

A moderálás hatása az online Starcraft közösségekre

FEG 012

Tartalm

1: Bevezetés.....	2
2: A gamer közösségek	4
2.1:A kezdetek:	4
2.2 A gamer közösségek általános tulajdonságai	4
2.3 Felhasználók az online közösségekben	5
2.4 Külső és belső közösségek	7
3. A moderálás.....	9
3.1 A moderálás szükségessége:	9
3.2 A moderálás elterjedtebb típusai	10
3.2.2 Az önmoderálás	11
3.2.3 A játékon belüli moderálás.....	11
3.2.4 Közösségi moderálás, a Tribunal	12
4. A külső közösségek moderálása	15
4.1 A fejezet tartalma	15
4.2 Starcraft II	15
4.3 A Starcraft II körül kialakuló közösségek	17
4.3.1 reddit.com/r/starcraft	17
4.3.2 Teamliquid.net	19
5: Empirikus kutatás	22
5.1 A kutatás előzményei	22
5.2 Hipotézisek és módszertan: kvantitatív kutatás.....	23
5.3 Az adatok elemzése	24
5.3.1. A versenyhírek	24
5.3.2 A közösség polarizálódása	27
5.3.3 Sztárok, sztorik	29
5.4 A kvantitatív kutatás összegzése	31
5.5 Esettanulmány: A Nani-gate.....	31
6: Összefoglalás	36
7: Irodalomjegyzék	37
8: Melléklet.....	39

1: Bevezetés

A gamerek már a kezdetek kezdetétől megpróbálták közösségekbe szerveződni, sőt, az e-sport fogalma is hamarabb jelent meg, mint azt sokan gondolnánk. Már három évtizeddel ezelőtt megjelentek a videojáték tornák, természetesen a kezdetekben még sokkal kisebb érdeklődés mellett, mint ma. Azonban ebben az időben, egy kapocs nélkül, ami össze tudta kötni az azonos érdeklődéssel rendelkező embereket, ezek a játékos közösségek lassan és lokálisan alakultak ki. Azonban hamarosan hatalmas változás következett be, amelyik egy csapásra írta át a videojátékok, és vele együtt az egész világ történelmét: az internet megjelenése. 1988-ban megjelent az első „online sport game”, majd újabb öt gyorsan eltelt év múlva a Doom, amely játékosbázisa először használta az IRC-t¹ kapcsolattartásra, illetve a játékok szervezésére. Ekkor már az online közösségek magjai mélyen a talajban voltak, várva hogy mikor tudnak virágba borulni.

Az internet rohamos fejlődése pillanatok alatt rügybe fakasztotta ezt az elképzelést, ugyanis a szélessávú internet terjedésével többé nem számítottak a település- és országhatárok, ameddig megértették egymás nyelvét, bárhonnan tudtak közösségek kialakulni és kapcsolatot tartani. Ezek azonban még összehasonlíthatatlanok voltak a mai, hatalmasra nőtt csoportoktól, azonban ahogy az évek teltek, a játékok mainstream kultúrába való beágyazódásával és az internet további térnyerésével a robbanás elkerülhetetlenné vált.

Napjainkban egy online tornát akár több százezer néző is nézhet a világ minden pontjáról, a játékok körül kialakuló közösségek pedig szintén a százezres nagyságrendet ostromolják. Ezek a közösségek azonban rosszul moderálva nagyon hamar széteshet, és az online szerveződés villámgyors sebessége miatt a közösség alulról szerveződve pillanatok alatt tudja magát újraformálni, azonban természetesen az igazán egészségesen fejlődő közösségek nem alakulnak át hétről hétre.

Az elmúlt években aktív gamerként saját szememmel láthattam, hogy a játékfejlesztők és a közösségi szervezők milyen módokat találnak arra, hogy egyben tartsák a játékosokat oly módon, hogy ne érezzék úgy, mintha egy diktatúrában kellene élniük.

Dolgozatomban azt vizsgálom meg, hogy a moderálás különböző módjai hogyan befolyásolják a közösség alapelveit, fejlődésének irányát, és a csoport hozzáállását bizonyos problémákhoz. Feltételezéseim szerint a különböző moderálási elvek teljesen egyenrangú

¹ Internet Relay Chat

módon élhetnek meg egymás mellett, azonban a szigorúan moderált fórumok témái és véleményei teljesen más módon kerülnek kifejezésre, mint egy lazábban moderált portál esetén.

Feltérképezem, a moderálás milyen formái jelennek meg a játékokon kívül és belül, ugyanis a játékokon belüli közösségek ugyanolyan, sőt, bizonyos játéktípusoknál nagyobb szerepet kaphatnak, mint a játékokon kívüliek. Az elmúlt években számos teljesen új koncepció jelent meg, amelyek közül a legsikeresebbek épp magára a közösségre épülnek.

Játékokon belüli moderációra kiemelkedő példaként összevetem a League of Legends Tribunal rendszerét más, a korábbiakban működtetni próbált moderálási rendszerekkel. Kitérek arra, hogy a Tribunal mennyiben hasonlít az MMORPG² klánokban megjelenő rendszerekre.

Megvizsgálom a Starcraft II két legnagyobb nyugati közösségét, a reddit starcraft aloldalát, illetve a teamliquid.net-et. A két oldal két merőben eltérő közösséget alakított ki az idők folyamán, és ez jórészt köszönhető a moderálási elveiknek is. A két oldal közti különbségeket a gyakorlatban egy esettanulmányon keresztül vezetem le, amely segítségével tisztán láthatóvá válik, hogyan is reagál a két közösség egy adott eseményre. A két oldal híreinek és napi témáinak különbségeit egy primer kutatáson keresztül mutatom be, amiben másfél hónapon keresztül vizsgáltam az oldalakon megjelenő hírek témáját és napirenden maradását.

² Massively Multiplayer Online role-playing game: sokszereplős online szerepjáték

2: A gamer közösségek

2.1:A kezdetek:

Bár az egyetemi hálózatokon játszott játékok már több mint három évtizede léteznek, az online gamer közösségek kialakulásához többre volt szükség, mint az egyetemi hálózatokra. A MUD1 1980-ban vált az első online szövegbázisú játékká, amikor is az Essexi egyetem hozzákapcsolta hálózatát az ARPAnet-hez (Mulligan, Patrowsky, 2003) amelyik relatíve komoly népszerűségnek örvendett. Közel egy évtized múlva jelent meg a Netrek, amit a Wired (Kelly, 1993) magazin a „first online sports game”-nek nevezett. 2010-ben ez a legrégebbi online játék, amellyel még mindig játszanak.

Öt év múlva, 1993-ban megjelent a Doom, amely az első olyan játék volt, amelyhez a játékosok az IRC-t használták fel arra, hogy szerveződjenek, játékokat kezdeményezzenek és megismerjék egymást. A játékhoz megjelentek különböző hírfórumok is, amelyek a játékról szóló hírekkel látták el olvasóikat. Ezekhez a hírportálokhoz kapcsolódtak sok esetben fórumok is, és itt alakultak ki az első, ekkor még elég bensőséges gamer közösségek is. Azonban ebben az időben az internet terjedése még nem állt azon a szinten, hogy a nagyobb tömegek is hozzá tudjanak férni ezekhez. Ebben az időben csak azok tudtak játszani és csatlakozni, akiknek kiemelkedően jó internetkapcsolatuk volt, például az egyetemisták, a nagyvállalatok dolgozói. A fejlődés kéz a kézben járt a szélessávú internet térhódításával, illetve a számítástechnikai ipar fejlődésével, és napjainkban a fejlődés nem tűnik úgy, hogy lassulna.

2.2 A gamer közösségek általános tulajdonságai

Bár online közösségekről természetesen beszélhetünk szinte bármilyen témában, a dolgozatomban ezek kis szeletére koncentrálok. A gamer közösségek robbanásszerű növekedésnek indultak a szélessávú internet terjedésének köszönhetően. A kezdetekben párszáz fős csoportok mára már többszázézes közösségekké alakultak. Ezek alapvetően lehetnek külső és belső közösségek, amelyek mivoltát a következő fejezetben tárgyalom

bővebben. A közösségek, bár maguk a játékok merőben eltérőek, - sőt, sokszor ellentétek is alakulnak ki közöttük - alapvetően azonos vonásokkal rendelkeznek.

Szinte minden esetben online közösségekről van szó, amelyek offline ritkán érintkeznek. Ennek egyik oka a távolság, hiszen kontinenseken átívelő csoportokról van szó, illetve az érdeklődés tárgya: a játékok online játszódnak. Az utóbbi időben kezdett el kialakulni egy új trend, a BarCraft, amelynek lényege, hogy egy szórakozóhelyen hétvégén nem az aktuális foci/kosárlabdameccset vetítik, hanem egy videojáték torna eseményeit, így itt tudnak összegyűlni és ismerkedni a rajongók. Leginkább az USA-ban kezd komolyabb sikereket elérni, Magyarországon az első BarCraft 2012.03.24-én kerül megrendezésre (Koshy, 2012).

Az online mivoltnak hála az információáramlás a közösségen belül nagyon gyors, másodpercek alatt járják körbe a hírek az oldalakat. Az információk több helyről származhatnak: a nagyobb hírek általában a közösség középpontja felől terjednek szét, a főbb híroldalokról, míg a kisebbek sok esetben kívülről haladnak a hálózat középpontja felé, mire a legtöbben értesülhetnek róluk. A hírek természete is változó, a híroldalak, ahol profi/félprofi írók dolgoznak, sokkal pontosabb és átfogóbb híreket generálnak, míg az egyszeri usertől származó hírek és információk sok esetben tévesek, hibásak, vagy mellőznek minden objektivitást.

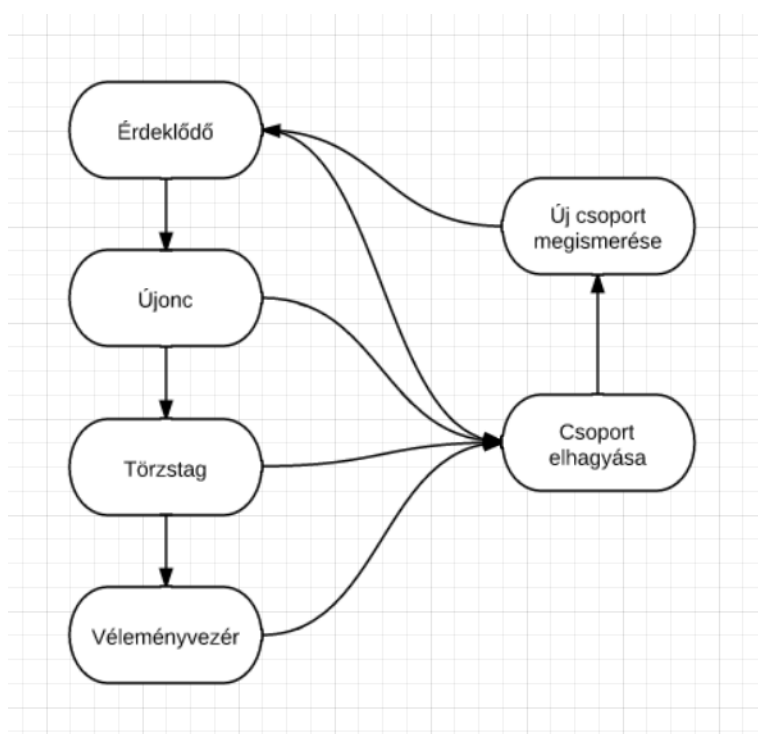
Természetesen, mint minden közösség, akár offline vagy online esetében, megvan egy összetartó erő, amely ebben az esetben a játék iránt való közös érdeklődés. Az érdeklődés lehet különböző mértékű, vannak, akik csak nézik és olvassák a legújabb híreket, vannak, akik maguk is aktív résztvevők, vannak, akik pedig segítségért fordulnak a csoporthoz, vagy épp segítséget nyújtanak. Így a közösségen belül kisebb csoportok jelennek meg, akik a játék egy adott részében érdekeltek igazán, és olyan csoportokat alakítanak ki, akikkel megegyezik az érdeklődésük.

