

JátékosLét Kutatóközpont

Dr. Fromann Richárd

JÁTÉKOSLÉT 2018 KÉRDŐÍV eredmények



2. rész JÁTÉKHASZNÁLATI SZOKÁSOK

www.jatekkutatas.hu




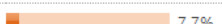


























Budapest, 2019

1. Játsszol valamilyen VIDEOJÁTÉKKAL?

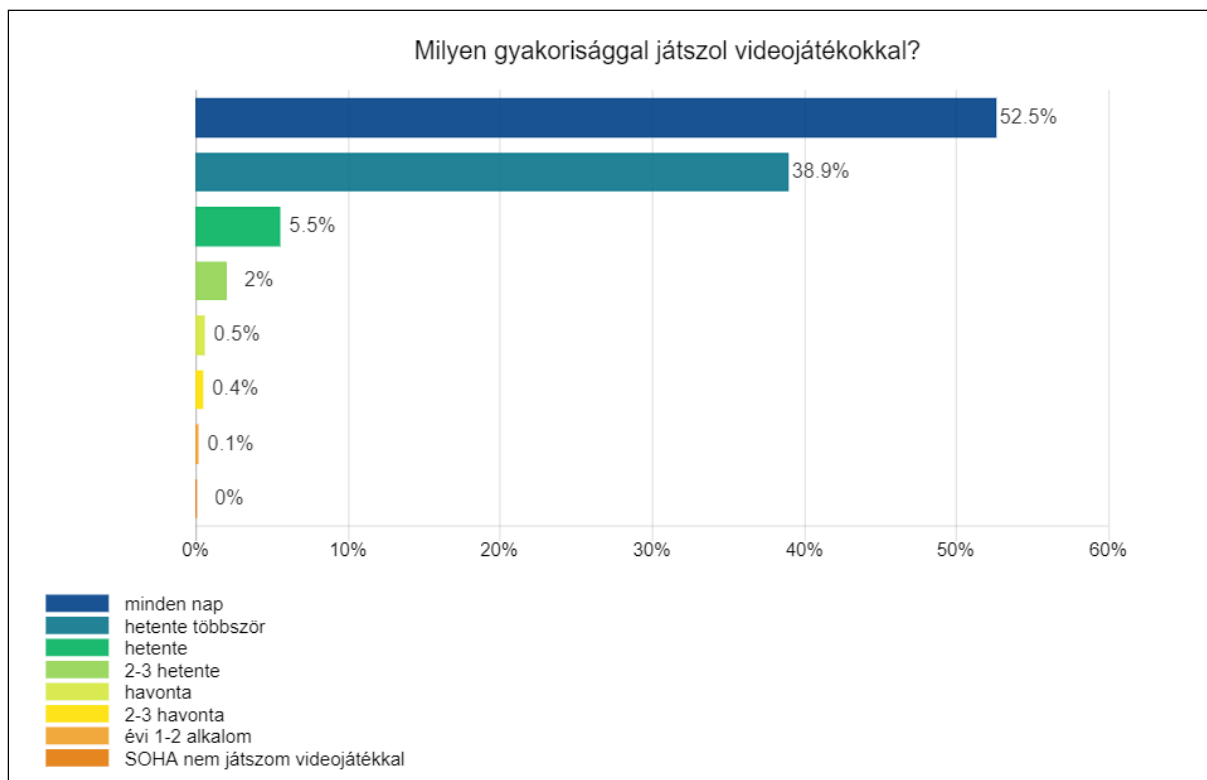
igen	6.187		99,7%
nem	17		0,3%
Összes válasz	6.204		

2. Milyen típusú videojátékokkal játszol leggyakrabban? (több válasz lehetséges)

Online Szerepjátékok (MMORPG)	2439		5.9%
Stratégiai játékok (RTS, TBS, stb.)	2302		5.5%
Belső nézetű lövöldözős játékok (FPS)	4543		10.9%
Külső nézetű lövöldözős játékok (TPS)	3195		7.7%
Videojáték RPG-k, szerepjátékok (pl. The Witcher)	3451		8.3%
Sporttal kapcsolatos játékok (pl. FIFA)	1165		2.8%
Fórumos szerepjátékok (FRPG)	93		0.2%
Autós játékok (pl. Need for speed)	2119		5.1%
Akció-kalandjátékok (pl. Assassin's Creed)	3614		8.7%
Sandbox játékok (pl. Minecraft)	1571		3.8%
Kártyajátékok (pl. Hearthstone)	1088		2.6%
Logikai videojátékok (pl. Puzzle)	791		1.9%
Online platform játékok	653		1.6%
Online szerencsejátékok	158		0.4%
Online kártyajátékok (pl. Hearthstone)	743		1.8%
MOBA játékok	1416		3.4%
Városszimulátorok, „Istenszimulátorok” (pl. SimCity)	1251		3%
Repülő- és űrszimulátorok	440		1.1%
Tank szimulátor (pl. World of Tanks)	897		2.2%
Verekedős játékok (pl: Mortal Kombat)	1509		3.6%
Battle Royal Game	1908		4.6%
Túlélő/survival Horror játékok (pl. Outlast)	1829		4.4%
Hack & Slash játékok (pl: Devil May Cry, Metal Gear Rising : Revengeance)	1313		3.2%
Ritmus/Rhythm és zenei játékok (pl. Guitar Hero, Beatmania, K-Shoot Mania - SDVX)	462		1.1%
RETRO játékok (pl. Super Mario, Kirby's Dream Land, Prince of Persia, Volfied, Alley Cat)	1418		3.4%
Offline platform játékok	1028		2.5%
NEM játszom videojátékokkal	9		0%
Egyéb videojátékkal, éspedig:	252		0.6%
Összes válasz	41657		

