

Szabó József: Játékvilág



Bevezetés

A kulturális tanulás (vö. Juhász) szerves részeként a játékok egyre nagyobb szerepet kapnak a társadalom működésében. Hamarosan elérjük, hogy a fejlett országokban, Európában, az Egyesült Államokban a GDP közel felét a kulturipar termeli meg, a piacgazdaság működtetéséhez elegendő a lakosság egy viszonylag kis részének dolgoznia. (Unesco 2009) A posztmodern társadalomban a kulturális értékek jutnak fontos szerephez, és ezen belül is a kulturális tanulás új eszközei, a játékok. (Kane 2005) A legelső videojátékok a nyolcvanas évek elején kezdték meg hódító útjukat. Már ebben a korai időszakban a játékok készítői előcsalogatták a bennünk lakozó versenyszellemet, elvégre mindig izgalmasabb egymással megküzdeni. A számítógépek és a videojátékok elterjedése, valamint az internet megjelenése egy vadonatúj, sokak számára máig nehezen kezelhető jelenség kialakulásához vezetett a fiatalok körében, ami együttműködésben és versengésben nyilvánult meg. Maga ez a kettősség mégsem teljesen új, hiszen a csapatsportokban nap min nap találkozhatunk velük. Ahhoz, hogy megérthessük a számítógépes játékok használatát, különbséget kell tennünk két játéktípus között, amelyekre az angol nyelvben többek között a különbségek hangsúlyozása miatt is két külön szó létezik. A play a gyermeki léthez kötődő, szabad, spontán, önmagáért való játékot jelenti (Santayana, 1955; Caillois, 1961). Ezzel szemben a game a szabályoknak alávetett, valamilyen cél érdekében történő és számszerűsíthető kimenettel rendelkező játékot jelöli (Salen – Zimmerman, 2014). Zimmermann ezzel együtt kiegészítette ezt a definíciót az üzleti világban már évtizedek óta használatos hűségprogramokból átvett megoldásokkal. Az MMOG játékok alapjai ebben az értelemben tehát valamikor a '90-es években indultak világhódító útjukra, de az elterjedésükhöz szükség volt olyan biztonságos és gyors hálózatos kapcsolatra és megjelenítési megoldásokra, amelyek a szélesebb rétegek számára csak a kétezres évek első évtizedének közepétől álltak rendelkezésre. Azóta exponenciálisan nő az érdeklődés a játékok iránt, nem csak a játékosok, hanem a nagyobb szervezetek, szponzorcégek, sőt, egyes országok kormányai (pl.: Dél-Korea) részéről is. (<http://www.technokrata.hu/2016/04/08/most-mindent-megtudhatsz-az-esport-rol/>). A játékok kombinálása a ma terjedőben lévő drón technikával komoly változásokat hozhat többek között a postai, a logisztikai szolgáltatások és a honvédelem területén. A Végjáték című film többek között már a hadiipari

alkalmazási lehetőségekre is felhívja a figyelmet.

A játékok (a game magyar megfelelőjének hiányában továbbra is ezt a szót használjuk) elterjedéséhez, fejlődéséhez nagyon nagy lökést adott Steve Jobs. Egyrészt azzal, hogy a Pixar filmstúdió megvásárlásával és működtetésével bebizonyította, hogy a modern számítógépekkel (a Next cég nagyteljesítményű gépeivel) a grafikus megjelenítés 3D szinten is élményszerű és szórakoztató lehet. Ezt láthatjuk a stúdió által készített egész estés filmekben, amik megteremtették ennek az új filmiparágnak az alapjait. Másrészt az okostelefon elkészítésével, ahol egy új operációs rendszerrel összekapcsolta az internetet a telefonos szolgáltatásokkal. Ezzel megnyitotta az utat más gyártók előtt, és megteremtette a telefonokon, tableteken is játszható játékok fejlesztésének lehetőségét.

A számítógépek, a tabletek és az okostelefonok, valamint a videojátékok egyre gyorsabb elterjedése, és ezzel együtt az internet mindennapi használata egy új megoldások kialakulásához vezetett. Mivel a játékok során a játékosok virtuális személyiségen, avatárokon keresztül jelennek meg, a fejlesztők a játékokat tovább fejlesztették, így kezdtek elterjedni a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) többszereplős játékok. Ezek a játékok az utóbbi években rendkívüli népszerűségnek örvendenek, a mobiltelefonokra fejlesztett megoldásokkal lényegében a fiatalok mindennapi életének részévé váltak. Ennek a felismerésnek az egyik eredménye, hogy egyre több területen jelentek meg olyan játékok, amelyek többek között kutatási célokat is szolgáltak.

