

Eötvös Lóránd Tudományegyetem

Tanító- és Óvóképző Kar

GYERMEKEK HANGJA KUTATÁS A DIGITÁLIS VILÁGRÓL:
8-12 ÉVESEK VÁLASZOLNAK

Témavezető:

Dr. habil Hercz Mária

egyetemi docens

Szerzők:

Kuszál Brunella

gyermek kultúra

mesterszakos hallgató

Dessewffy Anna Zsófia

gyermek kultúra

mesterszakos hallgató

Budapest, 2024

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
Betekintés az analóg és a digitális játékok világába	4
<i>A gyerekek és a játékok.....</i>	<i>4</i>
Videojátékok	9
<i>Videojátékok típusai és műfajai.....</i>	<i>11</i>
Akció játék - Arcad játék	12
Szerepjáték	13
Szimulációs játékok	13
Kalandjátékok	14
Puzzle	14
Stratégiai játékok	14
<i>A digitális játékok hatásai</i>	<i>14</i>
Kognitív hatások	15
Szociális készségek	15
Nemek közti eltérés	15
A kutatás jellemzői	17
<i>Kutatás kérdései, hipotézisei</i>	<i>17</i>
<i>Minta</i>	<i>17</i>
<i>Stratégia.....</i>	<i>18</i>
Eredmények	20
<i>Játékszokások bemutatása.....</i>	<i>20</i>
Összegzés	29
Irodalomjegyzék	30

Bevezetés

Az idők változnak, velük együtt a játékok is és a játékosok igényei is. A kezdetek pixel halmazait felváltották az élethű grafikák. A játéktermeket az online chatszobák. A kezdeti 8 bites konzolokat a csúcs minőségű chipek, alaplapok és videokártyák. Ma már a telefonunkra is több százezer játék elérhető, így szinte sosem maradunk digitálisjáték nélkül. Érthető módon a gyermekek is kíváncsian fedezik fel ezt a világot. A játék örök, még ha a formája, felülete változik is. A korunkban elterjedt digitális játékok megítélése változó, az, hogy jónak vagy rossznak látjuk őket, a velük való játékot, szubjektív. Vitathatatlan, hogy a gyermekek mindennapjának részévé vált ez a fajta játéktevékenység. Pedagógusként meg kell ismernünk a gyermekek gondolkodását e játékokról, játékszokásaikat, preferenciáit ahhoz, hogy nevelő munkánkban fel tudjuk használni, a gyermekek megismerésére építhessük munkánkat.

Kutatásunk célja, hogy feltárjuk a gyermekek digitálisjáték preferenciáit, hogy jobban megértsük gondolkodásukat, nézőpontjukat. Ehhez a gyerekek számára érthető online kérdőív kifejlesztését tűztük ki magunk elé, melyet a pedagógusok is használhatnak munkájuk során. A következő kérdésekre keressük a válaszokat. Milyen felületen szeretnek a 8-12 évesek játszani? Milyen típusú játékokat kedvelnek? Milyen eltéréseket fedezhetünk fel korcsoportonként?

Kutatásunkban kvantitatív módszerrel, kérdőíves formában kérdeztük a 8-12 éves gyerekek véleményét a videojátékokról. 104 tanulót vontunk be a kutatásunkba, akik különböző település típusokon élnek. A kapott adatokat IBM SPSS statisztikai szoftverrel dolgoztuk fel. Továbbá a jobb megértés érdekében definiáltuk a játékok műfajait, és az eredmények alapján vontuk le következtetéseinket. A kifejlesztett kérdőívet a későbbiekben nagy mintás kutatásban tervezzük alkalmazni.

Dolgozatunk tartalmilag három fejezetből áll. Az elsőben a kutatást megalapozó szakirodalmi forrásokat tekintjük át négy altémában. Az első kettőben a hagyományos játékokról egy rövid áttekintés készítettünk, kiemelve a társasjátékokkal kapcsolatos források bemutatását, a harmadikban a videojátékok történeti áttekintése következik. Ezután pedig, típus és műfaj szerint csoportosítjuk a játékokat.

Betekintés az analóg és a digitális játékok világába

„A szimuláció, a szerepjáték, és a játék olyan oktatási módszerek, amelyekben a tanulók tapasztalati tanulás révén fogalmakat, eseményeket, jelenségeket sajátíthatnak el, tevékenységeket gyakorolnak be.” (Falus, 2022).

A játékok mindig is részét képezték a kultúrának. Néhány érdekes elemet emelünk csak ide. Az ókori időkben szerencsejátékokkal döntöttek fontos kérdésekben. Az antik írók kockázásról, táblán folytatott játékokról írtak. A táblás játékokat Palamédész nevéhez kötik, aki a trójai hadjárat során az unatkozó és éhező katonák szórakoztatására találta ki őket (Moskovszky, 2014).

A játékok története nagyon messzire nyúlik vissza, már i.e 4000-3500 körül ismerték a játéktáblát Egyiptomban, ahogy Kínában ekkoriban alakult ki a ma ismert go táblás játék, valamint ezen időszakra tehető a sakk születése is. Ám csak jóval ezek után ismerték fel, a játékok nevelő hatását (Mihály, 2004). Annak felismerése, hogy a játékoknak milyen jótékony, a pedagógiában is hasznos hatásai lehetnek, csak később következett, illetve felismerték pszichológiai szerepét, többek között, hogy a gyermekek számára bizonyos helyzetek játékokban való megjelenése segít, hogy könnyebben dolgozzák fel azokat biztonságos körülmények között.

A gyerekek és a játékok

Kisgyermekként először a magányos játék, később – közösségben – a társak jelenlétét is feltételező párhuzamos játék jellemzi tevékenységét, és az iskoláskor közeledtével mindinkább fogékonyra válik az együttműködő játék élményei iránt is. Ennek a játékformának az öröme elsősorban abból adódik, hogy miközben a játékosok együttműködnek egy közösen elfogadott szabályrendszer alapján, a jó eredményért, a nyeresért egymással egyidejűleg versenyezni is kényszerülnek. (Mihály, 2004)

A gyermekek játéka – és ami mögötte van (Kerekes, Böddi, & Bavalics, 2024) című kötet foglalkozik a kisgyermekek játszási szokásaival. A játékok sokszínűek, és korosztályonként másképp látjuk őket. A felnőtt másképp értelmezi a játékot, mint a gyermek. A szabályok és azok értelmezése eltérő. A gyermek játszik, és ebben több tényező is meg fog jelenni. A könyvben 12 ilyen tényezőt sorolnak fel:

- A célszerűség hiánya („Játszom, mert játszani jó”)
- A folyamat a lényeg (nem az eredménye)

- Önkéntesség (a játészó bármikor dönthet a kezdészről és a végéről)
- Alakíthatóság (tartalmát szabadon változtathatják a résztvevők, kilépés-belépés szabad döntésből)
- Próbacselekvés: védett szituáció, keret, kizárja az elmarasztalást
- Kettős tudat
- Saját téri és időbeli határok
- Belső motiváció
- Értelmezési variabilitás: szubjektív értelmet ad a cselekvéseknek, dolgoknak
- Sajátos belsős rend
- Expresszív jelenség: belső tartalmak külsővé tétele
- Transzfer: a játéktartalmak átvihetők a való életbe

Jól felismerhető, milyen tényezők játszanak szerepet a gyermekek játészási szokásaiban. Ezek a tényezőket a későbbiekben is felfedezhetjük. Ezek persze nem csupán a szabad játékbán, de táblás vagy társas játékok esetén. megjelennek.

Hogy egy teljesebb képet kaphassunk a gyerekek játékokkal kapcsolatos szokásairól a kutatásban, nem csupán a digitális eszközöket és játékokat vizsgáljuk, de az analóg lehetőségeket is. A két rész nem elválasztható egymástól, sok párhuzam fedezhető fel közöttük. Rengeteg analóg játék digitális megfelelője lelhető fel. Lehet ez közvetlen formában, például a sakk esetén, ahol a konkrét játék digitalizációja történik, vagy az építő kockák és Minecraft összefüggésében. A későbbiekben bemutatjuk a digitális játékok típusait, de előbb a társasjátékok felől nézzük meg.

Játék közben egyébként a meghozott döntések hatása, a tettek következménye is azonnal láthatóvá válik, aminek nagy szerepe van nemcsak az aktuálisan helyesnek tekinthető magatartás és a valóban eredményesnek bizonyuló cselekvési formák felismerésében, hanem azok rendszeres megerősítésében is. Eközben – mint Susanna Millar kifejti – „a szervezett, szabályszerű társasjáték azzal az előnnyel (is) jár, hogy alaposan lecsökkenti a csoporton belüli súrlódást, mivel a játékosok számára meghatározó szerepeket és viselkedési szabályokat állapít meg”. E szerepek és szabályok megismerése és elsajátítása pedig a gyermek számára a társadalmi környezetbe való sikeres beilleszkedést is könnyebbé és hatékonyabbá teszi. (Mihály, 2004)

A gyermek számára a játékkal töltött idő nagyon fontos. A kismergyek szinte midne idejét igyekszik játékkal tölteni, akár egyedül, akár társakkal. Az iskolába kerüléssel ez az arány

nagyban változik. Már nem tud annyi időt játékkal tölteni, amennyit szeretne, hiszen a játékkal tölthető idő nagy részét a tanulás veszi át. A játékok iskolába történő bevezetésére sokszínűségükből adódóan több lehetőség is van. Akár az iskolai órák közötti szünetekben, akár az órán. Egyéb, tanórán kívüli foglalkozásokon, mint napközis idő, vagy osztály kirándulás, a szervezett játékok jó lehetőséget biztosítanak a gyermek játék iránti igényének kielégítésre, és az észrevétlen tanulásra is. (Maszler, 1996) A játékok személyiség fejlesztő hatása vitathatlan, és fontos tényező. Akárcsak a képességek fejlesztése. A 2020-as Nemzeti Alaptanterv rendszerszinten biztosít lehetőséget a játékpédagógiai eszközök órákba történő integrálásába. Annak függvényében mit szeretnénk fejleszteni sok lehetőséget találunk már készen is.

