

A 9. konzolgenerációk válsága - fókuszban a Playstation 5 és az Xbox Series X

Crisis of the 9th Generation Game Consoles - Focus on Playstation 5 and Xbox Series X

SZABADOS GY. N.1, BÁCSNÉ B. É.2, FENYVES V.3, BÁCS Z.4, PFAU C.5, SZABADOS K.6, RÁTHONYI G.6

¹Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Sportgazdasági és –menedzsment Intézet, szabados.gyorgy@con.unideb.hu

²Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Sportgazdasági és -menedzsment Intézet, bacsne.baba.eva@econ.unideb.hu

³Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Controlling Tanszék, fenyves.veronika@econ.unideb.hu

⁴Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Számviteli Tanszék, bacs.zoltan@econ.unideb.hu

⁵Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Sportgazdasági és –menedzsment Intézet, pfau.christa@econ.unideb.hu

⁶ Régió-Terv Kft, Ügyvezető, krisz.szabados@gmail.com

⁷ Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Agrárinformatika Tanszék, rathonyi.gergely@econ.unideb.hu

Absztrakt. A múlt század végére piacra kerültek a kimondottan játékra optimalizált, azaz játékosok igényeit kielégítő sajátos számítógépek, az ún. játékkonzolok. A múlt év végére, hosszas várakozást követően jelentek meg a piacon a 9.generációs játékkonzolok új típusai, a Sony és a Microsoft kiadásában. A szakmában ismertek szerint a konzolok megjelenésének ovációját egy azóta is be nem töltött űr váltotta fel, ugyanis immár több hónapos eseményeket követően jelenthető ki: a Playstation 5 és a Microsoft Series X játékcélú használata komoly nehézségekkel szembesült. A tanulmány, melynek módszertani alapját elsősorban esettanulmány, illetve meglévő adatok másodelemzése képezi, igyekszik rávilágítani arra, hogy mi vezethetett erre a helyzetre, mennyire átmeneti vagy tartós jelenségről van szó, illetve vajon hogyan is reagál az érintett piac és játékra áhítózó társadalom erre a helyzetre. Az eredmények szerint sajnos nem csupán átmeneti jelenségről van szó, összetett problémák hatására piaci anomáliák alakultak ki, mely alapvetően átforgálja a konzolpiaccal kapcsolatos viszonyunkat.

Kulcsszavak: sportmenedzsment, gaming és esport, játékkonzolok

Abstract. By the end of the past century, specific computers optimized for gaming, that is meeting the needs of the computer gamers, the so-called game consoles were introduced to the market. At the end of the last year, after waiting for so long, new types of the 9th generation consoles came into the market, produced by the Microsoft and the Sony. Ovation of this appearance is familiar and usual in the profession, which soon became exchanged by the space of dissatisfaction, since now, after the events of the past months we can declare that gaming on both platforms suffers from serious difficulties. This study, the methodological base of which is composed by case study, secondary analysis of available data, intends to highlight the facts which led to this situation, whether it is a temporary or a permanent

situation, and how the market and the gaming society react to it. Results show that it does not seem to be a temporary phenomenon, and as a result of complex problems market anomalies have appeared, which considerably influences our relationship to the market of the consoles.

Keywords: sports management, gaming and esports, gaming consoles

Bevezetés

A XX. század második felének sajátos szociológiai jelensége a munka és szabadidő közötti viszony alakulása: a bekövetkezett változások közül a legfontosabb a keresőmunkára fordított idő csökkenése, és a szabadon felhasználható idő mennyiségének növekedése [1]. A szabadidő megélésének módja folyamatosan változott, mára a demokratikus rendszerekben a lehetőségek kiszélesedtek, az egyén választási lehetőségeinek sokszor csak a képzelete szab határt. A 80-as évektől kezdődő kínálati nyomás hatására olyan komplex, összetett mechanizmusok jellemzik a piacot, hogy igen sok esetben a fogyasztó maga sem látja át a szükségleteit, a lehetőségeit és a jó döntés meghozatala során a dimenziók, változók, attribútumok keveredése révén a szabadidő hasznos eltöltésére vágyakozó átlagember átláthatatlan, kusza helyzetek közepette találja magát. Némileg igaz ez a megközelítés a szabadidős tevékenységek között mára meghatározóvá váló, a legtöbb esetben kétes megítélésű számítógépes játékok és annak platformját képező számítógépes infrastruktúrák terén is: játékok végtelen kínálata különféle számítógépes alapokra nehezíti meg a hétköznapi, élményekre vágyó fogyasztó döntéseit. A múlt év végén megjelenő, 9-ik konzolgenerációk meglehetősen átformálták és kibővítették az elmúlt évek kényelme során tapasztalt játékelmények repertoárját: soha ennyit nem hallani olyan új mozaikszavakról, mint 4K HDR, ray-tracking, ssd, hdmi 2.1, VR, stb. A lehetőségek bővülése mára a hétköznapi casual gamer (alkalmi játékos) számára szinte valós élményeket nyújthat, a számítógépes játékok élményvilága olyan magas szintre jutott, hogy sokszor a valóság és a fantáziára alapozott virtuális világ közötti különbségek érzékelési szempontból szinte elenyésznek. Az új konzolgenerációk megjelenését óriási ováció előzte meg, az ígért technikai előrelépések olyan mértékűek tudnak lenni, mely elegendő motivációt tudnak adni a játékokra vágyó számára ahhoz, hogy mind a játékokra, mind az új generációs konzolokra jogosan áhítozzon és vásároljon. Már ha lenne erre lehetősége. A helyzet azonban nemcsak itthon, hanem globális szinten is az, hogy a hírek ellenére az új konzolgenerációk ígéretei sorra nemigen teljesülnek: a konzolok hiánycikkek, játékok, melyek az új alapokra lettek kidolgozva alig vannak, megjelentek az első fecskék a hibajelenségekről, és mondhatnánk tovább, melyek összességében arra engednek következtetni, hogy a 9-ik generációs platformok megjelenése egyelőre messze váltotta be sem a vélt reményeket, sem a fogyasztóknak tett ígéreteket, a piac egyre inkább kiábrándul, a gyártók pedig lassan folyamatosan magyarázkodni kényszerülnek. Tanulmányunkban ennek a 9-ik generációs konzolokkal összefüggő egyes, aktuális sajátosságokra és azok magyarázataira igyekszünk rávilágítani.

