

Személyiségjegyek a virtuális világban
(Personality in the virtual world)

Tartalomjegyzék

1. A téma társadalmi fontossága	2
2. Témafelvetés	6
3. Szakirodalmi áttekintés	7
3.1 Attitűdök és a vizsgálat szociálpszichológiai aspektusa	7
3.1.1 Amikor a viselkedésből következnek az attitűdök	8
3.1.2 Amikor az attitűdjeink szerint viselkedünk	11
3.2 Típus és vonáselméletek a személyiségpszichológiában	12
3.2.1 Történeti áttekintés	12
3.2.2. Eysenck elmélete	14
3.3. Az életkor, a generációk szerepe a virtuális világban	16
3.4. Az online játékok, a játékosok közötti hierarchia	17
3.5. Agresszió, példaképek, deperszonalizáció	18
3.6 Időstruktúrálás	20
4. Kérdésfelvetések, hipotézisek alkotása	20
5. A kutatás bemutatása.....	23
5.1 A kutatás ismertetése, alkalmazott módszerek	23
5.2 Kategorizáció	25
5.3 Összefoglaló táblázat kialakítása	25
5.4 A változók ismertetése	26
5.6. A kutatás alapadatai, a változók eredményeinek értelmezése	28
5.7. A statisztikai vizsgálat személyiséglélektani aspektusa	31
5.8. A vezetőkkel készült interjúk eredményeinek értelmezése	33
5.9. A vizsgálat kiegészítése szociometriai vizsgálattal	34
6. Hipotézisek vizsgálata	35
6.1. A megfogalmazott hipotézisek vizsgálata, kiértékelése	35
6.2. A szociometriai vizsgálat eredményeinek értelmezése	41
7. Összegzés	43
8. Irodalomjegyzék	44

Bevezetés

A kutatásom témájául a hétköznapi felhasználók személyiség jegyeinek a virtuális játékokkal való kapcsolatát választottam. Olyan fiatalokat vizsgállok, akik ritkábban-sűrűbben használják kikapcsolódásként a virtuális játékokat. Felhasználói szokásokat és személyiségjegyeket egyaránt vizsgállok.

Azért választottam ezt a kutatási témát, mert egykor én is használtam kikapcsolódásra a virtuális játékokat. Mind a mai napig figyelemmel kísérem a konzolokkal kapcsolatos híreket, információkat. Habár jelenleg már nem használom aktívan ezt a kikapcsolódási formát, az informatikai tanulmányaim alatt sok ismeretre tettem szert a témában. Többek között a legnépszerűbb szerepjátékot is kipróbáltam, melynek révén megtapasztaltam, hogy ebben a játékban szervezeti felépítés is van a játékosokat összefogó csoportokban. Tanúja lehettem a függőségnek, az együttműködésnek, az Interneten keresztüli ismerkedésnek, ellenségeskedésnek, barátkozásnak, egyszóval számos szociális tevékenységgel találkoztam egyetlen játék világán belül. Ezt a vizsgálatom kiegészítéseként, külön is kutatom, hiszen évekkel ezelőtt első-kézből tapasztaltam meg, hogy is épül fel egy szociális világ egy virtuális világon belül. Tehát fogalmazhatnánk úgy is, hogy ez a téma „illik hozzám”, hiszen az elméleti oldala mellett a gyakorlati oldalára is rálátok. Természetesen egyetlen kutatás nagyon kevés, hogy feltárjuk ezt a bonyolult témát, hiszen az amúgy is eléggé kiterjedt virtuális játékipar a technika fejlődésével egyre csak növekszik. Az én kutatásom elsősorban személyiségjegyekkel, demográfiai változókkal, attitűdökkel, életvitellel és szervezeti hierarchiával kapcsolatos információkat hozhat felszínre.

1. A téma társadalmi fontossága

A virtuális játékok, mint a szórakoztatás egyfajta módja, igen elterjedt hazánkban is, és a világ számos országában. Nemzetközi versenyek is vannak, melyeken a világ legjobb játékosai és csapatai összemérhetik a tudásukat, mint például az Electronic Sports World Cup versenye. (eswc.com) Kutatásom társadalmi fontosságát talán legjobban azok a halálesetek támasztják alá, melyeket a játékfüggőséggel, illetve a virtuális és a valódi világ elkülönítésének képtelenségével hoznak összefüggésbe. Példaként két cikket is idézek. Az

egyik a Gamestar magazin weboldalán olvasható, a másik pedig a HVG oldalán. A HVG cikke jól példázza milyen méretű piacot is jelentenek a virtuális játékok:

„Eladási rekord és haláleset a Diablo III körül.

A megjelenést követő 24 órán belül 3,5 milliót adtak el a kultjáték harmadik részéből, így a készítőik állítása szerint a Diablo III a világon eddig leggyorsabban fogyó pc-s játékszoftver. Időközben megvan a mértéktelenség első áldozata is. A Blizzard Entertainment közlése szerint a múlt kedd éjféli megjelenést követő 24 óra alatt 3,5 milliót adtak el a Diablo III-ból. azóta pedig közel duplájára, 6,3 millióra emelkedett a játékosok száma. Ezzel új eladási rekord született. A kiadó a bejelentés apropóján egyúttal elnézést is kért azoktól a felhasználóktól, akik a megjelenést követő órákban, az első néhány rohamtól elcsukló szerverek túlterheltsége, illetve néhány hiba miatt nem a legjobb élménnyel szembesültek a kiadás után. Sajnos olyan is volt, aki a túl jó játékelménytől nem tudott elszakadni. A 32 éves Russel Shirley több napon át szinte megállás nélkül játszott, majd szívinfarktust kapott.” (hvg.hu, 2012)

Ez a cikk remekül szemlélteti, hogy milyen társadalmi hatása is van egyetlen játéknak az egész világon. Persze ilyen óriási hatása nem mindegyiknek van, de azért van pár, amely emberek millióit tudhatja a felhasználói között. A Gamestar cikk szemlélteti, hogy milyen veszélyekkel jár a virtuális játékok túlzásba vitele a mindennapi élet során.

„Megvan a Diablo III első „igazi” áldozata?

Játék közben vesztette életét a 32 éves Russell Shirley. A világ Diablo III lázban ég, folyamatosan dőlnek meg az eladási rekordok és a játékosok közti versengés is a tetőfokára hágott. Persze, mint a legtöbb esetben, most is akadt egy fanatikus, a 32 éves Russell Shirley, aki túl komolyan vette küldetését és három nap folyamatos kaszabolás után végzetes szívrohamot kapott. Barátja, Dave Oshry szerint, Russell nem volt jó formában és a munkahelyén is hiába biztosítottak neki ingyen kondi bérletet, nehezebbre esett kihasználni, így feltételezhető, hogy inkább a kevés testmozgás és az egészségtelen életmód vezetett a férfi halálához, a Diablo III pedig csak a végső lökés volt számára. Természetesen az orvosok és a kiadók is felhívják a figyelmet arra, hogy mindenki tartson kisebb, nagyobb (pár órás) szünetet játék közben, illetve ha teheti, akkor mozduljon ki a szabadba.” (gs.hu, 2012)

Természetesen nemcsak az emberi életek fontosságával tudok érvelni kutatásom hasznossága mellett. Elég egy virtuális játékok eladási illetve letöltési statisztikáját közlő bármilyen folyóirat vagy weboldal, ahol láthatjuk, hogy a téma elég sok embert érint. Ehhez

még hozzátartozik az olyan konzolok eladási számadatai, amelyeket szinte kizárólag a játék céljára készítenek.

A kutatási témám vizsgálati tárgyának, a virtuális játékvilágnak tehát láthattuk az árnyoldalát. Azonban ha nem viszik túlzásba ezt a szórakozási lehetőséget, akkor a kikapcsolódáson kívül segíthet még a kognitív teljesítmény javításában. (Gee, 2008) Ezenkívül még lehetőséget ad, hogy a versenyzők összemérhessék egymással tudásukat, illetve ismeretterjesztő szerepük is van. Például Piaget, a nagy fejlődéslélektani elméletek megalkotóinak egyike is kijelenti, hogy a gyermekek egyes fejlődési korszakában más-más játékok jelentik számukra a fejlődést. Például a prekonvencionális szakaszban a mintha-játékok. (Piaget, 1954) Mondhatnánk azt is, hogy kétélű fegyverek.

Rohamos fejlődésük az informatika, a számítógépgyártás, és a mikroelektronika fejlődésének köszönhető, a hordozható konzolok segítségével pedig bárhol és bármikor elérhetőek. Akár iróniának is vehetnénk a jelenlegi és a 20 évvel ezelőtti játékok közötti különbséget, minthogy az 1. és a 2. ábra is mutatja.



1. ábra (Supermario, 1991)



2. ábra (Assasin's Creed 3, 2012)

Lehetséges veszélynek fogható fel, hogy már az iskoláskorú gyermekek is függővé válnak, illetve nem megfelelő játékkal játszanak. (femina.hu) És ilyen esetben elveszik az előnye a játékoknak, hogy javítson bármilyen mentális teljesítményt. Egy cikk a Femina magazinban pontosan erre hívja fel a figyelmet. (femina.hu) A cikk még azért is érdekes hivatkozása a kutatásomnak, mert három olyan játékot részletez, amelyek a kérdőívemben is szerepelnek. Egészen pontosan a World of Warcraft, a Sims, és a Farmville. (femina.hu)

Azonban egyéni különbségek mutatkoznak meg abban, hogy ki mennyi időt tölt előttük, mennyit foglalkozik velük, és milyen változatosan használja őket. Ennek feltárása is része a kutatásomnak. Illetve még a fogyasztói attitűdökben is különbségek vannak. Eltérés van még a korosztályok között is. Ehhez még az is hozzátartozik, hogy a jogi, etikai, és fogyasztóvédelmi normák kötelezővé teszik a korhatár használatát, ha szükséges. Márpedig a

népszerű, nagy számban eladott játékoknál ez szükséges. A 3. ábra azt mutatja, hogy teljesen joggal és érthető módon korhatárosak egyes játékok. A 4. ábra pedig azt mutatja, hogyan tüntetik fel a korhatáros jelzést a játék borítón, jelen esetben a piros 18-as kör a bal alsó sarokban.



3. ábra (Mortal Kombat Unchained)



4. ábra

Az időstrukturáló szerepéről se feledkezzünk meg a játékoknak. Az időstrukturálás fontos része lehet az ember mindennapi életében (Berne, 64). Szerencsére ez nem sok embert érint. A versenyzők ez alól kivételt képeznek, ugyanis nekik rendszeresen edzésre kell járniuk. Vannak olyan játékok, ahol a többi játékos elvárja a megjelenést az „online találkozón” a meghatározott időpontban. Erre tipikus példát a World of Warcraftból tudok hozni, ugyanis ott külön a programba beépített modul segítségével lehet helyet foglalni az „online találkozón” és az elmulasztott megjelenés szankciókat von maga után. Erre azért van szükség, mert vannak a játékban csapatafeladatok, amit egy ember képtelen egyedül megoldani. Csak akkor sikerülhet, ha a meghatározott számú emberek közül mindenki a posztjának megfelelően cselekszik. De nemcsak a többjátékos módokban van időstrukturálás, hanem számos webböngésző segítségével is játszható, egyszerű játékoknál. Például az Ice Age Village, ahol nem időpont van meghatározva, hanem időtartam, amennyi idő múlva teljesíteni kell a feladatot. Ez azért időstrukturálás, mert egy bizonyos időtartományon belül lehet csak elérni megadott szolgáltatásokat, eszközöket a játékon belül. Például 8 óra múlva lehet csak elkezdni a feladatot, és 9 óra múlva már letelik az idő. Az időstrukturálás részletezve lesz a szakirodalmi áttekintésben, illetve külön változóként is vizsgálom a kutatásomban.

Ebben a bevezető részben általánosságban mutattam be a virtuális játékokat, elsősorban társadalomtudományi szempontból. Láthattuk, hogy milyen sokrétű hatása is van az emberek életére, ezért tehát helye van a pszichológia tudományában. Más szempontból tekintenek a

játékokra az informatikusok és a programozók, más szempontból a forgatókönyvírók, és a marketing szakemberek is. A kutatásom az attitűdöket és az egyéni különbségeket szeretné bemutatni, illetve hogy a legnépszerűbb virtuális játékoknak milyen típusú felhasználók között találnak elismerésre. Tehát a személyiségpszichológián kívül a szociálpszichológia aspektusai is helyet kapnak benne. Illetve még arra is fény derülhet, hogy mely típusú játékok azok, amelyek az érzelmileg labilisabbak játékaik, esetleg az introvertáltak játékkategóriái is kiderülhetnek.

2. Témafelvetés

A vizsgálatom célja egyrészt az attitűdök és a személyiségjegyek vizsgálata. Előbbit már sokan vizsgálták, és nemcsak a tudományban, hanem a kereskedelem egyik eszközeként, piacelemzés céljából. Az eladási listák ezeknek az eredménye. Az EPQ tesztből az extroverzió skálát és a neuroticizmus skálát kombinálom az általam megalkotott kérdésekkel. A vizsgálat célja, hogy pontosabb képet kapjunk arról, hogyan viszonyulnak a mai magyar fiatalok a virtuális játékokhoz.

A kutatás segíthet a játékok készítőinek, programozóinak, hogy ergonómiai szempontból még jobban kialakíthassák a jövőbeli játékokat, és a felhasználóknak is segíthet, hogy milyen érdemes választani, melyik fogja elnyerni a tetszését. A vizsgálatom alanyai fiatal felnőttek, és középiskolás-korú gyerekek lesznek. Anonim kérdőíves eljárást fogok használni, melyek elsősorban a fogyasztói szokásokra, attitűdökre, és a személyiségjegyekre irányulnak. A kutatás szakirodalmában megtalálhatóak lesznek a szociálpszichológia és a személyiségpszichológia releváns témái. A kutatás korrelációkat tárhat fel személyiségtípusok és játéktípusok között. Interjúk lesznek még benne olyan játékosokkal, akik a sokszereplős online játékokban vezető pozíciót töltenek be. A tartalomelemzés során kiderül, hogy mely képességeik segítik őket a játékbeli vezetéshez, illetve vannak-e olyan tulajdonságok, amelyek egységesen jellemzőek-e rájuk.

Összefoglalva tehát egy társadalmilag fontos témáról van szó, hiszen megtudhatjuk mely egyes játéktípusok kedvelői között jobban megtalálhatóak-e az agresszióra utaló jelek, mint más típusoknál. Ezenkívül kik hajlamosabbak a hangulatingadozásra, és a befelé fordulásra. Fogalmazhatnánk úgy is, hogy kik a veszélyeztetettebbek. A kutatásom még a hipotézisek be nem igazolódása esetén is fontos ténytet állapít meg a témában, hiszen akkor

elvethetőek bizonyos sztereotípiák, előzetes felvetések, melyeket a hipotézisek fejezetben én magam is megfogalmazok.

Kiegészítésként még egy szociometriai vizsgálatot is végzek egy csapat szerepjátékossal, és ez fényt derít arra, hogy hogyan is épül fel a (a játékban guildként említett) szervezetükben a hierarchia. Kiderül, mennyire összetartóak az ilyen csapatok, mennyire vannak megelégedve a vezetőikkel, vannak-e központ embereik, egyszóval amit egy szociometriai vizsgálat során le lehet szűrni.

