

Eötvös Loránd Tudományegyetem
Pedagógiai és Pszichológiai Kar

DOKTORI (PhD) DISSZERTÁCIÓ

NAGYGYÖRGY KATALIN

Az onlinejáték-típusok motivációs háttere

2016

Nagygyörgy Katalin
Az onlinejáték-típusok motivációs háttere

Témavezetők:

Prof. Dr. Demetrovics Zsolt, DSc, egyetemi tanár,

Eötvös Loránd Tudományegyetem

Dr. Felvinczi Katalin, habil. egyetemi docens,

Eötvös Loránd Tudományegyetem

Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pedagógiai és

Pszichológiai Kar, Pszichológiai Doktori Iskola,

Személyiség- és Egészségpszichológiai Program

A Doktori Iskola és a Program vezetője:

Prof. Dr. Oláh Attila, egyetemi tanár, MTA CSc

A Bíráló Bizottság tagjai:

Elnök: **Prof. Dr. Rácz József**, DSc, egyetemi tanár, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Bírálók: **Dr. Szabó Éva**, habil. egyetemi docens, Szegedi Tudományegyetem

Dr. Ujhelyi Adrienn, egyetemi adjunktus, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Titkár: **Dr. Kende Anna**, habil. egyetemi docens, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Tagok: **Prof. Dr. Csabai Márta**, egyetemi tanár, Szegedi Tudományegyetem

Dr. Szabó Mónika, egyetemi adjunktus, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Dr. Balog Piroska, egyetemi adjunktus, Semmelweis Egyetem

Dr. Nguyen Luu Lan Anh, habil. egyetemi docens, Eötvös Loránd
Tudományegyetem

Tartalomjegyzék

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS.....	5
RÖVIDÍTÉSEK JEGYZÉKE	7
TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE	9
ÁBRÁK JEGYZÉKE	10
1. BEVEZETÉS.....	12
2. ELMÉLETI HÁTTÉR.....	16
2.1. VIDEOJÁTÉKOK ÉS ONLINE JÁTÉKOK	16
2.1.1. Az online játékok tipológiai felosztása	17
2.1.2. Az egyes típusok jelentősége és kutatási háttere.....	20
2.2. AZ ONLINE JÁTÉKOSOK DEMOGRÁFIAI JELLEMZŐI	20
2.2.1. Nemi különbségek az onlinejáték-használatban	22
2.2.2. Korcsoportok különbségei az online játékhasználatban.....	23
2.3. PROBLÉMÁS ONLINEJÁTÉK-HASZNÁLAT	24
2.3.1. Viselkedéses függőségek háttéréről és aktualitásáról	24
2.3.2. A problémás onlinejáték-használat definíciós kérdései	25
2.3.3. Prevalencia: a problémás onlinejáték-használat előfordulási gyakorisága	33
2.3.4. A problémás onlinejáték-használat tünettana.....	38
2.3.4.1. <i>Neurobiológiai háttér</i>	39
2.3.5. Komorbiditás: a problémás onlinejáték-használat betegségtársulásai	40
2.3.6. Epidemiológia: a problémás onlinejáték-használat lefolyása és következményei	40
2.3.7. A problémás onlinejáték-használat mérésére kialakított eszközök	42
2.4. AZ ONLINEJÁTÉK-HASZNÁLAT MOTIVÁCIÓS MODELLEI	45
2.4.1. Játékos profilok alapján kialakított motivációs modellek	46
2.4.2. Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre	48
2.4.3. Az onlinejáték-használat motivációs háttérének mérésére kialakított eszközök.....	51
2.5. ETIOLÓGIA: ÖSSZEFÜGGÉSEK VIZSGÁLATA A PROBLÉMÁS ONLINEJÁTÉK-HASZNÁLAT KAPCSÁN	56
2.5.1. A motivációk szerepe a problémás onlinejáték-használat kialakulásában	56
2.5.2. A problémás használat és az online játékok strukturális jellemzői közti összefüggés	57
2.5.3. A problémás használat és a személyiségjellemzők közti összefüggés	59
2.5.4. A játékidő szerepe a problémás játék kialakulásában	60
3. ÖSSZEGZÉS ÉS CÉLKITŰZÉSEK.....	62
4. KUTATÁSOK.....	65

4.1.	AZ ONLINE JÁTÉKOK TIPOLÓGIÁJA ÉS SZOCIODEMOGRÁFIAI JELLEMZŐI	65
4.1.1.	Háttér és célkitűzés	65
4.1.2.	Módszer	65
4.1.4.	Eredmények	68
4.1.5.	Diszkusszió	73
4.2.	AZ ONLINEJÁTÉK-TÍPUSOK ÖSSZEFÜGGÉSE A MOTIVÁCIÓKKAL ÉS A PROBLÉMÁS HASZNÁLAT SÚLYOSSÁGÁVAL.....	76
4.2.1.	Háttér és célkitűzés	76
4.2.2.	Módszer	77
4.2.3.	Eredmények	79
4.2.4.	Diszkusszió	86
4.3.	AZ ONLINEJÁTÉK-HASZNÁLAT MOTIVÁCIÓS MODELLEINEK ÖSSZEHASONLÍTÁSA	91
4.3.1.	Háttér és célkitűzés	91
4.3.2.	Módszer	92
4.3.3.	Eredmények	95
4.3.4.	Diszkusszió	104
4.4.	AZ ONLINEJÁTÉK-HASZNÁLAT MOTIVÁCIÓS MODELLEINEK ÖSSZEFÜGGÉSE A PROBLÉMÁSSÁGGAL ÉS A JÁTÉKTÍPUSOKKAL.....	108
4.4.1.	Háttér és célkitűzés	108
4.4.2.	Módszer	108
4.4.3.	Eredmények	110
4.4.4.	Diszkusszió	122
5.	ÖSSZEGZÉS	126
5.1.	A KUTATÁSI EREDMÉNYEK ÖSSZEFOGLALÁSA	126
5.2.	KORLÁTOK.....	135
5.3.	JÖVŐBELI TERVEK	136
6.	IRODALOMJEGYZÉK.....	137
7.	MELLÉKLETEK	159

Köszönetnyilvánítás

Mindenekelőtt szeretnék köszönetet mondani témavezetőimnek. Külön köszönettel tartozom Prof. Dr. Demetrovics Zsoltnak a bizalomért, amit a doktori iskolába való jelentkezésemkor adott, és a folyamatos szakmai és emberi támogatásért, amit doktoranduszi éveim alatt kaphattam tőle. Köszönöm a türelmet, hogy ötleteimet meghallgatta és közös gondolkodással konstruktívan segítette azok megvalósulását. Köszönöm az elmúlt hat évet, ami alatt sokat tanulhattam tőlük.

Szintén megköszönöm a közös munkát és a sok segítséget Dr. Urbán Róbertnek, aki nagyon sokban járult hozzá statisztikai ismereteim kiszélesítéséhez és elmélyítéséhez. Ötleteivel és folyamatosan frissülő szakmai tudásával mindig hozzájárult a sikeres nemzetközi publikációink megszületéséhez.

További inspirációt meríthettem Prof. Dr. Mark D. Griffithstől, a viselkedési addikciók elismert nemzetközi kutatójától, aki mellet volt szerencsém eltölteni öt hónapot a Nottingham Trent Egyetemen az ERASMUS mobilitás programján keresztül. Szakmai tapasztalata inspirálóan hatott rám.

Köszönettel tartozom továbbá Dr. Király Orsolyának, akivel együtt kutattuk az online játékok pszichológiai hátterét. Mindig bizalommal fordulhattam hozzá megvitatandó kérdéseimmel, aki konstruktívan és teljes tudásával segítette azok megoldását. Ezek a közös gondolkodások sokat adtak hozzá a munka megszületéséhez.

Szeretném megköszönni a Klinikai Pszichológia és Addiktológia Tanszék kutatói csoportjának az erős szakmai közösséget, a minőségi közös munkát és a feledhetetlen hangulatú közös eseményeket, ami segítette szakmai kiteljesedésem. Külön megemlíteném Dr. Farkas Juditot, Mervó Barbarát és Dr. Kapitány-Fövény Mátét, akikkel sok szakmai és személyes gondolatot osztottunk meg és igazi baráti közösséget alkotva vidították fel a dolgozó hétköznapokat.

Szeretném megköszönni a Szegedi Tudományegyetem oktatóinak inspirációját, hogy tanulói éveim alatt megszülethetett első kutatási projektem, mely megalapozta későbbi kutatási

irányultságomat, és elindított a kutatói pálya felé. Ez nem valósulhatott volna meg Mihalik Árpád nélkül, akivel a szakmai munkában dolgoztunk vállvetve, és akinek a mai napig is sokat köszönhetek.

Szeretnék emellett köszönetet mondani páromnak, Kornélnak, szüleimnek és családom többi tagjának, valamint barátaimnak, és munkahelyemnek, akik folyamatosan támogattak, biztattak, lelkesedéssel töltöttek fel, és nem melleleg türelemmel viselték ennek a munkának az elkészülését.

Rövidítések jegyzéke

AIC:	Akaike Information Criterion (Akaike Információs Kritérium)
BIC:	Bayesian Information Criterion (Bayesi Információs Kritérium)
BSI:	Brief Symptom Inventory (Derogatis-féle Symptom Checklist 90 – Revised Tünetlista rövidített, 53-tételes változata)
CFI:	Comparative Fit Index (Komparatív Illeszkedési Mutató)
CFA:	Confirmatory factor analysis (kofirmátoros faktorelemzés)
DSM-5:	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (Mentális rendellenességek kórmeghatározó és statisztikai kézikönyve, 5. kiadás)
EFA:	Exploratory Factor Analysis (feltáró faktorelemzés)
GSI:	Global Severity Index (Globális Súlyossági Index)
GAMS:	Gaming Motivation Scale (Játék Motivációs Skála)
IAT/S:	Internet addiction test/scale (Internet függőségi teszt/skála)
IGD:	Internet gaming disorder (internetes játék zavar)
LPA:	Latent profile analysis (Látens profil elemzés)
LMR Test	Lo-Mendell-Rubin Adjusted Likelihood Ratio Test (Lo-Mendell-Rubin Valószínűségi Hányados Teszt)
M/MOG:	massively/multiplayer online game (nagyon sok szereplős online játékok)
M/MOFPS:	massively/multiplayer online first-person shooter (nagyon sok szereplős online belső nézetű „lövöldözős” játékok)
M/MORPG:	massively/ multiplayer online role-playing games (nagyon sok szereplős online szerepjátékok)
M/MORTS:	massively/multiplayer online real-time strategy (nagyon sok szereplős online stratégiai játékok)
MOBA:	multiplayer online battle arena (többszereplős online csataaréna)
MOG	Multiplayer online game (sokszereplős online játékok)
MOGQ	Motives for Online Gaming Questionnaire (Online Játékozás Motivációja Kérdőív)
MUD:	multi user dungeon (szöveg alapú virtuális világok)

PENS:	Player Experience of Need Satisfaction (Játékos Tapasztalat és Szükséglet Skála)
POGQ:	Problematic Online Gaming Questionnaire (Problémás Online Játék Kérdőív)
RMSEA:	root mean square error approximation (a megközelítés hibáját a modell komplexitását figyelembe vevő index)
SDT:	self-determination theory (self-determinációs elmélet)
SEM:	structural equation modeling (strukturális egyenlet modellezés)
SSABIC:	Sample Size Adjusted BIC (mintamérettel korrigált Bayesi Információs Kritérium)
TLI:	Tucker-Lewis Index (Tucker-Lewis Illeszkedési Index)
WoW	World of Warcraft

Táblázatok jegyzéke

2.3.3. 1. táblázat A problémás onlinejáték-használat prevalenciája	35
2.4.3. 2. táblázat Az onlinejáték-motivációk mérőeszközei	52
2.4.3. 3. táblázat Yee (2006) motivációs kérdőívének fő és alfaktorai és azok jelentésstartalma .	54
4.1.3. 4. táblázat Játékosok látens osztály elemzésének illeszkedési mutatói	67
4.1.4. 5. táblázat Egyváltozós összefüggések a játéktípusok szociodemográfiai és játék szokásait mérő változók között.....	71
4.1.4. 6. táblázat A játéktípusokat összehasonlító bináris logisztikus regressziók	72
4.2.3. 7. táblázat A játékos típusok különbségei a motivációkban és a problémás használatban	83
4.2.3. 8. táblázat A problémás onlinejáték-használat előrejelzői.....	85
4.3.3. 9. táblázat A játékosok heti játékideje a nemi eloszlással és problémás játékhasználat értékével.....	96
4.3.3. 10. táblázat PENS CFA elemzés illeszkedési mutatói.....	96
4.3.4. 11. táblázat Korrelációs értékek a játék motivációt mérő kérdőívek és a pszichiátriai distressz és a problémásságot vizsgáló POGQ között	98
4.3.4. 12. táblázat Nemi összehasonlítás 2 mintás t-próbával és hatásértékekkel	99
4.4.3. 13. táblázat Egyváltozós összefüggések a játékos típusok szociodemográfiai változói között.....	111
4.4.3.14. táblázat A 4 tiszta játékos típus összehasonlítása a motivációs kérdőívek, a pszichiátriai distressz és a problémásság mentén.....	112
4.4.3. 15. táblázat A játékos típusok mediációs modell eredményeinek összesítő táblázata az utak sztenderdizált hatásaival, a direkt és indirekt hatások értékeivel és az összesített varianciával.	122
5.1. 16. táblázat A négy kutatás céljainak, módszertanának és eredményeinek összegzése	127

Ábrák jegyzéke

2.1.1. 1. ábra A World of Warcraft (WoW) szerepjáték, amely 2004 óta a legnagyobb népszerűségnek örvendő MMORPG.	18
2.1.1. 2. ábra Counter Strike GO belső nézetű játéka. Ezekben a játékos csak a karakter kezét és fegyverét látja, mint ahogyan a kép is szemlélteti.	18
2.1.1. 3. ábra Starcraft II. a 2015-ös eladási listák élén álló online stratégiai játék.....	19
2.1.1. 4. ábra A FarmVille egy szimulációs játék, amit a közösségi csatornákon lehet elérni.	19
2.4.1. 5. ábra Bartle (2004) négy játékos profilja	46
2.4.2. 6. ábra Szelf determinációs koontínium a motivációk és énszabályozási folyamatok mentén (Deci & Ryan, 2000).....	50
4.1.3. 7. ábra MMOG játékosok látens profil elemzése a különböző játék-típusokkal töltött idő alapján.....	68
4.2.3. 8. ábra A játéktípusok motivációs faktorokon elért értékeinek grafikus összehasonlítása. 80	
4.2.3. 9. ábra A játéktípusok POGQ-n elért összpontszámának összehasonlítása.....	81
4.2.3. 10. ábra A játéktípusok problémásság faktorokon elért értékeinek grafikus összehasonlítása	82
4.3.4. 11. ábra A GSI-MOGQ-POGQ (N=5288) mediációs modell a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával, zárójelben a multicsoportos elemzés eredményeivel ($N_{\text{férfi}}=4881$; $N_{\text{nő}}=397$).....	101
4.3.4.12. ábra A GSI-GAMS-POGQ (N=5279) mediációs modell a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával, zárójelben a multicsoportos elemzés eredményeivel ($N_{\text{férfi}}=4882$ $N_{\text{nő}}=397$).....	103
4.4.3. 13. ábra Az M/MORPG játékosok mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	114
4.4.3. 14. ábra Az M/MOFPS játékosok mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	115
4.4.3. 15. ábra Az M/MORTS játékosok mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	116
4.4.3. 16. ábra Az egyéb online játékokat játszóknak mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	117

4.4.3. 17. ábra Az M/MORPG játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	118
4.4.3. 18. ábra Az M/MOFPS játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	119
4.4.3. 19. ábra Az M/MORTS játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	120
4.4.3. 20. ábra Az online egyéb játékokat játszó játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával	121

1. Bevezetés

A pszichológusok és pedagógusok már régen felismerték a játék értékes szerepét a gyerekek fizikai, kognitív, szociális és morális fejlődésében (Almy & Almy, 1967; Kamii & DeVries, 1980; Selman, 1980; Athey, 1984). Így nem meglepő, ha a játszás napjainkban is fontos szerepet tölt be. A '80-as években az informatika fejlődésével elindult egy folyamat, aminek köszönhetően az elmúlt közel 30 évben a játéktevékenységek egy része a valós térből először az offline virtuális terekbe, majd később az internet megjelenésével, az online világokba tevődött át. Ez az időszak pedig elegendőnek bizonyult, hogy napjaink egyik legközkedveltebb rekreációs tevékenységévé váljanak (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000).

Az elterjedés hátterében az állhat, hogy az internet elérhetősége nyolcszorosára növekedett az elmúlt 14 év alatt, ezért mára már több mint 2,8 milliárd ember fér hozzá az internet adta lehetőségekhez (de Argaez, 2015). Ebben az időszakban a könnyebb hozzáférhetőség segítette az online játékok nyújtotta szórakozási lehetőség elterjedését. Az sem meglepő, hogy egy jól működő iparág tudott épülni ezekre a szükségletekre. A videojáték piac fellendülését már 2012-ben nagyra és dinamikusn fejlődőre becsülték, de a becslések még így is alatta maradtak a valóságnak. Míg 2012-ben egy 82 milliárdot érő ipart jósoltak a 2017-es évre nézve (Forbes., 2012), az már 2016-ban messze túlszárnyalta azt, 99,6 milliárdos értékével (Newzoo., 2016), a növekvő piac pedig egyre hatékonyabban célozta meg a játékosok igényeit. Ez a fejlődés megváltoztatta a játékos szokásokat is, valamint a játékosok számának növekedésével, a kutatások jelzései szerint, nő a problémás használók száma is (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003a), ezáltal egyre nagyobb figyelmet kapnak az online játékok és egyre több kutatás tűzi ki célul az online játékok hatásainak feltérképezését.

A kutatási eredmények alapján a problémás onlinejáték-használat olyan jelenségekhez vezethet, mint kognitív és viselkedéses szaliencia, hangulatszabályozási igény, tolerancia kialakulása, megvonási tünetek megjelenése, amiket az egyes addikciók kapcsán is megfigyelhetünk (Wölfling, Thalemann, & Grüsser-Sinopoli, 2008; Hsu, Wen, & Wu, 2009a; Ko és mtsi., 2009; Young, 2009; Griffiths, 2010c; Mehroof & Griffiths, 2010). Az online játékokkal kapcsolatos függőségi jelenséget a viselkedési függőségek körében tudjuk definiálni (Griffiths & Hunt, 1995;

Demetrovics & Kun, 2007, 2010; Grant, Potenza, Weinstein, & Gorelick, 2010; Demetrovics & Griffiths, 2012; Demetrovics és mtsi., 2012; Kuss & Griffiths, 2012a). Ezt a 2013-ban megjelent DSM-5 is megerősítette, amikor internetes játék zavar (*Internet Gaming Addiction, IGD*) néven beválasztották az "Új intézkedések és modellek" (*Emerging Measures and Models*) közé (APA, 2013). Elképzelhető, hogy a lépés még korai volt, hiszen több klasszifikációs ellentmondás is található, és sok a gyenge módszertani háttérrel rendelkező tanulmány (Petry & O'Brien, 2013; Billieux, Schimmenti, Khazaal, Maurage, & Heeren, 2015), azonban az eredmények egyértelműen jelzik, hogy jelentős problémával állunk szemben, aminek további feltárása fontos a jelenség pontosabb meghatározásához.

Egyik ilyen inkonzisztencia a kutatások háttérében a játékok típusainak kezelése (APA, 2013). A kutatók egy része a videojátékok irányából szemléli a patológia kialakulásának karakterisztikáit (Griffiths, 2005a; Charlton & Danforth, 2007b; Peters & Malesky, 2008b; Griffiths & Meredith, 2009a; Charlton & Danforth, 2010; Griffiths, 2010b, 2010a), míg mások az internet, mint közvetítő csatorna, jellegzetességeiben látják a kialakuló probléma háttérét (Young, 2009; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van den Eijnden, & Van de Mheen, 2011b). Újabb kutatások azonban igyekeznek integrálni mindkét megközelítési módot (Kim & Kim, 2010; Demetrovics és mtsi., 2012). Megint mások csak egyes játéktípusokra fókuszálnak (leginkább az MMORPG-kre) kutatásaikban (Griffiths és mtsi., 2003a; Griffiths, Davies, & Chappell, 2004; Yee, 2006a; Charlton & Danforth, 2007a; Cole & Griffiths, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Nincs azonban olyan kutatás, amely az online játékok teljes csoportját elemzi, mindkét fent említett nézőpont figyelembevételével. Jelen disszertáció egyik célkitűzése, hogy átfogó elemzést nyújtson az online játékokra és azok típusaira nézve. Ehhez az elméleti háttér első része részletes összefoglalót nyújt, amiben megismerhetjük a különbséget az online és offline játékok között. Szemléltetem, hogy jelen disszertáció miért csak az online játékokkal foglalkozik, valamint bemutatásra kerülnek az online játéktípusok is speciális karakterisztikáik mentén. Ehhez kiegészítésül szolgál a második rész ahol az online játékosok demográfiai jellemzői kerülnek bemutatásra, kitérve az egyes onlinejáték-típusok jellemzőire is (abban az esetben, ha már született ilyen tanulmány).

Ezt követően az elméleti háttér harmadik részében összefoglalom az eddigi eredményeket a problémás onlinejáték-használatról. A szerteágazó eredmények miatt részletes bemutatásra kerülnek a definíciós kérdések, hogy megalapozhassam a jelen disszertációban is használt problémás onlinejáték-használat kifejezést. Továbbá bemutatom a DSM-5 internetes játék zavar definícióját és kritériumrendszerét, valamint kitérek a kritikai felülvizsgálatára is. Ezáltal teljes képet kaphatunk a jelenség aktuális kutatási helyzetéről. Ezt követően a viselkedéses függőségekre jellemzően, áttekintem a prevalenciára, tünettanra, komorbiditásra és az epidemiológiára vonatkozó jellemzőit a területnek, valamint áttekintem a problémás onlinejáték-használat mérésére kialakított eszközöket, a kutatásokba kiválasztásra került mérőeszköz definiálásával együtt.

Az elméleti bevezető negyedik része az onlinejáték-használat motivációs modelljeit összegzi. Ez a fejezet bemutatja a két szemléletmódot, amit az online játék motiváció mérésére alkalmaznak. Az egyik ilyen a játékok strukturális karakterisztikái felől közelít, a másik szemlélet már létező motivációs modelleket alkalmaz a játékos környezetekre. A rész végén szintén egy összefoglalót láthatunk a mérőeszközökről, ahol bemutatásra kerülnek a kutatásban használt eszközök és a kiválasztásuk mögött álló okok.

Az elméleti háttér utolsó egysége az ok-okozati összefüggések bemutatására fókuszál a problémás használat a motivációk, a játékstruktúra, személyiségjellemzők és játékidő között. Cél bemutatni az eddigi eredményeket, amely a disszertáció másik sarkalatos pontja köré rendeződnek, név szerint a problémáság kapcsolatára az online játék motivációval és az egyes játéktípusokkal.

A célkitűzések rész összegzi a kutatási kérdéseket, ami a négy egymásra épülő empirikus tanulmány mentén került bemutatásra. Az ezt követő fejezetben a tanulmányok egymás után kerülnek megvitatásra, amelyben mindegyik tanulmány ugyanolyan szerkezeti egységre tagolódik. Először bemutatom a kutatási hátteret, majd a mintát és a módszereket, ezt követően az eredmények kerülnek részletes bemutatásra és végül összegzem és értelmezem azokat.

Az első tanulmány a onlinejáték-használat tipológiájának feltárását célozza meg a játékosok játéktípus-használati szokásai mentén, valamint felméri demográfiai jellemzőiket és összehasonlítja az egyes csoportok eredményeit.

A második tanulmányban az első kutatásban kapott játékos típusok kerültek összehasonlításra a motivációk és problémásság mentén.

A harmadik tanulmány a különböző játékmotivációs modelleket hasonlította össze, amiket ezt követően egy komplexebb modellben is megvizsgáltam, hogy megállapítható legyen a motivációk szerepe a pszichés distressz és a problémás online játékhasználat között.

A negyedik tanulmány a játékos típusok szemszögéből vizsgálta a motivációk hatását a pszichés distressz és a problémás online játékhasználat között.

Fontos megemlítenünk, hogy az első és a második tanulmány, valamint a harmadik és negyedik tanulmány ugyanazon az adatállományon alapszik, azonban a szerző ezek külön egységekben való tárgyalását javasolja az eltérő kutatási háttér, a részben eltérő eszközök és módszerek miatt, valamint az összetett elemzések könnyebb értelmezhetősége érdekében.

A disszertáció utolsó részében összegzem a kutatási eredményeket és azok felhasználási lehetőségeit, valamint kitérek a limitációkra és a lehetséges jövőbeli tervekre, amelyek megfelelően egészíthetik ki a jelen disszertáció eredményeit.

2. Elméleti háttér¹

2.1. Videójátékok és online játékok

A videójátékok jellemzően többféle platformon játszhatóak, ennek legelterjedtebb csoportjai a számítógépek, konzolok, kézi konzolok, tabletek és az okos telefonok. Ezek mindegyike kapcsolatot tud létesíteni az internettel. Fontos azonban kiemelni, hogy a játékok teljes köre elkülönül a szerencsejátékoktól, mivel itt nem anyagi javakért, hanem valamilyen megjelölt célért folyik a játék.

A videójátékokat online és offline típusúakra bontva, jellegzetes különbségeket találhatunk, melyek nagyban meghatározzák a használói szokásokat. Az offline játékok jellemzői, hogy nem szükséges hozzájuk internet kapcsolat, főként egyedül játsszák, a játékoknak van egy kiinduló és egy végpontjuk, valamint egyedül megvalósítható célokat tartalmaznak. Az online játékokban ezzel szemben egyidejűleg több játékos vesz részt, akik kommunikálhatnak, kooperálhatnak és versenghetnek egymással. Számukra a játéknak nincs egy konkrétan meghatározott vége, hiszen az folyamatosan új célokkal bővül. Az online játékosok nem tapasztalnak igazi visszalépést a játékkélmények során, csatlakozhatnak olyan feladatokhoz, amelyeket csak csoportosan lehet megvalósítani, lehetőséget ad számukra az azonnali teljesítmény összemérésre, és ez által a társas összehasonlításra (Choi & Kim, 2004; Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, és mtsi., 2006; Charlton & Danforth, 2007a). Összevetve az online játékokat elsősorban azok társas jellege különbözteti meg az offline játékoktól (Choi & Kim, 2004; Ducheneaut & Moore, 2005; Charlton & Danforth, 2007a; Kim & Kim, 2010). Természetesen előfordulnak kevert tulajdonságokkal rendelkező játékok, de elmondható, hogy játékok többsége illeszkedik a bemutatott kategóriák egyikébe. A tulajdonságbeli különbségek hatással vannak a két játékkategória népszerűségére is. Kimutatások alapján a videójátékosok majd 70%-a inkább az online játékokat preferálja az offline játékokkal szemben (de Prato, Feijóo, Nepelski, Bogdanowicz, & Simon, 2010).

