



ÓBUDAI EGYETEM

**Keleti Károly Gazdasági Kar
Vállalkozásfejlesztés és Infokommunikációs Intézet**

SZAKDOLGOZAT

**ÓE-KGK
2023**

Hallgató neve:
Hallgató törzskönyvi száma:

Stan Bettina
T008115/FI12904/G



HALLGATÓI NYILATKOZAT

Alulírott Stan Bettina (Neptun kód: [REDACTED]) hallgató kijelentem, hogy a szakdolgozat saját munkám eredménye, a felhasznált szakirodalmat és eszközöket azonosíthatóan közöltem. Az elkészült szakdolgozatban található eredményeket az egyetem és a feladatot kiíró intézmény saját céljára térítés nélkül felhasználhatja, a titkosításra vonatkozó esetleges megkötések mellett.

Budapest, 2023.10.31

hallgató aláírása



SZAKDOLGOZAT FELADATLAP

Hallgató neve: Stan Bettina

Törzskönyvi száma: T008115/FI12904/G

Neptun kódja: [REDACTED]

Tagozat: Nappali

Szak: Gazdálkodási és menedzsment

Szakirány: Vezetőképző specializáció

A dolgozat címe: Az interneten terjedő számítógépes játékok hatása a fiatal generációra

A dolgozat címe angolul: The impact of computer games spreading on the Internet on young people

Feladat:

1. Mutassa be az interneten terjedő számítógépes játékok fejlődését a kezdetektől napjainkig!
2. Ismertesse a számítógépes játékok pozitív és negatív hatásait!
3. Ismertesse a játékfüggőség okait, hatásait és kezelését, megelőzését!
4. Mutassa be a kutatásában létrejött eredményeket és ön által ismert emberek tapasztalatait!

Intézményi konzulens neve: Dr. Szikora Péter

Külső konzulens neve, beosztása: -

Munkahelye: -

A kiadott téma elévülési határideje: 1 év

Beadási határidő: 2023. december 15.

A záróvizsga tárgyai: Komplex gazdasági ismeretek, Döntésmélet és módszertan
Stratégiai és üzleti tervezés

A szakdolgozat nem titkos

Kiadva: Budapest, 2023. október 31.

P. H.

Intézetigazgató

A dolgozatot beadásra alkalmasnak találom:

Intézményi konzulens

Tartalomjegyzék

BEVEZETÉS	1
1. Interneten terjedő játékok fejlődése és bővebb áttekintése.....	3
1.1. Népszerű játékok.....	6
1.2. Számítógépes játékok az oktatásban	8
1.3. Internetes játékok hátrányos emberek számára.....	10
2. Interneten terjedő játékok hatásai a fiatal generációra.....	12
2.1. Sztereotípiák.....	14
2.2. Pozitív hatások	15
2.3. Negatív hatások	19
3. Játékfüggőség.....	21
3.1. Okok és tényezők	22
3.2. Hatásai.....	24
3.3. Megelőzése és kezelése.....	25
4. Primer kutatás	28
4.1 Interjúk.....	39
Összefoglalás	46
Hivatkozások	48
Mellékletek	51
Tartalmi Kivonat.....	I

Summary.....I

ÁBRAJEGYZÉK

1. ábra MUD: multi user dungeon	3
2. ábra PubG	6
3. ábra Counter-Strike.....	7
4. ábra Cheese factory.....	11
5. ábra 3D Work Tour.....	12
6. ábra Minecraft.....	16
7. ábra Honfoglaló	17
8. ábra NeuroRace használata közben	18
9. ábra Kitöltöttek életkora	28
10. ábra Nemek eloszlása.....	29
11. ábra Megkérdezettek hány százaléka játszik	29
12. ábra preferált játékok eloszlása.....	30
13. ábra online játékokkal eltöltött évek száma.....	30
14. ábra játékokkal töltött idő gyakorisága.....	31
15. ábra Játékokkal töltött órák száma.....	32
16. ábra Játéktípusok melyekkel játszanak	33
17. ábra Miért is játszanak játékokkal	33
18. ábra játékfüggőség jelei	34

19. ábra Függősségi ráta	35
20. ábra Pozitív hatások a megkérdezettek szerint	36
21. ábra Negatív hatások a megkérdezettek szerint	37
22. ábra oktatási játékok gyakorisága	38
23. ábra Hasznossága a megkérdezettek között	38
24. ábra program lemondása játékok végett	39

BEVEZETÉS

Az elmúlt évek során a számítógépes játékok egyre népszerűbbé váltak a Z generáció körében. A fiatalok számára ez már nem csak egy időtöltés és szórakozás, hanem már ennél többet jelent. Ennek elterjedésével a társadalmi, személyes tapasztalataik egy másik formában mutatkoznak meg.

Elsősorban majd kifejteném mik is pontosabb az internetes játékok és azoknak történetét szeretném megosztani. A szóban forgó témával kapcsolatban megvizsgálom azokat a kérdéses pontokat, valamint az előítéleteket és következményeket, melyek korunk online videojátékainak széleskörű elérhetőségével járnak. Célom, hogy élelkebb képet fessek arról, hogy ezek milyen módon képesek formálni a fiatalok életét, fejlődését, akár viselkedését. Ezen információk birtokában pedig lehetőség nyílik arra, hogy negatív hatásokat minél inkább csökkentsük, pozitív hatásokra pedig nagyobb hangsúlyt helyezünk, hozzájárulva a fiatalok egészséges fejlődéséhez.

Ebben a témában szembe jöhet velünk számos sztereotípiát, melyeket nem szabad komolyan venni és elhinni, még jobban nem járunk utána. Sokszor a két véglet között ugrálnak, ezzel felnagyítva egy problémát. Például aki interneten játszik az antiszociális nem éri külső interakció őket. Nem igaz hisz, ha játékfüggő igen akkor ebben az esetben releváns az információ viszont, de ha egy mértéket tart az illető a játék szokásában, tegyük fel napi 2-3 óra már nem tekinthető valós információnak. Hiszen amíg másnak a pihenés és televízió nézése a kikapcsolódás, addig nekik az online térben való szórakozás.

Játékok széles palettája található meg a világhálón, melyek a kreativitást, nyelvtudást, csapatmunkát és stratégiai tudásukat fejlesztik. Ezek a játékok megváltoztatták a kommunikációjuk módját és szociális kapcsolataikat. Az internetes csapatjátékok lehetőséget adnak arra, hogy közösséget alakítsanak ki barátokat szerezzenek és közös élményekkel gazdagodjanak ezáltal. Feltétlenül figyelembe kell venni a pozitív mellett a negatív hatásait is, mely fejlődésében is akadályozhatja, a szociális életében, mint például a játékfüggőség vagy a bizonyos agresszív tartalmak hatása.

Különböző játék típusok, műfajok találhatóak meg az online térben, melynek lehetnek akció játékok, lövöldözős játékok, ügyességi, mint egy a játékos által irányított hős, mely különböző akadályokon ugrál át egészen a pálya végéig, kaland, szerepjátékok, ami egy olyan online térben játszódik, ahol egyszerre több játékos is van és szörnyekkel harcolnak, kereskednek stb., stratégiai játékok egy valós időben játszódnak, ahol parancsokat kapnak a játékosok, melyeket teljesíteniük kell.

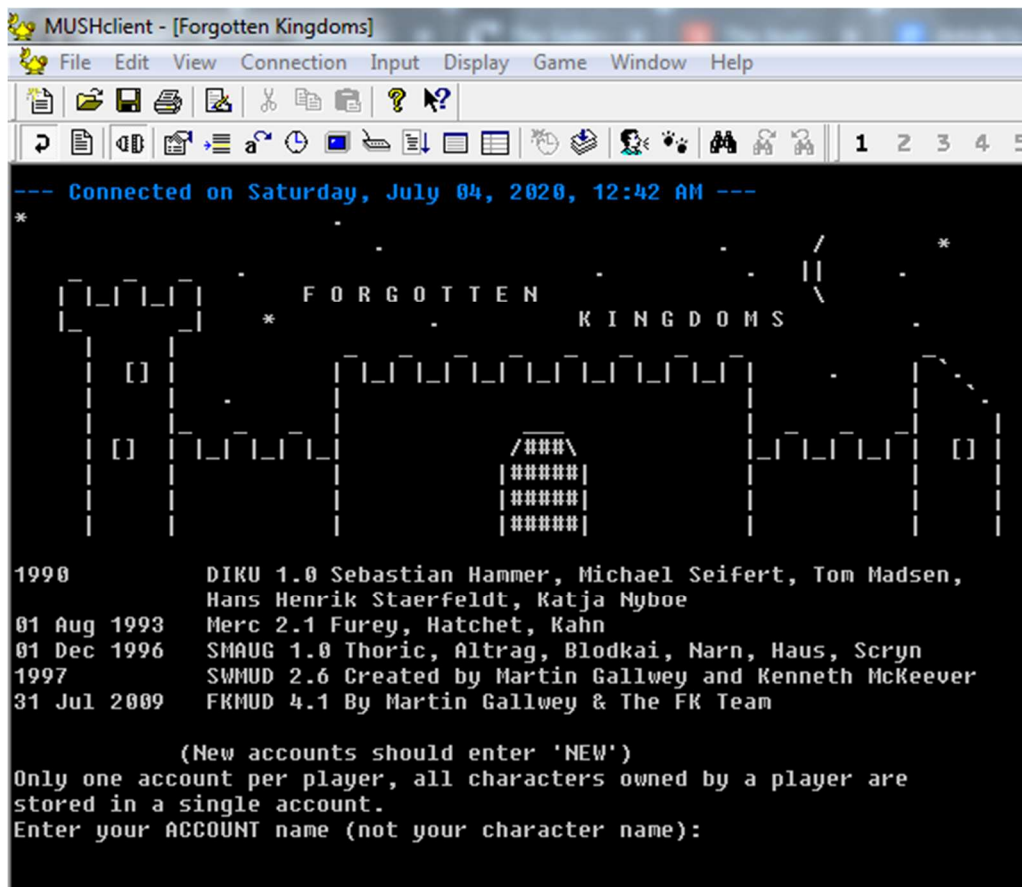
Ezen internetes játékok használata oktatási jelleggel is alkalmazható. Mellyel a diákok készségeit lehet fejleszteni, problémamegoldásukban segíthet. A Z generáció már az, akiket könyvekkel és táblára felírt feladatokkal nem lehet rávenni a tanulásra, így az online

térben folytatott játékos feladatok működőképesebbnek bizonyulnak. Könnyebben érhetjük el, hogy a diákok megtanulják az adott tananyagot és sikeresebben átadhatjuk azt a tudást nekik, amit szeretnénk. Sajnos a mai világban a könyvek élménye nem termel annyi dopamint az agyban, mint maga az internet, e végett tartom egy jó megoldásnak az oktatási jellegű játékokat.

Dolgozatomban továbbá bemutatom, majd két ismerősöm tapasztalatát az ilyen jellegű játékokkal, hisz megéltek pozitív és negatív dolgokat is ezzel kapcsolatban, mely talán erősebb tanító jelleggel bír hiszen megtörtént eseményeken alapszanak. Majd egy statisztikát készíték ismeretségiköröm segítségével, egy kérdőíven keresztül, milyen negatív, pozitív tapasztalatokkal rendelkeznek. Melyet ki fogok elemezni és egy összefoglalást írok az egészről.

1. Interneten terjedő játékok fejlődése és bővebb áttekintése

1952-ben jött ki az első számítógépes játék a tic-tac-toe. Ezután még két játék jött ki 1962-ig a Tennis for two és a Spacewar. 1980 körül az MUD egy többfelhasználós, többjátékos valós idejű virtuális világ, ami annyit jelent, hogy a játékosok, egy interaktív szöveges parancsokra támaszkodtak, játékos játékos ellen online csevegéssel társítva. (Bányai-Fülöp, 2015)



1. ábra MUD: multi user dungeon

Forrás: medium.com

Ugyanakkor lehet ez elég kezdetlegesnek tűnhet, a környékén lévő sikeresebb játékokhoz képest, mint a Pac-Man slágere, amely színes volt, 1980-ban jelent meg, ugyanakkor mint a MUD harmadik verziója. MUD egyik inspirációja volt a Zork, melyet egy kutatócsoport fejlesztett ki és 30 szöveges alapú számítógépes játékot adott ki 1977-ben. Egy másik a

Colossal Cave Adventure szöveges alapú játék, melyet 1975 és 1976-ban programoztak, majd ennek lett egy bővített változata, ami 1977-ben lett ismertebb. Mind a Colossal Cave Adventure, mind a Zork ugyanazon a szöveges alapon működött, mint a MUD. Viszont különbség a két játék és a MUD között, hogy ezek a játékok úgy lettek kifejlesztve, hogy egy felhasználó játszhasa egy gépen. A két játék végül 1979 és 1980-ban kerültek kereskedelmi forgalomba.

Ahogy megjelentek a MUD-ok kereskedelmi változata ezek egyfajta üzletre támaszkodtak, ami annyit jelent, hogy a játékokat szolgáltatóknak engedélyezték, akik ezekhez óradíjas hozzáférést számoltak fel a használóknak, ezzel pedig jelentős bevételre tettek szert. 1983-ban megjelent az első kereskedelmi MUD a Scepter of Goth volt. 1991-ben kiadták a Neverwinter Nights-t, amely egy sokkal dinamikusabb grafikát hozott, mely játékosok mozgását ábrázolta, az avatart nyilakkal lehetett irányítani. 1997-ben visszamenőlegesen elismerték MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) -nek, magyarul egy sok szereplős online szerepjátéknak. 1996-ban a 3DO nevű cég 3D grafikával frissítette a „grafikus MUD” -ot. 2004-ben MMORPG piacot a Blizzard’s Worl of Warcraft megjelenése uralta, sokak által ismertebb néven a WoW.

Az internetes játékhasználat egyre fontosabbá vált időről időre mind a szociális életben, mind gazdasági viszonylatban is. Tulajdonképpen az internetes játékok egy „olyan vizuális digitális médium, mely a szórakoztatás eszköze”. Szórakoztatóvá a szabályok és a virtualitás teszi lehetővé.

Mikor még szűk körben volt jelen, mint manapság, mikoris globálisan több milliárd dolláros méretűvé nőtte ki magát. 1978-ban 200 millió dolláros iparágról, 2011-re 74 milliárd dollárosra növekedett az értéke a videojáték-iparnak. Ez tulajdonképpen a leggyorsabban növekvő média. A játékosok 21%-a napi szinten veszik igénybe, viszont ez egy 2008-as felmérés alapján lett megállapítva, 2023-ra valószínűleg ez növekedett.