1. A téma irodalmi megközelítése

A számítógépes játékok hazai szakirodalma egyelőre elég szegényes (értjük ezalatt a tudományos igényű munkákat), és többféle tudományterület érdeklődése közepette lett ilyen amilyen: alapját az informatika tudománya alapozta meg, társadalmi kapcsolatait a szociológia témaköréhez tartoznak, az egyénre gyakorolt hatását a pszichológia tudománya vizsgálja, a játékok szervezése, elérése, dinamikája pedig a sporttudományok témaköréhez is tartozik. A szociológia tudományterületének régóta érdeklő-

dési témája az életmód, azaz „rendszerint az a folyamat, ahogyan az emberek az életüket szervezik, tervezik, élik és gondolják, illetve e folyamat tárgyi, társadalmi feltételei” [1]. Az életmód témája és kutatása szervesen fonódott össze a társadalmi rétegződés témájával, a korabeli elméletek szerint ugyanis az ember életét és annak megélését alapvetően meghatározta a társadalmi szerkezetben elfoglalt helye. Web- len [2] múlt század elején írt munkájában a dologtalan osztályt úgy jellemzi, mint jellemzően bőséges szabadidővel és annak eltöltésének sokféleségével rendelkező, jól meghatározható csoport. Mára a szabadidő jelentős szerepet tölt be szinte valamennyi társadalmi csoport életében, annak megélésének lehetőségei pedig meglehetősen plurálisak. A témára fókuszálva itthon alapvetően az mondható el a KSH utolsó időmérleg felvételezése szerint [3], hogy a 2009.október és 2010. szeptember között végrehajtott időmérleg felvételezésben a számítógépes játékokkal való foglalatosság vélhetően a III. Szabadon végzett tevékenységek közé sorolható be, és az ezen belül 13.3-as ponttal jelzett Internetezés kategóriájához áll legközelebb, melyre napi szinten fordított idő átlagosan 11 perc. A probléma ezzel alapvetően kettős: egyrészt a számítógépes foglalatosságra fordított idő vélhetően ennél sokkal több is lehet, mivel ebben a klasszifikációban a számítógépes játékokra fordított idő nem jelenik meg, bár ha ehhez hozzáadjuk a Társas szórakozás átlagos 5 percét, majd a sportrendezvényeken való részvétel átlagos 0 percét, és az Egyéb szabadon végzett tevékenységek átlagos 18 percét, úgy napi fél órára is kijöhet a statisztika szerint a számítógépes játékokra fordított idő. Másrészt sokak számára a számítógépes játék fontossága jelentősen megnőtt: (1) a témával foglalkozók a tapasztalat szerint akár napi több órát is játszhatnak, [2] a játékokkal való foglalkozás sokak számára munka és nem elsősorban szabadidős tevékenység [3] nem feltétlenül számítógép alapon játszanak a mai játékosok. Egy nemrégii kutatás ezen jóval túlmutató adatokat szolgáltatott a témában. Pintér [4] az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös kutatásában az esportolók demográfiai tulajdonságait vizsgálta. Eredményei alapján a 18 és 65 év közötti népesség körében készült felmérés szerint az internetezők 94%-a játszik valamilyen játékkal, amelyből 77% szokott hagyományos, míg 58% videojátékokkal játszani, amely körülbelül, 3,7 millió fő potenciális videojátékost jelent. Az utóbbi kategória tehát az alkalmi és hardcore játékosokat is magába foglalja. Noha a mérőeszköz attribútumai nem sikerültek tökéletesre (hiszen a munkavégzés, mint motiváció nem jelenik meg), mégis, döntően a játék motivációja a szórakozás. A témánk számára fontos információ, hogy „A kifejezetten játékokra szánt, céleszközként kifejlesztett konzolok idehaza mindössze 11%-os elterjedtséggel bírnak és 8% játszik is velük”. Jelenleg a konzolok 9-ik generációja jelenti a csúcst, ez a generáció a tavaly ősszel a piacon megjelent új Sony és Microsoft konzolokkal indult útjára. Nem igazán tudni olyan kutatásokról, mely azt célozná meg, hogy vajon milyen konzolgenerációk terjedtek el itthon, milyen mértékben, és milyen célokra (sportágakra) vannak azok használva. Azt biztosan tudjuk, hogy a korai kézikonzolok (így pl. Gameboy szériák) megjelenését hamar követte az asztali konzolok megjelenése, és átlagosan 6-7 évente jöttek ki az új konzolgenerációk, illetve ezen időszakon belül a gyártók további, kisebb nagyobb módosításokat végeztek a tárgyidőszaki konzolokon, ezek elsősorban a 7-8 konzolgenerációk esetében még aktívabban történtek (így pl. PS3 esetében módosított verziói a Slim és Superslim verziók). A konzolgenerációk egyre nagyobb jelentőséget kaptak az utóbbi időben, ennek oka részben az igen kedvező ár/érték arány (azaz a konzol vásárlása olcsóbb választási alternatíva mint egy jól felszerelt gamer számítógép), a játékok stabil futhatósága (azaz nem fognak a játékok szakmai terminussal nevezve „kifagyni”), a konzollal való azonosulás (xbox-ozom, vagy ps-ezem), a játék exkluzivitás (azaz bizonyos játékok konzol exkluzívak, ez azt jelenti, hogy a játék csak a konzolon játszható), valamint végső soron az is fontos szerepet kapott, hogy hosszú évekre kiszámítható platformot vesz a vásárló, melyen az arra kiadott játékok garantáltan futnak (azaz nem kell bizonyos időnként fejleszteni, és újabb jelentős perifériákat, így pl. videokártyát, memóriát venni). Az újabb konzolgenerációk azonban úgy tűnik, hogy egyre inkább ezeknek az előnyöknek ellentételezői, azaz az elmúlt években már jól megszokott szinte valamennyi, vagy legalábbis több előnye mintha füstbe menne, így se nem olcsó,

