

Szabó József: Játékos-kompetenciák



Felvezetés

Az utóbbi években tapasztalhatjuk, hogy a munkaerő-piaci igények jelentősen megváltoztak. A tárgyi tudás mellett, vagy azt éppen háttérbe szorítva jelennek meg a kreativitást az együttműködést előtérbe helyező elvárások. Ahhoz, hogy ennek a kihívásnak a fiatalok megfeleljenek, komoly segítséget nyújt a számítógépes játékok használata. Az utóbbi években azt tapasztalhatjuk, hogy a kulturális tanulás szerves részeként a játékok egyre nagyobb szerepet kapnak a közösségek működésében. A kulturális területnek, és ezen belül is a játékiparnak, a virtuális valóság rendszereinek gazdaságban betöltött szerepe folyamatosan növekszik. Az előrejelzések szerint a posztmodern társadalomban a kulturális értékek jutnak fontos szerephez, ezen belül a kulturális tanulás új eszközei, többek között a játékok (Kane 2005).

Ahhoz, hogy megérthessük a játékok új elméleti megközelítését, különbséget kell tennünk két játéktípus között, amelyekre az angol nyelvben, többek között a különbségek hangsúlyozása miatt, két külön szó létezik. A play a gyermeki léthez kötődő, szabad, spontán, önmagáért való játékot jelenti (Santayana 1955). Ezzel szemben a game a szabályoknak alávetett, valamilyen cél érdekében történő és számszerűsíthető kimenettel rendelkező játékot jelöli (Salen és Zimmerman 2014). Zimmermann ezzel együtt kiegészítette ezt a definíciót a hűségprogramokból átvett, a számítógépes játékoknál is jól használható megoldásokkal. A többszereplős játékok alapjai ebben az értelemben 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 (például: Dél-Korea) részéről is (Schmidtka 2016). A Végjáték című film többek között már a hadiipari alkalmazási lehetőségekre is felhívja a figyelmet.

Az első valódi videojáték a Thomas T. Goldsmith Jr. és Estle Ray Mann szabadalmán alapuló rakétavezérlő szimulátor, az 1947-es Katódsugárcsöves Szórakoztató Készülék volt (Achterbosch et al. 2007). Az asztali szerepjátékok elterjedésével egy időben jelentek meg az MMORPG-k

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ősei, a MUD-ok (Multi User Dungeon). A MUD-ok ötvözték a szerepjátékok, a hack & slash típusú játékok, valamint a chatszobák jellemzőit, létrehozva ezzel olyan szövegalapú virtuális világokat, melyben a játékos jellemzően egy fantasy világban irányíthatta karakterét természetes nyelven alapuló utasításokkal. Magyarországon a legelterjedtebb MUD-kliens a zMUD volt, melynek szervereit nagyobb egyetemek gépei adták (Dobó - Gutléber 2008). Az első PC-re készült grafikus MMORPG az 1991-ben megjelent Neverwinter Nights volt, amit több hasonló játék is követett. A 2000-es évek elejére a személyi számítógépek és konzolok hardverfejlődése, az internetes alkalmazások elterjedése lehetővé tette az egyre jobb minőségű grafikával, nagyobb játéktérrel és hosszabb, gazdagabb játékmenettel rendelkező MMORPG játékok megjelenését. (Lin - Sun 2015).

A játékok (a game magyar megfelelőjének hiányában továbbra is ezt a kifejezést használja a szakirodalom) 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. Ez látható a stúdió által készített egész estés filmekben, amik megteremtették ennek az új filmiparágnak az alapjait. Másrészt az új típusú, több funkció (internet, telefon, zenelejátszó, érintőképernyős megoldás) okostelefon elkészítésével, ahol egy új operációs rendszerrel összekapcsolta az internetet a telefonos szolgáltatásokkal. Ezzel megnyitotta az utat más gyártók előtt, és megteremtette, az addigi egyszerű játékok mellett a különböző eszközökön online módon 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 vadonatúj, sokak számára máig nehezen kezelhető jelenség kialakulásához vezetett. Mivel egyre több játékban a játékosok virtuális személyiségen, avatárokon keresztül jelennek meg, a programozók a játékokat tovább fejlesztették, így terjedtek egyre szélesebb körben a valós idejű stratégiai játékok (RTS) közé sorolható Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) és a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) többszereplős játékok. A fiatalok körében az új típusú játékok használata többek között az együttműködésben és versengésben nyilvánul meg. Ezek a játékok az utóbbi években rendkívüli népszerűségnek örvendenek, a mobiltelefonokra fejlesztett megoldásokkal lényegében a fiatalok mindennapi életének részévé váltak. A játékok egy része a sporthoz hasonló versenyhelyzeteket teremtett, az adott feladatot magas szinten teljesítő csapatok már a nagyközönség számára is érdekes csatákat vívtak. Így a virtuális térből kilépve a nézőkkel, szurkolókkal stadionokat is meg lehetett tölteni. A sporttörvény megfogalmazása szerint a sport meghatározott szabályok szerint, a szabadidő eltöltéseként vagy hivatásszerűen végzett testedzés, illetve szellemi gyakorlat, alkalmilag vagy szervezett formában, fizikai, illetve szellemi erőnlét fejlesztését szolgálja (2000. évi CXLV. törvény a sportról). Ez alapján több hivatalos versenyeken megjelenő játékot sportként is kezelhetünk, így egy új, sokak által a mai napig vitatott fogalom jelent meg, ez az esport. A kezdeti időszakhoz képest az esport fogalma is kissé átalakult, a klasszikus csapatsportokhoz hasonlóan a versenyzést, az önfejlesztést és a csapatmunkát helyezi előtérbe. Az esporttal kapcsolatos eseményeket speciális közvetítő platformokon juttatják el a közönséghez. Ilyen például a Twitch. Így a versenyek a szélesebb tömegek számára akár mobil eszközökön keresztül is követhetők.