Majd megjelentek a valós idejű játékok is. 2008-ban világszerte 1,5 milliárd regisztrált online játékost rögzítettek. 2013-ra ez a lakosság több, mint 44%-ra növekedett, ez 2020-ra 48%-ra növekedett.

Számos internetes játékok között különböző műfajok találhatók, de ezek között is a leggyakoribbak az akció és a stratégiai játékok. Az akció játékok tulajdonképpen igénylik, hogy a játékosoknak meglegyen a kellően jó kéz- szemkoordináció, valamint reflexük gyors legyen. Ilyenek lehetnek a harcos, labirintusos, ügyességi játékok. Ez a játék típus egy fizikai szabadságot biztosít, hogy mindenki a saját tempójában végezze azt. A stratégiai játékok, mint már említettem egy valós időben játszódó, egy megismerést előtérbe helyező, kognitív funkciókra nagy hangsúlyt fektető játék műfaj. Ilyen lehet a kaland, oktatási játékok. Itt egy egyéni döntést kell hozniuk a játékosoknak, hogy a felmerülő problémákkal, hogyan fognak megbirkózni, viszont több idejük van, mint egy akció játékban és ezért jobb stratégiára van szükségük és gyors reagálásra.

Mindkét játéktípus a kognitív funkciókat javítja, megköveteli, hogy játékosaik, egy adott időn belül reagáljanak bizonyos szituációkra a játékon belül. Mint például, hogy meghatározott időkereten belül figyeljenek mind az erőforrásaikra, mind pedig a felmerülő döntésekre a játék folyamán, ezzel is jobban koncentrálnak egy sikeres játék kimenetelre. Mivel ennyi mindenre figyelni kell ezek alatt a játékok alatt, így a koncentráció, a memória, és a végrehajtásra törekedésük is növekszik az egyéb képességek mellett.

További műfajok még:

- Kaland játékok: ezek történetet mesélnek el, melynek van egy főszereplője és maga a felhasználó irányítja azt. Ez a műfaj a kreativitást és a logikát veszi igénybe.
- Harc játékok: ebben a kategóriában tulajdonképpen evidens mit takar, a box a verekedés áll a középpontban.
- Verseny játékok: autóverseny, szimulációs verseny, itt a győzelem mások legyőzése a lényeg.
- Szimulációs játékok: valamilyen járművet irányíthat a felhasználó, mintha épp maga vezetné. Mint, autó, repülő, vonat. De lehet emberi életet is irányítani vagy állatot.
- Szerepjátékok: egy adott karakter irányítása ez is egy történet mesélés, csak ezt maga a felhasználó találja ki vagy találják ki, ha többen játszanak.
- Sport játékok: nevében is benne van, hogy igazából sportot játszik a felhasználó, lehet ez extrém sport, futball, verseny.

- Oktató játékok: amik a tanulást segítik elő, az agy fejlődésében segít.

1.1. Népszerű játékok

Egy slágerlista alapján fogom most bemutatni a 7 legtöbbet játszott számítógépes játékokat. Ezeket a legtöbbet játszottól a kevésbé játszottig fogom felsorolni és egyidejűleg bemutatni az első három legjátszottabbat.

Első helyen a PubG áll, mellyen több, mint 3 millióan játszottak egyidejűleg. A játékot egyszerre több játékos is használhatja egy időben, ahol egy repülőből ejtőernyővel dobják ki a játékosokat, egy ismeretlen szigetre, ahol különböző eszközöket kell találniuk, mint fegyverek, védő felszerelés és életmentő csomagok, melyeket a játék során használhatnak. Tulajdonképpen a játék lényege, hogy minél több ember öl meg, ezzel kiejtsd a játékból és utolsónak maradj benn ezzel megnyerve.



2. ábra PubG

Forrás: play.google.com

Második helyen a Counter-Strike áll, melyet egy idejűleg közel kétfélmillió ember használt. Ebben a játékban ki lehet választani, hogy terrorista vagy terrorelhárító lesz, majd ezután ennek mértén vagy az a cél, hogy letedd a bombát a kijelölt helyre anélkül, hogy bárki megölne, vagy az, hogy megakadályozod, hogy az a bizonyos bomba lehelyezésre kerüljön

és a lehető legtöbb ellenfelet meg kell ölni a csapatnak. Ezen belül lehet fegyvereket vásárolni, túszoikat menteni és személyazonosságot is válthat a játékos, hogy együttműködjön vagy a versengés taktikát válassza. A játékon belül kommunikáció folyik a játékoson belül, mind szóban, de chaten keresztül is folyhat ez, így biztosabb sikert elérve.



3. ábra Counter-Strike

Forrás: play.google.com

Harmadik helyen az A Lost bark című játék van, mely egy akciós szerepjáték, ami Dél-Koreában aratta sikerét, melyet csúcspontján egyszerre több mint egymillió felhasználó játszott. Ez a játék egy utazásra viszi a játékosait, egy olyan világba, ahol káosz uralkodik, hiszen az elsüllyedt bárka darbjait kell megtalálniuk. Persze ez nem olyan egyszerű, hiszen ehhez mind harcolni kell különböző démonokkal, ezzel is színesítve és akció dúsabbá téve a játék élményt.

Negyedik helyen a Dota 2 nevezetű játék áll, melyet mindennap fél millió játékos játsza, viszont ennek csúcsa az 1,25 millió játékos volt. Ez egy taktikai és stratégiai játék.

Ranglista ötödik helyén a Cyberpunk 2077 áll, amit egymillióan játszottak egy időben, és mely a legtöbbet játszott játék, amely nem rendelkezik semmiféle többjátékos funkcióval. Műfaja Sci-fi, melyben megjelenik a heves erőszak.

Hatodik helyen az Elden Ring áll, egyszerre közel egymillióan játszottak vele. Műfaja akció, mely az előzőhöz hasonlítva erőszakot tartalmaz. Kihívásokkal teli téli harc folyik a játékban, mely egy nyitott világban foglal helyet, és szabadságot ad a játékosnak.

Hetedik helyen New World című játék van, ami az Amazon games nagy sikerű slágere, online vásárlás terén. 17. században játszódik egy felfedező bőrében játszva, ahol egy kitalált kontinens gyarmatosítása a fő cél.

1.2. Számítógépes játékok az oktatásban

A játékok nem csupán hétvégénként, munka vagy iskola után jöhetnek szóba, hanem már az oktatásban is nagy szerepük van, hiszen több olyan tulajdonsággal is rendelkezik, melyek hatékony oktatási eszközzé teszi ezeket. Növelni képes a diákok teljesítményét tanulás terén. Ezt dolgozatom ennek a részében bővebben is kifejtem, hiszen egy fontos terület, mivel a mai generáció nagyon mással nem lehet hatékonyan rávenni a tanulásra és a tananyagok megtanulására.

A pozitív hatásoknál már említettem, hogy a játékok kimagasló szerepet töltenek be kognitív képességek fejlődésében, a barátok szerzésében, kommunikáció fejlődésében, segíthet az agy normális funkcióit helyre állítani és megelőzni a memória romlását. Az 1980-as 1990-es években már elkezdték készíteni a szórakoztató oktatási játékokat, viszont nem bizonyult akkor még sikeresnek, hiszen inkább annak tartották, hogy egy értéklehetetlen órát izgalmasabbá tesz, de semmi pluszt nem ad a tanuláshoz. Majd évek múltával megjelentek a komoly játékok, másnéven serious games-nek is nevezik. (Pásztor, 2013) Ennek a célja a tanulási és tanítási folyamat segítése, viszont nem szórakoztatásra irányul főképpen, de ez nem jelenti azt, hogy nem lehet élvezetes. Ezeket nem csak az oktatásban lehet használni, hanem tudományos célból, egészségügyben és mérnököknél is akár.

Eleinte a pedagógusok levezető feladatként, jutalom feladatként szánták az órák végére, viszont már lehetőség nyílt arra, hogy a diákok konkrét játék segítségével tanulják meg a tananyagot. A játékok egy színes élményt nyújtanak egy olyan látványt és izgalmat, ami leköti az embert és akarva akaratlanul képes tanulni is a játéktól. Az, hogy egy folyamatos visszacsatolásba van része a felhasználónak, hogy benne van a versenyszellem, hogy nyerjen ezzel egy kihívást jelent számára, motiválja a jobb teljesítményre. Mivel egy modern világban élünk, ahol tulajdonképpen a gyermek már akkor a kezébe fogja a telefont, mikor még lábra sem állt, így a digitális játékok esélyt adnak arra, hogy a fiatal generáció, az ismereteket elsajátítsa és hosszú távon eltudja ezeket raktározni az agyukban.

Én, mint aki vizuális személyiség, inkább emellett az oktatás mellett állok, hiszen egy olyan látvány világot és olyan dolgokat tud megmutatni a játék, amit esetleg szabad szemmel nem is láthatunk, viszont ezek lekötik a szemet és könnyebben megtanulhatóvá válnak.

A számítógépes játékok, képesek arra, hogy egyfajta elágazáshoz érjen a felhasználó a tananyagban és érdeklődése szerint menjen azon sorba, ahogy befogadni kész, hisz így saját személyére tudja szabni a tanulni valót. Mivel interaktív dologról beszélünk ebben, előny is származhat a tanítás terén. A diákok ebben a tanulási formában aktívan részt vesznek, mely jobban leköti figyelmüket és saját tudásukat bővíthetik a fontos információkkal. A technológia lehetőséget ad arra, hogy ne egyedül tanuljon az online játékos térben a tanuló, hanem társaival együtt vagy akár a tanárával is. Ez arra nagyon hasznos, hogy az elakadt diák segítséget kérjen akár társától a játék során vagy magától a pedagógustól így egymást taníthatják szórakozás közben, de még maga a játék is tartalmazhat egyfajta segítség kérő részt, ha elakad a tanuló.

Pár számítógépes játékot hoztam, mely az oktatásban felhasználhatók, valahol már használatban is van (Fromann, 2016):

- Classdojo nevezetű játék, mely tulajdonképpen egy digitális tanterem, mely a tanulás folyamatát játékosítja. Bevonja a diákokat, tanárokat és magukat a szülőket is egy olyan rendszerbe, mely kihívásokkal teli és jutalomra van lehetőség, amit teljesítve vannak azok. Ebben a játékban, lehetőség van a kapcsolattartásra, mind szülőkkel, mind tanárokkal. A tanárok megtudnak osztani képeket, amikből a szülők láthatják mi történik a tanteremben az iskolában. Események létrehozásával nyomon lehet követni mindenkit, ennek segítségével láthatjuk mikor ér rá az adott személy, avagy, hogy gyermekünknek milyen feladatai vannak. A gyerekek pedig saját avatárt hozhatnak létre, melyet aktivitásukkal tudnak fejleszteni.

- Goalbook alkalmazás, nagy hangsúlyt fektet a csapatmunkára, ahol lehetőség nyílik úgyszintén a kommunikációra és a tanuló fejlődésének megfigyelésére. Kihívásokat ad az oktató tanulói számára, amik teljesítményét meg is tekintheti az oldalon.

- Classcraft egy olyan játék, amelyben az osztályban minden diáknak van egy karaktere, melyet saját maga szabhat személyre, és a tanár maga a kalandmester, aki irányítja az

egészet. Egy történetet játszanak el, mely során feladatokkal kerülnek szembe, melyet egyéniben vagy csapatosan kell megoldaniuk. A diákok pontokat kapnak a teljesítményeikért, amivel nem csak jutalmat, de még szintet is léphetnek. Minden diáknak van saját oldala, ahol nyomon lehet követni, mennyire teljesítenek jól és hogy ívelnek fel vagy lefelé.

- Minecraft eredetileg nem iskolába szánt játék, viszont egyre több helyen ismerik el az ebben rejlő kreativitást és az edukációs lehetőségeket. Leginkább művészet és földrajz területen használják ezt a játékot, de a számítástechnika órákon is sok haszna lehet. Annyira bevált és annyit hasznosították, hogy külön oktatási játékot hoztak létre ebből a MinecraftEdu-t. Ebben a diákok már a karaktereket saját magukra tudják formálni, építettek ebbe a verzióba egy koordináta-rendszert, melynek segítségével ebben a képzeletbeli világban képesek megtalálni egymást. Az iskolai verziót, már nem csak pár tantárgyra lehet használni, hanem mindegyik másakra is, mint matek, idegen nyelv, akár történelem.

- Kahoot játékalapú online platform, melyben feleletválasztós kvízek vannak. Előre egy felhasználó által készített, adott témákban lévő kvízek is lehetnek, melyeket téma szerint keresni tudunk, de lehet tanár által összeállított a diákjainak. Egy szobát létre tud hozni a tanár, ahova kód alapján tudnak belépni a diákok, mindenki ad magának nevet és együtt lehet játszani, ki tudja a legtöbb választ helyesen, majd a végén a játék kivetíti az első három legjobb játékost. Személyes tapasztalatból tudom, hogy ez a játék hasznos és szórakoztató is egyben. Mikor gimnáziumba jártam több órán is használtuk a Kahoot! nevezetű oktatási játékot. Ha az órán nem figyelt valaki elég jól akkor a játékban sem tudott nyerni, maximum, ha jól tippelt, mivel minden óra végén ez egy ilyen tudásfelmérés volt. Könnyedén tudtak minket ösztönözni vele a tanulásra és arra, hogy odafigyeljünk, hiszen tanáraink már úgy adták meg nekünk a játék élményét miután látták ezzel a viselkedésünket is lehet befolyásolni, hogy ha figyelünk és aktívak vagyunk, akkor a tanóra utolsó 10 percében játszhattunk vele.

1.3. Internetes játékok hátrányos emberek számára

Digitális játékokat nem csupán az általános oktatási környezetben jelentenek nagy hasznát, hanem az értelmi fogyatékkal élő emberek számára is, akiknek a tanulás és gyakorlati

készségek elvégzése hatalmas kihívást jelent. Ezek használata a tanulás folyamatát segítő és eredményeik könnyebb elérésében segíti őket, szociális életüket megkönnyítik és akár életkészségeiket is fejleszthetik.

Az értelmi fogyatékoság olyan idegrendszeri fejlődési rendellenesség, melyet az egyén értelmi hiányosságai már gyermekkorban jelentkeznek. Nem betegségről van itt szó, hanem a központi idegrendszer elégtelen fejlettségi állapotáról az egyén fejlődése során.