2.3 Felhasználók az online közösségekben

Az online közösségekben egy tisztán felépíthető rendszer alapján lehet egymástól elkülöníteni a felhasználókat. A felhasználó teljesen máshogy viszonyul a csoporthoz, annak interakcióihoz minden lépcsőfok esetében. Amy Jo Kim (Kim, 2000) írja le a lépéseit annak, hogyan integrálódik egy adott ember egy adott online közösségbe.

Először minden felhasználó csak érdeklődést mutat az oldal iránt, de akkor még nem aktív tagja a közösségnek, mindössze megfigyeli az oldalt, olvassa a híreket. Ekkor még sok esetben nem is regisztrált felhasználója az adott oldalnak, így a lehetősége sincs meg arra, hogy véleményt formáljon bármilyen módon, ilyenkor nevezik **lurkernek**, vagy **érdeklődőnek**. Amikor az érdeklődés átlép egy határt, az egyén átlép az **újonc** fázisba. Az újonc már regisztrált az oldalra, vagy saját híreket/hozzászólásokat generál, vagy csak egyszerűen véleményt nyilvánít mások munkáiról. Amikor az újonc már hosszabb ideje tartozik az online közösséghez, **törzstag**á válik. Ismeri a közösséget, vannak tiszta elvárásai és véleménye arról, mit akar látni a közösségen belül, és sok esetben saját maga is aktívan tesz ezekért a célokért. Amennyiben személyiségének vagy befektetett munkájának hála a közösség egyre jobban megismeri az arcát és a munkásságát, **véleményvezér**ré válik. Az emberek odafigyelnek rá, a véleményére.

Lave és Wenger (Lave, Wenger 2011) azzal egészítik ki ezt a létrát, hogy van egy ötödik állapot is: a **csoport elhagyása**. Ez a lépés bármelyik előzőleg megismert lépcsőfokról megindulhat. Az oka többféle lehet: a csoport nem az egyénnek tetsző irányba halad, megváltozik az ideje, amit a csoportra tud szentelni, vagy csak egyszerűen elveszíti az érdeklődését a téma felől. Sok esetben a csoport elhagyását egy újabb csoportba való belépés követi, amiben ismét kívülről kell elkezdenie építkeznie ahhoz, hogy az előző csoportban megszerzett státuszát visszakapja.



2.4 Külső és belső közösségek

A legfontosabb elkülönítés ezeknél a közösségeknél, hogy külső vagy belső közösségről beszélünk-e. Ahogy azt a későbbiekben pontosabban kifejtem, belső közösségről beszélek, ha a játékon belüli interakciókról van szó, és itt alakulnak ki közösségek, külsőről pedig akkor, ha a játékon kívül szerveződött csoportokról írok.

A játékon belüli közösségek nem különösebben változatosak, hiszen a játék határa szabja meg, hogy a közösség meddig és milyen módon alakulhat. A legtöbb esetben ezek klánok, amelyek közösen dolgoznak egy adott cél elérése érdekében. Leginkább az MMORPG-k esetében beszélhetünk igazi belső közösségekről, ahol a klánok mérete a pár tíz főtől több száz főig terjedhet (azonban a gyűjtő klánokat leszámítva ritkán haladják meg a 150 főt). A közösségbe való bejutás a közösség típusától függ: egy profi klánba pontosan olyan feltételek mellett kerülhet be valaki, mintha egy valódi munkára pályázna, hosszú évek tapasztalata és kapcsolatépítés kell, hogy megelőzze ezt, míg egy lassabban haladó klán felvételi procedúrája közel sem ennyire kifinomult, sokkal inkább a baráti légkör megteremtése és fenntartása az, ami a fő szempontot jelenti.

A külső közösségek megjelenése sok esetben megelőzi a játék megjelenését. A legtöbb nagyobb játékhoz már a fejlesztés ideje alatt alakulnak hírportálok, amelyek beszámolnak a fejlesztésről, fórumok ahol a játékosok spekulálhatnak az addig megtudott információk alapján. A hasonló portálok a legtöbb esetben a játék megjelenése után is központi helyet kapnak a közösség formálásában, hiszen jelentős előnnyel rendelkeznek az újonnan megjelent oldalakkal szemben. Azokban a játékokban, amelyeket nem csoportosan játszik az ember, csak külső közösségek jelennek meg, érthető okokból. A külső oldalak különlegessége, hogy sokkal tágabb témákat tudnak bejární, mint a belső közösségek, ugyanis a játék nem limitálja a közösség fejlődését, illetve sokkal nagyobb tömegekhez jutnak el, mint a játékon belül. Így az összes fontosabb eszmecsere, új információ áramlása mind ezeken a pontokon történik.

A külső közösségek lehetnek mindennapos értelemben vett hírportálok, ahol profi írók készítik a híreket az olvasóközönség számára, közösségi hírportálok, ahol a közösség maga gyártja a híreit, fórumok, ahol a játékról folytathatnak csevegést. Sok esetben alakulnak ki adatbázisok, wiki oldalak körül is közösségek, ám ezeknek a valódi résztvevői szinte minden esetben egy relatíve szűk csoportot alkotnak, azonban a játék belső működéséről sokszor épp ezek a csoportok adják a legátfogóbb információkat.

A belső közösségeknél a legtöbb esetben az ember csak egynek lehet tagja. Ápolhat jó kapcsolatot a többi klánnal, esetleg játszhat velük is együtt, azonban a játék lehetőségei miatt egyszerre (ténylegesen) csak egy belső csoporthoz tartozhat. Külső csoportoknál ilyen limit nincs, az ember annyi külső csoporthoz tartozhat, és tevékenykedhet benne aktívan, amennyiben szeretne.

3. A moderálás

3.1 A moderálás szükségessége:

Bármilyen közegről is beszélünk, a moderálás minden esetben szükségessé válik, hogy a megjelenő extrémításokat az adott helyzetből eltávolítsuk, mielőtt romboló hatásuk károsan tudná befolyásolni a közeg működését. Olyan online közegekben, amely valamilyen céllal jöttek létre, legyen az információátadás, hírek közlése, vagy gondolatébresztő beszélgetés, moderálásra feltétlenül szükség lesz, mivel akár kevés számú rosszindulatú felhasználó is pillanatok alatt tudja a közeget az eredeti cél végrehajtására használhatatlanná tenni.

Egyre több helyen jelennek meg olyan felhasználók, akiket csak a saját szórakozásuk és elégedettségük vezérel, és nem törődnek azzal, hogy az adott közösségnek ezzel mekkora kárt okoznak, az internetes kultúra őket nevezi trolloknak. A legtöbb akciójukat azzal definiálják, hogy „I did it for the lulz”. A New York Times (Schwartz, 2008-08-03), írta le a lulz fogalmát: „a lulz annak az öröme, hogy mások érzelmi egyensúlyát megzavarhatom”. Mások (Lindell, 2009) a jelentést ahhoz kapcsolják, hogy valaki egy tettet a saját szórakoztatására követett el, itt nem jelenik meg az a kijelentés, hogy másoknak emiatt és eközben szenvedniük kell.

Egy fórumot azonban nem csak rosszindulatú trollok tudnak teljesen tönkretenni. Egyéb, semmi rosszindulattal nem rendelkező tevékenység is lehet káros a közösség integritására:

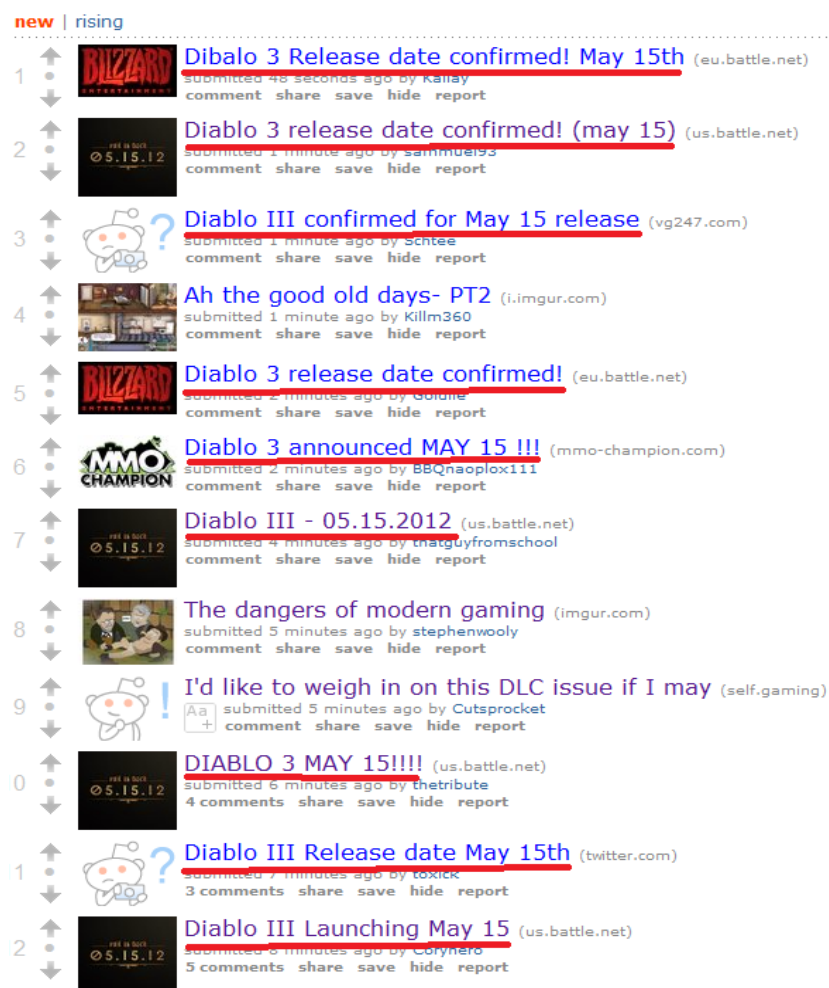
Flooding/Spamming: olyan információ újonnan a tömeg elé tárása, ami már rengeteg forrásból elérhető volt, ezáltal értéktelenné válik, holott a küldőnek nem állt szándékában kárt okozni. Nehézzé válik minden egyéb információ megszerzése, ami nem az egy, rengeteg példányban feltöltött és megosztott hírre vonatkozik (lásd 1. ábra). Ártó ikertestvére a spamming, amikor tisztán „for the lulz”.

Off-topic: Egy adott téma elterelése valamivel. Egyszerű oda nem figyelés vagy lustaság áll mögötte, nem feltétlenül a fórum teljes elterelése. A probléma ezzel az, hogy olyan témára terelődik a beszélgetés, aminek nincs köze az eredeti témához, így az eredeti témához tartozó információk követésen nehezebbé válik mindenki számára.

Téves információ: Leginkább olyan helyeken jelenik meg, ahol valaki segítséget kér valamilyen témában, és olyanok adnak választ, akik semmit (vagy alig) értenek a

problémához, ezáltal a rossz tanács miatt nagyobb kár keletkezik, minthogyha nem tanácsoltak volna semmit. A gond ezekkel az, hogy a legtöbb esetben a hozzászóló meg van győződve arról, hogy a tanács, amit nyújt hasznos és segíthet a másik számára.

Anélkül, hogy ezeket a romboló tényezőket legalább valamilyen elv szerint szűrnénk, szinte lehetetlen kialakítani egy hosszú távon jól működő közösséget.