Ennek a felismerésnek az egyik eredménye, hogy egyre több területen jelentek meg olyan játékok, és ezekhez kapcsolódva olyan szerveződések, amelyek többek között kutatási célokat is szolgáltak. Ilyen többek között a hazai viszonylatban az az elsőként a Debreceni Egyetemen útjára indult

DEAC-Hackers esport szakosztály, melynek egyik hangsúlyozottan kiemelt célja az esport tevékenység és az esporttal foglalkozók játékhasználatának több szempontú kutatása. További célok között szerepel az utánpótlás felkészítése, a fiziológiai tényezők vizsgálata, lehetőségek szerinti fejlesztése, a játékstratégiák kidolgozása, a fiatalok bevonása a szervezett, amatőr játékosok körébe, és ezzel együtt az ad-hoc típusú, esetlegesen függőséget is okozó játékhasználatról felvilágosítás nyújtása.

A kutatás előzményei

A különféle játékok és az ezeket futtató eszközök terjedése az iskolai tanulók között már az okostelefonok megjelenése előtt is látható volt, de azóta a játékhasználat a fiataloknak szinte minden rétegét érinti. A fiatalok játékhasználatáról szóló 2016-ban folytatott megbeszélés és egy budapesti kutatás irányította rá arra a figyelmet arra, hogy az iskolai tanulók jelentős része a szülői és pedagógusi figyelmeztetések ellenére már alsó tagozatban is okostelefont használ (Tamás 2016). Ennek egyik oka a szabadon hozzáférhető, illetve az egyre olcsóbbá váló internet elérhetőségének javulása volt. A szélessávú internet bővülésével együtt a viszonylag olcsó, újabb típusú gépek is megjelentek. Ezek a videó kártyák fejlődésével alkalmasak voltak az egyszerűbb játékok mellett a folyamatosan fejlődő, egyre nagyobb processzor és grafikai teljesítményt igénylő MOBA, MMORPG és egyéb játékokra. Átmeneti visszaesést jelentett viszont a kriptovaluták terjedése, mivel ez elsősorban nagyteljesítményű grafikus processzort igényelt, és a kripto bányászok kereslete jelentősen növelte a berendezések, kártyák árát. A célhardverek árának növekedése miatt a fejlesztőknek köszönhetően a játékoknak a telefonos verziói is megjelentek és hamar népszerűek lettek. Az előzetes vizsgálatok rámutattak arra, hogy a 12-16 éves korosztály mobiltelefon használata mára meghaladja a 90%-ot, szinte mindenki a közösségi oldalak használata mellett naponta keres fel játékdoldalakat, vagy már letöltött játékokat használt (Lembke - Leipner 2015). A telefon és játékhasználat további ugrásszerű növekedése várható az 5G lefedettség bevezetésével. Ez a technikai fejlesztés jelentősen csökkenteni fogja az internet hozzáférés költségeit. Néhány országban más ma is minimális díjért (5-10 euro) korlátlan internet kapnak az előfizetők. Az új, nagysebességű internet még látványosabb játékok alkalmazását teszi lehetővé, így a játékhasználat ezután még meghatározóbb lesz a fiatalok életében.

A szakirodalomban közölt eredmények azt mutatták, 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, többek között az esport szakosztályok működése (Szabó 2018).

Az esport esetében a többi sportághoz hasonló eredmények tapasztalhatók. Tényleges versenyző a résztvevők legfeljebb 10%-a lesz, és közülük is csak igen kevés olyan profi, aki ebből fog megélni. Ami viszont már a megalakulás óta is látható, a résztvevők megtanulnak együttműködve célokat elérni, kommunikálni, elfogadni és elismerni a másikat. Ők lesznek az új vállalkozók, akik így együtt start up-okat hozhatnak létre, megtanulják az új technológiák használatát, lehet belőlük dizájnér, animátor, 3D grafikus, szoftverfejlesztő, rendezvény szervező, stb. Az informális kapcsolatok építése további szinergiákat hozhat felszínre. Lehetőséget kapnak a smart rendszerek fejlesztésére, teljesen új technológiák megismerésére, és az új megoldások első komoly használói lehetnek. (Blockchain, mesterséges intelligencia). Ismert már olyan szakember Vincze Ferenc személyében, aki esportolóból lett 3D grafikus, és ma már az Epic Game játékfejlesztő csapatában

dolgozik.

