

Pintér Róbert

A gyerekkori videojátékozás néhány aspektusa Magyarországon¹

A gyerekek többsége 6–10 éves korban kezd el videojátékozni idehaza. A cikk feltárja ennek motivációit, a nemi különbségeket, az alkalmi és a *hardcore gamerek* különbözőségeit. Az eltérések miatt a szülők és a gyerekek nehezen értik meg egymást a *gaming* kapcsán. Az írás röviden kitér a szülők felelősségére és a lehetséges stratégiákra. A tanulmányban önálló alfejezetet kap a videojáték és a sport kapcsolata, az utóbbi mint a fiatal férfiak elérését napjainkban leginkább biztosító médiatartalom. Az írásban szerepelnek a videojátékozáshoz köthető negatív (erőszak és „függőség”), illetve pozitív témák is. Végül a videojátékozás mint a fiatal felnőtt férfiak menekülési eszköze, illetve az informatikus pályaválasztás előszobája zárja a cikket. Az írás célja egy nagyobb kép felvázolása, miközben újdonságértékét az adja, hogy felhasználja az eNET átfogó kutatásait, amelyek nem elérhetőek a tudományos közösség számára a cikkben bemutatott mélységben.

Kulcsszavak: digitális szülőség, e-sport, erőszak, függőség, gyerekek, motivációk, nemi különbségek, pályaválasztás, videojátékozás

Some aspects of childhood video gaming in Hungary

Most children start gaming between the ages of 6 and 10 in Hungary. This article explores the motivations behind gaming, gender differences, and the differences between casual and hardcore gamers. Because of the differences, it is difficult for both parents and children to understand each other when it comes to gaming. The article briefly covers the parents' responsibilities and possible strategies. The study also shows the relationship between video games and sports, as well as the importance of e-sports as the main media content to reach young men today. The paper includes both negative (violence and “addiction”) and positive themes related to video gaming. Finally, the article concludes with video games both as a means of escaping for young adult men and as a path for choosing a career in IT. The purpose of this paper is to outline a bigger picture, while its novelty is that it uses comprehensive research data from eNET that is not available to the scientific community in the depth presented in this paper.

Key words: addiction, career choice, children, digital parenting, e-sports, gender differences, motivations, video gaming, violence

¹ A szerző 2016 és 2019 között az eNET Internetkutató videojátékos és e-sport kutatásának kutatásvezetőjeként dolgozott, vezetésével dolgozták ki a kutatás kereteit. A kutatássorozatot 2016 és 2022 között az eNET készítette, 2023-tól a Reacty Digital tevékenységi körébe került át.

Bevezetés: a videojáték a hétköznapiak részévé vált

A *digital parenting* (szabadon fordítva: hogyan legyünk jó szülők a digitális korban) az egyik legnépszerűbb, igen sokakat érintő és érdeklő téma (a kapcsolódó eddigi mérésekről remek összefoglalót ad Modecki et al. 2022, a média és a gyerekek viszonyáról lásd például Benedetto & Ingrassia 2021, a magyar vonatkozásokról pedig lásd többek között Konok et al. 2020, illetve Mikó & Nagy 2021). A digital parenting egyik kiemelkedő alterülete a gyerekek és a szülők kapcsolatában a videojátékozás kérdése (Steinkuehler 2016, Akkaya et al. 2021, Cote et al. 2021). A kutatások alapján elmondható, hogy nincsenek minden családban, társadalomban, kultúrában egyöntetűen működő általános szabályok vagy „igazságok” a problémamentes videojáték-használatra, vagyis a kutatási eredmények nem feltétlenül adaptálhatók minden helyzetre. Van viszont számos olyan kutatás, elméleti megközelítés, amely segíthet jobban megérteni, mi történik a családokkal, a gyerekekkel és szüleikkel a 21. század elején ezen a téren.

2018 februárjában az egyik vezető hazai onlinejáték-webáruház ügyvezetőjével beszélgettem.² Ők több milliárd forint értékben adtak el akkoriban éves szinten játékokat az interneten keresztül, és dinamikusan növekedtek. Elmondta, hogy a „hagyományos játékokat”, tehát a legtöbb játékot, amelyet forgalmaznak, már többnyire csak a 0–8 éves korú gyermekek használják. Ez még néhány évvel azelőtt is a 0–12 éves korosztályra volt jellemző, vagyis a tinédzserkor volt az a határ, amelytől kezdve a gyerekek rendszerint már nem játszottak gyerekjátékokkal. A gyerekjátékok használatának szűkülése mögött az ügyvezető a „kütyük” (az okostelefonok, a tabletek, a konzolok és a számítógépek) egyre szélesebb körű elterjedését sejtette.

Minél idősebbek a mai gyerekek, annál nagyobb valószínűséggel rendelkeznek saját eszközzel – ahogy lentebb mindjárt látni fogjuk –, és feltehetően a szabadidejük jelentős részében játszanak videojátékokkal. Azért fogalmazok feltételes módban, mert erre a témára vonatkozóan nem rendelkezünk igazán megbízható hazai idősoros adatokkal, illetve a szigorú szabályozás miatt a videojáték-kutatásokban jellemzően a szülőket (vagy a szülőket és a gyerekeket együtt) kérdezik meg a gyerekek szokásairól, így azonban csak egy részét látjuk és értjük meg e tevékenységeknek.³

A 2017 szeptemberében az eNET-ben készült kutatás szerint a 18 év alatti gyerekek 56 százaléka játszott rendszeresen videojátékkal.⁴ A korcsoportokat tekintve már az öt év alattiak negyedéről elmondható volt 2017-ben, hogy játszottak videojátékkal, de a játékosok aránya az életkorral egyenes arányban nőtt. Hat és tíz év között már a gyerekek kétharmada, tizenegy és tizennyolc év között pedig háromnegyedük játszott videojátékkal.⁵ A Good Gamer 2021-es, szülőkre reprezentatív kutatása szerint (amelyet a Generali a Biztonságért Alapítvány támogatásával az eNET készített online módon szülők és gyermekeik megkérdezésével) a szülők 80 százalékanak játszott a gyereke rendszeresen videojátékokat: a 6–9 évesek 74 százaléka, a 10–16 évesek 78 százaléka és a 17–18 évesek 69 százaléka.⁶ A két kutatás alapján kijelenthető, hogy gyerekek és így a családok számára természetes tevékenység a videojáték: a mindennapjaik része, vagyis nem valamilyen szubkulturális vagy ritkán űzött tevékenység. Magyarországon nagyjából 6 és 10 év közé tehető az a határ, ahol a gyerekek többsége elkezd videojátékokat játszani. Mire tehát felső tagozatba lépnek, teljesen a hétköznapiak részévé válik a videojátékozás számukra.

2 Őri G., személyes beszélgetés, 2018. II. 27.

3 16 év alatt csak a szülő írásos beleegyezésével kérdezhető a gyermek kérdőíves kutatásban, amit online kutatások esetén nehezen vagy egyáltalán nem lehet biztosítani. Ezért bevett gyakorlat, hogy a legelterjedtebb kvantitatív módszernek számító online paneles kutatásokban a szülőt hívják meg a kutatásba, és megkérik, hogy együtt töltsék ki a kérdőívet, vagy adjon lehetőséget a gyermeknek az önálló részvételre. Feltehetőleg azonban így is érvényesülhet a szülő jelenléte miatt egyfajta torzítás az eredményekben.

4 Köszönöm Vass Dorottyának, aki 2019 óta az eNET videojáték- és e-sport-kutatásának vezetője, illetve az eNET-nek és a Reacty Digitalnak a cikk elkészítésében nyújtott segítségüket. Ahol külön nem jelzem, ott az eNET videojátékos és e-sport-kutatásából származó adatok forrását a cég által 2023 február elején átadott kutatási eredmények képezik.

5 Magyarország 3,7 millió játékos hazája. eNET, é. n. <https://enet.hu/magyarorszag-37-millio-jatekos-hazaja/>.

6 Mivel, min és mennyit játszik a gyerek? – Kutatás a felelős videojátékozásról 1. rész. Good Gamer, é. n., <https://goodgamer.hu/mivel-min-es-mennyit-jatszik-a-gyerek-kutatas-a-felelos-videojatekosrol-1-resz/>.

A videojáték népszerűsége nem teljesen új keletű. Menjünk még messzebb vissza az időben! Az EU Kids Online reprezentatív magyarországi kutatása 2010-ben folyt, és a 9–16 éves gyerekek körében személyes adatfelvétellel készült. Eszerint már több mint tíz éve, az okostelefonok tömeges térnyerése előtt (ekkoriban mindössze a korosztály 24 százalékának volt hagyományos mobiltelefonja) az ötödik legnépszerűbb online tevékenység volt az „online játék másokkal”, amelyet akkor 60 százalékuk üzött. Ugyanebben a kutatásban 32 százalékuk válaszolta azt, hogy szokott virtuális világokban időt eltölteni, és 29 százalékuknak volt valamilyen virtuális karaktere (digitális háziállata vagy egyéb avatarja). Az azóta eltelt időben csak általánosabbá vált a videojátékok használata idehaza (ITHAKA 2011).

A videojátékok elterjedését elősegítette, hogy egyre több gyermek fér hozzá különböző olyan eszközökhöz, amelyek alkalmasak játékok futtatására. Míg az EU Kids Online kutatásának idején, 2010-ben mindössze a 9–16 évesek 10 százaléka rendelkezett konzollal és 2 százalékuk „kézi számítógéppel” (ilyen például az iPhone vagy Blackberry), 2017-ben az eNET kutatásában részt vevő szülők 18 évnél fiatalabb gyerekeinek már 57 százaléka rendelkezett valamilyen elektronikai eszközzel. Ezek túlnyomórészt okostelefonok (46 %) és tabletek (31 %) voltak – a konzol mindössze 6 százalékot tett ki. 2021-re pedig a Good Gamer idézett kutatása szerint a válaszadó szülők 6–18 éves gyermekeinek 74 százaléka okostelefonon, 42 százaléka konzolon, 34 százaléka laptopon, 32 százaléka PC-n és 29 százaléka tableten játszott.

2010 óta tehát tömegesen terjedtek el az okostelefonok és az egyéb videojátékozásra alkalmas eszközök a magyar gyerekek körében. A legnépszerűbbnek számító okostelefonok sok tekintetben azonos tudással rendelkeznek, mint egy évtizeddel ezelőtt a számítógépek, miközben különböző alkalmazások futtathatók rajtuk, amelyek jellemzően alkalmazásboltokból szerezhetőek be. A két legnagyobb alkalmazásbolt a Google Play és az App Store; az előbbiben több mint 2,7 millió, az utóbbiban közel 2,2 millió appból válogathattunk 2022 harmadik negyedévében. Ekkor csak az Apple appboltjában 463 ezer játékal alkalmazás volt elérhető. Az összes alkalmazás több mint 20 százaléka volt játék az Apple-nél, amivel messze ez bizonyult a legnépszerűbb kategóriának (a következő kategória 220 ezer alkalmazással a második).⁷ A mai okostelefonok és tabletek modern, hordozható kommunikációs eszközök, zene- és videolejátszók, fényképezőgépek és játékgépek (régiesen fogalmazva kvarcjátékok vagy kézi konzolok). A fiatalok túlnyomó többsége számára egyben testesítik meg mindazt, amire a szabadidejük eltöltéséhez és a másokkal való kapcsolattartáshoz elengedhetetlenül szükségük van.

Ugyanakkor az eNET kutatásai alapján mégis elmondható, hogy az úgynevezett *hardcore gamerek* – akik legalább heti 20 órát töltenek videojátékkal – elsősorban asztali számítógépen vagy laptopon játszanak idehaza, mivel a hardcore játékok futtatására az okostelefonok rendszerint nem képesek azok hardverigénye miatt. A hardcore gamereknek egyébként a túlnyomó többségük férfi: 2022-ben minden kilencedik volt csupán nő közöttük az eNET e-sport kutatása szerint. Ez egyébként már sokkal jobb arány, mint a 2017-es 5 százalékos adat. Fiatalabb korban is inkább az jellemző, hogy a fiúkat szippantja be a játékok világa, miközben a lányok is játszanak videojátékokat, de nem annyit (a nemi különbségekre bővebben is kitérünk később).

