

DEBRECENI EGYETEM
BÖLCSÉSZETTUDOMÁNYI KAR
PSZICHOLÓGIAI INTÉZET

SZOCIÁLPSZICHOLÓGIAI MŰHELYMUNKA

Jó csapat vagyunk, a sárkányt is le tudtuk győzni!

-

Többszemélyes videojátékok hatása teljesítő
csoportokban

Témavezető
Dr. Balázs Katalin
Egyetemi adjunktus

Órsi Balázs
Pszichológia BA
Nappali

Debrecen, 2017

NYILATKOZAT

Alulírott Órsi Balázs

a Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Karának hallgatója ezennel büntetőjogi felelősségem tudatában nyilatkozom és aláírással igazolom, hogy

Jó csapat vagyunk, a sárkányt is le tudtuk győzni! – Többszemélyes videojátékok hatása teljesítő csoportokban

című diplomamunkám saját, önálló munkám; az abban hivatkozott nyomtatott és elektronikus szakirodalom felhasználása a szerzői jogok nemzetközi szabályainak megfelelően készült.

Tudomásul veszem, hogy diplomamunka esetén plágiumnak számít:

- szó szerinti idézet közlése idézőjel és hivatkozás megjelölése nélkül;
- tartalmi idézet hivatkozás megjelölése nélkül;
- más szerző publikált gondolatainak saját gondolatként való feltüntetése.

Alulírott kijelentem, hogy a plágium fogalmát megismertem. Tudomásul veszem, hogy plágium esetén diplomamunkám visszautasításra kerül.

Továbbá felelősségem tudatában nyilatkozom arról, és aláírással igazolom, hogy a Debreceni Egyetem Elektronikus archívumába (DEA) a <http://dea.lib.unideb.hu/dea/handle/2437/85081> címre feltöltött diplomamunkám mindenben megegyezik a benyújtott papíralapú és/vagy CD formátumú dolgozattal.

Debrecen, 2017 április 07

.....

aláírás

Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozom témavezetőmnek, Dr. Balázs Katalinnak, szakmai iránymutatásáért és a kutatás elvégzésében nyújtott segítségéért, valamint csoporttársaimnak a könyvtárban töltött napokon nyújtott társas támaszért. Külön köszönet jár Andornak, Annamarinak, Dorinának, Klaudiának és Mártonnak, amiért megengedték, hogy laptopjaikat a szakdolgozatom szolgálatába állíthassam.

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó.....	2
Bevezetés.....	4
1. Témafelvetés.....	5
2. Szakirodalmi áttekintés.....	5
2.1. Egyén a csoportban.....	5
2.1.1. Társas identitás.....	5
2.1.2. Csoport fogalma.....	6
2.1.3. Kiscsoportok.....	7
2.1.4. Önkategorizáció.....	7
2.1.5. Csoportidentitás fogalma.....	8
2.1.6. Csoport hatása az egyénre.....	8
2.1.7. Csoport hatása a teljesítményre.....	10
2.2. Csoport vs Egyén.....	11
2.2.1. Társas Értékorientáció fogalma.....	11
2.2.2. Társas Értékorientáció mérése.....	12
2.2.3. Társas Értékorientáció állandósága.....	13
2.2.4. Társas dilemmák.....	13
2.2.5. Társas dilemmahelyzetek befolyásoló tényezői kiscsoportokban.....	14
2.3. Videójátékok.....	15
2.3.1. A videójáték fogalma.....	15
2.3.2. Kutatás a videójátékokkal kapcsolatban.....	15
2.3.3. Videójátékok és társas interakciók.....	18
2.3.4. Egy terápiás videójáték – a SIDES.....	19
3. Kérdésfelvetés.....	21
4. Kutatás bemutatása.....	22
4.1. Mintavétel.....	22
4.2. Kísérleti csoportok kialakítása.....	23
4.3. A vizsgálat menete.....	24
4.4. A vizsgálat eszközei.....	25
4.4.1. Jelentkezési kérdőív.....	25
4.4.2. A vizsgálatban szereplő videójáték – a League of Legends.....	25

4.4.3. Vizsgálathoz szerkesztett kérdőív	26
4.4.4. SVO kérdőív	26
5. A kutatás eredményei	26
5.1. A szerkesztett kérdőív kiértékelése	26
5.2. A hipotézisek kiértékelése	28
5.3. A vizsgálat egyéb eredményeinek értékelése	32
5.3.1. A kooperatív orientáció elemei	32
5.3.2. A kérdőív skáláinak meghatározó elemei	32
5.3.3. Nemi és kori tényezők befolyása a játék utáni orientációra	33
6. Következtetések és javaslatok	33
6.1. Következtetések az eredmények alapján	33
6.2. Kritikai észrevételek a kutatással kapcsolatban	35
6.3. Javaslatok a téma későbbi kutatására vonatkozóan	35
7. Összegzés	36
Irodalomjegyzék	38
Mellékletek	41

Előszó

Képzeld el a következő esetet: Egy videojátékkal játszunk éppen, melyben egy karakter mozgásával veszünk részt. A karakterünknek van életerejé, mely csökken, ha megsebzik a karakterünket. Az is lehet, hogy a képernyő jobb felső sarkában egy éhségmérő terpeszkedik, mely jelzi, mennyire éhes a virtuális karakterünk. Az a virtuális karakterünk, aki egy ismeretlen és ellenséges, agresszív lényekkel teli virtuális helyen álldogál. Ha veszélyes helyre tévedünk, a karakterünket megsebzik az ellenséges lények, akár meg is ölhetik. Ha semerre sem indulunk el, egy idő után a karakterünk éhen vesz. Akárhogy is ér véget hön szeretett karakterünk, az rossz érzéssel tölt el minket. Nem csupán azért, mert, személytől és bevonódástól függően, valamilyen szinten azonosultunk saját karakterünkkel, hanem azért is, mert egy olyan virtuálisan támasztott nehézségbe érintünk, melyet nem tudtunk legyőzni. Keletkezett egy helyzet, amit nem tudunk megoldani.

Most tételezzük fel, hogy ez a videojáték, amivel éppen az időnkét töltjük, egy többszemélyes játék, tehát más emberek, szintén saját karaktereikkel mozogva navigálnak ebben a virtuális térben, mely csupa kihívást és veszedelmet rejt a karakterek számára. Amikor már saját karakterünk éhségmérője pirosan villog, jelezve, hogy küszöbön az éhhalál, egy ismeretlen karakter lép a mi karakterünk mellé, és átad neki egy virtuális kenyérszeletet, melynek elfogyasztásával karakterünk csökkenti virtuális éhségét. Ez után az ismeretlen karakter ismét átad valamit a mi karakterünknek, még hozzá fegyvert és páncélt. Ezeket felszerelve karakterünkre elég erősek leszünk hozzá, hogy valamivel bátrabban harcba merjünk keveredni a virtuális ellenségekkel. És ekkor történik a legszebb dolog, amit virtuális karakterünk valaha megtapasztalhat. Az ismeretlen karakter ráköszön, és megkéri arra, hogy álljanak össze egy csapatba, és haladjanak együtt a játék világában.

A két virtuális karakter veszedelmesebbnél veszedelmesebb ellenfeleket győz le együttes erővel, számtalanszor segítik egymást a szörnyű vég elkerülésében, megannyi akadályt oldanak meg közösen.

Ezek után befejezzük a játékot, felállunk a számítógép előtt, és bemutatnak minket annak az embernek, akivel még sosem találkoztunk, ám már legalább hétszer közösen megmentettünk egy virtuális világot. És nekünk ezzel az ismeretlen emberrel ezek után egy csoportba tartozva kell teljesítenünk az iskolában, az egyetemen, vagy a munkahelyen, természetesen korunktól függően. Vajon mit fogunk gondolni erről az ismeretlen emberről?

Bízunk abban, hogy könnyen megtaláljuk a közös hangot, vagy attól félünk, hogy túlságosan összeférhetetlen személyisége van?

Az eddig leírt szituáció egy olyan helyzet, melybe még senki sem került, soha. Az online videojátékokkal való időtöltés közben százával, ezrével, sőt, talán százezrével születnek barátságok világszerte. Barátságok olyan emberek között, akik sosem találkoztak, sosem látták egymást élőben, és lehet még csak a hangjukat sem hallották soha. Különböző kultúrákból származó, különböző személyiségű emberek milliói élik át többszemélyes videojátékokkal történő időtöltésük közben azt a tapasztalatot, amikor ismeretlen emberekkel másodpercek alatt összeszoknak és hatékonyan oldanak meg feladatokat a virtuális közegekben.

De vajon mi is történik ilyenkor az emberek fejében, és talán még fontosabban, a virtuális karakterek közti virtuális csoport hogyan hat ki az őket irányító emberek tényleges csoportjára? Vajon játék közben csupán virtuális tárgyaknak látjuk a többi karaktert, aki a mi karakterünk mellett szaladgál? Esetleg fel sem fogjuk, hogy csupán egy elektronikusan megjelenített figurát látunk, annyira a többi játékos személyére figyelünk? Vajon milyen hatással van az egymást egyáltalán nem ismerő játékosok halmazára, ha virtuális karaktereik egy virtuális világban virtuális teljesítő csoporttá állnak össze? Pontosan ez utóbbi kérdés az, amit a következőkben bemutatott kutatás megválaszolni igyekszik.

Mondhatni rendhagyó módon, a következő kutatás nem az egyén vonatkozásában vizsgálódik videojátékokkal kapcsolatban, hanem kiscsoportok szintjén. A téma tárgyalása magában foglalja a kiscsoportok számára kialakított többszemélyes videojátékok csoportra gyakorolt különböző hatásait, valamint ezen hatások gyakorlatban felhasználható lehetőségeit.

Bevezetés

A következőkben ismertetett kutatás a többszemélyes videojátékok kiscsoportokra gyakorolt hatását hivatott feltérképezni. Videojátékokkal kapcsolatos vizsgálatok bár egyre átfogóbban tárgyalják a témát, csoportos szinten értelmezett eredmények nem túl gyakoriak. A jelenleg rendelkezésre álló adatok személyes tényezőkkel és hatásokkal foglalkoznak, melyek jobbra az agresszió és a szociális kapcsolatok témaköreit érintik. Néhány átfogóbb, online játékról végzett vizsgálattól eltekintve jelenleg kevés olyan kutatásunk van, mely pontosabb képet adna a videojátékok csoportos és társadalmi hatásairól. Kutatásommal ezt az üres teret kívántam kicsit jobban kitölteni. Kiindulási pontként a többszemélyes videojátékok kiscsoportokra gyakorolt hatásait vizsgáltam. A vizsgálódás célja az volt, hogy feltérképezze a különböző társas kontextusban végzett videojátékokkal való foglalkozás milyen hatással van a játékos csoporttal, a csoporttársakkal, és magára a játékkal kapcsolatos érzéletekre. Ezen jelenségek vizsgálata azért fontos, mert jelenleg a videojáték fejlesztők gyakorlatilag szabadon készíthetnek bármilyen játékot, melyet aztán az interneten keresztül bárki elérhet. Nem csupán videojátékok irányultabb és felelősségteljesebb előállításához vezethetne a téma kutatása, de lehetséges pszichoterápiás technikák és eszközök megalkotását is maga után vonhatná. Ez könnyen megvalósulhatna, hiszen a videojátékok csoportosan végezve olyan közös sikerekhez és eredményekhez juttatják a résztvevőket, amiknek köszönhetően pozitív érzelmekkel teli csoporttagságot kínálnak. Feltevésem szerint ennek hatása olyan erős társas pozitívumokkal hat a résztvevőkre, hogy a játékosok csoportjuk felé mutatott társas értékorientációjuk már egyetlen játék után is látványosan együttműködőbb lesz, mint amilyen a vonásértékű értékorientációjuk. Erre hipotézisem szerint meghatározó hatással van a játék nyújtotta kontextus, melyeknek az együttműködő és az individualista, egyéni viselkedést támogató típusait vizsgáltam. A feltevéseimet egy 28 fős egyetemista korú mintán teszteltem. A kutatásban van Lange és munkatársai (1997) által használt SVO mérésére kidolgozott kérdőívvel mértem fel a résztvevők társas orientációit. A résztvevők által játszott videojáték a League of Legends volt, a videojátékról, a játékos csoportról és a csoporttársakról kialakított véleményeket a vizsgálathoz összeállított kérdőívvel állapítottam meg. A vizsgálat eredményeit kutatási, terápiás, és társadalmi szempontból is értékeltem.

1. Témafelvetés

A videojátékok mára már a világ legtöbb részére elterjedtek. Rengetegen játszanak otthoni számítógépeiken vagy konzoljaikon videojátékokkal, akár egyedül, akár hálózaton keresztül másokkal összekötve. Kutatások kimutatták (Ewoldsen és mts., 2012), hogy többjátékos módban játszott játékok után a játékosok gyakrabban alkalmazták a tit-for-tat stratégiát fogoly-dilemma szituációkban, mintha kompetitív módban játszottak volna. Ebből is láthatjuk, hogy a videojátékoknak, csak úgy, mint bármely más játéknak illetve társas szituációnak, különféle hatásai lehetnek, mind a játék típusától, mind a játékmódtól függően.

Látván hogy a kooperatív játékmód képes proszociális viselkedés indukálására társas dilemma helyzetekben, felmerül a játékok hatásainak pozitív felhasználási lehetősége. Az utóbbi időkben fokozott érdeklődés övezte ezt a kérdést. Anne Marie Piper, Eileen O'Brien, Meredith Ringel Morris és Terry Winograd (2006) egy olyan terápiás módszert vizsgáltak, melyben külön erre a célra készített négyszemélyes videojátékkal igyekeztek Asperger szindrómás serdülők társas készségeit fejleszteni. Vizsgálatukkal bemutatták, hogy a videojáték együtt játszása motiváló és támogató eszköze a terápiájuknak. Ezeket látva következtethetünk arra, hogy egy egyszerű, nem direkt terápiás célzattal készült többszemélyes játék is pozitív hatásokat válthat ki a játékosokból. Feltevésem szerint egy hétköznapi, internetről ingyenesen letölthető kooperatív játékmódot támogató videojáték is hatékony eszközként szolgálhat proszociális viselkedés serkentésére, valamint a játékosok közötti csoportidentitás kialakítására.

