

A kutatási terv közérdekű adatainak kivonata¹ beavatkozással nem járó vizsgálatok² számára³

A kitöltött nyomtatvány adatait az etikai véleményt adó Regionális Kutatásetikai Bizottságnak korlátozás nélkül hozzáférhetővé kell tennie bárki számára.

A kutatás-fejlesztési tevékenység során létrejövő szellemi javakat Magyarországon több törvény is védi.⁴ Ugyanakkor a Helsinki Nyilatkozat 16. pontja, az Ovideoi Egyezményt hatályba léptető 2002. évi VI. törvény, és az orvosi kutatások végzéséről szóló miniszteri rendelet az emberen végzett orvosi kutatások etikus folytatása érdekében megkövetelik az etikai bizottságoktól, hogy a közvéleményt tájékoztassák az általuk véleményezett kutatások fontosabb adatairól. A közvélemény tájékoztatásának célja: az etikai bizottság munkájának nyilvánossága, a kutatások alanyai alapvető emberi jogainak biztosítása.

A 2007. III. 10-től hatályos 1/2007. (I. 24.) EüM rendelettel módosított 23/2002. (V. 9.) EüM rendelet szerint az alább felsorolt, a kutatási tervben megtalálható adatok közérdekű adatok, amelyeket bárki korlátozás nélkül megismerhet. Kérjük, hogy a szellemi alkotások oltalmának védelmét is szem előtt tartva, a nem nyilvános kutatási terv alapján töltsék ki ezt a táblázatot. A közvélemény és az alanyok tisztességes, lényegre törő tájékoztatását tartsa elsődleges szempontnak. A kutatási terv szakmai-etikai jóváhagyása után, az etikai bizottság a saját honlapján minden érdeklődő számára közzé teszi az itt megadott közérdekű adatokat. **Szakmai vagy szolgálati titoknak minősülő, illetve a kutatás érdekeit veszélyeztető adatot ne közöljön!**

A téma megnevezése (nem kell, hogy megegyezzen a kutatási protokoll címével)

Videojáték-használat életmódi vonatkozásai a dél-alföldi régióban

A kérelem iktatási száma: 107/2018-SITE

A kérelmező neve, munkaköre és beosztása:

Dr. Kőrösiné Dr. Horváth Edina PhD egyetemi adjunktus

¹ A 23/2002. (V. 9.) számú EüM rendelet 20/S. § (1) bekezdése szerint az itt felsorolt, a kutatási tervben is megtalálható adatok közérdekű nyilvános adatok, amelyeket az etikai bizottság a honlapján köteles nyilvánosságra hozni. Kérjük, hogy a szellemi alkotások oltalmának védelmét szem előtt tartva, a nem nyilvános kutatási terv alapján készítsék el ezt az adatlapot.

² A 23/2002. (V. 9.) számú EüM rendelet 20/B. § g) és h) pontjai szerint:
g.) *beavatkozással járó vizsgálat (interventional trial)*: fizikai beavatkozással járó orvostudományi kutatás és minden olyan beavatkozással járó kutatás, amely a vizsgálati alany lelki egészségére nézve kockázattal jár
h.) *beavatkozással nem járó vizsgálat (non-interventional trial)*: emberen végzett, a g) pont alá nem tartozó orvostudományi kutatás: 1/2007. (I.24) Eü.M. rendelet

³ Ez a nyomtatvány a 23/2002. (V. 9.) számú EüM rendelet 20/S. § (1) bekezdéseinek 2008. szeptember 1-jén hatályos szövege alapján készült.

⁴ A találmányok szabadalmi oltalmáról szóló 1995. évi XXXIII. törvény, a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény.

1. A kutatás célja

A kutatás célja a dél-alföldi régióban a videojátékot rendszeresen használók, vagyis „gamerek” körében felmérje életmódi jellemzőiket, a játékhasználat lehetséges hatását az egészségi állapotukra és általános jóllétükre. (A vizsgálat egy TDK-munka alapját képezi majd.)

