

„JÁTSZANI IS ENGEDD...” - A VIDEOJÁTÉK MINT A CSALÁDI KOMMUNIKÁCIÓ MEDIÁLT TERE

Szakirodalmi áttekintés

Dömötör-Orosz Viktória – Korpics Márta

viktoria.orosz@gmail.com – korpics@gmail.com

DOI: 10.20520/JEL-KEP.2025.3.81

Absztrakt

A tanulmány rávilágít arra, hogy a videojátékok a családi kommunikáció olyan új terepei, amelyek túlmutatnak a moralizáló és addiktológiai megközelítéseken. A különböző generációk eltérő digitális szocializációs útvonalai kommunikációs kihívásokat és új kapcsolódási lehetőségeket is hordoznak. A mediált jelenlét, a játékos interakciók és az „adás-elfogadás” dinamikája mentén értelmezve a videojátékok képesek a családi kohéziót erősíteni, de akár konfliktusforrássá is válhatnak. A kutatás egy interdiszciplináris szemléleti keretet kínál, amely a videojátékokat nemcsak mint technológiai eszközöket, hanem mint jelentésképző és kapcsolatfenntartó gyakorlatokat vizsgálja. Ez a nézőpont hozzájárulhat a kortárs családi kommunikáció újraértelmezéséhez és empirikus kutatások alapját is képezheti.

Kulcsszavak

videojáték, családi kommunikáció, digitális szocializáció, mediált jelenlét, praxiselmélet, interakciós rend, adás és elfogadás

"LET THEM PLAY..." – VIDEO GAMES AS A MEDIATED SPACE FOR FAMILY COMMUNICATION

Literature review

Viktória Dömötör-Orosz – Márta Korpics

Abstract

The study highlights that video games are new areas of family communication that go beyond moralizing and addiction-based approaches. The different digital socialization paths of different generations bring communication challenges and new opportunities for connection. Interpreted through mediated presence, playful interactions, and the dynamics of "giving and receiving," video games can strengthen family cohesion, but they can also become a source of conflict. The research offers an interdisciplinary framework that examines video games not only as technological tools, but also as meaning-making and relationship-maintaining practices. This perspective can contribute to the reinterpretation of contemporary family communication and form the basis for empirical research.

Keywords

video games, family communication, digital socialization, mediated presence, praxis theory, interaction order, transmission and reception

„JÁTSZANI IS ENGEDD...” - A VIDEOJÁTÉK MINT A CSALÁDI KOMMUNIKÁCIÓ MEDIÁLT TERE

Szakirodalmi áttekintés

Dömötör-Orosz Viktória – Korpics Márta

viktoria.orosz@gmail.com – korpics@gmail.com

Bevezetés

A videojátékok a digitális kultúra egyik legdinamikusabban fejlődő területét képviselik, különösen népszerű a műfaj a gyermekek és serdülők körében. Napjainkban azonban már nem csupán szórakoztatóeszközök, hanem olyan komplex digitális terek is, amelyek identitásformáló, közösségépítő és kulturális jelentéshordozó funkciókkal rendelkeznek. Ezek a terek a fiatalok számára elsődleges színterei lettek a társas kapcsolódásnak, miközben a szülők generációja gyakran kívülállóként szemléli, vagy épp ellenállással reagál e világokra. Az egyik típusú reakció kirekesztő, a másik folyamatos feszültséget kelt és ezáltal állandó feszültséget generál a családon belül. Azt mondhatjuk tehát, hogy a videojáték egyre inkább a családi kommunikációs dinamikák metszéspontjába kerül. A videojátékokhoz kapcsolódó viselkedések és kommunikációs formák megjelennek a családi mindennapokban: beszélgetésekben, szabályalkotásban, konfliktusokban és közös időtöltésben egyaránt. A szülők és gyermekek közötti interakciók egy új dimenzióval bővülnek, amikor a digitális játék a kapcsolattartás vagy épp a távolságtartás eszközévé válik. Ezzel párhuzamosan a családi tér egyes elemei – mint az „együttlét”, a közös idő és a nevelési eszközök – újradefiniálódnak.

