

SZAKDOLGOZAT

Szabó-Ignác Ramóna

2023

Az újgenerációs PlayStation játékok megjelenése a gyermeki rajzban

Szabó-Ignác Ramóna

Óvodapedagógus szak, Alapképzés, Levelező munkarend

Neveléstudományi Intézet/Anyanyelvi és Gyermekekultúra Tanszék

Belső témavezető: Farkas Beáta, művésztanár, MATE-KC, Neveléstudományi Intézet, Anyanyelvi és Gyermekekultúra Tanszék

Szakedolgozatom fő témája, a napjainkban nagy népszerűségnek örvendő, PlayStation játékok gyermekrajza gyakorolt hatásai. Különös tekintettel a családrajzokra gyakorolt hatásukra. Kutatásommal azt szerettem volna felderíteni, hogy van-e létjogosultsága annak a hipotézisemnek, miszerint a mai, magyar, óvodáskorú gyermekek körében is olyan kiemelkedően megnövekedett az újgenerációs PlayStation játékok népszerűsége, és ennek a gyermekek alkotói tevékenységében felismerhető hatásai vannak. Kiemelt figyelmet fordítottam a családrajzokra, hiszen hipotézisem szerint, a PlayStation-özö gyermekek esetében előfordul, hogy a családtagokat, a feljükhöz táplált érzelmeik, elképzeléseik alapján, a videójáték során megismert karakterek külső jegyeivel ruházzák fel.

Kutatásomhoz mind a kvantitatív, mind a kvalitatív kutatási módszerek közül használtam. Online kérdőív, személyes interjúk és gyermekrajzok gyűjtésével szerettem volna felkutatni, hogy állításaim valós érvényűek, avagy cáfolandóak. Kérdőíves felmérésemet szülők körében végeztem, interjúim alanyai pedig óvodapedagógusok voltak. Az óvodás gyermekekkel pedig aközben volt alkalmam beszélgetni, miközben rajzaikat készítették. Kutatásom fókuszában egyértelműen a gyermekek, és az alkotásaik, videójátékkal kapcsolatos szokásaik álltak. Dolgozatomban a rajzolás történeti hátterét, fejlődésének szakaszait, a családrajz ismertetését, a PlayStation játékkonzolok történetét, valamint az újgenerációs PlayStation játékok gyermekrajzra gyakorolt hatásait igyekeztem ismertetni. Kérdőívem értékelését, elemzését, az interjúk ismertetését, és az elkészült gyermekrajzok bemutatását külön fejezetekben taglaltam. Szülőket, pedagógusokat és óvodásokat szólítottam meg, s válaszaik alapján arra a következtetésre jutottam, hogy az óvodások körében is egyre népszerűbbek az újgenerációs PlayStation játékok.

Kutatásom végére arra a következtetésre jutottam, hogy a szülőktől, és a gyermekektől kapott

válaszok egyértelműen igazolják, 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.