

Fromann Richárd

szociológus, online játék-kutató

PhD-hallgató, ELTE TÁTK, Szociológia Doktori Iskola

Interdiszciplináris Társadalomkutatások Doktori Program

Magára hagyott generációk, avagy mit kezdünk az online (szerep)játékokkal?

Generations left on their own.

How to consider online (roleplaying) games?

In the midst of the breakneck development of the information society where we can barely keep pace with the very latest technological innovations and the continuous improvement of infocommunication devices and services, we do not seem to notice the most important thing, the reason why this is all happening: PEOPLE!

We do not see the effect this change is having on the users of these devices, on their lives and relationships. However, most important of all, we do not notice that during this change a generation is growing up or has grown up before our very eyes which has been negatively assessed throughout or at least has been left to its own devices in the uncertainty of not being understood. In the process of coping with the new social challenges and learning about the continuously developing infocommunication devices and the concomitant new lifestyles, this generation has simply been abandoned by their socialising parents and teachers responsible for their upbringing. The adult world only started realising with a phase lag of years or even decades that this is not a passing whim of youth or avoiding obligations or a substitute, but something completely different: social change on a large scale is happening...

Információs társadalom és online társadalom (MMOnline Society)

A sokszereplős online szerepjátékok (MMORPG-k) és a valós társadalmi, gazdasági és kulturális mechanizmusok az utóbbi időben egyre jobban közeledni látszódnak egymáshoz, mintha egy új, eddig még soha sem látott társadalmi organizmus kezdene a szemünk előtt életre kelni. Egy olyan szerveződés, amelyben a valós és virtuális tér egymást kiegészítve, egymást áthatva hoz létre egy új entitást. Úgy tűnik, hogy az információs társadalom több évtizede tartó szorgos építésében sikerült találni egy olyan virtuális kötőanyagot, amely már nemcsak a hétköznapi és társadalmi cselekvéseinket írja át, hanem az identitásunk, személyiségünk és kapcsolataink lehetőségeit tágítja ki az offline tér és tudat korlátainak lebontásával. Az *online társadalom* ki-fejlődésének lehetünk tanúi, melynek éltető táptalaját az információs társadalom folyamatosan növekvő infrastruktúrája adja, az *online szerepjátékok* dinamikus kapcsolati hálója és a real-time alapú globális világa pedig biztosítja hozzá a szükséges virtuális létteret. A valós és virtuális tér éveken, évtizedeken belül olyan szoros szinergiába kerülhet egymással, amelyben már nagyon nehéz szétválasztani őket. Miközben a valós/offline közeg elemei egyre inkább virtuálissá, meg-

foghatatlanná válnak, addig a korábban oly esetleges és hideg-rideg virtuális/online tér egyre valóságosabbá, életszerűbbé válik. Az offline társadalmi tényezők online közösségi térbe történő bevonulásával valós tényezővé válhat az online gazdaság, kereskedelem, közigazgatás, kultúra, oktatás, foglalkoztatás, kapcsolati és társadalmi hálózat területe. A két egymástól különböző tér egymásba fonódásának folyamatában a döntő pillanat nagy valószínűséggel az lesz, amikor az online szerepjátékokban tiltott tevékenységek a jogi szabályozás keretén belül is teljes körűen szabályozottakká válnak. Ekkor ugyanis – jogi és kulturális értelemben – végérvényesen kilép a most még csak részben szabályozott játék – következmények nélküli – kategóriából, és létrejön egy olyan alternatív szubtársadalom, amely szimbiózis üzemmódban működve válhat szerves kiegészítőjévé az aktuális offline társadalomnak. A Metaverzum 2.0 felé haladás társadalmi jelenségéről beszélő kutatók megerősítik ezeket a felmerülő reális tendenciákat.

Ezen folyamat tükrében fel kell magunknak tenni a kérdést: ha ez az irány valóban igaz, vajon készen állunk erre? Tudjuk-e, hogyan működik az online szerepjátékosok identitása, kapcsolati mechanizmusa és ezt az egészet átjáró valós idejű, több tízmillió főből álló hálózat szociológiai és szociálpszichológiai dinamikája és törvényszerűségei? Tudjuk egyáltalán, hogy melyek a mozgató alapotívumok, és milyen pozitív és negatív következményekkel kell számolnunk? Tudjuk-e, hogy mindez milyen lehetőségeket vagy veszélyeket rejthet magában? A jövő társadalmára iránti felelősségünk tudatában ezen alapvető kérdések megválaszolására kísérleteket kell tennünk; mélyebben és interdiszciplináris módon kell megvizsgálunk a virtuális térben „játékos” egyedek és közösségek típusait, motivációit és kapcsolatait.