Az EU Kids Online nemzetközi kutatássorozat (Livingstone et al. 2011, Smahel et al. 2020) eredményei is azt mutatják, hogy a digitális eszközök használata – különösen a videojáték – egyre inkább a mindennapi szocializációs tér részévé válik. A kutatás szerint a gyerekek digitális jelenléte nem csupán egyéni, hanem szociális és kulturális tapasztalatként is értelmezhető, ahol a szülők szerepe kulcsfontosságú: nemcsak kontrollként, hanem értelmező, mediáló szereplőként is megjelenhetnek. Ez a felismerés megerősíti a jelen kutatás alapállítását, miszerint a videojáték a családi kommunikáció egyik fontos szimbolikus és interakciós terepévé válik.

Jelen tanulmány egy kutatás előkészítéseként szolgál, konceptualizációs háttérként azt kívánja meg bemutatni, hogy két egymástól alapvetően távol lévő, mégis a digitalizáció következtében egymásra hatással lévő területnél hogyan lehet a közös metszetet megtalálni. A közös metszet a digitalizáció és a családi kommunikáció metszete lesz, amely területek a 21. századi családi működés vizsgálatához elengedhetetlen fontosságúak.

A kutatásról

A kutatás központi kérdései arra irányulnak, hogy miként strukturálódik a családon belüli kommunikáció a videojátékok kontextusában. Milyen jelentéseket tulajdonítanak a különböző generációk a játékhoz kapcsolódó tevékenységeknek? Miként válik a játék közös élménnyé, vagy éppen konfliktusforrássá? Hogyan befolyásolja a digitális játék a családi kohéziót, a szabályalkotást és az érzelmi kapcsolatok minőségét? A kutatás célja, hogy ennek a digitális tevékenységnek a családi kommunikációban betöltött szerepét a társadalomtudomány, azon belül pedig kiemelten a kommunikációelmélet eszköztárával vizsgálja, interdiszciplináris megközelítéssel. A jelen tanulmány célja nem egy empirikus kutatás eredményeinek bemutatása, hanem annak elméleti megalapozása, és a fogalmi keret kijelölése a későbbiekben megvalósítandó vizsgálathoz. A kommunikációkutatásra több tudományterület volt hatással, éppen ezért alkalmas arra, hogy egymással metszésben álló területek kutatásában interdiszciplináris módon közelítsen meg jelenségeket. A videojáték nem elszigetelt egyéni gyakorlatként, hanem közös kulturális és kapcsolati tapasztalatként jelenik meg a fókuszban. Bár a médiában gyakran jelennek meg morális pánikot keltő diskurzusok a videojátékokkal kapcsolatban, a szakirodalomban inkább a „video game literacy”, azaz a játékhoz kapcsolódó értelmezési és befogadási kompetenciák fejlesztése került előtérbe. Természetesen tisztában vagyunk a területre vonatkozó kutatások figyelmeztetéseivel és eredményeivel, de szeretnénk a téma egy másik vetületére is irányítani a figyelmet. A media jelenségeit vizsgálhatjuk médiaoptimista és médiapesszimista módon is (Bajomi-Lázár 2017), de kutatóként akkor járunk el etikus módon, ha mindkét oldalt figyelembe vesszük. A tervezett vizsgálat eredménye reményeink szerint a digitálisan mediált családi interakciók mélyebb megértéséhez tud hozzájárulni, miközben alapot teremt a későbbi empirikus vizsgálatok számára is.

A digitális szocializáció elméleti keretei és jelentősége a kortárs családok életében

A digitális szocializáció fogalma a 21. század egyik legfontosabb társadalomtudományi kihívásává vált, mivel a gyerekek és fiatalok szocializációs közege gyökeresen átalakult a digitális technológiák térnyerésével. A klasszikus szocializációs ágensek - mint a család, iskola, kortárs csoport - mellett, illetve azokkal párhuzamosan, egyre hangsúlyosabb szerepet kapnak a digitális platformok, játékok, közösségi médiafelületek. A digitális szocializáció tehát egy olyan folyamat, amely során a társadalmi normák, szerepek, értékek és viselkedési minták elsajátítása az online terekben és a digitálisan közvetített interakciókban történik meg (Livingstone – Das 2008). A digitális szocializáció egyik sajátossága, hogy nem pusztán technológiai közvetítést jelent, hanem a kommunikáció újfajta szabályrendszerit és rítusait is létrehozza. Ahogy Nick Couldry (2003) írja: a média nemcsak tükrözi a valóságot, hanem rituálékot is teremt, amelyeken keresztül a társadalmi rend értelmeződik. A gyermekek tehát nem passzív befogadói, hanem aktív résztvevői a digitális világoknak: karaktert alkotnak, világokat építenek (pl. Minecraft), kapcsolatokat alakítanak (pl. Discord, Roblox), és közösségekhez tartoznak (gamer fórumok, e-sport közegek, Insta és Facebook csoportok).