2. A kutatás megszervezése és módszerei

A dél-alföldi régió videojátékosai „gamerek” körében végzett életmódivizsgálat, önkitöltéses papír alapú kérdőíves módszerrel. A kérdőívek kitöltésére dél-alföldi régió két helyszínén kerül sor, a BarCraft Szeged e-sport bárjának szegedi vendéglátó egységében, és a PlayIT Show játékos expóján. A vizsgálatban való részvétel önkéntes, az adatok feldolgozása anonim módon történik.

3. A tervezett kutatás szakirodalmi alapjai

Az eNET kérdőíves felmérése szerint, a magyarországi internetezők 92 százaléka szokott játszani is, 62 százalékuk vagyis Magyarországon minimum 3,2 millió fő rendszeresen videojátékokkal játszik. (1).

Világviszonylatban kirívó a videojáték használatának a közelmúltban végbement ugrásszerű növekedése. Míg 1995-ben csak 100 millió, addig 2017-ben már több mint 2,6 milliárd ember használt videojátékokat. A piac bővülése is töretlen, mára értéke meghaladja a 100 milliárd amerikai dollárt (2).

Természetesen a videojáték-használat terjedésével egyidőben azok egészségi hatásait is vizsgálni kezdték. Az Université de Montréal és a McGill Egyetem közös kutatása kapcsolatot mutatott ki a first-person shooterek (saját szemszögű lövöldözős játékok) és a térbeli tájékozódásért felelős agyterület, azaz a hippocampus károsodása között. (3). Ezen kívül bizonyítottak az irodai, képernyős munkával kapcsolatos egészségkárosodások is. Körükben évről évre növekszik a mozgásszervi, keringési, szemészeti panaszok és tünetek, eltérések előfordulása, leggyakoribbak a nyaki, derék- és hátfájdalom, fejfájás, szemszárazság, látásromlás, valamint az alsó végtagi visszeresség (4).

Fontos megemlíteni a videojáték kiváltotta addikciót is. Egy 2012-es összefoglaló tanulmány 18 kutatást összegzett, amelyek mind online játékfüggők központi idegrendszerének működését vizsgálták agyi képalkotó eljárásokkal. (4). De olyan kutatási eredmények is megjelentek, melyek ellenkezőleg, a videojátékok egészségügyben hasznosítható pozitív hatásait emelik ki (5-8).

(1) A gamer bennünk van. eNET – Internetkutató és tanácsadó Kft. Online, Febr 22 2017. <http://www.enet.hu/hirek/a-gamer-bennunk-van/>

(2) Mary Meeker: Internet Trends 2017 – Code Conference. KPBC Online, 81-86. May 31 2017. <http://www.kpcb.com/internet-trends>

(3) GL. West, K. Konishi, M. Diarra, J. Benady-Chorney, BL. Drisdelle, L. Dahmani, DJ. Sodums, F. Lepore, P. Jolicoeur, VD. Bohbot: Impact of video games on plasticity of the hippocampus. Mol Psychiatry. 2017 Aug 8. doi: 10.1038/mp.2017.155.

- (4) HP. van der Ploeg, T. Chey, RJ. Korda, E. Banks, A. Bauman: Sitting time and all-cause mortality risk in 222 497 Australian adults. *Arch Intern Med.* 2012 Mar 26;172(6):494-500.
- (5) D. J. Kuss, M. D. Griffiths: Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain. Sci.* 2012, 2(3), 347-374.
- (6) ND. Orlov, V. Giampietro, O. O'Daly, SL. Lam, GJ. Barker, K. Rubia, P. McGuire, SS. Shergill, P. Allen: Real-time fMRI neurofeedback to down-regulate superior temporal gyrus activity in patients with schizophrenia and auditory hallucinations: a proof-of-concept study. *Transl Psychiatry.* 2018 Feb 12;8(1):46.
- (7) First data from Sea Hero Quest game revealed. *Alzheimer's Research UK Online*, Nov 16 2016. <https://www.alzheimersresearchuk.org/first-data-sea-hero-quest-game-revealed/>
- (8) M. Graafland, W. A. Bemelman, M. P. Schijven: Game-based training improves the surgeon's situational awareness in the operation room: a randomized controlled trial. *Surg Endosc.* 2017; 31(10): 4093–4101.