Előzetes információk

A debreceni iskolák pedagógusai 2016-ban jelezték először, hogy az iskolai tanulók jelentős része a tiltakozások és a szülői figyelemfelhívás ellenére már az alsó tagozaton is okos telefont használ. (Jörg, 2016) Ennek egyik oka az internet elérhetőségének javulása volt, de fontos tényezőnek bizonyult, hogy a szolgáltatók egyre kedvezőbb konstrukciókban kínálták a készülékeket és az internetes csomagokat. A háztartások számára is elérhetővé váltak azok a viszonylag olcsó számítógépek, amelyek alkalmasak voltak az egyszerűbb játékok mellett az MMORPG játéokra, és így ezeknek a telefonos verziói is hamar népszerűek lettek. A pedagógusoktól kapott információk pontosítása érdekében történt egy előkutatás kérdőíves felméréssel, ahol az interneten keresztül válaszoltak a megkeresettek a kérdésekre. A kutatás 2016-ban történt, két általános iskola 13-14 éves tanulóit kérdeztük meg online kérdőív kitöltésével az elektronikus játékokkal kapcsolatos szokásaikról. A száz fős minta eredményei részben alátámasztották a kapott jelzéseket, de néhány fontos területen hasznos kiegészítő információkat is adtak.

Felhívták a figyelmet arra, hogy a 12-16 éves korosztály mobiltelefon használata meghaladja a 90%-ot, szinte mindenki a közösségi oldalak használata mellett naponta keresett fel játékolókat, vagy már letöltött játékokat használt. (Lembke – Leipner, 2015) Az is látható volt, hogy a lányok és a fiúk játékkal töltött ideje között nincs jelentős különbség. A használt eszközök között a számítógépek és a konzolok aránya volt magas, de emellett telefont a döntő többség használt. A játékkal töltött idő a fiatalabbaknál kevesebb volt, mint a felsőbb osztályosoknál. Azt is mutatták az eredmények, hogy a megkérdezettek fele adott ki pénzt különböző, a játékokhoz kapcsolódó eszközökért, kiegészítőkért.

Az előzetes vizsgálatok eredményei indokolták, hogy érdemes a fiatalok játékhasználatát részletesebben is megvizsgálni. Különösen indokoltá tette ezt az esport jellegű játékok használatának növekedése, a játékokhoz kapcsolódó rendezvények (play it show, Mine show) országos szintű megjelenése és népszerűsége, valamint a frissen alakuló virtuális közösségek megjelenése.

Kutatásunkban a tágabb meghatározás szerint vizsgáltuk a játsszási szokásokat, így minden olyan tevékenységet az esport kategóriájába soroltunk, ami online játszható, és csapattal vagy ellenféllel kell vagy lehet játszani. Ezt azért is tehetjük meg, mert a legtöbb esetben a piac mondja meg, hogy melyik játékból lehet a szűkebb értelmezés szerinti esport játék. Ez hasonlít a hagyományos sporthoz, ott is találkozunk a versenysporttal, a tömegsporttal és az amatőrök sportolási tevékenységével (Salen 2004).

A kutatókban fontos kérdésként merült fel, hogy az esportot kedvelők hogyan viszonyulnak a hagyományos sportokhoz, végeznek-e valódi fizikai aktivitást megkívánó sport tevékenységet. Az Electronic Sports League tanulmánya rámutatott, hogy a lakossághoz képest ugyanolyan aktív sporttevékenységet folytatnak az e-sportolók. Mindössze 5 százalékuk kerüli a sport bármilyen formáját, miközben 8,5 százalékuk hivatásos sportoló. Sportegyesületben 25 százalékuk végez rendszeres testmozgást, míg az edzőtermeket 60 százalékuk látogatja. Ez egyébként természetesnek tűnik, hiszen az esport játék komoly szellemi terhelést jelent, és ehhez a test fizikai állapotának is megfelelőnek kell lennie. (<http://www.progamingtours.net/index.php?/Gaming-101/what-is-esport.html>)

