

MMORPG JÁTÉKOSOK FLOW ÉLMÉNY, NARRATÍV BEVONÓDÁS ÉS ASPIRÁCIÓS INDEX VIZSGÁLATA

Kormányos Ákos

kormanyos.akos@gmail.com

SZTE BTK Pszichológia intézet

TDK

Papp – Zipernovszky Orsolya

2014

Összefoglaló

A dolgozat célja, az MMORPG játékosok vizsgálata, flow élmény, narratív bevonódás és aspirációs index tekintetében. A kutatásban 122 személy vett részt, (21 nő és 101 férfi). Az átlag életkor 22.7 év (szórás:7.05), mindannyian World of Warcraft felhasználók. A kutatás során Flow Állapot Kérdőívet, Aspirációs Indexet és Narratív Bevonódás tesztet töltöttek. Az eredményekből kiderült, hogy az MMORPG játékosok gyakrabban élnek át áramlat élményt, és narratív bevonódást, mint az eredeti vizsgálatban résztvevők. Pozitív együttjárás volt kimutatható a flow élmény és a játékban eltöltött idő között, ugyanígy a bevonódás élmény és a játékban töltött idő között. Az is kiderült, hogy a flow élmény bejósolhatóságát nem befolyásolják az intrinzik célok, az extrinzik motiváció azonban igen.

Kulcsszavak: World of Warcraft, MMORPG, Flow, Aspirációs Index, Narratív bevonódás, addikció

Plágium nyilatkozat: A plágium szabályokat ismerem, azokat dolgozatomban betartottam.

Kormányos Ákos, Szeged, 2014.11.24

Tartalomjegyzék

MMORPG játékosok flow élmény, narratív bevonódás és aspirációs index vizsgálata	1
Flow és videojátékok	2
Narratív bevonódás és videojátékok	4
Célok és videojátékok	7
Hipotézisek	9
Módszerek	10
A minta jellemzői	10
Eszközök	10
World of Warcraft	10
Flow Állapot Kérdőív	11
Narratív bevonódás kérdőív (NES)	12
Aspirációs Index	14
Eredmények	15
Flow élmény	15
Narratív bevonódás	17
Aspirációs index	19
Összehasonlító vizsgálatok	25
Megvitatás	28
Felhasznált irodalom	31
Melléklet	36
Köszönetnyilvánítás	36
Etikai űrlap	36
A tesztek	39

MMORPG játékosok flow élmény, narratív bevonódás és aspirációs index vizsgálata

A világ változásával és a technológia folyamatos fejlődésével az emberek szórakozásra használható eszközei és igényei is nagyban megváltoztak. Azok a játékok, melyek néhány évvel ezelőtt lefoglalták az iskoláskorú gyerekeket, ma már nem képesek kielégíteni a gyerekek igényeit a kikapcsolódás és a szórakozás tekintetében. Ezen eszközök helyét vették át többnyire a videojátékok. Ezek által sok olyan szerep kipróbálható, melyek a valóságban nem átélhetőek, legfeljebb csak a képzeletben elérhetőek, mára azonban a virtuális közegben valósággá válhatnak (Keser és Esgi, 2012). Példaként említhetjük, hogy ma már lehetünk katonák vagy új fikatív fajok vezetői egy-egy stratégiai játékban.

Öt év leforgása alatt, 2000 – től 2005 – ig az USA – ban az online játékosok száma 52 százalékkal nőtt, 17 millióra. A fiatal felnőttek, akik életkora 12 és 17 év közé tehető, 90 százaléka használja az internetet, és legalább 80 százalékuk videojátékok játszására (Lenhart, Madden, és Hitlin, 2005; id. Weibel, Wissmath, Habegger, Steiner, és Groner, 2008). Yee azt írja, 30 000 megkérdezett játékos után, hogy átlagosan 22 órát játszanak hetente (Yee, 2006. id. Weibel, és mtsai. 2008).

A videojátékok használatának vannak pozitív és negatív hatásai is. Keser és Esgi (2012) összefoglalója alapján egyértelműen jó irányba sorolhatjuk, hogy fejlesztik képzelőerőnket, segítenek megérteni és gyakorolni az ok-okozat kapcsolatát, a kéz-szem koordinációt fejlesztik, segítik az absztrakt gondolkodást, és ha másokkal játszunk, a szociális szkillerekre is jó hatással lehetnek. Egyértelműen negatív hatás a látásromlás, fejfájás, erőszakos hajlam növelése, személyiségváltozás, aszociális viselkedés, iskolában-munkahelyen való lemaradás, és az addikció lehetősége.

A számítógépes játékokra való rászakás olyan méreteket öltött mára, hogy a legtöbb játékfejlesztő cég bevételének egy részét évente ennek a problémának a megoldásával foglalkozó kutatásokra fordítja. Ez a fajta addikció leginkább Koreában figyelhető meg, ahol törvényekkel is igyekeznek szabályozni a játékosok játékkal töltött idejét. Leginkább az MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Nagyon sok szereplős online szerepjáték*) játékok a közkedveltek (Kim, P.W., Kim, S. Y., Shim, Im, és Shon, 2013). Az efféle játékokra való rászakás szinte minden tekintetben hasonlít a kémiai addikcióra. Azonban a legtöbb szerző megegyezik abban, hogy ez egyértelműen viselkedési addikció (Kefer és Esgi, 2012; Kim és mtsai, 2013).

A játékokkal kapcsolatos obszesszió nagy mértékének köszönhetően a korai irodalomban főleg azok negatív hatását vizsgálták, azonban mostanra egyre nagyobb szerepet kapnak azok a vizsgálatok, melyek a számítógépes játékokat tanítási célokra próbálják használni (*Jang és Ryu, 2011; Susaeta és mtsai, 2010 id. Kim és mtsai. 1013*). Mindeközben egyre nagyobb szerepet kap a számítógépes játékok pozitív hatásainak vizsgálata, és azok gyakorlatban való alkalmazása is. Az efféle kikapcsolódás egyik velejárója, hogy képes flow-élmény előidézésére. Dolgozatomban arra keresem a választ, hogy az egyik legtöbbet használt MMORPG játék, a World of Warcraft felhasználói, milyen gyakran élnek át flow állapotot. Továbbá, megvizsgálom, hogy a tökéletes élmény mellett, milyen mértékű narratív bevonódást élnek át, illetve, hogy milyen célok vezérlik őket a játékban. Ezáltal szeretnék közelebb kerülni a flow jelenség és más pszichés működések kapcsolatának leírásához, illetve az MMORPG játékosok lelki hátterének feltárásához is. Ezt kérdőíves kutatás segítségével vizsgálom meg.

A TEDxYouth@Budapest konferencián *Tóth (2014), Világok születése* című előadásában arról beszélt, mennyire fontos a játékban a flow élmény, illetve a történet. Az előadás színész, neves fantasy író, és ismert játékfejlesztő. Mint egy fantasy világ teremtetője, és mint játékfejlesztő önmaga is gyakran él át a tökéletes élmény állapotát alkotás közben. Saját állítása szerint, ez a folyamat olyan nagymértékben befolyásolja és segíti a munkáját, hogy azt lezárni sem egyszerű. A játék narratívájának kitalálása közben átélt több napos áramlatélményt el kell gyászolni. A flow és a narratíva tehát a játékosoknak, és a fejlesztőknek is kiemelkedően fontos élmény.

Flow és videojátékok

Az áramlat-élményt *Csikszentmihályi* professzor az 1960-as években kezdte tanulmányozni, ami az intrinzik módon motivált tevékenységek vizsgálatából nőtte ki magát. Első eredményeit több mint két évtizedes kutatómunka után mutatta be. Alapkérdése az volt, hogy milyen feltételek mellett éljük át életünk legboldogabb pillanatait. Olyan embereket keresett, akik valamely tevékenységet önmagáért, pusztán az élvezetért űzik. Így talált rá elsősorban sakkozókra, sziklamászókra, táncosokra, mára pedig tudjuk, hogy a flow-élményt előhozni képes tevékenységek száma megszámlálhatatlan. Az áramlat-élmény feltételeit hosszas munka után állapította meg. Az első ezek közül, hogy az előttünk álló feladat éppen hogy kezelhető számunkra. A második, hogy egyértelmű szabályokra illetve világos célra van szükség, melyek mellett folyamatos visszajelzés is jelen van. A cél értéke ezen esetben, hogy képességeink fejlődjenek és finomodjanak. Teljes figyelmünket a feladatra kell fordítanunk, ez pedig abban az esetben lehetséges, ha mind a kihívások mind a képességek egymással

egyensúlyban állnak. Ekkor jelenik meg a kontroll érzése. A mély koncentráció, a teljes figyelem feladatra való fordítása azt eredményezi, hogy spontán módon, tudatos erőfeszítés nélkül haladhatunk a cél felé. Ez a hozzáállás egy magasabb komplexitás felé vezető út, amely megerősíti az egyén képességeit (*Magyaródi, Nagy, Soltész, Mózes, és Oláh, 2013*).

Más szakirodalmak ezt a két főbb feltételt tovább osztják, így például *Chen* (2007), kilenc ilyen szabályt különböztet meg, amely szükséges a flow-állapot eléréséhez:

- egy kihívást jelentő feladat, amely ügyességet követel
- a cselekvés és tudatosság teljes összeolvadása
- egyértelmű, tisztán látható cél
- direkt, azonnali visszajelzés
- feladatra való teljes koncentráció
- kontroll érzet
- az öntudat elvesztése
- az időérzet elvesztése

Ezek közül azonban nem szükséges mindegyiknek jelen lenni a tökéletes élmény átéléséhez. *Chen* egyben szorosán összeköti a boldogság érzést, és a boldogság fogalmát a flow-érzéssel. Azt az életet nevezhetjük boldognak, amelyben gyakorta megjelenik ez az állapot.

A flow-érzés közben átélt érzetek nagyban hasonlítanak azokhoz az élményekhez, amelyeket számítógépes játékokat játszóknak írnak le, miközben egybeolvadnak a játékkal. Például elveszítik időérzéküket, elhagyják a külső világból származó rájuk nehezedő nyomást. A számítógépes játékok fejlődésük során mára képesek a flow-állapot összes kitételét biztosítani. Képesek az azonnali visszajelzésre, világos célokat állítanak a felhasználók elé, és különféle szkillerekre van szükségünk, hogy ezeket elérjük. Mára a játékipar egyik legfontosabb kritériuma, hogy a játékok flow – élményt biztosítsanak (*Chen, 2007*).

A videojátékok és a flow kapcsolatát már magyar mintán is vizsgálták. *Smohai, Mirnics, Vargha, Torma és Tóth* (2013) arra keresték a választ, van-e kapcsolat a játék közben átélt flow állapot és a játékokkal kapcsolatos addikció között. A szakirodalom egyelőre nem foglalt hivatalos álláspontot a kérdés tekintetében. *Hsu és Lu* (2007. id. *Smohai, és mtsai, 2013*) arra a megállapításra jutottak, hogy a játszás közben teljesülő intrinzik célok elkötelezettebbé teszik a felhasználókat a programmal szemben. *Chou és Ting* (2003. id. *Smohai és mtsai, 2013*) az addikció és a flow élmény gyakorisága között pozitív kapcsolatot találtak. Minél több flow komponens érvényesül, annál nagyobb az obszesszió. Ezen felül, azoknál a felhasználóknál, akik több flow állapotot élnek át észrevehetőek a visszaesés és a tolerancia folyamatai is,

melyek az előrehaladt addikció jelei. Wan és Chiou (2006. id. Smohai és mtsai, 2013) azonban ellenkező eredményekre jutottak. Egyértelműen azt kapták, hogy nincs kapcsolat a tökéletes – élmény és az addikció között. Tehát a flow nem fokozza a problémás játékhasználatot. A jelenséget azzal magyarázták, hogy ahogyan a pszichoaktív szerek esetében az obszesszió itt is a kellemetlen érzések elhagyása okán alakul ki, nem pedig örömszerzés céljából.

A magyar kutatók hipotézise (Smaohai és mtsai, 2013) ezek alapján az volt, hogy a játékhasználat közben tapasztalt magas flow – élmény, bizonyos játékos csoportoknál magas, más csoportok esetében pedig alacsony iskolai és otthoni flow – élmény gyakorisággal jár együtt. Eredményeik azonban nem igazolták feltételezésüket, ugyanis két olyan csoportot fedeztek fel, akik mindhárom esetben magas flow – állapotot élnek meg, és egy olyat, akik mindháromban keveset. Ezek alapján arra következtettek, hogy valóban nem a flow a kulcsa a videojátékok iránti addikciónak. Azok, akik mindhárom esetben magas flow-t élnek át, érettebbek, beilleszkedésre alkalmasabb a személyiségük, megküzdési módjaik hatékonyabbak. A másik csoport, akik kevés flow-t élnek át, több mint napi négy órát játszanak, és valószínű, hogy a játszás számukra menekülési kísérlet (Smohai és mtsai, 2013).

