

KÜTYÜMÁNIA

avagy az online játék hatása az általános iskolás korosztályra

Készítette:

Konstantinovics Ákos

4. a osztály

Benka Gyula Evangélikus Két Tanítási Nyelvű Általános Iskola Általános
Iskola, Óvoda és Alapfokú Művészeti Iskola

Szarvas, Kossuth utca 7.

Felkészítő pedagógus: Baginé Lőrincz Erika

Kategória: Digitális kultúra és társadalomtudomány

Tartalomjegyzék

1. Témaválasztás.....	3
2. Az online világ a szakirodalomban.....	3
2. 1. Átok vagy áldás?.....	3
2. 2. Online illúziók – offline valóság.....	4
2. 3. Digitális kokain.....	5
3. A pszichiáter válaszol.....	5
4. Kütyümánia az általános iskolában.....	7
4. 1. Kérdőív a gyerekek körében.....	7
4. 2. Kérdőív a szülők körében.....	9
5. Játékszenvedély határokkal.....	10
6. Összegzés.....	12
Felhasznált szakirodalom.....	13

1. Témaválasztás

Amikor először hallottam azt a kifejezést, hogy „digitális bennszülött”, nagyot nevettem. Viccesen hangzott, még azt követően is, amikor megtudtam, hogy többek között én magam is az vagyok. Később elmagyarázták a jelentését. Azt a korosztályt takarja, amely egészen fiatal korától kezdve együtt nőtt fel a digitális technológiákkal: számítógéppel, játékkonzollal, internettel, mobiltelefonnal, MP3 lejátszóval. Ennek párjaként a „digitális bevándorlókat” emlegetik, akik a digitális technológia robbanásszerű fejlődése előtt születtek, s később kellett elsajátítaniuk ezt a tudást. Közéjük tartoznak például a szüleim és a tanárain többsége is.

Sokáig teljesen természetesnek tartottam, hogy minden nap előkerül a telefon, a televízió és az online játékok. Az utóbbi időben azonban egyre több információt kaptam arról, hogy káros hatással lehet rám és a környezetemre. Többek között elhangzott, hogy elbutít, a tanulási képességeimet és a baráti kapcsolataimat is befolyásolhatja, valamint beszűkíti a látókörömet. Ez indított el abba az irányba, hogy kiderítsem: vajon igazuk van-e a „kütyüelleneseknek”, vagy az online játék a modern világ természetes velejárója. Szeretnék választ kapni egyebek mellett azokra a kérdésekre is, hogy az online játékoknak van-e pozitív hatásuk, s ha igen, függ-e attól, hogy mivel és mennyit játszunk. Bevallom, én magam is többet játszanék, hogyha a szüleim megengednék. Korlátozzák a játékidőmet hétköznapi és hétvégén is. Nem tudom, igazuk van-e. Remélem, a kutatás ebben is segít. Bízom benne, hogy munkám hozzájárul ahhoz is, hogy a kortársaim helyes döntést hozzanak az online világ útvesztőjében.

2. Az online világ a szakirodalomban

2. 1. Átok vagy áldás?

Az egyik leggyakrabban elhangzó kérdés a fenti, a választ azonban nehéz egyértelműen meghatározni. Ranschburg Jenő ezzel a címmel írt könyvében a képernyő előtt töltött időt vizsgálja. Hivatkozik egy általam is jól ismert közmondásra, miszerint: jóból is megárt a sok. Hangsúlyozza, összességében szereti a televíziót, és nem tartja kizárólagos felelősnek a gyerekek elbutításáért. Így ír: *„számomra a televíziózás értékét a nézett műsor, a készülék előtt eltöltött idő, valamint azok a körülmények határozzák meg, amelyek között a gyerek és a sugárzott program kapcsolata megvalósul.”* A veszélyt tehát főleg a gyenge minőségű műsorokban látja, illetve a képernyő előtt eltöltött hosszú idő miatt fejezi ki aggodalmát.

Rámutat továbbá, hogy a gyerekek 8-10 éves korukig veszélyeztetettebb helyzetben vannak, mivel nehezen tesznek különbséget a képzelet és a valóság között.

Az ennél fiatalabb korosztálynál véleménye szerint még komolyabb következményei lehetnek a fokozott médiafogyasztásnak. Egy amerikai kutatásra hivatkozva leírja, hogy a gyerekek minél hosszabb időt töltöttek egy éves korukban a képernyő előtt, iskolás korukra nagy valószínűséggel nyugtalanokká, ingerlékenyebbekké váltak. Emellett gyakran jelentkeztek koncentrációs zavarok is, vagyis nem tudtak sokáig figyelni az órákon. Számszerűsítve ez azt jelenti, hogy minden televízió előtt töltött óra 10 százalékkal növeli a hiperaktivitás kialakulását.