A játékokmechanikája és tervezése úgy van kialakítva, hogy számukra is könnyen használható legyen és ne okozzon számukra nehézséget. 2010-2019-ig összesen 21 olyan játék jött létre, mely kifejezetten számukra lett elkészítve, ebből 7 darab oktatási játék. 2 olyan mobilra tervezett játék jött ki, mely lehetővé teszi nekik, hogy a mindennapi élethez szükséges dolgokat megtanulják ezeken keresztül. Az egyik abban segít, hogy a játékost körül vevő tárgyakat képes legyen megkülönböztetni és felismerni. A másik a kommunikációs készségek fejlesztésében játszik nagy szerepet. A digitális játékok között találunk olyat mely a matematikai készségüket szeretné fejleszteni, a számukra legegyszerűbb és leghatékonyabb módon.

A Cheese Factory nevezetű játék pont erre lett kitalálva, melyet egy felmérés során megállapítottak, hogy könnyebben megértették és hogy a digitális játékok az értelmi fogyatékosággal élők számára, elősegíti a társadalmi befogadásukat. Ez a játék a Tetrisre hasonlít leginkább ez a törtszámokra és a százalékokra tanítja meg a felhasználót. (Lanyi-Brown, 2010)

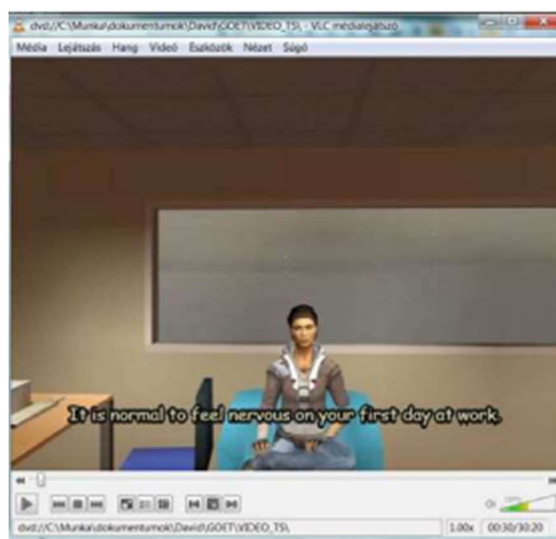


4. ábra Cheese factory

Forrás: Design of Serious Games for Students with Intellectual Disability

A képen látszik is, hogy megfelelő méretűre lettek csinálva, színesre a gombok, hogy ez ne akadályozza meg a játékosokat a tanulásban.

A 3D work tour szimulációs játék bemutatja az első napot a munkahelyen, hogy hogy kell viselkedni, mire kell odafigyelni ebből is tanulva, hogy a későbbiekben ebből ne legyen gondjuk. Első dolog a játék megnyitásakor, hogy kikell választani milyen nyelven is szeretné folytatni, majd, hogy a játék folyamán felirat legyen vagy jelnyelv. Majd végezetül a szituáció kiválasztása.



5. ábra 3D Work Tour

Forrás: Design of Serious Games for Students with Intellectual Disability

2. Interneten terjedő játékok hatásai a fiatal generációra

A számítógépes játékoknak egyre nagyobb szerepe van a fiatalok életében, miközben egyre nagyobb hatást gyakorolnak a felhasználóra, életmódjukat képes változtatni, viselkedésüket, kommunikáció stílusukat és a szocializálódásukat is, mind ezeket pozitív és negatív irányba is képes terelni. Életünkben kezd évről évre nagyobb szerepet játszani az internet, így több tudós vizsgálja ezen játékok hatását. A játékok nem csupán arra vannak, hogy a fiatalok figyelmét teljesen elvonják fontosabb dolgokról, vagy butítsák őket, nem egy elvont csoportot hoz létre, hanem próbálja összekapcsolni őket ezzel is a

csapatmunkára tanítva az embereket. Ezen játékokból tanulni is lehet például magát az angol nyelvet hiszen a játékok elég magas százaléka ezen nemzetközi nyelven van, új embereket ismerhetnek meg akár találkozhatnak is a való életben, ha arra igényük van. Viszont emberfüggő kire, milyen szinten tud hatni egy játék, milyen mélységeig képes elmenni abban és lehet ez sajnos negatív irány is.

Fontos odafigyelni gyermekeink mennyi időt töltenek az interneten terjedő játékokkal, hiszen sokkal inkább fejlődnek minden téren és nem jó, ha elméjüket rongálják azzal, hogy túlzott dopamin termelődik benne. Hisz az iskolában véleményem szerint nehezebben tudnak figyelni és könyvből tanulni, hiszen azok olyan gyors eredményt nem érnek el, mint az internet nem tudnak termelni annyi dopamint így, ha babakocsis koruktól kezdve a telefon a kezükben van hozzászoktatja ehhez agyukat, ami ahhoz vezet, hogy hátránnyal indulnak.

Fiatal korú gyerekek internetes játékszokásaikat vizsgálták meg 8 és 18 év között. 88%-a alkalmanként játszik. 8-11 éves kor között 26-an, 12-14 év között 26-an és 15-18 év között 17-en játszanak naponta. Tehát kijelenthetjük ez alapján, hogy a fiatalok közül többen játszanak naponta, mint a 18 évhez közeliek, ami szerintem nem egy jó arány, hiszen még egy fejlődő szervezet és nem feltétlen a legmegfelelőbben hat ez rájuk, hiszen akár fontosabb dolgokat nem végeznek el, nem tanulják meg ezek miatt, hogy naponta játszanak az interneten. Mi sem igazolja ezt jobban, hogy a fiatalok 33%-a válaszolt, hogy kihagyja a házi munkákat a játék végett, 23%-a, hogy a házi feladatát nem végzi el, inkább játszik. (Gentile, DA 2009)

Egy felmérés során vizsgálták 18 és 25 év közötti fiatalok számítógépes szokásait. A diákok online és egyszemélyes játékokban is játszanak, majdnem pontosan egyenlő arányban. Mindegyik fiatal arról számolt be, hogy heti 2-3 alkalommal játszanak. 13% az, aki mindennap játszik, arról számolt be, hogy egy nap akár 3-4 órát tud játszani. A tanulók elmondák hány éves korban kezdek számítógépes játékokkal játszani, ez 4-6 éves kor vagy általános iskolától kezdve. Beszámoltak arról, hogy sok barátjuk van a virtuális világban, akikkel nem csak a játékról beszélnek, hanem bármilyen más témáról is tudnak. Együtt való játszás nem csupán arról szól, hogy nyerjenek, hanem olyan emberekre lelnek,

akikben képesek megbízni, segítséget tudnak kérni, támogatni tudják őket és egymást. (Perkova, E. P. 2019)

Ebből a felmérésből kiderült, hogy nem elvont csoportot generálnak a játékok, hanem egyesíti az embereket, megtanítja őket a csapatmunkára, idősebb korban kevésbé hathat negatívan rájuk, hiszen jó esetben feltudják mérni a fontossági sorrendeket és hobbi szinten üzik.

Dolgozatomban megvizsgálom pontosabban milyen hatással is van a fiatalokra a számítógépes játékok használata, milyen sztereotípiákkal találkozhatunk.

2.1. Sztereotípiák

Az internetes játékok hatalmas közösséget csalogat magához, melyek a használóikat többféle interakcióba részesíti, mint versengés, csapatmunka és logika ezek mind adrenalint, izgalmat és érdeklődést okoznak a játékosoknak.

Az interneten terjedő játékok hatásával kapcsolatban, gyakran hamis információkkal találkozhatjuk magunkat szembe. Fontos kiemelni, hogy ezeknek a valóság tartama nem mindig van, hiszen ennek tényleges impulzusa lényegesen összetettebb. Egyre többször találjuk magunkat olyan előítéltekkel szemben, például egy bizonyos játéktípussal kapcsolatban, mint a löszer használatú játékok. Olyan sztereotípiák, mint ezek mindenféleképpen kapcsolódnak az agresszivitással, hogy a használói ingerültebbek lesznek, hajlamosabban használnak ilyesfajta tárgyakat és követhetnek el evégett bűncselekményt, viszont ezek extrém esetek nem szabad ezekből következtetést levonni.

Az előítéletek nagyban károsíthatják a felhasználókat, hiszen mind az önbizalmukat, saját maguk önértékelését és akár szociális kapcsolataikat is nagyban károsíthatják. Sajnos akadnak olyanok is, hogy ezek a sztereotípiák egyfajta indokot adnak arra, hogy valakit gúnyoljanak, csúfoljanak és egy online zaklatás is bekövetkezhet.

Tehát fontos, hogy ezeket mélyebben megértsük, így ezeket megfelelően tudjuk kezelni és ne okozunk másokban kárt azzal, hogy még nem tudjuk milyen is az a személy valójában, addig ne alkossunk véleményt róla csak mert online játékokkal játszik. Így mindenki, akit csak vonz ez a terület nyugodtan és félelem nélkül tudja élvezni a játékélményt.

Pár olyan előítéletet hozok, amiket életem során hallottam emberektől vagy esetlegesen én is ezt feltételeztem:

- A számítógépes játékok teljes mértékben elszigetelik a fiatalokat a valóságtól, amit, ha nézzük előfordulhat, de az a játékfüggőség részt erősíti, nem az egészséges hobbi szintű, kikapcsolódást okozó játékot. Viszont a játékok egy lehetőséget nyújtanak egy másik világba való betekintéshez, egy közösséget alakít ki emberek között, melyekből barátságok is kialakulhatnak.

- Csak negatív hatással lehetnek a fiatalokra és agressziót okoz. Vannak természetesen agresszív tartalmú játékok, de mint azt fentebb is említettem nagyon extrém esetekben fordul elő az ebből való agresszív viselkedés. Ezeknek a játékoknak a hatását sok minden befolyásolhat, mint az egyén lelki állapota, szülői felügyelet és annak környezete is.

- Idő pazarlás és nincs semmi értelme. Ez nem feltétlen igaz, hiszen nagyon sok pozitív hatása van, mint a kreativitás fejlődése, gyors reakció, stratégiai gondolkodás. Egy fajta versenyszellemet alakít ki a játékosban, így az életben is jobban tud akár küzdeni a céljai eléréseért.

2.2. Pozitív hatások

A számítógépes játékokkal kapcsolatban sok negatív hatást tudnánk kiemelni, hiszen leginkább azok vannak előtérben a köztudatban, viszont a pozitív hatásai mellett sem szabad elmenni. Kutatások igazolják, hogy azok a felhasználók, akik gyakrabban játszanak, ők jobban teljesítenek, hiszen a számítógépes játékok fejlesztik, gyors reakcióidő, szem-kéz koordináció, figyelem, vizuális követés, a kognitív képességeket, mint problémamegoldás, tervezés és stratégiai gondolkodás.

Kognitív képességeket nagy mértékben fejleszt, hiszen vannak játékok, melyek feladatokat és rejtvényeket tartalmaznak, melyek fejlesztik a problémamegoldó képességet, kreativitást és a stratégiai alkotást. Ilyen lehet a Minecraft, ami egyfajta lehetőséget nyújt a játékosoknak egy saját világ kialakítására, melyet ők építhetnek meg, ez elősegíti az építészeti ismereteket a kreativitást.



6. ábra Minecraft

Forrás: *polygon.com*

Csapatmunka és a kommunikáció fejlesztésében is nagy szerepe van. Hiszen a felhasználók eleinte csak a játékelményért játszanak, viszont az idő múlásával embereket ismer meg ezeken keresztül majd együtt folytatják a játékot. Mivel közösen szórakoznak ezért a csapatmunka erőssége is nő és a kommunikációs képesség is. Hiszen, ha nem kommunikálnak megfelelően akkor a játék nem lesz sikeres és élvezhető. Közben együtt kell működniük, stratégiákat kell létrehozniuk és különböző információkat kell átadniuk egymásnak a győzelem érdekében.

Reflex, gyors reakcióidő sem utolsó szempont, hiszen a versenyhelyzetű játékok javítják a játékosoknak a reflexeit, gyorsabban tudnak idővel reagálni a hirtelen változásokra, és gyorsan tudnak dönteni, mikor arra kerül a sor.

Nyelvtudás fejlesztésében is segít és akaraton kívül is megtanítja a játékosokat az angol nyelvre. Minek után a játékok jelentős része angol nyelven van, hiszen ez nemzetközi nyelv így, ha szeretnék sikeresen végig vinni a játékot, megérteni miről szól, éppen mi történik, mit kéne csinálni akkor szükségük van az angol nyelv ismeretére. Mivel sok játéknak elég jó a marketingje már abból a szempontból is, hogy ismertebb emberek

esetlegesen játszanak velük és azt bemutatják ezzel reklámozva a játékot, akkor jobban vonzza majd a játékost és annak érdekében, hogy kipróbálja, játsszon vele ráfog keresni szavakra, megtanulja akkor ott éles helyzetben és ezek a szavak az élet bármelyik területén előkerülhetnek. Nagyon sok külföldi játékos van, így mivel vannak valósidejű játékok, mikor több ember egyszerre játszik a mikrofon is belehet kapcsolva, ekkor egy külföldi angolul beszélő emberrel is kommunikációba folyhat a játékos, amivel fejleszti és bővíti tudását.

Tanulás, ismeret bővítő játékok is vannak már az interneten, melyen akár történelmi, tudományos vagy akár kulturális ismereteket adhatnak át, ezzel is elősegítve a játékos bővebb tudását. Erre van egy magyar játék, ami végig kíséret a gimnáziumi éveimet, hiszen nagyon szerettük, mert 3-an egymás ellen tudtunk játszani és magyarországi területeket elfoglalni, ehhez viszont az kellett, hogy meglegyen a kellő tudásunk. Ha ez nem volt meg, akkor sem volt baj, hiszen a játék minden válasz után kiírta, hogy mi lett volna a helyes válasz így volt, hogy ebből tanultunk és legközelebb, ha újra feljött tudtuk. Ez a honfoglaló nevezetű játék volt, még mai napig játszunk az egyetemen. Ebben a játékban lehettek irodalmi, történelmi, művészettörténelmi, biológiai és matematikai kérdések is.



7. ábra Honfoglaló

Forrás: index.hu

Fligby is egy hasonlóan tanulást segítői program, amely egy vezetésfejlesztő online program, mely a vezetői szerepvállalás minden fázisára felkészít. Egy interaktív film formátumban megjelenített komolyabb hangvételű tanító jellegű játék. Tulajdonképpen döntéseket kell hoznia a játékosnak, hogy a szervezet majd megnyerje a célként kitűzött díjat. A játék 29 készségtesztrel rendelkezik és 150 döntési helyzetbe állítja a játékost.

NeuroRacer nevű számítógépes játékot arra fejlesztették ki, hogy a 60-86 év közötti idős emberek ne hagyják el magukat agyban, hiszen idősebb korra az emberek kognitív funkciói romlanak. Így sikeresen ennek használatával, akár többféle feladat egyidejű elvégzésére is képessé válnak, és összpontosítani tudnak akkor is, ha esetlegesen unalmasabb tevékenységet végeznek, a hosszú távú memóriájukat tökéletesen karban képes tartani. Ez egy háromdimenziós játék, melyben tulajdonképpen egy autót irányítanak, mely során különböző jelek bukkannak fel, amikből egy adott színű és formájút kell lelőniük, miközben ugye egy autót vezetnek, mindezt ujjaik segítségével.



