

SZAKDOLGOZAT

Szabó-Ignác Ramóna

2023



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Neveléstudományi Intézet

Óvodapedagógus szak

**Az újgenerációs PlayStation játékok megjelenése a gyermeki
rajzban**

Belső konzulens: Farkas Beáta
művésztanár

**Belső konzulens
intézete/tanszéke:** Anyanyelvi és Gyermek kultúra
Tanszék

Készítette: Szabó-Ignác Ramóna

Kaposvár

2023.

*„A videójátékokra mindig számíthat az ember. Elterelik a figyelmet
a fájdalomról. Felszárítják a könnyeket.”*

Diana Urban

Tartalomjegyzék

1	Bevezetés	2
1.1	Kutatásom célja, témaválasztásom indoklása	2
2	Szakirodalmi áttekintés.....	6
2.1	A rajzolás	6
2.2	A gyermeki rajz fejlődésének szakaszai	6
2.3	Az emberábrázolás fejlődése	7
2.4	A családrajz.....	7
2.5	Mit árulnak el a gyermekrajzok?	8
2.6	PlayStation történelem	8
2.7	Az újgenerációs PlayStation játékok gyermekrajzra gyakorolt hatásai	9
3	Alkalmazott módszerek	10
3.1	Kvantitatív kutatás – Szülői kérdőív.....	10
3.2	Kvalitatív kutatás – Óvodapedagógus interjú	11
3.3	Kvalitatív kutatás – Gyermek interjú	12
4	Eredmények és értékelésük.....	12
4.1	Kvantitatív kutatás – Szülői kérdőív.....	12
4.2	Kvalitatív kutatás – Óvodapedagógus interjú	23
4.3	Kvalitatív kutatás – Gyermek interjú.....	27
4.3.1	NKÓ Miklósfai Tagintézménye óvodásaival készített rajzok	27
4.3.2	Mosdósi Mackóvár Óvoda óvodásaival készített rajzok	29
5	Következtetések és javaslatok	30
6	Összefoglalás.....	31
7	Irodalomjegyzék.....	33
8	Ábrajegyzék	35
9	Mellékletek	37
9.1	Hallgatói nyilatkozat	37
9.2	Konzulensi nyilatkozat	38
9.3	Intézményi Hozzájáruló Nyilatkozat	39
9.4	Szülői kérdőív.....	40
9.5	Pedagógus interjú	44
9.6	Családrajzok	45
10	Köszönetnyilvánítás	52

1 Bevezetés

1.1 Kutatásom célja, témaválasztásom indoklása

Az 5 éves kislány az asztalnál ülve rajzol. Bősen színez éppen, amikor mellélép a társa:

-Mit rajzolsz? Kik ezek?

-Ez az anyukám, ez az apukám, ez a bátyám, az meg ott én vagyok. – mondja a kislány teljesen egyértelműen, majd néz kérdően a másikra, hogy mit nem vett észre ezen?

-A te apukád zöld? – kérdezi kicsit kuncogva a másik.

-Az én apukám olyan nagy és erős, mint Hulk. Anyukámnak is piros haja van itt, pedig igazából sárga neki. De az én anyukám igazi hős, mint a Natasa!

-Ki az a Natasa? – kérdezi értetlenül a társa.

-Hogyhogy ki? Te nem ismered a Bosszúállókat?! Én minden délután velük játszom a Fortnite-ban. – válaszol kissé felháborodva a kislány.

-Nem tudom miről beszélsz.

-Neked talán nincsen PlayStationod? – teszi fel meghökkenve a kérdést.

-Nincs.

-Te szegény! Majd átvessz délután és megmutatom, aztán anyukád meg vesz neked is.

-Jó. Akkor átmegyek.

-Jó.

Azzal csendben folytatta a rajzolgatást, társa pedig visszatért a sínekhez és a vonatokhoz, a játszószoftyre.

A fenti interakció lehetne egy mese is, azonban egy óvodások között zajló, valós beszélgetés pontos leírása, általam. A gyakorlati helyszínen, a gyermekek megfigyelése közben voltam szem-, és fültanúja.

Leendő óvodapedagógusként elhivatott célom a kisgyermekek oktatása, nevelése és gondozása. A mindennapi munkám során foglalkozások, tevékenységek tervezése, szervezése és megtartása, a napi rutin kialakítása, gondozási feladatok, műsorok lebonyolítása mellett kiemelten fontos szerepe lesz annak, hogy jó kapcsolatot tudjak kialakítani a gyermekekkel, valamint a családjukkal, a szülőkkel is. A fizikai aktivitást igénylő feladatok mellett, sokszor kell megfigyelő, elemző tevékenységet is folytatnom majd, hiszen ahhoz, hogy a gyermeket megismerjem teljes valójában, elengedhetetlen, hogy megfigyeljem a viselkedését a társas interakciói, a szabadjáték, a foglalkozások, valamint az alkotó tevékenységei alatt. Reakciói, verbális-, és nonverbális megnyilvánulásai által láthatom meg lényének egészét, és ezek alapján tudom kialakítani a közös mindennapjaink alapjait.

A gyermekrajz sok dolgot hivatott elárulni a hozzá értők számára. Az, hogy Mit? rajzol a gyermek, nem más, mint maga a verbális kommunikáció vetülete, hogy mit is akar kifejezni

a gyermek. A Hogyan? pedig a nonverbális kommunikációnak felel meg, hogy hogyan mutatja ezt meg nekünk. A gyermekek rajzán megmutatkoznak a szellemi képességei, látszik az emberekhez és az önmagához való viszonya is, a munkamódja, hogy milyen érzelmei vannak (fél, szorong, boldog, elégedett). A gyermek a rajzain keresztül tudja publikálni a világ felé mindazt, ami benne van, zajlik. Fontos momentum a az ábrázolásnak a családrajz. Családon belüli szerepek, érzelmek, kötődés. Témaválasztásom alapja éppen egy ilyen családrajz volt, amin az óvodás korú gyermek a családja minden tagját valamilyen szuperhősként ábrázolja. Mint megtudtam, az adott gyermek szívesen tölt időt az otthonában fellelhető PlayStation játékkonzollal, és nagyobb testvére vezetése mellett, gyakran olyan játékot választ, ahol a Marvel Comics képregénykiadó vállalat karaktereivel kell teljesíteni a küldetéseket. Számomra meglehetősen érdekessé vált, hogy vajon egyedi esetről van-e szó, vagy megjelenik ez a jelenség, hogy a családtagokat azonosítja, és ábrázolásában meg is jeleníti, valamelyik újgenerációs PlayStation játék szereplőjével, valamint az is, amennyiben igen, akkor mennyiben és mi módon módosítja az óvodás korú gyermek család ábrázolásának módját ez a jelenség.

Korunk óvodásai már egy digitális világban nőnek fel. Mára már nagyon ritka az a szülő, akinek nincsen okostelefonja. Otthonainkat is behálózta a digitalitás, az IKT eszközök. Szinte minden televízió rendelkezik már internetcsatlakozási lehetőséggel, így már a gyerekszobában is elérhető az egész világ, a szó valós értelmében is (B. Németh et al. 2021). Óriási ipar épült arra, hogy a szórakoztatóipar filmjeinek karakterei bőrbe belebújhassanak az emberek, külön célközönségként megjelölve a gyermekeket is. Ennek egyik nagyon népszerű iránya, hogy a játékkonzolokon keresztül teszik elérhetővé a gyermekek, s a felnőttek számára is a lehetőséget. Hipotézisem szerint a 2020-as COVID-19 világjárvány óta az óvodás korú gyermekek számára is vonzóbbá vált a PlayStation játékok kínálata és ennek eredményeképp a gyermeki rajzokban is egyre nyomatékosabban jelennek meg olyan figurák, szereplők, begyűrűzve egészen a családrajzok szintjéig, amik eddig egyáltalán nem voltak fellelhetőek. A szociális kompetenciák fontosságát kiemelten kell kezelni a gyermek egészséges fejlődésében (Lazsádi, 2017). Korunk társadalmában a szociális kompetenciák között kiemelt helyen áll a család technikai felkészültsége, hozzáállása, fejlettsége is. Napjainkban a háztartások, szinte kivétel nélkül, fel vannak szerelve televízió készülékkel, amiknek csupán elenyésző része nem felel meg az okos televíziók jellemzőinek. A családtagok, beleértve a gyermekeket is, birtokában vannak valamilyen típusú telefon készüléknek, s ezek között, véleményem szerint, már csak az idősebb generáció készülékei között lelhető fel olyan, ami nem valamelyik gyártó smartphone készüléke. Mind a televízió, mind a telefonkészülékek automatikus konstalláci-

ója, hogy internet kapcsolattal bírnak. A 2020-as világjárvány technikai hatásai közül kiemelkedő, hogy azok a háztartások, ahol gyermekeket nevelnek, felszerelkeztek különböző számítástechnikai gépekkel, így laptopokkal, tabletekkel, asztali számítógépekkel, hogy a gyermekek számára, az internet segítségével biztosított, oktatás zavartalanságát garantálni tudják (Bencéné, 2021). A gyermekek részéről már-már jogosnak tűnő elvárás, hogy ők is felzárkózzanak kortársaikhoz, azok technikai felszereltségéhez. Ahhoz, hogy a szülő nyugodt szívvel a gyermeke kezébe merje adni az okoseszközt, magát is fel kell vértéznie azzal a tudással, ami biztosítja, egyrészt, hogy az eszköz használatával kapcsolatos információknak a birtokában legyen, másrészt, hogy biztonságban tudhatja csemetéjét az internet veszélyeitől. A ma kor szülője, az edukációs célokon felül, biztonsági okokból is igyekszik ellátni gyermekét a digitális technika nyújtotta különböző eszközökkel. Hiszen, ha nem tudja elérni gyermekét telefonon, akkor még mindig ott a lehetőség, hogy a közösségi média felületein keresztül, vagy akár, a telepített helymeghatározó rendszerek segítségével nyugtathassa meg magát, hogy legféltebb kincse biztonságban van. Ha szemléltetni kellene, hogy honnan, hová jutott a technika, és mennyire rövid időn belül, gondolhatunk arra, hogy 2003-ban kuriózumnak számított, ha valakinek betárcsázós internettel volt ellátva az asztali számítógépe, ma, 2023-ban, alig 20 év elteltével, az internetet, s így általa a világot, a karóránkon keresztül is el tudjuk érni. A családok digitális kompetenciáinak elengedhetetlen része, hogy rendelkeznek-e a gyermekek számára játéklehetőségek biztosító technikai eszközökkel. Ezek, leggyakrabban, a játékkonzolok. A célközönség eleinte a felnőttek közössége volt, mára azonban már egyértelműen a gyermekek. Jelen kutatásom tehát alapjaiban azt kívánja felderíteni, hogy az újgenerációs PlayStation játékok kapnak-e akkora teret és szerepet a magyarországi, óvodás korú gyermekek mindennapjaiban, hogy befolyással bírjanak a gyermek vizuális alkotásaira, azon belül, hogy megváltoztatják-e az emberábrázolások megjelenítését, a családok ábrázolását, annak dinamikáját. Kutatásom során igyekeztem olyan kvantitatív és kvalitatív eljárásokat használni, melyek segítségével elkerülhető a szubjektív eredmény, valamint kizárhatóak a laikus elméletek. Munkám során törekedtem minél professzionálisabban, tudományos úton megközelíteni a hipotézisem igazolását, avagy cáfolását. Szakdolgozatomban nem kívánok kitérni a rajzok pszichológiai értelmezésére, elemzésére. Művészeti oldalról igyekszem megközelíteni az általam felvetett kérdést. Kvantitatív kutatási elemként, kérdőív segítségével, kihasználva az internet, és a közösségi média nyújtotta lehetőségeket, szülőket kérdeztem meg, hogy az óvodás korú gyermekek játszanak-e egyáltalán PlayStation játékkonzollal, s amennyiben igen, megjelenik-e a játék képvilága a gyermekük ábrázolásaiban, különös tekintettel a családrajzokra. Fontosnak tartottam először szülői kérdőívet készíteni, hiszen a gyer-

mek elsődleges szociális színtere a családja. Kérdőívemet a Google Forms-szal szerkesztettem. Tartalmaz feleletválasztós, többszörös feleletválasztós, valamint rövid kifejtős válaszadást igénylő kérdéseket is. A szülő ismeri legjobban a gyermekét, és dolgozatom szempontjából fontos lényegi kérdés, hogy maga szülő hogyan viszonyul a gyermekét érintő digitalizációhoz. A 2020-as világjárvány nagy változásokat hozott a családok IKT ismereteinek, és felhasználási szokásainak körében. A szülők ott találták magukat egy olyan feladat közzepén, ahol hirtelen és gyorsan kellett magukat, eddig teljesen ismeretlen kompetenciákkal felvértezni (Bencéné, 2021). Ezen felül a pandémia bizonyítottan hatással volt a gyerekek videójátékkal töltött idejére is. A bezártság, a tehetetlenség, a világtól való fizikai elzártság eredményeképpen már a fiatalabb, az óvodás korosztály is felfedezte a kényszermegoldást idejének lekötésére, figyelmének elterelésére. A Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság 2022. októberében készített felmérése alapján bizonyítást nyert, hogy már az óvodás korosztály is érintett a gamerek világában (NMHH, 2022). Ezen felmérésük hatására érezték minél sürgetőbbnek egy kiadvány megjelenését, amiben segítséget nyújtanak a szülőknek, hogy miként kezeljék helyén a gyermekeik videójátékokhoz való kapcsolatát. (NMHH, 2023). Kutatásommal azt is kívánom bizonyítani, hogy a probléma valóban fennáll már a kérdéses korosztályban, s valóban képes egészen mély szintekre begyűrűzni a gyermekek világába, ezáltal a tényleges kifejezéseikbe is.