2. 2. Online illúziók – Offline valóság

Tari Annamária pszichológus könyvében¹ kiemeli, minden történelmi korban természetes volt, hogy a gyerek szeretetett játszani. A játéknak azonban mindig megvolt a helye és az ideje. Manapság a felnőttek játékidéje is meghaladja a valaha mért legnagyobb gyermekkori játékidőt, ami a gyerekekre is hatással van. Továbbá egyetlen régi játék (pl. kisautó, maci) sem volt képes olyan hatást kiváltani a gyerekekből, mint a mai okoseszközök. A kutyuk ugyanis semmihez nem fogható vágyat képesek ébreszteni a gyerekekben a folytatásra. Emellett elérik azt is, hogy a gyerekek – de a felnőttek is – állandó kapcsolati kényszerben (interakcióban) legyenek velük.

A magyar adatok azt mutatják, hogy a 3 évnél fiatalabb gyerekek közel fele (42%) rendszeresen használ valamilyen okoseszközt. Ez a szám kisiskolás korra megduplázódik. Tízből kilenc gyerek (89%) kezében ott van a kutyü. Három év alatt is elég magas ez az adat. 38%, vagyis tízből közel négy gyermek már rendszeres kapcsolatban van a digitális világgal.

¹ Tari Annamária: Online illúziók – offline valóság (2019, Tericum könyvkiadó)

2. 3. Digitális kokain

Brad Huddleston könyvében² felteszi a kérdést, hogy nevezhető-e a videójáték függőségnek. A válasza egyértelműen igen. Dr. Kimberly Youngra, az Online Függőségi Központ klinikai igazgatója hivatkozik. Ő két alapvető dologban határozza meg a függőséget:

- Az illetőnek egyre nagyobb szüksége van az adott szerből vagy viselkedésből ahhoz, hogy tovább tudjon menni.
- Ha nem kap többet az adott szerből vagy magatartásból, ingerlékeny lesz és nyomorultul (rosszul) érzi magát.

Véleménye szerint ez a függőség az üzenetírásra, a Facebook és Instagramm használatra, a Tiktok videókra és a multitasking cselekvésekre is igaz. Ez utóbbi azt jelenti, hogy két vagy több médiafogyasztással kapcsolatos tevékenységet valaki egyszerre végez. Az idegtudomány rájött, hogy az emberi agy alapvetően erre nem képes. Valójában feladatváltás történik, vagyis gyorsan váltogatunk egyik cselekvésről a másikra. Ez azonban negatívan hat az eredményességünkre, ami akár 40%-kal is csökkenhet. Ugyanez történik az IQ szinttel, kb. 10%-os mértékben.

A függőségek okozójának az ún. dopaminhormont nevezi meg, amely izgalmat vált ki az emberekből. Az online világ, a felfokozott érzelmi állapot, a különböző feladatokkal történő állandó zsonglörködés közben a szervezet dopamint termel, ami gyakori ismétlődés esetén függőséget eredményezhet.

3. A pszichiáter válaszol

Mivel nehezen tudtam eligazodni a korábban olvasott információk között, úgy gondoltam, megkérdezem egy helyi szakember véleményét is a témában. Édesanyámmal együtt elutaztam dr. Gógh Edit kunszentmártoni pszichiáterhez, aki sok előadást tartott a témában. Nagyon kedves és segítőkész volt, és minden kérdésemre választ kaptam. Az interjú számomra legérdekesebb részeit itt is leírom.

² Brad Huddleston: Digitális kokain – Út az egyensúly felé

- *Nagyon sok ijesztő dolgot olvastam a kütyükről és a számítógépes játékokról. Tényleg csak negatív hatásuk van?*

- Nem, dehogy. Természetesen nagyon sok jó dolgot is köszönhetünk a mobiltelefonnak és a digitális technológiának. Például, ha utazunk, segít az eligazodásban, információkat gyűjthetünk, vagy sok hasznos alkalmazás is megtalálható rajta. De valós előnnyel csak akkor jár, ha ténylegesen fejlett az idegrendszer, a döntésképeség és az érzelmi intelligencia egy emberben. Ez általában felnőtt korban alakul ki, vagyis az általános iskolás korosztály számára a kütyük sok veszélyt rejtene.