A játékok használatának megismerése, a hatások vizsgálata azért is fontos, mert már az alfa generáció is aktív játékos. A kutatások azt jelzik, hogy ezek a fiatalok az interaktivitás, a kommunikáció, a dinamikus és ingerdús környezet miatt kedvelik a játékokat, és fontos számukra a célok teljesítése, a közösségi tevékenység és a közös sikerek elérése. (Ducheneaut - Moore, 2014)

Hipotézisek

Kutatásunk egyik fő célja, hogy megvizsgáljuk egy a későbbiekben induló gamer és programozói együttműködés lehetőségét. Ehhez először képet kell kapnunk a fiatalok játékhasználatáról, a programok működéséről, a játékosok elképzeléseiről. Így a kutatás egyik végeredménye lehet egy olyan együttműködés valamelyik középiskolával, ahol már a mesterséges intelligencia kutatási projektbe is bevonhatjuk a résztvevőket.

A kutatás során az alábbi hipotéziseket állítottuk fel:

- A fiatalok döntő többsége rendelkezik olyan eszközzel (legalább okostelefonnal), amely alkalmas a csoportosan játszható online játékok futtatására.
- Ismerik, és napi szinten használják az elektronikus játékokat, ezen belül is a MOBA és az MMORPG játékokat.
- A játékok mellett figyelemmel kísérik a számítógépes játékok off line programjait.
- 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.
- A játékokat hasznosnak ítélik, szeretnek virtuális csapatban játszani, felszabadultnak érzik magukat.
- Meglátásuk szerint a játékok során a tanulmányaikban és a mindennapi életben is használható új ismereteket szereznek.
- Mivel a játékok egy része változik, a klasszikusnak tekinthető játékok mellett folyamatosan újak jelentkeznek, és mások eltűnnek, így azokkal a játékokkal foglalkoztunk a kutatás során, amelyek széles játékos körrel rendelkeznek. A MOBA játékok egy része és néhány MMORPG játék tartozik ide.

A kutatás módszertana

A pedagógusoktól kapott információk és az előzetes kérdések, valamint a szakirodalom segítségével állítottuk össze a kutatási kérdőívet. Két debreceni középiskola 14–16 éves diákjait kérdeztük meg. A kérdőíveket a tanulók online felületen töltötték ki informatikaórán, a tanárokkal történt egyeztetés után. Emellett mindegyik csoportban a kitöltést segítő pedagógusokkal pontosítottuk a kérdéseket. Az így kapott vélemények segítettek abban, hogy a továbbiakban a kérdőívek szükséges módosítása is megtörténhessen, így segítve a programban résztvevő diákok kiválasztásában. A két iskola 245 fős mintája ugyan nem reprezentatív, viszont képet ad a fiatalok játékhasználatáról, a szabadidő eltöltéséről és a pedagógusok tapasztalatainak kiegészítésével rámutat a következő időszak új lehetőségeire.

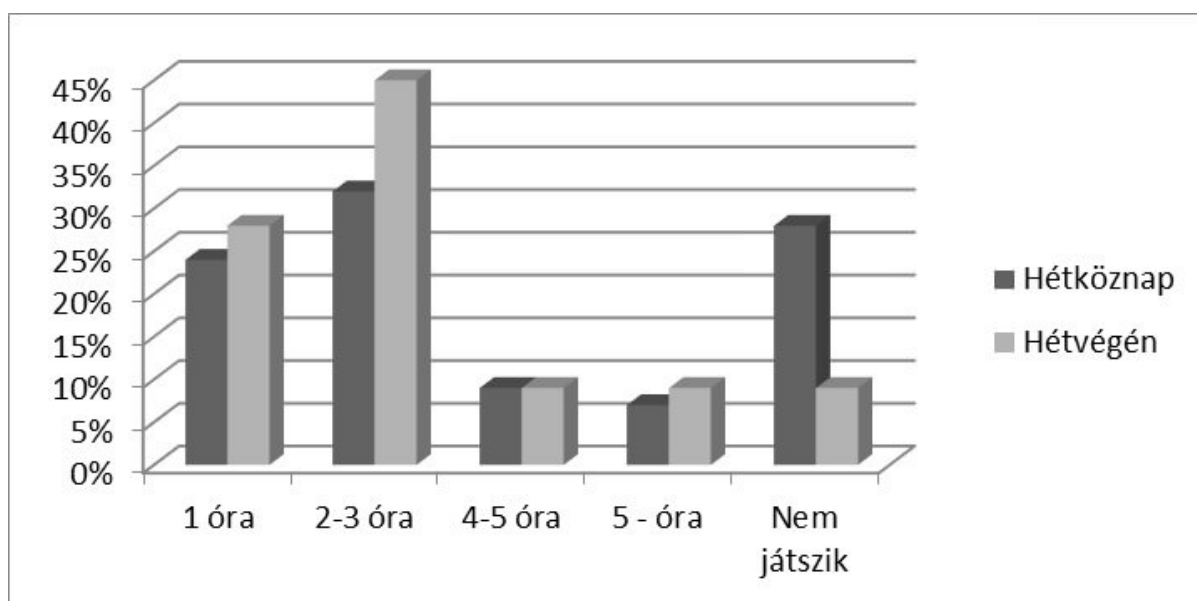
A kérdések elsősorban a játékkal töltött időre, a játékok használatára vonatkoztak, de kitértek a szabadidő eltöltésének formáira is. A beérkezett válaszok értékelése többváltozós függvényanalízissel történt. Az eredmények értékelése során elvégeztünk az összehasonlítást egy nagyobb létszámot felölelő nemzetközi kutatással.