1. ábra: Tipikus példa a Floodingra. reddit.com/r/gaming, 2012.03.16

3.2 A moderálás elterjedtebb típusai

Egy adott játékot vagy fórumot több elv alapján lehet sikeresen moderálni. A moderálás sok esetben már azelőtt megkezdődik, mielőtt az adott üzenet akár megszületne, legtöbbször azonban utólagos moderálásról van szó. A játékokon belül és kívül más módszerek az uralkodóak. Az adott közösségben megjelenő moderálási formák, és a moderálás szigora meghatározza egy közösség alapvető felépítését és céljait.

3.2.2 Az önmoderálás

Az első dolog, ami sok embernek eszébe jut az online fórumokról, az az anonimitás. Több elmélet született már az anonimitás viselkedésre gyakorolt hatásairól. A deindividualizáció, vagyis az az elv, hogy arctalan anonim tömegben máshogy viselkedünk, mint rendes mindennapi körülmények között, három évtizede ismert és kutatott terület. Azonban - bár a hatásai egyértelműen megjelennek az online közösségekben -, az anonimitás fogalmát sokszor újra kell értékelnünk ilyen helyeken. Ugyanis azok az aktív közösségi tagok, akik évek óta prominens szereplői egy közösségnek, az anonimitás helyett egy második, online identitást vesznek fel, amelyik építésére ugyanolyan erőt fordítanak, mint a saját identitásukéra. Valaki, aki az évek során húszezer kommentet generált egy adott közösség fórumába, és szinte mindenki ismeri a nevét (nicknevét), sokkal inkább meg fogja gondolni, mielőtt belerondítana a magáról eddig kialakított képbe. A virtuális arc védelme az aktív felhasználóknál olyan fontossá válik, mint a tényleges arc védelme. Természetesen használhatnak ún. eldobható (throwaway) felhasználói neveket, azonban ezeknek a gyakori használata általában ritka az ilyen embereknél, ugyanis a virtuális arcuk védelme annyira fontossá válik, mint a valós, és még akkor sem akarják elrontítani, ha más nem is tudna róla.

3.2.3 A játékon belüli moderálás

A játékokon belüli moderálásnál fontos megkülönböztetni azokat a játékokat, ahol a játékosok hónapokig vagy akár évekig együtt játszanak (MMORPG³) illetve azokat, ahol csak rövid ideig, egy meccs idejére találkoznak egymással.

Az MMORPG-k esetében ugyanis a moderálásnak megjelenik egy más játékstílusokban ismeretlen módja: Minden játékosnak ahhoz, hogy a játék egészét élvezni tudja, bizonyos társadalmi szabályokhoz tartania kell magát. Aki hátba szúrja a saját társait egy-két alkalommal, elég hamar hírhedtté válhat szélesebb körökben is, és sokkal nehezebb dolga lesz bármit is elérnie a későbbiekben. A közösség, mivel érdekében áll hosszabb távon is együttműködni, kiveti magából ezeket az elemeket a többség védelmének érdekében. Természetesen ezzel közel sem lehet elejét venni az összes problémának, ahogyan a valós társadalmakban sem, azonban egy olyan előnyhöz juttatja az ilyen játékok belső közösségeit, amivel a többi játék nem rendelkezik.

³ Massively Multiplayer Online role-playing game: sokszereplős online szerepjáték

A játékokon belül a probléma nagyon sok esetben nem merül ki a verbálisan abuzív játékosokban, sok esetben nagyobb gondot jelentenek a játékot magát manipuláló hackerek, akik így tesznek szert előnyre, ezáltal tönkretéve mások játékélményét. A legtöbb esetben az erre való megoldást a biztonsági részek foldozása, az újabb programok és trükkök kiszűrése jelenti, azonban direktebb módszerekre is szükség van. A leggyakoribb a játékosok feljelentése egy rendszeren belül. Ilyenkor a játékosok másik játékostársukról feljelentést tehetnek, amiben röviden leírják mi történt, és csatolják a szükséges fájlokat. A legtöbb esetben a rendszer hibája az, hogy ezeket a jelentéseket alkalmazottak kapják meg, akik emberi határaik miatt nem tudnak sok esetben mindegyikkel alaposabban foglalkozni (akár több ezer feljelentés is érkezhet naponta). Ezáltal a rendszer lassú, és kellő óvatossággal nagyon sokáig észrevétlen maradhat az illető.

Kisebb játékoknál működik a játékosok nyílt kirúgási rendszere is, amelyben a játékosok egyszerűen szavaznak arról, hogy kirúgják-e egyik játékostársukat. A rendszer problémája az, hogy a beállításoktól függő többség kell a játékos eltávolításához, és amennyiben egy tízfős mérkőzésen két-három ember nem szavaz, már érvénytelenné válhat a szavazás, illetve hogy baráti társaságok könnyedén indíthatnak el ún. „bandwagon” szavazásokat, amikor ártatlan embereket rúgnak ki a játékból. Összességében a módszer egy gyors megoldást kínál a játékosok azonnali moderálására, azonban csak nagyon specifikus játéktípusoknál van lehetőség a hatékony használatára (FPS, a WoW Dungeon Finder rendszere). Egyéb játéktípusoknál a játékos időközbeni kirúgása az adott csapatot hatalmas hátrányhoz juttatná, vagy a túl nagy csapatszámok miatt lehetetlen egy hasonló rendszer implementálása.

3.2.4 Közösségi moderálás, a Tribunal

A Riot Games játéka, a League of Legends megjelenése óta példaértékű sikereket ért el a játékok világában. A sikerük azért is különösen érdekes, mert a játék egy új üzleti modellre épült, és hatalmas hangsúlyt helyezett a közösség aktív építésébe és fenntartásába. A legutóbbi biztos adatok szerint (Ryze, 2011) 32 millió regisztrált felhasználója van a játéknak, naponta pedig több mint 4.2 millió felhasználó küzd meg egymással a játékon belül. A játék töretlen sikerének hála a spekulációk szerint már 50 millió fölött jár a felhasználók száma, amit alátámaszt a versenyek, streamek és fórumok folyamatosan bővülő nézőszáma és forgalma. A közösséget folyamatosan saját forrású hírekkel látják el, amelyekben bemutatják a játék fejlődését, a következő elérhető tartalmakat, illetve a játékosok által gyártott művészi

alkotásoknak is külön videót szentelnek minden héten. Ez, illetve az üzleti modell az egyik fő indoka annak, hogy az elmúlt évek egyik legnagyobb játéksikerét tudhatják a hátuk mögött.

Az egyik hatalmas újításuk, amelyik 2011 áprilisában látta meg a napvilágot, Tribunal névre hallgat. A rendszer lényege, hogy a moderálás a közösség kezébe kerül. A játék alapvetően a feljelentéses módszerre épül. A játékosok minden egyes lejátszott játék után feljelenthetik játékostársaikat, legyen az a viselkedésük, hozzáállásuk, vagy bármilyen számukra büntetendő ok miatt. Azonban a csavar itt következik: ezek az adatok nem egy hivatalos alkalmazott asztalán landolnak, hanem egy közösségi bíróság előtt. Minden veterán játékos, aki elérte a 30-as szintet a játékban (2-3 hónapja legalább játszik), minden nap a saját idejéből bejelentkezhet a Tribunal weboldalára, ahol ő maga dönthet játékostársai sorsáról. Ahhoz, hogy a döntést meg tudja hozni, rendelkezésére bocsátanak minden anyagot, amire szüksége lehet: a feljelentés okát, a játék alatt nyújtott teljesítményt illetve a chatlogot. Nem dönthet rögtön, el kell tennie egy kis időnek, mielőtt a döntését meghozza, ezzel szűrve azokat, akik csak végigkattintgatnának minden ügyet. Megbocsájthat, bűnösnek ítélni, és passzolhatja az ügyet, ha nem tud dönteni. Amennyiben a közösség nagy százaléka ugyanúgy dönt, mindenki, aki a többséggel együtt döntött, IP (influence point)-ot kap, amit azért is kapna, ha valóban a játékkal játszana, ezt a játékon belül tudja elkölteni. Ha sorozatosan a tömeg ellen szavaz, akkor elveszik a lehetőségét, hogy további ügyekben szavazhasson. Az enyhébb büntetéseket a gép a döntés után automatizált módon folyósítja, azonban a legsúlyosabb büntetéseket (végleges kitiltás, teljes törlés) minden esetben ellenőrzi egy munkatárs, akinek azonban így a kisebb ügyekkel nem kell foglalkoznia.

A megjelenése óta hatalmas sikernek örvend a rendszer (Pendragon, 2011). A játékosok 1.4%-a volt már büntetve a rendszer által, és az elkövetők több mint 50%-a többet nem került a Tribunal elé. Több mint 16 millió szavazat érkezett, és több százezer ügyet zártak le, ez a szám pedig hétről hétre növekszik.

A Tribunal sikere abból ered, hogy a játékosok jó része szeretné a közösség pozitív mivoltát fenntartani, és ki is venné ebből a részét. A cég ehhez lehetőséget biztosított, és még jutalmat is adott érte, hogy többen legyenek hajlandóak időt áldozni a közösségre. A közösség méretéből adódóan lehetetlen lenne minden egyes esetet egy munkatársuknak megvizsgálni, azonban a közösség több tízezer tagja képes erre. A módszer természetesen ebben az esetben sem tökéletes, hiszen ameddig valaki nem gyűjt össze elég feljelentést ahhoz, hogy a Tribunal elé kerüljön, addig teljesen láthatatlan a rendszer számára, így soha nem érhető el egy olyan tisztaság mint egy sokkal kisebb létszámú közegnél, viszont a notórikus, többszörösen

visszaeső játékosok, akik naponta akár több száz játékos napját is tönkretehetik, nagyon hamar horogra akadnak és eltűnnek a rendszerből.

4. A külső közösségek moderálása

4.1 A fejezet tartalma

Az eddigi fejezetek során megpróbáltam feltárni, hogy a gamer közösségek hogyan jutottak el a mai szintjükre. Láthattuk, hogy milyen általános tulajdonságokkal rendelkeznek, és ez milyen hatással van a közösség alapvető interakcióira. Megvizsgáltam, hogy a moderálás miért szükséges egy online fórum esetében, illetve hogy a játékokon belül hogyan zajlik a legtöbb esetben a moderálás. A Tribunal példáján keresztül láthattuk, hogy milyen új ötletek születnek a moderálásban napról napra.

Ebben a fejezetben az a célom, hogy felvázoljam, hogyan alakítja a moderálás két, hasonló érdeklődési körrel rendelkező közösség irányát. Látni fogjuk, hogy a két vizsgált weboldal témái, eseményei és reakciói bizonyos helyzetekben már előre láthatóak, jórészt a moderálásnak hála.

Bemutatom a kutatásom témájának két weboldalát, a teamliquid.net-et, illetve a reddit starcraft aloldalát, ezek rövid történetét, a közösség alapvető vonásait, illetve a moderálási alapelveiket és szabályait

4.2 Starcraft II

A következőkben a Starcraft II-höz tartozó online közösségeket fogom vizsgálni, ehhez azonban szükséges legalább egy rövid ismertető arról, mi is a közösségek összetartó ereje. A Starcraft első része 1998 márciusában jelent meg, és napjainkig több mint 11 millió eladott példánnyal büszkélkedhet. A játék egy valós idejű stratégiai játék, amelyben három különböző faj küzd meg egymással. A játékos feladata egységek képzése, majd a seregei minél hatékonyabb kihasználása és manőverezése, miközben a hátszágot is irányítja. A játék 1vs1 alapon játszódik, vagyis egy az egy elleni küzdelemben mérhetik össze tudásukat a játékosok.

