

Videojátékok és agresszió

Az agresszióra való hajlam és a videojáték preferencia

Tartalomjegyzék:

1. Absztrakt	3
2. Elméleti háttér	4-21
2.1. A videojátékok világa	4-8
2.2. Videojátékok és agresszió	9-17
2.3. Az agresszió	18-21
3. Módszertan	22-23
4. Eredmények.....	24-28
5. Megvitatás	29-32
5.1. Milyen játékokat ítélnék agresszívebbnek a játékosok, és miért?	29
5.2. Az agresszivitás és a különféle játéktípusok kedveltségének kapcsolata. Miből fakadhatnak az összefüggések?	29-30
5.3. A videojáték típusok agresszivitásának megítélése a saját agresszió függvényében. Van-e oksági kapcsolat és miért?	31-32
6. Kitekintés	32
7. Összegzés	33
8. Irodalomjegyzék.....	34-35
9. Mellékletek.....	36-55
9.1. Képek	36-39
9.2. A teszt	39-55

Absztrakt:

A következő vizsgálat egy igen aktuális és sürgető témát feszeget: a modern technika, azon belül is a videojátékok és az emberi agresszivitás kapcsolatát. Az elméleti háttérben tárgyaljuk a friss kutatásokat a kérdésben, a videojátékok negatív, illetve pozitív affektusait, illetve beszélünk az agresszió fogalmáról is. A mai napig nem eldöntött a vita a videojátékok ránk gyakorolt hatásaival kapcsolatban, különösen a fiatalabb korosztály tekintetében. Egyre többen tanulmányozzák a tárgyat és talán kijelenthetjük, hogy egyre kevésbé elutasítóan. A technika fejlődésével és beépülésével mindennapi életünkbe, megtanuljuk felhasználni a média új ágazatai által nyújtott lehetőségeket, legyen szó akár a videojátékokról. A kérdés az, hogy az agresszió tekintetében jó, vagy éppen rossz, ha leülünk a számítógép elé és véres küzdelmekbe keveredünk a sok-sok pixelből álló, csupán a virtuális valóságban létező karakterekkel. Az általam bemutatott munkák alapján a videojátékok negatívan befolyásolhatják az iskolai teljesítményt, ronthatják a szociális kapcsolatokat és agresszív gondolatokat ébreszthetnek bennünk, ami függ a grafika realitásától, és hogy mennyire tudunk belehelyezkedni az általuk nyújtott világba. Ezzel szemben felhívhatják a figyelmet a HIV vírus veszélyeire, kiutat jelenthetnek a diszlexiából, illetve proszociális tartalmú változataik csökkenthetik erőszakos késztetéseinket. Ezáltal levezetjük a feszültséget, vagy éppen ellenkezőleg, hosztilisabbá válunk? Többek közt erre a kérdésre kerestük a választ.

Ezen dolgozat által bemutatott kutatásunk során 405 személyt vizsgáltunk, játékpreferenciájuk és a Buss és Perry agresszió skálán, valamint a Harag és Düh Kifejezés skálán elért pontszámuk alapján. Meggyőző eredményeket kaptunk, hogy a nagyobb agressziójú személyek agresszívabb játékokkal játszanak. Ez főleg a „Verekedős” műfaj esetében volt kimutatható, de megjelent a „TPS”-nél (Third Person Shooter) is. Az „FPS” (First Person Shooter) szintén agresszív jellegű típusnál ellenben azt kaptuk, hogy a kevésbé agresszív személyek mutatnak szignifikáns eltérést a kedveltség irányában. Ennek okán megemlítjük az agresszió kiélhetőségének lehetőségét, illetve a játékok nézetének fontosságát a játékelmény és annak következményei szempontjából. Ezen felül tárgyaljuk a játékok agresszivitásának megítélése, és az egyén hosztilitása közti kapcsolatot. Végül beszélünk a kutatás kiterjesztésének további lehetőségeiről és összefoglaljuk a látottakat.

Elméleti háttér:

A videojátékok világa:

„...a játék az emberi kultúra minden formájának, tehát művészetnek, tudománynak, vallásnak, ökonómiának és politikának esszenciális eleme.” (Grastyán, 1985)

A játék fogalmát úgy határozhatnánk meg, hogy magáért a tevékenység kedvéért végzett munka. A játékot nem tekinthetjük első sorban fizikai cselekvésnek, tehát testmozgásnak, sokszor agyvelőnk többet gyakorlatozik, mint az izmok. A „szellemi játék” az emlősök jellemző sajátága, amely egyre kifejezettebbé válik, minél magasabb rendű az élőlény. Az ember ilyesfajta szórakozása legtöbbször ellenfelek közti versengést is jelent, vagyis valakinél többnek, jobbnak akarunk látszani, le akarjuk győzni ellenfeleinket. Az ember alapvetően nem szeret unatkozni, folyamatosan keressük az ingereket, amit jól bizonyítanak a szenzoros deprivációval, vagyis a teljes ingermegvonással foglalkozó kísérletek. (Hebb, 1978)

A videojáték napjainkban igen elterjedt szórakozásnak számít, főleg a fiatalabb korosztály körében. Először azonban fontos tisztáznunk, pontosan mit is takar ez a fogalom. Legfőbb jellemzői, hogy a játékos egy virtuális világban van, ahol képes valamiféle változásokat létrehozni, melyekről valamiféle kimeneti eszköz (például monitor) segítségével kap tájékoztatást, információt.

Manapság a videojátékok hatalmas választékban találhatók meg a boltokban, de nem csak a szoftveripar igen széles körű. Eredetileg a számítógép szolgált az ilyesfajta szórakozás alapjául, de azóta rengeteg más eszköz is elérhetővé vált. Ilyenek az úgynevezett játékkonzolok, amik általában kifejezetten erre a célra készült elektromos berendezések. Alapvetően két típusuk van, az asztali és a kézi konzolok. Az asztali konzolok esetében kijelzőként a televízió képernyője, vagy a monitor funkcionál, míg a kézi konzoloknak saját kijelzője van. Különböző cégek versengenek a játékos társadalom kegyeiért, újabb és újabb gépeket dobva a piacra, amik szebb látványt, jobb működést kínálnak, illetve bizonyos címek csak egy fajta platformon jelennek meg („konzolexklúzívak”), így még több vevőt csábítva magukhoz. A legnagyobb fejlesztők jelenleg a Sony, a Microsoft és a Nintendo, de napról

napra több adathordozó lép el minket, sőt, már mobiltelefonunkon is játszhatunk, válogathatunk több ezer játék között.

Mivel a játékipar, ahogy fentebb is láthattuk igen széles körű, érdemes bizonyos szempontok alapján rendszerezni ezeket a programokat. Itt két fő szempontot határozhatunk meg: a nézetet és a műfajt.

Videójáték nézetek:

A nézet, vagyis a kameranézet a videojátékok egyik fő meghatározó jegye. Általánosságban elmondható, hogy a legtöbb játékban egy, vagy több embert, állatot, kitalált lényt, vagy gépet irányítunk (ez alól persze vannak kivételek, mint a gépen játszható logikai játékok, például a sakk, vagy a sudoku). Az hogy karakterünket (karaktereinket) milyen perspektívából látjuk, egészen más élményt nyújthat. Ezen szempont alapján három fő típust különíthetünk el.

Belső nézet:

A belső nézetes játékok esetében a játékos teljesen belehelyezkedik az általa irányított virtuális személy (karakter) nézőpontjába. A kijelzőn ez úgy jelenik meg, hogy általában csak a kezek (ha lefelé mozgatjuk a kamerát esetleg a lábak) látszanak, bizonyos esetekben még azok sem. Ez olyan élménnyel szolgál, mintha saját szemünkkel tapasztalnánk meg a megjelenő eseményeket, mi követnénk el a különféle cselekvéseket. Ez a nézet leginkább a modern fegyveres harcon („lövöldözésen”) vagy a félelemkeltésen (horror) alapuló programokra jellemző.

Külső nézet:

A külső nézetes játékoknál az általunk irányított karaktert leggyakrabban hátulról (esetenként oldalról) láthatjuk. Itt látszik az egész alak, a szereplő neme, kinézete, öltözködése, mozgása. Ebben az esetben inkább csak bábjátékosok vagyunk, a cselekvéseket bár átvittén mi implicáljuk, azt a képernyőn megjelenő szereplő hajtja helyettünk végre. Ez leginkább a történetre építő játékoknál jellemző, ahol fontos a főhős jelleme és külső megjelenése egyaránt, vagy számít, hogy mi miként alkotjuk meg kinézetét.

Felülnézet:

Ebben az esetben a levegőből látjuk a dolgokat, mintha repülnénk és lenéznénk az alattunk zajló eseményekre. Ez akkor lehet fontos, ha lényeges belátnunk minél nagyobb területet a helyszínből, több karaktert irányítunk, jelentős az ellenség, vagy a mi helyzetünk. Leginkább az ólomkatonákkal való játékhoz tudnám hasonlítani ezt a perspektívát, mikor a gyerek a tenyerében épphogy elférő bábukkal tevékenykedik.

Ez a három perspektíva fordul elő leggyakrabban a videojátékokban, ám vannak olyan programok, amiket nem lehet, vagy nem érdemes bármelyikbe besorolni. (Például játék közben változtathatjuk a nézetet, vagy nincs nagy jelentősége)

Videojáték műfajok:

Ahogy a könyveknek, filmeknek is vannak bizonyos jól meghatározható típusai, ugyanezt a videojátékokról is elmondhatjuk. Csoportosítási szempont lehet a harcrendszer, a történetvezetés, a szereplők, a feladat, amit el kell végeznünk a játék során, illetve hogy ezek közül mi kerül a középpontba. Rengeteg műfaj létezik, ezek közül a legfontosabbakat emeltük ki.

RPG:

Az angol „Role-Playing Game” rövidítése, ami magyarul annyit tesz, szerepjáték. Ennél a műfajnál leggyakrabban egy főszereplőt irányíthatunk, akinek kinézetét sokszor mi határozhatjuk meg. Általában sok történetre építő elem található benne, például beszélgetések, vagy a karakter jellemének formálásában releváns elemek, átvezető videók, amik kifejtnek egy-egy történetrészletet (Ilyen játék a Dragon Age sorozat, a lengyel The Witcher sorozat, vagy az Elder Scrolls széria), de koncentrálhat a harcra, akcióra is. (ld. Hack 'n' Slash) Leggyakrabban külső nézetes játékok, de régebbi képviselőik közt gyakori a felülnézet is.

Hack 'n' Slash:

Az RPG egyik alműfajának tekinthetjük, magyarra „Üsd és vágd”-nak fordíthatnánk. Ez a műfaj a harcra összpontosít, azt általában osztályozza is (pl: D,C,B,A,S,SS stb.), idő, technika, elpusztított ellenfelek száma és ehhez hasonló tényezők alapján. A fegyverek és harci technikák a legkülönbözőbbek lehetnek, és nagy számban vannak jelen. A játékokban jellemzően megtalálhatóak különösen erős ellenfelek is (úgynevezett „boss”-ok), amiket

nehezebb legyőzni, több fáradtság, jobb vagy más technika és erős fegyverek kellenek hozzá. Leginkább a külső nézet jellemző rájuk, és adott főhős, az írók által megszabott kinézettel és jellemmel. (Pl. Devil May Cry franchise, Diablo széria, God of War játékok)

MMORPG:

Mint ahogyan neve is mutatja, ez is az RPG műfaj egyik válfaja. Az angol „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game” rövidítése, ami magyarul körülbelül így hangzik: „Nagyon sokszereplős online szerepjáték”. Itt egy online (internetes) térben játszhatunk más játékosokkal osztozva az élményen. Létrehozhatjuk saját karakterünket, ami a virtuális társadalomba beilleszkedve egy bizonyos szerepet tölt be. (Például gyógyítja társait, megvédi őket, vagy erős harcos lesz stb.) Ilyen játék a World of Warcraft, a Lineage és a Guild Wars.

Stratégia:

Ennél a műfajnál a játékos első feladata, hogy a térképen megtalálható különféle erőforrásokat összegyűjtse (pl. fa, szén, arany stb.), majd ezekből bázisokat vagy más épületek építsen. A létrehozott objektumok fejleszthetőek, bennük különféle egységek (munkások, harcosok, járművek stb.) gyárthatóak. Az elérendő cél, hogy a játékosok vagy a belőlük alakult csapatok egymást vagy a számítógépet legyőzzék harcban, illetve különböző, katonai tevékenységet igénylő feladatokat hajtsanak végre. A legjellemzőbb erre a műfajra a felülnézetes perspektíva. Ilyen például az Age of Empires, az Anno, vagy a Total War sorozat.