Minél hamarabb leszünk képesek felismerni a virtuális világok működési törvényszerűségeit, annál könnyebben fogunk szembenézni a születőben lévő online társadalom kihívásaival, így a veszélyek utólagos tünetkezelése helyett felszínre hozhatjuk az online társadalom adta lehetőségek pozitív hatásait.

X, Y és Z generáció

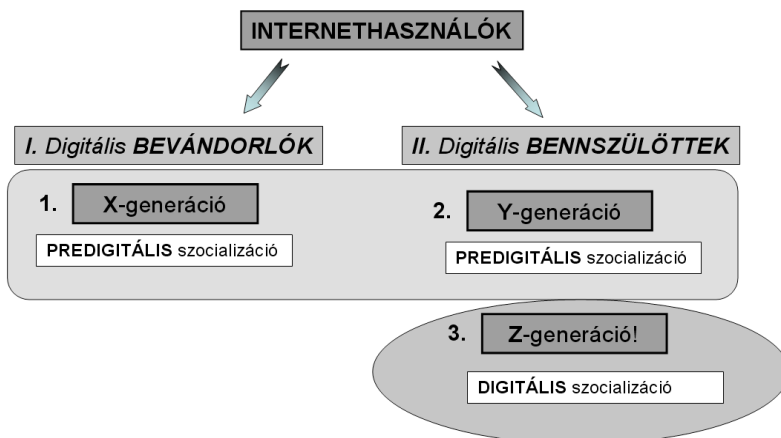
Az internethasználatot tekintve a közbeszédben általában az X és Y generációk közötti lényegi eltérésére szoktak rámutatni. Ezt a viszonyt szeretném valamelyest kiegészíteni, bővíteni, aminek megfelelően az alábbi, hármas felosztásban beszélhetünk generációs különbségekről (1. ábra).

- **X generáció (XG):** azok az internethasználók, akik még olyan társadalomban nőttek fel, amelyben az állampolgárok számára nem volt (elérhető a) számítógép és internet. Őket nevezi a szakirodalom *digitális bevándorlóknak*. Természetesen ők úgymond *predigitális szocializációban* részesültek, vagyis azok szocializálták őket, akik nem ismerték még az infokommunikációs eszközöket.
- **Y generáció (YG):** azok az internethasználók, akik már abba a világba születtek bele, amelyben a számítógép- és internethasználat jelen volt a mindennapok szintjén, azonban őket még az X-generációhoz tartozó szülők, nevelők, tanárok és egyéb társadalmi véleményvezérek szocializálták. Tehát ők is *predigitális szocializációban* részesültek. Őket nevezi a szakirodalom *digitális bennszülötteknek*.
- **Z generáció (ZG):** azok az internethasználók, akik – az Y generációhoz hasonlóan – beleszülettek a folyamatosan fejlődő információs társadalomba (*digitális bennszülöttek*), sőt: számukra az élet teljesen természetes része már a társadalom minden szegmensét betöltő infokommunikációs technológia; ugyanakkor mégis van egy nagyon fontos különbség,

amitől élesen elválaszthatók az Y generációtól. Míg az utóbbiak esetében még *predigitális szocializációról* beszélhetünk, a Z generációnál már *digitális szocializációról*. Ez azt jelenti, hogy őket már olyan személyek nevelik, szocializálják, akik számára egyáltalán nem idegen az infokommunikációs technológia használata, és az azzal járó életmódváltozás. Véleményem szerint ennél a pontnál történelmi változás előtt állunk.

1. ábra

INTERNETHASZNÁLÓK CSOPORTOSÍTÁSA GENERÁCIÓS MEGKÖZELÍTÉSBN



A szakirodalomban és a közbeszédben általában csak az X és Y generációk, illetve a digitális bevándorlók és bennszülöttek közötti alapvető különbségekről esik szó, aminek a lényegi szétválasztása természetesen jogos. Ez a differenciálás azonban elsősorban csupán az infokommunikációs eszközhasználatra vonatkozik. Ez a modell jelenleg még nem számol az egyre erőteljesebben terjeszkedő online/virtuális világ azon lehetséges *intrapszichikus* hatásaival, amelyek először csak a társas interakciókban, majd később makrotársadalmi szinten mutakozhatnak meg. A modell az internethasználó generációk közötti komoly attitűdbeli, mentális különbözőség feltárására csak abban az esetben lehet alkalmas, ha felismeri a fentiekben ismertetett Z generáció mivoltát és jelentőségét.