Mindezek az adatok azt mutatják, hogy az utóbbi években Magyarországon is elismertté és nagykorúvá vált a videojáték: része lett az átlagos családok, gyerekek és szülők életének. A jelen cikk számos kutatási kérdést ölel fel ebből a témából a játékosok motivációjától és a nemi különbségektől kezdve a szülők és a videojáték viszonyán, illetve az e-sporton át a *gaming* árnyas (erőszak és függőség) és naposabb oldaláig (a gaming pozitív hatásai), végül szélesebb társadalmi relevanciájáig, miközben igyekszik ezeket hazai és nemzetközi kutatások segítségével röviden körbejárni.

Miért játszanak a gyerekek videojátékokkal?

Az egyik legfontosabb kérdés az, hogy miért játszanak a gyerekek videojátékokat. Eltérő motivációkat találunk a *casual* (alkalmi) és a *hardcore* gamereknél. Az előbbieket tipikusan napi pár percet játszanak, kifejezetten olyan játékokkal, amelyek egyszerűek, és rövid játékmenetek jellemzőek rájuk. Az utóbbiak akár napi több órát is ezzel a tevékenységgel töltenek, ennek megfelelően eltérőek a játékok is, amelyekkel játszanak.

⁷ App Store Data. Business of apps, 2023. I. 09., <https://www.businessofapps.com/data/app-stores/>.

Az eNET 2017-es kutatásában egyben vizsgáltuk a két csoport motivációját; igaz, a hardcore gamerek mindössze a célcsoport kevesebb, mint tíz százalékát tették ki, mivel jóval kevesebben vannak, mint az alkalmi játékosok (Pintér 2018). A kutatás a 18 évnél idősebb internetezőik körében zajlott – ami abból a szempontból lehet releváns, hogy sokan gyerekkorban vagy fiatalon kezdenek el játszani. A videojátékozás fő motivációját a felnőtt, elsősorban alkalmi játékos netezők körében leginkább a szórakozás (80 %) jelenti, a második helyen pedig az unaloműzést (50 %) találjuk. A következő négy motiváció nagyjából azonos mértékben jellemző: ezek a kreatív elfoglaltság (38 %), az izgalom keresése (37 %), a képességfejlesztés (37 %) és a társasági élmény (34 %). Végül az utolsó két motiváció az eNET-es kutatásunkban a kisgyermek miatti videojátékozás (26 %) és a sikerélményforrás (szintén 26 %).

Mindezek alapján az látszik, hogy a videojátékozásra elsősorban mint olyan kikapcsolódási forrásra tekintenek a magyar felnőtt netezők, amely segít elkerülni az unalmat, és valós szórakoztatási alternatívája tud lenni akár a televíziózásnak is. Ugyanakkor a videojátékozásnak jellemzően tulajdonított képességfejlesztés, kreativitás vagy közösségiség megélése a motivációkat tekintve össztársadalmi szinten kevésbé releváns, bár jelen van. Témánk szempontjából pedig meghatározó, hogy a kisgyermek miatti videojátékozás is megjelenik önálló tényezőként, még ha a főbb motivációk között kevésbé előkelő helyen is.

Kifejezetten a 6–18 éves gyerekek motivációt vizsgálta a Good Gamer 2021-es, szülőkre reprezentatív online kutatása, szintén együtt véve az alkalmi és a hardcore játékosokat.⁸ Eszerint a legfontosabb érv a videojáték mellett a gyerekek esetében a kikapcsolódás (64 %), amit a versengés és a győzelem követ (57 %), majd a fantáziavilágban való elmerülés és a különböző dolgok kipróbálása (52 %), illetve a másokkal való közös játék és társasági élmény (52 %). Ötven százalék alatti aránnyal kevésbé meghatározó az ügyesség és a különböző képességek fejlesztése (49 %), az unalom elűzése (37 %), a feszültség vagy a rossz hangulat levezetése (35 %) és végül a mindennapi problémák és gondok elfelejtése (31 %). Elsősorban tehát szabadidős tevékenységként (kikapcsolódásként) tekintenek a játékra a gyerekek, de közel ugyanennyire fontos a versengés is. A felnőttek és a gyerekek motivációit összehasonlítva – bár a két kutatás válaszlehetőségei nem teljesen fedik egymást, így csak azokra szorítkozva, amelyek megfeleltethetők egymásnak – feltűnő, hogy az első helyen mindkét esetben a szórakozás vagy a kikapcsolódás áll, azonban míg a felnőtteknél az unaloműzés fontosabb és a képességfejlesztés vagy a közös játék kevésbé meghatározó, addig a gyerekeknél éppen fordított a helyzet. Ők nem annyira unaloműzéseként, hanem versengési helyzetként, társasági élményként és fejlesztési lehetőségként tekintenek a játékra.

De nézzük meg közelebbről a másik csoport, a hardcore játékosok motivációit is! Ezek javarészt eltérőek, még ha kezdetben feltehetően hasonló okokból kezdtek is el játszani, mint a nagy többség. Ehhez hívjunk segítségül egy kifejezetten hardcore videojátékosok körében folyó hazai vizsgálatot, Fromann Richárd *JátékosLét* kutatását (Fromann & Damsa 2018), amelyet 2011 óta évente kérdeznak le, és amely 2022-ben már 80 ezer kitöltésnél tartott.⁹ Nagyon röviden: Fromann szerint három fő motivációs dimenzió mentén hét csoportba sorolhatók be a magyar játékosok (fontos, hogy az F-modell alapján egyik típus sem jobb vagy rosszabb a másiknál, nincs köztük hierarchikus viszony):

1. *Versengő játékosok*: számukra a versengés és az egymás közötti megmérettetés a legfontosabb. Két játékos típus sorolható ide:
 - *Vezetők*: számukra elsősorban a hírnév és a presztízs elérése a motiváló, valamint az, hogy meghatározók, elismertek legyenek a többi játékos között.
 - *Harcosok*: számukra a játék egy harctér, ahol a fő cél a többi játékos legyűrése; a többiek vetélytársak, így számukra az jelent örömet, ha minél több játékost tudnak legyőzni.

⁸ Mit gondolnak saját magukról a videojátékozó gyermekek? *Good Gamer*, é. n., <https://goodgamer.hu/mit-gondolnak-sajat-magukrol-a-videojatekoso-gyermekek/> A motivációt hétfokú skálán kérdezték a gyerekektől, az általam megadott arányok a 6–7-es válaszokat összesítik.

⁹ A kutatássorozatról bővebben lásd a *JátékosLét* oldalát: <https://jatekoslet.hu>.

2. *Közösségi játékosok*: számukra a társas interakciók, a cselekvés és az együttműködés a meghatározó. Ide is két típus sorolható:
 - Csapatjátékosok: nekik egyrészt az elsődleges motivációt a kapcsolatok, a barátságok, a valahová tartozás, az érzelmi és a pszichikai biztonság megélése jelenti, másrészt annak racionalitása, hogy csapatban sokkal többet lehet elérni, mint egyedül.
 - Társkeresők: vannak, akik ismerkedni szeretnek a játékokon keresztül, és így társra, partnerre igyekeznek szert tenni.
3. *Felfedező játékosok*: számukra a felfedezés öröme és az új dolgok megismerése a legfontosabb. Ide három típus sorolható:
 - Fantáziálók: ők azért játszanak, hogy kiszakadjanak a hétköznapokból, a valóságtól eltérő világokat ismerhessenek meg, és belebújhassanak mások bőrébe.
 - Gyűjtögetők: fő motivációjuk az, hogy az adott játékban minél több ritka és értékes tárgyat szerezzenek meg és birtokoljanak, és minél magasabb szintre fejlesszék a karakterüket.
 - Problémamegoldók: az utolsó csoport a logikai-stratégiai kihívásokat keresi, elsősorban az ilyen akadályokat szereti legyőzni.

Az F-modell tipológiája a teljesség igénye nélkül több dologra is rámutat. Egyrészt arra, hogy mennyire sokrétű és összetett a hardcore videojátékosok világa. Teljesen eltérő motivációkat találhatunk amögött, amikor valaki elmerül a videojátékok világában. Kívülről csak az látszik, hogy akár napi 6–8 órát is a gép előtt tölt, miközben e mögött különböző erők dolgoznak. Másrészt arra, hogy a motiváció jellegétől függően a hardcore videojátékosok olyan készségekre, úgynevezett *skillekre* is szert tesznek, amelyekre nem is gondolnánk; ezek része a versenyhelyzetek kezelése, a csapatban való együttműködés és a problémamegoldás (Fromann & Damsa 2018). Mind olyan tulajdonságok, amelyek társas helyzetben, feladatmegoldás során, az iskolában vagy akár a munkahelyen is sikerrel kamatoztathatók.

A fentebb bemutatott alkalmi és hardcore játékosok motivációi és azok eltérései még egy dolog miatt nagyon fontosak témánk szempontjából, vagyis azért, hogy próbáljuk megérteni a gyerekek videojátékozási szokásait. Mindez részben magyarázza azt is, hogy az, aki alkalmi játékos (az eNET kutatásai alapján ilyen a felnőttek, így a szülők többsége), nem feltétlenül érti meg a hardcore gamereket, sem azt, hogy miként lehet ezzel tevékenységgel napi több órát eltölteni. Érthető, hogy mivel teljesen mással és másképpen játszik egy alkalmi, mint egy hardcore játékos, más a játéklémenye, a játékkal eltöltött ideje, valamint a mögöttes motivációja is. Csupán az alkalmi játékok felől nézve viszont nem lehet megérteni a napi több órát játszó gyerekeket.

Nemi különbségek a videojátékozásban

Vajon miért játszanak különböző módon a fiúk és a lányok? Hogyan működnek a nemi különbségek és sztereotípiák a videojátékban? Miközben az alkalmi játékosok között még közel kiegyensúlyozott a nemek aránya – a Good Gamer idézett kutatása szerint 2021-ben a 6–18 éves lányok 63 százaléka, a fiúk 88 százaléka játszott videojátékkal –, addig a hardcore játékosok között már csak minden kilencedik gamer volt nő az eNET 2022-es kutatása szerint. Az informatikusok és a videojáték-fejlesztők között is évtizedek óta jelentős mértékben alulreprezentáltak a nők (Prescott & Bogg 2011, Weststar & Legault 2018). Mindez összefügg egymással: a kevés női játékos nem jelent olyan célcsoportot, amelynek érdemes volna külön játékot fejleszteni (és az sem biztos, hogy kifejezetten „csajos játékok” kellenek nekik), illetve a világszerte kis számú női fejlesztő kevésbé tudja otthagyni a keze nyomát a készülő játékokon.

Az eNET kutatásai szerint a 18–65 év közötti lakosságon belül 2022-ben a férfiak 63 százaléka (2017-ben 61 százaléka) és a nők 50 százaléka (2017-ben 54 százaléka) szokott rendszeresen videojátékot játszani, átlagosan heti 5,5 órát (2017-ben 4 óra 20 percet), és leginkább okostelefonon (74 %), mégpedig szókeresőt (49 %), szókirakót (36 %) vagy pasziánszt (29 %). Azt mondhatjuk, hogy az alkalmi játékosok körében az elmúlt 30 év folyamán közel kiegyenlítődték a nemi különbségek, már ami a játékosok számarányát jelenti. Ma már nem igaz az, hogy a videojátékozás egy férfias szubkultúra lenne. Ugyanakkor a hardcore gamerek között, akik a 18–65 év közé tehető

3,5 millió videójátékkal játszóik közül mintegy 730 ezer főt tettek ki Magyarországon 2022-ben, elvéve találni csak a női nem képviselőit: mindössze körülbelül 80 ezerre tehető a számuk – bár ez is nagyjából négyszerese a 2017-es számnak. Logikus tehát, hogy a nemnek alapvető hatása van arra, hogyan játszunk videójátékot.