Kvalitatív módszerként interjú keretein belül szólítottam meg óvodapedagógusokat, valamint óvodás gyermekeket is. Gyakorlati helyszínemen, valamint egy, a szomszédos megyében található község óvodájában, megkértem a gyerekeket, hogy rajzolják le a családjukat. A feladathoz nem adtam semmi egyéb megkötést, elkészítését nem tettem kötelezővé. Akinek volt kedve, lerajzolhatta a szeretteit. Az interjút a gyerekekkel, ezen rajzok elkészítése alatt végeztem el. Szakdolgozatom kapcsán szeretném kiemelni a rajz fontosságát, és szerepét a gyermek élete során. Az egészséges testi-, lelki fejlődés elengedhetetlen része, hogy a gyermek meg tudja élni az érzelmeit, és ki is tudja azokat fejezni. Ennek egyik legmeghatározóbb módja a rajz. Hipotézisem szerint a PlayStation játékok hatással vannak a gyermekek képi kifejezőképességeire, színválasztásukra, formavilágukra is. Felvetésemet arra alapozom, hogy a régi korok gyermekei, rajzaikon gyakran a hallott mesék, történetek szereplőit jelenítették meg, hiszen róluk hallottak szüleiktől, nevelőiktől. Képzeletükbe beépültek ezek a karakterek, s történeteiket színesítették, továbbszólták, saját elképzeléseik alapján (Gerő, 2002). Ez történik a mai, digitális kor gyermekével is, csak fantáziájának főszereplői, azoknál a gyerekeknél, akik PlayStation játékokkal játszanak, azok a karakterek, akikkel részt vesznek a játékokban. Eredményeim kifejezetten az újgenerációs PlayStation játékok képi világáról szólnak, jelen kutatásom során, kifejezetten ezekre éleztem ki a tevékenységemet.

2 Szakirodalmi áttekintés

2.1 A rajzolás

Történelmünk évezredekre tekint vissza, s bizonyítottan már az őskor embere is rajzzal fejezte ki magát, érzelmeit, eképp mesélte el a vele történeteket. Az életét érintő fontosabb események előtt, és után is rajzban közölte elképzeléseit, félelmeit, reményeit, tapasztalatait. A rajz ősibb, mint az írás. Az ókorban megjelent első írásforma is a rajz alapjain nyugszik, így képírásként jelent meg. Ennek első, magas szintű művelői az egyiptomiak voltak (Sokolnikova, S.a.). Ugyanez vezérli a gyermeket is, amikor rajzol. Kifejezési vágy hajtja. A rajz segítségével az a gyermek is, aki akár életkora okán, akár organikus okok miatt nem képes a verbális kommunikációra, ki tudja adni magából érzéseit, gondolatait, mindazt, ami őt foglalkoztatja. Ezek a gyermekrajzok pedig mindenki számára, aki a gyermekkel érintkezik, jelzés és jelentés értékkel bírnak. A gyermeki rajz lélektani jelentéstartalmat is magában hordoz, jelentését két részre, az objektív és a szubjektív. A vizuális nyelv közvetlen tartalma a kép maga (Vályi, 2013), a közvetett pedig a gyermek személyisége (Hárdi, 1983).

2.2 A gyermeki rajz fejlődésének szakaszai

Daniel Widlöcher 1984-ben határozta meg a gyermeki rajz fejlődésének szakaszait. Ezek a mai napig helytállóak, változatlanok bizonyulnak. A világ bármely tájára megyünk, a rajzfejlődés ugyanazokon a szakaszokon megy végbe.

- Firka korszak (1-3 év)

Óriási élmény a gyermek számára, hiszen a kezében tartott ceruza által nyomot képes hagyni maga után. Ekkor tanulja meg a rajzolás alapjait, minden érzélem vezérelt, maga a rajzolás élménye a kiemelkedő a gyermek számára (Widlöcher, 1984.a). A papír szabta keretekhez nem alkalmazkodik a gyermek ekkor még. Idővel megjelenik a kör, amiből aztán kialakul a „fészek” motívum.

- Kezdetleges alakrajzolás (2-3 év)

Inkább jellemzi már a tudatosság. A gyermek megnevezi, jelentéssel ruházza fel az általa lerajzolt formákat. Fontos, hogy megjelennek a sémák, a gyermek uralja a papírt. Ennek a szakasznak a végére alakul ki a gyermekben az a közlési szándék, amikor a formákat már irányítottan jeleníti meg. Ebben a korszakban már észre vehetjük a gyermek személyiségére, temperamentumára utaló jeleket (Widlöcher, 1984.b).

- Intellektuális realizmus (3-9 év)

Ebben a korszakban a gyermek számára a rajzolás is képes ugyanazt az élményt nyújtani, mint a játék, sőt akár a rajzolás maga lehet a játék. Mindent, ami számára fontos, így elsősorban önmaga, részletesen kidolgoz a művein. Részletgazdag képeik készülnek, amiket jellemeznek a sémák (Widlöcher, 1984.c).

- Szemléleti realizmus (9-15 év)

Csökken a képzelet hatása, s egyre inkább törekszik a realisztikus ábrázolásra. Eddigi rajzaival tökéletesen elégedett volt a gyermek, azokon változtatást nem eszközölt, ebben az időszakban azonban megjelenik a javítás, az önkorrekción. Itt már megfigyelhetőek az intézményi elvárások hatásai (Widlöcher, 1984.d).

2.3 Az emberábrázolás fejlődése

Az előző pontban felsorolt szakaszok közül már egészen az elsőben, a firka korszakban mondhatjuk, hogy megjelenik az emberalak ábrázolása. Gyakran a legkisebbeknél két különböző méretű kör jelöli az embert, felruházva az emberi test sémájával. A gyermek, korának előrehaladtával, egyre felismerhetőbben képes ábrázolni az embert (Mérei, V. Binet, 1999). Eleinte az arányok az érzelmi vetület okán eltolódnak, így láthatjuk, hogy a fej, illetve az azon levő testrészek a legnagyobbak a rajzban. Ahogy egyre fontosabbá válik a valós kép ábrázolása, s eltűnik belőle az érzelmi töltet, úgy jelennek meg az egyre pontosabb, valóságosabb emberábrázolások. Megjelennek a részletek, amik közül eddig csak néhány volt jelen, és az is elnagyolva (pl.: haj, szemöldök, ékszerek). Az emberek felöltöztetése már fontos jelentéstartalommal bír, hiszen ez maga a szocializálódás (Feuer, 1992), a nemek elkülönítése, és egyben az identitás megjelenítése is (Arnheim, 1979). Ez az a pont, ami a kutatásom számára egy lényegi momentum. Az általam vizsgált rajzokban éppen a kifejezés ezen része módosul, a PlayStation játékok hatására. A gyermekek azonosulnak a játszott karakterekkel, s önmaguk mellett, családtagjaik számára is találhatnak alteregót. Éppen emiatt nem csak az emberalakok megjelenítése, de a hozzá használt színek választása is megváltozni látszik, feltételezéseim szerint.

2.4 A családrajz

A család az elsődleges szociális színtér egy gyermek életében. Viselkedésének alapjainak, szociális kapcsolatainak, biztonságérzetének, normáinak kialakulásában alapvető hatása és szerepe van a családjának. Amikor egy gyermeket arra kérünk, rajzolja le a családját, sokkal több kérdésünkre is választ kapunk, mint elsődleges célunk volt. Vass Zoltán szerint a család

ábrázolásával képet kaphatunk az abban lévő interperszonális kapcsolati rendszerről, a gyermek helyéről a családban, a családtagokhoz való kapcsolatáról, arról, amire vágyik, s arról is, amitől fél. A családrajznak három alap fajtáját ismeri el a szakirodalom. Ezek a saját család rajza, egy másik család rajza, és a megváltoztatott család rajza (Vass, 2000) A gyermek megismerésének legfontosabb és legpontosabb módszere a családrajzok elemzése.

2.5 Mit árulnak el a gyermekrajzok?

A gyermekek rajzait mindig egy adott kontextusban, helyzetben kell elemezni. Értelmezésükhöz rengeteg információra van szükségünk. A rajzok projektív felületek. Mindennek, ami szerepel rajtuk, illetve, ami nem szerepel rajtuk, jelentése van. A legfontosabb feladatunk, hogy a gyereket minden esetben megkérdezzük, hogy mit is rajzol éppen. A gyermekrajzok a kognitív fejlődés szintjét is mutatják nekünk, megmutatják, hogy mi az, amit a gyermek felfog az őt körülvevő világból. A gyermekek rajzainak témáját meghatározza, hogy mi érdekli éppen az adott gyermeket. Nem feltétlenül igaz, hogy csak azokat a dolgokat rajzolják le, amiket pozitívan élnek meg. Sokszor megjelenik olyan is a rajzaikon, amitől valójában félnek. Éppen a rajzolás segítségével próbálják meg oldani a félelmeiket. A rajzok megértésének van egy olyan irányzata, hogy mindig próbáljuk elképzelni, hogy az a rajz vajon miként készült. Vajon milyen érzelmi állapotba kell lenni hozzá, hogy olyan nyomatékkal, olyan rajzot készítsünk? Mindez segíti az empátiát. A gyermekek számára a rajzban nincsen lehetetlen. Bármit képesek megjeleníteni, legyen az a boldogság, öröm, érzelmek, amik materiálisan egyébként nem kézzel foghatóak (Taskó, 2014).

2.6 PlayStation történelem

Gera Krisztián az iPon magazin felkérésére készített cikkében részletesen ismertette a PlayStation történelmét. 1994-ben, Japánban került először a piacra, a Ken Kutaragi által megalkotott, első PlayStation konzol. A készülék forradalmasította az addig ismert játékipart. CD alapú játékaival, és korát meghazudtoló 3D grafikájával, rövid időn belül meghódította a világot. Játékait jellemezte a maximális grafikai kivitelezés, valamint a jelentős tartalom is. Kulcsín mellett, belbecs is. 2000-ben debütált a PlayStation 2, mely korának legkelendőbb konzolja lett. Ez a készülék már DVD lejátszóval, és 2002. után, hála az új fejlesztéseknek, online játéklehetőséggel is rendelkezett. 2004-ben, az eddigi sikerein felbuzdulva, s a vásárlók igényeit felmérve, a Sony piacra dobta a hordozható PlayStation verzióját, a PlayStation Portable-t. 2006-ban jelent meg a kereskedelmi forgalomban a PlayStation 3 konzol, mely az

akkor teljesen újak számító Blu-ray technológiát hozta el a játékok világába. Az új technológia mellé kapott egy erőteljes hardvert, valamint rendelkezett az előző modellnél már bevezetett online szolgáltatások kibővített repertoárjával. A várt kirobbanó siker e készülék esetében jócskán elmaradt, így a piaci igényeket figyelembe véve, 2011-ben megjelentették a PlayStation Vita-t, mint új kézi konzolt. Ennek a készüléknek is beárnyékolta azonban a sikerét több nem várt esemény. Ezek közül a legsúlyosabb az a kibertámadás volt, mely a Vita megjelenésének évében súlytotta a gyártót, s melynek következtében a hackerek hetvenhét millió PlayStation felhasználó privát fiókját törték fel. 2013-ban jelentette meg a cég a PlayStation 4 konzolt, aminek a grafikája már jóval túlszárnyalta az elődeit, igazi élményt volt hivatott nyújtani a felhasználói számára. Emellé sokkal nagyobb teljesítményt kapott, valamint online multiplayer lehetőségekkel büszkélkedett. Ennek hatására már olyan rétegeket is vásárlásra csábított, akiknek az elsődleges szempont az volt, hogy közösségben játszassanak, az online lehetőségeket kihasználva. A PlayStation története azonban nem ért véget itt, hiszen 2020-ban hódította meg a játékkonzolok piacát a PlayStation 5, melynek vizuális megjelenítése még magasabb felbontásra képes, betöltési ideje minimálisra csökkent, s rengeteg új funkcióval bővült a lehetőségeinek tárháza. Ilyen többek között a 3D hangzás támogatása, valamint az adaptív gombok elhelyezése a kontrollereken. A PlayStation konzolok játékiparra gyakorolt hatása óriási, és vitathatatlan (Gera, 2014).

