



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Agrár- és Élelmiszergazdasági intézet

Kereskedelem és Marketing szak

Az online játék használat az egyes életciklusokban

Belső konzulens: Dr. Fülöp Nikoletta

Egyetemi docens

**Belső konzulens
intézete/tanszéke:**

Külső konzulens: Név

beosztás

Készítette: **Szili Vivien**

Kaposvár

2024

Az online játék használat az egyes életciklusokban

Szili Vivien

Kereskedelem marketing, BSc, Nappali tagozat

Agrár- és Élelmiszergazdasági intézet

Belső témavezető: Dr. Fülöp Nikoletta, Egyetemi docens, Kaposvári Campus

Dolgozatom témájául a fogyasztói magatartás vizsgálatát különböző életciklusokban választottam, ezen belül pedig az online játékos szokások terén kutattam. A téma aktualitása az elmúlt években egyre népszerűbb lett, ezt saját környezetemben is tapasztaltam ezért vélekedtem úgy, hogy szakdolgozatom az online játékok szokásainak vizsgálatából írom.

Szakdolgozatomhoz az egyetemi éveim alatt tanultak mellett, szekunder kutatásként szakirodalmakat, tanulmányokat, kutatások, cikkeket és internetes forrásokat dolgoztam fel. A források, kellő viszonyítási alapot szolgáltak szakdolgozati kutatásom eredményeinek, összehasonlításában. Törőcsik Mária könyvei, valamint Nagygyörgy Katalin és társai által kutatott területekről készült cikkek fontos referenciapontokat nyújtottak kérdőívem kialakításához, valamint a kutatási folyamatomhoz.

Az elkészült kérdőívem segített felmérni a jelenlegi helyzetet az online játékok használók köréről. Összesen 18 kérdést tartalmazott, amiben ki tértem a játékkategóriákra, eltöltött időre és a vásárlási szokásokra is. Először megosztottam közösségi média oldalaimon, majd célzottan szakcsoportokba és direkt üzenetekben is kértem emberek segítségét.

Az adatokat a Microsoft Excelben dolgoztam fel, valamint és szövegeket is készítettem a www.jasondavies.com weboldal segítségével. Vizsgáltam kapcsolatot egyes ismérvek között is, ehhez Khi négyzet próbát 95%-os szignifikancia szinttel, valamint Cramer együtthatót számoltam ki.

A kapott eredmények alapján összességében azt a következtetést lehet levonni, hogy a vizsgált életciklusok között változó az emberek online játékos szokása egymáshoz képest. Legnagyobb változást, ha volt, kivétel nélkül minden esetben a Családosok csoportjánál figyeltem meg.

javaslatként megfogalmaztam többek között az életciklusnak megfelelő játékok fejlesztését. Azt javasoltam még, hogy a játékfejlesztőknek, figyelni kell tervezéskor a játékidőre, próbáljanak meg olyan játékokat fejleszteni, amikkel a család akár együtt is játszhat.

Mindenképp szeretném megemlíteni, hogy kutatásban részt vevő minta nem reprezentatív, a magyar lakosságra, mindössze 146 fő válasza alapján készült. Így a kutatás további kiterjesztését javaslom, annak érdekében, hogy érékes adatokkal lehessen szolgálni neves fejlesztőknek, akár országos szintre és a jövőbeni fejlesztések révén jobban megérthetjük a játékkal kapcsolatos viselkedést, és ezáltal hatékonyabb beavatkozásokat dolgozhatunk ki.