Az, hogy a hardcore gaming férfias elfoglaltság, több olyan dolognak az eredménye, amelyek részben önmagukat erősítik meg. A teljesség igénye nélkül vegyünk néhány fontos tényezőt sorba ezek közül. Először is a hardcore játékok jelentős része férfias: fontos bennük a versengés, a másik legyőzése, az erőszak; a világ férfias szempontú leképezését adják, és férfias módon lehet bennük sikerrel érvényesülni (játékélményhez jutni, végigjátszani a játékot) (Kowert et al. 2017). A legsikeresebb hardcore címek többsége a „lövöldözős”, egymás legyőzését célzó, a karakterünk három dimenzióban való mozgatásán alapuló játék. Kísérletben vizsgálták, hogy a fiúk eleve ügyesebbek a térbeli tájékozódásban, a hardcore játékok jelentős része pedig a pontos és gyors térbeli koordináción alapszik (Lucas & Sherry 2004). Így eleve hátrányból indulnak benne a lányok, ami a kezdeti sikerélmények elmaradása miatt kedvetlenítheti el őket (még ha később ezek a különbségek ki is egyenlítődhetnének a gyakorlás során, ahogy az évtizedek óta tudható) (Subrahmanyam & Greenfield 1994).

Az egyébként vitatható, hogy szükség van-e egyáltalán nőies hardcore játékokra. Vajon nem azzal erősítenék-e meg a meglévő nemi sztereotípiákat, ha „csajos” („feminin”, „lányos”) hardcore játékot próbálnánk létrehozni? Sokkal inkább olyan játékokra volna szükség, amelyekben mind a lányok, mind a fiúk tudnak érvényesülni és saját nem-specifikus képességeiket (erősségeiket) kamatoztatni. Ugyanakkor vannak olyan játékok is, amelyek egyértelműen inkább a lányoknak kedveznek, mivel olyan dolgokat részesítenek előnyben, amelyekben társadalmi nemi szerepük (gender) szerint jobbak (a táncolós videójátékokat tekinthetjük ilyenek is, például a *Just Dance* szériát) (McDaniel 2018), illetve vannak olyan játékok is, amelyek nemtől függetlenül kedveltek; ilyen a *Minecraft* kreatív módja, ahol leegyszerűsítve virtuális térben tudnak „legózni” a játékosok (Tran 2013). De vannak olyan *multiplayer* játékok is, amelyekben egyaránt találunk fiúsnak és lányosnak tartott szerepeket és szereplőket; lásd például a *World of Warcraft* világát (Brehm 2013).

Egyébként nem meglepő, hogy a lányok és a fiúk eltérő módon videójátékoznak (Lopez-Fernandez et al. 2019). A két nem szocializációja már közvetlenül születéskor más-más utat vesz. Másképpen nevelik őket, ami visszaköszön abban is, hogy mivel játszhatnak, milyen szakmát választhatnak, mit fogad el a társadalom – úgy tűnik, e téren idehaza elég konzervatívak az elvárások (Gregor 2016). A videójátékozás gyermekkorban elsősorban fiús tevékenységként van elkönyvelve. A fiúk esetében jobban tolerálja a környezet, ha ezekkel játszanak, mint a lányoknál, akiket „fiús lányoknak” tartanak, ha mégis sokat videójátékoznak. Ez oda vezet, hogy a számítógépezést, a számítógéppel, az informatikával való foglalkozást is férfias tevékenységként láttatja a társadalmi környezet. Ezért az informatikusok, így a játékfejlesztők is rendszerint férfiak lesznek, akik hasonló játékokat fognak fejleszteni, mint amilyenekkel ők maguk is játszottak korábban (de Castell & Skardzius 2019). De még az üzleti elvárások is a fiús hardcore játékok felé hatnak: a nagy hardcore játékok költségvetése és bevétele vetekszik a legnagyobb hollywoodi filmekével.¹⁰ Jogos elvárás, hogy a befektetett pénz megtérüljön, ezért rendszerint a bevált sémákat követik a játékok, és a már meglévő férfias célközönséget szolgálják ki. Nem kockáztatnak új célcsoportok, így a lányok bevonásával.

Végeredményben vannak kisebb biológiai különbségek a nemek között, amelyekre a neveltetés során ráépülnek a társadalmi különbségek, és ezeket a nemi szerepeket működtetik a társadalmi elvárások.¹¹ A biológiai és a társadalmi rétegre harmadik réteggént rakódik rá az informatikai (részben az első kettő eredőjeként). Ezek így együttesen azt eredményezik, hogy a játékfejlesztők és a hardcore videójátékosok is túlnyomórészt férfiakból állnak.

¹⁰ Highest-Grossing Games vs Highest-Grossing Movies, *The Ocelot Magazine*, 2020. IV. 28., <https://www.theocelot.co.uk/highest-grossing-games-vs-highest-grossing-movies>.

¹¹ A biológiai különbségeket és a társadalmi nemi különbségeket meglehetősen nehéz elválasztani egymástól. Ezekbe nem megyünk mélyebben bele, mert témánk szempontjából kevésbé relevánsak, miközben óriási vitákat gerjesztenek. A gender (társadalmi nem) témája meglehetősen érzékeny téma, amely sok előítéletet és értékítéletet mozgat meg a háttérben, ezért nehéz objektíven beszélni róla.

Szülők és videojáték: generációs és nemi törések családon belül

Mielőtt szélesebb társadalmi körben elterjedt volna a videojátékozás (idehaza a 2010-es években), a szülők számára alapvetően idegen volt ez a tevékenység, és elsősorban a gyerekeiken keresztül találkoztak vele. Mára ez megváltozott. Egyrészt felnőtt az a generáció, amelynek tagjai az 1980-as évektől kezdve már találkoztak kvarcjátékokkal, kezdetleges konzolokkal, játszottak Commodore gépeken vagy PC-n, és időközben saját gyerekeik lettek. Másrészt a gaming kitört a rétegműfaj szerepéből, és elterjedt, az alkalmi videojátékozás teljesen hétköznapi tevékenységgé vált; ahogy láttuk, idehaza is milliók játszanak rendszeresen a telefonjukon vagy a számítógépükön.

Rendszerint az az alapvető eltérés a gyerekek és a szülők videojátékozása között – amely véleményem szerint a konfliktusok megértését is segíti –, hogy míg a szülők (elsősorban az anyukák) legfeljebb alkalmi játékosok, akik az eNET 2022-es kutatása szerint napi fél-háromnegyed óránál nem játszanak többet videojátékkal, addig a gyerekek (ahogy korábban láttuk, elsősorban a fiúk) jó része hardcore gamer, aki hétvégén akár napi hat órát is játszik. Sokszor eltér az a platform is, amelyen játszanak. Az alkalmi játékos szülők leginkább okostelefonon játszanak, ez az elsődleges eszköz számukra a játékhoz. Eközben a hardcore játékosnak tekinthető gyerekek idehaza elsősorban számítógépen játszanak, részben a játékok hardverigénye miatt, részben mert ahhoz könnyebb ideológiát is találni, hogy miért szerezze be a család, mivel több funkcióra is alkalmas; például tanulásra kell a gyerekeknek (Goedhart et al. 2019: 2354). Nálunk emellett egyértelműen anyagi okai is vannak annak, hogy a konzolok miért nem igazán terjedtek el: külön játékgépre nem minden család tud költeni, de a „gyerek jövőjébe” szívesen fektetnek, és vásárolnak egy számítógépet. Nemcsak a platformok eltérőek a szülők és a gyerekek esetében, hanem maguk a játékok is: a szülők többnyire néhány perces játékmenetet adó címekkel töltik az időt; a legnépszerűbb – ahogy láttuk – a szókereső és a pasziánsz. A gyerekek viszont többnyire hardcore játékokkal játszanak, amelyek akár több órás játékmenettel járnak, és/vagy napokat vesz igénybe a végigjátszásuk, vagy olyan többszereplős játékok is lehetnek, amelyeknek soha sincs igazán végük.

Végeredményben tehát a szülők és a gyerekek egyaránt videojátékoznak, de többnyire ennek a világnak két, teljesen más metszetét látják: a szülő a rövid, egyszerű, „hulladékidő” eltöltésére alkalmas tevékenységként éli meg a videojátékozást az okostelefonján,¹² a gyerek viszont hosszú, összetett, izgalmas és társasági szabadidős aktivitásként a számítógépen. Nem véletlen, hogy a szülők és a nagyszülők többsége nem érti, hogyan lehet ezzel napi több órát eltölteni. Pedig ez ugyanolyan, mint a tévénézés (úgyanúgy *screen time*), csak az aktivitás más. Az alkalmi és a hardcore játékok úgy viszonyulnak egymáshoz, mint mondjuk a pár perces videoklipek a filmsorozatokhoz. Valójában a tévénézés sem csak néhány másodperces műsorokból áll (mint mondjuk a reklámok), amelyekből nagy kínok árán lehetne csak három-négy órát kibírni egyszerre, hanem vannak benne sorozatok és egész estés filmek is. Ennek eredménye az, hogy miközben a legtöbb háztartásban a napi három-négy órás tévénézés teljesen általános és társadalmilag elfogadott,¹³ a gyerekek hasonló mennyiségű videojátékozása felesleges és túlzó időpocsékolásnak tűnhet. Ez kívülről nézve ugyanakkor kettős mércének hat, miközben persze az is igaz évtizedek óta, hogy a legtöbb szülő azt sem szereti, ha a gyereke a tévé előtt tölt el „túl sok” időt, például az abban látható erőszak (Cheng et al. 2004), a hozzá kapcsolódó alvászavar (Owens et al. 1999), vagy a mozgásszegény életmód és az elhízás veszélye miatt (Vandewater et al. 2004). A 2010-es évek óta már inkább az okostelefon (Fischer-Grote et al. 2019), illetve a közösségi média (O’Keeffe et al. 2011) és a videojáték (erőszak és függőség stb. – lásd később bővebben) tölti be a „közellenség” szerepét, amelyet korábban a leginkább a tévé testesített meg a családokban. Nem véletlen, hogy a tévé és a gyerekek kapcsolatát vizsgáló szakirodalmi források több

¹² A hulladékidő a *multitasking* egy fontos jelensége: ezek azok a jellemzően néhány perces időszakok, amelyeket újabban okostelefonnal és (az alkalmi játékosok sok esetben) játékkal töltenek, úgy, mint a sorban állás, a várakozás, a tömegközlekedésen való utazás stb.

¹³ A Nielsen 2022. évre vonatkozó adatai alapján naponta átlagosan 4 óra 55 percet töltött a négy évesnél idősebb átlagos magyar a tévénézés előtt (TV piaci körkép, Digital Hungary, 2023. I 31., <https://www.digitalhungary.hu/media/TV-piaci-korkep-2022/19138/>).

évtizedes termésében kevés friss írás akad, mivel a televízió mellett további képernyők (*screen*) és médiumok jelentek meg, amelyek együtt és önállóan is izgalmas kutatási kérdéseket vetnek fel a szülők, a gyerekek és a képernyő viszonylatában.

Az sem segíti a videojáték-használat kapcsán a szülők és a gyerekek közti, kölcsönös megértésen alapuló jó kapcsolat kialakítását, hogy a szülők többnyire nem értik az összetett videojátékokat, vagyis amikor a gyermekük játszik, nem tudják, „mit kellene nézni”, mi okozza a játékélményt. Így számukra követhetetlen, végeredményben unalmas a játék. Vegyünk például egy olyan hardcore videojátékot, amelyből van e-sport is (a témával később bővebben is foglalkozunk); ilyen például a *Counter-Strike: Global Offensive* (CS: GO) vagy a *League of Legends* (LoL). A laikus számára, a szabályok ismerete és anélkül, hogy valaha is játszott volna az adott játékot, szinte teljesen érthetetlen és követhetetlen lesz, hogy mi miért történik a képernyőn, kinek (minek) kell drukkolni, vagy hogy egy adott történés jó-e vagy sem, azaz hogyan kellene reagálni rá. Ezek után nehéz elhinnie egy szülőnek, hogy egy ilyen tevékenységnek egyáltalán van értelme, hogy kikapcsol és akár még hasznos is lehet, mert megtanít a csapatban való részvételre, vagy javítja a kéz–szem-koordinációt stb.

A fentiek alapján azt is észrevehetjük, hogy a generációs törés mellett megjelenhet a családon belüli videojáték-használat kapcsán egy nemi törés is, ami tovább bonyolítja azt a kérdést, hogy miként viszonyuljon a család a témához, hogyan kezelje, szabályozza azt. A hardcore gaming ugyanis elsősorban a férfiak terepe, így az alkalmi játékos anyák és az esetenként hardcore gamer apák és fiaik szembekerülhetnek egymással azzal kapcsolatban, hogy milyen a videojáték megítélése a családon belül.