A játék hatalmas sikereket futott be Dél-Koreában, több mint 5 millió példányt adtak el az évek során. A játékhoz kapcsolódó tornákat nagy, nemzeti televíziók is sugározzák, akárcsak egy focimeccset nálunk. Több kísérlet is született arra, hogy a nyugati nagyközönséghez is eljuttassák ezeket a tornákat, így több angol nyelvű kommentátort is alkalmaznak főállásban, angol nyelvű tartalmat generálva.

A játékhoz nyugaton egy elszánt közösség alakult ki, leginkább az USA, illetve Nyugat-Európa középpontjaival. Az évek során a közösség lassan, de biztosan növekedett, azonban az igazi áttörés még váratott magára.

A szélessávú internet gyors terjedésével az évek folyamán egyre egyszerűbbé vált a videók, összefoglalók megtekintése online, ami elengedhetetlen volt a játék közösségének összekovácsolásához és fejlődéséhez. 2005 februárjában megjelent a mai napig egyik legdominánsabb video megosztó portál, a Youtube, majd rá két évre, 2007-ben jelent meg a ustream, ami lehetőséget adott a játékosoknak, hogy miközben játszanak, online élőben követhesse őket a közönség.

A játék sikerére való tekintettel várható volt egy folytatás megjelenése, ami 2010 július 27-én bekövetkezett: Megjelent a Starcraft II. A világ több pontján, köztük Budapesten is éjfél nyitásokkal egybekötve várták a boltok a lelkes rajongók százait. Eltökélve, hogy a Starcraft II-t a legnagyobb e-sportok közé emeljék, a világon mindenhol különböző tornákat kezdtek el rendezni, amelyek presztízse és díjazása a mai napig egyre csak nő.

A közösség soraiból többen ragadták magukhoz a zászlót, és törek előre ahhoz, hogy ez a terv valósággá váljon. Sean "Day[9]" Plott napi showjával, a Day[9] Daily-vel, amelyben profi játékosok meccseit elemezte, eleinte hihetetlenül analitikusan, majd felismerve a nézői igényeinek változását, némileg egyszerűsítve, mindezt ötvözve személyiségével, egyre nagyobb ismeretségre tett szert. Napjainkban az egyik legkeresettebb kommentátor, élő showjait 3-10 ezer ember nézi minden este, függően az aktuális témától, illetve további 40-50 ezer ember tekinti meg az online felvételeket az utána következő hetekben.

A játék szinte az összes nagyobb létező videojáték-torna kínálatába bekerült. MLG, IEM, Dreamhack, WCG. A nézettsége ezeknek a tornáknak folyamatosan növekszik, a providencei szezonzáró eseményt több mint 240 ezer ember nézte egyszerre, 175 országból (Lish, 2011). A tornákon, bár egyszerre több játék eseményeit is közvetítik, a Starcraft II nem véletlenül vívta ki magának kevesebb, mint egy év alatt az érdemet, hogy a nagyszínpadról közvetítsék a játékokat. Egy adott eseményre élőben is rengeteg ember kíváncsi, az anaheimi MLG tornára 20 ezer ember látogatott ki, hogy élőben élvezzék a verseny hangulatát.

A játék sikere előreláthatólag továbbra is növekedni fog, különösen a következő kiegészítő megjelenésével, amellyel ismét rengeteg új játékos beáramlását fogja magával hozni. A szponzorok és a különböző nagyobb cégek egyre inkább látják, hogy az e-sport segítségével a piac egy olyan szegmenséhez érhetnek el, amelyet máshogy nagyon nehéz lenne hatékonyan megcélozni. 2012-ben sorozatosan érkeznek a hírek, miszerint több tízmillió dollárt sikerült összegyűjteni a különböző szponzoroktól az e-sportok fejlesztéséhez.

4.3 A Starcraft II körül kialakuló közösségek

A Starcraft II köré az elmúlt két évben több kisebb-nagyobb közösség alakult ki, azonban vannak kiemelkedő gócpontok. Dolgozatomban a nyugati (értsd: nem dél-koreai) közösségi oldalakra helyezem a hangsúlyt, a nyelvi és kulturális korlátoknak köszönhetően. Ezek közül két kiemelkedő jelentőségű közösséget vizsgálok. Az egymástól eltérő moderálás hatását a teamliquid.net, és a reddit.com/r/starcraft közti különbségeken vezetem le. A két weboldal az évek során a közösség más szegmensét célozta meg, és láthatjuk, hogy ez igen erősen meg is mutatkozik a tartalomból, ami a két oldalon megtalálható. A továbbiakban bemutatom a két oldal rövid történetét, illetve alapvető nézeteit a közösségről és a moderálásról.

4.3.1 reddit.com/r/starcraft

A reddit napjaink legnagyobb közösségi hírportálja. Alapvető lényege, hogy a híreket az adott közösség küldi be, értékeli, és a közösség által legérdekesebbnek tartott hírek kerülnek ki a főoldalra. A reddit a legtöbb elképzelhető témában tart fenn kisebb-nagyobb közösségeket, amelyek száma hétről-hétre nő. Egyes közösségek a milliós nagyságrendet is meghaladják, mások csak párszáz-ezer fővel rendelkeznek. Az alapelv azonban minden esetben megegyezik.

A starcraftra fókuszáló aloldal 2008 decemberében jött létre (Firi, 2010). A közösség eleinte relatíve szűk maradt, ötezer fő körül mozgott, amikor még a Starcraft II-ről alig jelentek meg pontosabb információk. Azonban ahogy a játék kiadása egyre közelített, a közösség szép lassan feltornázta magát a 100 legtöbb felhasználóval rendelkező subredditje közé, 16 ezer felhasználóval. A Starcraft II megjelenésével egy, az addigiakhoz képest hatalmas tömeg kezdett el érdeklődni a játék és az e-sportok iránt. Az ezután következő évben exponenciálisan nőtt a közösség mérete, 2011 decemberében már 72 ezer tagja volt a közösségnek (Firi, 2011), mára, 2012 márciusára pedig 87 ezer. Ez a szám azonban a valóságban még több, ugyanis rengeteg olyan felhasználó van, aki nem regisztrált az oldalra, így nem is lehet pontosan követni a közösség tényleges számát.

A közösség moderálása az idők folyamán folyamatosan változott, mivel több alkalommal érkeztek és hagyták el az oldalt moderátorok. Fontos kiemelni, hogy az oldalon volt egy időszak, amikor a moderátorok megpróbálták egy demokratikus szavazáson keresztül megszavazni, miket fognak moderálni az oldalról. Ekkor született meg a döntés, hogy rasszista, homofób, hímsovinisza, vagy gyűlöletkeltő kommenteket sem távolítanak el az oldalról.

Content Moderation

Responses: 1316

Export: 

1. Should racist comments/submissions be removed?



2. Should homophobic comments/submissions be removed?



3. Should misogynistic comments/submissions be removed?



4. Should blatantly hateful comments/submissions be removed?



5. Should often-repeated promotional comments/submissions be removed if they are regularly downvoted?



A későbbiekben ez az elv megbukott, illetve a szoros szavazati arányok miatt a közösség egy jelentős része mindig elégedetlen volt, így a moderálási elvek hamarosan a „jóindulatú diktátor” elv alapján érvényesültek. Hosszú ideig megoldatlanok voltak komolyabb problémák, mint például a flooding, ezt végül a 2011 novemberében bevezetett szabályrendszer szüntette meg. A szabályrendszer igencsak lazának minősül, a moderálás továbbra sem szigorú az oldalon.

A jelenlegi rendszer alapján a moderált témák közé tartozik a személyes adatok kiadása, valós, komoly fenyegetések, a mértéktelen spammelés, a túlzott mértékű trollkodás, illetve a flooding problémát is kontrollálják, arányszámos módszerrel (10 azonos post a legjobb 25-ben, 20 a top 50-ben, e fölött moderálják a postokat).

Külön kiemelendő az egyik legtöbbet vitatott probléma, a boszorkányüldözés. A reddit az évek során több, az egész Starcraft közösségre kiterjedő boszorkányüldözést folytatott le, amelynek több ember lelki egyensúlyát és karrierjét tette tönkre. A moderátorok ezek után szabályt hoztak ezeknek a tudatos eltávolítására, azonban még így is rengeteg esetben jelennek meg boszorkányüldözésekre hajazó trendek, amelyek moderálás szempontjából szinte érintetlenek maradnak.

A közösség az évek során épp ezek a boszorkányüldözések miatt, illetve a valóban komoly témák és problémák hiánya miatt sok ember szemében rosszallást keltett. A közösség általánosan véve sok helyen rossz hírnévnek örvend. Ennek okait meglepő módon a legjobban egy, a redditen keletkezett post foglalta össze: a közösség az érzelmei alapján dönt, nem pedig a valódi érvek és tények alapján. A főoldalra a nagyközönség elé olyan hírek jutnak el, amelyek kontextusa hiányos lehet, ezáltal az informálódás bonyolultabb. A rendszer, ami által a hírek a főoldalra kerülnek, a közösség lehangosabb, legaktívabb részének véleményét és értékeit veszi csak figyelembe.

A közösségre alapvetően jellemző a profi játékosok bálványozása, sok esetben a legapróbb esemény egy adott játékos életében is a reddit közössége elé kerül, akárcsak egy mindennapi bulvármagazin esetében. Ennek oka, hogy a redditen a közösség tagjai azonnali ingereket akarnak kapni, ezt pedig a leghatékonyabban a nüánsznyi, egy képből, vagy pár sorból álló hírek tudják kielégíteni.

4.3.2 Teamliquid.net

A teamliquid.net hosszú idő óta a legkiforrottabb és legdominánsabb nyugati Starcraft II közösség. Az oldalt Victor Goossens alapította 2001. május elsején, azonban a jelenlegi címére 2002. szeptember 22-én költözött. A weboldal eredetileg két funkciót töltött be: összefogja és informálja a nyugati Starcraft közösséget, illetve fő információs felület a Liquid Starcraft csapat eredményeiről és történeteiről. A közösség a mai napig a legnagyobb nyugati közösség, a legutóbbi hivatalos adat szerint 220 ezer felhasználóval, azonban nem hivatalos adatok szerint ez napjainkban 250-270 ezer körül mozoghat.

A weboldal némileg eltér a reddittől abban, hogy a hírek nem csak a közösségből érkeznek, hanem van egy hivatalos írógárdájuk (akiknek jó része önkéntes módon dolgozik), akik hosszabb, kidolgozott, jól megírt híreket juttatnak a nagyközönség elé. A hivatalosan írt

hírek mellett megjelennek a közösség által írt és gyűjtött hírek is. Ezáltal a főoldalon folyamatosan minőségi, és különösen az utolsó időben friss hírek jelennek meg.

A friss hírek azért volt különösen kiemelendő, ugyanis nagyon sokáig a főoldalon a versenyekkel kapcsolatos eredmények és hírek nagyon lassan, vagy egyáltalán nem jelentek meg. Ezzel akarták biztosítani, hogy senkinek ne tegyék tönkre az élményét csak azért, mert esetleg egy másik időzónában élve csak a következő nap tudta volna megnézni az előző este eseményeit, azonban a főoldalon már lelőtték volna neki az eredményeket. 2011 őszén a közösség egy szavazást indított el (Drcatellino, 2011), amely később a főoldalra is kikerült, amelyben a közösség elsöprő módon, 86%-ban szavazott úgy, hogy a főoldalon minden torna és verseny után és közben folyamatosan jelenjenek meg a hírek, ne csak a fórumokon belül jelenjenek ezek meg. A moderátori csapat ezen felbuzdulva megreformálta az addig nagyon szigorú spoilerekről szóló álláspontjukat, és azóta minden versenynél a főoldalon folyamatos, minőségi közvetítést kaphat az ide látogató az aktuális eseményekről.

