# Metacritic games stats 2011-2019

## Az adatbázis elérése

A Kaggle weboldalán ingyenesen elérhető adatbázisokat találunk. Itt nagyon sokféle adathalmaz érhető el, és folyamatos a feltöltés. A Kaggle a Google szárnyai alatt szolgálja ki az adatra éhes elemzőket. A Kaggle adatbázisainak elérése: <https://www.kaggle.com/datasets>.

A Kaggle egyik adatbázisa több mint 4000 videójáték értékelését tartalmazza. Az adatbázis neve: *Metacritic games stats 2011-2019*. A kiválasztott adatbázis elérése:  
<https://www.kaggle.com/skateddu/metacritic-games-stats-20112019>. Letöltés és kicsomagolás után az adatok egy metacritic\_games.csv tagolt szöveges állományban állnak rendelkezésre

## Az adatbázisról leírása

A Kaggle választott adatbázisának a célja, hogy a 2011 és 2019 között megjelent videójátékok szakmai és felhasználói értékelését rendelkezésünkre bocsássa. A játékok értékelésének adatai a <https://www.metacritic.com/> oldalról származnak. A Metacritic weboldala 2001 óta gyűjti zenei albumok, videójátékok, filmek, TV műsorok és DVD-k értékeléseit. Ezen értékelések átlagpontszáma adja a Metascore-t, amely az oldalon felhasználók értékeléseivel is kiegészül (User score)[[1]](#footnote-1).

A metacritic\_games.csv-ben tárolt fenti adatbázis a következő oszlopokat tartalmazza:

* game – a játék neve, szöveges adat, 4018 különböző értékkel
* platform – az értékelt játék melyik platformon érhető el, szöveges adat 7 különböző értékkel: 3DS, PC, PS4, Switch, VITA, WIIU, XONE
* developer – a játék fejlesztője, szöveges adat, 2133 különböző értékkel
* genre – a játék műfaja, szöveges adat, 54 különböző értékkel
* number\_players – a játékosok száma a játékban, szöveges adat, 36 különböző értékkel
* rating – a játék besorolása, szöveges adat, 6 lehetséges értékkel (sok hiányzóval): AO, E, E10+, M, RP, T
* release\_date – megjelenés dátuma, dátum adat a következő formátumban „Apr 1, 2014”
* metascore - a metacritic értékelése 0-100 –as skálán (szakértői oldalak alapján), egész értékek 0-100 között
* user\_score – a felhasználók értékelése 0-100 –as skálán, egész értékek 0-100 között.

## Kapcsolat pszichológiai témakörrel

A fiatalok szabadidő eltöltésében meghatározó szerepet kapnak a „képernyős” tevékenységek. A tévé mellé az évek során felzárkózott, majd átvette a vezető szerepet az okostelefon és a számítógép. A 15–29 évesek körében megmutatkozó trendeket vizsgálva a magyar háztartások legalább 85 százalékában van számítógép és internet, illetve a fiatalok kezében saját tulajdonú okostelefon, a naponta internetezők aránya 88 százalék, amely már jelentősen meghaladja a naponta tévézők arányát (63 százalék) (Székely és Aczél, 2018). A technológia szédületes terjedése nem csak a szabadidős tereket és tevékenységeket uralja, hanem más szocializációs közegekben is megjelent, például az iskolában és a munkahelyen is. Az információs társadalom paradigmája a digitális kultúra megjelenéséhez vezetett. A megváltozott tanárszerep a tanulóközpontú megközelítés magában hordozza, hogy digitális jártasságunkat érdemes kiegészíteni ezekkel a területekkel, még akkor is, ha a videójátékokat és a közösségi médiát közvetlenül nem használjuk fel a tanulási folyamatokban (bár mindkettőre számos példát találhatunk Vas ( 2017) és Poore (2015) írásaiban). A videójátékok ismerete nagy segítség lehet a gamifikáció (Hamari, Koivisto, és Sarsa, 2014) osztálytermi, kreatív alkalmazása során – amely egy lehetséges kapcsolódási pont a pszichológiához –, a közösségi média platformjainak megismerése pedig például az elektronikus zaklatások kezelését, megelőzését segítheti.

# Irodalomjegyzék

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conerence on System Sciences*, *January*(6–9). https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Poore, M. (2015). *Hogyan használjuk a közösségi médiát az oktatásban?* Budapest: Wolters Kluwe.

Székely, L., & Aczél, P. (2018). Magyar világ 2.0 – fiatalok és az újmédia. In L. Székely (Ed.), *Magyar fiatalok a Kárpát-medencében Magyar Ifjúság Kutatás 2016* (pp. 351–385). Budapest: Kutatópont Kft.; Enigma 2001 Kiadó és Médiaszolgáltató Kft.

Vas, J. (2017). *Videojátékok interdiszciplináris felhasználása az oktatásban* (Z. Mándy, ed.). Debreceni Egyetemi Kiadó.

1. https://hu.wikipedia.org/wiki/Metacritic [↑](#footnote-ref-1)