Eredmények

Bár a mi esetünkben kisebb volt a minta, ezzel együtt azt mondhatjuk el, hogy a dániai kutatás eredményei összhangban vannak a saját adatainkkal. (Eric 2017). A dán kutatók külön vizsgálták a 15 év alatti, a 15-19 éves és az e fölötti életkorú csoportokat. Az eredményeiből a 15 év alattiakra vonatkozó adatokat kiemelve a saját eredményekkel összevethetők az egyes értékek. A kapott értékeket egy táblázatban foglaltuk össze, így láthatók az egyezőségek és az eltérések.

A két kutatás azt jelzi, hogy a fiatalok több mint 70%-a napi rendszerességgel játszik valamilyen eszközön. A saját kutatás, illetve a dán vizsgálat szerint is meghaladja a 10%-ot a heti 40 órát játszó aránya. Ez arra utal, hogy a játék ezeknél a fiataloknál a szabadidő eltöltésének a meghatározó eszköze lett. A két kutatás eredményei hasonlóak, de a heti 10 és 30 óra közötti értékek a dán vizsgálat esetében nagyobb arányban jelentkeznek, míg a 40 óra feletti értékek a saját kutatásban voltak egy kicsit magasabbak. Ha figyelembe vesszük, hogy Dánia az internet lefedettségben és az eszközök terén is előrébb tart hazánknál, akkor joggal feltételezhető, hogy a játékhasználat tovább növekszik. Az eredmények azt mutatják, hogy a fiatalok döntő többsége, közel 100%-a játszik valamilyen elektronikus játékkal, mindennapi életükben a videojáték valamilyen formája jelen van. Eredményeink szerint az elkötelezett, napi 5 óránál is többet játszó aránya igen magas, és a dániai eredmények azt jelzik, hogy ez az arány tovább növekedhet.