A Z generáció legfontosabb ismérve, hogy *digitális szocializációban* részesül, szemben az előző generációkkal. Ebben az egész társadalmi folyamatban van egy rejtett, de rendkívül fontos szál, amely azt mutatja meg, hogy az idők során az emberek milyen módon látják az őket körülvevő világot. Természetesen ez kultúránként és koronként mindig eltérő, azonban a Z generáció megjelenésénél valami egészen más dolog történik. Míg a korábbi különbözőségeket a valós, kézzelfogható világon belül tapasztalhattuk, mostantól már maga a valóság válik „leválthatóvá” a virtualitás térhódításával, a bevezetőben leírt *online társadalom (MMOnline Society)* táptalajából merítve.

Az X generációs internethasználók esetében a valóságtudatot semmilyen szinten sem befolyásolja az IKT-használat, tekintve, hogy egyrészt ők csak felnőttkorban találkoztak az infokommunikációs technológiával, és azzal is csak kezdetleges, a társadalmi és hétköznapi folyamatoktól kissé idegen formában. Ezen generáció életmódja és valóság-attitűdje – mind

munka, mind szabadidő vonatkozásában – így nem is lehetett más, mint valós környezetbe ágyazott.

Az Y generációs internethasználók esetében a valóságtudat már – függően az egyén sajátos mikro- és makrokörnyezetétől – elkezd bomlani, és megjelenik az *online én*, a *virtuális identitás*. A hétköznapi tapasztalatokon túl a tudományos világ is lassan felismeri, hogy ebből a szakadásból bizony komoly problémák keletkezhetnek, mind individuális, mind közösségi szinten. Az Y generációnak pontosan itt van a sajátos tragédiája. Ők azok, akik két, teljesen különböző világ közé szorultak. Beleszülettek valami egészen újba, de az őket nevelő és szocializáló közeg (az X generáció) nem érti meg őket; sőt, a legtöbben úgy látják, hogy ez az új világ egy ördögtől való, a predigitális „hagyományos” világ értékeit veszélyeztető korszak nyitánya. Ők alkotják a magára hagyott, meg nem értett generációt. A régiek „*bezzeg az én időmben*” örök szlogenje soha nem látott erővel bombázta/bombázza az Y generáció tagjait, belehajszolva őket egy mintegy skizofrén identitásba, azáltal, hogy miközben az YG már az online világ virtuális életmódját élvezné, az XG büntudat és sok más presszió formájában mutat rá a hagyományos, valós létmódra. Az IKT-eszközöket nem ismerő XG-tagok számára – a hirtelen jövő, merőben más, ismeretlen világ befogadásának nehézségén túl – egyébként is komoly mentális problémát okoz, hogy a történelemben talán először pont velük történik meg az, hogy egy későbbi generáció tanítja a korábbi. A fordított szocializáció stresszével nem vagy nehezen birkóznak meg, így a dilemma feloldásaként inkább az YG-t akarják visszafordítani az amúgy is ördöginek tűnő online világ elől. Hiába született tehát bele az YG a számára természetes információs társadalomba, a korábbi generációk kontrasztként folyamatosan érzékeltetik a valós világ alternatíváját. Az XG szülők és tanárok az offline, valós világban történő szabadidős tevékenységek példáival, képeivel (pl. „*a mi időnkben mindig kint játszottunk, ti pedig mindig a gép előtt görnyedtek*”) bombázzák az YG-t, akiknek vajmi kevés esélyük marad arra, hogy szintisztán élvezhessék az online tér merőben más világát.