2. Szakirodalmi áttekintés

2.1. Egyén a csoportban

2.1.1 Társas identitás

A társas identitás az egyénnek azon énfogalmát érintő vonatkozásai, melyeket a másokkal kialakított közös csoporttagságból származó érzései és ismeretei alakítanak ki. (Tajfel, 1972, idézi Smith, Mackie és Claypool, 2016). Ez a jelenség alakítja át az „én”-t „mi”-vé. Ez azt jelenti, hogy nem csupán egy közösségként kezdünk gondolni magunkra és társainkra, hanem a csoportot és a csoporttagokat is a saját részünként kezdjük tekinteni. Ez

a jelenség általában véve pozitívabb érzésekkel jár együtt önmagunkra és csoporttársainkra vonatkozóan. Azon csoportok, melyekben a „mi”, vagyis a csoportunk pozitívan teljesít, valamiféle győzelmet ér el, erősebb hatást gyakorolnak önértékelésünkre. Ezek a csoportsikerek nem csak átmeneti örömmel és elégedettséggel szolgálnak az egyén számára, de hosszabb távon is hozzájárulnak a pozitív önértékelés kialakításához és megtartásához (Cialdini és munkatársai, 1976). Tekintve, hogy a pozitív önértékelés egy alapvető igény az egyén számára, és ennek elérésére folyamatosan igényt tartunk, belátható, hogy azokat a csoporttagságainkat helyezzük inkább előtérbe, melyek elégedetté tesznek önmagunkkal szemben. (Mussweiler, Gabriel és Bodenhausen, 2000; Tesser 1988).

2.1.2. Csoport fogalma

A csoport olyan emberek halmaza, akiket saját maguk vagy mások valamilyen tulajdonság alapján összetartozónak lát. A csoportosulás bármilyen jellemző alapján történhet, akár még pusztán csak vélt tulajdonságok mentén is. A csoport tagjai változhatnak és teljesen le is cserélődhetnek anélkül, hogy a csoport felbomlana. Amikor mai értelemben véve csoportokat emlegetünk, rendszerint Lewin csoportdinamikai elgondolásában vett csoportokat értünk (Lewin, 1972). A csoportdinamika mondta először azt, hogy a csoport és az egyén közötti eltérések nem mennyiségben, hanem minőségben nyilvánulnak meg. A kezdeti elképzelések szerint ugyanis arról folytak a viták, hogy a csoport vajon több-e vagy kevesebb, mint a részek egésze.

Többféle csoportot is megkülönböztetünk. Méret tekintetében leginkább kis- és nagycsoportokról szoktunk beszélni. Alapvető különbség a kettő között, természetesen a tagok számán túl, hogy kiscsoportokban a tagok személyesen is ismerik egymást, és a kapcsolatok sokkal közelebbiek, míg nagycsoportok esetében már inkább a személytelenség és a távolsági ismeretek jelennek meg (Smith, Mackie és Claypool, 2016).

Kapcsolati minőség mentén rendszerint formális és informális csoportokat különítünk el. Természetesen észben kell tartani, hogy a határ nem egy egyértelmű vonal. A dimenzió mentén helyet foglaló csoportok mindkét forma jegyeit tartalmazhatják. A formális csoportokban helyet foglaló személyek pozíciója egyértelmű, világosan kinyilatkoztatott. A kapcsolatokat és a kommunikáció útját az előírások és szabályok irányítják. A formális csoportok alapját képezik a formát adó hivatalos keretek és rendszerek. Informális csoportokban a kapcsolatok maguktól alakulnak ki, nincsenek szabályszerűen meghatározott

pozíciók, a kapcsolatokat és a kommunikáció útját pedig a személyes ismeretek minősége határozza meg. Mindkettőre igaz, hogy saját szabályokkal rendelkeznek, és hogy saját tradíciókat, kultúrát alakítanak ki. A hétköznapiakban kialakított formális csoportok hálózatai képtelenek arra, hogy egy adott csoport életterét teljes mértékben lefedjék, így rendre megfigyelhető jelenség, hogy a formális csoportok réseit spontán kialakuló informális hálózatok fedik be (Smith, Mackie és Claypool, 2016).

2.1.3. Kiscsoportok

A kiscsoportokról való tárgyaláskor elsőként azt kell megállapítanunk, hogy meddig számít egy csoport kicsinek. Hozzávetőlegesen úgy gondoljuk, hogy húsz-huszonöt főig beszélhetünk kiscsoportokról. A határ valószínűleg azért itt húzódik meg, mert ennél több emberrel már igencsak nehéz közeli kapcsolatot kialakítani és fenntartani, így a kapcsolatok személyes formából átcsúsznak a hivatalos, személytelen hangvételbe. Ennél nagyobb létszám esetén a csoportok általában véve felbomlanak és szétesnek, tömeggé alakulnak át, vagy kisebb csoportokra bomolva, külön folytatják tovább az útjukat. Amennyiben szervezésre kerül sor, a csoport ugyan megmarad, ám a rendszerezésnek és rendezésnek köszönhetően nagycsoporttá alakul át. Optimális esetben egy kiscsoport hét főből áll. Ekkora létszámnál már érdemlegesen beszélhetünk munkamegosztásról, lehetséges a jól összehangolt szervezés, igencsak kevés információvesztéssel folyhat a kommunikáció, és mindenki számára egyértelmű, hogy mi a szerepe a csoportnak, és neki magának a csoporton belül (Smith, Mackie és Claypool, 2016).

2.1.4. Önkategorizáció

Az önkategorizáció az a folyamat, melynek eredményeként az egyén egy adott csoport tagjaként tekint magára. (Turner, Hogg, Oakes, Reicher és Wetherell, 1987). Ebben az esetben hajlamosak vagyunk rá, hogy a csoport tipikus jellemzőit gyakorlatilag normákká és előírásokká alakítsuk, ezzel is erősítve, hogy a csoport tagjaként tekintünk magunkra. A csoportban elfogadott és támogatott viselkedést erős elköteleződés mellett az egyén személyes elvként kezeli, és a csoporton kívüli élethelyzetekben is gyakorta követi.

2.1.5. Csoportidentitás fogalma

A csoportidentitás az a jelenség, amikor az egyén egy általa érzékelt társas csoport tagjaként tekint magára. Természetesen az egyén egyszerre több csoport tagjaként is számon tarthatja magát, és ezen csoportokhoz való tartozás eltérő mértékben fejthetnek ki hatást az egyénre. Minél inkább egyetértünk egy csoport normáival és értékrendjével, annál könnyebb a csoportba való beilleszkedés, ám a hatás fordítva is jelentkezik. Az egyén, aki azonosult egy csoporttal és a csoport tagjaként érzékeli magát könnyen átveszi a csoport által közvetített normákat és értékrendet (Smith, Mackie és Claypool, 2016). Amikor már egy csoport tagjaként definiáljuk magunkat, a többi csoporttal szemben is megváltozik a vélekedésünk. Az adott csoportunkkal össze nem férő más rivális csoportot és annak tagjait hajlamosabbak vagyunk elvből rosszabbnak és méltatlanabbnak látni. A róluk alkotott véleményeinket és ítéleteinket rendszerint leszállítjuk.

A csoporthoz való tartozás számos pozitív tényezővel rendelkezik az egyén számára. A valahova tartozás biztonságérzetet és önbizalmat ad, segít nekünk könnyebben tájékozódni a világban. A társakkal való érintkezés már önmagában is pozitív érzelmekkel jár együtt (Smith, Mackie és Claypool, 2016). Az információk és javak megosztása a csoporton belül szintén előnyökkel jár, valamint a csoportban való helytállás sikerélménnyel és értelemérzettel járhat együtt. Sok ember számára jelenti az életben elért legnagyobb sikerek egyikét, ha csoportjának eredményes tagjaként funkcionálhat.

Bizonyos csoportokhoz való tartozás annyira fontos lehet az egyén számára, hogy még az önmeghatározására is hatással lehet. M. H. Kuhn és McPartland 1954-es vizsgálata kellőképpen szemlélteti ezt a jelenséget. Vizsgálatukban arra kérték a résztvevőket, hogy soroljanak fel tíz dolgot, mely rájuk jellemző. Az eredményekből azt látták, hogy az emberek többsége több csoportra vonatkozó jelzővel illette magát, mint egyénre vonatkozóval.

2.1.6. A csoport hatása az egyénre

A saját csoportunk tagjait képesek vagyunk hozzánk nagyon hasonlóknak tekinteni. Még olyan helyzetekben is, amikor csupán egyetlen vélt közös tulajdonság alapján kerülünk egy csoportba, hajlamosak vagyunk a csoporttagok tulajdonságait és preferenciáit a sajátunkhoz hasonlóknak értékelni (Allen és Wilder, 1979). Mivel a saját csoportunk tagjai ilyen szorosan válnak az „én” részévé, rendszerint sokkal jobban kedveljük őket, mint más csoportok tagjait

(Otten és Wentura, 2001). Ez a hatás olyannyira erős, hogy még a véletlenszerűen kialakított csoportok tagjai is hajlamosak pozitívabban értékelni és vonzóbbnak tekinteni egymást más csoportok tagjaihoz képest (Mullen, Brown és Smith, 1992).

A csoporthoz tartozás érzete nem csupán érzelmekben és attitűdökben nyilvánul meg. Egy szeretett csoportunk tagjait szeretetre méltónak és törődésre érdemesnek látjuk. Sokszor szinte már illogikusnak tűnő áldozatot is hajlandóak vagyunk meghozni azért, hogy a csoportunk tagjait segítsük. „Amikor a csoporttagságunk szűrőjén keresztül tekintünk a világra, a csoport érdeke gyakran összemosódik az egyéni érdekünkkel” (Smith, Mackie és Claypool, 2016, 293. old. második bekezdés). Sokféle emberi viselkedést lehet azzal a pszichológiai szemlélettel magyarázni, hogy az egyén által észlelt egyéni és csoportérdekek összeolvadnak. Az igazságos viselkedésnél az adott csoporttal szemben gyakorolt igazságosság formáját befolyásolja, hogy mennyire vonódunk be abba a csoportba. Az önzetlenség fokozott mértékben nyilvánul meg szeretett csoportokon belül, hiszen kedvelt csoporttársainkkal szemben igazságosan, együtt érzően és támogatón viselkedni természetesnek érződik.

Ám egy bizonyos csoporthoz való tartozás nem mindig pozitív hatásokat vonz maga után. Sokszor találkozunk olyan helyzettel, amikor egy mások által negatívnak értékelt csoport tagjaiként kategorizáljuk magunkat. Ilyenkor gyakran a fentebb említettekkel ellentétes, önbizalmat és önértékelést romboló hatások nyilvánulhatnak meg. Ez azért is járhat komoly következményekkel, mert a már az „én” részévé vált stigmatizált vagy negatívan értékelt csoporthoz tartozás hatásai életünk megannyi aspektusára kiterjedhetnek (Crocker, Major és Steele, 1998). Az ilyen negatívan értékelt csoportba tartozás sokszor nem szándékos úton történik. Például egy mozgalomhoz való csatlakozást önként vállal fel valaki, ám a faji hovatartozást az élet írja elő számunkra.

Másik negatív megélése a csoporttagságnak az, ha mi magunk látjuk negatívan a csoportot, aminek tagjai lettünk. Ezt a helyzetet legkönnyebben a munka világában tudjuk megérteni, ahol rengeteg alkalmazott kényszerül olyan munkacsoportba, ahol számára negatívan értékelt munkatársakkal kényszerül együtt dolgozni. A negatívan értékelt csoporttól való megszabadulásnak eszköze egyéni szinten az egyéni mobilitás. Ez a jelenség eltávolodást és távolságtartást jelent az adott csoporttal szemben, fizikai vagy pszichológiai szinten (Crocker, Major és Steele, 1998).

A fizikai értelemben vett eltávolodás, vagyis a disszociáció, a csoport tényleges elhagyását, illetve a csoporttagság eltűnését, leplezését jelenti. A pszichológiai értelemben vett eltávolodás, vagyis a dezidentifikáció egyik formája lehet a csoporthoz fűződő személy kapcsolatainak minimálisra csökkentése. Másik formája a csoportunkhoz tartozó egyének teljesítményének kritizálása és leértékelése. Ez az úgynevezett feketebárány-effektus (Marques és Yzerbyt, 1988). Harmadik módja pedig az, ha az egyén magát tekinti a csoport atipikus tagjának. Ilyenkor az egyén bár tisztában van a csoportjával szembeni negatív megítéléssel maga vagy mások által, ám úgy gondolja, ő ezek alapján nem megítélendő, hiszen nem mutatja a csoport tipikus jegyeit.

2.1.7. A csoport hatása a teljesítményre

Az egyén teljesítménye szinte mindig változik csoportos helyzetben az egyéni helyzetekhez képest. Norman Triplett (1898) megfigyelésében a horgászorsót tekerő gyerekek gyorsabban dolgoztak mások jelenlétében, mint egyedül. Ezt a féle teljesítménybeli serkentést nevezzük társas facilitációnak. A hatás még minimális kölcsönös függés esetén is kifejti hatását, sőt, mások pusztán jelenléte elég ahhoz, hogy növekedjen az arousal szintünk. Ám ahogyan ez az izgalmi szint könnyű, jól begyakorolt tevékenységek esetén facilitálnak, addig ismeretlen, összetettebb feladatok esetében debilizáló hatással lehetnek az egyénre. Természetesen a csoport hatása drasztikusan nagyobb mértékű lehet erős kölcsönös függésben lévő közegben, mint például egy családban vagy egy zenekarban. A csoportban jelen lévő függés lehet feladatra irányuló kölcsönös függés és társas kölcsönös függés.

Feladatra irányuló kölcsönös függés esetén a személyek egymásra vannak utalva a feladat teljesítése szempontjából (Smith, Mackie és Claypool, 2016). Ezt legkönnyebben úgy tudjuk elképzelni, ha egy tanulmányi projektre gondolunk. Egyedül összerakni egy egész projektet igencsak nehéz, így az osztálynak, vagy kisebb csoportnak, muszáj együtt dolgozniuk, ha sikerrel teljesíteni akarják a feladatot. Feladatra irányuló függés esetén a gyengén hozzájáruló tag közvetlenül csupán a végeredmény minőségére van hatással, gyakorta negatívan, ám ez nem azt jelenti, hogy érzelmi hatás nem lép fel, hiszen osztálytársaiban rossz érzéseket kelthet, ha például nem tudtak időre elkészülni a projekttel.

Társas kölcsönös függő helyzetben nincs konkrétan egy feladat, mely szempontjából egy bizonyos csoport tagjai egymásra lennének utalva. Ilyen kölcsönös függő helyzetben lévő csoportra talán egy jó példa a család. Egy családban nincs kitűzött cél, melyet teljesíteni kell.

A tagok társasan és érzelmileg függnek egymástól. Ennek a függésnek a pozitív vagy negatív hatásai ugyan úgy áterjedhetnek a teljesítményes helyzetekre, mint fordítva. Ha egy családban az egyik tag folytonos csalódást és érzelmi megpróbáltatást jelent a többi tag számára, azok valószínűleg gyengébben fognak tudni teljesíteni a munkában vagy az iskolában (Smith, Mackie és Claypool, 2016).

Természetesen léteznek olyan kölcsönösen függő helyzetek, amikor a két szempont, a feladatra irányulás és a társas hatás egyszerre érvényesül. Ilyen például egy hosszú ideje együtt dolgozó team, ahol a tagok idővel összebarátkoztak, és már nem csupán közös munka folyik, de érzelmileg is támogatják egymást.