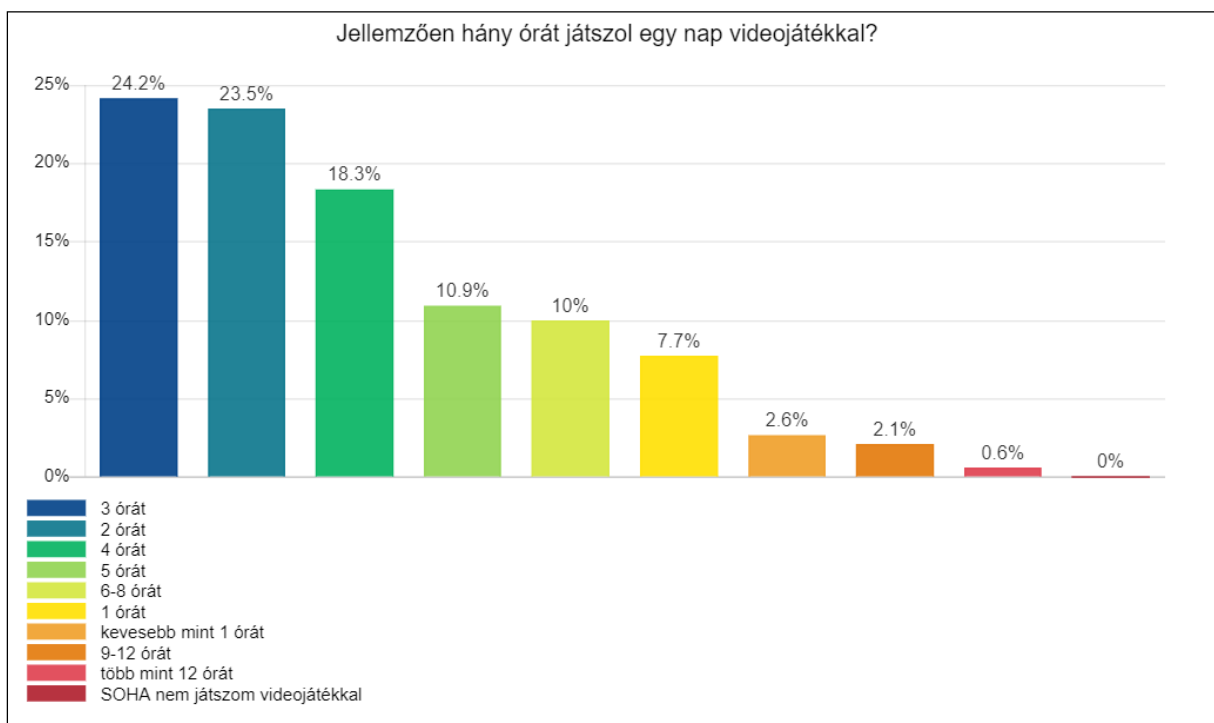
3. Milyen GYAKORISÁGGAL játszol videojátékokkal?

évi 1-2 alkalom	9	0.1%
2-3 havonta	24	0.4%
havonta	31	0.5%
2-3 hetente	123	2%
hetente	344	5.5%
hetente többször	2412	38.9%
minden nap	3258	52.5%
SOHA nem játszom videojátékkal	3	0%
Összes válasz	6204	



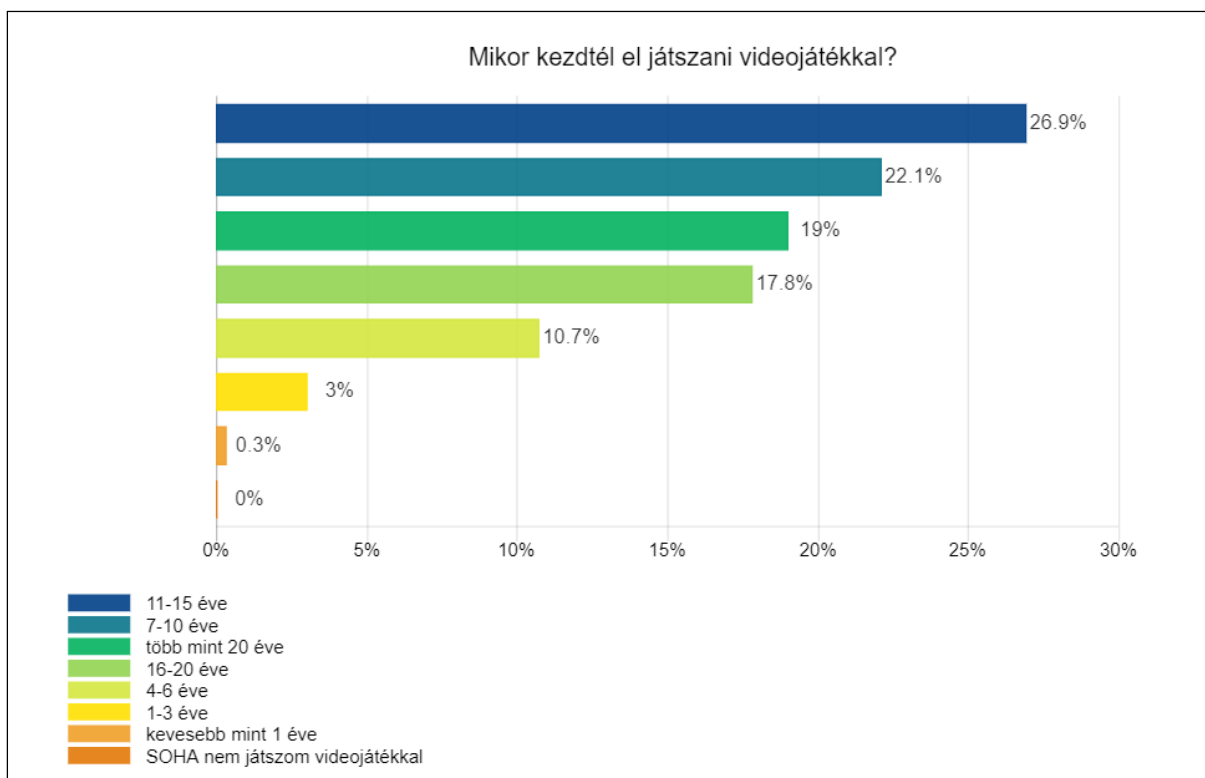
4. Jellemzően HÁNY ÓRÁT játszol egy NAP videojátékkal?