Egy évvel korábban, egy másik publikáció, a flow – élmény és a játékok közötti pozitív kapcsolatra koncentrált (Procci, Singer, Levy, és Bowers, 2012). A tökéletes élmény ugyanis a játékfejlesztők számára is fontos. Minél több ilyen élményt tudnak nyújtani a felhasználóiknak, annál sikeresebbek lesznek, eladási számaik nőnek, és a játékosok több és minőségibb élménnyel gazdagodnak. Kutatási eredményeik alapján elmondható, hogy a játék közben átélt flow állapot más, mint a Csíkszentmihályi által először megfogalmazott jelenség. Ennél fogva, az eredeti mérőeszközök sem használhatóak, hanem kis javításra szorulnak az adott populáción. Azonban sajnos, nem tudták pontosan megfogalmazni, mi lehet a kétfajta flow állapot közötti különbség. Ez is mutatja, hogy szükséges a jelenség további tanulmányozása.

Narratív bevonódás és videojátékok

A flow élmény egyik alapfeltétele a bevonódás jelensége (Magyaródi és mtsai, 2013). A narratív megértés, amikor a néző vagy olvasó önmagát a történet mentális modelljébe helyezi, amikor a közönség a narratívum idejébe és terébe lép (Segal, 1995a; 1995b. id. Buselle, és Bilandzic, 2009). Ebben az esetben a narratív bevonódást átélők a történetet közelebbinek érzik, mint a valóságot (Biocca, 2002; Lee, 2004. id. Buselle, és Bilandzic, 2009). Oláh (2005 id. Fazekas, 2014) pozitív irányú, közepes kapcsolatot mutatott ki a flow élmény, és a narratív bevonódás között.

A mentális modell elmélet alapján flow élmény és narratív bevonódás kapcsolata akkor jön létre, amikor az olvasó vagy néző teljes mértékben a megértésre koncentrál, amely során folyamatosan a történet mentális modelljét alakítja (*Bilandzic, és Buselle, 2008. id. Buselle, és Bilandzic, 2009*). Ehhez mind kognitív, mind érzelmi folyamatokra szükség van. Egy ilyen eset például, amikor a nézőnek meg kell értenie egy emberrablás motivációját, mindeközben az elrabolt gyermek szüleinek érzelmeit is.

Narratív bevonódás tekintetében két fajta flow élményt különböztethetünk meg. Az egyikben van narratív bevonódás, míg a másikban nincs. Bizonyos szempontokból a két jelenség nem különbözik egymástól, ugyanis mindkét esetben átéljük a teljes flow állapotot annak minden jelenségeivel, előnyével és hátrányával együtt. Egy másik megközelítés alapján azonban mégis van közöttük különbség, ugyanis miközben olyan flow élményt élünk át, amely mellé narratív bevonódást is átélünk, megfoghatóvá válnak alternatív világok, karakterek, és szituációk (*Gerrig, 1993. id. Buselle, és Bilandzic, 2009*). Amíg például zenészek vagy sportolók fókusza teljesen a jelenre irányul, addig a narratív bevonódás és a flow élmény összekapcsolódásakor a néző vagy olvasó teljesen elmerülhet egy alternatív valóságban, ezt a jelenséget nevezzük narratív jelenlétnek.

A fentieket értelmezhetjük a virtuális valóság világában is (*Witmer, és Singer, 1998*). Ebben az esetben a szemlélő számítógéppel kreált környezetbe helyezi magát, és azt közelebbinek érzi, mint a körülötte lévő valóságot. Ez a meghatározás azonban nem magyarázza meg a jelenséget, és sok kérdést von maga után. Tévedés azt gondolni, hogy ilyen esetekben a figyelem teljesen a virtuális valóság felé irányul, hiszen a hétköznapi életben is gyakran kell a figyelmünket megosztanunk két „világ” között, például álmodozás, emlékezés és előre eltervezett cselekvések esetén. Tehát virtuális környezet esetében is előfordul, hogy mind a fizikai környezetre, mind a virtuális valóságra koncentrálunk. A bevonódás mértéke azonban attól függ, mennyire érezzük ki fókuszunkat a virtuális környezetre.

A bevonódás három feltételét különböztette meg *Witmer és Singer (1998)*: részvétel, belemerülés és jelenlét. A részvétel egy olyan pszichés állapot, amely során az egyén energiáit és figyelmét bizonyos koherensen összeálló ingerekre vagy jelentőségteljes aktivitásra, illetve eseményre fókuszálja. E tekintetben minél inkább a virtuális valóság ingereire koncentrálunk, annál nagyobb a bevonódás. Ezt akadályozhatják a külső ingerek, amelyek fókuszunkat a valós környezetben tartják. A belemerülés egy olyan pszichés állapot, amely során azt érezzük, hogy teljesen körülvessz minket egy olyan környezet, amely folyamatos ingeráramlattal és élménytapasztalattal lát el. Minél nagyobb a belemerülés mértéke, annál valószínűbb a

bevonódás megtörténe is. A jelenlét élményét csak akkor élhetjük át, ha mind a részvétel, mind a belemerülés megtörtént.

A filmekkel kapcsolatos vizsgálatok során, azonban vitatni kezdték ezt a hagyományos nézőpontot (Bálint, 2012. id. Fazekas, 2014). Megjelentek a funkcionális megközelítések, amelyek nem beszélnek az abszolút azonosulásról, az identifikációt inkább a szimpátiás kapcsolódás, beleélés, vagy empátia viszonyában határozzák meg (Fazekas, 2014).

Steuer (1992) definíciója alapján jelenlét, amikor a bevonódás természetes körülmények között zajlik, míg telepresencenek nevezzük, amikor a környezet, amely irányba fordítjuk fókuszunk közvetítve van, akár egy létező környezet, a TV által, akár nem létező környezet, számítógépek által. A virtuális valóságot telepresenceként kezeljük abban az esetben is, ha egy valós, létező környezetet mutat be. A telepresence folyamán nem hagyományos kommunikációról beszélünk. Ebben az esetben ugyanis nem egy közlővel és egy fogadóval van dolgunk, és a médium csak egy közöttük lévő csatorna, hanem egy olyan közlővel, amely egyben folyamatosan fogadó is, és a másik oldalon is ez az állapot áll fent, míg a kettőt összeköti a virtuális valóság, amely ez esetben nem információs csatorna, hanem folyamatosan leképezi a valóságot. Dolgozatomban, arra vagyok kíváncsi, hogy a játékosok milyen mértékben élnek át narratív bevonódás élményt, és ez milyen kapcsolatban áll a játékosok flow állapotával.

A játék hatásának mértéke a felhasználókra, szorosan összefügg a narratívummal, állítja Lee (2005, 2010, 2011, id. Kim és mtsai, 2013). A narratív gondolkodás különbözik a propozicionális gondolkodástól, az első ugyanis egy adott történet belső struktúrájára és koherenciájára utal. A számítógépes játékok használata kreatív feladat, mivel a játékok legtöbbször egyfajta speciális koncentrációt igényel, mindeközben megköveteli a játékkal való interakciót, amely során a játékos különböző történeteket hoz létre, amik közvetlen kapcsolatban állnak a cselekménnyel. Az ilyen játékok háttértörténete minden felhasználó számára megegyezik, azonban mindenki teljesen egyedi történetfonalat alakít ki magának. A játékok történeteit „digitális történetmesélésnek” nevezik. Ez a megnevezés Koreából terjedt el, mára azonban ismert a szakirodalomban.

Seif El-Nasr, Milam, és Maygoli (2013) kiemelik, hogy a narratívum és a játékosok közötti viszony feltérképezése a játékfejlesztők számára is kiemelkedően fontos. A különböző cégek rengeteg energiát ölnek abba, hogy olyan játékokat készítsenek, amelyek történeteit a játékosok valóban személyiségük szerint alakíthatják.

Célok és videojátékok

A célok, mint jövőbeli állapotok reprezentációi, motivációs erővel bírnak, részt vesznek a magatartás önszabályozásában, ezáltal hatással vannak a testi és lelki egészségre is (pl. *Carver és Scheier*, 2002; *Ryan és mtsai*, 1996; *Schwarzer*, 1999 id. *Martos, Szabó, és Rózsa*, 2006). A testi – lelki egészség egyik fontos előrejelzői, a célokhoz kötődő kognitív és affektív értékelések számos jellemzői. Az aspirációs index kidolgozói, *Kasser és Ryan* (1993, 1996 id. *Martos és mtsai*, 2006), úgy vélik, hogy az aspirációk hosszú távú, általános célok és törekvések, melyek kifejezik a személy életében jelentős szerepet játszó alapvető motívumokat, ezért várható, hogy a személy aktuális magatartásának és életvezetésének számos jellemzőivel is kapcsolatban állnak.

Ez a humanisztikus megközelítéssel rokon elmélet, amely szerint a személyiségben a növekedés és a belső integráció folyamatai biztosítják az egészséges működést. Ehhez az egészséges működéshez első sorban azok az élmények, helyzetek és magatartásmódok járulnak hozzá, melyek biztosítják a személy autonómiáját, pozitív kapcsolatok iránti vágyát, és kompetens önrányított cselekvésre való képességét. Ezek elérésére intrinzik módon vagyunk motiváltak. Ennek ellentéte az extrinzik motiváció, amely a külső elvárások és jutalmak keresése. Ez mind rövidebb, mind hosszabb távon kisebb személyiségbeli növekedéssel jár, és az egészségre gyakorolt pozitív hatása is kisebb.

Ellentétben a sokáig uralkodó nézetekkel, egyesek úgy vélik, az online játékok használata növeli a szociális kompetenciát, és ez az elsődleges oka a fiatalok internet használatának (*Subrahmanyam, és Greenfield*, 2008; *Williams, és mtsai*, 2006; *Yee*, 2006. id.: *Visser, Antheunis, és Schouten* 2013). Azért vannak online, hogy cseteljenek, szociális közösségi oldalakat látogassanak, és online játszanak. Ezek mellett képesek szociális skilljeiket fejleszteni, identitásukat keresni, és rengetek ismeretséget szerezni. Ezek pedig pozitív hatást fejtenek ki a szociális kompetenciájukra (*Valkenburg, és Peter* 2008. id.: *Visser, Antheunis, és Schouten*, 2013).

Továbbá egyre több olyan kutatás is mutatkozik, amely során arra jutottak, hogy az online töltött idő valójában elűzi a magányt. Hiszen online könnyebb kapcsolatot tartani, ismeretlen emberekkel megismerkedni, akár szorosabb barátságokat fűzni, és maradéktalanul tudja helyettesíteni a valós interakciókat, sőt bizonyos pontjaiban jobb is (*Lo, Wang, és Fang*, 2005; *McKenna, és Bargh*, 2000; *Antheunis, Valkenburg, és Peter*, 2007, 2010; *Duchenaud, és Moore*, 2005; *Subrahmanyam, és Greenfield*, 2008; *Yee*, 2006. id.: *Visser, Antheunis, és Schouten*, 2013). Saját kutatásukban *Visser, és munkatársai* (2013) azonban nem tudták

alátámasztani ezeket az elméleteket, azonban az ellenkezőjét sem. Eredményeik alapján az online kommunikációnak nincs se negatív se pozitív direkt hatása a szociális szkillerekre sem a magányosságra, ugyanígy az önismeret kérdésében sem találtak hatást.

A felsorolt célok, mint a szociális kompetencia növelése, identitás keresése, új ismeretségek szerzése, kapcsolatok tartása, magány elűzése, mint intrinzik motivációk. Dolgozatomban tehát szeretném feltérképezni, hogy milyen a kapcsolat a flow élmény és a felhasználók motivációi között. Miért játszanak az emberek videojátékokkal?

Vannak olyan kutatások, melyek a játékosok motivációt a bevonódással kapcsolják össze. Ryan, Rigby, és Przybylski (2006, id. Boyle, Conolly, Hainey és Boyle, 2012), úgy találták, hogy a játék élvezetét, és a felhasználók jövőbeli játszani akarását nagyban befolyásolja, a bevonódás érzése, a kompetencia érzése, és a játékban tapasztalt autonómia átélése, és a csoporton belüli kapcsolatok erőssége. Továbbá, hogy a játékosoknak szükségük van kihívásokra, szabadságra, hogy felfedezhessenek egy virtuális világot, és esélyre, hogy kapcsolatokat alakítsanak ki. A kutatók azt is kimutatták, hogy a játékosok bevonódásának mértéke bejósolja a játék élvezésének mértékét.

A használat és kielégülés elmélet egy sokkal inkább média orientált motivációt helyez előtérbe. Lucas és Sherry (2004, id. Boyle és mtsai, 2012) 18 – 24 éves fiatalokat vizsgáltak és arra kérték őket, hogy az alábbi 6 motivációs lehetőséget rakják fontossági sorrendbe: versenyzés, kihívás, szociális interakció, eltérés, fantázia és arousal. Mindkét nem első helyre emelte a kihívást, illetve mind az arousal mind az izgalom fontosnak bizonyult. Ugyanezen elmélet ihlette meg Colwellt (2007, id. Boyle és mtsai, 2012) az ő eredményei alapján a fiatal felnőttek leginkább a kapcsolatok, a kihívások, a móka, és a stressz levezetés miatt játszanak.