Az oldal híres a szigorú moderálásáról, ez az oldal saját bemutatásában is megjelenik: „Talán hallottad, hogy a moderálásunk szigorú. Összevetve más oldalakkal, ez valószínűleg igaz is. A moderátorainknak szabad kezét adunk, hogy a józan ész határain belül moderáljanak, és a saját személyiségüket is belevigyék a fórumozókkal való interakciókba”.

A szigorú moderálás egyik legkézzelfoghatóbb jele a stratégiai fórum élénk élete: az oldal fóruma a legnagyobb online forrás a játékkal kapcsolatos stratégiák megbeszélésére, elemzésére, és segítségkérésre. A fórum különösen szigorú elvek alapján működik, minden hozzászólásnak újonnan megnyitott fórumnak pontos szabályai vannak, amiknek meg kell felelnie, különben a moderátorok azonnal zárolják és törlik.

A weboldal nagyon sokáig egyben funkcionált közösségi térként és a csapat weboldalaként, azonban 2011 májusában a teamliquidpro.com vált a csapatról szóló információk hivatalos forrásává, és az eredeti oldal immáron teljesen a közösségi közép pont feladatát látta el. Az évek során több olyan újítás került az oldalra, amelyiknek hála a közösség tagjai sokkal egyszerűbben tudták követni az eseményeket: Üzemeltetnek egy naptárat, amelyben az összes verseny és következő esemény fel van tüntetve, pontos kezdésekkel, információval, a játékosokkal, akik részt vesznek.

A másik hatalmas újításuk az online streamek megjelenítése egy összegyűjtött listában, illetve a külön kiemelt streamerek folyamatos frissítése. Kiemelt streamerré válhatnak a profik, illetve olyan játékosok, akik személyiségükkel vagy egyéb extra tartalommal képesek minőségi programot juttatni a nézőiknek. Az online streamelés, mint bevételi forrás az utóbbi időben egyre inkább kiforrottá válik, többen képesek megélni

kizárólag abból, hogy minden nap közvetítik saját játékukat, kommentárral vagy épp anélkül. Ez a rendszer lehetőséget ad a közösség tagjainak arra, hogy minőségi programokat nézzenek, a feltörekvő játékosoknak pedig arra, hogy megmutassák magukat, és ismeretségre tegyenek szert.

5: Empirikus kutatás

5.1 A kutatás előzményei

Már jóval a dolgozatom megírása előtt is érdekelt, hogy miért válnak el egymástól a közösségek, és mindig örömmel vettem észre a visszatérő motívumokat különböző közösségeken belül. Amint jobban beleástam magamat a témába, előkerültek bizonyos felvetések, azonban ekkor még nem lehettem biztos benne, hogy nem csak egy véletlen egybeesésről van-e szó.

Amikor elkezdtem megírni dolgozatomat, megpróbáltam kutatásokat találni a témában, azonban hamar rájöttem, hogy a téma még túl friss ahhoz, hogy publikált kutatásokat találjunk a témában. Ekkor döntöttem úgy, hogy a saját kezembe veszem a kutatás feladatát, és primer kutatásaimra hagyatkozok.

Dolgozatomban két primer kutatást készítettem hipotéziseim ellenőrzésére. Egy esettanulmányt illetve egy öt héten keresztül tartó megfigyelést az előző fejezetben megismert weboldalak tartalmát illetően. Azért döntöttem ezen módszerek mellett, mivel ahhoz, hogy megismerhessük a különbségeket, szükség van mind kvalitatív, mind kvantitatív adatokra. Az esettanulmányban egy olyan eseményt dolgozok fel, amely lángra kapása után felrázta a közösséget, mivel nagyon hamar két részre szakította a csoportokat. A második kutatás egy öt héten át tartó megfigyelés volt, amelyben összegyűjtöttem és rendszereztem különböző szempontok szerint a két weboldalon a közösség által generált híreket. Ebből a kutatásból leszűrhető, hogy a közösség az idők során hogyan oszlott meg a két weboldal között, hol mi vált dominánssá, mik az oldal erős és gyenge pontjai.

A kutatások egy későbbi, több oldalra kiterjedő kutatás alapjait képezhetik. Ezek ugyanis csak az online közösségek igen szűk rétegéről szólnak, így a későbbiekben megvizsgálható lenne, hogy más érdeklődésű csoportoknál hogyan befolyásolja a moderálás a csoport fejlődésének irányát. Lehetséges kutatási irány lenne a közösségi hírportálok és a „hivatalos” hírportálok eseményeinek és reakcióinak összehasonlítása, valamint a moderálás és a bulvárosodás közötti korrelációk megvizsgálása. Egy másik út a hírek fluktuációjának a

vizsgálata: mennyivel gyorsabban cserélődnek a hírek egy szigorúan moderált közösség és egy lazábban moderált közösség esetében.

5.2 Hipotézisek és módszertan: kvantitatív kutatás

A kutatás megkezdése előtt megpróbáltam hasonló témában korábbi kutatási eredményeket találni, azonban keresésem nem volt gyümölcsöző. A téma újdonsága természetesen nem az én malmomra hajtotta a vizet, így a semmiből kellett előállnom egy módszerrel. Eredeti ötletem alapján a két oldalon megjelenő kommenteket és véleményeket próbálom meg összehasonlítani, és megvizsgálni hogy huzamosabb időn belül hogyan változnak, azonban hamar rádöbbsentem, hogy pusztán az adatok mennyisége miatt ez az út járhatatlan.

Ekkor döntöttem úgy, hogy két részre bontom a kutatást, amelyben öt héten keresztül figyelem meg a weboldalakon a felhasználók által generált témákat, csoportosítva bizonyos rendszer szerint, illetve egy adott eseménynek a két közösségbeli fogadtatását vizsgálom meg. Ezáltal a kapott adatmennyiség könnyebben volt rendszerezhető és feldolgozható, azonban ugyanúgy megfigyelhetőek voltak azok a feltevések és ismétlődések, amikre vártam.

A kvantitatív kutatásomat 2012 február elseje és 2012 március hetedike között, egy öt hetes időintervallumban végeztem. Minden nap két alkalommal, helyi idő szerinti (CET, GMT+1) reggel és este tíz órakor (+/-30 perc) megvizsgáltam, milyen új hírek kerültek a reddit és a teamliquid elé a közösség által. Ez redditén a főoldal, míg teamliquiden a Starcraft 2, Starcraft 2 tournament és Starcraft 2 strategy alfórumokat jelentette. A két időpont azért került kiválasztásra, mert könnyen kezelhető a mindennapi élet során, így az adatfelvétel konzisztens, nincsenek kimaradt napok, illetve egy-egy időpont tartozik az európai és az amerikai csúcsidőhöz.

Az adatokat a versenyek hétvégéin gyakrabban, két órás időközökkel vettem fel, ugyanis az ilyen napokon nagyon gyakran változnak a főoldal hírei az aktuális eredményekkel, így a naponta két alkalommal felvett adatokkal jelentősen alulbecsültem volna (különösen a reddit esetében) a hírek számát. Ez egyéb napokon nem okozott problémát, átlagos napokon sokkal lassúbb a hírek fluktuációja.

Az előzetes hipotéziseim a következők voltak a megfigyelés megkezdése előtt:

1. A két közösség az idők során polarizálódott, és a játék és a körülötte haladó események más aspektusára helyezi a hangsúlyt, ezt pedig a moderálás elősegíti:

Várakozásaim szerint a teamliquiden a szigorúan kiművelt stratégiai fórum bonyolítja le a témában a kommunikáció jórészét, míg redditen a lazább moderálás miatt sokkal inkább a kevésbé informatív, sokkal inkább egysoros hírek, képhírek és személyes vélemények jelennek meg.

2. A redditen megjelenő hírek sokkal inkább töredezettek, nincsen egy adott hivatalos fórum vagy felület ahol az emberek megbeszélhetnék az eseményeket, így egy adott eseményről több helyen fog folyni a megbeszélés.
3. Az informatív, valódi újdonságként megjelenő hírek mindkét oldalon közel azonos mennyiségben jelennek meg, mivel ezeket a híreket az oldalak átveszik egymástól, hogy a saját közösségüket informálják.

5.3 Az adatok elemzése

A megfigyelés elvégzése közben már hamar megjelentek olyan minták, amelyek folytatódtak a megfigyelés végéig. Ezek jórészt alátámasztották a kezdeti hipotéziseimet, azonban volt egy-két olyan adat, amely még számomra is alaposabb magyarázatra szorult. A megfigyelés adatait az 1. mellékletben közöltem. A különböző adatokat és számokat a továbbiakban külön, elemenként vizsgálom meg.

5.3.1. A versenyhírek

Elsőként a két weboldalon a versenyekről megjelenő híreket vettem figyelembe: Ide számítottam minden olyan fórumot és hírt, amelyik egy versennyel, annak állásával, illetve lefolyásával, problémáival foglalkozik. A megfigyelés időtartama alatt négy kiemelt érdeklődéssel folyó verseny zajlott, az egyik épp a megfigyelés végén kezdődött el, és március 10-ig tartott. A második ábrán ábrázoltam a versenyhírek megoszlását, amelyen tisztán látszanak az alapvető különbségek a két weboldal között. A piros szín a redditen, míg a kék a teamliquid.neten megjelent híreket jelöli.

Az első szembeötlő dolog az a reddit és a premier versenynapok korrelációja. Mindegyik esetben egy jelentős, 120-300%-os növekedést láthatunk az átlaghoz képest. Ez annak köszönhető, hogy ameddig egy átlagos napon a versenyhírek az aktuális naponta/hetente futó tornák eseményeiről szól, amit a közösség csak elenyésző része követ