- *Azt olvastam, hogy én is az ún. digitális bennszülöttek közé tartozom, mivel 2014-ben születtem. Ez előny vagy hátrány?*

- Bizonyos szempontból mindkettő. Neked már nem okoz gondot a digitális eszközök használata, viszont nagyon könnyen beszippanthat ez a világ. Képzeld, egy kutatás kimutatta, hogy az Alfa-generáció 10%-ának az első szava a tablet, az anya vagy az apa helyett. Én azon a véleményen vagyok, hogy másfél éves kor előtt még tv-t se nézzen a gyermek, mert hátráltatja a beszédfejlődését és a szövegértést. Kisgyerekkorban hozzászokik az idegrendszer ahhoz, hogy a jó érzést, az örömet a géptől kapja, vagyis az agyi pályák is így fognak kialakulni és rögzülni. Későbbi életkorban nagyon nehéz lesz az örömszerzést más lehetőségek felé irányítani. Kötődési zavar is kialakulhat, vagyis ezek a gyerekek nehezen teremtenek kapcsolatot, és alakítanak ki barátságot másokkal. A magyar felnőttek 50% a küzd ezzel a zavarral. Féltetek benneteket, gyerekek, nem könnyű a digitális világban eligazodni.

- *Az osztálytársaim, a barátaim és én is elég gyakran játszom számítógépes játékokkal, bár a szüleim korlátozzák, hogy mennyit játszatok. Erről mit gondolsz?*

- Sajnos ezzel kapcsolatban is nagyon szomorú dolgokról tudok neked beszélni. Azt látjuk, hogy a ti korosztályotok maximum fél óráig tudja lefoglalni magát tv, számítógép vagy mobiltelefon nélkül. A kicsit idősebbek napi 2-3 órát interneteznek, hétvégén átlagosan 4-6 órát. Ráadásul az idő túlnyomó részét főként a játékok és online videók teszik ki. Sokan közülük ingerültté válnak, ha csökkentik az internet használatát vagy a játékidőt, ami függőségre utal. Biztos vagyok benne, hogy te is szoktál online térben a barátaiddal játszani, de ez nem helyettesíti a tényleges találkozásokat. A generációtok gondolkodásban érettebb a korábbinál, érzelmileg azonban elmaradottabb. Ennek pedig ez egyik legfőbb okozója a digitális világ.

- *Kezdek kicsit aggódni, nem tudom, mit csináljak. Kevesebbet kellene játszanom?*

- Azt gondolom, első körben tegyél fel magadnak néhány egyszerű kérdést, és válaszolj rájuk őszintén. Betartod a szüleid által szabott időkorlátot? Ha elveszik tőled a telefont, az rosszul esik, szomorú, esetleg ingerült leszel? Vannak olyan dolgok is az online játékokon kívül, amik ugyanakkora örömet okoznak? Vannak barátaid, akikkel nem csak az online térben találkozol? Ha a második kérdésre nem, a többire pedig igen a válaszod, akkor nem kell aggódnod. Ha viszont ettől eltérőek, érdemes elgondolkodnod azon, hogy min változtass. Fontos, hogy a digitális életed te tartson ellenőrzés alatt, ne az irányítson téged. Kellenek a határok. Olyan ez, mint egy kerítés, ami nyitható és csukható. Természetesen mivel gyermek vagy, ezeket a határokat nem egyedül kell felügyelned. A szüleid segítségével nem megy. Ha ez sikerül, akkor a kerítésen lévő kapu kitárul, és a lehetőségek tárháza megnyílik előtted.



Beszélgetés közben dr. Gőgh Edit pszichiáter-neurológussal

4. Kütyümánia az általános iskolában

4. 1. Kérdőív a gyerekek körében

Azt tapasztalom, hogy az osztálytársaim és kortársaim többsége szinte minden nap elővesz valamilyen elektronikai eszközt. Ez általában a tabletet vagy a telefont jelenti. Az online térben eltöltött időt szinte teljes mértékben játékokra fordítják. Fiú osztálytársaim mindegyike

kütyüzik, a lányok közt akad 2-3 fő, akit nem köt le ez a kikapcsolódási forma. Ez azonban csak általánosítás.

Arra is kíváncsi voltam, ki mennyit használja az okostelefont, illetve milyen típusú játékok a legnépszerűbbek. Keveset tudtam arról, hogy van-e a többieknek időbeli korlátozás, továbbá hogy milyen hatással van rájuk a játék. Hallottam azt is, hogy vannak, akik pénzt költenek a különféle karakterek fejlesztésére vagy online shopban vásárolható kiegészítőkre. Szerettem volna kideríteni, hogy ők milyen sokan vannak. A legfontosabb kérdés számomra mégis az volt, hogy ők maguk tudják-e, milyen hatással van rájuk a kütyüzés.