8. ábra NeuroRace használata közben

Forrás: learningenglish.voanews.com

Ez a fejlesztés is bizonyítja, hogy azért, mert számítógépen játszik valaki az csak negatív hatással tud lenni rájuk, mert nem így van hiszen belőlük tanulni is lehet és mint ebben az

utolsó példában is látszik meg is lehet előzni dolgokat, esetlegesen a demenciát. De tipikus divat játékok sem csak a rosszat hozzák, mert az is lehet egy kikapcsolódás egy hobbi, nem feltétlen jelenti, hogy a ló túloldalára esik az adott játékos csak mert élvezi ezt a tevékenységet.

2.3. Negatív hatások

Negatívan hathat az életük számos területén, ha nagyon fiatalon, még az életük elején kezdenek el a technológia világába belecsöppenni, értem azt arra a korra, ha a telefon előbb kerül a szemük elé, mint, hogy megtanuljanak járni. Hiszen tulajdonképpen nem tapasztaltak még annyi mindent a természetből, az emberekből, mint mondjuk, ha 14 éves korban kezdenek el ezekkel foglalkozni. Máshogy szocializálódnak, ezáltal nehezebben illeszkednek be majd a későbbiekben a társadalomba és nehézségekbe ütközhetnek hiszen kevesebb inger érte őket a világból, nem tudják milyen az élet az internet használata nélkül. Ebben a folyamatban fontos szerepet játszanak a szülők. Hiszen az elsődlegesen tanult dolgok a családból jönnek, így nagyon lényeges ök, hogyan gondolkodnak az internetről, és az azon terjedő játékokról.

Az internet ott van a mindennapjainkban, így nehezen lehetne ennek használatát kiküszöbölni. Véleményem szerint nem tiltani kell a számítógépes játékokat a gyerekektől, hanem megtanítani, hogyan használja, mire figyeljen oda, mit érdemes elkerülnie és szerintem fontos, hogy ez egy adott kortól legyen engedélyezve és természetesen a mérték sem utolsó szempont. A számítógépes játékok használata ugyanúgy, mint minden hobbi negatív hatásokkal is jár, mint:

Látás romlásához is vezethet, hiszen képesek vagyunk a monitorra olyan szinten koncentrálni, hogy a pislogást is elfelejtjük, közel hajolunk a képernyőhöz ezzel erőltetjük a szemünket, mely károsítja még jobban azt. A szem szerkezete végett a távolabb lévő dolgokat kedveli, ami 6 méternél rövidebb távolságban van, így minden, ami sokkal közelebb van ez esetben a monitor, az extra igénybevételt jelent a szemizmainknak. A kék fény, amit a képernyő kibocsájt pedig hosszabb távon fejfájást is okozhat, erre találták ki a kék fényszűrős szemüvegeket, ami megakadályozza ezeket legalábbis csökkenti a károsodás lehetőségét. (Hampel, 2023)

Gyomor és bélrendszeri problémák is adódhatnak, hiszen az folyamatos ülés következtében az emésztés lelassul, a számítógépes játék használója, annyira belemerül annak használatába, hogy nem eszik így az alultápláltság is szóba jöhet, viszont ez a játékfüggőségnél gyakoribb. De lehet ennek ellentéte is, hogy koncentráció következtében stresszel és izgul, hogy teljesítménye a legjobb legyen és közben úgymond stressz évés következik be, ami hosszabb távon elhízáshoz is vezethet. Az huzamosabb ideig való folytonos ülés székrekedést is okozhat, mely hosszabb távon egyéb kellemetlenségeket is vonhat maga után, akár visszafordíthatatlan dolgokat. (Hampel, 2023)

Halláskárosodás is bekövetkezhet hiszen, hogy a játék közben halljuk az eseményeket, mi merre van, honnan támadnak, ahhoz fej-fülhallgatóra is szükségünk van, amit az idő előrehaladtával egyre hangosabban hallgatunk és rendszeresen használjuk közben. (Hampel, 2023)

Testtartással kapcsolatos problémákba is ütközhetünk, mivel az ülő tevékenység következtében nehéz koncentrálni a játékokra és közben arra is, hogy hátunkat egyenesen tartva ülünk ezzel elkerülve a helytelen testtartást. Hiszen, ha nem ülünk egyenesen és hozzá szokunk a görbe testtartáshoz, akkor évek alatt egyre inkább nő a kockázata, hogy álló helyzetben is görbék leszünk, ami pedig fájdalmakhoz vezethet. (Hampel, 2023)

Szociális élet csökkenése bizonyos esetekben előfordulhat, ami emberfüggő véleményem szerint, a játékok annyira elszigetelik őket, hogy elveszítik a kapcsolataikat vagy nem is tudnak szerezni barátokat, társat, mert oly mértékben ez elveszi minden idejüket és érdeklődésük is inkább a számítógépes játékokban merül ki, hogy nem találnak semmit, senkit sem érdekesebbnek ennél. Viszont ez sajnos magányhoz is vezethet és nem lesz kellő inger, ami az embernek szükséges az életben, így problémákba is ütközhet a későbbiekben. (Hampel, 2023)

Iskolai teljesítmény romlása. Az internetes játék használata, mint már korábban mondtam, oly mennyiségű dopamint termel az agyban, amit a könyvek, jegyzetek és egyéb iskolai tárgyak nem képesek. Így a felhasználó nem tud olyan mértékben koncentrálni a tanulásra, hiszen megtapasztalta, milyen a gyors információ áramlás, a cselekmények gyorsasága és a tanulás maga egy lassabb folyamat, ami erre nem képes. Evégett az iskolai

teljesítménye ezáltal romolhat, hiszen megeshet, hogy gyakrabban választja a játékokat a tanulás helyett. (Hampel, 2023)

3. Játékfüggőség

A játékfüggőséget a legkönnyebben három pont alapján lehet felismerni (Katerina, 2014):

1. **Játék felett nincs kontrollja az embernek:** Tehát ha nem tudunk felülkerekedni a játékon és azt mondani elég volt én leteszem, más dolgom van majd játszom később, hanem tulajdonképpen magába szív a játék és minden érzést és hangulatot az irányít, hogy mennyire sikeres éppen a játékos benne.
2. **Játékra fordított idő elsőbbsége:** Magyarán, ha a játék minden és mindenki felett is elsőbbséget élvez az életünkben. Ennek mértékének növekedése, hogy nem érdekel minket ki akar találkozni, a munka, az iskola esetlegesen akár a társunk, minket a játék érdekel és az áll mindenek felett.
3. **A játék folytatása minden negatív következmény ellenére:** Lehet bármi az életben, elveszítjük állásunkat, párunkat akár megbukunk az iskolában ezek negatív megtapasztalása sem állít meg minket attól, hogy folytassuk a játékot ugyanolyan rendszerességgel.

A játékfüggőség sajnos olyan, mint bármilyen más addiktív dolog, hogy könnyű rászokni, de nehéz letenni vagy talán észre sem veszi az, aki ebben szenved és nem is tudja, hogy ez egy probléma is lehet. 2019-ben készítettek egy felmérést, melyről Nagy Krisztina írt a Játékfüggőség cikkében. 3-15 éves korig lévő gyerekek szokásait vizsgálták meg netes játékokkal kapcsolatban. (Nagy Krisztina, 2021)

- 3-4 éves kor között lévő gyerekek 39%-a játszik már videójátékokkal, online játékokkal 17%-uk játszik, ebből a játékidőjük egy hét alatt 4 óra 47 perc. Nem gondolom, hogy egészséges dolog ebben a korban elkezdni játszani számítógépes játékokkal mivel tele van negatív hatásokkal az ilyen nagyon fejlődő szervezetre, viszont, ha megtekintjük a heti időt talán nem olyan vészes, csak elsőre a százalékok tudják megrémisztetni az embert.
- 5-7 éves között 62% veszi igénybe a videójátékokat, 35% az online játékokkal játszik és 6 óra 18 perc időt vesz igénybe ezek használata egy héten. Ebben a korban

már iskolába is kezdenek járni a gyerekek, így nem feltétlen a legjobb, hogy a heti időtartam megnőtt.

- 8-11 éves kor között 79% játszik videójátékokkal, 66% online játékokkal foglalkozik, ezekből a játékidő hetente 9 óra 30 percet vesz igénybe. Már ebben a korban látszik, hogy megnőtt az online játékok iránti érdeklődés, mint a fiatalabb korosztályoknál.
- 12-15 éves kor között 81% játszik videójátékokkal, 72% az online játékokban találja meg az örömet, ezekből a heti játékidő 11 óra 36 perc. Látható, hogy egyre idősebbek a gyerekek és egyre többet játszanak videójátékokkal és online játékokkal.

Mind százalékban többen veszik igénybe, mind időben többen játszanak, ami nem feltétlen jelent jót, hiszen a tanulmányi eredményükre is rámehet és a társasági életükre. Viszont, mint már korábban említettem, nem csak negatív hatásai vannak, nem azt szerettem volna ezzel erősíteni, hiszen pozitívak is vannak bőven hanem azt, hogy az egyre növvő időtartam gondot is jelenthet amennyiben nem heti hanem már napi szinten működik ez a 11 óra.

3.1. Okok és tényezők

Az online játékfüggőség sajnos manapság egyre gyakoribb probléma, mivel abból, amit látok ismeretségi körökben vagy csupán az utcán, hogy a mai fiatalok többsége már úgy nőtt fel, hogy a szülők a telefont adták nekik oda, ha szerették volna lefoglalni a gyereket. Ezáltal nagyon sok fiatalban ez benn ragadt és egyfajta telefon általi ragaszkodás alakult ki, ami kivetül a számítógépekre is hiszen, már nagyobb érdeklődést jelentenek manapság az online játékok, így ennek használatára is könnyebben képesek ráfüggeni.

Az internet könnyebbé teszi a mindennapi életet a fiatal tinédzser korban. Ebben a korban könnyebben alakulnak ki függőségek, így jöhet létre náluk a játékfüggőség. Hiszen néhány serdülő korban lévő fiatalnak megerősítésre van szüksége. Ez az elismerés pozitív értelemben értendő, mint kedveltség, kiváló játék, hobbi esetleg hírnév hatására jön létre. Kitölti az ürességet azoknak a fiataloknak az életében, akik az életben nehezen vagy nem tudnak szocializálódni. Lehet ennek egy önbizalom hiányos oka is, még pedig, hogy a való életben nem kapja meg azt a sikert, elfogadást, mint a játékokon keresztül így fontos neki az online térbeli játék, hiszen külsőleg nem tudják megítélni csak a játéka alapján, így kitud

alakulni egy függés hiszen boldogság tölti el és nem akarja, hogy ennek vége szakadjon akár egy órára is. Itt viszont megkell jegyezni, hogy azok a fiatalok, akik a megerősítettséget várják ebben, könnyebben sérthetőek, sérülékenyebbek. Ezáltal mivel sebezhetővé válnak könnyebben alakulnak ki nem megfelelő viselkedésizavar. Lehet pszichológiai oka is még pedig a stressztől a napi problémáktól való menekülés, melyet már nem akar vagy nem képes elviselni és elszeretné mindezeket felejteni, mivel nem tudja vagy nem szeretné ezeket a problémákat és az abból fakadó stresszt megoldani. Így ennek következtében a játékba rohan, menekül és hajlamosabbá válik a túlzott játékra.

Társadalmi okból kifolyólag is kitud alakulni ez a függőség, hiszen, ha barátok, ismerősök által éri az adott személyt a nyomás, egyfajta versengésre való ösztönzés, hogy több időt töltsenek ezekkel az internetes játékokkal. Ezáltal a megfelelési kényszer is előjöhet, az, hogy jobb akar lenni a társainál így egyre többet és többet képes játszani, még ez ahhoz vezet, hogy nem képes lerakni és ott hagyni.

Reklámok is hozzájárulhatnak ehhez, hiszen egyre többet híresztelik mindenféle oldalon, akár YouTube-on videók közt megjelennek és így kipróbája, jobban megtetszik nekik, viszont szerintem ez olyan emberekre hathat függésképpen, akik erre hajlamosabbak. Elérhetőségük az internetes játékoknak rendkívül könnyű és egyszerű, rendszerint ingyenesek ez is megnövelheti ennek a kockázatát, vagy már csak annak, hogy több időt kezdjen a játékokkal foglalkozni.

Sok internetes szórakoztató játék platform olyan taktikát használ, hogy a játékosokat rendszeresen jutalmazza ajándékokkal, pénzzel, amiből dolgokat tud fejleszteni vagy venni a játékon belül, mely által sokkal jobban teljesít majd erősebb lesz és nagyobb eséllyel indul a győzelemért. Viszont ezekhez úgy tud hozzájutni, ha jól játszik a mérkőzés során. Ez a kétszeres motivációs erő nagyban hozzá tud járulni a függőséghez, mivel minél többet és többet akar az ember ezért viszont egyre többet kezd játszani.

A játékfüggőség sok dolog miatt alakulhat ki a felsoroltak közül, viszont egyik sem az jelenti, hogy biztosan játékfüggő lehet az az ember, aki használja ezeket. Mivel ehhez mind az kell, hogy lélekben gyengébb legyél és mások befolyásolni tudjanak olyan szinten, hogy megfelelni próbálj nekik, mind pedig a hajlamosság is számít, hogy egy ember mennyire

könnyen tud függeni dolgoktól ez természetéből adódóan, genetikailag kódolva van benne, hogy könnyen áldozata lehet ezeknek.

3.2. Hatásai

Ennek a fajta függőségnek többféle hatása is lehet. Lehet enyhébb és durvább is ez teljesen emberfüggő kire milyen szinten tud hatni a folyamatos napi szintű használata.

Hatása lehet egy ragaszkodás, kivonja magát a való világból senki és semmi miatt nem képes elhagyni a játékot akár egy órára sem, ha pedig ott hagyná akkor elvonási tünetei is lehetnek. Olyan szinten kötődik, hogy akár karrierjét is kockáztatja csak azért, hogy ennek a szenvedélyének 100%-ban eleget tudjon tenni. Képes naponta 8-10 órát is játszani durvább esetekben, talán még aludni sem alszik az illető maximum 2-3 órát. Ez mind mentálisan is megviseli az embert, mind pedig testileg hiszen egy adott ülő helyzetben végzendő ez a tevékenység és ez a testtartást nagyon rontja, mely végett a későbbiekben fájdalmai is lehetnek.

