

Professzionális számítógépes játékok a motiváció empirikus vizsgálatának tükrében

Professional computer games as reflected in an empirical motivation study

Kiss Orhidea Edith*, Izsó Lajos*, Eglesz Dénes és Fekete István****

*Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem, Ergonómia és Pszichológia Tanszék
1111 Budapest, Egry J. u. 1., Telefon (1) 463-2653, E-mail: izsolajos@erg.bme.hu

**Eötvös Loránd Tudományegyetem, Általános Számítástudományi Tanszék
1117 Budapest, Pázmány Péter sétány 1/C, Telefon (1) 209-0555/8490, E-mail: fekete@ludens.elte.hu

Kulcsszavak: számítógépes játékok, motiváció, involválódás, agresszivitás

ÖSSZEFOGLALÁS

A különböző számítógépes játékkategóriák képezik ma a virtuális valóság egyik legrelevánsabb szeletét. Ahhoz, hogy megérthessük a más - nem számítógépes - játékokkal szembeni előnyeiket, illetve hátrányaikat, elsősorban arra kell választ találnunk, hogy miért és mivel vonzza magához ez a játékkörnyezet a különböző korosztályú játékosokat.

Vizsgálatunkban 1407 különböző korú és mindkét nemű játékos vett részt egy online felmérés keretében. A kérdőívvel a teljesítmény-, a hatalom-, a társas motiváció és a kihívás, valamint az explorációs szükségletek játékosokra gyakorolt esetleges hatásait térképeztük fel. Ezzel párhuzamosan figyelembe vettük a játékban való involválódásra, a fokozottabb agresszivitásra, illetve a játékfüggőségre utaló szempontokat, eredményeket is. Az online kérdőíves vizsgálatot interjúval és a szenzoros élménykeresési kérdőív felvételével egészítettük ki. Figyelembe véve, hogy ez az empirikus munka egy tervezett nagyobb longitudinális kutatásnak csupán az első lépése, a levont következtetések is csak tájékoztató jellegűek.

Az eredmények megerősítették azzal kapcsolatos feltételezésünket, hogy a játékosok kora, neme és foglalkozása meghatározza, hogy mi motiválja őket a számítógépes játékok játszására. Arra is megpróbáltunk választ kapni, hogy mi az, ami hatással van a játék-preferenciára, valamint a játékba való bevonódás mértékére.

BEVEZETÉS

A játékelméletek értelmében a játék a felnőtt élet szempontjából jelentős funkciók gyakorlásának a terepe. Az evolúciós szemlélet oldaláról nézve lehetőséget ad az egyre inkább csökkenő erőfeszítéssel fenntartható életszínvonalból nyert felesleges energiától való kellemes megszabadulásra. Mindemelllett a hétköznapi problémák megoldására törekvő személy stratégiaépítésében, felelősségében, szerepeiben felszabadító, katartikus hatásával fókusz-, és témaváltást tesz lehetővé (Mönks és Knoers, 1998).

A játék egyrészt kompenzáló szerepet tölt be az elegendő stimulálás és kihívás hiánya esetén, miközben a képességek vonatkozásában terepet ad a funkció- és szerepgyakorlásra. Az ingerkereső személyek esetén a stimulálás és a kihívás hiánya negatív hatással lehet a személy önkifejezésére, szélsőséges formában esetleg viselkedési zavarokat is okozhat. Másrészt, ha túlságosan magasak a környezet elvárásai, illetve a személynek önmagával szemben támasztott követelményei, az ebből eredő belső feszültséget a játéknak bizonyos mértékben sikerülhet oldania.

Számítógépes játékok

A számítógépes játékok általában a jártasság és cselekvés szimultán bevonásának (S&A játékok, *Skill and Action Games*) és a szem-kéz koordinációnak az igényét támasztják a játékoskal szemben. Ez nem jellemző a stratégiai játékokra, ahol inkább a hatékony problémamegoldási stratégiáknak és a jó döntéseknek köszönhetően válhat eredményessé a játék. Crawford és Peabody (1997) a számítógépes játékoknak négy közös vonásáról beszél: eszerint azok sajátos reprezentációval, interaktív megjelenítéssel, konfliktussal és a biztonságos környezetben való cselekvés lehetőségével jellemezhetők. A *sajátos reprezentáció* arra vonatkozik, hogy az explicit szabályokkal rendelkező rendszer sajátos módon reprezentál egy belsőleg tökéletesen felépített szubjektív valóságot, ami nagyon is valóságos metaforája lehet a játékos fantáziavilágának. Az *interaktív megjelenítés* a valóság változó aspektusának, az időbeli történéseknek, a tárgyak, események összefüggésének a képzetét adja. Az eseménysorok változatos, kusza struktúrája lehetőséget ad a játékosnak, hogy sajátos történetiséget alkosson a tartalomhoz. A játékok *konfliktusos jellege* egyszerűen abban áll, hogy a cél elérését különböző passzív vagy aktív akadályok nehezítik. A konfliktus, a veszély lehetősége a kockáztatás és az ebből eredő érzelmi és intellektuális feszültség forrása;

a számítógépes játék ezt azzal ellensúlyozza, hogy megadja hozzá a virtuális világ terepét. A *biztonságérzet* abból ered, hogy a konfliktus és a veszély pszichológiai megtapasztalása a fizikai megvalósulás hiányában zajlik, mintegy valós tét nélkül (Raybourn, 1997).

A játékok csoportosítása

A ma kereskedelmi forgalomban levő játékok a következő főbb csoportokba sorolhatók:

Akcójátékok: ügyességet, gyors motoros reakciót igényelnek, a feladat többnyire bizonyos tárgyak összegyűjtése és az ellenfelek likvidálása (pl. *Quake*, *Unreal* és *Tomb Raider* sorozatok, *Diablo*, *Diablo II*, *Half-Life*, lásd 2. függelék).

Kalandjátékok: a játékosok egy vagy több szereplőt irányítanak egy részletesen kidolgozott történet során, miközben tárgyakat és eszközöket gyűjtenek és használnak, valamint másokkal kommunikálnak. Ezek a momentumok viszik előre a történeti szálakat (pl. *Monkey Island*, *King's Quest*). Ide tartoznak az *RPG-k* (*Role Playing Game*, *szerepjáték*) is, melyekben a játékos különböző szerepek eljátszása révén járul hozzá a történet alakításához (pl. *Baldur's Gate*).

Stratégiai játékok: valós vagy kitalált háborús helyzeteket, vagy egy nép, közösség életét szimulálják. A játékos feladata az építkezés, fejlesztés, terjeszkedés és az események közvetett vagy közvetlen irányítása (pl. *Red Alert*, *Black & White*, *Sim City*, *StarCraft*, *Age of Empires 1-2*, lásd 2. függelék).

Szimulátorok: létező (autó, repülő) vagy képzeletbeli járműveket (űrhajó) modelleznek. A fejlesztők egyre nagyobb szintű valósághűségekre törekcsenek (pl. *Microsoft Flight Simulator*, *Comanche*, *Need for Speed*, lásd 2. függelék).

Sportjátékok: egyéni- és csapatsportokat visznek a számítógépre, melyekben az egyetlen kiválasztott csapattagot, vagy akár az egész csapatot a játékos irányíthatja. (pl. *FIFA 2002* – futball, *Sydney 2000*, *Salt Lake 2002* – olimpiai sportok).

Szinte minden mai játékban megtalálható a *többszemélyes (multiplayer) játék* lehetősége: egyetlen számítógépen, vagy több, hálózatba kötött gépen egyszerre többen vesznek részt a feladat megoldásában, vagy az egymás elleni küzdelemben. Mind kooperatív, mind kompetitív játékmódok léteznek. (Pl. mindenki mindenki ellen: *Quake III Arena*, lásd 2. függelék, *Unreal Tournament*, csapatjáték: *Counter Strike*).

Egyes tapasztalatok szerint a kreatív képzelet illetve képzelőerő hanyatlása, háttérbe szorítása figyelhető meg a számítógépes játékok nagy arányú elterjedése óta. Érdekes jelenség azonban a fiatal társaságok kedvelt időtöltéseként megjelenő szerepjátékok terjedése. Ez mindenképpen árnyalja az említett tapasztalatokat, bár a szerepjátékban nem annyira a kreatív képzelet valósul meg, hanem inkább a virtuális világot megjelenítő fantázia kap szerepet.