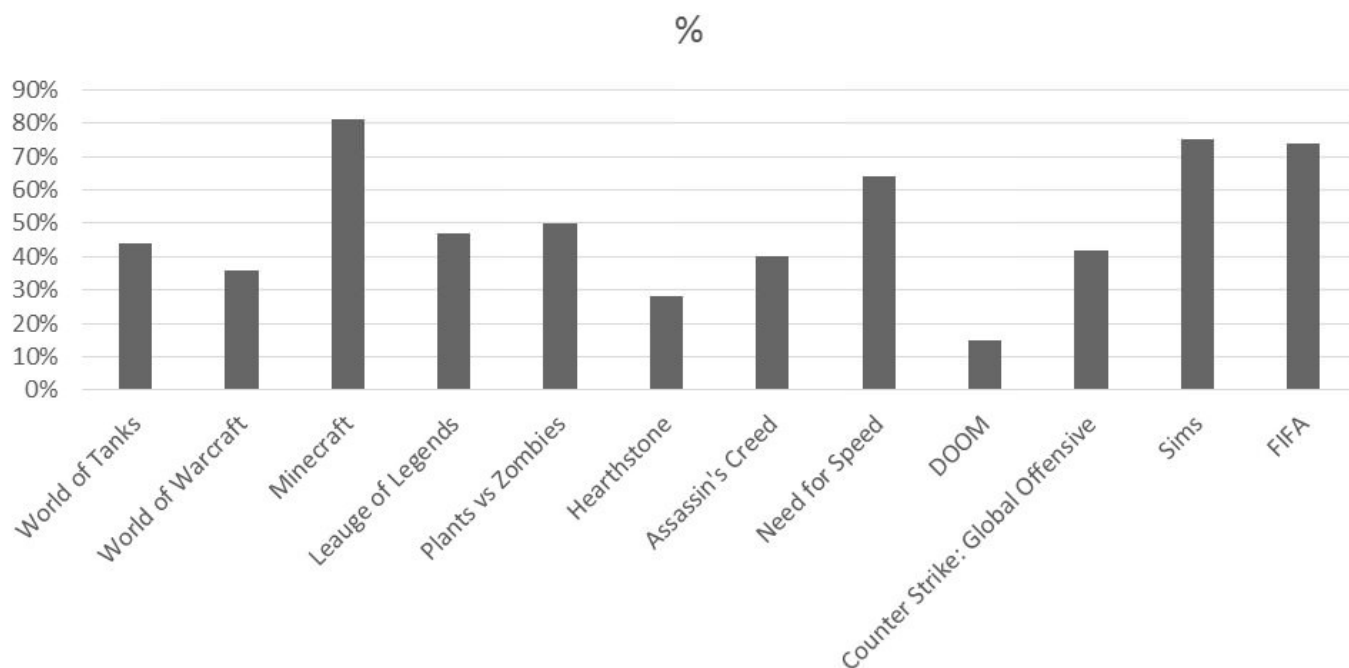
1. ábra: A napon belüli játékidő



A játékhasználattal kapcsolatosan várható volt, hogy első helyeken a klasszikus, videókon is nyomon követhető versenyek szereplői, a MOBA játékok közé sorolt LOL és az ebbe a körbe nem

tartozó, de a versenyek között folyamatosan megtalálható CS:GO végez. A feltörekvő DOTA2 is megjelent, de még csak kisebb arányban. Érdekes eredmény volt, hogy a kutatás szereplői két olyan játékot soroltak első helyre (SIMS, FIFA), amelyek egyáltalán nem tartoznak a harci játékok közé. A két klasszikus mellett megjelent még az RPG elemeket felvonultató, de a valódi RPG játékok közé nem sorolható Assassin's Creed is.

1. ábra: A játékok kedveltsége



A fiatalok védelme érdekében a játékoknak is létezik életkori besorolása. Az Entertainment Software Rating Board (ESRB) és az Egységes Európai Játékinformációs Rendszer^[1] (PEGI) segíti a szülőket, a pedagógusokat és a játékok használóit abban, hogy megtudják, mely játékok valók az egyes korosztályoknak. Ezekhez egységes jelölés rendszert is bevezettek (Kaspersky 2016). A különböző, az értékeléseket végző szervezetek számára jól látható volt az, amit mindkét kutatás eredményei igazoltak: a fiatalok jelentős része az eredetileg 18 év felettieknek besorolt játékokat kedvelte. Időközben az egyes szervezetek megváltoztatták az ajánlásokat. Ma már ezeknek a játékoknak a besorolása 15 vagy 16 éves kortól ajánlott körbe került át.^[2] Ennek fő oka az volt, hogy a fiatalabb korosztály hozzáfért az eredetileg nem nekik szánt játékokhoz, és ott igen jó eredményeket ért el. A nagyobb rendezvényekre tehát célszerű volt beengedni őket, mert így sokkal nagyobb közönséget lehetett elérni, mely által a játékok üzleti értéke is növekedett.

A kutatás heti bontásban is vizsgálta a játékhaználóat. Az eredmények azt mutatják, hogy hétköznapi az iskolai tanulmányok és talán a szülői kontroll miatt kevesebb a játékra fordított idő, de hétvégén már lényegesen többet játszanak. A fiúk és a lányok játékidéje között összességében nincs jelentős eltérés, de a választott játékok esetén már jól láthatóak a különbségek. A fiúk egyértelműen a harci játékokat választották (LOL, CS:GO), ezek közül is azokat, amelyeket a gyártók a 18 év feletti korosztálynak szántak. Többen ezek mellett játszottak a FIFA valamelyik részével. A lányok döntő többsége inkább a The Sims sorozat valamelyikét választotta, de náluk is megjelentek a harci játékok és a FIFA. Ez utóbbi adat azt is mutatja, hogy a fiúk és a lányok játékhaználóata közelít egymáshoz.

A vizsgálat egyik központi kérdése az volt, hogy információkat kapjunk a pedagógusokat és a szülőket foglalkoztató kérdésről, vagyis hogy hogyan hat a játékhazsnálat a tanulmányi eredményekre. A médiában és a közösségi felületeken folyamatosan jelennek meg olyan írások, amik a játékok veszélyeire hívják fel a figyelmet (Vida 2018). Sokan legszívesebben megtiltanák a használatukat. Méréseink azt igazolják, hogy különbség van a jó tanulók és a gyengébbek játszási szokásai között. 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 is a játékokkal tölt. Lényegében ugyanez jellemző a jobb tanulókra is, csak hogy míg az ide tartozó játékosok többsége beéri átlagosan 2 óra játékkal, addig a másik csoportba tartozók játékidéje az átlagosan 3 órát is eléri. Hétvégén viszont mindkét csoport hasonlóan játszik, nincs lényeges különbség közöttük. A játék sok esetben valóban a tanulás rovására megy, miközben nagyon sok olyan jó tanuló 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 kevesebb időt fordítanak játékra.