Ennek kiderítésre egy 9 kérdésből álló kérdőívet állítottam össze. A kérdőív teljesen anonim volt, vagyis senkinek nem kellett a nevét feltüntetnie. Abban bíztam, a tanulók ezáltal őszintébbek lesznek, s le merik írni az igazságot. Száz diáknak juttattam el osztályfőnököm közreműködésével az ívet, az 1-4. évfolyamosok között. Szerencsére a gyerekek nagyon együttműködőek voltak, és segítettek a kutatásomban.

A kérdőívet szüleimmel együtt összegeztük és értékeltük ki. Minden egyes választ feljegyeztünk, majd kördiagrammot készítettünk az eredmények szemléltetésére. Érdekes válaszokat kaptunk több kérdésre is, amelyek közül néhányat itt is leírok. A megkérdezettek közel fele (40%) naponta legfeljebb fél órát játszik, de minden hatodik gyerek 2-3 órát is eltölt a telefon vagy a számítógép előtt. A legnépszerűbb játékok a korosztályom körében a Roblox, Minecraft és Brawl stars, ami vegyíti a legkülönbébb játékokat. Az első alapvetően egy játékgyűjtemény, míg a Minecraft építős, felfedező típusú, a Brawl stars pedig lövöldözős. (Saját tapasztalatom szerint az utóbbi az elmúlt hónapokban egyre felkapottabb.)

A játékidőt diáktársaim több mint felénél (60%) hétköznapi és hétvégén is szabályozzák, és minden ötödik gyerek (18%) költött már pénzt online kiegészítőkre, karakterekre. Kiderült az is, hogy kb. ugyanilyen arányban (21%) csúnya szavakat használnak játék közben, és minden harmadik tanuló számára (30%) nélkülözhetetlen vagy nagyon fontos kikapcsolódási forma. Meglepő volt számomra, hogy mindössze megkérdezetteknek 20%-a válaszolta azt, hogy többszöri felszólítás után teszi le az okos eszközt, és 53% azonnal szót fogad. Előzetes feltételezésem az volt, hogy a többség sokkal nehezebben válik meg az online tértől. Ezt erősítette meg egyébként a később készített szülői kérdőív is, aminek eredményét később részletesebben kifejtem.

Nagy arányban gondolták úgy, hogy a játék pozitív hatással van rájuk (32%), de sokan belátták a hátrányait is. Türelmetlenebbek (16%), fáradtabbak miatta (17%) vagy későbbre tolódik a tanulás (12%).

4. 2. Kérdőív a szülők körében

Kíváncsi voltam a másik oldal véleményére. Különösen azért, mert azt feltételeztem, hogy a gyerekek az anonimitás ellenére „megszépítették” válaszaikat, és nem minden esetben mondtak igazat. Később ez a gyanúm be is igazolódott. A felnőtteket egy online űrlapon keresztül kérdeztem (google űrlap), amit osztályfőnököm és édesanyám osztott meg az osztálycsoportokban és az ismerősök között. Összesen 108 válasz érkezett a tervezett száz helyett, amit ugyancsak kiértékelünk.

Az eredmények azt mutatják – ha hihetünk a szülői válaszoknak – hogy a gyerekek többet kütyüznek, mint amennyit bevallottak. A felnőttek állítása szerint a gyerekek közel fele (47,2%) több mint egy órát játszik. A játékok fajtái itt is széles skálán mozognak, a legnépszerűbb a logikai, fejlesztő (28,7%). A gyerekek válaszeit megerősítették abban, hogy nagyon nagy arányban (63,9%) időkorlátot szabnak az online játékokra, azonban közel 20% csak hétköznapi teszi ezt. Hétvégén a gyerekek annyit kütyüznek, amennyit akarnak. Szomorúan láttam a válaszok között, hogy a gyerekek közel fele (47,7%) egyedül játszik, tehát még az online térben sem tartja a kapcsolatot a barátaival, osztálytársaival. Ugyanilyen az aránya azoknak a gyerekeknek, akik néha vagy rendszeresen (49%) csúnyán beszélnek játék közben, ami ugyancsak elgondolkodtató.

Még magasabb az érték arra vonatkozóan, hogy mennyire fontos a gyerekek számára az okos eszköz. 63% számára nélkülözhetetlen vagy nagyon meghatározó szerepet játszik a mindennapjaiban. A gyermekek több mint fele (55,1%) csak többszöri kérése, esetleg könyörgés hatására válik meg a telefontól, egyéb játéktól, ami nagy mértékben ellentmond a gyerekek válaszinak. Személy szerint hajlok ez utóbbira, mivel személyes tapasztalatom is ezt támasztja alá.

Összességében a szülők is azt hangsúlyozták, hogy már ebben a korban is sok esetben látszik a kütyüzés negatív hatása (fáradtság, ingerlékenység, érdeklődési kör beszűkülése), de hisznek a mértékletességben (44,4%) és a szülői példamutatásban (20,4%) a súlyosabb következmények elkerülését illetően.