A klasszikus táblás játékokkal kiskortól ismerkednek meg a gyerekek. Már egészen kicsiknek is, akik már le lehet vele kötni rövidebb időre is. Ezek általában egyszerű rövid játékok. Később összetettebb, bonyolultabb játékokat is tudnak játszani. Ez, az a játék forma, amit a felnőttek is előszeretettel folytatnak. A megfelelő játék kiválasztása fontos, amikor társasjátékról van szó. Sokan elveszettek ebben, főként az elején, több kifejezetten társasjátékokra szakosodott blogger, vlogger és bolt is segítséget igyekszik ebben nyújtani. Összegyűjtik a szempontokat, illetve a játékok típusait, azokat szép listákba szedve, különböző szempontok szerint. Ilyen szempont lehet a játékok típusa. Ezeknek a játékoknak néhány főbb típusa, a Gémklub (Gémklub, n.é.) társasjáték bolt gyűjtése alapján:

- stratégiai játékok
- bevezető vagy családi játékok
- absztrakt/logikai játékok
- kommunikációs és ügyességi partijátékok
- gyerekjátékok (a kakukktojás)

Egy másik gyűjtés szerint, amit a Szellemlovás társasjáték bolt gyűjtésében lehet olvasni a társasjátékok csoportosítása kissé eltér.

- Gazdálkodós játékok: itt nyersanyagokkal megléte, és hiánya segítségével kell döntéseket hozni. Városépítő, farmgazdálkodós játékok tartoznak ide.
- Harcolós játékok: egységek mozgatása, csapatok vezénylése, célja, uralni a táblát.
- Mókázós játékok: Nem szükséges hozzájuk komoly, sokoldalú szabályokat ismerni, illetve nem is túl összetettek, igazi buli játékok.
- Logikai játékok: bár a szabályok itt is egyszerűek, mégis gondolkodásra készítetik a játékost.

- Kooperatív játékok: ezek külön csoportot képviselnek, itt a játékosok egy csapatot alkotnak, a játék ellen. Van, hogy valakiből „áruló” válik, hogy nehezítse a többiek dolgát.

Gyűjtésükben megjelennek különleges játékok is:

- LCG (Living Card Game) játékok: ezek olyan kártyajátékok, ahol egy adott kártyacsomagból kell paklit építeni, és legyőzni a másikat. Fontos, ez nem gyűjtögetős kártyajáték, mindenki ugyan azokból a lapokból építkezik.
- Legacy típusú játékok: történeten vezetik végig a játékosokat, mely közben maradandó döntéseket hoznak, a további játékok tekintetében is. Ezek gyakorlatilag egyszer játszható játékok.
- Unique Game játékok: egyedi játékok. Leginkább a gyűjtögetős játékokhoz lehet hasonlítani, hiszen minden doboz tartalma eltérő. Lehetőséget biztosít, hogy ugyan az a játék teljesen más legyen minden játék során.

A játék kiválasztása során szerintük fontos, hogy milyen a nehézségi szint, ebben öt fokozatú skálát használnak, milyen szinten vannak a játékosok – kezdő, gyakorlott, megszállott – hányan akarnak játszani, milyen hosszban, illetve fontos a játék nyelve. (Szellemlovas, n.é.)

A mindenki által ismert, és sokak által kedvelt Monopoly egy táblás társasjáték, melynél nagyban szerencsén múlik a győztes. Licitálás és dobok-lépek mechanikát használ, kooperatív, több játékosnak és mindenképpen legalább nagyobb gyermekeknek való.

A társasjátékok fontosak, hiszen közösséget tudnak formálni. Segítenek a kapcsolatok kialakításában, a közös munkában, a logikai képességek fejlesztésében, a stratégiai gondolkodás gyakorlásában, és nem utolsósorban „*Játszom, mert játszani jó*”. Ezek a játékok viszont épp úgy léteznek a digitális világban, mint fizikailag. A Tabletop Simulator nevű digitális táblás játék programot eddig több mint 67000-en vásárolták meg a Steam digitális piacon.¹ Ez a felület lehetőséget biztosít, hogy akár a távolból is lehessen társasjátékokat játszani másokkal. A digitális megoldások lehetőséget biztosítanak arra, hogy akkor is átélhessük a társasjátékok közösség építő élményét, amikor akadályoztatva vagyunk abban, hogy fizikailag egy térben tartózkodhassunk. 15 klasszikus játékot tartalmaz, tartalmaz, melyek segítségével a felhasználók szabadon tudnak létrehozni saját játékokat, ismert társasjátékok digitális verzióit.

¹Vásárlási adatok, https://store.steampowered.com/app/286160/Tabletop_Simulator/ utolsó megtekintés: 2024.11.07.

A pedagógiában nap nap után használunk játékokat. Az óvodában ez bárki számára magától érthető, de az általános iskolában is sokszor hozunk be különböző játékokat a mindennapokban. Ezek épp úgy lehetnek mozgásra épülők mint társasjátékokra épülők is. A SET társasjáték segítségével matematikai képességeket lehet kiválóan fejleszteni. A kombinatorikai problémák felvetésében és megoldásában fejleszteni lehet a gyermekek képességeit. (Eisner & Sztojkovics, 2021), míg a Fekete Péter és a Dobble nevű igen népszerű játékok az anyanyelvi, illetve idegen nyelvi szókincs fejlesztésben lehet sikerrel alkalmazni. (Harkai, 2020) A játékok és digitális játékok az oktatásban is fontos szerepet töltenek be. Jól kiegészíthetik a tanórákat, támogathatják az otthoni gyakorlást. Az órákba integrálható rövid játékok tárházát tartalmazza az Okosdoboz. Ennek felhasználási lehetőségeiről, az „*A digitális oktatás útjain: Okos Doboz módszertani kézikönyv*” (Lénárd, 2019) kiadványban lehet bővebben olvasni. Sok lehetőség áll a pedagógus előtt, ha a játékok felhasználására tekint. Sok formában tud bevinni analóg játékokat épp úgy, mint digitális megoldásokat.

Egy jó ötletadó gyűjtemény lehet a „Játékok tanórán, szakkörön” (Magyar, 2016) cikk mely hat játékot és azok variánsait mutatja be, melyeket sikerrel lehet bevinni órára, akár mint ráhangoló feladat, akár mint gyakorló feladat. Sok játéknak több változatát is bemutatja, konkrét leírásokkal együtt, gondolatébresztőként, ötleadóként is hasznos, ám akár csupán egy kevésbé ötletdús napon felhasználni is lehet.

„A szabadulószoa egy élő, csapatjátékon alapuló feladatsorozat, amelynek során a játékosok nyomokat fedeznek fel, logikai és ügyességi feladatokat, rejtvényeket oldanak meg előre meghatározott idő alatt annak érdekében, hogy egy zárt szobából vagy szobarendszerből kijussanak. A feladatok egymásra épülnek, a részfeladatok megfejtései pedig közelebb visznek a szoba kerettörténetében meghatározott cél eléréséhez. Minden esetben egy interaktív játékról van szó, amely alapjaiban épít a mindenki által jól ismert, az 1990-es években teret hódító mutass és kattints (point & click) típusú számítógépes kalandjátékokra, amelyek során a játékos az egér segítségével irányította a játék kerettörténete szerint a karakterét, így oldva meg feladatokat és rejtvényeket. Emellett szerepjátékok (roleplay) és a kincsvadászat (treasure hunt) elemeit is magába foglalja, témájának meghatározása pedig csak és kizárólag a szoba készítőjének fantáziáján múlik. Nevük és felépítésük azonban az “escape the room” típusú, szintén az 1990-es években megjelent számítógépes játék típusra emlékeztet, amely a jelenleg is ismert élő szabadulósobák módszerével egyezik meg.” (Markal, 2020)

Nemzetközileg ismert szórakozási lehetőség, ahol fontosabb az élmény, és a csapatmunka, mint a megszerzett pontok (Arany-Nagy, 2020). Mivel elsősorban az élmény a lényeg, az

oktatásban is előszeretettel használjuk. Gyakran egészen kicsiknek is készítenek szabadulószo-ba-szerű játékot a pedagógusok olvasmányfeldolgozáshoz, akár digitális formában. Alkalmazásukhoz nem feltétlenül szükséges komoly digitális ismeret a pedagógus számára. Nem szükséges, hogy ők maguk tuják elkészíteni. Az interneten sok gyűjtemény lelhető fel, amely digitális szabadulószo-bákat tartalmaz. Nem csupán digitális, de analóg formában is megvalósíthatóak, Ötletek kimeríthetetlen tárháza található meg. Ilyen például a „*Szabaduló tanterem*” mely cikk a szabaduló szobák tanórai felhasználási lehetőségét, beépíthetőségét mutatja be. (Paróczay , 2018) Persze ezeket a játékokat minden alkalommal érdemes ellenőrizni. Valóban megfelel-e a mi általunk éppen tanított, feldolgozott témának, a csoport sajátosságainak, életkorának, összetételének.

Az iskolákban pont ezért gyakran alkalmazzák, hiszen a csoportkohézióra gyakorolt hatásai jól érzékelhetőek. Könnyedén beépíthetőek bármilyen tanórai, vagy tanórán kívüli tevékenységbe is, bármilyen tantárgyhoz kapcsolódva.

Videojátékok

A videojátékok evolúciójának áttekintése elengedhetetlen, hogy megértsük hogyan vált minden napjaink részévé ez a fajta szórakozási forma. Mindazonáltal a téma nagysága nem engedi, hogy dolgozatunkban teljesen részletekbe menően feltárjuk a játékgépek és játékok kronológiáját, így csak a fontosabb mérföldkövekre korlátozzuk a fejlődés bemutatását. A játékokkal együtt felnövekvő generációknak egyfajta szociokulturális háttérét kívánjuk bemutatni.