kevesebb mint 1 órát	162	2.6%
1 órát	475	7.7%
2 órát	1457	23.5%
3 órát	1503	24.2%
4 órát	1136	18.3%
5 órát	678	10.9%
6-8 órát	623	10%
9-12 órát	132	2.1%
több mint 12 órát	35	0.6%
SOHA nem játszom videojátékkal	3	0%
Összes válasz	6204	



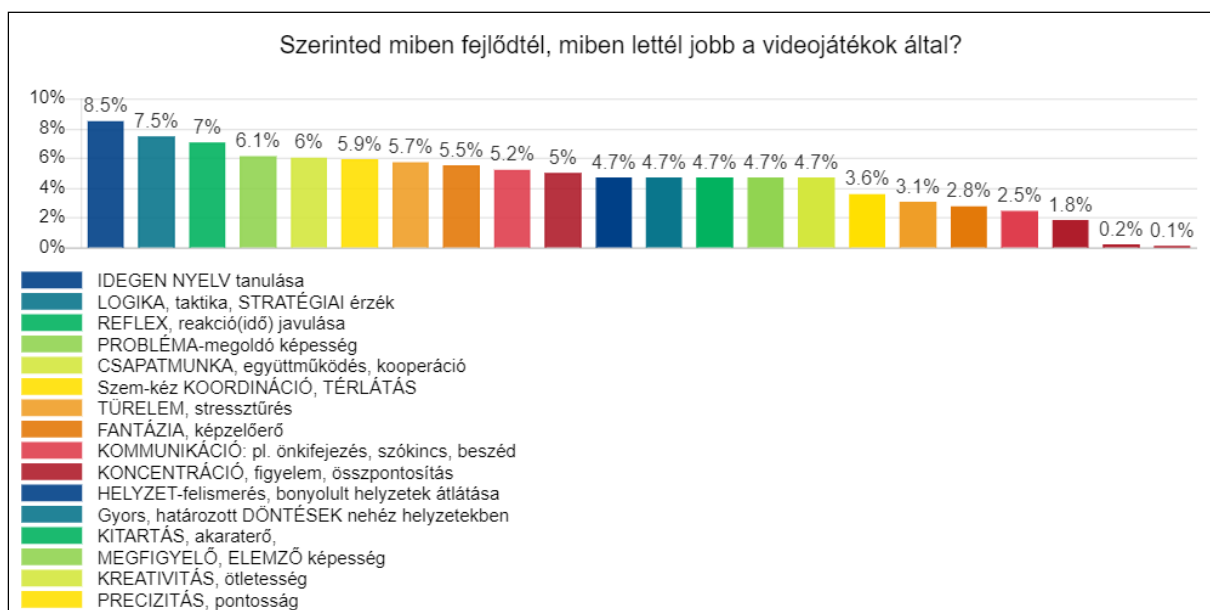
5. Mikor KEZDTÉL el játszani videojátékkal?

kevesebb mint 1 éve	21	0.3%
1-3 éve	184	3%
4-6 éve	663	10.7%
7-10 éve	1374	22.1%
11-15 éve	1671	26.9%
16-20 éve	1107	17.8%
több mint 20 éve	1181	19%
SOHA nem játszom videojátékkal	3	0%
Összes válasz	6204	