bővíteni is kell, stb. Ezek az új keletű anomáliák keltették fel érdeklődésünket, melyet a releváns források alapján kívánunk megvizsgálni.

2. A vizsgálat anyaga és módszere

A módszer maga egyrészt másodelemzés, mely Babbie [5] szerint olyan kutatási módszer, mely alapvetően arról szól, hogy korábban, más kutató által összegyűjtött adatokat egy újabb kutató elemzi ki, vagy értékeli ki. A szerző szerint számtalan forrás áll rendelkezésre a másodlagos elemzési cél érdekében. Ennek a kutatási módszernek a fő előnye az, hogy olcsóbb és gyorsabb egy empirikus felvételezéshez képest, problematikája pedig a témánk relevanciája szempontjából fontos érvényesség (azaz arra a kérdésekre adjon választ, amit mi fogalmazzunk meg), valamint a megbízhatóság is. Kutatásunk során ezt a módszert olyan módon alkalmaztuk, hogy a kutatási szempontokkal összefüggésben lévő releváns szakirodalmakat tekintettünk át, mely közül igen sok az internetes, ennek elsősorban a téma sajátossága az oka, sajnos igen kevés jelenleg a minőségi, vagy tudományosan minőséginek tekintett szakirodalom. Az elemzés tematikus fejezeteit a fellelt irodalmak tematikus egyezőségei alapján alakítottuk ki (ezt releváns hivatkozásokkal igazolunk illetve kiegészítünk), és ezek szerint a jelenleg észlelt problémák alapvetően az infrastrukturális igényekhez, a kapcsolódó szükségletekhez-játékokhoz, a hardver stabilitáshoz, a megjelenés sajátosságaihoz és elérhetőséghez kapcsolódnak. Munkánk kritikai jellegű, azaz a játékos társadalom által a különféle fórumokon, játékkal foglalkozó honlapokon, online folyóiratokon észlelt kritikus vetületét tárja fel és nem pedig a sok esetben észlelhető dicséretet halmazát. Az elemzésben logikusan kívánjuk az egyes problématerületeket megvizsgálni, melyet kiegészít a szerzők saját tapasztalata a témában, emiatt a vizsgálat kap egyfajta esettanulmányi módszertani jelleget is (azaz a saját látottak, hallottak, tapasztaltak is visszatükröződnek benne). A szerzők többsége ugyanis maga is gamer, többségében casual gamer, a konzolok terén több éves tapasztalattal, és a mindennapi tapasztalatok a cikkben ugyanúgy tetten érhetőek.