A játék, ami beindította a játékipart, az a 1972-ben megjelent *Atari* által „pénzbedobós” játékgépre fejlesztett Pong volt. Természetesen akkor már léteztek más játékok is, de a *Pong* volt a legnépszerűbb mind közül (Kent, 2001). A *Magnavox Odyssey* volt az első otthoni konzol, amelyen szintén elérhető volt egy asztalitenisz játék (Bear, 2005, old.: 76-85). A versenyt valószínűsíthetően az döntötte el a két „konzol” között, hogy az emberek még nem szívesen ruháztak be egy otthoni konzolba. Majd, 1977-ben az Atari kiadja az első otthoni konzolját az *Atari 2600*-at vagy másnéven az *Atari Video Computer System (VCS)*, ami a legsikeresebb otthoni konzollá válik (Hubner & Kistner JR., 1983).

Szintén az Atari nevéhez köthető a következő mérföldkö a, *Space Invaders* (1978) és a *Pac-Man* (Japánban 1980, Amerikában 1982) melyek bár a Japánból származnak, de a nyugati piacra az Atarin keresztül kerültek a köztudatba. (Goldberg, 2011). A *Pac-Man* volt az első játék, ami a popkultúra részévé vált és mérföldkövé az Arcade játékok között. (Петрик, 2010)

Továbbá felváltja az eddig szociális játéktérmi élményt a magányosabb otthoni játék. A *Nintendo Entertainment System (NES)* 1983-ban debütál Japánban, majd Amerikában 1985-ben *Famicom (Family Computer)* néven (Sheff & Eddy, 1994). A *Nintendo Entertainment System* (továbbiakban *NES*) egyik legnagyobb újdonsága nemcsak a játék kínálatban mutatkozott meg, hanem a tartozékként megvásárolható *Zapper gun*-ban² is, ami közelebb hozta az otthoni élményt a játéktérmihez. 1986-ban jelent meg *Donkey Kong*, és a mai napig futó *Mario Bros*, majd 1987-ben a *Super Mario Bros* sorozat. A szériára tekinthetünk a platform játék műfaj alapítójaként. 1984-ben megjelent a *Tetris*, amelyet Alexey Pajtinov orosz matematikus készített a személyiszámítógépekre. (Kent, 2001, old.: 377-381)

A következő nagy fordulópontot a kézikonzolok jelentik, amelyek hordozhatóvá tették a játékgépeket. 1989-ben az *Atari* kiadja az *Atari Lynx* nevű konzolját, ezt követte 1990-ben ikonikus *Game Boy* a Nintendótól. (Kent, 2001, old.: 415) A *Game Boy* hamar győzelmet arat a piacon.

A Sega bár eddig is jelen volt a piacon, de igazán kiemelkedni 1991-ben a *Sonic the Hedgehog* című játékkal tud, amely az akkori gépek korlátaihoz képest gyors, és dinamikus játékmenetet kínált a *Sega Genesis* konzolon. (Kent, 2001, old.: 408)

1992-től *Mortal Kombat* uralta a piacot (Kushner, 2004), a mai napig az egyik legnépszerűbb verekedős játék széria. A játék azzal kerekedett felül versenytársain (pl.: *Street Fighter II.*), hogy sokkal látványosabb volt a játék tematikája. (Kent, 2001) Bár egyidőben jelent meg a *Wolfenstein 3D*-vel (amit főleg John Romero nevéhez köt a popkultúra, de a csapat részét képezte John Carmack, és Tom Hall is), ami az első 2 és ½ D játék volt³. (Kushner, 2004) Az igazi sikert ennek az amatőr fejlesztő csapatnak a *Doom* hozta el, ami újra népszerűvé tette a személyiszámítógépeket, mint játéktérületet. Nem csupán az új platform jelentett előre lépést, hanem meghatározta és újra formálta a *first-person shooter (belső nezetű lövöldözős) játékokat*. (Kushner, 2004) A *Doom* nem csak ezért volt különleges, hanem mert lehetőség volt (*Duke Nukem*hez hasonlóan) online több játékkal együtt játszani. (Петрик, 2010) Mindazonáltal ez nem volt újkeletű, de ekkor már több háztartás rendelkezett internet eléréssel.

1994-1995 között jelenik meg az első *PlayStation* a Sony-tól, amelyre megjelent a *Final Fantasy VII.* (Петрик, 2010) Utóbbi játék jelenti az *role-playing video game* (szerepjátékok), amely megszerettette ezt a fajta játék mentetett az emberekkel. (Kent, 2001)

² Műanyag játék pisztoly, amely érzékelte a képernyő változó fényerejét és kontrasztját.

³ Nem nevezhető még igazi háromdimenziós játéknak.

Szintén a Sony-hoz kapcsolódik a következő játékipari mérföldkő, amely Grand Theft Auto III (a továbbiakban GTA III), a játék 2001-ben jelent meg a PlayStation konzolra. (Dyer, 2012) A GTA III elindította a „nyílt világ” (open word) játékok korszakát (Петрик, 2010, old.: 13).

2004-ben fontos ponthoz érkezünk, mivel ebben az évben jelent meg a *World of Warcraft* az egyik legsikeresebb online szerepjáték, ami több millió játékost vonz a mai napig. (Петрик, 2010, old.: 505). Az eredetileg stratégiai játékmenetet (Warcraft) az akkor divatos, online szerepjáték és nyitott világ konstrukcióra (Open world) cserélte. A játék akkora sikert arat, hogy szinte második életként funkcionál egyes játékosok számára. (Nardi, 2010, old.: 6). 2008-ban a női játékosok is megjelennek (Dmitri, Yee, & Caplan, 2008).

2006-ban megjelenik a Wii Sports, ami már interaktív, mozgást érzékelő kontrollerral rendelkezik. (Casamassina, 2006) Ez az újítás forradalminak számít a maga korában.

Mindazonáltal a mobiltelefonokat is meg kell említenünk a felsorolásban, mivel mára már jelentős részét birtokolják a videojáték piacnak. A Statista legfrissebb információ szerint, 1171 millió felhasználó játszik ma mobilon (Statista, 2024) A mobil telefonok fejlődésében megjelink a „webáruház”, ahol már a felhasználók kedvük szerint válogathatnak a játékok között is (Mäyrä, 2015). A mobilok és tabletek átveszik az akkor még igen drága kézikonzolok szerepét.

2007-ben megjelenik a *Minecraft*, ami már minden jelentősebb eszközön elérhetővé válik, és a mai napig népszerű minden korosztály körében.

Ezzel megérkeztünk napjainkhoz, amikor is négy fő platform dominál (konzol, személyiszámítógép, „mobileszközök”, kézikonzolok). Azt is láthatjuk, hogy mára már a három legnagyobb konzol gyártó cég teljesen lefedi a piacot.

Videojátékok típusai és műfajai

A következő alfejezet célja átfogó képet adni a videojátékok típusairól, műfajairól ezek áttekintése elengedhetetlen ahhoz, hogy a játékok választásának a motivációit átlássuk. A korábban felvázolt idővonal jól mutatja, hogy a gyermekek ma már beleszületnek a digitális játékok világába. Minden eszközön hatalmas a választék az összes korcsoport, játéktípus kedvelő számára. A videojáték motivációja főként a szórakozás és a kikapcsolódás, de eltérés van a korcsoportok között. A gyerekeket, a felnőttekkel szemben, a közös játék és a versengés is ösztönzi. (Pintér, 2023)

Magyarországon az Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság (továbbiakban NMHH) 2021-es kutatássorozatából kiderül, hogy az általuk megkérdezett gyermekes családok 82%-a rendelkezik mobiltelefonnal, 53%-a lappal, 46% asztali számítógéppel, 38% tablettel, és konzollal 23% míg kézikonzollal csupán 11%. (NMHH, 2021)

A digitális játékok is ugyan úgy működnek, mint az összes többi játék. A játékok célorientált tevékenységek, amelyeket a szabályok határoznak meg (Suits, 1978). A videojáték lehet online és offline, több szereplős, vagy egyéni. A videojátékok típusait Lindsay Grace 2005-ös *Game and Game Genre* cikke alapján öt fő kategórián keresztül mutatjuk be, amelyhez különböző műfajok tartoznak. Bár hasonló kategóriákat a magyar szakirodalom is találhatunk. (Kovács, 2012) Ezen alcsoportok segítségével áttekintjük a szabályrendszerekhez kapcsolódó modernebb játékfajtaikat is. Mindazonáltal ma már a játékok nagyrésze komplexebb annál, hogy csak egy műfajhoz tartozzon. Ennek ellenére videojátékok jobb megértéséhez elengedhetetlen ezek áttekintése.

Akcio játék - Arcad játék

Azon játékok csoportja, melyek a játékos reflexlein és gyors döntéshozatalán áll vagy bukik a győzelem. (Wolf, J. P. Mark;, 2008) A játékmenet általában gyors, és fokozott koncentrációt kíván. Ezen játékok pozitívan hathatnak a kognitív készségekre, de a negatívan befolyásolhatják az agyi szerkezet fejlődését. (Li, 2023)

Idetartoznak a *platform* játékok, melyeket akár akadálypálya játéknak is nevezhetünk. Legjobban talán a *Super Mario* példájával lehet bemutatni a műfaj jellemzőit. A játékmenete a szintek közti mozgáson alapul, ahol az akadályok, és ellenfelek leküzdésével lehet elérni a célt. (Wolf, 2001) De a klasszikus példa mellett ott van *Subway Surfers* melyben vagonokat kell kerülgetnie játékosnak.

A másik műfaj a ritmus játékok, melysorán a játékos feladata a zene ritmusát követve gombokkal vagy a mozgást érzékelő kontrollerekkel reagálni. (Wolf, 2001) Ilyen például a *Gitar Hero*, vagy a *Taiko no Tatsujin*.

A lövöldöző (shooter) játékok, ahol az ellenfél vagy egyéb célpontok lelövése a cél. Ezt a műfajt még két alcsoportra is bonthatjuk a perspektíva szerint. Van a klasszikus belső nézet, mint például a *Doom*, *Call of Duty*. És az, amikor harmadik személyként követhetjük karakterünket mozgását, mint a *World of Tanks* játékban, ahol a tankokat külső nézetben irányíthatjuk a pályán. Ide soroljuk még a „shoot 'em up” játékokat is, amire a legklasszikusabb példa a *Space Invaders*. A játékos feladata kiiktatni az egyre gyorsabban érkező ellenfeleket.

