

NAGYOK KÖZÖTT – A NINTENDO JÁTÉKKONZOLOK ÉS JÁTÉKOK SIKERE

Szabados György Norbert – Bácsné Bába Éva – Fenyves Veronika – Bács Zoltán –
Helmeczi András – Kovács Sándor – Szabados Krisztián – Ráthonyi Gergely Gábor –
Orbán Szabolcs Gergely – Muhammad Rizwan Hussain

Összefoglalás

2021. év végén jelent meg egy cikk (Kotaku.com, 2021) arról, hogy a japánok a világ mindaddigi legjobb video játékának a Nintendo konzolokra kiadott Zelda legutolsó kiadását választották. A játék megjelenése magával hozta a Nintendo új konzol generációját képviselő Switch eladásainak felpörgését. A Nintendo Switch, és a platformra elérhető játékok messze nem képviselik a konzolgenerációk csúcsát, mégis olyan impozáns társadalmi és gazdasági statisztikákkal rendelkezik a konzol a piacon, mely nyilvánvaló hiányosságai ellenére még a kételkedőket is meggyőzte arról, hogy a nagyteljesítményű csúcskonzolok mellett igenis helye van a Switch különféle verzióinak, és a töretlen népszerűségnek örvendő játékoknak is. A tanulmányunk célja annak feltárása, hogy konzolokkal játszó gamerek/játékosok maguk milyennek látják a konzolt és játékaikat, miféle erősségeket és gyengeségeket látnak a játékosok, és vajon mi az oka annak, hogy a Switch és játécai olyan nagy népszerűségnek örvendnek.

Kulcsszavak: sportmenedzsment, gaming és e-sport, játékkonzolok, Nintendo, Switch, Zelda

JEL: Z29

BETWEEN GIANTS – THE SUCCESS OF NINTENDO CONSOLES AND GAMES

Abstract

Text of at the end of year 2021 an article (Kotaku.com, 2021) was published about the selection the latest version of Zelda to be the ever best video game in the world, operating on Nintendo Switch consoles. The entry of this software resulted in the increasing sales of the Nintendo Switch, which is the last generation of the Nintendo gaming consoles. This console is far from representing the top of the console generations, still it bears such impressive social and economic statistics on the console market, which have convinced even the sceptics that different versions of this console together with their games have a safe place between the high performance machines, despite its obvious disadvantages. The objective of this essay is to reveal that how console games consider this console with their games, what advantages and disadvantages gamers sense and what the explanation is for the popularity of the console versions and their games.

Keywords: sports management, gaming and e-sports, gaming consoles, Nintendo, Switch, Zelda

JEL: Z2

Bevezetés

Napjainkra a kézikonzolok egyfajta reneszánszát éljük. Az első játékkonzolok 1970-es évekbeli megjelenését követően mára már a IX. generációs konzolok világát éljük (YouGov.com, 2020). A generációkat megjelenésük éve alapján datálják (a IX. generációs verzióknak a 2017-től megjelenőket lehet tekinteni), és a mezőny jellegzetes kapacitásbeli különbségeket mutat. A generációs konzoloknak tekinthető típusok között az elmúlt évekig elvétve akadt portable/handheld, azaz kézi jellegű, hordozható (a szakmában mindkét kifejezést párhuzamosan használják arra vonatkozóan, hogy az nem asztali, hanem jellemzően kézikonzol jellegű, vagy úgy is lehet fogalmazni, hogy a konzol saját kijelzővel rendelkezve független a más konzoloknál jellegzetes külső megjelenítő/display eszköztől), és ezzel a műfajjal alapvetően jellemzően két gyártó próbálkozott (Sony és a Nintendo). Az elmúlt évekre az érdeklődés a kézi jellegű konzolok iránt igencsak megnőtt, sőt, az asztalihoz képest sokféle termék és sokféle gyártó lépett be a piacra. Ugyanakkor, kutatók és szakemberek a videojáték iparágban nem határozták meg azokat a tényezőket, melyek a hagyományostól a mobil játékok felé irányítják a felhasználókat, és mindez akadályt jelent abban az értelemben, hogy a szakmabeliek megértsék mikro-szinten a játékosok viselkedését az iparági környezet változásában (Cai et. al, 2022). A Sony 2 korabeli típusa, a PSP-ről írja 2005 őszén a Somogyi Hírlap (maga a konzol 2004. év végén, Japánban, majd Amerikában és 2005 őszéig Európában is bemutatkozott): „Rekordmennyiségben fogy a Sony PSP a világ minden táján, a cég pedig, kihasználva a fokozott érdeklődést, karácsony előtt piacra dobja PSP Mega Packját. ...A cég sajtóközleményéből az is kiderül, hogy a múlt hétig 10 millió PSP-egységet szállítottak le világszerte. Az elmúlt 10 hónap eredményével a PSP minden idők leggyorsabban fogyó Playstation-konzolja lett... A Sony a szeptemberi európai premierig bezárólag 183 videojátékot adott ki a PSP-hez, amelyekből összesen 19,6 milliárd példány fogyott. A készülék Magyarországon a hozzá járó tartozékokkal együtt mintegy 70 ezer forintba kerül... A Sony PSP fő versenytársának a Nintendo DS kétképernyős játékgépet tartják, habár a két készülék között jelentős eltérések vannak a videojátékok, és részben ebből is adódóan a megcélzott korcsoportok tekintetében. Míg a DS-en főként a gyerekek számára vonzó játékokat lehet játszani, addig a PSP-t inkább a tizenévesektől egészen a harmincasokig terjedő korosztálynak szánják, és ezzel összefüggésben több, a játékoktól független funkcióval is fel van ruházva. Ilyen egyebek mellett a mozgókép- és zene-lejátszási képesség, a WiFi kapcsolat révén működő webböngésző.” (Fülöp, 2005). 2023 szeptemberig bezárólag 80,79 millió darabot adtak el belőle (Statista.com, 2023a). A Nintendo kisebb módosításokon túlesett verziói sikeresebbnek bizonyultak, 2023 szeptemberig bezárólag 154,02 millió darabot adtak el belőle (Statista.com, 2023b). A 2010-es évek elejére már mindkét gyártó többet nyújt. “A Sony nem hagyja magát, és nem hagyja, hogy az okostelefon-gyártók elnyomják az egyik zászlóshajóját a hordozható Playstation... A mai telefonok kijelzői nagyobb felbontással dolgoznak, mint a PSP, a csúcskategóriás készülékek pedig jobb képet is tudnak adni, mint a Sony 2005-ös kézi konzolja. A PS Vita (vagy PSV, ahogyan a világ meg fogja ismerni hónapokon belül) megtartotta a nagy előd „hagyományos” jellegzetességeit, csak épp érintőképernyővel érkezik, no meg vezeték nélküli és 3G alapú internet-eléréssel. Úgy tűnik, a Sony felkötötte a gatyát, a kérdés már csak a gép és a játékok ára”-írja a Nemzeti Sport Magazin (Horváth, 2021). 2011-ben ír a Képes Ifjúság (BZS, 2011) arról, hogy: ”tavaly, a Los Angeles-i E3-as expón mutatták be először a Nintendo 3ds zsebkonzolt. A Nintendo DS és a DSi utódjaként foghatjuk föl. A 3ds különlegessége, hogy szemüveg nélküli 3D-s élményt nyújt a Sharp fejlesztette parallax barrier réteggel a felső képernyőjén, mindkét szemre 400x240 képpontos felbontással. Nézhetők rajta 3D filmek, és Super Mario is kimászhat a képernyőről.” A két konzol ára közel