Fontos hangsúlyozni, hogy a digitális szocializáció folyamata nem választható el a családi közegtől. A családok eltérő módon reagálnak ezekre a digitális impulzusokra: egyes szülők tudatosan integrálják a digitális eszközöket a nevelésbe, mások ellenállással, tiltással próbálják szabályozni azok használatát. A szülők digitális írástudása, értékrendje és attitűdje alapvetően befolyásolja, hogy a gyermekek milyen digitális szocializációs utakat járnak be. A videojátékok ebben a térben nem csupán szórakoztató eszközként jelennek meg, hanem mint szocializációs csatornák is funkcionálnak: közösségi normákat, együttműködési szabályokat, kommunikációs formákat és érzelmi válaszokat közvetítenek. A digitális szocializáció emellett nem lineáris,

hanem többirányú és sokcsatornás. A gyermekek nemcsak a szülőktől és a pedagógusoktól tanulnak, hanem kortársaktól, influenszerektől, YouTuberektől is - gyakran éppen a videojátékokon keresztül. Ez a decentralizált tanulási struktúra újfajta családi kommunikációs kihívásokat eredményez, hiszen a szülői kontroll és a közös értékrend megőrzése egyre nehezebbé válik a hálózati kultúra dinamikájában.

A platformkultúra fogalma (Jenkins 2006) ezt a jelenséget mélyebb szinten értelmezi: a különböző digitális környezetek nem csupán információt közvetítenek, hanem kulturális logikákat és viselkedési normákat is beépítenek a mindennapokba. A videojátékokban szerzett tapasztalatok (pl. verseny, kooperáció, győzelem, kudarc, jutalmazás) sokszor közvetlenül leképeződnek a valós élet szociális interakcióira. Ezeknek a kulturális kódoknak megértése és értelmezése kulcsfontosságú a családtagok közötti kommunikációban is, hiszen a különböző generációk gyakran egészen más fogalmi és emocionális készletekből dolgoznak.

Erving Goffman (1983) interakciós rendről szóló elmélete segít megérteni, hogyan strukturálódnak a videojátékokon keresztül történő kommunikációk a családon belül. A játék során kialakuló szerepjáték - akár explicit, például karakterek felvétele révén, akár implicit, például a szülő-gyermek közötti kommunikációs helyzetekben – új kereteket teremt az önmegjelenítés és a társas elvárások közvetítésére. A digitális játékterek lehetővé teszik a „színpad” és a „kulisszák mögötti” viselkedések váltakozását is, amely Goffman dramaturgiai megközelítése szerint kulcsfontosságú a társas identitások építésében.

A közös videojátékozás értelmezhető Erving Goffman interakciós rend elméletének fényében is: a játék során zajló interakciók szabályozott és szimbolikus keretbe rendeződnek, ahol a felek meghatározott szerepeket vesznek fel, fenntartják az udvariassági normákat, valamint a viselkedésmenedzselés és az önprezentáció is fontos szerepet kap. A játék tehát nemcsak szórakozás, hanem egyfajta „előadás”, amelyben a családtagok újra és újra megerősítik a köztük lévő kapcsolat minőségét és szerkezetét.

Johan Huizinga klasszikus művében, a *Homo Ludens*-ben (1949) hangsúlyozza, hogy a játék az emberi kultúra alapformája. A családon belül megjelenő játékos interakciók nem csupán szórakoztató tevékenységek, hanem mélyen kulturálisan beágyazott jelentéshordozók is. A videojáték a posztmodern társadalomban újraértelmezi a játék szerepét, és lehetőséget nyújt arra, hogy a családtagok új módokon tapasztalják meg az együttlétet, az identitásformálást és a társas szabályok gyakorlását.