Ez a játéktípus ma már nem annyira népszerű, de játéktörténeti szempontból a legmeghatározóbb.

A verseny játékok s egy csoportja is egy fajta akció játékok, nem csak az idővel, de akár az ellenféllel versengve kell célt érni. A *Need for Speed* vagy a *Forza Horizon* játékokban az autóversenyzők bőrébe bújva tapasztalhatjuk meg a versenyzés nyújtotta adrenalint.

Szerepjáték

Ahogy a neve is sugallja, azon játékok, ahol egy karakter bőrébe bújhatunk. Ezeknél a játékoknál magán a karakteren és a történeten van a hangsúly. Ilyenek a *role-playing games* (RPG) azaz szerep játékok és a *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) erősen online többjátékos szerepjátékok. Az szerepjátékra a legjobb példa talán a *The Witcher 3*, ahol főhősünket irányítva kell döntéseket hoznunk, és a küldetésekkal haladva bontakozik ki a játékos előtt a fantáziavilág története. Az online szerepjáték hasonló, mint például a *World of Warcraft*, de inkább a közösségi élmény a dominánsabb.

A vizuális novelláknál a történet kap főszerepet, döntéseink alakítják a történet menetét és az, hogy a játékos mennyire figyelmesen követi a kapott információkat. Ezek a játékok kissé hasonlítanak a képes könyvekre, a karaktereknek nincs animált mozgásuk. A *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy* címet viselő játékban például egy ügyvéd karakterén keresztül kell megvédenünk az ügyfeleinket. Ide tartoznak az interaktív filmek is, amelyek képek és szöveg helyett videoklipekkel vezeti a játékost a történeten. (Wolf, 2001)

Szimulációs játékok

Ezen játékok témái általában a valóvilágból merítenek. (Wolf, 2001; Apperley, 2006) Szinte minden témában találhatók játékok, amiket szimultán kipróbálhatunk. Az egyik nagy csoport a Manager szimulátorok, amikor egy boltot vagy akár farmot kell igazgatnunk. Vagy szakma szimulátorok, mikor egy orvos vagy lakberendező. Van olyan szimulátor is, ahol egy macska hétköznapijait élhetjük meg. A sportszimulátorok is nagyon népszerűek, mint például a *Fifa*. Ezen játékok során a játékos feladata egy futball csapat irányítása, menedzselése. Az élet szimulátor játékokban, mint a *SIMS* széria, egy egész család életét irányíthatjuk. Ide sorolnám azon játékokat is, melyekben a játékosnak egy állatot vagy egyéb digitális térben létező élőlényt kell életben tartania, mint például a *Tamagochi* vagy a *Pou*.

Kalandjátékok

Ezen videojátékokban gyakran az eszünket kell használnunk az akadályok legküzdéséhez. (Grace, 2005) Itt a történet inkább egy keretet ad a kalandnak, melyben a játékos szabadon mozog. Kezdetekben szöveges kaland játékok is léteztek, de ezeket felváltották a mai kor kevert műfajú videojátékai. Például a *Grand Theft Auto* (GTA) széria, ahol bár van történet, a nyílt világban szabadon mozoghat a játékos és kedve szerint haladhat a küldetések között.

Ide tartoznak a még a *Hack and Slash* játékok, melyekben a karakterünket vagy fegyverünket kell fejlesztenünk az egyre nehezebb akadályok leküzdése során.

Puzzle

Lényegében a logikai játékok csoportja, rengeteg műfajú játék tartozik ide. Talán az egyik legismertem a korábban említett *Tetris*. De bizonyos digitális térbe implementált játékok is ide tartoznak, például a pasziánsz vagy a Sudoku.

Stratégiai játékok

Olyan játékok, amelyekben fontos szerepet kap a játékos játéktechnikája és döntései. Ilyen például a sakk, vagy a Rizikó nevű játék. Egyik legismertebb műfaja az építkezős játékok, ahol a játék menet két részre osztható. Az első részben építkezni kell, majd a második részben megérkeznek az ellenfelek és az addig felépített védelemnek kell helyt állnia (pl.: *Plants vs. Zombies*, *Starcraft*)A kutatás jellemzői

A digitális játékok hatásai

A digitális játékok a 8-12 éves gyermekek körében összetett és sokrétű témakört képeznek, amelyet a nemzetközi és a hazai kutatások egyaránt részletesen vizsgálnak. Magyarországon főleg az óvodáskort vizsgálja a szakirodalom, és azok hatásait. A videojátékok különböző típusai eltérően befolyásolják a gyermekek kognitív, szociális és érzelmi fejlődését. Míg a jól megtervezett játékok hozzájárulhatnak a problémamegoldó készségekhez, a memória és csapatmunka fejlesztéséhez, addig a túlzott játékhasználat alvászavart, figyelemzavart okozhat és szociális elszigetelődéssel járhat. Ebben a fejezetben csoportosítva bemutatjuk a pozitív és negatív hatásokat.

Kognitív hatások

A 2022-ben megjelenő „Adolescent Brain Cognitive Development” (továbbiakban ABCD) kutatás részeként készült tanulmány arra világít rá, hogy azok a gyerekek, akik legalább napi három órát töltenek videojátékokkal, jobb teljesítményt nyújtanak a memória feladatokban és az impulzuskontrollban. (Chaarani , Ortigara, & Yuan, 2022) A kutatások eredményei kimutatták továbbá, hogy a stratégiai játékok segíthetik a kritikai gondolkodást, fejlesztik a gyors döntéshozás, és a rugalmasság képességét. (Buchard, Daphne, Cardoso-Leite, Mussack, & Tissieres, 2021). Az Alfa Generációs labor is kutatta, hogy milyen hatással van a gyermekek figyelmére a digitális játék. A vizsgálat arra a következtetésre jutott, hogy akár 6 perc játék képes megváltoztatni a figyelem fókuszát, és a részletekre tudnak összpontosítani jobban. (Konok, és mtsai., 2021)

Szociális készségek

A New Yorki egyetem összefoglalójából kiderül, hogy a gyermekek szociális készségeire a digitális játékok pozitívan hathatnak. A kooperatív és többjátékos online játékok lehetőséget nyújtanak a csapatmunka, a kommunikáció és az empátia fejlesztésére. (McClain, 2024) Azonban negatív hatások is kimutathatók. Az ABCD kutatásából az is kiderül, hogy a túlzott videojáték összefügghet a szorongással, depresszióval és figyelem zavarral. Továbbá fokozhatják az agresszív viselkedés kockázatát. (Chaarani , Ortigara, & Yuan, 2022) Mindazonáltal fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy az agresszív viselkedést vizsgáló kutatások nagyrésze nem vizsgálják annak a lehetőségét, hogy ezek a játékok csak katalizátorként hatnak az eredendően is abúzív szociális közegben élő gyerekekre.

Nemek közti eltérés

A nemek közti eltérések a videojátékok világában Kovács (2012) tanulmánya szerint a digitális játékok alapvetően maszkulin jellegűek, mivel az iparág szakértői túlnyomórészt férfiak és a játékok is főként férfiak érdeklődésére építenek. A kutatás rámutat arra, hogy a női karakterek a játékokban gyakran nem a női perspektíva képviselőit szolgálnak, hanem inkább a férfiak számára vonzó „díszítőelemként” szerepelnek. Az iparági gyakorlatok és a karakterek tervezése tehát erősen tükrözi a férfiak dominanciáját (Kovács, 2012). Ugyanakkor napjainkban a játékipar egyre inkább változik, és a női karakterek ábrázolása is realisztikusabbá válik. A korábban sztereotipikus és mellékszereplőként megjelenő női figurák ma már aktív, komplex karakterekké fejlődnek, amelyek nem csupán kiegészítő szerepet töltenek be a történetekben.

Éppen ezért ma már a női játékos közösség is magasabban reprezentált, mint a korai 2000-es években. Az European Commission 2023-ban megjelent jelentése szerint, a pandémiát követően bővült a videójátékosok száma, és nincs szignifikáns különbség a nemek között Európában. A VideoGamesEurope 2023-ban végzett, több európai felmérése alapján a nők, mintegy 45%-a játszik mobilon, 39%-a konzolon, és 38% személyi számítógépen. (Vide Games Europe, 2023, old.: 10-11). Tehát a játékok is elérhetőbbé váltak, hiszen a legtöbb mobiltelefon alkalmas videójátékok futtatására, melyek között vannak egyszerűbb és komplexebb játék mechanikájú opciók.

Mindazonáltal több kutatás is azt bizonyítja, hogy a nők és a férfi játékosok motivációja eltérő. A nők többsége nem kedveli az erőszakos vagy, túl szexualizált női karakterekkel rendelkező játékokat, és a versengés sem motiválja őket (Hartmann & Klimmt, 2006). A női játékosokat inkább a kreatív, testre szabható játékaspektusok ösztönzik, és a férfiakkal szemben elkerülik a toxikus játékközösségeket (Gisbert-Pérez, Martí-Vilar, Merino-Soto, Chans, & Badenes-Ribera, 2024).

A kutatás jellemzői

Kutatás kérdései, hipotézisei

Jól láthatjuk, hogy mára már a videojátékok mindenki számára elérhetőek. Ma már bárki megtalálhatja a számára tetsző játék típust és műfajt. Természetesen az emberek választását nagyban függ a személyiségétől és az elérhető eszközöktől, anyagi lehetőségeiktől. Mindazonáltal úgy gondoljuk, hogy egyfajta trendet felfedezhetünk fel a 9-12 éves korosztályban.