azonos szinten mozgott, mindkettő ugyanakkor hasonló problémákkal küzdött. A konzolok alapvetően platformok és az azokon elérhető szolgáltatás az, ami miatt a vevő számára érdekes. A Playstation Vita meglepően szép megjelenésű, elsőként alkalmazva analóg joystickot, képernyője viszonylag nagy (5 colos) és OLED, a PS3-al remote playra tervezett, a Nintendo 3ds érdekessége a 3D-s megjelenítés (szemüveg nélkül), a két képernyő és a különféle exkluzív kiadások. Ugyanakkor mind a két, riválisnak szánt kézikonzol ugyanazzal a problémával szembesült: a játékok hiányával. Az IGN 2018-as cikke (Vank, 2018) már arról ír, hogy: „A Vita néven bejelentett gép a korához képest elképesztően erős hardverrel rendelkezett, azonban az igazi, nagybetűs innováció (amely például a konkurencia, a Nintendo hordozható konzoljait jellemzi) teljes mértékben hiányzott belőle, ez pedig az okostelefonok terjedésének köszönhetően meg is pecsételte a sorsát. A géphez csak kevés igazán átütő, nagy költségvetésű egyedi exkluzív készült és bár a Sony soha nem közölt eladási adatokat róla, egyes elemzők becslése szerint nagyjából 15 milliót sikerült belőle értékesíteni az elmúlt évek során (2012-ben jelent meg).” A Nintendo konkurens terméke valamivel sikerebb volt. A LEET Gaming Magazin szerint (DV, 2020): “A 3ds-t még 2010-ben jelentették be, majd a következő évben meg is jelent. Sajnos alacsony eladásokat produkált, kevés játék jelent meg rá. Aztán tapasztalható volt némi emelkedés, hiszen a Nintendo elérhetővé tett rajta 20 NES és Game Boy Advance játékot ingyen. A 3ds ezen felül számtalan verzióban jelent meg évek során. Volt egy nagyobb 3ds XL, egy továbbfejlesztett New 3ds, az olcsóbb 2DS és végül a 2DS XL. A Nintendo összesen több mint 75 millió 3ds konzolt szállított le a világon.” Ezt követően a Sony nem lépett tovább és nem dobott hasonló terméket a piacra, vélhetően inkább az asztali konzolokra fókuszált, melyen sokkal jobb sikereket ért el. A Nintendo ezt követően ugyanakkor egy teljesen új megközelítést alkalmazva ún. hybrid konzolt dobott a piacra. Aki ismeri és fokozatosan követi a konzolok piacát az tudja, hogy a Switch alapvetően egy jókor, jó helyre érkezett szemfényvesztés. Sikere elsősorban néhány tényezőnek tudható be: elsőként annak, hogy a piac egyszerűen kifogyott és kiéhezett egy, a korábbiaknál jobb és szebb kézikonzolra, melyet csak a Switch tudott adni. A Switch alapvetően nem a régi DS-ek irányvonalát követte, hanem a PS Vita előnyeit vette át (pl.: joystick). A Gameboy és a DS sorozatot követve jelent meg, teljesítménye sem igazán impozáns, a hordozható játékkonzol 32GB belső memóriával, NVIDIA Tegra processzorral rendelkezik, noha különféle internet kapcsolati interfésze van és külső eszközök csatlakozási lehetőségét is biztosítja (Barr-Smith t. al., 2021).

A piacra dobással szinte egyidejűleg jelent meg a *Zelda: Breath of the Wild* kalandjáték, mely hihetetlenül sikeres játékká vált (a hazai boltok polcain a *Zelda* ára makacsul tartja magát, nemhogy az eredeti árán, hanem sokszor még azon felüli árcímkével). Mellette szólt még a joy-con szisztéma, azaz a kontrollerek levehetőek és azzal egyes játékok jobban játszhatóak. A Nintendo remekül időzíti és frissíti termékét: már kezdetektől több színben volt kapható, több limitált kiadása is megjelent (azokon más-más grafikus elemek találhatók, melyek egyes játékok kiadásához kapcsolódva rendkívül kelendők laikusok és gyűjtők számára is (pl. *Splatoon Edition*, *Zelda Edition*, etc.). A Switch a játékokkal is remekül gazdálkodott: időről időre jelennek meg a nagy, exkluzív nevek, pl. *Metroid*, *Splatoon*, stb.), de mellette nemhogy általános, korábbi, más konzolokra is kiadott játékokat is elérhetővé tett, pl. *Crisis* sorozat, mely révén nemcsak gyerekek figyelmét keltette fel, de a Nintendo Online előfizetéssel a már említett régebbi szériák, így *Gameboy*, *N64*, *NES/SNES* játéka az online előfizetők számára ingyenesen elérhetőek, köztük itt is olyan nevekkel, mint a *Mario* vagy épp a *Metroid*. A szemfényvesztés része a gép teljesítménye, noha megjelenési idejéhez híven IX. generációs, ám tudásában inkább emlékeztet egy VII-ik generációs konzolra, vagy a Nintendo VIII-ik generációs *Wii U* gépre (ez nagyjából *PS3* és *XBOX 360* szintjén lévő asztali konzol, ugyanakkor VIII-ik generációsnak tartják, és noha van asztali és kézi része is, nem igazán váltotta be a hozzá

fűződő reményeket, játékok terén pedig egyszerűen tragikus volt a kínálata). A vélhetően a Nintendo sikerén felbuzdulva elindított, immár valószínűleg IX-ik generációs kézikonzolok (pl. a Steam Deck, az ASUS Rog Ally, Logitech G Cloud vagy Lenovo Legion Go) teljesítménye messze meghaladja a Nintendo Switchét. A Switch 2 éve dobta piacra a Switch módosított változatát, az OLED Switchet, ennek kijelzője szebb, maga a gép teljesítménye azonban nem változott. 2017-ben a hazai Bravo (Bravo, 2017) írja róla, hogy: “Az elmúlt időszak egyik legnagyobb gamer-szenzációja lett a Nintendo új konzolja, a Switch. A kütyü lényege, hogy kedvünk szerint variálhatjuk, attól függően, hogy hol szeretnénk épp játszani. Otthoni használathoz néhány egyszerű mozdulattal kontrollerré alakíthatjuk, és tévéhez kapcsolva használhatjuk, de PSP- szerű konzolt is csinálhatunk belőle egy 6,2 colos érintőképernyő segítségével.” “A legtöbb Nintendo Switch játékos egyetért abban, hogy a Switch-et igen könnyű használni, és a vezeték nélküli Joy-Con irányítóval több játékelményt nyújt, tapintható visszajelzéssel” .Már az induláskor 320 játék volt elérhető, a Nintendo Switch online pedig régi, pl. NES, Gameboy klasszikus játékok is (Chih-Wei et. al., 2022). A termék a Nintendo történetének legfontosabb előnyeit egyesítette: kék óceán stratégia, ikonikus címek, jó minőségű játékok, innovatív játékos módok, mozgás érzékelő kontrollerek, minden korosztályt érintő címek, és egy igen jó ár és marketing stratégia (Rui, 2022).