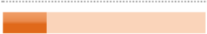





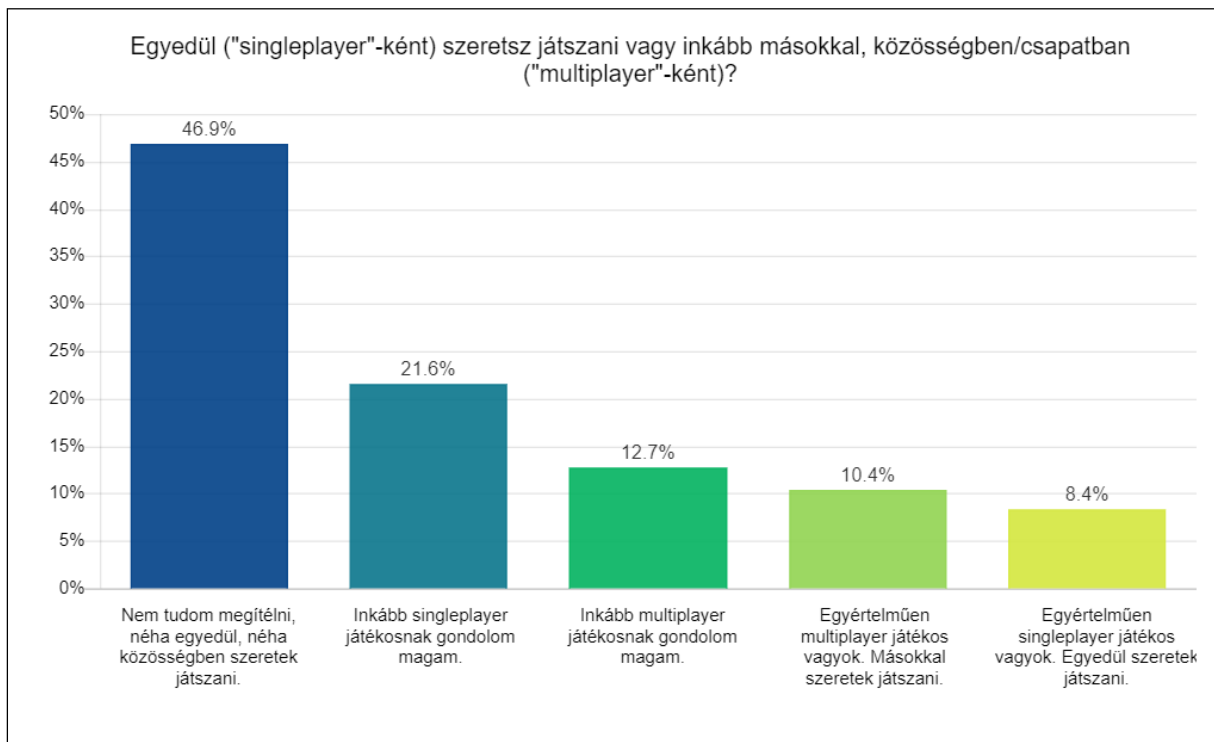
6. Szerinted miben fejlődöttél, miben lettél jobb a videojátékok által?

CSAPATMUNKA, együttműködés, kooperáció	3436	6%
KOMMUNIKÁCIÓ: pl. önkifejezés, szókinccs, beszéd	2996	5.2%
FANTÁZIA, képzelőerő	3155	5.5%
KITARTÁS, akarat erő,	2727	4.7%
TÜRELEM, stressztűrés	3298	5.7%
LOGIKA, taktika, STRATÉGIAI érzék	4317	7.5%
PROBLÉMA-megoldó képesség	3513	6.1%
KREATIVITÁS, ötletesség	2717	4.7%
PRECIZITÁS, pontosság	2070	3.6%
REFLEX, reakció(idő) javulása	4057	7%
Szem-kéz KOORDINÁCIÓ, TÉRLÁTÁS	3425	5.9%
KONCENTRÁCIÓ, figyelem, összpontosítás	2873	5%
Gyors, határozott DÖNTÉSEK nehéz helyzetekben	2730	4.7%
HELYZET-felismerés, bonyolult helyzetek átlátása	2734	4.7%
MEGFIGYELŐ, ELEMZŐ képesség	2718	4.7%
MEMÓRIA javulása	1787	3.1%
IDEGEN NYELV tanulása	4876	8.5%
EMPÁTIA, tolerancia	1020	1.8%
EMBERISMERET	1433	2.5%
ÖNISMERET	1632	2.8%
Nem érzem úgy, hogy bármiben is fejlődtem volna a videojátékok által!	91	0.2%
Egyéb, éspedig	71	0.1%
Összes válasz	57676	




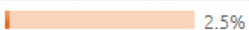
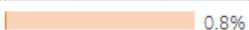

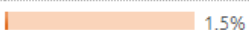
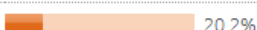






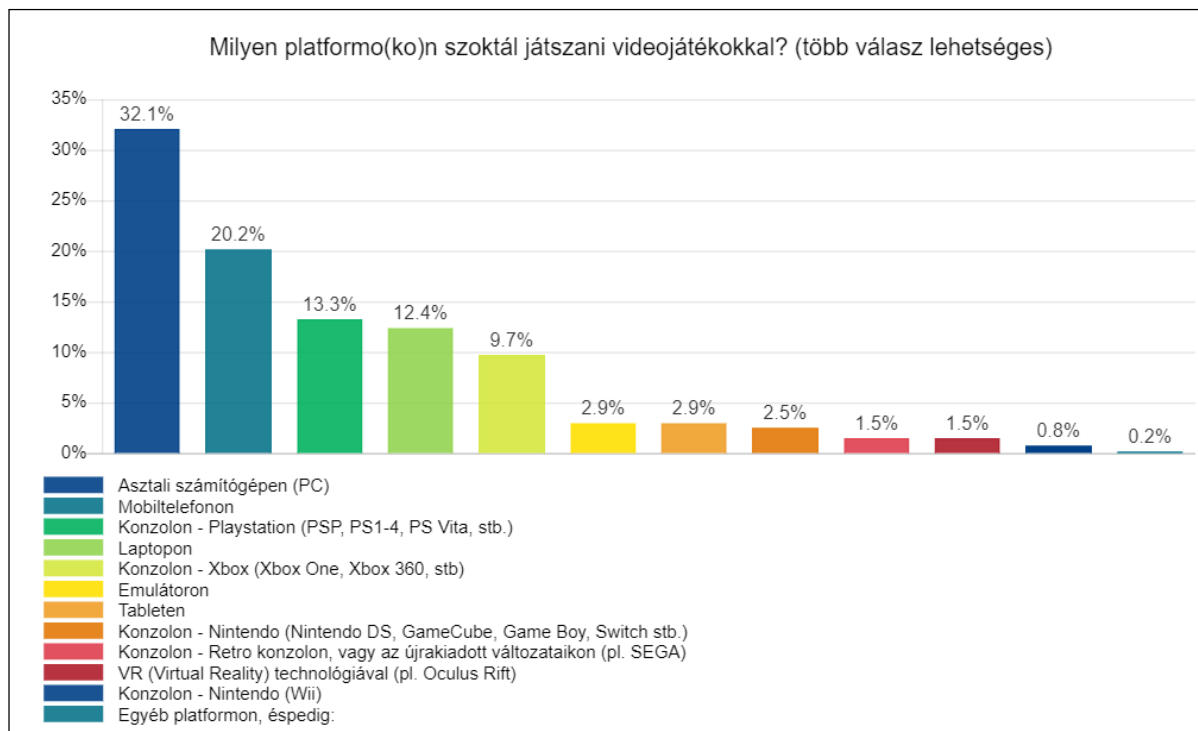
7. EGYEDÜL ("SINGLE-player"-ként) szeretsz játszani vagy inkább MÁSOKKAL, közösségben/csoportban ("MULTI-player"-ként)?