2.2. Csoport vs Egyén

2.2.1. Társas értékkorientáció fogalma

A társas értékkorientáció (angol szakirodalomban *social érték orientation*) egy könnyen értelmezhető jelenség. Az egyén azon irányultságát írja le, melyet követve a társas helyzetekben döntést hoz fontos javak maga, illetve mások közti szétosztását illetően. A koncepció azt feltételezi, hogy az egyének hajlamosak különböző indíttatásnak engedve különböző irányokba fordulni orientációjukkal. A társas értékkorientáció fogalmáról legelőször a negyvenes években kezdtek beszélni, amikor is kiemeltebb témává vált a pszichológiában a játékelmélet, és ezzel együtt a társas dilemmák. Maga a konstrukció is pontosan egy társas dilemmahelyzet kapcsán született meg. Messick és McClintock (1968) azzal a szándékkal alkották meg ezt a fogalmat, hogy a belőle levezethető orientációk ismeretének segítségével bejósolhatóvá tegyék az egyének fogoly-dilemma helyzetben hozott döntéseit.

Az értékkorientáció típusairól rengeteg elmélet létezik. Talán a legelső kategorizálása Deutsch (1958) által született meg. Ő három fajtát különböztetett meg: együttműködő, versengő és individualista. 1972-ben egy negyedik egészítette ki a sort, az altruizmus, melyet McClintock adott hozzá. Később születtek sokkalta több kategóriát tartalmazó elméletek is. Kelley és Thibaut (1978) például már hét orientációt különböztetett meg: egyéni maximalizáló, egyéni relatíve maximalizáló, megosztottat maximalizáló, különbségeket minimalizáló, más maximalizáló, más relatíve maximalizáló, mások megosztottját maximalizáló. MacCrimmon és Messick (1976) pedig tízre emelték a különböző értékkorientációk számát: önérdekes, önfeláldozó, altruista, agresszív, együttműködő,

arányosan versengő, kiegyenlítő és maximalizáló. Ám nem csak szélesíteni lehet a különböző értékorientációk palettáját. Rengeteg kutató, köztük például van Lange és Liebrand (1989) néha csupán két nagy csoportba sorolja a személyeket az orientációjuk alapján. Ezen leegyszerűsített csoportosítás szerint valaki lehet önérdekvezérelt, vagyis proself, vagy társas módon motivált, tehát proszociális. A proself orientációba olyan egyének tartoznak, akik inkább személyes javaik gyarapodását preferálják (például a korábban említett egyéni maximalizáló, vagy az agresszív típusok is besorolhatók ide). A proszociális orientációt képviselő személyek pedig első sorban a társas előnyöket tartják szem előtt (tehát például magában foglalja a már említett altruista, vagy önfeláldozó típusokat is).

De mi is pontosan ez a társas értékorientáció? Mivel születésétől fogva társas helyzetekben vizsgálták a jelenlétét, magától adódott a szemlélet, hogy társas jelenségről van szó. Tehát az egyén által mutatott orientációt megannyi tényező befolyásolja, mint például a helyzetben szereplő többi ember ismerete, kedveltsége, a javak értéke, és még sorolhatnánk. Természetesen rengeteg egyéni tényező is hatással van rá, úgy, mint például a barátságosság. Ezért aztán jelenleg még nem annyira tiszta, hogy mennyire belülről fakadó, vagy éppen kívülről meghatározott a társas értékorientáció jelensége.

2.2.2. Társas értékorientáció mérése

Az évek alatt rengeteg féle megoldás született arra, hogyan mérjék a társas értékorientációt, mint például a lebontott játékok módszere, melyet egymástól függetlenül dolgozott ki Messick és McClintock (1968), valamint Pruitt (1967). Ennek egyik fajtáját használta fel van Lange és munkatársai 1997-ben. A lebontott játékok egy olyan szituációt jelent, amikor a résztvevőnek döntenie kell, hogy adott pontozási változatok közül melyiket választja. Többnyire egyszerre három pontozási változatot lát a résztvevő, az egyes változatok pedig arról látják el őt információval, hogy azt a verziót választva mennyi pontban részesül ő, illetve valaki más (eredetiben: „other”).

A lebontott játékok módszernek rengeteg változata létezik, megannyi kutató dolgozta át a feladatokat saját vizsgálataikhoz. Ezen változatok közül talán a legismertebb a már korábban is említett, 1997-ben van Lange és munkatársai által használt, kilenc itemből álló társas értékorientációt mérő kérdőív.

2.2.3. Társas értékkorientáció állandósága

Sok újrateszteléses és újravizsgált kutatás mutatta, hogy a társas értékkorientáció megbízható és stabil érték, mely azon nézetet erősítette, mi szerint karaktervonásról van szó. Ezzel szemben azonban rengeteg olyan kutatás is napvilágot látott, ahol bizonyos környezeti tényezők befolyásolásával látványos eltéréseket tudtak produkálni. Griesinger és Livingston (1973) például a vizsgálatukban szereplő instrukciók manipulálásával értek el különbségeket. Esetükben úgy szerkesztették meg a résztvevőknek szánt instrukciókat, hogy azok együttműködő, individualista vagy versengő orientációra hangoltak elő, és azt találták, hogy jelentős különbséget mutattak a vizsgálati csoportok értékkorientációikat tekintve.

Sonja Utz (2004) kutatásában arra volt kíváncsi, milyen hatással van az együttműködő viselkedésre az, ha az embereket előhangolják az egyénre. A vizsgálati helyzetben a résztvevőket két csoportban vizsgálták. A két csoportba kerülő résztvevők ugyan azokat az instrukciókat hallották, annyi különbséggel, hogy az egyik csoportban sokkal inkább az egyénüket megszólító mondatok szerepeltek. Az „én” (eredetiben: „I”) kihangsúlyozásával előhangolták őket az egyénükre. Ennek hatására azt kapták, hogy akik egyébként is individualista orientációt mutattak, azokban felerősödtek ezen irányultságok, míg az egyébként együttműködésre hajló résztvevők erőteljesebb együttműködő orientációt mutattak. Ebből azt láthatjuk, hogy az énünket megérintő helyzetekben hajlamosabbak vagyunk még jobban mutatni azt a társas értékkorientációnak, mely egyébként is jellemez minket.

Ahogyan azt a két kiemelt kutatásból is láthatjuk, nem egyértelműen kijelenthető, hogy az értékkorientáció egy állandó értékű vonás-e, vagy valami környezettől függő dolog. Tekintve, hogy egy társas jelenségről van szó, melynek minőségéről eleve csak társas kontextusban van értelme beszélni, valószínűleg a társas közeg és az egyéni változók együttes hatásáról van szó.

2.2.4. Társas dilemmák

Azon esetekben beszélünk társas dilemmáról, melyekben az egyéneknek szűkös javak fölött kell egymást érintő döntést hozniuk (Kovács, 2014). Beszélhetünk globális dilemmákról (példa: légszennyezés), társadalmi dilemmákról (példa: adózás), és egészen hétköznapi dilemmákról is (példa: házimunka elvégzése). Ilyen társas dilemmahelyzetekben az egyén a fentebb említett négyféle értékkorientációt követve lehet proszociális, versengő, individualista,

vagy kevert orientációjú. Helyzettől függően mind a négy viselkedési stratégiának megvannak a maguk előnyei és hátrányai, vagyis nyereségeik és kockázataik. A társas dilemmahelyzetekben mutatott viselkedés nagymértékben egyén és kontextus függő.

Legismertebb kísérletes helyzetek a társas dilemmákra a fogoly-dilemma játék és a diktátorjáték. Fogoly-dilemma játék során a résztvevők egy gyanúsított helyébe lépnek, aki egy bűntársával együtt áll vád alatt (Kovács, 2014). A játékosnak két lehetősége van: tagad vagy bevall. A játékos bűntársának szintén ez a két lehetőség áll a rendelkezésére, így összesen négyféle végmikmenetel érhető el: mindketten vallanak (mindketten kapnak 6 év börtönt), csak a játékos vall (a játékos szabad, a bűntárs 5 év börtönt kap), csak a bűntárs vall (a bűntárs szabad, a játékos 5 év börtönt kap), illetve senki sem vall (mindketten kapnak 2 év börtönt). Diktátorjátékban két személy vesz részt. Az egyik résztvevő a diktátor szerepét kapja, a másik résztvevő úgymond passzív szereplője lesz a történetnek. A diktátornak adnak tíz érmét, melyek darabonként adott értéket képviselnek, és azt a feladatot kapják, hogy osszák szét ezt a tíz érmét kettejük között úgy, hogy a másik résztvevőnek nincs beleszólása a döntésbe. A diktátorjáték egyik módosított verziója az ultimátumjáték. Ultimátumjáték során a diktátor szerepe nem változik, ám a passzív résztvevő feladata igen. Ő kap úgynevezett vétójogot. A vétójog alkalmazásával nem fogadja el a diktátor által megszabott részesedési arányt. Amennyiben él a vétójoggal, egyikük sem kap egyetlen érmét sem. Természetesen a diktátor tisztában van azzal, hogy a másik résztvevő vétójoggal rendelkezik.

2.2.5. Társas dilemmahelyzetek befolyásoló tényezői kiscsoportokban

A kiscsoportoknál jelentkező dilemmák többnyire minden tag számára könnyen átláthatóak, és az érintett információk egyszerűen hozzáférhetők. Alapvetően befolyásolja az egyének döntéseit az, hogy mennyire erős bennük a csoportidentitás. Akik kevésbé elkötelezettebbek a csoport iránt, esetleg úgy érzik, a csoport nem becsüli őket eléggé, azok hajlamosak kevésbé proszociális döntéseket hozni, míg az elkötelezett tagok rendszerint altruistábban viselkednek. Kiemelt fontossága van a csoporttagok ismeretének is. A közismert fogoly-dilemma helyzetben például többször döntenek altruista módon a résztvevők, amikor a szituáció szerint egyik családtagjuk áll a bűntárs szerepében, mint akkor, amikor teljesen idegen emberekkel kerülnek bele a szituációba. A csoporttagokkal kapcsolatos korábbi tapasztalatok, amennyiben vannak, valamint a későbbi találkozás lehetőségének fennállása is befolyással van az egyén döntésére. Ezeken a fő szempontokon túl természetesen olyan

egyéni tényezők is közre játszanak, mint a pillanatnyi hangulat, az adott pillanatban hozzáférhető emlékek, sőt, még az éhség és a kimerültség szintje is.

2.3. Videojátékok

2.3.1. A videojáték fogalma

A videojáték definíció szerint olyan „játék, amit egy számítógép által létrehozott képek elektronikus manipulálásával játszunk egy monitoron vagy más megjelenítőn”. (forrás: Oxford Online Dictionary, 2017). A legelső videojáték, Bertie the Brain (magyarul: Bertie az Agy) 1950-ben készült, és egy egyszerű Tic-Tac-Toe játék volt. Ez a játék, későbbi társaihoz hasonlóan egy korabeli számítógép teljes kapacitását igényelte, így a kezdeti játékok sokkal inkább a technológia fejlettségét voltak hivatottak bemutatni, mintsem szórakoztatással szolgálni. Az első igazi szórakoztatói céllal készült játékként az 1958-ban készült Tennis for Two (Tenisz két főre) volt. Ezt a játékot követően, egyrészt a játék sikerének, másrészt a számítógépek fejlődésének köszönhetően, egyre népszerűbbek lettek a szórakoztatási céllal készült programok. Az első forgalmazásra szánt videojáték elkészülésére azonban csak 1971-ben került sor.

2.3.2. Kutatások a videojátékokkal kapcsolatban

Tekintve, hogy a videojátékok létrejötte már maga is egyfajta kutatás volt, nem csoda, hogy ezekre a programokra mindig is érdeklődéssel tekintettek a tudósok. Természetesen létrejöttük után sokáig csupán a technológiai fejlettség mérésére használták a játékokat. Kezdetben maguk a játékok voltak a mérő eszközök, melyekkel vizsgálták, hogy az adott számítógép elég erős-e hozzá, hogy futtatni tudja. Miután megjelentek a mai értelemben vett, szórakoztató szándékkal készített videojátékok, még mindig jó pár évbe telt, hogy a pszichológia is felfigyeljen rájuk. A legelső pszichológiai szempontból végzett vizsgálatok többsége általános pszichológiai szempontokat vizsgáltak. Ennek köszönhetően a nyolcvanas években több megfigyelés is született a videojátékok hatásairól. Ilyen például a szem-kéz motorikus koordináció javítása (Griffith, Voloschin, Gibb és Bailey, 1983). Hatvankét fővel végzett vizsgálatban kimutatták, hogy a videojátékokkal foglalkozó személyek jobb szem-kéz koordinációval rendelkeznek, mint azok a személyek, akik nem foglalkoznak videojátékokkal.

Noha a különbség szignifikáns volt, a videojátékkal való foglalkozáson túl annak rendszeressége és időtartama nem állt kapcsolatban a szem-kéz koordinációs feladatban nyújtott eredménnyel.

Természetesen a televízió példájához hasonlóan a videojátékkal szemben is megjelentek a negatív ítéletek. Születtek vizsgálatok, melyek annak akartak utána járni, hogy milyen személyiségjegyek megléte növeli a játékra való hajlamot. Bár laikus elképzelések szerint szoros kapcsolat volt az antiszociális viselkedés és a videojátékozásra való hajlandóság között, többek között egy USA-ban végzett vizsgálat is bizonyította, hogy nincs összefüggés a videojátékokhoz való vonzódás és bármelyik személyiségdimenzió között. Átfogó vizsgálatban, nemek szerint is csoportosítva, azt találták, hogy hat személyiségdimenzió mentén (önbecsülés-öndegradáció, társas deviancia-konformitás, barátságosság-ellenségesség, társaságkedvelés-visszahúzódás, megszállottság és érdemmotiváció) nincs eltérés a sokat és a keveset videojátékozó személyek között. (Gibb, Bailey, Lambirth és Wilson, 1983). Egyetlen különbséget női résztvevők között találtak. Az eredmények szerint azok a nők, akik több videojátékos tapasztalattal rendelkeznek, inkább voltak érdemmotiváltak, mint azok a nők, akik kevesebb ilyen tapasztalattal bírtak.

A közvélemény azonban továbbra is negatívan állt hozzá a játékokhoz. A mai napig él a hiedelem, hogy a fiatalokra különösen veszélyesek a videojátékok, mert tanulmányi eredményeik romlásához és társas készségek fejletlenségéhez vezetnek. Mint jogos kezdeti aggodalmat, ezt a tényezőt is górcső alá vették, és vizsgálatokkal megállapították, hogy nincs tényleges alapja az elképzelésnek (Egli és Meyers, 1984). Az akkori közmédia hatására megvizsgálták, hogy van-e összefüggés videojátékkal való időtöltés és időpocsékolás, pénzköltés, gyenge iskolai teljesítmény, kevesebb sportolás és kevésbé fejlett szociális készségek között. Tíz és húsz éves kor közötti résztvevők segítségével azt találták, hogy az említett jelenségek között nincs összefüggés, személyes beszámolók szerint a videojátékokkal való foglalkozás egy szórakoztató cselekvés.