Hipotézisek

Az elővizsgálatok alapján az átfogóbb méréshez a fiatalok játékhasználatát jól feltárható hipotézisek szükségesek. Olyan kérdéseket kellett feltenni, ami segítheti a pedagógusokat és a szülőket a jelenlegi helyzet megértésében. Arra is választ vártunk, hogy hogyan lehet a fiatalok játékok iránti érdeklődését a pedagógiai folyamatban felhasználni. A kutatás célja az volt, hogy a korunkban a fiatalok körében egyre népszerűbb esport jellegű játékok használatáról kapjunk a további kutatási lépésekhez is felhasználható információt. A pedagógusoknak, a szülőknek és a szakembereknek képet kellene kapni arról, hogy ez a szabadidő eltöltési forma mit is takar pontosan, milyen lehetőségeket, előnyöket és veszélyeket jelent. Főleg annak fényében, hogy ma már azt is láthatjuk, hogy ez sokak szemében csak egy újabb milliárdos üzlet. Céljaink között szerepelt az is, hogy tisztázzuk, mennyire befolyásolja az esport jellegű játékok használata a hagyományos sporttevékenységben való részvételt, illetve az egyéb kulturális tevékenységet. A hipotézisek szerint a fiatalok döntő többsége rendelkezik olyan eszközzel (legalább okostelefonnal), ami alkalmas a csoportosan játszható online játékok futtatására. Ismeri és a hipotézis szerint napi szinten használja az elektronikus játékokat, ezen belül is az MMORPG játékokat. Ismerik az esport fogalmát, és többségük sportnak tekinti. A játék mellett figyelemmel kísérik az esport eseményeket, ismerik az esport celebjeit, folyamatosan nyomon követik a játékokat a videó megosztó hálózatokon keresztül. A feltételezés szerint a játékkal töltött idő és a tanulmányi eredmények között összefüggés van, a gyengébb tanulók többet játszanak, mint a jobb eredményt felmutatók. A számítógépes játékok mellett életük része a szabadidő aktív eltöltése, a hagyományos sportok valamelyike. Az esport jellegű játékokat hasznosnak ítélik, szeretnek csapatban játszani, felszabadultnak érzik magukat. Úgy gondolják, hogy a játékok során a tanulmányaikban és a mindennapi életben is használható új ismereteket szereznek.

A kutatás módszertana

A kérdőív összeállítása előtt interjúkat készítettünk több fiatallal annak érdekében, hogy egyáltalán mit is jelent a mai fiatalok életében a számítógépes játék. A kapott válaszok segítettek abban, hogy a kérdéseink alapján a hipotéziseinkben feltett állításokhoz egyértelmű és viszonylag könnyen

feldolgozható adatokat kaphassunk. Az egyszerűbb adatfelvétel és feldolgozás érdekében a kérdések zártak voltak, illetve ahol ez értelmezhető volt, ott több válasz jelölését is engedjük. A kérdőív kérdései kitértek az életkorra, az anyagi helyzetre, a használt hardver eszközökre, a játékidőre és a szabadidő eltöltésének különféle lehetőségeire. A kérdőíveket két középiskola és egy általános iskola felső tagozatos diákjai töltötték ki online felületeken. A mintavételezés mindegyik esetben teljes körű volt. Ezzel annak ellenére kaphattunk képet a fiatalok játékhasználatáról, hogy a minta a városra nézve reprezentatív lett volna. A 245 fős minta nem tekinthető reprezentatívnak, de az előkutatás 100 fős mintájával kiegészítve képet ad a fiatalok játékhasználatáról, a legfontosabb folyamatokról. A beérkezett válaszokat többváltozós függvényanalízissel értékeltük. A kapott eredményeket összevetettük a pedagógusoktól kapott véleményekkel és a nemzetközi kutatásokról szóló beszámolókkal.

Eredmények

Dán kutatók vizsgálata lényegében megegyezett a debreceni kutatással, csak lényegesen nagyobb elemszámú lekérdezéssel. (Eric 2017) Az eredményeket összehasonlítva kijelenthető, hogy hasonló adatokat kaptak mindkét esetben. A dán kutatók a 15-29 éves korosztályt vizsgálták, de életkori bontást is alkalmaztak, így az eredmények összevethetők az itthoni adatokkal.