Egyértelműen singleplayer játékos vagyok. Egyedül szeretek játszani.	519		8.4%
Inkább singleplayer játékosnak gondolom magam.	1338		21.6%
Inkább multiplayer játékosnak gondolom magam.	790		12.7%
Egyértelműen multiplayer játékos vagyok. Másokkal szeretek játszani.	645		10.4%
Nem tudom megítélni, néha egyedül, néha közösségben szeretek játszani.	2912		46.9%
Összes válasz	6204		



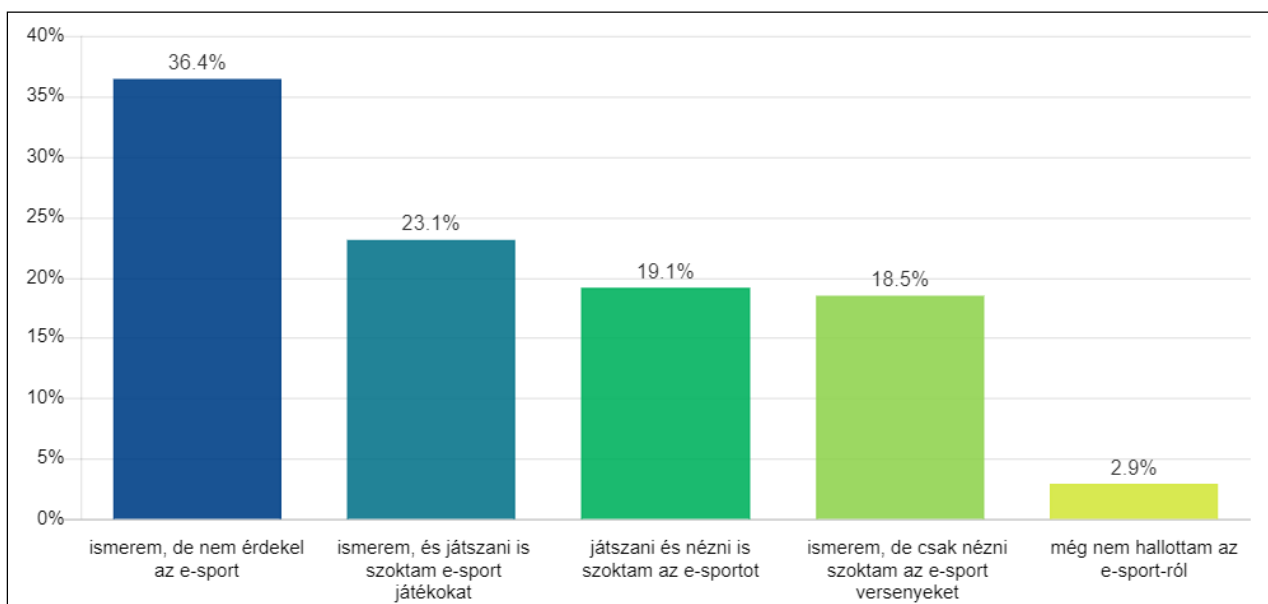
8. Milyen platformo(ko)n szoktál játszani videojátékokkal?

Asztali számítógépen (PC)	4883		32.1%
Konzolon - Xbox (Xbox One, Xbox 360, stb.)	1479		9.7%
Konzolon - Playstation (PSP, PS1-4, PS Vita, stb.)	2021		13.3%
Konzolon - Nintendo (Nintendo DS, GameCube, Game Boy, Switch stb.)	378		2.5%
Konzolon - Nintendo (Wii)	117		0.8%
Konzolon - Retro konzolon, vagy az újrakiadott változataikon (pl. SEGA)	227		1.5%
VR (Virtual Reality) technológiával (pl. Oculus Rift)	221		1.5%
Mobiltelefonon	3078		20.2%
Tableten	436		2.9%
Laptopon	1884		12.4%
Emulátoron	445		2.9%
Egyéb platformon, éspedig:	34		0.2%
Összes válasz	15203		