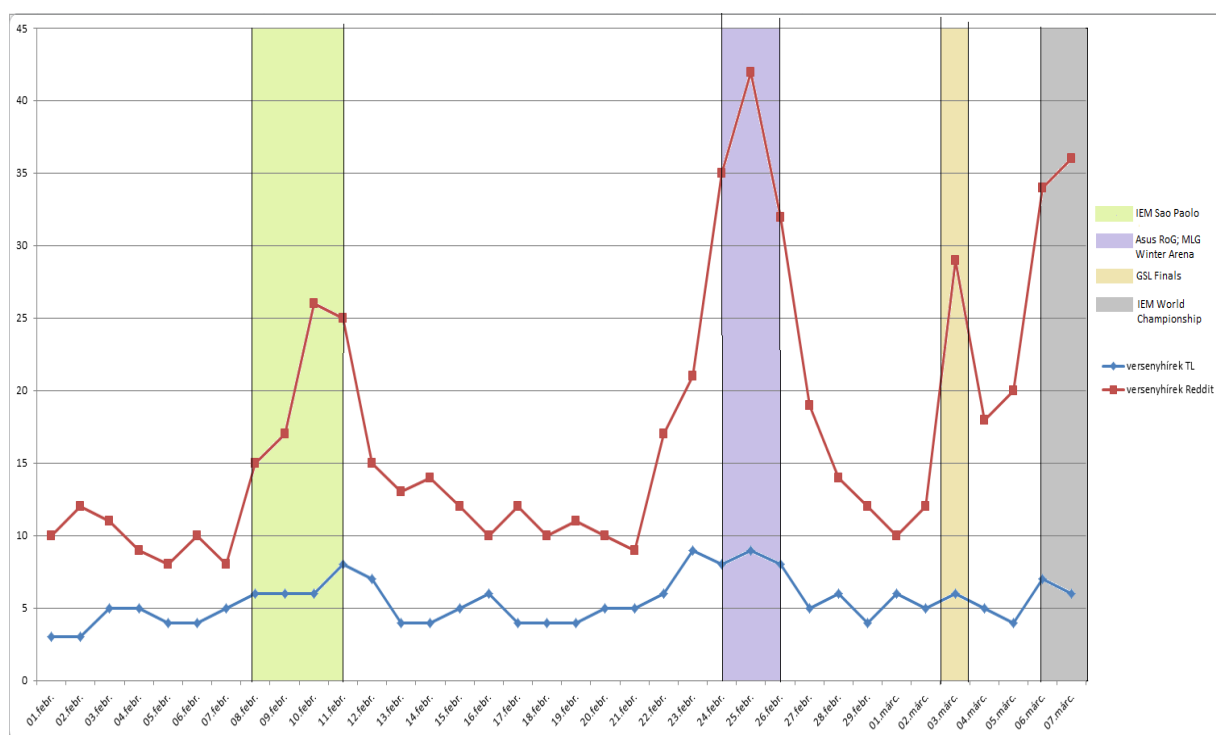
rendszeresen, így relatíve kevés post jut el a főoldalra ezek közül, addig a premier versenyeket a közösség jó része (akár 80-100 ezer ember) is nézi. Ilyenkor a redditen a legtöbb izgalmas mérkőzés eredményének külön hír születik, amelyik a verseny csak annak apró részére koncentrál. Ezek a hírek, mivel aktuálisan a legizgalmasabb témához kapcsolódnak, szinte minden esetben a főoldalra kerülnek. A 24-26-i hétvégén különösen sok post született, ez annak volt köszönhető, hogy a hétvégén egyszerre két premier verseny, az Asus Republic of Gaming, illetve az MLG Winter Arena is futott. Érdekes megfigyelni, hogy ennek a hétvégének sokkal hosszabb elő- és utózőngéje volt, mint a többi versenynek. Hogy miért? Az MLG Winter Arena egy új üzleti modellt vezetett be, amely fizetössé tette a verseny megtekintésének lehetőségét, azzal indokolva, hogy az e-sportoknak új üzleti modellre lesz szüksége ahhoz, hogy hosszútávon fenntartható lehessen. Természetesen ez a hirtelen váltás a rajongókat igencsak felrázta, amely rengeteg hírt generált a versennyel kapcsolatban, kérdések, vagy nyílt levelek formájában. A verseny után azért tartott hosszabb ideig, hogy a rendes kerékvágásba térjenek vissza a dolgok, mivel a verseny modelljének értékelése csak a verseny utáni napon történt meg. A rajongók, akik megvásárolták a húsz dolláros jegyet a hétvégére, a verseny után is a versenyről adott hírekkel próbálták meggyőzni mind magukat, mind a közösséget, hogy megérte pénzt költeniük.

A második kérdés, ami szembeötlik, hogy miért nincs olyan erős korreláció a premier versenyek és a teamliquiden megjelenő hírek számával. Hogy miért? A válasz erre kettős: Először is, a megfigyelésnek csak a közösség által indított/használt hírek szerepelnek. A hivatalos írók által a főoldalon megjelenő események nem, tehát ezek itt nem jelennek meg, hiszen a közösségnek nincsen semmilyen hatása és beleszólása ezeknek a híreknek a szerkesztésébe, illetve a közösség a versenyeknek a megbeszélését sem itt folytatja.

Azonban a kérdés még így is fennáll: a teamliquid közössége két-háromszor akkora, mint a reddité. Hogyan lehet, hogy mégis annyi hír a versenyekről, amit a közösség szerkesztene? A válasz egyszerű: a beszélgetés a versenyekről irányított csatornában zajlik. A premier versenyek minden egyes versenynapjához egy fórumot rendelnek hozzá, például: „[IEM] IEM Sao Paolo- day 1”. Egy napon egy ilyen fórumra van korlátozva a beszélgetés, ezeket hívják LR (Live Report) fórumoknak. Ez úgy funkcionál, mintha az ember egy stadionban ülne. Mindenki, aki a fórumra regisztrált, megoszthatja az aktuális véleményét. Amennyiben történik egy gyönyörű mozdulat, egyszerre akár több száz ember fog reagálni erre a saját módján, azonban amíg ez a redditen egy új hírt generálna, addig itt a kiszabott fórumon belül marad. Ennek bizonyítékeként megvizsgáltam, hogy a premier versenyeknél

összesen hány hozzászólás érkezett a hétvége során a versenyekhez (lásd 3. ábra). Itt azonnal kiütközik a különbség: 15-20-szor annyi komment érkezett a teamliquiden, mint a redditen.

A kérdés azonban ezzel megfordul: ha csak két-háromszor akkora a közösség, hogy keletkezhetett ennyivel több komment? A válasz az LR thread működésében rejlik. Ameddig a redditen csak egy különös megmozdulás válik hírértékűvé, és egy kisebb mozzanat esetleg elkerülte az emberek érdeklődését, addig az LR threadekben az emberek az utolsó kis apró rezzenést is követik. Egy ember önmaga több tucat hozzászólást generálhat egy versenynap alatt, így pillanatok alatt kiderül, honnan érkeznek a kommentek ilyen mennyiségben.



2. ábra: a két weboldal versenyről szóló híreinek megoszlása

	Premier verseny komment TL	Premier verseny komment R
Assembly RoG 24-25 feb	11200	540
IEM Sao Paolo 08-11 feb	7500	420
MLG Winter Arena 24-26 feb (P2W)	17800	640
IEM World Champ 06-10 márc, külön vizsgálva	12300	480
GSL Code S Finals 03-03	5900	320

Összesen	54700	2400
----------	-------	------

3. ábra: A premier versenyekről szóló kommentek megoszlása

5.3.2 A közösség polarizálódása

Már a kutatás megkezdése előtt éreztem a hatásait annak, hogy a két közösség polarizálódott az idők folyamán. A reddit lazán moderált világa remek táptalajt képzett egy rövid, érzelmekre ható, humoros, személyes jellegű, vagy sztárokat rajongással körülölelő híroldal létrehozására. A laza moderálásnak hála ugyanis az emberek sokkal kevesebb gáttal szembesülnek, nincsenek megkötve, így a legelemibb érdeklődéseiket tudják kiélni. A rajongást, az örömet, a megdöbbenést.

A teamliquid ezzel szemben a szigorúbb moderálási elveivel, bár nyíltan nem áll ennek ellent, mégis sokkal másabb hangulatot és képet sugall magáról. A stratégiai fórumnak a szabálykönyve három oldal puszta szabályokból áll, és még ezek után is a fórum moderátorai döntenek el, mi az, ami megüti a fórum mércéjét. Ez a szigorú moderálás azonban kiváló lehetőséget biztosít irányított, ellenőrzött beszélgetés és ötletelés folytatására. Épp azért a teamliquid.net-en jelenik meg a legnagyobb hatással rendelkező stratégiai fórum, ahol bárki kérhet (és kap) segítséget, akinek szüksége van rá, illetve megoszthatják saját stratégiáikat egymással, valamint hosszas ötletelést folytathatnak a témában egymással. Amikor felvetették, hogy a redditon nyitni kéne egy stratégiai al fórumot, az első reakció az volt, hogy „miért építenél egy kalyibát, ha egy kastélyban élsz?”.

A negyedik ábrán láthatjuk, hogy a hipotézis beigazolódt, ugyanis a teamliquidben közel negyvenszer annyi stratégiai jellegű fórum indult, mint a redditben. Különös érdekesség, hogy a redditben megjelent stratégiai hírek jó része is az eredetileg teamliquidben megjelent, kiemelkedő jelentőségű cikk linkje, nem „saját” munka. A különbség mértékének egyik egyértelmű oka a moderálás. Ahhoz, hogy valaki segítséget tudjon kapni, legalább annyi szabályt kell betartania, mint annak, aki segítséget próbál adni. Viszont azzal, hogy kölcsönösen mindkét félt a szabályok szerinti játékra kényszerítenek, a segítségkérők újra és újra hasznos tanácsokat kapnak, így újabb és újabb kérdések kerülnek elő, nincsen meg egy blokk, ami a sikertelenség miatt alakul ki. Annak hála, hogy különösen szigorú elvek alapján szűrik ezt a fórumot, elősegíti, hogy az információ könnyen visszakereshető legyen, a

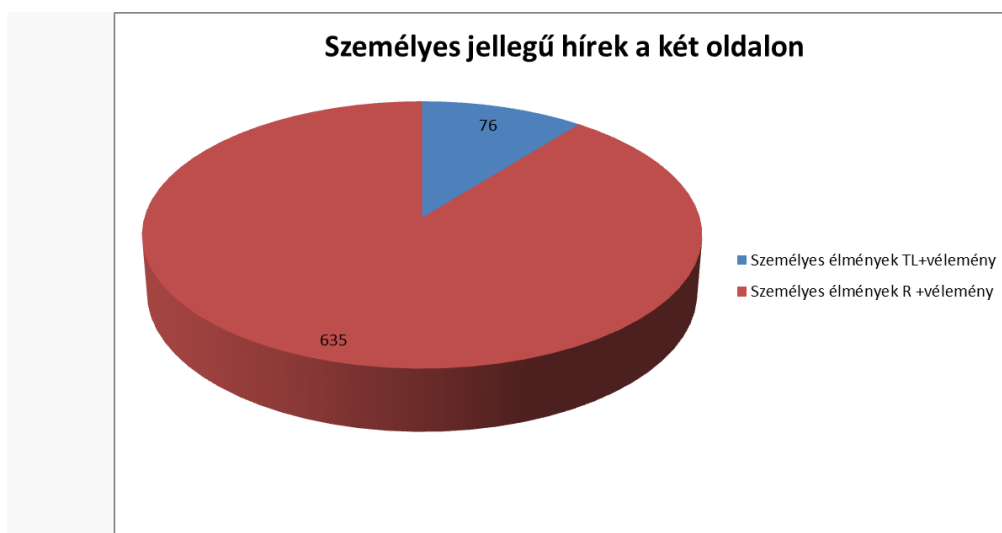
beszélgetések pedig tiszták és informatívak. Ezek elengedhetetlenek ahhoz, hogy egy ilyen jellegű fórum sikeresen működhessen. További előny, hogy a teamliquididen a Starcraft I-hez már akkor létezett a stratégia fórum, amikor a reddit még nem is létezett, így a régebbi tagok automatikusan ide jártak vissza.



4. ábra: Stratégiai cikkek a redditen a megfigyelés ideje alatt

Az ötödik ábrán láthatjuk, hogy a személyes jellegű hírek a redditen jelennek meg nagy többségben. Ez alá vettem minden olyan hírt, amelyik valamilyen egyéni kreatív munkát, ötletet tár a többiek elé (kivéve olyat, amely sztárokhöz kapcsolódik, ez külön mérésben jelenik meg), vagy személyes élményt, véleményt fejez ki. Láthatjuk, hogy a mérleg nyelve számszerűleg ebben az esetben a reddit nyelve felé fordul. A lazábban moderált táptalaj lehetőséget nyújt arra, hogy egy kisebb személyes élményt, például egy jól sikerült nap játékait, a nagyközönség elé tárja. Általában ezeket a közösség a vállára kapja, és a főoldalra repíti. A személyes hírek mennyisége az utóbbi időben időről időre változik a redditen, ugyanis a moderátorok rendszeresen változtatják a véleményüket, hogy az oldalon engedélyezzék-e a Starcraft-hoz nehezebben köthető posztokat. 2011. Decemberében úgy döntöttek, az online mémekből készített posztokat is moderálják, ezzel jelentősen átalakult az oldal tartalma. A redditen, ahogy már korábban is írtam, azoknak a híreknek van nagy sikere, kevés kivételtől eltekintve, amelyek rövid idő alatt legalább annyira megmaradnak az emberben, hogy egy upvote (a like reddit megfelelője, itt azonban van dislike gomb is) erejéig értékeljék a hírt. Amelyik erre nem képes, az el fog tűnni a süllyesztőben, mielőtt a nagyobb közönség láthatná. Egy személyes siker, egy mosolyra fakasztó kép remekül látja el ezt a

feladatot, ezért jelenik meg nagy számban hasonló hír a reddit főoldalán. Ami még fontos szelete ennek a résznek, azok a vélemények: a redditen, akárcsak a versenyeknél, egy adott témához több hír is kapcsolódik, míg a teamliquiden egy helyen folyik a megbeszélés. A vélemények azért tudnak nagyon hamar a főoldalra jutni a redditen, mivel a hasonló véleményűek azonnal tetszésüket fogják kifejezni, így a többség véleménye szinte minden esetben több példányban is a főoldalra küldi föl magát. Ennek jelentőségét az esettanulmányban bővebben is vázolom. A két oldal polarizálódása azonban akármilyen meglepő, nem széthúzza és rongálja a közösség egészét, hanem megerősíti, ugyanis minden témára és helyzetre megvan a megfelelő felület, ahová az ember fordulhat.