2.7 Az újgenerációs PlayStation játékok gyermekrajzra gyakorolt hatásai

Véleményem szerint a játékok lenyűgöző grafikája és izgalmas világa inspirációt nyújthat a gyermekeknek a rajzoláshoz. Játékuk során szemük elé tárulnak olyan fantasztikus karakterek, lenyűgöző tájak, izgalmas történetek, amiknek megélését, élményét átültethetnek a saját rajzaikba később. A kreatív játékelmények segíthetnek a gyerekeknek kifejezni a gondolataikat, az általuk elképzelt valóságot, emellett, azok megalkotása során, fejleszthetik rajzkészségeiket is. Saját, egyedi világuk létrehozásában hatalmas segítséget nyújtanak számukra a játékok során felkínált építési lehetőségek, karaktereik testreszabása, azok külső jegyeinek szerkesztése, beállítása, valamint a különböző kreatív eszközök. Az interaktív játékok segíthetnek a gyermekek finommotorikus képességeinek fejlesztésében is. A játékokban való irányítás, a controller gombjainak nyomogatása, valamint a mozgás, segíti a gyermekeket azoknak a finom mozdulatoknak, valamint a szem-kéz koordinációnak a gyakorlásában, amik kiemelten hasznosak lehetnek a rajzolás során is. A játékokban található különféle vizuális elemek, így a színek, formák, valamint a perspektíva, mind segíthetnek a gyerekeknek fejleszteni

a vizuális gondolkodásukat. Ahogy a gyerekek felfedezik és alkalmazzák ezeket az elemeket, a rajzaik is gazdagabbá válhatnak.



1. ábra: Fortnite (Forrás: <https://bit.ly/3SyWa2D>)



2. ábra: Minecraft (Forrás: <https://bit.ly/40xBrhL>)

3 Alkalmazott módszerek

3.1 Kvantitatív kutatás – Szülői kérdőív

Kutatásom elsődleges célja az, hogy bizonyítsam, van létjogosultsága a hipotézisemnek, mi szerint az óvodás gyerekek körében is egyre nagyobb teret hódítanak az új generációs PlayStation játékok, valamint, hogy olyan mélyreható hatásai vannak, hogy már megjelennek a gyermekek családrajzaiban, ábrázolásaiban is.

Az első eszközöm egy szülői kérdőív, melyet a Google Forms segítségével készítettem el, s dolgozatomhoz, mint 4. számú melléklet csatoltam. A kvantitatív kutatási módszerek közül a kérdőíves technikát találtam a legkézenfekvőbbnek, hiszen módot adott előre megfogalmazni, s így minden kitöltőhöz változatlan formában eljuttatni, a kérdéseimet, viszonylag rövid idő alatt. Valamint a válaszadási lehetőségek között is fellelhetőek, az általam előre felkínált válaszokkal, a feleletválasztós, a többszörös feleletválasztós, valamint a rövid kifejtős kérdések is. Az online kérdőív nyújtotta lehetőségeket találtam a legszerteágazóbbnak a kutatásom céljából, hiszen lehetőséget kínál, hogy földrajzi távolságokat pillanatok alatt áthidalva, az ország bármely részén élő, óvodás gyermeket nevelő szülő kitölthesse. A visszajelzések alapján elmondhatom, hogy a kitöltőim között ugyanúgy megtalálhatóak a budapesti, mint a debreceni, a nagykanizsai, vagy éppen a becsehelyi szülők is. Ez alapján biztos kijelenthetem, hogy a kérdőívemre érkezett válaszok nem lokálisak, sokkal inkább országos szintűek. A szülők megkérdezése elengedhetetlen fontosságú volt a hipotézisem igazolása/cáfolása kapcsán, hiszen első sorban csakis otthoni körülmények között mérhető fel a gyermekek PlayStation ismerete és használata. Intézményi keretek között nem releváns a felvetés sem. Szülői kérdő-

ívem elkészítésénél fontos célom volt, hogy egyértelmű választ kapjak arra a sarkalatos kérdésemre, hogy a kitöltők óvodás korú gyermeke játszik-e egyáltalán újgenerációs PlayStation játékokkal. Hipotézisem igazolásának legfontosabb momentuma, hogy egyáltalán létezik-e az az óvodás közeg, akikre kíváncsi vagyok. E kérdés megválaszolása után a szülőknek két lehetősége van, amennyiben Nem-mel válaszolnak, át kell lépniük a kérdőív második szakára, ahol saját magukról kell nyilatkozniuk. Amennyiben pedig igenlő választ adnak, további kérdésekre kell válaszolniuk a gyermeküket illetően. Igyekeztem olyan kérdésekkel felépíteni a kérdőívet, amik keretet adnak a kérdőívnek, ugyanakkor a számomra releváns információkat is tartalmazzák. A második szakaszban a szülők gyermekkorára voltam kíváncsi, vajon ők játszottak-e anno PlayStation konzollal, s rajzoltak-e a játékban megélt élményeikről. Személyes emlékeim alapján tettem fel a kérdést, hiszen gyermekkoromban magam is szívesen játszottam a PlayStation1-en, és kedvenc karaktereim napi szinten rajzoltam le magamnak. Azt gondolom, hogy azok a szülők, akik gyermekként játszottak PlayStation játékokon, nagyobb valószínűséggel engedik meg gyermekeiknek, hogy ők is játszanak, mint azok a szülőtársak, akik nem játszottak a játék konzollal gyermekkorukban. Ez azonban csupán egy feltevés, kutatásom ennek igazolására, sem cáfolására nem terjed ki. Kutatásom nem reprezentatív, eredményei nem általánosíthatóak. Az általam feltett kérdésekre adott szülői válaszok, valamint az általuk kapott eredmények azonban lehetőséget kínálnak egy későbbi, nagyobb volumenű, reprezentatív kutatás elvégzésére. Elkövetkező tanulmányaim során szeretném is folytatni a téma boncolgatását.

3.2 Kvalitatív kutatás – Óvodapedagógus interjú

Óvodapedagógus interjúm kérdéseinek elkészítése során az volt a célom, hogy felderítsem, vajon az óvodapedagógusok is tapasztalják-e, aminek magam is tanúja voltam, hogy a gyermekek rajzaiban, kiemelten a családrajzaikban változásokat eredményeznek az újgenerációs PlayStation játékok. Ehhez először is azt kellett kiderítenem, hogy milyen ismeretekkel rendelkeznek a PlayStation játékokkal kapcsolatban. Ezután arra voltam kíváncsi, hogy mit tapasztalnak a csoportjukba járó gyermekek rajzaiban, családrajzaiban, a gyermekek vizuális kifejezőképességében, színhasználatában. Tapasztalnak-e változást, ha igen, miben látják azt. Az óvodapedagógus interjúm kérdéseit előre megfogalmaztam, azokon menet közben nem változtattam, s a megkérdezett öt óvodapedagógusnak egyformán, ugyanazokat tettem fel. Ezzel szerettem volna biztosítani az interjúm objektivitását is, hiszen a kvantitatív módszerekkel ellentétben, a kvalitatív módszereknél megvan annak a lehetősége, hogy részrehajlóvá váljon, szubjektívvá. Ezt kívántam megelőzni.

3.3 Kvalitatív kutatás – Gyermek interjú

Az óvodás gyermekekkel készített interjúm alatt is törekedtem az objektivitás megtartására, azonban ezeket a kérdéseket aközben tettem fel, mialatt a gyerekek a családrajzaikat készítették el számomra. Nagy kihívás volt úgy kérdezni őket, hogy azzal ne befolyásoljam a rajzaik alakulását. Ezen interjú lebonyolításához először meg kellett teremtenem a családrajzok elkészítésének szükséges feltételeit, hiszen a kérdéseimet aközben tettem fel a gyerekeknek, hogy ők alkottak. A gyerekeket nem emeltem ki a csoportból, az ott található rajzasztalnál előkészítettem a szükséges eszközöket, papírt, színes ceruzákat. Beszélgetést kezdeményeztem velük, ezzel igyekeztem megteremteni a kellő hangulatot. A rajzokat középső-, és nagycsoportos gyerekek körében készítettem el. A helyszínt a gyakorlatom elvégzését lehetővé tevő intézmény, a Nagykanizsa Központi Óvoda Miklósfai Tagóvodája, valamint a Mosdósi Mackóvár Óvoda biztosította számomra.

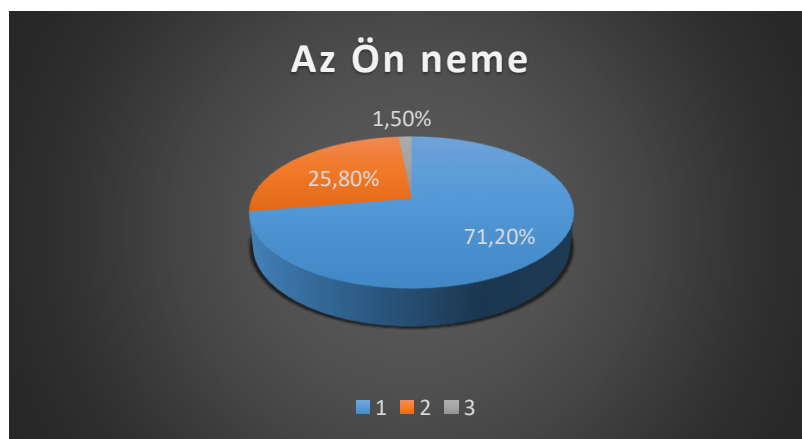
4 Eredmények és értékelésük

4.1 Kvantitatív kutatás – Szülői kérdőív

Szülői kérdőívemet összesen 66-an töltötték ki. Ahhoz hogy rövid idő alatt elérjem ezt a számot, kihasználtam a közösségi média kínálta lehetőségeket. Megosztottam a kérdőívemet nagycsaládos szülők csoportjaiban, helyi szülők csoportjában, az óvodás gyerekek szülei számára fenntartott csoportokban, valamint segítséget kértem az óvodapedagógusok csoportjában is, hogy legyenek kedvesek megosztani a kérdéseimet a csoportjaikba járó szülőkkel is.

Demográfiai adatok:

1. *Az Ön neme:* a kitöltőim 68,2%-a nő, 28,8%-a férfi és 3%-a nem kívánt válaszolni erre a kérdésemre.



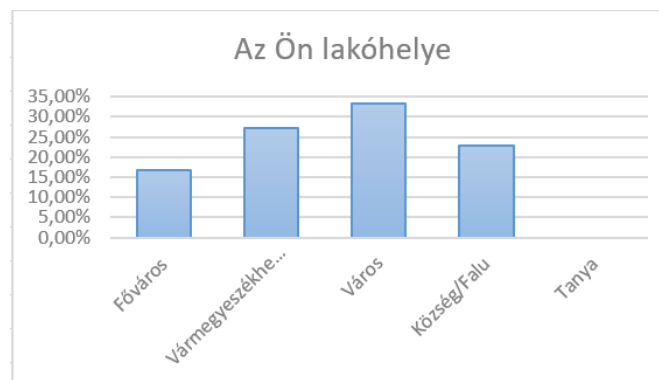
1. ábra: Az Ön neme (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

2. **Az Ön életkora:** a válaszadók több, mint fele, 58%-a 36-50 év közötti, 36%-uk 26-35 év közötti, 4,5%-uk 18-25 év közötti és 1,5 %-uk 50 év fölötti.



2. ábra: Az Ön életkora (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

3. **Az Ön lakóhelye:** A válaszadók 16,7%-a a fővárosban, 27,3%-a vármegyeszékhelyen, vagy megyei jogú városban, 33,3%-a városban, 22,7%-a községben, vagy faluban és 0%-a tanyán él.



3. ábra: Az Ön lakóhelye (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

4. **Gyermekeinek száma:** A legtöbb válaszadónak, 42,4%, kettő, 31,8%-uknak egy, 19,7%-uknak három, és 6,1%-uknak háromnál több gyermeke van.



4. ábra: Gyermekeinek száma (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

5. Óvodáskorú gyermekeinek száma: A válaszadók 71,2%-ának egy, 25,8%-ának kettő, 1,5%-ának három, és 1,5%-ának háromnál több óvodás korú gyermeke van.



5. ábra: Óvodáskorú gyermekeinek száma (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

6. Óvodáskorú gyermeke neme: A válaszadók 65,2%-ának fiú, 34,8%-ának lány gyermeke van.