Chou és Tsai (2007, id. Boyle és mtsai, 2012) eredményei alapján a tajvani fiatalok szórakozás, információszerzés, szociális célok, és szabadidő kitöltése céljából játszanak leginkább.

Egyes kutatások kifejezetten az MMORPG játékosok motivációit kutatták. Suznjevic és Matijasevic (2010, id. Boyle és mtsai, 2012) azt találták, hogy a különféle feladatok teljesítése a World of Warcraft felhasználók legfontosabb motivációja, ezek mellett a szocializáció kiemelkedő cél, a játékba való beolvadás azonban kevésbé fontos. Frostling-Henningson (2009, id. Boyle és mtsai, 2012) eredményei alátámasztják az elméleteket, miszerint a legfontosabb tényező a szocializáció, és annak mind a kooperáció, mind a versenyzés komponense. Továbbá motivációként jelent meg a flow élmény átélése, a valóságból való menekülés, illetve az olyan viselkedés minták lehetséges használata, melyek a valóságban nem megengedhetők.

Hipotézisek

Elsősorban a dolgozat célja, hogy egy újabb támpont legyen a flow élmény és az addikció közötti kérdés tisztázásában. Így a szakirodalom alapján, előreláthatóan azok fognak többet játszani a játékkal, akik kevésbé élnek át a flow állapotot közben. Ez a dolgozat tehát azt az elméletet jósolja igaznak, amely szerint az addikció inkább a játékokhoz való menekülés, mintsem a flow élmény okozata. Ezzel közelebb kerülhetünk a játékosok obszessziójának kérdéséhez.

Továbbá kísérletet teszek arra, hogy megmutassam, azok, akik flow élményt élnek át, képesek a játékba való narratív bevonódásba, és a narratív telepresence átélésére. Azok, akik nem élnek át flow élményt, számukra a bevonódás élménye sem áll rendelkezésre, hiszen ez a kettő szorosan együttjár. Amennyiben ez nem teljesül, az további kérdéseket vet fel a két állapot kapcsolata között. Ez segítene a flow és a narratív bevonódás kapcsolatát megérteni.

Mindeközben szeretném közelebb hozni a már tárgyalt két témát a célok kérdéskörével. A szakirodalom alapján, a flow élmény akkor jelenik meg, amikor a cselekvést önmagáért végezzük, ezért úgy vélem, a motivációnak is intrinziknek kell lennie. Továbbá fontos az is, hogy akik nem élnek át flow élményt náluk a motiváció ne legyen szignifikánsan intrinzik jellegű, hiszen ez esetben a motiváció eredőjét nem lehet összekötni a flow állapot átélésével. Az utolsó pont pedig, hogy az elméleti háttér alapján, akik képesek a flow élmény elérésére, ők általában a hétköznapi életben is kiegyensúlyozottabbak, és hajlamosak a tökéletes állapot elérésére. Ennél fogva feltételezem, hogy a mindennapokban is intrinzik jellegű a motivációjuk.

A hipotézisek tehát:

1. A flow állapotot átélők szignifikánsan kevesebbet játszanak, mint azok, akiknek nincs ilyen élményük.
2. A flow állapotot átélők narratív bevonódást is tapasztalnak.
3. Akik nem élnek át flow állapotot, nem tapasztalnak narratív bevonódást.
4. A flow állapotot átélők motivációi a játék közben intrinzik gyökerűek.
5. Akik nem élnek át flow állapotot, a motivációik a játék közben nem intrinzik gyökereket mutatnak
6. A flow állapotot átélők a hétköznapi életben is intrinzik motivációt mutatnak.

A főbb hipotéziseken kívül, olyan elméleti kérdésekre is választ kerestem, amelyek a flow élmény, a narratív bevonódás és az aspiráció elméleteit kötik össze, illetve ezek közötti viszonyt térképeznek fel.

7. A flow kognitív skálái kapcsolatban állnak, a narratív bevonódás kognitív skáláival.
8. A flow bevonódás skálája, kapcsolatban áll a narratív bevonódással

Módszerek

A minta jellemzői

A kérdőívet 122 személy töltötte ki. Ebből 21 nő (17,2 %) és 101 férfi (82,8 %). Az átlag életkor 22,7 év (szórás: 7,05). A legfiatalabb kitöltő 12, míg a legidősebb 70 éves. A válaszadók közül 14 (11,5 %) alapfokú végzettséggel rendelkezik, 76 (62,3 %) középfokú, míg 32 (26,2 %) felsőfokú végzettségű volt. A felhasználók átlagosan 23,33 órát játszanak hetente (szórás: 23,52), a legkevesebbet játszó hetente alig 1 órát játszanak, míg az ellenkező oldalon a legtöbbet játszó a 168 órát válaszolt. A kérdőívet online tölthették ki a válaszadók, amely egy linken keresztül volt elérhető. A link terjedésében, maguk a játékosok is segítettek, azáltal, hogy terjesztették egymás között a játékban és különböző fórumokon. A potenciális kitöltők elérésében továbbá segítségemre volt a Gold Hungary blog szerkesztője és a JátékosLét kutatóközpont, akik szintén reklámozták a linket, és a felhasználók hozzájárulását kérték.

Eszközök

World of Warcraft

Az MMORPG játékosok száma világszerte körülbelül 20 millió, ebből 10milliósan játszanak World of Warcraftal (Billieux és mtsai, 2013). A mintába vett játékosok mind a World of Warcraft MMORPG játék felhasználói voltak. Ez az egyik legrégebbi, leghíresebb, leghírhedtebb és a legtöbb felhasználóval rendelkező játék az ilyen típusú játékok között. Ezekből kifolyólag, az MMORPG játékokkal való kutatások nagy részét, WoW játékosokkal végezték, így igen kiemelkedő a szakirodalmi háttere is. A karakterkészítés olyan fázisokból áll, mint avatár, nem és faj kiválasztása, továbbá el kell döntenünk, hogy a jó, vagy a rossz oldalon harcolunk. A játék egy központi mozgatórugója a karakterfejlődés. A játékosok karakterei újabb és újabb képességeket kapnak, amennyiben küldetéseiket és feladatokat oldanak meg. A játék egy másik kiemelkedő eleme, a szociális hálózat működése. Játék közben, nagyon könnyű más felhasználókkal kommunikálni, mind írásban, mind szóban. Ezen felül a játékosok különféle guildekbe szerveződhetnek. Ezek állandó hierarchiával rendelkező csoportok, amelyek lévő karaktereinek megegyeznek céljaik).

Mivel a játék idén 10 éves, a fejlesztők, egy dokumentumfilmmel ünnepelték meg az évfordulót (World of Warcraft: Looking for Group, 2014). A dokumentumfilmben a játék fejlesztői beszélnek a játék fejlődéséről, egészen a kezdetektől napjainkig. Továbbá, felhasználók véleményeit is hallhatjuk, illetve történeteiket a játékkal kapcsolatban. A játékosok közül legtöbben azt emelték ki, a játék azért fontos életükben, mert megismerhetnek és felfedezhetnek benne egy egészen új világot. Mivel a játékban fontos a szocializáció, és a társak segítsége, így kiemelték azt is, mennyiben járult hozzá szociális szkilljeik fejlesztéséhez, új kapcsolatok kialakításához. Mások fontosnak tartották, kiemelni, hogy olyan szerepeket próbálhatnak ki, melyek a valóságban nem létezhetnek. Idősek, akik már nehezen mozognak, mozgásukban korlátozottak és fekvőbetegek beszéltek arról, hogyan segít nekik a World of Warcraft abban, hogy úgy érezzék, kint lehetnek a szabadban és bejárhatnak egy világot. A dokumentumfilm ingyenesen megtekinthető a Youtube webfelületen (<https://www.youtube.com/watch?v=xyPzTywUBsQ>).

Flow Állapot Kérdőív

Az elmúlt évtizedekben az áramlat élmény mérésére több módszer is kialakult. Ezek közé tartozik az Élményértékelő Mintavételi Eljárás, az interjú és a kérdőíves technika. A flow feltételeit, konceptuális alapját Csíkszentmihályi félig strukturált interjúk segítségével tárta fel. Azóta számos kutatásban alkalmazták ezt a módszert (*Magyaródi és mtsai, 2013*).

Az Élményértékelő Mintavételi Eljárás során (ESM) valós időben és kontextusban kerül sor a flow vizsgálatára. A módszer a mindennapi élet minőségének leírására születt, azt vizsgálja, hogy az emberek mit csinálnak, és hogyan érzik magukat mindeközben (*Csíkszentmihályi, Larson és Prescott, 1977 id. Magyaródi és mtsai, 2013*).

Kérdőíves technikát akkor használunk, ha a cél nem a flow állapot dimenzióinak feltérképezése, hanem az áramlat élmény mérése, illetve a különbségek feltárása az élmény előfordulásában, helyzetek, vagy személyek között (*Nakamura és Csíkszentmihályi, 2005 id. Magyaródi és mtsai, 2013*).

Munkámban egy átdolgozott flow tesztet használtam, melyet *Magyaródi* és munkatársai publikáltak (2013). A kutatók elsőként áttekintették a szakirodalmat, és megkeresték azokat az állításokat, melyeket korábbi szerzők alkalmaztak a flow mérésekor. Az eredeti itembank a következő flow-dimenziókhoz köthetően tartalmazott állításokat:

1. egyértelmű, elérhető célok és közvetlen visszajelzés a folyamatban tett előrelépésekről (pl. pontosan tudtam, hogy mit kell tennem, és azt is tettem),

2. intenzív és fókuszált figyelem az adott pillanatban végzett tevékenységre (pl. teljes mértékben lekötötte a figyelmemet),

3. a tevékenység és fókuszált figyelem az adott pillanatban végzett tevékenységre (pl. teljes mértékben lekötötte a figyelmemet),

4. olyan észlelt kihívások vagy cselekvési lehetőségek, amelyek a meglévő készségekkel éppen teljesíthetők (pl. úgy éreztem, meg tudok felelni a helyzet által támasztott követelményeknek),

5. reflektív éntudatosság elhalványulása (pl. megfeledkeztem a közvetlen környezetemről),

6. a tevékenység kontrolljának átélése (pl. éreztem, hogy én kontrollálom a helyzetet),

7. az időérzékelés módosulása (pl. megfeledkeztem az idő múlásáról).

A következőkben kiszűrték a duplikációkat, így jutottak a Flow Állapot Kérdőív első verziójához, mely egy 40 itemes, ötfokú Litert-skálás mérőeszköz. Ennek tesztelésére egy vizsgálatot végeztek, melynek során 214 fő töltötte ki a kérdőívet. A cél, hogy a tételek megfelelően diszkrimináljanak a flow és antiflow helyzetek között.

Az itemszelekció után post hoc elemzést végeztek. Megvizsgálták mely tételek különböztetik meg a flow és antiflow helyzeteket, így 12 itemes kétfaktoros modellhez jutottak. Ehhez hozzáadtak még 4 itemet, melyek a post hoc elemzés során szignifikánsan elkülönítettek minden helyzetet, minden más helyzettől. A továbbiakban iteminputáció segítségével további 7 tétel került, így lett a kérdőív 23 itemes. Ezt a verziót többször is teszteltél, majd feltáró faktoranalízissel vizsgálták a struktúrát és egy 20 itemes, kétfaktoros skálát kaptak eredményül.

Így született egy olyan kérdőív, amely egy korrekt empirikus alapokon nyugvó, ám az eredeti elméleti háttérben jól interpretálható kérdőív. Ez a mérőeszköz azt az elképzelést támogatja, miszerint az áramlat élmény két fő komponense a „kihívás – készség - egyensúly”, és az „egybeolvadás a feladattal”. A kérdésekre a válaszadóknak egy 5 fokú Likert-skálán kell megjelölniük, mennyire értenek együtt az állítással.

Narratív bevonódás kérdőív (NES)

A teszt magyar verziója még validálás alatt áll. A tesztet magyarra Bálint (2012) fordította. Ennek okán dolgozatomban a legújabb eredményeket bemutató Fazekas (2014) validálási kutatását vettem alapul. A vizsgálatban a szerző megállapította, hogy a magyar verzió megbízhatónak bizonyult.

A Narratív Bevonódás teszt (Busselle és Bilandzic, 2009) két tengely mentén, négy skálát különít el. Az egyik tengely a narratív világhoz, a fiktív személyekhez való kapcsolat, a

második pedig a bevonódási formákat a kognitív-affektív felosztás mentén határozza meg, ezek mentén a négy skála a következő: a narratív megértés, az érzelmi bevonódás, a figyelmi fókusz és a narratív jelenlét. A narratív bevonódás tehát egy többdimenziós fogalom. A teszt 12 tételből áll, minden faktorban 3 található. Az alskálák önmagukban is értelmezhetőek, azonban minél több faktor részt vesz az élményben annál nagyobb a bevonódás (Fazekas, 2014).