Az online játékosok több időt töltenek a játékokkal, leginkább azok szociális jellege miatt, valamint kellemesebbnek és kielégítőbbnek találják azokat az offline játékoknál, sőt, gyakran a

¹ Az elméleti háttér bemutatása a Nagygyörgy, K., Pápay, O., Urbán, R., Farkas, J., Kun, B., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2013). Problémás onlinejáték-használat. *PSYCHIATRIA HUNGARICA*, 122-144. cikket veszi vezérfonalul.

² A fejezet a Nagygyörgy, K., Urbán, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökönyei, G., ... & Harmath, E.

valóságnál is (Ng & Wiemer-Hastings, 2005b). Ezek az okok is közrejátszhatnak abban, hogy a kutatások alapján az online játékok jobban hajlamosítanak a problémás viselkedés megjelenésére, mint az offline játékok (Griffiths és mtsi., 2004; Griffiths & Meredith, 2009b; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci, & Mößle, 2010). Ezen eredmények alátámasztják a terület kutatásának fontosságát és a téma aktualitását is.

2.1.1. Az online játékok tipológiai felosztása

Az online játékok első képviselői az 1970-es években megjelent, szöveg alapú virtuális világok a MUD-ok (*Multi User Dungeon*). Ezek a hagyományos szerepjátékokon alapultak, de immár egy olyan digitális közegben játszódtak, ahol egyszerre több játékos is jelen lehetett és játszhatott egyazon időben. Ez a közeg olyan sok új lehetőséget nyújtott (szinkron chat, interakció a játékosok között, egyidőben zajló tevékenységek, kooperáció vagy erőösszemérés), melyek miatt a MUD-ok népszerűsége folyamatosan növekedett, párhuzamosan az internethasználók számával (Bartle, 2004).

A kezdeti sikerek hatására új online játéktípusok alakultak ki, sajátos elnevezésekkel, mint például *MMOG – Massively Multiplayer Online Game*. Tekintsük át a megnevezéseikre használt mozaikszavakat és azok elemeit, hogy jobban megérthessük a típusok főbb jellemzőit. A *Massively* szó arra utal, hogy egyszerre akár több ezer játékos is tevékenykedhet ugyanabban a virtuális játéktérben. A *Multiplayer* szó az egyazon virtuális közegben történő szimultán tevékenységeket jelenti, az *Online* szó pedig az internet alapú közeg jelzője (Barnett & Coulson, 2010). A mozaikszavak egyben a komplexitás fokozatait is jelölik. A játékok jelenleg létező legösszetettebb formái az *MMOG-k (Massively Multiplayer Online Game)*, amelyek állandóan létező virtuális tereket kínálnak az őket benépesítő sok ezer játékosnak (Castronova, 2008). Ennél egyszerűbb forma az *MOG (Multiplayer Online Games)*, amelyet a játékosok szintén együtt játszanak, de jóval kisebb számban (pl. 4-16 játékos), és a játékok nem nyújtanak állandó szinkron tereket. Az *OG (Online Games)* elnevezés pedig annyit jelent, hogy az adott játék internetes felületen játszható, de nem feltételezi a többjátékos módot.

Az online játékok a fentebb leírt közös jellemzőiken túl, három nagy és egy egyéb kategóriába sorolhatók a karakterisztikáik alapján (Ghuman & Griffiths, 2012).

- 1) *Online szerepjátékok és változataik* (M/MORPG, Massively/Multiplayer Online Role Playing Games): mint minden szerepjátékban, itt is a játékos által választott karakter köré szerveződik a játék. A játékos saját hivatást választ magának, ami által meghatározza a játékban betöltött szerepét és képességeit. A játékban teljesített feladatok (küldetések) lehetővé teszik a fejlődést és értékes tárgyak megszerzését, ami a játékosok közötti státusz különbségeket eredményezi (Cole & Griffiths, 2007).



2.1.1. 1. ábra *A World of Warcraft (WoW) szerepjáték, amely 2004 óta a legnagyobb népszerűségnek örvendő MMORPG.*

- 2) *Online belső nézetű „lövöldözős” játékok és változataik* (M/MOFPS, Massively/Multiplayer Online First Person Shooter Games): alapvetően ügyességi akciójátékok, amelyek elsődlegesen a reakcióidőt és a figyelmi képességeket veszik igénybe, továbbá számtalan módon kínálnak lehetőséget a játékosoknak az együttműködésre és az egymás közötti – egyéni vagy csoportos – versengésre.



2.1.1. 2. ábra *Counter Strike GO belső nézetű játéka. Ezekben a játékos csak a karakter kezét és fegyverét látja, mint ahogyan a kép is szemlélteti.*

- 3) *Online stratégiai játékok és változataik* (M/MORTS, Massively/Multiplayer Online Real Time Strategy Games): a játékosok többnyire nagy létszámú csapatokat irányítanak egy virtuális világban, fejlesztik területeiket, szövetkezhetnek más játékosokkal, ellenséges csapatokkal harcolhatnak, növelve mindezek által a játékban betöltött státuszukat.



2.1.1. 3. ábra *Starcraft II.* a 2015-ös eladási listák élén álló online stratégiai játék.

- 4) *Egyéb online játékok*: ide tartozik minden más online játék (pl. sport, autóversenyzés, ritmus játékok). Lévé, hogy rengeteg féle van belőlük, specifikus tulajdonságokról nem beszélhetünk, de az elmondható, hogy ezek a játékok a fentebb leírt három játéktípushoz képest kevesebb játékost vonzanak.



2.1.1. 4. ábra *A FarmVille* egy szimulációs játék, amit a közösségi csatornákon lehet elérni.

A 2015-ös eladások alapján a legnépszerűbb online játékok a *Starcraft II.* (online stratégiai játék), *World of Warcraft: warlords of draenor* kiegészítő (online szerepjáték) (Newzoo., 2016).

Ez alapján azt mondhatjuk, hogy jelenleg az online stratégiai- és a szerepjátékok a leginkább közkedveltek a játékos közösségben.

2.1.2. Az egyes típusok jelentősége és kutatási háttere

Bizonyos nézetek szerint az online játékok nem különböznek lényegesen az offline videojátékoktól, ezért egyes kutatók egyben használják ezeket a kategóriákat (Gentile, 2009a; Porter, Starcevic, Berle, & Fenech, 2010b; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011). Mások ellenben pont az internet használatot tartják kulcsfontosságúnak, és az online játékokat az internetezési tevékenységek egyik típusának tekintik (Han, Hwang, & Renshaw, 2010a; Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, & Van De Mheen, 2011a). A kutatók egy további csoportja, kizárólag az MMORPG-kel foglalkozik, mert ezeket tartják a legkomplexebb játékoknak (Griffiths és mtsi., 2003a, 2004; Yee, 2006a; Charlton & Danforth, 2007a; Cole & Griffiths, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Egy kutatásban az online játékosokat játékos csoportokba sorolva elemzik és hasonlítják össze (Ghuman & Griffiths, 2012). Nincs azonban olyan kutatás, amely az online játékok teljes csoportját elemzi, mindkét fent említett nézőpont figyelembevételével.

2.2. Az online játékosok demográfiai jellemzői

Általánosságban az online játékosok életkori eloszlása nagyon széles, a kamasz kortól egészen idős korig találhatunk játékosokat (Griffiths és mtsi., 2004; Williams, Yee, & Caplan, 2008; Ghuman & Griffiths, 2012). Átlag életkoruk 35 év és a nemzetközi felmérések alapján a játékosok körülbelül 60%-a férfi és 40%-a nő (de Prato és mtsi., 2010; Newzoo., 2016). Elmondható, hogy online játszás és testi fittség között nem találtak összefüggést (Williams és mtsi., 2008; Wack & Tantleff-Dunn, 2009). Ezzel szépen elosztható a közhiedelemben kialakult játékos sztereotípiát, miszerint a játékosok fiatal, sápadt, elhízott férfiak (Barnett & Coulson, 2010).

Az egyes játéktípusok kedvelőit összehasonlítva, viszont már találhatunk különbségeket. Azt láthatjuk, hogy az *M/MORPG játékosok* csoportját többségében férfiak alkotják (70-85%) és átlagosan a húszas éveik elején járnak (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003b; Grusser, Thalemann, Albrecht, & Thalemann, 2005; Ng & Wiemer-Hastings, 2005a; Yee, 2006a; Cole &

Griffiths, 2007; Grusser, Thalemann, & Griffiths, 2007b; Hussain & Griffiths, 2009). A női játékosok szignifikánsan idősebbek, mint a férfiak (Yee, 2006a; Ghuman & Griffiths, 2012). Yee (2006a) amerikai és angol kutatása alapján a válaszolók 50%-a teljes munkaidőben dolgozik, 22,2%-uk diák, 14,8%-uk háztartásbeli (ennek 89,9%-a nő). A házasságban élő szerepjátékosok aránya 36,3%, és 22,1%-uk szülő (Yee, 2006a). A heti játékidő tekintetében azt találták, hogy a játékosok 77%-a több mint heti 20 órát játszik (Griffiths és mtsi., 2003a). Yee (2006a) kutatása szerint a játékosok hetente átlagosan 23 órát töltenek MMORPG játszással, amiből 61%-uk töltött már egyhuzamban 10 órát a játékkal.

Az *M/MOFPS játékosok* demográfiai adatait eddig mindössze két tanulmány vizsgálta. Mindkét tanulmányban hasonló eredményeket találtak. Az online FPS játékosok szinte kizárólag férfiak (98 - 99%) és fiatalabbak a többi online játéktípust használóknál (18 -19,8 év) (Jansz & Tanis, 2007; Ghuman & Griffiths, 2012) és átlagosan heti 16 órát játszanak (Jansz & Tanis, 2007).

Az *M/MORTS-t* használók a legidősebbek, átlagosan 22 évesek, és főként férfiak (90%). Ők is lényegesen kevesebb időt töltenek a játékkal, mint az online szerepjátékosok, és a heti játékidőjük tekintetében is hasonló eloszlást láthatunk, mint az *M/MOFPS* játékosoknál (Ghuman & Griffiths, 2012).

Összegezve elmondható, hogy az eddigi eredmények különbségeket mutatnak az egyes játéktípusokat használók demográfiai adataiban. Ez alapján az *M/MORPG-t* játszókat töltik a legtöbb időt a játékkal, a *M/MOFPS* játékok leginkább csak férfi játékosokat vonzanak és az *M/MORTS* játékosok a legidősebbek. Azonban nincs olyan kutatás, ahol egy egységben vizsgálnák az online játékokat megnézve a játékosok játék típusok közötti preferenciáját és a csoportok demográfiai jellegzetességeit. Erre többek között azért lenne szükség, mert az elkülönülő módszertani háttérrel rendelkező és csak egyes szegmenseket vizsgáló kutatások összehasonlítása torzításokhoz vezethet. Disszertációm első tanulmánya ennek tisztázását célozza meg azzal, hogy egy egységben vizsgálja meg a játékos csoportokat, megnézi a játékosok játékpreferenciáját és a kialakult csoportokat összehasonlítja szociodemográfiai karakterisztikái mentén.

2.2.1. Nemi különbségek az onlinejáték-használatban

A férfiak dominanciája az M/MOFPS játékok esetében figyelhető meg leginkább, de hasonlóan magas a férfiak aránya az online stratégiai játékok (M/MORTS) játékok között is (Griffiths és mtsi., 2004; Ghuman & Griffiths, 2012), valamint az egyéb kategóriába sorolható sport és autós játékok esetében (Chou & Tsai, 2007). Az MMOPRG játékosok között ugyanakkor már jelentősebb (15-30%) a női játékosok aránya (Yee, 2006a), a legmagasabb pedig az egyéb játék kategóriába sorolható puzzle, élet szimulációs, kaland- és táblajátékok játékosai között (Chou & Tsai, 2007; Karakus, Inal, & Cagiltay, 2008).

A játékosokat általában kortársaik vagy rokonaik ismereteik meg a játékokkal. Érdekes azonban, hogy a női játékosok több mint 30%-ának partnere mutatja be a játékokat. Ez a férfiak körében az elhanyagolható, 1%-ot éri csak el (Yee, 2006a).

A férfiak általában véve szignifikánsan gyakrabban játszanak, és az egyes játékok során is több időt töltenek videojátékokkal, mint a nők (Griffiths & Hunt, 1995; Griffiths, 1997; Chou & Tsai, 2007; Williams és mtsi., 2008; Gentile és mtsi., 2011b; Jeong & Kim, 2011b; Lemmens és mtsi., 2011). Ennek ellenére, a heti játékidő alapján nem minden esetben találtak szignifikáns különbséget a nemek között (Hsu és mtsi., 2009a).

Mindkét nem számára fontos a játékok nyújtotta kihívás (Myers, 1990) de minőségében más jellegűeket keresnek. A férfiakat inkább a versengés (Sanger, Wilson, Davies, & Whittaker, 1997; Wood, Griffiths, Chappell, & Davies, 2004a; Yee, 2006a, 2006c) és a teljesítmény (Sanger és mtsi., 1997; Yee, 2006c), míg a nőket a kooperáció, a játékcélok teljesítése (Sanger és mtsi., 1997), a kapcsolatépítés és a belemerülés motiválta jobban (Yee, 2006c).

Úgy tűnik, hogy a férfi játékosok körében nagyobb arányú a problémás játék előfordulása (Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, 2005a; Gentile, 2009a; Rehbein és mtsi., 2010; Gentile és mtsi., 2011b; Jeong & Kim, 2011b; Lemmens és mtsi., 2011; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011), bár születtek ennek ellentmondó eredmények is (King, Delfabbro, & Griffiths, 2010; Porter és mtsi., 2010b).

Az eredmények alapján elmondható, hogy alapvető különbségek vannak a női és férfi játékos szokásokban ezért ennek figyelembevétele fontos lehet a kutatási helyzetekben. Ennek jelentőségét a szerző a motivációk összehasonlításánál és a komplex modellvizsgálatokban is figyelembe veszi.

2.2.2. Korcsoportok különbségei az online játékhasználatban

Az egyes korcsoportok is eltérő játék használati jellemzőket mutatnak. A 18 év alattiak számára szignifikánsan fontosabb motiváció a játékokban megjelenő erőszakos tartalom (Jansz, 2005). Ennek háttérében az állhat, hogy az identitásukat kereső serdülő fiúk számára az erőszakos videojátékok olyan biztonságos területként funkcionálnak, amelyekben a férfi identitáshoz köthető (pl. harag), valamint az azzal ellentétes érzelmeket (pl. félelem) egyaránt megélhetik, azok való életbeli következményei nélkül (Jansz, 2005). A jelenséget a játéktípus választásnál megjelenő eltolódás is alátámasztja, mely szerint az FPS játékokat leginkább fiatal fiúk játsszák (Jansz & Tanis, 2007). Az online játékon belüli versengés (Nagygyörgy, Mihalik, Fodor, & Harsányi, 2010) és teljesítmény (Blinka, 2008) motiváció leginkább a fiatalokra jellemző. Ez a folyamat nagyobb azonosulást eredményez a játékos karakterrel, aminek oka az átlagosnál alacsonyabb énhatékonyság és önbizalom, valamint a még meg nem szilárdított identitás lehet (Blinka, 2008). A fiatalok napi 4 óránál többet játszó tagjai szívesebben merülnek el a játékban, de többet is unatkoznak és szoronganak az iskolában és otthon, mint a korcsoport kevesebbet játszó tagjai (Smohai, Tóth, & Mirnics, 2013).

A felnőtt játékosok online játékos társainak átlagosan háromnegyede a valóságban is a baráti társaságuk részét képezi, ami lényegesen magasabb arány, mint a fiataloknál (Griffiths és mtsi., 2004). Így esetükben az aktív baráti kapcsolatainknak új platformra való helyezéséről beszélhetünk. Az idősebbek heti játékidéje hasonló a fiatalokéhoz, de ezt életüknek más területei szenvedik meg. Míg a fiataloknál a tanulás, az otthoni teendők és a munka elhanyagolása jelenik meg, addig a felnőttek esetében inkább a társas tevékenységek háttérbe szorítása figyelhető meg (Griffiths és mtsi., 2004). A 18-26 évesek csoportjára jellemző a legnagyobb játszási intenzitás, azaz ők töltik a legtöbb időt a játékkal, motivációikban és személyiség jellemzőikben pedig átmenetet képeznek a fiatalabbak és idősebbek között. A 26 év felettiéknél a motiváció inkább a szociális kapcsolatok és a csapatmunka felé tolódik el, ami a korosztályra jellemző társas identitásra való igény megmutatkozásaként értelmezhető (Nagygyörgy és mtsi., 2010).

Az eredmények alapján látható, hogy az egyes korcsoportok más okok miatt játszanak, azonban nincs olyan kutatás, amely a játéktípusokra vonatkoztatva megnézi az egyes korcsoportok preferenciáit, ezért az első tanulmány demográfiai elemzése a korbeli különbségekre is kitérnek.

2.3. Problémás onlinejáték-használat

2.3.1. Viselkedéses függőségek háttéréről és aktualitásáról

A viselkedéses függőségek a mentális és viselkedéses zavarok egy speciális csoportja, amely a viselkedés mértéktelenségétől alakul ki és nem pszichoaktív szer használatától, ezzel akadályozva a személy normális mindennapi működését (Demetrovics és mtsi., 2012). Minden viselkedéses függőségnek megvan a maga mintázata. Ezt úgy képzelhetjük el, mint egy ismétlődő elmerülést a viselkedésben, ami elkezd akadályozni a személyt az élet más területein való működésben (Grant és mtsi., 2010).

A PubMed adatai alapján 1990 és 2014 között exponenciálisan nőtt a viselkedéses függőségekkel kapcsolatos publikációk száma, csak 2013-ban 2563 tanulmány született, ami mutatta, hogy a DSM-5 kiadása nagy hatással volt a téma kutatóira (Billieux és mtsi., 2015). És a várt hatás nem is maradt el, a viselkedéses függőségeket 2013-ban hivatalosan is elismerték, amikor a patológiás szerencsejátást átnevezték szerencsejáték zavarnak és bevásztották a DSM-5-be (Mentális rendellenességek kórmeghatározó és statisztikai kézikönyve, 5. kiadás) a Szerrel kapcsolatos és addiktív zavarok (*Substance-Related and Addictive Disorders*) közé. Mellette szóló okokként említhetjük, hogy több kutatás is alátámasztotta, hasonló neurobiológiai jegyeket visel magán, mint a szerfüggőségek (pl. magas impulzivitás, szegényes top-down végrehajtó funkció, és túlérzékenység a függőséggel kapcsolatos jelzésekre, fejlődése) (Grant és mtsi., 2010; Holden, 2010; Billieux és mtsi., 2015). A másik nagy lépés, hogy sok más esélyes jelölt közül az internetes játék zavar (*Internet gaming disorder*, későbbiekben *IGD*) is bekerült a DSM-5 harmadik nagy fejezetébe az "Új intézkedések és modellek" (*Emerging Measures and Models*) közé (APA, 2013; Petry és mtsi., 2014). Még nincs elég kutatási adat, hogy egy homogén csoportba lehetne sorolni a viselkedéses függőségeket és bár sok a hasonlóság a szerfüggőségekkel, ugyanúgy sok különbséget is találhatunk (Demetrovics & Griffiths, 2012). Az is elképzelhető, hogy a lépés még korai az IGD esetében, hiszen több klasszifikációs inkonzisztenciái is található, és sok a gyenge módszertani háttérrel rendelkező tanulmány (Petry & O'Brien, 2013; Billieux és mtsi., 2015). A konszenzust azért is nehéz elérni, hiszen sok mérőeszköz áll rendelkezésre és, ezek mind másképp mérik a jelenséget (King & Delfabbro, 2013).

A következő részben áttekintem a különböző szemléletmódokat és kutatási eredményeket, hogy ezek alapján teljes képünk lehessen a terület definíciós problémáiról, valamint bemutatom a disszertációban használt értelmezési keretet is. Ahogy azt már fentebb láthattuk, a DSM-5 javaslatot tesz a probléma elnevezésére internetes játék zavar néven, azonban mind a név mind az értelmezési keret még további finomításokat igényel. Ennek szemléltetéséhez bemutatom a DSM-5 értelmezését, ezt követően pedig egyessével megvitatom az elnevezés és a kritériumrendszer mögött álló hiányosságokat, így szemléltetve az okokat, amiért nem a klinikai elnevezést használom a disszertációban.

2.3.2. A problémás onlinejáték-használat definíciós kérdései

2.3.2.1. Konceptualizáció

Az online játékok elterjedésével központi kérdéssé vált a játékok problémás használatának definiálása, és a konszenzusos fogalmak kialakítása (Blaszczynski, 2008; Wood, 2008; Byun és mtsi., 2009; Griffiths & Meredith, 2009a). A kutatók egy része a videojátékok irányából szemléli a patológia kialakulásának karakterisztikáit (Griffiths, 2005a; Charlton & Danforth, 2007b; Peters & Malesky, 2008b; Griffiths & Meredith, 2009a; Charlton & Danforth, 2010; Griffiths, 2010b, 2010a), míg mások az internet, mint közvetítő csatorna, jellegzetességeiben látják a kialakuló patológia hátterét (Young, 2009; Van Rooij és mtsi., 2011b). Újabb kutatások azonban igyekeznek integrálni e két megközelítési módot (Kim & Kim, 2010; Demetrovics és mtsi., 2012).

Griffiths (2005a) szerint, bár az egyes addikciók sok egyéni tulajdonsággal rendelkeznek, mégis nagyobb közöttük az átfedés, mint a különbség. Ennek megfelelően az online játék függőséget a videojáték függőség egyik válfajának tekinti, amit alapvetően a szerencsejáték-függőség non-financiális verziójaként kategorizál (Griffiths & Hunt, 1995). Griffiths (2010b, 2010a) Brown (1991) hat addikciós komponenséből kiindulva, és azokat a gyakorlatba ültetve, határozta meg a problémás videojáték használat kritériumait. Kutatásai alapján a következő hat kritérium játszik központi szerepet a függőség kialakulásában, és ha ezek teljesülnek, akkor szerinte valódi függőségről beszélhetünk (Griffiths, 2005a):

- (1) Szaliencia: az online aktivitás aktuálisan a legfontosabb tevékenység a személy életében (kognitív és viselkedéses fajtái léteznek).

- (2) Hangulatszabályozás: Eltávolodás a valóságtól és kellemes élmények szerzése. A jelenségre megküzdési stratégiaként tekinthetünk.
- (3) Tolerancia: A személynek egyre több időt kell töltenie a játékkal a kívánt állapot eléréséhez.
- (4) Megvonási tünetek: kellemetlen testi és lelki érzések, amelyek a játszás abbahagyása, vagy a rá fordított idő csökkentése nyomán alakulnak ki.
- (5) Konfliktus: inter- és intraperszonális feszültségek, konfliktusok.
- (6) Relapszus: visszaesés a tevékenység leállási kísérletét követően.

Charlton és munkatársai (2007a; 2010) a hat kritériumot megvizsgálva azt állapította meg, hogy a tolerancia, a hangulatszabályozás és a kognitív szaliencia inkább a játék iránti elköteleződésért felelősek, míg a többi komponens – a megvonási tünetek, a konfliktus, a relapszus és a viselkedéses szaliencia – központi szerepet játszanak a függőség kialakulásában.

Mások azokat a játékosokat határozták meg problémás onlinejáték-használóként, akiknél felmerül egy vagy több videojáték mértéktelen használata, amelybe belefeledkeznek, elvesztik a kontrollt felette és számos negatív pszichológiai és fizikális tünetet produkálnak (Porter, Starcevic, Berle, & Fenech, 2010a). Egyes kutatások szerint a problémás használók már a játékba lépéskor szociális vagy érzelmi problémákkal rendelkeznek (Peters & Malesky, 2008b; Lemmens és mtsi., 2011), ezért a játék hangulatmódosító szerepet tölt be az életükben, ami limitált kognitív flexibilitás mellett valósul meg (Wölfling és mtsi., 2008).

Az internet alapú megközelítés legismertebb kritériumrendszerét Young (1998) a kóros játékszenvedély DSM-ben leírt feltételei alapján alakította ki az internetfüggőség definiálására és mérésére, majd a kialakított elméleti keretet alkalmazta az online játék addikció meghatározására is. Az elmélet szerint, a problémás játékosok elveszítik a kontrollt a használat felett, képtelenek a játékmennyiség csökkentésére, egyre jobban belemerülnek a játékba, és ennek hatására problémák keletkeznek az életükben (Young, 2009). Ugyanehhez a megközelítéshez soroljuk azt az álláspontot, amely szerint az internetes/online videojáték függőség felmérhető egy internetfüggőséget mérő skála és az online játékokkal töltött heti óraszám kombinálásával (Han, Hwang, & Renshaw, 2010b; van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011c).

Az integratív elméletek mindkét megközelítést ötvözik. Kim és Kim (2010) teoretikus úton kialakított multidimenzionális problémás onlinejáték-használati elmélete egyaránt épít Brown (1991), Griffiths és mtsi. (2003b), valamint Charlton és Danforth (2007b) eredményeire. Véleményük szerint, mind az eszköz (videojáték), mind a csatorna (online környezet) fontos szerepet játszik a jelenség kialakulásában. Kutatásukból a problémás játékhasználatnak öt fő aspektusa emelkedik ki. Ezek az *eufória* érzete, az *egészségügyi problémák megjelenése*, a *konfliktus az interperszonális és intraperszonális környezetben*, az *önkontroll hiánya* és a *virtuális kapcsolatok preferenciája* a valósakkal szemben. Demetrovics és mtsi. (2012), beleértve a szerzőt is, szintén azt hangsúlyozzák, hogy az online játékok túlhasználatának jelenségét integratív módon lehet csak értelmezni, amihez azonban az online játékok teljes halmazának sajátos jellemzőit kell alapul venni, beleértve a játéktípusok sajátos jellemzőit, s amelyben az internet csak, mint csatorna vagy kommunikációs felület járul hozzá a tevékenységhez. Az eredmények szerint hat dimenzió fedi le a problémás használatot: az *obszesszív gondolatok*, a *belefeledkezés* a tevékenységbe, a *megvonási tünetek* kialakulása a játékmentes időszakokban, a *túlhasználat* fellépése, az *interperszonális konfliktusok* megjelenése, valamint a *társas izoláció*.