3. Szakirodalmi áttekintés

3.1 Attitűdök és a vizsgálat szociálpszichológiai aspektusa

A szakirodalmi áttekintést egy olyan témakörrel kezdem, amely elsősorban a szociálpszichológia vizsgálati területe. Mégpedig azért, mert a vizsgálatom egyik kérdése egy fogyasztói-attitűdteszt, mely azt méri, hogy a kérdőívet kitöltő személyek mely játékokhoz, illetve platformokhoz viszonyulnak pozitívan.

Attitűdnek nevezünk bármely kognitív reprezentációt, amely összegzi egy attitűdtárggyal kapcsolatos értékeléseinket. Az attitűdtárgy lehet tárgy, személy, esemény, ötlet, vagy akár önmagunk is. (Smith, Mackie, 1995) Az én vizsgálatomban az attitűdtárgyak a virtuális játékok típusai lesznek. Az attitűdök lehetnek pozitívak, semlegesek, vagy negatívak. Egy másik csoportosítása az attitűdöknek az intenzitásuk. Az intenzitás lehet erős vagy gyenge. (Smith, Mackie, 1995) A meggyőzés folyamata az, a kommunikációs folyamat, amellyel meg lehet változtatni, vagy meg lehet erősíteni az attitűdöket. (Smith, Mackie, 1995) Ezt használják ki a marketingben és az eladások növelésének érdekében. Ez a folyamat azonban nem érintette a vizsgálatomat, ugyanis egyetlen vizsgálati személynek sem állt szándékomban módosítani az attitűdjét. Előfordul, hogy az attitűdök módosítják a viselkedést, de olyan is lehetséges, hogy a viselkedés módosítja az attitűdöt. Az első helyzetre példa az önészlelés folyamata, és az ajtóba tett láb technikája. A második helyzetre jó az a példa, hogy az attitűdök elfogulttá teszik a viselkedést, és fókuszálják a figyelmet, "megmondják, hogy merre nézzünk." (Smith, Mackie, 1995)

Az attitűdöket mérhetjük közvetve, és közvetlenül is. Én a közvetlen módszerek közül az önkitöltős kérdőívet választottam. Ennek a hátránya, hogy gyors, egyszerű, nagy mintán felvehető, viszont sajnos a teszteket torzíthatják a társadalmi elvárások, vagy esetleg a

kísérletvezető elvárása. Ez a veszély még akkor is fennáll, ha anonim a kérdőív. (Campbell, 1963)

Ha az attitűdökről beszélünk, mindenképpen meg kell említenünk az attitűdök 3 komponensét is. (Smith, Mackie, 1995) Az első rész a kognitív információ. Mivel a virtuális játékokról lesz szó, ezért a kognitív információkra is ilyen példát hozok. A kognitív információ objektív, esetleg számszerű, ha paramétereikről van szó. Például az Assassin's Creed II főbb kognitív információi ilyenek:

Megjelenés éve: 2010

Műfaj: Akció

Játható platformok: Xbox 360, Playstation 3, Microsoft Windows PC

Fejlesztő cég: Ubisoft

Ezenkívül még az összehasonlíthatóság kedvéért különböző neves informatikai cégek, magazinok, Internetes portálok élményindex-el is ellátják a játékokat. Ez a gyakorlati életben egy pontértéknek felel meg. Vegyük példának az egyik legnevesebb nemzetközi portált, az IGN-t. Az IGN szerint az Assassin's Creed II 9.2-es élményindexszel rendelkezik, míg egy rivális terméke, a Prince of Persia: The forgotten sands csak 8-assal. Ezek a kognitív információk befolyásolhatják az attitűdöket.

A második összetevője az attitűdöknek, az érzelmi komponens. Egyszerűen úgy is fogalmazhatunk ebben a témában, hogy melyik játék szimpatikus, vagy unszimpatikus, azaz melyik vált ki tetszést vagy nem tetszést a felhasználókban. Ez függ az egyéntől, és a tervezéstől is. (Smith, Mackie, 1995)

A harmadik komponens pedig a viselkedéses összetevő. Ez lényegében a jelen, múlt, és jövőbeli cselekedeteket jelenti az attitűdtárggyal kapcsolatban. Ez például abban nyilvánul meg, hogy ki veszi meg, vagy tölti le a terméket, illetve mennyit játszik vele. (Smith, Mackie, 1995)

3.1.1 Amikor a viselkedésből következnek az attitűdök

A viselkedés és az attitűdök kapcsolata is szóba kerül a szakirodalmi áttekintésben, még hozzá azért mert a kérdőívem két kérdése erre vonatkozik, habár ok-okozati kapcsolat feltárására nem alkalmasak ezek a kérdések. Ez nemcsak abban merül ki, hogy az attitűdök módosítják a viselkedést, hanem fordítva is igaz lehet a dolog, ugyanis a viselkedés révén is változhat az attitűdünk. Utóbbira jó példákat találhatunk a szociálpszichológia elméletei között. Például az ajtóba tett láb technikája. (Smith, Mackie, 1995) Ezzel a gyakorlati életben a marketing területén találkozhatunk gyakran. Először egy kis tett végrehajtására kéri az

embereket, és ezután nagyobb valószínűséggel teljesítenek nagyobb tetteket. Ha a kis tett végrehajtása létrehozott az emberekben egy minimális attitűdváltozást, akkor már a nagyobb kéréseket is könnyebben teljesítik. Nem véletlen kapta ezt a nevet a folyamat, ugyanis az ügynökök gyakran alkalmazott stratégiája, amikor felkeresik az ügyfelet. Ha az ügyfél azonnal nemtetszést mutat ki, akkor bevált trükk lehet az ajtóba tett láb technikája. (Smith, Mackie, 1995)

Egy másik ilyen helyzet Bem önészlelési elmélete. Ez azt jelenti, hogy az emberek a saját viselkedésük alapján következtetnek az attitűdjeikre. (Bem, 1972) Ez az elmélet nemcsak azért kapott helyet a műhelymunka szakirodalmában, mert a szociálpszichológia területén nagy fontos tézis, hanem mert személyes tapasztalatok alapján, megfigyelés után is tanúja voltam ennek a jelenségnek.

A 2000-es évek elején az Activision játék-szoftver fejlesztő cég megjelentetett extrém sportokat szimuláló játékokat. A játékok nagyon nagy népszerűségnek örvendtek szerte a világban, kelendőek voltak a fogyasztói piacon. Egészen konkrétan a Matt Hofman's pro BMX és a Tony Hawk's pro skater játéksorozatról van szó. Az Activision ezen játékaik nemcsak azért lettek hihetetlen sikeresek, mert mindkét játéksorozat nevét egy sportlegendáról kölcsönözték, hanem azért is, mert a fejlesztők nagyon nagy gondot fordítottak arra, hogy a játékok az informatika fejlettségével konzisztensek legyenek. Igyekeztek a legfontosabb értékelési paramétereknek megfelelni, ami elvárt a piacon. A virtuális játékoknál elsősorban ilyenekre kell törekedni, mint a grafika, élethűség, játszhatóság, egyszerű kezelhetőség, de azért mégis legyen kihívás és élvezet is a felhasználó számára. Ezeknek a paramétereknek megfeleltek az Activision játékaik a 2000-es évek elején. A személyes ismeretségi körömben, a barátaim között is elég népszerűek voltak. Engem is nagyon elszórakoztattak, és teljes mértékben meg voltam velük elégedve. Többekben felmerült az ötlet a virtuális játékok közben, hogy élőben is ki kellene próbálni a gördeszkát vagy a BMX –et. Természetesen a valóságban sokkal nehezebb végrehajtani a virtuális játékokban bemutatott trükköket, azonkívül, hogy megtanulta valaki a gördeszka vagy a BMX alapjait, ami szintén hosszadalmas, és nem egyszerű folyamat. Több ismerősöm, és barátom azonban úgy gondolta, hogy őket igenis érdekli ez a két extrém sport és nagyon tetszik nekik, és elkezdtek próbálgatni a BMX és a gördeszka alapjait. Elkezdtek rendszeresen folyóiratokat vásárolni, melyekből még jobban megismerték a sportágakat, és aki tehette televízió közvetítéseken is megnézett néha egy-egy nemzetközi versenyt. Én a gyakorlatban nem sokáig űztem a gördeszkát, ha lehet ezt egyáltalán annak nevezni, mivel az elsajátítása elég hosszadalmas, ezért hamar abbahagytam a gyakorlást. Azonban vannak

ismerőseim, akik még 10 évvel a játékok megjelenése után sem hagyták abban a sportot. Számomra mind a mai napig egy nagyon szimpatikus sportág maradt a gördeszka, melyet a játékok világából ismertem meg. Ez egy remek és pozitív példa arra, hogy a virtuális játékok hogyan alakítanak ki attitűdöket, és hogyan módosítják a viselkedést.

Sajnos halhattunk a hírekből, és a bulvársajtókból is negatív példákat arra, hogy a virtuális játékokkal való szórakozás nem megfelelő attitűdöt alakított ki. Olyan súlyos eseteknek is az oka lehet az önészlelési elmélet és a virtuális játékok kapcsolata, mint a gyilkosság, vagy a rablás. Mivel vannak olyan játékok, amelyekben ezeket a tevékenységeket kell csinálni a sikerért, ezért előfordulhat, hogy felhasználók így alakítják ki az attitűdjeiket. Rendőrségi kihallgatáskor, bírósági tárgyaláskor is volt már arra példa, hogy az elkövető a játékokra hivatkozott.

Az attitűdök megváltozását a játékok hatására megfigyeltem még az olyan játékoknál, ahol a gépjárműveken van a hangsúly, főleg a luxus-gépkocsikon. A hétköznapi szóhasználatban ezek az autóverseny játékok, és a legsikeresebbekben teljesen élethűen rekonstruálják az autókat a virtuális környezetben. Habár irányításuk és teljesítményük a valóditól eltérő lehet, és ezt a legtöbb játékban fel is tüntetik az elején, a textúrázásuk, megjelenésük a virtuális világban majdnem megfelel a valódinak. Mivel ezek a gépjárművek a hétköznapi emberek számára elérhetetlen árban kelnek el a piacon, ezért a legtöbb felhasználó csak a virtuális világban ismerheti meg. A játékokban a legnépszerűbb autók árfekvése a több 10 milliós értéket is meghaladja, nem is beszélve az egyedi, limitált szériájú autókról. Éppen ezért akadnak olyanok, akik a játékban tapasztaltak alapján részesítik előnyben az egyik autót a másiktól. A megkérdezett ismerőseim is adtak olyan válaszokat arra a kérdésemre, melyben megérdeklődtem, hogy ha választhatna egy bármilyen típusú autót, akkor miért azt választaná, mint például, hogy „jó az irányítása, könnyen kezelhető, mégis gyors” (habár még a valóságban nem is látta) vagy „mert a Gran Turismóban nincs nála jobb kocsi” esetleg „mert csak ezzel lehet az utolsó versenyben nyerni”. Tehát a gépkocsiknál is tipikusan megfigyelhető az az eset, amikor a játékok alakítják az attitűdöket.

Az attitűdök megváltozását okozhatja a kognitív disszonancia is, ami olyan inkonzisztens helyzet, amikor az emberek tudatában vannak, hogy viselkedésük nem megfelelő, és ellentétes az attitűdjeikkel. (Festinger, 2000) Ezt úgy oldhatják fel, ha megváltoztatják az attitűdjeiket. A legtipikusabb példa erre a káros szenvedélyek és szokásokkal való együttélés. A dohányzó emberek legnagyobb része tisztában van a dohányzás hatásaival, és a dohánytermékek dobozán feltüntetett felirat ezt még segíti is. Mégis sokan élnek vele ennek ellenére. Az én vizsgálati

témában ez a játékfüggőket érintheti. Ők is találhatnak olyan érveket maguknak, mellyel feloldják a kognitív disszonanciát. Például a kapcsolatteremtés és a kommunikáció. Ugyanis az online játékokban valós idejű kommunikáció megy játék közben, akár chat, akár mikrofon segítségével. A kognitív disszonanciának négy feltétele van. Az első az, hogy az egyénnek tudatában kell lennie, hogy cselekedetei negatív következménnyel járnak. A második az, hogy az egyén saját akarattal, és kontrollal rendelkezzen a cselekedettel kapcsolatban, tehát ha parancsot teljesít, akkor nincs kognitív disszonancia. Ha ez a feltétel megvan, azt jelenti, hogy az egyén bármikor abbahagyhatná a nem megfelelő viselkedést, amikor csak akarná. A harmadik feltétel az, hogy arousalt, feszültséget érezzen az egyén. A negyedik pedig, hogy ezt kapcsolatba hozza az inkonzisztens viselkedéssel, tehát tisztában legyen vele, hogy azért érzi magát kellemetlenül, és azért van lelkiismeret furdalása, mert a viselkedése nem megfelelő. (Festinger, 2000)

Ki kell emelnünk még a kognitív disszonanciának azt az esetét, amikor az erőfeszítés igazolása miatt cselekednek továbbra is inkonzisztensen az emberek. (Smith, Mackie, 1995) Ez a vizsgálatom szempontjából azért lényeges, mert tipikus példa, hogy az MMORPG játékok függői azért nem tudják abbahagyni a játékot, mert akkor a befektetett sikerek, erőforrások kárba vesznének. Gyakran a sok időn, teljesítményen kívül még pénzt is áldoznak a virtuális jutalmakért. Akár hetek, hónapok munkája is lehet az az állapot, ahol jelenleg tartanak. A magyarázathoz hozzátartozik, hogy az MMORPG játékokban egy saját tulajdonú karakterrel kell boldogulni a virtuális világban, ahol sok más hasonló online társ is akad. A karakter fejlettségéért, a felszereléséért, a fegyvereiért, és minden más birtokolt tárgyáért, és készségéért a felhasználó játékos a felelős. Nem beszélve a megszerzett tapasztalatokról és ismeretekről, amiket a játék során szerez, és bővíti tudását. Tehát az a játékos, akinek a karaktere a legfejlettebbek között van, és a küzdőtéren kivívja az ellenfelek félelmét a megjelenésével az biztosan nagyon sok erőforrást fektetett a játékba, és emiatt nem fogja abbahagyni. A függők még akkor sem hagyják abba, ha már az iskolai tanulmányaik, vagy a kapcsolataik forognak kockán.