A narratív megértés, skála, leírja, hogy a vizsgált személy mennyire érezte azt, hogy megértette a történetet. A kognitív-perspektíva felvétel, a kognitív feldolgozás könnyedsége, és a narratív realizmus dimenzióit sűríti. Amennyiben sikeresen felépítjük a narratívát, felépítjük a cselekmény logikus rendjét, meghatároztuk a kauzális rendezőelvet, a narratív megértés probléma nélkül zajlik. Ekkor a vizsgált személy bevonódik, és úgy érzi, erőfeszítés nélkül tud a történetre koncentrálni. Zavaró tényező lehet a külvilág, illetve a narratívában található akadályok. Ez a skála a fiktív világ egészleges megértését sűríti. Beleértve a fikcionális karakterek motivációinak és cselekedeteinek megértését is. Ezáltal, közel áll az identifikáció, és az empátia kognitív aspektusaihoz, illetve a mentalizációhoz. A skála csak fordított tételekből áll.

Az érzelmi bevonódás alskála a karakterek irányába érzett affektív válaszokat tartalmazza. A szimpátiával, az empátiával, és az identifikáció érzelmi aspektusaival áll összefüggésben. Az identifikáció érzelmekkel leginkább összekötött aspektusa, a vonzódás, vagy affinitás, ami a karakterek felé megnyilvánuló pozitív viszonyulás, szimpátia vagy empátia érzései. Az identifikáció és az empátia hagyományos értelemben a szereplőkkel való kapcsolat kialakításának mélységeit jelöli. Az identifikáció, a hagyományos pszichodinamikus álláspont értelmében automatikus átvételt, a másikká válást jelent (Bálint, 2012 id. Fazekas, 2014). Az empátia, pedig, a másik személy akaratlagos megismerését, amely nem hozza magával, a befogadó és a megfigyelt személy hasonlóságát, vagy összeolvadását (Bálint, 2012; Buda, 1998; Davis, 1999; Slater, Rouner, és Long, 2006 id. Fazekas, 2014). A játékban tehát az identifikáció a játszott karakterré válást, míg az empátia a karakter érzéseinek, gondolatainak tartalmazását jelenti.

A figyelmi fókusz skála, a befogadás közben fellépő figyelmi folyamatokra koncentrálni. Hasonlóan a narratív megértés folyamataihoz, ez az állapot is csak akkor tudatosul, ha azt valami megzavarja, vagy elvonja, és ez által nem a narratívára irányul. Ez az alskála, a flow koncepciójával van nagyon szoros kapcsolatban (Fazekas, 2014). Mivel a dolgozatban a flow elméleteit már bemutattam, így ez az alskála nem igényel nagyobb kibontást.

A narratív jelenlét skála, azt méri, hogy a befogadó, valóban belépett-e a fikció világába. Ez a folyamat a környezet, és a szelf tudat elhalványulásával jár. Ezen felül, azzal az érzéssel,

hogy a befogadó, egy másik világba lép át (*Busselle és Bilandzic, 2009. id. Fazekas, 2014*). Ez csak abban az esetben jöhet létre, ha egy alternatív világot, vagy környezetet teremtünk. A jelenség, a médiált, és szimulált technológiákkal létrehozott virtuális világok kutatásaiból fejlődött ki, ahol az egyik legfontosabb kérdés, hogy mennyire sikerül olyan módon megalkotni egy világot, hogy az valóságnak tűnjön *Fazekas (2014)*.

Aspirációs Index

A motiváció feltérképezéséhez az Aspirációs Index kérdőívet használtam, mind a játék, mind a hétköznapi élet tekintetében. Az Aspirációs Index eredményeit Aspirációs Mutatónak nevezzük. Az eredeti tesztet *Kasser és Ryan (1996)* dolgozták ki. Ez 7 alskálából állt, és mindhez 5-5 tétel tartozott. Ezt azóta többen átdolgozták, egyszer maguk a szerzők is. A 7 alskálából 3 intrinzik, 3 extrinzik, míg az utolsó az egészség voltak. Az egészséggel kapcsolatos célokról azt feltételezték, hogy az intrinzik jellegű, és az intrinzik célokkal mutat együttjárást. A hét alskála az eredeti sorrendben a következők:

1. Gazdagság (E), (pl. Nagyon gazdag ember legyek),
2. Személyes növekedés (I), (pl. Fejlődjek, és új dolgokat tanuljak),
3. Hírnév (E), (pl. Sokan ismerjék a nevemet),
4. Tartalmas emberi kapcsolatok (I), (pl. olyan barátaim legyenek, akikre mindig számíthatok),
5. Jó megjelenés (E), (pl. Mindig fiatalos maradjak),
6. Társadalmi elkötelezettség (I), (pl. A társadalom jobbra tételéért dolgozzak),
7. Egészség (pl. Fizikailag egészséges legyek) (*Martos és mtsai, 2006*).

Martos és munkatársai (2006) a kérdőív rövidítésekor felhasználták az eredeti Aspirációs Index kérdőívet, a Beck-féle Depresszió Kérdőívet, NEO-PI-R-t, Cloninger-féle Temperamentum és Karakter Kérdőívet. Az eredeti alskálák 5-5 tétele közül mindegyikből kiválasztottak 2-öt, így az eredetileg 35 ítemes teszt 14 tételre csökkent. Ez mellett a célok tartalma nem egyszerűsödik le, és az egyes célfajtákhoz önálló mutatók is számíthatók, azonban a tételszám csökkenése miatt, a tesztet akár epidemiológiai kutatásban is használhatjuk

Az így kapott teszt validitását két mintán is ellenőrizték. Melyek során bebizonyosodott, hogy ez az újonnan kialakított kérdőív alkalmas az Aspirációs Mutató felmérésére (*Martos és mtsai, 2006*).

Eredmények

Flow élmény

A flow élményt a Magyaródi és munkatársai (2012) által kidolgozott Flow Állapot Kérdőívet használtam az eredeti eredmények a sajátommal összevetve az I. táblázatban láthatóak

I. Táblázat Flow élmény eredmények nemtől függetlenül

Nemtől függetlenül	Magyaródi és mtsai, (2012)		Kormányos (2014)		Az átlagok közötti különbség, egymintás t-próba
	átlag	szórás	átlag	szórás	
Kihívás – készség - egyensúly	2.65	0.5	3.97	0.55	t(121)=26.72 p=0.00
Egybeolvadás a feladattal	2.87	0.53	3.87	0.72	t(121)=15.442 p=0.00
Flow	2.76	0.515	3.93	0.78	t(121)=27.02 p=0.00

A táblázatban látható tehát, hogy a játékosok szignifikánsan gyakrabban élnek át flow élményt, összességében és a két alskálát tekintve is, mint az eredeti vizsgálat kitöltői.

A továbbiakban korrelációt számítottam a játékban eltöltött idő, és a flow élmény között. A két mutató között szignifikáns, pozitív, de csak alacsony együttjárást lehet kimutatni (Pearson r:0.331 p:000). Tehát, aki többet játszik, az magasabb flow élményt él át (lsd. II. táblázat).

Mivel a Smohai és mtsai. (2013) cikkben a problémás játékhaznátatot a napi 4 órás játszásban határozták meg, megvizsgáltam, hogy a flow átélése tekintetében van-e különbség azoknál, akik kevesebb, mint 4 órát, és azoknál, akik több, mint 4 órát használják a videojátékokat naponta. A vizsgálatokhoz független mintás t-próbát használtam. Eredményeim kimutatták, hogy a kihívás – készség - egyensúly alskálán nincs különbség a két csoport átlagai között (t(120):1.25 p:0.212). Az érzelmi bevonódásnál azonban van (t(120):4.147 p:0.00), ugyanígy a flow mutató egészénél is (t(120):3.59 p:0.00). A problémás felhasználók tehát gyakrabban élnek át áramlat élményt, mint nem problémás társaik (lsd. III. táblázat).

II. Táblázat Flow és idő korreláció

		Heti játékkora	Flow teszt
Heti játékkora	Pearson korreláció	1	0.331
	Sig. (2-tailed)		0.00
	N	122	122
Flow teszt	Pearson korreláció	0.331	1
	Sig. (2-tailed)	0.00	
	N	122	122

III. Táblázat Flow alskálák a problémás játékhaználóknak tekintetében

		Levene's test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Szig.	t	df	Sig(2-tailed)	Mean difference	Std. Error Difference
Kihívás-készség-egyensúly	Equal variances assumed	0.079	0.779	-1.254	120	0.212	-0.13447	0.10724
	Equal variances not assumed			-1.259	69.280	0.212	-0.13447	0.10677
Egybeolvadás a feladattal	Equal variances assumed	0.096	0.757	-4.147	120	0.00	-0.55107	0.13287
	Equal variances not assumed			-4.249	72.611	0.00	-0.55107	0.12968
Flow teszt	Equal variances assumed	0.785	0.377	-3.590	120	0.00	-0.32194	0.08967
	Equal variances not assumed			-3.746	75.850	0.00	-0.32194	0.08595

A fenti eredmények ellentmondanak az 1. hipotézisnek. A kutatás alapján, aki több időt tölt a játékkal, gyakrabban él át flow élményt, mint a keveset játszó társai. Így az 1. hipotézist elvethetjük.

Narratív bevonódás

A narratív bevonódás teszt magyar mintán való validálása még zajlik. Ennek fényében, a legújabb eredményeket bemutató Fazekas (2014) kutatását vettem alapul, melyben 239 fős mintán vizsgálja a teszt használhatóságát. A táblázat IV. Fazekas eredményeit mutatja be a sajátommal összevetve, nemtől függetlenül. A táblázat V. szintén a két kutatás eredményeit mutatja be a férfiak, a táblázat VI. a nők tekintetében.

IV. Táblázat NES, nemtől függetlenül

Nemtől függetlenül	Fazekas. B. (2014)		Kormányos Á. (2014)		Az átlagok közötti különbség, egymintás t-próba
	átlag	szórás	átlag	szórás	
Narratív bevonódás	4.83	1.02	4.43	0.79	t(121)=5.6 p=0.00
Érzelmi bevonódás	3.77	1.69	3.31	1.58	t(121)=3.23 p=0.002
Narratív jelenlét	3.35	1.57	3.20	1.68	t(121)=0.97 p=0.33
Narratív megértés	6.63	0.68	5.9	1.1	t(121)=6.56 p=0.00
Figyelmi fókusz	5.56	1.47	5.23	1.08	t(121)=3.4 p=0.001

V. Táblázat NES a férfiak tekintetében

Férfiak	Fazekas. B. (2014)		Kormányos Á. (2014)	
	átlag	szórás	átlag	szórás
Narratív bevonódás	4.37	1.08	4.41	0.75
Érzelmi bevonódás	3.07	1.62	3.2	1.53
Narratív jelenlét	2.88	1.51	3.11	1.65
Narratív megértés	6.52	0.74	6.04	0.99
Figyelmi fókusz	5.03	1.56	5.28	1.03

VI. Táblázat NES a nők tekintetében

Nők	Fazekas. B. (2014)		Kormányos Á. (2014)	
	átlag	szórás	átlag	szórás
Narratív bevonódás	5.	0.95	4.53	0.94
Érzelmi bevonódás	4.06	1.65	3.84	1.70
Narratív jelenlét	3.54	1.57	3.63	1.82
Narratív megértés	6.66	0.67	5.67	1.52
Figyelmi fókusz	5.76	1.39	4.98	1.30

A táblázat 1. eredményei mutatják, hogy nemtől függetlenül a minta egyik pontban sem érte el az eredeti kutatásban publikált értékeket. A t-próba bizonyította, hogy a narratív jelenlét alszála kivételével, minden alszálat gyakrabban átélik a játékosok, mint az eredeti kutatásban résztvevők.

A táblázat 3. illetve a táblázat 4. azonban érdekes eltérést mutat. A férfiak ugyanis a narratív megértés alszálaán kívül mindenben az eredeti értékek fölött teljesítettek. Ezzel szemben a nők a narratív jelenlét alszálaán kívül minden pontban az eredeti értékek alatt. Ez okot ad arra, hogy megvizsgáljuk a nemek közötti különbségek vajon szignifikánsak-e. A független mintás t-próba elvégzése után kiderült, hogy az eltérések nem szignifikánsak egyik alszála tekintetében sem ($t(120): 0.646$ $p:0.52$).

A következőkben korrelációt számoltam a játékban töltött idő és a narratív bevonódás között. A számítások kimutatták, hogy szignifikáns, pozitív együttjárás található a vizsgált mutatók között, ez azonban gyenge (Pearson $r: 0.306$ $p:0.001$). Tehát, aki többet játszik, az nagyobb valószínűséggel él át narratív bevonódás élményt (VII. táblázat).