A következő kérdésekre keressük a választ. Milyen platformokat részesítenek előnyben a 8-12 éves gyerekek a játék során? Milyen típusú játékok állnak legközelebb az érdeklődésükhöz? Milyen különbségek figyelhetők meg az egyes korcsoportok preferenciái között? A következőket feltételezzük:

- 1) Különbségeket fedezhetünk a gyermekek játékszokásai tekintetében életkoruk, nemük és lakóhelyük szerint.
- 2) A játék tulajdonságok preferenciái között eltérések mutathatók ki a háttértényezők mentén, nem, életkor és lakóhely szerint
- 3) Korcsoportonként más játék platformokat preferálnak a gyerekek.

Minta

Kutatásunkban hozzáférhetőségi mintát alkalmaztunk (Sántha, 2006). Az általános iskolás gyermekek videojáték szokásaira voltunk kíváncsiak, éppen ezért fővárosi és vidéki általános iskolákat kerestünk meg. A kutatásunkban 104 diák vett részt. A válaszadók közül 34 gyerek a fővárosban élt, 19 városban, 51 faluban. 39 lány és 63 fiú töltötte ki, és ketten nem kívánták megadni a nemüket.

A válaszadók 9 – 12 év közöttiek voltak, őket két korcsoportba soroltuk, a 9-10 évesek és a 11-12 évesek almintájára. Arányuk közel egyenlő lett a mintában (1. táblázat).

1. táblázat: A minta jellemzői

Minta jellemzői		gyakoriság (fő)	relatív gyakoriság (%)
Lakóhely	Főváros	34	32.7%
	Város	19	18.3%
	Falu	51	49%
Nemek szerinti eloszlás	Lány	39	37.5%
	Fiú	63	60.6%
	Nem válaszolt	2	1.9%
Életkor szerinti eloszlás	9 év	4	9.1%
	10 év	18	40.9%
	11 év	14	31.8%
	12 év	9	18.2%
N=104 fő			

Stratégia

A kutatás során kvantitatív stratégiát alkalmaztunk. A gyerekek preferenciáinak feltárásához kvantitatív, kérdőíves kutatást végeztünk. A kérdőív készítése során nagy figyelmet fordítottunk arra, hogy gyermekközpontú maradjon, a figyelmüket fenntartsa. Számukra könnyen értelmezhetőek legyenek a kérdések, hogy egyértelműen tudjanak rá választ adni. Digitális kérdőíveket használtunk (Google Forms), hogy elkerüljön az esetleges írásból adódó nehézségeket a fiatalabb kitöltők esetében. A diákok egy rövid, 3 nagyobb részből álló kérdőívet töltöttek ki. Ez nagyjából 10-15 percet vett igénybe részükről.

Kérdőív szerkezetileg két fő kérdéscsoportra osztható: (1) a gyermekek analóg játék szokások (2) digitális játékszokások. A kérdőív tartalmi kérdéseit, szociológiai kérdésekkel egészítettük ki.

A kérdőívek felvétele után az elemzés elkészítése következett. Az SPSS program segítségével kiértékeljük az adatokat, és az eredményeket, levontuk a következtéseket.

1. ábra Kérdőív tartami struktúrája



Azért ezt a módszert választottuk, mert a kérdőíves kutatások könnyebben lebonyolíthatóak, és több adatot tudtunk több helyről megszerezni (Csíkos, 2020). A kérdőívben ötfokú Likert-skálát (8 db), intenzitásskálát (16 db), nyílt kérdéseket (2 db), zárt kérdéseket (2db) és demográfiai kérdéseket (5 db) használtunk. Melynek tartalmi eloszlása a következőképpen alakult: az analóg játék szokásokról szóló rész 6 darab kérdéscsoportból áll, melyekben 4 db Likert skálát használtunk, egy esetben képekkel illusztráltuk a felelet választást, és 1 db nyílt kérdést tettünk fel. A második fő kérdés csoportban, melyben a digitális játék preferenciákra kérdeztünk rá, 16 intenzitás skálát, 2 kérdés csoport esetén pedig Likert-skálát, 1 db zárt, és 1 db nyílt kérdést tettünk fel.

Eredmények

A 8-12 évesek digitális játék szokásainak feltárására szolgáló kérdőívünk eredményeinek bemutatását két alfejezetre bontjuk. Az egyikben az analóg másikban pedig digitális játékokra vonatkozó kérdésekre kapott válaszokat elemezzük. A leíró matematikai számítások eredményein túl összefüggés- és különbségvizsgálatokat végzünk, hogy a nemek, az életkor és a lakóhely, mint háttértényező befolyásoló szerepét is megvizsgáljuk.

Az elemzés célja, hogy átfogóan mutathassuk be eredményeinket, és választ találjunk a korábban feltett kérdésekre, vagyis, hogy milyen szerepet tölt be a gyermekek életében a digitális játék, mennyi időt töltenek vele, melyek az általuk leginkább kedvelt felületek, játék típusok. Ezekben az adatokban pedig eltérések keresése korcsoportonként.

Munkánk során kifejlesztünk egy olyan eszközt, kérdőívet, amelyet a későbbiekben bármely pedagógus alkalmazhat, ha osztálya digitális játék szokásait kívánja feltérképezni, hogy ezekre a tényekre épülően tudja osztálya nevelőmunkáját tervezni, beépítve a digitális jóllét elemeit a hétköznapi pedagógiájába.

Játékszokások bemutatása

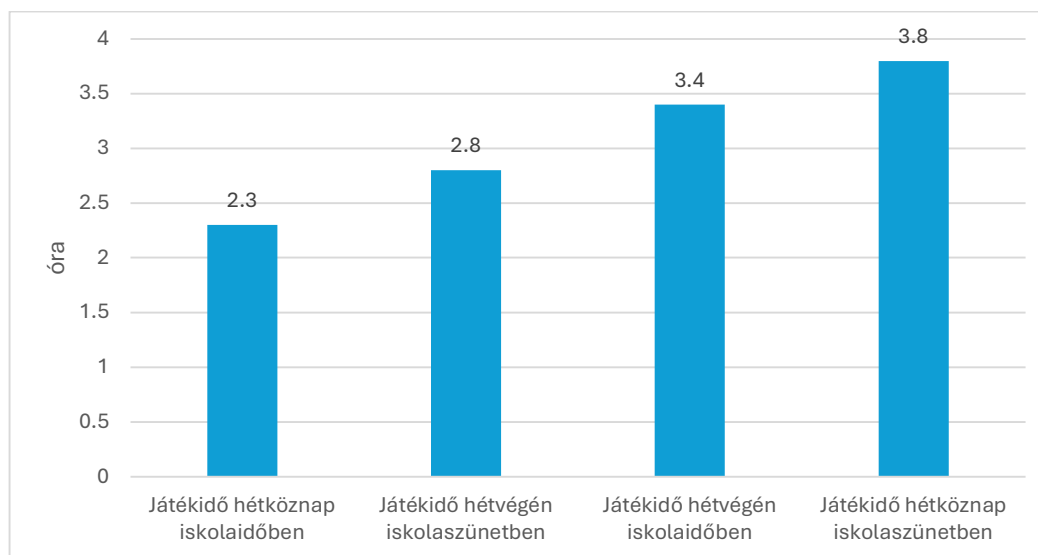
A vizsgálat szempontjából fontos, hogy mikor mennyi időt töltenek a gyerekek játékokkal. Négy időintervallumot különböztettünk meg, iskola időben hétköznapi és hétvége és iskola szünetben hétköznapi és hétvégén. Az eredményeket a 2. ábrán mutatjuk be. Nem meglepő az a kapott eredményünk, hogy legtöbbször a nagyobb iskolai szünetekben lényegesen több időt tudnak játékkal tölteni. Az iskola szünetek alatt a hétköznapi és a hétvégék között nincs jelentős eltérés, átlagosan naponta 3,5 órát töltenek játékkal. Ebben eltérés mutatkozik az iskolai időhöz képest. Iskola időben hétvégén 3 órát játszanak átlagosan, hétköznapi pedig csak kettőt. Összehasonlítva az iskolaidőben hétköznapi időt az szünetek hétköznapijaival, ahol a különbség több mint másfélszeres.

Hétköznapiokon iskolaidőben a gyerekek 26.9% 1 órát vagy kevesebbet digitális játékkal 49% két óránál többet, míg 7.7% kiugróan magas 5 órát, vagy annál is többet játszik. Hétvégén iskolaidőben a gyerekek negyede több mint 5 órát tölt el digitális játékokkal. Egy óránál kevesebbet 8.7%.

Iskolai szünetekben hétköznapi 15.4% aki kevesebb mint 1 órát, és 34.6% aki 5 vagy több órát tölt a digitális térben. Hétvégén azonban aki 6,7% kevesebb mint egy órát, és 48,1% aki 5

órát vagy többet. Egyértelműen látszik az a tendencia, hogy a hétköznapokon a gyermekek szülői felügyelet nélkül játszanak, s több időt töltenek a játékkal.

