

---

## Üdvözet az Olvasónak!

Az Információs Társadalom 18. évfolyamának első száma – részben folytatva a tavalyi év tematikus számainak sorát – egyetlen téma köré rendezett tartalommal jelentkezik. Ezúttal a videojáték és e-sport áll a cikkeink fókuszában. Mondhatnánk egyébként akár „duplaszámot” is, hiszen a megszokott terjedelem közel kétszeresével találkozhat a kedves olvasó, számozását tekintve viszont a 2018/1-es lapszám mégis csak egy szám. A vastkos terjedelem ugyanakkor szándékos volt, törekedtünk egyfajta teljességre, egyrészt hogy megpróbáljuk lefedni a téma egészét a játékoktól és játékosoktól kezdve a történetiségen és játékosításon (*gamification*) át a függőségig, valamint a komoly játékokkal a mélyebb társadalmi összefüggésekig. Másrészt igyekeztünk megszólítani a téma legavatottabb hazai szakértőit, és bár sajnos különböző okokból nem sikerült mindenkit bevonni a szám elkészítésébe, szerzőink között számos nívós hazai egyetem oktatói és a témával foglalkozó műhelyek munkatársai megtalálhatók. Bízunk benne, hogy a lapszám remek tartalmán túl ez is hozzásegít minket ahhoz, hogy a következő években a téma után érdeklődők és a videojáték, valamint e-sport jelenségeit vizsgáló diákok százai fognak a folyóiratból eligazodni és tanulni. A lapszám reményeink szerint katalizálni fogja a magyar e-sport és videojáték kutatást és bízunk benne, hogy nagymértékben segíteni fog a jövő szakembereinek is az orientációban, valamint a pályán való elindulásban.

A lapszám nagyobb lélegzetvételű tanulmányai közül az első négy egy lazább tematikus ívet alkot. Kiss Gábor *A játék hendikepes rendszere* című cikkében általában vizsgálja meg a játékokat, és arról ír, hogy tulajdonképpen minden játékban egyszerű feladatokat kell rendszerint jóval bonyolultabban megoldani, mivel a szabályrendszerek ezt követelik meg, így az azokon túli (hétköznapi), egyszerű megoldások nem állnak rendelkezésünkre. Ha ezt a kihívást („bonyolítást”) ügyesen oldják meg a játéklejlesztők, akkor ez komplex játékelményt és kiváló játékokat eredményez. A második cikkben a játékról áthelyeződik a hangsúly a játékosokra: Fromann Richárd és Damsa Andrei a játékosok főbb motivációt vizsgálják, és több játékosipológiaiával is megismertetik az olvasót, írásuk végén pedig látzólag kilépnek a játék zárt világából, amikor párhuzamot állítanak a munkahelyi motivációkkal. Ezt a gondolati szálát – játék a munkahelyeken, sőt lényegében játék bármiben – bontja ki a maga teljességében Fekete Zsombor *Szendvics és rétes – avagy hogyan játékosítsunk a lényeg elfedése helyett a lényeg kiemelésével?* című kiváló tanulmányában. A fentebb említett tematikus ívet Z. Karvalics László, alapító szerkesztőnk *Noogames* cikke zárja, amely mellett érvel, hogy a játékkultúrának kialakulóban van egy harmadik szakasza és a játékok civilizációs szinten is értelmezhető szerepet töltenek be.

A *Tanulmányok* rovatunkban ezeken túl két további írás szerepel, amelyek talán témájukban nem illeszkednek ebbe a fentebb ismertetett ívbe, viszont olyan területeket mutatnak be, amelyek nem hiányozhatnak a játékokról szóló diskurzusból. Az első egy fiatal e-sport-kutató, Szabella Olivér átfogó írása, amely az e-sport mibenlétével, történetével, főbb fogalmaival és trendjeivel ismerteti meg az olvasót. A második – egyben a tanulmány blokkot záró írás – az egyik legfontosabb téma, ami a laikusok számára is az



egyik legizgalmasabb kérdés: vajon függőséget okoz(hat)nak-e a videojátékok? Bányai Fanni, Zsila Ágnes, Demetrovics Zsolt és Király Orsolya a problémás videojáték-használat elméleti és gyakorlati megközelítését adják átfogó és elfogulatlan írásukban, bemutatva, hol tart jelenleg ennek a témának a hazai és nemzetközi kutatása. Tanulmányuk bőséges irodalomjegyzéke mindenki számára jó kiindulópont lehet, aki tudományos igényességgel szeretne erről a fontos, de prekoncepciókkal és morális pánikkal átitatott témáról tájékozódni.