A játékgyártásban jelenleg nehéz bármiféle trendet kimutatni, Mérő (2001) szerint a toplistákon jelentősen különböző termékek szerepelnek.

A játékosok motivációi

A szakirodalom többször is feszegette már azt a kérdést, hogy mi is vonzza tulajdonképpen a játékosokat a számítógépes játékokhoz? Ennek a kérdésnek a gyakorlati jelentősége eddig a játékok megtervezésében realizálódott, mostanában kezdték a pedagógia és a pszichológia szemszögéből is vizsgálni a motiváció kérdését. Peabody és a játéktervező Crawford (1997) a következő szükségletek jelentőségét emelték ki a számítógépes játékok játékosai esetén:

fantázia és az exploráció szükséglete: a mozival, a könyvekkel stb. szemben, ahol a fantázia közvetítésével a személy kognitív képességei "passzív" módon aktiválódnak, a játék (és ez a számítógépes játékok esetén is érvényes) általában az irányítás, a kontroll lehetőségének felajánlásával egy aktív felet tétel fel és von be. Az exploráció, az ingerkeresés, a realitás szabta határok túllépése szimbolikus formában valósul meg a játékok során;

szerepjátszás szükséglete: a személy olyan szerepeket is felvehet, melyek vagy nem felelnek meg a reális szociális környezet szabta normáknak, vagy bár megfelelnek ezeknek, de nincs meg a lehetőség és a terep a szerephez tartozó tevékenységformák gyakorlására;

kompetitív légkör keresése: a *multiplayer* játékok során a partner személyiségének, tudásszintjének, kompetenciáinak a megismerése és ezzel párhuzamosan a személyes erőforrások, kompetenciák felmérése válik lehetővé;

szociális szükséglet: ugyancsak a *multiplayer* játékokat játszó körében figyelhető meg annak az igénye, hogy egy másik játékosal kooperálva, vagy versengve játsszanak végig egy játékot;

gyakorlás szükséglete: mentális és fizikai síkon futó készségek gyakorlásának a szükséglete a személyes igényeknek megfelelő komplexitás szintjén.

A motívumok érzelmi felhangokkal rendelkező ismeretkészletek, melyek bizonyos élményminőségek iránti preferencia vagy készenlét köré szerveződnek. Az *arousal elmélet* értelmében az egyes motívumok alakulását az optimális *arousal*-szint elérésére való törekvés jellemzi. Tanulmányunk során a McClelland által tanulmányozott motívumokra fókuszáltunk, melyek többnyire érintik a Crawford által tárgyalt

szükségleteket. Kérdésünk: mely szükséglet, illetve a szükségletek milyen kombinációja melyik korcsoportnál, illetve milyen játéktípusnál játszik kiemelkedő motivációs szerepet a következők közül: *teljesítményszükséglet*, *hatalomszükséglet*: dominancia gyakorlása, presztízssre, befolyásra, pozícióra való törekvés, *affiliációs szükséglet*: mások társaságának keresése, szociális kapcsolatok kialakításának és fenntartásának, másokkal való interakciónak a szükséglete, *kíváncsiság*, *kihívás*, *exploráció*: ingerkeresés, a környezet aktív felderítése.

Előzetes tanulmányok

Hopson (2001) a behaviorista játéktervező szemszögéből az operáns kondicionálás tanulásméletét használja fel arra, hogy a játékosok megerősítésének arány- és időbeli terveit olyan módon használja fel, hogy azok a játékosokat a lehető legjobban motiválhassák a játék végigjátszására. Megállapítása szerint a változó arányú és a változó idejű megerősítés sokkal hatékonyabb a rögzített arányú és idejű megerősítési terveknel, de ez csak azzal a feltétellel igaz, ha a jutalom értéke arányosan változik a játékrész nehézségi fokával. Az averzív kondicionálás (az ellenfél előnyös helyzetbe kerülése) is hatékony motiváló tényezőnek bizonyult.

A számítógépes játékok agresszivitást kiváltó hatását érintve támaszkodtunk Mityók és Séra (2001) hazai vizsgálatára. Az eredmények azt mutatták, hogy a 12-14 évesek 75%-ának a számítógépes játék a preferált játékkörnyezete. A felmérést résztvevői által megjelölt játékok 44%-a az agresszív játékok kategóriájába tartozott. A számítógépes játék agresszivitást növelő hatása rövid távon kísérletileg kimutatható volt, viszont a számítógépes játékokkal soha nem játszó és a gyakran játszó között nem találtak szignifikáns különbséget az agresszív hatás szempontjából.

Mérő (2001) szerint a játékosok két csoportba oszthatók: a megszállott játékosok (*hardcore market*) általában 16-24 éves fiúk, akik hetente legalább húsz órát játszanak és évente 12-15 játékot vásárolnak; a másik, korban és nemileg heterogénebb csoport a "tömegpiac" (*mass market*), akiknek 25-30%-a nő, és évente egy-két játékot vesznek. Az utóbbiak azok, akik nem szándékoznak öt percnél több időt tölteni a játékok megtanulásával (Kocsis és Németh, 2002).

Tanulmányunk során feltételeztük, hogy (1) a számítógépes játékokat játszó személyek esetén nem figyelhető meg az ingerkeresés kihangsúlyozottabb igénye, és (2) nem fog igazolódni egy feltételezhetően magasabb agresszivitási szint az interjúk, illetve az agresszív játékok preferenciájának vizsgálata során sem. Elképzelésünk szerint a játéktípus preferenciája összefüggésben áll a játékosok korcsoportjával. Emellett a számítógépes játékokkal eltöltött időt és a játéktípus megválasztását ugyancsak meghatározzák a játékos korcsoportját általában jellemző motívumok. Azt is elképzelhetőnek tartottuk, hogy nemek szerinti különbségekre utaló jeleket is találunk a játékpreferenciát és a játszást meghatározó motívumokat illetően. Abból a tényből kiindulva, hogy a gyermekkori játéknak meghatározó szerepe van a felnőttkori szerepekkel való azonosulás céljából történő funkciógyakorlásban, feltételeztük, hogy a számítógépes játékban való involválódás és a beleélés mértéke is erősen összefügg a játékosok korcsoportjával.

Hipotézisek

H1: A játéktípus preferenciája összefüggésben áll a játékos korcsoportjával; illetve a számítógépes játékokkal való játszást meghatározó motívációk típusa szignifikánsan változik korcsoportonként.

H2: A játéktípus preferenciája, illetve a számítógépes játékokkal való játszást meghatározó motívációk típusa nemenként eltérő.

H3: Nincs összefüggés a kedvelt játéktípus és a személyek foglalkozása, valamint a számítógépes játékkal való játszást meghatározó motíváció típusa és a játékos foglalkozása között.

H4: A számítógépes játékkal eltöltött heti óraszám egyenes arányban áll a játékosok játékban való involválódásának mértékével.

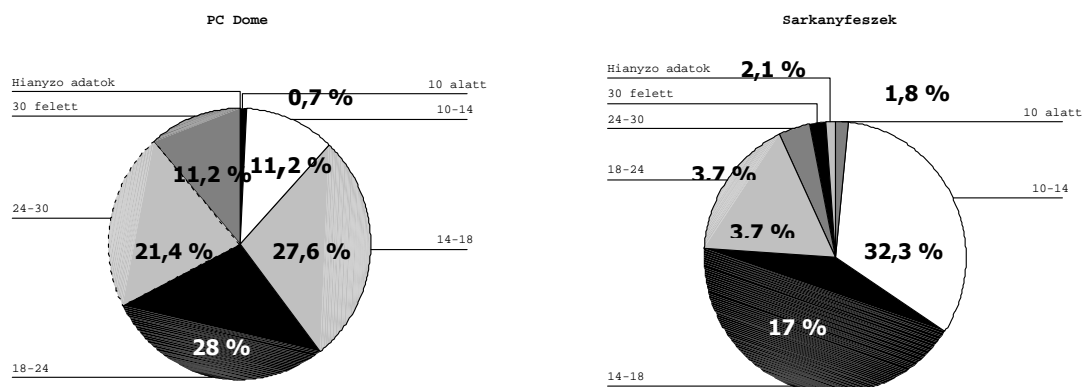
H5: A számítógépes játékkal eltöltött heti óraszám összefüggésben áll a játékosok által egy játék lejátszására optimálisnak tartott időtartammal.