6. ábra: Óvodáskorú gyermeke neme (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

PlayStation játékkal kapcsolatos kérdések:

7. Szokott-e az Ön gyermeke PlayStation játékkonzollal játszani?: A válaszadók 62,1%-ának igen, 37,9%-ának nem szokott a gyermeke a fenti játékkonzollal játszani. Meglepett az az arány, ahány óvodáskorú kisgyermek játszik PlayStation játékot a válaszadók gyermekei közül. Azt gondolom, hogy ez az adat már igazolja, hogy helye van a felvétesemnek.



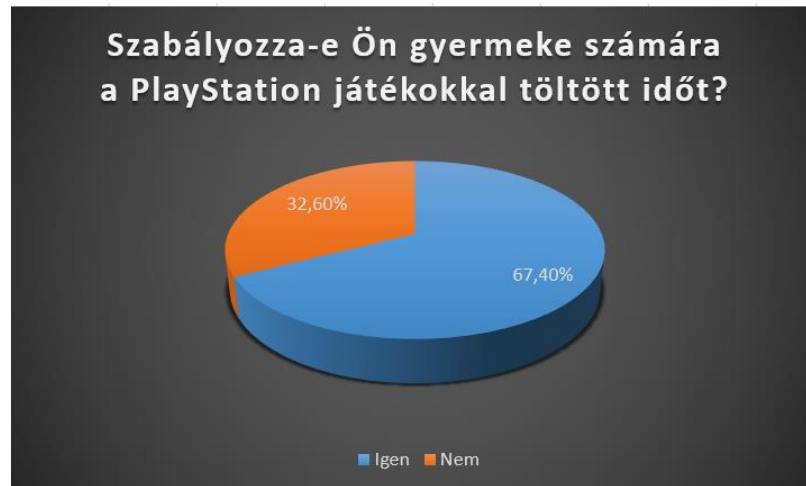
7. ábra: Szokott-e az Ön gyermeke PlayStation játékkonzollal játszani?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

8. *Napi szinten mennyi időt tölt a PlayStation játékokkal az Ön gyermeke?:* A szülők válaszainak alapján 41,9%-uknak 1-2 órát, 30,2%-uknak 2 óránál többet és 27,9%-uknak kevesebb, mint 1 órát tölt a gyermeke a PlayStation játékokkal, napi szinten. A WHO és az AAP ajánlása alapján, az óvodás korú gyermekeknek maximum napi egy óra az ajánlott, amit képernyő előtt töltsenek. Megfelelve ennek, a válaszadóim többségének gyermeke nem is tölt több időt a PlayStation előtt, arra azonban nem terjedt ki a kutatásom, hogy ezen felül, más IKT eszközzel mennyi időt töltenek a gyermekek. Számomra megdöbbentő az az eredmény, miszerint a válaszadóim majdnem harmadánál, napi szinten több, mint két órát játszik a gyermekük. Ez az adat csak megerősítette benne, hogy továbbra is fenntartsam a hipotézisemet.



8. ábra: Napi szinten mennyi időt tölt a PlayStation játékokkal a gyermeke?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

9. Szabályozza-e Ön gyermeke számára a PlayStation játékokkal töltött időt?: A válaszoló szülők 67,4%-a szabályozza, és 32,6%-uk nem szabályozza. Megnyugtató volt számomra azt látni, hogy a válaszadó szülők jelentős többsége igenis keretet szab a gyermeke gép előtt eltölthető idejének. Véleményem szerint a digitalizáció világában nem lehet a gyerekeket eltiltani a technikai eszközöktől, azonban a szülő felelőssége, hogy ne szippanthassa be ez a kreált világ a gyermekét.



9. ábra: Szabályozza-e Ön gyermeke számára a PlayStation játékokkal töltött időt? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

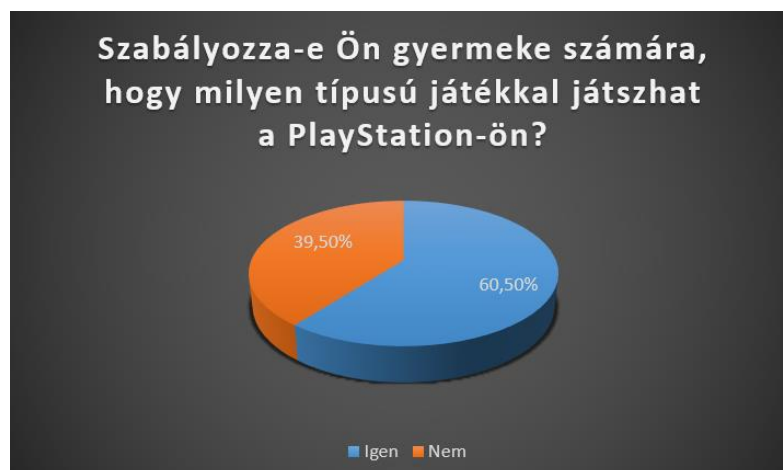
10. Milyen típusú PlayStation játékokkal játszik az Ön gyermeke?: A válaszadók gyermekei számára a legnépszerűbbek a Platform/Mászkálós játékok, ezt 72,1%-uk játssza. A további kialakult rangsorolást az ábrán kívánom bemutatni.



10. ábra: Milyen típusú játékokkal játszik az Ön gyermeke? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

11. Szabályozza-e Ön gyermeke számára, hogy milyen típusú játékkal játszhat a PlayStation-ön?: A kérdőívet kitöltő szülők 60,5%-a szabályozza, 39,5%-a nem szabályozza gyermeke számára a játék típusát. Ezek az arányok hasonlóak a 9. kérdésemre kapott válaszok arányaival. A PlayStation játékok piaca óriási, hihetetlen mennyiségű, stílusú

és minőségű játék lelhető fel. Ezek között kifejezetten sok van, ami a felnőtt közönség számára lett kifejlesztve. Ahhoz, hogy a gyermekek elé ne kerüljön olyan játék, ami koruknál, szellemi, lelki érettségükönél fogva még nem nekik való, elengedhetetlen, hogy a szülő szűrje azokat a játékokat, amiket enged a gyermeke számára használni.



11. ábra: Szabályozza-e Ön gyermeke számára, hogy milyen típusú játékkal játszhat a PlayStation-ön?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

12. Szereti-e az Ön gyermeke a szuperhősöket?: A válaszadók jelentős többségének, 79,6%-ának szereti a gyermeke, míg 20,4%-uknak nem szereti a gyermeke a szuperhősöket. Erre az eredményre, azt gondolom, nagy hatással vannak azok a filmek, amiknek főszereplői ihlették a PlayStation játékokban megjelenő szuperhősöket, illetve amiket ihlettek a PlayStation játékokban már jelen lévő szuperhősök, hiszen ezek is elérhetőek már otthonainkból, akár főműsoridőben is láthatjuk őket a kereskedelmi csatornákon.



12. ábra: Szereti-e az Ön gyermeke a szuperhősöket? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

13. Szokott-e az Ön gyermeke, szerepjáték során, azonosulni valamelyik szuperhőssel, vagy kedvenc PlayStation karakterrel?: A PlayStation-öző gyermekek 75%-a szokott azonosulni, 25%-a nem. Kérdésfeltevéselem oka, hogy alá tudjam támasztani a hipotézisemet, hiszen, ha a gyermek azonosul egy adott karakterrel, akkor ahhoz érzelmi kötődése van. Rajzain keresztül a gyermek éppen érzelmeit fejezi ki elsődlegesen. Mivel is tehetné ezt

könnyebben, mint egy olyan megszemélyesítéssel, aki fel van vértézve átlagon felüli képességekkel, lehetőségekkel.



13. ábra: Szokott-e a gyermeke, szerepjáték során, azonosulni valamelyik szuperhőssel, vagy kedvenc PlayStation karakterrel? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

14. Szokott-e gyermeke rajzolni a megélt PlayStation játékokról, kedvenc PS karaktereiről?: A válaszadók gyermekeinek 70,2 %-a igen, míg 29,8%-a nem szokott rajzolni róla. Ezek a válaszok leptek meg a legjobban. Fel voltam rá készülve, hogy megjelennek a gyermeki rajzokban, hiszen magam is személyesen tapasztaltam. Ilyen magas arányra, azonban nem számítottam. 47 válaszadó közül, 33-an válaszolták azt, hogy megjelenik gyermekeik rajzaiban a PlayStation játékok hatása. Eszerint a válaszadók felénél észrevehető a gyermeki alkotómunkában, az újgenerációs PlayStation játékok hatása.



14. ábra: Szokott-e gyermeke rajzolni a megélt PlayStation játékokról, kedvenc PS karaktereiről? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

15. Amennyiben az előző kérdésre „Igen” volt a válasza, előfordult-e már, hogy a családtagokat rajzolta le a gyermeke, mint valamelyik játék szereplője, karaktere (pl.: apa Vasember, anya Wonderwoman)? Kérem válaszát pár szóban írja le!:

Erre a kérdésemre 36 választ kaptam. Ezen válaszok között négy „Igen”, egy „Nem”, kettő „Előfordul”, egy „-,,” illetve egy „Nem hozza haza a rajzait” van. Egy szülő azt írja, hogy a gyermeke egyetlen féle játékot játszik a konzolon, s rajzaiban is csak ő

jelenik meg. A többi szülő válaszából egyértelműen az derül ki, hogy megjelenik gyermekeik családrájzaiban a PlayStation játékok hatása.

A szülők válaszai:

- Apa Hulk, anya SheHulk, az egyik bátyja Vasember, a másik meg Farkas
- Apa Thor, Anya Macskanő
- Hulk, Vasember, Amerika kapitány, Thanosz
- Mindenki Minecraft figura szokott lenni
- Gyakran előfordul. Apa Pókember, Farkas, Villám
- Mindenki kocka alakú
- Saját maga mindig Loki
- Igen, ő mindig hercegnő, apa mindig valamelyik szuperhős
- Mindig Minecraft mindenki
- Szinte minden rajza olyan
- Ő szuperhős, mi nem
- Apa mindig tud repülni, nekem mindig piros a hajam
- Minden rajzára rajzol egy olyan malacot, mint a Minecraftban van. Valójában nincsen malacunk.
- Csak az elmondásából tudjuk, hogy ki kicsoda, még nem felismerhető

16. Gyermeke rajzainál mely színek fordulnak elő leginkább?:

A kérdésemre adott válaszok alapján az alábbi rangsort tudtam felállítani: kék, piros, zöld, citromsárga, fekete, barna, rózsaszín, lila, narancssárga, fehér. A válaszadó szülők közül 10-en azt írták, a gyermekük minden színt szívesen használ. Ennél a kérdésnél arra voltam kíváncsi, vajon milyen arányban jelennek meg a PlayStation játékokban fellelhető szuperhősök színei. A válaszok mindegyike tükrözi azokat, azonban ez az adat nem releváns, hiszen nem készült hozzá kontroll mérés, így ez a kérdés is lehetőséget kínál egy esetleges következő kutatáshoz, jelen kutatás kibővítéséhez.

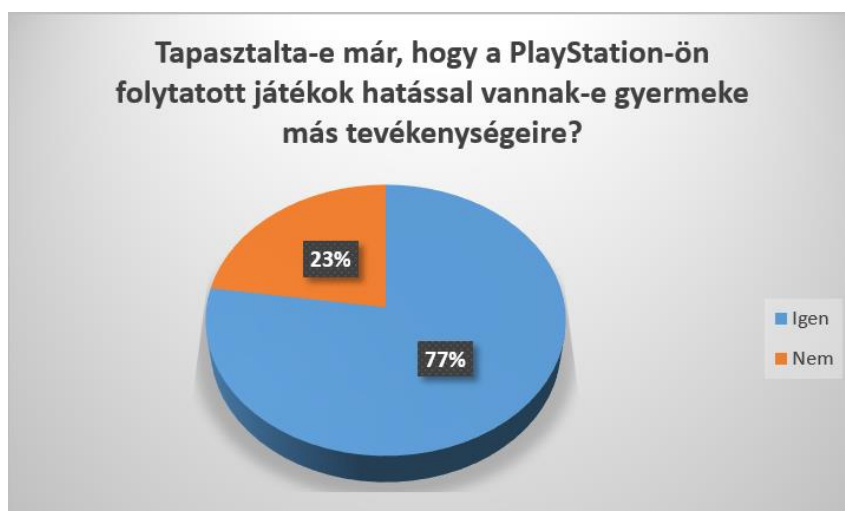
17. Az alábbiak közül okozza-e valamelyiket az Ön gyermeke számára, ha csökkentenie kell a játékidőt, vagy esetleg teljesen le kell mondania róla?(Többet is választhat): A válaszadók 55,3%-a jelölte meg a szomorúságot, 38,3%-uk gyermekénél a felsoroltak közül egyik reakció sem tapasztalható, 25,5%-uk gyermekénél haragot, 4,3%-uknál han-

gulatingadozást, szintén 4,3%-uknál pedig ingerlékenységet vált ki a megvonás. Nyugtalan-ságot azonban, a válaszadó szülők megítélése szerint, egyikük gyermekénél sem okoz.