Itt szintén megvizsgáltam, hogy a problémás és nem problémás játékhasználók között van-e bármilyen különbség a narratív bevonódás tekintetében. A független mintás t-próba eredményei alapján elmondhatjuk, hogy akik több, mint 4 órát játszanak napi szinten, ők szignifikánsan jobban bevonódnak a játékba. Az eredmények alszálaánként: érzelmi bevonódás, $t(120):2.5$ $p:0.01$; figyelmi fókusz, $t(120):0.315$ $p:0.753$, ez az egyetlen alszála amelyben nincs különbség a két csoport átlagai között; narratív megértés, $t(120):4.135$ $p:0.059$ ebben az esetben, az átlagok épphogy nem különböznek szignifikánsan, azonban elmondható, hogy ez

tendenciaszintű eltérés, egy nagyobb mintán, jó esély van rá, hogy nem csak tendáló, hanem szignifikáns különbséget kapunk; narratív jelenlét, $t(120)1.91$ $p:0,00$. Az egész tesztet figyelembe véve pedig, $t(120):2.82$ $p:0.006$. Tehát a problémás felhasználók inkább élnek át narratív bevonódást, mint nem problémás társaik (VIII. táblázat).

VII. Táblázat NES és a játékban töltött idő korrelációja

		Heti játékkóra	Narratív bevonódás
Heti játékkóra	Pearson korreláció	1	0.306
	Sig. (2-tailed)		0.001
	N	122	122
Narratív bevonódás	Pearson korreláció	0.306	1
	Sig. (2-tailed)	0.001	
	N	122	122

VIII. Táblázat NES a problémás játékosok tekintetében

		Levene's test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Szig.	t	df	Sig(2-tailed)	Mean difference	Std. Error Difference
Érzelmi bevonódás	Equal variances assumed	1.787	0.184	-2.499	120	0.014	-0.75941	0.30386
	Equal variances not assumed			-2.353	60.147	0.022	-0.75941	0.32271
Figelmi fókusz	Equal variances assumed	0.425	0.516	-0.315	120	0.753	-0.06751	0.21431
	Equal variances not assumed			-0.297	60.244	0.768	-0.06751	0.22743
Narratív jelenlét	Equal variances assumed	2.158	0.144	-4.135	120	0.00	-1.28733	0.31134
	Equal variances not assumed			-3.840	58.423	0.00	-1.28733	0.33528
Narratív megértés	Equal variances assumed	0.532	0.467	1.909	120	0.059	0.40827	0.21382
	Equal variances not assumed			1.799	60.252	0.077	0.40827	0.22689
Narratív bevonódás	Equal variances assumed	0.622	0.432	-2.822	120	0.006	-0.42650	0.15114
	Equal variances not assumed			-2.662	60.357	0.010	-0.42650	0.16025

Aspirációs index

Az Aspirációs Index eredményeit az alábbiakban mutatom be. A kérdőívet a válaszadók kitöltötték a mindennapokkal kapcsolatban, és a játék közbeni céljaikkal kapcsolatban is. Az eredeti tesztet Martos és munkatársai (2006) validálták. A táblázat IX., X., és a táblázat XI. az eredeti eredményeiket veti össze az általam kapott adatokkal, a mindennapok tekintetében.

A táblázatban látható, hogy szignifikánsan több pontot értek el a játékosok az extrinzik skálán, mint az eredeti vizsgálatban jelenlevők. Az intrinzik skálán pedig, szignifikánsan kevesebbet. A független mintás t-próba kimutatta, hogy a nemek tekintetében egyik alskálánál sem volt különbség az átlagokban. Az alskálák a következőképpen alakultak: gazdagság, $t(120):0.8$ $p:0.426$; hírnév, $t(120):510$ $p:0.611$; jó megjelenés $t(24.79):0.08$ $p:0.933$; személyes növekedés $t(23.6):1664$ $p:0.109$, tartalmas emberi kapcsolatok, $t(23.56):0.209$ $p:0.836$; társadalmi elkötelezettség, $t(25.46):0.66$ $p:0.51$; egészség, $t(24.77):0.826$ $p:0.417$; extrinzik célok összesítve, $t(120):0.528$ $p:0.598$; intrinzik célok összesítve, $t(23.18):0.875$ $p:0.39$; aspirációs mutató, $t(119):0.519$ $p:0.6$.

A táblázat XII., XIII és táblázat XIV. az eredeti szerzők és az én eredményeimet vetik össze most azonban a játékban lévő célok esetében.

IX. Táblázat Aspirációs Index a mindennapokban nemtől függetlenül

Nemtől függetlenül	Martos és mtsai, (2006)		Kormányos (2014)		Az átlagok közötti különbség, egymintás t-próba
	átlag	szórás	átlag	szórás	
Gazdagság	3.34	0.9	3.84	0.82	$t(121)=6.81$ $p=0.00$
Hírnév	2.46	0.93	2.68	1.07	$t(121)=2.27$ $p=0.02$
Jó megjelenés	3.19	0.96	3.33	1.09	$t(121)=1.44$ $p=0.15$
Fejlődés	4.29	0.68	4.3	0.75	$t(121)=0.135$ $p=0.89$
Kapcsolatok	4.53	0.71	4.26	0.87	$t(121)=3.4$ $p=0.001$
Társadalom	3.89	0.87	3.49	1.17	$t(121)=3.81$ $p=0.00$
Egészség	4.8	0.74	3.93	0.96	$t(121)=2.86$ $p=0.005$
Extrinzik	3	0.73	3.29	0.82	$t(121)=3.81$ $p=0.00$
Intrinzik	4.24	0.6	4.01	0.77	$t(121)=3.2$ $p=0.004$
Aspirációs Mutató	1.23	0.89	0.73	0.97	$t(120)=5.58$ $p=0.00$

X. Táblázat Aspirációs Index a mindennapokban a férfiak tekintetében

Férfi	Martos és mtsai. (2006)		Kormányos (2014)	
	átlag	szórás	átlag	szórás
Gazdagság	3.46	0.94	3.87	0.84
Hírnév	2.58	0.95	2.70	1.08
Jó megjelenés	3.11	0.96	3.34	1.03
Fejlődés	4.23	0.71	4.37	0.67
Kapcsolatok	4.44	0.75	4.27	0.79
Társadalom	3.77	0.91	3.52	1.12
Egészség	4.13	0.75	3.97	0.90
Extrinzik	3.05	0.75	3.30	0.81
Intrinzik	4.15	0.61	4.05	0.68
Aspirációs Mutató	1.10	0.96	0.75	0.89

XI. Táblázat Aspirációs Index a mindennapokban a nők tekintetében

Nő	Martos és mtsai. (2006)		Kormányos (2014)	
	átlag	szórás	átlag	szórás
Gazdagság	3.23	0.87	3.71	0.72
Hírnév	2.35	0.92	2.57	1.05
Jó megjelenés	3.27	0.97	3.31	1.38
Fejlődés	4.35	0.66	3.98	1.03
Kapcsolatok	4.62	0.68	4.21	1.22
Társadalom	4.01	0.83	3.31	1.39
Egészség	4.24	0.73	3.74	1.22
Extrinzik	2.95	0.72	3.2	0.92
Intrinzik	4.33	0.59	3.83	1.11
Aspirációs Mutató	1.37	0.83	0.63	1.31

XII. Táblázat Aspirációs index a játékban nemtől függetlenül

Nemtől függetlenül	Martos és mtsai, (2006)		Kormányos (2014)		Az átlagok közötti különbség, egymintás t-próba
	átlag	szórás	átlag	szórás	
Gazdagság	3.34	0.9	3.79	1.15	t(121)=4.31 p=0.00
Hírnév	2.46	0.93	2.87	1.33	t(121)=3.44 p=0.00
Jó megjelenés	3.19	0.96	3.10	1.23	t(121)=0.79 p=0.43
Fejlődés	4.29	0.68	3.90	0.99	t(121)=4.34 p=0.00
Kapcsolatok	4.53	0.71	3.49	1.25	t(121)=9.2 p=0.00
Társadalom	3.89	0.87	3.2	1.23	t(121)=6.21 p=0.00
Egészség	4.8	0.74	3.28	1.33	t(121)=7.41 p=0.00
Extrinzik	3	0.73	3.25	1	t(121)=2.82 p=0.006
Intrinzik	4.24	0.6	3.53	0.99	t(121)=7.87 p=0.00
Aspirációs Mutató	1.23	0.89	0.28	1.07	t(121)=9.84 p=0.00

XIII. Táblázat Aspirációs Index a játékban a férfiak tekintetében

Férfi	Martos és mtsai, (2006)		Kormányos (2014)	
	átlag	szórás	átlag	szórás
Gazdagság	3.46	0.94	3.81	1.12
Hírnév	2.58	0.95	2.90	1.35
Jó megjelenés	3.11	0.96	3.06	1.19
Fejlődés	4.23	0.71	3.94	0.96
Kapcsolatok	4.44	0.75	3.37	1.20
Társadalom	3.77	0.91	3.19	1.21
Egészség	4.13	0.75	3.26	1.29
Extrinzik	3.05	0.75	3.26	0.99
Intrinzik	4.15	0.61	3.5	0.96
Aspirációs Mutató	1.10	0.96	0.23	1

XIV. Táblázat Aspirációs Index a játékban a nők tekintetében

Nők	Martos és mtsai, (2006)		Kormányos (2014)	
	átlag	szórás	átlag	szórás
Gazdagság	3.23	0.87	3.67	1.12
Hírnév	2.35	0.92	2.74	1.24
Jó megjelenés	3.27	0.97	3.28	1.41
Fejlődés	4.35	0.66	3.74	1.14
Kapcsolatok	4.62	0.68	4.07	1.34
Társadalom	4.01	0.83	3.26	1.32
Egészség	4.24	0.73	3.43	1.52
Extrinzik	2.95	0.72	3.23	1.06
Intrinzik	4.33	0.59	3.69	1.13
Aspirációs Mutató	1.37	0.83	0.46	1.36

A táblázatban látszik, hogy hasonlóan a mindennapokban tapasztalt eredményeknél, a játék során is szignifikánsan több pontot értek el az extrinzik skálán a játékosok, mint az eredeti kutatásban szereplők, az intrinzik skálán pedig szignifikánsan kevesebbet. A páratlan mintás t-próba kimutatta, hogy csak egyik esetben van szignifikáns különbség az átlagok között a nemek tekintetében. Az alskálák a következőképpen alakultak: gazdagság, $t(120):0.527$ $p:0.599$; hírnév, $t(120):511$ $p:0.611$; jó megjelenés $t(26.254):0.671$ $p:0.51$; személyes növekedés $t(120):0.832$ $p:0.41$, tartalmas emberi kapcsolatok, $t(120):2.34$ $p:0.019$; társadalmi elkötelezettség, $t(120):0.25$ $p:0.8$; egészség, $t(120):0.534$ $p:0.59$; extrinzik célok összesítve, $t(120):0.121$ $p:0.9$; intrinzik célok összesítve, $t(120):0.8$ $p:0.42$, aspirációs mutató, $t(120):0.861$ $p:0.39$

A továbbiakban azt vizsgáltam meg, hogy van-e szignifikáns különbség az extrinzik célok tekintetében a mindennapokban illetve a játékban. A korreláció számításból, kiderült, hogy erős korreláció van a játékban lévő extrinzik motiváció és a mindennapokban fellépő extrinzik motiváció között (Pearson $r:0.7$ $p:0.00$) (XV. táblázat). Tehát aki inkább extrinzik célokat követ a hétköznapiakban, az nagy valószínűséggel ugyanilyen motivációt követ majd a játékban is. A páros mintás t-próba pedig kimutatta, hogy az átlagok között nincs szignifikáns különbség ($t(121):0.485$ $p:0.63$).

XV. Táblázat játékban és a mindennapokban lévő extrinzik motiváció korrelációja

		Extrinzik aspiráció a mindennapokban	Extrinzik aspiráció a játékban
Extrinzik aspiráció a mindennapokban	Pearson korreláció	1	0.706
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	122	122
Extrinzik aspiráció a játékban	Pearson korreláció	0.706	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	122	122

A következőkben ugyanezen számításokat végeztem el az intrinzik célokra fókuszálva. Ebben az esetben is szignifikánsan jelen van a korreláció, azonban már sokkal gyengébb mértékben (Pearson $r:0.5$ $p:0.00$) (XVI táblázat). Tehát aki a hétköznapiakban inkább intrinzik motivációt követ, az valószínűleg a játékban is azt fog. A páros mintás t-próba pedig kimutatta, hogy az átlagok között van különbség ($t(121):5.92$ $p:0.00$). Az intrinzik célok tehát jobban kifejeződésre jutnak a mindennapi életben, mint a játékokban.