Ezzel szemben éppen ezekben a percekben, napokban és években születik meg az a *Z generáció*, amelynek tagjai ezt az (online) élvezetet, élményt és életmódot már szintisztán élhetik meg. Felettük már nincs az a szigorú, számonkérő, esetenként bántó generáció, amely – skizoid kettősséget és büntudatot okozva – magára hagyta az YG-t. Sőt, éppen ez az YG lett immár a – ZG feletti – szocializáló tényező, amely már nem örökíti tovább az offline élet nosztalgikus képeit. Itt már nem lesz kettősség, nem lesz online-offline szakadás. Az YG már nem fog azzal példálózni, hogy „*bezzeg az én időmben, mi még kint voltunk a szabadban...*”, mert az (IKT-centrikus és online „üzemmódra” történő) életmódváltás pont az ő esetükben történt meg. A ZG lehet a történelem során azon első generáció, amelynek tagjai bátran és kritika nélkül merülhetnek el egy nem-valós, online térben. Ők lehetnek azok, akik számára a valós tényező nem élvez többé prioritást az ember által mesterségesen alkotott, virtuális „valósággal” szemben. Az ő fejükben már nem fognak oly elevenen élni a „kinti” élet lehetséges létmódjai, mint ahogy az YG fejébe volt sulykolva. Egy mostani, YG-hoz tartozó embernek a háromdimenziós, valósnak látszó és a valós térrel összekötött virtuális világban (*blended reality metaverse*) élő, korlátlan tünő képességektől és lehetőségektől „megrészedett” generáció(k) offline-valósághoz való viszonyát, attitűdjét elég nehéz prognosztizálni. Mivel ők még nem nőttek fel, nem láthatjuk az első árulkodó jeleket, de – a társadalmi felelősség oldaláról tekintve – mindenképpen árgus szemekkel kell figyelni rájuk, mind személyes, mind tudományos oldalról tekintve.

Online játékok társadalmi jelentősége

A bevezetőben röviden vázolt online társadalom egyik lényeges kulcsterületének számító – a virtuális világok elemeit egyre jobban beépítő – online játékokkal már tudományos szinten is, mélyrehatóan kell foglalkozni.

Az online játékok már azzal társadalomformáló tényezővé váltak, hogy több százmilliós, szinte földrésznyi, és a világ minden pontján jelen lévő tömeget vonnak be, ami idővel – az internet-penetráció és az IKT technológia fejlődésével – egyre csak növekszik. A 200-300 millió online játékosból mintegy 30 millióra becsülik a sokszereplős online játékosok számát, és ezen belül csak a World of Warcraft nevű MMORPG játék regisztrált felhasználók száma kb. 12 millióra tehető (vagyis bőven meghaladja a magyarországi lakosság számát).

A sokszereplős online játékok és a virtuális világok szerkezetét és működését vizsgálva egyre inkább már nem is játékról, hanem inkább „mini-társadalmakról”, egyfajta alternatív szubtársadalomról (*MMOnline society*) kellene beszélnünk. Kialakulni látszik egy olyan párhuzamos társadalom, amelyben az offline/valós társadalmi tényezők online közösségi térbe történő bevonulásával igenis valós tényezővé válhatnak az online gazdaság, kereskedelem, közigazgatás, kultúra, oktatás, foglalkoztatás, kapcsolati és társadalmi hálózat területei.

A témával továbbá azért is foglalkozni kell, mert egyértelműen kimutatható, hogy a játékosok életére jelentős hatással lehetnek a virtuális világokba ágyazott sokszereplős online játékok – mind negatív, mind pozitív értelemben.

Áldás vagy átok az online szerepjáték?

Talán egyetlen játéktípus rajongóit sem terheli annyi sztereotípiával, mint amennyit manapság az online szerepjátékosok szenvednek el. Őket szinte mindig megbélyegzik: *játékfüggők, agresszívok, sosem alszanak, antiszociálisak, nincsen párkapcsolatuk* stb., de legfőképpen a közvélemény – még inkább a bulvármédia – stigmája alapján ők nyerték el az ügyeletes „ördögi, társadalombomlasztó” kategóriát. Ez a megbélyegzés leginkább akkor erősödik fel, amikor valami örült (ön)gyilkosról vagy ámokfutóról derül ki, hogy ő online (szerepjátékos volt). Sajnálatos módon a negatív hírekre és szenzációkra éhes média sokkal kevésbé ír azokról az online szerepjátékosokról, akik az online szerepjátékokból merítve, megerősödve, tanulva, önbizalmat növelve a való életben is képessé váltak erősíteni saját személyiségüket, teljesítményüket és kapcsolataikat.

Érdekesség, hogy a negatív sztereotípiákat általában azok köréből fogalmazzák meg, akik egyáltalán nem is játszanak ezekkel a játékokkal, ezzel szemben a pozitív sztereotípiákra – értelemszerűen – főleg az online szerepjátékokkal játszó fogékonyak. A játékosok számára ugyanis vonzó, hogy érezhető módon *teljesíthetnek* bennük – lehet fejlődni, gyűjtögetni, versenyezni –, *kapcsolatokat* építhetnek – chatelés, barátkozás, együttműködés – és kikapcsolódhatnak a segítségükkel. Mindkét oldalról jövő sztereotípiákban vannak komoly igazságtartalmak, de a helyzet pontos és korrekt értékeléséhez jóval összetettebb módon, sok szempontból és kontextustól függően kell vizsgálni a kérdést.