Az online játékokkal kapcsolatos függőségi jelenséget a viselkedési függőségek körében tudjuk definiálni (Griffiths & Hunt, 1995; Demetrovics & Kun, 2007, 2010; Grant és mtsi., 2010; Demetrovics & Griffiths, 2012; Demetrovics és mtsi., 2012; Kuss & Griffiths, 2012a). A sok elnevezés között a disszertációban a *problémás onlinejáték-használat* terminust alkalmazom. Ez a kifejezés egyrészt jól összegzi a jelenség lényegét, ugyanakkor a diagnosztikai kritériumok tisztázatlanságát figyelembe véve, kerüli a függőség terminus specifikus alkalmazását.

2.3.2.2. *Internetes játék zavar (IGD) definíciója és kritériumrendszere*

A DSM-5 szerkesztésekor a szerhasználati zavarokkal foglalkozó munkacsoport 250 problémás játékhasználatlaltal foglalkozó cikket vizsgált át, és bár végleges következtetés nem született a téma szerteágazó eredményei miatt, az internetes játék zavarral kapcsolatos eddigi eredmények elegendőnek bizonyultak, hogy beválasszák az "Új intézkedések és modellek" (*Emerging Measures and Models*) közé (Petry és mtsi., 2014).

A DSM-5 IGD definíciója (APA, 2013): A személy folyamatosan és/vagy visszatérően internetezik, hogy belemerülhessenek a játék(ok)ba általában más játékosokkal együtt. A tevékenység hatására egy jelentős klinikai zavar alakul ki a személynél.

Kritériumait 9 pontban összegezték:

1. Belefeledkezés az internetes játékokba;
2. Megvonási tünetek megjelenése, amikor az internetes játék nem elérhető;
3. Tolerancia kialakulása, amelynek hatására a személynek egyre több időt kell a játékba feledkezve töltenie;
4. Sikertelen próbálkozások a játékhasználat kontrolálására;
5. Érdeklődés hiánya a korábbi hobbik és szórakozási formák iránt, kivéve az internetes játékokat;
6. Az internetes játékok folyamatos túlhasználata, a tapasztalt pszichoszociális problémák ellenére;
7. A személy megtéveszti a családtagokat, a terapeutát vagy másokat az internetes játékkal töltött időt illetően;
8. Az internetes játékot arra használja, hogy elmeneküljön problémái elől vagy enyhítse a negatív hangulatát;
9. Veszélyezteteti vagy elveszti a fontos kapcsolatokat, munkáját vagy tanulmányi és karrier lehetőségeit az internetes játék miatt.

Ahhoz, hogy kimondható legyen az IGD jelenléte, a használónak legalább öt ponttal kell rendelkeznie a fentebbi kritérium listából 12 hónapon keresztül. Súlyosságát enyhe, közepes és súlyos fokozatokban határozták meg, attól függően, hogy a problémás viselkedés mennyiben gátolja a hétköznapi tevékenységeket. A kutatási eredmények alapján az is bekerül az összegzésbe, hogy a zavarral rendelkező játékosok legalább 30 órát játszanak hetente. Fontos megjegyezni, hogy a szerencsejátékosok nem tartoznak a csoportba, ahogyan a szakmai vagy munkahelyi internet használat, és a problémás vagy rekreációs internet használat sem tartozik ide.

Az IGD-nek jelenleg nincsenek alkategóriái, mert kevés a kutatási eredmény. Kiemeli azonban a DSM-5, hogy az internetes játékok különböző típusokra bomlanak, viszont még tisztázatlan, hogy a viselkedések és következmények mennyire függenek tőle.

2.3.2.3. *Internetes játék zavar (IGD) definíciójának és kritériumrendszerének kritikai vizsgálata*

A kutatók már az internetes játék zavar elnevezést sem tartják megfelelőnek (Griffiths & Pontes, 2014). Starcevic (2013) érvelése, hogy az internet szó nem illik az elnevezésbe, mert olyan mintha a közvetítő egységet neveznénk meg, mintha kaszinófüggőséget használnánk a szerencsejátékosoknál. Az internet minden esetben, mint egy eszköz tűnik fel, aminek a segítségével valamilyen tevékenység online is elvégezhető (Griffiths & Pontes, 2014). Elmondhatjuk, hogy az online játékok tényleg az interneten végzett tevékenységek, de nem egyenlők az internetes tevékenységekkel, ezért a megfogalmazás valóban félrevezető lehet (Király, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014).

Jelenleg az összes tényező, ami megjelenik a DSM-5 kritérium listájában, valamelyik már elismert függőségnek a kategóriáit tartalmazza, tehát a játék saját karakterisztikái nem jelennek meg a kritériumokban. A pontos megértéshez és feltáráshoz fontos a kontextus és a motiváció feltárása is, ezen a területen azonban még további kutatások szükségesek. Ezért elképzelhető, hogy a más függőségektől átemelt egységek nem fedik teljesen a problémás játékhasználat jelenségét (Griffiths és mtsi., 2015). DSM-5 kritériumok alapján úgy is tűnhet az IGD szinonimája az internet függőségnek de, ez nem igaz. Király, Griffiths, és mtsi. (2014) kimutatták, hogy a problémás internethasználatra az online chatelés, játszás és szociális hálók használata a jellemző, amíg a problémás onlinejáték-használatra csak játszás. Különböző viselkedések jelennek meg a két kategóriában, amelyek alapján elkülöníthető egységekbe lehet sorolni őket. Probléma lehet még, hogy sok kutatásban alkalmazták a problémás internethasználat mérőeszközeit az internetes játékhasználat mérésére. Valószínűleg ez áll annak a hátterében, hogy a DSM-5-ben is alá vonták a IGD kategóriájának (Whang, Heo, & Hur, 2004; Kim, Namkoong, Ku, & Kim, 2008; Kim és mtsi., 2010; King és mtsi., 2010; Billieux és mtsi., 2011; Jeong & Kim, 2011a; Snodgrass, Lacy, Francois Dengah, Fagan, & Most, 2011; Snodgrass, Lacy, Francois Dengah II, & Fagan, 2011). Az IGD-be bevont offline játék mechanizmusok szintén zavaróak lehetnek. Voltak rá törekvések, hogy a 2 jelenséget egységesítsék. Viszont az internet átalakította a játékok lehetőségeit és az új játék karakterisztikákkal szélesebb motivációs bázis jött létre, mint az offline játékok esetében (Kim & Kim, 2010). Smohai és mtsi. (2016) is rámutattak, hogy bár az offline és online játékok problémássága mérhető egyazon kérdőívvel az online játékosok nagyobb túlhasználatról,

személyközi konfliktusról és társas izolációról számoltak be, aminek a háttérében a játéktípusok karakterisztikái állhatnak.

Minden mellett, fontos megemlítenünk, hogy az online játszás egy hobbi és a kategória létrejötte egyben meg is bélyegezheti a teljes területet, ami erősítheti a morális pánikot a médiummal szemben (Kardefelt-Winther, 2014).

Tekintsük át az IGD 9 kritériumát definíciókkal, a hozzájuk kapcsolódó kutatási eredményekkel és az ebből fakadó kritikai megjegyzésekkel (Petry és mtsi., 2014; Griffiths és mtsi., 2015).

- 1) *Belefeledkezés az internetes játékokba:* Lényeges mennyiségű idő eltöltése a tevékenységgel vagy az arra való gondolással. Ilyenkor a játékos felidézi régi játék élményeit vagy fantáziál róluk. Hasonló a szerencsejátékozás kognitív szalienciájához (Petry és mtsi., 2014). Az elem kritikája Kardefelt-Winther (2014) szerint, hogy az online játszás egy közkedvelt szórakozási forma a fiatalok körében, és ezért szívesen beszélnek róla. Mivel ez egy aktív hobbi, a játékosok tanulnak is a beszélgetések alatt és alakítják stratégiai gondolkozásukat. Ezért fontos nem összekeverni az egészséges elköteleződést, a veszélyes kompulzív gondolatokkal. Tehát a belefeledkezés ne csak a mennyiséggel legyen kapcsolatban, hanem a gondolatok tartalmával is (Griffiths és mtsi., 2015).
- 2) *Megvonási tünetek amikor az internetes játék nem elérhető:* Az érzések akkor jelentkeznek, ha a felhasználó nem tud valamiért játszani (Petry és mtsi., 2014). Ez az egyik legvitatottabb kritérium, mert itt nincs külső kémiai anyag, mint a szerfüggőségeknél, csak a viselkedés, ezért megfelelőbb kifejezés lehetne a jelenségre a sóvárgás. Fontos továbbá, hogy ez nem lehet egyenlő a szülői eltiltással és az ezzel egy időben érzett hiánnyal, vagy egyéb negatív érzelmekkel (Griffiths és mtsi., 2015).
- 3) *Tolerancia amelynek eredményeképp egyre több időt kell a játékba feledkezve töltenie:* Folyamatosan növekvő játék idő, hogy ugyanazt az izgalmi hatást éri el, mint az elején (Petry és mtsi., 2014). A probléma az lehet az elemmel, hogy általában azok a játékosok is beszámolnak arról, hogy a tervezetnél többet játszanak akik, nem problémás játékosok. Valamint, Ko és mtsi. (2014) rámutattak, hogy a problémás játékosok közül sokan olyan intenzíven játszanak, hogy annál már nem lehetne jobban emelni a mennyiséget. Az sem

lenne megfelelő előrejelző, hogy egyre izgalmasabb játékokat keresnének. De pár kutatás azt mutatja, hogy ez az izgalmi szint függhet attól, milyen típusú játékról van szó: pl. a tevékenység alapú játékoknál repetitívvé válnak a feladatok a versengő játékoknál pedig megmarad ez az izgalom (Griffiths és mtsi., 2015).

- 4) *Sikertelen próbálkozások a játékhasználat kontrolálására:* Fontos, hogy az elem figyelembevételkor ne csak az abbahagyás legyen a fókuszban, hanem a csökkentés is (Petry és mtsi., 2014). Ez a kritérium bizonyult a legjobb előrejelzőnek a problémás játékhasználat szempontjából, habár ezzel kapcsolatosan is felmerültek kérdések. A videojátékok játszása társadalmilag nem favorizált és kisebb értékű hobbinak tartják, mint más szabadidős tevékenységeket. Ezért elképzelhető, hogy nem is a gyerek, hanem inkább a szülő tartja soknak a játékot. Azonban, ha egy gyerek abbahagyja a játékot elképzelhető, hogy társai már nem foglalkoznak majd vele, és nem lesz része csapatuknak. Fontos lehet továbbá az elem szempontjából, hogy mennyire érzik, közben magányosnak vagy izoláltnak magukat (Griffiths és mtsi., 2015).
- 5) *Érdeklődés hiánya a korábbi hobbik és szórakozási formák iránt, kivéve az internetes játékokat:* Ez egyenlő a viselkedéses szalienciával, amikor a felhasználó beszűkül az adott tevékenységre, és szociális kapcsolatait is hanyagolja (Petry és mtsi., 2014). Griffiths és mtsi. (2015) gyenge kritériumnak érzik, mert ez lehet egy normális fejlődési folyamat is. A fő kérdés ezért a maladaptív és adaptív viselkedések elkülönítése lehet, mert önmagában a játéktevékenység nem feltétlenül okoz problémát, mint hobbi, de a folyamat a depresszió tünete is lehet, amivel magas együtt járást mutat az IGD (Peng & Liu, 2010; Stepanikova, Nie, & He, 2010; Gentile és mtsi., 2011a; Stetina, Kothgassner, Lehenbauer, & Kryspin-Exner, 2011; Brunborg, Mentzoni, & Frøyland, 2014; Hyun és mtsi., 2015).
- 6) *Az internetes játékok folyamatos túlhasználata, a tapasztalt pszichoszociális problémák ellenére:* Ezek a problémák lehetnek fizikai vagy pszichológiai eredetűek, ilyenek például az alváshiány, a munka és egyéb teendők elhanyagolása, valamint a lehetőségek kihagyása/elvesztése a játéktevékenység miatt (Petry és mtsi., 2014). A szerencsejáték kutatásokban rámutattak, hogy a problémákat csak időlegesen érzik annak, kivéve ha

komoly hosszantartó problémákat tapasztalnak (Griffiths és mtsi., 2015). Tehát ez az elem nagy valószínűséggel csak akkor fog jelenni, ha a személy már komoly és hosszantartó problémákat tapasztal.

- 7) *A személy megtéveszti a családtagokat, a terapeutát vagy másokat az internetes játékkal töltött időt illetően:* Amikor a használó hazudik másoknak – tipikusan családtagoknak – hogy elfedje a viselkedését. Az elem kevésbé jelentős azoknál, akik egyedül laknak vagy felnőttek (Petry és mtsi., 2014). Ez ismét egy vitatott elem, mert felnőttek körében alacsony a megjelenése. Gyerekek esetében pedig a hazugság attól is függhet, hogy a szülők játszanak, vagy sem, vagy miként vélekednek a játékokról (Griffiths és mtsi., 2015).
- 8) *Az internetes játékot arra használja, hogy elmeneküljön a problémák elől vagy enyhítse negatív hangulatát:* Azért merül el a tevékenységben, hogy megszabaduljon az aktuális negatív hangulattól vagy érzéstől. A viselkedésnek abban lesz szerepe, hogy feloldja a negatív hangulatot (Petry és mtsi., 2014). Király és mtsi. (2015) arra is rámutattak, hogy az eszképzizmus nem csak prediktora a problémás használatnak, hanem mediátor szerepe is van a pszichés distressz és a problémás onlinejáték-használat között. Közben persze az is fontos, hogy az eszképzizmus motivációja az elkötelezett játékosoknál is megjelenik, nem csak a problémásoknál (Pontes, Kiraly, Demetrovics, & Griffiths, 2014). Mondhatni ez egy maladaptív coping stratégiaként működik, ami sok időt emészt fel és ezáltal, eltávolíthat más tevékenységektől (Griffiths és mtsi., 2015).
- 9) *Veszélyezteteti vagy elveszti a fontos kapcsolatokat, munkáját vagy tanulmányi és karrier lehetőségeit az internetes játék miatt:* Ez a leginkább szerencsejátékozással azonosított elem. (Petry és mtsi., 2014). Azonban az elem nem csak problémás hanem az elköteleződött játékosok esetében is jelen van. Griffiths és mtsi. (2015) vitatják, hogy az offline baráti találkozások csökkentése minden esetben lecsökkentené a barátok számát, hiszen online erős kapcsolattartásra van lehetőség, valamint sokan a játékokat közeli barátaikkal, rokonaikkal játsszák.

A fenti összesítés arra mutathat rá egyértelműen, hogy a más függőségektől átemelt elemek nem fedik megfelelően a problémás onlinejáték-használatot, mert azok kontextusa nem azonos. Ilyen kiugró elemek a belefeledkezés, tolerancia és a megvonási tünetek területén tapasztalt különbségek (Kardefelt-Winther, 2014).

2.3.2.4. Definíciós összefoglalás és jövőbeli irányok

Az addikciós modellt gyakran alkalmazzák túlhasználó viselkedésekre. Ilyenkor a probléma definiálásához a szerfüggőség felől közelítenek, és e miatt elhanyagolódnak azok a pszichológiai kérdések, amelyek a háttérben húzódnak meg – mint motiváció, érzelmi, kognitív, személyközi és szociális hatások –, holott a diszfunkciós használatot ez magyarázhatná a legjobban (Billieux és mtsi., 2015). Ezért a jövőbeli kutatásoknak ezekre a területekre kell fókuszálnia ahhoz, hogy egy pontosabb képet kaphassunk az IGD jelenségéről, kritériumairól és megfelelőbb nevet találhassunk a klinikai zavarnak.

2.3.3. Prevalencia: a problémás onlinejáték-használat előfordulási gyakorisága

A problémás onlinejáték-használat prevalenciáját jelenleg nehéz becsülni a nagyon eltérő eredmények miatt, amelyekért az eltérő kritériumrendszerek a nem megfelelő pszichometriai jellemzőkkel rendelkező mérőeszközök alkalmazása és az eltérő mintát és módszertant alkalmazó kutatások egyaránt felelősek (APA, 2013; King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar, & Griffiths, 2013). A kutatási eredményeket az 1. táblázatban láthatjuk rendszerezve.

A DSM-V kiemeli, hogy a prevalencia értékek az ázsiai országokban és fiatal férfiaknál (12-20 év) a legmagasabbak, de azt is hozzátesszik, hogy pontos értékek megállapítására nincs lehetőség a sok különböző kutatási eredmény miatt (APA, 2013).

A nagy mintával dolgozó kutatások többnyire 10% alatti prevalencia-értékről számolnak be. Egy egyesült államokbeli serdülőkből álló nemzeti reprezentatív (Gentile, 2009b), valamint egy szingapúri gyerekekből álló mintán (Gentile és mtsi., 2011a) egyaránt 9% körüli problémás videojáték-használati arányt kaptak. Németországban egy reprezentatív felmérés eredményei szerint a problémás játékosok aránya 1,7% (Rehbein és mtsi., 2010). Magyar online játékos mintán a játékosok 3,4%-a került a súlyosan veszélyeztetettek csoportjába a problémás onlinejáték-használat szempontjából, és további 15,2%-uk a közepesen veszélyeztetett

kategóriába sorolható (Demetrovics és mtsi., 2012). A súlyosan veszélyeztetettek aránya a magyar serdülők (9.-10. osztály) országos reprezentatív mintáján 4,6% (Pápay és mtsi., 2013). A norvégoknál 4,2%-os értéket mértek (Brunborg és mtsi., 2013). Hollandiában 1,6% (Van Rooij és mtsi., 2011b) és 1,3% (Haagsma, Pieterse, & Peters, 2012) volt az érték egymást követő években.

Egy európai kutatás 7 ország adatait hasonlította össze, amelyben a legmagasabb értéket Görögország érte el 2,5%-os aránnyal, a többi ország csökkenő rendben, Lengyelország 2%, Izland 1,8%, Németország 1,6%, Románia 1,3%, Hollandia 1% és Spanyolország 0,6% (Müller és mtsi., 2015).

IGD kritériumok alapján, a németországi serdülő mintán 1,2%-os értéket mértek (Rehbein, Kliem, Baier, Mößle, & Petry, 2015), valamint 5,4%-os értéket kaptak hollandiai mintán (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015). Ez utóbbiban serdülők és felnőttek egyaránt szerepeltek a mintában. A prevalencia értékek mindkét esetben magasabbak voltak a férfiaknál, mint a nőknél.

Összegezve elmondhatjuk, hogy a problémás onlinejáték-használat gyakoriságának pontos meghatározására az inkonzisztens definíció használatok, az eltérő mérőeszközök és módszerek mellett nincs lehetőség. Az azonban látható, hogy a kezdeti felmérésekhez képest alacsonyabb prevalencia értékekről számolnak be a kutatók. Ennek háttérében magasabb szintű módszertani eljárások és az egymáshoz közelítő probléma definiálások állhatnak. Fontos megjegyeznünk, hogy bár a kutatások számértékeinek összehasonlítására és ezáltal együttes értelmezésére nincsen lehetőség az eredmények egyöntetűen azt mutatják, hogy a problémás onlinejáték-használat létezik és fontos további kutatásokat végezni ezen a területen.

2.3.3. 1. táblázat A problémás onlinejáték-használat prevalenciája

Szerző/k	Helyszín	Vizsgálati személyek (átlagéletkor (M), szórás (SD))	Módszer	Mérőeszköz	A problémásság kritériumai	Élet-prevalencia érték
Yee (2006b)	USA, Kanada	3166 fő, MMORPG játékosok	online felmérés	Direkt kérdés („MMORPG-függőnek tartod magad?” igen/nem válasszal)	önbevallás	50%
Grüsser, Thalemann, és Griffiths (2007)	Németország	7069 fő játékos (M: 21,1 év, SD: 6,4 év)	online felmérés	6 kritérium az ICD-10 függőség általános kritériumai alapján	3 vagy több kritérium	11,9%
Gentile (2009)	USA	1178 fő (8 – 18 év közötti gyerekek)	nemzeti reprezentatív felmérés (online)	Pathological Video-Game Use	6 vagy több igen válasz	8,5%
Porter és mtsi. (2010)	USA, Kanada, Európa, Ausztrália, Új-Zéland, Ázsia, Közép és Dél- Amerika	1945 fő 14 évnél idősebb játékosok	online felmérés	Video Game Use Questionnaire, (VGUQ), 10 kritérium: 3 (belefeledkezés), 7 (negatív következmények), igen/nem válasszal	2 vagy több kritérium (belefeledkezés) + 3 vagy több kritérium (negatív következmények)	8%
Van Rooij és mtsi. (2011)	Hollandia	4559 fő (M: 14,4 év, SD: 1,2 év) (T1) és 3740 fő (M: 14,3 év SD: 1,0 év) (T2)	papír-ceruza felmérés	CIUS + játékkal töltött heti óraszám	látens profilelemzés	1,6% (T1), 1,5% (T2), ~ 1,5%
Gentile és mtsi. (2011)	Szingapúr	3034 fő, elemi és általános iskolás diákok	2 éven át tartó longitudinális vizsgálat, papír-ceruza	Pathological Video-Game Use	5 vagy több igen válasz	7,6% – 9,9%

Lemmens, Valkenburg, és Peters (2011)	Hollandia	543 fő játékos tinédzserek (M: 13,9 év, SD: 1,4 év)	longitudinális papír-ceruza felmérés	Game Addiction Scale	3 feletti pontszám	6% (T1), 4% (T2)
Rehbein és mtsi. (2010)	Németország	15168 fő 9-ik osztályos diákok (15,3 év, SD=0.69)	nemzeti reprezentatív felmérés	Video Game Dependency Scale (KFN-CSAS-II)	42 fölötti pontszám: függő; 35 és 41 közötti pontszám: veszélyeztetett	függő: fiúk 3%, lányok 0,3%; veszélyeztetettek: fiúk 4,7% , lányok 0,5%
Thomas és Martin (2010)	Ausztrália	2031 fő, iskolások és egyetemi hallgatók (705 egyetemista, 1326 iskolás)	papír-ceruza felmérés	Az YDQ (Young's Diagnostic Questionnaire) számítógépes játékokra adaptált változata	5 vagy afölötti pontszám	5%
Jeong és Kim (2011)	Dél-Korea	600 fő (12-18 év)	nemzeti reprezentatív papír-ceruza felmérés	A „gaming” (játsszani) szó hozzáadásával módosított IAT (Young)	80 feletti pontszám	2,2%
Demetrovics és mtsi. (2012)	Magyarország	3415 fő, online játékos (M: 21 év, SD: 5,9)	online felmérés	POGQ	látens profilelemzés	súlyosan veszélyeztetett: 3,4%; közepesen veszélyeztetett: 15,2%
Pápay és mtsi. (2012)	Magyarország	5045 fő, középiskolás és szakközépiskolás diák (M: 16,4, SD: 0,9)	nemzeti reprezentatív felmérés (papír-ceruza)	POGQ-SF	látens profilelemzés	4,6%

Brunborg és mtsi. (2013)	Norvégia	1320 fő 8-ik osztályos (M:13,6; SD:0,32)	nemzeti reprezentatív	Game Addiction Scale	4 feletti pontszám: függő 2-3 pontszám: problémás játékos	4,2%
Haagsma, Pieterse és Peters (2012)	Hollandia	N=902 (M:44,54; SD:16,6) 14-81 év közöttiek	papír-ceruza felmérés	Problematic Gaming Behaviour	3 feletti pontszám	1,3%
Müller és mtsi. (2015)	Görögország Lengyelország Izland Németország Románia Hollandia Spanyolország	12,938 serdülő (férfi/nő: 6,841/6,097; M:15.8; SD = 0,7) Görögország N = 1897; Lengyelország N = 1892; Izland N = 1924; Németország N = 2315; Románia N = 1790; Hollandia N = 1188; Spanyolország N = 1931	nemzeti reprezentatív	Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction—Gaming Module (AICA-S-gaming)	13,5 feletti pontszám	Görögország: 2,5%; Lengyelország: 2%; Izland:1,8%; Németország:1,6 %; Románia:1,3%; Hollandia: 1%; Spanyolország: 0,6%
Rehbein, Kliem, Baier, Mößle és Petry (2015)	Németország	N=11003 9-ik osztályosok (M:14,88; SD:0,74)	nemzeti reprezentatív	IGD kritériumok alapján: Video Game Dependency Scale (KFN-CSAS-II)	5 vagy IGD több kritérium	1,16%
Lemmens, Valkenburg és Gentile (2015)	Hollandia	N=2444 (M:24,8; SD:8,1)	nemzeti reprezentatív	IGD kritériumok alapján: IGD-Scale	5 vagy IGD több kritérium	5%

2.3.4. A problémás onlinejáték-használat tünettana

A rész célja összefoglalni, hogy klinikai értelemben vett problémás onlinejáték-használó személy miben tér el a normális testi, lelki és szellemi működéstől. Ezek a tünetek jelzésértékűek lehetnek a probléma felismerésében.