A mediált jelenlét olyan érzés vagy tapasztalat, amelyben az egyének akkor is egymás társaságát érzékelik, ha fizikailag nincsenek egy térben. A videojátékokon keresztül történő kapcsolódás – például közös online játék, stream követés vagy egyazon platformon való jelenlét – lehetővé teszi ezt a fajta együttlétet. Ez a mediált jelenlét a családi kohézió új formáit teszi lehetővé, ugyanakkor új kihívásokat is jelent a kapcsolattartás és a figyelemmegosztás területén. A praxiselméleti megközelítés – különösen Andok Mónika (2024) és Schatzki (2001) munkái alapján – hangsúlyozza, hogy a médiahasználat nem pusztán technológiai interakció, hanem társadalmilag beágyazott cselekvésforma. A videojáték mint digitális gyakorlat több szinten is értelmezhető: a családtagok közötti koordinált cselekvések, a játék körüli rítusok (pl. időkeret, szabályok, szerepek), valamint az ezekhez kapcsolódó értelmezések egyaránt vizsgálhatók. A praxiselmélet segítségével a tervezett empirikus kutatás nemcsak a játék reprezentációjára, hanem konkrét használati módjaira és azok következményeire is koncentrálnak (Hoover 2006).

A „parenting culture studies” megközelítései szerint a kortárs szülőség egyre inkább szakértői tudásokkal körülvett, ellenőrzött gyakorlatként jelenik meg, amelyben a digitális eszközök – köztük a videojátékok – gyakran deautorizálják a szülői kontrollt (Lee 2023). Ez különösen releváns a családi kommunikációs dinamikák értelmezéséhez, ahol a videojátékok nemcsak időtöltést, hanem hatalmi viszonyokat is újrarendezhetnek.

Összességében elmondható, hogy a digitális szocializáció nem leváltja, hanem átalakítja a hagyományos szocializációs folyamatokat, és új formákat hoz létre a családon belüli kommunikációban. A videojátékok ezeknek a formáknak fontos médiumai, amelyek nemcsak a gyerekek világát alakítják, hanem a szülők szerepét, a családi hatalmi viszonyokat és a közös idő eltöltésének minőségét is újraértelmezik. A digitális szocializáció megértése a kommunikációkutatás fontos közös feladata, hiszen a jelenség feltárásán keresztül konkrét ajánlásokat is meg lehet fogalmazni a gyerekek szocializációjáért felelős ágensek felé.

Nemzetközi kutatások a videojátékok családi kommunikációban betöltött szerepéről

A videojátékokhoz kapcsolódó családi interakciók vizsgálata az elmúlt években egyre hangsúlyosabb szerepet kapott a nemzetközi kommunikációkutatás és a médiatudomány területén. A kutatások többsége a szülői nevelési stratégiák, a játékidő szabályozása, illetve a videojátékokkal kapcsolatos konfliktusminták feltérképezésére irányul. Bár a kutatások túlnyomórészt észak-amerikai és nyugat-európai kontextusban zajlanak, a megállapítások általános tendenciákat is kirajzolnak a családi kommunikáció digitalizálódó dimenzióira vonatkozóan.

Az egyik leggyakrabban vizsgált aspektus a szülők és gyermekek eltérő percepciója a videojátékokról. A kutatások szerint a szülők gyakran tartanak a videojátékok negatív hatásaitól (például függőség, agresszió, elszigetelődés), míg a fiatalabb generáció számára ezek a tevékenységek a szocializáció, az önkifejezés és a közös élmények forrását jelentik (Nikken – Jansz 2006, Kirkorian – Wartella – Anderson 2008, Ofcom 2023). Ez az értelmezési különbség gyakori konfliktusforrássá válik, amely befolyásolja a családi kommunikáció szerkezetét és minőségét. Egy másik hangsúlyos kutatási irány a szülői mediáció kérdéskörére koncentrál. A mediáció lehet formális (szabályok, időkorlátok) vagy informális (beszélgetés, együtt játszás). A kutatások azt mutatják, hogy az ún. *aktív mediáció*, amely beszélgetésekre és közös részvételre épül, pozitívabb hatással van a gyermekek médiahasználatára, mint a pusztán restriktív, tiltó megközelítések (Nikken – Jansz 2006).

Egyre több tanulmány foglalkozik a közös játék – mint közös élmény – jelentőségével. A közös játéktevékenységek elősegíthetik a generációk közötti párbeszédet, a pozitív kapcsolódást, és a családi identitás megerősítését. Egy korábban publikált brit kutatás szerint azok a családok, ahol rendszeres a közös játék, kiegyensúlyozottabb kommunikációt és nagyobb nyitottságot mutatnak egymás felé (Coyne et al. 2011).