Mielőtt megfogalmaznám az ezzel kapcsolatos álláspontomat, illetve az online játékkal kapcsolatos kutatásom alaphipotézisét, érdekességképpen szeretnék a kutatásom keretében történt interjúkból idézni, ami jól prezentálja, hogy miként élnek meg a játékosok az őket illető vádakot.

- „Vajon mi a jobb: TV előtt ülni napi 2-3 órát, vagy akármilyen játékkal játszani ugyanennyit? Az előbbi biztosan nem fejleszt semmilyen képességet, míg az utóbbi pozitívan hathat

az ügyességre, reflexekre, kommunikációs képességekre, fejlesztheti a gazdasági érzéket stb.”

- „Az MMO játékosok többsége még a mai társadalom jobbik esete, mivel a nem játszó fiatalok többsége drogozik, tizenévesen hülyére issza magát. Csak el kell menni egy szórakozóhelyre és látni, mi van.”
- Nem „agymosott zombi”, aki MMORPG-vel játszik, csak vannak emberek, akik sok csalódást éltek át az emberi kapcsolatokkal kapcsolatban. És a legfontosabb, hogy nem mindig önhibájukból. Vagyis csak szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy mi is normális emberek vagyunk...”

X és Y típusú játékos

Összességében úgy gondolom – és ez egyben a kutatási hipotézisem is –, hogy az online szerepjáték, illetve tágabb értelemben maga az internet nem más, mint egy *eszköz*. A kérdés az, hogy ki hogyan használja. Véleményem szerint – és ezt több pszichológiai kutatás is alátámasztja – a *magas érzelmi kontrollal* rendelkező játékosoknak a játék során a kommunikációs képessége fejlődhet, a normakövető magatartása javulhat, és a játék során szerzett tapasztalatokat a való világban hasznosítani tudja. Ezzel szemben az *alacsonyabb érzelmi kontrollal* rendelkező játékosok (akik nehezebben küzdenek meg a stresszel, a szorongással vagy a hangulatingadozásokkal) viszont könnyebben válhatnak függővé, így számukra bizony „átok” lehet a játék.

Az online szerepjátékok hatása tehát a *személyiségen* (ezen belül az érzelmi kontroll mértékén) keresztül nyilvánul meg. A hatás tekintetében valójában nem a játék az ok, hanem a személyiség. Ennek megfelelően a játékosokat kell megvizsgálni, hogy milyen típusokba sorolhatók a játék hatásait tekintve. Hipotézisem szerint kétféle játékos-típusról beszélhetünk, az alábbiak szerint.

1. *X típusú játékos*: aki *magasabb érzelmi kontrollal* rendelkezik, annak inkább *hasznára* válik az online szerepjáték, és át tudja *ültetni* (*erőforrás-transzformáció*) a pozitív virtuális tapasztalatait, sikerélményeit, önbizalmát és szerzett képességeit a valós, „offline” életébe. Nála egészséges harmónia van az online és offline identitása között (*identitás-konzisztencia*).
2. *Y típusú játékos*: akire *alacsony szintű érzelmi kontroll* a jellemző, annak életére *káros* hatással van, és nem képes átültetni (*erőforrás-immérió*) a pozitív virtuális élményeit, önbizalmát és szerzett képességeit a való életbe. Tekintve, hogy az ilyen típus a pozitív tapasztalatokat csak virtuálisan képes megélni, immerzióra és addikcióra lesz hajlamos; ezzel a „beragadással” egyre csak növekszik az online és valós élete közötti különbség, ami idővel szakadást képez az online és offline identitása között (*identitás-inkonzisztencia*). Ez esetben valóban jelentkezhetnek – a negatív sztereotípiák által sulykolt – agresszív magatartás és a függőséghez vezető út első állomásai.

Mindemellett meg kell említeni azt is, hogy a különböző játékok, játékfajták másként hatnak a játékosokra, és játékfajtáként eltérő játékos-típusok jellemzők, mind demográfiai, mind motívációs és kommunikációs téren.

Online-játék kutatás 2011-2013

A 2011 februárjában indított longitudinális, három évig tartó, online játékosokat vizsgáló kutatásom központi kérdése, hogy az online szerepjátékoknak milyen a hatása a játékosokra? Milyen módon hat a személyiségre és az emberi kapcsolatokra?