A problémás onlinejáték-használó idejének jelentős részét fordítja a játszásra (Chappell, Eatough, Davies, & Griffiths, 2006b; Griffiths, 2008; Hussain & Griffiths, 2009; Young, 2009; Porter és mtsi., 2010b). Bár a játékkal töltött idő mennyisége önmagában nem prediktív erejű (Griffiths, 2005b; Griffiths, 2010c), a problémás használókra jellemző, hogy az átlagos játékosoknál lényegesen többet játszanak (Lo, Wang, & Fang, 2005; Grusser, Thalemann, & Griffiths, 2007a; Gentile, 2009b; Hussain & Griffiths, 2009; Porter és mtsi., 2010b). Amikor, nincs lehetőségük játszani, más feladatok ellátása helyett a játékon gondolkoznak, arról ábrándoznak, fantáziálnak, sokszor éjszakánként azzal álmodnak (Griffiths, 2008; Porter és mtsi., 2010b). Ilyenkor a tevékenység kényszeres jelleget ölt, vagyis hiányérzet keletkezik, és az érzés intenzívvé válásával belső feszültség alakul ki a játékosban (Chappell és mtsi., 2006b; Grusser és mtsi., 2007a; Griffiths, 2008; Hussain & Griffiths, 2009; Porter és mtsi., 2010b). A növekvő belső feszültség szélsőséges esetekben akár agresszív viselkedésig is fokozódhat, amennyiben meggátolják a tevékenységében. A belső feszültség csökkentése érdekében, a problémás használó újra és újra játszani fog, ráadásul a tolerancia miatt egyre növekvő mértékben (Griffiths, 2008; Hussain & Griffiths, 2009). Szándéka ellenére képtelen kontrollálni a tevékenységet, pedig felismeri, hogy az problémákat okoz a számára (Hussain & Griffiths, 2009; Porter és mtsi., 2010b). Amennyiben mégis sikerül abbahagynia a tevékenységet, rövid időn belül ugyanolyan intenzitással kezdi újra (Chappell és mtsi., 2006b; Griffiths, 2008; Hussain & Griffiths, 2009). A problémás játékos fokozatosan elveszíti érdeklődését más szabadidős tevékenységek iránt, valamint egyre inkább elhanyagolja szociális és egyéb kötelezettségeiből fakadó feladatait. Ennek következtében az iskolai és/vagy munkahelyi teljesítménye folyamatosan romlik (Chappell és mtsi., 2006b; Griffiths, 2008; Gentile, 2009b; Kim & Kim, 2010; Peng & Liu, 2010; Porter és mtsi., 2010b; Ko, 2014). Akik játékon belül nagyobb szociális támogatást kapnak, azoknak kevesebb pszichológiai szimptomájuk van. A játékon belüli szociális támogatást elismerik a kutatók, de egyben problémaként is látják a

túlhasználatban. Ez negatívan hathat a jól-létre, a szociális interakciókra és az egészségre (Longman, O'Connor, & Obst, 2009).

A problémás játékos abszolút prioritásként kezeli a játékot, ami miatt interperszonális és intraperszonális konfliktusai alakulhatnak ki. Ennek eredményeként a reális kapcsolatai beszűkülnek, felbomolhatnak (Chappell és mtsi., 2006b; Griffiths, 2008; Hussain & Griffiths, 2009; Peng & Liu, 2010; Porter és mtsi., 2010b; Ko, 2014), a játékos elmagányosodhat (Kim & Kim, 2010; Van Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden, & Van de Mheen, 2010; Lemmens és mtsi., 2011). A konfliktusok elkerülésének érdekében sok játékos hazudik a környezetében élőknek a számítógépes tevékenységének mibenlétéről, vagy a játékkal töltött idő mennyiségéről (Griffiths & Meredith, 2009a; Young, 2009).

A pszichés tünetek mellett szomatikus tünetek is megfigyelhetők a problémás online játékosoknál, amelyek magukba foglalják az alapvető biológiai szükségletek (alvás, evés, tisztálkodás) elhanyagolását (Griffiths & Meredith, 2009a; Peng & Liu, 2010; Porter és mtsi., 2010b). Ide tartoznak az alvási nehézségek, mint inszomnia vagy rossz alvás minőség (Smyth, 2007; Ko, 2014; Lam, 2014), megjelenhetnek egészségügyi panaszok, mint elhízás/fogyás, a szem megerőltetése, hátfájás, carpalis alagút szindróma, megerőltetésből származó sérülések (RSI), valamint általános fáradtság és kimerültség (Griffiths & Meredith, 2009a; Peng & Liu, 2010; Porter és mtsi., 2010b).

2.3.4.1. Neurobiológiai háttér

Az fMRI kutatások eredményei azt mutatják, hogy problémás játékosoknál a jutalomközpont valamint az addikcióval, vágyakozással és érzelmekkel asszociált agyi területek magasan aktiváltak játék közben (Hoeft, Watson, Kesler, Bettinger, & Reiss, 2008; Han, Kim, Lee, Min, & Renshaw, 2010). Ez a neurális hálózatok szintjén, egy idegi adaptációhoz és strukturális változáshoz vezet, aminek következményeképpen, egy tartósan emelt aktivitás alakul ki a függőségekkel asszociált agyterületekben (Kuss & Griffiths, 2012b). Összességében, tehát az agyi képalkotó eljárásokkal végzett vizsgálatok azt mutatták ki, hogy a problémás onlinejáték-használat a használóknál ugyanazokat az agyi területeket aktivizálja, mint amelyek a kémiai függőségek vagy a kóros játékszenvedély esetén is megfigyelhetők. Az eredmények alapján úgy tűnik, hogy a problémás onlinejáték-használat és a pszichoaktív szer-függőség, valamint a kóros szerencsejátékozás esetén érzett kényszerű vágyakozás háttérében ugyanazok a neurobiológiai folyamatok állnak (Ko és mtsi.,

2009; Han, Kim, és mtsi., 2010; Han és mtsi., 2011; Kuss & Griffiths, 2012b; Ko, 2014). Bár az eredmények meggyőzőek, további neurobiológiai kutatások szükségesek az IGD területén is (Griffiths, King, & Demetrovics, 2014).

2.3.5. Komorbiditás: a problémás onlinejáték-használat betegségtársulásai

A problémás onlinejáték-használat pszichopatológiai dimenzióit vizsgálva számos kutatás mutatott kapcsolatot figyelemzavarral (ADD vagy ADHD) (Chan & Rabinowitz, 2006; Bioulac, Arfi, & Bouvard, 2008; Batthyany, Muller, Benker, & Wolfling, 2009; Han és mtsi., 2009; Ferguson, Coulson, & Barnett, 2011; Gentile és mtsi., 2011a; Stetina és mtsi., 2011; Walther, Morgenstern, & Hanewinkel, 2012; Hyun és mtsi., 2015), kiemelkedett a depresszió (Peng & Liu, 2010; Stepanikova és mtsi., 2010; Gentile és mtsi., 2011a; Stetina és mtsi., 2011; Brunborg és mtsi., 2014; Hyun és mtsi., 2015), ami az MMORPG játékosok esetében összefüggést mutat a rendszeres éjszakai játékalomokkal (Lemola és mtsi., 2011). Szintén több kutatásban előforduló komorbid klinikai zavarként jelentkezett az OCD és a szorongásos zavarok (Ceyhan & Ceyhan, 2008; Spada, Langston, Nikčević, & Moneta, 2008; Stetina és mtsi., 2011). Egyelőre azonban nem megállapított, hogy a problémás játék okozója vagy következménye az egyéb pszichiátriai tüneteknek (Gentile, 2009b). Longitudinális adatok arra engednek következtetni, hogy az oki kapcsolat kölcsönös lehet, mert a patológiás játékosoknál, problémamentesen játszó kortársaikkal szemben, az utánkövetés során magasabb szintű depresszió, szorongás és szociális fóbia tapasztalható (Gentile és mtsi., 2011a).

2.3.6. Epidemiológia: a problémás onlinejáték-használat lefolyása és következményei

Az alábbi rész a problémás onlinejáték-használat tüneti jellegzetességeinek időbeli rendszerezésére fókuszál és a már kialakult probléma hatását összegzi.

2.3.6.1. A probléma lefolyása

Esettanulmányok és interjúk (Allison, von Wahlde, Shockley, & Gabbard, 2006; Griffiths, 2010b; Young, 2010) alapján valószínűsíthető, hogy a problémás onlinejáték-használat fokozatosan alakul ki. Young (2010) a problémáság kialakulását, hasonlóan a többi

függőséghez, „lefelé vezető spirálnak” nevezi. A tevékenység szórakozásként, rekreációs tevékenységként indul, majd a játékos fokozatosan bevonódik, és kialakul a függőség. Young (2010) szerint a folyamat a gondolati szalienciával kezdődik. Ilyenkor a játékos egyre többet foglalkozik gondolatban a játékkal, olyankor is, amikor más feladatokat kellene ellátnia. Ez egyre fokozódik, és lassan odáig vezet, hogy a játék lesz az abszolút prioritás, amely kiszorít minden más kedvelt és szükséges tevékenységet a játékos életéből. Ekkorra már olyan tünetek is jelen vannak, mint a tolerancia és a megvonás, valamint intra- és interperszonális konfliktusok. A probléma tartósságát két longitudinális kutatás vizsgálta, mindkettő hasonló eredményekre jutott. Gentile és mtsi. (2011a) a 2 éves utánkövetés során a probléma tartós fennállását tapasztalta. Német fiatalokat 5 éves eltéréssel megvizsgálva, akiknél az első méréskor problémás játékhasználatot találtak, a probléma későbbi fennállását tapasztalták a második mérésnél, ráadásul magasabb pontszámmal (Rehbein & Baier, 2013).

A felépülés kapcsán bizonyos esetek (Chappell, Eatough, Davies, & Griffiths, 2006a; Young, 2010) azt sugallják, hogy a problémás onlinejáték-használat esetén is létezik egy mélypont, amelyet elérve a játékosokban tudatosodik a probléma súlyossága, és megszületik bennük az elhatározás a változtatásra. Ilyenkor fordulnak segítségért, vagy próbálnak önerőből változtatni. A probléma jellegéből adódóan azonban, itt is gyakori a visszaesés (Chappell és mtsi., 2006a; Young, 2009; Young, 2010).

2.3.6.2. *A problémás használat következményei*

A problémás onlinejáték-használat negatív következményei a játékosok életének számos területét érintik. Ezek a következők:

1. *Interperszonális kapcsolatok:* a játékkal való túlzott időtöltés a valós kapcsolatok (családi, baráti) elhanyagolásához vezethet (Lo és mtsi., 2005; Chappell és mtsi., 2006a; Young, 2009). Ugyanakkor, a játékokon keresztül kialakított (virtuális) kapcsolatok hozzájárulhatnak fontos társas szükségletek kielégítéséhez. Ezek a kapcsolatok általában kevésbé mélyek, kevésbé jellemzi őket az őszinte bizalom, és kevésbé időtállóak, így csak korlátozottan képesek helyettesíteni a valós kapcsolatokat (Williams, Ducheneaut, Xiong, & Yee, 2006; Cole & Griffiths, 2007; Longman és mtsi., 2009; APA, 2013).

2. *Kötelezettségek:* mivel a problémás játékosok idejüknek jelentős részét a játékkal kapcsolatos tevékenységekre fordítják (játszanak, készülnek rá, ábrándoznak róla),

hajlamosak kötelezettségeik elhanyagolására, ami tanulmányi és/vagy munkahelyi teljesítményük romlásához vezethet (Chappell és mtsi., 2006a; Griffiths, 2008; Gentile, 2009a; Young, 2009; Kim & Kim, 2010; Peng & Liu, 2010; Porter és mtsi., 2010b; APA, 2013). Gyakran a családdal kapcsolatos feladatokat (pl. gyereknevelés, háztartási teendők) sem látják el kellőképpen.

3. Egészségügyi állapot: a játsszással járó hosszas és gyakori ülés különböző egészségügyi problémákat okozhat (Griffiths, 2008; Young, 2009), mint a nyak- és hátfájás, fejfájás, csuklófájdalom, szemproblémák, elhízás/lefogyás. Gyakoriak azok az esetek is, amikor a játékosok olyannyira belemerülnek a játékba, hogy az alapvető biológiai szükségleteiket (alvás, evés, tisztálkodás) is figyelmen kívül hagyják (Griffiths, 2008; Griffiths & Meredith, 2009a; Young, 2009; Peng & Liu, 2010; Porter és mtsi., 2010b). Ez pedig további panaszokhoz vezet: kóros fáradtság, elhanyagoltság, fogyás, gyengeség (Smyth, 2007; Lam, 2014).

4. Lelekiállapot: a különböző tevékenységek és emberi kapcsolatok elhanyagolása hosszabb távon a jól-lét csökkenését eredményezi, és magányossághoz is vezethet (Kim & Kim, 2010; Van Rooij és mtsi., 2010; Lemmens és mtsi., 2011).

A függőség azonban nem csak a játékosokat érinti negatívan, hanem a környezetüket is, elsősorban a közeli családtagokat, barátokat, ismerősöket, de akár a munkáltatókat is (alkalmazottaik nem kielégítő munkavégzése révén).

2.3.7. A problémás onlinejáték-használat mérésére kialakított eszközök

Az elmúlt 15 évben rengeteg tanulmány és mérőeszköz született, azonban a DSM-V munkacsoportja megállapította, hogy nincsen standard eszköz (APA, 2013; Griffiths és mtsi., 2014). King és mtsi. (2013) átvizsgálták ezen tanulmányokat és összesen 18 különböző mérő eszközt találtak. Ezeket 63 kvantitatív kutatásban használták több mint 50 ezer emberen. A mérőeszközökben megjelennek a definíciós különbségek, minden kategóriában a legtöbbet alkalmazott és/vagy megfelelő pszichometriai jellemzőkkel bíró kérdőív került az összegzésbe.

Azok, akik az internet felől közelítenek, általánosan az internetfüggőség mérésére kialakított kérdőíveket használják. A Young (1998) által kialakított 20 ítemes tesztet (Internet Addiction Test/Scale, IAT/IAS) több kutatásban vették alapul a problémás onlinejáték-használat mérésére (Whang és mtsi., 2004; Kim és mtsi., 2008; Kim és mtsi., 2010; King és mtsi., 2010; Billieux és

mtsi., 2011; Jeong & Kim, 2011a; Snodgrass, Lacy, Francois Dengah, és mtsi., 2011; Snodgrass, Lacy, Francois Dengah Li, és mtsi., 2011); annak ellenére, hogy már az eredeti skála pszichometriai tulajdonságai sem egyértelműek (Demetrovics, Szeredi, & Rózsa, 2008; Koronczai és mtsi., 2011). Az IAS adaptálásával a problémás onlinejáték-használat mérésére készült eszközök jellemzői még kevésbé feltártak. Young internet addikció elnevezésű segítő honlapján egy rövidebb problémás játékos magatartást mérő kritériumrendszerrel is találkozhatunk, mely 8 eldöntendő kérdésből áll, és amely eredetileg szintén az internetfüggőség mérésére lett megalkotva. Mindkét esetben az alapul vett kérdőívek háttérében a kóros játékszenvedély DSM-IV kritériumai állnak, a kérdőívek validálása azonban nem történt meg. Nem kevésbé problematikus az a megközelítés sem, amely szerint a problémás onlinejáték-használat mérhető egy az internetfüggőséget mérő skála, és az internetes videojátékokkal töltött heti óraszám kombinálásával (Han, Hwang, és mtsi., 2010a; Van Rooij és mtsi., 2010). A probléma ez esetben az, hogy nem biztos, hogy a játékosok internetezésnek tekintik az online játszást, ami a valódinál kisebb internetfüggőségi pontszámot eredményezhet valamint a játékmennyiség összefüggése a problémássággal nem bizonyított (Skoric, Teo, & Neo, 2009; Rehbein és mtsi., 2010; Ferguson és mtsi., 2011; Ferguson, San Miguel, Garza, & Jerabeck, 2012; Baggio és mtsi., 2016)

A kutatók egy másik táborra úgy véli, hogy nem szükséges kifejezetten online játék függőséget megkülönböztetnünk, hanem problémás videojáték használatról kell beszélnünk, mert maga az eszköz a fontos, és nem a csatorna. E nézőpont a mérőeszközök szintjén is megjelenik, amelyekben kiindulásként több esetben is a kóros játékszenvedély kritériumait, vagy a hozzájuk kapcsolódó kérdőíveket használták fel (Charlton & Danforth, 2007b; Gentile, 2009a; Porter és mtsi., 2010b; Lemmens és mtsi., 2011). Ugyanakkor mások arra mutatnak rá, hogy a videojátékok természete sokkal inkább hasonlít a testedzés függőséghez, hiszen a videojátékoknál is a készségek fontosságára helyeződik a hangsúly, ami a szerencsejátékokat kevésbé jellemzi (Wood, 2008; Hussain & Griffiths, 2009). Hussain és Griffiths (2009) ezt figyelembe véve a Testedzés Addikció Kérdőív (*Exercise Addiction Inventory, EAI*) mintájára hozta létre az MMORPG-függőséget mérő hat kijelentésből álló mérőeszközt.

Ezek mellett találunk olyan mérőeszközöket is, amelyek az integratív nézőpontra alapulnak, azaz egyaránt figyelembe veszik az online játékok speciális tulajdonságait és a csatorna által nyújtott egyedi jellegzetességeket is. Ilyen, pszichometriailag tesztelt, mérőeszköz Kim és Kim (2010) Problémás Onlinejáték-Használat Skálája (*Problematic Online Game Use Scale, POGU*), melynek alapját öt mérőeszköz képezi, mind az internet, mind a videojátékok jellegzetességeit átfogva (Young, 1999; Caplan, 2002; Charlton & Danforth, 2007b). Mások azt az álláspontot képviselik, hogy a problémás onlinejáték-használat dimenzióinak teljes skálája nem fedhető le pusztán a már létező kérdőívek összevonásával, szükség van exploratív jellegű interjúkból származó tételek bevonására is, amelyek maguktól a játékosoktól származnak. Lee és Han (2007) így alkotta meg a hét faktorból álló standardizált, online játék addikció diagnosztikus skálát (*Online Game Addiction Diagnostic Scale*). Hozzájuk hasonlóan, Zhou és Li (2009) a szakirodalom, feltáró jellegű mélyinterjú és egy fókusz-csoport interjú alapján alakította ki a 12 itemből és három faktorból álló Online Játék Függőség Index (*Online Game Addiction Index, OGAI*) nevű kérdőívet, melyben először jelennek meg különálló faktorként a fizikai panaszok. Hazai mintán került kialakításra a Problémás Onlinejáték-Használat Kérdőív (*Problematic Online Gaming Questionnaire, POGQ*) (Demetrovics és mtsi., 2012), amelynek hat faktorból álló struktúráját több vizsgálat is megerősítette. A kérdőív eredeti, 18 tételű változata mellett, rövidített, 12 tételű verziója is létezik, amely serdülő mintán is kiváló pszichometriai jellemzőket mutat (Pápay és mtsi., 2013). (Megtéríthető a 2. sz. mellékletben.)

A felsorolt mérőeszközök közül a POGU (Kim & Kim, 2010), az Online game addiction diagnostic scale (Lee & Han, 2007), valamint a POGQ és annak rövidített verziója (Demetrovics és mtsi., 2012) rendelkezik megfelelő pszichometriai háttérrel.

A mérőeszközöket összehasonlítva – beleértve a hosszukat, a pontozás nehézségét, a belső konzisztenciát, validitást, a kialakítást és a sztandardizálási folyamatot – King és mtsi. (2013) hiányosságként összegzik az inkonzisztens addikció mutatókat, a változatos klinikai szintet jelentő ponttárolatokat, valamint az állandó dimenziók hiányát. Fontos azonban, hogy a feltárás alatt 3 nagy kategóriát azonosítottak, ami általánosan megtalálható volt a mérőeszközökben: (1) a megvonási tünetekre (2) a kontrolvesztésre és (3) a konfliktusra vonatkozó elemek.

DSM-5 IGD kritériumok megjelenésével igény mutatkozott arra, hogy megfelelően lehessen mérni az egyes elemeket. Ez alapján két validált és jó pszichometria értékekkel rendelkező kérdőívet találhatunk. Az IGD-20 kérdőívet (Pontes és mtsi., 2014), valamint annak 9 ítemes rövidített változatát (Pontes & Griffiths, 2015).

Jelen disszertáció az integratív nézőpontot képviseli miszerint fontosak az online játékok speciális tulajdonságai és az internet, mint csatorna által nyújtott jellegzetességek is. Ez alapján a magyar mintán validált Problémás Onlinejáték-Használat Kérdőív (*Problematic Online Gaming Questionnaire, POGQ*) tűnt a legmegfelelőbb választásnak (Demetrovics és mtsi., 2012).

2.4. Az onlinejáték-használat motivációs modelljei

A motiváció segítségével érthetjük meg, hogy egy ember miért kezdeményez egy tevékenységet és, hogy miért vesz részt egy tevékenységben ismétlődően (Miltiadou & Savenye, 2003). Mára az online játékok közkedvelt szórakozási formává váltak a gyerekek, fiatal felnőttek és felnőttek körében (Kardefelt-Winther, 2014), ezért fontos látnunk és megértenünk milyen motivációk állnak a viselkedés energizálásának és irányításának hátterében. Ezek a játék motivációk alapvető szükségletekre épülnek, ezért nem lehet egyszerűen jó vagy rossz természetüknél megragadni őket (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006; Demetrovics és mtsi., 2011).

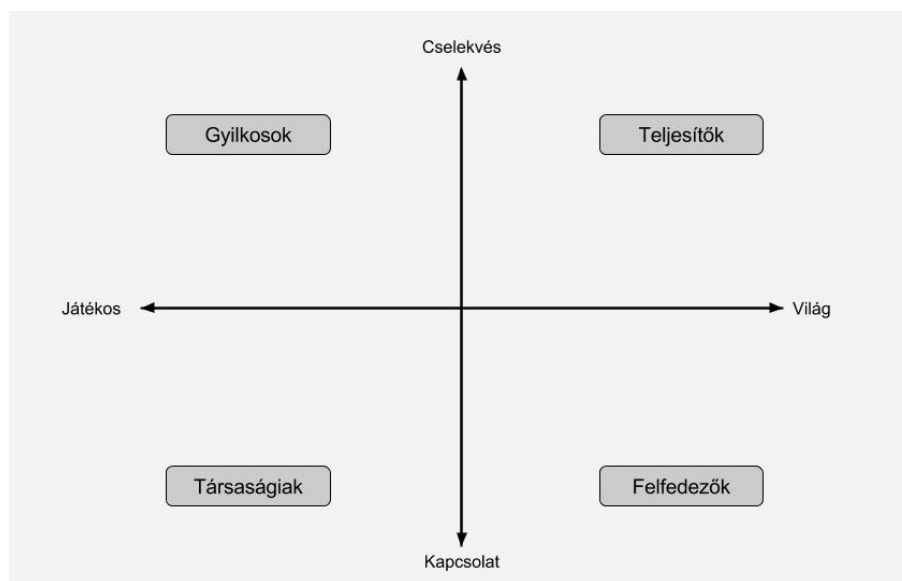
A játékosok motivációjának feltárása azért fontos mert, hozzájárulhat ahhoz a tudáshoz, hogy (1) miért is vonzóak a videojátékok, (2) azonosíthatja, hogy a játékok mely tulajdonságai és tevékenységei lehetnek jutalmazóak, (3) segíthet megmagyarázni a játékosok viselkedését, (4) segíthet a játékfejlesztőknek azonosítani mely részek lehetnek károsak és hasznosak, (5) valamint megmutathatják mely faktorok asszociálhatóak a túlhasználattal vagy a problémás játésszal.

Az online játékok motivációs kutatásait 2 nagy csoportra oszthatjuk. Az egyik szemlélet a játékos profilok alapján méri a játékosok motivációt, míg a másik szemléletben már létező motivációs modelleket alkalmaznak a játékos környezetekre. A következő két részben ezeket a motivációs szemléletmódokat tekintjük át külön-külön.

2.4.1. Játékos profilok alapján kialakított motivációs modellek

Az ide tartozó motivációs modellek azonosítják a játékon belüli viselkedést és motivációs preferenciát. Ezek a motivációk az online játékok speciális tulajdonságaiból eredeztethetőek, tehát a játékok strukturális karakterisztikáit tükrözik (Bartle, 1996; Sherry, Lucas, Greenberg, & Lachlan, 2006; Yee, 2006b; Demetrovics és mtsi., 2011; Yee, Ducheneaut, & Nelson, 2012).

Az első játék struktúra alapján mérő onlinejáték-motivációs elméletet Bartle (1996) alakította ki teoretikus módon. Leírása alapján a MUD játékosok négy típusba sorolhatóak: teljesítők, felfedezők, társaságiak és gyilkosok. A teljesítőket a játékbeli célok elérése hajtja. A felfedezőket a játékkörnyezet minél alaposabb kiismerése és az érdekességek feltérképezése érdekli. A társaságiakat a többi játékosal való kapcsolatteremtés, a gyilkosokat pedig a többi játékosnak okozott minél több kellemetlenség mozgatja (5. ábra). Bartle úgy gondolta, hogy az egyes motivációk kizárólagos motivációként jelennek meg az egyes játékosoknál, elnyomva a többi motivációt.



2.4.1. 5. ábra Bartle (2004) négy játékos profilja

Az elméletet Yee (2006b) tesztelte empirikusan MMORPG játékosok körében. Tíz motivációs tényezőt azonosított náluk, amelyek három fő csoportba tagolódnak be. Ezek a teljesítmény, a szociabilitás és a belemerülés. A teljesítmény főcsoportba tartoznak a versengés, a technika és az előrehaladás motivációs alfaktorok, a szociabilitás főcsoportba a csapatmunka, a kapcsolatok és az ismerkedés alfaktorok, végül a belemerülés főcsoportba a felfedezés, a szerepjáték, a karakter testre szabása és az eszképzizmus alfaktorok. További fontos eredmény, hogy a felsorolt motiváló

tényezők – eredményei alapján – nem zárják ki egymást, hanem helyzettől függően felváltva, vagy egyidejűleg és egymásra hatva határozzák meg a játékosok viselkedését.

Sherry és mtsi. (2006) játékosokkal fókusz csoport interjúkat készített, hogy felmérje milyen motivációk jellenek meg a játékosoknál. Eredményként hat domináns játékhasználati dimenziót tárt fel: arousal, kihívás, versengés, változatosság, fantázia és társas interakció. A játékosok játékpreferenciája nem volt meghatározott ezért a kialakított dimenziók nem biztos, hogy megfelelően fedik az online játékosok motivációs bázisát.

Az említett kutatások speciális játéktípusokra fókuszáltak vagy nem határoztak meg játék típusokat, így a különböző online játéktípusokat használók összehasonlítására nem alkalmasak. Demetrovics és mtsi. (2011) tárták fel elsőként és egyedülként, hogy milyen komponensekből tevődik össze az online játékok motiváció bázisa, valamint az azonosított dimenziókat mérhetővé is tették. Az empirikus alapon kialakított 7-faktoros motivációs modell kérdőíve (eszképizmus, coping, fantázia, készségfejlesztés, rekreáció, versengés, társas motiváció), az összes online játékos felmérésére alkalmas.

Összességében ez a kategória olyan motivációs modelleket tartalmaz, amelyeknek célja, hogy megértsék, a játékosok miért akarnak egy adott játékkal játszani. A játékosok eredményei a viselkedési mintázatokat és a preferált játék motivációkat fogják mutatni (Bartle, 1996; Sherry és mtsi., 2006; Yee, 2006b; Demetrovics és mtsi., 2011; Yee és mtsi., 2012). A kategóri egy olyan mérőeszközt tartalmaz, amely online játékosok teljes bázisának mérésére alkalmas ez Demetrovics és mtsi. (2011) által kialakított 7-faktoros modell.

