

# Valóban megfertőzi a fiatalokat a Pokémon GO? – felhasználói attitűdök vizsgálata egy népszerű mobiltelefonos játék esetén

## Does Pokémon GO really infect the youngsters? – investigation of users' attitude towards a popular mobile game

Huszár Sándor

Szegedi Tudományegyetem, Gazdaságtudományi Kar, Üzleti Tudományok Intézete  
huszar.sandor@eco.u-szeged.hu

### Absztrakt

*A mobiltelefonos játékok térnyerése vitathatatlan, aminek az egyik legkiemelkedőbb bizonyítéka a 2016-ban megjelent Pokémon GO volt. Felhasználók milliói játszottak vele napi rendszerességgel, amely világszerte hatalmas médianyilvánosságot kapott. Egy kérdőíves felmérés keretében fiatalok attitűdjét és magatartását vizsgáltam a játék vonatkozásában. A felmérés elsődleges célja az volt, hogy feltárjam a játékhasználatot befolyásoló tényezőket – építve a Tervezett Viselkedés Elmélete és a Technológia Elfogadás Modell összefüggéseire. A kérdőíves felmérés eredményeinek vizsgálatába 187 válaszadót vontam be.*

*A két szociálpszichológiai modell összefüggéseit feltételezve egy saját modellt készítettem a felhasználók attitűdjének és szokásainak vizsgálatára. Az eredmények arra világítottak rá, hogy habár a válaszadók közel fele legalább egyszer kipróbálta a játékot, csak minden ötödik fiatal játszott valamilyen rendszerességgel. Továbbá megállapítható az is, hogy kevésbé a rajzfilm kedveltsége vagy a társas környezet, sokkal inkább a játszási szokások befolyásolták a fiatalokat abban, hogy rendszeresen játszottak a Pokémon GO-val vagy sem.*

**Kulcsszavak:** Tervezett Viselkedés Elmélete, Technológia Elfogadás Modell, attitűd, mobil játék, Pokémon GO

### Abstract

*The triumph of mobile games is indisputable that was demonstrated worldwide by the introduction of Pokémon GO in 2016. Millions of users engaged with the game on a daily basis that received a huge media attention. In my survey I investigated the behavior and attitudes of adolescents. The primary goal of the survey was to unfold the influencing factors of playing with the game – building on the Theory of Planned Behavior and Technology Acceptance Model. Finally, 190 participants were involved in the survey.*

*A new conceptual model was created based on the above mentioned psychological models. The results highlighted that about half of the respondents downloaded and tried the game at least once, but only one-fifth of the participants played the game regularly. The attitude towards the cartoon and subjective norms did not play significant role, however the playing habits had a high impact on the behavior.*

**Keywords:** Theory of Planned Behavior, Technology Acceptance Model, attitude, mobile game, Pokémon GO

## 1. Bevezetés

Néhány évvel ezelőtt egy igazán különleges eseménynek lehettünk szemtanúi, hiszen 2016-ban megjelent a Pokémon GO<sup>1</sup> mobiltelefonos játék, amely az újdonságként alkalmazott *kiterjesztett valóság* (Augmented Reality – AR) technológiát ötvözve egy globálisan ismert mesével, felhasználók millióit volt képes a világ minden részén mozgósítani. A játék egyik érdekessége az volt, hogy a felhasználóknak az utcákon kellett „begyűjteniük” különböző virtuális szörnyeket, amelyeket csak a saját mobil eszközeiken láthattak. Ennek köszönhetően a játék hatalmas médianyilvánosságot kapott és egyre többen kezdtek el foglalkozni a jelenség megértésével. Nem véletlen, az alkalmazást fejlesztő vállalat napi 21 millió aktív felhasználóval rendelkezett, akik 2016 augusztusában közel 3 millió dollárt költöttek el naponta alkalmazáson belüli vásárlásokra<sup>2</sup>.

Akkoriban több televíziós műsor is napirendre tűzte a Pokémon GO-t és mivel elsősorban laikusok véleményét ismerhettük meg, így elhatároztam, hogy tudományos eszközökkel szeretném megvizsgálni a játékhasználattal kapcsolatos „mozgatórugókat” fiatalok körében. Annak érdekében, hogy a laikus véleményeken túlmenően jobban megértsük a fiatalok Pokémon GO játékkal kapcsolatos attitűdjét és szokásait, egy kérdőíves vizsgálatot készítettem 2016 őszén, amely keretében közép- és általános iskolás diákokat, valamint egyetemi hallgatókat kérdeztem meg a Pokémon GO játékkal kapcsolatos véleményükről. A sajtó érdeklődését jól mutatja, hogy a kutatás előzetes eredményeiről még az Origo is beszámolt<sup>3</sup>. Azóta pedig számos másik kutatás is megjelent a témában (Rauschnabel et al. 2017, Kaczmarek et al. 2017, TABACCHI et al. 2017, ZSILA et al. 2018, TANG 2017, KHALIS – MIKAMI 2018).

A kutatás tudományos háttérét két jól ismert szociálpszichológiai modell biztosította, amelyek segítettek részletesen megérteni, hogy mely tényezők befolyásolták leginkább a fiatalok abban, hogy végül rendszeresen játszottak-e a játékkal vagy sem. Jelen tanulmány a kutatás eredményeit ismerteti röviden és választ ad arra a kérdésre, hogy vajon jogosan tarthattunk-e 2016 nyarán attól, hogy a fiatalokat tömegesen „megfertőzi” a Pokémon GO.