17. ábra: Okozza-e valamelyiket az Ön gyermeke számára, ha csökkentenie kell a játékidőt, vagy esetleg teljesen le kell mondania róla?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

18. Tapasztalta-e már, hogy a PlayStation-ön folytatott játékok hatással vannak-e gyermeke más tevékenységeire?: A válaszadó szülők 77%-a tapasztalta már gyermeke tevékenységei során, 23%-uk nem. Kérdésem feltevésével arra próbálok rávilágítani, hogy a gyermekeknél a megélt játék, függetlenül attól, hogy az egy szerepjáték, egy konstruáló játék, egy gyakorló játék, egy szabály játék, vagy éppen egy tévéjáték, olyan folyamatokat képes elindítani, melyek hatással vannak a gyermek minden tevékenységére.



18. ábra: Tapasztalta-e már, hogy a PlayStation-ön folytatott játékok hatással vannak-e gyermeke más tevékenységeire?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

19. Ön szerint milyen pozitív hatásai vannak, lehetnek, az Ön gyermekére nézve a PlayStation játékoknak?:

Erre a kérdésemre négy szülő nem kívánt válaszolni. A többiek leírásai alapján az alábbi

válaszokat kaptam. A szülők meglátásai igazolni látszanak a dolgozatomban, a szakirodalmak alapján felsorolt lehetséges hatásokat.

- Boldog tőle a gyermek
- Fejlődik a divatérzéke, a szimulátoroknak köszönhetően
- Fejlődik a finommotorikája
- Gyakran épít a szobájában is
- Gyorsabb a reakcióideje
- A való világban is megszerette a kertészkedést
- Kitartóbb általa
- Kreatívabb
- Gazdagodik a képzelete
- Gyorsabban tanul idegennyelveket
- Fejlődik a logikai gondolkodása
- Le tudja vezetni általuk a dühét
- Unaloműző számára
- Sokkal többet táncol igaziból is
- Megszerette a harcművészeteket
- Nyugodtabb

Szülőre vonatkozó kérdések:

20. *Gyermekkorában Ön játszott PlayStation konzollal?*: A 66 fő, válaszadó szülők 56%-a maga is játszott, 44%-uk nem. Mint azt a dolgozatom elején is említettem már, feltételezésem szerint az a szülő, aki maga is játszott a PlayStation konzollal, gyermekkorában, maga is engedi a gyermekének a használatát. A 7. kérdésemre, a 66 válaszadó szülő, 62,1%-a adta azt a választ, hogy gyermeke játszik PlayStation játékokat. Összehasonlítva a jelen kérdésre kapott válaszokkal, felvetésem igazolni látszik.



19. ábra: Gyermekkorában Ön játszott PlayStation konzollal?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

21. *Emlékszik, hogy mi volt az Ön kedvenc játéka?:* Erre a kérdésemre 39 válasz érkezett be, közülük öten írták azt, nem emlékeznek már, hogy mi volt a kedvencük. A többi válasz alapján a következő PlayStation játékokat szerették a szülők, gyermekkorukban. Ennél a kérdésnél arra voltam kíváncsi, hogy milyen típusú játékokkal játszottak a szülők. A címek alapján nem mutat egyezőséget a gyermekeik által felállított sorrenddel. Megjegyezném azonban, hogy a kérdésem nem tér ki arra, a szülők hány évesen játszották ezeket a játékokat.

- *Assasin Creed*
- *Call of duty*
- *Crash Bandicoot*
- *Civilization*
- *DieHard*
- *FIFA*
- *Need for Speed*
- *GTA*
- *KULA World*
- *Harry Potter*
- *Resident Evil*
- *MediEvil*
- *Parasite Eve*
- *Lego World*
- *Mortal Kombat*
- *Pandemonium*
- *SIMS*
- *Tekken*
- *Tennis*

22. *Emlékszik, hogy az Ön rajzaiban megjelentek-e a kedvenc PlayStation karakterei?:* A válaszadó szülők 50%-a emlékszik, hogy igen, megjelentek a rajzaiban, 25%-uk emlékszik úgy, hogy nem jelentek meg a rajzaiban, és szintén 25%-uk válaszolta azt, hogy nem emlékszik már, hogy megjelentek-e a gyermeki rajzaiban a kedvenc karakterei. Válaszaik alapján megállapítható, hogy nem újkeletű, hogy megjelennek a felhasználók rajzain, az általuk megélt PlayStation játékok karakterei, azonban eddig, kereséseim eredményei alapján, nem foglalkoztak ezzel a kérdéssel a kutatók.



20. ábra: Emlékszik, hogy az Ön rajzaiban megjelentek-e a kedvenc PlayStation karakterei?
(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)

4.2 Kvalitatív kutatás – Óvodapedagógus interjú

Az általam megkérdezett öt óvodapedagógus mindegyike anonimitását kérte, így dolgozatomban adataik megjelenítése nélkül, csak a kérdéseimre feltett válaszaikat közlöm. Kérdőívemet jelen dolgozatom 5. számú mellékleteként csatolom.

1. Interjú

- Hány éve dolgozik Ön óvodapedagógusként?

Idén 21 éve.

- Ismeri a PlayStation játékkonzolt, az újgenerációs PlayStation játékokat?

Igen, ismerem.

- Önnek van ilyen konzolja otthon?

Nekem, személy szerint nincsen, de a gyermekemnek van.

- Van-e tudomása róla, hogy a csoportjába járó gyermekek közül rendelkezik-e valamelyikük ilyen eszközzel? Szokott-e valamelyikük játszani vele?

Tudok pár kisgyerekről, de nem jelentős a számuk. Inkább azoknál van, akiknek vannak nagyobb testvérei.

- Tapasztalt-e változást a gyermekek rajzaiban, színhasználatában?

Nem tapasztaltam semmi eltérőt az eddigi évekhez képest. Mindig megjelennek az aktuális hóbortok, de alapjaiban nem rajzolnak máshogyan, mint régen.

- Tapasztalt-e változást a gyermekek családrajzaiban? Amennyiben igen, mire gondol, mi lehet ennek a változásnak az oka?

Ott látok némi változást, de ezt is a jelenlegi trendeknek tudom be. Eddig is szerették a gyerekek anyukát hercegnőnek, apukát lovagnak ábrázolni. Most egyre többet látom, hogy az apukák repülni tudnak, vagy éppen Pókemberek.

- Ön szerint ad okot aggodalomra a változás, ha van?
Szerintem nem kell emiatt aggódni. A gyerekek ilyenek. Minden kirajzolnak magukból, ami éppen foglalkoztatja őket.

Köszönöm válaszait!

2. Interjú

- Hány éve dolgozik Ön óvodapedagógusként?
Két éve, ez a harmadik.
- Ismeri a PlayStation játékkonzolt, az újgenerációs PlayStation játékokat?
Ismerem, persze.
- Önnek van ilyen konzolja otthon?
Nekem is van, bár már nem játszom rajta túl gyakran, inkább a párom szokott.
- Van-e tudomása róla, hogy a csoportjába járó gyermekek közül rendelkezik-e valamelyikük ilyen eszközzel? Szokott-e valamelyikük játszani vele?
Nincs tudomásom erről, sosem kérdeztem tőlük eddig.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek rajzaiban, színhasználatában?
Nem tapasztaltam változást sem a rajzaikban, sem a színhasználatukban.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek családrajzaiban? Amennyiben igen, mire gondol, mi lehet ennek a változásnak az oka?
Sok kisgyermek családrajzán csak az egyik szülő szerepel. Ez számomra meglepő, mert olyanoknál is előfordul, akinek együtt vannak a szülei. Nem igazán tudom, mi lehet ennek az oka.
- Ön szerint ad okot aggodalomra a változás, ha van?
Mindenképpen okot ad az aggodalomra.
- Miben látja a megoldást?
Mélyebb beszélgetésekben a gyermekkel, vagy akár egy esetleges családlátogatásban.
Köszönöm a válaszait!

3. Interjú

- Hány éve dolgozik Ön óvodapedagógusként?

38 éve már.

- Ismeri a PlayStation játékkonzolt, az újgenerációs PlayStation játékokat?
Nem igazán. Tudom, hogy van ilyen, de nem ismerem.
- Önnek van ilyen konzolja otthon?
Nincsen, nem is tervezek venni.
- Van-e tudomása róla, hogy a csoportjába járó gyermekek közül rendelkezik-e valamelyikük ilyen eszközzel? Szokott-e valamelyikük játszani vele?
Azt tudom, hogy a fiúk közül többen is tévéjátékoznak otthon, de azt nem tudom, hogy milyen eszközzel.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek rajzaiban, színhasználatában?
A rajzok témája változik folyamatosan, de a technikáik, a színek, nem.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek családrajzaiban? Amennyiben igen, mire gondol, mi lehet ennek a változásnak az oka?
Igen, sajnos. Sok család már csonkacsalád, mozaik család, amiatt a családrajzok is megváltoztak. És egyre többször látom, hogy a családtagok valamilyen képzeletbeli lényekkel vannak helyettesítve. Gondolom a televízió, meg a sok kütyü eredménye lehet.
- Ön szerint ad okot aggodalomra a változás, ha van?
Ha aggodalomra nem is, de elgondolkodtató.

Köszönöm a válaszait!

4. Interjú

- Hány éve dolgozik Ön óvodapedagógusként?
27 éve.
- Ismeri a PlayStation játékkonzolt, az újgenerációs PlayStation játékokat?
Ismerem, igen.
- Önnek van ilyen konzolja otthon?
A családomnak van, de én csak a táncolós játékot játszom rajta.
- Van-e tudomása róla, hogy a csoportjába járó gyermekek közül rendelkezik-e valamelyikük ilyen eszközzel? Szokott-e valamelyikük játszani vele?
Hallottam már néhányukat beszélgetni, játék közben, hogy milyen PlayStation játékkal játszottak otthon.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek rajzaiban, színhasználatában?
Nem tapasztaltam. Kreatívak, próbálkoznak.

- Tapasztalt-e változást a gyermekek családrájzaiban? Amennyiben igen, mire gondol, mi lehet ennek a változásnak az oka?
Nem tapasztaltam abban sem.

Köszönöm válaszait!

5. Interjú

- Hány éve dolgozik Ön óvodapedagógusként?
11 éve.
- Ismeri a PlayStation játékkonzolt, az újgenerációs PlayStation játékokat?
Természetesen ismerem.
- Önnek van ilyen konzolja otthon?
Van nekem is, jó pár éve már.
- Van-e tudomása róla, hogy a csoportjába járó gyermekek közül rendelkezik-e valamelyikük ilyen eszközzel? Szokott-e valamelyikük játszani vele?
Konkrét tudomásom nincsen, csak sejtem, hogy van és szoktak is játszani vele.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek rajzaiban, színhasználatában?
Nem kifejezetten.
- Tapasztalt-e változást a gyermekek családrájzaiban? Amennyiben igen, mire gondol, mi lehet ennek a változásnak az oka?
Abban sajnós igen. Tele vannak szörnyekkel, fegyverekkel, idegen tagokkal. Éppen emiatt is gondolom, hogy játszanak mindenféle játékkonzollal, sok esetben olyanokkal, amik nem nekik valók.
- Ön szerint ad okot aggodalomra a változás, ha van?
Az előző válaszómmal ezt is megválaszoltam. Mindenképpen figyelni kell rá, hogy alakítja a gyerekek képzeletét.
- Miben látja a megoldást?
Sokkal több minőségi időben, a családon belül. Sok valódi mesében, tevékenységben, játékban.

Köszönöm a válaszait!

4.3 Kvalitatív kutatás – Gyermek interjú

4.3.1 NKÓ Miklósfai Tagintézménye óvodásaival készítettett rajzok

A gyakorlati helyszínemet biztosító intézményben összesen 14 gyermekkel volt lehetőségem családrajzot készíttetni. Minden rajzot az óvoda középső-, illetve nagycsoportosai készítettek. Először szeretném azokat a rajzokat megmutatni, ahol a beszélgetésünk során a gyermekek elmondásai alapján semmi rendhagyó nincsen a család elképzelésében, megjelenésében. Ezek a gyerekek, kivétel nélkül, arra a kérdésemre, hogy szoktak-e PlayStation játékokkal játszani, kategorikusan Nem-mel válaszoltak. Rajzaikon észrevehető, hogy melyikük nevelkedik egy- szülős családban, kinek van több testvére, azonban a kutatásom szempontjából semmi nyoma sem tapasztalható az újgenerációs PlayStation játékoknak. A rajzok teljes anyagát a 6. számú mellékletben csatolom a dolgozatomhoz.



