



A játékkonzolok pozitív szerepe
a mozgáskorlátozott vagy fogyatékos
gyerekek készségeinek fejlesztésében

Edvi Tímea
Stadlbauer Kft.

dr. Szilárd Zsuzsanna
Docens

Tévhitek

Tartalom

Tévhitek	2
A valóság	3
Új technológiák	4
Új felhasználási területek	5
Magyar tapasztalatok	6
Zárszó	7

- A média által sugallt kép a tipikus videojátékosról:
 - 14-20 év közötti fiatal férfi
 - Napi 8-10 órát tölt a számítógép vagy a konzol előtt
 - Főleg agresszív, háborús játékokat játszik
 - Pizzán, hamburgeren és kólán él
 - Egyedülálló, főleg online szociális kapcsolatokkal
 - Komoly fizikai és szellemi egészségkárosodásnak van kitéve



A valóság

Tartalom

Tévhitek	2
A valóság	3
Új technológiák	4
Új felhasználási területek	5
Magyar tapasztalatok	6
Zárszó	7

- Minden korosztály játszik
 - 18 év alatt (25%)
 - 18 és 49 év között (49%)
 - 50 év felett (26%)
 - Az játékosok átlagéletkora 37 év
- A játékosok nemi eloszlása: 58% férfi, 42% nő
- Leggyakrabban játszott játékok nem agresszív játékok
 - 47% kártya, puzzle, ismeret játékok
 - 21% sport, stratégiai, kaland vagy szerepjátékok
 - 15% akciós, lövöldözős
- A fiatalok 65%-a közösségi játékot játszik
- A szülők 59%-a állítja, hogy a videojáték miatt a gyereke az elmúlt 5 évben többet mozog



2011

SALES, DEMOGRAPHIC AND USAGE DATA

ESSENTIAL
FACTS
ABOUT THE COMPUTER
AND VIDEO GAME
INDUSTRY



Új technológiák

Tartalom

Tévhitok	2
A valóság	3
Új technológiák	4
Új felhasználási területek	5
Magyar tapasztalatok	6
Zárszó	7

- A szülők 59%-a állítja, hogy a videojáték miatt a gyereke az elmúlt 5 évben többet mozog:
 - Vezetéknélküli távirányítóval és mozgásérzékelővel felszerelt konzolok megjelenése
 - Az emberi test veszi át a controller szerepét
 - 2006 - Ninteno az első, 2009 - Microsoft, 2010 - Sony
 - Új kifejezések: „Augmented Reality”, „ExerGaming” ...



Új felhasználási területek

Tartalom

Tévhit	2
A valóság	3
Új technológiák	4
Új felhasználási területek	5
Magyar tapasztalatok	6
Zárszó	7

- Az orvostudomány vizsgálódásának előterébe került
 - Több mint 60 tudományos kutatás az elmúlt években a Nintendo Wii videojáték konzol lehetséges egészségügyi felhasználásáról és hatásairól
 - „Game for Health Europe” - orvosok és játékfejlesztők
- Kutatási és alkalmazási területek
 - Autista gyerekek kognitív és kommunikációs képessége
 - Mozgáskorlátozott gyerekek terápiás kezelése és életminősége
 - Stroke, agysérülés illetve amputáció utáni rehabilitáció (Wiihab)
 - Orvosok képességfejlesztése: azok a sebészek akik videojátékot 27%-al gyorsabban és 37%-al kevesebb hibával műtenek
- Pozitív tapasztalatok
- Magyarországon a Pető Intézet végez hasonló kísérleteket



Magyar tapasztalatok

Tartalom

Tévhitok	2
A valóság	3
Új technológiák	4
Új felhasználási területek	5
Magyar tapasztalatok	6
Zárszó	7

- Pető Intézet és Virtuális Játék, Sport Egyesület
 - A központi idegrendszeri sérülése miatt mozgássérült gyermekek rehabilitációja, habilitációja
 - A számukra a fejlesztéssel járó nehéz fizikai gyakorlatok nem mindig tartalmazznak kellő és hosszantartó motivációt
 - Kevesebb korábbi „játéktapasztalattal” rendelkeznek
 - A játékkonzol nagyon erős motivációt és versenyszellemet épít ki a gyerekekben
 - Két hónap alatt számottevő javulás tapasztalható
 - 2009 óta Wii bajnokság a mozgássérült és fogyatékossgal élő gyerekeknek
 - Részletek: Dr. Szilárd Zsuzsanna docens előadásában

Zárszó

Tartalom

Tévhittek	2
A valóság	3
Új technológiák	4
Új felhasználási területek	5
Magyar tapasztalatok	6
Zárszó	7

- A játékszoftver iparág szeretné megváltoztatni a médiában kialakult szereotípiákat
- Nagyobb hangsúly a mozgásérzékelős játékkonzolok felhasználásának sokrétűségén és az oktatásban, készségfejlesztésben rejlő lehetőségekben
- Együttműködés az iskolákkal és a fogyatékos gyermekek készségfejlesztésével foglalkozó intézményekkel





Köszönöm