## 2. Modellválasztással kapcsolatos szakirodalom áttekintése

Az alábbiakban érdemes abból kiindulni, hogy milyen motivációkat sikerült eddig a szakirodalomnak feltárnia az elektronikus játékokkal kapcsolatban, valamint röviden kívánom ismertetni azt a két modellt, amelyek a kutatás háttérét biztosították.

Az ilyen jellegű játékok ún. hedonisztikus rendszerként is felfoghatók, amelyek lényege abban rejlik, hogy a felhasználók örömeiket lelik a rendszer használatában (Van der Heijden 2004). Azonban a hedonisztikus motivációk mellett a *belső motivációk* is jelentős szerepet játszanak az online játékok használatakor, valamint az *észlelt öröme* és az *használat észlelt egyszerűsége* is (Ha et al. 2007). A kutatás arra is felhívja a figyelmet, hogy az újonnan alkalmazott technológia eszközök – mint például a kiterjesztett valóság és GPS helymeghatározó – önmagukban még nem garantálták a játék sikerét, hanem sokkal inkább az, hogy egy olyan mesére épült a játék, amelynek szereplői helyébe képzeltek korábban magukat a gyerekek, majd pedig a játékkal kiélhették az efféle képzeleteiket (TANG 2017). Ugyanakkor a Pokémon GO esetén jelentős

---

<sup>1</sup> A Pokémon GO játék hivatalos weboldala: <https://www.pokemongo.com/en-us/>

<sup>2</sup> Pokemon GO Money: A Game Worth \$29 Billion: <http://moneynation.com/pokemon-go-money/>

<sup>3</sup> Tényleg megfertőzi a fiatalokat a Pokémon GO?: <https://www.origo.hu/techbazis/20161006-pokemon-go-kutatas-szegedi-tudomanyegyetem.html>

szerepet játszott a felhasználók viselkedésének magyarázatában a *rekreáció, szabadtéri aktivitás, nosztalgia* és *unaloműzés* (ZSILA et al. 2018), továbbá egy másik kutatás a *hedonizmus, az érzélem,* valamint a *társadalmi normák* szerepét emeli ki (Rauschnabel et al. 2017). Mások egy eltérő perspektívából, a személyiségvonások szemszögéből vizsgálták a játékosokat, amely során arra jutottak, hogy a „tipikus Pokémon GO felhasználó” *introvertált,* aki magas fokú *együttműködőkészség* és *lelkiismeretesség* jellemez (TABACCHI et al. 2017), ezzel szemben egy másik felmérés éppen az extrovertáltabb játékosok körében jutott arra a következtetésre, hogy magasabb teljesítményt nyújtanak a játékban (KHALIS – MIKAMI 2018). Továbbá érdemes kiemelni az *egészséggel és mozgással kapcsolatos motivációk* szerepét is (Kaczmarek et al. 2017).

Az iskolás és egyetemista fiatalok attitűdjének és magatartásának vizsgálatát két modell segítségével készítettem el: a Tervezett Viselkedés Elmélete (Theory of Planned Behavior) és a Technológia Elfogadás Modell (Technology Acceptance Modell). A két modell szolgáltatta az elméleti keretet és a saját modell összeállítását, így az alábbiakban a két modellt és kapcsolódó kutatások eredményeit ismertetem röviden.

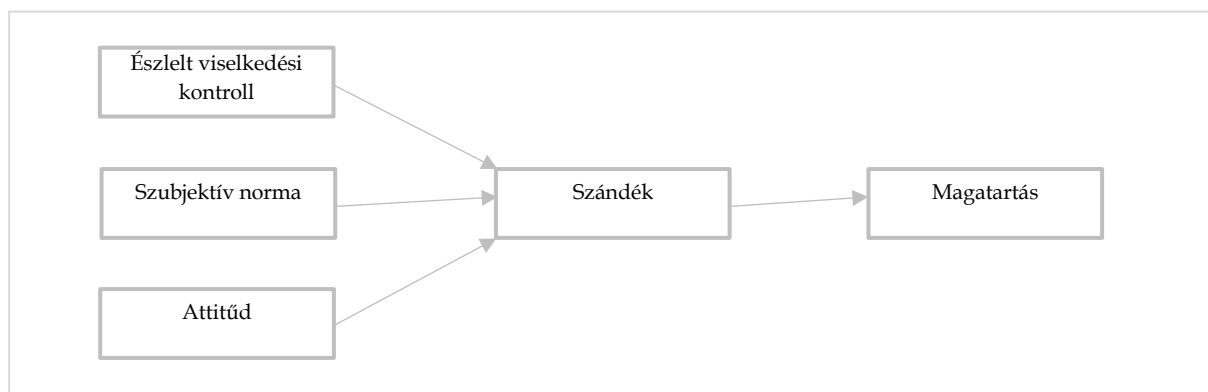
### 2.1. Tervezett Viselkedés Elmélete

A Tervezett Viselkedés Elmélete (Theory of Planned Behavior) az Indokolt Cselekvés Elméletének (Theory of Reasoned Action) egy továbbfejlesztett változata, amelynek célja valamilyen magatartás előrejelzése és magyarázata különböző pszichológiai tényezőkkel (Ajzen 1988). A magatartást leíró általános pszichológiai modellt a szociálpszichológia területén fejlesztették ki, amelyet számos kutatásban alkalmaztak az elmúlt évtizedekben.