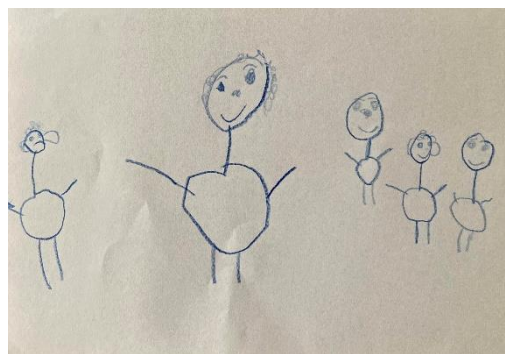
21. ábra: NKÓ, 4 éves, lány
(Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek interjú alapján)



22. ábra: MMÓ, 4 éves, lány
(Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek interjú alapján)



23. ábra: NKÓ, 4 éves, lány
(Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek interjú alapján)



24. ábra: NKÓ, 4 éves, lány
(Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek interjú alapján)

A következőkben egyesével szeretném bemutatni a leglátványosabb rajzokat, amikből számomra a kérdések nélkül is nyilvánvaló lett volna, hogy a gyermek tökéletesen ismeri és játsza az általam vizsgált újgenerációs PlayStation játékokat, azonban a kérdéseimre adott válaszokból ez azok számokra is nyilvánvalóvá válik, akik eddig kételkedtek volna.

A rajzán a középsős, 4 éves fiú a szüleit ábrázolta. Elmondása szerint az ő szülei szuperhősök. Ennek megfelelően ábrázolta az édesanyját a The Suicide Squad Harley Quinn-jeként, az édesapját pedig Hulk-ként. Kérdésemre, hogy hol látott ilyen embereket, válasza ez volt: „Te nem szoktál Fortnite-ozni?”. Elmondta, hogy ő bizony gyakran játszik, bár nem szabad egyszerre sokat. A bátyja mutatta neki a játékot, és szerinte szülei pont olyan menők, mint az ő kedvenc karakterei. Hozzátette, hogy szerinte hasonlítanak is.



25. ábra: NKÓ, 4 éves fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek interjú alapján)

Igazán nagy élmény volt számomra megfigyelni azt a nagycsoportos fiút, aki hosszadalmasan, teljesen belefeledkezve alkotta meg a családrajzot, amiben már egész jelenet elevenedik meg előttünk. Rajzolás közben folyamatosan mesélt a PlayStation-özési szokásairól, hogy mennyi időt tölt a képernyő előtt, és hol tart éppen a pályákon. Azt is megtudtam tőle, hogy több különböző játékkal is játszik, és sokszor segítik őt a szülei, amikor kódokat kell beírni a továbbhaladáshoz, vagy egy-egy eszköz megszerzéséhez. Családrajzán minden családtag megtalálható, kivétel nélkül hősiiesen, szuper képességekkel ábrázolva. A kisfiú most ősszel lett hat éves.



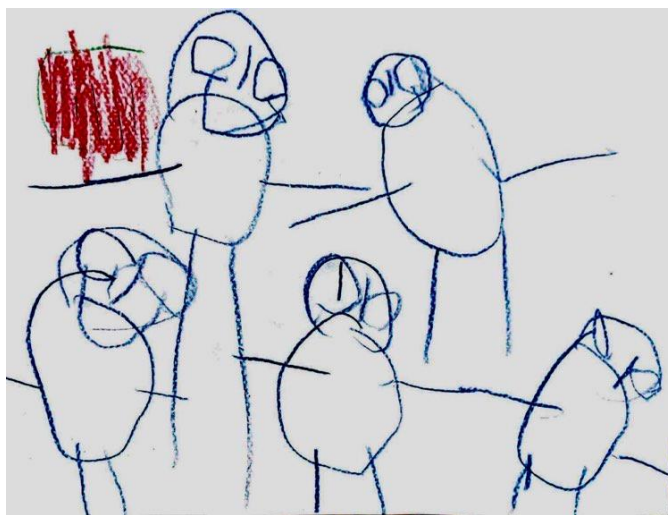
26. ábra: NKÓ, 6 éves, fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek interjú alapján)

4.3.2 Mosdósi Mackóvár Óvoda óvodásaival készített rajzok

Ebben az óvodában lényegesen kevesebb kisgyerek ismeri az újgenerációs PlayStation játékokat. Rajzaik alapján is elmondható, hogy a családrajzokban nagy eltérés nem látható. Az elkészült rajzok közül kettő volt, amin megjelentek az általam keresett karakterek. Beszélgetésünk során fény is derült rá, hogy a gyermekek valóban ismerik a PlayStation játékokat, játszanak is velük. Mindkét rajzot középsős gyermekek készítették, 4 éves kisfiúk.



27. ábra:MMÓ, 4 éves, fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermekek interjú alapján)



28. ábra:MMÓ, 4 éves, fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermekek interjú alapján)

A 28. ábrán szereplő családrajz nem is lenne feltűnő a laikus szemlélő számára, a beszélgetésem, kérdéseim és az azokra kapott válaszok nélkül. A kisfiú ugyanis megnevezte, hogy az édesapa Hulk, és ezt jelöli mellette a nagy piros színnel kitöltött, zöld kör. Kérdésemre, hogy miért így látja ő apát, elmondta, hogy apa nagy, és erős, és mindentől megvédi őket.

5 Következtetések és javaslatok

Szakedolgozatomhoz készített kutatási tervem sikeresen végig tudtam csinálni. Úgy gondolom, hogy a kutatáshoz választott kvantitatív és kvalitatív módszerek is eredményesnek bizonyultak, általuk igazoltta vált a hipotézisem, miszerint az óvodás gyerekek körében is egyre nagyobb teret hódítanak az újgenerációs PlayStation játékok, és hatásaik valóban, fizikailag fellelhetőek a gyermeki rajzokon, kiemelten az óvodások családrajzain.

Szülői kérdőívemben arra törekedtem, hogy az óvodás gyerekek szüleit szólítsam meg, s általuk kapjak nagyobb rálátást a PlayStation játékkonzolokhoz való viszonyukra, valamint arra, használhatják-e a gyermekeik, s ha igen, milyen keretek, szabályok mellett. Eredeti elképzeléseimet messze túlszárnyalták a kapott eredmények. Feltételeztem, hogy sok család otthonában megtalálható manapság már ez a fajta játékkonzol, de azt nem gondoltam, hogy ilyen magas az aránya azoknak a gyerekeknek, akik óvodás korukban már játszhatnak vele. Számomra kiemelten pozitív látni, hogy a szülőknek nagy szerepe, és szava van abban, a gyermekeik mivel és mennyi időt tölthetnek. Digitális bennszülötteink számára kiemelten fontos, hogy legyen, aki szűri mindazt az információt, ami eljut a gyermekhez.

A pedagógusokkal készített interjúm célja az volt, hogy felmérjem, vajon a gyermekekkel foglalkozó óvodapedagógusok is tapasztalják-e, amit én. Arra voltam kíváncsi, hogy létezik-e, mint jelenség, hogy az óvodások családrajzai átalakulóban vannak, és már nem királylányok, hercegek, vagy lovagok szerepelnek rajtuk, kifejezve ezzel is a szüleik, testvéreik, vagy akár saját maguk érényeit, helyükre Hulk, Thor, Pókember, Vasember, Harley Quinn, Wonderwoman és társai kerülnek. S arra is, hogy vajon ezt a jelenséget ők is összekötik-e az újgenerációs PlayStation játékokkal. Válaszaik kiértékelésével nyilvánvalóvá vált számomra, hogy ők is érzékelik a változást, azonban egyenlőre nem kötik össze konkrétan a PlayStation játékokkal. Talán egy nagyobb volumenű, reprezentatív kutatás jobban rá tudna mutatni erre is.

Gyermeainterjúm konkrét célja az volt, hogy családrajzokat rajzoltassak az óvodás gyermekekkel, miközben beszélgetünk, és igyekeztem minél többet megtudni a gyermekről, a családjához való viszonyáról, és arról, a kutatásom szempontjából létfontosságú kérdésről, hogy ismerik-e, s használják-e az újgenerációs PlayStation játékokat. A rajzok elemzése során semmilyen pszichológiai szempontot nem vettem figyelembe, pusztán arra szorítkoztam, hogy megjelennek-e az általam keresett karakterek. Az eredmény egyértelmű, magáért beszél. Léteznek már azok az óvodás gyermekek, akik a családtagjaik, s önmaguk érényeit is, immár az újgenerációs PlayStation játékokban megjelenő karakterek csodás elemeivel, tulajdonságaival ruházzák fel, és jelenítik meg.

6 Összefoglalás

Szakedolgozatom elkészítése során elsődleges célom volt, hogy az általam felállított hipotézis életszerűsége igazolást, vagy cáfolatot nyerjen. Munkám kezdetekor iszonyú messziről kezdtem megközelíteni a témát, így először igyekeztem szűkíteni a kutatásom fő kérdéseinek listáját. Ennek sikeréhez, s ahhoz, hogy a lehető legnagyobb rálátásom legyen a témára, rengeteg szakirodalmat olvastam el, weboldalakot kerestem fel. Szerettem volna egyértelművé tenni, hogy jelen kutatás csak művészeti szempontból, a konkrét gyermekrajzok megjelenésén keresztül kíván foglalkozni a családrajzokkal.

Szülőket, pedagógusokat és óvodásokat szólítottam meg, s válaszaik alapján arra a következtetésre jutottam, hogy az óvodások körében is egyre népszerűbbek az újgenerációs PlayStation játékok. A szülőktől, és a gyermekektől kapott válaszok egyértelműen igazolják továbbá, hogy az óvodás gyermekek családrajzaiban megjelennek a PlayStation játékok karakterei, hogy a gyermekek azonosulnak ezekkel a figurákkal. Ennek kézzel fogható bizonyítékai a gyermekek által készített családrajzok is. Pozitív eredménynek könyvelem el, hogy a szülők maguk is észreveszik, hogy a PlayStation játékok nem az ördögtől valóak, és képesek a felhasználóikra pozitívan hatni. Érdekes téma lehetne akár az is, hogy vajon azok a szülők, akik maguk is játszottak, ítélik-e meg jobban, az igazsághoz közelállóbban, a PlayStation játékokkal való foglalatosságok pozitív és negatív hatásait. Egy másik, felderítendő terület még az is, hogy vajon mi áll a gyermekek karakter-választásainak, és karakter-azonosításának hátterében. Későbbi tanulmányaim során terveim között szerepel egy, a témát pszichológiai szempontból is felmérő kutatás lefolytatása.

Napjainkban még mindig nagy számban vannak jelen azok a szülők, akik óvják, féltik a gyermekeiket a technikai világtól. Az ő nézőpontjukat is tökéletesen meg lehet érteni. Kutatásom nem hívatott sem ítélni, sem tanácsokat adni, pusztán tényfeltárás. Azonban a világ digitális forradalma gyorsuló ütemben gyűrűzik be az életünkbe. A 2020-as pandémia óta az oktatási intézmények, így az óvodák is egyre magasabb szintű IKT ismeretekkel, és felszereltséggel rendelkeznek. Hiszem, hogy ez lehet a jó út a szkeptikus, digitalizáció ellenes szülők meggyőzésének. Hiszen legjobban a gyermekük tudja őket befolyásolni, s amikor a gyermek úgy megy haza, hogy konkrét ismeretei vannak, a szülő egy idő után beadja a derekát. A PlayStation sikere is ebből ered. A gyerekek élvezik a vele való játékot, új élményeket ad nekik ezáltal. Azt pedig, hogy valóban élményt kapnak, mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy a gyermekek legnépszerűbb és legkifejezőbb csatornáján keresztül, a rajzaikon, alkotásaikon is megjelenik.

Kutatásom és szakdolgozatom zárásaként a Grand Theft Auto című PlayStation játék idézetével szeretném zárni. A művészet megtalálja a maga útját, hogy kifejezésre kerüljön. Függetlenül attól, hogy a rá hatással levő dolgok jók, vagy rosszak. Minden csak nézőpont kérdése.

„Sok oka van annak, hogy a művészek alkotnak, de mindegyikben közös az a szükség, hogy egy alternatív világot hozzanak létre.”