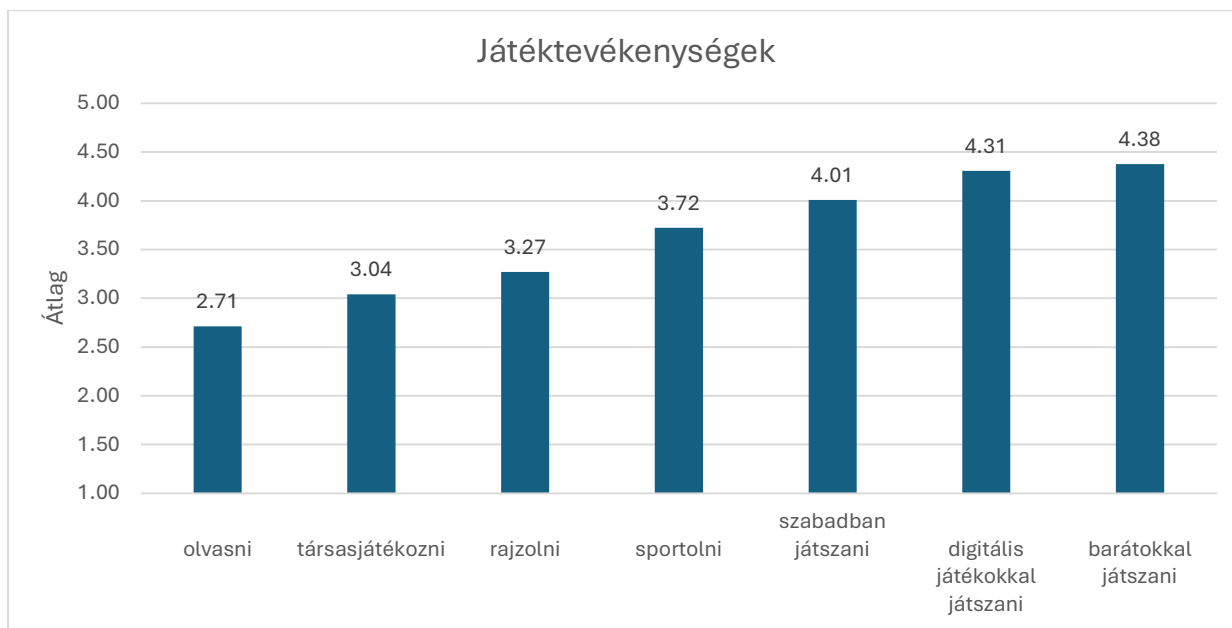
2 ábra: Játékidők eloszlása



A szabadidős tevékenységeket vizsgáló kérdéscsoport 7 különféle szabadidős tevékenységeket vizsgált: olvasás, társasjátékozás, rajzolás, sportolás, szabad játék, digitális játék, barátokkal való játék (3. ábra). A válaszokból az látszik, hogy a legkedveltebb időtöltés közöttük a társaikkal való játék, illetve a digitális játékok (átlagosan ötös skálán 4,31, ill. 4,38). Ezzel szemben az olvasás és a társasjátékozás csupán sereghajtó, 2,7 és 3,01-es átlaggal. Bár láthatóan fontos számukra a társaikkal való játék, ami kiemeli a társaskapcsolatok jelentőségét játékok során.

A 'digitális játékok' (4,31) is fontos szerepet töltenek be a gyerekek szabadidős tevékenységeik között. Ezt követi a szabadtéri játék (3,9) és szorosan a sportolás (3,8), ami azt jelzi, hogy a gyerekek szívesen vesznek részt aktív szabadtéri tevékenységekben is. A nemek között két mintás t-próbával összehasonlítva a válaszokat $p < 0,05$ szignifikancia szinten a rajzolás és a digitálisjátékok tekintetében kaptunk jelentős különbséget.

3. ábra: Játéktevékenységek



Megvizsgáltuk a háttértényezők mentén, hogy van-e különbség a gyermekek játéktevékenységének módja között. Nemek szerint a rajzolás kedveltsége tér el, a lányok lényegesen jobban szeretnek még rajzolni (átlaguk 4 ötös skálán, míg az idősebbeké 3,1; $p < 0,05$). A nemek szerinti különbségeket is kétmintás t-próbával vizsgáltuk. Ez esetben is szignifikáns különbséget kaptunk a rajzolás esetében kaptunk ($p < 0,01$ szignifikanciaszinten),

A fiúk lényegesen jobban szeretnek digitális játékokkal játszani (ötös skálás 4,6, a lányok 3,9). A másik jelentős különbséget a rajzolás esetében kaptuk (3 táblázat).

2. táblázat. A játéktevékenység nemek szerinti különbségei. A kétmintás t-próba statisztikai eredményei

Kérdőívtétel	Nemek	N	Átlag	t	Szignifikancia
Olvasni	Lány	39	3,08	2,148	0,034
	Fiú	63	2,46	2,152	
Rajzolni	Lány	39	4.10	1,119	0,001
	Fiú	63	2.73	1,417	

A szabadidős játéktevékenységeknél a 9-10 és a 11-12 éves korcsoportok között három játék tevékenységnél találtunk. A fiatalabbak szívesebben töltik az idejüket a olvasással, rajzolással, és digitális játékokkal is.

3. táblázat: A játéktevékenységek korcsoportonkénti különbsége

Kérdőívtétel	Nemek	N	Átlag	Szignifikancia	t
olvasni	9-10 évesek	43	3,12	0,008	2,467
	11-12 évesek	61	2,43	0,009	2,426
rajzolni	9-10 évesek	43	3,72	0,004	2,725
	11-12 évesek	61	2,95	0,004	2,696
digitális játékokkal játszani	9-10 évesek	43	4,33	0,443	0,144
	11-12 évesek	2,97	2,97	0,169	0,149

Variancia-analízissel és TukeyB próbával hasonlítottuk össze őket településtípus szerint. A hét vizsgált tényezőből két esetben találtunk szignifikáns különbséget ($p < 0,05$ szignifikanciaszinten), a szabadban való játék, és a társasjátékokkal való játék esetében (3. ábra). A szabadban való játék esetében a falun élők és a városi gyermekek szokásrendszere tért el szignifikánsan, a falusiak javára az eltérés ötfokú skálán 1,6. A társas játékokkal való játék esetében a falun, és a városokban élők között van jelentős különbség, itt azonban a falusi gyermekek átlaga 4 felül, míg a többi településen elő gyermekeké 4 alatti. A minta elemszámbeli különbségeit az SPSS program harmonikus átlag számítása kiküszöbölte, így a válaszadókra vonatkozó eredmények valóságok.

4. táblázat A gyermekek szabadidő-eltöltési szokásainak összehasonlítás településtípusok szerint. A Tukey-b próba eredményei

Szabadban játékokkal játszani Tukey B ^{a,b}			
Lakóhely	N	1	2
Város	19	3,53	
Főváros	34	3,79	3,79
Falu	51		4,33
$p < 0,05$			

Társasjátékokkal játszani Tukey B ^{a,b}			
Lakóhely	N	1	2
Város	19	2,68	
Főváros	34	3,09	3,09
Falu	51		3,76
p<0,05			

A játék kereteit, választásuk vezető szempontjait térképeztük fel a következő kérdéscsoportban: 10 tényező értékelését kértük a gyermekektől. Az adatok egyértelműen mutatják, hogy a különböző játékjellemzők eltérő fontossággal bírnak a gyerekek körében (4. ábra). Három listavezető szempontot öt hasonló értékű, majd 2 listazáró követett. Listavezető szempontként jelölték, hogy online, több játékos lehetőség is legyen benne (átlag 4,2), továbbá a 'játék története' is fontos prioritás a 'ranglista', vagyis a győzelmi kondíció mellé mellett. A '2D játéktér' (2,28) kapta a legalacsonyabb értékelést, melyből arra következtettünk, hogy ezt nem tartják vonzónak. A 'megállítható szövegblokk', 'játék nyelve' és az 'anyanyelvű' játék felület közepes értéket kaptak, ami jelentheti azt, hogy bár fontos számukra, de nem a legfontosabb tényező.

4. ábra: Játék keretei, választási szempontjai



(p<0,05 szignifikáns különbség, 3D játékok .001, Ranglista: .001, Grafika: 0,001)

A lányok és a fiúk között szignifikáns eltérés mutatkozik abban, mi a fontos számukra egy játékban, ha a játékok tulajdonságait vesszük figyelembe. Ez egyezik a hipotézisünkkel, azaz a nemek között különböző preferenciák érvényesülnek. A fiúk többségének fontos, hogy a játékban legyen egy ranglista, amiben egyre magasabbra juthatnak, és másokkal mérhetik össze játékbeli képességeiket is. Ez az eredmény abban is tetten érhető, hogy a fiúk arányaiban jobban kedvelik, ha egy játék többszereplős online játék, mint a lányok. A játék megjelenése, térbelisége a fiúknak jelentősebben fontos, mint a lányoknak. Kevésbé fontos számukra a nyelv. Bár a lányok előnyben részesítik az anyanyelvükön hozzájuk szólást a játékban, mégis a narráció szövege számukra kevésbé fontos.

5.táblázat: Kedvelt játéktípusok nemek szerint

Kérdőívtétel	Nemek	N	Átlag	Szórás	t	Szignifikancia
3D játéktér	lány	39	2,36	1,513	-5,996	<0,001
	fiú	63	4,02	1,251	-5,733	
grafika	lány	39	3,54	1,448	-3,069	,001
	fiú	63	4,30	1,057	-2,854	
ranglista lehetősége	lány	39	3,33	1,457	-4,109	0,001
	fiú	63	4,33	1,000	-3,771	

I

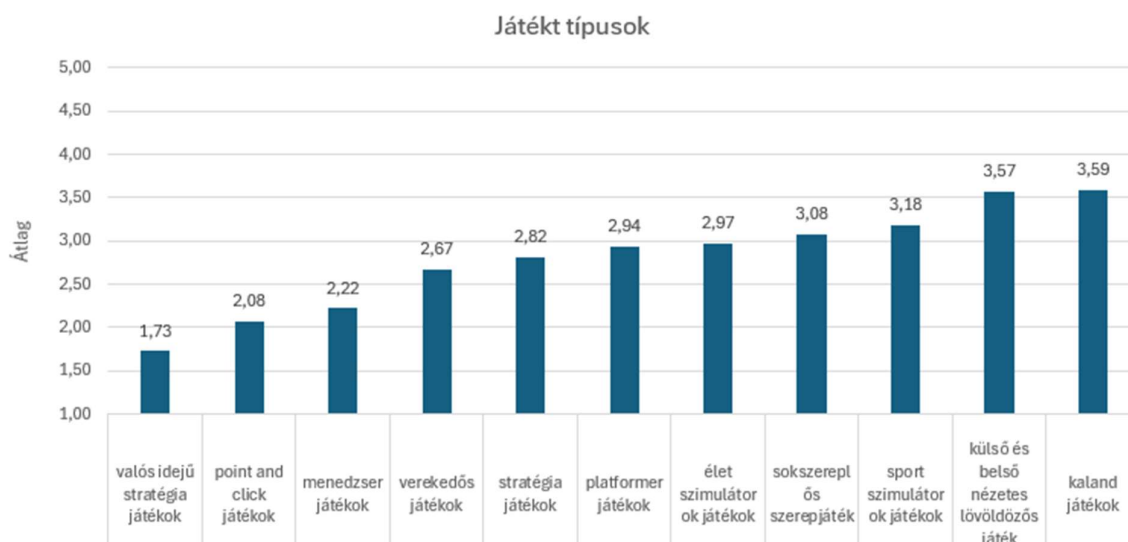
A játék technikai kereteire vonatkozó kérdéscsoportnál, szintén három esetben találtunk szignifikáns eltérést. Jól látható, hogy a fiatalabbaknak fontosabb a játék tér dimenziói, míg a az idősebbek számára a játék grafikai, vizuális megjelenítése a legfontosabb tényező.