5. ábra: Személyes jellegű hírek, vélemények a két oldalon

5.3.3 Sztárok, sztorik

A Starcraft, mint minden általánosan elfogadott sport, rendelkezik a maga sztárjaival. Ezek a játékosok, a kommentátorok, a közösség prominens személyiségei. Ezeket a játékosokat teljes rajongással veszik körül ezeken az oldalakon, a legkisebb információ, egy elcsípett kép is azonnal a főoldalra kerül a redditen. Az apró, egysoros híreket azonban a legtöbb esetben a teamliquid szigorú moderálási rendszere hamar eltünteti. Az a kevés példa, amelyik megmarad, azonban hónapokig él a közösséggel együtt, folyamatosan fejlődve, és sokkal mélyebbé válik, mint a redditen előkerülő és eltűnő hírek.

A hatodik ábrán láthatjuk, hogy a rövid sztárhírek 95%-a a redditen jelenik meg. Ennek oka, hogy az emberek rajongásuk tárgyáról szóló bármilyen hírt azonnal egy upvotet

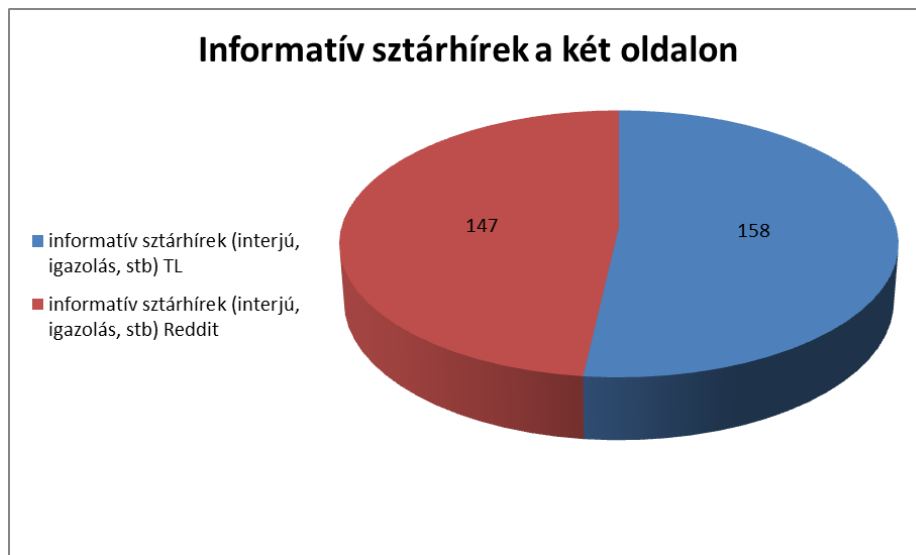
jutalmaznak, legyen bármennyire apró is. A teamliquiden a fanok fanclubokba tömörülnek. Ugyanezek a hírek, információk itt egy adott fórumon belül maradnak, amit azok néznek rendszeresen, akik az adott játékosért rajonganak. A redditen a meglévő közönségkedvencek azonban újra és újra a nagyközönség elé kerülnek.

Ennek következtében a rajongás ezekért a játékosokért a redditen sokkal jobban kikristályosodik, amennyiben csak egysoros hírekről van szó. Azonban amennyiben a hírek informatívak, vagyis valódi információval rendelkeznek egy adott játékosról, például hogy átigazol egy másik csapathoz, vagy valaki interjút készített velük, már sokkal kevésbé megszólóak. Ezek a hírek már átesnek a teamliquid moderálási szűrőjén is, így a legtöbbjük megjelenik mindkét helyen.

A teamliquid meglepő módon az öt hét alatt egy kevéssel több hírt gyártott a játékosokról (lásd 7. ábra). Ez annak köszönhető, hogy ha egy relatíve ismeretlen, nem körülrajongott játékos csapatot vált, az hírértékű a teamliquiden, ahol az adaton és a tényeken van a hangsúly, azonban nem elég ahhoz, hogy a redditen is főoldalra kerüljön, mivel nincs elég ember aki fontosnak tartaná.



6. ábra: Egysoros rövid sztárhírek a redditen



7. ábra: informatív sztárhírek a két oldalon

5.4 A kvantitatív kutatás összegzése

Az elmúlt oldalakon bemutattam, hogy a két közösség a különböző moderálási elveknek hála az idők folyamán hogyan alakította ki a saját közösségét, és mik váltak az erős illetve gyenge pontjaivá.

Beigazolódtak a sejtéseim, miszerint a közösségek „szakosodtak”, a teamliquid a szigorú moderálási szabályaival és a tényekre való fókuszával a stratégiai, elemző témákban vált abszolút vezetővé a két közösség között, a redditnek a lazább moderálási elvei pedig elősegítette a személyes lét, az érzelmek megjelenését a hírek között. Láthattuk, hogy hogyan befolyásolják a két közösség híreit és arculatát a különböző versenyek, illetve hogy milyen hírek jutnak keresztül a moderátorok szűrőin.

Ez a kutatás azonban csak azt mutatja be, maguk a hírek közül mik jutnak el a közösség elé, és a közösség mivel foglalkozik, azt azonban nem, hogy egy adott eseményre hogyan reagálnak, és erre milyen szerepe van a moderálásnak. A következő fejezetben tárgyalt esettanulmány azonban ezt a lyukat szándékozik betömni.

5.5 Esettanulmány: A Nani-gate

A következő fejezetben egy 2011 decemberében történt eseményt vizsgállok meg, amely alapjaiban rázta föl a közösséget, és olyan érdeklődés követte, amely nagyon ritkán

indul meg a közösségben. Megvizsgálom, hogy a két közösség hogyan reagált az eseményre, milyen módon folyt a kommunikáció, és milyen információk váltak fontossá a két közösségen belül.

2011 December 13-án az egyik svéd játékos, Johan „NaNiwa” Lucchesi az év egyik legnagyobb presztízsű Starcraft II tornáján, a Blizzard Cup-on az első napon csoportjában igen gyengén szerepelt, és az utolsó mérkőzés előtt elveszítette minden lehetőségét a továbbjutásra. Ellenfele egy koreai játékos, Lim Jae Duk „NesTea” volt. Rivalizálásuk hónapokkal ezelőtt kezdődött el, és az egyik legismertebbé vált a Starcraft közösség köreiben. NesTea szintén szörnyű eredményeket mutatott a csoportjában, így egyikőjüknek sem volt esélye a továbbjutásra, a mérkőzés tehát nem befolyásolta egyikőjük esélyeit sem, azonban a szabályok szerint le kellett játszaniuk a mérkőzést.

NaNiwa a meccset két perc alatt eldobta, láthatóan teljesen direkt módon, majd elhagyta a stúdiót. A bomba ekkor robbant, ugyanis a közösség azonnal két részre oszlott: Azokra, akik úgy gondolják, hogy teljesen szabályosan járt el, hiszen nem volt jelentősége a meccsnek, és így egyikőjüknek sem kellett felfednie egy olyan esetlegesen kidolgozott stratégiát, amelyet „élesben” akartak elsűtni. Mások azzal érveltek, hogy nem különbözik az eset attól, amikor fociban egy csapat a B csapatát küldi pályára nem tétmeccseken, hogy az A csapat tudjon pihenni és készülni a valódi tétmérkőzésekre, és esetlegesen elkerülnék a sérüléseket.

A közösség másik fele azonban úgy vélte, hogy játékosként kötelessége van a nézők, szervezők és játékosársai iránt, és feladata az, hogy ilyen helyzetben is maximumot nyújtson. Ez a profikhoz nem illő viselkedés volt a nézők elsődleges problémája.

A két weboldalon a vélemények mindkét helyen megoszlottak, azonban a reddit sokkal impulzívabban viselkedett: az első napon 16 új hír érkezett, amelyben a leginkább NaNiwát védő hangnemet ütöttek meg, azonban a hírek alatti hozzászólások sokkal megosztottabbak voltak. A teamliquiden az első nap megjelent a hivatalos fórum, ahol megbeszélhették az ügyet. A nap során több fórumot próbáltak létrehozni felhasználók, amely a témához tartozott, de ezeket a moderátorok gyorsan és azonnal megszüntették.

A témához hozzászolt mindkét oldal színében a közösség több prominens személyisége. Ellene leginkább a már korábban is megjelent, sportághoz nem illő viselkedést hozták fel többen, is, kifejtve hogy a rengeteg rajongó csak erre az összecsapásra várt, majd nem kaptak semmit. Mellette többen hozták fel, hogy az esete nem példa nélküli, csak sokkal nagyobb nyilvánosságot kapott, mint a korábbi esetek.

NaNiwa még aznap egy interjúban, higgadtan fejtette ki a helyzetet, elmagyarázva hogy mentálisan összeomlott a nap korábbi vereségei miatt, és elnézést kért mindenkitől, aki csalódott benne az aznap nyújtott teljesítménye miatt.

Bár a fórumokon az interjú után is lázas vita folyt, akkor még úgy tűnt, hogy az ügy gyorsan le fog csengeni minden komplikáció nélkül. Nagyobbat nem is tévedhettek volna.

Másnap reggel a GOMTV, a Starcraft II koreai szervezési és közvetítési jogokat birtokló vállalat (és a Blizzard Cup lebonyolítója) bejelentette, hogy NaNiwa elveszítette a lehetőséget, hogy a GSL következő szezonjában játsszon.

A GSL a játék jelenlegi legnagyobb presztízsű tornája, amelyben teljes koreai dominancia szemtanúi lehetnek a nézők: a 32 játékosból 30-nál kevesebb még soha nem volt a dél-koreai játékosok száma. A sportág fejlődése érdekében partnerprogram keretében minden szezonba kettő, nyugati tornákon kiemelkedő eredményt felmutató játékost lehetőséghez juttatnak a tornán való részvételhez. Eddig kevesebb, mint tíz nem koreai játékos kapta meg ezt a dicsőséget.

Az indokuk az volt, hogy a tornába a játékosok elitje kerülhet be, akik mind játéktudásban, mind pedig sportemberként is a maximumot tudják nyújtani, és nem csak a pénz és ismertség motiválja őket, hanem a játék, a rajongók és a verseny iránti tisztelet. Ezáltal úgy érezték, NaNiwa nem megfelelő a torna színvonalához.

Ezek után pillanatok alatt elszabadult a pokol: Órákon belül több ezer komment érkezett, amelyek mellett az előző vita lángja pislákoló paráznak tűnt. Ezen a napon 39 új hír született a redditen, és a teamliquidben is új fórumok nyíltak, ahogy az újabb információmorzsák kezdtek eljutni a fórumokra. Ekkor a közösség legtöbb vezető tagja állást foglalt az ügyben, a legtöbben nem értettek egyet a GOMTV által kiszabott szigorú büntetéssel, azonban a többség egyetértett abban, hogy NaNiwa lépése a versenyen súlyos hiba volt, ami különösen elfogadhatatlan volt a nyugatitól eltérő, dél-koreai kultúra berkeiben.