A modell az egyén magatartását alapvetően három tényezőre vezeti vissza, amelyek az *attitűd,* a *szubjektív norma,* valamint az *észlelt viselkedési kontroll* (Ajzen 1991). Az *attitűd (attitude)* azt mutatja meg, hogy az egyén mennyire érzi úgy, hogy számára előnyös lehet az adott cselekvést elvégezni, illetve ezzel kapcsolatban pozitív vagy negatív véleményt formál-e. A *szubjektív norma (subjective norms)* azt vizsgálja, hogy az egyén érez-e bármilyen nyomást a társas környezet részéről arra vonatkozóan, hogy az adott magatartást megvalósítsa (pl. ösztönzi és/vagy elvárja a környezete, hogy játsszon ilyen játékokkal). Az *észlelt viselkedési kontroll (perceived behavioral control)* esetén pedig azt kívánjuk feltárni, hogy az egyén mennyire érzi úgy, hogy az adott magatartás megvalósításában szabad döntése van vagy esetleg rajta kívül álló tényezők korlátozzák az adott cselekvés megvalósulását (pl. van-e mobilinternet, esetleg mobiltelefonja, amivel tudna játszani) (1. ábra).

A modell alapján azt feltételezem, hogy a fiatalok körében a játék iránti *attitűd,* a *társas környezet* és az *észlelt viselkedési kontroll* is jelentős szerepet játszik. A később bemutatott modellben a *szándékot* nem vizsgálom, mivel a felmérés pillanatában már több hónapja elérhető volt a játék a fiatalok körében, így ezen tényezőket közvetlenül a *magatartással* összefüggésben elemzem, vagyis játszik-e a válaszadó a játékkal vagy sem.

### 1. ábra: Tervezett Viselkedés Elmélete

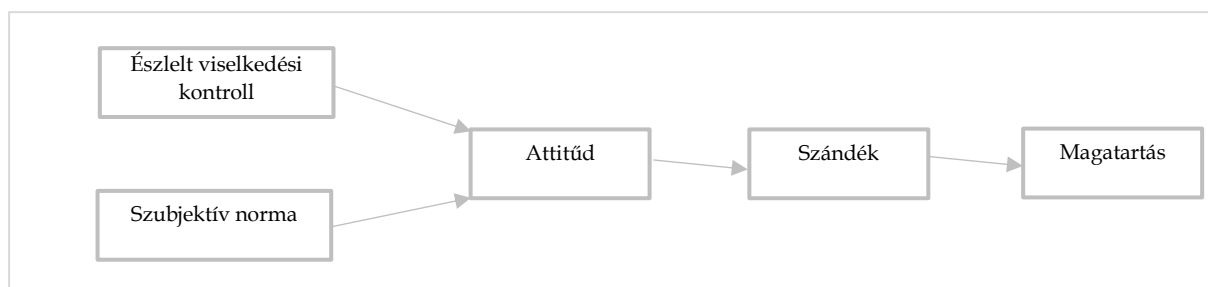


Forrás: Ajzen (1988) alapján saját szerkesztés

### 2.2. Technológia Elfogadás Modell

A Technológia Elfogadás Modell (Technology Acceptance Modell – TAM) közel három évtizedes múltra tekint vissza, amely szintén a szociálpszichológia területén alakult ki. A modell azt feltételezi, hogy egy technológia használatát elsősorban a *szándék* és a szándékra ható *attitúd* befolyásolja. Emellett az attitúdre elsősorban az *használat észlelt egyszerűsége* (perceived ease of use), valamint az *észlelt hasznosság* (perceived usefulness) van hatással (Davis 1989) (2. ábra).

### 2. ábra: Technológia Elfogadás Modell



Forrás: Davis (1989) alapján saját szerkesztés

A modell megalkotása részben összefügg a személyi számítógépek terjedésével, hiszen akkoriban kezdtek el a lakossági és üzleti célú számítógépek tömegesen terjedni és elsősorban ezek használatára ható tényezőket vizsgálták felhasználók körében. Azóta a modellt finomították és számos másik területen is alkalmazták, így jött létre a TAM2, amely esetén az *észlelt hasznosságra* ható további tényezőket vizsgáltak (Venkatesh – Davis 2000), valamint a TAM3 modell, ahol pedig a *használat egyszerűségét* befolyásoló tényezőket tárták fel részletesen (Venkatesh – Bala 2008).