3. A vizsgálat eredményei

3.1. Az infrastrukturális igények változása

Bizonyos konzolgenerációk és változatok kivételével, érthető ez alatt pl. a Nintendo egyes verziói, mint pl. a kezdeti Gameboy termékcsalád (pl. Classic, Advance), a DS termékcsalád (DS-től DS3 különféle verziójáig), a Playstation PSP verziói, a PS Vita verziói, és a SEGA Game Gear, a nagyobb teljesítményű, azaz nem kézi, utcai használatra szánt konzolok valamennyiének sajátossága az, hogy megjelenítő infrastruktúrával nem rendelkeznek (a megjelenítőt hívják displaynak). A korai konzolok alapvetően egyszerű displayra hagytak, a háztartásban már amúgy is meglévő hagyományos, képcsöves CRT tévével való összeköttetésre és megjelenítésre. Az ezt követő projektoros tévék különféle generációja, noha nagyobb képméretekben jelenítették meg a látottakat, alapvetően nem formálták át a konzol és tv kapcsolatrendszerét, erre egésze az ún. lapostévék (LCD, LED tv) megjelenéséig kellett várni. Ezeknek a tévéknek a hazai általános és vásárlóképes elterjedése kb. a 2010-es évre datálható, ahol is különösen a 7.konzolgenerációhoz tartozó PS3 és Xbox 360 esetében jelentett a tv kitörési pontot a megjelenítésben. Ezeknek a konzoloknak a megjelenítési kimenete többségébe (a régi Xbox Fatok kivételével) hdmi csatlakozós, és ugyanezt várja el a megfelelő megjelenítés miatt a tévétől is (azaz legyen HDMI bemenete). A játékok tehát ezeknél a konzoloknál, megfelelő és alapvetően elérhető árú tv-k esetében (akkori árakat említve pl. 2009-ben egy ps3 Fat és egy belépő kategóriás, márkás, 94cm képátmérős full hd tv ára együtt közel 300 ezer Ft) HD vagy full Hd felbontást tettek lehetővé (alapvetően inkább az előbbit). A 8-

ik generációs konzolok esetében érdemes egy jelentős változást kiemelni, ez pedig az egyes típusokon belüli jelentős grafikai felbontási különbözőség. A PS4 és az Xbox One megjelenése, noha érzékelhető volt némi grafikai felbontási javulás, nem hozott alapvető változást a megjelenítésben (javarészt fullHd felbontásról lehet beszélni a játékok esetében). Az igazi áttörést mindkét konzol esetében az ún. upgrade verziók, azaz a PS4 Pro és az Xbox One X megjelenése hozta el, ennek oka pedig elsősorban a fullHd megjelenítéshez képest sokkal nagyobb, ún. 4K felbontás, valamint észlelhető a színek, a kontraszt és a fényerő szebb megjelenítése, azaz az ún. HDR-ben lehet a játékok többségét játszani. Felhasználói, játékos szemmel nézve ez már alapvetően azt a kép és játékelmény együttesét tudja biztosítani, mely a cikk írásakor pl. egy casual gamer (alkalmi játékos) igényeit teljes mértékben és magas szinten ki tudja elégtíteni. Ki kell emelni, hogy a konzol és a kijelző (4K és HDR képes tv) együttese jelentősen sem lépte át a már korábbiakban említett kb. 300 ezer Ft körüli határt ceteris paribus, azaz árban egy konzol és tv párosítása egy asztali gamer számítógép és monitor együtteséhez, vagy gamer laptop együtteséhez mindenképp költséghatékony, a további előnyök mellett. Ehhez hozzá kell tenni azt is, hogy ezeknek a konzoloknak a játék ellátottsága magas szintű mindegyik platformon, a használt játékok piaca kiterjedt és ezzel a használt játékok ára is kedvezőbb, melyet a konzolokkal foglalkozó áruházak, shopok is felismernek. Azaz maguk is árulnak használt játékokat, konzolokat és perifériákat, a vevő eladásra kínált, megunt játékaikat, konzoljait, perifériáit rendre beszámítják, tovább sajátos, specifikus adásvételi piacok jelentek meg (pl. jatekaim.hu), mely mind összességében azt eredményezi, hogy még mindig érdemes beruházni ezekbe a rendszerekben, hiszen ár-érték arányban tartós és kiemelkedő játékelményt tudnak biztosítani. Sajnos mindez nem mondható már el a 9-ik játékgenerációk megjelenéséről. A hivatalos információk alapján [6] mindkét konzol típus november elején került boltokba, a technikai specifikációk pedig mindkét konzol esetében hasonló grafikus teljesítményről írnak, azaz a 4K és HDR-t mindkettő tudja, továbbá a Playstation 5 mindkét verziója és az Xbox Series X is ezen túl ezt a felbontást 120 Hz-en, azaz nagyobb képfriesséssel tudja, sőt, mindegyik képes akár 8K felbontást is megjeleníteni (60Hz-en). Mindemellett ún. ray-tracking megvilágítást és fényvisszaverődést modellező technológiát alkalmaznak, azaz tehát a két új generáció jelentős grafikai előrelépést mutat fel, és abba az előzetes videók, tesztek alapján egy játékosnak érdemes beruházni. A legfőbb probléma ezzel kapcsolatosan abban jelenik meg, hogy:

- egyelőre igen kevés játék áll rendelkezésre, így a játékelmény pluralitása egyelőre korlátozott
- igen kevés releváns információt jelentettek meg a kezdetektől arról, hogy a játékos élményt hogyan lehet optimalizálni (szándékosan nem a maximalizálni szót használjuk)
- az új lehetőségek kiaknázása csak HDMI 2.1 bemenettel rendelkező TV-k esetében érezhető