MÓDSZEREK

A vizsgálati minta összeállítása

Vizsgálati személyek

A vizsgálat résztvevői egyrészt a *PC Dome* online játékmagazin (www.pcdome.hu) látogatóköréből kerültek ki. Ebből a forrásból összesen 843 játékos adott választ a kérdésekre, akik közül 94,8% férfi és 5,2% nő volt. Másrészt a *Sárkányfészek* (internetes játék) honlapjának (www.sf2.hu) látogatóitól is kaptunk válaszokat, összesen 564 játékostól, akik 93,9%-a férfi, 6,1%-a nő volt. A minták összetételét a korcsoportok szempontjából az 1. és 2. ábra szemlélteti.



1. ábra. A válaszadó minták korcsoport szerinti összetétele

Ebben a tanulmányban az eredmények feldolgozása során csak a *PC Dome* magazin látogatóköréből kialakult minta adatait vettük figyelembe, mivel a minta egyenletesebb eloszlású volt a hipotézisek szempontjából meghatározó életkor tekintetében. A *Sarkányfeszek* látogatóitól nyert adatok - némileg más szempontú - feldolgozása a közeljövőben fog megtörténni, kiegészítve további, a fiatalabb korosztály képviselőitől származó adatokkal.

Az interjúk alanya nyolc 20-26 éves egyetemista fiú volt, akik átlagosan 5-6 órát játszanak naponta számítógépes játékkal. A 4 ismert erőszakos játék preferenciájának a felmérését szolgáló értékelőlapot és a Zuckerman-féle Szenzoros Élménykeresési Kérdőívet (*Sensation Seeking Scale, SSS*) szintén ők töltötték ki az interjút megelőzően.

Eszközök

A játékosok motivációinak vizsgálata online kérdőíves felmérés keretében történt. A *PC Dome* magazin szerverén elhelyezett, 36 kérdésből álló kérdőívet 2001. július 20. és szeptember 10. között tölthették ki a látogatók. A nyári szünidő időszakára eső felmérésből kapott eredményeket valószínűleg némileg befolyásolta az, hogy a vizsgálati személyek több időt tölthettek számítógépes játékkal, mint a tanév során. A válaszadónak ötfokozatú skálán kellett megjelölniük a kijelentésekkel való egyetértésük mértékét (1-nem ért egyet, 5-teljes mértékben egyetért). A kérdőív kitöltése önkéntes jellegű volt, az olvasókat semmiféle motiváló tényező nem buzdította a válaszadásra. A különböző korú és mindkét nemű játékosok válasz hajlandóságának ellenőrzésére az adatgyűjtés módszeréből adódóan nem volt lehetőség.

Az adatok feldolgozása az *SPSS for Windows 10.0* programcsomag segítségével történt.

A szabadszöveges kérdés válaszainak csoportosítása a szövegelemzést követően az általunk megállapított 8 kategória szerint történt.

Agresszív, több országban betiltott játékok (pl. *Postal, Grand Theft Auto, Carmageddon* sorozat, *Soldier of Fortune*) preferenciájának megjelölését ötfokú skálán végezték az interjúalanyok.

Az ingerkeresés mértékét az interjúalanyok esetén a Zuckerman-féle Szenzoros Élménykeresési Kérdőívet mértük (Kulcsár 1983). A kérdőív kitöltésére az interjú előtt került sor, annak érdekében, hogy a kapott eredmények ne függjenek az interjú során deklarált tényektől.

Az interjú a játékos játszási szokásaira (idő, problémák és ezek megoldási lehetőségei, játék preferenciák, játékmódok, stb.) fókuszált.

EREDMÉNYEK

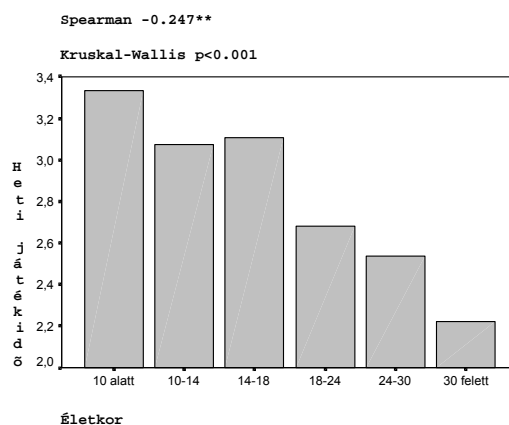
Az eredmények feldolgozása során a különböző korú, nemű és foglalkozású játékosok heti játékidőjére, preferált játékkategóriáira, a motivációs különbségekre és az involválódás, beleélés mértékére, valamint ezek összefüggéseire fókuszáltunk. Mivel a 10 év alatti játékosok a mintának mindössze 0,7%-át képezték, az erre vonatkozó eredményeket csak a teljesség kedvéért adjuk közre és azok értelmezését óvatosan kezeljük.

Játékra szánt idő korcsoportonként

Szignifikáns különbséget találtunk a különböző korosztályú játékosok között a számítógépes játékkal eltöltött heti játékidő tekintetében (Kruskal-Wallis próba, $p < 0,001$, a továbbiakban KW-nek rövidítjük). Az eredmények alapján kiderült - ahogyan azt a 2. ábra is szemlélteti - hogy a 14-18 évesek töltenek hetente

legtöbb időt számítógépes játékkal, és a játékkal töltött óraszám az életkor növekedésével egyenletesen csökken. A kapcsolat szorosságát jelző Spearman-féle korrelációs együttható $r=-0,247^{**}$. (Itt és a továbbiakban * a 0,05, ** pedig a 0,01 szinten szignifikáns összefüggést jelenti. A Spearman-féle korrelációs együtthatóra ezentúl egyszerűen csak az r jelölést használjuk.)

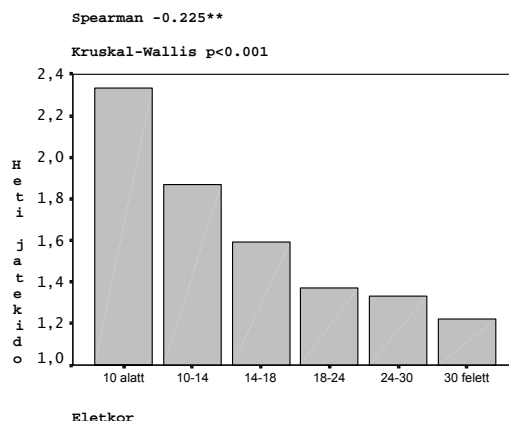
Amikor a személyeknek a más - nem számítógépes - játékkal eltöltött időt kellett megbecsülniük, az eredmények szintén szignifikáns különbséget mutattak korosztály függvényében (KW, $p<0,001$). A 3. ábrán is látszik, hogy más - nem számítógépes - játékkal a 10 év alatti és a 10-14 éves korosztály tölt hetente a legtöbb időt. A más játékokra fordított idő szignifikáns módon csökken a korban való előrehaladással ($r=-0,225^{**}$).



2. ábra. A különböző korcsoportok heti játékidője számítógépes játékok esetén

Magyarázat a függőleges tengelyen lévő skálaértékekhez:

1: 5 óránál kevesebb, 2: 5-10 óra, 3: 10-25 óra, 4: 25-40 óra, 5: több mint 40 óra



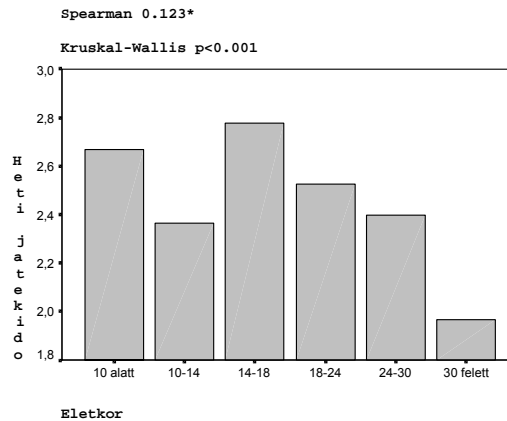
3. ábra. A különböző korcsoportok heti játékidője egyéb játék esetén

Magyarázat a függőleges tengelyen lévő skálaértékekhez:

1: 5 óránál kevesebb, 2: 5-10 óra, 3: 10-25 óra, 4: 25-40 óra, 5: több mint 40 óra

A *multiplayer* játék gyakoriságát tekintve szintén szignifikánsan különböznek egymástól a különböző korcsoportba tartozó játékosok válaszai (KW, $p<0,001$). Az eredményekből (ld. 4. ábra) kiderül, hogy a 14-18 év közötti játékosok játszanak leggyakrabban *multiplayer* játékokkal, és az életkorban való előrehaladással csökken a *multiplayer* játék gyakorisága ($r=0,123^{**}$).