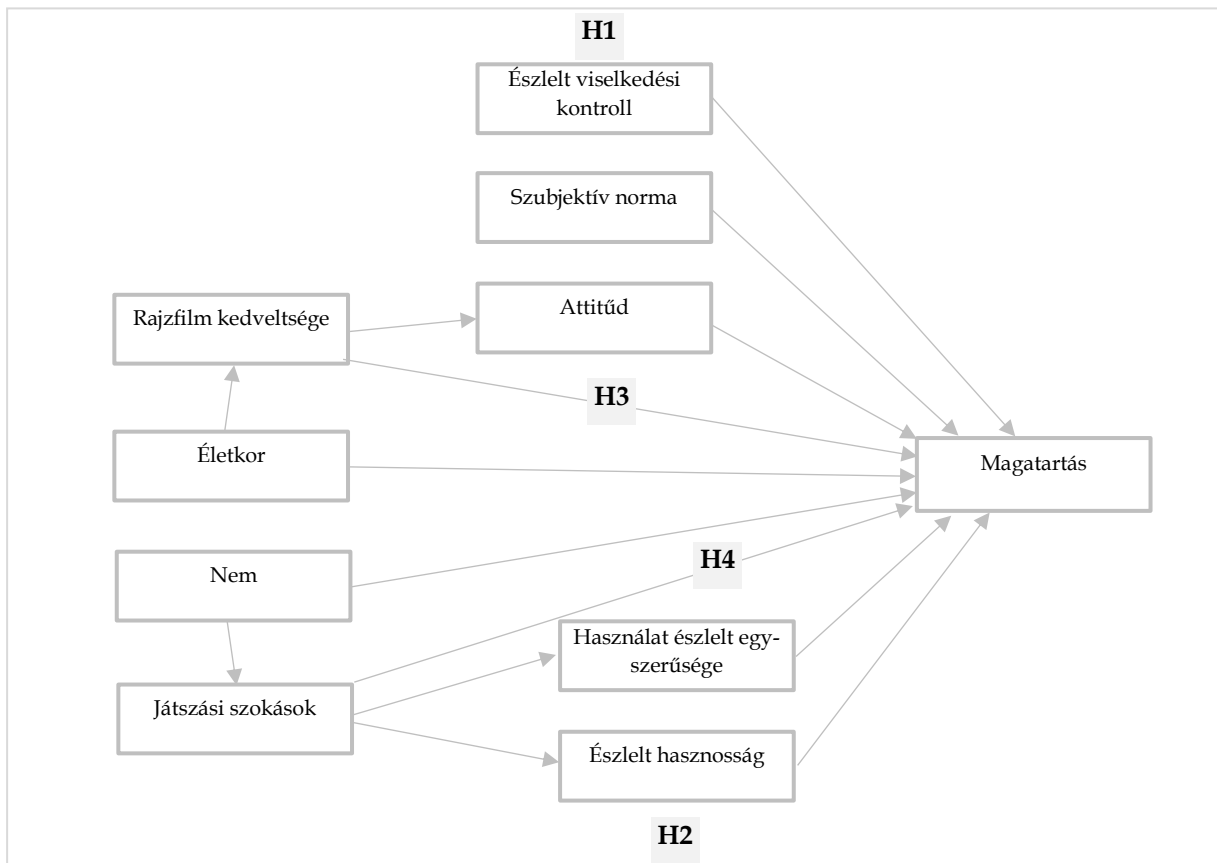
A modell alkalmazása nem ismeretlen az online játékok területén sem. A Technológia Elfogadás Modell egyik továbbfejlesztett változatát, az UTAUT2 modellt tesztelte Ramirez-Correa et al. (2019) strukturális egyenletek módszerével. Eredményeik alapján az online játékokkal való játszást leginkább a *szokások*, a *hedonikus motivációk*, valamint *társas hatások* befolyásolták. Vizsgálatukban viszonylag elég nagy arányban, több mint 71%-ban sikerült magyarázni a modellben szereplő változókkal az egyének magatartását.

A modell alapján én is azt feltételezem, hogy a Tervezett Viselkedés Elméletében leírt tényezőknél kívül az adott technológia használatát befolyásoló faktorok, mint például a *használat észlelt egyszerűsége*, valamint az *észlelt hasznosság* meghatározóak lehetnek a Pokémon GO játék használatát illetően.

### 3. Kutatás módszertana

A felmérés központi kérdése, hogy *a fiatalok körében mely tényezők játszanak meghatározó szerepet abban, hogy a Pokémon GO játékkal rendszeresen játszanak-e vagy sem?* A kérdés megválaszolásához a szakirodalmi áttekintés során ismertetett két modell, a Tervezett Viselkedés Elmélete és a Technológia Elfogadás Modell szolgáltatva az elméleti alapot, amelyeket további tényezőkkel egészítettem ki annak érdekében, hogy részletesebben lehessen vizsgálni a játék használatát befolyásoló tényezőket. Ahogy a 3. ábrán is látszik, a két modell tényezői együttesen befolyásolják a magatartást feltételezésem szerint, vagyis valaki rendszeresen játszik-e a játékkal vagy sem. Míg a *Tervezett Viselkedés Elmélete* esetén még befolyásoló tényező lehet, hogy az egyén nézte-e gyerekkorában a rajzfilmet, addig a *Technológia Elfogadás Modell* esetén azt is vizsgáltam, hogy számítógépen vagy mobiltelefonon szokott-e rendszeresen játszani. A modellben az *életkor* és a *nem* szerepe is elemzésre került.

3. ábra: A Pokémon GO játék használatát magyarázó saját kutatási modell



Forrás: saját szerkesztés

A saját modell felállítása mellett hipotéziseket is megfogalmaztam, amelyek az alábbiak:

- H1: A Tervezett Viselkedés Elmélete által feltételezett tényezők hatással vannak a magatartásra.

- H2: A Technológia Elfogadás Modell által feltételezett tényezők hatással vannak a magatartásra.
- H3: A korábbi rajzfilm nézési szokások hatással vannak a magatartásra.
- H4: A játékokkal való szokások (játsszási szokások) hatással vannak a magatartásra.

A kutatási eredmények bemutatása során egyrészt leíró statisztikai eszközökkel dolgoztam, másrészt pedig a strukturális egyenletek módszerét alkalmaztam (SEM-PLS) az összefüggések vizsgálatára. Az útelemzés célja volt feltárni, hogy mely tényezők játszanak meghatározó szerepet a magatartás kialakulásában. Azért esett a választás a strukturális egyenletek modellezésére, mert ennek alkalmazása egyre nagyobb teret nyert a gazdasági témájú kutatásokban az elmúlt évtizedekben (Shook et al. 2003). Ez a módszer az általánosított lineáris modellezés (Generalized Linear Model – GLM) egy kiterjesztett változata, amely lehetővé teszi a kutatók számára látens struktúrák vizsgálatát több változó esetén. A módszer alkalmas hipotetikus modellek vizsgálatára (Lei – Wu 2007), valamint egy általános gyűjtőnév, amely több statisztikai módszert is magában foglal: a kovariancia-alapú strukturális modellezést (CB-SEM) és a legkisebb négyzetek összege strukturális egyenletek modellezését (PLS-SEM). Míg a kovariancia alapú módszer az egyik legszélesebb körben használt eljárás, addig a PLS-SEM sokkal inkább alkalmazható kisebb minták és nem egyenlő eloszlású válaszok esetén (Hair et al. 2012), ahogyan az gyakran előfordul likert-skálás vizsgálatokban. Ezért döntöttem a PLS-SEM módszer alkalmazása mellett, ennek megfelelően a modellben meghatározott hipotéziseket ezzel a módszerrel fogom vizsgálni.