7 Irodalomjegyzék

- ARNHEIM, R. (1979): A vizuális élmény. Gondolat Könyvkiadó, Budapest
- B. NÉMETH M. - HÓDI Á. - JUHÁSZ F. - SÁRIK A. - TÓTH E. (2021): Szülők véleménye az óvodás korú gyermekek IKT-eszköz használatának negatív és pozitív hatásairól. Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat, 9. évf., 1. szám, 8-38. old., [mpintertibor,+{\\$userGroup},+gyntf_2021_1_8-38\(1\).pdf](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- BARANCSI N. (2015.): A gyermeki világkép megjelenése a gyermeki rajzokban. Miskolci Egyetem, 22-31. old.
- BENCÉNÉ FEKETE A. (2021): Gyermeknevelés Tudományos Folyóirat, 9. évf., 2. szám, 205-226. old. [mpintertibor,+{\\$userGroup},+gyntf_2021_2_205-226.pdf](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- FERGUSON, C. J. (2015): Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression. Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance, Perspectives on Psychological Science, 10/5, 646-666. old.
- FEUER M. (1992): A gyermekrajzok pszichológiai vonatkozásai. Génusz Kft, Budapest
- GERA K. (2014): A PlayStation-sztori. iPon Magazin, [A PlayStation-sztori - iPon - hardver és szoftver hírek, tesztek, webshop, fórum](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- GERŐ ZS. (2002): A gyermekrajzok esztétikuma. Flaccus Kiadó, Győr
- HÁRDI I. (1983): A dinamikus rajzvizsgálat. Medicina Könyvkiadó, Budapest
- KUCIRKOVA N. (2011): Digitalised early years – Where Next?. New Voices, 24/12, 938-940. old.
- KUCIRKOVA N. (2017): Digital Personalization in Early Childhood – Impact on Childhood. Bloombury Academic, London, [Kucirkova FULL BOOK BLOOMSBURY ABSOLUTE FINAL extracted.pdf \(ucl.ac.uk\)](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- LAZSÁDI CS. (2017): A mikrokörnyezeti tényezők hatása a szociális kompetencia fejlődésére óvodás korban. Kolozsvári Egyetemi Kiadó, Kolozsvár [Untitled-1 \(oszk.hu\)](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- MÉREI F. - V. BINET Á. (1999): Gyermeklélektan. Medicina Könyvkiadó Rt., Budapest
- NMHH (2022): Médiapiaci jelentés. Budapest [Médiapiaci Jelentés 2022 • Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság \(nmhh.hu\)](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- NMHH (2023): Videójáték kisokos – Kézikönyv Gamer gyerekekhez. Budapest [Videojáték kisokos A 5 NMHH 2023.pdf](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)

- SOKOLNIKOVA, N. M.: A rajzolás története. [A rajz története \(hogyan-kell.com\)](#) (Utolsó letöltés: 2023.11.05.)
- SZÁVAI G.: A ház kulcsa: a kilincs. Fordulópont, 38. szám, 13-26. old. [FP-38_belivek.qxd \(fordulopont.hu\)](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- TASKÓ T. (2014): Mit árul el a gyermekrajz? Liceum Tv, Eger [\(1764\) Mit árul el a gyermekrajz - Dr. Taskó Tünde előadása - YouTube](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- TIHANYINÉ VÁLYI ZS. (2013): Amiről a gyermekrajzok beszélnek. Szegedi Egyetemi Kiadó, Szeged
- VASS Z. (2000): Családrajzok. Online Tutoriális Program [Vass Zoltán újra.indd \(rajzelemzes.hu\)](#) (Utolsó letöltés: 2023. 11. 05.)
- WIDLÖCHER, D. (1984): Le psychanalyste devant les problèmes de classification Confrontations Psychiatriques, 24, 141–156. old.

8 Ábrajegyzék

1. ábra: Fortnite (Forrás: https://bit.ly/3SyWa2D) – utolsó letöltés: 2023. 11. 10.	10
2. ábra: Minecraft (Forrás: https://bit.ly/40xBrhL) – utolsó letöltés: 2023. 11. 10.	10
3. ábra: Az Ön neve (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	12
4. ábra: Az Ön életkora (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)	13
5. ábra: Az Ön lakóhelye (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	13
6. ábra: Gyermekeinek száma (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)	13
7. ábra: Óvodáskorú gyermekeinek száma (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	14
8. ábra: Óvodáskorú gyermeke neve (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)	14
9. ábra: Szokott-e az Ön gyermeke PlayStation játékkonzollal játszani?	15
10. ábra: Napi szinten mennyi időt tölt a PlayStation játékokkal a gyermeke?	15
11. ábra: Szabályozza-e Ön gyermeke számára a PlayStation játékokkal töltött időt?.....	16
12. ábra: Milyen típusú játékokkal játszik az Ön gyermeke? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	16
13. ábra: Szabályozza-e Ön gyermeke számára, hogy milyen típusú játékkal játszhat a PlayStation-ön?	17
14. ábra: Szereti-e az Ön gyermeke a szuperhősöket?(Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján)	17
15. ábra: Szokott-e a gyermeke, szerepjáték során, azonosulni valamelyik szuperhőssel, vagy kedvenc.....	18
16. ábra: Szokott-e gyermeke rajzolni a megélt PlayStation játékokról, kedvenc PS karaktereiről?.....	18
17. ábra: Okozza-e valamelyiket az Ön gyermeke számára, ha csökkentenie kell a játékidőt, vagy esetleg teljesen le kell mondania róla? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	20
18. ábra: Tapasztalta-e már, hogy a PlayStation-ön folytatott játékok hatással vannak-e gyermeke más tevékenységeire? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	20
19. ábra: Gyermekkorában Ön játszott Play Station konzollal? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	21
20. ábra: Emlékszik, hogy az Ön rajzaiban megjelentek-e a kedvenc PlayStation karakterei? (Forrás: Saját szerkesztés Szülői kérdőív alapján).....	23
21. ábra: NKÓ, 4 éves, lány (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	27
22. ábra: MMÓ, 4 éves, lány (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	27
23. ábra: NKÓ, 4 éves, lány (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	27

24. ábra: NKÓ, 4 éves, lány (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	27
25. ábra: NKÓ, 4 éves fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	28
26. ábra: NKÓ, 6 éves, fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	28
27. ábra: MMÓ, 4 éves, fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	29
28. ábra: MMÓ, 4 éves, fiú (Forrás: Saját gyűjtés, Gyermek Interjú alapján).....	29

9 Mellékletek

9.1 Hallgatói nyilatkozat

1. számú melléklet

NYILATKOZAT

szakdolgozat nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről

A hallgató neve: Szabó-Ignác Ramóna

A Hallgató Neptun kódja: XKSKCA

A dolgozat címe: Az újgenerációs PlayStation játékok megjelenése a gyermeki rajzban

A megjelenés éve: 2023.

A konzulens intézetének neve: Neveléstudományi Intézet

A konzulens tanszékének a neve: Anyanyelvi és Gyermek kultúra Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlant állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

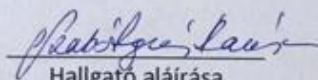
A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkor szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitori rendszerében.

Kelt: 2023. év november hó 06. nap


Hallgató aláírása

9.2 Konzulensi nyilatkozat

2. számú melléklet

NYILATKOZAT

Szabó-Ignác Ramóna (hallgató Neptun azonosítója: XKSKCA) konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a szakdolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő védésre javaslom / nem javaslom¹.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem⁺²

Kelt: 2023. év november hó 06. nap



Farkas Beáta
belső konzulens

¹ A megfelelő aláhúzendó.

² A megfelelő aláhúzendó.

3. számú melléklet



INTÉZMÉNYI HOZZÁJÁRULÁSI NYILATKOZAT

A nyilatkozat célja annak igazolása, hogy a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem - Neveléstudományi Intézet - LEVELEZŐ tagozatos, III. évfolyamos, ÓVODAPEDAGÓGIA szakos hallgatója, „Az újgenerációs Playstation játékok megjelenése a gyermekrajzban” c. szakdolgozatához egyéb szabályozás nélkül, korlátlanul felhasználhatja a Nagykanizsa Központi Óvoda Miklósfa Tagóvodájában, mint gyakorlati helyszín, a tagintézmény óvodásai által készített rajzokat. Az elkészült munkákon feltüntetheti az azt készítő gyermekek nemét, életkorát, valamint azt, hogy szokott-e a szakdolgozat témáját érintő játékokkal, otthonában játszani.

A hallgató neve, Neptun kódja: SZABÓ-IGNÁCZ RAMÓNA, XKSKCA

Szakmai gyakorlatot biztosító intézmény: Nagykanizsa Központi Óvoda Miklósfa Tagóvodája
8800 Nagykanizsa, Gárdonyi G. u. 10.; OM: 037336

Nyilatkozat

Alulírott Nagykanizsa Központi Óvoda Miklósfa Tagóvodája intézmény által képviseltre jogosult Geröly Krisztina (tagóvodavezető neve) – hozzájárulok ahhoz, hogy SZABÓ-IGNÁCZ RAMÓNA (hallgató neve), a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem Neveléstudományi Intézet, ÓVODAPEDAGÓGUS szak, III. évfolyamos, LEVELEZŐ tagozatos hallgatója az általam vezetett intézményben, a gyermekek által készült rajzokat, a fenti kritériumok mellett felhasználja.

..... 2023..... év 10. hó 24. nap

.....
aláírás, bélyegző
(intézmény)
Központi Óvoda
MIKLÓSFAI TAGÓVODÁJA
8800 Nagykanizsa - Miklósfalja
Gárdonyi u. 10.
Telefon: 06-30/515-8951

4. számú melléklet

Playstation játékok óvodás korban

Tisztelt Kitöltő!

Szabó-Ignác Ramóna vagyok, a MATE-KC Neveléstudományi Intézetének Levelező tagozatos, végzős, Óvodapedagógus szakos hallgatója.

Jelen kutatásomban azt szeretném megvizsgálni, hogy az óvodás korú gyermekek játszanak-e Playstation játékokkal, valamint azt, hogy megjelennek-e más tevékenységeikben, kifejezetten az alkotó tevékenységeikben) is a Playstation játékok elemei, hatásai.

A kutatásban való részvétel önkéntes alapú, teljesen anonim, bármikor megszakítható, nem jár semmilyen kötelezettséggel, s a benne való részvételért nem jár semmilyen juttatás.

A kérdőív kitöltése maximum 5-10 percet vesz igénybe.

A kitöltésben minden olyan szülő, gondviselő részt vehet, akinek van óvodás korú gyermeke. Az összesített eredmények a saját szakdolgozatomban fognak szerepelni.

Hálásan köszönöm, amennyiben kérdőívem kitöltésével hozzájárul a szakdolgozatom sikeréhez, diplomám megszerzéséhez!

I. szakasz

1. Az Ön neme:

Férfi

Nő

Nem kívánok válaszolni

2. Az Ön életkora:

18-25

26-35

36-50

50+

3. Az Ön lakóhelye:

Főváros

Vármegyeszékhely, Megyei jogú város

Város

Község, Falu

Tanya

4. Gyermekeinek száma:

1

2

3

3+

5. Óvodás korú gyermekeinek száma (amennyiben több óvodás korú gyermeke is van, kérem szíveskedjen annyiszor kitölteni a kérdőívet, ahány óvodás korú gyermeke van!):
- 1
 - 2
 - 3
 - 3+
6. Óvodás korú gyermeke neme:
- Fiú
 - Lány
7. Szokott-e az Ön gyermeke PlayStation játékkonzollal játszani?
- Igen
 - Nem (Kérem lépjen tovább a „Szülőre vonatkozó adatok” részre!)
8. Napi szinten mennyi időt tölt a PlayStation játékokkal a gyermeke?
- kevesebb, mint 1 órát
 - 1-2t órát
 - 2 óránál többet
9. Szabályozza-e Ön a gyermeke számára a PlayStation-nel töltött időt?
- Igen
 - Nem
10. Milyen típusú játékokkal játszik az Ön gyermeke? (Többet is választhat)
- RPG
 - Akció
 - Kaland
 - FPS
 - Stratégia
 - Sport
 - Verseny
 - Platform/Mászkálós
 - Harc
 - Szimulátor
 - PlayStation VR
 - Party
 - Zenés/Táncos
 - Logikai
 - Életszimulátor
 - MMORPG
11. Szabályozza-e Ön gyermeke számára, hogy milyen típusú játékokkal játszhat a PlayStation-ön?
- Igen, beleszóllok
 - Nem, az ízlésére bízom

12. Szereti-e az Ön gyermeke a szuperhősöket?

Igen

Nem

13. Szokott-e gyermeke a szerepjáték során azonosulni valamelyik szuperhőssel, vagy kedvenc PlayStation karakterével? (pl.: „Én vagyok Batman!”)

Igen

Nem

14. Szokott-e gyermeke rajzolni a megélt PlayStation játékokról, kedvenc karaktereiről? (pl. Minecraftos képet, szuperhősöket)

Igen

Nem

15. Amennyiben az előző kérdésre Igen volt a válasza, előfordult-e már, hogy a családtagokat rajzolta le úgy a gyermeke, mint valamelyik játék szereplője, karaktere? (pl.: apa Vasember, anya Wonderwoman). Kérem, válaszát pár szóban írja le!

16. Gyermeke rajzainál mely színek fordulnak elő leginkább?

17. Az alábbiak közül okozza-e valamelyiket az Ön gyermeke számára, ha csökkentenie kell a játékidőt, vagy esetleg teljesen le kell mondania róla? (Többet is választhat)

Nyugtalanság

Ingerlékenység

Hangulatingadozás

Harag

Szomorúság

Egyik sem

18. Tapasztalta-e már, hogy a PlayStationön folytatott játékok hatással vannak-e gyermeke más tevékenységeire?

Igen

Nem

19. Ön szerint milyen pozitív hatásai vannak, lehetnek, az Ön gyermekére nézve a PlayStation játékoknak?