MOBA:

Az angol Multiplayer Online Battle Arena kifejezés rövidítése, ami magyarul „többszereplős internetes csataarénát” jelent. A MOBA alapjaiban véve nem más, mint valós idejű stratégiai játék, csak épp nincs építkezés vagy egységmenedzselés, hanem minden a gyors, azonnali reakciókon és a tökéletességig csiszolt taktikán múlik. A játékosok nem hadseregeket, hanem egyetlen egységet irányítanak (hősnek vagy bajnoknak szokták nevezni), amely saját különleges képességekkel rendelkezik. Akárcsak a stratégia, ez is felülnézetben játszható leggyakrabban. Ilyen játék a League of Legends, vagy a Defense of the Ancients (DotA). (Smejkál, 2013)

FPS:

A „First Person Shooter” kifejezés rövidítése, amit magyarra úgy fordíthatnánk, hogy belső nézetes lövöldözős játék. A neve sok mindent elárul a műfajról, hiszen karakterünket ebből a

perspektívából látjuk és különféle gépfegyvereket alkalmazva kell legyőznünk a többi játékost, vagy a gép által generált ellenfelet. A legjellemzőbbek ebben a típusban a katonai témájú játékok, de előfordulnak horror és a történetre jobban fókuszáló darabok is. Jellegzetes programok: Call of Duty és Battlefield széria, vagy az érdekes történettel operáló Bioshock sorozat.

TPS:

A TPS, vagyis a „Third Person Shooter” annyiban tér el az előbb említett FPS-től, hogy itt külső nézetben láthatjuk az eseményeket. Itt jobban átláthatjuk a pálya felépítését, karakterünk mozgását, illetve több RPG elemmel találkozhatunk (pl: párbeszéddek), mint az FPS esetében. Ilyen játék a Gears of War, vagy a Mass Effect széria.

Verekedős:

A verekedős játékok lényege, hogy oldalnézetben látunk egy küzdelmet, aminek az egyik tagját mi alakítjuk, míg a másikat leggyakrabban egy másik játékos (néha a gép). Különböző mozdulatokat és harcstílusokat bevetve, akár több fordulóban kell levernünk ellenfelünket. A cél a ranglétrán való előrehaladás, a történeten végigjátszása, de leggyakrabban maga a harc élvezete. A műfaj híres képviselői a Mortal Kombat, a Street Fighter és a Tekken sorozatok.

Kaland:

Elsősorban a játékos kreativitását és logikáját veszi igénybe. Egy történetet mesél el, amelynek főszereplőjét (egyes esetekben felváltva több szereplőjét irányítjuk, emiatt szokás interaktív filmnek is nevezni. A feladat általában egy rejtély megoldása, illetve szervezkedő gonosz erők legyőzése. Jellegzetes eleme tárgyak összegyűjtése és megfelelő célra való felhasználása. (pl. Syberia, Dracula Origin)

Akcio:

Az akció játékokban egy hőst irányíthatunk, akivel különböző fizikai, koordinációs és reakció idő kihívásoknak kell megfelelnünk. A mellett, hogy meg kell küzdenünk ellenfeleinkkel, sokszor kalandjáték elemeket is tartalmaz. (pl. Tomb Raider, Assassin's Creed, Batman szériák)

Ügyességi (Platform):

A platform játékok során egy avatart (karaktert) irányítunk különböző platformok között. Az egyikről a másikra különféle módokon juthatunk el, ami ügyességünkön és kreatitásunkon

múlik. A helyszíneken lehetnek ellenségek, akiket le kell győznünk, vagy gyűjthető tárgyak, amiket meg kell szereznünk. Általában ez az “ugrándozás” oldalnézetben történik. Ilyen játék a Mario, a Rayman, vagy a Sonic sorozat.

Szimulátor:

Ezekben a játékokban az életben is megtalálható helyzeteket, eseményeket próbáljuk meg minél valóságosabban a gépen keresztül átélni. Legjellemzőbb példának az autós játékokat tudnám felhozni, de ide tartoznak a különböző sport témájú programok, vagy az emberek mindennapjait demonstráló Sims.

Logikai:

Logikai játékok során elgondolkodtató feladatokat kapunk, amiket eszünket használva kell megoldanunk. Klasszikus példa a sakk, de online rengeteg hasonlóval találkozhatunk.

Videojátékok és agresszió:

A videojátékok és az agresszió kapcsolata manapság az egyik legkutatottabb témához tartozik. A modern technika és az internet az agresszió új megjelenési formáinak nyújt teret, mellyel kapcsolatban fontos kérdés, hogy hatásai mennyire negatívak, vagy pozitívak.

Egy 2004-es kutatás szerint (Gentile, Lynch, Linder és Walsh, 2004) a gyerekekre nagyon is rossz hatást gyakorol ez a médium. 607 nyolcadikos és kilencedikes diákot vizsgáltak meg. Azok a tinédzserek, akik jobban ki voltak téve a videojátékok agressziójának, gyakrabban keveredtek vitába tanáraikkal, folyamodtak fizikai agresszióhoz iskolatársaikkal szemben, és rosszabbul teljesítettek az iskolában.

A kísérleti személyek átlagéletkora 14 év volt, 52 %-ukat alkották fiúk. Mindegyik résztvevőnek egy anonim kérdőívet kellett kitölteni, amik leíró adatokat biztosítottak a tanulók szokásairól, attitűdjükről, a videojátékokról való tudásukról, iskolai teljesítményükről, demografikus adataikról, illetve hosztilitásra való hajlamukról. A tanulóknak elmondták, hogy videojátéknak számít minden számítógépen játszható, konzolos, kézikonzolos, vagy játékkermi játék.

A változók közé tartozott többek közt az erőszakos játékok terén szerzett tapasztalat. Ezen szekción belül meg kellett nevezniük a három kedvenc játékukat, hogy milyen gyakran játsszák azt, illetve mennyire tartják agresszívnek. Értékelniük kellett, hogy mennyire

preferálják az agressziót a videojátékokban, illetve ez mennyiben tér el a 2-3 évvel azelőtti preferenciájuktól. Mérték a játékkal töltött időt, a hét különböző időperiódusaiban, ebből pedig kiszámították az egy hétre eső időtartamot. A hosztilitást a Cook és Medley féle hosztilitás skálával vizsgálták. A szülők által szabott korlátokról is tettek fel kérdéseket, például, hogy milyen gyakran engedélyezett a videojátékozás otthon, és milyen gyakran ellenőrzik a jegyeiket, mielőtt vehetnek maguknak egy játékot. Kíváncsiak voltak arra is, hogy megtiltották-e valaha a videojátékozást a rossz jegyeik miatt, és tudták-e pontosan mivel játszanak. Továbbá meg kellett adniuk, milyen gyakran kerültek összetűzésbe tanáraikkal az elmúlt évben, illetve keveredtek verekedésbe. Ezen kívül a tanulmányi átlagukról is be kellett számolniuk.

Az eredményekből kiderült, hogy a hosztilitás három tényezővel korrelál szignifikánsan: az agresszió kedveltségének mennyiségével a videojátékokban, és ez összehasonlítva a 2-3 évvel azelőttivel, és hogy mennyi videojátékbeli erőszaknak teszik ki magukat. Azok a diákok, akik erőszakosabb játékokkal játszanak, inkább keveredtek verekedésbe és több vitájuk volt tanáraikkal. Arra a kérdésre azonban nem adott választ a kutatás, hogy az agresszió a videojátékoktól alakult-e ki, vagy a hosztilisebb személyek jobban kedvelik az erőszakosabb játékokat. A játékkal töltött idő és az erőszakos játékok kedveltsége mind negatívan befolyásolták az iskolai teljesítményt. A szülő szerepe a videojátékozási szokásokban védelmi faktorként működhet. A szülői korlátozás az agresszív videojátékokkal szemben negatívan korrelál a verekedésekkel és a vitákkal, és pozitívan az iskolai teljesítménnyel. (Gentile, Lynch, Linder és Walsh, 2004)

Az agresszió azonban nem csak a valós életben, de a játékos közösségen belül, a virtuális világban is fellelhető. A problémás játékosok az online játszható programokban jelennek meg, internetes abúzust folytatva társaik ellen. Collins és Freeman 2013-as vizsgálata megállapította, hogy a problémás és nem problémás játékosok, és nem játékosok között nincs különbség empátia, extravertió és proszociális hajlam tekintetében, viszont a társas kapcsolatok minősége a problémás játékosoknál online jobb, míg a való életben rosszabb.

A kísérletben 416-an vettek részt (37,5% nő) 16 és 68 év között, az átlag életkor 27 év volt, legnagyobb részük diák. 364-en játszottak videojátékokkal, 271-en MMORPG-vel. Többek közt nézték a személyiség faktorokat is, az empátiát a Baron-Cohen féle EQ teszttel, az extravertiót az Eysenck féle EPQR-S-szel. A társadalmi tőkét, vagyis az interperszonális kapcsolatok mennyiségét, minőségét és azok struktúráját ISCS-szel (Internet Social Capital

Scales) mérték. A proszociális tendenciákat PTM (Prosocial Tendencies Measure) használatával mérték fel, a videojátékok kontextusában. A videojátékokkal kapcsolatban megkérdezték, hogy a résztvevők hány órát játszanak hetente különféle műfajú játékokkal, mint az FPS, akció-kaland, sport, RPG, verekedős, stratégia és a jelen vizsgálat szempontjából legfontosabb MMORPG-vel. Ezen felül egy videojáték addikcióra vonatkozó kérdőívet is kitöltettek velük, ahol minden item a függőség hét legfontosabb faktorára kérdezett rá.

A vizsgálat középpontjában az MMORPG-kel való játék és a személyes szociális tulajdonságok, a társadalmi tőke és a proszociális tendenciák álltak. Bebizonyosodott, hogy az utolsó tényező semmilyen módon nem kapcsolható a problémás, vagy nem problémás MMORPG használathoz. (Collins és Freeman, 2013)

Sokat vizsgált kérdés, hogy a videojátékok agresszivitása hogy hat az egyénekre. Ehhez kapcsolódó kutatást végzett Giumetti és Markey, 2007-ben. 167 pszichológia szakos egyetemi tanulót vizsgáltak, 79 nőt és 88 férfit. Azt az instrukciót kapták, hogy különböző típusú feladatokat kell teljesíteniük, hogy ezzel segítsék a kutatókat különféle ingerek kiválasztására jövőbeli projektekhez. Először kaptak egy kérdőívet, ami tartalmazta a Buss és Perry féle agresszió skálát, majd véletlenszerűen kiválasztották őket, hogy játszanak egy agresszív (Mortal Kombat: Deadly Alliance; Doom 3; vagy Return to Castle Wolfenstein), vagy egy nem agresszív (Tetris Worlds; Top Spin Tennis; vagy Project Gotham Racing) játékkal. Ezután három bizonytalan kimenetelű történetet kellett befejezniük a főhős vélt érzései és cselekvései alapján.

A kísérlet alapján megállapították, hogy az erőszakos videojátékok növelik az agresszív gondolatokat, érzéseket és viselkedést és csökkentik a proszociális viselkedést. Az a hipotézis, miszerint a dühös emberek agresszívbabban fognak reagálni a három történetre, nem igazolódott be, tehát a harag és az agresszió között nem találtak szignifikáns összefüggést. Ennek ellenére azok az alanyok, akik dühösek voltak, agresszívebbnek mutatkoztak, amikor erőszakos játékkal játszottak, mint mikor nem. Ezzel ellentétben a nem dühös résztvevők relatív érzéketlennek tűntek az erőszakos játékkal való kitettségnek. (Giumetti és Markey, 2007)

Másik érdekes téma az úgynevezett „Macbeth jelenség” vizsgálata a videojátékok szempontjából. Ez az effektus annyit takar, hogy ha az emberek morális énje valamilyen módon veszélyeztetve van, fizikai megtisztulásra vágnak (például kézmosás). Ez a jelenség a

kutatók szerint inkább a nem játékos személyekre jellemző, mivel a gyakran videojátékozók, más stratégiákat használva oldják fel ezt a morális disszonanciát. (Gollwitzer és Melzer, 2012)

A videojáték realizmus témája is figyelemfelkeltő lehet, amit egy 2011-es kutatás során (Krcmar, Farrar és McGloin, 2011) ugyanazon játéksorozat egy régebbi, kevésbé élethű grafikájú és egy újabb realisztikusabb feldolgozás segítségével vizsgáltak (Doom 1 és Doom 3). Egy lövöldözős horrorjátékról van szó, ami meglehetősen agresszívnek mondható.