3.1.2 Amikor az attitűdjeink szerint viselkedünk

Az attitűdökből lehet következtetni a jövőbeli viselkedésre, tehát be tudják jósolni a viselkedést. (Smith, Mackie, 1995) A kutatásomban erre én is kísérletet teszek azzal, hogy megnézem, vannak-e felhasználók, akiknek az érdeklődésük és a hobbyja egybeesik a listán bejelölt játékokkal. Megfigyeltem például, hogy akinek a labdarúgás a hobbyja az

valószínűbben előnyben részesíti a FIFA és a Pro Evolution Soccer játékokat más játékoknál. De még ha nem is részesíti előnyben valószínűleg kipróbálja, ugyanis az érdeklődési körébe tartozik. És mint tudjuk, az attitűdök irányítják a figyelmet, tehát megmondják merre nézzünk, és mit lássunk. (Smith, Mackie, 2004) Azt is szeretném még bebizonyítani, hogy akinek tetszik egy játék, akkor hajlamosabb hasonlókat is kipróbálni. Ezt a tézisémet arra alapozom, hogy a korombeliek, akikhez közel áll a fegyverkezés, a katonaság azok szívesebben kipróbálják ebben a témában a játékokat. Természetesen az ok-okozati viszonyokat felfedni ilyen esetekben csak a személyes ismeretség esetében lehet, tehát ha már a játékok kipróbálása előtt is fennállt a szimpátia ebben a témában. Az ok-okozati viszony felderítése azért kétséges ebben a kutatásban, mert lehet, hogy az attitűdök a játék miatt alakult ki, vagy az attitűdök miatt dönt valaki a favorizált játék mellett. Mind a két esetre jó gyakorlati példákat láthattunk a való életben, melyet alátámasztott az előzetes ismeret, így az önkitöltős anonim kérdőív számomra nem hozna kielégítő eredményt erre a kérdésre. A vizsgálati módszerem éppen ezért ezt nem érinti, és a meglévő attitűdök felkutatása mellett, nem kísérlem meg a kialakulásuk okát is kideríteni, hiszen a személyiségjegyek felkutatása az elsődleges célom.

3.2 Típus és vonáselméletek a személyiségpszichológiában

A személyiséglélektanban sokat és régóta kutatott téma a típusok és vonások témaköre. A hétköznapi értelmezésükben ezek valamilyen állandóságot sugallnak az emberekről. Tegyük fel, ha egy fiatalember nyitott, barátkozó, extrovertált, akkor valószínűleg ha átkerül másik hasonló környezetbe, például egyetemet vált, akkor ott is hasonlóan fog viselkedni. Ezzel a példával jól lehet szemléltetni, hogy vannak a személyiségnek állandó részei, melyek segíthetnek valamennyire a viselkedés bejósolásában. (Carner, Scheier, 2006)

3.2.1 Történeti áttekintés

A típusok és vonások kutatása egészen az ókorra nyúlik vissza, hiszen már Hippokratész is foglalkozott a személyiségbeli különbségekkel. Az általa meghatározott négy típust még manapság is használják a laikusok a köznyelvben. Hippokratész neve az orvostudományban is elfeledhetetlen, nem véletlen, hogy az emberekben lévő szervekkel, folyadékokkal hozta korrelációba a típusokat. (Halász, 1978) Az egyszerűség és az átláthatóság kedvéért az 1. táblázatba rendezem Hippokratész típusait, melyeket már nemcsak a pszichológiában használnak. Ezzel a négy típussal sok helyen összefuthatunk, nemcsak az ezotériában, hanem a

nyomtatott és elektronikus magazinok világában is. Számos helyen vannak arra vonatkozóan gyors, rövid, egyszerű kérdőívek, tesztek, hogy valaki kolerikus, szangvinikus, melankónikus vagy éppen flegmatikus –e. Mivel ezeknek a megbízhatósága, és a valóságalapja megkérdőjelezhető, illetve az átmenetekre, kilógó esetekre nem tud választ találni, ezért én a vizsgálatomban nem szeretnék a tudománytörténetben alkalmazott típustanokkal foglalkozni. De mivel az egésznek a kiindulópontját jelentik, ezért elengedhetetlenek a szakirodalmi áttekintésben, és abban, hogy láthassuk, hogyan fejlődött a személyiségpszichológia ezen része. És tudománytörténeti áttekintés nem felesleges a szakirodalomban, különösen, ha az alapját jelenti a későbbieknek, és éppen ezért van hatása a jelenre is, habár az eredeti módja, és a formája mára már gyökeresen megváltozott. (Halász, 1978)

Típus	Testnedv, mely felelős típusért	A sztereotípiák, melyek a hétköznapi nyelvben is ismertek
kolerikus	sárga epe	Indulatosak, meggondolatlanok
flegmatikus	nyál	Lazák, egykedvűek, innen ered a flegma szó is
szangvinikus	vér	Élénkek, vidámak, pörgősek
melankónikus	fekete epe	Visszahúzódoók, depressziós alkat

1. táblázat

A következő állomás a történeti áttekintésben az a táblázat, ahogyan Galenosz, átdolgozta, kibővítette. A 2. táblázatban látható, ahogyan mind a négy típust analógiába hozta a Földet formáló, létrehozó természeti erővel. Ezenkívül két skálát még hozzáadott, mégpedig az egyik a fogékonyság az ingerekre, a másik pedig az impulzivitás. Mindkét skála lehetséges értéke magas vagy alacsony. (Halász, 1978)

Típus	Természeti erő	Az ingerekre való fogékonyság	Impulzivitás
kolerikus	tűz	magas	magas
flegmatikus	víz	alacsony	alacsony
szangvinikus	levegő	alacsony	alacsony
melankónikus	föld	magas	magas

2. táblázat

Még Wilhelm Wundt típuselmélete is ezen alapszik, ugyanis ő az emóciók erőssége és változása alapján kategorizálta az embereket. A 3. táblázat foglalja össze, hogyan hozta analógiába Hippokratész típusait az érzelmekkel. (Halász, 1978)

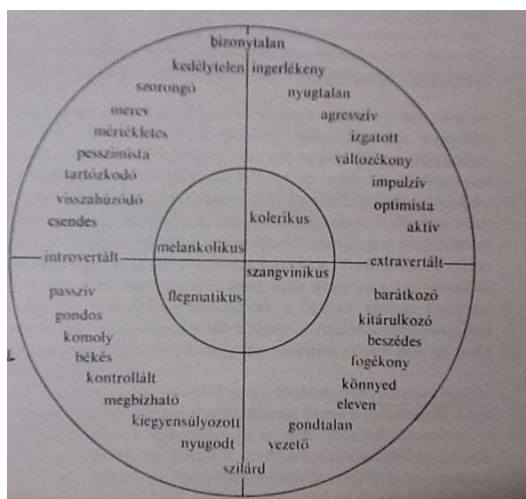
Típus	Az érzelmek erőssége	Az érzelmek változása
kolerikus	erős	gyorsan változik
flegmatikus	gyenge	lassan változik
szangvinikus	gyenge	gyorsan változik
melankónikus	erős	lassan változik

3. táblázat

3.2.2. Eysenck elmélete

Mivel a kutatásomban mindenképpen vizsgálni szeretném az introverziót és az extroverziót, ezért a szakirodalomban mindenképp meg kell említeni Eysenck elméletét. Eysenck a személyiséget az egyén tartós diszpozíciójaként definiálja. (Halász, 1978) Az ő elmélete kapcsolatba hozható a biológia, neurológia és az élettan tudományával is. (Halász, 1978) Két fontos dimenzióval is foglalkozott, melyekkel már a fentebb említett Wundt is foglalkozott. Az első az extroverzió-introverzió tengely, de ez nem olyan aspektusban van nála jelen, mint ahogyan az Carl Gustav Jung elméletében szerepel. (Halász, 1978) A másik dimenzió pedig a bizonytalanság-szilárdság, amit már Wundt is meghatározott. (Halász, 1978)

A skálák lényege a két végpont közötti elhelyezkedés lehetősége. Tehát nem kizárólagosan az egyik vagy másik tulajdonság, hanem a köztes értékek is számítanak. A dimenziók és a tulajdonságok, jegyek viszonyát remekül szemlélteti az 5. ábra. (Halász, 1978)



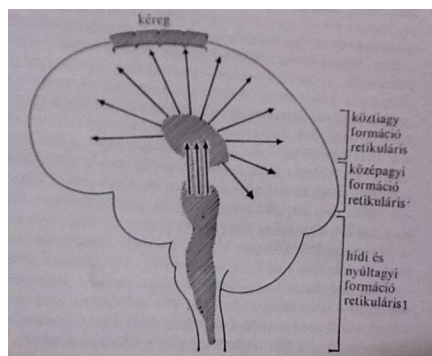
5. ábra

Az extroverzió és az introverzió szó manapság már nemcsak pszichológiai szakszavak, hanem a hétköznapi nyelvhasználatban is előforduló szavak. Talán a legjobb szinonímája az extroverzió - introverzió ellentétpárnak a nyitottság, kifelé fordulás illetve a zárkózottság - befelé fordulás. (Halász, 1978) Eysenck úgy jellemezi az extrovertált személyiségsztereotípiát, hogy szociábilis, társaságkedvelő, szeret emberek közé járni, és nem szereti az egyedüllétet. Ezenkívül szereti a változásokat, az újításokat és a kihívásokat. Mondhatnánk úgy is, hogy ingerkereső. Jellemző még rá az optimizmus és a gondtalanság, vidámabbnak látszik, mint az introvertált személy. Az érzelmeit is jobban kimutatja, impulzívabb hajlamosabb az önuralom elvesztésére. (Halász, 1978)

Ezzel szemben az introvertáltak visszahúzódóak, csak a legközelebbi, legbizalmasabb ismerőseikkel szeretnek együtt lenni, mert nem nagyon kedvelik a társaságot. Inkább előre terveznek, és nem a spontaneitás hívei. Érzéseiket kontroll alatt tartják, éppen ezért magasabb szintű az önuralmuk. És még abban is ellentétben állnak az extrovertáltakkal, hogy pesszimistábbak. (Halász, 1978)

Eysenck szerint az emberi viselkedés és magatartás meghatározásában ez a két dimenzió a legfontosabb. (Halász, 1978) Ezenkívül a genetikai örökségnek is van szerepe a kialakult személyiség-dimenziókban. Tehát a gyermek személyisége nem független a szülőétől. (Halász, 1978) A vizsgálatomban rákérdezek arra, hogy a szülők is játszottak-e, és ha igen, akkor mivel. Emiatt meg lehet állapítani, hogy van-e korreláció a szülő és a gyermek választása között ebben a témában. Persze azonban ennyiből nem derül fény az ok-okozati összefüggésre, és a mélyebb oksági kapcsolatokra. (Halász, 1978)

Eysenck az elméletét az idegrendszer felépítésével is alátámasztja. Erre azt a kísérletet hozza bizonyítéknak, melyben arra derül fény, hogy kondicionáláskor az introvertáltak nagyjából kétszer annyi választ adtak az ingerre. (Halász, 1978) Az agyban lévő felszálló retikuláris rendszer különböző részei felelősek a személyiség adott dimenziójáért. Ezzel magyarázta azt, hogy az extrovertáltak ingerkereső, szükségük van arra, hogy az agyukat több inger érje. Azt, hogy Eysenck hogyan képzelte el ezt az idegrendszeri képletet, azaz a retikuláris aktivációs rendszert, azt a 6. ábra szemlélteti. (Halász, 1978)



6. ábra

Az extroverziót és az introverziót kialakító elsődleges sajátságokat hívjuk szokásoknak. Bizonyos attitűdök és szokások korrelálnak az extroverzió-introverzióval. (Halász, 1978) Ilyenek például az erőszakosság és az engedékenység. Eyesenck még a patológiákkal kapcsolatosan is feltárt korrelációt. A szorongásos és a kényszeres betegek inkább introvertáltak, míg a pszichopáták és a bűnözők többsége extrovertált. (Halász, 1978)

Ebben a fejezetben láthattuk, hogy az introverzió-extroverzió dimenzió mennyire fontos, és ezt az is alátámasztja, hogy sok kutatásban és vizsgálatban használják, mely kapcsolódik a személyiséglélektan tudományához. Éppen ebből az okból kifolyólag használom én is.

3.3. Az életkor, a generációk szerepe a virtuális világban

Mivel a kutatásomban kérdés is vonatkozik rá, ezért elengedhetetlen, hogy beszéljünk a különböző generációk viszonyulásáról a játékokhoz, valamint az életkori tényezőkről. Én a középiskolás korúakat és a fiatal-felnőttkorúakat vizsgálom elsősorban, de előfordulhat, hogy a szüleik is belevonódnak a játékokba, és emiatt a virtuális világban kerülnek kapcsolatba egymással a generációk. A saját megfigyeléseim alapján arra a következtetésre jutottam, hogy a játékosok egy részénél a vereség ténye mellett külön frusztrációt jelent még, ha egy nála fiatalabb játékostól kap ki. Ezenkívül vannak már olyan fiatal játékosok, akik a koruk miatt nincsenek tisztában azzal, hogy milyen kötelességekkel és egy bizonyos szintű elvárható viselkedéssel jár az, ha valaki egy játékon belüli kisebb csoporthoz, szerverhez, fórumhoz, közösséghez tartozik. Viszont ha már a szociális érettségnek azt a fokát eléri, hogy képesek legyenek erre, akkor legtöbbször nem jelent gondot a generációk közti különbség, főleg akkor, ha az együttműködés is megfelelő.

A generációk kategorizációjához használhatjuk az X-Y-Z felosztást. A generációk közötti különbséget elsősorban a szocializáció jelenti. A 7. ábrán láthatjuk a viszonyukat.



7. ábra (Fromann, 2011)

Az X generáció az a korosztály, akik még nem a technika újdonságaival nőttek fel, tehát ők később ismerkedtek meg a virtuális világ rejtelseivel. Az Y generáció helyzetét kettősség jellemzi, ugyanis ők nem a virtuális világban szocializálódtak, viszont részesei annak. Megfigyelhető egy olyan ellentét is a Z generáció azon tagjaival, akik nem tudnak azonosulni a virtuális világgal. A Z generáció pedig a legújabb generáció, akik már a virtuális világban szocializálódtak. A generációk ilyen felépítése miatt kerül sor arra a jelenségre, hogy a fiatal generáció tanítja az idősebbet. (Fromann, 2011)

3.4. Az online játékok, a játékosok közötti hierarchia

Az online játékokkal is foglalkozom a kutatásomban. Ezen belül pedig magyar World of Warcraft játékosok lesznek az egyik kérdőív célközönsége, ezenkívül interjút is készítek olyan játékosokkal, akik a játékban vezetői pozíciót töltenek be. A világon 30 millió online sokszereplős játékos van, ebből 12 millió WoW-ozik. Egy kutatás szerint, amely 12425 online játékokkal játszó játékos adataiból áll, kiderül, hogy a többség férfi. Viszont nem a túlnyomó többség, ugyanis az 58 %-a a válaszadónak férfi volt, míg 42%-a nő, a válaszadó játékosok átlagéletkora pedig 28 év volt. Azonban a vizsgálat eredményeit kategóriákra bontva megváltozik az arány. A szerző az online játékosokat 2 kategóriába bontja le: Az egyik csoport a szerepjátékosok, vagy más néven MMORPG-sek (ez a nemzetközi rövidítés, a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game típusú játékok rövidítése, magyarul annyit jelent, hogy sokszereplős-online szerepjáték). A második csoport pedig a stratégiai játékosok, azaz az MMORTS-esek (ez a rövidítés pedig a Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy-t tarja, azaz sokszereplős Online-stratégiai játék). A szerepjátékosok átlagéletkora 23 év, a

stratégiasoké pedig 31 év. A szerepjátékosoknak a 85 %a férfi, a stratégia játékosoknál pedig a nők vannak többségben 63 %kal. Ezenkívül még más érdekes statisztikai adatokat is tartalmaz a vizsgálat, például, hogy hazánkban átlagosan 3 órát játszanak naponta és átlagosan 180 facebook ismerőse van. (Fromann, 2011)

Érdekességgé megemlíteném még, hozzám hasonlóan más is szintén személyiségbeli különbségeket tett a játékosok között, csak ő másféleképpen, más felosztásban. A kategorizációja alapja nem az introverzió-extroverzió volt, mint az én kutatásom esetében, hanem az érzelmi kontroll mértéke. Azt találta, hogy a magas érzelmi kontrollal rendelkező játékosoknak hasznára válik a játékban átélt tapasztalat, míg az alacsony kontrollal rendelkezők hajlamosabbak lehetnek az agresszióra és az addikcióra. Náluk jelentősebbek a különbségek a virtuális szerep és a valódi szerepek között. (Fromann, 2011)

3.5. Agresszió, példaképek, deperszonalizáció

Ezen szakirodalmi fejezet alapját Fekete Zsombor játéktervező cikke adta meg, amely az "Amit szülőként feltétlenül tudnod kell a videójátékokról" címmel jelent meg. Számos esetben alá tudom támasztani a korábbi tapasztalataimmal az általa leírtakat. Nemcsak azért fontos ez a szakirodalmi tétel, mert a kutatásomban az agresszióra is vonatkoznak kérdések, hanem azért is, mert megemlíti benne a példaképek szerepét, ugyanis felmerülhet annak a lehetősége, hogy a virtuális világ "sztárjai" példaképként tűnhetnek fel a felhasználók szemében. Ez a téma különösen érdekel engem, tehát a kutatásban is vonatkoznak kérdések arra, hogy a játékosok mennyire tudnak azonosulni a megalkotott virtuális szereplőkkel.