A kategória limitációjaként említhetjük, hogy nem biztos, hogy minden játéktípusra alkalmazhatóak, ez a modellek kialakításától függ. Újonnan megjelenő játékokban elképzelhető, hogy új strukturális elemek kapnak helyet, amelyeket már nem tudnak majd mérni a régebbi modellek. Valamint ezek a specifikus játék karakterisztikák alapján kialakított mérőeszközök a struktúrára és tartalomra utalnak vissza és nem képesek mérni a játékkal való elégedettséget és az élvezet mértékét.

2.4.2. Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre

A folyamatos játszás hatásait már több általános motivációs modellel is vizsgálták. Ezek a modellek már létező motivációs modellek, amelyeket a játékos környezetekre alkalmaztak, ezért értelmezési keretük is az eredeti definíciók mentén történik.

Alább összegzem azokat a motivációs modelleket, amelyeket már alkalmaztak az online játékmotiváció mérésére.

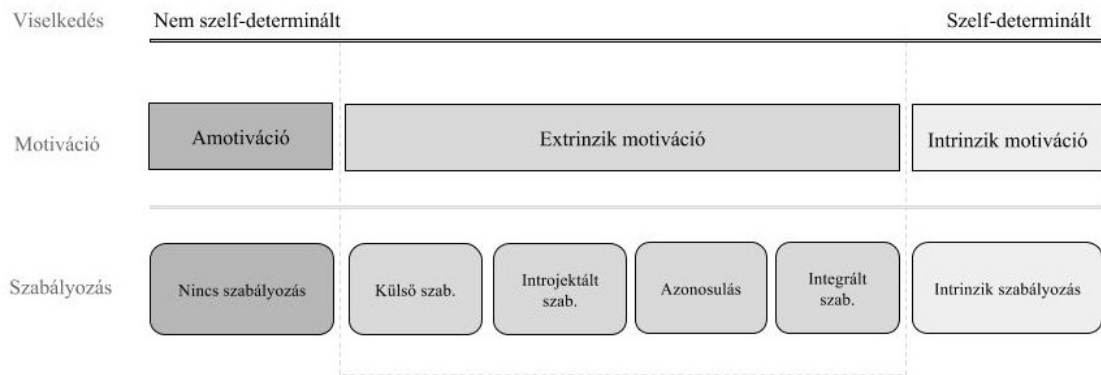
Az emberi fejlődést pszichológiai szükségletek határozzák meg, amelyek meghatározó jelentőséggel bírnak a személyiség egészséges fejlődésében. Deci és Ryan (2000) Öndeterminációs elmélete (*Self-determination Theory, SDT*) három ilyen alapszükségletet határoz meg: autonómia (*autonomy*), kompetencia (*competence*) és kötődés (*relatedness*). Az elmélet szerint az egyes tevékenységek attól függően járulnak hozzá az intrinzik motiváció létrejöttéhez és növeléséhez, hogy milyen mértékben képesek kielégíteni az alábbi három szükségletet. Azok a tevékenységek nem tartoznak ide, amelyeket valamilyen speciális szándék miatt teszünk meg, vagy azért csinálunk, hogy elkerüljünk valamit. Az utóbbi időben meghatározta a sportban és egyéb szabadidős tevékenységek során tapasztalt intrinzik motiváció kutatását (Ryan és mtsi., 2006; Vallerand, 2007), valamint több hasonló területre is specializálták, mint munkahelyi motiváció (Gagné & Deci, 2005) vagy oktatás (Deci, Vallerand, Pelletier, & Ryan, 1991). Az elméletet átalakítva, a játékos viselkedés mérésére valójában olyan faktorokra fókuszál, ami megnézi a játékos hajlandóságát a játék folytatására. A szükségleteket és a használati szokásokat mutatja meg (Ryan és mtsi., 2006). Ha a faktorokat egyesével megvizsgáljuk az *autonómia*, a tettvágy, akarat és hajlandóság érzetének hatására alakul ki játszás közben. Ilyenkor a tevékenység mögött valamilyen személyes érdeklődés vagy érték áll, és az átélt autonómia érzet ezért magas. Ha a személyt megpróbálják kontrollálni, akkor az aláássa az intrinzik motivációt. Tipikus megjelenési formája a játékokban a választási lehetőségek széles tárháza, ami lehetővé teszi, hogy a játékos a számára éppen legszimpatikusabb feladatot végezhesse el (Uysal & Yildirim, 2016). Fontos továbbá, hogy a játékokban való részvétel általában önkéntes, ezért a játékosok autonómia érzete alapvetően magas (Bartle, 2004). Természetesen ennek mértéke azért változó lehet a szerint, hogy mennyire vonzó a személy számára a játék vagy milyen a játék design, és mennyi választási lehetőséget enged a tervezés valamint, hogy milyen a tartalom (Uysal & Yildirim, 2016). A *kompetencia*

szükséglete, igény az új kihívásokra miközben a játékos hatékonynak érzi magát. Ilyen helyzetek lehetnek, amikor a játékos új készségeket tanulhat, miközben optimális mértékű kihívásokkal kell szembenéznie, és pozitív visszajelzést kap a tevékenységére, ami fokozza hatékonyság érzetét (Uysal & Yildirim, 2016). Az elemzések során ez az elem jelezte előre legjobban, hogy valaki újra visszatérne -e a játékhoz (Rigby & Ryan, 2007). A *kötődés* igénye úgy tud kielégülni, ha a személy kapcsolatba kerül másokkal. A kapcsolatnak jelentéstelnie kell lennie és erősítenie kell a valahová tartozás érzetét. Ez különösképpen a sokjátékos módban játszható játékoknál jelenik meg ahol lehetőség van a kapcsolatteremtésre (Ryan és mtsi., 2006).

Az SDT kontinuumának másik eleme az extrinzik motiváció. A játékokat nem csak belső, hanem egyben külső jutalmakért is játsszák (Uysal & Yildirim, 2016). A játékok külső jutalmazása úgy tűnik, hogy összefügg a hosszabb játékidővel (Cruz, Hanus, & Fox, 2015). Deci és Ryan (2000) az extrinzik motivációt négy szint szerint határozzák meg. A leginkább kontrollált elem a *külső szabályozás (External regulation)*, ilyenkor a játékos viselkedését a külső jutalmak szabályozzák, amire egyértelmű választ ad a játékos környezet valamilyen jutalom formájában. Ezt követi az *introjektált szabályozás (Introjected regulation)*, amikor a játékos viselkedés szabályozása a szorongás és büntudat hatására valósul meg. Ilyenkor magasabb a szorongás érzet és gyengébb megküzdési mechanizmusok kapcsolódnak a folyamathoz. Ilyenkor a tevékenységet végző egyben szabályozója és végrehajtója is a cselekvésnek, megjelenik az énbevonódás. A következő elem az *azonosulás (Identified regulation)*, amikor a játékos elmerül a tevékenységben az előzetes jelentése vagy a személyes céljaihoz való kapcsolódása miatt. Ez esetben a tevékenység akkor is megvalósul, ha az már nem kellemes a személy számára, mert annak szabályozását sajátjaként fogadja el. Az utolsó külső szabályozást segítő elem az *integrált szabályozás (Integrated regulation)*, ami azt mutatja, hogy a játék részévé válik a játékos általános viselkedésének és énjének (Lafrenière, Verner-Filion, & Vallerand, 2012). A csoporthoz tartozás és annak bátorítása elősegítheti az elvárt cselekvés és értékrend internalizációját (Deci és mtsi., 1991).

Ezen felül beszélhetünk még egy *amotivált (Amotivation)* állapotról. Ilyenkor a motiváció hiányáról számolhatunk be, mind az extrinzik mind az intrinzik oldalon (Deci & Ryan, 2000). Ez a koncepció hasonló, mint a tanult tehetetlenség (Abramson, Seligman, & Teasdale, 1978).

Az alábbi 6. ábra szemlélteti az SDT elmélet felosztását a motivációk és szabályozások mentén.



2.4.2. 6. ábra Szelf determinációs koontinuum a motivációk és énszabályozási folyamatok mentén (Deci & Ryan, 2000).

Egy másik szemlélet, a Szenvedély vagy Passion modell, szintén az STD elméletéhez kapcsolható, amely egy bipoláris skálán vizsgálja, hogy miként merülnek el az emberek az online játszásban (Przybylski, Weinstein, Ryan, & Rigby, 2009). Ennek egyik végén a harmonikus szenvedély (*Harmonious Passion, HP*) található, ami egy a személy által kedvelt és szeretett tevékenység autonóm internalizálását mutatja. Ezzel szemben áll az obszesszív szenvedély (*Obsessive Passion, OP*), ami egy internalizált folyamatból alakul át, kontrolálhatatlan sürgetéssé. Ez alapján megállapították, hogy akiknek az alapvető szükségletei harmonikus szenvedélyt mutatnak magasabb jól-léttel rendelkeznek, mint a skála másik végén állók.

A fentebbi SDT elméletből kiinduló modellek korlátai, hogy alapvetően feltételezik, hogy az élvezetért játszanak a játékosok. Egy standard elméletet használnak ezért elképzelhető, hogy limitálja a játékosok válaszadását, és ezért torzított eredményekhez vezethet.

Ezen felül még egy elméletet alkalmaztak a játékhasználat motivációinak mérésére. Wan és Chiou (2006) maslow-i szükséglet hierarchiából indult ki, és az online játékosok pszichológiai szükségleteit egy kielégítő és nem kielégítő skála mentén mérte meg. Az elégedetlenséggel kapcsolatos szükségletek a szükségletpiramis alját jelentik, azaz a biológiai, a biztonság, a valahova tartozás és mások elismerésének szükségleteit. Ezek hiánya elégedetlenséget eredményez, miközben meglétük nem feltétlenül jár együtt az elégedettség érzésével. A magasabb szintű emberi szükségletek – az önaktualizáció és az önmegvalósítás – az

elégedettségrel kapcsolatos szükségletek. Ezek megléte elégedettség-érzést kelt, hiányuk azonban nem okoz elégedetlenséget. Elméletüket nem tették mérhetővé.

Összességében elmondhatjuk, hogy az általános motivációs modellek közül az SDT elméletének alkalmazása több kutatáson átívelő és megfelelő szakirodalmi háttérrel és mérési eljárással rendelkezik ez a Maslow-i szükségletheierarchiából kiinduló elméletéről nem mondható el.

2.4.3. Az onlinejáték-használat motivációs hátterének mérésére kialakított eszközök

Ez a fejezet az online játékosok motivációinak mérésére kialakított legfontosabb mérőeszközöket összegzi, mindkét csoport – a játékos profilok alapján mérő és a már létező motivációs modellek alapján mérő eljárások – figyelembevételével.

Az összegzés kitér a vizsgálati eljárásokra, a mérőeszközök típusára, szerkezetére és a reliabilitására is (2. táblázat).

Yee (2006b), Bartle (1996) elméletét tesztelte empirikusan MMORPG játékosok körében és megalkotta az *Online Játék Motivációs Skálát*. Faktorelemzéssel tíz motivációs tényezőt azonosított, amelyek három fő csoportba tagolódnak be (3. táblázat). A mérőeszköz limitációjának tekinthetjük, hogy (1) nem alkalmazható minden online játékos csoportra, (2) a legnépszerűbb motivációs kérdőív egy teoretikus elméletből indult ki, így nem biztos, hogy tartalmazza a motivációk teljes bázisát (Demetrovics és mtsi., 2011; Kahn és mtsi., 2015).

2.4.3. 2. táblázat Az onlinejáték-motivációk mérőeszközei

Forrás (hivatkozás)	Típusa	Mérőeszköz neve	Tételek száma	Faktorok	Vizsgálati személyek, módszer	Reliabilitás, validitás
Yee (2006b)	Játékos profilok alapján kialakított motivációs modell	Online Játék Motivációs Skála (Online Gaming Motivations Scale)	40	3fő 10 alfaktor Teljesítmény: versengés, technika, előrehaladás motiváció Szociabilitás: csapatmunka, kapcsolatok, ismerkedés alfaktorok Belemerülés: felfedezés, szerepjáték, karakter testre szabása, eszképzimus	USA MMORPG játékosok N=3000 Online adatfelvétel	faktorelemzés PCA Cronbach's alpha
Yee és mtsi. (2012)	Játékos profilok alapján kialakított motivációs modell	Online Játék Motivációs Skála - rövidített (Online Gaming Motivations Scale – Short)	12	3 Szociabilitás Belemerülés Teljesítmény	USA, MMORPG játékosok, N=2071 Hong Kong, MMORPG játékosok, N=514 Taiwan, MMORPG játékosok, N=239 Online felmérés	EFA nemzetközi validálás, CFA
Demetrovics és mtsi. (2011)	Játékos profilok alapján kialakított motivációs modell	MOGQ (Motives for Online Gaming Questionnaire)	27	7 Társas Eszképzimus Versengés Megküzdés Készségfejlesztés Fantázia Rekreáció	Magyar minta 1. N=15 Személyes kérdőív kitöltés 2. N=4390 Online adatfelvétel	CFA EFA

Rigby és Ryan (2007)	Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre: SDT elmélet	PENS (Player Experience of Need Satisfaction)	9	3 Kompetencia Autonómia Kötődés	USA N=7500 Személyes kérdőív kitöltés	Hiányzó adat
Lafrenière és mtsi. (2012)	Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre: SDT elmélet	GAMS (Gaming Motivation Scale)	18	6 Intrinzik motiváció Integrált szabályozás Külső szabályozás Introjektált szabályozás Azonosulás alapján történő szabályozás Amotivált állapot	Kanada N=276 Online játékos	CFA Cronbach's alpha

A kérdőív rövidített verziójának célja a 3 fő faktor direkt mérése, nemzetközi validálás és annak megállapítása, hogy milyen mértékben korrelál a kérdőív eredménye a valós játékbeli viselkedésekkel (Yee és mtsi., 2012). 12 tétellel validálták a kérdőívet, valamint kulturális összehasonlításnak is alávetették az amerikai és kelet ázsiai játékosok között. Az eredmények alapján nemzetközileg alkalmazhatónak bizonyult a teszt. A valós játékbeli viselkedéssel is szép együtt járást mutattak a faktorok. A *teljesítményre* motivált játékosokat leginkább a felfedezés (exploration), a küldetésteljesítés (quest) és a karakterek szakma fejlesztése (profession) foglalkoztatta. A *szociabilitás* együtt járást mutattott a csoportos várbörtön (dungeon) feltárással és negatívan járt együtt az egyedül végezhető küldetésekkel és a karakterek szakma fejlesztésével. A *belemerülésre* leginkább a felfedezés és küldetésteljesítés volt jellemző. A kérdőív továbbra is csak MMORPG játékosokra alkalmazott.

2.4.3. 3. táblázat Yee (2006) motivációs kérdőívének fő és alfaktorai és azok jelentéstartalma

Teljesítmény	Szociabilitás	Belemerülés
Előrehaladás fejlődés, erő, halmozás, státusz	Ismerekedés chatezés, mások segítése, barátkozás	Felfedezés felderítés, játék történelem, rejtett tárgyak megtalálása
Technika számok, optimalizálás, sablonhasználat, elemzés	Kapcsolatok személyes tartalmak megosztása, önfeltárás, támogatás adása és kapása	Szerepjáték történet, karakter szerep, fantázia
Versengés mások kihívása, provokáció, domináns viselkedés	Csapatmunka együttműködés, csoportos tevékenységek, csoportos eredmények	Karakter testreszabása megjelenés, kiegészítők, stílus, szín minták Eszképizmus elmenekülés a valóságból, a valós életbeli problémák kerülése, relaxáció

Demetrovics és mtsi. (2011) az MOGQ (*Motives for Online Gaming Questionnaire*) kialakítását több lépésben végezték el. Az első fázisban az irodalmat szisztematikusan áttekintve azonosították a már létező mérőeszközök állításait. Ezt követően 15 rendszeresen játszó játékost megkértek, hogy sorolják fel miért játszanak. Az eredményként kapott listát a szakirodalomnak megfelelően teoretikus úton kategorizálták független értékelőkkel. Ezáltal 7 motivációs területet azonosítva, ami alá 56 tételt osztottak be. Az EFA és CFA elemzések után az eredmények nagyban megegyeztek a teoretikus modellel. A faktorok definíciói: (1) A *társas* faktor az új emberek megismerését és a másokkal való közös játék élményének motivációja. (2) Az *eszképizmus* a valós élet problémái és nehézségei elől való menekülésre utal. (3) A *versengés* a győzelem iránti vágyra és mások legyőzésének élményére utal. (4) A *coping* faktor alá tartozó tételek a játék stressz, agresszió, és feszültség levezetésében nyújtott szerepét összegzik. (5) A *készségfejlesztés* tételi az ügyesség fejlesztés és koncentrációjavítás motivációt összegzik. (6) A *fantázia* segít a játékosnak kilépni megszokott identitásából, hogy olyan dolgokat valósíthasson meg amire a valóságban nincs vagy csak korlátozottan van lehetősége. (7) A *rekreáció* a játék kikapcsolódással kapcsolatos motivációs elemeit összegzi. A legerősebb korrelációt az eszképizmus, a coping és a fantázia faktorok között találták.

Rigby és Ryan (2007) PENS (*Player Experience of Need Satisfaction*) kérdőíve az intrinzik motivációs szükségletek mérését tűzte ki célul. A kérdőív validálásáról hivatalos cikket nem közöltek a szerzők, azonban a témában készült összefoglalójukban egy 7500 fős validálásra utalnak, a módszer megnevezése nélkül. A kérdőív 10 tétellel méri a játékosok motivációit, ami három faktoron különül el. Az egyik az átélt autonómia érzetet 4 elemmel, a másik a kompetencia érzet 3 elemmel, a harmadik a kötődést méri 3 elemmel, amelynek egyik eleme fordított. A faktorok értelmezése megegyezik a mögöttes motivációs elmélettel csak a játékra vonatkoztatva.

Lafrenière és mtsi. (2012) célja a játékosok mögöttes motivációinak feltárása volt. Ehhez az SDT elméletét választották alapnak, – amit már sok más területre is alkalmaztak – és elkészítették a GAMS (*Gaming Motivation Scale*) kérdőívet. A 6 faktoron (Intrinzik motiváció, Integrált szabályozás, Külső szabályozás, Introjektált szabályozás, Azonosulás, Amotivált állapot) 18 tétel oszlik szét egyenletesen 3-3 elemmel. A faktorok értelmezése megegyezik az eredeti elméleti

kerettel csak a játékos környezetre ültetve. A CFA elemzés megerősítette a modell reliabilitását, valamint azt is kimutatták, hogy minden faktornak megfelelő a belső konzisztenciája.

Összesítve elmondható, hogy a játékos profilok alapján mérő eljárások közül a Demetrovics és mtsi. (2011) által kialakított MOGQ kérdőív a legmegfelelőbb az online játékosok motivációinak mérésére mert ez a kérdőív képes csak az online játékosok teljes táborát mérni, ezért a szerző ennek használatát javasolja a későbbi kutatásokban.

A már létező motivációs modellek alapján mérő eljárások közül Rigby és Ryan (2007) PENS kérdőíve, valamint Lafrenière és mtsi. (2012) GAMS kérdőíve is megfelelő vizsgálati eszköznek bizonyult, ezért mindkettő beválasztásra került a későbbi motivációs kutatásokba.

2.5. Etiológia: összefüggések vizsgálata a problémás onlinejáték-használat kapcsolatán

2.5.1. A motivációk szerepe a problémás onlinejáték-használat kialakulásában

Az empirikus kutatások eredményei alapján a játékosok motivációi is fontos szerepet játszanak a problémás onlinejáték-használat kialakulásában és fennmaradásában (Demetrovics és mtsi., 2011; Kuss & Griffiths, 2012c). A komplex online játékok esetén a játéktervezők és fejlesztők célja az, hogy minél többféle megerősítést építsenek bele a játékokba, hogy a sok jutalmazó funkció közül mindig legyen olyan, amelyik egybevág a játékosok igényeivel. A cél minél többféle emberi szükséglet kielégítése, ami motiválttá teszi a játékosokat az ismételt játszásra (Griffiths, 2010a).

A játékos profilok alapján Yee (2006b), vizsgálatában együtt járást talált az eszképzizmus és előrehaladás motivációk és a problémás játékhasználat között. Az előrehaladás a játékbeli célok elérését és a státuszszimbólumok gyors felhalmozását jelenti, ami állandó és kifogástalan teljesítménynyújtására motiválja a játékosokat. Magyar mintán hasonló eredmények születtek: az eszképzizmus, valamint a teljesítmény mutatták a legerősebb összefüggést a problémás játékhasználattal. Ez utóbbi a Yee eredményeiben megjelenő előrehaladást is magába foglaló főkomponens (Nagygyörgy, Mihalik, & Demetrovics, 2012). Európai játékosokból álló mintán is

mege erősítést nyertek a fenti kutatási eredmények, a teljesítmény és az eszké pizmus motiváció mutattak erőteljes kapcsolatot a függőségi pontértékkel, ugyanakkor ebben a kutatásban a szociabilitás is szignifiká ns előrejelzőnek bizonyult, azonban jóval kisebb magyarázóerővel (Zanetta Dauriat és mtsi., 2011). Hellström, Nilsson, Leppert, és Åslund (2012) svéd mintán szintén mege erősítette, hogy az eszké pizmus és a státusz szerzés összefügg a problémássággal, ahogyan az Billieux és mtsi. (2013) kutatásában is megjelenik. További kutatások szintén igazolták az eszké pizmussal való kapcsolatot (Kwon, Chung, & Lee, 2011; Li, Liau, & Khoo, 2011). Az említett kutatások többnyire bizonyos online játéktípusokra fókuszá lttak (főként az MMORPGk-re), így a különböző online játéktípusokat használók összehasonlítására nem alkalmasak.

A motivációs modellekkel végzett vizsgálatok során a videojátékok élvezete és az ismételt játszás iránti vágy szignifiká ns kapcsolatban áll a játékokban tapasztalt autonómia-, kompetencia- és kötődés érzéssel (Ryan és mtsi., 2006; Przybylski és mtsi., 2009). Ez azonban még nem jele a problémás használatnak. Ellenben Wan és Chiou (2006) a maslow-i szükséglet hierarchiából kiindulva, azt talá ltták, hogy a problémás játékosok szignifiká nsan magasabb pontszámot értek el az elégedetlenség skálán, mint az elégedettség skálán, míg a nem-függő játékosok pont fordítva. Ebből arra következtethetünk, hogy a pszichoaktív szer-függőséghez hasonlóan, az online játékok kényszeres és túlzott használata is sokkal inkább fakad az elégedetlenség-érzés enyhítésének kényszeréből, mint az elégedettségre való törekvésből. Hsu és mtsi. (2009a) hasonló elméleti háttérből kiindulva azt talá lta, hogy az olyan intrinzik motivációk kielégülése, mint a szórakozás, az élvezet, a kíváncsiság, a felfedezési vágy vagy a flow élmény keresése, elkötelezettebbé teszi a felhasználókat a játékkal szemben.

2.5.2. A problémás használat és az online játékok strukturális jellemzői közötti összefüggés

A játékok egy nagyon tudatos tervezési folyamat eredményeként kerülnek forgalomba (Dickey, 2007). A játék tervezők célja a játékok iránti érdeklődés fenntartása, amit minél több pszichológiai igény kielégítésével érnek el a heterogén játékos közösségekben (Kuss & Griffiths, 2012a; Kuss & Griffiths, 2012c). A kóros szerencsejátékozás vonatkozásában számos olyan strukturális jellemzőt azonosítottak, amelyek befolyásolják a játszásra fordított idő mennyiségét és a függőség

kialakulását, valamint fennmaradását (Griffiths, 1993b; Griffiths, 1999; Parke & Griffiths, 2007). Hasonló strukturális jellemzők feltárása, ezért a videojátékok esetében is indokolt (King & Delfabbro, 2009; King, Delfabbro, & Griffiths, 2011b).

Griffiths és mtsi. (2004) kutatása alapján az online játékosok leginkább a szociális interakciók lehetőségét szeretik (24%), mint csoportos tevékenységek (10%) vagy tagság egy csoportban (*guildben*) (10%). Wood, Griffiths, Chappell, és Davies (2004b) által ugyanebben az évben készített kutatása szerint a játékosok számára fontos a jó minőségű és valóság-hű hang, grafika (auditív és vizuális elemek), hogy gyorsan lehessen előrehaladni/fejlődni a játékokban és, hogy a játékos állása (teljesítménye) elmenthető legyen. King és Delfabbro (2009) rámutatott, hogy az átfedő célok és küldetések jobban motiválják a játékosokat és tovább is játszanak ezekkel a típusú játékokkal. King és mtsi. (2010) a Wood és mtsi. (2004b) által közölt listát próbálták kibővíteni, és rendszerezni a szerencsejáték irodalmának mintájára. Létrehoztak egy elméleti modellt, amely öt főcsoportból áll és összegezték, hogy az egyes elemek hogyan járulnak hozzá a játéktevékenység fennmaradásához.

(1) *Társas jegyek*: a játékosok közötti kapcsolatteremtés módjai (pl. a kommunikáció különböző formái), valamint az együttműködést, illetve a versengést lehetővé tevő strukturális elemek tartoznak ide; (2) *Manipulációs és kontroll jegyek*: azokat a játékfunkciókat egyesíti, amelyek lehetővé teszik a játékosok számára, hogy irányítsák a játékot, és hogy fejlesszék és tökéletesítsék a képességeiket; (3) *Narratív és identitásbeli jegyek*: azokat a lehetőségeket foglalja magába, ahogyan a játékos különböző szerepekkel azonosulhat, különböző virtuális identitásokat konstruálhat magának; ide tartozik a történet szerepe is, az immerzív játékélmény létrehozásában; (4) *A jutalmazás és büntetés jellemzői*: a megerősítés és a büntetés különféle módjait foglalja magába ez a kategória; (5) *A kivitelezés és megjelenítés jegyei*: a játék esztétikai hatásával kapcsolatos strukturális elemek, mint például a grafika és a hangzásvilág, a felnőtt tartalom, vagy a játékon belüli reklámok. Az elméleti összegzést követően megvizsgálták az elemeket és azt találták, hogy a játékosok leginkább a *jutalmazás és büntetés* (pontszerzés, különleges tárgyak megszerzése) elemeit értékelték a legélvezetesebbnek. A problémás játékosokat hasonlóan motiválja a pontszerzés és a különleges tárgyak, mellett kiemelkedett az erőforrások menedzselésének kedvelése, és a játék elemek mesterei fokra fejlesztése. Ezeknek a megszerzése/elsajátítása mind sok időt igényelnek a játékban (King és mtsi., 2011b). Chumbley és Griffiths (2006) szintén azt találták, hogy a játékosok kedvelik a rendszeres jutalmakat és kisebb mennyiségű nehézséget. Wan és Chiou (2006) rámutatott, hogy az olyan intrinzik motivációk kielégülése, mint a szórakozás, az élvezet, a

kíváncsiság, a felfedezési vágy, vagy a flow élmény keresése, elkötelezettebbé teszi a felhasználókat a játékkal szemben. Charlton és Danforth (2007b) úgy foglalja össze, hogy a játékok különösen jók az operáns kondicionálásban, aminek változó ütemezésű díjazása megerősíti a folyamatokat.

