

Egyre többet játszunk videojátékokkal

A videojátékozás ma már mindenkit érint, ha valaki éppen nem is játszik, szülőként, nagyszülőként vagy baráti körben biztosan találkozik vele. A Reacty Digital 2023-as Videojáték kutatása alapján a felnőttek 59 százaléka, a gyerekek 51 százaléka szokott játszani. A játékosok száma stabil, a szokások viszont változnak. Az alábbi cikk egy 3 részes sorozatnak az első része, melyben a videojátékozási szokások legfontosabb jellemzőit foglaljuk össze. A nyár folyamán vizsgáljuk még a videojátékot mint gazdasági piacot, valamint a témát körülölelő sztereotípiákat.

A videojátékosok száma évek óta stabil Magyarországon: körülbelül 3,5 millió felnőtt (18-65 év között) szokott játszani. „A videojátékozás fogalmát tágan értelmezzük a kutatásainkban, a csúcstechnológiát képviselő PC-s játékoktól kezdve az internetkapcsolatot nem igénylő, egyszerű okostelefonos játékokig mindent ide értünk” – tisztázza Vass Dorottya, a Reacty Digital videojáték és e-sport szakértője.

Kik, miért és mennyit játszanak videojátékkal?

A videojátékozás minden társadalmi csoportban népszerű időtöltés. A videojátékokkal játszó felnőtt férfiak aránya eléri a 65 százalékot, és a nők érdeklődése sem elhanyagolható, 54 százalékuk szokott játszani. A lelkesedés 18-25 éves korban „tetőzik”, ebben a korosztályban játszanak legnagyobb arányban (79 százalék), ez még a gyerekek körében sem magasabb.

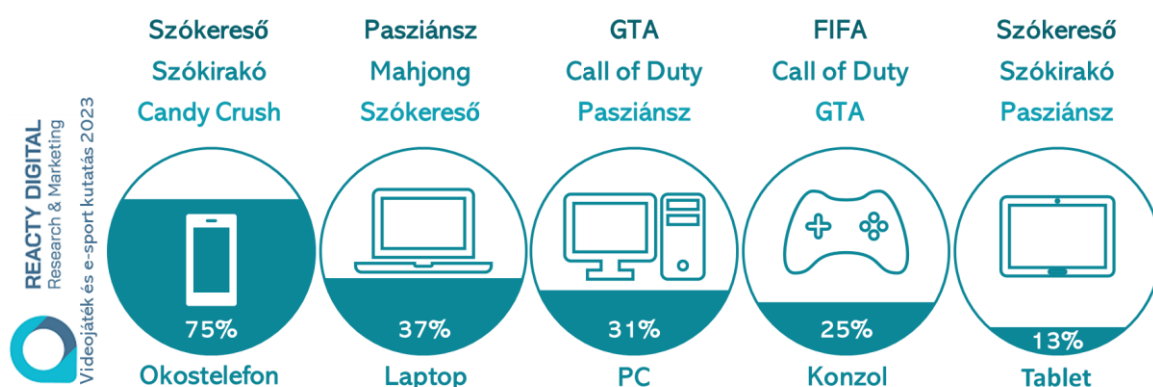
„A videojátékozás elsősorban egyértelműen egy hobbi, de van, aki kreatív, képességfejlesztő tevékenységként tekint rá, van, aki a családban lévő kisgyermek miatt játszik, és az unaloműzés sem egy utolsó szempont” – emeli ki Vass Dorottya.

Évről-évre nő a játékkal töltött idő, és ezt a pandémia miatti lezárások feloldása sem fogta vissza. 2023-ban a heti átlagos játékidő már 6 óra, ami 2018-ban még csak 3,5 óra volt. A férfiakra és az egyedülállókra jellemző, hogy ennél többet játszanak.

Legnépszerűbb játékok és platformok

Összesítésben a kártyajátékok és a stratégiai játékok a legnépszerűbbek, emellett a különböző korcsoportoknak megvannak a preferált játéktípusai: a 35 évnél idősebbek körében még a kirakós, szó- és kártyajátékok népszerűek, míg a fiatalabbaknál az akció-, kaland- és lövöldözős játékok.

A videojátékozásra használt eszközök és a legnépszerűbb játékok eszközönként



A videojátékozásra használt eszközökben egy átrendeződés látható: a PC-t megelőzte a laptop, idén először már többen játszanak a hordozható eszközön. A konzol lassan, de stabilan tör előre, 2023-ban már a játékosok negyede szokott konzolon (is) játszani. Egyre több e-sport játék jelenik meg

okostelefonra is, ami a legnépszerűbb eszköz dominanciáját tovább növelheti. Okostelefonon és laptopon a kártyajátékok és a szójátékok a legnépszerűbbek, PC-n az e-sport játékok, konzolon pedig a FIFA.

A gyerekek videojátékosági szokásai

A gyerekek fele szokott videojátékozni, a fiúk és a 11 év felettiek nagyobb arányban. A gyerekek 80 százalékának van saját digitális eszköze, 53 százalékának saját okostelefonja. A saját eszköz használata játékokra jellemzőbb, mint a közös használat – kivéve a konzol esetében.

A videojátékot játszó gyerekek kalandjátékokkal (62 százalék), oktató-, kirakós és stratégiai játékokkal (40-45 százalék) játszhatnak leginkább, de „a sokak által túl agresszívnek tartott lövöldözős játékok is hasonlóan népszerűek, amivel a gyerekek 38 százaléka szokott játszani” – hívja fel a figyelmet Vass Dorottya. Tanítási napon átlagosan 1,5 órát játszik az, aki szokott, szabadnapon (hétvége, szünetek) 3-3,5 órát.

A szülők többsége igyekszik kordában tartani gyermeke videojátékosását: legnagyobb arányban a videojátékozás idejét korlátozzák (71 százalék), emellett a szülők fele a játékon belüli pénzköltést is szabályozza és szintén a fele a videojáték típusát is.

Reacty Digital videojáték és e-sport kutatás

2023-tól kezdve a Reacty Digital Kft. végzi a videojáték és e-sport kutatássorozatot, amit még 2016-ban az eNET kezdett el. Két kutatás készül évente: egy videojátékos kutatás, amely a hazai 18 és 65 év közötti népességre nem, kor és régió alapján reprezentatív, és egy e-sport kutatás a 16 éves vagy annál idősebb gamerek bevonásával. A 2023-as kutatások áprilisban készültek, a videojátékos kutatás 1039, az e-sport kutatás 1555 fő részvételével. Közreműködő partnerek: HUNESZ, Esport1 és Esportmilla.

Reacty Digital Kft.

További információ: Vass Dorottya, Reacty Digital Kft.

Tel: +36 30 756 5338, e-mail: dorottya.vass@reacty.digital

Reacty Digital Kft.

Postacím: 6000 Kecskemét, Szalag I. u. 1

www.reacty.digital

Szerző:

Vass Dorottya



A kutatási összefoglaló a Creative Commons Nevezze meg! – Ne adja el! – Ne változtassa! 2.5 Hungary licenc szerint az alábbiak betartásával felhasználható, terjeszthető magán-, non-profit-, oktatási és ismeretterjesztési célra:

Meg kell jelölni a kutatás készítőjét a következő módon: **„Egyre többet játszunk videojátékokkal”**.

Tilos a változtatás: idézett szöveget, vagy szövegrészletet csak eredeti formájában lehet közzétenni.

A közzétevő ugyanakkor a szövegrészletekhez hozzáteheti saját írását. Tilos az értékesítés!