Látás nagyfokú romlását és alvási problémákat is okozhat. Ezt a kettőt azért vettem egy kalap alá hiszen szerintem összefüggenek. A szem romlik a sok koncentrációtól és közelre nézéstől, hisz ha fókuszál nagyon a játékos akkor a pislogások száma is csökken és ez fájdalmat is tud okozni a szem nagyon ki tud száradni a játék közben melyet már korábban említettem is, ezzel az alvás zavar azért függ össze hiszen, gépek által kibocsájtott fény, kék fény olyan hatással van az emberi szemre és agyra, hogy ha lefekvés előtt közvetlen telefonozunk, gépezünk bármilyen ilyen elektronikai eszközt használunk akkor nagyon nehezen tudunk elaludni és sokat forgolódunk, így az alvási idő is csökken és annak minősége is romlik így az ember nem lesz kipihent.

Anyagi károk keletkezhetnek, hiszen egyes játékok ugyan ingyenesek viszont, hogy jobb és erősebb legyen a karaktere az embernek, igénybe veheti azt a szolgáltatást, hogy rendes fizető eszközzel vesz meg dolgokat a játékon belül. Tehát például nézzük a World of Tanks játékot, melyre egy személyes példám van. Az egyik ismerősöm nagyon sok pénzt költött erre a játékra, hogy különböző tankokat vegyen meg melyekkel jobban lehet harcolni és nagyobb az esély a nyeresre, vett rajta még színeket, mintákat, amikkel kitudta festeni az adott tankot, hogy ne legyen könnyen észrevehető. Sajnos ezekben a játékokban ez nem

egy olcsó dolog nem 200-300 forintért lehet hozzájutni, hanem már komoly összegekért 10 000-20 000 forintokért. Azután meg a játékos csodálkozik, ha nincs hónap közepén pénze. Sok játékos sajnos rendesen adósságokba tudja verni magát ezek miatt és akár lopásra is képes, viszont ez nagyon extrém esetekben fordul elő.

Tanulmányi eredmények romlása, akár iskolából való elbocsájtás is lehet ritka következménye. Ugye, mint előbb említettem már a játékfüggőségnek vannak szélsőséges esetei az egyik ebből, ha annyi időt és energiát fektet az ember a játékba, hogy a külvilágban történtek már nem is számítanak és sem a tanulmányi eredményekre nem figyel, nem érdekli, hanem arra sem, hogy esetlegesen annyira elhanyagolja, hogy kirúgják az iskolából vagy ha felnőtt emberről beszélünk akkor a munkából.

Agresszív, ingerült viselkedés megjelenése, akár a sikertelenség végett, de lehet a játékok témája miatt, hogy agresszív tartalmú ezáltal ezek kivetülhetnek az ember viselkedésére. Ehhez hoztam egy valóságban megtörtént esetet, ami tényleg a játékfüggőség miatt hatott így a játékosra viszont azt hozzá kell tennem, azért elég ritka esetben fordul ilyen elő. GTA nevezetű játék tulajdonképpen arról szól, hogy kocsikat lehet feltörni, majd azokat eltulajdonítani és egyfajta ámokfutásba kezdeni, melyben gyalogosokat lehet elülni és fejvesztve menni az autóval olyan gyorsan amennyire csak akarunk és egyéb erőszakos dolgokat tartalmaz, amit megnevezni nem szeretnék. Ennek a játéknak a felhasználója volt két amerikai fiatal, aki ámokfutásba kezdett, és miután elkapták őket arra hivatkoztak, hogy azt hitték a GTA-ban vannak. Így egy per indult a GTA és a két fiatal között.

3.3. Megelőzése és kezelése

A játékfüggőség megelőzésével kapcsolatban én azt gondolom, hogy ehhez egy megfelelő lelkiállapot is szükséges és megfelelő önértékelés. Miért mondom ezt? Sajnos az ember, ha nincs elég önbizalma és gyenge lelkileg hajlamos valami olyanba menekülni, ami erről elveszi a figyelmét és segít neki elvonatkoztatni, így kevésbé érzi azt a volumenű fájdalmat vagy szomorúságot. Így, ha mondanom kéne egy nagyon jó tanácsot, hogy hogy ne essen ilyenbe bele az ember, annyit tudnék mondani, ami nekem is mindig segített, hogy legyen melletted egy ember mindegy, hogy anyád, apukád, testvér vagy barátok. A lényeg egy olyan személy legyen, akiben teljesen megbízol, ismersz annyira, hogy melletted van és nem hagy cserben az első adandó alkalommal és ez az ember képes lesz arra, hogy ha ilyen

mély pontra kerülne kihúzzon, észhez térítsen és ne engedje, hogy bármire is képes legyen ráfüggeni.

Megelőzése ott kezdődik, hogy felismerjük, hogy a legtöbb ilyesfajta függőség a család jellemzőihez kapcsolódik (Yen és munkatársai, 2007). Megelőzés ott kezdődik, hogy vagy a család észreveszi tesz ellene és változtat vagy felkell állítani szakemberrel egy stratégiát a megelőzéssel kapcsolatban. Család középpontú megközelítés javasolt ilyenkor, ez tartalmazza a szülők oktatását és annak célját, hogy előre segítse a szülőket a gyerekkel való kommunikációban. Ez a megelőzés is azt igazolja, amit én is tapasztaltam, hogy kell egy ember mindenki mellé, akiben teljesen megbízik, működik a kommunikáció és ezzel kiküszöbölhetőek számos problémák. Ugye rendszerint az ilyen bizalmas emberek a szülők vagy a szülők egyike, viszont vannak kivételes esetek, ekkor jön be a barát vagy testvér vonal.

Egy másik megelőzési vonal, hogy a függőségre hajlamos embernek, adjuk vagy tanácsoljunk egy olyan tevékenységet, mely az igényeinek megfelel és teljesen letudja kötni, viszont semmilyen mértékben sem káros az egészségre, ezzel kiküszöbölhető, hogy az internet fogságába kerüljön. Még egy hatásos megelőzés, hogy még gyerekkorban, mikor megismerkedik az internettel, a játékokkal azokon, hogy szabályozzuk, mennyi időt tölthet el azon, hogy ne essen túlzásba és megtudja szokni idővel azt, hogy neki ez elég is és van ezen kívül más dolog is, amivel tud foglalkozni.

Még egy saját gondolatot fűznék a megelőzéshez, az pedig, hogy előre segíti a gyerekeket az életben, ha nem az internet az első dolog, amit elkezd használni az életben, mint már említettem korábban a dolgozatomban. Fontos, hogy tapasztaljon dolgokat, hogy fejlődjön az agya és lássa, mi van körülötte, hogy a szülők mikor észreveszik valami más a gyereken akkor nem ráhagyni kamasz majd kér segítséget, hanem ha az idegbe kergetik vele akkor is segíteni, kérdezősködni, mert magába fordulhat és lehet a játék lesz a menedéke, amit, ha a magány miatt túlzásba visz nem pozitív értelemben lesz jelen az életében, hanem negatív.

Görög tapasztalatok alapján az internetfüggőséget gyógyítani terápiásan lehet gyógyítani. Tehát az internetre való függés terápiás ellátást igényel. Szerintem nem csak ez a megoldás létezik, de ez is hatásosnak és hasznosnak tűnik számomra, de elsősorban fontos, ha az

ebben szenvedő nem ismeri fel, hogy probléma van akkor szembesíteni azzal, kendőzetlenül és segítséget nyújtóan. A lényeg ne érezze azt, hogy ez bármivel is csökkenti az ő értékét, hanem hogy csak segíteni akarunk, mert ebből későbbiekben hátránya is lehet. Megbeszélni vele vajon az életben ez az egy célja vagy van más is, mi az, ami igazán fontos, mi az amiért tenni kell és akarja. Ez is segíthet kijönni belőle, ha látja ezzel sajnos nem jut előre az életben. Ha nincs, aki segítsen vagy mellette legyen, nemes egyszerűséggel kérjen segítséget ez nem szégyen, hanem bátorság.

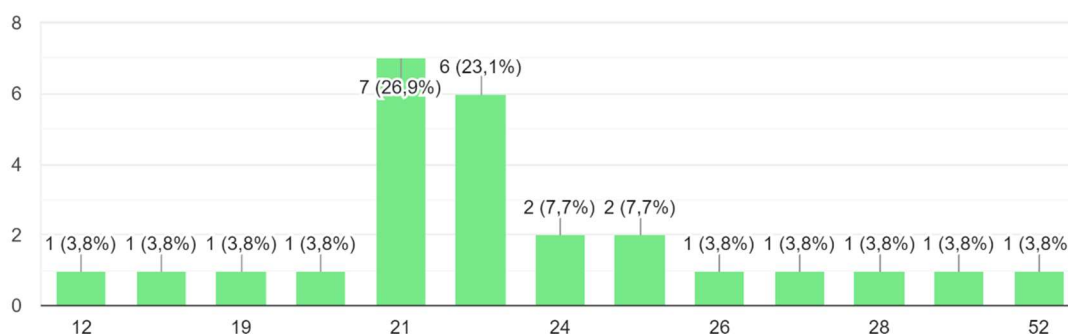
4. Primer kutatás

Készítettem egy kérdőívet, mely segít kissé alátámasztani a beadandómban állítottakat. Sajnos nem feltétlen lesznek olyan eredmények, melyeket felsoroltam mind negatív mind pozitív szemléletben, hiszen ismeretségi körömben nincsenek nagyon olyan emberek, akik például játékfüggők lennének vagy játszanának olyan sűrűn. Valószínűleg lesznek benne olyan válaszok, amik nem a teljes igazságot tartalmazzák, hiszen az emberek nem szeretik negatív tapasztalataikat bevallani. Azon kutatások, melyeket fentebb megemlítettem sokkal több emberrel lettek elvégezve és nagyobb biztossággal mondható, hogy a teljes igazságot adták meg válaszként.

Kutatásomban 26 ember vett részt és adott választ, melyeket most szeretnék kielemezni és bemutatni.

Hány éves vagy?

26 válasz



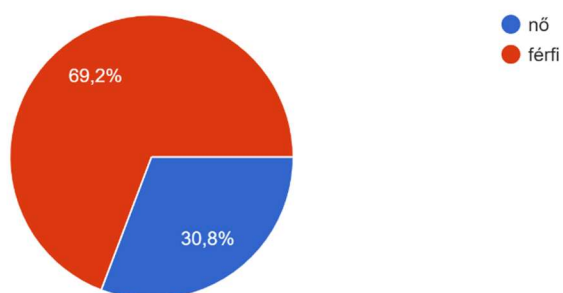
9. ábra Kitöltöttek életkora

Forrás: saját kérdőív, Google forms

A válaszadók 12-52 év között vannak, ebből a többség a 21-22 éves korosztály volt kik a tinédzser koruk alapján adták a választ, hogy nagyobb betekintésünk legyen, hogy mikor fiatalabbak voltak akkor milyen szokásuk volt és miben befolyásolta a mindennapi életüket.

Milyen nemű vagy?

26 válasz



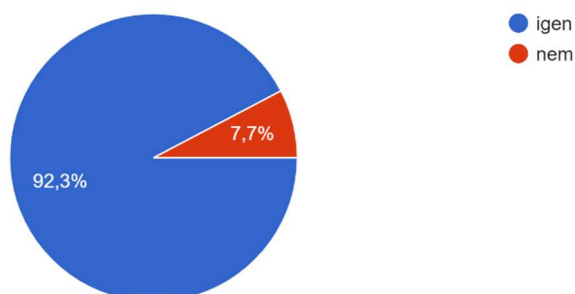
10. ábra Nemek eloszlása

Forrás: saját kérdőív, Google forms

A kutatásban részt vett személyek 69,2%-a férfi és a 30,8%-a nő. Ami nekünk nagyon jó, hiszen a férfiak körében jobban elterjedtebb a számítógépes játékok használata.

Szoktál játékkal játszani?

26 válasz



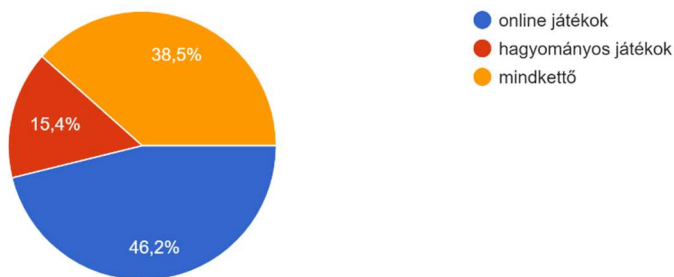
11. ábra Megkérdezettek hány százaléka játszik

Forrás: saját kérdőív, Google forms

A válaszadók 92,3%-a szokott játszani játékokkal, és 7,7%-a nem szokott, ez kutatásomban egy jó hír hiszen így több adattal tudok dolgozni.

Ha igen, melyik formáját preferáld a játéknak?

26 válasz



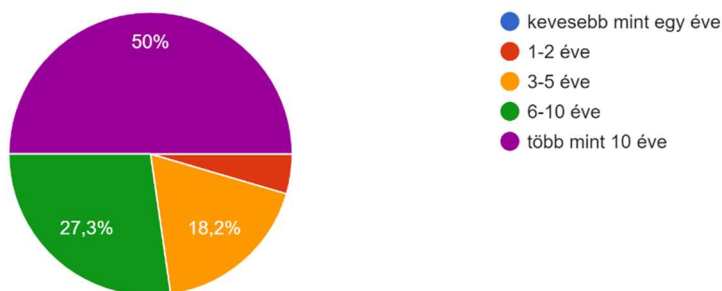
12. ábra preferált játékok eloszlása

Forrás: saját kérdőív, Google forms

A fent említett 92,3%-ból, akik szoktak játékokkal játszani, 46,2%-a válaszolta, hogy online számítógépes játékokat preferálja, 38,5%-a pedig, hogy mind hagyományos mind számítógépes játékokkal szokott, mely szintén jó hír a kutatás során.

Mióta játszol online játékokkal?