A kísérletben 130 egyetemi diák (76 férfi, 54 nő) vett részt. Átlagéletkorul 19,6 év volt. A Doom sorozat első része 1993-ban jelent meg, míg a harmadik 2004-ben. A két játék körülbelül ugyanazzal a történettel és karakterekkel rendelkezik, csak a grafika javulása figyelhető meg a tizenegy éves technikai fejlődés okán. A program célja, hogy egy névtelen úrhajóst irányítsunk egy katonai bázison, a Marson, amit a pokolból érkezett lények foglaltak el, és mi vagyunk az egyetlen túlélők. A játékmechanika, a főhős, a célok, a narratíva és a helyszínek is majdnem ekvivalensek voltak. A résztvevők véletlenszerűen kerültek kiválasztásra, hogy melyik játékkal játszanak. A kísérleti csoportnak 12 percig kellett játszania. Ezt követően kézhez kaptak egy levelet, ami arról tájékoztatta őket, hogy egy keveredésnek köszönhetően a nekik jutalmul ígért kreditek csupán felét kapják meg. A levél tartalmazott egy nevet és e-mail címet, ha a tanulóknak bármi panaszuk lenne. Ezután a kísérleti személyeknek lehetőséget biztosítottak, hogy kiéljék agressziójukat azon a személyen, akiről azt hitték, hogy felelős a hibáért, oly módon, hogy megkérdezték őket, hogy a csoportot előléptessék-e a következő évben és kapjanak e fizetésemelést. A kísérlet szigorúan kontrollált körülmények közt zajlott, a résztvevők el voltak különítve egymástól, hogy ne lássák a másikat, illetve fejhallgatót viseltek a zavaró zajok kiszűrése érdekében. Annak érdekében, hogy a videojátékos tapasztalatuk és ügyességük ne jelentsen meghatározó tényezőt, olyan módra állították a játékot, amiben nem lehetett meghalni. A játékosoktól megkérdezték, hogy játszottak-e valaha a két programmal (Doom 1 – 50% igen, Doom 3, csak 5%) és milyen gyakran játszanak videojátékokkal egy átlagos héten, illetve hónapban. A játékkal kapcsolatban meg kellett határozniuk, hogy mennyire valóságghű, élvezetes, gyors tempójú, egyszerű és erőszakos. Mérték még figyelmi tényezőket, a főhőssel kapcsolatos identifikációt, illetve agresszív késztetéseket, módosított Buss és Perry kérdőívvel.

A kapott eredmények alapján a résztvevők realisztikusabbnak ítélték a Doom 3-at, mint a Doom1-et, ami érvényessé tette a vizsgálatot. Ezen felül a Doom 3-mal játszóknak figyelmesebbek voltak, és jobban beleélték magukat a játékba, illetve a fizikálisan agresszív szándékaik is magasabbak voltak, mint a Doom 1-gyel játszóknak. Végezetül megállapítható, hogy azok, akik a Doom 3-mal játszottak és magasabb pontszámokat értek el a figyelmi és az identifikációs teszten, több agresszív késztetést mutattak, mint azok, akik szintén a Doom 3-mal játszottak, de alacsonyabb pontszámot értek el, vagy a Doom 1-gyel játszottak.

A kísérlet alapján elmondhatjuk, hogy a grafikai realisztikusabb videojátékok befolyásolják a játékosok reakcióit, többek közt a figyelem függvényében és ez fokozódó agresszióhoz vezethet. (Krcmar, Farrar és McGloin, 2011)

Azonban manapság már nem csupán a játékok negatív aspektusaira fókuszálnak a kutatók, de felfedezték, hogy a mindennapi életben, az oktatásban, de akár betegségek gyógyításában is alkalmazhatóak ezek a programok. A technika és a média efféle fejlődésére már nem csupán elutasítóan tekinthetünk, de felfedezhetjük a benne rejlő lehetőségeket és pozitív affektusokat.

Erre lehet egy jó példa egy 2013-ban kifejlesztett program (Pendergrass, Fiellin, Hieftje és Duncan, 2013), ami szeretné felhívni a fiatalok figyelmét az Egyesült Államokban sokukat veszélyeztető HIV vírusra. A fertőzöttek 39%-át teszik ki a 13 és 29 év közöttiek, a korcsoporton belül pedig 65% afroamerikai. A kutatók felismerték, hogy a korai beavatkozás csökkentheti a betegség kialakulásának kockázatát, tehát a viselkedésmintákat befolyásolva javulás érhető el. Ugyanakkor tény, hogy az amerikai serdülők 95%-a játszik videojátékokkal, nemtől, etnikumtól és faji hovatartozástól függetlenül. Ebből a megállapításból egyenesen következett, hogy a videojátékok felhasználhatóak az egészségfejlesztés terén. A „play2PREVENT®” készített egy alkalmazást iPad-re, „PlayForward: Elm City Stories” címmel. A játék elsődleges célja az volt, hogy tudással és a megelőzés készségével ruházza fel a fiatalokat a HIV fertőzéssel kapcsolatban. A program fejlesztése körültekintő felmérésekkel zajlott, beleértve a fókuszcsoporttal végzett munkát, a kisebbségi tinédzserekkel való interjúkat, viselkedési forgatókönyvek készítését és széleskörű játéktesztelést. A kutatás fő kérdése az volt, hogy a játék leköti-e a fiatalokat és felhívja-e a figyelmüket a kockázatra, bővíti-e a tudásukat, illetve a programban történeteket saját életükre tudják-e vonatkoztatni.

A vizsgálat során félig strukturált interjúkat vettek fel a résztvevőkkel, akiknek be kellett számolniuk élményeikről, tapasztalataikról a „PlayForward: Elm City Stories” –zal kapcsolatban, amivel azelőtt hat héten keresztül játszottak. Ezeket az adatokat a kutatócsoport hozzáértő tagjai elemezték és kódolták. A kísérletben huszonkét serdülő (12 fiú és 10 lány) vett részt 11 és 15 év között. Közülük tíz latin amerikai, öt afroamerikai, négy többnemzetiségű kettő fehér és egy bizonytalan. Átlagosan kilenc órát töltöttek játékkal, melynek célja az volt, hogy minél jobb döntéseket hozzanak, ezáltal jobb jövőképet kapva. A programot inspirálónak, érdekesnek és mókásnak találták. A csoport 86%-a ajánlana barátainak, a döntéshozó képességek javítására, elővigyázatosság fokozására és a szexualitással, drogokkal és alkohollal kapcsolatos tudás megszerzésére hivatkozva. A fiatalok beszámolóí alapján a cselekedeteik következményeiről, szexuális együttlét alkalmával az óvszer használatának fontosságáról, a drogok és alkohol káros hatásairól és hogy barátaik hogyan befolyásolhatják döntéseiket, sikerült információkat elsajátítaniuk. Saját életükre vonatkoztatva megbízhatónak tartották a játékot, különösen a terhességgel, marijuána használatával és alkoholfogyasztással kapcsolatban. A játékban szereplő történeteket több ponton is sikerült összekapcsolniuk saját élményekkel.

Bebizonyosodott tehát, hogy a videojátékok akár egy súlyos betegség megelőzéséhez is hozzásegíthetik a fiatalokat. (Pendergrass, Fiellin, Hieftje és Duncan, 2013)

Egy 2014-es kutatás (Soyoof és Jokar, 2014) a videojátékok nyelvi készségek fejlesztésére alkalmas voltára hívja fel a figyelmet. Tíz iráni diákot interjúvoltak meg, hogy van-e bármi különbség az órán elsajátított és a videojátékok által tanult angol nyelv között. Öt kísérleti személy tapasztalta meg a nyelvtanulást videojátékokon keresztül, míg a másik öt csak az órán hallottakra alapozhatott. A kutatás egyik fő vonulatát a nyelvi ego kérdése adta. A nyelvi tanórákon a kommunikáció minősége és mennyisége a diákok és a tanár közt, nagyban függ attól, hogy a diákok tudnak-e alkalmazkodni az újszerű helyzethez, vagy nem. Ez abból következik, hogy ilyenkor a tanulóknak át kell lépniük egy pszichológiai határt saját szelfjük és a külvilág között. Problémák adódhatnak a kulturális és nyelvi különbségekből, ha idegen országba kerülünk, ugyanakkor az osztályteremben beszélt nyelv, nagyban különbözik az azon kívül beszélttől, ami frusztráló lehet az egyének számára. A diszkomfortérzésből adódóan előfordulhat, hogy a diákok falat emelnek maguk köré egójuk védelmében. A kérdés tehát, hogy ezen falak lebontásához mennyire járulnak hozzá a videojátékok.

Az interjú során feltett kérdések két nagy csoportra bonthatjuk, ami négy-négy további alcsoportra oszlik. Az első a hagyományos osztálytermi nyelvelsajátítás és a nyelvi ego. Ezen belül az első téma a személyes válasz az új szociális és nyelvi környezetre. A tanulók beszámolója alapján a kulturális különbségekkel megfelelő módon meg kéne ismertetni a fiatalokat, illetve stressz mentes környezetet kéne biztosítani, hogy önkifejezésre motiválja őket, amennyire lehetséges. A második szempont a kultúra felfogása a nyelv szemüvegén keresztül. Itt arra a következtetésre juthatunk, hogy a tanterem nem alkalmas a kulturális különbségek megfelelő feltárására, különböző okok miatt, ilyenek az időhiány és a kulturális és vallási kritériumok. A harmadik kérdéskör a nyelvtanulás hatása az önpercepcióra. A nyelvi ego jobban észrevehető stresszes szituációkban és mikor nagy az eltérés a saját nyelv és a tanult között. Egy új módot kéne találni, ami segít a tanulóknak egy olyan identitás kifejlesztésében, ami kompatibilis a nyelvi órán elvártakkal. A negyedik pont az általános személyes fejlődés kérdése. A két kultúra és nyelv közti különbségek megmutatása elősegíthetné ezt, főleg ha a pozitívumaira helyezi a hangsúlyt. Ez egy második nyelvi ego kialakításához segíthetné hozzá a tanulókat.

A másik nagy tárgykört a videojátékok és a nyelvi ego közti összefüggés adja, először is a nyelvtanulás és a játék közötti kapcsolat. A vizsgálati személyek elmondása alapján ezek a programok hozzájárultak ahhoz, hogy motiváltabbak legyenek a tanulásban, mindezt tömören és lényegre törően teszik, bizonyos szituációkat megfelelően modellezve, megadva a saját felfedezés szabadságát és örömét. Kontextust adnak a tanulásnak, ráadásul a kreativitás is nagyobb szerepet kap. Mindezek mellett anyanyelvi szinten beszélő színészek adják a karakterek hangját, ezzel elősegítve a könnyebb és helyesebb megértést. A videojátékok az új identitás kialakítását is elősegítik, vagyis az új nyelvi ego megformálódását. Biztosítják a tanulók identitásának védelmét a kudarcperiódusokban is és motivációt nyújtanak. Nem okoznak stresszt a hibázások és az ismétlés nem válik unalmassá, mint a tanóra keretein belül. A videojátékok pszichológiai hatásai sem elhanyagolhatóak a témában. Ilyen, hogy a kreativitás bevonásával elősegíti a tanulási folyamatot, és a pontosságra és folyékony beszédre egyaránt facilitál. Emellett olyan önbizalmat, magabiztosságot is nyújt, ami elengedhetetlen a nagyobb célok elérésében. A videojátékok olyan helyzetet teremtenek, amik illeszkednek a flow élmény teóriájához, vagyis hogy a tökéletes állapot a tanulásra valahol az unalom és a lelkesedés között található. A videojátékok egyaránt biztosítanak azonnali visszajelzést és privátak, amik szerves részét alkotják a nyelvtanulás megkönnyítésének.

A videojátékok tehát tanulási nehézségek megkönnyítésére is alkalmasak lehetnek, legyen szó nyelvről, vagy más területekről. (Soyoo és Jokar, 2014)

Ehhez a témakörhöz kapcsolódóan végzett vizsgálatot Bavelier, Green és Seidenberg (2013). Állításuk szerint a videojátékok jelenthetik a kiutat a fiatalok számára a diszlexiából. Ez az egyik legáltalánosabb idegrendszeri betegség, különösen fiatal korban, ami zavarja a korosztálynak megfelelő olvasási készség elsajátítását. Elmondható, hogy nagyjából a lakosság 9%-át érinti, de ez az érték nagyban függ a nyelvtől és a diagnosztikai kritériumoktól. A betegségnek a mai világban rengeteg negatív vonzata lehet, mind az oktatásban, mind a mindennapi életben, illetve a személyt pszichológiailag is érintheti, okozhat depressziót, szorongást és önbizalomhiányt. A probléma új megközelítését jelenti a videojátékok bevonása.