5. Játékszenvedély határokkal

Bár még gyerek vagyok, a korábban leírtak alapján kicsit félek tőle, hogy hová vezethet a túlzott online játék felnőtt korban. Olvastam nagyon súlyos esetekről, de azt is hallottam, hogy a játék és a tanulás egészséges egyensúlyban is tartható. V. Balázs jó példa erre. A 41 éves pedagógus 9 évesen ismerkedett meg a videójátékokkal egy olvasási versenyt követően, s azóta nem nagyon telt el nap online játék nélkül. Hálás vagyok, mert gondolait, véleményét velem is megosztotta.

- Mennyit játszottál gyerekkorodban?

- Az első gépemet 1995-ben vásároltuk, egy Sonic 2 című játékkal. Akkoriban volt egy nagyon jó barátom, akivel nagyon keményen belekezdünk. A szülők mind a két oldalon azt mondták, hogy ez csak egy múló hóbort, és majd kinövi a gyerek. Nem így lett. A játék - legyen szó online játékról vagy társasjátékról - számomra a mai napig nagyon fontos.

- Hasonló játékok voltak, mint most? Melyiket szeretted a legjobban?

- Nem, sokkal egyszerűbbek. Nagyon szerettem a szerepjátékokat és a történet alapúakat. A legelején a kétdimenziós, ún. point and click típusúak tetszettek. Ezekben elég sok angol szöveget kellett olvasni és megérteni, aminek köszönhetően fejlődött az angol tudásom is. A japán típusú szerepjátékok új szint hoztak az életembe, mert elég komoly harcrendszerrel rendelkeztek, és sok esetben gondolkodásra is ösztönöztek. A mai napig szívesen játszom sportjátékokkal is, köztük a Fifa szériával, a Pro Evolution Soccer és a teniszjátékokkal.

- A szüleid korlátozták a játékidőt?

- Nem. Nagyon hamar letisztázták a határokat. Elmondták, hogy nem mehet a tanulás rovására, illetve, hogy ami a játékban történik, nem a valóság. A kettőt külön kell kezelni. Ezt mindig szem előtt tartottam, és szerencsére, ha az iskolában odafigyeltem, semmit sem kellett otthon tanulnom. Később nagyon tudatosan építettem fel a napom. Egyetemi éveim alatt délelőtt 8-11 között tanultam, majd ebédeltem. Fél 12 és délután egy között pedig játszottam, vagyis azzal jutalmaztam magam. A mai napig komoly része az életemnek az online játék. Nem telik el úgy nap, hogy ne játszanék legalább egy órát, de pontosan tudom, hogy hol annak a határok.

- Soha nem vitted túlzásba?

- Előfordult néha, hogy belecsúsztam egy-egy 6-8 órás játékmenetbe. Olyannyira, hogy vízhólyagos lett a hüvelykujjam, mert a régi drivenak nagyon kemény volt a kontrollere.

Emlékeim szerint ez maximum kétszer fordult elő. Azt azonban látni kell, hogy akkoriban kinéztek bennünket a barátommal az iskolában, mert sokat játszottunk. Mára a világ teljesen megfordult. Sajnos már a kisgyerekek kezébe is tabletet adnak, illetve a 99 éves nagyi is nyomja a Candy crusht. Emiatt sokan nem érzik a határokat. Sőt, maguk a szülők sem tudják, mit tegyenek.

- Pedagógusként dolgozik. Félti a mai gyerekeket? Mit tanácsolna nekik?

- A mai játékok ultrarealisztikusak, vagyis nagyon élethűek. Sok esetben azt látom, hogy alsós gyerekek kezébe adnak életkoruknak nem megfelelő játékokat, ami negatívan befolyásolhatja a lelki fejlődésüket. Ráadásul az online játék, köztük az e-sport nagyon komoly üzletággá nőtte ki magát. A gyerekek gyakran ebből a világból választanak példaképeket, és olyanok akarnak lenni, mint ők, ami nem feltétlen célravezető. Én inkább a szülőknek adnék tanácsot, hiszen az ő felelősségük a gyermekük. Nézzék meg alaposan, mivel játszanak, és szabjanak nekik határokat.



Beszélgetés közben V. Balázs pedagógussal

6. Összegzés

Bevallom őszintén, kutatásom elején azt gondoltam, hogy a játék CSAK játék. Szórakozást, kikapcsolódást szolgál, következmények nélkül. Mostanra sokkal árnyaltabb lett a kép. Hiszek a szakembereknek, akik egyöntetűen azt állítják, nem mindegy, hogy mikor, mivel és mennyit játszunk.