22 válasz



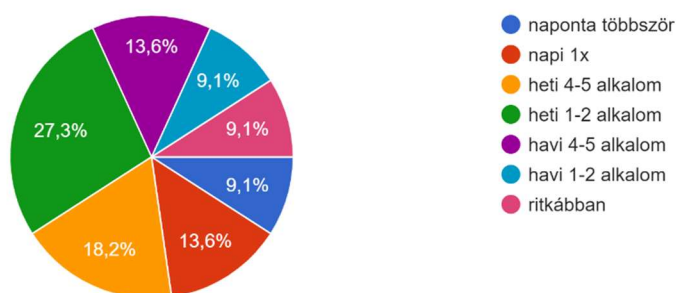
13. ábra online játékokkal eltöltött évek száma

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Megkérdeztem tőlük, hogy mióta játszanak számítógépes online játékokkal, a fele a válaszadókból több mint 10 éve játszik, ami azt igazolja, hogy igen korán elkezdték már az ezzel való időtöltést és szórakozást. Ha azt vesszük alapul, hogy a legtöbb kitöltő 21-22

éves akkor 11-12 éves korban elkezdte már az átlaguk, ami lehet jó és lehet rossz is ez persze helyzetfüggő, mennyire tud rabul esni a varázsnak. A legkevesebb szavazatot az 1-2 éve kapta, a kevesebb, mint egy éve lehetőségre nem érkezett szavazat.

Milyen gyakran játszol online játékkal
22 válasz



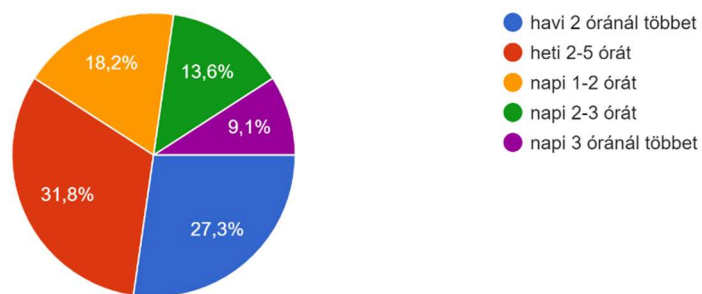
14. ábra játékokkal töltött idő gyakorisága

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Következő kérdésben feltettem, hogy milyen rendszerességgel játszanak, itt elég megoszló lett a válasz. A legtöbb szavazat a heti 1-2 alkalomra esett, ami valljuk be nem rossz, sőt ez még a teljesen egészséges, szórakoztató kategóriába tartozik. A második helyen a 18,2% szavazattal a heti 4-5 alkalom szerepel, mely véleményem szerint is még a normális kategória, persze ez attól is függ mennyi időt is vesz az igénybe, melyet ezzel az elfoglaltsággal töltenek. Majd két 13,6%-os szavazat érkezett a napi 1x és a havi 1-2 alkalomra, a havi 1-2 egyáltalán nem egy nagy szám az teljesen egészséges, semmi kivetni való nem található benne, a napi egyszer az már eldöntendő, hiszen nem lehetünk biztosak abban, hogy hány órát is játszanak, mennyi idő megy el a napjukból, de szerintem nem a legjobb az ilyen mértékű rendszeresség. Majd 9,1% szavazatot kapott a havi 1-2 alkalom, ritkábban és a napi többször. A naponta többszöri alkalmat egyáltalán nem gondolom egy jó döntésnek és cselekvésnek, hiszen lehetnek hátul ütői és negatív hatásai, ebben az esetben fordulhat elő a legrosszabb a játékfüggőség is.

Mennyit játszol?

22 válasz



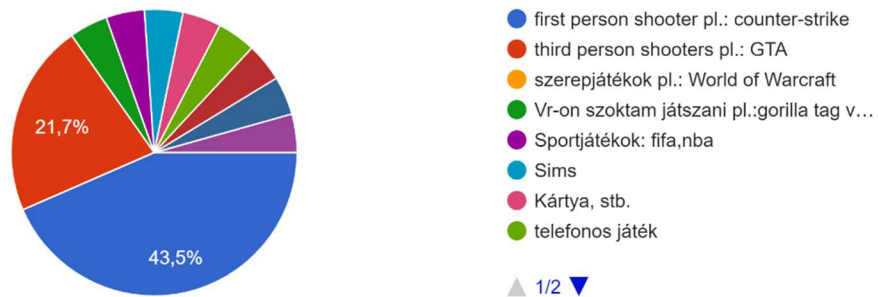
15. ábra Játékokkal töltött órák száma

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Időben is megkérdeztem, hogy a rendszerességen belül mennyi az az időtartam, amit ezzel töltenek. Legtöbb szavazatot a heti 2-5 óra kapott, ami szintén egy reális és egészséges mennyiség. A napi egy két óra 18,2% szavazatot kapott, ami nem feltétlen rossz főleg, ha egy ilyen esti kis kikapcsolódás a nehéz nap után dologról van szó, de nem is mondom azt, hogy nagyon jó, hiszen lehetnek negatív hatásai is. A napi 3 óránál többet 9,1%-ot kapott, erre azért inkább merem azt mondani, hogy nem a legjobb talán ebben a csoportban vannak vagy voltak játékfüggők, persze ezt sem lehet teljes bizonyossággal kijelenteni.

Milyen típusú játékkal játszol?

23 válasz



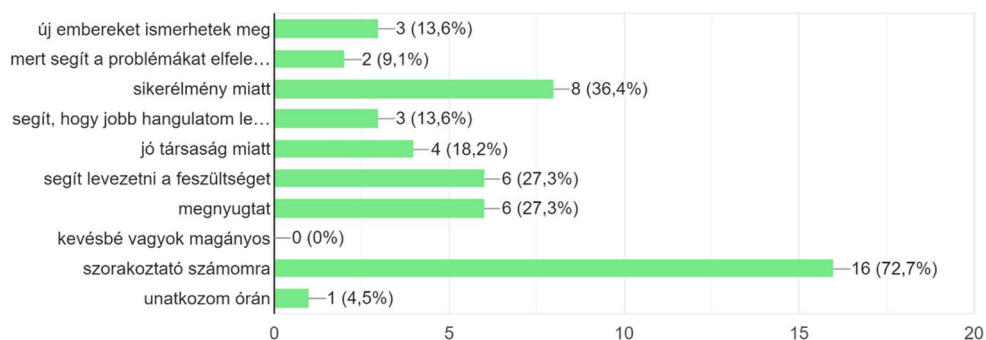
16. ábra Játéktípusok melyekkel játszanak

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Nagyon sok játék típusra érkezett válasz, a legtöbb a first person shooter, mint a counter-strike, majdnem a szavazatok fele. Ugye ez tulajdonképpen egy lövöldözős játék, melyről írtam bővebben az 1.1 Népszerű játékok nevezetű pontban, ahol második helyen szereplő játékként szerepel, ezt is igazolja a kutatásom, hogy igen népszerű. Emelett a third person shooter játék is igen népszerű a válaszadók között, melyet a 3.2 Hatásai pontban az utolsó bekezdésben fejtek ki, hogy milyen is pontosan.

Miért játszol online játékokkal?

22 válasz



17. ábra Miért is játszanak játékokkal

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Sokan 16 összesen, azért játszanak számítógépes játékokkal, hiszen szórakoztató számukra, élvezik ezt a tevékenységet. 8-an a sikerélmény végett játszanak, mint említettem beadandóm során ez lehet azért, mert az életben kevés siker akad számukra és szeretnék kicsit érezni, hogy igenis jók valamiben. Vannak olyanok, akik megnyugtatóképpen fordulnak a játékok felé, gondolom, hogy kicsit kiszakadjanak a mindennapokból és ne foglalkozzanak egy ideig a gondokkal, így agyilag is kikapcsolnak és élveznek valamit egy időre.

Szerinted miben nyilvánul meg a játékfüggőség?

18 válasz

Napi 6 óra játékban

Más tevékenységek elhanyagolása a játékok miatt.

Nem lehet abbahagyni

Ha a játék mindennél fontosabb.

Ha minden nap több mint 5 óránál többet játszana az ember

Éjjel nappal játszás

Rástresszelés, napi rendszeres játék

Rendszeresség

Abban, hogy az embert teljesen beszívja a játék, környezetével, saját magával nem törődik, igénytelené válik.

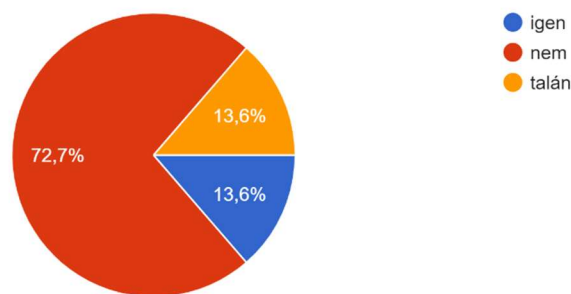
18. ábra játékfüggőség jelei

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Az emberek többsége más megfogalmazással, de tökéletesen leírták, mi is az a játékfüggőség. Nem tudod abbahagyni, mindennél fontosabb, naponta több órát azzal tölt az ember az egész egyfajta rendszeresség tulajdonképpen, hogy számukra a világon semmi sem fontosabb és semmi nem létezik a játékon kívül.

Függője voltál/vagy még az internetes játékoknak?

22 válasz



19. ábra Függőségi ráta

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Mint, ahogy említettem az elején lesznek, akik nem feltétlen szeretnék bevallani vagy önmaguknak vagy itt a teszten belül, hogy esetleg valami igaz rájuk. Így ennél a kérdésnél a válaszokba belehelyeztem a talán választ, amit vehetünk igennek, de akár annak, hogy nem, de lehet, hogy kezdett áthajlani az igenbe. Nagy örömünkre 72,7% nem volt függője a játékoknak, ami nagyon jó hír hiszen valljuk be egy függőség bármilyen is nem jelent jót. Viszont 27,2% igen, vagy csak majdnem igen, de függője, vagy csak volt függője a játékoknak. Ha megnézzük 22-ből durván 6 ember ebben szenved vagy szenvedett, ami nem rossz arány persze lehetne jobb is, viszont ez is igazolja, hogy van az a szint, hogy már az ember valamitől képes függeni és nehezen elszakadni.

Ha van olyan dolog, amiben segített az online játék, kérlek írd le (pl.: angol nyelv fejlesztése, kommunikáció, csapatban való dolgozás stb)?

18 válasz

Angol nyelv
Angol
Angol nyelv, stratégia
Angol nyelv fejlesztése
Angol nyelv, stressz levezetés
Hát pl a minecraft az szerintem segít az angol nyelv fejlesztéséhez meg a kreativitás fejlesztéséhez
Kreativitás
Kommunikáció angol nyelven
Angol nyelv, reflexek javítása, stratégiai gondolkodás

20. ábra Pozitív hatások a megkérdezettek szerint

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Az emberek többsége azt vallja, hogy az angol nyelvben nagyon segítenek a játékok, hiszen mindegyik angol nyelven van jelen az online térben, így, ha jól akarunk teljesíteni és érteni, miről szól akkor kénytelenek vagyunk megérteni a játék lényegét, szabályait. A kreativitásban és a stratégiában is képes segíteni és fejleszteni.

Ha van olyan negatívum, amit tapasztaltál az online játékokban, kérlek írd le:

16 válasz

Szem romlása
Nehezen alszom el
Nincs
Nagyon sokszor trágárul beszélnek
Most nem tudok mondani
Idegeskedés
Rontja a szemeket
Felidegesít
Gonosz emberek

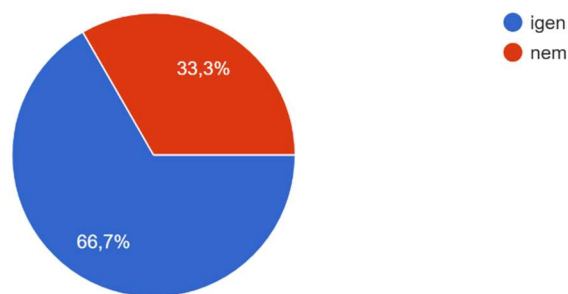
21. ábra Negatív hatások a megkérdezettek szerint

Forrás: saját kérdőív, Google forms

Megkérdeztem a válaszadóimat, ha van milyen negatívumokkal találkoztak. A 2.3. Negatív hatások pontban lévők közül soroltak fel leginkább, mint szemromlás, nehéz alvás utána, idegesség. A legtöbb a szemromlásra érkezett szerintem is ez a leggyakoribb negatívuma, hiszen nagyon megerőltetjük a szemünket közben. Saját pénz feláldozása is a felsoroltak között volt, hiszen a nyereség végett az ember képes a pénzét is ráköltetni.

Használ/sz/ használtál már oktatási játékokat?

21 válasz



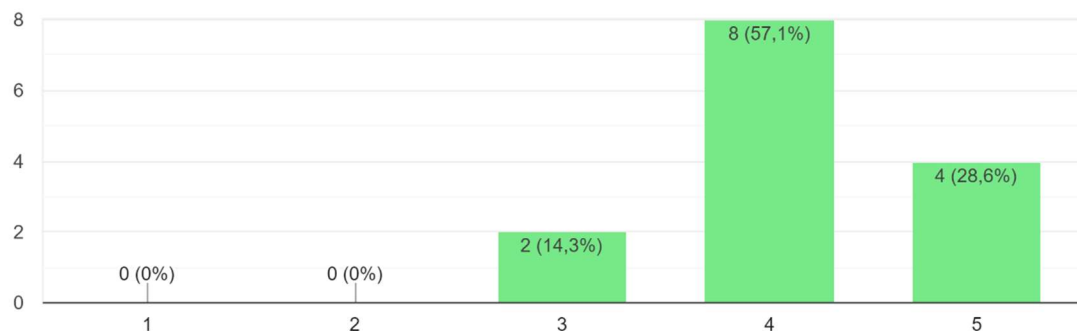
22. ábra oktatási játékok gyakorisága

Forrás: saját kérdőív, Google forms

A mai világban igen gyakori az oktatásban használt online játékok, 66,7%-a használt már oktatási játékokat. Mely szerintem nagyon hasznos és a mai generáció jobban megtudja tanulni az anyagot ezzel a módszerrel.

Amennyiben igen, mennyire tartottad hasznosnak?

14 válasz



23. ábra Hasznossága a megkérdezettek között

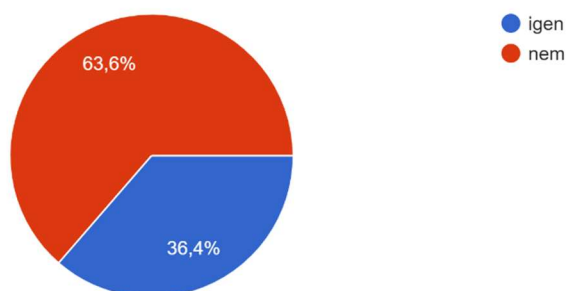
Forrás: saját kérdőív, Google forms

Ebből a 66,7%-ból 5/4-es kategóriában 8 ember tartja 5/5-s kategóriában 4 ember. Tulajdonképpen a jó, nagyon jó szavazatot kapta vagy a semlegeset. Szerintem is nagyon

hasznos és a mai világban talán ez a legjobbmódszer arra, hogy a diákok meg is tanulják azt, amit kell.