A diszlexiát általában a hallási és beszédképességek diszfunkciójára vezetik vissza, de a diszlexiában szenvedők gyakran teljesítenek rosszabbul egészséges társaiknál olyan feladatok esetén, ahol szükség van a motoros készségekre, a memóriára és a figyelemre egyaránt. A mai állás szerint a figyelmi diszfunkciók is jelenthetik a kiváltó okot. Mindezekből arra következtethetünk, hogy a téri figyelmi képességek fejlődésével javítható az olvasási készség diszlexiás gyerekek esetében. Franceschini és munkatársai vizsgálatában egy akció-ügyességi játékot játszottak az alanyokkal, aminek fő jellemzője, hogy fontos a figyelem és a koordináció, szükséges a gyors reakció a kapott ingerekre. A kiválasztott program a „Rayman’s Raving Rabbids” volt, ami nem tartalmaz túl erőszakos elemeket, így alkalmazható volt a fiatalabb korosztállyal is. A kis sárga figura, vagyis Rayman ellen összefogtak furcsa, nyúlszerű lények, és különféle minijátékok során kell őket főhősünknek legyőznie, hogy kiszabadulhasson a börtönből, ahol fogva tartják. A kontrollcsoportnak tíz olyan minijátékot kellett teljesítenie, ami nem tartalmazott akcióelemeket, míg a kísérleti csoport olyan feladatokat oldott meg, ami igen. A tesztet egy húsz főből álló olasz diszlexiás gyermekekből álló csoporttal vették fel. Tizenkét órát kellett játszaniuk kilenc nap alatt. A figyelmi és olvasási képességeiket a kísérlet előtt és után is felmérték. A kontrollcsoporttal szemben az akcióelemeket tartalmazó játékkal játszóknak szignifikánsan nagyobb javulást mutattak a figyelmi teszteken és az olvasási képességekben is, különösen az olvasás sebességére vonatkozóan, a pontosság csökkenése nélkül. A kapott eredmények korreláltak egymással, vagyis a javuló figyelem, együtt járt a javuló nyelvi attribútumokkal. (Bavelier, Green és Seidenberg, 2013)

Egy másik kutatás szerint a videojátékok nem okvetlenül növelik az agresszív válaszokat, de akár csökkenthetik is azokat. Greitemeyer és Osswald (2009) szerint a proszociális játékok alkalmasak lehetnek erre. Egy előtanulmányban felmérték, hogy a semleges videojátékok valóban különböznek tartalmilag a proszociális változataiktól. Ezt követően két kísérletet végeztek, melyben tesztelték, hogy a proszociális játékok csökkentik-e az ellenséges gondolatokat, várakozásokat, illetve az antiszociális gondolatokhoz való hozzáférhetőséget.

Az első vizsgálatban negyvenhat diák vett részt egy német egyetemről (34 nő és 12 férfi). Random módon választották ki, hogy ki tartozzon a neutrális játékkal és a proszociális játékkal játszó közé. (23-23 fő). A kísérleti személyek úgy lettek informálva, hogy két eltérő kutatásban fognak részt venni. Az elsőről olyan információt kaptak, hogy a kutatók arra kíváncsiak, hogy a klasszikus videojátékok milyen élvezeti faktorral rendelkeznek, míg a második a szociális percepcióval lesz kapcsolatos. A neutrális csoport a „tetriz-szel” a proszociális a „Lemmings” nevű programmal játszott. Míg az első esetben különböző geometriai alakzatok helyes összeillesztése a feladat, az utóbbinál apró lényeket kell megmentenünk a helyes útvonaluk berajzolásával. Tíz perc játék után azt a feladatot kapták, hogy két kérdés alapján értékeljék a játékokat tetszés szempontjából. Végül a résztvevők jelezték, hogy mennyire tartották agresszívnak a programokat. Ezt követte a második feladat, melyben három kétértelmű történetet kellett folytatniuk. Mindegyik a „Mi következett ezután?” kérdéssel végződött, és fel kellett sorolniuk húsz olyan dolgot, amit a főhős tenne, gondolna, mondana, vagy érezne.

Az elvártak szerint akik a proszociális játékkal játszottak kevesebb agresszív válaszra számítottak, illetve kevésbé gondolták, hogy valami agresszívet mond vagy tesz, agresszív gondolatai vannak és hogy mérgesnek érzi magát, mint a neutrális játékkal játszó. Tetszés szempontjából nem volt különbség a két játék között.

A második kísérlet során egy brit egyetem 32 tanulója (18 nő, 14 férfi) vizsgálták, két egyenlő számú csoportra bontva őket. Ezek után minden úgy zajlott, mint az első kísérletben, kivéve a második felét, amikor is 50 szótöredéket kellett úgy kiegészíteniük, hogy valami értelmes kifejezést kapjanak, amit a kutatók a szerint osztályoztak, hogy antiszociális vagy nem. Végezetül a pozitív és negatív érzelmeket mérték fel egy PANAS teszttel. A hipotézisnek megfelelően a proszociális játékkal játszó kevesebb antiszociális szót hoztak létre. (Greitemeyer és Osswald, 2009)

A videojátékok hatásaival kapcsolatos vita tehát még nem eldöntött, bizonyos kutatások a negatív, míg mások a pozitív hatásai mellett érvelnek.

Az agresszió:

Mit is értünk pontosan agresszió alatt?

Agresszió és érzelem

Az érzelem fogalmát nehéz megfogni, meghatározni jelentését. Tudományos szempontból az egyéni motivációs állapotok visszatükröződéseként tekinthetünk rá, melynek kiemelkedő jelentősége van a környezethez való alkalmazkodásban. (Bernáth és Révész, 1998)

Az evolúciós pszichológia az érzelmekre pszichológiai adaptációként tekint, amik a környezet bizonyos szituációira adott sajátos válaszreakciók. Kevés állapotot nevezhetünk alapvető érzelmenek (például szomorúság, jókedv, düh, félelem, undor), melyek a szervezetet megfelelő készségi állapotba helyezik. Habár sokszor megelőzik, vagy helyettesítik a konzekvens döntéseket, számos alkalommal olyan racionális cselekvésre ösztönöznek minket, amelyek a jövőben hasznosnak bizonyulhatnak. (Bereczkei és Paál, 2010)

Amint azt az előbbieken láthattuk, a haragra alapérzelemként tekinthetünk, amely a támadás cselekvési tendenciájával is együtt járhat. Aki nem tudja leküzdeni ezt a késztetést, az valamilyen formában agresszorral válhat. Az érzelmekhez társuló cselekvési tendenciák közül a pszichológia az agressziót emeli ki, elsősorban társadalmi következményei miatt. (Atkinson és Hilgard, 2005)

Mint a fent említett „érzelem” szó esetében is, az agresszió leírása sem könnyű feladat, mivel számos viselkedésformában jelenhet meg, nem csak az emberek, de az állatok esetében is. Ezekben az a közös, hogy az agresszor valamilyen kellemetlenséget okoz, esetleg averzív ingerekkel bombázza áldozatát, aki ezt elkerülendőnek, fájdalmasnak tartja. A nem szándékolt cselekvéseket nem tekinthetjük idetartozóaknak, persze szubjektív, hogy bizonyos helyzeteket ki, hogyan értelmez. Összességében három fő szempontot különíthetünk el. Az első, hogy **aktív**, vagy **passzív** agresszióról beszélhetünk. Az aktív fogalom önmagát magyarázza, az agresszor ebben az esetben cselekszik valamit. A viselkedés azonban passzív, ha pont hogy nem tesz meg valamit. (Jó példa erre a sztrájk, vagy valamilyen feladat elvégzésének megtagadása) A második tényező, hogy **közvetlen**, vagy **közvetett**-e az agresszió. Például

közvetlenül a másik teste ellen irányul, vagy a lelki folyamatokat célozza meg. (Utóbbi esetre példa a pletyka, vagy a rémhírterjesztés) Az utolsó szempont a **fizikai** és **verbális** dimenziók elkülönítése. A tetteben megnyilvánuló agressziót a társadalom szigorúan bünteti, míg a szóbeli bántalmazást, ócsárolást, ha nem is elnézi, de sokszor elmegy mellette.

Ezen változók alapján két fő típust különíthetünk el. Az egyik a *düh kiváltotta agresszió*. Itt valami külső inger dühöt vált ki a személyben, amit agresszív aktus követ. Persze nem következik a dühből, mint kialakult érzelemből, egyenesen agresszió. A másik típus, vagyis az *instrumentális agresszió* esetében valamilyen cél irányítja a viselkedést és nem maga az érzelem. Lehet ez a cél egy tárgy, számunkra kívánatos helyzet, de akár a másik személy figyelme is. Szintén társadalmi szempontból fontos ez a megkülönböztetés, mivel a verbális agresszióhoz hasonlóan, az instrumentális agresszió kevésbé büntetett a düh kiváltotta agresszióhoz képest. (Oláh, 2006)

Ranschburg Jenő a viselkedés morális tartalmát emeli ki, mint alapvető csoportosító tényező. Ez alapján megkülönböztet romboló, közösségellenes, vagyis *antiszociális*, illetve a közösség és az egyén érdekeit szolgáló *proszociális* agressziót. Ezzel megmagyarázza a szülői, tanítói agresszív magatartás mibenlétét, vagyis ha az adott szerepkörrel kapcsolatos kulturális elvárások keretei közt marad, illetve ha nem a megtorlás áll a háttérben, hanem a személyiség fejlődésére, fejlesztésére irányul, akkor az agresszió proszociálisnak tekinthető, nem pedig károsnak.

Egy másik felosztás az agresszió *támadó*, vagy *védekező* mivolta. Ez leginkább az állatvilágban jelenik meg, amiből vonhatunk le következtetéseket az emberre nézve, de nem feltételezhetünk egyenes oksági kapcsolatot. Támadó agresszióra példa a hímek között jelentkező agresszió (intermale) a fajon belül, illetve a fajok közötti zsákmányoló agresszió. A védekező agresszió három legfontosabb típusa a hímek esetében a territórium védelme, a nőstényeknél az utódé, illetve az önvédelem. Az emberi megismerés, így az inger és a válasz közötti kapcsolat azonban az embernél korántsem olyan közvetlen, mint az állatvilágban.

(Ranschburg, 2012)

Elméletek az agresszióról:

A pszichológia két fő irányvonalat képvisel az agresszió megítélésének tekintetében. Az első esetben, mint **készítetés (drive)** tekint rá. Ez a feltevés Freud elméletére alapoz, vagyis hogy cselekedeteinket ösztönök határozzák meg, az agresszió pedig ezeknek a frusztrációjának eredménye. Ehhez kapcsolhatjuk a Hull nevéhez fűződő *frusztráció-agresszió hipotézist*, ami bővebben annyit tesz, ha valakit célja elérésében akadályoznak, akkor a frusztráló akadály eltávolítására agresszív készítés lép fel. Az elmélet az agresszió okának a frusztrációt jelöli meg, ami sokak szerint nem elégséges, nem terjed ki a probléma egészére. Másik kritikus pontja, hogy alapvető készítésnek tekinti (az éhséghez, vagy a szexualitáshoz hasonlóan), energetizálja viselkedésünket, tehát mindaddig fennmarad, míg célját el nem éri.

A másik felfogás szerint az agresszió **tanult** elemekből tevődik össze. Viselkedésünket környezetünk vagy jutalmazza, vagy valamilyen módon bünteti, mi pedig ezek alapján alakítjuk ki a legeredményesebb viselkedésmintázatot. Ezt nevezzük *szociális tanuláselméletnek*, melynek pozitívuma, hogy tekintetbe veszi a behelyettesítő tanulás jelentőségét, vagyis hogy bizonyos eseményeket mások tapasztalatai által is át tudunk élni és így elsajátítani. Cselekedeteink nagy részét az határozza meg, hogy megfigyeljük mások bizonyos helyzetekben hogy tesznek, reagálnak, és ez milyen választ vált ki másokból. Az elmélet ez által a modelleknek nagy szerepet tulajdonít, mind a viselkedések, mind az érzelmi válaszok elsajátításában. Fontos kérdés ebben a kontextusban, hogy pontosan mi befolyásolja, hogy a viselkedés ténylegesen megjelenik-e. Levonhatjuk tehát a következtetést, hogy ezen elmélet szerint az agressziót is utánzás, megfigyelés útján sajátítjuk el. A frusztrált személy nyilvánvalóan kellemetlen érzelmi állapotba kerül, viszont reakciója a stresszhelyzet kezelésére, már a tanult viselkedésmintázatokon fog alapulni. A frusztráció tehát csak azoknál vezet agresszióhoz, akik azt tanulták meg, hogy ilyen esetekben az a célravezető.

A két elmélet közötti választóvonalat sokak szerint a **katarzis** jelensége jelenti. A katarzis, egy érzelm robbanásszerű kisülése, tehát ha az agresszió valóban készítés, ily módon megtisztulhatunk tőle, az agresszív gondolatok és tettek csökkenését kell eredményeznie. Ha viszont egy tanult válasz, akkor amennyiben megerősítik, annak kifejeződése növelni fogja az agresszív megnyilvánulásokat. (Atkinson és Hilgard, 2005)

Agresszió mint szociális modellkövetés:

A szociális tanuláselmélet egyik legjelentősebb képviselője Albert Bandura. Egyik jellegzetes vizsgálata, amit Rossal és Rossal végzett, amiben a gyerekek egy modell, vagyis felnőtt játékát figyelték meg. A kísérletben résztvevő felnőtt egyszer csak bemasírozott a gyerekek közé, majd gumikalapáccsal ütni és rugdosni kezdett egy felfújgumijátékot (Bobo-babát), amire rá is üvöltött. A kontroll helyzetben a felnőtt a játékkal csendesen játszott. A második szakaszban az agresszív felnőttet vagy megjutalmazta a kísérletvezető, vagy pedig nem. Ezután a gyerekek ugyanazokkal a játékokkal játszhattak, mint imént a felnőtt. Az eredmények szerint a gyerekek azt a játékmódot preferálták, amiért a felnőtt korábban jutalmat kapott. A hatás egyaránt észlelhető volt akkor is, ha a felnőtt jelen volt, és akkor is, ha csupán videón figyelhették meg. Azt is megállapították, hogy modellként a realisztikus és a mesefigurák is egyaránt szolgálhatnak. Felnőttekkel végzett vizsgálatok során viszont azt mutatták ki, hogy a modell milyen módon csökkentheti az agresszív viselkedésre irányuló gátlásokat. (Hewstone, Stroebe, Codol és Stephenson, 1995)

A szociális modellkövetés napjainkban egy igen aktuális problémára reflektál. A televízió, a videojátékok és az internet tele van olyan mintákkal, amik agresszív cselekvést, viselkedést demonstrálnak. Vajon az erőszakos filmek, játékok levezetik-e a fantázia segítségével az agressziót, vagy a modellnyújtással tovább erősítik azt? Erre vonatkoznak a fentebb tárgyalt kutatások, illetve ehhez kapcsolódik ezen munka témája is. (Atkinson és Hilgard, 2005)

Módszertan:

A fentebb említett elméletek és kutatások alapján három fő hipotézist fogalmazhatunk meg.