A szülőknél, tanároknál előfordulhat az a tévhit, hogy a virtuális világban látott agresszió áttevődhet a hétköznapi életre is. Egyrészt ezt ok-okozati kapcsolattal még ezt nem sikerült alátámasztani, másrészt példaként szolgálnak a Grand Theft Auto játék statisztikai adatai. 2011 szeptemberéig 114 millió eladott szoftvert tudhat maga mögött a játék, és a felhasználók száma még ennél is nagyobb, ugyanis a különböző letöltő-weboldalak, fájlmegosztó programok, és a dvd írás miatt ennél többen jutnak hozzá. Mivel ez nem teljesen legális ezért a tényleges szám nem ismert, de ha csak a 114 milliót nézzük, akkor is csak minden 10 milliomodik játékosra jut egy agresszív bűncselekmény. Ez a statisztikai adat azt mutatja, hogy elenyésző ez a szám, és felmerül a lehetősége, hogy az elkövetők csak a saját felelősségüket akarják csökkenteni. (Fekete, 2011) A játék egyébként tényleg agresszív, ugyanis gyakran az agresszív viselkedés teszi könnyebbé az előrejutást. Megtalálhatóak benne fegyverek, robbanószerkezetek, katonai eszközök, és még egyes kiadásaiban pornográf jelenetek is megtalálhatóak. Ezenkívül a

játékokban megoldandó feladatok közé tartoznak a gyilkosságok, rablások és egyéb bűncselekmények. Tehát a legjobb következtetés az, hogyha azt mondjuk, hogy a játékok nem biztos, hogy agressziót okoznak, ha csak szimplán a szociális tanulás elméletéből indulunk ki. A szociális tanuláselmélet egyik legnagyobb kutatója Bandura is kimutatta, hogy nincs mindig összefüggés a modellkövetés és az agresszió között. Például szerepet játszik benne a modellel való azonosulás is. (Bandura, 1986)

A szerző példaként megemlíti három esetet, amikor is összekapcsolódik az agresszió, és a játékok. Az első eset egy elég könnyen előforduló esemény lehet a hétköznapiakban, különösen iskolaidőben. Ha a gyerek kikapcsolódásnak a virtuális játékokat választja, és ha a szülő, nevelő ezt a szükségletét nem engedi meg a gyereknek, akkor a frusztráció-agresszió hipotézissel analóg jelenség léphet fel, ami dühöt vált ki a gyerekből. A második eset az lehet, ha a Flow-élmény törik meg. Ez a nem megfelelően megalkotott játékmenet rovására írható fel, amikor ugyanis a készség és a kihívás nincs egyensúlyban. A harmadik eset a csalás lehetősége. A becsületes játékosok többségét, frusztrálja, ha csalóval fut össze a virtuális világban. A szerző beszámol olyan sajtóhírekről, melyek olyan súlyos, bosszúból elkövetett bűncselekményekről adnak tudósítást, mint a gyilkosság, vagy a fizikai agresszió, melyek pusztán a virtuális világban elkövetett sérelmeket hivatottakat megtorolni. (Fekete, 2011)

A személyes tapasztalataim alapján a legtöbb online és többjátékos játékban megoldották a játék felügyeletét. A virtuális világ "rendőreit" a legtöbb helyen GM-nek nevezik, akiknek feladata a csalókkal, „bugolókkal” szembeni fellépés és retorzió. Persze a nem hivatalos, azaz nem a szoftverfejlesztő cég által üzemeltett szerverek, más néven tört szerverek GM-einél könnyen előfordulhat a korrupció lehetősége. Az ilyen szervereken egyébként legtöbbször a rutinos játékosok közül kerülnek ki a GM-ek, tehát nem a hivatalosan a játékot kiadó és forgalmazó cég alkalmazottai a felügyelők.

Példaként megemlítek néhány gyakori csalástípust:

- Account lopás (ehhez természetesen a legtöbb esetben áldozat tudatlansága is közrejátszik)
- Bugkihasználás, amikor programhiba miatt jut előnyhöz a játékos
- Tiltott addonok, kiegészítők használata
- Frusztrációt válthat még ki a pénzért vehető, kiegészítő szolgáltatások, melyek előnnyel járnak.

A szerző még egy fontos funkcióra hívja fel a figyelmet a játékokkal kapcsolatban, mégpedig a deperszonalizációs funkcióra. Ez azt jelenti, hogy a játékos felveszi a játékbeli szerepét, és a karakter irányítójaként, játékosként éli bele magát a játékba, nem pedig, mint

családapa, cégvezető, alkalmazott, vagy tanuló van jelen. (Fekete, 2011) Ismertem olyan családot, ahol a két szülő a két gyerekével közösen játszottak a World of Warcraft világában, és nem volt közöttük alá-fölé rendeltségi viszony, és a szülő-gyerek kapcsolat sem volt megfigyelhető, csupán ismeretség után volt nyilvánvaló. Egy másik érdekes eset, amikor a deperszonalizáció jelenségével találkoztam - szintén a World of Warcraft világában - amikor is a csapat - vagy ahogyan a játékosok hívják, guild - vezetője, egy nyolcadik osztályos, általános iskolás fiú volt, és a csapata olyan nagy népszerűségnek örvendett a szerveren, hogy emiatt nagy létszámmra tett szert. Ebben az volt az érdekes, hogy a társadalmi szerepek teljesen eltűntek, ugyanis a végzős fiú beosztottjaként játszott többek között a való életben jogász, orvostanhallgató, közgazdász, informatikatanár, családapák, és sok felsőoktatásban tanuló diák is. Ez a példa remekül szemlélteti, hogy mennyire függetlenek a játékoszerepek a valódi szerepektől.

Összefoglalva tehát ez a rész azzal gazdagította a kutatás témáját, hogy az agresszió, a példaképek milyen mértékben van jelen a virtuális világban. Ezekre a kérdésekre is megpróbálok választ találni a kutatásomban.

3.6 Időstruktúrálás

Mint a bevezetésben említettem, egyes játékoknak időstrukturáló funkciójuk is van. A személyiséglélektani elméletek megalkotói között például Eric Berne is foglalkozott vele, méghozzá nagy jelentőséget tulajdonított neki elméletében. Berne szerint az embereknek struktúraéhségük van, örök problémájuk, hogyan strukturálják az ébrenléti óráikat. (Berne, 1964) Az egyik legalapvetőbb időstrukturáló tevékenység a munka. Berne az időtöltés kifejezést használja elméletében a társadalmi programozású tevékenységekre. Szerinte az időtöltések és a játszmák a valódi intimitás pótlékai, és a céljuk főleg az elköteleződés. (Berne, 1964) Én a kutatásomban azt vizsgálom, hogy a mintámban milyen arányban használnak a személyek időstrukturáló játékot. Nem vonatkozik rá konkrét kérdés a kérdőívben, hanem közvetve vizsgálom, a játékok alapján, melyet a változóknál külön részletezek.

4. Kérdésfelvetések, hipotézisek alkotása

A személyiségpszichológiai és szociálpszichológiai aspektusa révén eléggé összetett a vizsgálatom, tehát sok hipotézist is fel lehet benne állítani, és jó-néhány következtetést is lehet levonni. Ez a sok különböző változónak köszönhető.

1. *hipotézis:* Elsőként a fogyasztói-attitűdkutatási részt vizsgálom. Az első hipotézisben az életkor függvényében vizsgálom a szokásokat a játékok felhasználásával kapcsolatban. Az életkor függvényében az a hipotézisem, hogy két kor-csoportra bontom a válaszadókat. A vizsgálatom bemutatásánál említettem, hogy a középiskolásokat és a fiatal-felnőttkorúakat vizsgálom. Feltevésem szerint a középiskolások szélesebb repertoár közül választanak, amikor a kikapcsolódásnak ezt a formáját választják. Szerintem ők több, számukra szimpatikusabb játékot jelölnek meg a fiatal-felnőtteknél.

2. *hipotézis:* Az első hipotézisben felhasznált két kor-csoportot tovább vizsgálva az a hipotézisem, hogy a középiskolások több időt töltenek a szórakozás ezen formájával, mint a fiatal-felnőttek.

3. *hipotézis:* Az első két hipotézis után, melyek a korcsoportok különbségeit vizsgálják, jöjjenek a nemek közötti különbségek vizsgálatai. A harmadik hipotézisem: a nemek arányában az összesített vizsgálatban férfitöbbséget várok, feltevéseim szerint több férfi tölti ki a kérdőívet, mivel feltevéseim szerint számukra vonzóbb terület az informatika világa. A nőknél kevésbé beszédtema a hétköznapiakban a virtuális játékok és az informatika világa, hacsak nem ilyen területen dolgoznak vagy tanulnak. Egyébként azt, hogy az informatika iránt kevésbé érdeklődnek, mint a férfiak, az mutatja, hogy a felsőoktatásba az informatikával kapcsolatos tanulmányokra kevesebb női pályázó adja be jelentkezését. Viszont ez nem jelenti azt, hogy nem választják a virtuális játékokat a kikapcsolódás lehetőségeként.

4. *hipotézis:* A World of Warcraft felhasználók esetében kiegyenlítettebb arányra számítok a nemek között. Tehát nem lesz különbség a férfiak és a nők csoportjában ennél a játéknál.

5. *hipotézis:* A nemi sztereotípiákat vizsgálva az ötödik hipotézisben a nőkkel kapcsolatos feltevéseimet fogalmazom meg. A szociális-webböngészős játékoknál (Sims social, Farmerama, Magic World, Bármilyen többszereplős webböngészős játék, mely nincs a listában, Ice Age Village) magasabb női arányt várok. Ezenkívül a választási lehetőségek között feltüntetett egyik tételben (The Sims) szintén női többségre számítok.

6. *hipotézis:* Az ötödik hipotézishez hasonlóan a nemi sztereotípiákat vizsgálom, csak itt a férfi-sztereotípiának megfelelő játékok kerülnek sorra. Az alábbi tételekben lesznek többségben feltevéseim szerint a férfi felhasználók: Total war, Starcraft, Colin McRae Rally, Medal of Honor, Counter Strike, Call of Duty, Need for Speed. Ezek a nemi sztereotípiák alapján a férfiak érdeklődési körébe tartozó játékok.

7. *hipotézis:* Most pedig következzen a vizsgálat személyiséglélektani aspektusa. Elsőként vegyük az extroverzió-introverzió skálát. A mindenható főhős központú játékokat szerintem inkább az introvertáltak részesítik előnyben, tehát az extroverzió pontszám a három meghatározott kategóriában itt lesz legalacsonyabb. A szociális játékoknál pedig az extrovertáltak lesznek várhatóan többségben, tehát ebben a kategóriában lesz legmagasabb az extroverzió pontszám.

8. *hipotézis:* Az extroverzió skálával kapcsolatos hipotézisem után jöjjön neuroticizmus skálával kapcsolatban felállított hipotézisem. A szociális játékok kedvelőit stabilabbnak találom a másik két kategóriát előnyben részesítőinél. Tehát a három kategória közül itt lesz a legalacsonyabb az érték, a magas reakcióidőt megkövetelő játékok kedvelőinél pedig a legalacsonyabb érték. Az EPQ által vizsgálható személyiségjegyekből a várt eredményeket a 4. táblázatban foglalom össze az egyértelműség és az áttekinthetőség kedvéért. Tehát a táblázat a 7. és a 8. hipotézist foglalja össze.

	Extroverzió	Neuroticizmus
1.) A magas reakcióidőt megkövetelő játékok		leglabilisabbak
2.) A mindenható főhős központú játékok	legintrovertáltak	
3.) Szociális játékok	legextrovertáltabbak	legstabilabbak

4. táblázat

9. *hipotézis:* A vezetőkkel szembeni hipotézisem, hogy több időt töltenek játékban, mint a többi játékos, méghozzá a sok adminisztratív teendő miatt, nemcsak a játékkedv miatt. Ezt az interjúkban kapott válaszokkal fogom vizsgálni. Ezenkívül, a valóságban is extrovertáltabbnak feltételezem őket. Tehát a sztenderd értéknél magasabb értéket várok az extroverzió

pontszámában. Hiszen kommunikatívnak kell lenniük, sok emberrel érintkeznek szociálisan a virtuális térben. Habár az Interneten keresztüli kommunikáció sokban eltér a valóságtól. Mivel velük felveszem a teljes EPQ-t ezért mind a négy skálával kapcsolatban teszek elvárást a sztenderd értékekhez viszonyítva. A pszichoticizmus skálán alacsonyabb értéket, a neuroticizmus skálán pedig magasabbat, tehát stabilabbnak gondolom őket érzelmileg. A konformitás skálán pedig konformabbnak gondolom őket a sztenderd mintánál, mert feltételezem, hogy a szociális térben ügyesebben mozognak, de ebben a feltevésben bízok legkevésbé. A strukturált interjúkban feltételezem, hogy a valóságban is szeretnének vezető pozícióban lenni, és a játékokban elég magas státuszuk van, ezenkívül feltételezem még, hogy sok más játékot kipróbáltak előtte. A többi kérdésben pedig összehasonlítom őket, illetve megkeresem, hogy van-e közös vonás bennük.

10. hipotézis: A vizsgálat kiegészítéseként még egy World of Warcrafton belüli guildal is végzek szociometria vizsgálatot, melyben azt feltételezem, hogy - mivel a guild is szervezeti egységként működő csapat-, hasonló mutatókat kapunk, mint egy valódi, jól működő szervezet, illetve csoport esetében. A hipotézisem empirikus vizsgálatában összehasonlítom a vizsgált csoportom szociometria mutatóit az optimális értékekkel. Tehát feltételezésem szerint a kölcsönösségi index eléri a 85 %-os optimális értéket, a sűrűsségi index magasabb lesz, mint 1, a kohéziós mutató pedig magasabb lesz 10%-nál.

5. A kutatás bemutatása

5.1 A kutatás ismertetése, alkalmazott módszerek

Mivel ismertem vezető személyeket a world of warcraft világából személyesen a valóságból, ezért az interjúalanyok így kerültek a vizsgálatba.