Viselkedéses szempontból a videojátékok első ténylegesen megfigyelt hatása az agresszióra volt. Mivel a nyolcvanas években még mindig elég kevés vizsgálat foglalkozott a videojátékokkal ahhoz, hogy érdemi feltételezéseket lehessen tenni, ezért sokan a televíziózással kapcsolatos tapasztalatokból indultak ki. Így sikerült is kimutatni, hogy a videojátékokkal foglalkozó gyermekek agresszívebb viselkedési mintázatokat mutatnak közvetlenül videojátékokkal történő foglalkozás után. (Silvern és Williamson, 1987). Miután

a nyolcvanas években több vizsgálat is megerősítette a videojátékok agressziónövelő hatását, közel egy évtizedig nem is változott a vélemény a videojátékokkal kapcsolatban, annak ellenére, hogy néhány vizsgálat nem támasztotta alá ezeket az eredményeket. J. A. Brusa 1988-as vizsgálatában elsőosztályos gyerekek vettek részt. Először szabadon játszhattak, majd két csoportba osztva, az egyik csoportban agresszív témájú, míg a másik csoportban semleges témájú videojátékkal kellett játszaniuk. Végül ismét szabad játék következett, és megvizsgálták, van-e az agresszív tartalmú videojátéknak hatása a gyerekek viselkedésére. A videojátékok témája nem volt hatással a gyerekek agressziójára és kooperációs szándékaikra, sőt, azt találták, hogy a videojáték témájától függetlenül csökkent a gyerekek fizikai agresszivitása a játékot követően.

A kilencvenes években azonban újszerű megközelítést alkalmaztak a kutatók. Immáron nem csak arra voltak kíváncsiak, milyen hatásaik vannak a már elkészült játékoknak, hanem arra is, hogy pszichológiai és orvosi iránymutatás mellett lehetséges-e olyan videojátékokat alkotni, melyek egyértelműen pozitív hatásokkal járulhatnak hozzá az emberek egészségéhez. Egyik kezdeti sikeres példa erre a Packy & Marlon című videojáték, melyet diabéteszes gyermekek számára fejlesztettek ki, hogy növeljék bennük a betegségükről való gondoskodás fontosságát. A játékban egy diabéteszes animált szereplőt irányítottak a gyermekek. Az animált szereplő vércukorszintjét kellett egészséges értékek között tartani, inzulin injekciókat kellett beadniuk neki, és különböző ételek közül kellett választaniuk a szereplő számára, miközben egy diabéteszes nyári táborát kellett védeniük vele garázdálkodó egerektől és patkányoktól, akik ellopkodták a diabéteszes készleteket. A játék elkészülése után lefolytatott vizsgálat bizonyítja, hogy a játékkal játszott diabéteszes gyermekeket illetően szignifikánsan megnőtt a betegségükről való gondoskodás szintje, a betegségről való kommunikáció szintje a szüleikkel, és csökkent az előre meg nem beszélt sürgősségi orvosi látogatások száma (Brown, Lieberman, Gemeny, Fan, Wilson és Pasta, 1997).

A különböző betegségek kezelésében való felhasználásán túl vizsgálni kezdték a hétköznapi életben kifejezhető pozitív hatásait is. Kimutatták, hogy olyan általános helyzetben is segítő hatású lehet, mint az öregedésben. Az időskori kognitív képességek hanyatlását megakadályozandóan illetve visszafordítandóan sikerrel tanítottak időseket stratégiai játékokra (Basak, Boot, Voss és Kramer, 2008). A vizsgálatban összesen huszonhárom és fél órát töltöttek azzal, hogy idős résztvevőknek valósidejű stratégiai videojátékok használatát tanították meg. A résztvevők több kognitív képességét is felmérték a vizsgálat előtt, közben,

majd után is, úgy, mint a végrehajtó-irányító és a téri-vizuális készségeket. Azt találták, hogy a kontrollcsoporthoz képest szignifikánsan jobban teljesítettek a játékban résztvevők a vizsgálat utáni kognitív készségeket mérő tesztben, főleg a végrehajtó-irányító funkciók terén.

2.3.3. Videojátékok és társas interakciók

Már korábban is tárgyaltuk, hogyan tekintett a közmédia és az utca embere a videojátékokra. A kilencvenes évekig ugyan legtöbbször azt gondolták, hogy a videojátékoknak társaságromboló hatása van, ezt a már korábban említett kutatás is cáfolta. A kilencvenes évektől már nagyjából elfogadott nézőpont volt, hogy a videojátékoknak nincs káros hatása az egyén szociális kapcsolataira. Ám nem sokkal később olyan játékok láttak napvilágot, melyek újabb kérdéseket vetettek fel a témával kapcsolatban.

Az otthoni számítógépek és konzolok elterjedésének köszönhetően a legtöbb játék új lehetőséggel kecsegtetett a játékosok számára, mégpedig a többjátékos játékmóddal (eredetiben: „co-op”). Emellett a kilencvenes években jelentek meg az első, az internet adta eszközöket kihasználva megvalósított, masszív többjátékos online játékok (eredetiben: „massive multiplayer online”, vagy „MMO”). Mivel a videojátékok új teret nyitottak maguk előtt, a közmédia és a tudományok is újabb szemlélnivalót kerestek rajtuk.

Helena Cole és Mark D. Griffith (2007) átfogó vizsgálatukban önként jelentkező MMORPG játékosok játékon belüli és kívüli szociális interakcióit vizsgálták. Azt találták, hogy az online játékokban a szociális interakciók fontos tényezői a játék nyújtotta szórakoztatásnak. Az MMORPG játékok igencsak szociális játéknak bizonyultak, több játékos is arról számolt be, hogy életre szóló barátokra talált a játékon keresztül. Helena és Mark arra a következtetésre jutottak, hogy az online játékok lehetőséget biztosítanak a játékosoknak olyan szintű önmegnyilvánulásra, mely a való életben nem adatik meg nekik, és ahol nemtől, kortól és külsőtől függetlenül csapatmunkában vehet részt az ember, bátorítást és szórakozást tapasztalva. A végeredmény bár igencsak pozitív, nem feltétlenül alapul kizárólag a kutatási eredményeken.

Az online játékok vizsgálatakor figyelembe kell venni, hogy nem egyszerű játékokról, vagy eszközökről beszélünk. Ezeknek a masszív virtuális világoknak saját történelmük van, önálló, a játékosok által alakított kultúrával és szokásokkal. Olyan összetett és dinamikusan változó környezetről van szó, mely a szó szoros értelmében véve egy virtuális valóság. Ennek a valóságnak azonban meglehet az a veszélye is, hogy elnyomja a valódit. Egy 2007-es

kutatás (Smyth) során a résztvevők különböző típusú játékokkal (árkád, konzol, egyszemélyes, vagy MMORPG) játszottak hosszú távon. Az egészségi állapot, jóllét, alvási szokások, szocializáció és tanulmányi eredményekre gyakorolt hatásokat figyelembe véve mutatja, hogy már egy hónap elteltével is meglátszik a különbség. Akik MMORPG játékkal játszottak, azok több időt töltöttek a játékokkal, rosszabb egészségügyi állapotról számoltak be, rosszabb minőségű alvásról, és nagyobb interferenciáról a játék és a valóság közötti szociális életben, valamint az iskolai eredményekben. Ezen túl jobban élvezték a játékkal való foglalkozást, és több új baráti ismeretségről számoltak be. Az eredmények alapján is láthatjuk, hogy az online játékok egy új életteret nyitottak meg, mely egyaránt járhat nyereségekkel és veszélyekkel.

Amikor online játékok hatásairól beszélünk, azt is szem előtt kell tartanunk, hogy a játék adta élményt nagyban befolyásolják azok, akikkel együtt játszunk. Bár a játék megszabja, hogy a játékosnak mit kell csinálnia, a megoldás módja és a többi játékos a játék egész kontextusát meg tudja változtatni. Sohye Lim és Jong-Eun Roselyn Lee (2009) vizsgálatukban a feladat típusának (agresszív vagy nem agresszív) és a szociális kontextusnak (önálló vagy kollaborációs) a pszichológiai arousalra gyakorolt hatását nézték. Azt találták, hogy kollaborációs játék esetén a résztvevők arousal-szintje csökkent agresszív típusú feladatok esetén, és nőtt nem agresszív feladatok teljesítésekor. Ők maguk is megfogalmazták vizsgálatukban, mennyire fontos megérteni, hogy a játékokban fellépő szociális kontextus milyen nagy mértékben képes változtatni a játék nyújtotta tapasztalásokat.

Egy frissebb kutatás (Schmierbach, Qian, Oeldorf-Hirsch és Dardis, 2012) is ezen gondolatmenetet követve azt vizsgálta, hogy a különböző többjátékos játékmódoknak és a másik játékos viselkedésének milyen hatása van a játék nyújtotta szórakozásra. Vizsgálatukban a résztvevők a Madden '08 nevezetű játékkal játszottak. A vizsgálat végén azt találták, hogy a játék adta szórakozást kis mértékben növeli a kompetitív játékmód és a barátságos játékosárs kombinációja.

2.3.4. Egy terápiás videojáték – a SIDES

Ahogy arról már korábban is esett szó, sok kutató igyekezett bizonyos videojátékokat terápiás kereteken belül felhasználni. A már meglévő játékok felhasználásán túl azonban sokan egy még hatékonyabb kezelési lehetőséget láttak meg a technológiában, és arra törekedtek, hogy adott betegségek kezelésében, kifejezetten a betegséghez írva olyan

videojátékot készítsenek, mellyel hatékonyan fel tudnak lépni a problémák ellen. Ezen törekvések egyik legkidolgozottabb példája a SIDES.

A SIDES (Shared Interfaces to Develop Effective Social Skills) egy olyan eszköz, melyet Anne Marie Piper, Eileen O'Brien, Meredith Ringel Morris és Terry Winograd (2006) álmodott meg és hozott létre, hogy serdülőkorú Asperger szindrómás betegeknek segítsenek a szociális készségek elsajátításában és gyakorlásában. A program egy négyfős videojáték, mely egy asztallapon fut. Ezt egy DiamondTouch asztalon valósították meg, mely egyszerre több inputot is fogad, és képes rá, hogy különbséget tegyen a felhasználók érintései között.

A játék négyfős puzzle, melynek szabályrendszerét a készítők úgy alakították ki, hogy támogassa az együttműködést, és a lehető legkisebb mértékig csökkentse a versengést. A játék célja, hogy egy tavirózsán ülő békát eljuttassanak a „cél” tavirózsaig. Ezt úgy kell megoldaniuk, hogy a játék elején „kézhez” kapott, iránnyal ellátott tavirózsa mezőkből egy utat építenek neki a tavon keresztül. A tavon bizonyos mezőkön különböző rovarok is találhatók, melyeket a béka megehet, így pluszpontokat szerezhetnek a játékosok. Mivel a felhasználható tavirózsák készlete véges, a játékosoknak össze kell dolgozniuk, hogy a lehető legjobb utat alkossák meg a békának. Amikor minden résztvevő beleegyezett az elkészített útvonalba, a béka végighalad, és begyűjti a pontokat.

A játék megalkotása után a kutatók két vizsgálatot végeztek a játékkal, hogy teszteljék, mennyire volt sikeres a program. Az első vizsgálat során nem csupán a szociális készségekre gyakorolt hatást kívánták megfigyelni, hanem azt is, mennyire jelent nehézséget a célcsoportnak a játék kezelése. Néhány ülés alkalmával a játék káoszba torkollt, melyben a kamaszok egymásra való tekintet nélkül saját terveiket kívánták megvalósítani, gyakorta félrelökdösve egymás kezét a képernyőről. Ettől függetlenül a legtöbbször arról számolt be az utólagos beszélgetések alatt, hogy ők maguk is káosznak érezték az egészet, és megértették, hogy emiatt nem tudtak elég pontot gyűjteni. Néhányuk azt is kihangsúlyozta, hogy „egyenlőként” kellene részt venniük a játékban. Más ülések alkalmával sikerült csoportosan megoldani a játékot, a résztvevők gyakran a szüleiket és a terapeutáikat is meglepték kooperációs hajlandóságukkal.

Az első vizsgálatban történt ülések eredményeit látva, és az utóbeszélgetések folyamán kapott visszajelzések alapján azt vonták le, hogy a játék lelkesítő és figyelemlekötő volt a célcsoport számára. Sokuk felismerte, hogy nem csak az ő véleménye számít, és hogy csoportos törekvéssel jobb eredményeket lehet elérni.

A második vizsgálatban már inkább technikai kérdésekre próbálták megtalálni a választ, mint: Mennyivel reagálnak a tanulók másként a gép alkotta, és az emberek alkotta szabályrendszerekre? A jelenlegi kialakításnak mely részei támogatják vagy nyomják el a csapatmunkát? Mi a szerepe a terapeutának a videojátékkal végzett ülés alatt, figyelembe véve a célcsoportot?

Az összes eredményt figyelembe véve a kutatók azt a megállapítást tették, hogy a SIDES videojátéka elősegítette a résztvevőkben az együttműködést, növelte a pozitív hangvételi kommunikáció mértékét, és csökkentette az agresszív megnyilvánulásokat. Az utólagos beszélgetéseket kielemezve azt találták, hogy a résztvevők akkor élvezték a legjobban a játékot, amikor a gép szabta meg számukra a szabályokat, és ebben az esetben számoltak be a legtöbben arról, hogy nyugodtnak és kellemesnek érezték magukat a játék alatt.

Következtetésükben arról írnak, hogy ezzel a kutatással sikerült megállapítani, hogy célirányosan szerkesztett videojátékukkal sikeresen hozzá tudnak járulni a speciális igényeken igénylő célcsoportjuk terápiás kezeléséhez. Kifejtik véleményüket arról, hogy ezzel az eredménnyel szélesíthetik a kutatók látókörét, és felhívták a figyelmet rá, mennyi lehetőséget rejtenek magukban a számítógépes alkalmazások. Véleményük szerint a kooperációs videojátékok a szociális készségek fejlesztésének egy új paradigmáját jelentik. A kooperációs játékok társas viszonyokra gyakorolt facilitáló hatásának felhasználását nem csupán speciális célcsoport számára tudják elképzelni, hanem a nagyközönség számára is.

3. Kérdésselvetés

A videojátékok rengeteg proszociális viselkedést válthatnak ki a játékosokból, és sikeres közös játékok pozitív élményeket kínálnak az embereknek. Ezen felfedezésekkel találkozva arra a feltételezésre jutottam, hogy a videojátékok nem csupán egyéni szinten alkalmasak bizonyos készségek fejlesztésére, hanem kiscsoportos viszonylatban is használhatóak lennének a csoporttudat erősítésére, erősebb csoportkohézió kialakítására. Ennek a feltételezésnek a megvizsgálásának érdekében végeztem kutatásomat, melyben az alábbi hipotéziseket teszteltem.