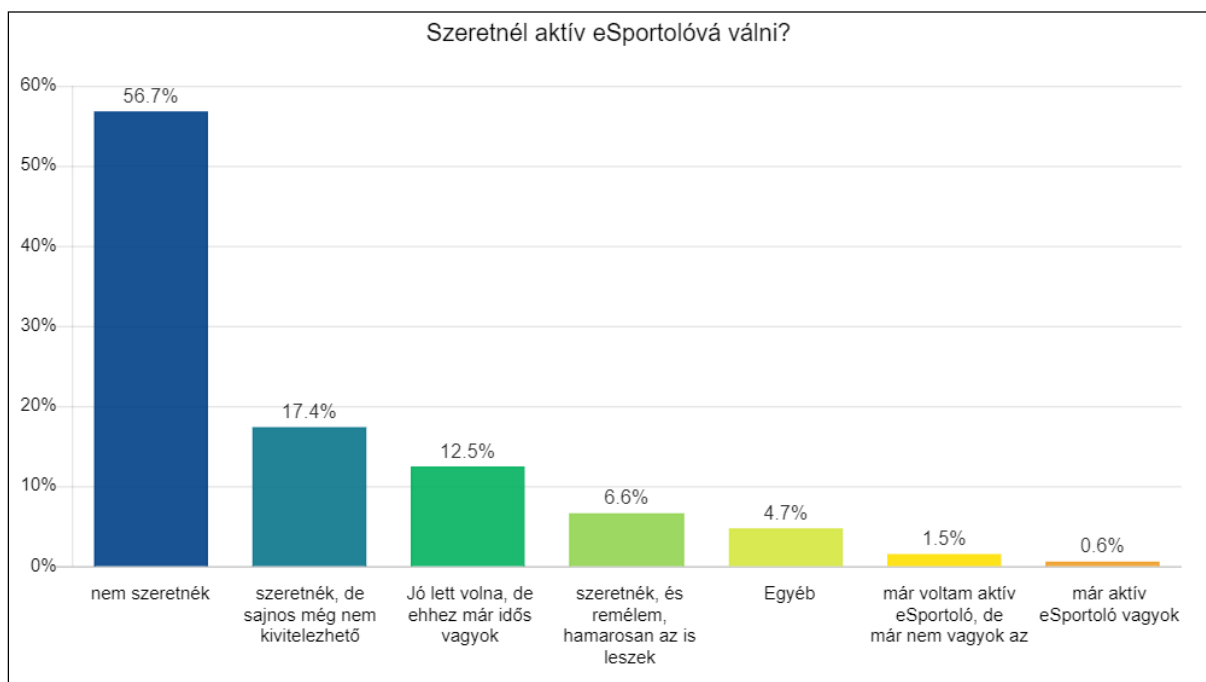
9. Mennyire ismered és játszol ún. "eSport" (elektronikus sport) játékokkal?

még nem hallottam az "e-sport"-ról	178		2.9%
ismerem, de nem érdekel az e-sport	2258		36.4%
ismerem, de csak nézni szoktam az e-sport versenyeket	1147		18.5%
ismerem, és játszani is szoktam e-sport játékokat	1433		23.1%
játszani és nézni is szoktam az e-sportot	1188		19.1%
Összes válasz	6204		



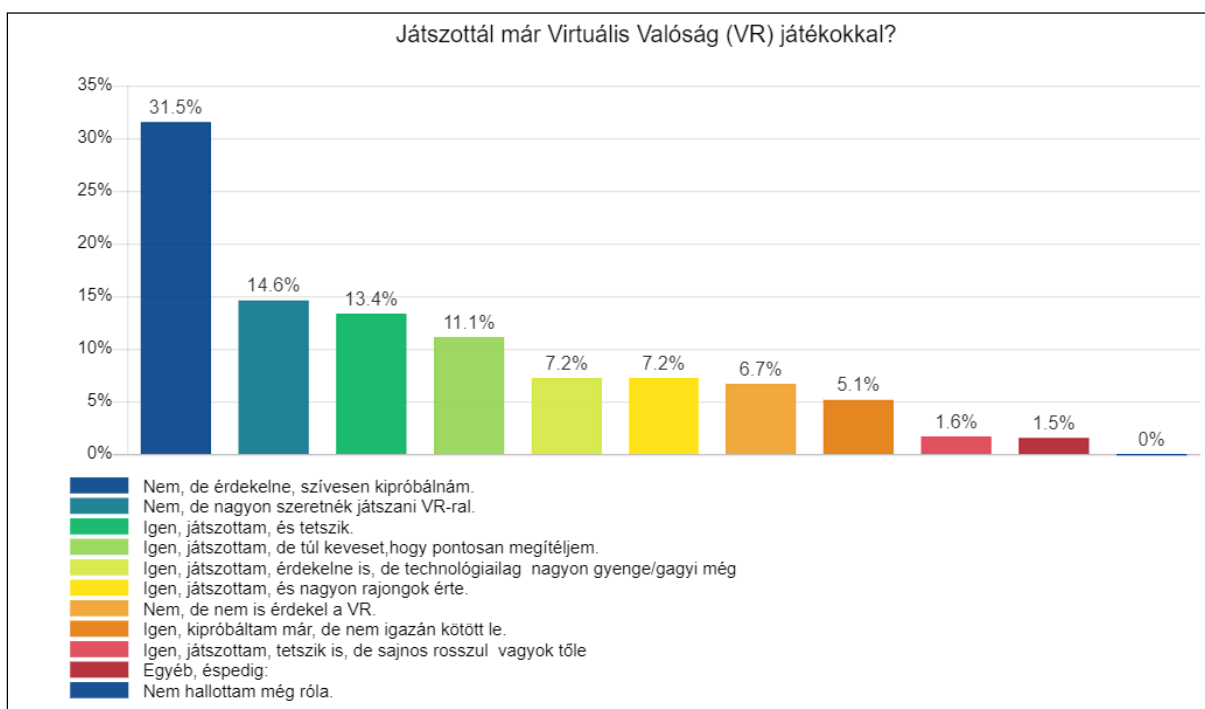
10. Szeretnél aktív eSportolóvá válni?