A vizsgálatom alanyai a középiskolás korú és fiatal felnőtt alanyai voltak. Minden személyes ismerősemet felkértem Interneten keresztül a kérdőív kitöltésére, akiről tudtam, hogy valamilyen játékot játszottak, kipróbáltak. A world of warcraft világában a vezetők segítettek, hogy a kérdőívem eljusson a játékosokhoz. Továbbá kértem két középiskolás ismerősemet segítségét illetve két felsőoktatási intézményben tanuló ismerősemet, hogy segítsenek a minta eljuttatásában. A fent említett ismerősök közül az egyik ismerőseim informatikai tanulmányokat folytat.

A kérdőív csak Interneten keresztül volt kitölthető, az alábbi webcímen:

<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dDRBc0g4bIYzUmtSWmxJU2ZQTjNGMEE6MQ>

Ez célszerűbb, egyszerűbb, gyorsabb eljárás volt, mintha papíralapú kérdőívet használtam volna. A kérdőív kitöltésére egy hétig vártam a válaszadókat. Azt tapasztaltam, hogy elég volt az idő, ugyanis az egy hét után már nem érkezett be kitöltött kérdőív, sőt már azelőtt 3 nappal sem, mielőtt hozzáfogtam volna a minta adataiból statisztikai következtetéseket levonni. Egy részét a saját magam által összeállított és fontosnak tartott kérdések alkották. Az attitűdkutatás és a demográfiai adatok ebben a részben találhatók. A személyiségjegyek vizsgálatára az EPQ kérdőívet használtam. Az Interneten keresztüli anonim kérdőívben ennek csak az extroverzió és a neuroticizmus skáláját használtam. A döntésemet a kérdőív hossza indokolta, mert én rövid és lényegre törő kérdőívet alkalmaztam. Azt is szem előtt tartottam, hogy a vizsgálati személyek ne lépjenek ki a kérdőívből a vége előtt a túl sok kérdés miatt, mely sok időt vesz el. A kérdőívben lévő kérdéseket tegező módba tettem, mivel kortársakról, illetve fiatalabb korosztályról van szó, és így közvetlenebbnek tűnnek a kérdések, és nem annyira hivatalosnak. A saját kérdéseimet összekevertem az EPQ kérdéseivel, hogy ezzel csökkentsem a kérdőív kitöltőiben az esetleges kísérletvezetői elvárásoknak való megfelelési vágyat. Az életkor és a játékkal töltött órák száma a kérdőívben intervallumként van megadva, nem pedig konkrét értéként. Ez azt a célt szolgálja, hogy növelje az anonimitás mértékét, és a válaszadók még jobban figyelmen kívül hagyják a társadalmi elvárásokat, és a kísérletvezető esetleges várakozásait a vizsgálattal kapcsolatban. A kérdőív instrukciója:

„Szia! Szeretnék megkérni egy kérdőív gyors kitöltésére, mely egy vizsgálathoz szolgálna fontos információval. A helyes válasz az őszinte válasz, a helytelen pedig a megfelelni akarásnak adott válasz. A kérdőív teljes mértékig anonim, szóval senki nem tudja meg, hogy hogyan töltötted ki, a lényeg, hogy őszintén. Előre is köszönöm a segítségéd.” Ezt az instrukciót úgy fogalmaztam meg, hogy próbáljam minél jobban csökkenteni a társadalmi elvárások felé hajlást, de ugyanakkor legyen benne barátságosság és humor is. Illetve a kérdőív címével próbáltam nem a saját várakozásaim felé terelni a válaszadókat. („Érdekes kérdések, személyiségről, életvitelről, játékokról...”) Egyébként ha nem ezt a címet adtam volna, a kérdésekből akkor is ki lehetett volna következtetni, hogy virtuális játékokról van szó. Négy World of Warcraft játékkal strukturált interjút vettem fel, konkrét kérdésekkel. Ők vezető pozícióban játszanak a játékban, ami azt jelenti, hogy intézkedéseik hatással vannak a

fennhatóságuk alá tartozó játékosokra, azaz a csapatuk tagjaira. Ezenkívül, velük kitölttettem írásban a teljes, vágatlan EPQ tesztet, a személyiség pontosabb felmérésére.

5.2 Kategorizáció

A játékokat három jellemzője alapján kategorizáltam:

- 1.) *A magas reakcióidőt megkövetelő játékok:* (Tekken, Mortal Kombat, Need for Speed, Counter Strike, Call of Duty) Ezeknél a játékoknál a reakcióidő dönt a sikerről vagy a kudarcról.
- 2.) *A mindenható főhős központú játékok:* (Assassin's Creed, Prototype, Prince of Persia, GTA, Diablo) Ezt a kategóriát azért találtam ki, mert vannak olyan játékok, melynek főszereplője egy szinte mindenható hős, különleges képességekkel, bámulatos erővel.
- 3.) *Szociális játékok:* (WoW, Ice Age Village, Farmville, Farmerama, többszereplős webböngészős játékok) Ezeknél a játékoknál a kommunikációkészség, nagyobb szociális hálózat jelenti a sikert.

A kérdőívben bemutatott játékokat nemcsak az ismerőseim tapasztalatai alapján választottam be, hanem az Internetes fórumokon, és weboldalakon utánajártam legnépszerűbb játékoknak. Az alábbi hármás kategorizációba nem tartozó játékok csupán a vizsgálatom attitűdkutatási részét képezik. A kategorizációt saját magam választottam, a saját és mások tapasztalatai alapján. Átfedések lehetnek benne olyan értelemben, hogy a magas reakcióidő mindenütt hasznos lehet, de az első kategóriában kulcs tényezőnek minősül, és a játékban is ezen van a hangsúly. A statisztikai vizsgálatban azt vizsgáltam, hogy a kérdőív kitöltője melyik kategóriából választotta a legtöbb játékot. Ha pedig ugyanannyi játékot jelölt be valaki két – általam meghatározott- kategóriába is, akkor pénzérme feldobással választottam ki a kategóriát, így biztosítva az egyenlő esélyt a kategóriába való bekerüléshez. (Egyébként mindössze két ilyen eset volt az 53 válaszadó között.) Ha pedig ugyanannyi általam meghatározott kategóriába besorolt játékot jelölt meg a válaszadó, mint amennyit a be nem kategorizáltak közül, akkor az általam meghatározott kategóriába soroltam be.

5.3 Összefoglaló táblázat kialakítása

Az Interneten kapott mintát felvezettem egy összefoglaló táblázatba, melynek segítségével lehet statisztikai számításokat végezni. Ezenkívül a paramétereket is számszerűsítettem benne, és emiatt lehet gyakoriságot számolni egyes változókból. Továbbá a teljes, rendezetlen, kitöltés utáni adatbázissal még azért is túlságosan bonyolult lett volna dolgozni, mert az EPQ kérdések

miatt rengeteg itemet kellett volna vizsgálni. Éppen ezért az EPQ-ban elért pontszámot az extroverzió és a neuroticizmus változóban, csak a kérdőívet kitöltő személy pontszámát jegyeztem fel. A mellékletben teljes egészében megtekinthető ez az összefoglaló táblázat, mely alapján a hipotézisemet statisztikai adatokkal vetem el, vagy támasztom alá. Most pedig tekintsük át az egyes változó jelentését, kódolását, és hogy mit mérnek, illetve a felvehető értékeit.

5.4 A változók ismertetése

1. *változó (Sorszám)*: A kérdőívet kitöltő személyek sorszáma 1-től 53-ig, a statisztikai vizsgálatban tovább jelentősége nincs.

2. *változó (Nem)*: A felvehető értékei 0 vagy 1. Az 1-es kódolás jelenti a férfi választ, a 0 pedig a női választ jelenti.

3. *változó (Kor)*: A felvehető értékei: 1-4

1: 15 éves kor alatti

2: 15-18 kor közötti

3: 19-25 kor közötti

4: 25 éves kor feletti

4. *változó (Platformok száma)*: A felvehető értékei: 0-6. Arra a kérdésre, hogy „Milyen platformokon szoktál játszani, vagy játszottál régen?” mennyi választható lehetőséget jelölt meg a kérdőív kitöltője.

5. *változó (megjelölt játékok száma)*: A felvehető értékei: 0-36. Arra a kérdésre, hogy „Az alábbi játéklista közül válaszd ki azokat, amelyek a legjobban tetszenek, tetszettek vagy amelyekkel sokat játszottál vagy játszol most is! MAX 10-et jelölj be, a legjobb 10-et!” mennyi választható lehetőséget jelölt meg a kérdőív kitöltője.

6. *változó (Időstruktúrálás)*: A felvehető értékei 0 vagy 1. Az 1-es kódolás jelenti azt, ha a válaszadó a 31 játékot tartalmazó listában megjelölte az alábbi válaszok valamelyikét:

- Farmville
- Sims social
- Farmerama
- Bármilyen többszereplős webböngészős játék, mely nincs a listában
- Guild Wars
- World of Warcraft
- Magic World

A 0-s kódolás pedig azt jelenti, hogy nem jelölte be ezen válaszok valamelyikét.

7. *változó (Játékkal töltött idő)*: A felvehető értékei: 1-6

- 1: 0-4 óra közötti virtuális játék egy héten
- 2: 4-8 óra közötti virtuális játék egy héten
- 3: 8-16 óra közötti virtuális játék egy héten
- 4: 16-32 óra közötti virtuális játék egy héten
- 5: 32-40 óra közötti virtuális játék egy héten
- 6: több, mint 40 óra közötti virtuális játék egy héten

8. *változó (Szülő)*: A felvehető értékei 0 vagy 1. Az 1-es kódolás jelenti azt, ha a „Szüleid szoktak játszani a gépen vagy konzolon?” kérdésre igen választ adott a kitöltő személy, a 0 pedig a nem választ jelenti.

9. *változó (Kapcsolat a valósággal)*: A szakirodalomban megemlítettem olyan személyes tapasztalatokat, amikor egy virtuális játék attitűdváltozást hozott létre, illetve olyan esetet is, amikor az érdeklődési köre miatt játszik valaki egy játékkal. Ezt a kérdést hivatott megválaszolni ez a változó 0 vagy 1 értékkel. Az 1 jelenti, hogy történt-e a válaszadóval ilyen eset, a 0 pedig azt, hogy nem. A kérdőívben így szerepel: „Van-e olyan sport / tevékenység / hobbi melyet a játékban is és a valóságban is űzol? pl: Fifa09 – labdarúgás” (Azt, hogy az attitűdváltozás mely formája jött létre, azt nem használtam fel a statisztikai elemzésben. Tehát az a kérdés csupán érdekességként szolgált, hogy „Ha igen, melyik volt előbb?”)

10. *változó (Agresszió)*: A felvehető értékei 0 vagy 1. Az 1 kódolás azt jelenti, ha az alábbi 4 kérdésből legalább 3 kérdésre igen választ adott:

„Szoktál néha bedühödni játék közben?” (Ez egy általam kitalált kérdés, mely burkolt formában utal az agresszióra)

„Ingerlékeny vagy?” (Az EPQ kérdőív egyik átalakított iteme.)

„Gyakran érzed azt, hogy nagyon elegend van a világból ?” (Az EPQ kérdőív egyik átalakított iteme.)

„Idegesnek tartod magad?” (Az EPQ kérdőív egyik átalakított iteme.)

Mivel kérdőíves eljárással kérdéses az agresszió mérése, hiszen könnyen felmerül a társadalmi normáknak való megfelelés igénye, ezért úgy próbáltam kiküszöbölni ezt, hogy az alábbi kérdések távol helyezkednek el a kérdőíven belül egymástól. Így próbáltam meg kiküszöbölni, hogy a vizsgálatban bármilyen agresszióval kapcsolatos mérést feltételezzenek a válaszadók.

11. *változó (Neuroticizmus pontszám)*: Az EPQ-ban a neuroticizmus skálán elért pontszámait jelenti a válaszadóknak.

12. *változó (Extroverzió)*: Az EPQ-ban az extroverzió skálán elért pontszámait jelenti a válaszadóknak.

13. *változó (WoW)*: A felvehető értékei 0 vagy 1. Az 1 kódolás azt jelenti, hogy a válaszadó a 33 választható játékot tartalmazó lista között bejelölte a World of Warcraft játékot. Ennek a játéknak a kiemelésére azért volt szükség, mert a mintavétel során a World of Warcraft játékon belül is ki lett hirdetve a kérdőívem a segítőim által, akik vezető pozícióban vannak a játékban. Azokról a személyekről van szó, akikkel felvettem az interjúkat, és a teljes, vágatlan EPQ tesztet. Ők a játékon belül úgy próbálták honorálni a kérdőívem kitöltését, hogy a játékon belüli fizetőeszközzel jutalmazták azt a játékost, aki tudott válaszolni az általuk feltett kérdésre, mely úgy hangzott, hogy „Két kérdést le tudsz írni, ami a kérdőívben volt?”. A vezetőknek ez nem került semmilyen erőforrásba, hiszen a náluk lévő fizetőeszköz (gold) mennyiségéhez viszonyítva jelentéktelen összeg lett volna a jutalmak kifizetése még 200 válaszadó esetén is. A célcsoport miatt a jutalmat természetesen csak azután említették, miután a válaszadó megírta, hogy kitöltötte a kérdőívet. Erre azért volt szükség, hogy csak a célcsoport töltsse ki a kérdőívet, hiszen a lehetséges jutalom fejében minden korosztály kitöltötte volna. Természetesen, aki az 1-es kódolást kapta, az nem feltétlen jelenti azt, hogy így került kapcsolatba a kérdőívemmel, hiszen más szerveren is játszhat a World of Warcraft játékkal, nemcsak azon a szerveren, ahol a segítőim játszanak. Ez csupán egy valószínűséget ad, hogy valaki így került a mintába.

14. *változó (Legtöbbet jelölt kategória)*: A felvehető értékei 0-3. A változó azt méri, hogy a 33 itemet tartalmazó választható játékok listájában az általam kategorizált játékok közül melyik kategóriából jelölte be legtöbbet a válaszadó.

- 1-es kódolás: A magas reakcióidőt megkövetelő játékok (Tekken, Mortal Kombat, Need for Speed, Counter Strike, Call of Duty) közül jelölte be a legtöbbet

- 2-es kódolás: A mindenható főhős központú játékok (Assassin's Creed, Prototype, Prince of Persia, GTA, Diablo) közül jelölte be a legtöbbet

- 3-as kódolás: A szociális játékok (WoW, Ice Age Village, Farmville, Farmerama, többszereplős webböngészős játékok) közül jelölte be a legtöbbet

0-s kódolás: az alábbi 3 kategóriába nem tartozó játékok közül jelölte be a legtöbbet.

