

# A VIDEÓJÁTÉKOK MEGJELENÉSE A TÁRSADALOMBAN

## KONFERENCIA-ELŐADÁSOK

### „Játék az élet” – videójátékok a társadalomban és a tudományban

*Bevezető a konferencia előadásai alapján készült tanulmányokhoz*

A videójátékok tagadhatatlanul a 21. századi digitális kultúra meghatározó elemei, amelyekre napjainkban komoly gazdasági húzóerővel bíró szórakoztatóipari ágazat épül. Ma már nem ritkaság, hogy a régóta várt A-listás játékok megjelenése vezető hír a hírportálokon, mint ahogy az sem, hogy a kiadókkal, esetleg a játékaikkal kapcsolatos problémás eseteknek jelentős sajtóvisszhangja van. A videójátékok nemcsak a szórakozásra vágyó közönséget és a gazdaságot mobilizálják, hanem a társadalomtudósok számára is számos kutatásra érdemes témát kínálnak. A Nemzeti Közszolgálati Egyetem Információs Társadalom Kutatóintézete ezen témák feltérképezése érdekében szervezte meg 2021. február 18-án a „Játék az élet” – videójátékok a társadalomban és a tudományban című konferenciáját.

A tanácskozáson számos tudományterület képviselői vettek részt, tanúsítva, hogy valóban széles palettán mozognak azok a kérdések, amelyekről a videójátékok egyéni, társadalmi, gazdasági hatásait illetően fontos tudományos diskurzust folytatni. A konferenciát az Eötvös József Kutatóközpont igazgatója, Török Bernát nyitotta meg, aki kifejtette, hogy komoly egyéni és társadalmi lehetőségek rejlenek a videójátékok használatában, azonban az online világ kockázatainak és veszélyeinek ismeretében felelősen és tudatosan kell használni a virtuális játszóteret.

A rendezvény alkalmával tizenhat előadást, valamint egy kerekasztal-beszélgetést hallgathattak meg a résztvevők. A játékoknak az egyénre, illetve a társadalomra gyakorolt kedvezőtlen hatásait több előadó is érintette. A videójátékok, amelyek addiktív elemeket tartalmaznak, hozzájárulhatnak a függőségek kialakulásához, egyes online játékok pedig teret engednek a bántó és agresszív közléseknek, a cyberbullyingnak. Az egész társadalomra káros lehet, hogy egyes játékokat terrorista célú kommunikációra, kiképzésre használnak fel, illetve néhány videójátékban előfordul blaszfémia.

Igazságtalan lenne azonban csak káros tulajdonságokat tulajdonítani a videójátékoknak – több előadás szólt arról, hogy milyen területeken válhatnak előnyünkre a játékszoftverek. A videójátékok tanulásban, oktatásban elfoglalt szerepét több előadás is érintette, esett szó arról, hogy felveheti-e a versenyt az oktatás a videójátékokkal, a játékosítás (gamifikáció) módszeréről, kaptunk példákat arra, hogyan lehet játékos elemeket csempészni a *curriculum*ba, de a hallgatóság a szimulációk és a tapasztalti tanulás kapcsolatával is megismerkedhetett. A játékok természeti, társadalmi problémákra is érzékenyíthetnek, egyes interaktív digitális narratívák például a klímaváltozást szimulálják, alkalmasak arra, hogy tudományos tényeket és vízió-

kat közvetítsenek a jövő klímataársadalmairól. Külön előadás szólt az online játékok a nyelvre gyakorolt hatásairól, hiszen a határok nélküli online ‘beszédmód’ számos új kifejezéssel színesítette a felhasználók szókincsét.

A konferencia külön szekciót szentelt a napjainkban szintén népszerű e-sport témakörének. A résztvevők megismerkedhettek az e-sport globális és hazai helyzetével, valamint azzal, hogy milyen hatással volt a Covid-19-világjárvány az e-sport iparágra. Az Esport Universum közreműködésével létrejött kerekasztal-beszélgetés során pedig sportolók és marketingszakemberek beszélgettek a kompetitív videójátékokban rejlő lehetőségekről és kihívásokról.

SORBÁN KINGA