1. hipotézis: Többjátékos videojátékkal való foglalkozás után a játékosok együttműködőbb értékorientációt tanúsítanak a játékostársaik iránt, mint amilyen a vonás értékorientációjuk, abban az esetben, ha a játék kooperációs kontextust biztosít.

2. hipotézis: Többjátékos videojátékkal való foglalkozás után a játékosok individualistább értékorientációt tanúsítanak a játékostársaik iránt, mint amilyen a vonás értékorientációjuk, abban az esetben, ha a játék kontextusában az egyéni eredményeket támogatja.

3. hipotézis: Többjátékos videojátékkal való foglalkozás után a kooperációs kontextussal találkozott játékosok kooperatívabb értékorientációt mutatnak azoknál a résztvevőknél, akik individualista kontextussal találkoztak.

4. hipotézis: A kooperatív kontextussal találkozott játékosoknak nagyobb lesz a játék okozta elégedettsége, mint az individualista kontextussal találkoztaknál.

5. hipotézis: A kooperatív kontextusban részt vevő játékosok a játékot követően elégedettebbek lesznek a játékos csoportba való tartozással, mint azok a résztvevők, akik individualista kontextusban vettek részt.

6. hipotézis: A kooperatív kontextusban részt vevő játékosok kompetensebbnek érzékelik játékos társaikat a játékban, mint azok a résztvevők, akik individualista kontextusban vettek részt.

7. hipotézis: A kooperatív kontextusban részt vevő játékosok rokonszenvesebbnek találják játékos társaikat, mint azok a résztvevők, akik individualista kontextusban vettek részt.

8. hipotézis: A kooperatív kontextusban részt vevők a játékot, mint terméket, pozitívabban értékelik mint azok a résztvevők, akik individualista kontextusban vettek részt.

9. hipotézis: A kooperatív kontextusban részt vevők jobban figyelembe veszik a játékos csoport által nyújtott csoporttagságot, mint azok a résztvevők akik individualista kontextusban vettek részt.

4. Kutatás bemutatása

A kutatás elvégzéséhez a szükséges etikai engedélyt a Debreceni Egyetem Pszichológiai Intézetének jóváhagyásával megkaptam, a vizsgálatom ennek birtokában folyt le. (Etikai engedély száma: 2017/9/60)

4.1. Mintavétel

A mintavétel internetes felületen keresztül történt, az érdeklődők egy online kérdőív kitöltésével adták le jelentkezésüket a vizsgálatban való részvételre. Az online kérdőív olyan

kérdéseket tartalmazott, amelyekre adott válaszok alapján megfelelő csoportokba tudtam sorolni a résztvevőket. A két tényező, melyek a csoportok kialakításakor fontos szempontok voltak a (a) társas értékorientáció és a (b) vizsgálatban szereplő videojáték ismerete volt. Társas értékorientáció szempontjából az SVO kérdőív kiértékelése szerint soroltam be őket, a videojáték ismerete alapján a résztvevők lehettek gyakorlottak (volt már tapasztalatuk az adott videojátékkal), illetve kezdők (most találkoznak először az adott videojátékkal). A vizsgálatban végül összesen 28 fő vett részt. Eredetileg 30 fős lett volna a minta, ám 2 fő nem jelent meg a vizsgálaton.

A mintában a nemek aránya egyenlő volt. A résztvevők átlagos életkora 21.71 év volt, 20 éves legfiatalabb, és 26 éves legidősebb résztvevővel. Arra a kérdésre, hogy milyen gyakran játszanak videojátékokkal, a leggyakoribb válasz a „Naponta” (n=8), a legritkább pedig a „Hetente” (n=3) volt, míg a „Soha nem játszottam még videojátékkal” válaszlehetőséget senki sem jelölte be. A „Mennyire tartod életed fontos részének a videojátékokat?” kérdésre a leggyakoribb válasz a „Kiegészítő részét képezik” (n=10), a legritkább pedig a „Nem részük az életemnek” (n=7) válaszlehetőség volt. A „Mennyire tartod hasznosnak a videojátékokat?” kérdésre leggyakrabban a „Van hasznuk is” (n=15) válasz érkezett, míg a legritkább a „Nincs hasznuk” (n=1) volt. A „Kártékonyak” lehetőséget senki sem jelölte meg. A résztvevők többsége (n=18) előzetesen még sosem játszott a kutatásban szereplő videojátékkal.

A kooperációs és individualista csoportokat megalkotva a két csoport között sem nemek eloszlását tekintve, sem videojátékosi szokásaik és vélekedéseik mentén nem alakult ki különbség a csoportok között, így biztosítva, hogy a vizsgálat végén mért különbségek valódi jelenségeket mutassanak

4.2. Kísérleti csoportok kialakítása

Mivel a vizsgálatban a társas videojátékok csoportra gyakorolt hatásait tanulmányoztam, a kísérleti csoportoknak két típusát alakítottam ki. Az egyik kísérleti csoport (K) a vizsgálatban úgy találkozott a videojátékkal, hogy arról együttműködést támogató tájékoztatást kaptak, míg a másik kísérleti csoport (I) számára az individualista hozzáállást emeltem ki, felhívva figyelmüket az egyéni eredményekre. Mind a két kísérleti csoportba 14 fő került. Mivel a videojáték öt főre van tervezve, az egyes kísérleti csoportokba tartozók két ötfős és egy négyfős csoportot alakítva vettek részt. A mintavétel során felvett előzetes adatok

alapján, a már említett szempontok mentén úgy alakítottam ki ezeket a csoportokat, hogy mindegyikbe kerüljön legalább egy olyan személy, aki gyakorlott az adott videojátékban, és legalább egy személy képviselje mind a négy lehetséges értékorientációt.

A kutatás szempontjából az is fontos volt, hogy az egyes csoportokba tartozó személyek a lehető legkevésbé ismerjék egymást, ám mivel a jelentkezés anonim módon történt, és nem volt ismeretem a résztvevők kilétéről, amíg meg nem jelentek a helyszínen, ennek a feltételnek a teljesülése nem sikerült hiánytalanul.

4.3. A vizsgálat menete

A vizsgálatban a kialakított ötfős csoportok (illetve a két négyfős) egyesével vettek részt, így a vizsgálat hat időpontban zajlott le. A vizsgálat helyszínéül egy internettel és kellő számú lappal felszerelt terem szolgált, melyben a résztvevők a falak mentén, a terem közepe felé fordulva helyezkedtek el.

A vizsgálati helyszínre érkezve a résztvevők először tájékoztatást kaptak a vizsgálat természetéről, majd rövid ismertetőt hallgattak végig a vizsgálatban szereplő videojátékról, lehetőséget kapva rá, hogy kérdéseket is feltehessenek a játékról. A két kísérleti csoport, az együttműködő (K) és az individualista (I) ugyan olyan mélységű tájékoztatást kaptak, eltérés a tájékoztató megfogalmazásában volt. Az együttműködő csoportokban úgy szerepeltek a mondatok, mint például „Ha leromboltok egy tornyot, a csapatotok előnyre tesz szert.”, míg az individualista csoportokban úgy szerepeltek a mondatok, mint például „Ha lerombolsz egy tornyot, jutalom pénzt kapsz érte.”.

A vizsgálatban az egyes csoportok saját létszámuknak megfelelő tagú, gép által irányított csapatok ellen játszottak. A hat csoportból öt győzelemmel fejezte be a meccset, egy pedig (a négyfős individualista csoport) vereséggel.

Miután a csoportok végeztek a videojátékkal kitöltöttek egy játék utáni kérdőívet. A kérdőív három főkomponenst hivatott mérni: (a) csoport iránti elköteleződést, (b) csoporttagok iránti vonzalmat, valamint (c) a videojáték okozta élvezet. A kérdőív végén a vizsgálati résztvevők ismét kitöltötték az SVO kérdőívet, ezúttal a videojátékos csoportjukra vonatkoztatva.

A kérdőívek kitöltése után a vizsgálat véget ért, a résztvevőknek cukorkával köszöntem meg a kutatásban való részvételüket, és lehetőséget kaptak a vizsgálatmal kapcsolatos kérdéseik feltevésére. Azon résztvevők számára, akiket a videojáték felidegesített

volna, lehetőséget biztosítottam az élményeik megbeszélésére. A résztvevők közül csupán ketten jelezték, hogy a játék frusztrációt okozott bennük, ám az élménymegbeszélés lehetőségével senki sem élt.

4.4. A vizsgálat eszközei

4.4.1. Jelentkezési kérdőív

A jelentkezési kérdőívet külön a vizsgálathoz szerkesztettem. A kérdőív demográfiai adatokat vett fel, általános kérdéseket tartalmazott az egyének videojátékkal kapcsolatos szokásaikról, és tartalmazta az SVO kérdőívet. A videojátékokkal kapcsolatos kérdések (például: „Mennyire tartod hasznosnak a videojátékokat?”, „Mennyire tartod életed fontos részének a videojátékokat?”) előzetes információval szolgáltak a résztvevők játékokkal kapcsolatos orientációjáról, melyeket az eredmények kiértékelésénél figyelembe vettem. Az SVO kérdőívre adott válaszok alapján a résztvevők általános, vonásértékű társas értéorientációit tudtam megállapítani, mely információkat a hasonló csoportok kialakításához és a későbbi összehasonlításokhoz használtam fel.

	A	B	C
Te kapsz	480	490	540
Csapattársak kapnak	100	490	300

1. ábra Az SVO kérdőív egyik iteméhez tartozó választási lehetőségek

Ezen túl a résztvevők az e-mail címüket is megadták, melyre a kapcsolatfelvételhez és az időpont egyeztetéséhez volt szükség.

4.4.2. A vizsgálatban szereplő videojáték – a League of Legends

A vizsgálathoz olyan játékot kerestem, melyet legálisan is be tudok szerezni kellő számban, és ami relatíve alacsony gépigényű. Így végül a League of Legends (ezentúl: LoL) nevezetű ingyenes, online többjátékos videojátékot választottam. A LoL hivatalos besorolás szerint a MOBA (massive-multiplayer online battle arena) kategóriába tartozik. A MOBA típusú videojátékokban rendszerint ötfős csapatok vesznek részt. Az öt főből álló csapat vagy

egy másik, szintén emberekből álló csapat ellen áll ki egy mérkőzésben, vagy a játék által vezérelt gépi egységek (eredetiben: „bot”) ellen.

4.4.3. Vizsgálathoz szerkesztett kérdőív

Az utólagos kérdőívet a résztvevők a videojátékkal való foglalkozás után töltötték ki a helyszínen. A kérdőív első fele egy 33 itemből álló kérdéssort tartalmazott, melyet a vizsgálathoz szerkesztettem, a második fele pedig az SVO kérdőívből állt. A 33 item mindegyike egy állítás volt a vizsgálatban lefolytatott videojátékkal való foglalkozáshoz kapcsolódóan megfogalmazva, melyekről a vizsgálati személyeknek egy hétfokú skálán kellett eldönteniük, hogy mennyire tartják igaznak magukra nézve. Az állítások a videojáték minőségére (példa: 3. item: „Ez egy igazán jó játék, ajánlani fogom a barátaimnak, hogy próbálják ki.”), a videojátékos csoport megítélésére (példa: 16. item: „Szerintem egyértelműen jó csapat voltunk.”), a csoporttársak személyes megítélésére (példa: 33. item: „A csapattársaimnak valószínűleg nincs sok barátjuk.”) és a csoporttársak iránti kapcsolati igényekre (példa: 26. item: „Örülnék neki, ha a csapat tartaná a kapcsolatot.”) vonatkoztak. A kérdőív célja az volt, hogy felmérjem a résztvevők videojátékkal kapcsolatos ítéletüket, mint termékről, a csoport iránt kialakult érzéseiket, valamint a csoporttársaik iránt érzett játéktéren kívüli kapcsolati igényeiket. A kérdőív hat fontosabb skálát tartalmazott, melyek az alábbi tényezőket mérték:

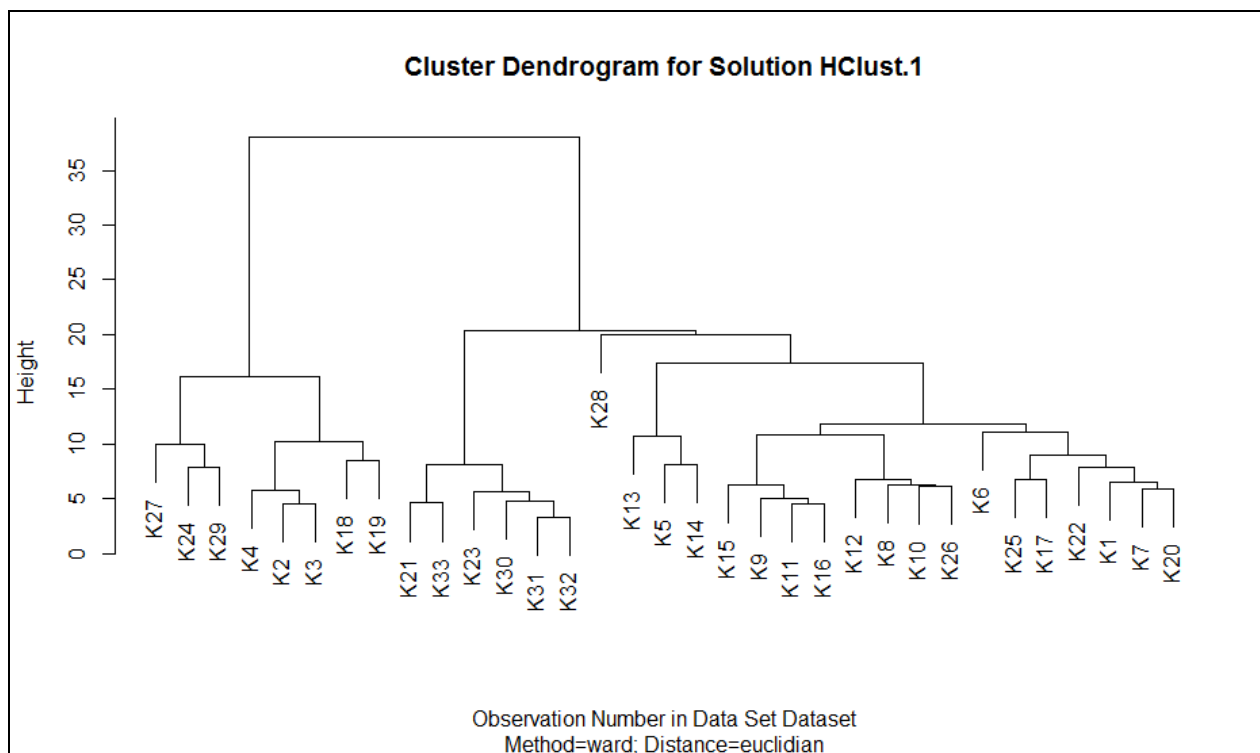
4.4.4. SVO kérdőív

A társas értékorientáció mérésére, megannyi rendelkezésre álló eszköz közül, a van Lange és munkatársai (1997) által használt kilenc itemből álló kérdőívet választottam. Mivel ennek a verzióknak elérhető magyar változatát nem találtam, így a fordítást magam végeztem el.