A játék lejátszásához szükséges optimális játékidőt a fiatal korosztály tagjai (10 alatti és 10-14 évesek) ítélik a legtöbbre ($r=-0,094^*$). Ebben a vonatkozásban is szignifikánsan különböznek egymástól a különböző korcsoportba tartozó játékosok véleményei (KW, $p<0,001$).



4. ábra. A különböző korcsoportok heti játékidője multiplayer számítógépes játékok esetén.

Magyarázatok a függőleges tengelyen lévő skálaértékekhez:

1: naponta, 2: hetente néhány alkalommal, 3: havonta néhány alkalommal, 4: ritkábban, 5: soha sem

A kapott eredményeket az 1. táblázat összegzi.

| | Kruskal-Wallis | | Spearman |
|----------------------|-----------------|---------|----------|
| Számítógépes játékok | $\chi^2=56,746$ | p<0,001 | -0,247** |
| Más játékok | $\chi^2=46,793$ | p<0,001 | -0,225** |
| Multiplayer játékok | $\chi^2=31,768$ | p<0,001 | 0,123** |
| Optimális játékidő | $\chi^2=16,280$ | p<0,001 | -0,094* |

1. táblázat. Heti játékidő különböző korosztályú játékosok esetén (* a 0,05, ** pedig a 0,01 szinten szignifikáns összefüggést jelenti)

Preferált játékkategória korcsoportonként

A vizsgálati személyeknek egy ötfokozatú skálán kellett értékelniük a különböző játékkategóriákat, személyes preferenciájuk függvényében. (Ld. az 1. függelékben bemutatott kérdőív 7. kérdését.) Az eredmények azt mutatják, hogy a sport és a szimulátor játékok kivételével valamennyi játékkategória preferenciája szignifikáns különbségeket mutat a hat életkori kategória mentén. A 2. táblázat szemlélteti a kapott eredményeket.

| | Kruskal-Wallis | | Spearman |
|-------------------------|-----------------|---------|----------|
| Akción | $\chi^2=29,980$ | p<0,001 | p>0,05 |
| Autóverseny | $\chi^2=35,362$ | p<0,001 | -0,199** |
| Kaland | $\chi^2=19,255$ | p<0,01 | -0,134** |
| RPG (Role Playing Game) | $\chi^2=12,550$ | p<0,05 | -0,109** |
| Stratégia | $\chi^2=16,031$ | p<0,01 | -0,074* |
| Sport | $\chi^2=8,263$ | p>0,05 | p>0,05 |
| Szimulátor | $\chi^2=6,187$ | p>0,05 | p>0,05 |

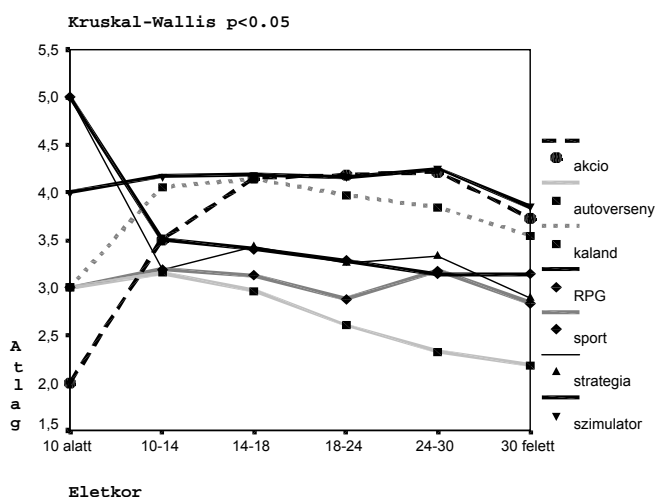
2. táblázat. Preferált játékkategória korcsoportonként (* a 0,05, ** pedig a 0,01 szinten szignifikáns összefüggést jelenti)

Az akciónjátékokat a 14-30 évesek kedvelik legjobban (KW, p<0,001). A 14-18 évesek 51,6%-a, a 18-24 évesek 50,7%-a és a 24-30 évesek 51,5%-a értékelte maximális pontszámmal ezt a játékkategóriát. Az autóverseny játékok a 10-14 éves korosztályban a legnépszerűbbek (KW, p<0,001), viszont a preferencia fokozatosan csökken a korban való előrehaladással (r=-0,199**). A 10-14 évesek 28%-a értékelte maximális pontszámmal a játékkategóriát. A kalandjátékok a 14-18 évesek 47,6%-ának nyújtanak maximális élvezetet a többi számítógépes játékkal szemben (KW, p<0,005). Ennek a játékkategóriának a népszerűsége a játékos életkorban való előrehaladásával szintén csökken (r=-0,134**). Az RPG játékok kedveltsége ugyancsak csökken az életkorral (KW, p<0,05), (r=-0,109**), a 10 év alatti játékosoknak még 80%-a jelölte meg preferált játékaként. Meglepő eredmény, hogy a stratégiai játékokat a 10 év alatti játékosok 100%-a pontozta a legmagasabb ponttal; szintén erősen különböznek a többi korcsoportba tartozó játékosoktól preferenciájukat illetően (KW=16,031, p<0,005). A tendencia ugyanakkor a korban való előrelépéssel csökken (r=0,074*). Az 5. ábrán látható grafikon szemlélteti a kapott eredményeket. Ebben az

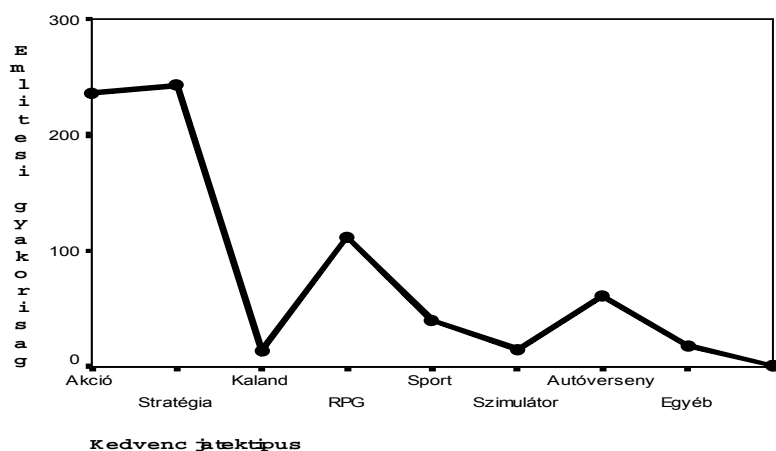
esetben, feltételezésünk szerint, a "stratégia" kifejezés "magasröptűsége" a magyarázat a stratégiai gondolkodásra még kevésbé képes gyermekek ezen preferenciájára. (Emlékeztetnénk ugyanakkor arra is, hogy ez a korcsoport a minta kis százalékát jelentette.)

Megjegyzendő, hogy bár a különböző korcsoportok függvényében nem volt szignifikáns különbség a sport és a szimulátor játékok preferenciáját tekintve, mégis talán mérvadó, hogy a sport játékokat a 24-30 évesek 25%-a jelölte meg preferált játékaként, ami a többi korcsoport ezen játékkategória-preferenciájával szemben kimagasló, míg a szimulátor játékok szintén az említett korcsoport 61%-ának tetszenek.

A szabadszöveges megfogalmazások során felsorolt játékok legtöbbször az akció és a stratégia kategóriájába tartozott, de ahogy a 6. ábra is mutatja, az RPG és az autóverseny játékok is eléggé gyakran szerepeltek a kedvencek között.



5. ábra. Preferált játékkategória korcsoportonként



6. ábra. A szabad felsorolás során megjelölt preferált játékok

A játékosok motivációs jellemzői

Annak a felderítésére, hogy a játékosokat mi motiválja a számítógépes játékok játszására, különböző motívumokra vonatkozó kérdéseket foglalmaztunk meg (ld. a függelékben). A 3. táblázat szemlélteti, hogy a kérdésekre adott válaszok, vagyis a játékosokat motiváló tényezők szignifikánsan változnak annak függvényében, hogy a játékos mely korosztályba tartozik.