### *3.1. Adatgyűjtés módja*

A felmérés 2016 őszén készült, amikor a Pokémon GO játék az egyik legnépszerűbb játéknak számított globális szinten. A kutatás elkészítéséhez kérdőíves megkérdezést alkalmaztam, amelyet egyrészt hallgatóim körében (egyetemista célcsoport), másrészt pedig a 2016 szeptemberében megrendezett Kutatók Éjszakája programsorozat keretében a Szegedi Tudományegyetem Gazdaságtudományi Karára látogató általános és középiskolás fiatalokat bevonva készítettem el. A hallgatók esetén otthon volt lehetőségük a kérdőívet online kitölteni, míg a Kutatók Éjszakáján az egyik programelem során 20-25 perc állt rendelkezésre minden résztvevőnek a kérdések megválaszolására online egy számítógépteremben. Az így gyűjtött adatokat tisztítottam és a két adatbázist összevontam. Mivel az adatfelvétel Szegeden történt és a válaszadók is a környező településekről érkeztek, így a felmérés alapján megfogalmazott eredmények is elsősorban ezen a földrajzi területen élő fiatalokra tekinthetők iránymutatónak.

### *3.2. Minta bemutatása*

A felmérésben összesen 190 válaszadó vett részt, akik közül az életkoruk miatt kiszűrtem 3 főt. Így végül a mintát 187 válaszadó alkotta, akik közül a legfiatalabb 11 éves, míg a legidősebb 25 éves volt. A válaszadók átlagéletkora 18,5 év. A felmérésben résztvevők 37%-a férfi, míg 63% nő volt, továbbá a válaszadók 71%-a volt egyetemista és 29%-a közép- és általános iskolás diák. Ezen kívül más demográfiai adataira, mint például lakóhely típusa, valamint iskolai végzettség (ilyen fiatalok körében nincs értelme) nem kérdeztem rá.

## **4. Eredmények**

A továbbiakban a kutatás eredményeit mutatom be két alfejezetben. Míg az első rész a kutatás eredményeit leíró statisztikai módszerekkel mutatja be röviden, addig a második alfejezetben

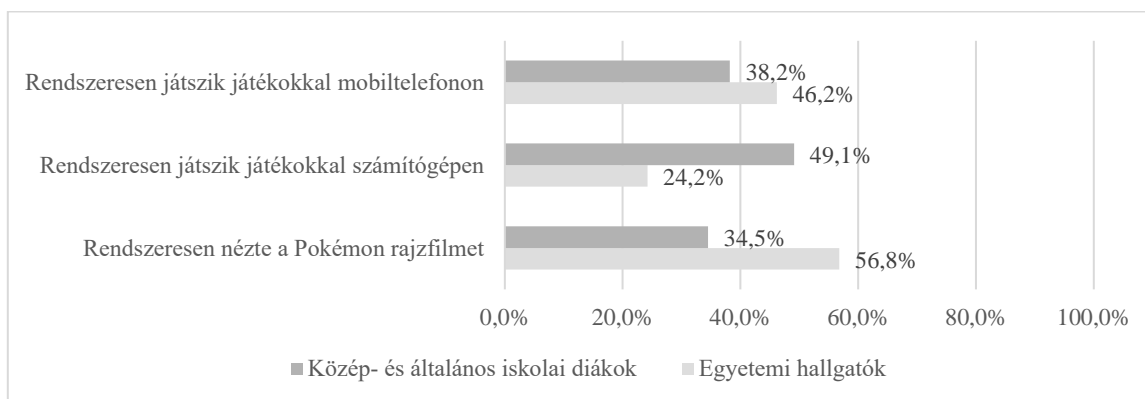
a felállított modell összefüggéseit fogom ismertetni. A kutatásban felhasznált kérdések és leíró statisztikai eredményei megtekinthetők az 1. mellékletben.

#### 4.1. Leíró statisztikai eredmények

A felmérésben résztvevőkről elmondható, hogy az egyetemi hallgatók körében 17,4% játszott gyakran vagy néha a játékkal, addig a közép- és általános iskolások körében ez az arány 21,8% volt, ami jelentősen nem különbözik a két csoport között. Ezek alapján láthatjuk, hogy közel minden ötödik fiatal játszott valamilyen rendszerességgel a játékkal. Ugyanakkor a válaszadók 38%-a legalább egyszer kipróbálta, viszont állításuk szerint nem szoktak rendszeresen játszani a játékkal. *Ezen eredmények tükrében úgy tűnik, hogy az általam vizsgált fiatalok közel fele próbálta már ki legalább egyszer a Pokémon GO játékot, akik közül csak szinte minden ötödik fiatal játszott valamilyen rendszerességgel.*

A fiatalok körében vizsgáltam azt is, hogy gyerekkorukban rendszeresen nézték-e a Pokémon rajzfilmet, hiszen azt feltételezem, hogy ha valakinek a kedvencei közé tartozott a rajzfilm, akkor valószínűleg játszott is az arról mintázott játékkal. Továbbá azt is vizsgáltam, hogy milyen rendszerességgel játszanak számítógépen és mobiltelefonon az általam megkérdezett fiatalok. Az utóbbit fontosnak tartottam külön is vizsgálni, hiszen a számítógépes játékok és mobiltelefonos játékokkal kapcsolatos szokások eltérhetnek – ezek pedig hatással lehetnek a mobiltelefonos játékok használatára. Az eredmények alapján (4. ábra) látható, hogy a közép- és általános iskolás diákok körében 34,5% nézte valamilyen rendszerességgel a Pokémon rajzfilmet, míg az egyetemisták körében ez az arány magasabb, összesen 56,8% volt.

