkorrekt”, elavult áráktól. Jelen számíthatáshoz azonban éppen a régi áraknak van a legnagyobb jelentőségük.

278 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

Mutatók	2000/4.	2001/1.	2001/2.	2001/3.
Teljes áruindex — minden tétel egyenlő súllyal	100,00	89,85	82,05	71,17
Zsákmányindex — nem avatarok által készített termékek	100,00	90,68	81,36	69,28
Régivilág-index — a Kunark és Velious előtti tételek	100,00	93,76	87,26	82,73
Újvilág-index — Kunarkból és Veliousból származó tételek	100,00	79,60	68,39	40,84
Kézműves index — avatarok által készített árucikkek	100,00	84,67	86,40	82,97
Régi világ zsákmányindex — csak a régi világból származó szerzett tételek	100,00	95,90	87,46	82,67

11.4. táblázat. A norrath-i termékek ármutatói Forrás: árak az Allakhazam varázslatos birodalma árjegyzékéből (everquest.allakhazam.com). Az árakat a felhasználók rögzítették és semmilyen vonatkozásban nem hivatalosak. A feltűnően komolytalan árakat figyelmen kívül hagytuk. Minden tételre vonatkozóan volt legalább öt darab érvényes bejegyzés valamennyi negyedévben. A tanulmány hosszabb verziója specifikus tételmutatókat is ismertet.

A 3,42 dolláros óradíj sokaknak elegendő földi életük fenntartásához. Sok résztvevő hetente 80-nál is több órát tölt el Norrath-ban, amire földi szakmák esetén is lehet példát találni. 80 óra alatt egy átlagos jövedelmű résztvevő 273,6 dollárnak megfelelő norrath-i pénzt és vagyontárgyat keres. Ez több mint 1000 dollár havonta, és több mint 12000 dollár évente. Az Egyesült Államokban a létminimum egy egyedülálló személy esetén 8794 dollár. Gazdasági értelemben, legalábbis ha csak a megvalósíthatóságát nézzük, kevés okunk lenne kételkedni azok szavában akik azt állítják, hogy nem a Földön hanem Norrath-ban élnek és dolgoznak.

Szegénység és egyenlőtlenség. Nagy mértékű egyenlőtlenségek vannak Norrath-ban. Magától értetődő, hogy a magasabb szinten lévő avataroknak jóval jelentősebb a vagyonuk, mint az alacsonyabb szinten lévőknek, de ez szándékosan része a világ struktúrájának. Ennél jóval meglepőbb, és sok norrath-i számára zavaró, hogy az egy szinten lévő avatarok között is óriási különbségek lehetnek. Az avatarok vagyonrészesedéséből kiindulva a szegénységi rátát kétféleképpen számolhatjuk. Előszörként definiáljuk a létminimum alatt élőket úgy, hogy ez azokat az avatarok jelentse, akiknek a vagyona az adott szinten lévő avatarok átlagolt vagyonának 50%-a alá

esik. Így számolva az avatarok 33%-a számít szegénynek. Ha ezzel szemben a létminimum határát az átlaghoz és nem a mediánhoz viszonyítva állapítjuk meg, akkor a létminimum alatt élők aránya 68% lesz. Nyilvánvaló, hogy az eloszlási görbe a vége felé hosszan elnyúlik. Mindenesetre látható, hogy a javak eloszlása Norrath-ban sokkal kevésbé egyenletes, mint a földi posztindusztriális társadalmakban.

Norrath jövője és jelentősége

Naplóbejegyzés, júni 20. útjára indítottam egy magányos farkast, egy antiszociális avatart egy életveszélyes szerveren, ahol valamennyi avatar vadászik, gyilkol és igyekszik kizsákmányolni a másikat. ha valakit érdekelnek a zűrzavaros helyzetek, ide kellene jönnie megnézni azt a maga zord valóságában.

Miért érdekelné a közgazdászokat és társadalomtudósokat egy olyan hely, mint Norrath? Először is ezek a helyek vonzó és kivételes laboratóriumként szolgálnak az emberi társadalom tanulmányozásához. A tanulmány hosszabb változata számos, kizárólag Norrath-ban megvalósíthatónak tűnő kutatási projektet ismertet. A másik, és sokkal jelentősebb ok az, hogy a VV-k hamarosan az emberi interakciók egyik legfontosabb – a telefontal egyenrangú – fórumává válhatnak. Mi több, ebben a funkciójukban elképzelhető, hogy a földi társadalom felépítésének széleskörű változását indukálják.