5.6. A kutatás alapadatai, a változók eredményeinek értelmezése

A kérdőívet 53 fő töltötte ki. 19 nő és 34 férfi. A tehát az a hipotézisem beigazolódott, hogy több férfi fogja kitölteni, mint nő. Mivel a vizsgálatom célcsoportja elsősorban a középiskolás korú és fiatal-felnőttkorú fiatalok, tehát 15 és 25 év közöttiek többségében, ezért

én és a segítők célirányosan ezt a célcsoportot keresték. Mint fentebb említettem, a World of Warcraft játékon belül is történt mintavétel, ezért a „Korod?” kérdésre a 15 év alatti vagy a 25 év feletti opciót ők jelölték meg. Ezt bizonyítja, hogy a WoW változón belül az ilyen esetekben mindegyiknél 1-es érték áll. Ez a tűréshatár még belefér, méghozzá azért, mert korántsem biztos, hogy 25 éves korban még valaki befejezi a felsőoktatási tanulmányait, és az is lehetséges, hogy a 15 éves kor alatti opciót bejelölő kérdőívkitöltők már megkezdték a középiskolai tanulmányaikat. 10 ilyen válaszadó van, és mivel az instrukcióban írtam, hogy a középiskolás és fiatal-felnőttkorúak válaszaira vagyok kíváncsi, és a WoW játékosok között is úgy lett kihirdetve, hogy „középsulis, fősulis, huszonéves fiatalok” válaszait várjuk. Tekintsük meg a kor eloszlást a kérdőív kitöltői között:

15 éves kor alatti válaszadó: 6 fő

15-18 kor közötti válaszadó: 18 fő

19-25 kor közötti válaszadó: 24 fő

25 éves kor feletti válaszadó: 5 fő

A platformok tekintetében egyértelműen a számítógép „nyert”. Kivétel nélkül minden válaszadó bejelölte, hogy PC-n és laptopon szokott játszani. Ezenkívül 18 fő más konzolt nem is jelölt be. A legtöbben (23-man) két platformot jelöltek be, ezek közül is a PC mellett főleg a Playstation és a mobiltelefon/mp4 lejátszót választották. A 4 féle platformot csak 3 középiskolás fiú választotta. Egyes változók esetében a gyakorisági táblázatok egyébként megtekinthetők a mellékletekben.

A választható játékok listáján a legtöbben (9-en) 4 játékot választottak ki. A maximális (10) lehetőséget 2 férfi jelölte be. Átlagban egyébként 6 játékot jelöltek meg a válaszadók (5,8-as átlag).

Időstrukturáló játékot 41-en jelöltek meg. Az időstrukturáló játékok aránya hasonló a két nem között, habár a játékok között vannak egyértelmű különbségek. Például a Sims social játékot 15 nőből 11 megjelölte a listán, míg férfiak közül mindössze 2 fő a 26-ból. Az elvárásoknak megfelelően a legtöbb jelölést az időstrukturáló játékok közül a World of Warcraft kapta.

A játékkal töltött időnél mindössze egy férfi választotta azt, hogy több, mint 40 órát játszik egy héten. A legtöbben 4-8 órát töltenek virtuális játékkal. 16-32 óra közötti opciót, és 32-40 óra között is csak 4-en választottak. Ennek a változónak az érdekessége akkor derül fényre, ha a két nem tükrében vizsgáljuk a dolgot. Ugyanis egyetlen nő adott meg 32-40 óra közötti játékidőt, a többiek pedig vagy 0-4 vagy 4-8 óra közötti értéket jelöltek meg. Ennél a kérdésnél egyébként

nem kizárt a társadalmi kíváнатosságnak megfelelés. Hiszen a konzolok és gépek előtt töltött sok idő nem annyira elfogadott, és a nemi sztereotípiák miatt különösen igaz ez a nőkre. A „kocka” jelző a hétköznapi szlengben elterjed szó azokra, akik sok idő töltenek virtuális világban. Ezt a szót, jelzöt használják a munkára és a kikapcsolódásra is egyaránt. A társadalmi kíváнатosságnak történő megfelelést ebben a vizsgálatban csak az anonimitással tudtam csökkenteni.

7 válaszadónak játszanak a szülei is. 13 embernél fordult elő, hogy van olyan sport / tevékenység / hobbi melyet a játékban is és a valóságban is űz. Mind a 13-man azt az opciót jelölték meg, arra a kérdésre, hogy „Ha igen, melyik volt előbb?” „Mivel a játék kapcsolódott az érdeklődési körömhöz, kipróbáltam”. Miután a válaszokat megnéztem, a választható játékok között gyakori volt az EA sport játékok opció, és az autóverseny típusú játékok, például a Need for Speed. A 13 válaszadóból egyébként egy nő volt, és ő is az EA sport játékokat jelölte be.

Az agresszió változó 23 esetben vett fel 1-es értéket. Ez azonban nem jelenti azt, hogy bármelyik kategória felhasználói agresszívebbek lennének, hiszen nem használtam sztenderd agresszió-mérő kérdőívet. Emiatt csak a vizsgálaton belüli mintámban hasonlíthatjuk össze az agresszív megnyilvánulásokat. Az a várakozásnak megfelelő érték, hogy a férfiak az agresszívak a nőknél, mert fölényesen, 18-5 arányban „győzedelmeskedtek”. Kategóriákra lebontva azt tapasztalhatjuk, hogy a reakcióidős játékok közül a legtöbbet jelölő kérdőív kitöltők közül, a 8 főből 2 jelölt a négy erre vonatkozó kérdés közül legalább három választ. Viszont a második kategóriából (főhős központú) már 5 fő esetében is 1-es értéket vett fel az agresszió változó, pedig ebbe a kategóriába is 8-an estek. Ez már számottevően több, mint az előző esetben. A szociális játékok kategóriájában a 25 főből 10 fő esetében áll 1-es az agresszió változónál. Az egyéb kategóriában pedig 12-ből 6 esetben. Elmondhatjuk tehát, hogy a főhős központú játékok közül legtöbbet választók esetében arányaiban több az agresszív megnyilvánulások száma, mint más kategóriák közül, hiszen a kategória több mint felénél vett fel egyes értéket a változó. Mivel csak a főhős-központú játékoknál mutatkozik lényegesebb eltérés a többi csoporttól, így a többi csoportot nem szükséges összehasonlítani e tekintetben. Csupán kiegészítésként szolgál, hogy a második helyen az egyéb kategória áll, a 3. helyen pedig a szociális. A legkevesebb 1-es érték pedig a magas reakcióidőt megkövetelő játékok kedvelői bizonyultak.

32 fő jelölte be, hogy játszik a World of Warcraft játékkal. 14 nő, és 18 férfi. Ez a várakozásaimat felülmúlta, hiszen arányukban a nők többet jelölték be. A férfiaknak csak kicsivel több, mint a fele, a nőknek meg majdnem a háromnegyede.

A kategóriák terén az elvárásoknak megfelelően alakult a helyzet, ugyanis a legtöbben (25-en) a szociális játékok kategóriában választották a legtöbb játékot. A második legtöbbet választott kategória az „egyéb” volt. Míg a másik két kategóriából 8-an – 8-an választották a legtöbb játékot. A nemek aránya itt is érdekesen alakul, ugyanis a nők közül mindössze egy volt, aki a 2. kategóriából választotta ki a legtöbb kedvencét. Az első kategóriában pedig egy nő sem volt, aki a legtöbbet választotta volna a reakcióidős játékokból. Mint az várható volt, a nők közül a többség (15 fő) a szociális játékok közül jelöli meg a legtöbbet. Ezen belül is a legnépszerűbbek a WoW, a Sims social, és az egyéb webböngészős-szociális játékok voltak. Az alábbi három közül legalább az egyik mindegyik szociális játékok kategóriájában választó nőnél jelent volt a válaszai között. Természetesen majdnem mindegyeik válaszó (2 kivétellel) a három - általam kitalált - kategórián kívül más kategóriában is választott játékot. A kategóriaszám csupán azt jelöli, hogy melyikből választotta a legtöbbet. Most pedig nézzük meg a legtöbbet jelölt 5 játékot, mely a laikusoknak is érdekes információval szolgál.

1. hely: Angry Birds (41 fő jelölte meg)
2. hely: Fruit Ninja (38 fő jelölte meg)
3. hely: WoW (32 fő jelölte meg)
4. hely: Egyéb (31 fő jelölte meg)
5. hely: Call of Duty (23 fő jelölte meg)

Az első két hely meglepetést hozott, ugyanis két olyan játékról van szó, melyet főleg mobiltelefonon, illetve tableten játszanak. Emiatt jogos a feltételezés, hogy ezeken az eszközökön is egyre jobban kezdenek elterjedni a játékok. Mivel a 4. helyet az egyéb opció foglalja el, ezért felmerül bennem a kérdés, hogy a lista nem volt megfelelően kialakítva, hiszen sokan választották ezt az opciót, és volt 9 játék, melyet nem jelöltek be. De ezeket a játékokat nem is tartottam olyan népszerűnek, mint a lista elején lévőket.

5.7. A statisztikai vizsgálat személyiséglélektani aspektusa

Most pedig tekintsük át a vizsgálatom elsődleges célját, a neuroticizmus és az extroverzió skálákat. A neuroticizmus skálán a válaszóim átlagban 5,8 pontot értek el, ami a 84-es vizsgálat 2-3 szorosa. Az extroverzió tengelyen átlagban 12,05 pontot értek el, ami szintén magasabb a sztenderdnél, de nem sokkal. Most pedig hasonlítsuk össze mintámat a sztenderd magyar EPQ értékekkel, táblázat formájában.

	Férfiak		Nők	
extroverzió	11,3	4,2	9,9	4,4
neuroticizmus	8,9	4,7	11,8	4,6

5. táblázat (a magyar EPQ vizsgálatok eredménye (Eysenck, Matolcsi, 1984))

	Férfiak		Nők	
extroverzió	12,6	3,07	11,05	2,8
neuroticizmus	6,17	2,4	5,15	2,3

6. táblázat (a mintában mért eredmények)

Láthatjuk, hogy a neuroticizmus skála pontszámai számottevően alacsonyabbak, de az extroverzió skála értékei megközelítőleg csupán 1 ponttal növekedtek, szóval nincs nagy eltérés. A szórások esetében vegyesek az eredmények. A neuroticizmus skála sztenderd szórása megközelítőleg a kétszerese a mintában felvett adatoknak. Az extroverziós pontszámokban is nagyobb a sztenderd szórás, de itt körülbelül csak 1 az eltérés. Az EPQ kérdőív extroverzió skáláját tekintve levonhatjuk azt a következtetést, hogy valószínűleg egy stabil mérőeszköz, hiszen az 1984-es sztenderd értékektől minimálisan tér el a mintám átlaga. A mintán összevetését a sztenderd értékekkel U próbával lehetne vizsgálni, ha normál eloszlású lenne. A Shapiro-Wilk teszt segítségével azonban sikerült megállapítanom, hogy nem normál eloszlású sem az extroverzió változó, sem a neuroticizmus változó. (extroverzió esetén: $W=0,94$ p-érték:0,02 neuroticizmus esetén: $W=0,94$ p-érték:0,01)

Korrelációk:

A korrelációk vizsgálatára Pearson-féle korrelációs együtthatót használtam. A két mért személyiségjegyek (extroverzió, neuroticizmus) a korrelációját elsőként a megjelölt játékok számával vizsgáltam meg, abból a célból, hogy összefügg-e a személyiséggel, ha valaki sok játékkal játszik, sok játékot ismer. A korreláció szintje az extroverzióval: 0,09, ami igen messze van az 1-től, azaz a stabil, biztos korrelációtól. Azonban ha a 0,05-ös szignifikanciaszintet vesszük alapul, akkor aszerint van kapcsolat. (p-érték: 0,503). De ennek ellenére a kapcsolat az elhanyagolható kategóriába esik. A neuroticizmussal a korreláció 0,24-es. Ez már egy kicsivel jobb, de még mindig gyenge, annak ellenére, hogy a szignifikanciaszint itt is benne van a tűréshatárban (p-érték: 0,08)

A második korrelációt a személyiségjegyek, és a játékokkal töltött idő között vizsgáltam. Ezzel azt akartam megtudni, hogy aki sokat játszik, az magas pontot ér-e el a extroverzió vagy

neuroticizmus skálán. A neuroticizmussal 0,02 a korreláció erőssége, ami nagyon gyenge, elhanyagolhatónak tekinthető, viszont a p-érték ebben az esetben is belefér a 0,05-ös szignifikanciaszintbe. (p-érték: 0,868) Az extroverzióval -0,00065 a korreláció, ami azt jelenti, hogy fordított lenne, ha nem lenne teljesen minimális, ugyanis az értéke nagyon közeli a 0-hoz. (p-érték: 0,99)

5.8. A vezetőkkel készült interjúk eredményeinek értelmezése

Négy olyan személlyel készítettem strukturált interjút, nyitott kérdésekkel, akik vezető pozícióban vannak a World of Warcraft játékban. A szerver egy magyar privát szerver, magyar játékosokkal. A guildjukban jelenleg 400-450 karakter van, de a személyek száma ennél jóval kevesebb, mivel egy személynek több karaktere is van. Ezenkívül folyamatosan változik is a létszám, hiszen csatlakoznak új emberek, és a régi tagok inaktívvá válnak, illetve elbocsátásra is sor kerülhet. A vezető 100-150 főre becsüli a játékosok számát. Természetesen ebben minden játékos benne van, aki csak nagyon ritkán játszik, és az is aki rendszeresen. Tehát ennyi embert kell kontrollálnia a vezetőknek. A guildmasterrel és helyettesével készítettem interjút, illetve 2 elsődleges vezetővel a 8 közül. Van még 10-12 másodlagos vezető is, akik az elsődlegesek fennhatósága alá tartoznak. A vezetők szerepe, feladatai az interjúban meg vannak említve. Az interjúk összefoglalását a mellékletek tartalmazzák. Az interjúkat a játékon belül vettem fel, egy játékos segítségével. Ő biztosította nekem a karaktere használatát, és chaten keresztül kommunikáltam velük. Erre azért volt szükség, mert én már évek óta nem játszok a játékkal, de amikor még játszottam vele, az első két interjúalanyt, a guildmastert, és helyettesét ismertem, illetve az egyik felsővezetőt (4. interjúalany) is. A kutatásomról tájékoztattam őket. A személyazonosságuk felfedésének lehetőségére semmilyen információt nem használok fel. Az EPQ tesztek kitöltése az első két interjúalany esetében személyes megkeresés útján történt, írásban, míg a 3. és 4. interjúalanyoknak a beszkenelt EPQ tesztet küldtem el, melyet képszerkesztő program segítségével töltöttek ki. Az interjúkérdésekben próbáltam olyanokat is használni, melyek utalnak az extrovertáltságra, illetve a játék és a valóság kapcsolatára vonatkoznak. Mivel 4 személyről van szó, értelmetlen statisztikai vizsgálatot végezni az ő adataikkal kapcsolatban, ezért az elsődleges cél az interjúból megtudott információk elemzése, és az ezekből történő következtetés, illetve valamilyen közös vonás keresése.

5.9. A vizsgálat kiegészítése szociometriai vizsgálattal

Mint említettem a mintám egy részét a World of Warcraft játékon belül toboroztam, és a vezetőkkel, akikkel interjút készítettem személyes ismeretségem is van. A szociometriai vizsgálat az ő közreműködésükkel valósult meg.