4. ábra: Játékokkal kapcsolatos szokások és rajzfilm kedveltsége



Forrás: saját szerkesztés

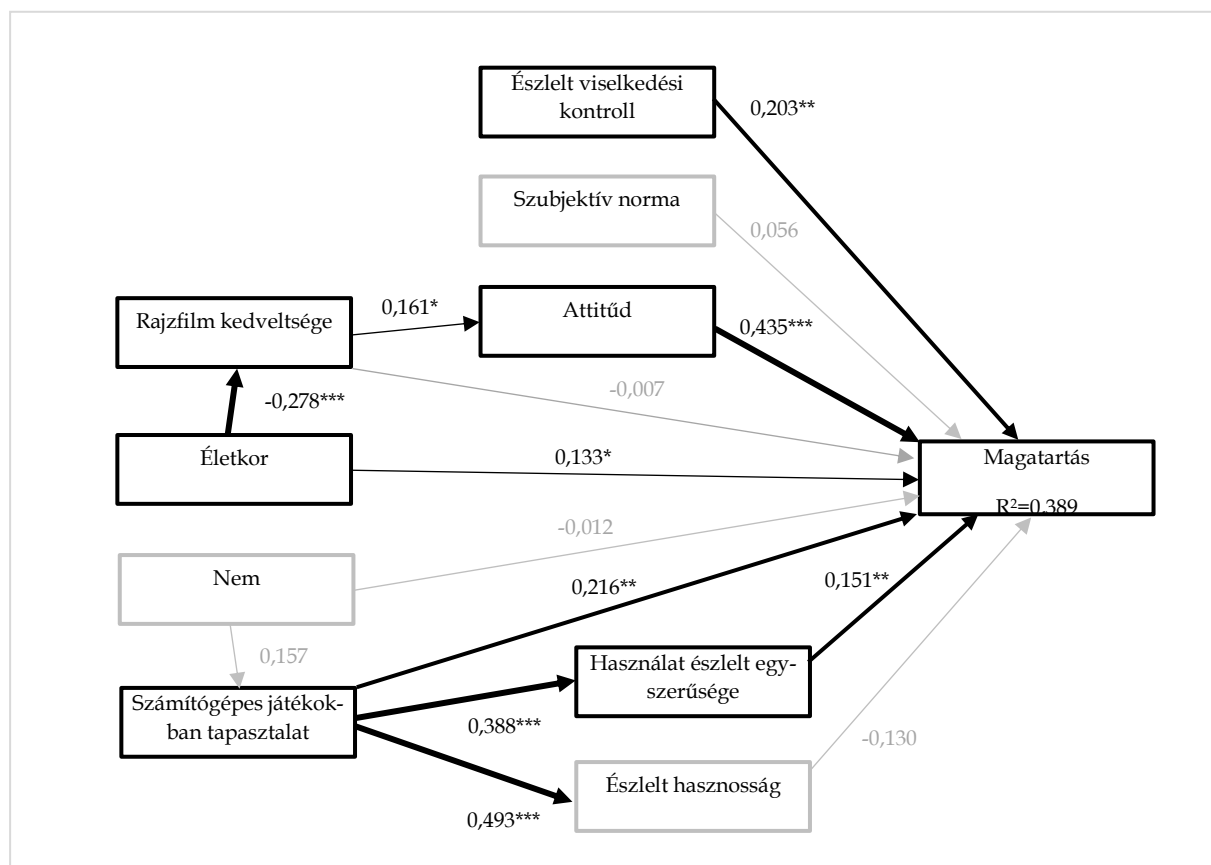
A fentiek alapján elmondható, hogy *mind a közép- és általános iskolai diákok, mind pedig az egyetemisták körében jellemzőek a mobiltelefonos játékok, amellyel valamivel többen az egyetemisták játszanak.* Ugyanakkor a *számítógépes játékok elsősorban a közép- és általános iskolás diákok körében jellemzőek.* Emellett pedig *az egyetemisták nagyobb arányban nézték gyerekkorukban a Pokémon rajzfilmet, így elmondható, hogy különbségeket figyelhetünk meg a két csoport között.*

#### 4.2. Modell eredmények

Ahogy a kutatás módszertana fejezetben ismertettem, az általam felállított modellben lévő tényezők közötti összefüggéseket strukturális egyenletek modellezésével vizsgáltam. Ahogy az 5. ábrán is látható, a magatartást az *észlelet viselkedési kontroll* ( $\beta=0,203^{**}$ ), az *attitűd* ( $\beta=0,435^{***}$ ),

a *használat észlelt egyszerűsége* ( $\beta=0,151^{**}$ ), a *játszási szokások* ( $\beta=0,216^{**}$ ) és valamelyest az életkor ( $\beta=0,133^*$ ) befolyásolja. Érdekes, hogy *rajzfilm kedveltsége* ( $\beta=-0,007$ ) nem bizonyultak meghatározónak, ugyanakkor az attitűdön keresztül hathatnak a magatartásra, így nyilvánul meg a közvetett hatás a modellben. Ehhez hasonlóan a játékokkal való tapasztalat nemcsak közvetlenül hat a magatartásra, hanem a Technológia Elfogadás Modell elemein keresztül is érezteti hatását.