Teljesítménymotiváció

A minél jobb teljesítmény elérése és a saját képességek felmérése céljából a kisebb korcsoportba tartozó játékosok, a 10 alattiak és a 10-14 évesek, valamint kevésbé jellemzően, de a 14-18 évesek is a számítógépes játékokat választják ($r=-0,257^{**}$). Minél idősebb a játékos, annál kevésbé jelentkezik az összehasonlítás és a versengés igénye ($r=-0,078^{*}$). A kudarc motiváló ereje a felnőtt korosztály esetén érvényesül, a 30 év fölöttieket és a 24-30 éveseket jellemzi, hogy makacsul tovább próbálkoznak kudarc esetén ($r=0,133^{**}$). Egy játék keretén belül a pontszám gyűjtésének a lehetősége a kisebb korosztályt, a 10 alattiakat és a 10-14 éveseket motiválja a leginkább, ennek viszont csökken a motiváló hatása a korban való

előrehaladással ($r=-0,119^{**}$). A 30 év felettiiek vallják legfőképp, hogy a teljesítmény a játékos képességeinek a függvénye, de hasonlóképpen vélekednek a 18-30 éves játékosok is.

Hatalommotiváció

A fiatalabb korosztály, a 10 év alattiak és a 10-14 évesek azok, akik szeretik, ha a játék lehetővé teszi a játékelemek feletti, lehetőség szerint tökéletes uralmat ($r=-0,200^{**}$). A játékon belüli elemek felhalmozásának a motivációja, ami tulajdonképpen magas teljesítmény- és hatalommotivációra utal, fokozatosan veszít hatásából a korban való előrehaladással, legjellemzőbb a 10 év alatti játékosokra, de erőteljesen megnyilvánul a 10-18 évesek esetén is ($r=-0,129^{**}$). Szignifikánsan a fiatalabb korosztályokra, a 10-18 évesekre jellemző az, hogy csak a saját győzelmüknek örülnek ($r=-0,257^{**}$). Az irányítás igényének motiváló ereje szintén a korban való előrehaladással csökken.

Társas motiváció

A 14-18 évesek élvezik a legjobban, ha csapattagként dolgozhatnak egy probléma megoldása során, de hasonlóképpen vélekednek a 10 év alatti és a 10-14 éves játékosok is. ($r=-0,184^{**}$). Leginkább a 10-18 évesek szeretnek kooperálni ($r=-0,269^{**}$). Szignifikánsan jobban szeretnek más személyekkel játszani a 10 év alatti, a 10-18 éves játékosok, mint az idősebbek.

Kíváncsiság, exploráció, ingerkeresés

Az új megszerzésének és kipróbálásának motivációja (új játékok megszerzése) a 10-14 éves játékosokra jellemző a leginkább. A 10-18 éves játékosokat (az utóbbiakat már kisebb mértékben) motiválja az új játékok kipróbálása ($r=-0,216^{**}$). Az új változatok kipróbálásában a fiatalabb generáció érdekelt, pontosabban a 10 év alatti, és a 10-18 éves játékosok ($r=-0,094^{**}$). A játék által felajánlott új eszközök lehetőségeit szintén a 10-18 évesek próbálják ki nagyobb valószínűséggel ($r=-0,095^{**}$).

| Teljesítménymotiváció | <i>Kruskal-Wallis</i> | | <i>Spearman</i> |
|---------------------------------|-----------------------|-----------|-----------------|
| Ki a jobb | $\chi^2=12,661$ | $p<0,01$ | -0078* |
| A kudarc letöri a játékkedvet | $\chi^2=20,573$ | $p<0,001$ | $p>0,05$ |
| Pontszám gyűjtése | $\chi^2=16,039$ | $p<0,01$ | -0,119** |
| Képességtől függ a teljesítmény | $\chi^2=11,018$ | $p<0,05$ | $p>0,05$ |
| Saját győzelemnek örül | $\chi^2=73,804$ | $p<0,001$ | -0,257** |
| Szívósabb kudarc esetén | $\chi^2=12,117$ | $p<0,05$ | 0,133** |
| Hatalommotiváció | | | |
| Engedelmeskedjenek! | $\chi^2=38,827$ | $p<0,001$ | -0,200** |
| Felhalmoz | $\chi^2=23,406$ | $p<0,001$ | -0,129** |
| Irányít | $\chi^2=18,996$ | $p<0,01$ | -0,109** |
| Affiliáció szükséglete | | | |
| Csapattagként | $\chi^2=21,391$ | $p<0,001$ | -0,184** |
| Szeret kooperálni | $\chi^2=72,304$ | $p<0,001$ | -0,269** |
| Másokkal jobban szeret | $\chi^2=18,902$ | $p<0,01$ | -0,098** |
| Kihívás | | | |
| Új játékok kipróbálása | $\chi^2=43,651$ | $p<0,001$ | -0,216** |
| Új változatok beszerzése | $\chi^2=32,404$ | $p<0,001$ | -0,094** |
| Új elemek élvezete | $\chi^2=41,175$ | $p<0,001$ | $p>0,05$ |
| Új eszközök kipróbálása | $\chi^2=14,996$ | $p<0,01$ | -0,095** |

2. táblázat. Motivációs jellemzők korcsoportonként
(* a 0,05, ** pedig a 0,01 szinten szignifikáns összefüggést jelenti)

Nemek közötti motivációs- és preferencia-különbségek

Az eredményekben megjelenő különbségeket nem befolyásolta a korcsoporthoz való hovatartozás.

Az eredményekből kiderült, hogy a nők szignifikánsan kevesebbet játszanak hetente számítógépes játékkal, mint a férfiak (Mann-Whitney próba, $p<0,005$), míg más - nem számítógépes - játékkal töltött időt illetően nincs különbség a két nem között.

A játékkategóriák iránti preferenciát illetően a következő eredményre jutottunk: az akció-, kaland-, szimulátor- és sportjátékokat szignifikánsan a férfiak kedvelik jobban, míg az RPG játékokat a nők. Az eredmények a 4. táblázatban láthatók:

| | <i>Mann-Whitney</i> | |
|------------------------|---------------------|---------|
| Heti óraszám | Z=-3,026 | p<0,01 |
| Akcio | Z=-3,568 | p<0,001 |
| Kaland | Z=-4,671 | p<0,001 |
| RPG | Z=-2,698 | p<0,01 |
| Sport | Z=-2,553 | p<0,01 |
| Szimulátor | Z=-3,313 | p<0,001 |
| Csapattagként | Z=-2,448 | p<0,01 |
| Szeret kooperálni | Z=-3,520 | p<0,001 |
| Saját győzelemnek örül | Z=-2,554 | p<0,01 |
| Új játékok kipróbálása | Z=-2,299 | p<0,05 |
| Új elemek élvezete | Z=-2,894 | p<0,01 |

4. táblázat. Nemek közötti motivációs különbségek

A táblázatból jól kivehető, hogy a férfiak szignifikánsan jobban szeretnek csapattagként dolgozni és kooperálni, mint a nők, hasonlóképpen a kihívás, az új játékok megszerzése, a változatosság igénye is szignifikánsan kihangsúlyozottabb a férfi játékosoknál.

Motivációs különbségek és sajátos játékpreferenciák a foglalkozás függvényében

A vizsgálati személyeket a foglalkozás tekintetében is csoportosítottuk abból a célból, hogy ellenőrizhessük az esetlegesen megjelenő tendenciákat ennek a változónak a függvényében is. A következő eredményeket kaptuk: az autóverseny játékokat a diákok kedvelik a legjobban, szignifikánsan különböznek ebben a tekintetben a már dolgozó játékosoktól (KW, p<0,001). Lehetséges, hogy ez a preferencia életkori sajátossággal magyarázható inkább, hiszen fiatalabb korban még jobban vonzza a játékosokat az egyszerű, inkább csak reakciókészséget igénylő játék. Ellenben a szimulátor játékokat azok a már dolgozó játékosok kedvelik elsősorban, akik munkája nem igényel közvetlen kontaktust más személlyel (KW, p<0,001). Például főleg olyan foglalkozású személyekre igaz ez, mint műszerész, restaurátor, üvegszobrász, programozó mérnök, kardiotechnikus, gépkocsivezető, atomfizikus, stb., akikre jellemző, hogy általában műszerekkel, gépekkel dolgoznak. Kooperálni és csapattagként dolgozni szignifikánsan a diákok szeretnek legjobban (KW mindkét esetben, p<0,001). Az új játékok és a játékban megjelenő új elemek iránti érdeklődés szintén szignifikáns módon a diákokra jellemző a már dolgozó játékosokhoz viszonyítva (KW mindkét esetben, p<0,001). A játékba való bevonódás, beleélés a diákok esetén a legkihangsúlyozottabb (KW, p<0,01). Az eredményeket az 5. táblázat foglalja össze.