A virtuális világok prosperálnak, és úgy tűnik, hogy növekedésük egyre csak folytatódik. Már az internetes kereskedelem egy rendkívül virágzó területét képviselik, miközben más szektorok az életben maradásért küzdenek. A virtuális világok vonzereje abban rejlik, hogy képesek reprodukálni a földi lét fizikai és gazdasági jellemzőit a szabályok apró, mégis jelentős megváltoztatásával. Ezek a változtatások – mint például a külső és a képességek megválasztásának szabadsága – elegek ahhoz, hogy vonzó társadalmat és hétköznapiakat teremtsenek sok ezer – magát állandó lakosnak tekintő – ember számára. Ma több tízezer felnőtt több órát tölt a VV-kben, mint fizetett munkahelyén. Ugyanennyi ember a Földön megkeresett pénzét VV-kben költi el. Majdnem egymillió ember hajlandó havidíjat fizetni azért, hogy legalább megtudja, hogy mik is azok a VV-k. És a számuk egyre növekszik.

Mit hoz vajon a jövő? A következő nagy dobás valószínűleg a *Project Entropia* lesz, ami várhatóan 2002 elején jelenik meg. Míg Norrath számára problémát jelent a földi dollár- és termékpiac beszivárgása, addig a Project Entropia támogatja azt. A játék – ami a tulajdonosai szerint valójában egyáltalán nem is játék – egy svéd magáncég, a Mindark fejlesztése. A társaság honlapján található anyagok szerint (<http://www.mindark.com>) a projekt végső célja, hogy a virtuális valóságon alapuló 3D-s kereskedelemben a világot behálózó monopóliummá váljon, lecserélve minden létező internetböngészőt és webes felületet egyetlen, milliók által használt virtuális világgal. A „játékot” ingyenesen terjesztik majd és a hozzáférés is ingyenes lesz; feltételezik, hogy egy bimbózó VV-piac és társadalom Norrath-hoz hasonlóan,

280 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

gyorsan ki fog alakulni. Ugyanakkor Norrathal ellentétben a Project Entropia felhasználói avataruk számára valódi pénzzel és kreditkártyával vásárolhatnak majd és valódi pénzhez jutnak a VV révén, amikor eladják a szerzeményeiket.

A vállalat abban bízik, hogy a kalandjátékok világában elért siker még nagyobb kereskedelmi sikerek alapja lehet. A VV-hez való ingyenes hozzáférés és az ingyenes szoftver egyre több embert fog arra ösztönözni, hogy a Project Entropiába járjanak társas életet élni, majd vásároljanak az avatarukkal. Beindul a hálózati hatás: ha egy baráti csoport 800 órát tölt el azzal, hogy az avatarjaikat a Project Entropiában fejlesszék, az adott csoportból az ég világon senki nem akarja majd magát egy 800 órás kezdeti magánynak kitenni azzal, hogy átlép egy konkurens VV-be. Egyszer csak a *Project* rá fogja venni az offline (*brick & mortar*) vállalatokat, hogy virtuális 3D áruházakat hozzanak létre, ahova bárki betérhet, hogy egy kalapot vegyen az avatarának, majd saját magának is. A Mindark elképzelése szerint virtuális munkahelyek jönnek majd létre. Például elképzelhető, hogy a *Walmart* fizet egy felhasználónak (hogy milyen pénzzel? számít egyáltalán?), hogy az avatarával ruhákat áruljon egy virtuális Walmart üzletben. A hálózati monopóliumok gazdaságtana szerint az emberek többsége számára a Project Entropia VV-je válhat „az interneté”: bekapcsolod a számítógéped, felkelted a Project Entropiában az avatarodat és teleportálsz valahova, ahol találkozol régi iskolai barátod avatarával, beszélgettek egy kicsit, majd elmész vásárolni.

Sokan kétségbe vonják a Mindark stratégiájának megvalósíthatóságát, és az is valószínű, hogy a vállalat nem sokáig marad egyedül ebben a szektorban. Ugyanakkor már létező VV-k bizonyítják, hogy a VV-ben megjelenő földihez hasonló piacok profitábilisak lehetnek. *Dereth*-ben, a Microsoft virtuális világában vannak ilyen piacok, de ezek Norrath piacainál esetenlegesebbek. *Dereth* népessége kisebb és nem olyan gazdag, mint Norrath-é. Pontosan ezt jósolja a fejlődés-gazdaságtan. A tranzakciós költségek lelassítják a gazdasági növekedést. Ebből következik, hogy egy új VV, a modernizált piacok révén, pillanatok alatt túlszárnyalhatja népességében és gazdagságában akár Norrath-ot is, félresöpörve furcsa, anakronisztikusnak tervezett bazárgazdaságát.