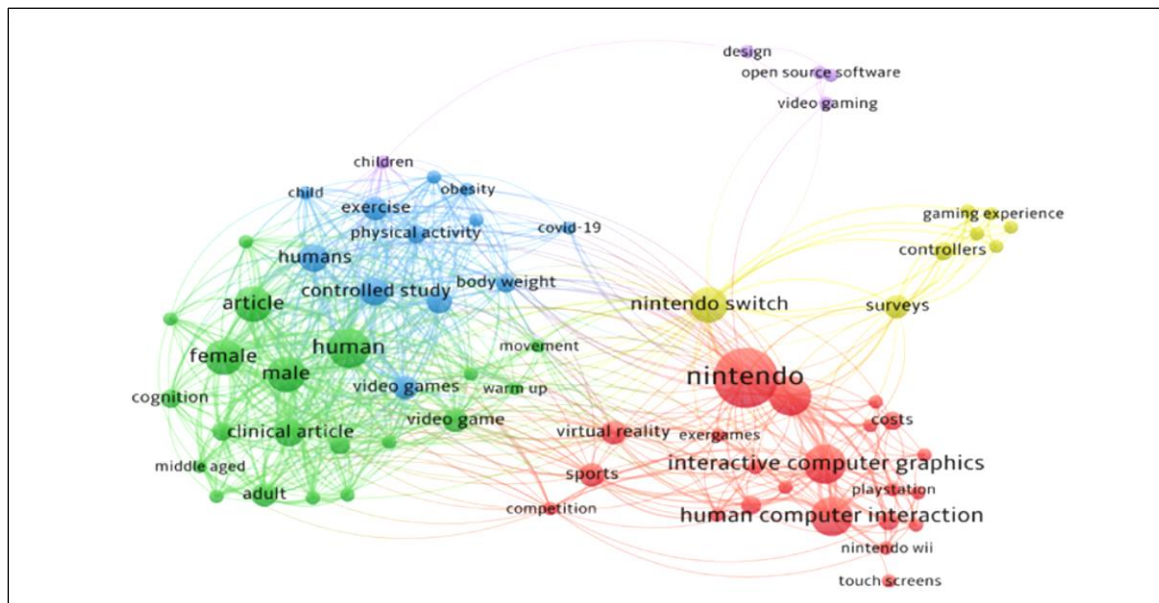
A Figyelő 2020-as cikke (Figyelő, 2020) szerint jól mentek az eladások: “A lecsatolható konzolos Switch tabletből a 2017-es premierje óta 22 milliót adott el a Nintendo, éves átlagban 500 százalékkal növelve a profitját.” (A szám vélhetően elírás, ezt a cikkben lévő ábra is megerősíti, 64 milliós eladással számolva, sőt a Statista honlapja (Statista, 2023) is ezt mutatja, sőt 2023 márciusára az eladások 125, 62 millióra szárnyaltak. Az eladások növekedésében az új Zelda és az új Mario film is vélhetően szerepet játszott.) A 2021-es év végén mutatkozó gyengülő eladásokat (90 millió) vélhetően az Oled verzió megjelenése dobta meg, de nagyon. A Figyelő (Figyelő, 2020) emellett hozzászól: “Általában ugyanis az a cég győz, amelyik több exkluzív játékot tud felmutatni. Ha egy platformra egymás után jönnek ki olyan címek, amelyek csak az adott gépen indulnak el, akkor a gyártó már hátra dőlhet. A masinát viszik majd, mint a cukrot. ... Az azonban már most látszik, hogy az eladásokat közel sem a hardver minősége, sebessége határozza majd meg, hiszen e tekintetben az átlagfelhasználók szemszögéből nincs, pontosabban nem lesz érdemi különbség. A játékcímek elérhetősége, az élmény fogja eldönteni a hatalmas üzletet jelentő konzolháború újabb csatájának a végkimenetelét.”. Ebben igen jó a Nintendo, mely nemcsak gyerek, hanem családi, és akár felnőttek részére szóló játékokat is tud kínálni, hihetetlen mennyiségben. Néhány év alatt persze a gyengeségek is megmutatkoztak, ilyenek a felhasználói címmel kapcsolatos problémák, a nehezen reagáló Joy-Con, párosítási problémák, az elindítás és navigáció, melyek mind akadályozhatják a felhasználót a játék élményben (Ting et. al., 2020).

A 2017-es megjelenés óta mára a Switch komoly kihívásokkal szembesül, új riválisok formájában. A Steam szoftverszolgáltató 2022-es megjelenésű Steam Deck-je alapvetően a szolgáltató által kínált szoftverekhez kínál erős platformot, 7 colos kijelzővel (ugyanakkor kevésbé erős felbontással), tekintélyes mérettel, rettenetes mennyiségű játék elérhetőségével, eladásai ugyanakkor nem túl erősek, az Omdia forrása (Omdia, 2023) szerint 2023-ra 3 millió darab fölötti eladással terveznek. Ugyanakkor a Steamnek (Valve Incorporated, Bellevue, Washington, US) havi szinten több, mint 120 millió játékos van, és lehetővé teszi a felhasználók számára értékelések, leírások készítését, mely visszajelzés a játékokról mind a gyártók mind a felhasználók számára. Az éves szintű játékoslétszám vélhetően tovább nő, mivel a játékok mind inkább elérhetővé válnak mobil eszközökre és hordozható platformokra, mint például a Steam Deck, és így a felhasználók egyre több visszajelzést tudnak adni (Moro et. al., 2022). Mára ugyanis a 12 és 19 év közötti fiatalok többsége mobil telefont és tablettel is rendelkezik, mely szórakoztató és oktatási célokat is szolgál (Karchner et. al,