nem szeretnék	3516		56.7%
szeretnék, de sajnos még nem kivitelezhető	1078		17.4%
szeretnék, és remélem, hamarosan az is leszek	409		6.6%
már aktív eSportoló vagyok	39		0.6%
már voltam aktív eSportoló, de már nem vagyok az	95		1.5%
Jó lett volna, de ehhez már idős vagyok	773		12.5%
Egyéb	294		4.7%
Összes válasz	6204		



11. Játszottál már Virtuális Valóság (VR) játékokkal?

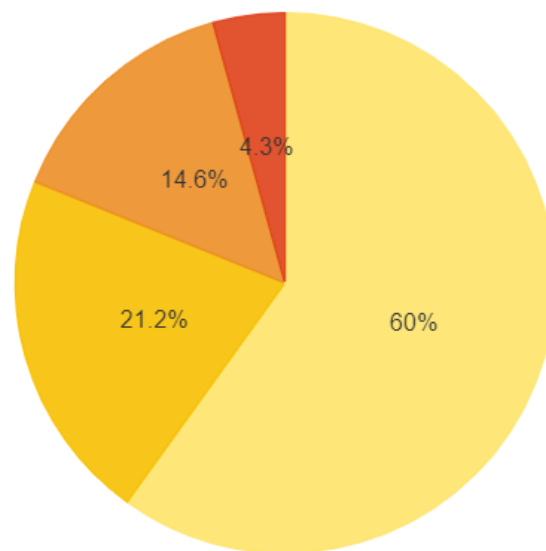
Nem, de érdekelne, szívesen kipróbálnám.	1956	31.5%
Nem, de nem is érdekel a VR.	413	6.7%
Nem, de nagyon szeretnék játszani VR-ral.	906	14.6%
Igen, kipróbáltam már, de nem igazán kötött le.	316	5.1%
Igen, játszottam, de túl keveset, hogy pontosan megítéljem.	687	11.1%
Igen, játszottam, érdekelne is, de technológiailag nagyon gyenge/gagyi még	448	7.2%
Igen, játszottam, tetszik is, de sajnos rosszul vagyok tőle	102	1.6%
Igen, játszottam, és tetszik.	834	13.4%
Igen, játszottam, és nagyon rajongok érte.	446	7.2%
Nem hallottam még róla.	1	0%
Egyéb, éspedig:	95	1.5%
Összes válasz	6204	



12. Hallottál már a "játékosítás"/"gamification" kifejezésekről?

eddig még nem hallottam a gamification-ről/játékosításról	3720	60%
hallottam már róla, de nem igazán ismerem	1315	21.2%
ismerem, és nagyon fontosnak tartom a játékosítást	903	14.6%
ismerem, de szerintem nem annyira fontos dolog ez	266	4.3%
Összes válasz	6204	

Hallottál már a "játékosítás"/"gamification" kifejezésekről? (rövid leírása: <https://hu.wikipedia.org/wiki/Gamification>)

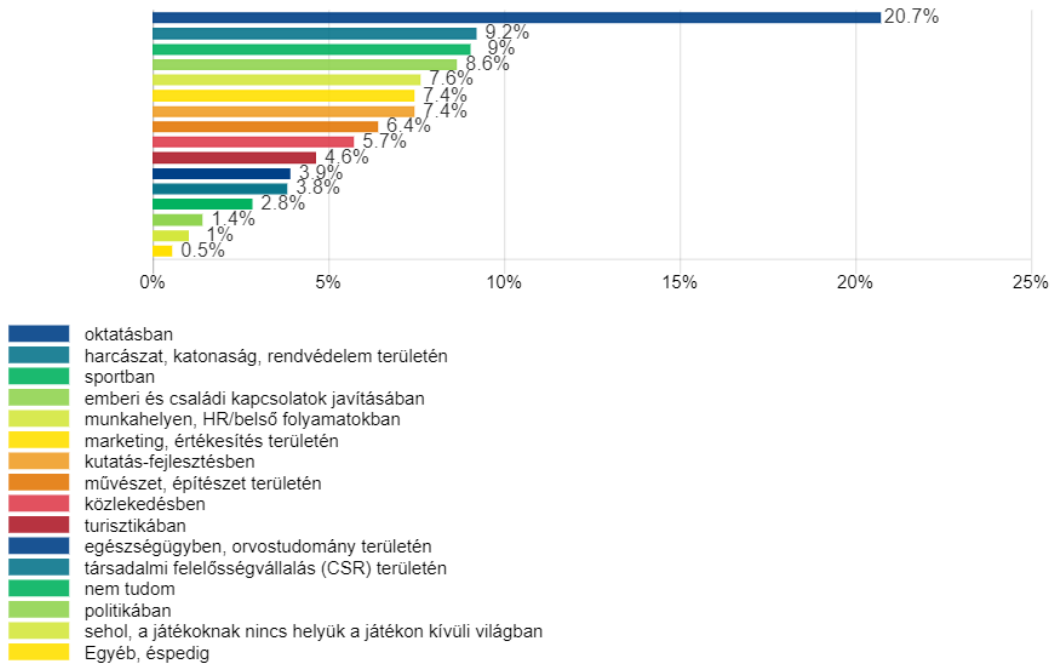


- eddig még nem hallottam a gamification-ről/játékosításról
- hallottam már róla, de nem igazán ismerem
- ismerem, és nagyon fontosnak tartom a játékosítást
- ismerem, de szerintem nem annyira fontos dolog ez