XVI. Táblázat játékban és a mindennapokban lévő intrinzik motiváció korrelációja

		Intrinzik aspiráció a mindennapokban	Intrinzik aspiráció a játékban
Intrinzik aspiráció a mindennapokban	Pearson korreláció	1	0.499
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	122	122
Intrinzik aspiráció a játékban	Pearson korreláció	0.499	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	122	122

Következő lépésként korrelációt számoltam a játékban eltöltött idő és a célok tekintetében. Összevettem, hogy akik többet játszanak a mindennapokban, azoknak van-e együttjárás az extrinzik motivációval, akár a játékban, akár a mindennapokban, illetve van-e együttjárás az intrinzik motivációjukkal akár a játékban, akár a mindennapokban. Mind a négy esetben bebizonyosodott, hogy nincs korreláció. Tehát a játékban eltöltött idő nem számít a célok tekintetében. Az eredmények a következőképpen alakultak: extrinzik célok a mindennapokban és a játékban töltött idő, pearson $r:0.17$ $p:0.63$; intrinzik célok a mindennapokban és a játékban töltött idő, pearson $r:-0.06$ $p:0.48$; extrinzik célok a játékban és a játékban töltött idő: pearson $r:0.168$ $p:0.07$; intrinzik célok a játékban és a játékban töltött idő pearson $r:0.04$ $p:0.66$

Ebben az esetben szintén külön megvizsgáltam a problémás, és nem problémás játékosok eredményeit, annak fényében, az átlagaik között van-e szignifikáns különbség. Egyetlen esetben volt különbség a két csoport között. Azok a játékosok, akik nem problémás felhasználók, tehát kevesebb, mint 4 órát játszanak naponta, szignifikánsan kevésbé követik az extrinzik célokat a játékon belül, mint problémás felhasználótársaik ($t(120):2.654$ $p:0.01$). A játékbeli intrinzik, míg a mindennapokban mind az intrinzik, mind az extrinzik célokat ugyanannyira követik a két csoport tagjai. Az eredmények, extrinzik célok a mindennapokban $t(51.11):1.33$ $p:0.19$; intrinzik célok a mindennapokban: $t(120):0.37$ $p:0.71$; intrinzik célok a játékban, $t(81.39):1.71$ $p:0.9$.

Összehasonlító vizsgálatok

A következőkben a fent kapott eredményeket hasonlítottam össze egymással. Először a flow élményt a narratív bevonódással. A számítások eredményei alapján a két mutató között szignifikáns, pozitív közepes együttjárás található (Pearson $r: 0.5$ $p:0.00$) (XVII. táblázat). Tehát aki áramlat élményt él át, az valószínűleg narratív bevonódást is fog. Egy korábbi kutatásban Oláh (2005 id. Fazekas, 2014) eközött a két mutató között erősebb együttjárást mutatott ki (Pearson $r:0.66$ $p:0.00$).

XVII. Táblázat Flow élmény és NES korreláció

		Flow élmény	Narratív bevonódás
Flow élmény	Pearson korreláció	1	0.497
	Sig. (2-tailed)		0.000
	N	122	122
Narratív bevonódás	Pearson korreláció	0.497	1
	Sig. (2-tailed)	0.000	
	N	122	122

Továbbá, mivel a flow élmény egyik alskálája kognitív képességeket mér, ugyanúgy, ahogy a narratív bevonódás teszt két alskálája, így ezek között is együttjárást kerestem. Azonban a flow kihívás-készség-egyensúly alskálája sem a NES figyelmi fókusz alskálájával, sem a NES narratív megértés alskálájával nem áll korrelációs kapcsolatban. Tehát semmiféle kapcsolat nem mutatható ki a flow és a NES kognitív működései között. Flow kihívás –készség-egyensúly és NES figyelmi fókusz, pearson $r:0.09$ $p:0.33$; flow kihívás-készség-egyensúly és NES narratív megértés, pearson $r: 0.11$ $p:0.224$.

Érdeemesnek találtam a flow másik alskáláját is összevetni a narratív bevonódás mértékével, hiszen ez szintén bevonódást mér. A kettő között szignifikáns, pozitív, közepes

együttjárás volt kimutatható (Pearson r : 0.544 p :0.00). Tehát, aki átéli a flow élmény bevonódás alsóskáláját, az valószínűleg a narratív bevonódást is átéli a játék közben.

A 2. és a 3. hipotézisek a fentiek alapján beigazolódtak. Aki több áramlat élményt él át, az valószínűleg narratív bevonódást is tapasztal majd (H2), míg, aki kevés flow-t él át, az valószínűleg a narratív bevonódást sem tapasztalja meg (H3).

A továbbiakban a flow élményt a célokkal vettem össze. Először a mindennapokban. A flow és a mindennapokban követett extrinzik célok között szignifikáns, pozitív, gyenge korreláció volt (Pearson r :0.25 p :0.005). A flow és a mindennapokban követett intrinzik célok között nem volt található semmilyen kapcsolat (Pearson r :0.147 p :0.11). A flow és a játékbeli extrinzik célok között, szignifikáns, pozitív, gyenge kapcsolat áll fenn (Pearson r :0.28 p :0.002). A flow és a játékban követett intrinzik célok között szintén szignifikáns, pozitív, gyenge kapcsolat állt fenn (Pearson p : 0.213 p :0.018) (XVIII. és XIX. táblázat).

XVIII. Táblázat Flow és extrinzik célok a mindennapokban és a játékban korreláció

		Flow élmény	Extrinzik aspiráció a mindennapokban	Extrinzik aspiráció a játékban
Flow élmény	Pearson korreláció	1	0.251	0.283
	Sig. (2-tailed)		0.005	0.002
	N	122	122	122
Extrinzik aspiráció a mindennapokban	Pearson korreláció	0.251	1	0.706
	Sig. (2-tailed)	0.005		0.00
	N	122	122	122
Extrinzik aspiráció a játékban	Pearson korreláció	0.283	0.706	1
	Sig. (2-tailed)	0.002	0.00	
	N	122	122	122

XIX. Táblázat Flow és intrinzik célok a mindennapokban és a játékban korreláció

		Flow élmény	Intrinzik aspiráció a mindennapokban	Intrinzik aspiráció a játékban
Flow élmény	Pearson korreláció	1	0.147	0.213
	Sig. (2-tailed)		0.106	0.018
	N	122	122	122
Intrinzik aspiráció a mindennapokban	Pearson korreláció	0.147	1	0.499
	Sig. (2-tailed)	0.106		0.00
	N	122	122	122
Intrinzik aspiráció a játékban	Pearson korreláció	0.213	0.499	1
	Sig. (2-tailed)	0.018	0.00	
	N	122	122	122

A fent említettek megdöntik, a három utolsó hipotézist (H4, H5, H6). Úgy tűnik nincs egyértelmű együttjárás a mindennapos intrinzik motiváció és a flow élmény között. Azonban gyenge együttjárás mutatható ki, az extrinzik motivációval kapcsolatban, mind a mindennapokban, mind a játékokban. Tehát akinek áramlat élménye van, egy kicsivel valószínűbb, hogy extrinzik célok vezérlik a mindennapokban. Míg a játékokban belül mind az extrinzik, mind az intrinzik célok vezérelhetik.

Végezetül, lineáris regresszióval vizsgáltam a flow élmény bejósolhatóságát, a narratív bevonódás és a játékbeli intrinzik célkövetés által. Mint kiderült, ez a modell nem használható, ugyanis az intrinzik célkövetés nem jósolja be a flow élményt ($p:0.82$). A narratív bevonódás és a játékokban belüli extrinzik motiváció azonban jó modellnek bizonyult. Narratív bevonódás, $B:0.28$ $p:0.00$; extrinzik motiváció, $B:0.1$ $p:0.01$. Ez tehát ellentmond a hipotézisnek miszerint az intrinzik célok inkább kapcsolatban állnak a flow élménnyel, mint az extrinzik célok. Az eredményeket a XX. és XXI. táblázatban láthatjuk.

XX. Táblázat flow élmény modellje a NES és a játékokban belüli intrinzik motiváció által

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(constant)	2.508	0.230		10.890	0.00
	Narratív bevonódás	0.286	0.050	0.47	5.774	0.00
	Intrinzik aspiráció a játékokban	0.043	0.039	0.089	1.085	0.280

XXI. Táblázat flow élmény modellje a NES és a játékokban belüli extrinzik motiváció által

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(constant)	2.365	0.228		10.383	0.00
	Narratív bevonódás	0.280	0.047	0.463	5.901	0.00
	Intrinzik aspiráció a játékokban	0.099	0.038	0.207	2.636	0.010

Megvitatás

A kutatás során, egyes hipotézisek beigazolódtak, mások azonban megcáfolódtak. Így például a problémás játékhasználat és a flow élménnyel kapcsolatos előfeltevés is megcáfolódtott. Úgy tűnik, a magasabb flow több játékorával jár együtt. Beigazolódtott azonban, a narratív bevonódás és a flow élmény kapcsolata. Úgy tűnik a játékosok a flow élmény mellett bevonódás élményt is tapasztalnak. A két jelenség között az alsókálák tekintetében is sikerült összefüggést találni, azonban ellentmondást is. Az aspiráció tekintetében az eredményeim azt mutatják, hogy a magasabb flow élménnyel magasabb extrinzik motiváció jár. Azonban a nem problémás felhasználók kevésbé követik a játék során az extrinzik motivációt. Az eredmények semmilyen kapcsolatot nem mutattak az intrinzik motivációval, sem a játék során, sem a mindennapokban, sem a napi játékorát, sem a flow élményt tekintve.

Az eredmények szerint a World of Warcraft játékosok, gyakrabban élnek át flow élményt, mint az eredeti minta. Ezzel beigazolódn látszik *Chen* (2007) állítása, miszerint a számítógépes játékok ma már képesek a flow élmény összes kitételét biztosítani. Így a videojátékok potenciális flow élmény forrásokká válhatnak.

Az eredmények pozitív együttjárást mutatnak a flow élmény és a játékban eltöltött idő között. Bár az együttjárás igen gyenge, az 1. hipotézis megdőlt. Ez a *Smohai és mtsai.* (2013) által publikált eredményeknek ellentmond. Az eredmények olyan kutatásokat erősítenek meg, melyek kapcsolatot találtak a flow élmény és az obszesszió között (*Chou és Ting*, 2003. id. *Smohat és mtsai*, 2007). Ezt tovább erősíti, az, az eredmény, miszerint akik 4 óránál többet játszanak, azok szignifikánsan gyakrabban élnek át áramlat élményt, mint akik négy órától kevesebbet. Fontos azonban kiemelni, hogy csak együttjárásról van szó. Nem bizonyított, hogy a két jelenség között ok – okozati viszony van. Ez az eredmény tehát nem dönti el a vitát, a flow élmény és az addikció kapcsolatáról. Azonban mindenképp állást foglal benne.

A továbbiakban kiderült, hogy a játékosok, gyakrabban élnek át narratív bevonódást, mint az eredeti kutatásban résztvevők (II. táblázat). Továbbá hasonlóan a flow élménynél tapasztaltaknál, aki többet játszik, az gyakrabban él át narratív bevonódást. Ez azt is jelentheti, hogy kapcsolat áll fent az addikció és a narratív bevonódás között. Ez az együttjárás azonban gyenge erősségű. Erősíti a feltételezést, hogy a napi 4 óránál többet játszó szignifikánsan gyakrabban vonódnak be a játék narratívájába, mint akik ettől kevesebbet játszanak. Fontos kiemelni, hogy ez nem feltétlenül ok – okozati kapcsolat. A két jelenség között csupán gyenge pozitív irányú korreláció mutatható ki.

A következőkben a flow élmény és a narratív bevonódás kapcsolatát vizsgáltam meg. A két jelenség között pozitív irányú, közepes együttjárás mutatható ki. Aki gyakrabban él át flow élményt, az gyakrabban él át narratív bevonódást is. Ez igazolja *Magyaródi és mtsai*. (2013) elképzeléseit, miszerint a flow élmény egyik alapvető feltétele a bevonódás. Szintén megerősíti *Oláh* (2005, is. *Fazekas*, 2014) eredményeit, aki szintén pozitív irányú közepes korrelációt mutatott ki a jelenségek között. Továbbá alátámasztja, a 2. és a 3. hipotéziseket, ugyanis egyben azt is jelenti, hogy aki nem él át flow élményt az valószínűleg narratív bevonódást sem fog.

Az aspirációval kapcsolatban érdekes eredményeket kaptam. A mindennapok tekintetében kiderült, hogy szignifikánsan gyakrabban követnek a játékosok extrinzik célokat, míg szignifikánsan kevesebben intrinzik célokat, mint az eredeti kutatás alanyai. Ugyanez volt érvényes a játékban mért motivációval kapcsolatban.