5. A kutatás eredményei

5.1. A szerkesztett kérdőív kiértékelése

Mivel a szerkesztett kérdőívet a vizsgálathoz hoztam létre, első lépésként a kérdőívet kellett kiértékelni. Klaszteranalízis segítségével (1. ábra) négy statisztikailag és logikailag értelmes halmazt sikerült megállapítani.



2. ábra: A szerkesztett kérdőív itemeinek klaszter-analízise

A négy klasztert Chronbach-alfával és korrelációs mátrixszal elemezve a súlytalan itemeket kihagyva az alábbi skálákat állapítottam meg a hozzájuk tartozó kérdésekkel:

- Játék okozta elégedettség – a skálán elért pontszám mutatja, hogy az egyént mennyire töltötte el jó érzésekkel a játékkal való foglalkozás. Hozzá tartozó kérdések számai: 1, 6, 7, 17, 20, 22, 25. Példák az itemek közül: „Nagyon élveztem az előbbi játékot” (1. item), „Ez a játék teljesen felidegesített” (6. item).

Skála alfa megbízhatósága 0,85.

- Csoport okozta elégedettség – a skálán elért pontszám mutatja, hogy az egyént mennyire töltik el jó érzések a játékos csoportba való tartozásnak köszönhetően. Hozzá tartozó kérdések számai: 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 26. Példák az itemek közül: „Nem lennének fenntartásaim, ha a csapatunknak ki kellene állnia egy másik csapat ellen” (15. item), „Szerintem egyértelműen jó csapat voltunk” (16. item).

Skála alfa megbízhatósága 0,899.

- Csoport játékos kompetenciája – a skálán elért pontszám mutatja, hogy az egyén mennyire tartotta kompetensnek csoportját a videojátékkal való foglalkozás

alatt. Hozzá tartozó kérdések számai: 5, 13, 14. Példák az itemek közül: „- Szerintem sokkal rosszabbul teljesítettünk, mint a vizsgálatban részt vevő többi, teljesen kezdő csapat” (13. item), „Ha egy másik, kezdő csapat ellen kellett volna szerepelnünk, biztosan kikaptunk volna” (14. item). Skála alfa megbízhatósága 0,79.

- Csoporttársak szerethetősége – a skálán elért pontszám mutatja, hogy az egyén mennyire értékeli szerethetőnek csoporttársait. Hozzá tartozó kérdések számai: 21, 23, 30, 31, 32, 33. Példák az itemek közül: „Szívesen megismerkednék a csapattársaimmal személyesen is” (21. item), „A való életben nem bírnám elviselni a csapattársaim stílusait” (30. item). Skála alfa megbízhatósága 0,85.
- Játék minősége – a skálán elért pontszám mutatja, hogy az egyén mennyire tartotta minőséginek a videojátékot, mint terméket. Hozzá tartozó kérdések számai: 2, 3, 4, 18, 19. Példák az itemek közül: „Ez egy színvonalas játéknak tűnt, érthető hogy miért szeretik sokan” (2. item), „A játék megannyi lehetősége felkeltette az érdeklődésemet” (4. item). Skála alfa megbízhatósága 0,92.
- Csoporttagság fontossága – a skálán elért pontszám mutatja, hogy az egyén mennyire érezte személyesen fontosnak a játékos csoport nyújtotta csoporttagságot. Hozzá tartozó kérdések számai: 24, 27, 29. Példák az itemek közül: „Egyáltalán nem érdekel, hogy a csapattársaim mit gondoltak rólam a meccs közben” (27. item), „Nagyobb élmény volt a többiekkel együtt játszani, mint teljesíteni a meccset” (29. item). Skála alfa megbízhatósága 0,82.

5.2. Hipotézisek értékelése

Az első hipotézis szerint kooperatív kontextussal ellátott videojátékkal való közös foglalkozás után a résztvevők vonásszintű értékorientációjukhoz képest együttműködőbb orientációval viseltetnek a játékos csapatuk felé. Ennek bizonyításához az együttműködő kontextussal találkozott csoport előzetesen felvett értékorientációs eredményeiket hasonlítottam össze a játék utáni, csoportjukra vonatkoztatott orientációs eredményeikkel. Sem az előzetesen felvett orientációs részeredmények nem követtek normáeloszlást ($W =$

0,85, p -érték = 0,024; $W = 0,77$, p -érték = 0,002; $W = 0,58$, p -érték < 0,001), sem pedig a játék utáni orientációs részeredmények ($W = 0,61$, p -érték < 0,001; $W = 0,68$, p -érték < 0,001; $W = 0,3$, p -érték < 0,001). Ezért páros Wilcoxon próbát végeztem, mely kimutatta, hogy az adott kooperatív választások száma között szignifikáns eltérés van ($V = 9$, p -érték = 0,021). Az előzetes válaszokban kisebb volt a kooperatív válaszok mediánja (1) mint a játék utáni válaszokban (9). A többi részeredményt megvizsgálva azt találtam, hogy a kooperációs kontextus nem volt hatással az individualista válaszok ($V = 61$, p -érték = 0,091) és a versengő válaszok ($V = 9$, p -érték = 0,2) mennyiségére sem. Ezen eredmények alapján a hipotézist megtartottam.

A második hipotézis párhuzamos az elsővel. A hipotézis szerint az individualista kontextussal ellátott videojátékkal történő foglalkozás után a résztvevők többször választják az individualista válaszokat a játék utáni orientációs felmérés során, mint az előzetes felméréskor. Normál eloszlást az előzetes részeredmények ($W = 0,77$, p -érték = 0,002; $W = 0,8$, p -érték = 0,005; $W = 0,6$, p -érték < 0,001) nem követtek, míg a játék utáni részeredmények közül csak kettő nem követte ($W = 0,86$, p -érték = 0,027; p -érték < 0,001). A játék utáni individualista részeredmények azonban normáloszlást mutattak ($W = 0,9$, p -érték = 0,13). Az individualista részeredményeket összehasonlítva nem mutatkozik szignifikáns különbség ($V = 26,5$, p -érték = 0,59) az előzetes és a játék utáni kitöltések között. A többi részeredményből láthatjuk, hogy a kooperatív ($V = 20$, p -érték = 0,8) és a versengő ($V = 14$, p -érték = 0,099) orientációra sem volt hatással az individualista kontextus. Az eredmények alapján ezt a hipotézist elvettem.

A harmadik hipotézisem szerint a különböző kontextusok különböző értékorientációkat hívnak elő az adott csoporttal szemben a videojátékkal való foglalkozás után, így azt vártam, hogy a kooperációt támogató kontextussal és az individualizmust támogató kontextussal találkozott csapatok között különbség lesz a játék után felvett értékorientációkban. Mivel a játék utáni válaszok egyike sem követett normál eloszlást ($W = 0,78$; p -érték < 0,001; $W = 0,79$; p -érték < 0,001; $W = 0,47$; p -érték < 0,001), így kétmintás Wilcoxon próbával teszteltem a hipotézist. Az eredmény szerint a kétféle csoport között nem volt eltérés a kooperatív orientációs eredmények szempontjából ($W = 63,5$; p -érték = 0,099). A többi részeredményt is megnézve azt találtam, hogy az individualista orientáció ($W = 132,5$; p -érték = 0,095) és a versengő orientáció ($W = 117$; p -érték = 0,2) szempontjából sincs szignifikáns különbség a csoportok között. Noha szignifikáns különbséget nem találtam, mivel a p -értékek

tendenciaszerű különbségre utalnak a kooperációs és az individualista orientációk között, az alacsony mintanagyság miatt a hipotézist nem vetem el véglegesen.

A negyedik hipotézis szerint a videojáték kontextusa befolyással van arra, hogy a videojátékkal való foglalkozás mennyire töltötte el őket elégedettséggel. Feltételezés szerint a kooperációs kontextussal találkozott játékosok elégedettebbnek fogják érezni maguk a játék után, mint azok, akik individualista kontextusban találkoztak a játékkal. A hipotézis teszteléséhez a szerkesztett kérdőíven szereplő „Játék okozta elégedettség” nevezetű skáláját használtam. A skálán adott válaszok nem követtek normáeloszlást ($W = 0,9$; p -érték = $0,012$), ezért kétmintás Wilcoxon próbát alkalmaztam. A skálára adott válaszokat tekintve a két csoport között szignifikáns különbség található ($W = 26,5$; p -érték = $0,001$). A skálán szereplő mediánok alapján a különbség szerint a kooperációs csoportban érték el magasabb eredményt a skálán (kooperációs medián = 44 , individualista medián = $33,5$). Az adatok alapján megállapítható, hogy a kooperációs kontextussal ellátott csoportban elégedettebbek voltak a videojátékkal való időtöltéssel kapcsolatban a résztvevők, mint az individualista kontextussal ellátott csoportban. A hipotézist tehát megtartottam.

Az ötödik hipotézis szerint a kooperatív kontextusban résztvevő játékosokban nagyobb lesz a játékos csoportban való tartozás okozta elégedettség, mint az individualista kontextusban résztvevő játékosokban. A hipotézis teszteléséhez a szerkesztett kérdőív „Csoport okozta elégedettség” skáláját használtam. Mivel a skálára adott válaszok normáeloszlást követtek ($W = 0,97$; p -érték = $0,72$), ezért kétmintás t -próbát alkalmazva szignifikáns különbséget sikerült kimutatni a csoportok között ($t = -3,9$; $df = 25,1$; p -érték < $0,001$). A csoportok válaszainak átlagait összevetve (kooperatív átlag = 46 , individualista átlag = 37) látható, hogy a kooperatív kontextusú csoportban elégedettebbek voltak a játékos csoport által nyújtott csoporttagsággal. Az eredmények alapján a hipotézist megtartottam.

A hatodik hipotézis szerint a játékban résztvevők kooperációs kontextus esetén kompetensebbnek találták csoportjukat a videojátékban, mint individualista kontextus esetén. Ennek kiértékeléséhez a szerkesztett kérdőív „Csoport játékos kompetenciája” nevezetű skáláját alkalmaztam. A skála nem követett normáeloszlást ($W = 0,89$; p -érték < $0,001$), ezért kétmintás Wilcoxon próbával végeztem az elemzést. A két csoport között szignifikáns különbség mutatkozott ($W = 16$; p -érték < $0,001$). A csoportok skálára adott válaszainak mediánjait összevetve (kooperációs csoport mediánja = $19,5$; individualista csoport mediánja = 13) láthatjuk, hogy a kooperációs kontextussal találkozott résztvevők valóban

kompetensebbnek találják csoporttársaikat a játszott videojátékban, mint az individualista kontextusban résztvevők. A hipotézist ezért megtartom.

A hetedik hipotézis szerint a kooperációs kontextusban résztvevők szerethetőbbnek és rokonszenvesebbnek találták csoporttársaikat, mint az individualista kontextusban résztvevő személyek. A hipotézis teszteléséhez a szerkesztett kérdőív „Csoporttársak szerethetősége” skáláját használtam fel. A résztvevők skálára adott válaszaik normáeloszlást követtek ($W = 0,93$; p -érték = $0,06$), így az eljáráshoz kétmintás t -próbát alkalmaztam. A két csoport közti különbség (kooperációs csoport átlag = $38,27$; individualista csoport átlag = $33,79$) szignifikánsnak bizonyult ($t = -3,01$; $df = 22,8$; p -érték = $0,006$). Mivel az adatok alapján a kooperációs kontextusban résztvevők valóban szerethetőbbnek látták csoporttársaikat, mint az individualista kontextusban résztvevők, a hipotézist megtartom.

A nyolcadik hipotézisem szerint a résztvevők minőségibb játékként értékelik a videojátékot, mint eszközt, abban az esetben, ha a játék kooperációs kontextust biztosított, mint akkor, amikor individualista kontextust mutatott. A hipotézis teszteléséhez felhasznált skála a szerkesztett kérdőív „Játék minősége” elnevezésű skáláját használtam. A skála válaszaik normáeloszlást követtek ($W = 0,94$; p -érték = $0,13$). Kétmintás t -próbával eljárva szignifikáns különbség ($t = -3,53$; $df = 24,267$; p -érték = $0,002$) mutatkozott a két csoport között. Mivel a kooperációs csoportban adtak több pontot erre a skálára a résztvevők (kooperációs csoport átlag = $26,71$; individualista csoport átlag = $18,14$), a mérvadó eltérés fényében a hipotézist megtartom.

Utolsó hipotézisem szerint a kooperációs kontextusban résztvevő játékosok nagyobb mértékben tartják szem előtt a játékos csoport által nyújtott csoporttagságot, mint az individualista kontextusban résztvevő személyek. Ennek teszteléséhez a szerkesztett kérdőív „Csoporttagság fontossága” nevű skálája állt rendelkezésemre. Az adatok normáeloszlásának köszönhetően ($W = 0,95$; p -érték = $0,15$) kétmintás t -próbával jártam el. A teszt szignifikáns ($t = -4,24$; $df = 25,73$; p -érték < $0,001$) különbséget hozott ki a csoportok között. Annak fényében, hogy a kooperációs csoportban magasabbra értékelték az ide tartozó állításokat (kooperációs csoport átlag = $15,79$; individualista csoport átlag = $9,86$), láthatjuk, hogy valódi eltérés van a kooperációs kontextus javára. Ezek után a hipotézist megtartottam.

5.3. A vizsgálat egyéb eredményeinek elemzése

5.3.1. A kooperatív orientáció elemei

Többváltozós lineáris regresszió analízissel megvizsgáltam, hogy az előzetesen felvett adatok közül melyek azok, amik esetlegesen meghatározzák a játék után mutatott kooperációs orientációt. Végeredményül azt kaptam ($F = 5,2$ on 3 and 24 DF; p -érték = 0,007; Multiple R-squared: 0,39), hogy a játék után tanúsított kooperációs orientációra szignifikáns hatással a vonásérték szerűen felvett kooperációs (t -érték = 2,9; p -érték = 0,01) és individualista (t -érték = 2,8; p -érték = 0,007) orientáció, valamint a résztvevő neme (t -érték = -2,3; p -érték = 0,032) volt.

5.3.2. A kérdőív skáláinak meghatározó tényezői

Az első skálán, vagyis a „Játék okozta elégedettség” skálán végzett többváltozós lineáris regresszióval azt kaptam ($F = 12,22$ on 2 and 25 DF; p -érték < 0,001; Multiple R-squared: 0,49), hogy a skálára adott pontszámok csak a vizsgálatban bemutatott kontextusokkal korreláltak (t -érték = 4,5; p -érték < 0,001) valamint tendenciaszintű kapcsolatban álltak a résztvevők nemével (t -érték = -2,014; p -érték = 0,05).