2022). Az utóbbi 21 esztendőben, miután a Sega kivált a konzolgyártói piacról és belépett a Microsoft, a Nintendonak elsősorban a Sony és a Microsoft különféle platformjaival, valamint a személyi számítógépek (PC) kínálatával kellett versenyeznie (Volckman, 2024). Szerinte: „A hagyományos PC játékkiegészítő gyártóknak (OEMs) lehetőségük van erre az új termék kategóriára belépni megkülönböztető jegyekkel, ugyanakkor ez továbbra is egy piaci rés kategóriája. Ezek a konzolok már PC-szerűek, és „AAA” kategóriájú játékok futtatására alkalmasak, megteremtve a portable gaming pc rés kategóriáját”. Az ASUS már meglepte, tavaly piacra dobva a ROG Ally nevű, a Steam Deck tudását meghaladó (pl. képernyőfelbontás FullHD és magasabb képfrissítés) és megkülönböztető (pl. Windows platformon fut) kézikonzolját, 2023 júliusára közel fél milliót adtak el belőle (Retro-solve, 2023). A konkurens Logitech G Cloud nem erős versenyző, kisebb memóriával, kisebb tárhellyel rendelkezik, ugyanakkor hasonlóan 7 colos, FullHD-s kijelzője van, 60Hz-es képfrissítéssel, Androidos rendszerrel, és viszonylag jó árképzéssel a többihez képest (OR, 2022). A hardveres termékcsúcs vélhetően a tavaly novemberben megjelent Lenovo kézikonzolja, egyesítve a versenytársak előnyeit: nagyobb, 8,8 colos QHD+ (2560x1600) IPS kijelző, nagy felbontás, nagy képfrissítés, nagy processzor, nagy memória, lecsatolható joy-con, Windows platform (DV, 2024). Láthatóan igencsak felpörgött tehát a handheld kézikonzolok piaca, és a helyzetet csak árnyalják az új Nintendo Switch 2 megjelenésével kapcsolatos pletykák.

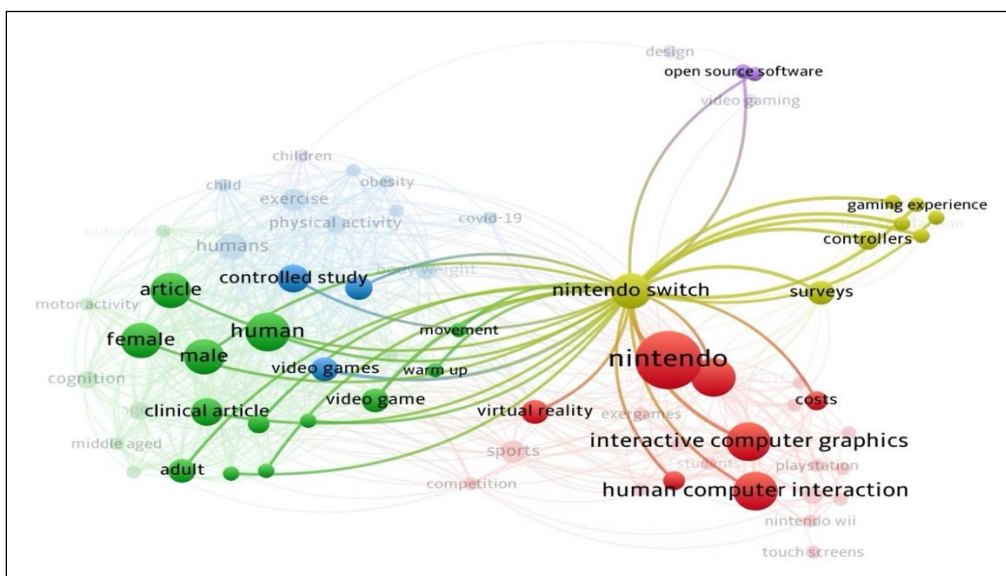
Anyag és módszer

A vizsgálat tárgya/anyaga a 2017-ben piacra dobott Nintendo Switch platform. A hazai, játékkonzollal foglalkozó szaküzletek kínálatát látva mindkét főbb típusa (V1/V2 és az Oled) elérhető, azaz egy itthon eléggé ismert termékről van szó. A Nintendo-val kapcsolatos, és így a játékkonzolokkal kapcsolatos kutatások eléggé visszafogottak, az írások elsősorban hardver vagy szoftver megjelenésekkel vannak összefüggések (pl. a szakirodalomban említett hivatkozásokhoz hasonlóan). Miután alapos keresést végeztünk a „Nintendo” és a „Nintendo Switch” kulcsszavakra a Web of Science, a Scopus és a JSTOR oldalakon, összesen 54 tanulmányt azonosítottunk, amelyek tartalmazzák ezeket a konkrét kifejezéseket. Az 1. ábra a szerzői kulcsszóhálózatot szemlélteti, öt jellegzetes klasztert feltárva. A zöld klaszter elsősorban az emberrel kapcsolatos szempontokra helyezi a hangsúlyt, például a nemre, az életkorra és a videojátékokra. Ezzel szemben a kék klaszter magában foglalja a Nintendo Switch-hez kapcsolódó ellenőrzött vizsgálatokat, testsúlyt, testmozgást, gyermekeket és fizikai tevékenységeket. A sárga klaszter olyan témák köré összpontosul, mint a videojátékok, a játékelmények, a vezérlők és a releváns felmérések. Végül a vörös klaszteren jól láthatóak a számítógépes grafikával, az ember-számítógép interakcióval, a sportversenyekkel, a virtuális valósággal, a kapcsolódó költségekkel és a Nintendo Wii-vel kapcsolatos kulcsszavak. Ezek a klaszterek értékes betekintést nyújtanak a Nintendo Switch elfogadásának és használati mintáinak többdimenziós kutatási környezetébe.



1. ábra. A keresési kulcsszavak hálózati diagramja
 Forrás: *A szerzők saját készítése VOS Viewer alkalmazással (2023)*

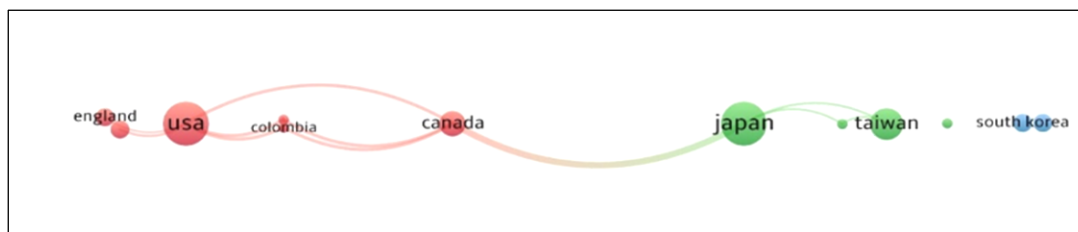
A 2. ábrán elkülönítettük a "Nintendo" kifejezést, és csak a hozzá közvetlenül kapcsolódó kulcsszavakat emeltük ki. A piros klaszter az interaktív számítógépes grafikát, az ember-számítógép interakciót, a virtuális valóságot és a kapcsolódó költségeket helyezi előtérbe, míg a zöld klaszter a nemekre, a férfiakra és a nőkre, a klinikai cikkekre és a felnőttekre összpontosít. Ezenkívül egy világoszöld klaszter a játékélményekre, felmérésekre és a Nintendo Switch-hez kapcsolódó kontrollerekre összpontosít. Nevezetesen, elemzésünk kutatási hiányosságot tárt fel, mivel egyetlen korábbi tanulmány sem foglalkozott kifejezetten azokkal a motivációkkal és indokokkal, amelyek a felhasználókat Nintendo Switch konzolok vásárlására készítették. Ez aláhúzza, hogy átfogó kutatásra van szükség a fogyasztói magatartás ezen jelentős aspektusának feltárásához és megértéséhez a Nintendo Switch bevezetésével összefüggésben.