5. ábra: Pokémon GO játék használatára ható tényezők



Forrás: saját szerkesztés

A fenti eredmények alapján megállapítható, hogy a legnagyobb hatást az *attitűd* fejt ki a magatartásra, valamint a *játszási szokások* is meghatározó szerepet töltenek be a modellben. Mindez azt is sejteti, hogy habár a Tervezett Viselkedés Elmélete és Technológia Elfogadás Modell általános feltételezései részben igaznak bizonyultak, mégis talán a játékokkal való szokások voltak meghatározóak a fiatalok körében. Úgy is értékelhetjük, hogy azok, akik rendszeresen játszanak ilyen játékokkal (ún. *gamerek*), azok játszottak leginkább a játékkal, míg azok, akik habár szerették a rajzfilmet, de általában nem szoktak játszani, azok kevésbé váltak a játék „szerelmesévé”.

## 5. Összegzés

A felmérés célja elsősorban az volt, hogy fiatalok körében megvizsgáljam a Pokémon GO népszerűségét befolyásoló tényezőket. Egyre több fiatal jelent meg az utcákon 2016-ban és sokan azt vízionálták, hogy a fiatalokat megfertőzi ez a játék. A játék a jelenség miatt a sajtó minden napjainak része lett és egyre több „laikus” vélemény látott napvilágot a témával kapcsolatban,



így fontosnak tartottam tudományos módszerekkel is vizsgálni a fiatalok attitűdjét és magatartását a játékkal kapcsolatban.

Az eredmények alapján úgy tűnik, hogy nem fertőzte meg a fiatalokat – de ennek mi magunk is szemtanúi lehettünk. *Körülbelül a fiatalok fele próbálta ki legalább egyszer a játékot (valószínűleg a többség kíváncsiságból), ugyanakkor csak minden ötödik fiatal játszott vele valamilyen rendszerességgel.* Az eredmények arra is rávilágítottak, hogy a mobiltelefonos játékok inkább az egyetemistákra jellemzőek, továbbá a rajzfilm nézettsége magasabb volt az egyetemisták, mint a közép- és általános iskolások körében.

A felmérés arra is választ adott, hogy elsősorban nem a barátok és nem is rajzfilm kedveltsége, hanem sokkal inkább a számítógépes játékokkal való szokások gyakoroltak hatást arra, hogy valaki rendszeresen játszott-e a játékkal vagy sem. Vagyis úgy tűnik, hogy akik az utcákon különféle „virtuális szörnyeket” kergettek, azok elsősorban azok a fiatalok voltak, akik általában a számítógépek előtt ülnek otthon és szabadidejükben sokat játszanak számítógépes játékokkal. Valószínűleg ennek is köszönhető, hogy egy néhány hónapos felfutást követően egyre kevesebb aktív felhasználója volt a játéknak, hiszen ezek a fiatalok kijátszották és/vagy megunták a játékot és kerestek egy másikat, amivel a szabadidejüket tölthették. Ennek tükrében elgondolkodtató, hogy mennyire érdemes játékfejlesztőként egy olyan játékot készíteni, amit valamilyen népszerű mese vagy mozifilm ihlet, hiszen ennek nem volt jelentős hatása az általam felállított modellben. Sokkal inkább az tűnik célravezetőnek játékfejlesztőként, hogy a számítógépes játékok témában aktív fiatalokat szólítsuk meg, nem pedig azokat, akik az adott mesét vagy mozifilmet kedvelték – még akkor is, ha lehetnek nagy átfedések.

A kutatás egyik korlátja, hogy az adott tényezőket viszonylag kevés számú változóval vizsgáltam, amelynek oka, hogy rövid kérdőívet kellett készítenem a közép- és általános iskolás diákok számára, akiknek a kérdőív kitöltése akár 20-25 percet is igénybe vehet. Ugyanakkor azt gondolom, hogy az eredmények iránymutatóak és egyrészt egy fontos választ fogalmaznak meg a közvélemény számára a játékokkal kapcsolatban, másrészt pedig tudományos oldalról is teret nyit a fiatalok mobiltelefonos játékokkal való attitűdjének vizsgálatára.

## Irodalomjegyzék

- Ajzen, I. (1988): *Attitudes, personality, and behavior*. Milton Keynes: Open University Press.
- Ajzen, I. (1991): The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 2, 179-211
- Davis, F. D. (1989): Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13, 3, 319-340
- Ha, I. – Yoon, Y. – Choi, M. (2007): Determinants of adoption of mobile games under mobile broadband wireless access environment. *Information & Management*, 44, 3, 276-286
- Hair, J. F. – Sarstedt, M. – Ringle, C. M. – Mena, J. A. (2012): An assessment of the use of partial least squares structural equation modeling in marketing research. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 40, 3, 414-433
- Kaczmarek, L. D. – Misiak, M. – Behnke, M. – Dziekan, M. – Guzik, P. (2017): The Pikachu effect: Social and health gaming motivations lead to greater benefits of Pokémon GO use. *Computers in Human Behavior*, 75, 356-363
- Khalis, A. – Mikami, A. Y. (2018): Who's Gotta Catch 'Em All?: Individual differences in Pokémon Go gameplay behaviors. *Personality and Individual Differences*, 124, 35-38