Mondtál már le programot a játék miatt?

22 válasz



24. ábra program lemondása játékok végett

Forrás: saját kérdőív, Google forms

36,4% mondott már le programot játék miatt. Sajnos a játékoknak vannak olyan képességei, hogy bevonzzák az embereket és vannak helyzetek mikor másra sem vágnak mint, hogy játszanak, így a programok sajnos megesik, hogy lemondásra kerülnek.

A kutatásból kiderült, népszerűek a játékok sokan igénybe is veszik, kitöltőim között kevesen voltak vagy vannak függők, vagy túl sok időt képernyő előtt töltek, ami szerintem egy teljesen jó hír, persze a legjobb mindig az lenne, ha nem lenne, de sokan az egészséges hobbi szintű játékokban vannak. Ennek a kérdőívnek nem az a célja, hogy a rosszat mutassam be, hanem szerettem volna bemutatni, hogy ismerettség körömben milyen arányban vannak, bizonyos játékosok, akik hobbi szinten, akik néha kikapcsolódás szinten vagy esetleg a már nem teljesen egészséges szinten vannak. Nagy öröömre a legtöbben egy szórakozásnak és kikapcsolódásnak veszik, ami teljesen megállja a helyét, hiszen nagyon jó pozitívumai is vannak ezeknek.

4.1 Interjúk

Az interjúim alanyait a kiválasztási folyamat alatt törekedtem, hogy olyan személyeket válasszak, akik rendszeresen játszanak vagy játszottak számítógépes játékokkal, így elérve,

hogy hiteles legyen következmény levonás és az ezekből származó tapasztalat. A két interjú alanyaim ismerem így a leírtakat teljesmértékben tudom állítani, hogy valós történetet alapulnak. Szívesen elvállalták a feladatot és kérdéseimre nyíltan, őszintén és nagy terjedelemmel válaszoltak. A következő néhány oldalon keresztül az ő véleményeiket, tapasztalataikat és meglátásukat fogom átadni saját megfogalmazásomon keresztül.

Első interjú alany hölgy történetét és tapasztalatait fogom a következő sorokban bemutatni. Azzal kezdte a történetet, hogy nem volt soha játékfüggő, hiszen bármikor, amint az a szint bekövetkezett volna, akkor abban a pillanatban észhez tért és megakadályozta ennek létrejöttét. 16 évesen napi több órát töltött a számítógép előtt, ez pontosan 4-8 órát jelentett és internetes számítógépes játékokkal töltötte idejét. Ez a mindennapi szint, mind hétköznapra, mind hétvégére is kiterjedt, magyarul egy nap se telt el az életének ebben az időszakban úgy, hogy ne játszott volna. Barátait és ismerőseit elhanyagolta, persze az internetesek ott voltak még azokkal jól érezte magát, viszont akikkel képernyőn kívül tudta volna tölteni idejét, olyanokat elvesztett emiatt. Sokszor ingerlékeny volt, mivel, ha egy játékban nem nyerte azt negatív hatásként élte meg így ez az érzet eluralkodott rajta. A szórakozásból versengés alakult ki. Szüleivel sokszor került összetűzésbe, hiszen a családját is képes volt elhanyagolt volt, hogy nem ment el bizonyos programokra. Mai nap visszanézve sajnálja, hogy így állt a dolgokhoz, hiszen nagyszüleit elhanyagolta és mikor elvesztette őket felnyílt a szeme, hogy ez így nem mehet tovább és változtatnia kell. Így nem töltött annyi időt a játékokkal, hanem csak szórakozásképpen egy két órára felment és élvezte a játékot, de több időt töltött azokkal, akik igazán fontosak.

Megkérdeztem tőle milyen játék vagy játékok voltak, amik ennyire képesek voltak őt odaláncolni a géphez. A LOL nevezetű játékot nevezte meg, ami egy csapatjáték tulajdonképpen, innen is származtak az internetes barátai. Úgy ment nap mint nap, hogy írt egy barátja vagy akár ő a többieknek, hogy játszanak-e és akkor természetes volt, hogy persze megyek. Alapjáraton nem lett volna gond a játékkal és már nincs is csak az volt a probléma, hogy nem volt meg a rendszer, a fontossági sorrend és annyira könnyen képes volt őt beszívni a játék, hogy ez okozta azt, hogy vannak rossz emlékei. Hiszen a csapatjáték egy jó élmény nem káros az a játék, itt a mennyiséggel volt a gond, hogy azt nem tudta tartani.

Következő kérdésem arra irányult, hogy a rendszertelenségen kívül volt-e bármilyen negatív kihatása a játékoknak rá fizikálisan. Szerencsére a szeme úgymond megúsza, de nagyon félt tőle, hogy esetleg romlani kezd vagy bármi gond adódhat vele. Viszont ingerlékenyebb és idegesebb volt a mindennapokban, könnyen képes volt befolyásolni a játék kimenetele az aznapi hangulatát.

Majd a jelen helyzetre kitérve kérdeztem, hogy átlagosan mostanában mennyi időt tölt a monitor előtt. Munkájából kifolyólag szintén maradt a napi több óra, viszont ebben benne van a hétköznapi mindennap 8 óra aktív munka. Benne van még az iskolai tanulás is, hiszen a mai világban tulajdonképpen, mindent az interneten oldunk meg vagy keresünk, és számítógépes játék is, hiszen egy hosszú nap után, ha jól esne neki egy kis kikapcsolódás játék terén akkor ezt sem vonja meg magától, ez napi 30 percre csökkent le és nem több játékkal játszik, hanem van kifejezetten kettő, melyet kedvel és azokkal tölt időt. Egyik ilyen a Minecraft, melyet többen játszanak egyszerre és így jobban élvezik az ezzel való időtöltést, összehozza őket a mindennapokban is, hiszen ezekkel a személyekkel minden héten találkozik személyesen, így amikor nem tudnak akkor ez egy jó program lehetőség és jó összekovácsolja őket.

Következő kérdésemmel arra akartam rátérni, hogy milyen számítógépes játékokat ismer ő. A szimulációs játékok kategóriájából a Minecraft-ot, Sims 4, Jurassic Park Evolution és a Planet Zoo. Talán ezek a leghíresebbek az emberek közt, amit hallhatunk innen onnan. Az akciós játékokkal kapcsolatban az egyik leghíresebb CsGo, illetve a League of Legends.

Melyik számítógépes játék kategória az, ami a legjobban letudja foglalni? Itt kifejezetten a szimulációs játékokat emelte ki határozottan. Hiszen szereti a kreativitást és hogy ezt megtudja mutatni ezekben a játékokban. A Planet Zoo nevezetű játékot kedveli, ami egy olyan felépítésű játék, melyben a saját állatkertedet tudod felépíteni. Nagyon részletes, annyira, hogy egy kifutó megépítése benne órákat vehet igénybe. Az akció játékokat is kedveli viszont azokkal órákat már nem képes játszani, annyira nem kötik le.

Van a környezetében játékfüggő? Erre sajnos azt a választ kaptam, hogy igen és ha ez nem is lenne elég akkor egy 8 éves lányról van szó, ami szerintem nagyon elszomorító. 8 évesen rendelkezik mindenféle internetes platformmal. Amint nem tud játék közelében lenni, akaratosan hisztizni kezd és teljesen kikel magából. Sajnos ez a helyzet addig fajult,

hogy saját édesanyját erőszakos viselkedésekkel próbálja rávenni, hogy hadd tudjon játszani. Persze ő próbál segíteni, de egy 8 éves gyereknek még nehéz ész érvekkkel elmagyarázni, hogy min kéne változtatni és miért.

Ezt a történetet hallva, rákérdeztem, hogy szerinte a szülő hibájából fakad-e a gyermekkori játékfüggőség. Megerősítette a szakdolgozatomban leírtakat, hogy szerinte is a szülő hibája. Hiszen elmondása szerint, ha egy szülő látja, hogy gyermeke képes napi több órát a gép előtt ülni és csak játszani, akkor ebben az esetben igen is cselekednie kell. Nem szabad hagyni, hogy túl korai időszakban meglegyen a gyermeknek minden lehetősége az interneten böngészni, játszani, időt tölteni. Ha az iskolában emiatt szó éri, hogy ő miért nem játszik ezzel vagy azzal a játékkal, akkor igen szerinte meg lehet engedni, viszont ebben az esetben igenis tartani kell vele egy mértéket, szintet mennyi időt lehet igénybe venni ezeket a játékokat.

Megkérdeztem milyen tapasztalatai vannak a játékvilággal kapcsolatban. Elmondta, hogy egy bizonyos határvonalat nem szabad sosem átlépni, hiszen ebben az esetben, ha ez mégis megtörténik akkor egy hullámvasútként képesek vagyunk zuhanni a mélybe és onnan nagyon nehéz visszajönni. Ő azért tud valamennyire segíteni a fent említett kislánynak hiszen tudja, milyen ebben a cipőben járni valamilyen szinten. Ha egy adott mértéket tartunk akkor pedig jó élményeket szerezhethetünk és tanulhatunk is belőle akár, egy jó hobbiként is meglehet élni ezeket a játékokat.

Második interjúztatott férfi alanyom manapság, már nem játszik annyit számítógépes játékokkal, hiszen ideje nem igen akad rá. Története 14 éves korában kezdődött, mikor is nagyon sok energiát és pénzt fektetett egy játékban, melyben egy sárkány volt, róla szólt a játék. Ezáltal sajnos családját és barátait elhanyagolta, iskolai teljesítménye romlott. Ekkor egy idő után történt egy pillanat mikor játék alatt kinézett és látta édesapja kint dolgozik a kertben, ő pedig bent játszik és senki nem segít apukájának. Ezután egy hirtelen jött gondolattól vezérelve letörölte játékait és utána többet nem foglalkozott velük. Csak a való életre koncentrált.

Viszont nem csak negatív dolgokat mesélt, hiszen persze mikor az ember a lótúloldalára esik az valószínűleg negatívan fog kihatni rá, de ez egy elég szélsőséges eset, hiszen nála nem volt aranyközép út ekkor. De ez előtt és után mikor vissza visszatért és már csak

szórakozásképpen játszott volt és élvezte, szerette és nem ment semminek a kárára sem. Régen rengeteg stressz érte a mindennapokban, mint ami az átlagosan a tinédzsereket szokta érinteni. Iskolában sokat csúfolták, bántották, gúnyolták rossz tanulmányai végett, valamint a fáradékonysága miatt. Igen, előzőleg azt írtam, hogy átlagosan a tinédzsereket érinti, sajnos olyan világban élünk, hogy ha egy gyerekben találnak valamit osztálytársai, ami egy fogás pont akkor gúnyolni fogják és nem hagyják békén. Gonoszak a gyerekek a legtöbb esetben, tudom hiszen én is voltam iskolai bántalmazás középpontja. Sajnos szülei is ebben az időben váltak el, ami egy gyermek életét nagyon megtudja változtatni, főleg az ő esetében hiszen szülei veszekedtek sokat és ezt nehezen tudta feldolgozni és stresszelt is ezek végett. Negatív impulzusok, amik érték, a játékok során tudta kicsit elszakítani magától, hiszen érte sikerélmény, barátokat szerzett, akikkel tudott olyan témákról beszélni, amik érdekelték őt. Mivel online való játék során barátokat arc és kor nélkül ismer meg az ember, így a nagyok között is tudott jó játékos lenni, hiszen, ha az ember elég ügyes hozzájuk akkor közéjük kerül, és ebben az időszakban kellett ez az önbecsülésének. Ezeknek köszönhetően ugyan egy másik virtuális világban, de letudott nyugodni és átszellemülni. Nem bánta meg egy percét sem és örül, hogy ezt kipróbálhatta és ennyire tudott segíteni neki.

Megkérdeztem tőle milyen egyéb saját tapasztalatai vannak. Véleménye szerint fiatalabb korban könnyebben bele esünk abba a hibába, hogy összekeverjük a valóságot a valótlanul. Meg tudjuk különböztetni ugyan de akkor még nem fogjuk fel mennyi energiánk van és nem mindegy mibe fektetjük azt bele. Például, ha játszunk és ott sikerek érnek minket az ideiglenesen hatással van, de csak az elménkre, viszont a kézzel fogható dolgokra nem. Mikor vége lett a függőségének azt realizálta magában, hogy nem változik körülötte semmi. Hiába sikeres ember volt a játékban akkor is egy kisebb időpazarlásnak érezte az egészet. Persze segített megannyi mindenben melyeket fenn felsoroltam és anélkül lehet át se vészelt volna azt az időszakot, de utólag visszagondolva azt mondta, hogy sok percet és órát az életéből eljátszott szó szerint.

Megkérdeztem szerinte a gyermekkori játékfüggőség lehet-e a szülő hibája. Azt válaszolta, hogy az ő esetében nem, lehet másnál igen, de nála nagyon határozottan nem a válasz. Hiszen édesapja nagyon sok mindent megtett annak érdekében, hogy korlátozza őt a játék időben, viszont ő furfangos kreatív gyerek módjára kijátszotta a rendszert, hogy akkor is az legyen,

amit ő akar. Egy dolog, ami talán segített volna, ha elveszi tőle a számítógépet, viszont tudatában volt annak az apukája, hogy milyen is a lelkiállapota így ezt a lépést inkább nem tette meg, mivel megértette miért is teszi azt, amit. Véleménye szerint, vannak olyan esetek amikor a szülők figyelem elterelésként még örülnek is, ha a gyereket nem látják órákig és legalább „lefoglalja magát” alapon hagyják őt játszani. Viszont lehet ezt jó célra is használni, mivel az sem gond, ha sokat ül a gép előtt csak kérdés mire használja. Vannak fejlesztő játékok, akár programozást is tanulhat még 10 évesen is és abból csak előnye származhat. Erőszakos, gyilkoló játékoknál véleménye szerint erősen érdemes figyelni mennyire fogja fel a gyermek, hogy ez csak egy játék és a valóságban az teljesen máshogyan működik. Ez mondjuk sportra is igaz lehet meg bármi hasonlóra. Egy harcművészet is hatással lehet rájuk, mivel könnyen erőszakosabbá, kötözködősebbé változtathat egy gyereket.