King és mtsi. (2010) fontosnak tartják, hogy nem csak a játékosok által pozitívnak értékelt elemeket kell vizsgálni, hanem azokat is, amelyek formálják a játékosok viselkedését. Például a repetitív feladatok, ami alatt a legtöbb játékos unalmat érez. Hasonlóan a szerencsejátékosokhoz, akik, akkor is folytatják a játékot, ha már unatkoznak közben. Ezzel egybecseng a motiváció kutatások azon eredménye miszerint a problémás játékosok már nem érznek örömeztet játék közben (Wan & Chiou, 2006). Ezek a folyamatok segíthetnek megérteni a problémás viselkedést. Azonban azt fontos hozzátennünk, hogy legyen bármennyire is tudatosan strukturált egy játék, önmagában nem tehet függő játékosá, ezt mutatják a komorbiditási eredmények is (Gentile és mtsi., 2011a).

2.5.3. A problémás használat és a személyiségjellemzők közti összefüggés

Bizonyos személyiségjegyek kapcsolatot mutatnak a problémás játékhasználattal. A Big-5 (Costa & McCrae, 2008) személyiségvonások és a problémás játékhasználat közötti összefüggéseket számos kutatás vizsgálta. A legmarkánsabb kapcsolat az alacsonyabb érzelmi stabilitással jelentkezett (Peters & Malesky, 2008a; Charlton & Danforth, 2010; Mehroof & Griffiths, 2010; Nagygyörgy és mtsi., 2012; Vollmer, Randler, Horzum, & Ayas, 2014), ami a szorongó, negatív emocionalitású, érzékeny emberekre jellemző vonás. E mellett az alacsony barátságossággal is találtak összefüggést (Peters & Malesky, 2008a; Charlton & Danforth, 2010; Smohai és mtsi., 2013; Vollmer és mtsi., 2014), ami alatt a játékosok bizalmatlanságát és nehéz természetét kell értenünk.

A társas készségekről készült kutatások arra mutattak rá, hogy az interperszonális kapcsolatok minősége romlott, a szociális szorongás mértéke pedig nőtt az online játékokkal töltött idő emelkedésével (Lo és mtsi., 2005). A problémás játékhasználat negatív korrelációt mutatott a való életbeli társas én-hatékonyssággal és pozitívat az online társas én-hatékonyssággal (Jeong & Kim, 2011a). Ez összecseng azzal az eredménnyel, mely szerint a problémás játékosok könnyebben ismerkednek online, és kevesebb barátjuk van a való életben, mint a játékban

(Porter és mtsi., 2010a). Így nem véletlen, hogy több kutatásban fokozott magányosság érzetet találtak (Seay & Kraut, 2007; Lemmens és mtsi., 2011).

A kutatók további jellemzőket is vizsgáltak. Az alacsony önértékelés (Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, 2005b; Lemmens és mtsi., 2011), az alacsony érzelmi intelligencia (Herodotou, Kambouri, & Winters, 2011), az átlagnál magasabb állapot- és vonásszorongás (Mehroof & Griffiths, 2010), a nárcisztikus személyiségjellemzők (Kim és mtsi., 2008), a fokozottabb agresszió iránti igény (Kim és mtsi., 2008; Mehroof & Griffiths, 2010) és a problémás játékhasználat között szintén együtt járást mutattak ki. További kutatások szerint, a problémás játékosoknak alacsonyabb az élettél való elégedettségük (Ko és mtsi., 2005b; Wang, Chen, Lin, & Wang, 2008) és a pszichés jól-lét hiányát érzékelik (Lemmens és mtsi., 2011) a többi játékoshoz képest.

A fenti kutatások együtt járást vizsgáltak, ezért az ok-okozati viszonyok feltárására nem nyújtanak lehetőséget. Lemmens és mtsi. (2011) longitudinális vizsgálata alapján az alacsony önbecsülés és az alacsony szociális kompetencia a patológiás játszás okozói, míg a magányosság egyaránt oka és következménye a problémás használatnak. Ezt azzal magyarázzák, hogy a játszás következtében meggyengülnek a valós kapcsolatok, amely magyarázatul szolgálhat a játékosok növekvő magányosság érzetére is. Gentile és mtsi. (2011c) 2 éves utánkövetéses vizsgálatukban szintén az alacsony szociális kompetenciát találta okozónak valamint az impulzivitás emelkedett még ki, aminek következményeképp magasabb depresszióról és szorongásról számoltak be a játékosok.

2.5.4. A játékidő szerepe a problémás játék kialakulásában

Az online játékosok több időt töltenek a játékokkal, mint az offline játékosok, főként a játék társas jellege miatt (Ng & Wiemer-Hastings, 2005b; Smohai és mtsi., 2016). Bár számos kutatás mutatott ki együtt járást a problémás használat és a játékkal töltött idő mennyisége között (Grusser és mtsi., 2007b; Gentile, 2009b; Hsu, Wen, & Wu, 2009b; Porter és mtsi., 2010b; Dauriat és mtsi., 2011; King, Delfabbro, & Griffiths, 2011a), ennek ellenkezőjéről is beszámolhatunk (Skoric és mtsi., 2009; Rehbein és mtsi., 2010; Ferguson és mtsi., 2011; Ferguson és mtsi., 2012). A köznyelvi jelentéstől eltérően, a túlzott mértékű játszás önmagában nem elégséges feltétele a a problémás játék kialakulásának (Griffiths, 2010a). Az egészséges

rajongás hozzáad az élethez, a függőség viszont elvesz belőle, vagyis a problémás használat kialakulásához egyéb negatív hatásoknak is jelen kell lenniük (Griffiths, 2010b).

3. Összegzés és célkitűzések

Az aktuális szakirodalom áttekintése alapján láthattuk, az online játékosok közül leginkább az MMORPG játékosokat vizsgálták (Griffiths és mtsi., 2003b; Grusser és mtsi., 2005; Ng & Wiemer-Hastings, 2005a; Yee, 2006a; Cole & Griffiths, 2007; Grusser és mtsi., 2007b; Hussain & Griffiths, 2009) és csak néhány kutatás készült az M/MOFPS és M/MORTS játékokról (Jansz & Tanis, 2007; Ghuman & Griffiths, 2012). Griffiths (1993a) már korán rámutatott arra, hogy a játéktípusok összehasonlítása szükséges lenne, mert valószínűsíthető, hogy az emberek különböző okok miatt játszanak, így játék preferenciájuk is más lehet. Egy másik kutatás teoretikus kiindulópontból vizsgálta a játékosok típus választása közötti különbségeket és már ott rámutattak arra, hogy a játékok karakterisztikái hatással vannak a játékos szokásokra (King és mtsi., 2010). Az első célkitűzés ezért, az online játékosok szociodemográfiai és játékos jellemzőinek feltárására irányult. Jelenleg még tisztázatlan, hogy a különböző onlinejátékos-típusok milyen szociodemográfiai és viselkedési karakterisztikával rendelkeznek és, hogy ezek miként viszonyulnak egymáshoz.

- 1.1. Ezért az első hipotézisem, hogy az online játékosok speciális játék preferenciával rendelkeznek.
- 1.2. A második hipotézis, hogy a játékos típusok elkülönülnek szociodemográfiai karakterisztikáikban.

Az első kutatás eredményeire szervesen építve alakítottam ki a második kutatás hipotéziseit. Mivel mindkét hipotézis beigazolódni látszott az első kutatásban. Ez alapján a játékosok nyolc csoportba sorolhatóak az online játék preferenciáik szerint és ezek a csoportok eltérnek szociodemográfiai jellegzetességeikben (Nagygyörgy és mtsi., 2013). Ha ezek mellett azt is figyelembe vesszük, hogy a különböző játék típusok eltérnek a strukturális jellegzetességeikben (King et al., 2010c; Westwood & Griffiths, 2010; Nagygyörgy et al., 2013), akkor nem véletlen, hogy ezzel együtt a motivációk is eltérőek lehetnek az egyes játékos típusoknál (Király és mtsi 2015).

- 2.1. Ezért második kutatásom első célkitűzése volt, hogy feltérképezze a különböző játékos típusok motivációs mintázatát olyan mérőeszközzel, amely minden online játéktípus motivációit képes mérni.

Azt már a bevezetőben láthattuk, hogy az empirikus kutatások eredményei alapján a játékosok motivációi is fontos szerepet játszanak a problémás onlinejáték-használat kialakulásában és fennmaradásában (Demetrovics és mtsi., 2011; Kuss & Griffiths, 2012c). Mivel a játékos motivációk különbözőnek tűnnek az egyes típusoknál (Ghuman & Griffiths 2012) elképzelhető, hogy a problémásságra is másképp hatnak.

2.2. A második cél, hogy feltárjam a játékos típusok és a problémásság jegyei közötti kapcsolatot, itt is rámutatva az esetleges különbségekre.

Eddigi kutatások mutattak kapcsolatot a problémás onlinejáték-használat és a játék motivációk között (Yee, 2006b; Kwon és mtsi., 2011; Li és mtsi., 2011; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011; Hellström és mtsi., 2012; Nagygyörgy és mtsi., 2012), ennek ellenére fontos megjegyezni, hogy a felsorolt kutatások többnyire bizonyos online játéktípusokra fókuszáltak (főként az MMORPGk-re), ezért a különböző online játéktípusokat használók összehasonlítására nem alkalmasak.

2.3. Ezért a harmadik cél, hogy feltérképezem a játékos típusok motivációs mintázatait miként függenek össze a problémássággal és, hogy ezek mutatnak –e játék specifikus jellemzőket.

A játékosok mögöttes motivációit feltáró kutatások közül a videojátékok élvezete és az ismételt játszás iránti vágyat megvizsgálva kapcsolatot találtak a játékokban tapasztalt autonómia-, kompetencia- és kötődésérzéssel (Ryan és mtsi., 2006; Przybylski és mtsi., 2009). Azonban, ahogyan azt vizsgálatuk során Lafrenière és mtsi. (2012) felvetették, érdekes lenne a játékokra alkalmazott szelf-determinációs elmélet összevetése a játékokat struktúra felől közelítő motivációkkal. Ezáltal teljesebb képet kapva az onlinejáték-motivációkról.

3.1. Ezért a harmadik kutatás a különböző elméleti háttérrel rendelkező játékmotivációk összehasonlítását tűzte ki célul.

A motivációk mellett a pszichiátriai tünetekkel is kapcsolatot mutat a problémás játszás, (Peng & Liu, 2010; Stepanikova és mtsi., 2010; Gentile és mtsi., 2011a; Stetina és mtsi., 2011; Brunborg és mtsi., 2014; Hyun és mtsi., 2015). Ahogyan azt már az alkohol és szerencsejáték kutatások esetében kimutatták (Cox & Klinger, 1988; Cooper, Frone, Russell, & Mudar, 1995; Stewart, Zvolensky, & Eifert, 2001; Kaysen és mtsi., 2007; Urbán, Kökönyei, & Demetrovics, 2008;

Kuntsche és mtsi., 2015) van egy direkt kapcsolat a tünetek és a problémás viselkedés között és van egy indirekt út is, amit a motivációk mediálnak. A témában egyedüli eredményként, Király és mtsi (2015) rámutattak, hogy ez a problémás online játszás esetében sincs másképp.

3.2. Mivel az eddigi kutatások csak a játékok struktúrája felől közelítő motivációs elméletekre fókuszáltak, fontosnak látom ennek kiegészítését a többi motivációs elmélet modellbe illesztésével.

Az eddigi kutatások eltérő eredményeket mutattak ki a nemek között (Tekofsky, Miller, Spronck & Slavin, 2016), ezért érdemes lehet ezt figyelembe venni a problémás játszás kapcsán is. A férfiak általában véve rendszeresebben játszanak, és az egyes játékkalkalmak során is több időt töltenek a játékokkal, mint a nők (Griffiths & Hunt, 1995; Griffiths, 1997; Chou & Tsai, 2007; Williams és mtsi., 2008; Gentile és mtsi., 2011b; Jeong & Kim, 2011b; Lemmens és mtsi., 2011).

Úgy tűnik, hogy a férfi játékosok körében nagyobb arányú a problémás játék előfordulása (Ko és mtsi., 2005a; Gentile, 2009a; Rehbein és mtsi., 2010; Gentile és mtsi., 2011b; Jeong & Kim, 2011b; Lemmens és mtsi., 2011; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011), és a motivációkban is eltérő preferenciákat mutatnak (Sanger és mtsi., 1997; Wood és mtsi., 2004a; Yee, 2006a, 2006c).

3.3. Ezért a modellek nemek szerinti összevetése a kutatás harmadik célja.

Mivel a második kutatás harmadik vizsgálata speciális összefüggést mutatott ki a játékos típusok és problémásságot bejósoló motivációk között, a harmadik kutatásban pedig beigazolódott a különböző motivációk mediáló szerepe a pszichiátriai distressz és a problémásság között, felmerült a kérdés, hogy a pszichológia distressz mediálása a motivációkon keresztül is máképp történik az egyes játéktípusok esetében.

4.1. Ezért a negyedik kutatás ennek feltárását tűzte ki célul.

A felvetett kutatások továbbá hozzájárulhatnak az DSM-5 IGD-ről szóló fejezetében felvetett kérdésekhez, miszerint látható, hogy az internetes játékok különböző típusokra bomlanak, viszont még tisztázatlan, hogy a viselkedések és következmények mennyire függenek tőle (APA, 2013).

4. Kutatások

4.1. Az online játékok tipológiája és szociodemográfiai jellemzői²

4.1.1. Háttér és célkitűzés

Az egyik központi probléma az eddigi online játék kutatások között, hogy mint ahogyan azt a 2.1.2. *Az egyes típusok jelentősége és kutatási háttere* fejezetben láthattuk, az online játékokat általában egy-egy játéktípus esetében vagy differenciálatlanul, a teljes online játékos csoportra nézve vizsgálták. Griffiths (1993a) már korán rámutatott arra, hogy az egyes játéktípusokat használó csoportok összehasonlítása szükségszerű lenne, mert valószínűsíthető, hogy az emberek különböző okok miatt játszanak, így játék preferenciájuk is más lehet. Egy másik kutatás teoretikus kiindulópontból vizsgálta a különböző játéktípusokat és már ott rámutattak arra, hogy a játékok karakterisztikái hatással vannak a játékos szokásokra (King és mtsi., 2010). King és mtsi. (2010) azt is elmondja, hogy különböző emberek más típusú játékokhoz vonzódnak és, hogy bizonyos játék karakterisztikák felerősíthetik a túlzott használatot.

Ezért az első kutatás célja, az online játékosok összehasonlítása játéktípus választásuk alapján, valamint felmérni, hogy a játékos kategóriák milyen szociodemográfiai és játszási karakterisztikákkal rendelkeznek.

4.1.2. Módszer

4.1.1.1. Minta és eljárás

A minta kialakításakor négy szakértő keresést végzett a nagy népszerűségnek örvendő online játékokkal foglalkozó honlapok feltárására. Ehhez online keresőket és a játékosoktól származó információkat használtak fel. A kritérium az volt, hogy az oldal legalább 100 regisztrált felhasználóval rendelkezzen. Felvettük velük a kapcsolatot és a támogatásukat kértük, hogy kutatási felhívásunkat tegyék közzé webes felületükön. 18 központi hellyel léptünk így kapcsolatba, ezek körülbelül 30.000 fős látogatói számmal rendelkeztek. Az oldalak többsége, 11 darab, speciálisan 1-1 online játékkal foglalkozott, egy oldal specifikusan az MMORPG-kel foglalkozott, és a maradék 6 oldal általános videojátékokkal foglalkozó honlap volt.

² A fejezet a Nagygyörgy, K., Urbán, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökönyei, G., ... & Harmath, E. (2013). Typology and sociodemographic characteristics of massively multiplayer online game players. *International journal of human-computer interaction*, 29(3), 192-200. cikk alapján készült.

Természetesen a felhasználók között lehet átfedés, amelynek a pontos számát nem láthatjuk. Valamennyi oldal ismertette látogatóival a kutatást vagy a nyitólapján vagy hírlevélben. Ebben arra kértük az olvasókat, hogy látogassanak el egy általunk készített honlapra, és egy előzetesen megadott jelszóval lépjenek be, majd töltsék ki a kérdőívet. A kutatásban való részvétel teljesen önkéntesen zajlott, anonim volt, és a résztvevők kaptak tájékoztatást a kutatás céljáról. A beleegyező nyilatkozatot a tájékoztatást követően egy jelölőnégyzet kipipálásával teheték meg. Személyes információkat nem gyűjtöttünk és nem is raktározunk a résztvevőktől. Incentíveket nem ajánlottunk a kitöltőknek. Az adatgyűjtés 2009 áprilisa és júliusa között történt. A kérdőív tételeinek kitöltése nem volt kötelező a kutatás önkéntes jellege miatt.

Összesen 7520 belépés történt a honlapra, azonban ebből 3130 fő nem kezdte meg a kérdőív kitöltését vagy csak néhány kérdést válaszolt meg, ezért összesen 4374 (58,4%) kérdőív érkezett be hozzánk.

A kutatást az ELTE PPK Kutatásetikai Bizottsága engedélyezte.

4.1.3. Eszközök

4.1.3.1. Szociodemográfiai adatok

Részletesen rákérdeztünk a személyek főbb szociodemográfiai jellemzőire (nem, életkor, családi állapot, lakhely, iskolai végzettség, tanulás és munka, foglalkozás, anyagi körülmények).

Külön kérdéscsoport foglalkozott az online játsszával kapcsolatos jellemzőkkel, ahol rákérdeztünk, hogy milyen játékokat játszik, megjelölve az egyes játékokkal töltött idő arányát, mennyi időt fordít összesen az online játsszásra (óra/hét). A játékosok összesen öt ilyen játékot jelöltek meg. Megkértük őket, hogy ha több játékot játszanak azokat vegyék előre, amivel több időt töltenek. Felmértük továbbá, hogy ismerősökkel vagy idegenekkel játszik-e inkább, mennyi pénzt fordít erre a tevékenységre, illetve tagja-e valamilyen profi vagy fél-profi csapatnak.

4.1.3.2. Statisztikai elemzés

A játékos csoportok meghatározásához látens profil elemzés készült. A látens profil elemzés egy kategorikus látens változókkal és folyamatos indikátor változókkal végzett látens változó elemzés (Collins & Lanza, 2010). A látens profil elemzésre tekinthetünk személyközpontú elemzésként, mivel a játékosok olyan altípusait keresi, akik a játsszási viselkedés jellemzőinek hasonló mintázatait mutatják. A látens osztályok számának meghatározása során Bayesi Információs Kritérium függvény indexe (Bayesian Information Criteria Parsimony Index), a

keresztclasszifikáció minimuma (minimization of cross-classification), az entrópia és a csoportok interpretálhatósága szolgáltatta a kritikai információkat. A végső döntést a Lo-Mendell-Rubin Valószínűségi Hányados Teszt (Lo-Mendell-Rubin Adjusted Likelihood Ratio Test) alapján történt. Ez a teszt összehasonlítja az n számú látens osztályt tartalmazó modellt, az n-1 számúval. A szignifikáns p-érték ($p < 0,05$) azt jelzi, hogy az n-1 számú modellt elvetjük az n osztályt tartalmazó modell javára.

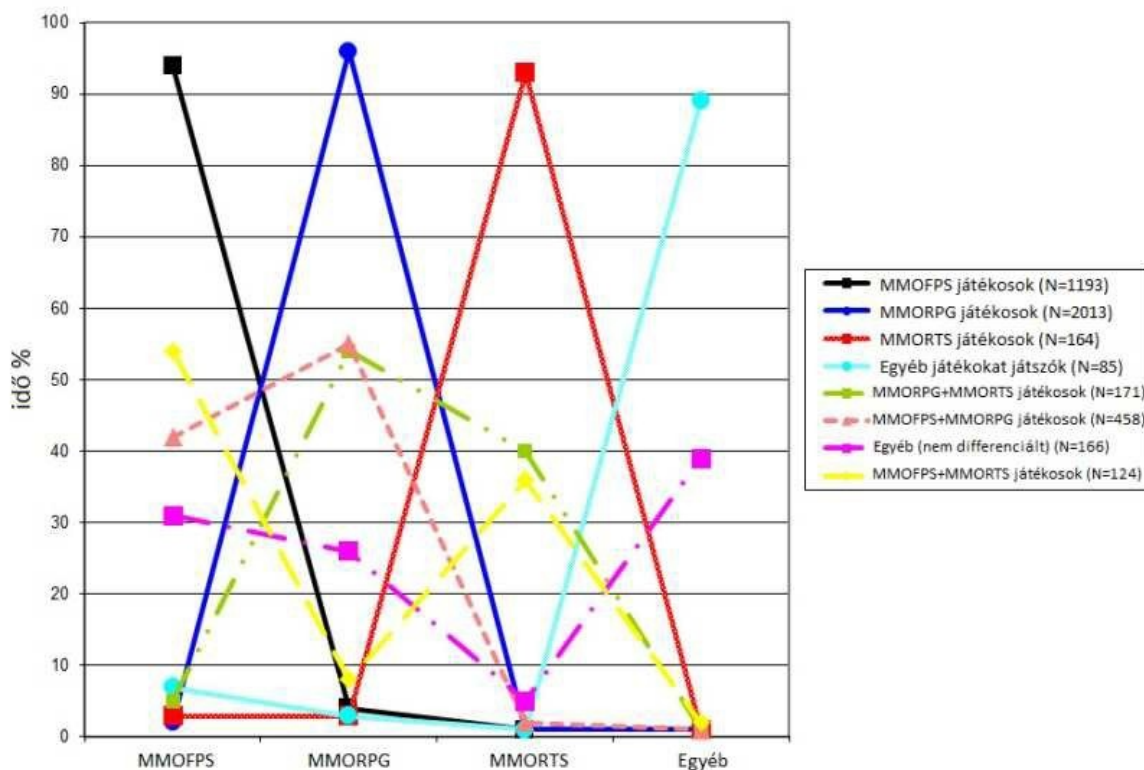
A játékosok látens osztályainak azonosítása a különböző típusú játékokkal eltöltött idő látens profil elemzése alapján készült. Az eredmények között az egytől kilencosztályos megoldások kerültek átvizsgálásra. A 4. táblázat bemutatja az egyes megoldásokra vonatkozó információ alapú kritériumokat és az entrópiát. Az AIC, BIC és az elemszámra kontrollált BIC folyamatos csökkenést mutatott az egyes osztályok hozzáadása nyomán. A nyolcosztályos megoldás után azonban kiegyenlítődés mutatkozott. Az entrópiát tekintve, a nyolc- és kilencosztályos megoldások érték el a maximum szintet. Az L-M-R Teszt alapján a nyolcosztályos megoldás került elfogadásra.

4.1.3. 4. táblázat Játékosok látens osztály elemzésének illeszkedési mutatói

A látens osztályok száma	AIC	BIC	SSABIC	Entrópia	L-M-R Test	p
2	156475	156558	156516	0,957	7910	0,0001
3	149089	149204	149147	0,977	7223	0,0001
4	141932	142079	142005	0,983	7790	0,0001
5	138434	138613	138524	0,983	3426	0,0001
6	135235	135446	135541	0,983	3134	0,0001
7	132534	132777	132656	0,983	2648	0,0002
8	130730	131004	130867	0,986	1772	0,0023
9	129327	129633	129480	0,987	1380	0,2287

Megjegyzés: AIC: Akaike Information Criteria; BIC: Bayesian Information Criteria; SSABIC: Sample size adjusted Bayesian Information Criteria; L-M-R Test: Lo-Mendell-Rubin Adjusted Likelihood Ratio Test; p: a p-érték az L-M-R Tesztre vonatkozik.

A 7. ábra az osztályok jellemzőit mutatja be. A grafikon jól szemlélteti, hogy négy „tisza” csoport alakult ki, amelyek mindegyikébe olyan online játékosok tartoztak, akik a négy alapvető játéktípus közül (M/MORPG, M/MOFPS, M/MORTS és egyéb online játékok) kizárólag az adott típusú játékot játszották. A játékosok összesen 79%-a tartozott a négy osztály egyikébe.



4.1.3. 7. ábra MMOG játékosok látens profil elemzése a különböző játék-típusokkal töltött idő alapján

A legnagyobb csoportot az M/MORPG játékosok alkották. Az összes játékos 46%-a tartozott ebbe a kategóriába (N=2013). Ezt követte az M/MOFPS (N=1193), az M/MORTS (N=164), majd az egyéb online játékosok osztálya (N=85). Ezen osztályok mellett négy vegyes osztály is azonosításra került: M/MORPG+M/MORTS (N=171), M/MORPG+M/MOFPS (N=458), illetve M/MORTS+M/MOFPS (N=124). Az utolsó kevert csoport 166 játékost foglal magába, és az M/MOFPS, M/MORPG és egyéb online játékok együttes preferenciája jellemzi.

4.1.4. Eredmények

Az egyetlen valamennyi játéktípust figyelembe vevő kutatás alapján az online játékosok (N=4374) átlagosan 21 évesek, főként férfiak (91%). A játékosok 66%-a egyedülálló. A kevesebb, mint heti 7 órát játszó aránya 10%, míg 23% heti 7–14 órát, 35% 15–27 órát, 20% pedig 29–42 órát játszik. A heti 42 óránál többet játszó aránya 10%. A játékosok fele nem költ az online játékok használatára, 36%-uk körülbelül 5000 forintot fordít rá havonta, 10%-uk havi 5000 és 10000 forint közötti összeget, 2%-uk pedig ennél többet fordít havonta az online játékokra. A játékosok 16%-a professzionális szinten foglalkozik az online játékokkal, versenyekre jár és a játékot többnek tekinti egyszerű hobbinál. A játékosok 79%-a egy adott játéktípust kedvel, azaz egyértelmű játék-preferenciával rendelkezik (5. táblázat).