- Lei, P. W. – Wu, Q. (2007): Introduction to structural equation modeling: Issues and practical considerations. *Educational Measurement: Issues and Practices*, 26, 3, 33-43
- Ramírez-Correa, P. – Rondán-Cataluña, F. J. – Arenas-Gaitán, J. – Martín-Velicia, F. (2019): Analysing the acceptance of online games in mobile devices: An application of UTAUT2. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 50, 85-93
- Rauschnabel, P. A. – Rossmann, A. – tom Dieck, M. C. (2017): An adoption framework for mobile augmented reality games: The case of Pokémon Go. *Computers in Human Behavior*, 76, 276-286
- Shook, C. L. – Ketchen, D. J. – Hult, G. T. M. – Kacmar, K. M. (2004): An assessment of the use of structural equation modeling in strategic management research. *Strategic Management Journal*, 25, 4, 397-404
- Tabacchi, M. E. – Caci, B. – Cardaci, M. – Peticone, V. (2017): Early usage of Pokémon Go and its personality correlates. *Computers in Human Behavior*, 72, 163-169
- Tang, A. K. Y. (2017): Key factors in the triumph of Pokémon GO. *Business Horizons*, 60, 725-728
- Van der Heijden, H. (2004): User acceptance of hedonic information systems. *MIS Q.* 695-704
- Venkatesh, V. – Bala, H. (2008): Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision Sciences*, 39, 2, 273-315
- Venkatesh, V. – Davis, F. D. (2000): A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46, 2, 186-204
- Zsila Á. – Orosz G. – Bóthe B. – Tóth-Király I. – Király O. – Griffiths, M. – Demetrovics Zs. (2018): An empirical study on the motivations underlying augmented reality games: The case of Pokémon Go during and after Pokémon fever. *Personality and Individual Differences*, 133, 56-66

## Melléletek

## 1. melléklet: Kérdések és leíró statisztika

Faktor	Skála / kérdés	N	Min.	Max.	Átlag	Szórás	Terjedelem
Számítógépes játékokban tapasztalat	Milyen gyakran szoktál SZÁMÍTÓGÉPES játékokkal játszani?	187	1	4	2,09	0,937	1-4 <sup>4</sup>
	Milyen gyakran szoktál MOBILTELEFONOS játékokkal játszani?	187	1	4	2,45	0,831	1-4 <sup>5</sup>
Használat észlelt egyszerűsége	A mobiltelefonos játékok használata egyértelmű számomra.	187	1	5	3,90	1,083	1-5 (likert skála)
	A mobiltelefonos játékok használatát könnyen megtanulom.	187	1	5	4,52	0,721	1-5 (likert skála)
Észlelt hasznosság	A mobiltelefonos játékok élvezetesekek számomra.	187	1	5	3,59	1,096	1-5 (likert skála)
	A mobiltelefonos játékok fejlesztik a képességeimet.	187	1	5	2,79	1,115	1-5 (likert skála)
Magatartás	Milyen gyakran játszol a Pokémon GO játékkal?	187	1	4	1,80	0,843	1-4 <sup>6</sup>
Rajzfilm kedveltsége	Hány részt láttál a Pokémon rajzfilmből?	187	1	4	2,58	0,878	1-4 <sup>7</sup>
	Mennyire tetszett a Pokémon rajzfilm?	187	1	4	2,76	1,000	1-4 <sup>8</sup>
Attitűd	Jó játéknak tartom a Pokémon GO-t.	187	1	5	2,76	1,192	1-5 (likert skála)
	Amikor lehetőségem van rá, szoktam játszani a Pokémon GO-val.	187	1	5	1,47	0,911	1-5 (likert skála)
	Fontos számomra, hogy a Pokémon GO-val játszhaszak.	187	1	4	1,25	0,599	1-5 (likert skála)
Szubjektív norma	A barátaim jó játéknak tartják a Pokémon GO-t.	187	1	5	3,12	1,269	1-5 (likert skála)
	A barátaim többsége játszik a Pokémon GO-val.	187	1	5	2,58	1,252	1-5 (likert skála)
	A barátaim bátorítanak, hogy játsszak a Pokémon GO-val.	187	1	5	1,95	1,172	1-5 (likert skála)
	A családtagjaim jó játéknak tartják a Pokémon GO-t.	187	1	5	1,80	1,121	1-5 (likert skála)
	A családtagjaim többsége játszik a Pokémon GO-val.	187	1	5	1,29	0,735	1-5 (likert skála)
	A családtagjaim bátorítanak, hogy játsszak a Pokémon GO-val.	187	1	5	1,25	0,721	1-5 (likert skála)
Észlelt viselkedési kontroll	A mobiltelefonom alkalmas a Pokémon GO futtatására.	187	1	5	4,24	1,324	1-5 (likert skála)
	Az internetkapcsolat mindig rendelkezésre áll, hogy játszani tudjak a Pokémon GO-val.	187	1	5	3,22	1,613	1-5 (likert skála)
Születési év	Melyik évben születél?	187	1991	2005	1997,49	2,372	-

Forrás: saját szerkesztés

<sup>4</sup> 1 - Nem szoktam; 2 - Ritkán; 3 - Gyakran; 4 - Nagyon gyakran<sup>5</sup> 1 - Nem szoktam; 2 - Ritkán; 3 - Gyakran; 4 - Nagyon gyakran<sup>6</sup> 1 - Nem játszottam soha a Pokémon GO-val; 2 - Letöltöttem a Pokémon GO-t, de már nem játszok vele.; 3 - Néha szoktam játszani a Pokémon GO-val; 4 - Rendszeresen játszok a Pokémon GO-val<sup>7</sup> 1 - Egyáltalán nem láttam a rajzfilmet; 2 - A rajzfilmnek csak néhány részét láttam; 3 - A rajzfilm részeinek többségét láttam; 4 - A rajzfilm szinte összes részét láttam<sup>8</sup> 1 - Egyáltalán nem tetszett / Nem láttam; 2 - Kevésbé tetszett; 3 - Tetszett; 4 - Nagyon tetszett