26. táblázat: Játék tulajdonságok fontossága kor szerint

Kérdőívtétel	Korcsoportok	N	Átlag	Szórás	t	Szignifikancia
3D játéktér	9-10 évesek	43	2,79	1,233	- 3,308	0,001
	11-12 évesek	61	3,79	1,518	-3,253	0,001
2D játéktér	9-10 évesek	43	1,95	1,158	- 2,090	0,020
	11-12 évesek	61	2,51	1,512	- 2,154	0,017
grafika	9-10 évesek	43	3,77	1,480	- 1,481	0,071
	11-12 évesek	61	4,15	1,522	- 1,445	0,076

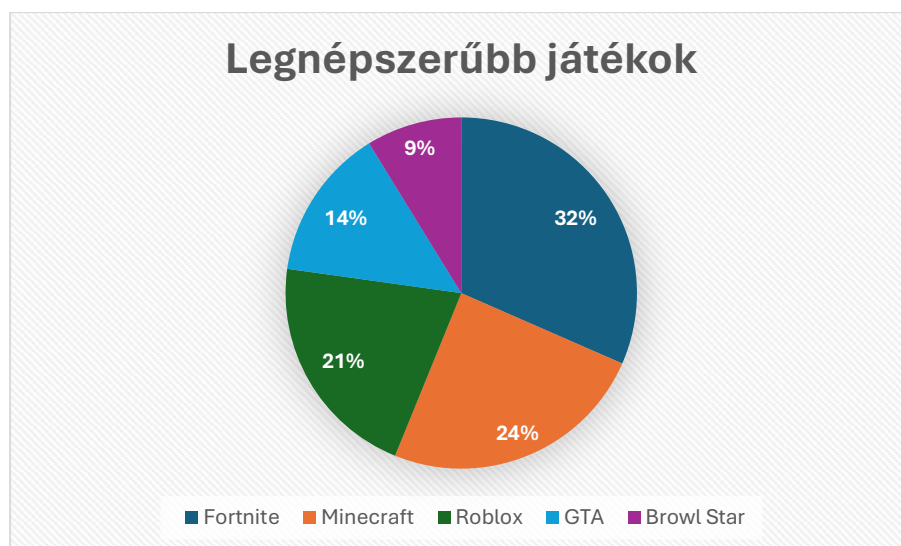
A játék típusok vizsgálata során példákkal illusztráltuk a gyerekeknek, melyik játék milyen lehet. Ez fontos volt, hiszen sok esetben a felnőttek sem feltétlenül tudják, melyik játéktípusba melyik játék illik bele. Bár a legtöbb játék nem nevezhető tisztán egyiknek vagy másiknak, mégis többségüknek van egy domináns típusa, ami alapján be lehet sorolni.

5. ábra. Játéktípusok



Arra a kérdésre, hogy “Mi a kedvenc játékod” (6. ábra) a diagramon látható válaszok voltak, a legnépszerűbb játékok. Ezen játékok műfajai egybe csengenek a kapott eredményekkel. Jól látható, hogy egyértelmű előnyt élveznek a gyors tempójú, dinamikus, interaktív játékok a gyerekek körében.

6. ábra: „Mi a kedvenc játékod”



Az eredmények alapján a „lövöldözős” játékok, akár külső, akár belső nézetesek a fiúk lényegesen magasabb arányban kedvelik. Ezzel szemben a lányok inkább a kaland játékokat sportszimulátorok esetében is nagy eltérést figyelhetünk meg a nemek között, bár ez következhet a játék témájából. A menedzser játékok esetén is szignifikáns különbséget látunk a lányok és fiúk között. Ebből következtethetünk, hogy a lányok különböző játék típusokat preferálnak. A stratégia játékoknál is szignifikáns eltérést találtunk a neme között, a fiúk sokkal inkább kedvelik ezt a fajta játék típust.

7. táblázat : Kedvelt játék típusok nemek szerint

Kérdőív tétel	Nemek	N	Átlag	Szórás	t	Szignifikancia
stratégia játékok	lány	39	1,82	1,233	-5,407	<0,00
	fiú	63	3,38	1,518	-5,678	
menedzser játékok	lány	39	1,64	1,158	-3,009	0,002
	fiú	63	2,49	1,512	-3,201	
sport szimulátorok játékok	lány	39	2,38	1,480	-4,229	<0,000
	fiú	63	3,68	1,522	-4,257	
külső és belső nézetes lövöldözős játék	lány	39	2,49	1,449	-6,240	<0,000
	fiú	63	4,19	1,268	-6,047	

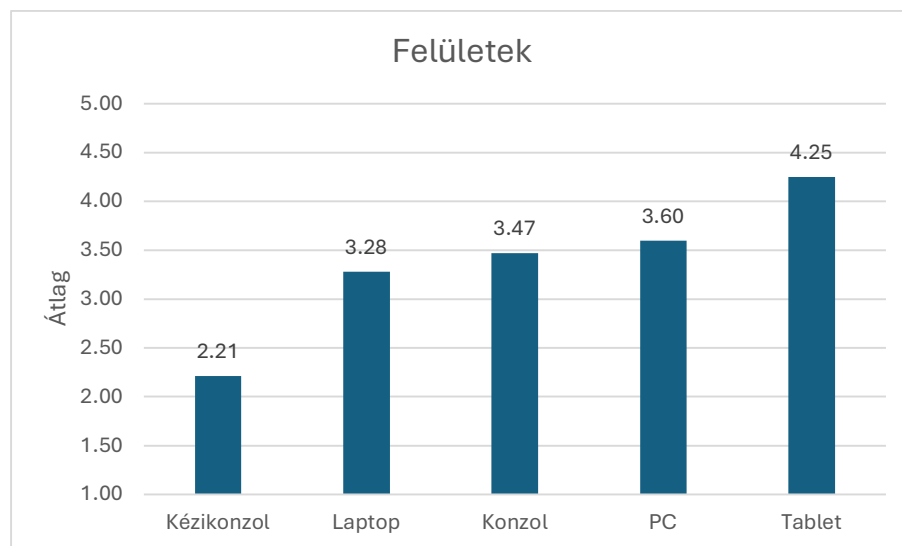
A korcsoportok között, két esetben találtunk kimutatható különbséget, a fiatalabbak szívesebben játszanak a vizsgált mintában lassabb játék menetű játékokkal.

8. táblázat: Kedvelt játék típusok kor szerint

Kérdőívtétel	Korcsoportok	N	Átlag	t	Szignifikancia
valós idejű stratégia játékok	9-10 évesek	43	1,93	1,460	0,074
	11-12 évesek	61	1,59	1,412	0,081
point and click játékok	9-10 évesek	43	2,33	1,540	0,063
	11-12 évesek	61	1,90	1,473	0,072

A játékelületek közül egyértelműen a tabletek, telefonok (4,52) a legnépszerűbb játék felület, ennek oka fakadhat a mobilitásból és a könnyű hozzáférhetőségből. A személyiszámítógépek és a konzolok szintén magas pontszámot értek el. A legkevésbé népszerű felület az egész mintában a kézikonzolok voltak.

7. ábra: Felületek használata



A nemek szerinti összehasonlításban a konzolok és a PC-k is a fiúk körében voltak jelentősen népszerűbbek. Míg a könnyen használható, mobilis kézikonzol inkább a fiatalabb korosztályban kapott szignifikánsan magasabb értékelést.

9. táblázat. Felületek népszerűségének összehasonlítása kétmintás *t*-próbával (statisztika)

Kérdőív-tétel	Nemek	N	átlag	szórás	t	Szign.szint
Számítógép	lány	39	2,97	.501	-2,93	0,02
	fiú	63	3,95	1.270		
Kézikonzol	9-10 évesek	43	2,44	1,563	1,321	0,095
	11-12 évesek	61	2,05	1,443	1,302	

A játékelületek használatát településtípusok szerint is összehasonlítottuk varianciaanalízis és TukeyB próba alkalmazásával. A vizsgált hét tényező közül négy esetben mutattunk ki szignifikáns különbséget a 0,05-ös szignifikanciaszinten. A konzol, kézikonzol és a személyiszámítógép és a laptop használatának gyakoriságát értékelve. Mindhárom esetben a faluban és a városokban élők szokásai között volt jelents az eltérés, átlagosan ötös skálán egyegésszel alacsonyabbra értékelték a faluban élők. A faluban élő gyermekek inkább a telefonon játszanak, mint egyéb számítástechnikai eszközön.

Összegzés

Dolgozatunk egyik célja az volt, hogy eszközt fejlesszünk, hogy megismerjük a gyerekek gondolkodását a digitális játékokról melyet a pedagógusok is felhasználhatnak munkájuk során. Az eredmények tükrében, úgy gondoljuk mindenképpen érdemes egy nagyobb mintán megismételni a kutatásunkat.

Kutatásunk többek közt világossá tette, hogy a gyerekek a gyors ritmusú látványos játékokat részesítik előnyben. A nemek között megmutatkoznak a társadalmi nemi szerepek közötti különbségek a játék választás során is. Élesen elválik a vidék a fővárosban élők preferenciáitól, mind a digitális mind az analóg játékokban. Mind a három hipotézisünket sikerült igazolnunk, mely szerint különbségek vannak nemek életkor és lakóhely szerint. A videójátékok fontos szerepet töltenek be a gyerekek életében, az egyik legkedveltebb szabadidős kapcsolódási forma. Egy olyan platform, ahol a barátaikkal játszhatnak, a kreativitásukat kiélhetik, vagy egymással versenghetnek. Érdekes, hogy bár olvasni nem szeretnek, de a játékok története a második legfontosabb a gyermekek számára. Azon hipotézisünk is igazolást nyert, hogy a nemek közötti igények és játékok típusainak megítélése különbözik.