A korrelációs számítások nem mutattak semmilyen kapcsolatot a játékban töltött idő, és a motivációval kapcsolatban. Így tehát arra következtethetünk, hogy az extrinzik, vagy intrinzik célok nem befolyásolják a napi játékidőt. Ezzel szemben, amikor a 4 óránál többet vagy kevesebbet játszókat vizsgáltam meg, egyetlen esetben találtam szignifikáns különbséget. Az eredmények kimutatják, hogy akik kevesebb, mint négy órát játszanak szignifikánsan kevesebb extrinzik motivációt követnek, mint a problémás játékhasználók. Úgy tűnik az addikció tekintetében egyedül az számít, mennyire követnek a játékosok a játékon belül extrinzik motivációt. Ez ellentmond *Hsu és Lu* (2007, id. *Smohai és mtsai*, 2013), eredményeinek, akik a problémás játékhasználat és az intrinzik célok között találtak kapcsolatot. Ez természetesen csak együttjárás, nem ok-okozati kapcsolat.

A következőkben azt vizsgáltam meg milyen a flow élmény és a motiváció kapcsolata. A mindennapok tekintetében egyedül az extrinzik motivációval volt pozitív irányú szignifikáns kapcsolat ez azonban nagyon gyenge erősségű. A játékban pedig pozitív irányú, szignifikáns kapcsolatot lehetett találni mind az extrinzik, mind az intrinzik motivációt tekintve. Itt szintén nagyon gyenge volt a kapcsolat erőssége. Úgy tűnik tehát, a magasabb flow élmény nem jár egyértelműen együtt valamelyik fajta motivációval. Ezek az eredmények nem támogatják a 4. 5. és 6. hipotéziseket. Ezt *Schell* (2005, id. *Visser, Anheunis és Schoutem*, 2013) kutatása magyarázza. Véleménye szerint a World of Warcraft játékosok egyik főbb motivációja, extrinzik alapú. Ezek a felhasználók azért játszanak, hogy más szerepekben próbálhassák ki magukat, nem pedig a szociális háló építése miatt.

Korrelációt számoltam a flow élmény kognitív alszkálája és a narratív bevonódás két kognitív alapú alszkálája között. Az együttjárást nem lehetett kimutatni. Ez arra utaló jel, hogy a két jelenség más. kognitív funkciókat követel. Ez ellentmond a 7. hipotézisnek.

A flow élmény bevonódás alszkálája és a narratív bevonódás között közepes erősségű együttjárás volt felfedezhető. Ez arra utal, hogy a flow élmény bevonódás mechanizmusa hasonlít a narratív bevonódás mechanizmusához.

Végezetül lineáris regresszióval számítottam ki, hogy a narratív bevonódás és a motiváció milyen mértékben jósolja be a flow élményt. A narratív bevonódás és az intrinzik motiváció együttese nem bizonyult jó modellnek a flow jóslásához. A narratív bevonódás és az extrinzik motiváció azonban szignifikáns eredményeket mutatott. A játékosok tekintetében tehát ez a két magyarázó erő számít.

A dolgozatnak természetesen gyenge pontjai is vannak. A nemek közötti különbségeket nem lehet pontosan kimutatni, ugyanis a férfiak aránya felülreprezentált. Továbbá érdemes lenne még nagyobb mintán vizsgálni a hipotéziseket, és ezzel biztosítani, az eredmények reprezentativitását. Fontos kiemelni, hogy az eredmények többsége együttjárás jellegű, tehát semmiképp sem szabad ok-okozati kapcsolatokra következtetni. Természetesen az MMORPG játékok nem merülnek ki a World of Warcraft programmal. Céljaim között szerepel egyéb játékok hasonló vizsgálata. Mivel a Smohai és mtsai, (2013) cikkben előírt 4 órás határ, a problémás játékhasználat tekintetében, nem biztos, hogy megfelel, a további célok között van, egy új határidő statisztikai alapokon nyugvó kikötése, és a statisztikai számítások ez alapján történő újraszámítása.

A kutatással közelebb kerültünk, mind a játékosok lelki világához, mind a flow élmény, a narratív bevonódás és az aspirációk elméletének további feltérképezéséhez. A kutatás újszerűsége, hogy összekapcsolja a flow élmény és a narratív bevonódás elméleteit az aspirációs index elméleteivel.

Felhasznált irodalom

- Antheunis, M. L., Valkenburg, P. M., és Peter, J. (2007): Computer – mediated communication and interpersonal attraction: An experimental test of two explanatory hypotheses. *CyberPsychology and Behavior*, 10. 831 – 836
- Antheunis, M. L., Valkenburg, P. M., és Peter, J. (2010): Getting acquainted through social network sites: Testing a model of online uncertainty reduction and social attraction. *Computers in Human Behavior*, 26. 100 – 109
- Bálint K. (2012): A mozinézői válaszokat meghatározó narratív és személyiségtényezők. A fókuszálási stratégia és a kötődési jellemzők hatása a filmszereplőre vonatkozó nézői válaszok mintázatára. Doktori értekezés, Pécs. URL: http://pszichologia.pte.hu/files/tiny_mce/doktori/D-2012-B%C3%A1lint%20Katalin.pdf; 2013. 04. 22.
- Bilandzic, H., és Buselle, R. (2008): Attention and narrative engagement: Divergences in secondary task reaction times and self – reports of narrative engagement. Paper presented at the annual conference of the International Communication Association, Montreal, Canada,
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., és Thorens, G. (2013): Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29. 103 – 109
- Biocca, F. (2002): The evolution of interactive media. Toward being there in nonlinear narrative worlds. In M. Green, J. Strange & T. Brock (Eds.), *Narrative impact, social and cognitive foundations* (pp. 97 – 130). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Boyle, A. E., Conolly, M. T., Hainex, T., és Boyle, M. J. (2012): Engagement in digital entertainment games: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 28, 771-780
- Buda B. (1998): Empátia – a beleélés lélektana: Ego School Bt, Budapest.
- Busselle, R. W. és Bilandzic, H. (2009): Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, 12(4), 321-347.
- Carver, C. S., Scheier, M. F. (2002): Self-regulatory perspectives on personality. In Millon, Th., Lerner, M. J. (eds.): *Handbook of Psychology. Volume 5: Personality and Social Psychology*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, 185.208.

- Chen, J., (2007): Flow in Games (and Everything Else). *Viewpoint*, 50.(4), 31 - 34
- Chou, C., & Tsai, M.-J. (2007): Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 812–824.
- Chou, T.J., és Ting, C. C. (2003): The role of flow experience in cyber – game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6.(6), 663 - 675
- Colwell, J. (2007): Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43, 2072–2082.
- Csikszentmihályi, M., Larson R., és Prescott, S. (1977): The ecology of adolescent activity and experience. *Journal of Youth and Adolescence*, 6(3), 281-294
- Davis, M. H. (1999): Az empátia története és meghatározása. In: Kulcsár Zsuzsanna (szerk.). Morális fejlődés, empátia és altruizmus. Szöveggyűjtemény: *ELTE Eötvös Kiadó*, Budapest
- Ducheneaut, N., és Moore, R. J. (2005): More than just „XP”: Learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*, 2. 89 -100
- Fazekas Balázs (2014): Filmes befogadásvizsgálat. A Narratív Bevonódás Teszt hazai adaptációja (MA szakdolgozat). Károli Gáspár Református Egyetem, Bölcsészettudományi Kar, Pszichológiai Intézet, Magyarország, Budapest
- Frostling-Henningsson, M. (2009): First-person shooter games as a way of connecting to people: “Brothers in blood”. *Cyberpsychology and Behaviour*, 12(5), 557–562.
- Gerrig, R. J. (1993): Experiencing Narrative worlds. New Haven, CT: Yale University Press
- Hsu, C., és Lu, H. (2007): Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. *Computer sin Human Behavior*, 23. 1642 - 1659
- Kasser, T., Ryan, R. M. (1993): A dark side of the American dream: correlates of financial success as a central life aspiration. *Journal of Personality and Social Psychology*, 65: 410-422.
- Kasser, T., Ryan, R. M. (1996): Further examining the American dream: differential correlates of intrinsic and extrinsic goals. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22: 280-287.
- Keser, H., és Esgi, N. (2012): An analysis of self perceptions of elementary school students in terms of coumputer game addiction. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 46. 247 - 251

- Kim, P.W., Kim, S.Y., Shim, M., Im, C.H., és Shon, Y.M. (2013): The influence of an educational course on language expression and treatment of gaming addiction for massive multiplayer online role – playing game (MMORPG) players. *Computers & Education*, 63. 208 - 217
- Konwiser, Kim, (Director) és Konwiser, Kern (Director). (2014): World of Warcraft: Looking for group [Documentary]. United States: Blizzard.
- Lee, J. H. (2005): Korea Digital Storytelling. Sallim, Inc.
- Lee, J. H. (2011): Game Storytelling. Saenggak Namu, Inc
- Lee, M. (2004): Presence explicated. *Communication theory*, 14. 27 - 50
- Lee, Y. W. (2010): Narrative poetics of online game storytelling. Geulnulim, Inc.
- Lenhart, A., Madden, M., és Hitlin, P. (2005): Teens and technology: You are leading the transition to a fully wired and mobile nation. Pew Internet and American Life Project, http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf Retrieved 8.08.06.
- Lo, S., Wang, C., és Fang, W. (2005): Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players, *CyberPsychologie and Behavior*, 8. 15 - 21
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004): Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31(5), 499–523.
- Magyaródi, Tímea, Nagy, Henriett, Soltész, Péter, Mózes, Tamás, és Oláh, Attila (2013): Egy újonnan kidolgozott flow állapot kérdőív kimunkálásának és pszichometria jellemzőinek bemutatása. *Pszichológia*, 33.(1), 15 - 36
- Martos Tamás, Szabó Gábor, és Rózsa Sándor (2006): Az aspirációs index rövidített változatának pszichometria jellemzői hazai mintán. *Mentálhigiénie és Pszichoszomatika*, 3, 171-191
- McKenna, K. Y. A., és Bargh, J. A. (2000): Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4. 57 – 75
- Nakamura, J., és Csíkszentmihályi, M. (2005): The concept of flow. In: C.R. Snyder, S. Lopez (eds), *Handbook of Positive Psychology*. Oxford, Oxford University Press, 89-105
- Procci, K., Singer, A. R., Levy, K. R., és Bowers, C. (2012): Measuring the flow experience of gamers: An evulation of the DFS – 2. *Computer sin Human Behavior*, 28. 2306 - 2312

- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006): The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, 347–363.
- Ryan, R. M., Sheldon, K. M., Kasser, T., Deci, E. L. (1996): All goals are not created equal: An organismic perspective on the nature of goals and their regulation. In Gollwitzer, P. M., Bargh J. A. (eds.): *The Psychology of Action: Linking Cognition and Motivation to Behavior*. Guilford, New York, 7.26.
- Schell, J. (2005): Understanding entertainment: Story and gameplay are one (electronic version). ACM Computers in Entertainment. Retrieved August 8, 2011, from <http://www.cms.livjm.ac.uk/library/Archive/GDTW2004-Publications/JesseScheel-K1.pdf>
- Schwarzer, R. (1999): Self-regulatory processes in the adoption and maintenance of health behaviors. The role of optimism, goals and threats. *Journal of Health Psychology*, 4: 115–117.
- Segal, E. M. (1995a): A cognitive – phenomenological theory of fictional narrative. In J. D. Duchan, G. A. Bruder, & L. E. Hewitt (Eds.), *Deixis in narrative. A cognitive science perspective* (pp. 61 – 78). Hillside NJ: Erlbaum.
- Segal, E. M. (1995b): Narrative comprehension and the role of Deictic Shift Theory. In J. D. Duchan, G. A. Bruder, & L. E. Hewitt (Eds.), *Deixis in narrative. A cognitive science perspective* (pp. 3 – 17). Hillside NJ: Erlbaum.
- Seif El – Nasr, M., Milam, D., és Maygoli, T. (2013): Experiencing interactive narrative: A qualitative analysis of *Façade*. *Entertainment Computing*, 4, 39-59
- Slater, D. M., Rouner, D. és Long, M. (2006): Television Dramas and Support for Controversial Public Policies: Effects and Mechanisms. *Journal of Communication* 56, 235-257.
- Smohai, Máté, Mirnics, Zsuzsanna, Vargha, András, Torma, Boglárka, és Tóth, Dániel (2013): Videójátékokkal való játszás közben, iskolában és otthon átélt flow – élmények tipikus mintázatai, valamint az azokba tartozó magyar serdülők személyiségjellemzői és megküzdési módjai – konfigurációelemzés. *Pszichológia*, 33.(4), 313 – 327
- Steuer, J. (1992): Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 4.(2), 73 – 93
- Subrahmanyam, K., és Greenfield, P. (2008): Online communication and adolescent relationships. *The future of Children*, 18. 119 – 146

- Suznjevic, M., & Matijasevic, M. (2010): Why MMORPG players do what they do: Relating motivations to action categories. *International Journal of Advanced Media and Communication*, 4(4), 405.
- Tóth Lumbert (2014, november): Világok születése TEDxYouth@Budapest. Lecture conducted from TEDxYouth@Budapest, Budapest
- Valkenburg, P.M., és Peter, J. (2008): Adolescents identity experiments on the internet: Consequences for social competence and self – concept unity. *Communication Research*, 35. 208 - 231
- Visser, M., Antheunis, L. M., és Schouten, P. A. (2013): Online communication and social well-being: how playing World of Warcraft affects players' social competence and loneliness. *Journal of Applied Social Psychology*
- Wan, C., és Chiou, W. B. (2006): Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior* 9.(3), 317 – 324.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., és Groner, Rudolf. (2008): Playing online games against computer- vs. human – controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computer sin Human Behavior*, 24, 2274 - 2291
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., és Nickell, E. (2006): From tree house to barracks: The social life in Worlds of Warcraft. *Games and Culture*, 1. 338 – 361
- Witmer, B. G., és Singer, M. J. (1998): Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence*, 7.(3), 225 - 240
- Yee, N. (2006): The demographics, motivations and derived experiences of users of massively – multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309 – 329

Melléklet

Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozom Papp – Zipernovszky Orsolya tanárnőnek, amiért felügyelete a kutatás menetét, és segítségemre volt a munka elkészülésénél.