A problémák pontosan ez utóbbival állnak szoros összefüggésben, ugyanis a kijelzők evolúciója nehezen és lassan követte a konzolok igényeit. A 24.hu cikke szerint [7], A január 11. és január 14. között zajlott CES kütyüexpó tanulsága szerint a legtöbb gyártó 2021-ben már HDMI 2.1-gyel küldi piacra a televízióit, de akkor sincs gond, ha valaki nem akarja megvárni az új (és jellemzően drága) modellek érkezését, hiszen ha szűkösen is, de már akadnak olyan tévék, amik passzolnak a PS5 és az XSX képességeihez. Ilyen például a Samsung egyik tavalyi csúcsmoellje...". Sajnos a szerzői tapasztalatok ezeket, a cikkből tartalmi értelmezéssel érezhető magas elvárást csak megerősítik. Jelenleg ugyanis ezekhez a konzolokhoz kapcsolható és az előnyöket ilyen módon kiaknázható TV-k ára messze az átlagos játékos pénzügyi kapacitásain túl mutatnak. Nyilvánvalóan lehetetlen áttekinteni a teljes gyártói kínálatot, azonban a legnépszerűbb gyártók tekintetében a helyzet az, hogy valamennyi gyártó kínál mára a HDMI 2.1 specifikus elvárásainak megfelelő TV-t (pl. LG Nano 95 és felfelé, Samsung Q 9-es sorozat, stb.), az probléma azonban az árfekvéssel van, ugyanis jelenleg ezek a TV-k szinte kizárólag a prémium TV kategóriákhoz tartoznak. Kisebb átmérőben (pl. 139 cm) a minimális ár közel 300 ezer Ft (pl. LG 55NANO903NA), a 165 cm képátmérő kategóriában (pl. LG 65NANO953NA) ára közel 500 ezer Ft, 207 cm képátmérővel az ára közel 800 ezer Ft (pl. LG 82UN85003LA). Mivel ez az említett gyártó még általában a piacképesebb és

pénztárca barátabb termékeket szokta forgalmazni, így az olvasó el tudja képzelni, hogy a konzolozáshoz „nélkülözhetetlen” megjelenítő eszközért igencsak horribilis összeget kell kiadni. Ezzel a lépéssel a konzolok gyakorlatilag az addig meglévő piaci árkombinációs előnyöket is elveszítették, azaz ebben a tekintetben már lehetséges, hogy költségkímélőbb asztali pc vagy laptop kombinációban is gondolkozni. Erősen úgy tűnik ugyanis, hogy a jelenleg elérhetetlen PS5 vagy Xbox Series X javasolt alapárát (a közel 190 ezer Ft) és nem a jelenlegi piaci árát (ami ennek nagyjából kétszerese is lehet) is figyelembe véve a játékos, nem túlzás, ha jelenlegi kijelző nagyságú paramétereit megtartani kívánva (pl. 165 cm-es tv-t használ) 700 ezer Ft beruházással indulna, feltéve, ha a konzol kapható lehetne. Mivel nem elérhető, így rögtön a beruházás 1 millió Ft-hoz közelít, ami messze nem az elérhető kategóriát képezi a korábban a konzolokban gondolkodó casual vagy akár hardcore játékos számára.

3.2. A kapcsolódó szükségletek- a nagy játékok ígérete

A játékkonzolok alapvetően olyan platformok, melyek alapvetően jellemzően nem a számítógép helyettesítésére, kiváltására lett tervezve, azaz fő funkciója nem az e-mailek nézése, video nézés, zenehallgatás vagy írás-olvasás, esetleg munkavégzési platform, hanem a tervezés és használó igényeinek megfelelően (szerencsés, ha ez a kettő találkozik egymással) alapvetően számítógépes játékok használatához hardver alapot biztosítani. A korábbi konzolok nagy ígérete volt, hogy ezeknek a gépeknek a működése kiszámíthatóbb, stabilabb, a játékok nem fagynak ki. Ezeknek az elvárásoknak alapvetően ezek a hardver megoldások alapvetően összességben meg is feleltek, a következő részben tárgyalattól eltekintve. A konzol önállóan tehát nem sok mindenre jó (noha sokan mégis használják videonézésre), előnye az, hogy azokhoz játék is kapcsolódik. A konzolgenerációk további nagy előnye a konzolspecifikus játékok megjelenése, mely azt jelenti, hogy az egyes típusokhoz sajátos játékprogramokon keresztül egyedi játékelmények is kapcsolódnak (ezt hívják exkluzív játékoknak). Csak példaként érdemes megemlíteni a Nintendo Mario vagy Zelda sorozatát, az Xboxok Forza vagy Gears of War sorozatát. Úgy tűnik, hogy történetileg ebben a folyamatban a Playstation áll a legelőrébb, felismerve azt, hogy ahhoz, hogy bizonyos játékokon játsszon a játékos, ahhoz az annak megfelelő konzol is szükséges. Ebben a Playstation sokáig hajthatatlan stratégiát követett, azaz a konzolspecifikus játékok nem jelentek meg más platformon. A Sony újabb megközelítése az, hogy némi késéssel egyes játékokat PC-re is megjelentetett, itt elsősorban a nagy húzónevekre kell gondolni pl. Horizon: Zero Dawn, Death Stranding, [8]). Az elmúlt években azt volt megfigyelhető, hogy az egyes új konzolgenerációk megjelenése egybeforrott nagy-nagy játék húzónevek megjelenésével, mely egyszerre a konzol és a játék eladását is promotálta. Így például Playstation 3-ra röviddel egymást követően jött ki több ún. bundle csomag (ez azt jelenti, hogy a konzolnak speciális, limitált csomagolása van, és játékot is adnak hozzá a csomagban, esetleg kiegészítőt is, erre példa a Playstation 3 Starter Pack Motorstorm és Resistance játékkal [9]). Ezt a hiányt a mostani konzolgenerációnál nemcsak észlelni, de szinte harapni is lehet. A Playstation 5 a megjelenés előtt már csigázta a tömegek érdeklődését a nagy húzónevekkel, így az új Horizonttal, Gran Turismo-val, Returnnal, vagy épp az új Spiderman játékkal. Ezek a játékok egyébként, több más játékkal együtt a Playstation 5 honlapján is promotáltak ([10], hasonlóan tett a Microsoft is, az Xbox Series X honlapján promotálva az új generációs játékokat ([11], mint pl. az új Assassin's Creed, a Gears 5, az új Resident Evil). Annyit érdemes itt megjegyezni, hogy az új Xboxra gyártott lemezek nem konzol specifikusak, azaz az futtatható Xbox One X-en és Xbox Series X-en is, míg az új Playstation 5-re gyártott játékok lefelé nem kompatibilisek. Már ha vannak. A helyzet ugyanis mindkét konzolgeneráció esetében az, hogy a konzolok megjelenése jelentősen/meglehetősen megelőzte a hozzá kapcsolódó játékok megjelenését.