A kutatás következő része az eszközhasználatot vizsgálta. Az egyértelmű volt, hogy okostelefonja szinte mindenkinek van. A kutatás nem tért ki arra, hogy a fiataloknak milyen megfontolásból van okostelefonja. Ebben a csoportnyomás és a megfelelési kényszer mellett a szülők biztonságra törekvése is megjelenik. Ezzel viszont maguk a szülők teremtik meg a lehetőséget arra is, hogy a fiatalok a készülékeket játékokra használják. Ezt hamar felismerték a programok gyártói is, így néhány játéknak megjelentek a mobiltelefonon is futtatható verziói. A felhasználói élmény nem ugyanolyan, mint a HD vagy akár a 4K felbontású monitorok esetében, de már megjelentek olyan kiegészítők (VR eszközök) amelyek a közeli jövőben még akár teljesebb élményt is nyújthatnak. Tehát várható, hogy az eszközök erősödését kihasználva a szoftverek gyártói is új programokkal jelentkeznek. A kutatás eredménye összhangban van a szakirodalomban megjelentekkel, ami szerint a mobiltelefon jelentheti a casual gaming jellegű játékok jövőjét, a következő, üzleti szempontból is fontos lépést (Vincze 2017). 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 mobilhasználatnak különösen nagy lökést adott a virtuális valóságot megteremtő kiegészítők használata. Így 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 eszközökkel szemben.

A kutatás azt mutatja, hogy a fiatalok több mint harmada vásárolt már szolgáltatást vagy kiegészítő elemet a játékhoz. Többségük 5.000 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 kiegészítőkre. A vásárlás összege lényegében független volt a testvérek számától, viszont az is látható volt, hogy a többet játszóknak többet is költöttek. A mobilhasználat és a költség összefüggését vizsgálva a mérések azt mutatják, hogy a mobilon játszóknak döntő többsége nem költ semmit a játékokhoz javasolt kiegészítőkre.

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 utánpótláscsapatának. Ez tehát azt mutatja, hogy a játékra nem az aktív sporttól veszik el az időt, hanem más szabadidős tevékenységektől. A kutatás szintén érdekes eredménye, hogy a

küzdősportok a várakozással szemben csak elenyésző mértékben jelentek meg.