A konfliktusminták szintén központi témát jelentenek a nemzetközi kutatásokban. A szülő-gyermek kapcsolatokban gyakran jelenik meg a határok kijelölésének kérdése: mennyi időt szabad játszani, milyen típusú játék engedélyezett, illetve hogyan kell kezelni a játék közben keletkező érzelmeket (pl. frusztráció, agresszió, versengés). A kutatások szerint a demokratikus kommunikációs stílus, amely bevonja a gyermeket a szabályok kialakításába, hosszabb távon kevesebb konfliktust eredményez (Nikken – Jansz 2006).

A nemzetközi irodalom egyre nagyobb figyelmet szentel az intergenerációs játék fogalmának is. Ez a koncepció azt írja le, amikor különböző korosztályok (pl. nagyszülők-unokák) együtt játszanak – gyakran nem digitális, hanem analóg játékokat –, de újabban a digitális platformok is megjelennek ebben a térben. Ez a fajta interakció nemcsak a kapcsolat erősítését szolgálja, hanem a közös digitális kompetenciák fejlesztésére is lehetőséget ad (Voida – Greenberg 2009).

A digitális mediációs gyakorlatokat vizsgáló kutatások kiemelik, hogy a szülők és gyerekek közötti kapcsolatban kulcsszerepet játszik a digitális kompetencia, a játékhoz való attitűd, valamint az együtt töltött idő minősége. A „digital parenting” fogalma alatt olyan

stratégiák jelennek meg, amelyek a kontrollon túl a közös tanulás és digitális szocializáció lehetőségeit hangsúlyozzák (Livingstone – Blum-Ross 2020).

Végezetül fontos megemlíteni, hogy bár sok nemzetközi kutatás az egyéni szinten jelentkező pszichológiai hatásokra fókuszál, egyre több olyan tanulmány jelenik meg, amely a videojátékot kulturális és szociális gyakorlatként kezeli. Ez az elmozdulás közelíti a kutatási perspektívát a jelen tanulmány szemléleti keretéhez, amely a játékot nem elszigetelt jelenséggént, hanem a családi kommunikációt strukturáló mediált térként értelmezi (Shaw 2010).

A családi kommunikáció szimbolikus rendszereként a videojáték nem pusztán közös időtöltést jelent, hanem egyfajta kapcsolatfenntartó aktust is – hasonlóan ahhoz, amit Fodorné Ablonczy Margit Böszörményi-Nagy Iván családterápiás elméletét idézve „adás és elfogadás” (Fodorné 2018) fogalom párként határoz meg. A játékban való részvétel – legyen az közös vagy párhuzamos – értelmezhető olyan interakcióként, amelyben az egyik fél ad (időt, figyelmet, részvételt), míg a másik elfogadja, majd viszonyozza ezt, fenntartva ezzel a kapcsolat dinamikus egyensúlyát. Ez a gondolat összekapcsolható Goffman interakciós rendjével (Goffman 1959) és a mediált jelenlét fogalmával is, és Böszörményi-Nagy Iván családterápiás rendszeréhez is lehet kötni, hiszen ez a dinamika összhangban áll Böszörményi-Nagy Iván magyar-amerikai pszichiáter kontextuális családterápiás elméletével, amely az emberi kapcsolatok alapjául az „adás és elfogadás” kölcsönösségét tekinti.

Az EU Kids Online 2020-as jelentése (Smahel et al. 2020) kiemeli, hogy a szülői mediáció formái jelentősen befolyásolják a gyermekek digitális tevékenységének élményét és hatásait. Az úgynevezett „aktív mediáció” – amikor a szülők nemcsak szabályoznak, hanem beszélgetnek is a gyerekekkel az online élményeikről – szignifikánsan pozitívabb eredményekhez vezet. Ide tartozik a közös videojátékozás is, amely elősegíti az értékek átadását és a generációk közötti párbeszédet. Egy 2021-es értékelés szerint (EU Kids Online 2021) a videojátékokat a fiatalok leginkább közösségi térként értelmezik, ahol nemcsak játszanak, hanem kommunikálnak, kapcsolódnak és közös élményeket élnek át. Ugyanakkor a szülők gyakran nehezen értik meg ezt a funkciót, és hajlamosak a játékidőt kizárólagos kockázatként értelmezni. Ez a generációs értelmezési különbség gyakori konfliktusforrássá válik, amely hatással van a családi kommunikáció struktúrájára is, megerősítve a tervezett kutatás központi hipotézisét.

Hazai szakirodalmi hozzájárulások

A hazai szakirodalom a digitális média, a szocializáció és a családi kommunikáció témaköreiben is kínál fontos elméleti és gyakorlati kiindulópontokat. Bár a videojátékok családi kontextusban való vizsgálata még gyerekcipőben jár Magyarországon, számos kutató munkája hozzájárul a fogalmi és módszertani keret kidolgozásához.