1. ábra: Előbb a konzol, majd a játék valamikor csak jön (megjelenés 2021.június 11-én)

Forrás: Saját szerkesztés internetes bannerek alapján, 2021

Azaz a sajátos helyzet fordult ugyanis elő, hogy azoknak, akik be tudták szerezni az új konzol generációkat alig van mivel játszani, akik pedig nem, azoknak pedig gyakorlatilag teljesen mindegy, mivel sem a húzójáték még nem jelent meg, a konzol meg amúgy sem kapható (lásd 1-es ábra, a játék csak nyáron fog megjelenni). A hétköznapi játékos csak reménykedik, hogy valamelyik előbb-utóbb csak lesz, ám ez a helyzet nem kedves a gyártók és fogyasztók közötti bizalom megtartásában.

3.3. A hardver stabilitás- problémák már előre

A mai konzolgenerációk alapvetően közel a számítógépes generációk csúcsát képviselik, szinte mindazt tudják, amit a játékos ma, jelenlegi tudása alapján elvár: 4K HDR 120 Hz-en, ray-tracking-el, bluetooth kontrollerral, HDMI 2.1-es csatlakozóval, nagy háttértárral, minőségi hang biztosításával. A problémák nem is alapvetően itt találhatók, hanem a rendszerek esetlegességében. Az egyes konzolgenerációkhoz ugyanis sajátos hibajelenségek is kapcsolódtak, kezdve a javíthatókkal (pl. optikai meghajtó vagy olvasófej csere) egészen a nem javíthatókig (pl. a PS3 sárga led hibája javítható, de nem éri meg). Amennyivel újabb a konzol, azzal összefüggésben vannak a javítási lehetőségek is: újabbnak rendre drágább a javítása, vagy nem is éri meg már javítani, olyan drága lenne. Lehetséges, hogy a kereskedők ezzel párhuzamosan építették fel az eladási stratégiájukat, más műszaki cikkekhez képest, azaz felárért a gyárin túl többlet garanciát vállalnak (az egyik szerző PS4-e pl. rövidebbel a gyári garancia lejárt előtt hibásodott meg véglegesen, emiatt nem is vásárolt anélkül ilyen drága eszközt úgy, hogy ne kérne rá még 2-3 év extra garanciát). A témában kereskedésről kereskedésre járva kaptuk azt a választ arra, hogy miért nem forgalmaz új generációkat: „Egyrészt nem is kapható. Másrészt pedig, az első szériák, mint pl. az PS3 Fat 60GB VGA vagy egyéb problémákkal szokott küzdeni, így megvárjuk, míg kijön legalább az első módosított verzió az újakból (ezek neve általában Slim, Superslim), melyek működése már nem problémás, így nincsenek vevői reklamációk.” A reklamációk márpedig máris elkezdődtek. Herpai a napokban megjelent cikke az Indexen ír arról ([12]), hogy az új Playstation 5 DualSense kontrollere nem bírja a strapát hosszú távon, a szakmában meghatározottak szerint „drifttel”, így a Sony már az Egyesült Államokban vélhetően jogi procedúrának néz elébe emiatt. A probléma nem ismeretlen a Nintendonál sem, ott a Switchknél fordul elő driftelés, és a korlátozott játékelmény sokak felháborodását váltja ki akkor, amikor optimális játékelményt vár komoly pénzért cserébe. Az új generációk elérhetőségi korlátai miatt egyelőre nehezen látható, hogy előfordul-e és ha igen milyen hardver jellegű problémák fognak az új generációkhoz kapcsolódni, a már korábban említett „konzolra optimalizált tökéletes játékelmény ígérete” azonban már a kezdetektől csorbulhat.