A folyóiratból ezúttal sem hiányozhat a *Kutatási Jelentés* rovat, melyben először egy átfogó videojáték- és e-sport-kutatás, majd egy diákok körében végzett felmérés eredményei kapott helyet. Az első írás szerkesztőtársunk, Pintér Róbert kutatási beszámolója, amely egy 2016 óta folyó hazai e-sport- és videojátékos-kutatás főbb eredményeit mutatja be, közel teljes képet adva a hazai videojátékozásról, mind az alkalmi (casual), mind a kemény (hardcore) játékosok körében. Ezt követi Szabó József: *Gamerek az iskolában* című kutatási jelentése, amely egy debreceni iskolai kutatás összefüggéseit tárja fel az érdeklődő olvasók számára. Kulcskérdése, ami igen sokakat érint és érdekel napjainkban, hogy vajon a diákok hogyan látják a játékokat és azok hasznosságát, hatását az iskolai teljesítményre?

A gyakorlati kezdeményezéseket, zajló kutatások és projektek hátterét bemutató *Műhely* rovatunkban elsőként a Debreceni Egyetemi Atlétikai Club (DEAC) e-sport szakosztályaként működő DEAC-Hackerst ismerhetjük meg – a cikket a szakosztály prominens képviselői közül többen is jegyzik. A második cikk egy részben a bemutatott szakosztály életéhez kapcsolódó, jelenleg is zajló kutatás ismertetése, melynek eredménye egy igen ötletes, a későbbiekben akár az e-sportolók kiválasztását, orientálását lehetővé tevő mérési rendszerbe enged bepillantást.

A lapszámot az *Olvadás Közben* rovatunk zárja, amelyben ezúttal a videojátékokhoz és az e-sporthoz kapcsolódó, figyelemre méltó hazai könyveket ismertetünk. Szerkesztőtársunk Rab Árpád Szörényi: *Fél évszázad játék – egy új kultúra születése* címmel recenzálja Beregi Tamás: *Pixelhősök* című könyvét, amely a videojáték-kultúra történetével foglalkozik. Herendy Csilla írása Fromann Richárd hazai játékos kutató (aki a számunk tanulmányok rovatában is szerepel) 2017-ben megjelent friss könyvét mutatja be. Végül a tematikus szám utolsó cikkében azoknak kedveskedünk, akik már profi játékosok vagy azzá szeretnének válni: Nagyághy Zsolt Andrejkovics Zoltán: *Láthatatlan játék – A győztesek gondolkodásmódja az e-sportban* című könyvét elemzi röviden, arra koncentrálva, hogy vajon mi teszi a vérbeli játékost még jobba.

Mindent egybevetve igen izgatottak vagyunk, hogyan fogadják majd ezt a speciális számot az olvasók, hiszen az általunk választott téma miatt talán a szokottnál jóval tágabb kört szólíthat meg ugyanis a folyóiratunk. Ez a szám egyszerre szól a témát kutatóknak, illetve azoknak a fiataloknak, akiket még csak most kezd el érdekelni a videojáték és e-sport kutatása (és egyre többen vannak ilyenek). De nem csak a kutatók számára lehet érdekes, hol tart és mivé lehet a videojáték, hanem maguk a játékosok számára is, akiknek a száma több százezerre rúg már idehaza is. Végül, és nem utolsó sorban haszonnal forgathatják a szülők, tanárok, újságírók, és minden érdeklődő, aki még jobban szeretné megismerni és talán meg is érteni ezt a területet.

Jó olvasást!

*A szerkesztők*