A szociometriai vizsgálat célja feltárni a csoport működését, a csoportban lévő kapcsolatokat, a tagok közötti viszonyokat, rokonszenvi, funkcionális, népszerűségi, és képességbeli szempontból. (Mérei, 1971) Mivel egy A-típusú kérdőívet kellett adaptálnom a virtuális játékbeli szervezet vizsgálatára, ezért röviden összefoglalom, hogy a négy fentebb említett szempont, az én vizsgálatomban mit is jelent:

Hat kérdés vonatkozik a rokonszenvi választásokra. Ezek a kérdések azt tárják fel, hogy a tagok, kikkel állnak szorosabb kapcsolatban, kikkel szimpatizálnak. Tehát lényegében ugyanazt hivatott mérni, mint egy valódi szervezetnél. Az öt funkcióra vonatkozó kérdés az én esetemben a vezetői, szervezői készségeket jelentik, azt tárják fel, hogy a tagok meg vannak-e elégedve ezeket a feladatokat ellátó vezetőkkel, irányítókkal. A vezetőkkel készített interjúkban olvasható, hogy milyen teendőik vannak, milyen feladatokat, szervezői tevékenységeket kell ellátniuk. A két népszerűségi kérdés egyértelmű, hogy a népszerűséget méri. Az öt képességre vonatkozó kérdés közül csupán hármat adaptáltam, két szakmai kérdést, mely az én kérdőívemben a játéktudásra vonatkozik, és az intellektuális teljesítményre vonatkozó kérdést. Tehát a 18 itemes kérdőívből 16-ot adaptáltam a vizsgálatomhoz. A kérdések, melyeket kifejezetten a World of Warcraft játékosai számára adaptáltam, a mellékletben olvashatóak.

A szociometria felvétele úgy történt, hogy egy hétvégi időpontban, amikor sok online játékos volt a szerveren, a segítőim, - akik vezető szerepet töltenek be a guildon belül, és akikkel interjú is készült-, válogatták ki a másik 8 főt a vizsgálatához. A guild egyébként a WoW játékon belül létrehozott formális csoport. A vizsgálatához, magukon kívül a guildban jelen lévő tagok közül a legrégebbi guildtagokat kérték fel. Ha nem ért rá valaki, akkor helyette másik régi tagot kerestek. Az instrukció annyiból állt, hogy 16 kérdésre kell válaszolni, csak nekem. Rajtam kívül a válaszokat senki más nem fogja látni. Csak a raid-ben lévő másik 9 fő közül választhatnak, engem, mint vizsgálatvezetőt nem választhatnak, illetve saját magukat sem. (A raid a játéknak az a funkciója, melynek segítségével meghatározott számú csoportba tömörülhetnek, és kommunikálhatnak a vizsgálat résztvevői. A vizsgálat felvételére kaptam kölcsön egy karaktert, mellyel tudtam használni a chat funkciókat. A több hónapos, illetve éves guildtagsággal biztosítottuk azt, hogy a tagok biztosan ismerjék egymást. A játékon belüli chat-funkciók segítségével biztosítani lehetett, hogy a válaszokat, csakis én lássam, míg a kérdéseket

csak a vizsgálatban részt vevő 10 játékos. Minden egyes kérdés után táblázatban rögzítettem a válaszokat. 16 táblázat készült a válaszok tárolására. A sorszámozat 1-10-ig osztottam ki. Mind a 10 játékos karakterének az első két betűjét rögzítettem, és ezekhez csatoltam a sorszámozat. Így a vizsgálat felvételének időtartamát jelentősen csökkentettem azzal, hogy csak sorszámozat kellett feljegyezni. A szociometriai vizsgálatban tapasztalt eredmények értékelésére külön fejezetet szánok, hiszen mind a négyféle kérdés esetében értelmezni kell a kapott eredményt. Ugyanis a vizsgálatához nemcsak a számszerű adatok tartoznak hozzá, hanem a személyes tapasztalatok is. A kérdések átalakításához kreativitásra volt szükség, hiszen fontos volt, hogy lényegileg ugyanaz maradjon, mégis a virtuális világban legyen értelmezhető. A mellékletben olvasható az eredeti változat is, melyben látszik, hogy elsősorban cégek, üzemek dolgozói számára készültek. Mint fentebb említettem, a WoW-guildok világában, a csoport, a csapat-egység, az együttműködés, a hierarchia bizonyos aspektusokban hasonlíthat egy valódi szervezethez. Éppen ezért adaptáltam egy A-típusú kérdőívet. A rokonszeri, bizalmi kérdéseknél különösen kellett figyelni, hogy a választást véletlen se befolyásolja a játékosbeli siker, teljesítmény, a karakter fejlettsége, hanem pusztán csak a rokonszeren legyen a hangsúly.

6. Hipotézisek vizsgálata

6.1. A megfogalmazott hipotézisek vizsgálata, kiértékelése

1. hipotézis: Az első hipotézis, amit megvizsgálom, az, hogy vajon a középiskolások tényleg szélesebb repertoár közül választanak, a játékok listájának tekintetében, mint a fiatal felnőttek. A vizsgálati mintaszám megőrzése céljából a 15 éves kor alatti válaszadókat egy csoportba soroltam a 15-18 év közöttiekkel, illetve a 24 év feletti válaszadókat a 18-24 év közöttiekkel kategorizáltam. A középiskolások csoportjába így 24 fő került, míg a fiatal felnőttekébe 29 fő. Mivel a vizsgálatot arányaiban nézem, ezért ez az 5 fő különbség nem jelent problémát a statisztikai vizsgálat során. A fiatal felnőtteknél az átlaga a megjelölt játékoknak 6,00, míg a középiskolásoknál 5,207. A hipotézisemet kétmintás T-próbával ellenőrzöm. Azért tudom ezt az eljárást használni, mert mindkét csoportban a „megjelölt játékok száma” változó normál eloszlású. Ezt Shapiro-Wilk teszttel ellenőrizem le.

Fiatal felnőttek esetében a normalitásvizsgálat: $W = 0.9282$, $p\text{-value} = 0.04952$

Középiskolásoknál a normalitásvizsgálat: $W = 0.9437$, $p\text{-value} = 0.1974$

Mivel az első esetben a p-érték kerekítve 0,05, ami még pont belefér a tűréshatárba, ezért használható a kétmintás T-próba. Eszerint a fiatal felnőtteknél szignifikánsabban nagyobb a választék. ($t = -1,2535$ p-value = 0,2161) Ez azt jelenti, hogy a hipotézisemnek pont az ellentettje igazolódott be, hogy a fiatal felnőttek választanak szélesebb játékrepertoár közül.

2. *hipotézis:* A második hipotézis, amit vizsgálok a két korcsoport összevetése játékidő tekintetében. A 4. fejezetben említettem, hogy a középiskolás-korúaknál várok szignifikánsabban több játékidőt. A középiskolásoknál a többség (12 fő) a 4-8 óra közötti opciót jelölte be a játékidő változóban, míg a fiatal-felnőtteknél a legtöbben(9-en) a 0-4 óra közötti lehetőséget választották, de a 4-8 óra közötti opciót is választották 8-an.

Mivel a játékidő nem normál eloszlású változó, egyik korcsoportban sem, ezért a hipotézis vizsgálatára kétmintás Kolmogorov-Smirnov próbát használtam. Eszerint a próba szerint a játékidő szerinti eloszlás lényegében azonos. ($D = 0.1221$, p-value = 0.9896) Tehát, mindkét korcsoport megközelítőleg ugyanannyit játszik. Így ez a hipotézisem sem igazolódott be.

3. *hipotézis:* Azt a hipotézisemet, hogy a vizsgálatban több lesz a férfi, azt már az 5.6-os fejezetben igazoltam, hiszen 35 férfi töltötte ki 19 nő mellett a vizsgálatot. Tehát gyakorlatilag a kérdőívet kitöltők kétharmada férfi volt. Ez a hipotézisem beigazolódott.

4. *hipotézis:* A World of Warcraft felhasználók körében férfitöbbséget vártam, mely nem igazolódott be, mint azt az 5.6-os fejezetben kifejtettem, kiértékeltem. Igaz, hogy számszerűen több férfi jelölte be a WoW-ot, de a nőknél a többség bejelölte, hogy játszik a World of Warcraft játékkal (19 főből 14, míg férfiaknál csak nagyjából a fele, 18 a 35-ből). Ha arányaiban nézzük, akkor a nők egyértelműen többségben vannak. E miatt nem jött be az a feltevésem, hogy kiegyenlített lesz az arány, mert nem egyenlő a nemek két csoportja.

5. *hipotézis:* A többszereplős webböngészős játékoknál, ahol női többséget vártam, beigazolódott a hipotézisem mindegyik játék esetében, melyet ebbe a kategóriába soroltam. Az alábbiakban feltüntetem mindegyik játéknál, hogy hány nő és hány férfi választotta.

Sims social (6 nő, 2 férfi)

Farmerama (5 nő, 2 férfi)

Magic World (2 nő, 3 férfi)

Bármilyen többszereplős webböngészős játék, mely nincs a listában (10 nő, 6 férfi)

Ice Age Village (3 nő, 3 férfi)

Láthatjuk, hogy csak a Magic Worldot választotta egyel több férfi, mint nő, az Ice Age Village esetében pedig egyforma (3-3) lett az eredmény. A többi játék esetében a női válaszadókból volt több. Ehhez az eredményhez hozzátartozik, hogy a férfiak, és a nők között is volt olyan, aki több többszereplős webböngészős játékot is megjelölt. (Például volt, aki a Farmerama, Ice Age Village, bármilyen más egyéb, és a Sims social opciót is megjelölte.) A The Sims opció esetében is női többségre számítottam, ami ugyan be is jött, hiszen 4 nő is megjelölte, míg a férfiak közül senki, de a 4-nél több választásra számítottam, mert még a játék első kiadása idején elég sok női felhasználója akadt. A saját tapasztalataim alapján következtettem erre, viszont több évvel ezelőtti tapasztalat alapján. Ez azt bizonyítja, hogy az idővel változik a játékok népszerűsége. Tehát elmondhatjuk, hogy ez a hipotézisem beigazolódott.

6. *hipotézis*: Most tekintsük át az előzőhöz hasonló módon azokat a játékokat, ahol a nemi sztereotípiák, érdeklődési kör miatt férfitöbbséget vártam.

Total war: 0 nő, 0 férfi

Starcraft: 0 nő, 3 férfi

Colin McRae Rally: 0 nő, 0 férfi

Medal of Honor: 0 nő, 2 férfi

Counter Strike: 1 nő, 7 férfi

Call of Duty: 1 nő, 11 férfi

Need for Speed: 4 nő, 11 férfi

A hipotézisem ebben az esetben is beigazolódott, hiszen csak a Need for Speed esetében merülhetne fel az esetleges kiegyenlített arány a két nemen belül, mivel csak az jelölte meg egynél több (4) nő is. De a Counter Strike és a Call of Duty esetében túlnyomó többségben vannak a férfiak, ahol ugyanis bejelölte egy-egy nő a játékokat. Egyébként megemlítendő, hogy ezt a két játékot ugyanaz a 18-24 éves kor közötti nő jelölte meg.

7.-8. *hipotézis*: Most pedig nézzük a személyiséglélektani hipotéziseket. A 4. fejezetben, a 4. táblázatban foglaltam össze, hogy mit várok a vizsgálat ezen részétől. Összefoglalásként a 7. táblázatban összegzem az egyes kategóriákban elért személyiségjegyek pontszámának átlagát, illetve az áttekinthetőség kedvéért, és a hipotézisek könnyebb alátámasztása érdekében a táblázat tartalmazza az elvárásaimat is zárójelben.

	Extroverzió	Neuroticizmus
1.) A magas reakcióidőt megkövetelő játékok	Átlag: 11,75 pont	Átlag: 5,625 pont (leglabilisabbnak hittem)
2.) A mindenható főhős központú játékok	Átlag: 12,375 pont (legintrovertáltabbnak hittem)	Átlag: 6,375 pont
3.) Szociális játékok	Átlag: 11,72 pont (legextrovertáltabbnak hittem)	Átlag: 5,56 pont (legstabilabbnak hittem)

7. táblázat

A táblázatból láthatjuk, hogy a magas reakcióidőt megkövetelő játékok közül a legtöbbet választó kérdőívkitöltők mindkét skálán elért pontszáma nagyon közel áll a szociális játékokat előnyben részesítő válaszadó pontszámával. A mindenható főhős központú játékok közül a legtöbbet választók magasabb pontszámot értek el mindkét tengelyen. A pontosabb statisztikai vizsgálathoz meg kell vizsgálnunk a normalitást mindhárom játékkategóriában Shapiro-Wilk teszt segítségével:

A szociális kategória, extroverzió tengelye normál eloszlást követ. ($W = 0.9403$, $p\text{-value} = 0.1501$)

A szociális kategória, neuroticizmus tengelye szintén normál eloszlást követ. ($W = 0.947$, $p\text{-value} = 0.2146$)

A főhős központú kategória, extroverzió tengelye is normál eloszlást követ. ($W = 0.8476$, $p\text{-value} = 0.09002$)

A főhős központú kategória, neuroticizmus tengelye is normál eloszlást követ. ($W = 0.95$, $p\text{-value} = 0.7113$)

A reakcióidő központú játékoknál egyik tengelyen sem követnek normál eloszlást a pontszámok. Sem az extroverzió ($W = 0.6306$, $p\text{-value} = 0.0003614$), sem a neuroticizmus skálán ($W = 0.8105$, $p\text{-value} = 0.03708$). Emiatt nem használhatjuk az egyszempontos varianciaanalízist. Először a szociális kategóriát hasonlítom össze a főhős központú kategóriával kétmintás T-próba segítségével. A próba szerint a két minta nagyjából egyforma az extroverzió szerint ($t = 0.5357$, $p\text{-value} = 0.6007$), és a neuroticizmus szerint is ($t = 0.786$, $p\text{-value} = 0.4487$).

A reakcióidő központú játékok összehasonlítására a másik két kategóriával Kolmogorov-Smirnov próbát használtam. Először a főhős központú játékokkal hasonlítottam össze. Itt az lett az eredmény, hogy a két pontszám szignifikánsan azonos. (extroverzió esetében: $D = 0.25$, $p\text{-value}$

= 0.9639; neuroticizmus esetében: $D = 0.125$, $p\text{-value} = 1$) A szociális játékokkal összehasonlítva azt tapasztaltam, hogy szintén azonos a két minta eloszlása a személyiségjegyek tekintetében. (extroverzió esetében: $D = 0.32$, $p\text{-value} = 0.5641$; neuroticizmus esetében: $D = 0.24$, $p\text{-value} = 0.8762$).

Mivel a három kategória statisztikai próbák alapján egyforma az extroverzió-introverzió skálán, és a neuroticizmus skálán is, ezért a 7. és a 8. hipotézis nem jött be, mert egyik kategória résztvevői sem különböznek szignifikánsan más kategóriáktól.

A vizsgálathoz hozzátartozik még annak a csoportnak a vizsgálata, akik a legtöbb játékot nem bekezelte játékok közül választották. Ők átlagosan 12,75 pontot értek el az extroverzió skálán. Ez egy kicsivel magasabb csak a főhős központú játékok kategóriájában elért átlagtól. Ha a neuroticizmus tengely átlagát nézzük, akkor a 6,08-as átlaggal a főhős központú és a reakcióidős játékok közé esik.

Ezzel kapcsolatban azt lehet elmondani, hogy mindegy, hogy ki milyen kategóriájú játékokkal játszik, nem függ össze az extrovertáltsággal és a neuroticizmussal sem.