Mindent összevetve tehát a gyermekek videojáték-használatának beágyazódása a családba meglehetősen komplex kérdés. Nem véletlen, hogy nagyon nehéz jó megoldást találni arra a kérdésre, hogy mit, min, mikor, meddig és hogyan játsszon a gyerek.

Szülők és videojáték: a szülők felelőssége

Felmerül a kérdés, hogy miként viszonyulhat egy szülő ahhoz, ha a hardcore gamer gyereke napi több órán keresztül szeretne videojátékkal játszani. Miként viszonyuljon a család a videojáték-használathoz, illetve tágabb értelemben hogyan kezelje az információs és kommunikációs technológiák és felhasználási módok egyre nagyobb térnyerését, így az internetét, az okostelefonét, a tabletét, a közösségi médiáét...? Nem egyszerű kérdések ezek, nincs rájuk egyetemesen jó válasz. De nézzük meg közelebbről, hogy a videojátékok kapcsán jellemzően mit tesznek a szülők!

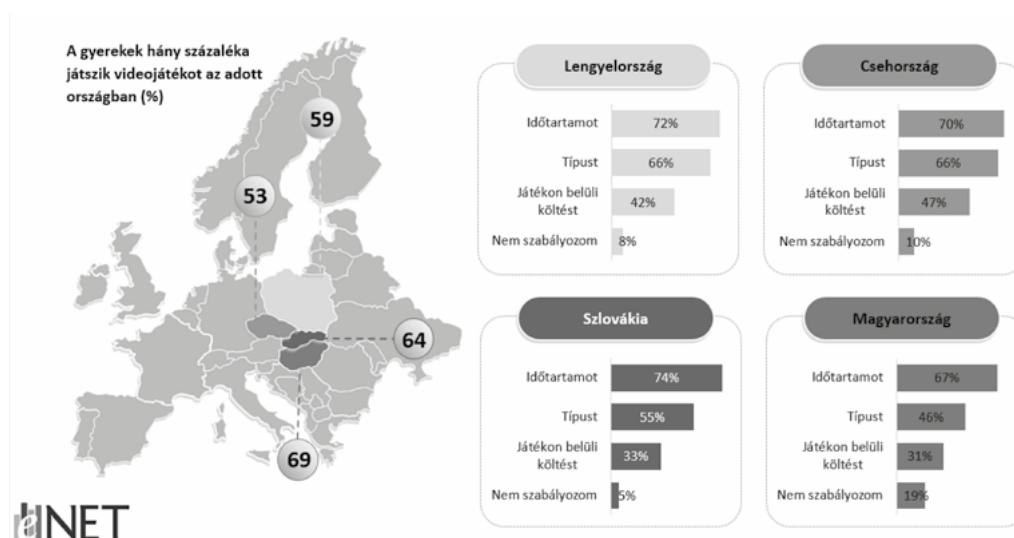
Az eNET 2017 őszi, V4-országokban folyó, videojátékkal kapcsolatos kutatásából az derült ki,¹⁴ hogy a szülők mind a négy vizsgált országban (Csehországban, Lengyelországban, Magyarországon és Szlovákiában) elsősorban az időtartamot, majd a játék típusát és a játékon belüli költést szabályozták (lásd az 1. ábrát).

Ugyanakkor voltak eltérések az egyes országok között is. Ami Magyarországot illeti, itt játszottak a legnagyobb arányban a gyerekek (69 százalékuk, míg például a csehknél mindössze 53 százalékuk), miközben nálunk szabályozták a legkisebb arányban a szülők ezt a tevékenységet. Ugyancsak nálunk volt a legnagyobb az arányuk azoknak, akik egyáltalán nem szóltak bele a gyerekek videojáték-használatába (közel 20 százalék, miközben a másik három országban ez 10 százalékos vagy az alatti értékeket ér csak el). Ez alapján úgy látszik, a magyarok voltak a leginkább megengedő szülők a videojátékozást tekintve a visegrádi országok között.

14 V4 Future Sports Fest Business Conference Budapest 2018 – Dr. Pintér Róbert – 9., <https://www.youtube.com/watch?v=63eHSXxMYkw>.

1. ábra

A videojátékok szülői szabályozásának módja a V4 országokban 2017-ben¹⁵



Persze a szülőknek nemcsak a videojáték-használat, hanem általában az internet és az infokommunikációs eszközök családon belüli használata kapcsán is állást kell foglalniuk, és ha a szabályozás mellett döntenek, fel kell állítaniuk olyan szabályokat, amelyekbe illeszkedik a videojátékozás is. A szülők eltérő stratégiákat alkalmazhatnak a témával kapcsolatban. Egy másik, átfogóbb nemzetközi vizsgálat, az idehaza is folyt EU Kids Online empirikus kutatása alapján Kairi Talves és Veronika Kalmus (2015) ötféle szülői stratégiát különböztetett meg, elsősorban az internet használata kapcsán:

- aktív közös használat az internethez kapcsolódóan,
- aktív közös használat az internet biztonságához köthetően,
- a használat idejére és tartalmára vonatkozó korlátozások (ezt láhattuk fentebb a videojátékozás kapcsán is),
- olyan technológiai eszközök alkalmazása, amelyek képesek korlátozni, ellenőrizni a használatot,
- az aktivitás személyes ellenőrzése (például milyen oldalakat látogat a gyerek, a mi témánk szempontjából annak ellenőrzése, hogy mivel játszik).

A két említett kutatás kapcsán az látszik tehát, hogy nincs egyetlen üdvözítő megoldás. Több stratégiát is ötvözhetnek a szülők. Ezek közben viszont legalább két komoly dilemma is felmerül. Az egyik a belső kontroll, szemben a külső kontrollal; ez szorosan összefügg a bizalom kérdésével is. Azt gondolom, az a hosszútávon is igazán sikeres stratégia, amelynek segítségével a gyermek a magáévá teszi a szülő által sugallt értékeket, elveket, és nem csupán azért nem tesz meg valamit, mert tart a büntetéstől, vagy tudja, hogy figyelik. Ezt persze könnyebb mondani, mint megvalósítani, de úgy vélem, a gyermek későbbi önálló boldogulása sokkal sikeresebb lehet, ha a szülei nélkül is képes annak eldöntésére, mi helyes és mi helytelen (vö. Martins et al. 2017). A másik dilemma szorosan összefügg az elsővel: úgy kellene irányt mutatni a gyermeknek a technológia használatát illetően, hogy e téren esetenként a gyermek sokkal több tudással és jártassággal rendelkezik, mint maga a szülő (vagyis bizonyos tekintetben ő taníthatná az idősebbeket a digitalizáció terén – ez az úgynevezett fordított szocializáció) (vö. Grossbart et al. 2001, Falikman 2021). Viszont mégiscsak ő a gyermek, aki kevésbé körültekintő, és nem feltétlenül mérlegel mindent a maga teljességében.

15 V4 Future Sports Fest Business Conference Budapest 2018 – Dr. Pintér Róbert – 9. <https://www.youtube.com/watch?v=63eHSXxMYkw>.

Videójáték és sport: komolyan kell-e venni az e-sportokat?

Egy aktív fiatal számára sikerrel összeegyeztethető a sportolás és a videojátékozás: az eNET 2022-es kutatása szerint a videojátékosok többsége sportol szabadidejében. Adódik viszont a kérdés, hogy vajon betöltheti-e a sportolás szerepét az e-sport? Persze ahhoz, hogy erre a kérdésre válaszolni tudjunk, tudnunk kell, hogy egyáltalán mi az az e-sport, és miért egyre fontosabb a 21. században.

Az eNET 2022-es e-sport kutatása alapján – ez azok körében készült, akik olyan videojátékkal játszanak, amelyből létezik e-sport – elmondható, hogy minden negatív előítélet ellenére a hardcore gamerek aktívabb életet élnek: 70 százalékuk rendszeresen sportol (végez testmozgást). Ezzel messze az egyik legaktívabb társadalmi rétegről van szó. Az eNET 2022-es videojáték-kutatása szerint a videojátékkal akár alkalmi szinten játszó mintegy 3,5 millió ember 61 százaléka sportol szabadidejében, míg a nem játékosnál ugyanez az arány csak 54 százalék. Vagyis minden sztereotípiát ellenére az, hogy valaki videojátékos, inkább együtt jár azzal, hogy a szabadidejében hagyományos sporttevékenységet is űz, mintsem a kevésbé aktív, mozgásszegény életmóddal. Az eNET 2022-es e-sport-kutatása szerint a hardcore gamerek közül legtöbben valamilyen állóképességi sportot (futást, úszást, kerékpározást) űznek, de sokan járnak edzőterembe, és a foci is népszerűnek számít.¹⁶ Jól látszik tehát, hogy a hardcore videojáték-használat és az aktív sportolás jól összeegyeztethető egymással, egyáltalán nem zárja ki egymást.

Ugyanakkor néhány évtizeddel ezelőtt megjelent egy újfajta sport is, amely ötvözi a kettőt: a videojátékokból és a sportból megszületett az e-sport, amelyet érdemes egyre komolyabban venni. De mi az e-sport egyáltalán? Nemcsak a laikusok körében, hanem a szakirodalomban is vita van a fogalom meghatározásáról. A közös pontokat így lehetne megragadni: „versenyszerű játék, számítógép által közvetített sport vagy interaktív nézelődés; a fizikaiság, a számítógépes közvetítés, az intézményi infrastruktúra és a nézőközönség különböző fokú hangsúlyozásával” (Reitman et al. 2020: 40). Röviden: versenyszerű vetélkedés videojátékokban, ami sokban hasonlít a sporthoz, például itt is vannak profi játékosok, akik azért kapják a fizetésüket, hogy játsszanak (a legjobbak dollármilliókat zsebelnek be¹⁷); vannak szervezetek, amelyek a versenyek lebonyolításával foglalkoznak, és az e-sportnak is több ága van, mint ahogy hagyományos sportból sem csak egy létezik. De az e-sport egyelőre még sok szempontból a profivá válás elején tart, amit a nemzeti és a nemzetközi szövetségek kialakulása, az első komolyabb sportegyesületek létrejötte, a különböző ligák formálódása, a kapcsolódó szabályrendszerek megalkotása és elfogadása, a média figyelmének erősödése, valamint a videojáték-iparon kívüli szponzorok megjelenése jellemez. Ez azonban meglehetősen gyors folyamat, amely az utóbbi években tovább gyorsult, olyannyira, hogy komoly kérdésként merül fel az e-sport hagyományos olimpiákon való bemutatkozása is (Parry 2021). Sokan mindeközben azonban mégis kétségbe vonják, hogy egyáltalán sport-e az e-sport. Anélkül, hogy ebbe a kérdésbe mélyebben belemennénk, az e-sportok sokban rokoníthatók a technikai sportokkal (például az autóversenyzéssel) és az elsősorban szellemi teljesítményen alapuló sportokkal (például a sakkal). Az eNET kutatásai szerint évről-évre nő azok száma, akik ismerik idehaza a fogalmat (2022-ben a 18–65 évesek 70 százaléka hallott már róla), és ahogy a videojátékok társadalmi elfogadottsága nő, várható, hogy nálunk is egyre elismertebb lesz a terület, és ki fog törni szubkulturális szerepéből.

A legfontosabb ok, amiért érdemes komolyan venni az e-sportokat, és a szülőknek is jó tisztában lenni a témával, az, hogy rengetegen nézik (a Newzoo riportja szerint 2022-ben 532 millió ember¹⁸). Hatalmas tömegeket képes megmozgatni egy-egy rendezvény hagyományos, offline módon (sportcsarnokokban) és online módon (az interneten keresztül) is. Ráadásul olyan fiatalokat, akiket egyre kevésbé érdekelnek a klasszikus sportközvetítések, és az e-sportot leszámítva nehéz őket hagyományos médiacsatornákon keresztül is egy helyen

16 Lásd eNET videojáték és e-sport kutatás 2022. eNET, é. n., <https://enet.hu/enet-videojatek-es-e-sport-kutatas-2022/>.

17 A legjobban kereső e-sportolók listáját lásd Esport Earnings, <https://www.esportearnings.com/players>.

18 The Esports Audience Will Pass Half a Billion in 2022 as Revenues, Engagement, & New Segments Flourish. Newzoo, 2022. IV. 19., <https://newzoo.com/insights/articles/the-esports-audience-will-pass-half-a-billion-in-2022-as-revenue-engagement-esport-industry-growth>.

megszólítani. Így egyebek között a média és a sportszponzorokként ismerős nagy cégek is új lehetőséget látnak az e-sportban a fiatal férfi célcsoportok koncentrált elérése miatt.