Azt is látom, hogy kortársaimra nagyon nagy hatással van az online játék, és egyre kevésbé veszik észre a körülöttük lévő többi játéklehetőséget, s többen háttérbe szorítják baráti kapcsolataikat is. Tény, hogy nehéz felvenni a versenyt egy pörgős, látványos, izgalmas virtuális világgal, ami ráadásul otthon, a kényelmes szobánkban is elérhető. De mindenképp meg kell próbálni.

Igazat adok V. Balázs bácsinak, aki szerint fontosak a határok, mert azok segítenek utat mutatni és mértéket tartani. Nem kell lemondani az online játékokról sem, viszont tudni kell a helyén kezelni őket, mert a mértéktelen kutyüzéssel sokkal többet veszíthetünk, mint amennyit nyerhetünk.

„Változtass a hozzáállásodon, és a világ veled változik. Ne változtass, és a világ akkor is változik, csak nélküled.”

J. C. Andersen

Felhasznált szakirodalom

1. Gary Chapman & Arlene Pellicane: Netfüggő gyerekek – Hogyan teremtsünk egyensúlyt a virtuális világ és a valódi kapcsolatok között, Budapest, Harmat Kiadó, 2016
2. Brad Huddleston: Digitális kokain – Út az egyensúly felé, Immanuel Alapítvány, Szombathely, 2016
3. Tóth Dániel: Digitális nevelés – Útikalauz az internet, videójátékok és okoskütyük útvesztőjéhez, Pannónia Nyomdai Kft, Budapest, 2022
4. Tanya Goodin: Off, Kossuth Kiadó, Budapest, 2018
5. Dr. Devorah Heitner: Képernyőtudatos család – Hogyan neveljünk digitális bennszülöttekből digitális írástudókat, HVG Könyvek, Budapest, 2018
6. Ranschburg Jenő: Áldás vagy átok – gyerekek a képernyő előtt, Saxum Kiadó Bt. Budapest, 2006
7. Tari Annamária: Online illúziók – offline valóság, Tericum könyvkiadó, Budapest, 2019

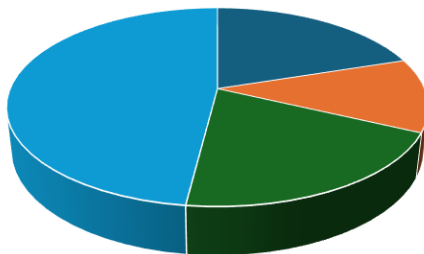
1. számú melléklet

Mennyit szoktál naponta
kutyózni?



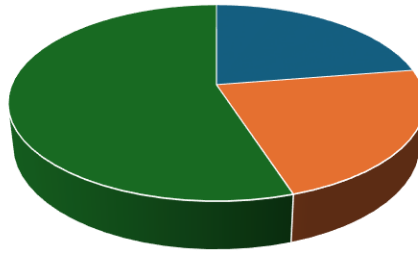
- egyáltalán nem kutyüzők
- legfeljebb fél órát
- több mint egy órát
- általában 2-3 órát, néha többet

Általában milyen típusú
játékokkal játszol?



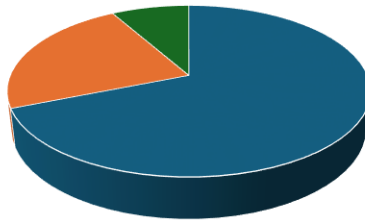
- lövöldözős
- autós, sportolás
- focis
- egyéb

Van-e időkorlátja nálatok a
kütyüzésnek?



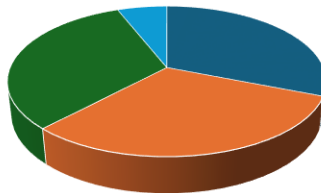
- Nincs, bármennyit játszhatok
- Igen, de csak hétköznapi
- Igen, hétköznapi és hétvégén is megszabják

Vásárolsz-e az online shopban
kiegészítőket, játékpénzt?



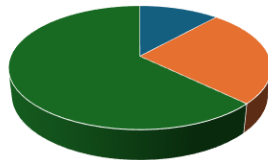
- Nem, még soha nem költöttem erre pénzt
- Igen, néha előfordul, de csak kisebb összegeket
- Igen, rendszeresen vásárolok nagyobb összegben

Miért szeretsz kütyüzni?



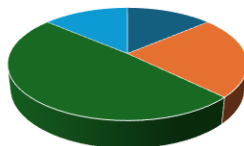
- Kikapcsol, megnyugtat
- Szeretek versengeni, nyerni
- Barátaimmal játszok az online térben, és már új barátokat is szereztem
- Szeretnék a jövőben ezzel pénzt keresni

Beszélsz-e csúnyán játék közben?