2. ábra: A keresési kulcsszavak hálózati diagramja a "Nintendo" kulcsszóra

Forrás: A szerzők saját készítése VOS Viewer alkalmazással, (2023)

A 3. ábrán a "Nintendo" és a "Nintendo Switch" kulcsszavak szerzői országhálózati diagramja látható. Elemzésünk jelentős korlátot jelez a tanulmányok földrajzi lefedettségében, amelyek csupán hét országra korlátozódnak: USA, Anglia, Kanada, Kolumbia, Japán, Tajvan és Dél-Korea. A diagramon látható buborékok mérete az egyes országokban végzett tanulmányok mennyiségét tükrözi. Figyelemre méltó, hogy értékelésünk egy Magyarországra jellemző kutatási hiányosságot tár fel, ahol a Nintendo Switch elfogadottságáról még nem készültek tanulmányok. Ez rávilágít arra, hogy a jelenlegi szakirodalomból hiányoznak a magyar szemlélettel foglalkozó kutatások, rávilágítva egy határozott földrajzi kutatási résre.



3. ábra: A szerzői együttműködések hálózati diagramja

Forrás: A szerzők saját készítése VOS Viewer alkalmazással (2023)

Az e-sporttal kapcsolatos kutatások fellendülőben vannak, nemígy ugyanakkor az egyes platformokkal kapcsolatosak. Szakboltokban járva rendre felmerül sok-sok kérdés a vevőkben (gyakran vagyunk ennek szemtanúi), hogy miért épp azt a játékkonzolt vegyék meg, amiről szó van, egyáltalán milyen generációnak milyen konzol ajánlott, melyikhez milyen a játékelérhetőség, a tipikus hardveres és szoftveres hibák hogyan és milyen módon javíthatók, stb.). Mindezek miatt döntöttünk úgy, hogy kérdezzünk rá az itthon talán legelterjedtebb, IX-ik generációs konzol felhasználókkal kapcsolatos sajátosságokra. A kutatás alapvetően feltáró jellegű, és ennek megfelelően interjústílust kap.

A kutatás főbb témái, kérdései:

- Miért vette meg a Switch konzolt? Miért ezt és nem más?
- Milyen sajátosságokkal, jellemzőkkel tudja bemutatni? Mi a véleménye róla? Milyen jó és rossz tulajdonságairól tud beszámolni? Milyen a játék és maga a hardver megítélése a megkérdezett szerint? Milyen játékokkal játszott és játszik? Milyen a játékidő aránya (ez részben kvantitatív)
- Megfordult-e már a fejében, hogy eladja? Ha most kellene vennie, ismét a Switch-et választaná? Milyen a konzol általános megítélése összességében? Megvenné a Nintendo Switch 2-őt is?

A kérdéseket google docs felületre helyeztük, és a konzollal valamiféle tapasztalattal rendelkező személyeket kértünk a feltett kérdések megválaszolására. Célcsoportunk egy konkrét, speciálisan a Nintendohoz kötődő "Magyar Nintendo Közösség", 12.965 fő taggal. Az interjústílus felvételek során a válaszadók számossága, a kutatás jellegének megfelelően (inkább feltáró) nem szokott magas lenni. A 30 napig (2023.10.01-2023.10.31) nyitva lévő platformmal kapcsolatosan már szinte az elején merültek fel kérdések és megjegyzések, így a közlétevhöz több megkeresés is érkezett azzal

kapcsolatban, hogy pl. „a kérdőív nem túl tudományos”, „a Nintendonak vagy egy elég sajátos pozíciója a piacon, összehasonlítgatni más platformokkal kb. felesleges”, „milyen a játékok hangulatának minősítése”, „az e-sport kutatásban egyetlen szó/kérdés sincs az e-sportról”, „nem lehet 1000+ játékot egy kalap alatt kezelni”, „egyelőre nincs beharangozva a Switch2”, stb. Elsőként is úgy véljük, hogy a téma popularitását jelzi az, ha a válaszadókat érdekli és ki is fejezik véleményüket a felméréssel kapcsolatosan. A felmérés, mint már említettük feltáró, interjú jellegű, és így a kérdőíves kritikai részt módszertani okok miatt nem szerettük volna lereagálni (azaz kioktatni a kritikus válaszadókat). Ugyanakkor azt is hozzá szükséges tenni, hogy a már szakirodalmi részben említettek szerint a tudományos, folyóiratszerű cikkek szerepét, jelentőségét igen sok esetben átlépik a blog vagy online fórumokon megjelent információk, így pl. a Switch 2 megjelenését aposztrofáló hírek nem a mi indíttatásunk eredménye (pl. Benke, 2023; TheGeek, 2023). Valamint napi szinten próbáljuk követni a mindenfajta helyeken elérhető új híreket a témával kapcsolatosan, elképzelhető, hogy ezen a téren túlon túl is érdeklődők vagyunk, azaz követjük a témát, emiatt vetettünk fel ilyen jellegű kérdést is. Azt mindenképp le kell szögeznünk, hogy a válaszokon alapuló adatbázis úgy tűnik jól használható, érvényes jelleggel közelíti meg a témát, kérdésenként olyan korpuszt adva, ami túlmutat egy feltáró jellegű, és tartalmi okok miatt nem túl részletes elemzés határain. Emiatt a kérdések közül a 3 fő kérdésre fókuszáltunk, és a kérdéseknek megfelelő módon igyekszünk azokra választ adni. A Google által gyűjtött adatokat Word fájlba összesítve képi megjelenítésű tartalom-elemző szoftverrel (Voyant Tools, képi tartalom-elemző szoftver) elemeztük, különféle lehetőségeket (szófelhőket, szókapcsolati hálót, klaszter készítés) alkalmazva igyekszünk a kutatás fontosabb eredményeit bemutatni és értelmezni.

Eredmények

A játékvásárlás okainak, indíttatásának vizsgálata

A kutatás indító kérdése így hangzott: „Miért vette meg a Switch konzolt? Miért ezt és nem mást?”