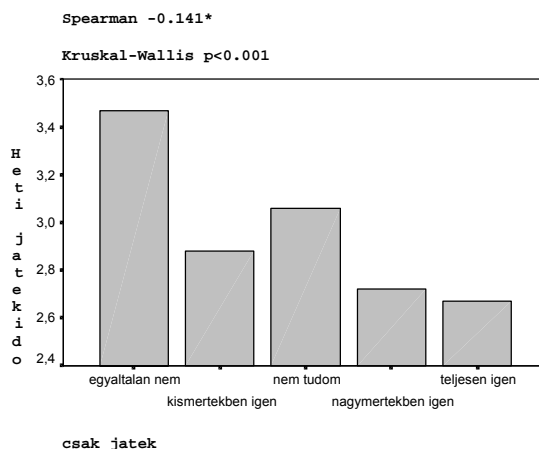
| | <i>Kruskal-Wallis</i> | |
|------------------------|-----------------------|---------|
| Autóverseny | 25,827 | p<0,001 |
| Szimulátor | 11,095 | p<0,001 |
| Multiplayer | 24,795 | p<0,001 |
| Csapattag | 25,039 | p<0,001 |
| Szeret kooperálni | 41,180 | p<0,001 |
| Új játékok kipróbálása | 23,569 | p<0,001 |
| Új elemek élvezete | 28,053 | p<0,001 |
| Tudja, hogy csak játék | 14,625 | p<0,01 |

5. táblázat. Preferencia és motivációs különbségek a foglalkozás tekintetében

A számítógépes játékba való beleélés és involválódás

A kapott eredmények azt mutatják, hogy minél többet játszik hetente a játékos számítógépes játékkal, annál jobban beleéli magát a játékba ($r=-0,141^{**}$). Az ok-okozati összefüggést tekintve azonban valószínűleg ennek inkább a fordítottja igaz: minél jobban leköti egy játék, annál több időt tölt azután vele. Hasonlóképpen, összefüggés van a játékkal töltött heti óraszám és a valóságra való átállás flexibilitása között. Minél többet játszik valaki hetente, annál nehezebben áll át a valóságra ($r=-0,080^{*}$). A játékosok realitásérzéke és a játékba való beleélés mélysége erősen szignifikáns változást mutat a korban való előrehaladással. Minél idősebb játékosról van szó, annál kihangsúlyozottabb realitásérzékét állapíthatunk meg. A figyelemnek a játékról a valós dolgokra való átváltása az idősebb korosztálynak könnyebb, mint a fiatalabb játékosoknak ($r=0,098^{**}$), és ugyancsak ők azok, akik soha nem tévesztik szem

elől, hogy "csak játékról van szó" ($r=0,158^{**}$). Az alábbi grafikonok szemléltetik a hetente eltöltött játékidő és a kor összefüggését a beleélés és bevonódás mértékével.



7. ábra. Heti játékidő és az involválódás mértéke közötti összefüggés
Magyarázat a függőleges tengelyen lévő skálaértékekhez:
1: 5 óránál kevesebb, 2: 5-10 óra, 3: 10-25 óra, 4: 25-40 óra, 5: több mint 40 óra

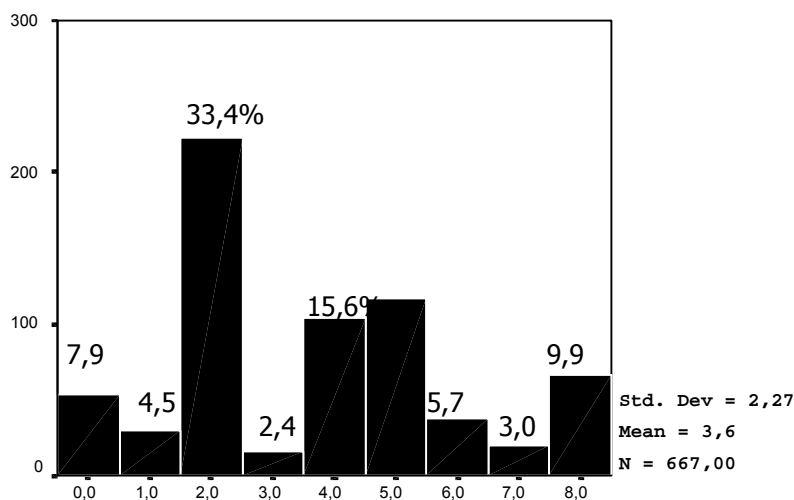
A tartalomelemzés során kapott eredmények bemutatása

Arra a kérdésre, hogy miért szeretnek többször végigjátszani egy játékot, a játékosok szabad szöveges megfogalmazásban válaszolhattak. 843 személyből 667 adott erre választ, azaz a minta 79%-a. A válaszok tartalomelemzésének eredményeként a következő válaszkategóriákat azonosítottuk:

| | |
|---|---|
| 2. Mert jó, érdekes a játék, izgalmas, kikapcsolódást, szórakozást, pihenést jelent számára 223 említés | „élvezem”, „annyira jó”, „megunthatlan” |
| 5. Új dolgok felfedezése, új dolgokkal, meglepetésekkel találkozok, részletek megismerése 117 említés | „lehet, hogy valami olyat is felfedezek benne, amit előzőleg kihagytam, vagy nem vettem észre.” |
| 4. Többféle végigjátszás/megoldás, többféle befejezés, véletlenszerű események (változatosság) 104 említés | „esetenként több megoldása van, ezáltal más a végkifejlet is!” |
| 8. Jobb eredményt, több pontot érhet el, egyre tökéletesebben/gyorsabban tudja végigjátszani, nagyobb rutint szerez, már tudja, hogy kell végigjátszani (teljesítmény) 66 említés | „még jobban akarom megcsinálni, mint előzőleg” |
| 0. Nem szereti többször végigjátszani a játékokat 53 említés | „másodjára unom” |
| 6. Új stratégiákat, új dolgokat lehet kipróbálni, részletek kitapasztalása (tevékeny kísérletezés) 38 említés | „rejtett finomságokat, stratégiákat lehet kipróbálni” |
| 1. A játéktól függ, csak ha nagyon jó a játék, akkor játssza újra végig 30 említés | „csak akkor, ha nagyon jó volt/nagyon tetszett” |
| 7. Egyre magasabb nehézségi szinten játssza végig, új kihívások (kihívás) 20 említés | „egyre nagyobb nehézségi fokozat egyre jobban fejlődöm” |
| 3. Régen játszott vele, felfrissíti az élményeket 16 említés | „ha már rég nem játszottam vele, a jobb játékok újra és újra lekötnek” |

5. táblázat. A szabadszöveges megfogalmazás alapján alkotott válaszkategóriák és említési számuk

Ebben a táblázatban látható, hogy melyik kategóriában adták a legtöbb választ a játékosok. A 8. ábra azt szemlélteti, hogy a válaszadók hány százaléka indokolta az illető kategóriába tartozó válasszal az ismételt újrajátszást.



Tobbszori végigjatszas

8. ábra. Az újrajátszások indokai

A válaszkategóriák gyakorisági eloszlását tekintve azt találtuk, hogy a játékosok jelentős részét a következő játék adta lehetőségek motiválják az ismételt végigjátszásra:

- érdekes a játék, jó a hangulata, a története; izgalmas, kikapcsolódást, szórakozást, pihenést jelent a játékos számára,
- valamint kisebb, de jelentős mértékben:
- lehetővé teszi a felfedezést, új, ismeretlen dolgokkal való találkozást, meglepetéssel szolgál sok esetben,
- változatos végigjátszási, befejezési megoldásokat kínál.

MEGBESZÉLÉS

Az eredmények értelmezése kifejezetten a *PC Dome* online magazin látogatói körére vonatkozik, és nem tekinthető általánosíthatónak a számítógépes játékokkal játszó személyek teljes populációjára.

Miért töltenek ilyen sok időt játékkal?