Továbbá köszönettel tartozom a JátékosLét kutatóközpontnak és a Golden blog szerkesztőjének, akik a kérdőívek eljuttatásában segítettek a megfelelő célcsoportokhoz

Etikai űrlap

Etikai jóváhagyást igénylő űrlap diák kutatók számára

SZTE BTK PSZICHOLOGIAI INTÉZET

1. A kutatás címe: MMORPPG játékosok, flow élmény, narratív bevonódás, és aspirációs index vizsgálata

2. A beadás dátuma:

2014. 08.31

3. A kutatásért felelős oktató neve, beosztása:

Papp – Zipernovszky Orsolya, Egyetemi adjunktus

A diák kutató/k neve:

Kormányos Ákos

4. A kutatás melyik kategóriába esik:

- ☐ kurzus munka; ebben az esetben, kurzus neve
- ☐ műhelymunka
- ☐ **szakdolgozati munka**
- ☐ **TDK munka**
- ☐ egyéb:

5. A kutatás céljának és menetének rövid ismertetése:

A kutatás célja, hogy az MMORPG játékosok flow élmény és narratív bevonódás átélésének gyakoriságát meghatározzuk. Ezek mellett motivációik feltérképezése. Illetve ezen jelenségek közötti kapcsolat feltárása.

6. A minta leírása, a vizsgálati személyek toborzásának módja?

A kutatásban résztvevők online fognak kérdőívet kitölteni. Olyan alanyokat keresek, akik rendszeresen játszanak a World of Warcraft nevű játékkal.

7. Hol zajlik a vizsgálat?

A vizsgálatot a SZTE BTK Pszichológiai intézet keretein belül zajlik, a kérdőívet online töltik ki.

8. Milyen berendezéseket és eszközöket alkalmaz? (Nevezze meg az alkalmazott tesztet, kérdőívet!)

Narratív Bevonódás Teszt, Flow Állapot Kérdőív, Aspirációs Index

9. Az etikailag érzékeny pontok azonosítása

Jár-e a vizsgálat **kellemetlen ingerek bemutatásával vagy kellemetlen helyzetek** létrehozásával? IGEN / NEM. Ha a válasz "igen", akkor pontosan ismertesse a helyzetet és becsülje meg a kockázati tényező súlyosságát!

- Kellemetlen helyzet?
- Kellemetlen ingerek?
- Fájdalom?
- Víz, élelem, alvás stb. megvonás?
- Gyógyszerek vagy pszichoaktív szerek alkalmazása?
- Testi sérülés veszélye?
- Szorongás vagy egyéb negatív érzés okozása feltételezhető módon?
- Lényeges információ visszatartása?
- A vizsgált személyek tudatos félrevezetése?

Jár-e a vizsgálat **érzékeny populáció** részvételével (karikázza be és részletezze a választ megfelelő pontnál)? IGEN / NEM

- **18 éven aluliak? A vizsgálatban 18 éven aluliak is részt vehetnek, azonban nincsenek kitéve veszélynek. A kitöltés teljesen anoním és nem terjed ki semmilyen kellemetlen, vagy érzékeny témakörre**
- betegek vagy mentálisan veszélyeztetett egyének?
- egyéb módon érzékeny társadalmi csoporthoz tartozók?

Jár-e a vizsgálat **érzékeny témák** érintésével? Részletezze a választ, ha igen! IGEN / NEM

- szexualitás
- intimitást érintő témák
- identitását, személyes kapcsolatokot érintő témák, etc.

10. Pontosán ismertesse, hogy milyen eljárásokat tervez az etikai kockázat kiiktatására illetve minimalizálására, kitérve az informált beleegyezés megszerzésének módjára és az utólagos tájékoztatás menetére!

A kitöltők, tájékoztatva lesznek, arról, hogy a vizsgálata teljesen anoním. Továbbá arról is, hogy a kutatást a SZTE BTK Pszichológia Intézete figyelemmel kíséri. A kitöltés után a beadással a kitöltők elfogadják az informált beleegyezést. Továbbá lehetőséget biztosítok számukra e-mail címen történő kapcsolatfelvételre, amennyiben egyéb kérdéseik lennének.

11. Az informált beleegyezés szövege (Adja meg az informált beleegyezés pontos szövegét!)

A kérdőíves kutatás célja, hogy megvizsgáljuk a WoW játékosok játszás közben átélt élményeit.

A kérdőívet azok töltsék ki, akik heti rendszerességgel játszanak a World of Warcraft nevű játékkal.

A kérdőíves kutatás célja, hogy felmérjük, a WoW játékosok, játszás közbeni flow-élmény átélésének gyakoriságát, illetve a játékba való bevonódás mértékét, ezen felül céljaikat.

A kutatásban való részvétel önkéntes és anoním, benne a név nélkül szereplő adatokat kizárólag

tudományos célokra használjuk fel. Minden válaszát bizalmasan kezeljük, azt statisztikailag dolgozzuk fel, és a nyers adatokba csak a kutatásban dolgozók nyernek betekintést.

A kérdőívben nincs jó, vagy rossz válasz, minden vélemény érvényes és lehetséges! Kérjük, hogy a lehető legőszintébben válaszoljon! Ha mégis kellemetlennek érzi a kitöltést, bármikor következmények nélkül megszakíthatja. A kérdőívben vannak hasonló állítások, amelyek csak árnyalataikban különböznek egymástól. Ennek elsősorban az az oka, hogy pontosabban tudjunk mérni.

A kitöltés végén, a beadásra kattintva beleegyezik a kutatásban való részvételbe.

A kutatással kapcsolatos bármilyen jellegű kérdésekkel bátran forduljon a következő személyhez:
Kormányos Ákos: kormányos.akos@gmail.com Szegedi Tudományegyetem Pszichológiai Intézet

12. Van-e bármilyen további etikai vonatkozása a vizsgálatnak, amelyre a fenti kérdésekre adott válaszokban nem történt utalás?

Nincs

Tanusítom, hogy az etikai jóváhagyás megtörtént.

A végső formában való jóváhagyás dátuma:

A vizsgálat lefolytatásának tervezett dátuma: 2014. november

A jóváhagyó tanár (nem kell kézírással aláírás): Papp – Zipernovszky Orsolya

A tesztek

Kérjük először néhány demográfiai kérdésre válaszoljon:

* Required

Neme ? *

- ☐ Nő
☐ Férfi

Életkora ? *

Években kiejezve

Lakhelye ? *

Legmagasabb iskolai végzettsége ? *

- ☐ Alapfokú
☐ Középfokú
☐ Felsőfokú

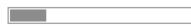
Hetente hány órát játszik a WoW játékkal ? *

Órákban megadva

Szám szerint mennyi más játékkal játszik még rendszeresen a WoW-on kívül ? *

Említse meg a legfontosabbakat

Continue »



20% completed

MMORPG játékosok vizsgálata

* Required

Flow állapot kérdőív

Kérjük, jelölje, hogy az alábbi állítások mennyire jellemzik Önt, miközben WoW-al játszik.

Az elmém és a testem tökéletes összhangban működött játék közben *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

A játékban kézben tartottam az eseményeket *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Mindvégig izgalmas kihívást jelentett számomra a játék *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Az idő gyorsabban ment, mint ahogy gondoltam *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

A figyelmemet egyáltalán nem kötötte le, amit csinálni kellett *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

A játék nem volt túlzottan nehéz *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

A játék során pontosan tudtam, mit kell tennem, és azt is tettem. *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Azt éreztem, hogy az, amit csinálni kell, jól illik a készségeimhez *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Érdekesnek találtam a játékot *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Egybeolvadtam a játékkal *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Teljes mértékben lekötötte a figyelmemet *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Úgy éreztem, meg tudok felelni a játék által támasztott követelményeknek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Éreztem, hogy én kontrollálom a játékot *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

A képességeim egyensúlyban voltak a játék nyújtotta kihívásokkal *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Lépést tudtam tartani a kihívásokkal *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Nem igényelt tőlem erőfeszítést, hogy jól teljesítsek. *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Tudtam, hogy képes vagyok a játék feladatainak megoldására. *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Számomra unalmas volt *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Megfeledkeztem az idő múlásáról. *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Megfeledkeztem a közvetlen környezetemről *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

« Back

Continue »



40% completed

MMORPG játékosok vizsgálata

* Required

Narratív bevonódás kérdőív

Kérjük, jelölje, hogy az alábbi állítások mennyire jellemzik Önt, miközben WoW-al játszik.

A játék megérintett érzelmileg *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Úgy éreztem, hogy a játék egy új világot teremtett, ami hirtelen eltűnt, amikor a játék véget ért. *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Nehezen tudtam kibogozni a játék cselekményének fonalát *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Bizonyos részeknél nehéz volt megértenem, hogy mi történik a játékban *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Játék közben úgy éreztem, hogy habár fizikailag a szobában vagyok, de képzeletben a játék világában vagyok benne *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Játék közben elkalandoztak a gondolataim *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Homályos számomra, hogy mi történt a karakterekkel játék közben *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Nagyon élveztem a látott történetet *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Játék közben azon kaptam magam, hogy más dolgokon gondolkozom *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Időnként a játék világa valóságosabbnak tűnt számomra, mint a játékon kívüli világ *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Szeretem az olyan játékokat, mint ez *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Nehezemre esett figyelnem a játékra *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Együtt éreztem egyes karakterekkel *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Játék közben örültem, amikor a karakternek sikerült valami, és elszomorodtam, amikor a karakter szenvedett valami miatt *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

Ha választhatnék több játék közül, ezt a játékot játszanám újra *

1 2 3 4 5 6 7

Egyáltalán nem illik rám ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Nagyon illik rám

« Back

Continue »



60% completed

MMORPG játékosok vizsgálata

* Required

Aspirációs index - A mindennapokban

Most lehetséges életcélokat fogunk felsorolni. Mennyire fontos az Ön számára, hogy ezeket a célokat megvalósítsa a mindennapokban?

Pénzügyeim sikeresek legyenek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Fejlődjek, és új dolgokat tanuljak *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Sok ember tiszteljen-csodáljon *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Érezsem, hogy vannak emberek, akik szeretnek, és viszont szeretem őket *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Mindig úgy nézzek ki, ahogyan elképzeltem *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Munkámmal is hozzájáruljak, hogy a világ jobb legyen *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Elkerüljenek a betegségek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Gazdag legyek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Ismerjem és elfogadjam valódi önmagam *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Híres legyek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Mély, tartós kapcsolataim legyenek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Vonzó megjelenésű emberek tartsanak *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Segítsek másoknak jobbra tenni az életüket *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

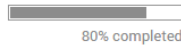
Fizikailag egészséges életstílust folytassak *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

« Back

Continue »



MMORPG játékosok vizsgálata

* Required

Aspirációs index II - A játékban

Most lehetséges életcélokat fogunk felsorolni. Mennyire fontos az Ön számára, hogy ezeket a célokat megvalósítsa a játékban?

Pénzügyeim sikeresek legyenek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Fejlődjek, és új dolgokat tanuljak *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Sok ember tiszteljen-csodáljon *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Érezzem, hogy vannak emberek, akik szeretnek, és viszont szeretem őket *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Mindig úgy nézzek ki, ahogyan elképzeltem *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Munkámmal is hozzájáruljak, hogy a világ jobb legyen *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Elkerüljenek a betegségek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Gazdag legyek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Ismerjem és elfogadjam valódi önmagam *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Híres legyek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Mély, tartós kapcsolataim legyenek *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Vonzó megjelenésű emberek tartsanak *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Segítsek másoknak jobbra tenni az életüket *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

Fizikailag egészséges életstílust folytassak *

1 2 3 4 5

Egyáltalán nem fontos ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Rendkívül fontos

« Back

Submit

Never submit passwords through Google Forms.



100%: You made it.