3.4. A megjelenés sajátosságai és a termékek elérhetősége

A konzolgenerációk megjelenését általában év végére szoktuk datálni, ennek oka többek között a karácsonyi fokozott vásárlási érdeklődés (a PS3 2006.november 11-én jelent meg, a PS4-é 2013.november 15-én volt, ([13]) és ehhez igazodott az új generációk piaci megjelenése is: itthon a PS5 2020.november 19-én, az Xbox Series X 2020.november 10-én került piacra. A PS3 esetében már előfordult korábban az, hogy „Az első napon kb. 81 ezer darabot adtak el. Ennek jelentős része felvásárlás volt, mivel számítottak a későbbi hiányára, így magasabb áron akarták volna eladni.” ([13]. A PS5 és Xbox Series X esetében a történet megismétlődött, a hvg.hu információi szerint „, voltak azok, akik az eszközök debütálásakor (valószínűleg szoftveres rásegítéssel) azonnal lecsaptak a készülékekre, majd néhány nappal később, ahogy a készlethiány egyre erősebben érezte hatását, árulni kezdték azokat – de a bolti árnál [sokkal magasabb összegért](#). A jelenség nem csak a PS5-öt érintette, ugyanis a Microsoft új konzolját, a Xbox Series X-et is hasonlóképp adták-vették egyesek.”[14]. A két konzol eladásai a mai napig hasonló anomáliákat mutatnak, világszerte hallani a hirtelen megjelenő készletek körül kialakult cirkuszról (pl. Japánban [15]). Noha egy tavalyi év eleji cikk még arról ír, hogy „nemrég [a Sony is magasabb fokozatra kapcsolt](#), és az előzetes tervekkel ellentétben végül 10 millió konzolt fognak legyártani az év végéig, jóval nagyobb mennyiséggel mennek tehát neki a premiernek, mint annak idején a PS4 esetében” [16]. Sajnos azonban a valós eladások száma kiábrándító: „december végén a PS5 a piac közel kétharmadát irányította 4,48 millió eladással, míg az Xbox eladások száma csak 2,4 millió volt” [17]. Érdekes nyomatékosítani: amit legyártottak és piacra vittek, azt mindet el is adták igen rövid idő alatt. Egy másik forrás is ezeket a statisztikákat erősíti meg [18]. Újabb eladások pedig alig vannak [19]. Ez pedig egyértelműen jelzi, hogy a termékek elérhetőségének korlátai tervezettek/kiszámíthatóak voltak, látható volt előre, hogy nem lesz elegendő konzol a vásárlók kiszolgálására. A konzolok hiánya a mai napig érezhető, míg az Xbox csak-csak felbukkan néha egy-egy bolt kínálatában, bár ott is főként csak a kisebb készletben, a PS5 gyakorlatilag elérhetetlen. A dolog pikantériája, hogy több fórumon, így legutóbb a Prime tv-n, de internetes bannereken is masszívan folyik a termékek reklámja akkor, amikor a termék elméletileg elérhetetlen (2.ábra)



2. ábra: A korlátok nélküli PS5-vajon tényleg elérhető?

Forrás: Saját szerkesztés internetes bannerek alapján, 2021

Azért nem gyakorlatilag, mert a konzoloknak a korábban említettek szerint kialakult a piac törvényeinek megfelelően egy másodlagos kínálata:

(1) fiktív eladók megjelenése-hirdetnek, de valójában a termékkel nem rendelkeznek, így ez büntetőügyi kategória, és egyre több az ilyen eset,

(2) hirdetnek, nincs termékük, ugyanakkor a termék megrendelhető, csak nem tudni mikor lesz (egy hazai webshoppal és annak hálózatával történt érdeklődést követően derült ki, hogy az egyik szerző megrendelésével a PS5-re jelenleg több mint a 9000-ik a sorban várakozók között)

(3) hirdetnek, de a szokásos árhoz képest jelentősen többért (PS5 esetében pl. 250 ezertől indul az ár, de a gyakoribb inkább a 300 ezer Ft feletti ár, ezek az eladók ugyanis hitelesebbek, az olcsóbbak inkább a már említett 1. kategóriát képezhetik).

Azaz a hivatalosan meghirdetett árak semmitmondóak: annyiért a termékek gyakorlatilag elérhetetlenek, magasabb áron pedig elérhető ugyan, de maradnak kételyek a fogyasztóban, hogy mit is ér egy ilyen készülék. A 3-ik kategóriához tartozó árak mintha mérséklődtek volna, ugyanis nemrég PS5-öt Budapesten még szokásosan 400 ezer Ft körül kínáltak. Ez valójában tisztán jelzi a piacon mechanizmusok működését: ami ritka az drága is, bár maradnak fenntartások azzal kapcsolatban, hogy vajon tömegeknek szánt tömegtermékkel hogyan fordulhatott ez elő, ha tudható volt, hogy ez már nem az első eset a konzolok történetében.