Fontos lehet a szülők számára az is, hogy nagyon sokan szeretnének e-sportolók lenni. Az eNET már említett 2022-es, hardcore gamerek körében folyt kutatása szerint a videojátékosok 30 százaléka (2017-ben 39 százaléka) fizetett volna azért, hogy valaki segítse a fejlődését, vagy vett volna részt profik által tartott oktatáson, 7 százalékuk játszott valamilyen mértékben versenyszerűen (2017-ben 11 százalékuk), és 27 százalékuk (2017-ben 40 százalékuk) szeretett volna a jövőben versenyszerűen játszani. Persze a családoknak és a szülőknek meghatározó szerepük van abban, hogy a legtehetségesebb néhány játékosból végül profi e-sportoló lesz-e, ahogy a hagyományos sportok esetén is csak családi áldozat révén lehet valakiből profi sportoló. A legtöbb fiatal eleinte csak a kikapcsolódás miatt játszik, de amikor kiderül, hogy nagyon ügyes egy videojátékban, sokszor csapatot alkot hasonló fiatalokkal, és többnyire az elért eredmények miatt figyelnek fel rá. Gyakori az is, hogy valamilyen e-sport- vagy videojáték-eseményen vesz részt, és az adja meg a végső lökést a profivá válás felé. Az e-sport rendezvények amúgy is rengeteget tesznek azért, hogy a videojáték-rajongó fiatalok ne érezzék magukat egyedül, ne gondolják azt, hogy amit csinálnak, marginális tevékenység és felesleges időpocsékolás, ahogy azt esetleg a környezetük sugallja számukra. Egy 20 ezer örjögő hardcore gamer drukkolóval teli aréna pedig képes életre szóló megerősítést nyújtani.

Az e-sportok intézményesülése idehaza is elkezdődött: megalakultak például az első e-sport egyesületek – a nemzetközi tendenciákhoz hasonlóan (Scholz et al. 2021) nálunk is a nagy múltú sportklubok égisze alatt (mint amilyen a Honvéd,¹⁹ az MTK²⁰ vagy a DEAC²¹). Így az e-sport képes profitálni mindabból a professzionalizusból, infrastrukturális háttérből, amely ezeket a hagyományos sportágakkal foglalkozó szervezeteket egyébként jellemzi.

Végül, válaszul a kiinduló kérdésünkre: önmagában a legtöbb e-sport nem képes azt a mozgásigényt kielégíteni, amelyre egy 6–18 éves gyereknek elengedhetetlenül szüksége van. Viszont mivel az e-sport is tartós koncentrációt és erőnlétet igényel, az, aki komolyan veszi az e-sportot, szinte biztosan űz mellette valamilyen egyéb sportot is. Ugyanakkor az e-sport minden ellenkezés dacára is sport, így egyebek mellett erősíti azokat a jellemvonásokat és egyéni képességeket is – ilyen a kitartás vagy a csapatszellem –, amelyek miatt amúgy is ajánlott a fiataloknak a rendszeres sportolás (Humphrey 2012).

Problémás videojáték-használat: erőszak és „függőség”

A videojátékozás kapcsán a legnagyobb média- és tudományos figyelmet a téma árnyoldalai kapják: elsősorban az erőszak és a függőség, de olyan további negatív hatásokat is tulajdonítanak neki, mint a figyelemzavar és a tanulási nehézségek (Farchakh et al. 2020), a mozgásszegény életmód és az elhízás (lásd fentebb) vagy az egysíkú társadalmi szerepek sugalmazása, például a játékokban választható női karakterek révén (Lopez-Fernandez et al. 2019). Az alábbiakban terjedelmi korlátok miatt elsősorban az erőszakkal és a függőséggel foglalkozom. Közkeletű elképzelés ugyanis, hogy a videojátékok problémás használata agresszívvá és függővé tesz (Bányai et al. 2017). Például a nyugati világban gyakori lövöldözések jó részét is sokan a videojátékok rovására írják (Szerdi 2018). De vajon tényleg erőszakosabbá tesznek a videojátékok? Az aggódó szülők könnyen gondolhatják azt, hogy ha gyerekük napi több órát játszik videojátékokkal, az már akár függőségnek is tekinthető. Az egyik legrégebbi és legtöbbet kutatott téma nem véletlenül a függőség a videojátékok területén (Fisher 1994, Skoric et al. 2009, Kuss & Griffiths 2012, Nogueira et al. 2019). De honnan lehet valójában tudni, hogy egy gyerek videojáték-függő-e vagy sem?

19 Lásd <https://honved.hu/esport/>.

20 Lásd <https://mtk.hu/szakosztalyok/esport>.

21 Lásd <https://deac.hu/esport/> és <https://deac.hu/egyeb-szakosztalyok/deac-hackers-esport-szakosztaly/>.

„A tavalyi győztes gyilkolt a floridai e-sport-versenyen” – szolt a hír 2018 áprilisában.²² A 2012 decemberi connecticuti iskolai lövöldözésben 20 gyerekekkel és magával is végző Adam Lanza is szokott volt videojátékozni. Az otthonában és a gépén 44 videojátékot találtak, de a nyomozás tettesteinek okaiként nem tüntette fel azokat – bár ez sokakat nem győzött meg.²³ Rendszerese az olyan hírek, amelyek az erőszakos cselekmények elkövetői esetében azt sugallják, hogy mivel agresszív videojátékokkal játszottak, feltehetően ez is váltotta ki náluk az agressziót. Ugyanakkor önmagában a videojátékozás nem vezet szélsőségesen erőszakos cselekedetek elkövetéséhez. Ha így lenne, akkor világszerte és idehaza is jelentős mértékben növekednie kellett volna az erőszakos cselekmények számának amióta a videojátékozás elterjedt, hiszen 2022-re csak Magyarországon 730 ezer, többnyire fiatal férfi játszik jellemzően erőszakos játékmeneten alapuló videojátékkal (például *LoL*, *PUBG*, *Counter Strike*).²⁴ Nem véletlen azonban, hogy a legtöbb (iskolai) mészárlást az Egyesült Államokban követik el, ahol a fegyverviselés rosszul szabályozott, és kialakult egy társadalmi minta is arra, hogy bizonyos élethelyzetekben „megoldás” lehet fegyverhez nyúlni és ártatlanokat lelőni vele. Az 1999-es hírhedt columbine-i iskolai mészárlás kapcsán Adam Lankford és Sara Tomek (2018) arról számolt be, hogy 15 év alatt legalább 21 lövöldözés ennek „másolata” volt, és további 53 esetben hiúsították meg a tragédiát. Egyértelmű, hogy jóval összetettebb problémával van dolgunk, mint amit az erőszakos videojátékok egyszerű betiltásával meg lehetne oldani. Pláne, hogy erőszakos cselekmények azelőtt is voltak, hogy egyáltalán megjelentek volna a videojátékok.

Persze az erőszaknak is több formája ismert, nem csak a(z iskolai) lövöldözés, amely extrém módon erőszakosnak tekinthető. Sok olyan kutatás készül, amely a videojátékok és az agresszió kapcsolatát vizsgálja, mivel a téma nagy társadalmi érdeklődésre tart számot. Anna T. Prescott és munkatársai (2018) 24 olyan korábbi nemzetközi publikációt összegeztek Kanadából, Japánból, Németországból és az Egyesült Államokból, amely empirikus módon vizsgálta a videojátékok és az agresszió kapcsolatát. A 24 kutatás együtt összesen 17 ezer 9 és 19 év közötti résztvevővel 3 hónaptól 4 éven át terjedő időtartamig folyt. A cikkek többsége úgy találta, hogy az erőszakos videojátékokkal való játék növeli az agressziót, egy kisebbség viszont úgy vélte, hogy ez az állítás túlzó, sőt van, aki szerint egyszerűen hamis a kapcsolat. Valójában nagyon nehéz tudományos módszerekkel vizsgálni a témát, és emiatt nem jelenthető ki egyértelműen az sem, hogy létezik ok-okozati viszony az erőszakos videojátékok és az erőszakos viselkedés között. A cikk szerzői szerint egyelőre csak az látszik biztosnak, hogy az erőszakos videojátékokkal való játék és az agresszív viselkedés együtt jár, de nem tudni, melyik volt előbb. A videojáték teszi agresszívvá a vele játszó gyereket, vagy először agresszív a gyermek és emiatt kezd el ezekkel a játékokkal játszani? Feltehető, hogy emiatt a megoldás sem önmagukban a videojátékokban, például azok szabályozásában van (ilyen lehet az agresszív játékok tiltása vagy még szigorúbb életkori korlátozása), hanem a videojáték-használatot és az agresszióra való hajlamot együtt kell a gyermekeknél kezelni. A videojátékozás megtiltása egyedül nem fog eredményre vezetni egy amúgy agresszív gyermeknél. Az említett cikk megítélése is ellentmondásos, a *Psychology Today*-en megjelent bírálat szerint a metakutatás pontatlan volt, mivel egyrészt összemosta a durvább agresszióknak számító iskolai verekedést az olyan állításokkal, hogy ha „bántanak, akár erőszakkal is megvédem a jogaimat” vagy „voltam már olyan mérges, hogy összetörtem valamit”. Másrészt a cikkben elemzett kutatásokban mindössze a fiataloknál megjelent erőszak 1 százalékát képes magyarázni a videojáték, ami meglehetősen kevés.²⁵

De nézzük a videojáték másik árnyoldalát, a függőséget! A videojáték-függőség legalább másfél évtizede vitatott és érzelmekkel átfűtött téma (Blaszczynski 2008), és legalább annyira ellentmondásos, mint a videojáték és az erőszak kapcsolata. A videojáték-függőség viselkedési függőség (tehát nem egy kémiai szerhez alakul ki függőség, mint a kábítószer vagy az alkohol esetén). Viselkedési függőség egyébként bárkinél előfordulhat;

22 A tavalyi győztes gyilkolt a floridai e-sport-versenyen. *Index*, 2018. VIII. 26., https://index.hu/kulfold/2018/08/26/florida_lovoldozes_e-sport_madden_nfl/.

23 Videojáték egy iskolai mészárlásról – e miatt kattant be a tömeggyilkos? *Gamestar*, 2014. I. 10., <https://www.gamestar.hu/hir/sandy-hook-lovoldozes-nyomozas-jatek-eroszakos-jatekok-143327.html>.

24 Lásd eNET videojáték és e-sport kutatás 2022. eNET, é. n., <https://enet.hu/enet-videojatek-es-e-sport-kutatas-2022/>.

25 The Overhyped Data on Video Games and Aggression. *Psychology Today*, 2018. X. 8., <https://www.psychologytoday.com/us/blog/checkpoints/201810/the-overhyped-data-video-games-and-aggression>.

nehéz meghatározni a normális és a patológiás viselkedés közötti különbséget (Griffiths 1996). A videojáték-függőség hasonlít például a kóros játékszenvedélyhez, a munkamániához vagy a kényszeres vásárláshoz, és az infokommunikációs eszközökhöz köthető, tehát az internet, a mobiltelefon, az azonnali üzenetküldés vagy a közösségi média által kiváltott függőségek sorába illeszkedik (Pedrero et al. 2018). A zavar lényege, hogy a videojáték elsőbbséget élvez az élet más területeivel, akár a napi tevékenységekkel szemben is, még akkor is, ha negatívak a következményei, sőt ez még akár fokozódhat is. A WHO 2018 óta nem is függőségről, hanem *gaming disorder*-ről (GD – videojáték-használat zavara) beszél, ami megjelent az International Classification of Diseases 11. kiadásában.²⁶ A meghatározást hosszas és alapos egyeztetés előzte meg több tudományos terület (a pszichológia, a pszichiátria és az idegtudományok) szakértőinek közreműködésével (Pontes et al. 2021). Ezek alapján a GD

...a tartós vagy visszatérő online és/vagy offline játék-viselkedés mintázata, amely három alapvető diagnosztikai kritériumban nyilvánul meg: (1) a játék feletti kontroll károsodása (pl. kezdet, gyakoriság, intenzitás, időtartam, befejezés, kontextus); (2) a játékok előnyben részesítése olyan mértékben, hogy a játék elsőbbséget élvez más érdeklődéssel és napi tevékenységekkel szemben; és (3) a játék folytatása vagy eskalációja a negatív következmények bekövetkezése ellenére (Pontes et al. 2021: 510-511, saját fordításom: P. R.).