13. Te a játékokat és a játékos mechanizmusokat az élet milyen területein alkalmaznád/hasznosítanád? Hol kellene leginkább játékosítani/gamifikálni? (több válasz lehetséges)?

oktatásban	4598		20.7%
munkahelyen, HR/belső folyamatokban	1693		7.6%
marketing, értékesítés területén	1650		7.4%
egészségügyben, orvostudomány területén	874		3.9%
kutatás-fejlesztésben	1640		7.4%
harcászat, katonaság, rendvédelem területén	2055		9.2%
sportban	2006		9%
művészet, építészet területén	1429		6.4%
közlekedésben	1266		5.7%
turisztikában	1014		4.6%
politikában	308		1.4%
emberi és családi kapcsolatok javításában	1908		8.6%
társadalmi felelősségvállalás (CSR) területén	847		3.8%
sehol, a játékoknak nincs helyük a játékon kívüli világban	223		1%
nem tudom	621		2.8%
Egyéb, éspedig	109		0.5%
Összes válasz	22241		

Te a játékokat és a játékos mechanizmusokat az élet milyen területein alkalmaznád/hasznosítanád?
Hol kellene leginkább játékosítani/gamifikálni?



14. Ért-e már KRITIKA amiatt, mert videojátékkal játszol? Ha igen, ki(k)től és miért?

NEM	3210	52.4%
IGEN, tőlük, és ez volt a kritika tárgya:	2918	47.6%
Összes válasz	6128	

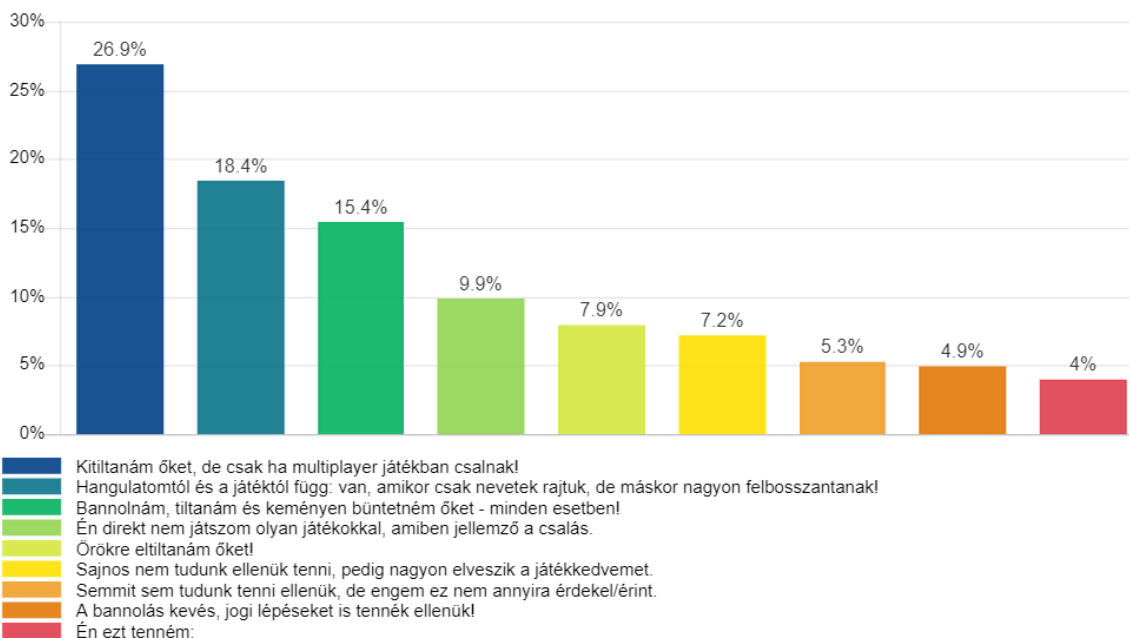
Ért-e már KRITIKA amiatt, mert videojátékkal játszol? Ha igen, ki(k)től és miért?



15. Szerinted lehet tenni valamit a CSALÓ JÁTÉKOSOK (cheaterek) ellen?

Semmit sem tudunk tenni ellenük, de engem ez nem annyira érdekel/érint.	587	5.3%
Sajnos nem tudunk ellenük tenni, pedig nagyon elveszik a játékkedvemet.	791	7.2%
Én direkt nem játszom olyan játékokkal, amiben jellemző a csalás.	1091	9.9%
Hangulatomtól és a játéktól függ: van, amikor csak nevetek rajtuk, de máskor nagyon felbosszantanak!	2031	18.4%
Kitiltanám őket, de csak ha multiplayer játékban csálnak!	2973	26.9%
Bannolnám, tiltanám és keményen büntetném őket - minden esetben!	1703	15.4%
Örökre eltiltanám őket!	873	7.9%
A bannolás kevés, jogi lépéseket is tennék ellenük!	540	4.9%
Én ezt tenném:	444	4%
Összes válasz	11033	

Szerinted lehet tenni valamit a CSALÓ JÁTÉKOSOK (cheaterek) ellen? (több válasz is lehetséges!)



További részletek és elemzések a

www.jatekkutatas.hu

www.facebook.com/jatekkutatas

www.facebook.com/jatekoslet

oldalakon!