4. A kutatásba bevonni kívánt vizsgálati alanyok száma, illetve köre, neme, életkora

A dél-alföldi régió videójátékosai, a BarCraft Szeged vendégei és a PlayIT Show résztvevői, 18 év feletti életkor, nők és férfiak egyaránt, kb. 150-200 fő.

5. Retrospektív, beavatkozással nem járó vizsgálatok esetében, amikor a 23/2002. (V. 9.) számú EüM rendelet 20/Q. §-ának alkalmazására kerül sor, a nyilvános adatvédelmi tájékoztatás⁵ (A tájékoztatás – különösen statisztikai vagy tudományos célú adatkezelés esetén – megtörténhet az adatgyűjtés tényének, az érintettek körének, az adatgyűjtés céljának, az adatkezelés időtartamának és az adatok megismerhetőségének mindenki számára hozzáférhető módon történő nyilvánosságra hozatalával, ha az egyénre szóló tájékoztatás lehetetlen vagy aránytalan költséggel járna.)

⁵ A beavatkozással nem járó, retrospektív, statisztikai vizsgálatok esetén – ahol az egyénre szóló tájékoztatás lehetetlen vagy aránytalanul nagy költséggel járna a 23/2002. (V. 9.) számú EüM. rendelet 20/Q. §-a alapján el lehet tekinteni a vizsgálati alany, illetve kiskorú, cselekvőképtelen vagy korlátozottan cselekvőképes személy esetén a törvényes képviselő tájékoztatásától és a beleegyező nyilatkozat beszerzésétől.

Az alább idézett adatvédelmi törvény 6. § (4) bekezdése szerint, ilyen esetben a tájékoztatás az adatgyűjtés tényének, az érintettek körének, az adatgyűjtés céljának, az adatkezelés időtartamának és az adatok megismerhetőségének mindenki számára hozzáférhető módon történő nyilvánosságra hozásával történik. Ezeket az adatokat kérjük közölni.

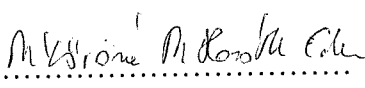
A Személyes adatok védelméről és a közérdekű adatok nyilvánosságáról szóló 1992. évi LXIII. törvény 6. § (1) Az érintettel az adat felvétele előtt közölni kell, hogy az adatszolgáltatás önkéntes vagy kötelező. Kötelező adatszolgáltatás esetén meg kell jelölni az adatkezelést elrendelő jogszabályt is.

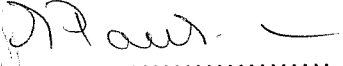

(2) Az érintettet – egyértelműen és részletesen – tájékoztatni kell az adatai kezelésével kapcsolatos minden tényről, így különösen az adatkezelés céljáról és jogalapjáról, az adatkezelésre és az adatfeldolgozásra jogosult személyéről, az adatkezelés időtartamáról, illetve arról, hogy kik ismerhetik meg az adatokat. A tájékoztatásnak ki kell terjednie az érintett adatkezeléssel kapcsolatos jogaira és jogorvoslati lehetőségeire is.

(4) A tájékoztatás – különösen statisztikai vagy tudományos (ideértve a történelmi kutatásokat is) célú adatkezelés esetén – megtörténhet az adatgyűjtés tényének, az érintettek körének, az adatgyűjtés céljának, az adatkezelés időtartamának és az adatok megismerhetőségének mindenki számára hozzáférhető módon történő nyilvánosságra hozatalával, ha az egyénre szóló tájékoztatás lehetetlen vagy aránytalan költséggel járna.

Nyilatkozom, hogy a fenti adatok nem sértik a kutatásnak a szellemi alkotások védelmére vonatkozó érdekeit és nem tartalmaznak szakmai- vagy szolgálati titkot, illetve a kutatás érdekeit veszélyeztető adatot. A fenti adatokat bárki, korlátozás nélkül megismerheti. Tudomásul veszem, hogy jóváhagyás után az RKEB a közérdekű adatokat a honlapján közzé teszi.

Szeged, 2018. április 26.


.....
Dr. Kőrösiné Dr. Horváth Edina PhD
kutatásvezető


.....
Dr. Paulik Edit PhD
tanszékvezető egyetemi docens