A földi társadalomra gyakorolt hatásokat nem lehet túlbecsülni. A beszédtechnológia fejlődésével a VV-kben a kommunikáció a nehézkes cseteléstől a telefonáláshoz hasonló beszélgetések felé fog elmozdulni, ami nagy mértékben megnöveli majd a VV-k jelentőségét a szociális interakciók terén. Egy olyan helyen mint Norrath, már most is szervezhetünk csetalapú a2a találkozókat és kurzusokat, és hamarosan ezek nem sokban fognak különbözni a személyes találkozóktól. A távmunka, ami most még az otthoni számítógépen való munkát és rendszeres e-mailjelentések küldését jelenti, végül majd olyan „munkába járássá” alakul át, ahol az avatarok egy virtuális irodában személyes megbeszéléseken vesznek részt. Egymástól több ezer mérföldre élő családok mindennap találkoznak néhány órára, avatarjaikat egy virtuális konyhaasztal köré ültetve beszélnek meg életük legújabb eseményeit. Vásárláshoz sem kell többé utaznunk. A földi utak üresek lesznek, mert az emberek –

ahelyett, hogy ezeket használnák – az azúr ég alatt szárnyaló lila lovaikon suhannak majd a fellegekben csillogó virtuális Walmartok felé.

naplóbemjegyzés, júl 14. épp most mondta valaki, hogy a kedvenc városom, queynos visszafelé pont „sony eq.”

Irodalomjegyzék

- Besen, Stanley M., and Joseph Farrell (1994), "Choosing How to Compete: Strategies and Tactics in Standardization," *The Journal of Economic Perspectives*, Vol. 8, No. 2, pp. 117-131.
- Colker, David (2001), "The Legend Lives On: Fans of 'Meridian 59' are Flocking to Revival Sites to Resurrect a Game World That Started Six Years Ago," *Los Angeles Times*, May 17, p. T1.
- Damer, Bruce (2001), "Global Cyberspace and Personal Memespace," *kurzeilai.net*, <http://www.kurzeilai.net/meme/frame.html?main=aarticles/art0096.html>
- Easterlin, Richard A. (2001), Income and Happiness: Towards a Unified Theory, *Economic Journal*, v. 111 no. 473, pp. 465-84.
- Harris, Lyle V. (2001), "A New Species of Online Gamers Is Swarming the Net," *Atlanta Journal and Constitution*, March 21, p. 1G.
- Kaplan, Carl S. (2001), "Florida Community Can't Shut Down 'Voyeur Dorm,'" *New York Times*, October 5.
- Karp, David (2001), "Father Guilty in Death of Son," *St. Petersburg Times*, January 3, p. 3B.
- Katz, Michael L., and Carl Shapiro (1994), "Systems Competition and Network Effects," *The Journal of Economic Perspectives*, Vol. 8, No. 2, pp. 93-115.
- Kettman, Steve (2001), "Gamers Score at Arts Festival," *wired.com*, www.wired.com/news/print/0,1294,46598,00.html, September 7,
- Kolbert, Elizabeth (2001), "Pimps and Dragons: How an Online World Survived a Social Breakdown," *The New Yorker*, May 28.
- Liebowitz, S. J., and Stephen E. Margolis (1994), "Network Externality: An Uncommon Tragedy," *The Journal of Economic Perspectives*, Vol. 8, No. 2, pp. 133-150.
- Patrizio, Andy (2001), "Virtual Baggage, Real Bucks," *Wired News*, October 1, www.wired.com/news/print/0,1294,47181,00.html
- Salkowski, Joe (2001), "Everquest Creates a Trail of Cyberwidows," *Chicago Tribune*, February 5.
- Sandoval, Greg (2001), "eBay, Yahoo Crack Down on Fantasy Sales," *CNET Tech News*, news.cnet.com/news/0-1007-200-4619051.html, January 6.
- Shapiro, Carl and Hal R. Varian (1998), *Information Rules: A Strategic Guide to the Network Economy*, Cambridge: Harvard Business School.

282 *Hatalom a mobiltömegek kezében*

Tolkien, J.R.R. (1939), "On Fairy-Stories," lecture, reprinted in *Poems and Stories*, London: Harper-Collins, 1992.

Yee, Nicholas (2001), "The Norrathian Scrolls: A Study of EverQuest" (version 2.5), www.nickyee.com/eqt/report.html.

Zito, Kelly (2001), "PC Games Battle the Consoles by Going Online," *San Francisco Chronicle*, March 20, p. C1.