4. Következtetések

Kutatási érdeklődésünk középpontjában egy, a gamer szférában jelentős momentum, a 9. konzolgenerációk megjelenésével összefüggő, többféle problémából összegződő sajátos helyzet áll, melynek főbb elemei az infrastrukturális igényekhez, a kapcsolódó szükségletekhez-játékokhoz, a hardver stabilitáshoz, a megjelenés sajátosságaihoz és elérhetőséghez kapcsolódnak. A releváns források kapcsán feltárt eredmények arra utalnak, hogy mind a 4 említett probléma az új generációkkal összefüggésben fennáll: az infrastrukturális igények erősek-túlzóak, az ígért játékok elérhetősége korlátozott, a hardverrel kapcsolatosan már jelentkeznek az első problémák, a megjelenés nem volt zökkenőmentes és az elérhetőség tartósan problematikus, sőt, köznyelven akár botrányosnak is nevezhetnénk. Nem tudni, hogy ez a helyzet meddig tart és milyen szintre fog eszkalálódni, az viszont szinte bizonyosan elmondható, hogy nem csupán átmeneti jelenségekről van szó, összetett problémák hatására piaci anomáliák alakultak ki, mely alapvetően átformálja a konzolpiaccal kapcsolatos viszonyunkat. Ez ugyanakkor egy sajátos, nem feltétlenül pozitív társadalmi beágyazottságot eredményez, már látni, hogy a végeláthatatlan jelentkezési sorok sokakat kiábrándítanak, és valós, elérhető alternatívák, azaz más gyártók könnyen és olcsóbban termékei iránti figyelmet fogják erősíteni, így pl. a Nintendo Switch-ét, mely igen jól aknázza ki ezt a helyzetet.

Hivatkozások

- [1] Valuch T. (2005): Magyarország társadalomtörténete a XX. század második felében. Osiris Kiadó, Budapest.
- [2] Veblen, T. (1975): A dologtalan osztály elmélete. Közgazdasági és Jogi Kiadó, Budapest.
- [3] KSH (2012): Idómérleg 2009/2010. Összefoglaló adattár. <https://www.ksh.hu/docs/hun/xftp/idoszaki/idomerleg/idomerleg0910.pdf> (letöltés ideje: 2021.03.16)
- [4] Pintér R. (2018): A Gamer bennük van-Az eNet Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei. Információs Társadalom XVIII.évf. 1.sz. 109.p.

- [5] Babbie, E. (2013): The practice of social research. 13th Ed. Cengage Learning, Wadsworth.
- [6] Birkás P. (2020): Megvan a Playstation 5 ára és megjelenési dátuma. <https://24.hu/tech/2020/09/16/playstation-5-megjelenes-ar-sony-konzol/> (letöltés ideje: 2021.02.23)
- [7] Birkás P. (2021): Erre figyeljen, ha Playstation 5 vagy Xbox Series X mellé keres tv-t. <https://24.hu/tech/2021/01/24/playstation-5-xbox-series-x-tevevasarlas-mire-kell-figyelni-hdmi-2-1/> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [8] Zoo-Lee (2020): Horizon: zero Dawn teszt. PC-re költözött a Playstation 4 egyik legjobb exkluzívja. <https://www.playdome.hu/cikk/54457/horizon-zero-dawn-teszt-pc-re-koltozott-a-playstation-4-egyik-legjobb-exkluzivja> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [9] Renwick (2007): A Sonyinál továbbra is mostohaszerepben az európai konzolpiac. https://prohardver.hu/hir/a_sonyinal_tovabbra_is_mostohaszerepben_az_europai_konzolpiac.html (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [10] <https://www.playstation.com/hu-hu/ps5/> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [11] <https://www.xbox.com/hu-HU/consoles/xbox-series-x> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [12] Herpai G. (2021): 500 órát sem bír ki a Playstation kontrollere? <https://index.hu/tech-tud/2021/02/24/500-orat-sem-tart-ki-a-playstation-5-kontrollere/> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [13] https://hu.wikipedia.org/wiki/PlayStation_3 (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [14] https://hvg.hu/tudomany/20201218_sony_playstation_5_ps5_konzoluzer_konzol_ebay_eladas_xbox_series_x (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [15] Kulcsár P. (2021): Tömeghisztéria kört ki egy videojáték boltban, pillanatok alatt elkapkodták az összes PS5-öt. <https://liner.hu/tomeghisztéria-tort-ki-egy-videojatekboltban-pillanatok-alatt-elkapkodtak-az-osszes-ps5-ot/> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [16] Drag (2020): Friss becslések szerint minden idők legnagyobb példányszámban eladott konzolja lehet a PS5. <https://www.pcguru.hu/hirek/friss-becslesek-szerint-minden-idok-legnagyobb-peldanyszamban-eladott-konzolja-lehet-a-ps5/56629> / (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [17] Lénárt J. (2021): XboX vs Ps-új statisztikák láttak napvilágot a konzolháborúról. <https://techkalauz.hu/xbox-vs-ps-uj-statisztikak-lattak-napvilagot-a-konzolhaborurol/> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [18] Hlács F. (2021): 5,5 millió PS5-öt adott el tavaly év végén a Sony. <https://www.hsw.hu/hirek/62864/sony-2020-q3-uzleti-negyedev-jelentes-ps5-playstation.html> (letöltés ideje: 2021.02.24)
- [19] IGN Hungary (2021): Hiába a készlethiány, a PS5 minden idők leggyorsabban fogyó konzolja Amerikában. <https://hu.ign.com/playstation-5/65867/news/hiaba-a-keszlethiany-a-ps5-minden-idok-leggyorsabban-fogyo-konzolja-amerikaban> (letöltés ideje: 2021.03.17)