Bár az eredmények azt tényszerűsítik, hogy a *PC Dome* online magazin látogatói közül hetente számítógépes játékkal a 10 év alatti gyerekek játszanak a legtöbbet, mégis – mivel ők mindössze 0,7%-át teszik ki a vizsgálati mintának – értelmezésünkben inkább a 14-18 éves korosztályra fókuszálunk. Fiatal játékosaink jellemzésére még sor kerül a továbbiakban, a Sárkányfészek látogatói által adott válaszok alapján. Feltevődik a kérdés, hogy a következő, legtöbbet játszó korosztályt mi vezérli a számítógépes játék preferálására.

Válaszunk feltételes jellegű. Ebben a korosztályban a serdülőkori zavarok következtében fellépő krízises időszakok miatt vonzó lehet a Blos által „autoplasztikus miliónek” nevezett stabilabb, zárt környezet (Mönks alapján, 1998), amely - a számítógépes játékok sajátos világa folytán - nem szembesít zavart keltő helyzetekkel. A személy létrehoz egy autonóm társas alakzatot, amelyben egy zavartalanabb átalakulási folyamat zajlik le: a résztvevők önmagukat a társas környezet változatlanul hagyásával alakíthatják. Ez a milió akkor működik jól, ha benne megtörténik a realitáselv gyökeres feladása, és ugyanakkor az én adaptív működéseinek zömét - sajnos - érintetlenül hagyja. A realitással való részleges szakítás ugyanazt a „mintha” keretet teremti meg a személy számára, mint a mese és a játék világa a kisgyermek számára. A számítógépes játék a változás, a szereposztások révén lehetővé tett indulati levezetésen át van hatással erre a korcsoportra (Ho és Lee 2001).

Feltehetően a 14-18 évesek ingergazdagabbak játékokat igényelnek, mint a fiatalabbak, mivel ez a korosztály kihegyezett ingerkereső fejlődési korában van, és ezt a számítógépes játékok valódi kockázattól mentesen kielégítik (Cole és Cole, 1997). A számítógépes játékok számukra hozzáférhetőbbek, mint a fiatalabbak számára, már az iskolai környezetből is kiindulva, de gyakrabban látogatják a játéktermeket is, mint a többi korcsoport.

Hogyan alakulnak a játék-preferenciák?

Az akciójáték az idősebb korosztály játéka: feltételezhető, hogy a stratégiai gondolkodásmód kifinomultságának köszönhetően nemcsak destruktív lehetőségeket fedeznek fel az akciójátékokban, hanem élvezik a minél rafináltabb, kifinomultabb szabályrendszer használatából eredő előnyszerzést. Az autóverseny a 10-14 éves korosztálynál népszerű, ingergazdagsága, dinamikája jól kielégíti a mobilitással és a szélsőséges helyzetek keresésével jellemezhető serdülő korosztály mozgás- és sebességigényét. A 14-18 évesek preferált játéka a kalandjáték, ami szinte egyenértékű a kihívással, a kutatással és felfedezéssel, a változó körülmények közötti megmérettetés lehetőségével. Ennek a korosztálynak éppen ez az igénye. Az RPG játékok kedveltsége fokozatosan csökken a korban való előrehaladás során. A fiatalabb generáció kedveli leginkább ezt a típusú játékot, mely a különböző szerepek eljátszásának a lehetőségével az "olyan, mintha" keretet teremti meg a funkciógyakorlásra. Nem véletlen, hogy éppen erre a korosztályra jellemző a szerepjátás, ami egyébként más játékokban is gyakran megjelenik. Az RPG lehetőséget ad a különböző szerepek kipróbálásához; a valódi szerepjáték számítógépre alkalmazott formája ez. A sportjátékok iránti preferencia – legalábbis az idősebb korosztály esetén – feltételezhetően ezen játékok kompenzatorikus jellegével magyarázható.

Hogyan értelmezhetők a motivációs különbségek?

Feltételezhető, hogy a fiatal korosztály esetén azért nyilvánul meg ilyen erőteljesen a teljesítmény és hatalommotiváció, mert ebben a korban a pontszám (pl. az iskolai érdemjegy), a tárgyi birtok a teljesítmény legev�endesebb tükrözöje. Ők még kevésbé értékelik a játék által felajánlott lassúbb, hosszabb idő alatt elérhető, azonnal nem látható eredményeket (Adams, 2002). Gondolkodásukat a konkrét reprezentáció jellemzi, ehhez pedig a közvetlenül látható eredmények illenek. Azonnali visszajelzésre van szükségük, önmagukban még nem értékelik a játék különböző lefolyásának lehetőségeiből fakadó érdekes fordulatokat. Nem próbálkoznak, nem "spekulálnak", hanem minél hamarabb „pontokat gyűjtenek, játékelemeket halmoznak”. Szintén ez a korosztály az, amely legérzékenyebben reagál a kudarcokra, és teljesítményükről az egyedüli visszajelzési módnak a győzelmet, vagy a veszteséget tekintik. Mivel még nincsenek az elvonatkoztatást igénylő stratégiai gondolkodás szintjén, akkor érzik a győzelemre legesélyesebbnek magukat, ha ők irányíthatják az eseményeket, és nem kell más játékos (számítógépes, vagy valós) gondolatmenetét átvenniük (Bernath és Solymosi 1997).

A társas motiváció, a kooperálás, a csapatgként való részvétel igénye a 10-18 éves korosztályra jellemző leginkább. A társaság szerepe ebben a korosztályban tölti be a legfontosabb funkciót; nem csak tökéletes miliöje a gyermekkori, szabályalkotó játékoknak, de a szélsőséges, sokszor elrugaskodottnak tűnő serdülökori magatartásmódok biztonságos, elfogadó és mérvadó referenciacsoportja (Colwell és Payne, 2000).

A kihívás, exploráció motívuma a fiatalabb korcsoportokra jellemző: kisiskolás korban a legérdeklöddöbkek a gyerekek, a számítógéppel végezhető tevékenységek plusz a játék által nyújtott fantasztikum együttvéve is kiváltja az érdeklödést, a 10-14 évesek pedig a legaktívabb ingerkeresés periódusban vannak.

Hogyan értelmezhetők a nembeli különbségek?

A *PC Dome* online magazin férfi látogatói a számítógépes játékok közül a nagyobb kihívást, a versengést, a megmérettetést bevonó játékokat választják, ellentétben a női játékosokkal (Pasig és Lewin, 1999). Ha pedig igény vagy lehetőség adódik a kooperációs játékmódra, könnyebben választják ezt a lehetőséget, szemben a magazin női látogatóival. Vagy esetleg a női játékosok kevésbé ismerik a kooperációs játékmódokat?

Mi a helyzet a beleéléssel?

Fejlödési sajátosság ez, hiszen a gyerekek mélyebben beleélik magukat bármilyen játékba, számukra komoly funkciógyakorlást jelent, míg a felnötteknek fejlettebb a realitásérzékük, és kisebb a jelentősége is a játéknak: mindössze a szórakozás, pihenés egy eszközét jelenti.

A felnőtt játékosok rendelkeznek azon gondolkodási képességgel, hogy egy folyamatot lépésekre bontanak és átfordítanak. Mivel azonban erre az átfordításra már képesek, azt is felismerik, hogy az összes elgondolható esemény közül csak néhány valósítható meg az adott körülmények között, és ez nem csak

meghatározza a lehetséges kimeneteleket, de szűkíti is azok számát. Ez az egyik magyarázata annak, hogy a felnőttek miért nem involválódnak annyira a játékban, mint a fiatalabb generáció, főképp azokhoz viszonyítva, akik nincsenek még a formális műveleti gondolkodás szakaszában. A lehetségesnek ez a fajta észlelése bizonyos mértékig meghatározza a realitásérzék elvesztésének korlátait (Calvert és Tan, 1996). Természetesen értelmezésünkben teljesen hiányzik az individuális különbségek személyiségpszichológiai perspektívája.