2. ábra: A játékhasználat eredménye

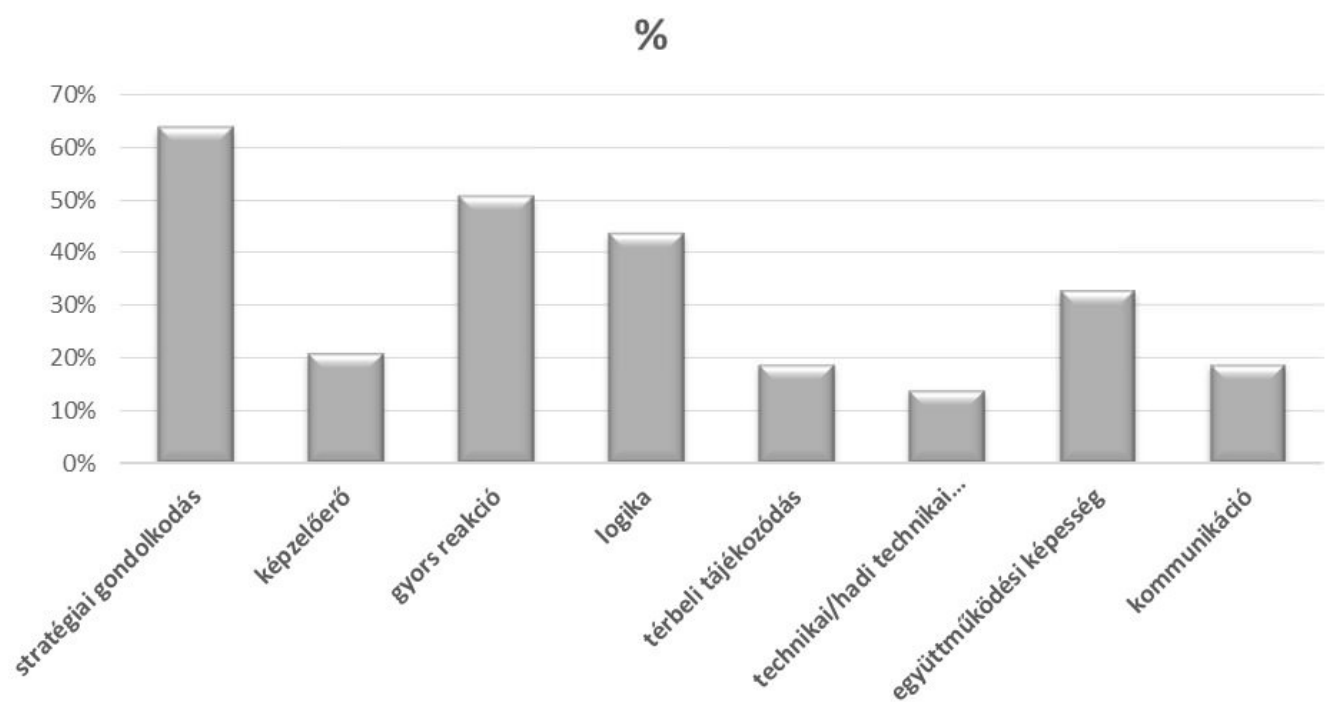


A megkérdezett diákok közül szinte mindenki hasznosnak ítéli a játékokat a tanulás és az új ismeretek megszerzése szempontjából. Elsajátíthatják a stratégiai gondolkodást, fejleszthetik a logikai képességeiket és a gyorsíthatják a reakcióikat. A kompetenciák közül kiemelkedik a célok pontos meghatározása, a feladatok leosztása, részcélok megjelölése, taktikai lépések kidolgozása és a folyamatos együttműködés, visszacsatolás. Felismerik a logikai kapcsolatokat, egyre gyorsabban elemzik az adott helyzetet, így pontosabb cselekvési programokat tudnak kidolgozni. A megszerzett új készségeket hasznosítani tudják az iskolai tanulmányaikban és az iskolán kívüli tevékenységek során. Így már az is érthető, 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 is.

A kutatás arra is kereste a választ, hogy milyen kompetenciákat fejleszt a megkérdezettek szerint a játék. Mivel a legtöbben valamilyen csapatjátékot használnak, így nem meglepő, hogy a stratégiai gondolkodást, a gyors reakciót és a logikai készségeket emelték ki. Várakozásunkkal szemben a kommunikáció kisebb szerepet kapott, miközben igen sokan a virtuális térben nyelvtudásukat is kipróbálhatják, fejleszthetik. Az egyes kompetenciákra vonatkozó eredményeket a 3. ábra mutatja. A kompetenciákra vonatkozó vizsgálatok arra is rávilágítanak, hogy merre tarthat a játékok fejlesztése és milyen speciális felhasználási területek jelenhetnek meg. A

játékfejlesztők a célpiacokra koncentrálnak folyamatosan jelennek meg új játékokkal. Várható, hogy a játékok egy része az üzleti marketing eszközévé válik, a felhasználók számára folyamatos kiadást jelent, ezzel növelve a fejlesztők hasznát. Megjelennek olyan új játék alapú megoldások, amiknek a célja az agy karbantartása, az idősebbek orvosi diagnosztizálásának támogatása, a kismotoros készségek javítása. Ez azt is jelenti, hogy a játékok esetében is megtörténik a célpiaci pozicionálás, hamarosan már nem csak a fiatalok szórakozása lesz az egyedüli célpont.

3. ábra: Játékos kompetenciák



Összegzés

A videó játékok tömeges elterjedését a szélessávú internet eléréséhez köthetjük, ez tette lehetővé ugyanis, hogy a MOBA, az MMORPG és az egyéb videojátékok elterjedése és tömeges használata a fiatalok körében a mindennapok részévé vált. A kutatás célja az volt, hogy feltárjuk a fiatalok szabadidő eltöltésének ezt a népszerű formáját. A vizsgálat elsősorban arra irányult, hogy az online játszható játékok hogyan épültek be a megkérdezettek életébe, napi tevékenységébe, illetve miért tartják fontosnak, miért kedvelik ezeket a játékokat.

A kérdőíves megkeresés során a kutatás arra kereste a választ, hogy a 14-16 éves korosztály hogyan kapcsolódik a számítógépes és telefonos játékokhoz, mennyire kedveli, hogyan ítéli meg a hasznosságát. A szakemberek választ kerestek arra is, hogy ezeknek a játékoknak a használata mennyire befolyásolja az egyéb szabadidős tevékenységeket. Az eredmények azt mutatták, hogy a fiatalok döntő többsége ismeri és kedveli a játékokat, és lényegében napi szinten játszik is azokkal. A játékkal töltött idő hétköznapokon 1-2 óra átlagosan, de hétvégén ennél is többet ülnek gép

előtt, vagy játszanak más eszközökön. Megfigyelhető a mobiltelefon használatának növekedése, mert így szinte mindenütt tudják a szabadidő eltöltésének ezt a formáját választani. Az 5G hálózat indulása miatt ezen a területen további hatalmas változás várható. A pedagógusok és a szülők félelme csak részben igazolódott. A gyengébb tanulók valóban többet játszanak, de a különbség nem jelentős, és nem feltétlenül indokolja a gyengébb teljesítményt az iskolában.

A fiatalok többsége hasznosnak ítéli ezeket a játékprogramokat, úgy gondolják, hogy a szórakozáson, a játékelményen túl a tanulásban és az egymás közötti kommunikációban is segítséget nyújtanak. A virtuális térben, az ott használatos megoldásokon keresztül a játékosok igen sokat tanulnak egymástól, illetve azzal is új ismereteket szereznek, hogy egy-egy játék lefolyását különféle videó megosztó hálózatokon nézhetik és elemezhetik. Mindeközben az is látható volt, hogy ez a tevékenység nem szorította ki számottevően a szabadidős tevékenységek közül a sportot. Az eredmények szerint a fiatalok közül sokan költenek arra, hogy a játékok által nyújtott fizetős lehetőségeket kihasználják. A többség csak kisebb és egyszerűbb kiegészítő elemet vagy a játékot segítő szolgáltatást vásárol, de vannak olyanok is, akik jelentős összeget fordítanak a karaktereik fejlesztésére.