Hipotézisek:

1. Az agresszívabb személyek, nagyobb agresszióval rendelkező játékokkal játszanak.
2. A legagresszívebb játékok alkalmasak lehetnek az agresszió kiélésére.
3. A belső nézetes játékok agresszívabbnak tekinthetők és nézetük miatt nagyobb beleélhetőséget biztosítanak, ezért általuk levezethetőek az agresszív késztetések.

Kutatás:

Vizsgálatomban 405 személy vett részt, ebből 46 nő és 359 férfi. A kérdőív internetes felületen volt elérhető, a könnyebb hozzáférhetőség érdekében. A kutatásban résztvevők átlagos életkora 20 év volt, legtöbbjük tehát a fiatal felnőttek közé tartozott. A teszt kitöltése anonim módon folyt, a kísérleti személyeknek csupán az életkorát és nemét kérdeztük meg, továbbá hogy játszanak-e videojátékokkal, mennyi időt töltenek a számítógép előtt, és ebből mennyit fordítanak videojátékokra. Ezt követően ki kellett választaniuk az általuk leginkább preferált játéknézetet (belső nézet, külső nézet, felülnézet, egyéb), majd egy 5-ös skálán kellett értékelniük az elméleti háttérben már említett, népszerű játékműfajukat, a szerint, hogy mennyire kedvelik őket. Ezután ki kellett fejteniük, hogy melyik a kedvenc játékuk, és miért, illetve, hogy hódolnak-e más hobbinak a videojátékozáson kívül, és ha igen, minek. A továbbiakban két agresszióval kapcsolatos teszt következett, először a Harag és Düh Kifejezési Mód Skála, majd a Buss és Perry féle agresszió kérdőív. Végül a korábban már tetszés alapján osztályozott műfajokat agresszivitásuk szerint kellett pontozniuk egy 5 fokú skálán.

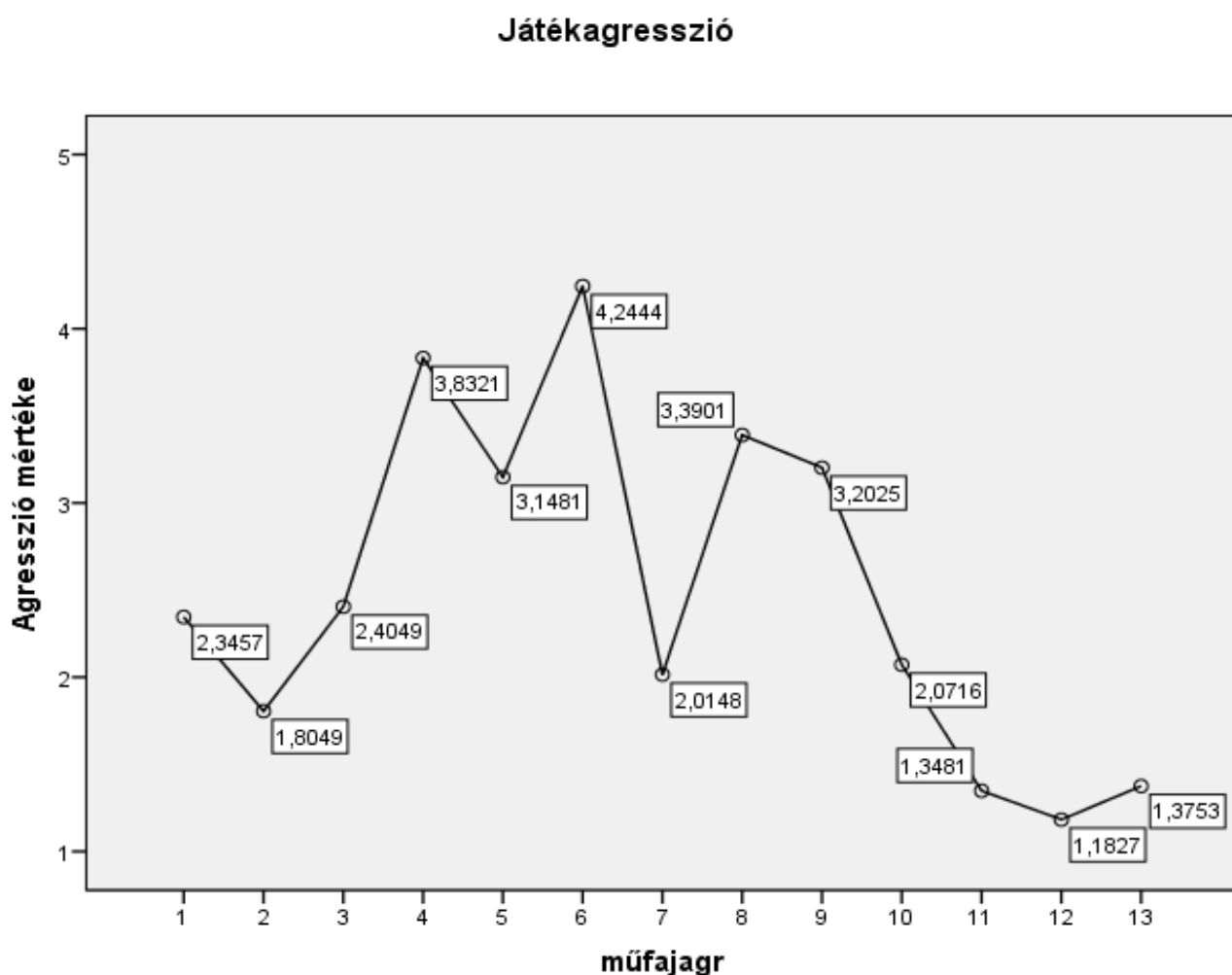
A Buss és Perry féle kérdőív 29 item-ből áll, és az agressziót négy dimenzió mentén vizsgálja: fizikai agresszió (9 item), verbális agresszió (5 item), hosztilitás (7 item) és düh (8 item). A két kutató 1992-ben publikálta, azóta többször tesztelték validitását. Későbbi kutatások során azt találták, hogy a négy skála és az impulzivitás, illetve a versengésre való hajlam pozitívan korrelálnak. Innen is láthatjuk, hogy az agresszió különféle formái kapcsolatban állnak más viselkedésekkel, érzelmekkel, cselekvésekkel, ez a kutatás ezekre a tényezőkre azonban nem tér ki. (Harris, 1997) A tesztben öt fokú Likert-skálán kell értékelni az állításokat, aszerint,

hogy mennyire jellemzőek ránk. Két állítás fordított, a többit a hagyományos módon kell kiértékelni. Az összesített agresszió pontszámot az eredményeket összeadva kapjuk meg. A maximálisan elérhető pontszám 145.

A harag és düh kifejezési mód skála megmutatja, hogy milyen gyakran mutatunk agresszív viselkedéseket, illetve ezt befelé, vagy környezetünk felé tesszük. Négy fokú skálán kell pontozni az állításokat, aszerint, hogy milyen gyakran reagálunk az adott módon egy helyzetben, ha indulatosak vagyunk. Húsz tétel van, melyből tizenegy fordított. A minimálisan elérhető pontszám húsz, míg a maximum 80.

Eredmények:

Először a játékokat agresszió alapján sorba rendeztük. Ehhez az SPSS 20 statisztikai programot használtuk, ahogy a későbbiekben is. Egy szempontos, összetartozó mintás varianciaanalízist alkalmaztunk, mivel a kísérleti személyeket nem csoportosítottuk. Eredményül azt kaptuk, hogy a videojáték típusok az agresszivitásuk alapján szignifikánsan különböznek egymástól, $F(12,4848)=409,28$ és $p<0,01$. Az egyes játékokra adott agresszióértékeket az 1. ábra mutatja.



1. ábra

A számok a különböző játékműfajokat jelölik. 1. – RPG, 2. – Stratégiai, 3. – MMO/MMORPG, 4. – FPS, 5. – TPS, 6. – Verekedős, 7. – Kaland, 8. – Akció, 9. – Hack' n ' Slash, 10. – MOBA, 11. – Szimulátor, 12. – Logikai, 13. Ügyességi

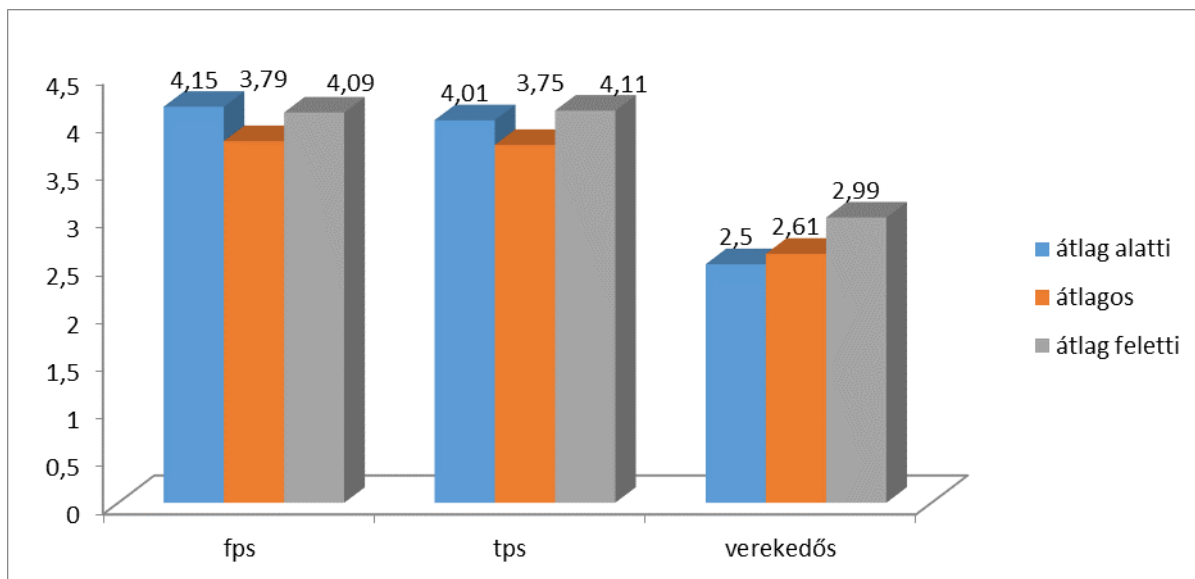
Ahogy a páros összehasonlításból (Bonferroni) kiderül, vannak azonban bizonyos műfajok, melyek nem térnek el egy-egy társuktól, ezért ugyanolyan agresszívként tekinthetünk rájuk. Az átlagok alapján tehát a következő sorrendet állíthatjuk fel, a legmagasabb agressziójú játékkal kezdve: lásd 2. ábra.