Az interjú során nyert információk bemutatása

Beleélés és valóságtól való elfordulás

Az interjúalanyok által mondottakból kiragadtuk azokat a specifikus játékvonásokat, melyek kiváltják, elősegítik a bevonódást. Az alábbiakban a személyek leggyakoribb kijelentéseit idézzük, kommentár nélkül:

- A játékkörnyezeten kívül is gondolkodik a nehezebb feladatok megoldásán - **5 említés.**
- Olyan küldetésekben vehet részt, melyekre a valóság nem ad lehetőséget; lehetőség adódik arra, hogy a játékos saját csapatot irányíthasson, stratégiát dolgozzon ki, és megvívjon egy történelmi jelentőségű harcot, vagy hőstettet hajtson végre - **5 említés.**
- Igénye van az egyre valóságosabb játékokra - **4 említés.**
- A nem számítógépes játékba (pl. Rizikó) azért nem éli bele magát annyira, mert az szegényebb vizuális élményt biztosít, mint a számítógépes játék, ahol nem kell különösebben a képzeletére hagyatkoznia. (pl. *Shogun: Total War*) - **4 említés.**
- Lehetőség adódik egy-egy játék esetén bizonyos készségek, képességek fejlesztése is (pl. *Airfix Dogfighter*) - **4 említés.**
- A mentési funkció egyik hátránya: megzavarja a játékos involválódását - **3 említés.**
- Egy játék jó hangulata motiválja az újrajátszására a játékost, ezáltal a játék az újabb játékokkal szemben még preferenciális előnyt is élvezhet - **3 említés.**
- A hosszú szálon futó eseménysort kedveli a játékos, így jobban bevonódik a játékba - **3 említés.**
- Akkor tudja jobban beleélni magát a multiplayer játékba, ha a barátaival játszik, hiszen ismeri az ellenfelek képességeit - **3 említés.**
- A játékos a befejezés után hiányérzetet érez, képességeit még jobban ki szeretné aknázni, mint amennyire lehetőség volt erre a játék során - **3 említés.**
- A játékosok szívesen választanak olyan játékot, mely valós történeti, történelmi háttérrel rendelkezik: volt olyan játékos, aki a játékon keresztül ismerte meg egy ország történelmét és kultúráját (pl. *Shogun: Total War* – japán kultúra) - **3 említés.**

Agresszió a számítógépes játékosoknál

A szenzoros ingerkeresést mérő kérdőív nem mutatott kiemelkedő értékeket az interjúalanyok esetén (a nyolcból mindössze két személynek volt 29 és 30 az SSS-értéke). Általában alacsony pontozták az erőszakos játékokat (csak két személy adott 4-es és 5-ös pontszámokat a játékoknak). A magas SSS pontszám és a játékok értékelése között nem mutatkozott összefüggés.

ÖSSZEGZÉS

Vizsgálatainkból kiderül, hogy a számítógépes játék sajátos reprezentációs közegként tényleg jó metaforája lehet a játékos fantáziavilágának. Az interjúalanyok által is megfogalmazott interaktivitás, a folyamatos, sokszor még a játékkörnyezeten kívülre is kiterjedő problémamegoldás, a konfliktus megoldásának a lehetősége biztonságos környezetben valósul meg, kockázat nélkül.

A közvetlen, érthető és könnyen értelmezhető visszajelzés lehetőségén kívül - ami a fiatalabb játékosok igényeként jelentkezik - a végrehajtási mód variálásának, a visszatérésnek, a változtatásnak, az idődimenzió átértékelésének a lehetősége is fennáll. (A kiindulópontozathoz való visszatérés lehetőséget ad a történet más változatának a végigjátszására.) A kihívás, a jobbnak lenni, felfedezni, harcolni, kipróbálni érzése kompenzálódhat a teremtett virtuális világban, és a tapasztalat szerint ezen a lehetőségen túl különleges vonzerőt jelent az újszerű játékmód is (Kreimeier, 1999). Egy olyan új játékközeg ez, amely önmagában is kihívás. És mindez egy helyen, egy autoplasztikus közegben.

Ez az előny hátránnyá is válhat: korunk motorizált társadalmában a fiatalok mozgási igényének kielégítésére a technikai civilizáció gyakran csak virtuális lehetőséget ad (pl. mozi, számítógépes játékok, stb.). Jellegzetességük abban rejlik, hogy miközben - látszólag kielégítik a fiatalok mozgásigényét - ezt sajátosan elidegenült formában teszik, a számítógép előtt ülve a személy úgy jut el az intenzív mozgás

illúziójához, hogy önmaga passzív fogyasztó marad. Megnyugtatóan hangzik azonban, hogy a különböző felmérések szerint a számítógépes játékok játékosainak mindemellett mégse szűkült be a társas tere, azok vonzódnak ehhez a passzív környezethez, akik a számítógépes játékok megjelenéséig sem vettek részt aktívan a "kinti valóságban".

Egy olyan kihívást jelentő kérdés is megfogalmazódott a szakirodalomban, hogy nem egy új személyiségtípussal állunk-e szemben, amelyet egy módosult, másfajta motivációs, reprezentációs elvárás-konfiguráció jellemez, és a hagyományos értelmezések meg sem felelnek már a számítógépes játékosok tanulmányozásából származó tényeknek?

A tanulmány elsődleges megközelítésben a *PC Dome* online magazin látogatói körét alkotó számítógépes játékosok mintájának a profilját, játékpreferenciáját és játékszokásait térképezte fel. További ismételt felméréseket tervezünk, melyek alapján meg szeretnénk ragadni egy általános, de jól körülírható tendenciát az online magazin látogatóinak a preferenciáit, szokásait illetően. Ebből kiindulva közelítenénk rá olyan pszichológiai szempontok alapján felvetett kérdések megválaszolására, melyekből leszűrhetők a számítógépes játékosok szokásaihoz illeszkedő design-javaslatok.

Nyitott kérdések a kutatás folytatásához: Milyen egyéb sajátossággal rendelkeznek a különböző korosztályok játékosai? Hogyan, milyen módszereket választ a játéktervezés a játékosok meghódítására? Kik azok, akik fogékonyak a különböző tervezési fantasztikumokra? Hogyan lehet egyénspecifikusabbá tehető játékokat gyártani? Kik válnak "függő" játékosokká? Létezik-e, és ha igen, hogyan jellemezhető ez az újfajta, kialakulóban levő személyiségtípus?

FELHASZNÁLT IRODALOM

- ADAMS, E. (2002): *Balancing Games and Positive Feedback. Gamasutra*. San Francisco: Gama Network Publisher
- BERKOWITZ, L. (1984): Some effects of thoughts on anti- and prosocial influence of media events: a cognitive neoassociationist analysis, *Psychological Bulletin*, 95, 410-427
- BERNATH LÁSZLÓ, SOLYMOSI KATALIN (1997): *Fejlődéslélektan olvasókönyv*. Tertia Kiadó. Budapest
- CALVERT, S.L., TAN, S.L. (1996). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. In: P.M. Greenfield and R.R. Cocking (Eds). *Interacting with video*. Norwood, N.J.: Ablex
- COLE M., COLE, S. (1997): *Fejlődéslélektan*. Osiris Kiadó, Budapest
- COLWELL, J., PAYNE, J (2000): Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310
- CRAWFORD, C. & PEABODY, S. (1997): *The Art of Computer Game Design*.
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Foothills/3761/Coverpage.html>
- HO, S. M. Y., LEE T. M. C. (2001): Computer Usage and it's relationship with adolescent lifestyle in Hong Kong. *Journal of Adolescent Health*, 29, 4, 258-266
- HOPSON J. (2001): Behavioral Game Design. *Gamasutra*. San Francisco: Gama Network Publisher.
- KOCSIS KLÁRA, NÉMETH M. ZSUZSA (2002): *Engedd el magad! Gondolkodom, tehát játszom*.
http://www.cegnet.hu/cv/0105/cv170_177.htm
- KREIMEIER, B. (1999): Killing Games: A Look At German Videogame Legislation. *Gamasutra*. San Francisco: Gama Network Publisher.
- KULCSÁR ZSUZSA (1983): Szenzoros élménykeresés. Biológiai korlátok és implikációk a pszichiátriai sérülékenységről. *Pszichológia*, 3, 1, 69-85
- MÉRŐ LÁSZLÓ (2001) <http://www.hetek.hu/index.php?lap=171&rovat=12&cikk=10516> (megjelent 2001. 07.16, olvasott 2002.02.14).
- MITYÓK VIKTOR, SÉRA LÁSZLÓ (2001): Video- és számítógépes játékok, televíziónézés és agresszivitás.
Alkalmazott Pszichológia, III évfolyam, 2. szám, 27-36
- MÖNKS, F. J., KNOERS, A. M. (1998): *Fejlődéslélektan*. Pedagógiai Pszichológia I. Fitt Image. Budapest
- PASIG, D., LEWIN, H. (1999): Gender interest differences with multimedia learning interfaces. *Computers in Human Behavior*, 15, 2, 173-183
- RAYBOURN E. M. (1997): Computer Game Design: New Directions for Intercultural Simulation Game Designer. *Developments in Business Simulation and Experiential Exercises*, vol. 24