A nap legfontosabb kérdésévé az vált, hogy futótűzként terjedt a hír, hogy NaNiwa helye a következő GSL-ben biztosítva volt az MLG providencei állomásának második helyével, a partnerprogram keretében. Szinte azonnal kiderült, hogy a helyzet ennél bonyolultabb, ugyanis az ott elért eredménye a Blizzard Cup-on való szereplés lehetőségét adta meg neki (ahol ez az incidens történt), a GSL-ben való szereplést nem érdemelte ki, hanem csak egy meghívást kapott az egész éves szereplése miatt, amit három másik játékos közül nyert el. A döntés, hogy nem őt választják a GSL-be való meghívásra, a GOMTV szerint nem büntetés volt a tette miatt, viszont erősen a nyomott a latba a döntés meghozása során

Azonban a reddit laza moderálási szabályai miatt ez a téves információ, vagyis hogy NaNiwa elnyerte, nem pedig meghívást kapott a GSL-ben való részvételre, sokáig, napokig keringett még az oldalon, ugyanis így tudtak igazi mártírt csinálni NaNiwából, akinek szenvednie kell egy ki nem érdemelt döntés miatt. A redditen több hír szólított fel akcióra: spamelés a GOMTV levélládájába, bojkottálás a következő GSL idejére, illetve néhány komolyan nem vehető ötlet is megjelent. Ehhez hasonló rögtönzött lázadások és e-zavargások a teamliquiden azonban nem történtek meg, mivel a moderátorok sokkal szigorúbban vették a feladatukat, hogy ezek terjedését megállítsák.

Ezután a Quantic Gaming, NaNiwa csapata hivatalos levelet intézett a közösséghez, NaNiwa álláspontjával és bocsánatkérésével együtt. Leírták, hogy remélik, hogy a közösség képes lesz túllépni ezen az eseten, és a későbbiekben hasonlóra sem kerül sor, illetve látva igyekezetüket, a későbbiekben a GOMTV is úgy dönt, hogy megváltoztatja álláspontját a GSL szerepléssel kapcsolatban.

A vita ezek után még napokig lángolt, azonban új, fontos információ már nem jelent meg, így egyre csillapodott a hév.

Az eset remekül mutatja be a két weboldal moderálási különbségeit, és ezzel a közösség reakcióit is. A redditen napokon keresztül félinformációk és valótlanságok keringtek, amelyek csak olaj voltak a tűzre. Ezek az információk azért maradhattak fenn, mivel a moderátorok nem vették a kezükbe a helyzet irányítását, így a közösség vérszemet kapva ugrott rá ezekre az információkra, mindenáron mártírokat és gonosz ellenségeket látva mindenhol.

A teamliquiden eközben, bár maga a vita hasonlóan megosztott és éles volt, a moderátoroknak hála mégis egy mederben folyt a beszélgetés. Az újonnan nyitott, főleg fórumokat bezárták, a hamis információk terjedését pedig jelezték, és aki szándékosan nem vette őket figyelembe, a moderátorok hamar távozásra bírták. A vita mégis éles maradt, kulturált körülmények között.

Az eset körülbelül másfél hétig ragadta magával a közösség figyelmét, és azóta is kevés ekkora visszhanggal rendelkező eset történt. Ennek oka az, hogy a közösség által jól ismert játékos követett el egy ilyen baklövést, és az utána következő büntetés is példa nélküli volt. A történetek remekül példázzák, hogy a két közösség, bár alapvetően ugyanazokat az érzelmeket váltotta ki az eset belőlük, mégis a moderálás következtében máshogy álltak a helyzethez. A reddit moderálási elveinek hála az újabb és újabb félinformációk csak olaj voltak az amúgy is nagy tűzre, így az indulatok sok esetben elszabadultak. A teamliquiden, bár több mint tízezer hozzászólás érkezett a témában, és egy része nem volt sokkal

konstruktívabb vagy jobban kidolgozott a redditen megjelent híreknél, mégis kisebbségben maradt, hála a szigorú moderálási rendnek.

6: Összefoglalás

A dolgozatomban górcső alá vettem, hogy a moderálás hogyan határozhatja meg egy közösség véleményét, viselkedését bizonyos helyzetekben, és a közösség fejlődésének alapvető irányát.

A második fejezetben bemutattam, honnan is indultak ki az online gamer közösségek, milyen állomásokon kellett átjutnia ahhoz, hogy a kezdeti párszáz főről napjaink több százezer fős közösségeihez érkezzünk. Megmutattam, egy adott felhasználó milyen utat jár be egy csoportba való kerülés során, és miért hagyhatja azt el. Fölvettem a belső és külső közösségek fogalmát, és a köztük lévő alapvető különbségeket, ugyanis ez határozza meg alapvetően, hogy a moderálás milyen módon zajlik ezekben a közösségekben.

A harmadik fejezetben a moderálásról ejtettem pár szót: Megvizsgáltam, hogyan és miért tehet valaki tönkre egy online fórumot, vagy egy játékot, akár tudatosan, akár a teljes jószándéktól vezérelve. Megvizsgáltam, hogy a különböző játéktílusok különböző moderálási módszereket vonnak maguk után. Megkísértem választ adni rá, hogy a különböző típusú játékok miért használnak különböző moderálási módokat, illetve górcső alá vettem egy kiemelkedő módon működő példát a League of Legends Tribunal rendszerével.

A negyedik fejezetben tértem rá a külső, online közösségekre. Bemutattam, hogy ezek a közösségek hogyan alakultak ki, illetve alaposabban szemügyre vettem a dolgozatom témájának két kulcsfontosságú weboldalát, a teamliquid.net és a reddit.com/r/starcraft közösségének történetét, fejlődését, és kiemelkedő fontossággal moderálási elveiket. Anélkül hogy ezt a két oldalt ismernénk, szinte lehetetlen lenne rátérni a kutatásra.

Az ötödik fejezetben demonstráltam a kutatásaim módszertanát és eredményeit. Láthattuk, hogy a két közösség polarizálódott a moderálásnak köszönhetően, illetve megfigyelhettük, hogyan reagálnak a nagyobb versenyekre és eseményekre a fórumozók. Az esettanulmányban pedig megvizsgáltam, hogy egy kiemelkedő fontosságú eseménynél a különböző új információk és történések hogyan alakítják a közösség véleményét és a vita menetét egy már amúgy is heves vitában.

A dolgozat célja egy napjainkban még új téma felderítése, és további kutatási és megfigyelési irányok kitűzése. Úgy vélem, az online kommunikáció szerepe az elkövetkező években csak nőni fog, és feltétlenül szükséges, hogy ezekhez a témákhoz ne féljünk hozzájárulni.

7: Irodalomjegyzék

Blezerker (2012) Why is /r/ Starcraft said to be a bad community?

http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/oe87t/why_is_rstarcraft_said_to_be_a_bad_community/ Retrieved: 2012.03.17

drcatellino (2011) Is the spoiler fear hurting E-sports?

http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=274690 retrieved: 2012.03.18

Firi (2010) The Starcraft reddit turns two years old today

http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/ejiaq/the_starcraft_reddit_turns_two_years_old_today/ Retrieved: 2012.03.19

Firi, (2011) /r/starcraft turns three year olds today!

http://www.reddit.com/r/starcraft/comments/n7ed9/rstarcraft_turns_three_years_old_today/

Retrieved: 2012.03.19

Kelly, Kevin (1993) The first online sports game

http://www.netrek.org/about/wired_article.php retrieved: 2012.03.10

Kim, Amy Jo (2000). Community Building on the Web : Secret Strategies for Successful Online Communities. Peachpit Press.

Lave, Jean ; Wenger, Etienne. What is an online community?

http://www.novamind.com/connect/nm_documents/show_branch/joaoa/cb1c68a7-38b0-49d1-a475-eb45a0e6488d/658 Retrieved: 2012.03.15

Mulligan, Jessica; Patrovsky, Bridgette (2003). Developing Online Games: An Insider's Guide. New Riders.

Pendragon (2011) The tribunal records 16 million votes

<http://eune.leagueoflegends.com/news/tribunal-records-16-million-votes> retrieved:

2012.03.13

Rheingold, Howard (1993). *The Virtual Community* (1st. ed.). Addison-Wesley Publishing Company

Ryze (2012) Community grows to 32 million players

<http://na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=1495692> retrieved: 2012.03.14

Schwartz, Mattathias (2008-08-03). "The Trolls Among Us". *The New York Times*. p. MM24. Retrieved 2009-04-06

8: Melléklet

	<i>verseny hírek TL</i>	<i>verseny hírek Reddit</i>	<i>egyesztár hírek TL</i>	<i>egyesztár hírek Reddit</i>	<i>informatív sztárhírek (interjú, igazolás, stb) TL</i>	<i>informatív sztárhírek (interjú, igazolás, stb) Reddit</i>	<i>stratégia TL</i>	<i>stratégia Reddit</i>	<i>Személyes élmények TL+vélemény</i>	<i>Személyes élmények Reddit</i>
<i>01.febr</i>	3	10	0	4	2	1	15	1	2	19
<i>02.febr</i>	3	12	0	5	3	3	20	0	3	17
<i>03.febr</i>	5	11	1	7	4	2	22	1	2	21
<i>04.febr</i>	5	9	0	6	3	4	16	0	3	19
<i>05.febr</i>	4	8	0	8	2	2	18	0	4	17
<i>06.febr</i>	4	10	1	7	5	3	18	0	2	18
<i>07.febr</i>	5	8	2	10	4	2	13	0	1	15
<i>08.febr</i>	6	15	0	3	3	1	17	1	1	16
<i>09.febr</i>	6	17	1	8	2	3	15	0	0	17
<i>10.febr</i>	6	26	0	10	6	4	16	0	3	21
<i>11.febr</i>	8	25	0	13	7	6	11	0	1	23
<i>12.febr</i>	7	15	2	15	5	7	16	1	1	16
<i>13.febr</i>	4	13	0	13	6	7	11	2	2	20
<i>14.febr</i>	4	14	0	7	4	6	28	0	3	17
<i>15.febr</i>	5	12	0	6	2	4	14	0	1	19
<i>16.febr</i>	6	10	0	5	0	1	20	0	2	13
<i>17.febr</i>	4	12	1	6	1	0	17	1	3	17
<i>18.febr</i>	4	10	0	3	2	1	16	1	2	15
<i>19.febr</i>	4	11	1	4	1	0	20	1	1	19
<i>20.febr</i>	5	10	0	5	2	3	21	2	1	18
<i>21.febr</i>	5	9	2	6	3	4	14	0	2	14

22.febr	6	17	0	9	5	4	23	1	2	16
23.febr	9	21	0	14	7	7	13	1	3	20
24.febr	8	35	1	17	8	7	17	0	3	17
25.febr	9	42	1	17	11	6	20	0	2	14
26.febr	8	32	0	16	8	8	11	1	1	18
27.febr	5	19	0	14	6	5	12	0	1	19
28.febr	6	14	0	17	4	3	17	1	4	16
29.febr	4	12	0	10	3	4	20	0	3	17
01.márc	6	10	1	4	2	2	10	0	2	20
02.márc	5	12	0	5	1	2	15	0	3	16
03.márc	6	29	0	16	5	4	14	1	4	17
04.márc	5	18	0	14	7	7	20	0	2	20
05.márc	4	20	0	12	6	8	18	0	3	17
06.márc	7	34	0	12	8	7	15	0	2	19
07.márc	6	36	0	17	10	9	12	0	1	18
össz	197	618	14	345	158	147	595	16	76	635

1. melléklet: a kvantitatív gyűjtés eredményei