	Játék típusa	Átlag
1.	Verekedős	4,24
2.	FPS	3,83
3.	Akcio	3,39
4.	Hack'n'Slash, TPS	3,2; 3,15
5.	MOBA, Kaland	2,07; 2,01
6.	Stratégia	1,8
7.	Ügyességi, Szimulátor	1,38; 1,35
8.	Logikai	1,18

2. ábra

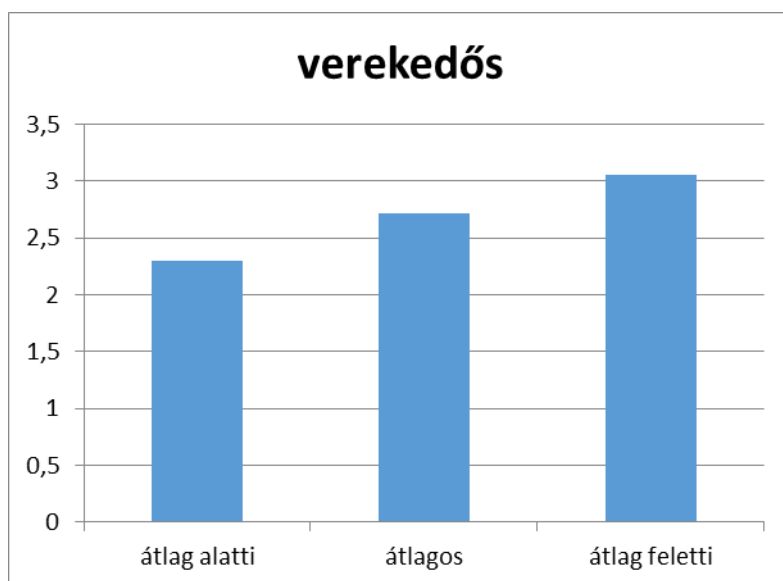
A következőkben a játéktípusok, és az alanyok agresszió értékeinek összefüggését (a Buss és Perry kérdőív alapján) vizsgáltuk meg. Az összesített agresszió pontszám alapján a kísérleti személyeket három csoportra osztottuk: átlag alatti (34-62), átlagos (63-75) és átlag feletti (76-137) agressziójú egyénekre. Ezen besorolás alapján egy szempontos független mintás varianciaanalízist alkalmaztunk. Szignifikáns különbséget az **FPS: $F(2,402)= 3,44$ $p<0,05$; a TPS: $F(2,402)= 3,09$ $p<0,05$ és a Verekedős: $F(2,402)=4,91$ $p<0,05$** esetében tapasztalhatunk. Az FPS játékot kedvelők között több az átlag alatti agressziójú egyén, ahogy azt az átlagokból láthatjuk (**átlag alatti=4,15; szórás= 1,27 > átlag feletti=3,79; szórás= 1,22**). A TPS játékoknál a mérleg az átlag feletti agressziójú játékosok felé billen a műfaj kedveltsége szempontjából (**átlagos= 3,75; szórás= 1,2 < átlag feletti= 4,11; szórás= 1,28**). A Verekedős típusban az átlag feletti (**átlag= 2,99; szórás=1,41**) agressziójú személyek,

jelentősen jobban kedvelik a műfajt, mint az átlag alatti agresszióval (**átlag=2,5; szórás=1,28**) rendelkezők. Ezekről az adatokat a 3. ábra grafikonja szemlélteti.



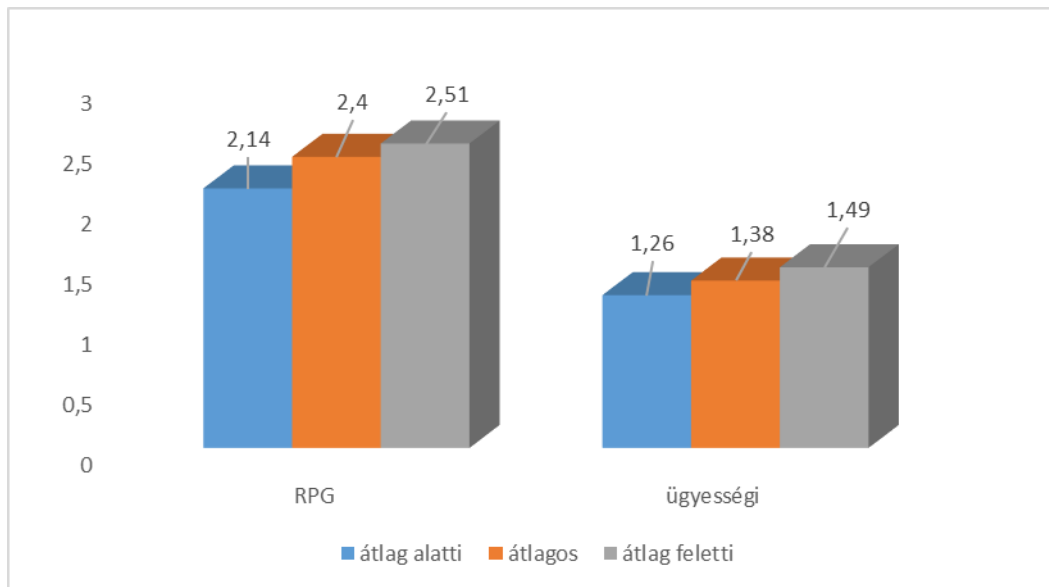
3. ábra

A Harag és Düh Kifejezés teszt alapján is három csoportot hoztunk létre, átlag alatti (30-43), átlagos (44-49) és átlag feletti (50-66) pontszámú személyeket, majd egy szempontos független mintás varianciaanalízissel megnéztük, van-e szignifikáns különbség a játékkedvelés szempontjából. A következő eredményeket kaptuk: szignifikánsan a verekedős játék különbözik csak a többitől, az $F(2, 402) = 11,26$ $p < 0,01$. Az **átlag alatti** pontszámúak kevésbé kedvelik ezt a műfajt (**átlag= 2,3; szórás=1,28**), mint az **átlagosak** (**átlag= 2,72; szórás= 1,25**) és az **átlag feletti**ek (**átlag= 3,06; szórás= 1,41**). A statisztikákat a 4. ábrán láthatjuk.



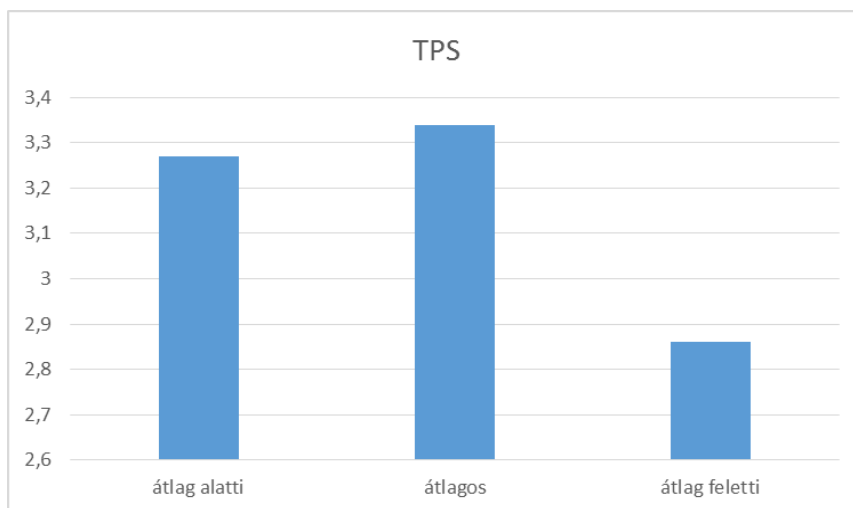
4. ábra

Végezetül megvizsgáltuk egyszempontos független mintás varianciaanalízissel, hogy a résztvevők saját agresszivitásuk függvényében mennyire értékelték agresszívnek az egyes játékműfajokat. Először itt is a Buss és Perry féle kérdőívre hagyatkoztunk. Szignifikáns különbséget két műfajnál tapasztalhattunk. Az egyik az RPG volt $F(2,402)=3,73$ $p<0,05$ -ös értékkel, míg a másik az ügyességi $F(2,402)=3,18$ $p<0,05$ -ös értékkel. Az RPG esetében elmondhatjuk, hogy az **átlag feletti** (átlag=2,51; szórás=1,14) agressziójú egyének hosztilisebbnek tartják ezt a műfajt, mint az **alacsony agressziójúak**. (átlag=2,14; szórás=1,18) Az ügyességi játékoknál is hasonló a helyzet, az **átlag feletti** értékekkel (átlag=1,49; szórás=0,88) rendelkezők agresszívabbnak ítélik, mint az **átlag alattiak** (átlag=1,26; szórás=0,68). Az eltéréseket az 5. ábra mutatja.



5. ábra

A Harag és Düh Kifejezés tesztet alkalmazva láthatjuk, hogy eltérés a TPS esetben mutatkozik. ($F(2,402)=4,82$ $p<0,05$) Ebben az esetben az **átlag feletti** (átlag= 2,86; szórás=1,45) agresszióval rendelkezők kevésbé tartják agresszívnak a játékot, mint az **átlag alattiak** (átlag=3,27; szórás=1,34), vagyis fordított az összefüggés, mint az előbbieken. Ezt láthatjuk a 6. ábrán.



6. ábra

Megvitatás:

1. Milyen játékokat ítélnék agresszívebbnek a játékosok, és miért?

Először a játéktípusok agresszivitásának megítélését szeretném tárgyalni. Mint ahogy azt az „Eredmények” részénél láthattuk, valóban van eltérés a különböző játékműfajok között az agresszív tartalom tekintetében, tehát elmondhatjuk, nem teljesen mindegy, mivel játszunk. A játékosok legagresszívebbnek a verekedős játékokat ítélték. Ennek egyik fő oka lehet, hogy ebben az esetben nem a gépet, hanem más embereket, élő személyeket kell legyőznünk, a szórakozás középpontjában pedig maga a harc áll, a történet lényegtelen, vagy kevésbé lényeges (Az egyik legvéresebb játék a műfajban a Mortal Kombat széria, melynek legújabb változatából láthatunk egy pillanatképet az **1. mellékletben**). Második helyre az FPS került, ami egyrészt belső nézetessége miatt jobban átélhetővé, test közelebbé teszi a küzdelmet, másrészt sok képviselője hasonlóan az előbb említett verekedős játékokhoz a multiplayer-re alapoz, vagyis hogy nem a gép alakítja ellenségeinket, hanem más játékosok. Másrészt, mint ahogy a műfajok részletes leírásánál kifejtettem, témájában leggyakrabban a háború szerepel (sokszor megtörtént események alapján), ami realiztikusabb élményt nyújthat, mint egy fantáziavilágba megálmodott helyszín. Persze itt is akadnak a történetre jobban apelláló programok, amik a „lövöldözéssel” kevésbé foglalkoznak. (Egyik legnépszerűbb képviselőjéből a Call of Dutyből láthatunk pillanatképet a **2. mellékletben**.)

A legkevésbé agresszívnek a szimulátort és a logikai típust tartották, ami érthető is, hiszen egyiknek sem fő komponense, sőt sokszor egyáltalán nem is található meg. A szimulátoroknak a lényege egy meghatározott élmény átélése, ami leginkább a sportjátékokra jellemző, de manapság már rengeteg típusuk létezik. (Például nem rég jelent meg a humorjátéknak szánt „Kecske szimulátor” - **4. melléklet**) Sok más típusnak alkotják részét a logikára építő feladványok, különböző mini játékok, és gondolkodtató részek, de önmagában véve is megállja a helyét a műfaj és számtalan képviselője fellelhető a piacon, ebből nem is egy ingyenes, interneten, telepítés nélkül elérhető. Létezik olyan darab is, amely történetbe ágyazza mindezt, ilyen a **3. mellékletben** látható Portal is.

2. Az agresszivitás és a különféle játéktípusok kedveltségének kapcsolata. Miből fakadhatnak az összefüggések?

A kutatás következő részében megvizsgáltuk a Buss és Perry kérdőív alapján a kísérleti személyek agressziója és a különféle játéktípusok kedvelése közötti kapcsolatot.

Egyértelműen láthatjuk, hogy az imént a két legagresszívebbnek ítélt játék esetében van számottevő különbség a többihez képest, viszont érdekes módon egy harmadik műfaj is képviselteti magát, a TPS. A verekedős játéknál megkaptuk a várt eredményt, miszerint a magasabb agresszióval rendelkező személyek jobban kedvelik ezeket a programokat, mint az átlagosnál alacsonyabb agressziójúak. Tehát ez alapján első hipotézisünk igazolódni látszik, hogy az agresszívebb egyének habitusuknak megfelelő játékot választanak maguknak. Más a helyzet az FPS esetében. Itt a második hipotézis lép érvénybe, hiszen láthattuk, hogy a játékosok magas agressziójúak ítélték meg ezt a típust, mégis az alacsony agressziópontszámot mutató alanyoknál mutatkozik nagyobb kedveltség. Ezt azzal magyarázhatnánk, hogy a nézetből, a realiztikusságból, tehát a jobb beleélhetőségből adódóan, itt az agresszivitás jobban kiélhető, levezethető. Ez a Freud-i elképzelést látszik igazolni, illetve a Hull féle katarzis elmélet létjogosultságát, hogy egy robbanásszerű kisülése ilyesfajta késztetéseinken, drive-redukciót (ösztönsürgetés csökkenése) eredményez. A harmadik hipotézisünk a TPS-sel kapcsolatos eredményeknél bontakozik ki. Különbség mutatkozik ugyanis az átlag feletti és átlagos agressziójúak játékkedvelése között, méghozzá az előbbiek javára. Az FPS és TPS közötti legszembetűnőbb és lényegesebb különbség a nézetben van, ahogy azt elnevezésük is mutatja. (First Person és Third Person Shooter, ld. „Videojáték műfajok”) Ha nem mi magunk, saját perspektívából, végezzük a cselekvést, vagyis a gépfegyveres öldöklést, ismét a szociális tanuláselmélet feltevése lép életbe, vagyis hogy a kijelzőn tapasztalt agresszió megerősítésként, nem levezetésként szolgál, vagy az eredetileg agresszorként fellépő személy ezt preferálja jobban. Tehát a nézet, az agresszió és a kedveltség közt valóban összefüggés van, ugyanakkor a második hipotézis itt nem érvényesül, hiszen ezt a játéktípust is az agresszívak közé sorolhatjuk, ebben az esetben mégsem kiélhetőek ezen késztetéseink. (TPS játék, **5. melléklet**)

A Harag és Düh Kifejezés skálánál megfigyelhettük, hogy a játékosok legnagyobb része a két alsókala közül az „In” vagyis a befelé mutatott agresszió felé tér el, ezért nem értelmeztük külön a két csoportot, hanem az összesített pontszámokat néztük. Itt egyedül a legagresszívebbnek ítélt verekedős játék esetében láthattunk meghatározó eltérést, méghozzá, hogy az alacsonyabb tesztpontszámú egyének kevésbé kedvelik ezt a műfajt, mint az átlagosak és az átlag felettiak. Tehát az agresszió kifejeződése szempontjából a verekedés élménye releváns.