A kutatások a GD által leginkább érintett ázsiai országokban, így Kínában 3,5–17 százalék közé teszik az előfordulási arányát (Long et al. 2018), míg Halley M. Pontes és munkatársai (2021) a WHO definíciója alapján kialakított új mérési modellel rendre 1,9 százalékos és 1,7 százalék arányt mértek a saját brit, illetve kínai mintájukon. Ehhez képest egy nagyságrenddel több magyar szülő aggódik és gondolja azt, hogy a „a videojáték függőséget okoz”; a Good Gamer 2021-es reprezentatív kutatásában például a szülők 59 százaléka nyilatkozott így.²⁷ A legtöbb viselkedési függőségről elmondható azonban, hogy jóval ritkább, mint azt egyébként laikus módon feltételeznénk. Például a szerencsejáték-függőségnél világszerte 0,4–1,6 százalékra teszik az előfordulást, kényszeres vásárlás az Egyesült Államokban élők 5,8 százalékának fordul elő legalább egyszer az életében, a szexuális függőségnél ugyanezt az értéket 2–6 százalékra becsülik, az evészavarral foglalkozó kutatások pedig 1–4,6 százalék előfordulási arányt találtak (Grant et al. 2013). Fontos még, hogy a viselkedési függőség többnyire csak tünet, és a legtöbbször mélyebb zavarok, problémák állnak a háttérben. Így a gyerekkori videojáték-függőséget is érdemes lenne tágabb (családi, iskolai) kontextusban is vizsgálni.

Mindkét téma kapcsán elmondható tehát, hogy nem teljesen fekete-fehér a helyzet, például a legtöbb kirívóan erőszakos cselekmény háttérben a valahol félresiklott szocializáció, a rosszul működő társas kapcsolatok (szülőkkel, testvérekkel, osztálytársakkal...), a meg nem értő intézményrendszer (például az iskola), a szélesebb társadalmi közeg és a társadalmilag elterjedt ellentmondásos viselkedésminták bonyolult viszonya állhat. Egészen biztos, hogy nem lehet annyi mindent a videojátékok rovására írni, amennyit általában a média szeretne, vagy amennyit a többségi társadalom hisz a morálistánc-keltésnek köszönhetően. A legjobb, amit tehetünk, amikor a témával kapcsolatban egy újabb hírt hallunk vagy egy friss kutatási eredményről olvasunk, az, hogy megőrizzük szkepszisünket. A videojátékok ugyanis erőszakosak lehetnek és zavarokat („függőséget”) okozhatnak, de a játékosoknak csak elenyésző kisebbsége lesz a videojátéktól tényleg erőszakosabb vagy függő – ők viszont nem véletlenül.

²⁶ Lásd <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>. Ezt megelőzően „az »internetesjáték-zavar« 2013-ban bekerült a Mentális Betegségek Diagnosztikai és Statisztikai Kézikönyvének legújabb (ötödik) kiadásának (DSM-5; American Psychiatric Association 2013) harmadik részébe, amelyben a további kutatást igénylő zavarok kaptak helyet” (Bányai et al 2017: 94).

²⁷ Mivel, min és mennyit játszik a gyerek? – Kutatás a felelős videojátékozásról 1. rész. Good Gamer, é. n., <https://goodgamer.hu/mivel-min-es-mennyit-jatszik-a-gyerek-kutatas-a-felelos-videojatekozasrol-1-resz/>.

Mire taníthatja meg a videojáték a gyereket?

A gyerekek videojátékozását sok szülő elfecsérelt időnek tekinti: a Good Gamer 2021-es mérésében 21 százalék értett egyet azzal az állítással, hogy „a videojátékokkal való játék tiszta időpocsékolás”.²⁸ Ez azonban egyrészt nem állja meg a helyét, másrészt nem a legszerencsésebb kiindulópont a gyerek és a szülő közötti párbeszéd kialakításához a témával kapcsolatban. A mértékkel űzött videojátékozás ugyanis azon túl, hogy remek kikapcsolódás, sok mindenre meg is taníthatja a gyerekeket. A túlzásba vitt játék viszont problematikus lehet, ahogy fentebb láttuk – arra a kérdésre azonban, hogy pontosan hol húzódik ennek a határa, elsősorban egyéni választ lehet adni. Egészen biztos viszont, hogy nem jó, ha csak ez tölti ki a szabadidőt, ha a videojátékon kívül is csak e körül forognak a gyermek gondolatai, ha a tanulás vagy az alvás kárára megy, és ha a családban mindez az együtt töltött minőségi szabadidő rovására történik.

Idehaza is találkozhatnak a szülők olyan ismeretterjesztő írásokkal, amelyek a videojátékok pozitív oldalait mutatják be, és körbejárják, mire taníthatja meg a videojáték a gyerekeket. Egyebek között:²⁹

- koncentrációképesség, figyelmet tartósan egy helyre fókuszálni,
- gyors helyzetfelismerés, kevés információból, gyorsan és minél teljesebb képet alkotni,
- gyorsan döntést hozni,
- feladatokat gyorsan és pontosan kivitelezni,
- a nyugalmat és a higgadságot megőrizni, különösen stresszes helyzetekben,
- másokkal kommunikálni, csapatban dolgozni,
- mások szándékát felismerni, erre gyorsan reagálni,
- javítani a nyelvkészséget, elsősorban az angol nyelv esetében.

Tudományos kutatások során is vizsgálják, hogy a rendszeresen videojátékozók – nem csak a gyerekek – milyen képességét fejlesztheti érdemben a játék (annak típusától függően). A teljesség igénye nélkül ezek közül néhány izgalmas eredményt nézzünk meg. Isabela Granic és munkatársai (2014) a videojátékok kognitív, motivációs, érzelmi és szociális előnyeit tárta fel. Yemaya J. Halbrook és munkatársai (2019) a videojátékok és a jóllét (*well-being*) kapcsolatát kutatva arra jutottak, hogy a játék jó közérzetre gyakorolt hatását a játék mögötti motiváció, az erőszak jelenléte, a társas interakció és a fizikai aktivitás befolyásolja, és egy optimális videojátékprofil (*optimal gaming profile*) javasolnak, amely megfelelő szintű fizikai aktivitást, társas interakciót és motivációt feltételez. Adel M. Agina és Robert D. Tennyson (2012) gyerekek erőszakos videojáték-használata kapcsán pozitív kapcsolatot tárt fel az önuralom és az önkifejezés terén (ez az a képesség, hogy a gyermek képes „kihangoztatni” a gondolatait, és elmondani, mi jár a fejében). Paul JC Adachi és Teena Willoughby (2017) kutatása szerint a játékok olyan eszközt adhatnak a fiataloknak, amelyek elősegítik a problémamegoldást, a csoportok közötti kapcsolatokat, a fizikai aktivitást és a jóllétet. Concetta De Pasquale és munkatársai (2021) olasz gyerekek videojátékozási szokásait vizsgálva a koronavírus idején arra jutottak, hogy a fiúknak, ha több időt töltenek videojátékokkal, magasabb az önkontrolljuk, és inkább befolyásolják őket a megerősítő mechanizmusok (a visszacsatolásos, a megerősítő tanulás). Ugyanakkor ezek a pozitív hatással foglalkozó cikkek is hangsúlyozzák, hogy a terület kutatása még mindig gyerekcipőben jár, a problémás videojáték-használat és a negatív hatások ugyanis egyelőre sokkal jobban érdeklik a kutatókat, a médiát és a laikusokat.

A pozitív hatásokat elnézve a szülők az utóbbi években megerősítést kaphattak, hogy nem elfecsérelt a videojátékokkal töltött idő. Egyre több szülő ismeri fel idehaza, hogy a videojáték-használatnak pozitív oldala is van. A Good Gamer már többször idézett kutatása szerint a szülők 54 százaléka gondolta azt 2021-ben, hogy „a videojátékozás egy jó eszköz a kikapcsolódásra, stresszlevezetésre”, szintén 54 százalékuk szerint a „videojátékokkal való játék fejleszti a reflexeket”, és 44 százalékuk szerint „fejleszti a kreativitást” – mindez jóval magasabb arány, mint a videojátékokat időpocsékolásnak tartó 21 százalék.

28 *Ibid.*

29 Hogyan taníthatnak a videojátékok? *Modern iskola*, 2015. VII. 14., <https://moderniskola.hu/2015/07/hogyan-tanithatnak-a-videojatekok/>.

A videojátékozás társadalmi tétje

A videojáték-használat tömeges elterjedésének nemcsak a rendszeresen játszó egyénre vagy szűkebb környezetére – elsősorban családjára vagy iskolai teljesítményére – van hatása, hanem tágabb társadalmi és gazdasági vonatkozással is bírhat, ami jóval túlmutat a játékipar keretein. Erre a teljesség igénye nélkül egy pozitív (munkaerőpiaci) és egy negatív (társadalomkritikus) megközelítést mutatok be.

Kezdjük a negatív megközelítéssel. Amikor 2016-ban elkezdtük kutatni az eNET-ben a videojáték és az e-sport témáját, megkérdeztük a hardcore játékosokat, mivel és mennyit játszanak. Sok olyan választ kaptunk, hogy „régbben, amikor fiatalabb voltam, sokat játszottam, de ma már nem vagy csak elvétve szoktam játszani”. Kíváncsiak voltunk, miért hagyják abba a játékosok az intenzív játékot. Az erre a kérdésre kapott tipikus válaszok a következők voltak: „felnőttem”, „elkezdtem dolgozni”, „barátnőm lett”. Viszont van, aki fiatal felnőttként is a videojátékok mellett ragad, és akár napi 6–10 órában csak játszik – vagyis nem vállal állást, nem alapít családot, gyakorlatilag nem nő fel. Ennek már ma is komoly tétje van. Philip Zimbardo szociálpszichológus és Nikita D. Coulombe *Nincs kapcsolat – Hová lettek a férfiak?* című könyve szerint (2016) a fiatal férfiak jelentős része több fronton is kudarcot vall, aminek oka az, hogy sok esetben apa nélkül nőnek fel, az iskola pedig nem képes integrálni őket, így anélkül kerülnek ki az iskolarendszerekből, hogy piacképes tudásuk lenne. Közben nem képesek tartós párkapcsolatot sem kialakítani, mert a lányokkal sem találják meg a közös hangot. Viszont elérhető számukra az ingyenes online pornó és a videojátékok izgalmas világa, ami sikerélményeket nyújt egy olyan virtuális világban, ahol gyakorlottak és könnyedén eligazodnak. Zimbardo szerint a naponta több mint négy órán át játszott videojáték csökkenti annak az igényét, hogy valakivel személyesen is találkozni akarjunk. Ugyanakkor a videojátékok annyira intenzívek, változatosak és stimulálók, hogy mellettük minden más – például az iskola vagy a munka is – unalmasnak, szürkének és lassúnak hat. Zimbardo egyenesen azt mondja, hogy van egy nemzedék, amelyet tönkretesz a magány, az online játék és a pornó.

Könnyű azt mondani, hogy Zimbardo nem érti ezt a kort vagy ezt a generációt. Azonban véleményével nincs teljesen egyedül. A szociológia már évtizedekkel ezelőtt azonosította a posztadoleszcencia (utóserdülőkor) jelenségét (Vaskovics 2000), vagyis azt, amikor valaki „örök kamasz” marad, és a „mama hotelben” ragad, amíg a szülei élnek. Ebben mára a videojáték fontos szerepet játszik – nem mintha kiváltó oka lenne a jelenség egészének, hanem mert lehetőséget ad a menekülésre, a pótcselekvésre, miközben látszólagos sikerélményt nyújt. Másként problematikus az, ha valaki 12–14 évesen iskola mellett játszik napi 4–6 órát számítógépen, és az, ha ugyanez a valaki tíz évvel később, 22–24 évesen a szüleivel élve, munkanélküliként teszi ugyanezt. Természetesen nem lesz mindenki, aki most gyerekként sokat játszik videojátékot, a szülei nyakán élő magányos fiatal felnőtt. Viszont ahhoz, hogy ezt minél nagyobb valószínűséggel el lehessen kerülni, érdemes azokat a képességeket is fejleszteni a gyerekekben, amelyek segítségével be tudnak majd illeszkedni a munkaerőpiacra, és tartós párkapcsolatra is képesek lesznek.