A második skálával, vagyis a „Csoport okozta elégedettség” nevezetű skálával hasonló módon többváltozós lineáris regressziót végeztem el ($F = 15,2$ on 1 and 26 DF; p -érték < 0,001; Multiple R-squared: 0,37). Az eredmény szerint a skálán adott válaszok egyedül a videojáték kontextusával mutattak korrelációt (t -érték = 3,9; p -érték < 0,001).

A harmadik skála, a „Csoport játékos kompetencia” eredményei alapján többváltozós lineáris regresszióanalízis ($F: 16,41$ on 2 and 25 DF; p -érték < 0,001; Multiple R-squared: 0,57) csak a videojáték kontextusával mutatott szignifikáns kapcsolatot (t -érték = 5,1; p -érték < 0,001), míg tendenciaszintű hatással volt rá, hogy a résztvevő előzetesen ismerte-e az adott videojátékot (t -érték = 1,87; p -érték = 0.0725).

A negyedik „Csoporttársak szerethetősége” skálán elvégzett többváltozós lineáris regresszió ($F: 9,05$ on 1 and 26 DF; p -érték: 0,006; Multiple R-squared: 0,26) azt mutatta, hogy a skálán elért eredményre szignifikáns hatással csak a videojáték kontextusa van (t -érték = 3; p -érték = 0.006).

Az ötödik, tehát a „Játék minősége” nevezetű skálával többváltozós lineáris regresszióanalízissel nézve (F: 9,8 on 2 and 25 DF; p-érték < 0,001; Multiple R-squared: 0,4) szignifikáns kapcsolatban nem csak a videojáték kontextusa állt (t-érték = 3,4; p-érték = 0,0022), de a játékosok adott videojátékkal kapcsolatos előzetes ismerete is (t-érték = 2,3; p-érték = 0,031).

A kérdőív utolsó skálája a „Csoporttagság fontossága”. Erre a skálára adott válaszokkal három tényező is szignifikáns kapcsolatban állt többváltozós lineáris regresszióanalízissel tesztelve (F: 9,9 on 3 and 24 DF; p-érték < 0,001; Multiple R-squared: 0,55). Legerőteljesebb hatással a videojáték kontextusa volt rá (t-érték = 5,24; p-érték < 0,001) az életkori (t-érték = -2,45; p-érték = 0,022) és a nemi (t-érték = 2,15; p-érték = 0,04) tényezők mellett.

5.3.3. Nemi és kori tényezők befolyása a játék utáni értékkorientációra

Mint ahogyan már a korábbi eredményekből láthattuk, a játék utáni értékkorientáció alakulását nem jósolta be előre a résztvevők neme, azonban, egész mintára nézve, szignifikáns különbség mutatkozott a játék után mutatott értékkorientációban a férfi és női résztvevők között kétmintás t-próbával nézve ($t = -2,02$; $df = 25,34$; p-érték = 0,054; férfi átlag = 4,5; női átlag = 9).

Az életkori tényező semmilyen szempontból nem volt hatással a játék után mért értékkorientációra a résztvevők körében.

6. Következtetések és javaslatok

6.1. Következtetések az eredmények alapján

A hipotéziseket figyelembe véve, és az egyéb kiértékelések alapján kijelenthetem, hogy az előzetes feltételezések többsége helytállónak bizonyult. Alapvetően láthatjuk, hogy a videojátékkal való közös foglalkozás hatással van az egyén értékkorientációjára. Az első, második és harmadik hipotézist összenézve arra az eredményre jutottam, hogy a csoportban végzett nem kompetitív tematikájú videojátékok, kontextusuktól függetlenül, csökkentik a játékosokban a versengő irányultságokat. A kutatásomban a kontextus befolyásolása az egyének értékkorientációjában nem okozott a csoportok között eltérést. Figyelembe véve a már korábban is felhozott szakirodalmat, mely alátámasztja, hogy a feladatokkal különböző

kontextusban történő találkozás befolyásolja a feladat utáni értékorientációt (Griesinger és Livingston, 1973), kétféle következtetésre jutottam. Vagy a kutatásomban nem sikerült kellőképpen kiélezni a különbséget a két csoportnak szánt kontextusok között, vagy a videojáték által teremtett, teljesítményt ösztönző csoportos közeg túl erős hatás ahhoz, hogy a kontextussal befolyásolni lehessen. Ezen jelenség későbbi kutatások témájául szolgálhatna.

A szerkesztett kérdőív eredményei alapján láthatjuk, hogy a résztvevők látványosan eltérő mértékben értékelik mind a játékot, mind a csoporttársakat, mind a csoportot a játékhoz tartozó kontextustól függően. Összességében kijelenthetjük, hogy a vizsgálatban felmért összes szempont mentén jobb értékeket adtak azok, akik kooperációs kontextusban találkoztak a videojátékkal.

A kontextus mellett több skálán más fontos tényezők is megnyilvánultak, melyek befolyásolják a játék során keletkezett bizonyos tapasztalatokat. A nemi tényező, a kis minta miatt meghatározhatatlan irányban befolyásolja, hogy mennyire értékelik a játékos csoport által kínált csoporttagságot, és tendenciaszerűen hatással van arra, hogy milyen mértékben töltötte el örömmel őket a társas videojátékkal történő foglalkozás. Az életkori tényező a játékos csoporttagság keltette elégedettségre, míg a játék előzetes ismerete a csoport játékos kompetenciájának és a videojáték minőségének megítélésére volt hatással. Az alacsony mintanagyságnak köszönhetően biztos megállapítást nem lehetett tenni a hatás irányáról, így csak következtetni lehet. A videojáték előzetes ismerete nagyon valószínű, hogy fordított irányban befolyásolja a kompetencia megítélését, hiszen a gyakorlottabb játékosok jobban érzik, mennyire volt jó a csapat, míg a játék minőségének megítélésével kapcsolatban valószínűleg egyenes arányú a viszony.

A kérdőív összesített eredményei alapján azt lehet kijelenteni, hogy bár egyéb tényezők is közrejátszanak, videojátékkal történő időtöltés után a játékosok játékról, játékostársaikról és játékos csoportjukról alkotott véleménye leginkább a játék kontextusától függ.

Összegezve az értékorientációban látható hatásokat, és a kérdőív eredményeit, fontos megállapítást tehetünk. A kis létszámú csoportoknak kialakított, versengő motívumokat nem hangsúlyozó videojátékok általános mértékben növelik a proszociális értékorientációt az egyénekben. Ennek a jelenségnek rengeteg terápiás és társadalmi felhasználhatósága lehetséges, mely irányokba jelenleg szinte egyáltalán nem történnek kutatások. Amennyiben a csoportos videojátékok proszociális viselkedésre gyakorolt hatását kellő mértékben fel tudnánk térképezni, más területeken dolgozó szakemberek bevonásával rengeteg területen

alkalmazható, könnyen hozzáférhető és egyéni helyzetekre szabható terápiás eszközök kidolgozása valósulhatna meg. Kiválóan alkalmas eszközt nyújtana például iskolákban az osztályközösségek számára (például iskolába való beilleszkedést segítő játékaszisztált foglalkozásokkal), a munkahelyeken (például játékaszisztált csapatépítő tréning formájában), vagy akár végrehajtó intézetekben is (például játékaszisztált rehabilitációs programok képében).

6.2. Kritikai észrevételek a kutatással kapcsolatban

Noha a kutatást sikerrel zártam, hiszen a hipotéziseim közül csupán egyet kellett elvetnem, természetesen nem hunyhatok szemet a kutatás hiányosságai és hibái fölött. Első ránézésre szembetűnő, hogy relatíve alacsony mintán végeztem el a kutatást. A témában folytatott meggyőző kutatás elvégzésének céljából tanácsos lenne egy sokkal nagyobb mintán megismételni a vizsgálatot.

A vizsgálatban résztvevő személyek közül bár nem mindenki pozitívan vélekedett, a videojátékokat negatívan megítélő résztvevőm egyáltalán nem volt. Egy esetleges technika kidolgozása érdekében tanácsos lenne egy teljesebb mintán is megvizsgálni a hatásokat, hogy a videojátékokról negatívan vélekedő személyek hogyan reagálnak hasonló helyzetekben.

A résztvevők életkorát tekintve láthatjuk, hogy fiatal felnőtt korban lévő személyek vettek részt a kutatásban, és mindegyikük egyetemista hallgató volt. Bár ez nem jelent különösebb hiányosságot, egy teljesebb látkép feltérképezéséhez ajánlatos lenne többféle korosztályt is bevonni a vizsgálatokba.

6.3. Javaslatok a téma későbbi kutatására vonatkozóan

Legfőbb irányelvnek gondolom a videojátékok kiscsoportos teljesítő csoportokban kifejtett hatásainak feltérképezését és hozzájuk kapcsolódó lehetőségek kiaknázását. Mindenképp érdemes lenne a kutatásom fejlesztett, átdolgozott verzióját lefolytatni ilyen közegben, melyre legalkalmasabb helyzet egy munkahelyi osztály lenne. Különös tekintettel lehetne vizsgálni a csoportban vezető szerepet betöltő személy felé történő, videojátékkal elvégzett gyakorlatok következtében beálló változásokra, valamint egy teljesítő csoport teljesítményére gyakorolt rövid és hosszú távú hatásokkal.

Szintén kiemelkedő fontosságú lehet a csoportba való beilleszkedésre gyakorolt hatások vizsgálata. Érdeemes lenne olyan kutatási tervet összeállítani és elvégezni, mely meglévő csoportokba történő új tagok belépéséhez játékkasszisztált foglalkozásokat alkalmazna.

Eme két fő irányzat főképpen gyakorlati lehetőségeik miatt érdemelhetne több figyelmet a jövőben. Mind terápiás, mind hétköznapi helyzetekben alkalmazható technikák kidolgozását tenné lehetővé, ha átfogóbb vizsgálatokkal feltérképeznénk a csoportos videojátékok csoportokra gyakorolt hatásait.

7. Összegzés

Annak ellenére, hogy a videojátékok immár közel egy évszázada jelen vannak a világban, és mára már emberek millióinak képezik a hétköznapi élet részét, közel nem kap akkora tudományos figyelmet, mint a filmek vagy a könyvek. Igaz, az utóbbi évtizedekben fellendült a videojátékokkal kapcsolatos kutatások világa, és az elmúlt években pszichológiai szaklapok is indultak, melyek kifejezetten a virtuális világokkal és a kibertérben történő folyamatokkal foglalkoznak. A videojátékokat érintő kutatások jobbára azonban kizárólag személyes változókkal foglalkoznak. Vonásjegyeket keresnek, melyek hajlamosítanak a kóros videojátékos tevékenységekre, vagy éppen a videojátékok egyénekre gyakorolt hatását vizsgálják.

Az általam bemutatott vizsgálat is a célból született, hogy a videojátékok társas viszonyokra gyakorolt hatásait térképezze fel, és hívja fel ezen jelenségekre a figyelmet. Ha figyelembe vesszük, hogy manapság már gyakorlatilag minden videojáték kínál a játékosok számára valamiféle többjátékos funkciót (legyen az közösen játszható történet, vagy játékosok elleni mérkőzések), szinte már nem is beszélhetünk a videojátékok okozta jelenségekről úgy, hogy ne vennénk figyelembe és térnénk ki a társas vonatkozásokra is.

A virtuális világ, és ezzel együtt a virtuális játékok, a világ és a hétköznapiak egy teljesen új formáját szülte meg. Az ilyen szintű átalakulás mindig rengeteg új lehetőséget, és egyben veszélyt is hordoz magával. A videojátékokkal kapcsolatos kutatások nem csak azért szorulnak több figyelemre, mert egy kiaknázatlan területet jelentenek a pszichológiában, hanem azért is, mert amíg nincsenek ismereteink arról, pontosan hogyan is hatnak a csoportokra, rétegekre és a társadalmakra a videojátékok, addig egészséges keretek között sem tudjuk tartani őket. Manapság ugyanis a világ legtöbb videojáték-fejlesztő vállalata pszichológusok (és gyakorlatilag bármiféle szakember) bevonása nélkül dobják piacra

játékaikat. Ez hatalmas problémát jelent, hiszen így a virtuális tartalmak ellenőrizetlenül és felelőtlenül kerülnek bárki számára elérhető közelségbe. A videojátékokkal kapcsolatos kutatásokkal a játékokat fejlesztő emberek figyelmét is fel kell hívni rá, mekkora felelősség és teher van rajtuk, amikor egy adott játékot megszerkesztenek.

A videojátékokat sokkal egészségesebb kontextusokkal kellene ellátni, hiszen ahogyan a kutatásban is látszik, egy-egy játék egyént befogadó kontextusa látványos hatással lehet a játékosokra. Ám a videojátékok igazán sikeres fejlesztéséhez nem csupán igazítani kellene őket. Átütő eredményeket akkor lehetne elérni, ha a játékokat pszichológusok bevonásával készítenék, ez által olyan termékeket állítva elő, melyek lehetőleg senkit sem sértenek mentálisan vagy lelkiileg, és olyan eszközöket hozhatnának létre, melyekkel akár krónikus állapotban szenvedő betegeket célirányosan lehetne kezelni. Sőt, a játékok jellemzője miatt, hogy kompaktnak és egyedül is használhatóak, a rászorulóknak magukat is tudnák kezelni vele. Egy ilyen eszköz felhasználási lehetőségei a pszichológián belül nemhogy felbecsülhetetlenek, de hatalmas méretű populáción képesek egyszerre hatást kifejteni, mellyel, átfogó ismeret és tiszta szándékok kíséretében, társadalmi szintű kezelés és fejlesztés valósulhatna meg.

Irodalomjegyzék

- Allen, V. L., Wilder, D. A. (1979): Group categorization and belief similarity. *Small Group Behavior*, 10, 73–80.
- Basak, C., Boot, W. R., Voss, M. W., Kramer, A. F. (2008): Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults? *Psychology and Aging*, 23, (4), 765–777.
- Brown, S. J., Lieberman, D. A., Gemeny, B. A., Fan, Y. C., Wilson, D. M., Pasta, D. J. (2009): Educational video game for juvenile diabetes: results of a controlled trial. *Medical Informatics*, 22, (1), 77–89.
- Brusa, J. A. (1987). Effects of video game playing on children's social behavior. (nem publikált disszertációs dolgozat) De Paul University, Chicago, IL, USA.
- Cialdini, R. B., Borden, R. J., Thorne, A., Walker, M. R., Freeman, S., Sloan, L. R. (1976): Basking in reflected glory: Three (football) field studies. *Journal of Personality and Social Psychology*, 34, 366–375.
- Cole, H., Griffiths, M. D. (2007): Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10, (4), 575–583.
- Crocker, J., Major, B., Steele, C. M. (1998): Social stigma. In: Gilbert, D. T., Fiske, S. T., Lindzey, G. (szerk.): *Handbook of social psychology*. Boston, McGraw-Hill. 504–553.
- Deutsch, M. (1958): Trust and suspicion. *Journal of Conflict Resolution*, 2, (4), 265–279.
- Egli, E. A., Meyers, L. S. (1984): The role of video game playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? *Bulletin of the Psychonomic Society*, 22, (4), 309–312.
- Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., DeCoster, J. (2012): Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15, (5), 277–280.
- Gibb, G. D., Bailey, J. R., Lambirth, T. T., Wilson, W. P. (1983): Personality Differences Between High and Low Electronic Video Game Users. *The Journal of Psychology*, 114, (2), 159–165.
- Griesinger, D. W., Livingston, J. W. (1973): Toward a model of interpersonal motivation in experimental games. *Systems Research and Behavioral Science*, 18, (3), 173–188.