Következő kérdésem, arra irányult, hogy szerinte melyik az a játék, ami a legjobban addiktív tud lenni. Tapasztalatai szerint a szörnyeket lövöldözős játékok. Amikor függő lett őt ez vitt el teljesen egy másik világba. Mivel úgy van megcsinálva, hogy nagyjából végtelenségig lehet erősíteni, fejleszteni szépíteni a karaktert, tulajdonképpen nem lehet leállni vele. Annyira magával viszi, hogy sokszor dühítette, ha nem lehetett megszerezni például egy epikus fegyvert, ruhát, viszont az neki mindenképp kellett. De persze úgy csinálták meg a játékot, hogy egy fő főnököt vagy 200x meg kell ölni és talán az egyiknél kiadta azt a fegyvert, amit ő akart. Egy fordulat, hogy még az epikus tárgynál, hogy hiába adta ki, volt, ami erősebb, volt, ami gyengébb is volt. Persze vannak más típusú erős függőséget okozó játékok, de szerinte mindegyik egy alapra épül és pont ezért kerül ennyi időbe és pénzbe. A valós pénz felhasználásával is lehetett fejleszteni, ami persze igencsak kecsegtető ajánlat miután a 130.-ik kört futja az ember és nincsen semmi értelmes tárgy.

Melyik számítógépes játék az, ami a legjobban lefoglalja, ez volt a következő kérdésem. Nagyon szereti a jó grafikájú játékokat és azt, amihez kell némi logika is. Akár egy fegyveres játék is lehet, ahol lopakodni kell végig és taktikusan mozogni és kiiktatni a célpontokat. Vannak olyan napok amikor szíve szerint csak egy intenzívebb játékkal játszana, mert összegyűltek a dolgok és kieresztené a gőzt. Szerencsére edzeni is jár így az lefárasztja, így aztán a feszültsége nagy részét ott is ki tudja engedni és még jótékony hatással is van rá. Kedveli az autó versenyzős játékokat pl.: Forza 5, 7. Vagy Forma 1, de

van, amikor egy teljesen egyszerű játék az, ami megfogja. Természetesen ez csak egy ideig
óraig tart. Nem tudja lekötni magát túl hosszasan akármennyire jó egy játék.

Összefoglalás

Szakdolgozatom főbb célja, hogy megismertessem emberekkel, a számítógépes játékok negatív, pozitív hatásait, egy negatív szélsőséges hatást, ami a játékfüggőség volt, majd ezekhez hozzá tegyem két személy tapasztalatait. Negatív hatásoknál igyekeztem nem nagyon szélsőségesen gondolkozni és a sztereotípiákkal élni, hanem olyanokat felhozni, melyeket akár mások tapasztaltak és tanulmányokban bővebb, bizalmasabb példákkal kifejtették. Pozitív hatásnál ügyeltem arra, hogy olyan példákat hozzak fel melyeket mások nem feltétlen ismernek, nem nagyon él a köztudatban, csak olyanok tudták kik ezekkel játszottak.

Témámmal kapcsolatban nagyon sokat tanultam a számítógépes szokásokról, főleg a pozitív oldalairól. A fiatal generáció nagy százaléka azért játszik ilyen játékokkal, mert tulajdonképpen a modern életbe ők már beleszülettek, nem feltétlen egy menekvés ez számukra, persze vannak olyankor, akiknek igen, de leginkább ez egy kikapcsolódás nekik, egy szórakozás. Kutatásom, melyen a google forms segítségével készítettem, sok dolgot igazolt melyet már szakdolgozatomba leírtam. Negatív hatásait szerencsére inkább szemügyileg érzékelték és ingerültség szintjén, a legritkább mint a függőség az kutatásomat kitöltők között nem nagyon szerepeltek.

A fiatal generáció számára fontos a szociális élmény és az, hogy izgalmas és pergős élményeket szerezzenek ehhez meg nagyon jó alternatíva a számítógépes játékok használata. Hiszen ezen keresztül együtt tudnak játszani, mely élménygyűjtésre teljesen megfelelő és még össze is kovácsolja a barátságot.

Sajnos a nem kellő mérték tartása befolyásolhatja a játékosok egészségét, mind testileg mind lelkileg. A magánéletükben keletkezhetnek problémák a nem megfelelő szinten tartás hiányában. Kutatásomban volt egy kérdés, mely arra irányult, hogy mondott-e már le programot játék miatt. Ugyan nem a többség választott az igent, de mégis csak 36,5% a válaszolt azzal. Ami mutatja a hajlamosságot arra, hogy esetleges túlzásba esés következzen be, mely a problémákat tud okozni. A teljes internettől való eltiltás nem feltétlen fogja, megakadályozni a rosszat, de a szinten tartás segíthet. Ha gyermekünk eltiltjuk a játékoktól minden elérünk vele csak azt nem, hogy a legrosszabb ne következzen be, hiszen az embert jobban vonzza az, amit nem szabad, mint az, amit lehet. Fontos a

kommunikáció az odafigyelés hiszen a gyerek fejlődése a szülőn múlik. Nagyon fiatal korban még csak a szinten tartás, a szabályok betartása a fő, hiszen, ha elmagyarázza a szülő a mértéket, nem feltétlen fogja megérteni, majd, amit felnőtt gyerekké válik, ellehet magyarázni mi miért van és mi okból van erre szabály. Belelehet vonni őket abba is mikor, milyen érzések fogják el őket, ha gond adódna esetleg a túl sok játék során. Viszont semmi nem bizonyítja, hogy ez a folyamat egyszerű.

Hivatkozások

- Videó játék típusok (2023.08.24)

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Vide%C3%B3j%C3%A1t%C3%A9k#M%C5%B1fajok>

- A Videójáték-Használat Pszichológiai Megközelítései Bányai Fanni, Fülöp Márta (2023.08.30)

[Imágó Budapest, 2015/4. szám \(imagobudapest.hu\)](http://imagobudapest.hu)

- The influence of video game types on inhibiting interference stimuli under different perceptual loads by Department of Psychology, Guangzhou University (2023.09.01)

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2451958822000847>

- The 15 Most Played Steam Games of All Time BY TRAVIS NORTHUP (2023.09.09)

<https://www.ign.com/articles/the-most-played-steam-games>

- Creative Player Actions in FPS Online Video Games Playing Counter-Strike by Talmadge Wright, Eric Boria and Paul Breidenbach (2023.09.09)

https://www.researchgate.net/profile/Talmadge-Wright/publication/220200729_Creative_Player_Actions_in_FPS_Online_Video_Games_-_Playing_Counter-Strike/links/0deec53566263ae497000000/Creative-Player-Actions-in-FPS-Online-Video-Games-Playing-Counter-Strike.pdf?_sg%5B0%5D=started_experiment_milestone&origin=journalDetail&_rtd=e30%3D

- Psychosocial causes and consequences of online video game play, Rachel Kowert, Jens Vogelgesang (2023.09.09)

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074756321400692X>

- The Video Game Debate by Rachel Kowert and Thorsten Quandt 2016. (2023.09.11)

<https://www.cedtech.net/article/computer-games-influence-on-everyday-social-practices-of-students-gamers-6268>

- Computer Games Influence on Everyday Social Practices of Students-Gamers (2023.09.17)

- Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18- A National Study Douglas Gentile (2023.09.17)

[Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study \(drdouglass.org\)](https://drdouglass.org/)

- A hagyományos és a számítógépes játékok hatása a gyerekekre Nagy Valentina – Dr. Lehmann Miklós (2023.09.17)

- [FLIGBY - Business Coach Kft.](#) Fligby vezetésfejlesztő program (2023.09.17)

- Gaming improves multitasking skills Alison Abbott 2013 (2023.09.18)
<https://www.nature.com/articles/501018a#ref-CR2>

- Digitális játékok az oktatásban Pásztor Attila (2023.09.18)
<https://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/21419>

- A gamifikáció (játékosítás) motivációs eszköztára az oktatásban Fromann Richárd – Damsa Andrei (2023.09.18)

https://www.researchgate.net/profile/Anita-Lanszki/publication/322399440_Digitalis_tortenetmeseles_es_tanuloi_tartalomrekonstrukcio/links/5a577eab0f7e9bbacbdef05e/Digitalis-toertenetmeseles-es-tanuloi-tartalomrekonstrukcio.pdf#page=78

-The importance of using digital games for educational purposes for students with intellectual disabilities Kristian Stancina , Natasa Hoic-Bozica (2023.09.24)

https://degames.uniri.hr/wp-content/uploads/2021/03/SLET_2020_v_08102020_FINAL.pdf

- Design of Serious Games for Students with Intellectual Disability Cecilia Sik Lanyi, David Joseph Brown (2023.09.30)

https://www.academia.edu/56912148/Design_of_Serious_Games_for_Students_with_Intellectual_Disability?auto=download

-A KÉPERNYŐS ESZKÖZÖK KÁROS HATÁSAI, A KÁROS HATÁSOK MEGELŐZÉSÉNEK MÓDJA- Hampel György (2023.10.03)

[A képernyős eszközök káros hatásai, a káros hatások megelőzésének módjai | Jelenkori Társadalmi és Gazdasági Folyamatok \(analecta.hu\)](#)

-Játékfüggőség- Nagy Krisztina 2021 (2023.10.10)

<https://inmediasresfolyoirat.hu/imr/article/view/222>

-Internetfüggőség a serdülők és a fiatal felnőttek körében - Katerina Flora (2023.10.14)

<http://www.darifit.hu/wp-content/uploads/2021/11/Ifjusagugy-szovegyujtemeny-IV..pdf#page=117>

-Gyöngéd ámokfutók- Erőszak a számítógépes játékokban- Beregi Tamás

<https://www.cceol.com/search/article-detail?id=97629>

Mellékletek

Online játék szokások

Stan Bettina vagyok, az Óbudai Egyetem végzős hallgatója. A szakdolgozatomhoz kérném a segítségeteket, melyhez egy kutatást végzek a fiatalok online játék szokásairól, és ezek hatásairól. A kérdőív kitöltése természetesen anonim módon történik, így kérek benneteket a kérdésekre teljes őszinteséggel válaszoljatok. Itt nincs jó vagy rossz válasz, csupán a tapasztalataitokra, szokásaitokra vagyok kíváncsi.

Köszönöm szépen a segítségeteket!

** Kötelező kérdés*

1. Hány éves vagy? *

2. Milyen nemű vagy? *

Soranként csak egy oválist jelöljön be.

☐ nő

☐ férfi

3. Szoktál játékkal játszani? *

Soranként csak egy oválist jelöljön be.

☐ igen

☐ nem

4. Ha igen, melyik formáját preferálsz a játéknak? *

Soranként csak egy oválist jelöljön be.

☐ online játékok

☐ hagyományos játékok

☐ mindkettő

Ha a hagyományos játékokat választottad akkor a kérdőív neked itt véget ért.

Köszönöm a válaszaidat!



5. Mióta játszol online játékokkal?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

☐ kevesebb mint egy éve

☐ 1-2 éve

☐ 3-5 éve

☐ 6-10 éve

☐ több mint 10 éve

6. Milyen gyakran játszol online játékkal

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

☐ naponta többször

☐ napi 1x

☐ heti 4-5 alkalom

☐ heti 1-2 alkalom

☐ havi 4-5 alkalom

☐ havi 1-2 alkalom

☐ ritkábban

7. Mennyit játszol?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ havi 2 óránál többet
- ☐ heti 2-5 órát
- ☐ napi 1-2 órát
- ☐ napi 2-3 órát
- ☐ napi 3 óránál többet

8. Milyen típusú játékkal játszol?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ first person shooter pl.: counter-strike
- ☐ third person shooters pl.: GTA
- ☐ szerepjátékok pl.: World of Warcraft
- ☐ Egyéb: _____

9. Melyik internetes játékkal játszol a leggyakrabban?

10. Miért játszol online játékokkal?

Több válasz is megjelölhető.

Válassza ki az összeset, amely érvényes.

- ☐ új embereket ismerhetek meg
- ☐ mert segít a problémákat elfeledtetni
- ☐ sikerélmény miatt
- ☐ segít, hogy jobb hangulatom legyen
- ☐ jó társaság miatt
- ☐ segít levezetni a feszültséget
- ☐ megnyugtat
- ☐ kevésbé vagyok magányos
- ☐ szórakoztató számomra
- ☐ Egyéb: _____

11. Szerinted miben nyilvánul meg a játékfüggőség?

12. Függője voltál/vagy még az internetes játékoknak?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ igen
- ☐ nem
- ☐ talán

13. Ha van olyan dolog, amiben segített az online játék, kérlek írd le (pl.: angol nyelv fejlesztése, kommunikáció, csapatban való dolgozás stb)?

14. Ha van olyan negatívum, amit tapasztaltál az online játékokban, kérlek írd le:

15. Használsz/ használtál már oktatási játékokat?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

☐ igen

☐ nem

16. Amennyiben igen, mennyire tartottad hasznosnak?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

17. Kockáztattad már kapcsolataid, munkád, iskolai tanulmányaid a játék miatt?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ igen
☐ nem
☐ részben

18. Kérlek jelölje be, melyik igaz rád:

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ dolgozom
☐ iskolába járok
☐ mindkettő

19. Romlott-e teljesítményed (munkában, iskolában) mióta játszol?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ igen
☐ nem
☐ részben

20. Ingerültebb vagy mióta online játszol?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

- ☐ igen
☐ nem
☐ részben

21. Mondtál már le programot a játék miatt?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

☐ igen

☐ nem

22. Leszoktál mondani programot (barátok, alvás, iskola, munka stb.) csak, hogy minél többet tudj játszani?

Soronként csak egy oválist jelöljön be.

1 2 3 4 5

☐	☐	☐	☐	☐
-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Tartalmi Kivonat

Tanulmány fő célja, hogy ismertesse a számítógépes játékok hatását a fiatal generációkra, melyeket alátámasztja a tapasztalatot megosztó interjúk. Az első fejezet bemutatja az ezeknek a játékoknak történetét, kialakulásának folyamatát a mai helyzetig. Bemutatja azokat a játékokat, melyeket oktatásban lehet alkalmazni és hátrányos helyzetű emberek segítésére kialakított játékokat is kifejti. A második fejezetben a pozitív, negatív hatásokat emeli ki, példákkal. Ezek tanító és figyelemfelkeltő jelleggel lettek megemlítve, tanulmányok alapján kidolgozva. Harmadik fejezet a negatív hatás egyik legrosszabb formáját mutatja be a játékfüggőséget. Ennek megelőzését, okait és kezelését veszi sorra. Negyedik fejezet egy kutatást mutat be mely ebben a kategóriában lett elvégezve és interjúkat mutat be, igaz történet alapján.

Summary

The main aim of the study is to describe the impact of computer games on young generations, supported by interviews and sharing experiences. The first chapter presents the history of these games, from their development to the present day. It presents games that can be used in education and explains games designed to help disadvantaged people. The second chapter highlights the positive and negative effects, with examples. These are educational and awareness-raising, based on studies. Chapter three presents one of the worst forms of negative impact - game addiction. Its prevention, causes, and treatment are discussed. Chapter four presents a study conducted in this category and presents interviews based on true stories.