Mindkét kutatás azt jelzi, hogy a fiatalok több mint 70%-a napi rendszerességgel játszik valamilyen eszközön. A 15-19 éves korosztály esetében a heti 40 órát játszó aránya meghaladja a 10%-ot. Ez arra utal, hogy a szabadidő eltöltésének a meghatározó eszköze lett ezeknél a fiataloknál a játék. A két kutatás eredményei hasonlóak, de a heti 10 és 30 óra közötti értékek a dán vizsgálatoknál nagyobb arányban jelentkeznek, míg a 40 óra feletti értékek Debrecenben voltak egy kicsit magasabbak. Érdekes különbség, hogy a dán kutatás szerint a fiatalok 99%-a játszik valamilyen játékkal, míg Debrecenben 7% nem foglalkozik az esporttal. Az adatokból és az használat szerinti változásokból az látható, hogy Dániában elterjedtebb az esport játékok használata, és napi szinten 2 óránál nem több időt a megkérdezettek döntő többsége szán erre a szabadidős tevékenységre. A debreceni eredmények szerint jelentős az esportot nem használók aránya, viszont ezzel együtt az elkötelezett, napi 5 óránál is többet játszó magasabb számban vannak jelen.

A vizsgálatunk arra is irányult, hogy milyen játékokkal játszanak a megkérdezettek. A korcsoport többsége a Minecraft valamelyik verzióját, a Sims-t, a Need for speed-et és a FIFA-t használja. Ezek olyan ügyességi és közösségi játékok, ahol kisebb szerepet kap az agresszivitás. Azt is láthatjuk azonban, hogy igen sokan játszanak a 18 éven felülieknek szánt, kifejezetten harci, egymás fizikai megsemmisítésére irányuló játékokkal. Ez további kutatást igényel, főleg annak tudatában, hogy a professzionális játékosok 24-26 éves korukig lehetnek az élvonalban, így a 12-14 éves korcsoport is 18 éven felülieknek szánt játékokon edzi magát azért, hogy minél előbb csatlakozhasson a professzionális játékosok köréhez.

A következő kérdésünk a játszott játékok közül a kedveltséget vizsgálta. Érdekes volt az az eredmény, hogy a legtöbbet játszott játékok kedveltsége legfeljebb közepes, vagy csak éppen jobb a közepesnél. Viszont azt is láthatjuk, hogy az igazán kedvelt játékok a 18 éven felülieknek szánt művek közül kerültek ki. Ezek mindegyike háborús vagy harci játék, ahol a csapatnak (online kapcsolatban lévő játékosoknak a világ bármely részéről) le kell győzni az ellenfeleket. Az újabb kutatást igényel, hogy miért pont ezeket tekintik a legjobb játéknak, és miért nem egyéb ügyességet és stratégiai gondolkodást igénylő programokat. Érdemes itt kiemelni azt, hogy a fiatalok védelme érdekében a játékoknak is létezik életkori besorolása. Az Entertainment Software Rating Board (ESRB) és az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer (PEGI) segíti a szülőket, a pedagógusokat és a játékok használóit abban, hogy melyik játékok valók az egyes

korosztályoknak. Ezekhez egységes jelölés rendszert is bevezettek. (How are age-based gaming ratings set?, 2017) Az látható, hogy a fiatalok jelentős része az eredetileg 18 év felettinek sorolt játékokat kedvelte. Ezt látva az egyes szervezetek ártértékelték az ajánlásokat. Ma már ezeknek a játékoknak a besorolása 15+ vagy 16 éves kortól ajánlott körbe került.

(<http://www.pegi.info/hu/index/> 2015) Ennek fő oka az volt, hogy a fiatalabb korosztály hozzáfért a nem kifejezetten nekik szánt játékokhoz, és ott igen jó eredményeket ért el. A nagyobb versenyekre tehát célszerű volt beengedni őket, mert így sokkal nagyobb közönséget lehetett elérni, így a játékok üzleti értéke is növekedett. Az viszont már szintén látható, hogy amennyiben az esport valóban eljuthat arra a szintre, hogy olimpiai játék legyen, akkor teljesen új, az olimpia eszméjével összeegyeztethető játékokra lesz szükség. Ezt a következő évek fejlesztői és üzleti szereplői fogják kidolgozni.