Andok Mónika több munkájában is foglalkozik a digitális média társadalmi szerepével, a médiarituálékkal és a platformkultúrával. A „Digitális média és mindennapi élet” (Andok 2016) című kötete betekintést nyújt abba, miként épülnek be a médiatartalmak és platformok a mindennapi gyakorlatokba, és hogyan válnak jelentésalkotás és identitásformálás színtereivé. A „Digitális gyakorlatok” tanulmánya a praxiselmélet szempontjából közelíti meg a médiahasználatot, ami szintén releváns a családi videojáték-használat vizsgálatához.

Korpics Márta (2020) elsősorban a családi élettel foglalkozó egyházi és vallási közösségek gyakorlatát és támogató tevékenységét vizsgálja (Korpics 2020). Kutatásai kitérnek a kommunikációs gyakorlatok, a szimbolikus interakció vizsgálatára, jellemzően az interdiszciplinaritás felől közelíti meg a társadalmi jelenségeket. A családi rítusok és szokások jelentőségére hívja fel a figyelmet, amelyek a digitális játékok kontextusában is új értelmet

nyerhetnek. Ahogyan a családi életre nevelés interdiszciplináris megalapozottsága is mutatja, a család működésének és kommunikációs mintázatainak vizsgálata nem választható el a szociokulturális kontextustól, amelyben a vallási közösségek szerepe is meghatározó (Korpics 2020).

Komlósi Piroska (2014) a „Felkészítés a családi életre” című kötet szerkesztőjeként és szerzőjeként alapművet adott a családi élet szociológiai, pszichológiai és neveléstudományi értelmezéséhez. A kötetben található fejezetek – például Engler Ágnes (2014), Mihalec Gábor (2014) és Csizmadia Róbert (2014) írásai – fontos kiindulópontok a családi kommunikáció, konfliktuskezelés és a kapcsolati kultúra elemzéséhez. Ezek a szempontok különösen relevánsak a videojátékokhoz kapcsolódó kommunikációs helyzetek értelmezésében. A családi életre nevelés területén hazai viszonylatban is sok meghatározó kutatás zajlott, és az egyházi intézmények és civil szervezetek is bekapcsolódtak az edukációba.

A médiatudatosság fejlesztése a család mellett az oktatás szereplőinek is fontos feladata. Kósa Éva (2015) és Ujhelyi Nóra tanulmányai hangsúlyozzák, hogy a médiahasználati szokások gyermekkorban alakulnak ki, és ezek hosszú távon hatással vannak a társas kapcsolatokra és a kommunikációs stílusra.

A „Családhatózó” című kötet, amely Bátki Anna és Ribiczey M. Nóra szerkesztésében jelent meg (2021), szintén hozzájárul a változó családi formációk és kapcsolati dinamikák mélyebb megértéséhez, különös tekintettel az elfogadás és az adás fogalmaira, mint a kapcsolatok működtető erejére. Fodorné Ablonczy Margit (2018) pszichoszociális szempontból közelíti meg a család működését. Tanulmánya szerint a családi kapcsolatok legmélyebb szervezőelve az „adás és elfogadás” dinamikája, amely a családtagok közötti érzelmi és kommunikációs viszonyok alapját képezi. Ez a felismerés különösen releváns a jelen kutatás szempontjából: a videojátékos helyzetek lehetnek az egymásra figyelés, a közös élmények és az érzelmi kapcsolódás terei, vagy éppen ezek kudarcának színterei. Az interakciók minősége és az érzelmi visszacsatolás módjai közvetlenül befolyásolhatják a családtagok közötti kötődést és kapcsolati biztonságot.

A hazai kutatások közül Pólya Tamás és Fromann Richárd munkái járulnak hozzá a videojátékok értelmezésének kiterjesztéséhez. Pólya (2020) a játékokat narratív és kulturális konstrukcióként elemzi, míg Fromann (2019) a játékosítás és a digitális szocializáció szempontjából közelíti meg a videojátékhasználatot.