Ez a kutatás arra is ráirányítja a figyelmet, hogy az ismeretátadás új formáira egyre nagyobb szükség van a fiatalok tanításában. A kutatás egyik fontos eredményeként megalakult DEAC-HACKERS szakosztály a Debreceni Egyetem különböző intézeteivel, oktatóival együttműködve azon is dolgozik, hogy a játékosok szervezése mellett támogassa olyan, a tananyagok könnyebb elsajátítását segítő programok készítését hallgatók bevonásával. A kutatás eredményeit részben ezeknek a céloknak a megvalósításához is felhasználja a szakosztály. Az így kifejlesztett és kifejlesztésre kerülő új, az oktatás különböző területein használható programok lehetnek azok, amikkel az új generáció felé hatékonyabb lehet a tudásanyag közvetítése úgy, hogy közben 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. Ennek érdekében a szakosztály keresi a középiskolákkal a kapcsolatot, és részt vesz a mesterséges intelligencia kutatási projektben.

Felhasznált irodalom:

- Achterbosch Leigh - Robyn Pierce and Gregory Simmons (2007): Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: The Past, Present, and Future, Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment, Volume 5 Issue 4, Article No. 9 New York, NY, USA.
- Diankun Gong - Hui He - Dongbo Liu - Weiyi Ma - Li Dong - Cheng Luo & Dezhong Yao (2015): Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing. Scientific Reports volume 5, Article number: 9763
- Dobó, Balázs - Gutléber, Csaba(2008): Mesterséges világok nyomában. Budapesti Corvinus Egyetem Gazdálkodástudományi Kar, http://www.draven.hu/diploma/mesterseges_vilagok_nyomaban.pdf
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2014): An Investigation into the Questionable Practice of Using Excessive Massively Multiplayer Online Game Play as a Marker of Pathological Video Game Dependence among Adolescent and Young Adult Male Players. Psychology, Vol.5 No.4, March 31

- eNET (2017): Közel 200.000 hazai e-sport játékos – az e-sportról számokban”, 2017. március 22. <http://www.enet.hu/hirek/kozel-200-000-hazai-e-sport-jatekos-az-e-sportrol-szamokban/>
- Eric (2017): General Study in gaming and e-sports, part 1. ManaStats, 17 September 2017. <https://manastats.com/2017/09/17/general-study-in-gaming-and-e-sports-part-1/>
- Lin, Holin - Sun, Chuen-Tsai (2015): Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs). The International Encyclopedia of Digital Communication and Society. 1-7.
- Kane, Pat (2005): The Play Ethic: A Manifesto For a Different Way of Living. Kindle Edition.
- Kaspersky (2016): How are age-based gaming ratings set? Kapersky Blog, 24 October 2016. <https://www.kaspersky.com/blog/gaming-age-ratings/11647>
- Lembke, Gerald - Ingo Leipner (2015): Die Lüge der digitalen Bildung: Warum unsere Kinder das Lernen verlernen, Redline Verlag, München.
- Salen, Katie – Zimmerman, Eric (2014): Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press, Cambridge, MA.
- Santayana, George (1955): The Sense of Beauty: Being the Outline of Aesthetic Theory, Dover Publications, New York.
- [Schmidtka, Zoltán](#) (2017): Most mindent megtudhatsz az e-sportról! Debrecen, 2017. október 24. <http://www.technokrata.hu/www/2016/04/08/most-mindent-megtudhatsz-az-e-sport-rol>
- Szabó, József (2018): Gamerek az iskolában. Információs társadalom, [2018. XVIII. évf. 1. szám](#) pp. 119-131.
- Tamás, Anna (2016): Gyermekeink és a média. Apait-anyait, 2016. június 2. <http://www.apait-anyait.hu/gyermekeink-es-a-media/>
- Eurogamer (1999): The OGA – What the hell is it? Eurogamer.net, 13 December 1999. http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=105
- UNESCO (2012): Measuring the economic contribution of cultural industries. A review and assessment of current methodological approaches. 2009 UNESCO framework for cultural statistics handbook NO. 1, UNESCO, 2012. <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002182/218251e.pdf>
- Vida, Eszter (2018): Esport adatlapon: játék/szenvedély. <https://sentione.com/hu/blog/esport-adatalapon-jatek-szenvedely>
- Vincze, Dávid (2017): Az e-sport rajongók nem ismerik a kötöttséget, DigitalHungary, 2017. október 06. <http://www.digitalhungary.hu/konferenciak/mobile-hungary/Az-e-sport-rajongok-nem-ismerik-a-kotottseget/5023>

[1] <http://www.pegi.info/hu/index>

[2]<http://www.pegi.info/hu/index/2015>