Vizsgálatunk másik iránya az volt, hogy mennyi időt töltenek játékkal a megkérdezettek. Az eredmények összecsengnek a szakirodalom adataival, a játékosok naponta több mint egy órát játékkal töltenek, negyedük pedig napi 2 óránál is többet játszik. Ez már előre vetíti azt is, hogy ezt az időt máshonnan veszik el. Azt majd egy későbbi kutatás derítheti ki, hogy honnan. A tanulmányi eredmények nem támasztják alá azt a feltételezést, hogy a tanulástól vennék el az időt. Az azonban valószínűsíthető, hogy olvasásra és a baráti társaságokra jut kevesebb lehetőség. A hétköznapi játékhasználatra vonatkozó adatok azt mutatják, hogy valószínűsíthetően az iskolai tanulmányok és a szülői kontroll miatt kevesebb a játékra fordított idő, de hétvégén már lényegesen többet játszanak. A vizsgálatok kitértek arra is, hogy a lányok és a fiúk játékhasználatában mennyiben tér el egymástól. Megállapítható az, hogy mindkét nem lényegében azonos időtartamban játszik, de a játéktípusok tekintetében már jelentős az eltérés. A fiúk egyértelműen a harci játékokat választották (LOL, CS:GO), ezek közül is azokat, amiket a gyártók a 18 év feletti korosztálynak szántak. Az előzőekben jelzettek mellett többen játszottak a FIFA futball játék valamelyik változatával. A lányok döntő többsége inkább a SIMS változatait választotta, de náluk is megjelentek a harci játékok és a FIFA is. Ez utóbbiak használata azt is mutatja, hogy a fiúk és a lányok játékhasználatában közelít egymáshoz. A játékhasználat korcsoportos vizsgálata azt mutatta, hogy felfedezhető kisebb különbség, a fiatalabbak körében kevésbé népszerűek a harci játékok, de a különbség nem számottevő. Az eltérés oka nem a játék jellegéből, hanem inkább az információ hiányból következik. Ahogy megismerkednek az idősebbektől ezekkel a játékokkal, lényegében azonnal használni kezdik. Érdekes megjegyezni azt, hogy a gyártók és a különféle minősítő szervezetek az egyes játékokat a fiatalok védelme érdekében korhatárjelzéssel és használati javaslattal látják el. Azt látjuk, hogy az utóbbi időben a kezdeti merev határokat a használat alapján valamennyire lazították, néhány játék a 18 év felettieknek ajánlott listából átkerült a 15+ listába. (<https://www.pcguru.hu/hirek/hogy-szuletik-egy-korhatar-besorolas/30180>)

A vizsgálat egyik központi kérdése az volt, hogy információkat kapjunk a pedagógusokat és a szülőket foglalkoztató kérdésekről, a tanulmányi eredményre hogyan hat a játékhasználat. Az érintettekkel folytatott interjúk azt mutatták, hogy mindkét fél veszélyesnek tekinti a játékokat. Úgy gondolják, hogy elvonja a fiatalok figyelmét azokról a fontos feladatokról, amik a jövőjük szempontjából nélkülözhetetlenek tűnnek. Nem igazán látják azt a perspektívát, amit a játékok használata és az így megszerzett új tudás jelent. Bár az interjúk során megjelent az a tény is, hogy a következő időszakban a szakmák, és a hozzájuk szükséges kompetenciák jelentősen átalakulnak, ennek ellenére a játékokat nem tekintette a többség az ebbe az irányba mutató útnak.

A kutatás adatai részben igazolták a szülők és a pedagógusok félelmeit. Valóban van különbség a jó tanulók és a gyengébbek játszási szokásai között, viszont ez a különbség nem jelentős.

Hétköznapiokon a gyengébben teljesítők átlagosan többet játszanak, de a szórás igen nagy.

Harmaduk egyáltalán nem játszik, de van közöttük olyan is, aki akár napi 5 órát a gép előtt tölt.

Lényegében ugyanez jellemző a jobb tanulókra is, csak a játékosok többsége átlagosan 2 óra játékkal beéri, ellentétben a másik csoporttal, ahol a játékidő átlagosan eléri a 3 órát. Hétvégén viszont mindkét csoport hasonlóan játszik, nincs lényeges különbség közöttük. Így az elmondható, hogy van alapja annak, hogy a játék a tanulás rovására megy, miközben nagyon sok olyan jó tanuló is játékos is volt, akinek a játékkal töltött ideje meghaladta a 4 órát. A fiúk és a lányok összehasonlítása azt mutatta, hogy a lányok hét közben lényegesen kevesebbet játszanak, és hétvégén is átlagosan megelégszenek 3 óra játékkal. A jó tanulók és a gyengébbek játékhasználatát a fiúkéhoz hasonló.