Összességében a hazai szakirodalom több, egymást kiegészítő irányból közelíti meg a család és a digitális kultúra összefonódását. Ezek az elméleti alapvetések hozzájárulnak a jelen kutatás értelmezési keretéhez, és megerősítik annak interdiszciplináris megközelítését. Ez a szemlélet kiválóan kapcsolható a videojátékokkal töltött közös idő értelmezéséhez: vajon a közös játék - vagy annak biztosítása, támogatása - adásként értelmezhető-e, és ha igen, hogyan hat a családi kapcsolatok minőségére? Milyen elfogadási mintázatok jelennek meg a gyermekek részéről? Ez a keret lehetőséget teremt arra, hogy a videojátékos interakciókat kapcsolatfenntartó és érzelmi kommunikációs gesztusokként is értelmezzük, túl a gyakori morális pánikon vagy addiktológiai fókuszokon.

A kutatási rés irányai

A videojátékokkal kapcsolatos hazai és nemzetközi kutatások többsége alapvetően két fő terület köré szerveződik: az egyik az addikció, a másik az agresszió kérdésköre. (Király et al. 2019, Anderson et al. 2010). A fókusz általában a negatív hatásokra, a játékidő szabályozására vagy a tanulás támogatására koncentrál (Granic et al. 2014), míg a videojáték mint kommunikációs gyakorlat és a családi élet részeként értelmezett kulturális-társadalmi jelenség kevés figyelmet kap (Gee 2003, Livingstone – Das 2008). Ritka az olyan vizsgálat, amely nem egyéni, hanem

kapcsolati és rendszerszintű kontextusban elemzi a játékhoz kapcsolódó élményeket és interakciókat (Ito et al. 2009).

E kutatási rés a jelen dolgozat számára lehetőséget kínál: olyan szempontból vizsgálni a videojátékokat, amely a családi kommunikáció, a közös rítusok, a jelentésképzés és a szimbolikus interakciók világába ágyazódik. A kutatás fókuszában tehát nem a videojáték technológiai vagy pszichológiai dimenziója áll, hanem az a kommunikatív és kapcsolati tér, amelyet a játékos élmény képes létrehozni. A kutatás hipotézise szerint a videojáték nem csupán szabadidős tevékenység, hanem a családi kommunikáció új formáinak terepe, amelyen keresztül különféle szerepek, hatalmi viszonyok, együttműködési stratégiák és értékek jelennek meg. Különösen izgalmas kérdés, hogy a digitális közös élmények miként képesek újraértelmezni a „minőségi idő”, az „együttlét” vagy az „aktív szülői jelenlét” fogalmait.

A kutatás arra vállalkozik, hogy feltérképezze:

- ◆ Milyen kommunikációs mintázatok jelennek meg a videojátékhoz kapcsolódó családi helyzetekben?
- ◆ Hogyan formálják a játékhoz kötődő interakciók a kapcsolatokat minőségét?
- ◆ Milyen szimbolikus jelentése van a közösen játszott, illetve külön végzett játékélményeknek?
- ◆ Milyen szülői stratégiák léteznek a játékhoz való viszonyulásban, és ezek milyen hatással vannak a gyerekekkel való kapcsolatra?
- ◆ Milyen formában jelenik meg a mediált együttlét, azaz a digitális jelenlét közösségi dimenziója?

A kutatás célja tehát, hogy e hiányterületre reflektálva hozzájáruljon a családi kommunikációról szóló tudományos diskurzus bővítéséhez, és új perspektívát kínáljon a digitális eszközök mindennapi használatának értelmezéséhez.

Összegzés

A tanulmány rávilágít arra, hogy a videojátékok a családi kommunikáció olyan új terei, amelyek túlmutatnak a moralizáló és addiktológiai megközelítéseken. A különböző generációk eltérő digitális szocializációs útvonalai kommunikációs kihívásokat és új kapcsolódási lehetőségeket is hordoznak. A mediált jelenlét, a játékos interakciók és az „adás-elfogadás” dinamikája mentén értelmezve a videojátékok képesek a családi kohéziót erősíteni, de akár konfliktusforrássá is válhatnak. A kutatás egy interdiszciplináris szemléleti keretet kínál, amely a videojátékokat nemcsak mint technológiai eszközöket, hanem mint jelentésképző és kapcsolatfenntartó gyakorlatokat vizsgálja. Ez a nézőpont hozzájárulhat a kortárs családi kommunikáció újraértelmezéséhez és empirikus kutatások alapját is képezheti.