A játékos osztályok közti különbségek feltárása érdekében megvizsgálásra került az egyes osztályok és a demográfiai változók, illetve játékkal összefüggő változók kapcsolata. Az összehasonlításhoz a változó típusától függően χ^2 teszt vagy ANOVA került alkalmazásra. A nők a legnagyobb százalékban az *egyéb* online játékokat kedvelők csoportjába (16,5%), illetve az M/MORPG csoportba (13,9%) tartoztak. A legalacsonyabb arányt (2%) az M/MOFPS csoportban, és a vegyes csoportokban (1,6-9,6%) mutatták. Az M/MOFPS játékosok átlagosan két évvel voltak fiatalabbak (19,8 év), mint az M/MORPG játékosok, és 2,4 évvel fiatalabbak, mint az M/MOFPS játékosok. A legalacsonyabb szocioökonómiai státusszal és legalacsonyabb iskolázottsággal az M/MOFPS játékosok rendelkeztek. Emellett ebben a csoportban volt a legnagyobb az aránya azoknak is, akik nem éltek párkapcsolatban (70,9%), illetve a legkisebb azoknak az aránya, akik teljes munkaidőjű állással rendelkeztek (17,8%) (3. táblázat).

Az M/MORPG játékosok töltötték a legtöbb időt a játékkal, 38%-uk több mint 28 órát játszott hetente (vagyis több mint 4 órát naponta). A többi játéktípust játszóknak között a heti 28 óránál többet játszóknak aránya 19,7% (M/MOFPS), 17,7% (M/MORTS), illetve 9,5% (egyéb online játékok). Összességében az egyéb játékokat játszó személyek 73,8%-a az M/MORPG játékosok 28,6%-a, az M/MOFPS játékosok 44,7%-a és az M/MORTS játékosok 48,4%-a vallotta azt, hogy két óránál kevesebb időt tölt a játékkal naponta. Egyik csoportra sem volt jellemző az, hogy a játékosok jelentős összeget költöttek volna a játékokra. Azon játékosok aránya, akik 10.000 Ft-nál többet költöttek a játékokra havonta, 1,4% és 4,1% közé esett, míg 41,7-69,8% egyáltalán nem költött pénzt erre a tevékenységre. A professzionális játékosvá válás leginkább az M/MORPG játékokra (17,1%), és az M/MOFPS játékosokra (17%) volt jellemző. Emellett az ezt a két játéktípust játszó személyek több mint 80%-a tartozott valamilyen amatőr, félprofesszionális vagy professzionális csapathoz. Ezzel szemben az M/MORTS játékosok csupán 59%-a, az egyéb online játékokat játszóknak pedig csupán 36,5%-a tartozott valamilyen csapathoz.

A többváltozós elemzések során a fókusz az egyértelmű játékkapcsolatokkal bíró három csoportra került, mivel a játékosok, nagy többsége ezen csoportok egyikébe sorolható. A csoportok összehasonlításának céljából három bináris logisztikus regressziót végeztünk az adatokon (6. táblázat). Az M/MOFPS játékosok közt az M/MORPG játékosokhoz viszonyítva több volt a férfi, az alacsonyabb szocioökonómiai státusszal rendelkező, illetve alacsonyabb iskolázottságú személy, valamint az M/MOFPS játékosok közül kevesebben rendelkeztek teljes

állással is. Ez a csoport kevesebb időt töltött játékkal és az ide sorolható személyek nagyobb valószínűséggel tartoztak valamilyen amatőr vagy félprofesszionális csapathoz. A szociodemográfiai változókat illetően az M/MORTS játékosok csupán a nemek tekintetében tértek el az M/MORPG játékosoktól – az M/MORTS játékosok nagyobb valószínűséggel voltak férfiak. Az M/MORTS játékosok továbbá kevesebb időt töltöttek játékkal, de hajlamosabbak voltak több pénzt költeni arra, és kisebb valószínűséggel voltak tagjai félprofesszionális csapatoknak. Az M/MOFPS játékosok az M/MORTS játékosokhoz viszonyítva nagyobb valószínűséggel voltak férfiak és rendelkeztek szakiskolai végzettséggel. A játékosok e két csoportja azonban nem különbözött jelentősen a játékjellemzőket illetően. Az egyetlen különbség a csoportok közt az volt, hogy az M/MOFPS játékosok nagyobb valószínűséggel tartoztak félprofesszionális csapatokhoz.

4.1.4. 5. táblázat Egyváltozós összefüggések a játéktípusok szociodemográfiai és játék szokásait mérő változók között

Változók	Teljes minta	Játéktípusok								Statisztika (p)
		M/MO - RPG	M/MO - FPS	M/MO - RTS	Egyéb játékok	M/MOFPS +RPG	M/MORPG + RTS	M/MOFPS + RTS	Nem diff.	
Nem (nők %-a)	8,8	13,9	2,0	9,1	16,5	2,6	3,9	1,6	9,6	$\chi^2=172,8$ ($<0,001$)
Átlagéletkor (év) (SD)	20,72 (5,70)	21,84 (6,07)	19,76 (5,16)	22,16 (6,73)	21,28 (5,61)	18,58 (4,15)	20,74 (5,46)	19,41 (4,44)	19,40 (5,18)	F=30,3 ($<0,001$)
Szubjektív anyagi helyzet: átlag (SD)	3,48 (0,91)	3,52 (0,91)	3,44 (0,91)	3,50 (0,96)	3,69 (0,98)	3,45 (0,92)	3,44 (0,83)	3,38 (0,87)	3,39 (0,93)	F=2,1 (0,05)
Lakóhely (%)										
Budapest	26,7	28,4	25,9	25,6	24,7	24,5	26,5	25,8	22,3	$\chi^2=19,3$ (0,152)
Egyéb város	54,4	54,4	55,2	54,9	48,2	53,3	50,0	51,6	60,2	
Falu	18,9	17,2	18,9	19,5	27,1	22,2	23,5	22,6	17,5	
Iskolai végzettség (%)										
Alap	46,3	37,4	56,9	36,2	39,3	61,1	37,3	49,6	59,0	$\chi^2=233,8$ ($<0,001$)
Szakképzettség	4,9	4,1	6,0	3,7	4,8	4,0	6,5	6,5	7,8	
Érettségi	38,2	44,4	31,0	44,8	39,3	27,3	46,7	36,6	30,1	
Felsőfokú	10,6	14,1	6,1	15,3	16,7	7,7	9,5	7,3	3,0	
Családi állapot (%)										
Egyedülálló	66,3	61,9	70,9	58,0	56,6	71,9	62,0	80,3	79,3	$\chi^2=84,7$ ($<0,001$)
Kapcsolatban, de nem él együtt	21,9	23,4	20,0	24,7	31,3	19,9	29,8	13,9	13,4	
Együttélés	11,7	14,7	9,1	17,3	12,0	8,2	8,2	5,7	7,3	
Teljes idejű munka (%)	23,3	30,2	17,8	28,0	25,9	12,9	19,3	12,9	13,9	$\chi^2=121,2$ ($<0,001$)
Játékkal töltött idő (óra/hét)										
<7 óra	11,6	8,8	14,7	17,7	51,2	6,8	6,4	13,7	13,9	$\chi^2=349,5$ ($<0,001$)
7–14 óra	23,6	19,6	29,3	30,5	22,6	17,9	29,8	30,6	29,5	
15–28 óra	34,6	33,7	36,3	34,1	16,7	38,2	33,3	29,0	37,3	
29–42 óra	20,4	25,1	15,3	12,8	7,1	23,8	17,5	19,4	10,2	
>42 óra	9,8	12,9	4,4	4,9	2,4	13,3	12,9	7,3	9,0	
Játékra költött pénz havonta										
Semennyi	51,9	41,7	63,6	69,8	68,2	51,0	60,6	53,2	59,0	$\chi^2=252,1$ ($<0,001$)
<5.000 Ft / hónap	36,3	46,1	24,6	24,1	23,5	35,2	32,4	37,1	27,1	
5–10.000 Ft / hónap	9,4	10,7	7,7	3,7	4,7	11,6	7,1	8,1	10,2	
>10.000 Ft / hónap	2,3	1,4	4,1	2,5	3,5	2,2	0,0	1,6	3,6	
Amatőr csoport tagja	31,7	31,4	32,9	30,7	21,2	32,0	32,2	37,1	27,1	$\chi^2=8,6$ (0,283)
Félprofesszionális csoport tagja	34,1	34,1	38,4	17,8	10,6	37,1	26,5	38,7	27,1	$\chi^2=61,0$ ($<0,001$)
Professzionális csoport tagja	16,3	17,1	17,0	10,5	4,7	17,3	12,9	16,1	14,5	15,8 (0,027)

4.1.4. 6. táblázat A játéktípusokat összehasonlító bináris logisztikus regressziók

Változók	MMOFPS (1) játékosok vs. MMORPG (0) játékosok		MMORTS (1) játékosok vs. MMORPG (0) játékosok		MMOFPS (1) játékosok vs. MMORTS (0) játékosok	
	Esélyhányados	95% CI	Esélyhányados	95% CI	Esélyhányados	95% CI
Nem						
Férfiak	8,54***	5,46-13,34	2,37**	1,32-4,25	2,87**	1,37-6,04
Nők	Ref.		Ref.		Ref.	
Kor (év)	1,00	0,97-1,02	1,03	0,99-1,08	0,98	0,93-1,03
Szubjektív anyagi helyzet	0,89*	0,81-0,97	0,91	0,76-1,10	1,02	0,84-1,24
Lakóhely						
Budapest	1,03	0,80-1,32	0,92	0,55-1,55	1,29	0,76-2,18
Egyéb város	0,99	0,79-1,23	0,92	0,59-1,43	1,13	0,72-1,79
Falu	Ref.		Ref.		Ref.	
Iskolai végzettség						
Általános iskola	2,32***	1,56-3,46	1,13	0,53-2,42	1,90	0,88-4,12
Szakiskola	3,39***	2,13-5,39	1,08	0,40-2,94	2,80*	1,02-7,67
Gimnázium	1,28	0,91-1,79	1,10	0,60-2,01	1,21	0,64-2,25
Főiskola/Egyetem	Ref.		Ref.		Ref.	
Családi állapot (%)						
Egyedülálló	1,01	0,73-1,39	0,92	0,51-1,66	1,45	0,78-2,70
Van partnere, de nem él vele	0,83	0,59-1,18	0,98	0,52-1,84	1,09	0,56-2,13
Együtt él partnerével	Ref.		Ref.		Ref.	Ref.
Teljes munkaidőben dolgozik						
Nem	1,34*	1,01-1,78	1,25	0,73-2,14	0,95	0,53-1,69
Igen	Ref.		Ref.		Ref.	
Játékkal töltött idő (óra/hét)						
Kevesebb, mint 7 óra	7,73***	5,13-11,79	3,86**	1,64-9,11	1,72	0,68-4,35
7-14óra	6,74***	4,63-9,82	3,17**	1,40-7,15	1,71	0,71-4,14
15-28 óra	4,20***	2,94-6,00	2,53*	1,15-5,55	1,28	0,54-3,03
29-42 óra	2,06***	1,41-3,00	1,25	0,53-2,96	1,29	0,50-3,32
Több mint 42 óra	Ref.		Ref.		Ref.	
Játékra költött pénz havonta						
Nem költ	0,38***	0,22-0,65	0,67	0,21-2,10	0,60	0,20-1,79
<5.000 Ft havonta	0,15***	0,09-0,26	0,22**	0,07-0,68	0,69	0,23-2,12
5-10.000 Ft havonta	0,19***	0,10-0,33	0,18*	0,05-0,70	1,34	0,34-5,21
>10.000 Ft havonta	Ref.		Ref.		Ref.	
Amatőr csoport (Igen Nem)	0,82*	0,68-0,97	0,87	0,60-1,26	0,88	0,60-1,29
Félprofesszionális csoport (Igen Nem)	0,72***	0,60-0,85	1,57*	1,01-2,44	0,40***	0,26-0,63
Professzionális csoport (Igen Nem)	0,96	0,77-1,21	1,25	0,72-2,20	0,63	0,36-1,12
Cox & Snell R ²		0,19		0,05		0,05
Nagelkerke R ²		0,26		0,11		0,10

*:p< 0,05; **:p< 0,01; ***:p< 0,001

4.1.5. Diszkusszió

A kutatási eredmények alapján a magyarországi M/MOG játékosok 79%-a tisztán besorolható az online játékok négy kategóriájának valamelyikébe, ami arra utal, hogy a játékosoknak meghatározott igényeik vannak, és a típusválasztással valamilyen speciális pszichológiai szükségletet elégítenek ki. Ez összefügghet azzal, hogy egyes emberek miért játszanak túl sokat, és hogy egy kisebb csoportnál miért alakult ki a problémás játékviselkedés (Kuss & Griffiths, 2012c). Ennek egyértelműsítése, azonban további kutatásokat igényel.

Jelen vizsgálat legfontosabb célja, hogy egy nagy minta felhasználásával robosztus feltáró adatokat nyújtson a különböző típusú M/MOG játékosokról, a szociodemográfiai jellemzőiről és játékkal kapcsolatos szokásaikról. Jelen pillanatig ez a legkiterjedtebb olyan vizsgálat, amely átfogóan célozza meg a játékosok minden típusát, mivel az egyetlen hasonló vizsgálat (Ghuman & Griffiths, 2012), összesen 535 játékosal vett fel adatokat, valamint a résztvevőket a típus használatuk alapján toborozták és nem a szokásaik felmérése alapján csoportosították.

A felmérés második céljaként, az onlinejátékos-típusok kerültek összehasonlításra. Jansz és Tanis (2007), valamint Ghuman és Griffiths (2012) eredményeihez hasonlóan, az M/MOFPS játékosok más játékosokkal történt összehasonlítása során azt az eredményt kaptuk, hogy az M/MOFPS játékosok szinte kizárólag férfiak, fiatalabbak, kevésbé iskolázottak és alacsonyabb a szocioökonómiai státusszal rendelkeztek. Az M/MOFPS játékosok közel kétharmada egyáltalán nem költött pénzt a játékokra, ugyanakkor az ebbe a csoportba tartozó játékosok között – a többi csoporthoz képest – magasabb arányban (4,1%) voltak azok, akik többet költöttek, mint 10.000 Ft. Az M/MOFPS játékosok többségében tanulók voltak, és bár kevesebb időt töltöttek játékkal, mint az M/MORPG játékosok, vulnerábilis csoportnak tekinthetők, ha másért nem, akkor az életkorukból adódóan. Az M/MORPG játékosok több időt töltöttek játékkal, mint más játékosok ennek háttérében feltételezhetően a szerepjátékok, strukturális jellegzetességei állnak, és ezért nagyobb megerősítést nyújtanak a játék során, mint más játékok, valamint elképzelhető, hogy a szerepjátékokat játszóknak olyan demográfiai, ezáltal belső pszichológiai jellemzőkkel rendelkeznek, amelyek hozzájárulhatnak a hosszantartó játékhoz (D. King és mtsai, 2011).

Az M/MORPG játékosok bizonyultak a legsebezhetőbb csoportnak a problémás játék szempontjából, mivel ők töltötték a legtöbb időt a játékkal. Körülbelül 13%-uk játszott hatnál több órát egy nap, míg további egynegyedük (25,1%) töltött 4-6 órát egy nap játékkal. Az idő

ilyen módon való tartós felhasználása zavart okozhat más alapvető vagy fontos tevékenységek elvégzésében. Ezért ez a jelenség kétségkívül további figyelmet igényel, különösen a lehetséges problémás játszás szemszögéből (Demetrovics és Griffiths , 2012; Demetrovics és mtsai , 2012; Kuss és Griffiths, 2012a, 2012b). Azonban a válaszadáshoz további feltárásokra lesz szükség a témában. Longitudinális kutatások pontosabb választ adhatnak erre a kérdésre és felmérhetik a helyzet tartósságát és a rizikó mértékét is. Habár az arányok alacsonyabbak, az M/MOFPS és M/MORTS játékosok közel 20%-a játszott négy óránál többet egy nap. Ebből kifolyólag, a jelenség további figyelmet igényel. A sok játékkal töltött idő mellett, amelyet korábbi empirikus kutatások egyértelmű rizikófaktorként azonosítottak (pl. Hussain és Griffiths , 2009; Hussain, Griffiths és Baguley , 2012), az ezekre a játékokra fordított anyagi kiadások nem tűnnek jelentősnek. A játékokra havonta 10.000 Ft-nál többet költő online játékosok a teljes mintának csak néhány százalékát tették ki.

Tanulmányok az M/MOG játékok társas aspektusát is hangsúlyozzák (pl. Cole és Griffiths, 2007; Ducheneaut, Yee, Nickell és Moore , 2006; Griffiths és mtsai , 2011; K. M. Lee, Jeong, Park és Ryu, 2011; M. C. Lee és Tsai , 2010; Weibel, Wissmath, Habegger, Steiner és Groner , 2008; N. Yee, 2006c) és a jelen kutatás eredményei szintén megerősítik ennek fontosságát. A játékosok jelentős száma – különösen az M/MORPG és M/MOFPS játékosok – állandó tagja valamilyen amatőr, félprofesszionális vagy professzionális csapatnak. Annak ellenére, hogy az online interperszonális kapcsolatok kérdése szintén ellentmondásos, ezeknek a kapcsolatoknak a jelentőségét mindenképpen ki kell emelnünk. Ezek a kapcsolatok nem feltétlenül jelentik a valós időben ápoltságuktól való elidegenedést. Ahogy azt Griffiths (2010b) a túlzott játék kontextusát vizsgáló kutatásában kiemelte, a játékok segíthetnek az elszigeteltség elkerülésében, társas igényeket elégíthetnek ki, és a való életben kialakított kapcsolatok kezdetét is jelenthetik. E csoport alapú kapcsolatok dinamikájának, történetének és szerepének vizsgálata szintén a jövő empirikus kutatásainak feladata.

A kutatás azonban egyértelműen rendelkezik néhány limitációval. Az adatok a kérdőív önkéntes kitöltésén és önbeszámolón alapulnak, továbbá a minta kizárólag magyar játékosok válaszait tartalmazza. Ebből kifolyólag az adatok általánosíthatósága megkérdőjelezhető. A limitációk ellenére azonban, a kutatási eredményekre tekinthetünk úgy, mint az első lépésre az M/MOG játékosok fő típusait vizsgáló robusztus adatokra. Jelen pillanatban ez a legkiterjedtebb kutatás,

amely a különböző játékpreferenciákkal jellemezhető játékosok összehasonlítását, valamint domináns jellegzetességeinek azonosítását célozza. A kutatás további érdekes kérdéseket is felvetett, amelyek a jövőbeli vizsgálatok által tanulmányozásra érdemesek. Az egyik ilyen kérdés a játékpreferencia időbeli stabilitása. Egy másik kérdés továbbá, hogy a vegyes preferenciájú csoport esetében – amely a játékos populáció mintegy ötödét teszi ki – az elsődleges preferencia vajon az idő során alakul ki, vagy épp ellenkezőleg, a vegyes preferencia egy korábbi preferencia elvesztésének következménye. Jövőbeli kutatások keretében érdemes lenne megvizsgálni továbbá azokat a személyiségbeli vagy motivációs tényezőket (Demetrovics és mtsai , 2011), amelyek összefüggést mutatnak a különböző típusú játékok preferenciájával, valamint azt is, hogy a problémás játék milyen mértékű kapcsolatot mutat ezekkel a preferenciákkal.

4.2. Az onlinejáték-típusok összefüggése a motivációkkal és a problémás használat súlyosságával

4.2.1. Háttér és célkitűzés

Az első kutatás eredményei alapján láthattuk, hogy a magyarországi online játékosok 79%-a tisztán besorolható az online játékok négy kategóriájának egyikébe, ami arra utal, hogy a játékosoknak határozott igényeik vannak a játékválasztásban, és a választott típusal valamilyen specifikus pszichológiai igényt elégítenek ki (Nagygyörgy és mtsi., 2013). Ha figyelembe vesszük, hogy a különböző játéktípusok eltérnek strukturális jellegzetességeikben is (King és mtsi., 2010; Westwood & Griffiths, 2010; Nagygyörgy és mtsi., 2013), akkor nem véletlen, hogy ezzel együtt a motivációk is eltérőek lehetnek az egyes típusoknál (Király és mtsi., 2015). A játéktípusok motivációinak összehasonlítására eddig egy kutatás vállalkozott (Ghuman & Griffiths, 2012). Ebben rámutattak, hogy az M/MOFPS játékoknál magasabb a teljesítmény motiváció az M/MORPG játékosokhoz képest. A szociális tevékenységekre az M/MORTS játékosoknak van a legkisebb igénye, míg ez az M/MOFPS és M/MORPG játékosoknak egyaránt fontos. Ehhez képest az M/MORPG játékosok számoltak be a legmagasabb belemerülés értékekről, ami különbözött az M/MOFPS játékosokétól. Azonban fontos megjegyezni, hogy a motivációs, összehasonlítást az MMORPG játékokhoz készült motivációs lista alapján készítették, így ez az összehasonlítás nem biztos, hogy teljes és megfelelően fedi a típusbeli különbségeket. Továbbá egy másik irányból közelítve, Billieux és mtsi. (2013) rámutattak arra, hogy a játék motivációk kapcsolatot mutatnak a játékon belüli viselkedéssel, és előrejelzik a jövőbeli játékos viselkedést is. Azt már a szakirodalmi bevezetőben láthattuk, hogy az empirikus kutatások eredményei alapján a játékosok motivációi is fontos szerepet játszanak a problémás onlinejáték-használat kialakulásában és fennmaradásában (Demetrovics és mtsi., 2011; Kuss & Griffiths, 2012c). Mivel a játékos motivációk különbözőnek tűnnek az egyes típusoknál (Ghuman & Griffiths, 2012) elképzelhető, hogy a problémásságra is másképp hatnak.

Eddigi kutatások arra mutattak rá, hogy kapcsolat van az eszképezmus és előrehaladás motivációk és a problémás játékhasználat között (Yee, 2006b; Hellström és mtsi., 2012; Nagygyörgy és mtsi., 2012). Európai játékosokból álló mintán is ezeket az eredményeket kapták, ugyanakkor ebben a kutatásban a szociabilitás is szignifikáns előrejelzőnek bizonyult, meglehetősen kisebb magyarázóerővel (Zanetta Dauriat és mtsi., 2011). További kutatások

szintén igazolták az eszkéizmussal való kapcsolatot (Kwon és mtsi., 2011; Li és mtsi., 2011), de fontos megjegyezni, hogy a felsorolt kutatások többnyire bizonyos onlinejáték-típusokra fókuszáltak (főként az MMORPGk-re), ezért a különböző onlinejáték-típusokat használók összehasonlítására nem alkalmasak.

Ezért jelen kutatásnak három célja van. Az első, hogy feltérképezze a különböző játéktípusok motivációs mintázatát, olyan mérőeszközzel, amely minden onlinejáték-típus motivációit összegzi, majd az eredmények összehasonlításával rámutatni az esetleges típus különbségekre. A második cél, hogy feltárjuk a játéktípusok és a problémásság jegyei közötti kapcsolatot, itt is rámutatva az esetleges különbségekre. A harmadik elemzés célja, hogy feltérképezzük a játéktípusok motivációs mintázatait miként függenek össze a problémássággal, és hogy ezek mutatnak –e játék specifikus jellemzőket.

4.2.2. Módszer

4.2.2.1. Minta és eljárás

A minta adatgyűjtési módszere megegyezik az első kutatásával. Összefoglalva, felvettük a kapcsolatot valamennyi magyar, online játékokkal foglalkozó weblap üzemeltetővel. 18 weblap került azonosításra és mind együttműködően reagált. Az egyes oldalakon regisztrált felhasználók száma összesítve kb. 30.000 főre becsülhető. Ebben a számban ugyanakkor egyrészt nagy lehet az átfedés az egyes oldalak között, másrészt feltehető, hogy sok korábban regisztrált személy aktuálisan már nem aktív. Valamennyi oldal vállalta a kérdőív felhívásának közzétételét, amelyben arra kértük az adott oldal látogatóit, hogy látogassanak el egy általunk készített honlapra.

Összesen 7520 belépés történt a honlapunkra, azonban ebből 3130 fő egyáltalán nem kezdte meg a kérdőív kitöltését vagy csak néhány kérdést válaszolt meg. Így összesen 4374 (58,4%) kérdőív érkezett be hozzánk. A kutatás kritériuma miatt, miszerint csak tiszta játékos szokásokkal rendelkező játékosokat vizsgálunk a teljes mennyiségből 3455 kitöltött kérdőívet használtunk fel a jelen kutatásban. Csak kitöltött kérdőíveket elemeztünk, ugyanakkor a részvétel önkéntessége miatt válaszadások kihagyására volt lehetőség.

4.2.2.2. *Eszközök*

Szociodemográfiai változók

A fő szociodemográfiai jellemzőkre vonatkozó kérdések tartoztak ide, mint nem és életkor.

Játékos szokások és változók

Felmértük a kitöltők heti játékidéjét és játékhasználati szokásait is, különös tekintettel az általuk kedvelt játéktípusokra. A játékosok típus preferenciáját az előző vizsgálatban kivitelezett látens profil elemzés eredményére alapoztam, ami alapján a minta (N= 4374) 79%-a tiszta játékos szokásokkal rendelkezett. Részletezve, négy „tiszta” osztályt találtunk, amelyek mindegyikébe olyan online játékosok tartoztak, akik a négy alapvető játéktípus közül csak egy adott típusú online játékot játszottak. Az osztályok az alábbiak szerint alakulnak, a legnagyobb az M/MORPG játékosok csoportja (N=2013), ezt követte az M/MOFPS (N=1193), az M/MORTS (N=164), majd az *egyéb* online játékosok osztálya (N=85).

Online játékos motivációk

A játékosok motivációit az MOGQ (*Motives for Online Gaming Questionnaire*) kérdőívvel mértük fel (Demetrovics és mtsi., 2011). Az önkitöltős kérdőív 27 elemmel méri a játékosok motivációit, amely 7 faktoron oszlik el: Társas, Eszképzizmus, Coping, Készségfejlesztés, Fantázia, Rekreáció, Versengés. A kérdőív megfelelő reliabilitás mutatókkal rendelkezik. Részletesebb kifejtést találhatunk a játékos motivációkkal foglalkozó fejezetének 2.4.3. *Az online játék használat motivációs hátterének mérésére kialakított eszközök* alfejezetében. A teljes kérdőív megtekinthető az 1. sz. melléklet alatt.