A kutatás következő része a géphasználatot vizsgálta. Az egyértelmű volt, hogy okostelefonja szinte mindenkinek van. Az interjúk szerint ez ma már a mindennapi élet része, a kommunikációs eszközök közül a legfontosabb, és azt sem szabad elfeledni, hogy többnyire a szülők szorgalmazták, hogy a gyerekeknek minél fiatalabb korukban legyen ilyen készülékük. Ennek a fő oka a biztonság érzete. Részben a követő funkciókkal, részben a családi megosztással, de a bármikor kezdeményezhető hívással a szülők ellenőrizhetik a gyerekek napi tevékenységét. Ezzel együtt viszont megteremtik a lehetőséget arra is, hogy a fiatalok a készülékeket játékokra használják. Ezt hamar felismerték a programok gyártói is, így a legtöbb játéknak megjelentek a mobil telefonon is futtatható verziói. Néhány szerző szerint a mobil hardverek fejlődésével nincs messze az az idő, amikor a versenyek mobil telefonokkal zajlanak, és kivetítőkön, vagy online közvetítéseken keresztül követhetők az események. A kutatás eredménye összhangban van a szakirodalomban megjelentekkel, ami szerint a mobiltelefon jelentheti az esport jövőjét, a következő, üzleti szempontból is fontos lépést. (Vincze 2017) Azt a saját kutatás is bizonyította, hogy szinte mindenki játékokra is használja a telefont. A nemzetközi felmérés szerint a mobil piac az esport bevételek közel felét adja, és az arány folyamatosan növekszik. A CGA (Casual Game Association) és a Newzoo kimutatása azt mutatja, hogy a rendszeres esport fogyasztók már elsősorban a mobil telefonon keresztül követik aktív vagy passzív fogyasztás folyamatban az esport eseményeket, annak ellenére, hogy a játékok verseny szintű működése konzolokon vagy számítógépeken történik. A mobil előretörésének fő oka, hogy egyszerűen és szinte mindenütt használható, a hardver elég erős ahhoz, hogy a játékokat követni lehessen, illetve részt vehessenek a jelöltek a többszereplős folyamatokban. A játékfejlesztők is felfigyeltek erre az új piaci területre, így egyre több játéknak jelenik meg a mobilverziója. A mobil használatnak különösen nagy lökést adott a virtuális valóságot megteremtő kiegészítők használata. Ez azt is jelenti, hogy a hagyományos játék mellett egy sokkal aktívabb és térbeli hitelességet mutató megoldással lehet élményszerűbb játékokban részt venni. Az is tény, hogy a szereplések megosztásával a mobil környezetben lényegesen egyszerűbb a közvetett vagy közvetlen reklámértékesítés, így piaci szempontból előnyösebb lehet a hagyományos esporttal szemben. A technika fejlődésével nyugodtan kijelenthető, hogy a jövő mind a fejlesztők, mind a felhasználók, mind az üzleti szektor szempontjából a mobil esport irányába mutat.

Ez után megkérdeztük, hogy miért jó a számítógépes játékokkal játszani. Legtöbbször azt emelték ki, hogy a játék közben az online kapcsolatban állókkal jól érezték magukat. Fontos volt az egyedi, különleges látványvilág és az, hogy folyamatosan sikerül fejlődni a játékban. Harmaduknál az izgalmas akciók és a barátokkal való folyamatos kapcsolat volt fontos. Érdekes volt az, hogy az iskolai környezetből történő kilépés és az új barátok megismerésének lehetősége csak a válaszadók ötödénél jelent meg.

Az előzőek után kérdeztünk rá arra, hogy milyen képességeket fejlesztenek ezek a játékok a megkérdezettek szerint. Azt a játékok leírásából megtudhatjuk, hogy a készítőik milyen célokat tűztek ki a fejlesztés során. Mi arra voltunk kíváncsiak, hogy a játékosok mit gondolnak erről. Szinte mindegyikük jelezte, hogy a tanulás és az új ismeretek megszerzése szempontjából hasznosnak

ítéli az esportot, többek között azért, mert elsajátíthatják a stratégiai gondolkodást, fejleszthetik a logikai képességeiket és a reagáló készségeiket. A kompetenciák közül kiemelkedik a célok pontos meghatározása, a feladatok leosztása, részcélok megjelölése, taktikai lépések kidolgozása és a folyamatos együttműködés, visszacsatolás. Képesek lesznek a helyzet gyorsabb elemzésére, a logikai kapcsolatok felismerésére és ezáltal pontosabb cselekvési programok kidolgozására. Az így megszerzett új készségeket hasznosítani tudják az iskolai tanulmányaikban és az iskolán kívüli tevékenységek során. Nem véletlen, hogy a szabadidős tevékenységekben jelentős szerephez jutnak a csapatjátékok. Ez az eredmény összecseng a fejlesztők elképzeléseivel. A csapatmunka és a verseny folyamatos fenntartása érdekében sokszor folyamatosan változtatják egyes karakterek erősségét, játékban betöltött szerepét. Azt is láthattuk azonban, hogy az új ismeretek elsajátítása és a kommunikáció a várakozásainkhoz képest kevesebb szerephez jut. Ez utóbbi főleg annak fényében érdekes, hogy a válaszadók harmada a barátokkal való kapcsolatot fontosnak tartotta, illetve fontosnak tekintette az új barátok, társak megismerését.