A jelenlegi piaci viszonyok mellett ez a kérdés különösen érdekes annak fényében, hogy nemcsak a IX-ik generációs asztali konzolok, de handheld konzolok között is egy ideje jelentős a kínálat. Épp ezért érdekes, hogy miként látják a vásárlók a motivációikat (109 válasz érkezett). Az egyszerű szófelhő készítés is már viszonylag sokat elárul a vásárlói indíttatásokról (4. ábra).



4. ábra: A vásárlói indíttatások áttekintése

Forrás: Voyant Tools alapján önálló szerkesztés (2023)

A némileg megtisztított korpusz szófelhős elemzése arra utal, hogy a vásárlás fő indítatásai közé a hordozhatóság (18 említés), az exkluzivitás (10 említés) és a játékok (9 említés) állnak. A Voyant Tools egyes elemzési lehetőségei, pl. a szókapcsolati háló, a többszörös tisztítást követően egyszerűen azt a magyarázatot adta, hogy a Nintendo Switch „Hordozható Nintendo konzol”. A programban az indítatásokat főkomponens elemzésre alapozva a válaszadói motivációk klaszterezését is elvégeztük, összesen a 3 klaszteres beállítást követően sikerült értelmezhető csoportokat alkotni, ezek (5. ábra):

- azok, akik egyféle hirtelen vásárlók (pl.: megtetszett, megvettem, kipróbáltam) -zöld színnel
- azok, akik a hordozhatóságra építettek (pl.: szerettem volna hordozható konzolon játszani) -rózsaszínnel
- azok, akiknek már volt ilyen jellegű konzoljuk, és az exkluzív játékok adják a lényegi okokat (pl.: márvolt, exkluzív játékok, mario) -kék színnel



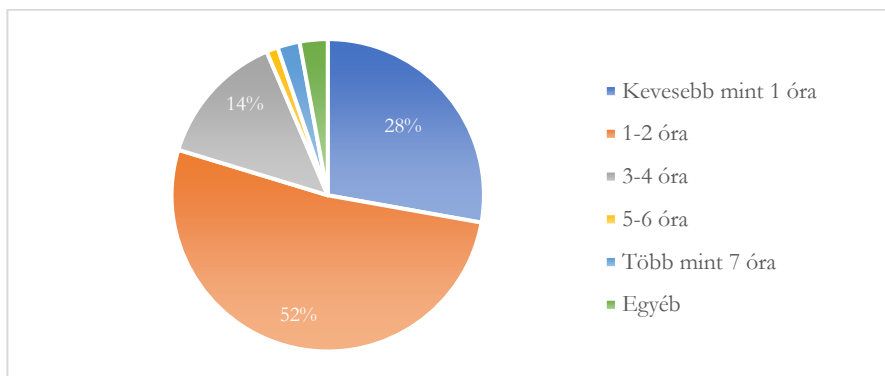
5. ábra: A vásárlói indítatások klaszterei

Forrás: Voyant Tools alapján önálló szerkesztés (2023)

A kérdés másik része az volt, hogy miért ezt a konzolt, és nem mást. A szintén 109 válasz értékelése a programban azt mutatja, hogy a névelőket, nem értékelhető szavakat kihagyva a „Más” szó sajátos értelmezést nyújt az eredmények megértéshez (1) több válaszadó esetében is: „Nem volt más alternatíva/opció, lehetőség (6 említés) valamint „Más” itt azt is jelenti, hogy többen emellett más konzolokkal is rendelkeznek, („Van más is”, „Más is van”, 11 említés), ugyanakkor ebből 3 fő azt is megemlíti, hogy noha van más, mégis csak ezeken futnak bizonyos játékok. A szókapcsolati értékelés a nehezen értelmezhető névelők tisztítását követően a „Nintendo más alternatíva” kifejezést hozva, mely utal annak nem szokványos jellegére a piacon. A válaszokból értékelhető klasztereket nem tudtunk létrehozni.

A játékkal kapcsolatos motiváció és attitűd vizsgálata

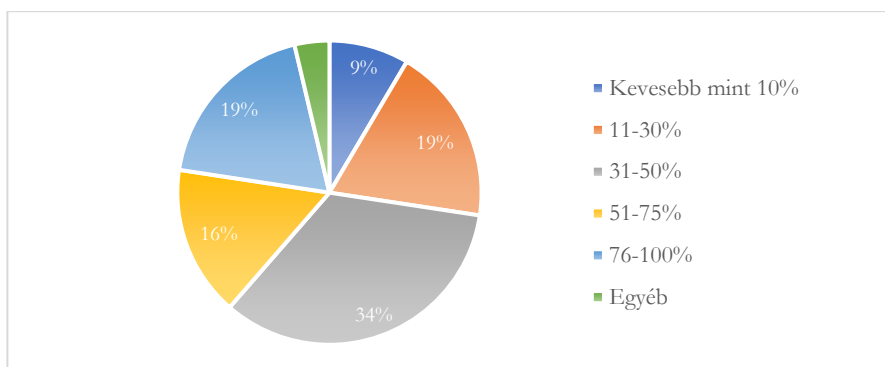
A második kérdésblokk több kérdést is tartalmazott: „Milyen sajátosságokkal, jellemzőkkel tudja bemutatni? Mi a véleménye róla? Milyen jó és rossz tulajdonságairól tud beszámolni? Milyen a játék



7. ábra: A játékidő megoszlása a válaszadók között

Forrás: Voyant Tools alapján önálló szerkesztés (2023)

Emellett arra is rákérdeztünk, hogy mennyi a Nintendo játék idejének részesedése a többi játéplatformhoz képest, ha mással is játszanak (8. ábra). Közel egyharmadharad a Nintendo részesedése más platformok javára a mintában.



8. ábra: A játékidő arányainak megoszlása a platformok között

Forrás: Voyant Tools alapján önálló szerkesztés (2023)

A játék utóhatásainak vizsgálata

A harmadik kérdésblokk főbb kérdései „Megfordult-e már a fejében, hogy eladja? Ha most kellene vennie, ismét a Switch-et választaná? Milyen a konzol általános megítélése összességében? Megvenné a Nintendo Switch 2-őt is?„. Az első kérdést a szófelhős elemzés nem tudta értelmesen kezelni, mindezek ellenére 40 válaszadó a 106-ból nemmel válaszolt. Némely válaszadó egészen határozottan tette: „Nintendo konzolt nem adunk el”. A szókapcsolati háló, tisztítást követően világít rá egy sajátos összefüggésre, melyet több válaszadó is említett: „Ha új verzió kijön”. A főkomponensekre alapozott, 20 kifejezésre épített 2 fő klaszter markánsan rajzolódik ki a válaszadói mintában: (1) azok, akik soha nem adnák el (2) akik csak akkor adnák el, ha az új kijön. Azt hogy újra megvennék-e a konzolt ma is, erre az utolsók közötti kérdésünk kérdezett rá (109 válaszadó): 26 fő nem, 17 fő igen, 5 fő megvárna az új verziót, és sok válaszadó viszonyítás alapjául tenné, pl. a Steam Deck-el kapcsolatosan. 18 fő viszont meg tudna válni konzoljától. Az utolsó előtti kérdés a konzol megítélése összességében, ennek válaszainak említési gyakoriságát a 9. ábrán szófelhő mutatja:



9.ábra: A konzol általános, összegző megítélése

Forrás: Voyant Tools alapján önálló szerkesztés (2023)

Láthatóan egy inkább pozitív megítélése van, melyet a szókapcsolati háló is megerősít: „Nekem egy remek tökéletes egyedi kis konzol”. Azt, hogy a már a szakmában már emlegetett Switch 2-őt megvennék-e a válaszadók, sok bizonytalan válasz is övezte. A válaszadók jó harmada (33 fő) igen, vagy valószínűleg igen, 25 fő nem, és sokan említették, hogy korai még a kérdés, és a hivatalos beharangozás előtt még korai erről beszélni.

Köveztetések és javaslatok

Kutatási érdeklődésünk 3 témában a Nintendo Switch felhasználói választási sajátosságait igyekeztünk áttekinteni. Röviden az eredmények arra utalnak, hogy mind az indíttatások, mind a használat során hordozhatóság, az exkluzivitás és a játékok gyakran említett motívumok. Negatívumok terén a gyenge kapacitás, elavultság és játékokkal kapcsolatos vélemények tárultak fel. A sokat játszott játékok a nagy nevek a platformon, ebben nincs is újdonság, talán csak annyi, hogy a válaszok alapján az igazából inkább gyermekeknek szánt játékok dominálnak (pl. Mario széria). A játékok hangulata alapvetően jó. A minta igen jól rávilágított és megerősítette a platformmal kapcsolatos jellegzetes hibákat is. Az utóhatásokat tekintve jól látható egy platformhű réteg, akik ragaszkodnak konzoljukhoz. A konzol megítélése összegzően inkább pozitív. A válaszadók egy része tervez majd az új generációs Switch-el is, bár sokak számára még bizonylatan erről nyilatkozni. A Nintendo a Switch-el tehát legalább részben kialakított egy olyan tábor, akik a platform tulajdonságaira alapozva elkötelezettek, használják és szeretik a játékokat. Az eredményekből levont következtetések arra utalnak, hogy a Switch-nek helye van a platformok között, még akkor is, ha nem tud lépést tartani a „valódi” IX-ik generációs versenytársakkal, bármennyire is egyszerűek, akár gyerekesek is a játékok, megvan a sajátos rajongói piacuk. A Nintendo a Switch-el egy sajátos szegmens, újdonsága 2017-ben igen erőteljes volt, és még ma is, a konzol generációváltásának nagyjából időszakában (kb. 6-7 évente jön ki újabb generáció) helye van és jövője is van a játékosok táborában.

Hivatkozott források

- Kotaku.com (2021): Here are Japan's top 100 Video Games of All Time. Letöltés ideje: 2023. 09. 05. forrás: <https://kotaku.com/poll-here-are-japans-top-100-video-games-of-all-time-1848275437>
- YouGov.com (2020): Gaming and esports: The next generation. YouGov analysis of the global video games and esports landscapes. Letöltés ideje: 2023. 11. 30. forrás: <https://commercial.yougov.com/rs/464-VHH-988/images/Global-Gaming-and-Esports-2020.pdf>
- Cai, X. – Cebollada, J. – Cortinas, M. (2022): From traditional gaming to mobile gaming: Video game players' switching behaviour. Entertainment Computing Volume 40, 2022,100445. Letöltés ideje: 2023. 01. 24. forrás: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1875952121000422>
- Fülöp Z. (2005): Nagy dobás a piacon.Sony PSP. Karácsonyra itt az új konzol. Somogy Megyei Hírlap. 16. évf. 252. sz. Letöltés: 2023. 09. 05. forrás: https://adt.arcanum.com/hu/view/Somogy-MegyeiHirlap_2005_10/?query=sony+psp&pg=416&layout=s
- Statista.com (2023): Playstation Portable lifetime unit sales worldwide as of 2023 September, by region. Letöltés: 2023. 11. 30. forrás: <https://www.statista.com/statistics/1101911/unit-sales-ssp-region/>
- Statista.com (2023): Nintendo DS lifetime unit sales worldwide as of 2023 September, by region. Letöltés ideje: 2023. 11. 30. forrás: <https://www.statista.com/statistics/1101884/unit-sales-nintendo-ds-region/>
- Horváth A. (2011): Playstation Vita-A birodalom visszavág. Nemzeti Sport 2011. 3. évf. 11. sz. Letöltés: 2023. 09. 05. forrás: https://adt.arcanum.com/hu/view/NemzetiSportMagazin_2011/?query=playstation+vita&pg=43&layout=s
- BZS (2011): Nintendo 3ds, a a térhatású marokjátékkonzol. Képes Ifjúság 66. évf. 2612. sz. Letöltés: 2023. 09. 05. forrás: https://adt.arcanum.com/hu/view/KepesIfjusag_2011_1/?query=nintendo+ds&pg=99&layout=s
- Vank A. (2018): Újabb szöveget ver a PS Vita koporsójába a SONY. Letöltés: 2023. 09. 06. forrás: <https://hu.ign.com/vita/37549/news/ujabb-szoget-ver-a-ps-vita-koporsojaba-a-sony>
- DV (2020): Egy korszak vége-A Nintendo befejezte a 3ds gyártását. Letöltés: 2023. 09. 06. forrás: <https://leet.hu/2020/09/17/egy-korszak-vege-a-nintendo-befejezte-a-3ds-gyartasat/>
- Barr-Smith, F. – Farrant, T. – Leonard-Laragde, B. – Rigby, D. – Rigby, S. – Sibley-Calder, F. (2021): Dead Man's Switch: Forensic Autopsy of the Nintendo Switch. Forensic Science International: Digital Investigation Volume 36 (2021) 301110. 2p. Letöltés: 2024. 01. 23. forrás: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666281721000044>
- Bravo (2017): A hónap kütyüje - Nintendo Switch. 2017/4.sz. Letöltés: 2023. m09. 06. forrás: https://adt.arcanum.com/hu/view/Bravo_2017/?query=nintendo+switch&pg=186&layout=s
- Chih-Wei L.- Yu_Sheng L. –Yi-Sheng X. – Jui-Shiu C. (2022): Understanding the behavioural intention to play the Nintendo Switch: An extension of the technology acceptance model. Applied System Innovation. Letöltés: 2024. 01. 23. forrás: <https://www.mdpi.com/2571-5577/5/6/124>
- Rui C. (2022): Key success factors study of Nintendo Switch in Gaming Console Market. BCP Business and Management. Volume 34. 218 p. Letöltés: 2023. 01. 23. forrás: https://www.researchgate.net/publication/366331853_Key_Success_Factors_Study_of_Nintendo_Switch_in_Gaming_Console_Market