Míg van, aki Zimbardo megközelítését úgy értelmezheti – tévesen –, hogy akkor járunk el a legjobban szülőként, ha minél kevesebbet engedjük videojátékkal játszani a gyerekeket, hadd hozzak egy másik példát, amely a felvillantott társadalmi kontextus mellett inkább gazdasági aspektusokat vet fel. A videojátékok a korábban már említett módon több területen is fejlesztik a gyerekeket (a helyzetfelismeréstől kezdve a csapatban való közös munkán át a nyelvérzékig). Ugyanakkor a videojáték egyúttal a programozás és az informatika „előszobája” is. Az Informatikai Vállalkozások Szövetsége (IVSZ) részére 2015-ben készített eNET-es kutatásunk eredménye szerint azokból a felső tagozatos és középiskolás fiatalokból lesz a legnagyobb valószínűséggel informatikus, akik sokat játszanak videojátékot.³⁰ Az intenzív számítógépes játék ugyanis nem ugyanolyan egyszerű felhasználási terület, mint a többi. A sokat játszó fiatalok nemcsak felhasználói lesznek az informatikának, hanem rendszerint közelebb kerülnek ahhoz, kicsit jobban belelátanak az informatika világába. A sikeres játékhoz érteniük kell, hogyan működnek a programok, miként kell nagy teljesítményű számítógépet építeni, mitől lesz jó minőségű

30 A kutatásból nem készült nyilvánosan elérhető tanulmány vagy jelentés.

az internetkapcsolat stb. Ez sokuknak kedvet ad ahhoz is, hogy szakmájuknak is az informatikát válasszák, még ha kezdetben nincsenek is teljesen tisztában azzal, pontosan mit is csinál egy informatikus.

Innen nézve kiemelten fontos, nemzetgazdasági súlyú kérdés, hogy a gyerekek játszhassanak, mivel a Bell Research IVSZ számára készített kutatása szerint már 2015-ben körülbelül 22 ezer informatikus hiányzott a magyar munkaerőpiacról,³¹ az eNET IVSZ megbízásából 2020-ban készített munkaerőpiaci kutatása szerint pedig öt év alatt megduplázódott az informatikusok iránti kereslet.³² Elmondható, hogy egyre több informatikusra van szükség, egyre jobban felértékelődik az informatikai tudás, és egyre több szakmában szükséges a sikeres munkavégzéshez, hogy a munkaerőpiacra belépők ismerjék ezt a világot. A pályakezdő informatikusok bérezése is kiemelt, így nem egyszerűen csak nemzetgazdasági szempontból fontos, hogy több informatikus végezzen Magyarországon, hanem egyéni szinten is anyagilag kifizetődő lehet ebbe az irányba elindulni.³³

Összegzés és következtetések: számos kérdés vár még megválaszolásra

A cikk végére érve röviden összegzem a fentebb vizsgált, meglehetősen szerteágazó kérdések legfontosabb gondolatait. A gondolatmenetünk onnan indult, hogy a videojátékozás általánossá vált, elterjedt a társadalomban, a gyerekek egyre fiatalabb korban kezdenek el informatikai eszközöket használni, és az egyik legnépszerűbb használati módja ezeknek a videojátékozás. Magyarországon nagyjából hat és tíz év közé tehető az a határ, ahol a gyerekek többsége elkezd videojátékot játszani.

A gyerekek a szabadidős tevékenységen (kikapcsolódás) túl versengési helyzetként, társasági élményként és fejlesztési lehetőségként tekintenek a játéokra. Az alkalmi és a hardcore játékosok motivációi ugyanakkor eltérnek egymástól, ezért a jellemzően alkalmi játékos idősebb generációk kisebb eséllyel értik meg a hardcore gamerek közé sorolható gyerekeiket-unokáikat.

A videojáték kapcsán több nemi törés is található. Míg az alkalmi játékosoknál közel kiegyenlítették a nemi viszonyok, a hardcore gamerek között már csak minden kilencedik nő. A nemnek alapvető hatása van arra, hogyan játszunk videojátékot. A számítógépezést, a számítógéppel, az informatikával való foglalkozást is férfias tevékenységként látatja a társadalmi környezet. Az informatikusok tehát – így a játékfejlesztők is – rendszerint férfiak lesznek, akik hasonló játékokat fognak fejleszteni, mint amilyenekkel ők maguk is játszottak korábban. Ez egy önmagát gerjesztő folyamat, amely évtizedek óta tart.

A szülők és a gyerekek egyaránt videojátékoznak, de többnyire ennek a világnak két, teljesen más metszetét látják: a szülő a rövid, egyszerű, „hulladékidő” eltöltésére alkalmas tevékenységként éli meg a videojátékozást az okostelefonján, a gyerek viszont hosszú, összetett, izgalmas és társasági szabadidős aktivitásként a számítógépen. Ez gátolja a kölcsönös megértést.

A szülők több stratégiát is követhetnek a videojátékozás kapcsán (ilyen lehet a közös használat, a használat idejére és tartalmára vonatkozó korlátozás, a használatot ellenőrző-korlátozó informatikai megoldások alkalmazása, az aktivitás személyes ellenőrzése). A kihívást az jelenti, hogy folyamatos szülői jelenlét és ellenőrzés nélkül miként lehet elérni, hogy a gyermekben meg lehessen bízni, és kövesse a szülő által elfogadott értékeket – miközben a gyermek sokszor jobban ért a területhez és a technológiához, mint maga a szülő.

A videojáték és a sport, a mozgás kapcsán kiemeltük, hogy a hardcore gamerek a legaktívabbak (szabadidejükben ők végeznek leginkább fizikai mozgást). Őket követik a videojátékot játszó, majd a nem játszó – éppen fordítva, mint ahogy a sztereotípiák alapján gondolnánk. Az e-sport egyre népszerűbb a hardcore gamerek körében, de a médiumok és a hirdető is támogatják, mert az egyik legjobban koncentrált elérést biztosítja a fiatal férfi célcsoportokhoz.

31 Kutatás az informatikus munkaerőhiányról. IVSZ, é. n., <https://ivsz.hu/kutatas-az-informatikus-munkaerohianyrol/>.

32 Öt év alatt megduplázódott az informatikusok iránti kereslet. eNET, é. n., <https://enet.hu/ot-ev-alatt-megduplazodott-az-informatikusok-iranti-kereslet/>.

33 Habók Lilla: Mennyit keres az informatikus? Íme a 2022-es számok! HWSW, 2022. III. 10., <https://www.hsw.hu/hirek/64388/hays-salary-guide-2022-fejleszttoi-berek-fizetesek-hr.html>.

Kitértünk a negatív témákra is. Először az erőszak kérdését jártuk körbe: önmagában a videojátékozás nem vezet szélsőségesen erőszakos cselekedetek elkövetéséhez. Az erőszakos videojátékokkal való játék és az agresszív viselkedés együtt jár, de nem tudni, melyik volt előbb, emiatt a videojáték-használatot és az agresszióra való hajlamot együtt kell a gyermekeknél kezelni. Ezt követően tértünk át a „függőség” kérdésre: 2018 óta nem függőségről, hanem problémás videojáték-használatról, gaming diszorderről beszélnek. E zavar lényege, hogy a videojáték elsőbbséget élvez az élet más területeivel, akár a napi tevékenységekkel szemben, még akkor is, amikor negatívak a következmények. Miközben a Good Gamer 2021-es kutatása alapján a magyar szülők 59 százaléka szerint a videojáték függőséget okoz, a WHO definíciója alapján készült 2018-as kutatás 2 százalék alatti előfordulást mutatott ki (Pontes et al. 2021). A játékosoknak csak elenyésző kisebbsége lesz a videojátéktól tényleg erőszakosabb vagy függő – ők viszont nem véletlenül.

A negatív témákat is ellensúlyozandó röviden áttekintettük, hogy a videojátékoknak milyen pozitív hatásai lehetnek. Ilyenek például a magasabb önkontroll, az önkifejezés, a sikeresebb visszacsatolásos tanulás, a kognitív, a motivációs, az érzelmi és a szociális előnyök, a jóllét. A videojátékok elősegíthetik a problémamegoldást, a csoportok közötti kapcsolatokat és a fizikai aktivitást. Megállapítottuk azonban, hogy a problémás videojáték-használat és a negatív hatások egyelőre sokkal jobban érdeklik a kutatókat, a médiát és a laikusokat.

Végül kitértünk a gaming társadalmi tétjére is. Itt két területet emeltünk ki: a társadalmi integráció (otthonról való elköltözés, munkába állás, családalapítás) elől való menekülést Zimbardo és Coulumbe (2016) nyomán, illetve az égető informatikushiányt, amelyet ellensúlyozhat az intenzív videojátékozás mint az informatikus pályaválasztás előszobája.

A sok téma alapján levonható a következtetés, hogy számos izgalmas kutatási területe van a videojáték-használatnak. Különösen fontos, hogy ne csak a problémás videojáték-használat határozza meg a területről való gondolkodást, és lehetőleg minél több olyan kutatás készüljön idehaza is, amely a videojátékozás intergenerációs vonatkozásairól, nemek közötti különbségeinek enyhíthetőségéről, pozitív vetületeiről és a társadalmi tétjéről szól.

Irodalom

Adachi, Paul J. C. & Teena Willoughby (2017): The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, vol. 11, no. 3, pp. 202–206, <https://doi.org/10.1111/cdep.12232>

Agina, Adel M. & Robert D. Tennyson (2012): Towards Understanding the Positive Effect of Playing Violent Video Games on Children’s Development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, vol. 69, pp. 780–789.

Akkaya, Sümeýra, Zeynep Tan, Metin Kapidere & Seda Şahin (2021): Investigation of the Relationship Between Parents’ Awareness of Digital Parenting and the Effects of Digital Games on Their Children. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, vol. 22, no. 1, pp. 889–917, <https://doi.org/10.17679/inuefd.905569>

Bányai Fanni, Zsila Ágnes, Demetrovics Zsolt & Király Orsolya (2017): A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései. *Információs Társadalom: Társadalomtudományi Folyóirat*, 18. évf. 1. sz. 93–106. o., <https://doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.6>

Benedetto, Loredana & Massimo Ingrassia (2021): Digital Parenting: Raising and Protecting Children in Media World. In: Loredana Benedetto & Massimo Ingrassia (eds.): *Parenting-studies by an Ecocultural and Transactional Perspective*, pp. 127–148. London: IntechOpen, <http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.83010>

Blaszczynski, Alex (2008): Commentary: A Response to “Problems with the Concept of Video Game “Addiction”: Some Case Study Examples”. *Int J Ment Health Addiction* vol. 6, pp. 179–181, <https://doi.org/10.1007/s11469-007-9132-2>

Brehm, Audrey L. (2013): Navigating the Feminine in Massively Multiplayer Online Games: Gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology*, vol. 4, no. 903. pp. 1–12, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00903>

Cheng, Tina L., Ruth A. Brenner, Joseph L. Wright, Hari Cheryl Sachs, Patricia Moyer & Malla R. Rao (2004): Children’s Violent Television Viewing: Are Parents Monitoring? *Pediatrics*, vol. 114, no. 1, pp. 94–99, <https://doi.org/10.1542/peds.114.1.94>