A digitálisjáték ma már a tanulás egy olyan eszköze is lehet, amivel a tudásanyagot elkívánjuk juttatni a fiatalabb korosztályhoz. Az oktatójátékok figyelembe vehetik a korosztályra és nemek szerinti preferenciákat a felületek kialakítására, így az adott oktatási célt még hatékonyabban elérhetjük. Továbbá a kutatásunk rámutatott a játékok magyar nyelvre való fordításának a fontosságára. A fiatalabb korosztály számára, akik még az elején állnak egy idegen nyelv elsajátításának, fontos, hogy a tanulóhoz használt játékok teljes élményt adjanak. Így a magyar gyerekek digitális játéktára tudna bővülni, ha több, már jobb minőségű játék válna számukra elérhetővé az anyanyelvükön.

A kérdőívet, amit a gyerekek jobb megértéséhez fejlesztettünk ki, a pedagógusok is használhatják munkájuk során, ezzel támogatva a digitális jólétük megvalósulásához.

Irodalomjegyzék

- Apperley, H. T. (2006). *Simulation and Gaming*. Sage Publications. Letöltés dátuma: 2024. 11 05, forrás:
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=8f3041702c4b2f8bcf906ec481830b4d0f85fc4e>
- Arany-Nagy, J. (2020). *Szabadulószoza tervezés*. Forrás: btk.pte.hu:
https://btk.pte.hu/sites/btk.pte.hu/files/Társadalmi_befogadás_szakkollégium/Kötelező_kurzusok/TBSZ_képzés_2020ősz.pdf
- Bear, H. R. (2005). *Videogames: In the Beginning*. Springfield: Rolenta Press. Letöltés dátuma: 2024. Október 28, forrás:
<https://ia801905.us.archive.org/30/items/VideogamesInTheBeginningRalphH.Baer/Videogames%20-%20In%20the%20Beginning%20-%20Ralph%20H.%20Baer.pdf>
- Casamassina, M. (2006. 11 14). *IGN*. Forrás: Wii Sports Review:
<https://www.ign.com/articles/2006/11/14/wii-sports-review>
- Csikós, Cs. (2020). *A neveléstudomány kutatómódszertanának alapjai*. Budapest: ELTE - Eötvös kiadó.
- Dmitri, W., Yee, N., & Caplan, E. S. (2008. 7 1). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *13. Journal of Computer-Mediated Communication*.
Letöltés dátuma: 30. 10 31, forrás:
<https://academic.oup.com/jcmc/article/13/4/993/4583542?login=false>
- Dyer, M. (2012. 1 18). *How Grand Theft Auto III Delighted a Generation*. Letöltés dátuma: 2024. 11 2, forrás: Ziff Davis: <http://ign.com/articles/2011/10/19/how-grand-theft-auto-iii-delighted-a-generation>
- Eisner, T., & Sztojkovics, D. (2021). A SET kártyajáték alkalmazása a kombinatorika és a valószínűség számítás oktatásában. *Polygon*, 18. Forrás: A SET kártyajáték alkalmazása a kombinatorika és a valószínűség számítás oktatásában.
- Gémklub. (n.é.). *Gémklub.hu*. Forrás: Hogyan válasszunk társasjátékot?:
<https://www.gemklub.hu/hogyan-valasszunk-tarsasjatekot-305>
- Gisbert-Pérez, J., Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C., Chans, G. M., & Badenes-Ribera, L. (2024). Gender differences in internet gaming among university students: a

- discriminant analysis. *Frontiers in Psychology*, 15. Letöltés dátuma: 2024. 12 06, forrás:
<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1412739>
- Goldberg, H. (2011). *All Your Base are Belong to us*. New York: Three Rivers Press.
- Grace, L. (2005). *Game Type and Game Genre*. Miami: University of Miami. Letöltés dátuma: 2005. 11 06, forrás:
https://www.researchgate.net/publication/262250061_Game_Type_and_Game_Genre
- Harkai, A. (2020). Szókincsfejlesztő kártyák felhasználási lehetőségei a tanórán. *Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula Pedagógusképző Kar Magyar és Alkalmazott Nyelvészeti Tanszék. Kommunikáció- és beszédfejlesztés a gyakorlatban*, old.: 75-80. Szeged: SZTE JGYPK Magyar és Alkalmazott Nyelvészeti Tanszék.
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 910–931. Letöltés dátuma: 2024. 10 11, forrás: Oxford Academic:
<https://academic.oup.com/jcmc/article/11/4/910/4617707>
- Hatóság, N. M.-é. (2021). *nmhh.hu*. Forrás: DIGITAL PARENTING KUTATÁS 7-16 ÉVES GYERMEKEKKEL ÉS SZÜLEIKKEL:
https://nmhh.hu/dokumentum/224270/NMHH_PSYMA_7_16_eves_2021_KUTATAS_I_JELENTES.pdf
- Hubner, W., & Kistner JR., F. W. (1983. November 28.). What went wrong at Atari? *InfoWorld*, 151-152. Letöltés dátuma: 2024. 10 30, forrás:
https://books.google.hu/books?id=sy8EAAAAMBAJ&pg=PA151&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Kent, L. S. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Kerekes, V., Böddi, Z., & Bavalics, L. (2024). *A gyermekek játéka - és ami mögötte van*. Debrecen: Móra könyvkiadó Zrt.
- Kushner, D. (2004). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- Lénárd, A. (2019). *A digitális oktatás útjain: Okos Doboz módszertani kézikönyv*. Forrás: Okos Doboz: https://www.okosdoboz.hu/Uploads/OD_modszertani_kezikonyv.pdf

- Li, J. (2023). *Research on the effects of gaming on the brain*. Beijing, China: ISB International School of Beijing, .
- Magyar, Z. (2016. szeptember). *Játékok a tanórán, szakkörön*. Forrás: [ematlap.hu: https://ematlap.hu/tanora-szakkor-2016-09/346-jatekok-a-tanoran-szakkoron](https://ematlap.hu/tanora-szakkor-2016-09/346-jatekok-a-tanoran-szakkoron)
- Markal, R. (2020). *Szabadulószoza tervezés*. Forrás: [btk.pte.hu: https://btk.pte.hu/sites/btk.pte.hu/files/Társadalmi_befogadás_szakkollégium/Kötelező_kurzusok/TBSZ_képzés_2020ősz.pdf](https://btk.pte.hu/sites/btk.pte.hu/files/Társadalmi_befogadás_szakkollégium/Kötelező_kurzusok/TBSZ_képzés_2020ősz.pdf)
- Maszler, I. (1996). *Játékpedagógia*.
- Mäyrä, F. (2015. 5 25). *Mobile Games*. University of Tampere, Tampere, Finland. Letöltés dátuma: 2024. 11 2, forrás: https://homepages.tuni.fi/frans.mayra/Mobile_Games.pdf
- Mihály, I. (2004). „...Játszani is engeddd...!” - Játékok az iskolai tananyagban. *Új Pedagógiai Szemle*.
- Moskovszky, É. (2014). *Sors és játék*. Ráció Kiadó.
- Nardi, A. B. (2010). *My Life as a Night Elf Priest*. Michigan: University of Michigan Press And University of Michigan Libary.
- NMHH. (2021). *Digital Parenting Kutatás 7-16 éves gyermekekkel és szüleikkel*. Psyma Hungary Kft. Letöltés dátuma: 2024. 11 05, forrás: https://nmhh.hu/dokumentum/224270/NMHH_PSYMA_7_16_eves_2021_KUTATAS_I_JELENTEK.pdf
- Paróczay , E. (2018. december). *Szabaduló tanterem*. Forrás: [ematlap.hu: https://ematlap.hu/tanora-szakkor-2018-12/832-szabaduloterem-take-19](https://ematlap.hu/tanora-szakkor-2018-12/832-szabaduloterem-take-19)
- Pintér, R. (2023). A gyerekkori videojátékozás néhány aspektusa. *Médiakutató*, 9-28. Letöltés dátuma: 2024. 11 4, forrás: https://mediakutato.hu/cikk/2023_02_nyar/02_a_gyerekkori_videojatekozas_nehany_aspektusa.pdf
- Sántha, K. (2006). *Mintavétel a kvalitatív pedagógiai kutatásban*. Gondolat kiadó.
- Sheff, D., & Eddy, A. (1994). *Game Over; Press Start to Continue: How Nintendo Conquered the World*. Willton: Cyberactive Media Grup.
- Statista. (2024. 5). Forrás: Video Games - Worldwide: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>

Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.

Szellemlovas. (n.é.). *szellemlovas.hu*. Forrás: Szellemlovas társasjáték katalógus:
<https://www.szellemlovas.hu/tarsasjatekkataloz.pdf>

Vide Games Europe. (2023). *All about Video Games*. Vide Games Europe. Letöltés dátuma: 12. 12 2024, forrás: https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2024/09/Video-Games-Europe-2023-Key-Facts-Report_FINAL.pdf

Wolf, J. M. (2001). *Genre and the Video Game*. Letöltés dátuma: 2024. 11 05, forrás: Academia.edu: https://www.academia.edu/435740/Genre_and_the_Video_Game

Wolf, J. P. Mark;. (2008). *The Video Games Explosion: History from Pong to Playstation and Beyond*. London: Greenwood Press.

Петрик, М. М. (2010). II Всеукраїнська студентська науково - технічна конференція "ПРИРОДНИЧІ ТА ГУМАНІТАРНІ НАУКИ. Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя (old.: 363). Україна, Тернопіль: Ternopil Ivan Puluj National Technical University. Letöltés dátuma: 2024. 10 30, forrás: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/123456789/11547/2/Conf_2010v1_Petrik_M_M-Video_games_history_and_development_363.pdf