3. A videojáték típusok agresszivitásának megítélése a saját agresszió függvényében. Van-e oksági kapcsolat és miért?

Érdekes, hogy két kevésbé agresszív műfajt, vagyis az RPG-t és az ügyességi játékot agresszívebbnek ítélték az átlag feletti agressziójú személyek. Kérdés, hogy ez a szemléletmódjukból fakad-e, hogy az általuk irányított karaktert esetleg a saját attribútumaikkal ruházzák-e föl, esetlegesen ezáltal magukhoz hasonlóbbnak látva ezeket a programokat. Az RPG esetében, ahogy már az elméleti háttérben is említettük, a történet a középpontba kerül. (RPG, **6. melléklet**) Ha visszautalunk azokra a kutatásokra, ahol egy kétértelmű történetet kellett kiegészíteni a résztvevőknek, könnyen párhuzamot vonhatunk, miszerint a magasabb hosztilitású egyének ugyanazokat az eseményeket erőszakosabbnak élhetik meg, mint kevésbé agresszív társaik. Ez igaz lehet az ügyességi játékokra is, de mivel ezek nagy koncentrációt, összpontosítást igényelnek, a feladatok esetleges elbukásával járó kudarcok és frusztráció és az ezáltal kiváltott nagyobb fokú agresszió is jelenthetik a megítélés efféle különbségeinek okát. (Ügyességi játék, **7. melléklet**)

Mi állhat a Harag és Düh Kifejezés kérdőív alapján megállapított eredmények hátterében? Már szóba került korábban a TPS műfaj, mint szignifikáns különbségeket mutató tényező, felhívva a nézet fontosságára a figyelmünket. Azt is láthattuk, hogy az agresszívebb emberek jobban kedvelik. Ez lehet az oka, hogy kevésbé hosztilisnek ítélik? Itt megemlíthetjük a habituáció kérdését. Amennyiben a magas agressziójú játékosok hozzászórtak ezen műfaj esetleges brutalitásához, valószínűleg kevésbé fogják agresszívnek értékelni, mint az azt kevésbé kedvelők és játszóik. Persze ennél egyszerűbb elméletből is kiindulhatunk, miszerint amit kedvelünk, azt kevésbé értékeljük negatívnak. Izgalmas tény, hogy a kevésbé agresszívnek ítélt játékműfajok egy részét agresszívebbnek, míg az aránylag magas agressziójú TPS műfajt kevésbé agresszívnek tartották a résztvevők. Itt ismét visszautalnék a kétértelmű történetekre. Egy bizonyos mértékig semleges inger esetében a mérleg valószínűleg a saját habitusukból, személyiségükből kiindulva esetlegesen a negatív irányba lendül. Ha viszont egy eleve hosztilisebb ingerrel találkoznak ezek az egyének, az esetleges preferenciájuk, vagy a megszokottság élménye miatt ez a tendencia megfordul. Nem jelenteném ki, hogy ez a tény egyértelműen rossz. Valószínűleg az agresszív egyének valamiféle csatornát mindenképp találnak ilyesfajta késztetéseik megélésére, ezalatt nem csak a technika vívmányai által nyújtott lehetőségeket értve. Ha a való életben keresnek erre lehetőséget, valószínűleg a habituáció egy idő után itt is megtörténik, illetve a szemléletük és

a megítélésük sem változik. A kérdés az, hogy vajon a videojátékoktól válunk agresszívvé, vagy csupán az eleve személyiségünkhöz tartozó tulajdonságok által kialakult preferenciánk viszi az erőszakosabb élmények nagyobb kedveltsége felé.

Kitekintés:

Habár a videojátékok témaköre és azon belül is azok hatásának és agresszivitásának vizsgálata manapság nagyon népszerű kutatási alap, ahogy azt a „Videojátékok és agresszió” alcím alatt is olvashattuk, még rengeteg kiaknázatlan lehetőség rejlik benne. Mindenképpen aktuális a probléma, a technika folyamatos és rohamszerű fejlődésével újabb és újabb szórakozási lehetőségekkel, ingerekkel találkozunk, amikről nem megállapított, hogy jó, vagy rossz hatással vannak ránk. A videojátékok által nyújtott iparág folyamatosan fejlődik, a virtuális valóság kezd a mindennapi életünkben is testet öltetni. Az olyan vívmányok, mint az „oculust rift” pont ezt bizonyítják. **(8. melléklet)** Ez egy olyan fejre helyezhető eszköz, ami belehelyez minket egy virtuális valóságba, ahol akár saját mozgásainkkal befolyásolhatjuk a történéseket, ezzel még életszerűbbé, valóságosabbá téve a játékelményt. Lesz-e egyáltalán különbség játék és valóság közt? És milyen hatást gyakorol ez majd ránk, emberekre? Ez a jövő kutatásainak témája lehet.

Ha csupán ezt a vizsgálatot vesszük alapul, sok olyan változót találhatunk, amiket nem használtunk fel az idői és terjedelmi keret miatt. Ilyen a nézetek kedveltsége és az agresszió közötti kapcsolat, melyről a műfajoknál láthattunk egy meghatározó eredményt, de ezen a vonalon elindulva tovább is vizsgálódhatnánk. A műfajok és nézetek közötti korrelációt is feltárhatnánk, majd ezt követően boncolgathatnánk, hogy pontosan melyik nézet, hogyan hat a játékosokra. Akár gyakorlatban is tesztelhetnénk a harmadik hipotézis teóriáját, vagyis leültethetnénk játszani különböző perspektívájú játékokkal a kísérleti személyeket, majd felvehetnénk bizonyos játékkal töltött idő után velük ugyanezeket a kérdőíveket, esetleg más típusú kérdésekkel kiegészítve. A másik fontos tényező, amit belevehetnénk a vizsgálatba, a hobbi, vagyis, hogy mennyire számít, hogy más úton is levezethetjük a haragunkat, például a sportban, vagy a művészetben és ez, hogy befolyásolja videojáték-kedvelésünket. Vajon, ha már kiéltük máshogy agresszióinkat kevésbé agresszív, vagy agresszívabb játékkal fogunk játszani, és miért? Számít-e egyáltalán? Ezek azonban már egy másik vizsgálat felvetései lehetnek, jó alap a jövő kutatói számára.

Összegzés:

A videojátékok pozitív, vagy negatív affektusai közti vitát nem áll módunkban ezen dolgozat keretein belül eldönteni. Jelen állás szerint léteznek jó érvek mindkét oldalon, egyértelműen nem adható válasz a kérdésre, hogy jót tesz-e a képernyőn átélt agresszió nekünk, ezáltal a társadalomnak, vagy nem. Tehát ennek megítélését mindenki saját maga döntse el, hiszen objektíven nem nyilatkozhatunk.

Irodalomjegyzék:

Atkinson, R.C. és Hilgard, E. (2005): *Pszichológia*. Osiris, Budapest.

Bereczkei T. és Paál T. (2010): *A lélek eredete - Bevezetés az evolúciós pszichológiába*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Bernáth L. és Révész Gy. (1994): *A pszichológia alapjai*. Tertia Kiadó, Budapest.

Bavelier, D., Green, C. S. és Seidenberg, M.S.: Cognitive Development: Gaming Your Way Out of Dyslexia?. *Current Biology*, **7**. 23. sz. R282–R283

Collins, E. és Freeman, J. (2013): Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies?. *Computers in Human Behavior*, **5**. 29. sz. 1933-1940.

Gentile, A. D., Lynch, P. J., Linder, R.J. és Walsh, D. A. (2004): The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, **1**. 27. sz. 5-22.

Giumetty, G. W. és Markey, P. M. (2007): Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality*, **6**. 41. sz. 1234-1243.

Gollwitzer, M. és Meltzer, A. (2012): Macbeth and the Joystick: Evidence for moral cleansing after playing a violent video game. *Journal of Experimental Social Psychology*, **6**. 48. sz. 1356-1360.

Grastyán E. (1985): *A játék neurobiológiája*. Akadémia Kiadó, Budapest.

Greitmeyer, T. és Osswald, S. (2009): Prosocial video games reduce aggressive cognitions. *Journal of Experimental Social Psychology*, **4**. 45. sz. 896-900.

Harris, J. A. (1997): A further evaluation of The Aggression Questionnaire: Issues of validity and reliability. *Behaviour Research and Therapy*, **11**. 35. sz. 1047-1053.

Hebb, D.O. (1978): *A pszichológia alapkérdései*. Gondolat, Budapest.

Hewstone, M., Stroebe, W., Codol, J.-P. és Stephenson, G. M. (1995): *Szociálpszichológia*. Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, Budapest.

Krcmar, M., Farrar, K. és McGloin, R: (2011) The effects of video game realism on attention, retention and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior*, **1**. 27. sz. 432-439.

Oláh A. (2006): *Pszichológiai alapismeretek*. Bölcsész Konzorcium HEFOP Iroda, Budapest.

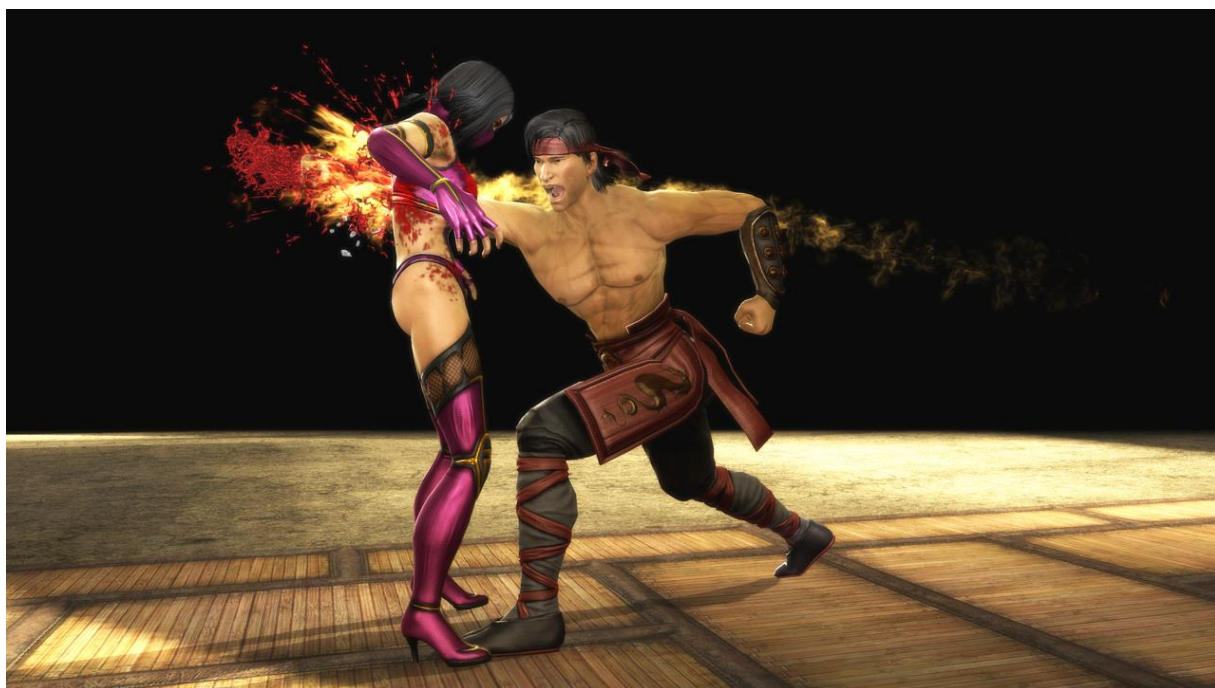
Pendergrass, T., Fiellin, L., Hieftje, K., Duncan, L.: A Videogame Intervention for Risk Reduction and Prevention in Young Minority Teens. *Journal of Adolescent Health*, **2**. 54. sz. S72

Ranschburg J. (2012): *Félelem, harag, agresszió*. Saxum Kiadó Kft., Budapest.

Smejkál P. *Mi az a MOBA?*. <http://www.pcguru.hu/hirek/mi-az-a-moba-dota-2-league-of-legends/23807> (2013. 07. 22.)