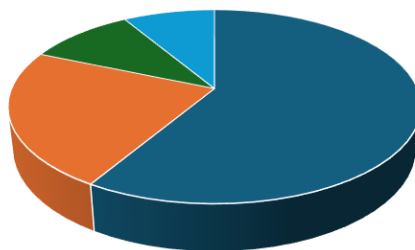
- Igen, a játékhoz hozzátartozik a csúnya beszéd is
- Néha előfordul, ha a többiek is használnak csúnya szavakat
- Egyáltalán nem, játszani káromkodás nélkül is lehet

Mennyire fontos neked a kutyüzés?



- Nem tudnám nélküle elképzelni az életem, a kedvenc időtöltésem
- Sok mindent szeretek ezen kívül csinálni, de nagyon fontos számomra
- Nem igazán fontos, de néha jó móka
- Egyáltalán nem fontos, bármikor abba tudom hagyni

Ha megkérnek otthon, hogy hagyd abba a kutyüzést, hogy reagálnál?

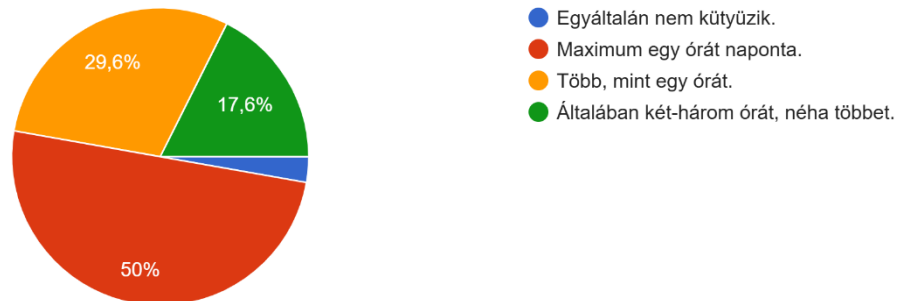


- 1. negyedév
- 2. negyedév
- 3. negyedév
- 4. negyedév

2. számú melléklet

Gyermeke mennyit szokott kutyüzni naponta? (telefon, x-box, tablet, laptop)?

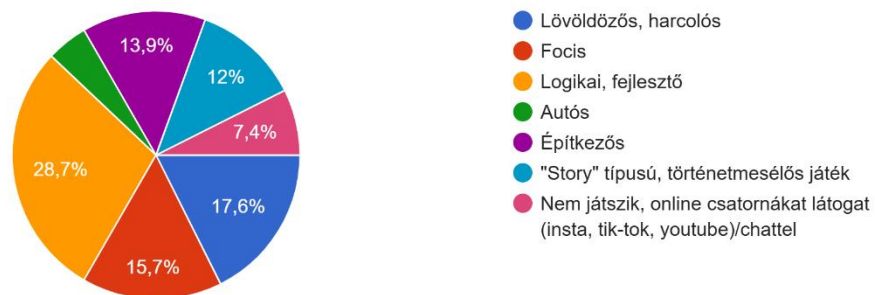
108 válasz



Megjegyzés: a kék körcikk 2,8%.

Általában milyen típusú játékokkal játszik? (A legjellemzőbbet jelölje)

108 válasz



Megjegyzés: a zöld körcikk 4,6%.

Van-e időkorlátja a kutyülésnek?

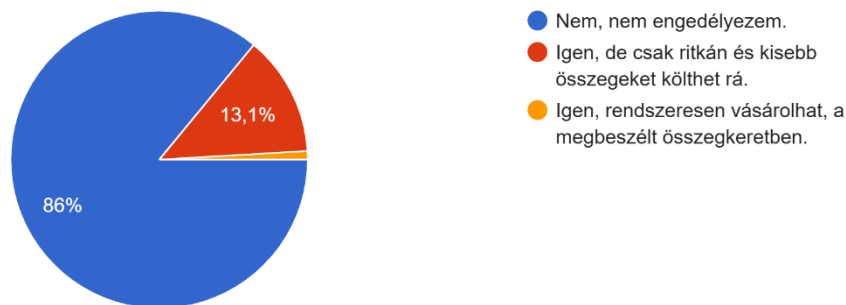
108 válasz



Megjegyzés: a kék körcikk 5,6%.

Vásárol-e gyermeke az online shopban kiegészítőket, játékpénzt?