- Cote, Amanda C., Stewart M. Coles & Sonya Dal Cin (2021): The Interplay of Parenting Style and Family Rules About Video Games on Subsequent Fighting Behavior. *Aggressive Behavior*, vol. 47, no. 2, pp. 135–147, <https://doi.org/10.1002/ab.21931>
- de Castell, Suzanne & Karen Skardzius (2019): Speaking in Public: What Women Say About Working in the Video Game Industry. *Television & New Media*, vol. 20, no. 8, pp. 836–847, <https://doi.org/10.1177/1527476419851078>
- de Pasquale, Concetta, Matteo Chiappedi, Federica Sciacca, Valentina Martinelli & Zira Hichy (2021): Online Videogames Use and Anxiety in Children During the COVID-19 Pandemic. *Children*, vol. 8, no. 3, p. 205, <https://doi.org/10.3390/children8030205>
- Falikman, Maria (2021): There and Back Again: A (Reversed) Vygotskian Perspective on Digital Socialization. *Frontiers in Psychology*, vol. 12, no. 501233, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.501233>
- Farchakh, Youssef, Chadia Haddad, Hala Sacre, Sahar Obeid, Pascale Salameh & Souheil Hallit (2020): Video Gaming Addiction and its Association with Memory, Attention and Learning Skills in Lebanese Children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, vol. 14, no. 1, pp. 1–11, <https://doi.org/10.1186/s13034-020-00353-3>
- Fischer-Grote, Linda, Oswald D. Kothgassner & Anna Felnhofner (2019): Risk Factors for Problematic Smartphone Use in Children and Adolescents: A Review of Existing Literature. *Neuropsychiatrie*, vol. 33, no. 4, pp. 179–190, <https://doi.org/10.1007/s40211-019-00319-8>
- Fisher, Sue (1994): Identifying Video Game Addiction in Children and Adolescents. *Addictive Behaviors*, vol. 19, no. 5, pp. 545–553, [https://doi.org/10.1016/0306-4603\(94\)90010-8](https://doi.org/10.1016/0306-4603(94)90010-8)
- Fromann Richárd & Andrei Damsa (2018): Videójátékoktól a munka világáig – játékosipológiák és munkahelyi motiváció. *Információs Társadalom*, 18. évf. 1. sz. 18–25. o., <https://doi.org/10.22503/infars.XVIII.2018.1.2>
- Goedhart, Nicole S., Jacqueline EW Broerse, Rolinka Kattouw & Christine Dedding (2019): ‘Just having a Computer Doesn’t Make Sense’: The Digital Divide From the Perspective of Mothers With a Low Socio-economic Position. *New Media & Society*, vol. 21, no. 11–12, pp. 2347–2365, <https://doi.org/10.1177/1461444819846059>
- Granic, Isabela, Adam Lobel & Rutger C. M. E., Engels (2014): The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, vol. 69, no. 1, pp. 66–78, <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Grant, Jon E., Liana R. N. Schreiber & Brian L. Odlaug (2013): Phenomenology and Treatment of Behavioural Addictions. *The Canadian Journal of Psychiatry*, vol. 58, no. 5, pp. 252–259, <https://doi.org/10.1177/070674371305800502>
- Gregor Anikó (2016): A nemi szerepekkel kapcsolatos attitűdök a 2000-es években Magyarországon. *Socio.hu Társadalomtudományi Szemle*, 6. évf. 1. sz. 89–111. o.
- Griffiths, Mark (1996): Behavioural Addiction: An Issue for Everybody? *Employee Counselling Today*, vol. 8, no. 3, pp. 19–25, <https://doi.org/10.1108/13665629610116872>
- Grossbart, Sanford, Stephanie McConnell Hughes, Cara Okleshen, Stephanie Nelson, Les Carlson, Russell N. Lacznia & Darrel Muehling (2001): Parents, Children, and the Internet: Socialization Perspectives. *American Marketing Association. Conference Proceedings*, vol. 12, p. 379.
- Halbrook, Yemaya J., Aisling T. O’Donnell & Rachel M. Msetfi (2019): When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, vol. 14, no. 6, pp. 1096–1104, <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Humphrey, James H. (2012): *Child Development Through Sports*. New York: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9780203049358>
- ITHAKA (2011): EU Kids Online II. A magyarországi kutatás eredményei, https://nmhh.hu/dokumentum/3886/ITHAKA_EU_KIDS_Magyar_Jelentes_NMHH_Final_12.pdf.
- Konok, Veronika, Nóra Bunford & Ádám Miklósi (2020): Associations Between Child Mobile Use and Digital Parenting Style in Hungarian Families, *Journal of Children and Media*, vol. 14, no. 1, pp 91–109, <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1684332>
- Kowert, Rachel, Johannes Breuer & Thorsten Quandt (2017): Women are from FarmVille, Men are from ViceCity: The Cycle of Exclusion and Sexism in Video Game Content and Culture. In: Rachel Kowert, Johannes Breuer & Thorsten Quandt (eds.): *New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming*, pp. 136–150. New York: Routledge, <https://doi.org/10.4324/978131562930v8-9>

- Kuss, Daria J., & Mark D. Griffiths (2012): Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research. *Journal of Behavioral Addictions*, vol. 1, no. 1, pp. 3–22, <https://doi.org/10.1556/jba.1.2012.1.1>
- Lankford, Adam & Sara Tomek (2018): Mass Killings in the United States from 2006 to 2013: Social Contagion or Random Clusters? *Suicide and Life-threatening Behavior*, vol. 48, no. 4, pp. 459–467, <https://doi.org/10.1111/sltb.12366>
- Long, Jiang, Liu Tieqiao, Liu Yueheng, Hao Wei, Pierre Maurage & Joël Billieux (2018): Prevalence and Correlates of Problematic Online Gaming: A Systematic Review of the Evidence Published in Chinese. *Current Addiction Reports*, vol. 5, no. 3, pp. 359–371, <https://doi.org/10.1007/s40429-018-0219-6>
- Lopez-Fernandez, Olatz, A. Jess Williams, Mark D. Griffiths & Daria J. Kuss (2019): Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, vol. 10, p. 454, <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00454>
- Lucas, Kristen & John L. Sherry (2004): Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Research*, vol. 31, no. 5, pp. 499–523, <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>
- Martins, Nicole, Nicholas L. Matthews & Rabindra A. Ratan (2017): Playing by the Rules: Parental Mediation of Video Game Play. *Journal of Family Issues*, vol. 38, no. 9, pp. 1215–1238, <https://doi.org/10.1177/0192513X15613822>
- McDaniel, Allison (2018): Games for Girls? A Glance Inside the Gendered Language and Symbols of Videogame Marketing. *Satura*, vol. 1, pp. 51–55.
- Mikó Fruzsina & Nagy Beáta (2021): Techviselkedés a családban a kamaszok szemszögéből. *Szociológiai Szemle*, 31. évf. 2. sz. 30–61. o., <https://doi.org/10.51624/SzocSzemle.2021.2.2>
- Modecki, Kathryn L., Rachel E. Goldberg, Pamela Wisniewski & Amy Orben (2022): What is Digital Parenting? A Systematic Review of Past Measurement and Blueprint for the Future. *Perspectives on Psychological Science*, vol. 17, no. 6, pp. 1673–1691, <https://doi.org/10.1177/17456916211072458>
- Nogueira, Mariana, Hugo Faria, Ana Vitorino, Filipe Glória Silva & Ana Serrão Neto (2019): Addictive Video Game Use: An Emerging Pediatric Problem? *Acta medica portuguesa*, vol. 32, no. 3, pp. 183–188, <https://doi.org/10.20344/amp.10985>
- O’Keeffe, Gwenn Schurigin, Kathleen Clarke-Pearson & Council on Communications and Media (2011): The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics*, vol. 127, no. 4, pp. 800–804, <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>
- Owens, Judith, Rolanda Maxim, Melissa McGuinn, Chantelle Nobile, Michael Msall & Anthony Alario, MD (1999): Television-viewing Habits and Sleep Disturbance in School Children. *Pediatrics*, vol. 104, no. 3, p. e27, <https://doi.org/10.1542/peds.104.3.e27>
- Parry, Jim (2021): Esports Will Not Be at The Olympics. *Journal of Olympic Studies*, vol. 2, no. 2, pp. 1–13, <https://doi.org/10.5406/jofolympstud.2.2.0001>
- Pedrero-Pérez, Eduardo J., José María Ruiz-Sánchez de León, Gloria Rojo-Mota, Marcos Llanero-Luque, Jara Pedrero-Aguilar, Sara Morales-Alonso & Carmen Puerta-García (2018): Information and Communications Technologies (ICT): Problematic Use of Internet, Video Games, Mobile Phones, Instant Messaging and Social Networks Using MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, vol. 30, no. 1, pp. 19–32, <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>
- Pintér Róbert (2018): A gamer bennük van – Az eNET Internetkutató, az Esportmilla és az Esport1 közös magyar videojátékos és e-sport kutatásának főbb eredményei. *Információs Társadalom*, 18. évf. 1. sz. 107–119. o., <https://doi.org/10.22503/inftars.XVIII.2018.1.7>
- Pontes, Halley M., Bruno Schivinski, Cornelia Sindermann, Mei Li, Benjamin Becker, Min Zhou & Christian Montag (2021): Measurement and Conceptualization of Gaming Disorder According to the World Health Organization Framework: The Development of the Gaming Disorder Test. *International Journal of Mental Health and Addiction*, vol. 19, pp. 508–528, <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00088-z>
- Prescott, Anna T., James D. Sargent & Jay G. Hull (2018): Metaanalysis of the Relationship Between Violent Video Game Play and Physical Aggression Over Time. *Psychological and Cognitive Sciences*, vol. 115, no. 40, pp. 9882–9888, <https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114>
- Prescott, Julie & Jan Bogg (2011): Segregation in a Male-Dominated Industry: Women Working in the Computer Games Industry. *International Journal of Gender, Science and Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 206–227.

- Reitman, Jason G., Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seok Lee & Constance Steinkuehler (2020): Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, vol. 15, no. 1, pp. 32–50, <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Scholz, Tobias, Lisa Völkel & Carolin Uebach (2021): Sportification of Esports – A Systematization of Sport-Teams Entering the Esports Ecosystem. *International Journal of Esports*, vol. 2, no. 2, pp. 2–15, <https://www.ijesports.org/article/48/html>
- Skoric, Marko M., Linda Lay Ching Teo & Rachel Lijie Neo (2009): Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 12, no. 5, pp. 567–572, <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>
- Steinkuehler, Constance (2016): Parenting and Video Games. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, vol. 59, no. 4, pp. 357–361, <https://doi.org/10.1002/jaal.455>
- Subrahmanyam, Kaveri & Patricia M. Greenfield (1994): Effect of Video Game Practice on Spatial Skills in Girls and Boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, vol. 15, no. 1, pp. 13–32, [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90004-3](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90004-3)
- Szerdi Bence (2018): A fegyverlobbi és az erőszakos videójátékok mint az amerikai lövöldözések bűnbakjai. *Jel-Kép: Kommunikáció közvélemény média*, 3. sz. 27–48. o., <https://doi.org/10.20520/JEL-KEP.2018.3.27>
- Talves, Kairi & Veronika Kalmus (2015): Gendered Mediation of Children’s Internet Use: A Keyhole for Looking Into Changing Socialization Practices. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, vol. 9, no. 1, Article 4, <https://doi.org/10.5817/CP2015-1-4>
- Tran, Kelly (2013): *Designing Gender: Modding and Community in Minecraft* (Doctoral dissertation, University of Florida).
- Vandewater, Elizabeth A., Mi-suk Shim & Allison G. Caplovitz (2004): Linking Obesity and Activity Level With Children’s Television and Video Game Use. *Journal of Adolescence*, vol. 27, no. 1, pp. 71–85, <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.003>
- Vaskovics László (2000): A posztadoleszcencia szociológiai elmélete. *Szociológiai Szemle*, 4. sz. 3–20. o., http://www.szociologia.hu/dynamic/VaskovicsL_tanulmany.pdf.
- Weststar, Johanna & Marie-Josée Legault (2018): Women’s Experiences on the Path to a Career in Game Development. In: Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees & Emma Vossen (eds.): *Feminism in Play*, pp. 105–123, Cham: Palgrave Macmillan Cham, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_7
- Zimbardo, Philip & Nikita D. Coulombe (2016): *Nincs kapcsolat – Hova lettek a férfiak?* Budapest: Libri Kiadó.

Pintér Róbert szociológus és politológus, a Corvinus Egyetem Infokommunikációs Tanszékének oktatója. Az információs társadalommal, a digitális világ kutatásával, az e-kereskedelemmel, az e-business-szel és a médiakutatással kapcsolatban tart kurzusokat. Az ezredforduló óta foglalkozik hivatásszerűen az infokommunikáció területével és trendjeinek vizsgálatával. Jelenleg az e-kereskedelem, a kkv-k digitalizációja (<https://digimeter.hu>) és a mesterséges intelligencia kutatása áll érdeklődése középpontjában. 2016 és 2019 között az eNET videojáték- és e-sport-kutatásának kutatásvezetője volt. Email: robert.pinter@uni-corvinus.hu