Soyoof, A., és Jokar, M. (2014): Video Game: A Way to Reduce Inhibition and Enhance Language Achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, **98**. sz. 1850–1858

1.Melléklet



Az egyik legvéresebb verekedős játék, a Mortal Kombat 9

2. Melléklet



Call of Duty: Ghost, a legújabb a sorozatban, realisztikus látványvilággal

3. Melléklet



A térlátásra és logikára egyaránt építő Portal 2, igényes, fordulatos történetbe ágyazva

4. Melléklet



Pillanatkép egy repülő kecskéről a Kecske szimulátorban

5. Melléklet



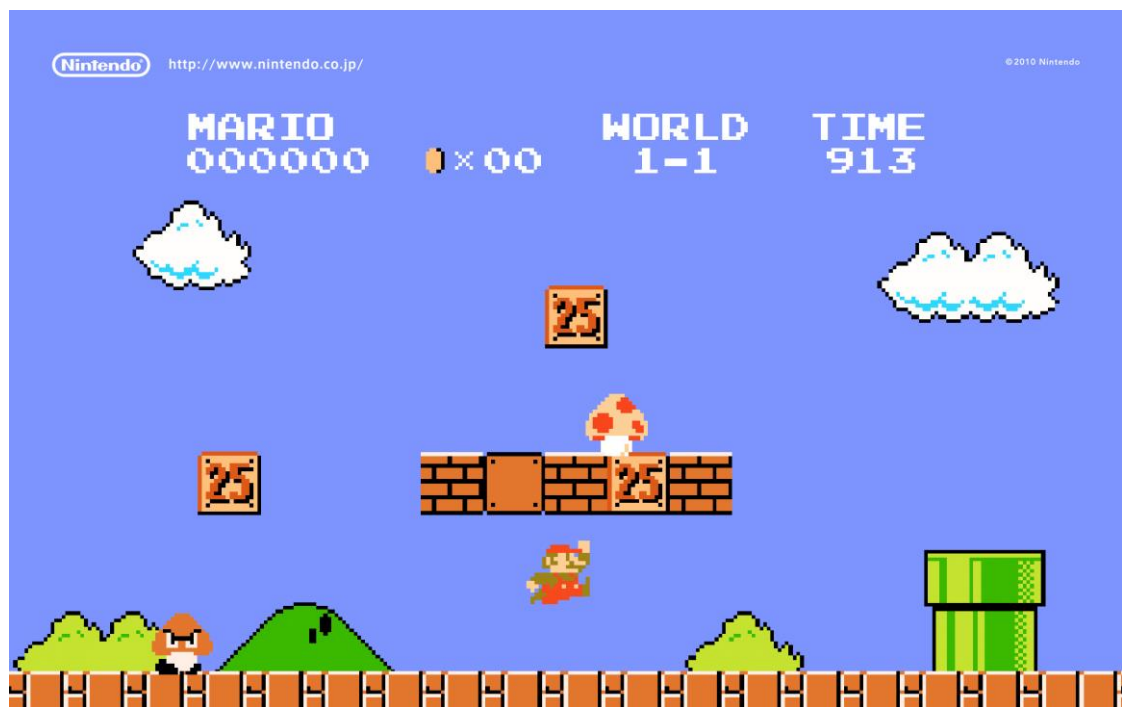
TPS, külső nézetes lövöldözés a Bioware által készített Mass Effect 3-ban

6. Melléklet



Sárkányölés RPG-ben – Dragon Age: Inquisition

7. Melléklet



Az egyik legközismertebb ügyességi játék, a Super Mario

8. Melléklet



Új valóság? Az Oculus Rift

A kérdőív:

Viselkedésdinamikai műhelymunka

Kedves Kitöltő!

Szathmáry Fanni vagyok, másod éves pszichológus hallgató. Viselkedésdinamikai műhelymunkámhoz kérném a segítségeteket, melynek sikerességéhez az alábbi kérdőív kitöltésével járulhattok hozzá. A számítógépes/videojátékok és a lélek kapcsolatának kérdéskörével foglalkozom, ami szerintem egy nagyon aktuális és érdekes téma. Kérlek titeket, akkor se riadjatok vissza a válaszadástól, ha Ti nem élték ennek a hobbinak. Az információfeldolgozás teljesen anonim módon történik, ezért kérlek titeket törekedjete az őszinte válaszadásra! Ha az eredményekre lennétek kíváncsiak, vagy bármiféle kérdésetek lenne az alábbi e-mail címen érdeklődjete: szathmaryfanni@gmail.com.

Köszönöm szépen a segítséget!

*Több kérdés is vonatkozik a számítógépes/video - játékok típusaira. Amennyiben nem vagy tisztában ezekkel, itt olvasható a leírásuk:

https://docs.google.com/document/d/1U07wjsf5vD_GeJawsM-s6ohf8W4DnRh43kkFuWu2c9o/edit?usp=sharing

*Kötelező

Nem: *

- ☐ ☐ férfi
☐ ☐ nő

Életkor: *

Folytatás »

20% kész

*Kötelező

Számítógépes játékok típusai:

https://docs.google.com/document/d/1U07wjsf5vD_GeJawsM-s6ohf8W4DnRh43kkFuWu2c9o/edit?usp=sharing

Szoktál játszani számítógépes/videojátékokkal? *

- ☐ igen
- ☐ nem

Mennyi időt töltesz a számítógép előtt? *

havonta/hetente/naponta hány órát/percet

Mennyi időt fordítasz számítógépes/videojátékokra? *

havonta/hetente/naponta hány órát/percet

Milyen típusú játékokkal játszol leggyakrabban? *

Csak egy választ adhatsz meg

- ☐ Belső nézetes (pl: FPS)
- ☐ Külső nézetes (pl: TPS, RPG, kaland)
- ☐ Felülnézetes (pl: stratégia, MOBA)
- ☐ Egyéb (pl: ügyességi, szimulátor, szerepjáték, logikai)

Mennyire kedveled az alábbi játékfajtákat?

Amennyiben nem ismeritek őket, nézzétek meg a bemutatkozásban említett linket, illetve ha nem játszottok ilyesmivel, jelöljétek az 1-est

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

RPG *

Dragon Age, Neverwinter Nights, Final Fantasy, The Witcher stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Stratégiai *

Warcraft, Heroes, Civilization, Spellforce stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

MMO/MMORPG *

World of Warcraft, Guild Wars, Lineage stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

FPS *

Call of Duty, Battlefield, Crysis stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

TPS *

Mass Effect, Spec Ops, Gears of War stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Verekedős *

Mortal Kombat, Tekken, Street Fighter stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Kaland *

Zelda, Syberia, Dracula Origin stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Akciónak *

Tomb Raider, Assassin's Creed, Batman stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Hack 'n' Slash *

Devil May Cry, Castlevania, Darksiders stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

MOBA *

DOTA, League of Legends, Smite stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Szimulátor *

Autós játékok, Sims, FIFA stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

Logikai *

Portal, Cut the Rope, Sudoku stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

*Ügyességi **

Mario, Rayman, Sonic stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

*Horror **

Dead Space, Amnesia, Outlast stb.

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem kedvelem ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon kedvelem

*Mi a kedvenc számítógépes/konzolos játékod? Miért? **

Kérlek egyet válassz, ha nagyon nem tudsz döntésre jutni, írhat sz többet is! Ha nincs, ezt írd ide!

*Milyen hobbijaid vannak? **

számítógépezésen/videojátékozáson kívül

Ez egy kötelező kérdés

« Vissza

Folytatás »

40% kész

*Kötelező

Harag és Düh Kifejezési Mód Skála

Az alábbiakban egy sor olyan állítást találsz, amelyeket az emberek önmaguk jellemzésére szoktak használni, amikor bosszúsak vagy dühösek. Olvasd el az egyes állításokat, majd jelezd, hogy milyen gyakran érzel vagy teszel a leírt módon. Nincsenek helyes vagy helytelen válaszok. Ne időzz túlságosan sokat egyik állításnál sem! Az egyes tételeknél

jelezd, hogy megítélésed szerint melyik számérték fejezi ki legpontosabban, hogy általában hogyan érzel vagy teszel, amikor bosszús vagy dühös vagy.

Uralkodom magamon. *

1- Soha; 2- Ritkán; 3- Gyakran; 4- Mindig

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

Kimutatatom haragom. *

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

Haragomat magamban tartom. *

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

Olyasmivel fenyegetőzőm, amit valójában nem gondolok komolyan. *

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

Duzzogok vagy felhúzó az orrom. *

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

Magamba zárkózom. *

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

Maró megjegyzéseket teszek másokra. *

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Megőrzöm a hidegvéremet. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Ajtót csapkodok és hasonlókat teszek. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Forr bennem az indulat, de nem mutatom. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Veszekszem másokkal. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Mérgelődök magamban, de senkinek nem beszélek róla. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Ha bárki felbosszant, én nekirontok. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Titokban nagyon kritikusan nézek másokat. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Dühösebb vagyok, mint amennyit hajlandó vagyok bevallani.**

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Gyorsabban lecsillapodom, mint a legtöbb ember. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Csúnyákat mondok. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Jóval ingerültebb vagyok, mint ahogyan az emberek gondolják. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Kijövök a sodromból. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

*Ha valaki felbosszant, kész vagyok tudtára adni, hogy mit érzek. **

1 2 3 4

Soha ☐ ☐ ☐ ☐ Mindig

« Vissza

Folytatás »

60% kész

*Kötelező

Kérlek, jelöld be, hogy milyen mértékben jellemzőek Rád az alábbi állítások. 1- egyáltalán nem jellemző 2- általában nem jellemző 3- jellemző is meg nem is 4- általában jellemző 5- teljes mértékben jellemző

*Néhány barátom szerint forrófejű vagyok. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Ha erőszakkal kell megvédenem az igazamat, akkor megteszem. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Amikor az emberek különösen kedvesek, kíváncsi leszek mit is akarnak. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Nyíltan megmondom a barátaimnak, ha nem értek egyet velük. **

1 2 3 4 5



*Voltam már annyira ideges, hogy összetörtem dolgokat. **

1 2 3 4 5



*Nem tudom megállni, hogy vitába szálljak valakivel, ha nem ért egyet velem. **

1 2 3 4 5



*Kíváncsi lennék, miért érzek néha keserűséget bizonyos dolgok miatt. **

1 2 3 4 5



*Néha nem tudom kontrollálni azt a belső kényszert, hogy másokat megüssek. **

1 2 3 4 5



*Nyugodt ember vagyok. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Gyanakvó vagyok a túlságosan barátságos idegenekkel. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Fenyegettem már meg ismerősömet. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Könnyen dühbe jövök, de hamar túlteszem magam rajta. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Elegendő provokációra előfordulhat, hogy megütöm az illetőt.**

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Ha valaki felidegesít, akkor megmondom neki, hogy mit gondolok róla. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Néha mardos a féltékenység. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Nem tudok elképzelni elég indokot ahhoz, hogy valaha megüssek valakit. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Időnként úgy érzem, hogy kíméletlenül bánik velem az élet. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Problémát jelent számomra megfékezni az indulataimat. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Ha feszült vagyok, akkor kimutatom nyugtalanságomat. **

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

*Néha úgy érzem, hogy az emberek kinevetnek a hátam mögött. **

1 2 3 4 5



*Gyakran ellenségesnek érzem magam másokkal szemben. **

1 2 3 4 5



*Ha valaki megüt engem, akkor én is visszaütök. **

1 2 3 4 5



*Néha úgy érzem magam, mint egy puskaaporos hordó, ami mindjárt felrobban. **

1 2 3 4 5



*Úgy érzem, hogy mások mindig kihasználnak. **

1 2 3 4 5



*Vannak emberek, akik annyira felidegesítenek, hogy verekedésre kerül sor. **

1 2 3 4 5



*Tudom, hogy a „barátaim” a hátam mögött kibeszélnék engem. **

1 2 3 4 5



*A barátaim szerint kissé okoskodó vagyok. **

1 2 3 4 5



*Néha ok nélkül dühbe gurulok. **

1 2 3 4 5



*Az átlagosnál gyakrabban keveredek verekezésbe. **

1 2 3 4 5



« Vissza

Folytatás »

80% kész

*Kötelező

Kérlek értékelj az alábbi számítógépes játék műfajokat az alapján, hogy mennyire agresszívek véleményed szerint. 1- Egyáltalán nem agresszív 2- Kicsit agresszív 3- Agresszív is, meg nem is 4- Agresszív 5- Nagyon agresszív Játékok típusai: https://docs.google.com/document/d/1Uo7wj5f5vD_GeJawsM-s6ohf8W4DnRh43kkFuWu2c9o/edit?usp=sharing

RPG *

☐



1

☐



2

☐



3

☐



4

☐



5

☐



nem tudom

*Stratégiai **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*MMO/MMORPG **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*FPS **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*TPS **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5

- ☐ ☐ nem tudom
- ### *Verekedős **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*Kaland **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*Akción **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*Hack' n 'Slash **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*MOBA **

- ☐ ☐ 1

- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*Szimulátor **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*Logikai **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5

- ☐ ☐ nem tudom

*Ügyességi **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

*Horror **

- ☐ ☐ 1
- ☐ ☐ 2
- ☐ ☐ 3
- ☐ ☐ 4
- ☐ ☐ 5
- ☐ ☐ nem tudom

« Vissza

Küldés

100%: elkészült!

<https://docs.google.com/forms/d/1arRftRnqVB6wuiuCPE6eYGhm--RMLlmCiEpOv4VPWco/viewform>