Figyelő (2020): A Microsoft most visszavághat. Figyelő 63. évf. 41. sz. Letöltés ideje: 2023. 09. 06. forrás: https://adt.arcanum.com/hu/view/FigyeloGazdasagi_2020_10-12/?query=nintendo+switch&pg=155&layout=s

Statista (2023): Lifetime unit sales of the Nintendo Switch console worldwide from March 2017 to March 2023. Letöltés ideje: 2023. 09. 06. forrás: <https://www.statista.com/statistics/687059/nintendo-switch-unit-sales-worldwide/>

Ting, C.A.R. – Mondragon, J.M. – Almirante J.I.F. – Ramolete G.L. – Cohen, M.C. – Custodio, B.P. (2020): Usability and gaming experience assessment of the Nintendo Switch Users Interface by Filipino Users. In: Ahram T. Falcao C. (ed.): Advances in usability, user experience, wearable and assistive technology. Proceedings of the AHFE 2020 Virtual Conferences on Usability and User Experience, Human Factors and Assistive Technology, Human Factors and Wearable Technologies, and Virtual Environments and Game Design, July 16-20, 2020. p. 778

Omdia (2023): Steam Deck installed base to surpass 3 million during 2023. Letöltés ideje: 2023. 09. 06. forrás: <https://omdia.tech.informa.com/pr/2023/04-apr/omdia-steam-deck-installed-base-to-surpass-three-million-during-2023>

Moro, C. – Phelps, C. – Birt, J. (2022): Improving serious games by crowdsourcing feedback from the Steam Online community. The Internet and Higher Education. Volume 55, 2022, 100874. Letöltés ideje: 2024. 01. 24. forrás: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751622000306#!>

Karchner, H. – Trautner, M. – Willeke, S. – Scwinger, M. (2022): How handheld use is connected to learning-related factors and academic achievement: Meta-analysis and research synthesis. Computers and Education Open. Volume 3, 2022, 11116. Letöltés ideje: 2024. 01. 24. forrás: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S266655732200043X>

Volckmann II, W.M. (2024): Consumer and critic reception of video game platforms: Trends from 2002-2022. Entertainment Computing, Volume 48, 2024, 100599. Letöltés ideje: 2024. 01. 24. forrás: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S187595212300054X>

Retrosolve (2023): Report. ASUS ROG Ally Closing in on 500K units sold. Letöltés ideje: 2023. 09. 06. forrás: <https://retrosolve.com/asus-rog-ally-closing-in-on-500k-units-sold/>

O.R. (2022): Bemutakozott a Logitech G Cloud, ami egy Android rendszerű kézi játékkonzol. Letöltés ideje: 2023. 09. 06. forrás: <https://napidroid.hu/bemutakozott-logitech-g-cloud-ami-egy-android-rendszeru-kezikonzol/>

D.V. (2023): Ennyibe kerül majd a Lenovo Legion Go, a Steam Deck alternatívája. Letöltés ideje: 2023. 09. 06. forrás: <https://leet.hu/2023/09/04/ennyibe-kerul-majd-a-lenovo-legion-go-a-steam-deck-alternativaja/>

Benke A. (2023): Izgalmas technikai részlet derülhetett ki a Nintendo Switch 2-ről. Letöltés ideje: 2023. 11. 07. forrás: <https://hu.ign.com/nintendo/90870/news/izgalmas-technikai-reszlet-derulhetett-ki-a-nintendo-switch-2-rol>

TheGeek (2023): Kiderült volna, mikor jön a Nintendo Switch 2? Lehet, hogy már nincs is messze. Letöltés ideje: 2023. 11. 07. forrás: <https://thegeek.hu/2023/07/27/kiderult-volna-mikor-jon-a-nintendo-switch-2-lehet-hogy-mar-nincs-is-messze/>

Anderton, K. (2019): Research report shows how much time we spend gaming. Letöltés ideje: 2023. 11. 07. forrás: <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2019/03/21/research-report-shows-how-much-time-we-spend-gaming-infographic/?sh=5d8a2ec13e07>

Szerzők

Szabados György Norbert

ORCID: 0000-0003-3959-1963

PhD, Habil.

egyetemi docens

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Sportgazdasági és -menedzsment Intézet
szabados.gyorgy@econ.unideb.hu

Bácsné Bába Éva

ORCID: 0000-0002-0733-6637

PhD, Habil.

egyetemi tanár, intézetigazgató, stratégiai és kommunikációs dékánhelyettes

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Sportgazdasági és -menedzsment Intézet
bacsne.baba.eva@econ.unideb.hu

Fenyves Veronika

ORCID: 0000-0002-8737-0666

PhD, Habil.

egyetemi tanár, mb. tanszékvezető, dékán

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Számviteli és Pénzügyi Intézet, Kontrolling nem önálló Tanszék
fenyves.veronika@econ.unideb.hu

Bács Zoltán

ORCID: 0000-0003-0612-658X

PhD, Habil.

intézetigazgató

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Számviteli és Pénzügyi Intézet, Számviteli nem önálló Tanszék
bacs.zoltan@econ.unideb.hu

Helmecci András

ORCID: 0009-0007-8325-8865

PhD

adjunktus

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Világgazdaságtani és Nemzetközi Kapcsolatok Intézet, Gazdasági Jog nem önálló Tanszék
helmecci.andras@econ.unideb.hu

Kovács Sándor

ORCID: 0000-0002-1216-346X

PhD, Habil.

egyetemi docens

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Társadalomtudományi Koordinációs Kutatóközpont

kovacs.sandor@econ.unideb.hu

Szabados Krisztián

ORCID: 0009-0003-6749-8536

ügyvezető

Régió-Terv Kft.

szabados.krisztian@regioterv.hu

Ráthonyi Gergely Gábor

ORCID: 0000-0002-1184-1660

PhD

adjunktus

Debreceni Egyetem, Gazdaságtudományi Kar, Sportgazdasági és -menedzsment Intézet

rathonyi.gergely@econ.unideb.hu

Orbán Szabolcs Gergely

ORCID: 0000-0002-0063-704X

PhD

alosztályvezető

HBM-VMRFK

drorbanszabolcsgergely@gmail.com

Muhammad Rizwan Hussain

ORCID: 0000-0003-2660-9482

PhD hallgató

Debreceni Egyetem - Ihrig Károly Gazdálkodás- és Szervezéstudományok Doktori Iskola

rizwan.hussain@med.unideb.hu

A műre a Creative Commons 4.0 standard licenc alábbi típusa vonatkozik:

[CC-BY-NC-ND-4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