9. hipotézis: A vezetőkkel szembeni hipotézisem az volt, hogy több időt töltenek játékban, mint a többi játékos, a sok adminisztratív teendő miatt gondoltam ezt. Ez beigazolódt, hiszem mind a négy vezető alátámasztotta ezt az interjújában. Felmerült bennem, hogy mivel 3-mat korábban is ismertem a 4 interjúalany közül, ezért teljesen őszinték voltak a játékidővel kapcsolatban. Ez azt jelenti, hogy itt nem volt valószínű, hogy a társadalmi kíváncsiság torzítást okozott volna. Az áttekinthetőség érdekében az EPQ-ban elért pontszámaikat táblázatba foglalom, ezáltal könnyebb a hipotéziseket alátámasztani, vagy megcáfolni.

	Neuroticizmus	Extroverzió	Pszichoticizmus	Szociális konformitás
1. interjúalany (guildmaster)	6	11	6	12
2. interjúalany (guildmaster helyettes)	6	17	8	11
3. interjúalany (elsődleges vezető)	7	19	5	13

4. interjúalany (elsődleges vezető)	8	10	8	7
--	---	----	---	---

8. táblázat

Első ránézésre azt állapíthatjuk meg, hogy különböző személyiségű egyénekről van szó, bár az már az interjúban is kiderült. A neuroticizmus skála az, ahol a legkisebb a különbség köztük. A sztenderd értékekkel (5. táblázat) összehasonlítva azt láthatjuk, hogy a neuroticizmus tengelyen mind a négyen alacsonyabb értéket értek el. A neuroticizmus pontszámában is ugyanaz a helyzet lépett fel, mint a mintában, hogy a várnál alacsonyabbak az értékek, ezért az a hipotézisem, hogy érzelmileg stabilabbak, beigazolódt. Az extroverziós pontszám esetében az 1. és 4. vezető ért el hasonló pontszámot, a másik két vezető lényegesen magasabb pontszámot ért el. A neuroticizmus skálán a 4 vezető hasonló pontszámot ért el, és a sztenderd átlag alatt van, habár kevéssel. Tehát stabilnak mondhatóak. A pszichoticizmus skálán viszont mind a 4-en jóval magasabb értéket értek el a sztenderdnél. A 3. vezető érte el a legalacsonyabbat, de még így is 2-vel fölötte van. Mondhatnánk azt is, agresszívebbek, hidegebbek a vezetők, ha ismernénk a többi játékos pontszámát a mintában. Ugyanis, mint kiderült a mintában, a neuroticizmus skála lényegesen a sztenderd alatt van, ami azt is jelenti, hogy a korral egyre stabilabbak a fiatalok. A szociális konformitásban a 4. vezetőt kivéve fölötte vannak a sztenderdek, ami azt jelenti, hogy konformabbak. **Tehát az EPQ-val kapcsolatos feltevéseim szerint, melyben a sztenderd értékekhez viszonyítom őket, az a feltevés bejött, hogy extrovertáltabbak az extroverzió skálán, konformabbak a konformitás skálán és labilisabbak a neuroticizmus skálán. Viszont a pszichoticizmus skálával kapcsolatos feltevésemet megcáfolták, mert pszichotikusabbak a pszichotikus skálán.**

Az interjúk alapján azt a következtetést tudtam leszűrni, hogy csupán az adminisztratív feladatok és a több játékidő különbözteti meg őket a többi játékostól, hiszen ezeken a kérdéseken kívül más jellemzőben nem voltak közösek. Azt a hipotézisemet, hogy extrovertáltabbak, azt csak két vezető esetében tudom alátámasztani, de mivel a másik kettő is átlagos ebben a tekintetben, ezért fogalmazhatunk úgy is, hogy nem introvertáltabbak. Valószínűleg akkor nem is akartak volna vezető pozícióba kerülni. Azt a hipotézisemet, hogy szeretnek kipróbálni új dolgokat, megismerni új embereket, azt szintén csak két személy támasztja alá, a másik kettő megcáfolja. A valóságban is vezető szerepet elérni szintén csak ketten szeretnék. Azt a hipotézisemet, hogy sok más játékkal szeretnek játszani, azt a 4. vezető cáfolja meg, ugyanis ő ha éppen nem a WoW-val játszik, akkor Internetezik, és ott

próbál ki néha Flash-alapú játékokat, de a másik három társához képest nem játszik annyi játékkal.

10. hipotézis: A 6.2-es fejezetben részletesebben kitérek a szociometria vizsgáltában kapott mutatók értékelésére. A kölcsönösségi index-el kapcsolatos feltevésem nem igazolódott be, mert 5%-al a várt érték alatt van. A sűrűségi index-el kapcsolatos feltevésem beigazolódott, mert kétszerese az optimális (1) értéknek. A kohéziós mutató szintén beigazolódott, mert 12%-al több, mint az optimális (10%).

6.2. A szociometriai vizsgálat eredményeinek értelmezése

A mellékletekben tekinthetőek meg a táblázatok, melyek tartalmazzák a válaszokat, illetve a szociometria elemzéséhez szükséges táblázatok is. A rokonszenvi kérdések értelmezéséhez szükségünk van egy gyakorisági táblázatra, mely tartalmazza, hogy a bizalmi kérdésekre és a rokonszenvi kérdésekre hány jelölést kaptak az illetők, illetve szükségünk van még egy kölcsönösségi táblázatra is. (melléklet) A gyakorisági táblázatban a rokonszenvi kérdések esetében összesen 19 jelölést kapott 2. személy (nu rövidítéssel) lett a többiek számára a legrokonszenvesebb. Lehet, hogy nem árulok el nagy újdonságot, ha elmondom, hogy ő a guild vezetője, az első interjúalany. 10 jelölés felett van még a guild-vezető helyettese (ar), aki a második interjúalany (11 jelölés), és a negyedik interjúalany is (dk, 15 jelölés), aki, mint az interjúban is említettem különböző adminisztratív és irányítási feladatokat is ellát. A 7. sorszámot kapó, ry rövidítéssel jelölt személy is ugyanolyan pozícióban, rangban van, mint az előbb említett „dk”, tehát neki is vannak feladatai, ez magyarázza, hogy ő is 10 feletti jelölést kapott (12) A bizalmi választások esetében úgy alakult a helyzet, hogy a helyettes 2-vel több jelölést kapott, mint a guild-vezető (12-10). Mondhatnánk, hogy főleg kettejükben bízik az egész csapat, mivel a másik 2 vezető (dk:2, ry:3) lényegesen kevesebb jelölést kapott. Rajtuk kívül még a 3. és a 9. személy kapott egyetlen bizalmi jelölést, a többiek nem.

A kölcsönösségi táblázat segítségével számolhatjuk ki az alábbi szociometriai mutatókat:

Kölcsönösségi index, a csoport hány százaléka rendelkezik kölcsönös kapcsolatokkal. Mivel 10 fő volt a vizsgálati csoport létszáma, ezért a százalék-számításos feladatoknál könnyebb volt az értékelés. A jól működő csoportoknál 85-90 % az optimális. A 80%-os index csak 5%-kal kevesebb az optimálisnál.

Sűrűségi index, amely azt mutatja meg, hogy 1 személyre átlagosan hány kölcsönös választás esik. Az optimális érték 1 körül van. Az én vizsgálatom esetében ez 2,0 tehát pontosan a kétszerese. Ez azt jelenti, hogy elég jó a csoportban az összetartás.

És végül nézzük meg a kohéziós mutatót, amely azt mutatja meg, hogy az összes lehetséges kapcsolatnak hány százaléka valósult meg. (45 / 20) Jelen esetben ez 22,5 %, ami több mint az optimális 10 % kétszerese.

A rokonszenvi kérdések statisztikai vizsgálata után azt a következtetést szűrhetjük le, hogy a vizsgálatom csoportja eléggé összetartó. A bizalmi kérdések közül a 8. kérdésnél sajnos nem vált be az adaptált kérdés, mert a tagok automatikusan a vezetőnek jelentenének a hírről, és ez így is logikus az esetükben, ha a játékbeli helyzetet nézzük. Ezt onnan következtettem ki, hogy a vezetőt kivéve, (aki a helyettesét jelölte) mindenki a vezetőt jelölte be. Tehát ezt nem bizalmi kérdésként kezelték, hanem kötelességtudat-vizsgálati kérdésnek. A 11. kérdésnél is felmerült bennem a gyanú, hogy nem bizalmi kérdésként értelmezték, ugyanis főleg „ar”, „dk”, és „ry” játékosoktól kérnének kölcsön a tagok többsége. Ez azért gond, mert ezek a személyek köztudottan híres kereskedők a szerveren belül, és a játékbeli „vagyonuk” szinte kimeríthetetlen. Tehát lehetséges, hogy a többi tag asszociációt alakított ki velük a pénz kapcsán. Természetesen ezek a feltételezések a korábbi tapasztalataimon alapszanak, illetve a válaszok arányán. Sajnos az már nem derül ki, hogy jogosan-e vagy sem, hiszen, ha megkérdezném őket, hogy hogyan értelmezték a kérdést (bizalmi vagy logikai szempontból), akkor már lehetséges, hogy számolni kéne a vizsgálatvezető elvárásainak megfelelő torzítással.

A funkcionális kérdések kapcsán azt mondhatjuk el, hogy a tagok teljesen jól meg vannak elégedve a vezetővel, és helyettesével, hiszen az erre vonatkozó kérdésekben elég sok jelölést kaptak, többségében csak ők kaptak jelölést. „ry” kapott még néhány szavazatot, tehát az ő munkájával is meg vannak elégedve a tagok. Viszont „dk” a funkcióra vonatkozó kérdésekben csak egyetlen jelölést kapott összesen, ami nem jelenti, azt hogy elégedetlenek vele, csupán azt, hogy az előbbi három kollégája jobban látja el a feladatát.

A népszerűségi kérdéseknél is nagyjából ez a helyzet alakult ki, mint a funkcionális kérdéseknél. Heten is a legintelligensebbnek a vezetőt jelölték, tehát őt tartják a legbölcsebbnek. Valószínűleg tudják róla, hogy egyetemet végzett, még ha nem is a szakmájában dolgozik. A szakmai kérdéseknél a vezetők mellett megjelenik még a 10-es sorszámú, „sz” játékos is, akit jó-páran találtak szakmailag megfelelőnek. Ezt támasztja alá, hogy a szerveren belüli ranglistában eléggé előkelő helyen szerepel, és az arénacsapata, melyben játszik volt már a heti összesített lista élén többször is.

7. Összegzés

Azt mondhatjuk el összegzésként, és a vizsgálat tanulságaként, hogy a személyiségjegyekkel nem függnek össze a virtuális játékokkal kapcsolatos szokások, a demográfiai adatokkal viszont igen. Bizonyítják ezt, a 6. fejezetben tárgyalt hipotéziseim, melyek közül van, amelyik beigazolódott, van amelyik nem, és olyan is van, amelyiknek az ellentéte igazolódott be, így szolgáltatva fontos információt. Sajnos épp a személyiséglélektani aspektusa nem hozott áttörő felfedezést, pedig ez volt a kiindulópontja a kutatásomnak de így is információt szolgáltatott.

A választható játékokra illetve a platformokra vonatkozó kérdés, fényt derített arra, hogy az okostelefonok is egyre nagyobb hangsúlyt kapnak a témában, bizonyítják ezt a választott játékok első két helyét elfoglaló játékok. Ez a két kérdés a laikusok számára is érdekes információval szolgált, hiszen a „játék-toplistákat” nagyon sok felhasználó, rajongó követi, és nemcsak szakmabeliek.

Az agresszív megnyilvánulásokkal kapcsolatban is leszűrhattük a következtetéseket az 5.6-os fejezetben, mégpedig, hogy a főhős-központú játékok kedvelőinél gyakoribbak, mint a vizsgálat más csoportjainál.

A WoW szerepjátékon belül a vezetőkről kiderült, hogy nagyon jól teszik a dolgukat, a guildban ők a központi emberek, a tagok meg vannak velük elégedve. És az is kiderült, hogy a játékosok az együtt töltött idő során egy igazi csapattá formálódtak, legalábbis ezt lehetett leszűrni a szociometriai vizsgálat statisztikai eredményeiből.

Az időstrukturáló szerepről azt mondhatjuk, hogy a jelentős a mintámban, mivel az 53 kitöltő közül 41-nél megjelenik. Ez a virtuális játékok egyre jobban elterjedő időstrukturáló szerepére világít rá.

Ez a vizsgálat hasznos, és érdekes tényekre derített fényt, még így is, hogy a hipotézisek közül nem mindegyik igazolódott be, sajnos pont azok nem, amikre a vizsgálat elsősorban épült. Bár más területeken nyújtott érdekes tapasztalatokat a vizsgálat. Például az időstrukturálás, a guildok szerkezete, és az agresszív megnyilvánulások. Illetve, a be nem igazolódott hipotézisek is hoztak eredményt, csak a beigazolódásuk esetén konkrétabb információkat megtudhattunk volna a játék-típusokról. Így csupán ebben a kérdésben csak annyi új információval szolgált a vizsgálat, hogy mindegy, hogy ki mivel játszik, a sztereotípiákat félretehetjük, mivel a kategóriákat összehasonlítva egyenlőség mutatkozott a személyiségjegyekben.

A vizsgálatomban, azt változtatnám ha módomban lenne, hogy jobban választanám meg a játéklistát, akár jóval több itemmel is kibővíteném. Ehhez előtesztelést használnék. Illetve a mintaelemszámmal is elégedetlen vagyok, hiszen mennél nagyobb a mintaelemszám személyek közötti vizsgálat esetén, annál nagyobb a validitás. Sajnos ez a veszély fennáll az Interneten keresztüli, anonim adatgyűjtésben.

8. Irodalomjegyzék

- Fekete Zs. (2011): Amit szülőként feltétlenül tudnod kell a videojátékokról. in: *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra VI*. Nemzetközi Gyermeatmentő Szolgálat Magyar Egyesület. Balatonalmádi
- Fromann R. (2011): Magára hagyott generációk, avagy mit kezdünk az online (szerep)játékokkal? in: *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra VI*. Nemzetközi Gyermeatmentő Szolgálat Magyar Egyesület. Balatonalmádi
- Carver, C. S., Scheier, M. F. (2006): *Személyiségpszichológia*. Osiris, Budapest.
- Smith, E. R., Mackie, D. M., (1995): *Social Psychology*. New York: Worth Publishers
- Festinger, L., (2000): *A kognitív diszonzancia elmélete*. Osiris, Budapest.
- Campbell, D. T., (1963): Social attitudes and other acquired behavioral dispositions. In: S. Koch (Ed.), *Psychology: A study of a science*. New York, McGrawHill.
- Bem, D.J., (1972): Self-perception theory. In: L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology*. New York, Academic Press.
- Eysenck, H. J. (1978): A személyiség és az Eysenck-démon. In: *Típusok és személyiségvonások*. Halász L., Marton L. M., Gondolat, Budapest.
- http://www.sg.hu/cikkek/63424/a_gondolkozast_is_formaljak_a_jatekok
- http://hvg.hu/Tudomany/20120524_eladasi_rekord_halaleset_diablo3
- <http://www.gamestar.hu/megvan-a-diablo-iii-elso-8222igazi8221-aldozata.html>
- <http://www.eswc.com/en>
- http://www.femina.hu/gyerek/iskolakezdes/3_szamitogepes_jatek_ami_sulyos_fuggoseget_oko_z
- Bandura, A. , (1986): *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Piaget, J., (1954): *The construction of reality in the child*. New York: Basic Books.
- Berne, E., (1984): *Emberi játszmák*. Gondolat kiadó, Budapest.