II. szakasz

Szülőre vonatkozó kérdések

1. Gyermekekorában Ön játszott PlayStation konzollal?

Igen

Nem

2. Emlékszik, mi volt az Ön kedvenc PlayStation játéka?

3. Emlékszik, hogy az Ön rajzaiban megjelentek-e a kedvenc PlayStation karakterei?

Igen, megjelentek

Nem jelentek meg
Nem emlékszem már
Köszönöm a válaszait!
További szép napot kívánok!

9.5 Pedagógus interjú

5. számú melléklet

Pedagógus interjú – kérdések

1. Hány éve dolgozik Ön óvodapedagógusként?
2. Ismeri a PlayStation játékkonzolt, az újgenerációs PlayStation játékokat?
3. Önnek van ilyen konzolja otthon?
4. Van-e tudomása róla, hogy a csoportjába járó gyermekek közül rendelkezik-e valamelyikük ilyen eszközzel? Szokott-e valamelyikük játszani vele?
5. Tapasztalt-e változást a gyermekek rajzaiban, színhasználatában?
6. Tapasztalt-e változást a gyermekek családrajzaiban? Amennyiben igen, mire gondol, mi lehet ennek a változásnak az oka?
7. Ön szerint ad okot aggodalomra a változás, ha van? – az előző válasz függvénye, hogy felteszem -e
8. Miben látja a megoldást? – az előző válasz függvénye, hogy felteszem -e

Köszönöm válaszait!

9.6 Családrajzok

6. számú melléklet

Családrajzok



1. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves, fiú, játszik



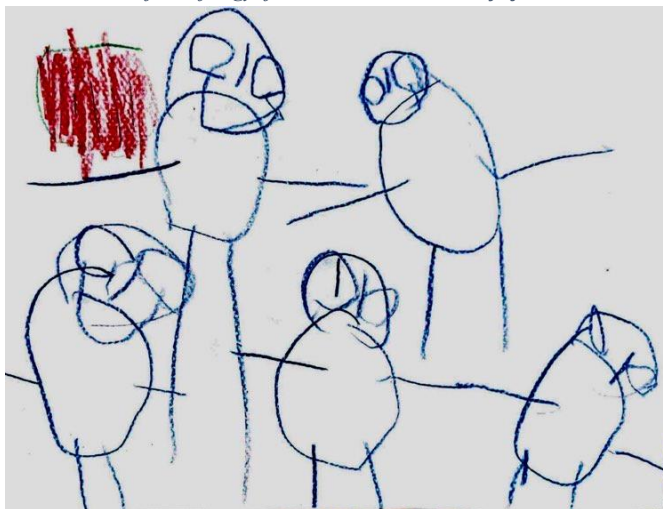
2. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves lány, játszik



3. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves fiú játszik



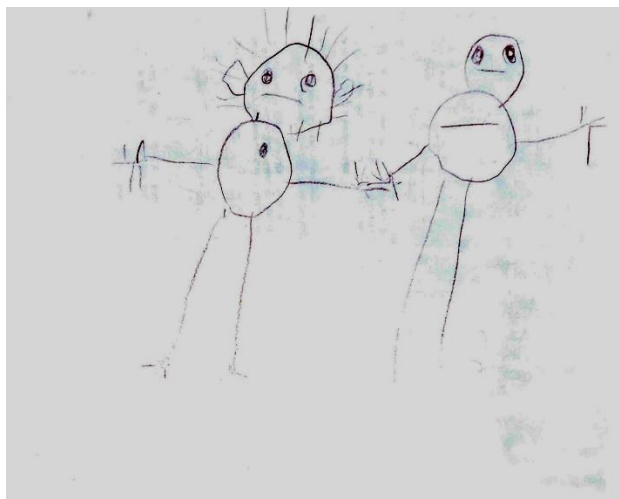
4. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 5 éves, lány, játszik



5. rajz: Saját gyűjtés. MMÓ - 4 éves fiú, játszik



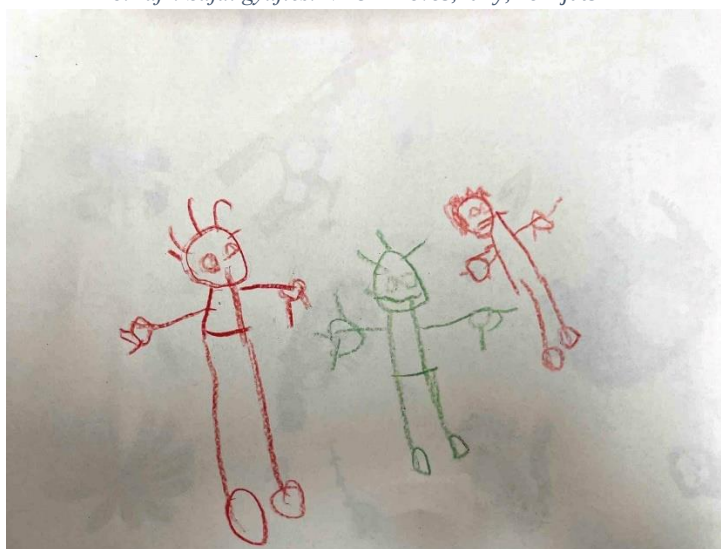
6. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 5 éves, lány, nem játszik



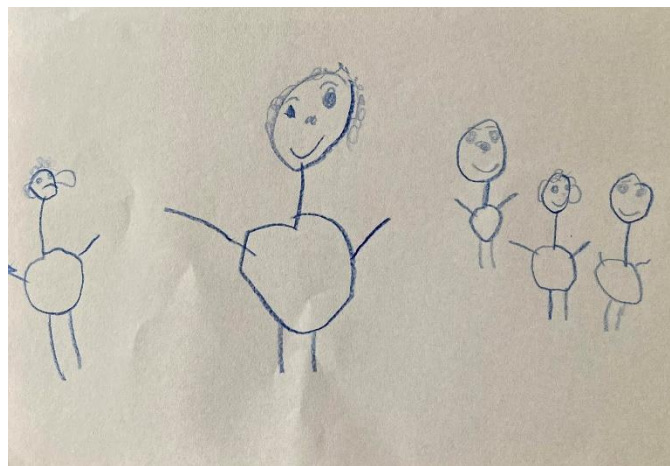
7. rajz: Saját gyűjtés. MMÓ - 4 éves, fiú, nem játszik



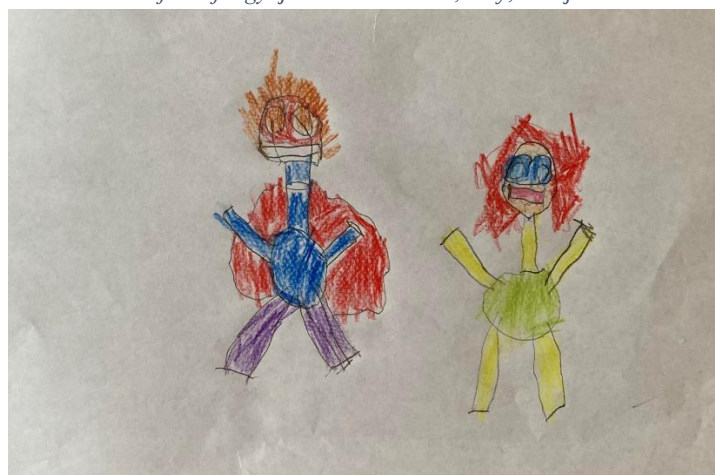
8. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves, lány, nem játszik



9. rajz: Saját gyűjtés. MMÓ - fiú, 4 éves, játszik



10. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves, lány, nem játszik



11. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 5 éves, fiú, játszik



12. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves, fiú, nem játszik



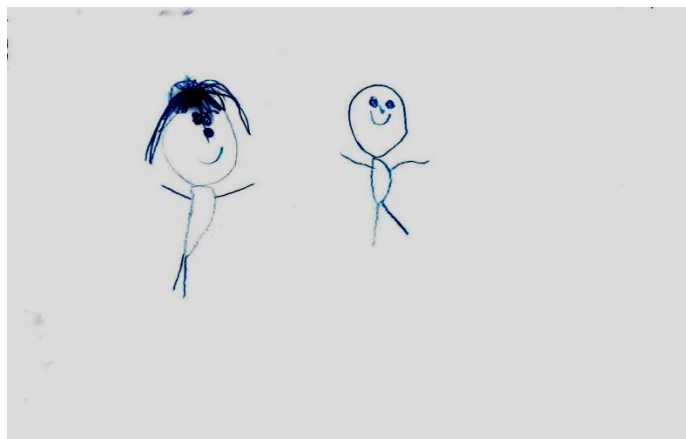
13. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves, lány, nem játszik



14. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 5 éves, lány, játszik



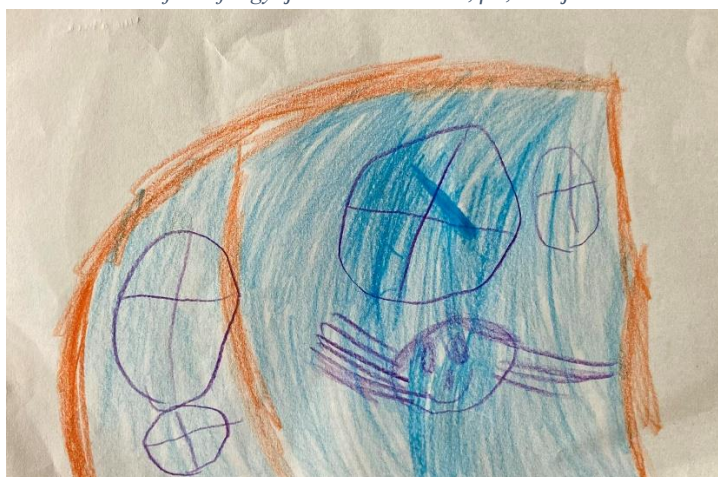
15. rajz: Saját gyűjtés. MMÓ - 4 éves, lány, nem játszik



16. rajz: Saját gyűjtés. MMÓ - 4 éves, lány, nem játszik



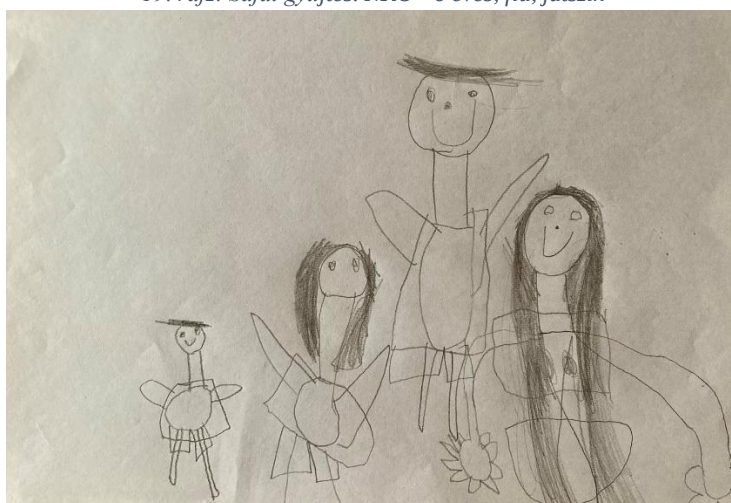
17. rajz: Saját gyűjtés. MMÓ - 4 éves, fiú, nem játszik



18. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 4 éves, lány, nem játszik



19. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 6 éves, fiú, játszik



20. rajz: Saját gyűjtés. NKÓ - 5 éves, fiú, játszik

10 Köszönetnyilvánítás

Szeretném megköszönni mindazt a támogatást, szeretetet, segítséget, türelmet és kitartást, amivel a családom, férjem, gyermekeim és a szüleim elhalmoztak az elmúlt három évben, ezzel segítve óvodapedagógusi tanulmányaimat, és ennek a szakdolgozatnak az elkészülését.

Köszönettel, és hálával adózom a Nagykanizsai Központi Óvodának, különös tekintettel a Miklósfai Tagintézménynek, valamint a Mosdósi Mackóvár Óvodának, hogy lehetőséget biztosítottak számomra interjúim elvégzéséhez, s a családrajzok elkészíttetéséhez.

Köszönöm a Szentandrassy István Egyetemi Roma Szakkollégium vezetőségének, s tagjainak mindazt a szeretetet és támogatást, amit a közösségük tagjaként kaptam tőlük az elmúlt három évben.

S nem utolsó sorban szeretném megköszönni konzulensemnek, Farkas Beáta tanárnőnek a szakdolgozatom elkészülését segítő tanácsait, biztatását, hogy hitt bennem.