- Griffith, J. L., Voloschin, P., Gibb, G. D., Bailey, J. R. (1983): Differences in Eye-Hand Motor Coordination of Video-Game Users and Non-Users. *Perceptual and Motor Skills*, 57, (1), 155–158.
- Kelley, H. H., Thibaut, J. W. (1978): *Interpersonal Relations: A Theory of Interdependence*. New York, USA, John Wiley & Sons.
- Kovács J. (2014): Az igazságosság és a hatékonyság az interperszonális és a társadalmi kapcsolatok pszichológiájában. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen.
- Kuhn, M. H., McPartland, T. (1954): An empirical investigation of self attitudes. *American Sociological Review*, 19, 68–76.
- Lewin, K. (1972): *A mezőelmélet a társadalomtudományokban*. Gondolat, Budapest.
- MacCrimmon, K. R., Messick, D. M. (1976): A framework for social motives. *Systems Research and Behavioral Science*, 21, (2), 56–100.
- Marques, J. M., Yzerbyt, V. Y. (1988): The black sheep effect: Judgmental extremity towards ingroup members in inter- and intra-group situations. *European Journal of Social Psychology*, 18, 287–292.
- McClintock, C. G. (1972): Social motivation - a set of propositions. *Systems Research and Behavioral Science*, 17, (5), 438–454.
- Messick, D. M., McClintock, C. G. (1968): Motivational bases of choice in experimental games. *Journal of Experimental Social Psychology*, 4, 1–25.
- Mullen, B., Brown, R., Smith, C. (1992): Ingroup bias as a function of salience, relevance, and status: An integration. *European Journal of Social Psychology*, 22, 103–122.
- Mussweiler, T., Gabriel, S., Bodenhausen, G. V. (2000): Shifting social identities as a strategy for deflecting threatening social comparisons. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, (3), 398–409.
- Otten, S., Wentura, D. (2001): Self-anchoring and in-group favoritism: An individual profiles analysis. *Journal of Experimental Social Psychology*, 37, (6), 525–532.
- Piper, A. M., O'Brien, E., Morris, M. R., Winograd, T. (2006): SIDES: a cooperative tabletop computer game for social skills development. *Proceeding CSCW '06 Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work*, Banff, Alberta, Canada, 2006. november 4–8. New York, NY, USA, ACM. 1–10.
- Pruitt, D. G. (1967): Reward structure and cooperation: The decomposed Prisoner's Dilemma game. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7, (1), 21–27.

- Schmierbach, M., Qian X., Oeldorf-Hirsch, A., Dardis, F. E. (2012): Electronic Friend or Virtual Foe: Exploring the Role of Competitive and Cooperative Multiplayer Video Game Modes in Fostering Enjoyment. *Media Psychology*, 15, (3), 356–371.
- Silvern, S. B., Williamson, P. A. (1987): The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, (4), 453–462.
- Smith, E. R., Mackie, D. M., Claypool, H. M. (2016): *Szociálpszichológia*. Elte Eötvös Kiadó, Budapest.
- Smyth, J. M. (2007): Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play. *CyberPsychology & Behavior*, 10, (5), 717–721.
- Sohye, L., Jong-Eun, R. L. (2009): When Playing Together Feels Different: Effects of Task Types and Social Contexts on Physiological Arousal in Multiplayer Online Gaming Contexts. *CyberPsychology & Behavior*, 12, (1), 59–61.
- Tajfel, H. (1972): La categorization sociale. In: Moscovici, S. (szerk.): *Introduction a la psychologie sociale*. Larousse, Paris. 272–302.
- Tesser, A. (1988): Toward a self-evaluation maintenance model of social behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 21, 181–227.
- Triplett, N. (1898): The dynamogenic factors in pacemaking and competition. *American Journal of Psychology*, 9, 507–533.
- Turner, J. C., Hogg, M. A., Oakes, P. J., Reicher, S. D., Wetherell, M. S. (1987): *Rediscovering the social group: A self-categorization theory*. Cambridge, MA, USA, B. Blackwell.
- University of Oxford (2017). *Oxford Online Dictionary*.
- Utz, S. (2004): Self-activation is a two-edged sword: The effects of I primes on cooperation. *Journal of Experimental Social Psychology*, 40, (6), 769–776.
- Van Lange, P. A. M., Liebrand, W. B. G. (1989): On perceiving morality and potency: Social értéks and the effects of persen perception in a give-some dilemma. *European Journal of Personality*, 3, 209–225.
- Van Lange, P. A. M., Otten, W., De Bruin, E., Joireman, J. (1997): Development of prosocial, individualistic, and competitive orientations: Theory and preliminary evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73, 733–746.

Melléklet

1. Melléklet

Előzetes kérdőív

Kedves érdeklődő!

Órsi Balázs vagyok, harmadéves pszichológus hallgató, szeretettel köszöntelek!

Szakdolgozatomban a videojátékokkal foglalkozom, és ennek kapcsán végzek egy vizsgálatot februárban. A vizsgálatban való részvétel teljesen anonim. A részvétel egyetlen alkalmat fog majd igénybe venni, mely körülbelül egy óra hosszúságú lesz és nem egy szokványos vizsgálat lesz. Nem kell hozzá semmilyen speciális tudás, vagy tapasztalat. Amennyiben továbbra is érdekel a részvétel, kérlek, töltsd ki az alábbi rövid kérdőívet!

E-mail cím: Érvényes e-mail-cím

Kérlek adj meg egy jeligét, ami alapján azonosítani tudunk a későbbiekben!

Nemed: Férfi Nő

Életkorod:

Milyen gyakran játszol videojátékokkal?

- Naponta többször
- Naponta
- Hetente
- Havonta
- Nem szoktam, de játszottam már videojátékkal
- Sosem játszottam még videojátékkal

Mennyire tartod életed fontos részének a videojátékokat?

- Nagyon fontos részét képezik
- Fontos részét képezik
- Kiegészítő részét képezik
- Jelentéktelen részét képezik

- Nem részük az életnek

Mennyire tartod hasznosnak a videojátékokat?

- Rengeteg hasznuk van
- Sok hasznuk van
- Van hasznuk is
- Nincs hasznuk
- Kártékonyak

Jelöld be az alábbi játékok közül melyekkel szoktál játszani/játszottál régebben

- ☐ Call of Duty: Modern Warfare
- ☐ Final Fantasy (bármelyik rész)
- ☐ League of Legends
- ☐ Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II
- ☐ Portal (bármelyik rész)
- ☐ Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast
- ☐ Sims (bármelyik rész)
- ☐ World of Warcraft
- ☐ Dragon Age (bármelyik rész)
- ☐ Egyéb:.....

Ez után kitöltik az SVO kérdőívet (Van Lange és munkatársai, 1997), mely az '2. Melléklet' mellékletben látható.

Köszönjük a kitöltést!

Az általad megadott e-mail címet használva egyeztetünk majd időpontot. Addig is minden jót!

2. Melléklet

SVO kérdőív

Az alábbiakban egy rövid gondolatjáték lefolytatása következik. A következő kérdéssor kitöltésekor képzelj el, hogy véletlenszerűen egy ötfős csoportba osztottunk téged, akiket a későbbiekben "csapattársakként" fogunk megemlíteni. A csapattársaid olyan személyek akiket nem ismersz, és akikkel soha többé nem fogsz találkozni. A következő helyzetekben ők is

három választási lehetőség közül jelölnek meg egyet, csak úgy, mint te. A választási lehetőségek pontokat adnak neked és a csapattársaidnak fejenként. Hasonló módon a csapattársaid választási lehetőségeik is pontokat szolgáltatnak saját maguknak és a csapattársaknak is egyaránt. Minden pontnak értéke van: minél több pontod van, annál jobban jársz, és minél több pontot kapnak a csapattársaid, annál jobban járnak.

Íme egy példa

	A	B	C
Te kapsz	500	500	550
Csapattársak kapnak	100	500	300

A fenti példában ha te az 'A' lehetőséget választod te 500 pontot kapsz, míg a csapattársaid 100 pontot kapnak fejenként. Ha a 'B' lehetőséget választod te kapsz 500 pontot, a csapattársaid pedig 500 pontot kapnak fejenként. Ha a 'C' lehetőséget választod te kapsz 550 pontot, a csapattársaid pedig 300 pontot kapnak fejenként.

Amikor meghozod a választásaidat vedd figyelembe, hogy a feladatban nincs jó vagy rossz válasz. Azt a lehetőséget válaszd, amelyiket a legjobban preferálsz. Szintén tartsd szem előtt, hogy a pontoknak értéke van: minél többet gyűjtesz belőlük, annál jobb neked. Hasonló módon, a csapattársaid szempontjából, minél többet gyűjtenek ők, annál jobb nekik.

A következő kilenc helyzetben válaszd ki 'A', 'B', illetve 'C' lehetőség közül azt, amelyiket a legjobban preferálsz.

	A	B	C
Te kapsz	480	540	480
Csapattársak kapnak	80	280	480

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	560	500	500
Csapattársak kapnak	300	500	100

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	520	520	580
Csapattársak kapnak	520	120	320

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	500	560	490
Csapattársak kapnak	100	300	490

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	560	500	490
Csapattársak kapnak	300	500	90

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	500	500	570
Csapattársak kapnak	500	100	300

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	510	560	510
Csapattársak kapnak	510	300	110

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	550	500	500
Csapattársak kapnak	300	100	500

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

	A	B	C
Te kapsz	480	490	540
Csapattársak kapnak	100	490	300

- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

Van Lange, P. A. M. (1999). The pursuit of joint outcomes and equality in outcomes: An integrative model of social érték orientation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77, 337–349

3. Melléklet

A kutatáshoz szerkesztett kérdőív

Az alábbiakban bizonyos állításokat fogsz olvasni. Kérlek, jelöld be a hozzájuk tartozó skálán, hogy mennyire értesz egyet az állításokkal.

- 1 – Egyáltalán nem értek egyet
- 2 – Szinte teljesen nem értek egyet
- 3 – Inkább nem értek egyet
- 4 – Nem tudom eldönteni/Igen is meg nem is
- 5 – Inkább egyet értek vele
- 6 – Nagyon egyet értek vele
- 7 – Teljesen egyet értek vele

1. Nagyon élveztem az előbbi játékot.
2. Ez egy színvonalas játéknak tűnt, érthető hogy miért szeretik sokan.
3. Ez egy igazán jó játék, ajánlani fogom a barátaimnak, hogy próbálják ki.

4. A játék megannyi lehetősége felkeltette az érdeklődésemet.
5. A játék irányítása egyáltalán nem tűnt játékosbarátnak.
6. Ez a játék teljesen felidegesített.
7. Jó érzés volt ezzel a csapattal játszani.
8. Szívesen játszanék még ezzel a játékkal, de lehetőleg egy másik csapattal.
9. Örölnék neki, ha lenne még lehetőségünk rá, hogy együtt játszunk a csapattal.
10. Szerintem egy másik csapatban élvezetesebb lett volna a játék.
11. Amennyiben lesz még a jövőben hasonló vizsgálat, örölnék neki, ha ugyan ebbe a csapatba kerülnek.
12. Ha tovább játszanánk együtt csapatként, de az egyikünk láthatóan nem fejlődne olyan jól, mint mi, nem zavarna, ha lecserélnénk egy jobb játékosra.
13. Szerintem sokkal rosszabbul teljesítettünk, mint a vizsgálatban részt vevő többi, teljesen kezdő csapat.
14. Ha egy másik, kezdő csapat ellen kellett volna szerepelnünk, biztosan kikaptunk volna.
15. Nem lennének fenntartásaim, ha a csapatunknak ki kellene állnia egy másik csapat ellen.
16. Szerintem egyértelműen jó csapat voltunk.
17. Rossz érzés volt, hogy a csapat nem koncentrált teljesen a győzelemre.
18. Ha legközelebb együtt játszunk a csapattal, sok energiát fektetnék a győzelembe.
19. A csapat a lehető legtöbbet hozta ki belőlem a játék folyamán.
20. Örölnék neki, ha a csapat tartaná a kapcsolatot.
21. Szívesen megismerkednék a csapattársaimmal személyesen is.
22. Ha ezzel a csapattal vállalnunk kellene egy közös tanulmányi projekt elkészítését, úgy gondolom sikeresen meg tudnánk oldani a feladatot.
23. Nem tudnék a csapattársaimmal egy munkahelyen dolgozni.
24. A vizsgálat végeztével nem fogok itt maradni, hogy elbeszélgessek a csapattársaimmal.
25. Ha egy szórakozóhelyen összefutna a csapat, biztosan jól szórakoznánk.
26. Örülök neki, hogy ebbe a csapatba soroltak be.
27. Egyáltalán nem érdekel, hogy a csapattársaim mit gondoltak rólam a meccs közben.
28. A csapatunk leginkább nekem köszönhetően érte el a végeredményt.
29. Nagyobb élmény volt a többiekkel együtt játszani, mint teljesíteni a meccset.
30. A való életben nem bírnám elviselni a csapattársaim stílusát.
31. A csapattársaim többsége rendkívül szimpatikus volt.

32. Igazán barátságosnak találtam a csapattársaimat.
33. A csapattársaimnak valószínűleg nincs sok barátjuk.

4. Melléklet

Tájékoztató és Beleegyező nyilatkozat

Tájékoztató

A következő vizsgálat videojátékokkal kapcsolatos jelenségeket hivatott megfigyelni. A vizsgálatról sem hangfelvétel, sem videofelvétel nem készül, a vizsgálatban nyújtott eredményeket anonim módon kezeljük, kizárólag kutatási célokból kerülnek felhasználásra. A vizsgálat során sem fizikai, sem mentális sértésre nem kerül sor.

A vizsgálat menete szerint megközelítőleg egy óra hosszát videojátékkal fog eltölteni, majd egy kérdőívet tölt ki a videojátékkal kapcsolatos tapasztalatait érintően. A vizsgálat lezajlása után teljes körű tájékoztatást kap a vizsgálat részleteiről, valamint lehetősége lesz kérdések feltevésére is.

A vizsgálatról szóló tájékoztatást elolvastam és beleegyezem a vizsgálatban való részvételbe. Hozzájárulok, hogy a vizsgálatban nyújtott anonim eredményeimet kutatási célokra felhasználhassák.

ALÁÍRÁS

.....