A kutatás következő kérdésköre a vásárlási szokásokat mérte fel. Megállapítható, hogy a fiatalok több mint harmada vásárolt már szolgáltatást vagy kiegészítő elemet a játékhoz. Többségük 5000 Ft-nál kevesebbet költött, ezt is inkább a játékban nagyobb sikereket biztosító elemekre. Voltak azonban olyanok is, akik 50.000 Ft-nál is többet költöttek a játékokhoz használható részelemekre. A vásárlás összege lényegében független volt a testvérek számától, viszont az is látható volt, hogy a többet játszóknak többet is költöttek. A mobil használat és a költség összefüggését is érdemes megnézni. Bár az előzőekben látható volt, hogy az üzleti szféra bizakodva tekint a mobil esport fejlődésére, kiváló befektetésnek tekinti azt, a mérések viszont azt mutatják, hogy a mobilon játszóknak döntő többsége nem költ semmit a játékokhoz javasolt kiegészítőkre. Csak alig több mint 10% fordított pénzt arra, hogy a játékokban előnyösebb pozícióhoz jusson.

A kutatás kitért az internethasználatra is. Az eredmények szerint a megkérdezettek 96%-a rendelkezik otthon internet eléréssel, és a döntő többségüknek a telefonján a mobilnet kapcsolat is biztosított. Ennek megfelelően a játékokat elsősorban otthon játszik, amennyiben konzolt vagy számítógépet használnak, de a többség a bárhol kényelmesen használható mobil megoldást részesíti előnyben. Az is kiderült, hogy elég sokan rendelkeznek nagyteljesítményű, az esport versenyzésre alkalmas számítógéppel és megfelelő teljesítményű grafikus kártyával. A játékok helyszínéként jelentős pontszámot kapott az iskola, ami megint igazolja a pedagógusok félelmét. A diákok a szüneteket, sőt még néha az órákat is játékkal töltik el, ami a tananyagra történő koncentrációt hátráltatja, hiszen hiányzik az a kis fizikai testmozgás, ami segítené a felfrissülést. A kutatás egyik fontos kérdése volt, hogy a játékokkal foglalkozók mennyire tekintik fontosnak a mozgással járó sportokat. Az eredmények egyértelműen azt mutatják, hogy a többség aktívan sportol, elsősorban csapatjátékokban vesz részt. Sokan tagjai sportszakosztályoknak vagy azok utánpótlás csapatának. Ez tehát azt mutatja, hogy a játékokra elsősorban nem az aktív sporttól veszik el az időt, hanem más szabadidős tevékenységektől. Ilyen lehet a tv nézés is, bár a megkérdezettek közül igen sokan a barátokkal eltöltött idő mellett pontosan ezt jelölték meg a szabadidős tevékenységek közül. A kutatás szintén érdekes eredménye, hogy a küzdő sportok a várakozással szemben csak elenyésző mértékben jelentek meg. Ennek az oka abban is keresendő, hogy az esport játékok többsége csapatjáték, és a csoportos tevékenységben jártasságot szerzett fiatalok a mindennapi sport tevékenységek közül szintén ezt a formát részesítik előnyben.

Összegzés

A számítógépes játékok és az internet egyre nagyobb és egyre könnyebben elérhető, megfizethető sávszélessége miatt a többszereplős online játszható programok elterjedése és tömeges

használata jellemző a fiatalok körében. Vizsgálatunk célja az volt, hogy rávilágítsunk a fiatalok szabadidő eltöltésének egyik egyre népszerűbb formájára. A számítógépes játékok ma már szinte minden fiatal életének része. Elsősorban arra voltunk kíváncsiak, hogy a többszereplős online játszható játékok (MMORPG) hogyan épültek be a megkérdezettek mindennapjaiba, illetve miért tartják fontosnak, miért kedvelik ezeket a játékokat.