A soklépcsős kutatássorozatam első állomása, hogy egy nagymintás, online kérdőíves adatfelvétel keretében olyan kérdésekre kapjak választ, mint pl. a játékosok demográfiai adatai, motivációi és játék-életútja. Ezt követően következnek a játékosokkal felvett interjúk, amelyek a kérdőívben szereplő kérdések kvalitatív módon történő mérését és egyben a kérdőív kontrollját célozzák. Harmadik lépcsőben következik a pszichológiai és motivációs tesztek alapján történő mérés, amelyek a játékosok érzelmi kontrolljának és játékkal kapcsolatos motivációjának validált mérésére hivatottak. Utolsó szakasz pedig egy fMRI típusú agykutatás lenne, amelyben a játékosok agytevékenységének mérése történne játék közben. Mindezeket megismételném 2012-ben és 2013-ban is, amiből majd időbeli változásokra, trendekre is lehet majd következtetni.

A hároméves kutatássorozat jelen státusza, hogy a 2011. évre vonatkozó kérdőíves adatfelvétel ideje szeptemberben lezárult, és jelenleg még a játékosokkal történő interjúk adatfelvétel szakasza van. A kérdőív lezárását követő rövid adatfeldolgozás alapján az alábbi eredmények születtek.

A 2011. március és szeptember közötti, online játékosokra vonatkozó kérdőívet összesen 12 425 játékos töltötte ki, ebből 58% férfi és 42% nő, a játékosok átlagos életkora 28 év. Azonban ha az online kérdőívet megbontjuk a sokszereplős online játékok (MMOG) két fő csoportjára, az online szerepjátékosokra (MMORPG) és a sokszereplős online stratégiai játékosokra (MMORTS), akkor sokkal pontosabb képet kapunk a demográfiai adatokat illetően. Ekkor kiderül, hogy ezen két kategória mentén teljesen más arányok és jellemzők rajzolódnak ki. Míg a szerepjátékosok átlagéletkora 23 év, a stratégiai játékosoké 31 év, tehát majdnem egy évtizednyi különbség van az életkort tekintve. Azonban nemcsak a kor dimenziójában, hanem nemek arányában is nagy eltéréseket tapasztalhatunk. Az online szerepjátékosoknál jelentős férfi dominancia van (85%), a stratégiai játékoknál pedig éppen ellenkező a helyzet, itt a nők játszanak a leginkább (63%). A kérdőív további adatait illetően – jelen szűk keretek miatt – csak összevontan, az összes online játékosok általi válaszok szerint fogom bemutatni az eredményeket. A felmérés szerint a magyarországi online játékosok átlagosan napi 3 órát játszanak online játékkal, általában 2-3 éve, de a játék „életciklusa” 4-5 év után kezd leáldozni. A szerepjátékosok közül átlagosan három online karakterrel (avatárral) játszanak, és ezek elsősorban a játékoséval azonos nemű karakterek, viszont érdekesség, hogy a nők – arányaiban – több karakterrel játszanak, viszont a férfiak – a nőkhöz képest – az ellenkező nemű karaktereket preferálják jobban. A játékosok leginkább azért játszanak, hogy egyszerűen csak kikapcsolódjanak, pihenjenek, de nagyon fontos motívum még a maximális teljesítmény elérése és a játék kalandos világának felfedezése is. A játékosok szerint az általuk játszott online játék leginkább a csapatmunkájukat, a kommunikációs és a problémamegoldó képességüket fejlesztette. A kutatás a kommunikációs kultúra változását is vizsgálta: a résztvevők többsége szinte csak interneten tartja a kapcsolatot a barátaival, a telefonját így általában szinte csak vészhelyzetre használja. Sőt, a legtöbb válaszadó még egy e-mailt sem küld egy átlagos nap, inkább az azonnali üzenetküldő szolgáltatások mentén kommunikálnak, főleg a Skype, az MSN vagy a Facebook felületein keresztül. A résztvevők többségének két-három olyan valós, „IRL/offline” barátja van, akivel a legbensőbb titkait is megosztja, de a virtuális világban – akivel még nem találkozott személyesen – ebből legfeljebb csak egy „online” barát van; és a személyes barátokat amúgy is lényegesen fontosabbnak tartja, mint a virtuálisakat. Végül egy érdekesség a kapcsolati dimenziót tekintve: azon online játékosok, akik regisztráltak a Facebookon, átlagosan 180 ismerősük van, de ebből csak 14 emberrel tartják rendszeresen a kapcsolatot.