IRODALOM

- Anderson, Craig A. – Gentile, Douglas – Buckley, Katherine E. (2010) *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Andok, Mónika (2016) *Digitális média és mindennapi élet: Konvergencia, kontextus, közösségi média*. Budapest, L'Harmattan.
- Andok, Mónika (2017) *A kommunikáció rituális elmélete*. Budapest, Gondolat Kiadó.
- Andok, Mónika (2024) Digitális gyakorlatok: A médiumokhoz kapcsolódó cselekvések kerete: a praxiselmélet. In *Medias Res*, XIII. évf. 2. sz., 68–82.
- Bátiki, Anna – Ribiczey, M. Nóra (szerk.) (2021) *Családhatározó: A sokszínűség pszichológiája*. Budapest, Open Books.
- Böszörményi-Nagy Iván (1987) *Invisible Loyalties: Reciprocity in Intergenerational Family Therapy*. Brunner/Mazel.
- Carey, James W. (2009) *Communication as Culture: Essays on Media and Society*. New York, Routledge.
- Couldry, Nick (2003). *Media Rituals: A Critical Approach*. London, Routledge.
- Coyne, Sarah M. – Padilla-Walker, Laura – Stockdale, Laura – Day, Randal D. (2011) Game on... Girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. *Journal of Adolescent Health*, 49(2), 160–165.
- Epstein, Nathan B. – Bishop, Duane S. – Levin, Sol. (1978) McMaster Model of Family Functioning. *Journal of Marital and Family Therapy*, 4(4), 19–31.
- Engler, Ágnes (2014) A családi életre nevelés társadalmi értékei. In: Komlósi P. (2014 szerk.) *Felkészítés a családi életre és a kapcsolati kultúrára*. Budapest: Károli Gáspár Református Egyetem, L'Harmattan Kiadó, 11–29.
- Fromann, Richárd (2019). A játékos lét határai. <https://jatekoslet.hu/research>
- Gee, James Paul (2003) *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York, Palgrave Macmillan.
- Goffman, Erving (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York, Anchor Books.
- Granic, Isobel – Lobel, Adam – Engels, Rutgers C. M. E. (2014) The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Huizinga, Johan (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. London, Routledge.
- Ito, Mizuki et al. (2009) *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. MIT Press.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press.
- Király, Orsolya – Tóth, Dénes – Urbán, Róbert – Demetrovics, Zsolt – Maraz, Anikó (2019) Intensity and problematic use of video games: Interplay of the Big Five traits, need for cognition, and motives. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 333–344.
- Komlósi, Piroska – Uzsalyné Pécsi, Rita (2014) A család működéséről. In: Komlósi P. (2014 szerk.) *Felkészítés a családi életre és a kapcsolati kultúrára*. Budapest: Károli Gáspár Református Egyetem, L'Harmattan Kiadó, 79–107.
- Korpics Márta (2020) *A késő modern vallásosság közösségi mintázatai*. Budapest, Károli Gáspár Református Egyetem – L'Harmattan Kiadó.

Kósa, Éva (szerk.) (2015) Médiaszocializáció. Budapest: Bűvösvölgy. [online elérhető: https://buvosvolgy.hu/upload/kosa_eva_mediaszocializacio/mobile/index.html]

Lee, Ellie (2023) Parenting Culture Studies and the Digital Deauthorization of Parents. In: Faircloth, C. et al. (eds.) *Parenting Culture Studies: New Directions*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-44156-1_3

Livingstone, Sonia – Das, Ranjana (2008) The End of Audiences? Theoretical Echoes of Reception Amid the Uncertainties of Use. *Media, Culture & Society*, 30(4), 379–398.

Livingstone, Sonia – Blum-Ross, Alicia (2020) *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives*. Oxford University Press.

Mihalec, Gábor – Csizmadia, Róbert (2014) Kommunikációs és konfliktuskezelési készségek fejlesztése a családi életre nevelésben. In: Komlósi P. (2014 szerk.) *Felkészítés a családi életre és a kapcsolati kultúrára*. Budapest: Károli Gáspár Református Egyetem, L'Harmattan Kiadó, 108–139.

Olson, David H. (2000). Circumplex Model of Marital and Family Systems. *Journal of Family Therapy*, 22(2), 144–167.

Nikken, Peter – Jansz, Jeroen (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181–202.

Pólya, Tamás (2020) Digitális mitológiák – Játék és narratíva. *Médiakutató, ősz*.

Shaw, Adrienne (2010) What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, 5(4), 403–424.

Voida, Amy – Greenberg, Saul (2009) Wii all play: The console game as a computational meeting place. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1559–1568.