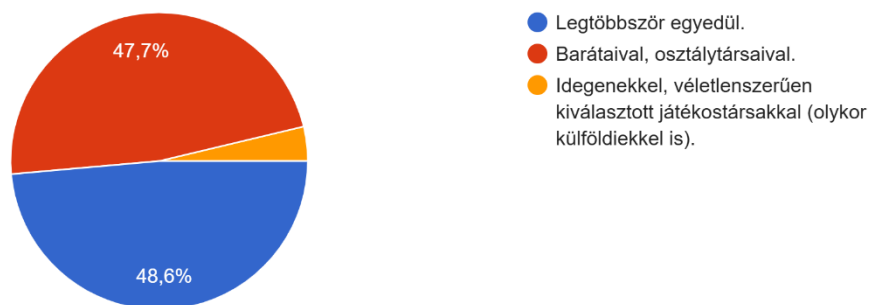
107 válasz



Megjegyzés: a narancssárga körcikk 0,9%.

Általában kikkel játszik/kütyüzik az online térben? (A legjellemzőbb választ válassza.)

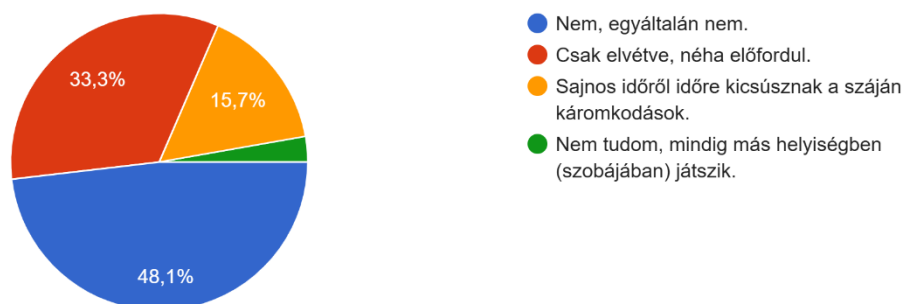
107 válasz



Megjegyzés: a narancssárga körcikk 3,7 %.

Szokott csúnyán beszélni játék/kütyüzés közben?

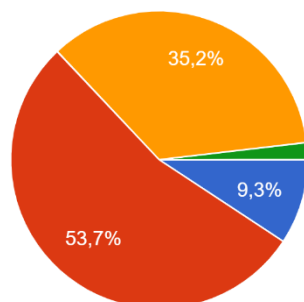
108 válasz



Megjegyzés: a zöld körcikk 2,8 %.

Hogy látja, mennyire fontos gyermekének a kütyüzés?

108 válasz

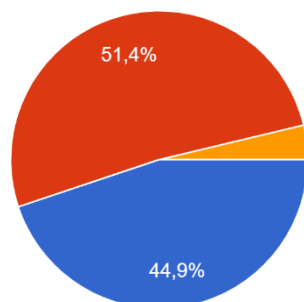


- Szabadidejének túlnyomó részét ezzel tölti, nagyon fontos neki.
- Mással is szokott játszani, de látom, hogy fontos szerepet játszik az életében.
- Nem igazán fontos neki, de kikapcsolja, elszórakoztatja.
- Egyáltalán nem fontos neki, nem köti le a figyelmét.

Megjegyzés: A zöld körcikk nagysága 1,9 %.

Ha megkéri gyermekét, hogy hagyja abba a kütyüzést, hogy reagál?

107 válasz

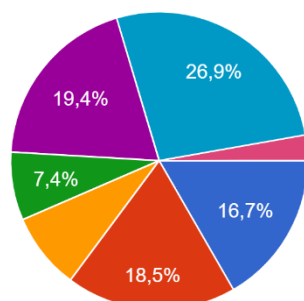


- Szinte azonnal szót fogad.
- Többszöri figyelmeztetés után hajlandó csak teljesíteni a kérésem.
- Csak hosszabb könyörgés után hajlandó megválni tőle.

Megjegyzés: A narancssárga körcikk nagysága 3,7 %.

Hogy veszi észre, milyen hatással van gyermekére a kütyüzés? (A legjellemzőbb választ jelölje.)

108 válasz



- Fáradtabb, ingerlékenyebb.
- Túrelmetlenebb, nincs kedve tanulni.
- Többfelé tud koncentrálni, hatékonyabban tanul.
- Későbbre tolódik a tanulás a kütyüzés miatt.
- Más dolgok (játékok, programok) iránt nehezebben tudom felkelteni az érdek...
- Semmilyen különösebb pozitív-negatív...
- Nyugodtabb, kiegyensúlyozottabb.

Megjegyzés: A narancssárga körcikk nagysága 8,3 %, a rózsaszín körcikk nagysága 2,8 %.

Összességében mit gondol a kutyüzésről? (Azt a választ jelölje, amivel leginkább egyet ért.)

108 válasz



Megjegyzés: A világoskék körcikk nagysága 3,7 %.