Kutatásunk azt igazolja, hogy az utóbbi években az MMORPG jellegű játékok, és ezzel együtt ezeknek a videó megjelenése rendkívül gyorsan növekszik, és ez a növekedési ütem továbbra is fennmarad. Megjelentek a professzionális játékosok, az esportolók, aki a szponzoroknak és az üzleti befektetőknek köszönhetően ebből a tevékenységből élnek, és megjelentek az esport celebjai, a vloggerek, akik a videó megosztó hálózatokon népszerűek, az esport rendezvények aktív szereplői. Vizsgálatunk arra irányult, hogy a 12-16 éves korosztály hogyan kapcsolódik az MMORPG játékokhoz, mennyire kedveli, hogyan ítéli meg a hasznosságát. Vizsgáltuk továbbá azt, hogy ezeknek a játékoknak a használata mennyire befolyásolja az egyéb szabadidős tevékenységeket. Megállapítottuk, hogy a fiatalok döntő többsége ismeri és kedveli az MMORPG játékokat, és lényegében napi szinten játszik is azokkal. Többségük hasznosnak ítéli ezeket a programokat, úgy gondolják, hogy a szórakozáson, a játékelményen túl a tanulásban és az egymás közötti kommunikációban is segítséget nyújtanak. A játékosok igen sokat tanulnak egymástól a játék közben, illetve azzal is, hogy egy-egy játék lefolyását különféle videó megosztó hálózatokon keresztül nézik és elemzik. Mindeközben azt is láthattuk, hogy ez a tevékenység nem szorította ki számottevően a szabadidős tevékenységek közül a sportot. Igen sokan rendszeresen részt vesznek csapatok tagjaiként sportversenyeken. Azt is láttuk, hogy várakozásunkkal ellentétben a küzdő sportok kedveltsége rendkívül alacsony, miközben a játékok jelentős része küzdő sport jellegű. Ez a kutatás arra is ráirányítja a figyelmet, hogy az ismeretátadás új formáira egyre nagyobb szükség van a fiatalok tanításában. A játékosítás lehet az a megoldás, amivel az új generáció felé hatékonyabb lehet az ismeretátadás úgy, hogy eközben a gyakorlati hasznosíthatóság is megjelenik. Lényegesen komplexebb, az egyes területek közötti kapcsolatot is bemutató több felhasználós online tananyagok segíthetik a kor elvárásainak megfelelő tudás megszerzését. A pedagógusoknak és a tanítás-tanulás folyamatában résztvevőknek tehát meg kellene találni a fiatalok számára játék élményeket is nyújtó megoldásokat.

Felhasznált irodalom:

- Caillois, Roger (1961): Man, Play, and Games. Chicago, University of Illinois Press
- Eric (2017): General Study in gaming and eSports, part 1. In: Mana Stats. Elérhető: <https://manastats.com/2017/09/17/general-study-in-gaming-and-esports-part-1/>
- Jörg Rudolf (2016): Gyermekeink és a média. Elérhető: <http://www.apait-anything.hu/gyermekeink-es-a-media/>
- Kane, Pat (2005): The Play Ethic: A Manifesto For a Different Way of Living. Kindle Edition. London, United Kingdom, Pan Books
- Lembke, Gerald – Leipner, Ingo (2015): Die Lüge der digitalen Bildung: Warum unsere Kinder das Lernen verlernen, Gebundene Ausgabe – 9. März 2015, Redline Verlag
- Salen, Katie – Zimmerman, Eric (2004): Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, MA, MIT press
- Santayana, George (1955): The Sense of Beauty. Being the Outline of Aesthetic Theory. New York, Dover Publications

- Unesco (2009): Measuring the economic contribution of cultural industries. A review and assessment of current methodological approaches. 2009 UNESCO framework for cultural statistics handbook NO. 1. Montreal, Canada, UNESCO Institute for Statistics
- Vincze Dávid (2017): Az esport rajongók nem ismerik a kötöttséget. In: Digital Hungary. Elérhető: <http://www.digitalhungary.hu/konferenciak/mobile-hungary/Az-esport-rajongok-nem-ismerik-a-kotottsaget/5023/>, letöltés ideje: 2017. október 06.
- How are age-based gaming ratings set? Elérhető: <https://www.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/11647/>, letöltés ideje: 2017. október 24
- Obóczki Ádám (2015): Hogy születik egy korhatár-besorolás? Elérhető: <https://www.pcguru.hu/hirek/hogy-szuletik-egy-korhatar-besorolas/30180>
- Most mindent megtudhatsz az esportról. (2016) Elérhető: <http://www.technokrata.hu/www/2016/04/08/most-mindent-megtudhatsz-az-esport-rol>, letöltés ideje: 2017. október 24.
- Pegi info. Elérhető: <http://www.pegi.info/hu/index>, letöltés ideje: 2017. október 24.