Online játékok problémás használata

Problémás játékhasználat mérése a POGQ-val (*Problematic Online Gaming Questionnaire*) történt (Demetrovics és mtsi., 2012). A kérdőív 18 elemet tartalmaz, amelyek 6 faktoron oszlanak el. (1) Obszesszió: Az online játékra vonatkozó gondolati elfoglaltságra, a játékról való álmodozásra utal (pl. „*Milyen gyakran ábrándozol a játékról?*”). (2) Belefeledkezés: Az online játékok túlhasználatára utaló tételek tartoznak ide: problémák, megnövekedett játékidő és a kontroll (pl. „*Milyen gyakran fordul elő, hogy szeretnéd csökkenteni a játékkal töltött időt, de nem sikerül?*”) (3) Megvonás: A megvonási tünetek megjelenésére utal azokban az esetekben, amikor a személy akadályozott a kívánt mennyiségű játék elérésében (pl. „*Milyen gyakran érzed*

nyugtalannak, feszültnék magad, ha több napig nem tudtál játszani?”) (4) Túlhasználat: Az online játékok túlhasználatára utaló tételek tartoznak ide: problémák, megnövekedett játékidő és a kontroll (pl. *„Milyen gyakran fordul elő, hogy szeretnéd csökkenteni a játékkal töltött időt, de nem sikerül?”*) (5) Interperszonális konfliktus: A társas környezet, az online játékok túlhasználatával kapcsolatos jelzéseire, s az ezzel kapcsolatos konfliktusokra utal. (pl. *„Milyen gyakran panaszkodnak a környezetekben lévőkre arra, hogy túl sok időt töltesz a játékkal?”*) (6) Társas izoláció: A személy a társas együttlét és aktivitás helyett a játékot választja (pl. *„Milyen gyakran fordul elő, hogy nemet mondasz egy programra, mert inkább játszani szeretnél?”*). A kérdőív erőssége, hogy együtt szerepelnek benne a szakirodalmi eredmények és a játékosok tapasztalatai. Kiemelkedő figyelmet kell szentelni a társas izoláció és a megvonás jelenségének mert az erősen veszélyeztetett játékosoknál, ezek a legkiemelkedőbb faktorok. Az elemeket 5 fokú likert skála (1: soha - 5: mindig) méri, valamint összesített pontszám mutatja a problémás használat súlyosságát. A kutatási eredmények küszöbértékként 66 pontot javasolnak (Demetrovics és mtsi., 2012). A kérdőív belső konzisztenciáját több kutatás is validálta (Demetrovics és mtsi., 2012; Pápay és mtsi., 2013).

4.2.2.3. Statisztikai elemzés

A tiszta online játékos tipológia LPA osztályait megvizsgáltuk a motivációk és problémáság szemszögéből, összehasonlítva a faktorokon elért értékeiket. Ezen összehasonlítások érdekében a Wald-féle χ^2 teszt került használatra, a látens osztályok prediktorainak egyenlőség tesztelésére. Az elemzés részletes leírása az alábbi forrás alatt érhető el: <http://www.statmodel.com/download/meantest2.pdf>.

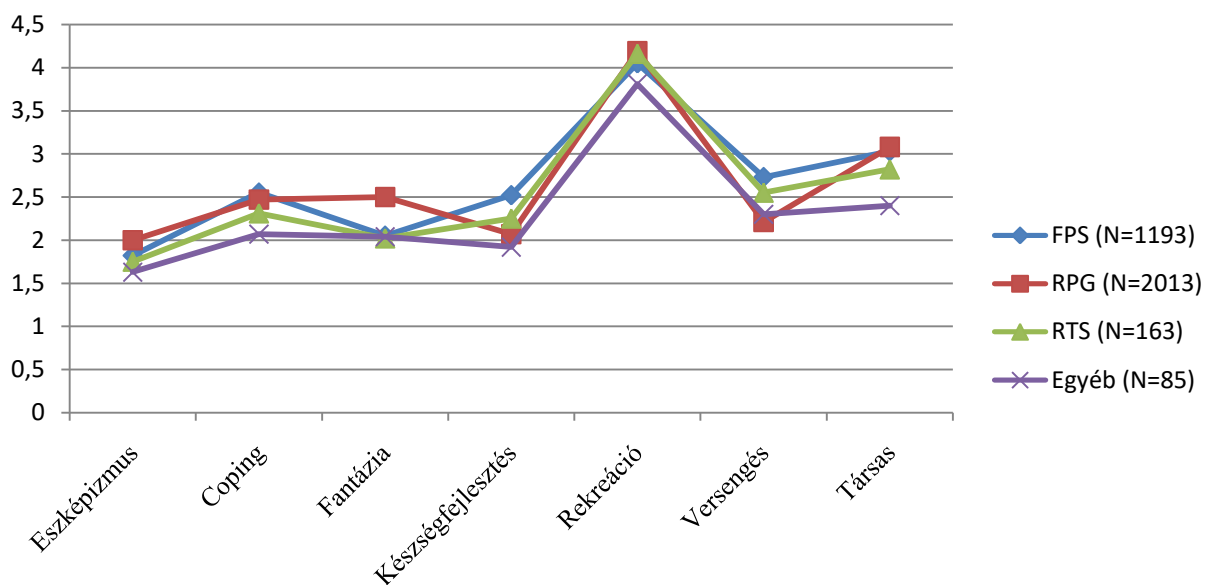
A Wald teszt alapján, a játékos típusokat összevetve a motivációs faktorokban eltéréseket találtunk az egyes kategóriák mentén. Ezért felmerült a kérdés, hogy a problémákat a négy fő típusnál más motivációs bázis okozza. A típusokra egyenként regressziós elemzés készült, hogy megállapítható legyen az MOGQ alskálák, hogyan jósolják be a POGQ összpontszámot.

4.2.3. Eredmények

A minta szociodemográfiai jellemzőit az első tanulmány ismerteti.

A négy tiszta játékos csoport motivációjának összehasonlítása (6. táblázat) alapján elmondhatjuk, hogy az eszképzimus szignifikánsan magasabb értéket mutat az M/MORPG és M/MORTS

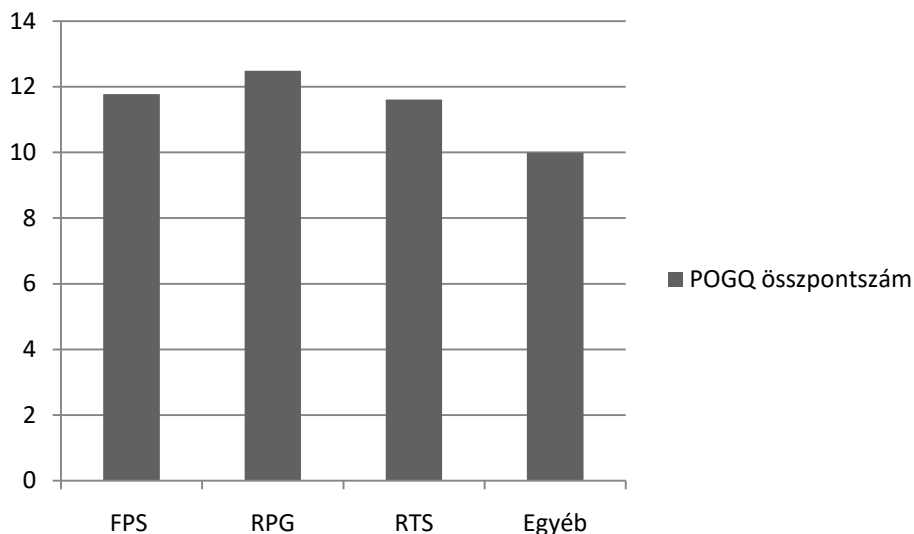
csoportban az *egyéb* játéktípust játékosokhoz képest. Az M/MOFPS játékosok nem mutatnak különbséget egyik csoporttal sem. A coping esetében különbségeket találhatunk az M/MORPG, M/MOFPS és az *egyéb* kategória között. Az előbbieket magasabb coping értékeket értek el. A fantázia kategóriában az M/MORPG különbséget mutatott, jóval magasabb értéket produkálva mindhárom fennmaradó kategóriához képest. A készségfejlesztés motivációs kategóriában az M/MOFPS és M/MORTS játéktípusokat játékosok szignifikánsan magasabb értékeket mutatnak, mint az M/MORPG és *egyéb* játék kategória kedvelői. Az M/MORPG és M/MORTS csoport kedvelői szignifikánsan magasabb értéket értek el a rekreáció faktoron az *egyéb* kategóriához képest. Az M/MOFPS játékosok nem mutattak különbséget egyik csoporttal sem. Versengés tekintetében azonban az M/MOFPS játékosok produkálták a legmagasabb értékeket, amely szignifikáns különbséget mutat az M/MORPG és *egyéb* kategóriával. Itt az M/MORTS nem mutatott különbséget más csoportokkal. A társas motiváció szignifikáns különbségeket mutat az *egyéb* játék kategória és az M/MOFPS és M/MORPG csoportok között. Az M/MORTS itt sem mutat elkülönülést a másik 3 csoporttól. Az eredmények összegzése 8. ábrán tekinthető meg.



4.2.3. 8. ábra A játéktípusok motivációs faktorokon elért értékeinek grafikus összehasonlítása

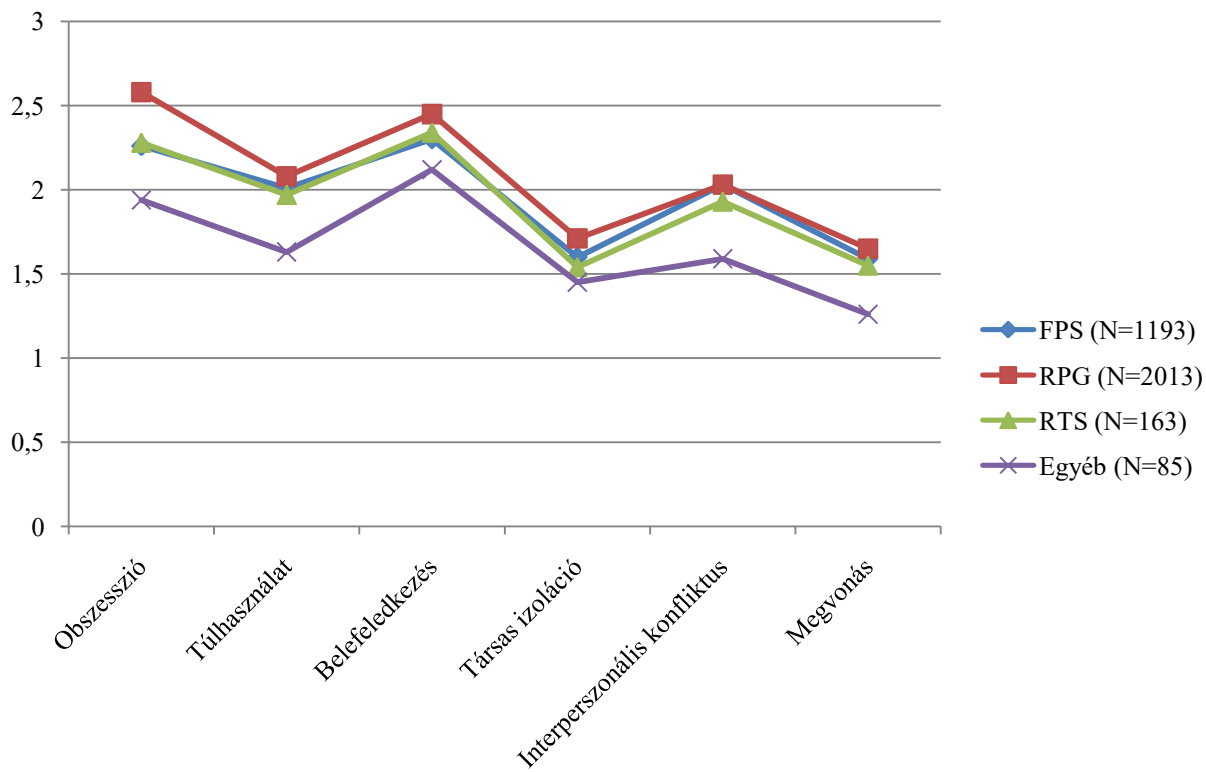
A négy tiszta játékos kategória problémásság mentén történő összevetésénél azt láthatjuk, hogy az M/MORPG kategória mutatta a legmagasabb pontszámokat, de ez csoport szinten nem különbözik az M/MORTS és M/MOFPS csoportoktól. Azonban, az *egyéb* kategória játékosai

szignifikáns eltérést mutatnak a többi csoporttól legalacsonyabb pontszámukkal. Az eredményeket a 9. ábrán láthatjuk.



4.2.3. 9. ábra A játéktípusok POGQ-n elért összpontszámának összehasonlítása

Az obszesszió tekintetében a M/MORPG kategória szignifikáns különbséget mutatott a másik 3 játékkategóriához képest. Az M/MOFPS és M/MORPG játékosok a túlhasználat esetében mutattak szignifikánsan magasabb pontszámot az *egyéb* kategóriához képest. A belefeledkezés tekintetében szintén az M/MORPG játékosok érték el a legmagasabb pontszámot és ez az eredmény szignifikáns különbséget mutat az M/MOFPS és *egyéb* játékkategóriákkal szemben. A társas izoláció szignifikánsan alacsonyabb az *egyéb* játékos csoport esetében, a többi kategóriához képest. Az interperszonális konfliktusok kategóriájában az M/MOFPS és M/MORPG játékosok csoportja mutatott szignifikánsan magasabb pontszámot, mint az *egyéb* kategória játékosai. Az M/MORTS kategória nem mutat különbséget egyik csoporttal sem. A megvonás tekintetében ugyanilyen eredmények születtek. Az eredményeket a 10. ábra szemlélteti.



4.2.3. 10. ábra A játéktípusok problémáság faktorokon elért értékeinek grafikus összehasonlítása

A 7. táblázatban láthatjuk a Wald teszt eredményeit és a szignifikáns különbségeket betű jelöli a faktor értékek mellett.

4.2.3. 7. táblázat A játékos típusok különbségei a motivációkban és a problémás használatban

	M/MOFPS	M/MORPG	M/MORTS	Egyéb online	Omnibus	
	(N=1193)	(N=2013)	(N=164)	(N=85)	Wald teszt	
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	M (SD)	χ^2	p
MOGQ: Eszképizmus	1,82ab (0,03)	2,00a (0,03)	1,75a (0,08)	1,63b (0,10)	38,02	<0,001
MOGQ: Coping	2,55a (0,04)	2,47a (0,03)	2,31ab (0,09)	2,07b (0,11)	27,69	<0,001
MOGQ: Fantázia	2,05a (0,03)	2,50b (0,02)	2,02a (0,09)	2,04a (0,12)	129,56	<0,001
MOGQ: Készség- fejlesztés	2,52a (0,04)	2,07b (0,03)	2,25a (0,10)	1,92b (0,13)	120,86	<0,001
MOGQ: Rekreáció	4,05ab (0,03)	4,19a (0,02)	4,16a (0,08)	3,81b (0,13)	26,22	<0,001
MOGQ: Versengés	2,73a (0,04)	2,21b (0,03)	2,55ab (0,11)	2,30b (0,14)	137,38	<0,001
MOGQ: Társas	3,03a (0,04)	3,08a (0,03)	2,82ab (0,11)	2,40b (0,15)	28,80	<0,001
POGQ össz. pontszám	11,78a (0,13)	12,49a (0,10)	11,61a (0,37)	9,99 b (0,38)	51,016	<0,001
POGQ: Obszesszió	2,26a (0,03)	2,58b (0,02)	2,28a (0,09)	1,94a (0,11)	103,81	<0,001
POGQ: Túlhasználat	2,01a (0,03)	2,08a (0,02)	1,97ab (0,09)	1,63b (0,09)	23,72	<0,001
POGQ: Belefeledkezés	2,30a (0,03)	2,45b (0,02)	2,34ab (0,08)	2,12a (0,11)	26,62	<0,001
POGQ: Társas izoláció	1,60a (0,03)	1,71a (0,02)	1,54a (0,07)	1,45b (0,07)	120,86	<0,001
POGQ: Interperszonális konfliktus	2,03a (0,03)	2,03a (0,02)	1,93ab (0,10)	1,59b (0,10)	26,22	<0,001
POGQ: Megvonás	1,59a (0,02)	1,65a (0,02)	1,55ab (0,08)	1,26b (0,06)	137,38	<0,001

Megjegyzés: Az átlagok különbsége legalább $p < 0,05$

A lineáris regresszió elemzés alapján elmondhatjuk, hogy az M/MOFPS játékosok problémásságát 31,5%-ban jósolják be a játék motivációk ($R^2=0,315$, $F(1193)=108,579$, $p<0,001$). A függő változóra szignifikáns hatást mutatott az eszképzimus motivációs kategória ($b=1,33$, $t(1193)=9,604$, $p<0,001$), a versengés ($b=0,76$, $t(1193)=7,521$, $p<0,01$), a fantázia ($b=0,48$, $t(1193)=3,283$, $p<0,001$) és a társas ($b=0,35$, $t(1193)=2,789$, $p<0,01$) faktorok.

Az eredmények alapján, M/MORPG játékosok MOGQ skálái 32,6%-ban ($R^2=0,325$, $F(2013)=249,843$, $p<0,001$) jósolják be a problémásságot. A függő változóra szignifikáns hatást mutatott az eszképzimus motivációs kategória ($b=7,20$, $t(2013)=14,296$, $p<0,001$), a megküzdés ($b=1,39$, $t(2013)=1,972$, $p<0,05$) és a versengés ($b=-0,14$, $t(2013)=11,935$, $p<0,001$) faktorok.

Az eredmények alapján a modell 39,2%-ban ($R^2=0,392$, $F(164)=39,285$, $p<0,001$) magyarázza az M/MORTS játékosok problémásságának varianciáját. A függő változóra szignifikáns hatást mutatott a coping motivációs kategória ($b=1,02$, $t(164)=4,999$, $p<0,001$) és a versengés ($b=0,82$, $t(164)=3,417$, $p<0,01$).

Az *egyéb* játékokat játszó játékosok MOGQ skálái, 43,2%-ban jósolják be a problémásságot ($R^2=0,432$, $F(85)=49,628$, $p<0,001$). A függő változóra szignifikáns hatást mutatott a fantázia motivációs kategória ($b=1,87$, $t(85)=7,045$, $p<0,001$).

A játékos típusok eredményeit megtalálhatjuk a 8. táblázatban.

4.2.3. 8. táblázat A problémás onlinejáték-használat előrejelzői

Előrejelzők	Játékos típusok															
	M/MOFPS				M/MORPG				M/MORTS				Egyéb online játékok			
	B	SE(B)	β	Sig.	B	SE(B)	β	Sig.	B	SE(B)	β	Sig.	B	SE(B)	β	Sig.
Eszképzizmus	1,33	0,15	0,31	0,0001***	7,20	0,44	0,36	0,0001***	0,57	0,54	0,12	0,29	0,93	0,57	0,22	,10
Coping	0,12	0,13	0,03	0,36	1,39	0,11	0,06	0,04*	1,02	0,45	0,27	0,02*	-0,33	0,45	-0,10	0,45
Fantázia	0,48	0,14	0,12	0,0001**	0,24	0,11	0,03	0,19	0,38	0,35	0,09	0,28	10,87	0,48	0,57	0,0001***
Készségfejlesztés	-0,15	0,10	-0,04	0,14	0,12	0,09	-0,04	0,06	0,12	0,29	0,03	0,66	-0,17	0,32	-0,06	0,58
Rekreáció	-0,23	0,13	-0,05	0,08	-0,17	0,09	-0,03	0,20	0,30	0,36	0,07	0,40	-0,23	0,30	-0,08	0,43
Versengés	0,76	0,10	0,23	0,0001***	-0,14	0,11	0,26	0,0001***	0,82	0,29	0,25	0,0001**	0,40	0,28	0,14	0,16
Társas	0,35	0,10	0,10	0,0001**	0,97	0,08	0,04	0,10	-0,03	0,27	-0,01	0,91	0,12	0,29	0,04	0,68
R^2	0,315				0,325				0,392				0,432			

Szignifikancia. $p < ,05$ ** $p < ,01$ *** $p < ,001$

4.2.4. Diszkusszió

A kutatás első célja az volt, hogy feltérképezze a különböző játékos típusok motivációs mintázatát. Ennek kivitelezésére az MOGQ-t használtuk, amely univerzálisan használható az online játékok motivációinak mérésére. Ghuman és Griffiths (2012) eredményeivel egybehangzó, de sokkal differenciáltabb eredményeket kaptunk. Az M/MOFPS játékoknál magasabb teljesítmény motivációt találtak az M/MORPG játékosokhoz képest. Ezt megerősíti, hogy szintén magasabb versengés értékeket kaptunk az M/MOFPS játékosoknál az online M/MORPG és *egyéb* játéktípust játszókhöz képest. A versengés Yee (2006b) motivációs kategória rendszerében a teljesítmény alá sorolt szubkategória (1. táblázat). Ez azzal is összecseng, miszerint az M/MOFPS játékokat leginkább fiatal férfiak játsszák, akik számára leginkább a versengés motiváló (Sanger és mtsi., 1997; Wood és mtsi., 2004a; Yee, 2006a, 2006c; Jansz & Tanis, 2007; Blinka, 2008; Nagygyörgy és mtsi., 2010).

A társas kategóriában is megegyező eredményeket kaptunk Ghuman és Griffiths (2012) eredményeivel, kiegészítve azzal, hogy az *egyéb* játékkategória játékosai szintén alacsonyabb társas értékekkel rendelkeznek. Ezzel összhangban, a szociodemográfiai eredmények szerint az M/MORPG és M/MOFPS játékosokra kiváltképp jellemző, hogy állandó tagja i valamilyen amatőr, félprofesszionális vagy professzionális csapatnak (Nagygyörgy és mtsi, 2013). Ghuman és Griffiths (2012) eredményeihez, szintén hasonlóról számolhatunk be miszerint az M/MORPG játékosoknak van a legmagasabb belemerülés értéke. A belemerülés összevetve a Yee (2006b) féle faktorstruktúrával magasabb eszközizmus és fantázia értéket mutatnak. Ez a kategória több kutatásban is összefüggést mutatott a problémássággal (Yee, 2006b; Kwon és mtsi., 2011; Li és mtsi., 2011; Nagygyörgy és mtsi., 2012) Ezen felül elmondhatjuk, hogy az M/MORPG és M/MOFPS játékosok magasabb coping értékekkel is rendelkeznek. M/MORPG és M/MORTS játékosok magasabb rekreáció értékkel rendelkeznek, ami fakadhat abból, hogy az adott játéktípusokat idősebb játékosok játsszák a másik két típushoz képest (Nagygyörgy és mtsi., 2013), és már kimutatottan az idősebb korosztálynak erre magasabb az igénye (Demetrovics és mtsi., 2011). Az M/MOFPS és M/MORTS játékosok pedig magasabb készségfejlesztési értékekkel rendelkeznek. Ennek oka lehet a játékok strukturális felépítése, miszerint az M/MOFPS játékok alapvetően ügyességi akciójátékok, az M/MORTS-ek pedig a nagy létszámú csapatok stratégiai elhelyezésével és irányításával fogal koznak. Mindkettőben egyaránt fontos a gyors reakcióidő és a megfelelő figyelmi képességek (Ghuman & Griffiths, 2012), nem

mellesleg a játékosok másokkal mérhetik össze képességeiket, így a versengéshez fontos készségeket nyújthat. Az *egyéb* kategóriát kedvelő játékosok – a fantáziát és versengést kivéve – mindenhol alacsonyabb értékeket adtak.

Összesítve azt mondhatjuk, hogy az M/MORPG játékosok magas eszképzimus, coping, fantázia és rekreáció értékekkel rendelkeznek, amelyek közül az eszképzimus, coping és fantázia faktorok között erős korreláció található (Demetrovics és mtsi., 2011). Az M/MOFPS játékosok magas coping, készségfejlesztés és versengés értékekkel, az M/MORTS játékok magas készségfejlesztés és rekreáció értékekkel, és az *egyéb* online játékkategória játékosai pedig alacsony eszképzimus, coping és versengés értékekkel rendelkeznek. Így elmondható, hogy a játékokban átélt motivációk mértéke változik a típusválasztások esetén.

A második cél, hogy feltárjuk a játéktípusok és a problémásság jegyei közötti kapcsolatot. Az obszesszió tekintetében a M/MORPG játékosok adták a legmagasabb értékeket, ami azt jelenti, hogy leginkább ezek a játékosok gondolkoznak és ábrándoznak a játékról. Az M/MOFPS és M/MORPG játékosok a túlhasználat esetében mutattak magas pontszámot, valamint a belefeledkezés tekintetében szintén az M/MORPG játékosok érték el a legmagasabb pontszámot. Ez a játékkal való túlzott foglalatosságot, a játékba való belefeledkezést, és az idői dimenzió fellazulását jelzi. Mindkét elem esetében alátámasztja, hogy ezen játékkategóriák esetében találtuk a magasabb játékkóra számokat. A társas izoláció az *egyéb* játékos csoport esetében volt a legalacsonyabb, ami alapján azt mondhatjuk, hogy ezen játékokat játszóik hanyagolják el legkevésbé a társas együttlét lehetőségeit a játék hatására. Az interperszonális konfliktusok kategóriájában az M/MOFPS és M/MORPG játékosok csoportja szignifikánsan magasabb pontszámot mutatnak, mint az *egyéb* kategória játékosai. Ennek oka az is lehet, hogy a M/MOFPS játékosok a legfiatalabb játékos csoport, és ezért valószínűsíthetően ők nagyrészt még szülői jelenlét mellett játszanak (Ghuman & Griffiths, 2012; Nagygyörgy és mtsi., 2013), így ez könnyedén válhat a probléma forrásává. A megvonás szintén az M/MOFPS és M/MORPG játékosok esetében volt magasabb. Ez azt jelentheti, hogy ők hamarabb éreznek nyugtalanságot és feszültséget mikor nem játszhatnak. Érdekes módon az M/MORTS kategória nem mutatott nagy elkülönülést egyik irányba sem a többi játéktípustól.

A harmadik elemzés célja az volt, hogy feltérképezze a játékos típusok motivációs mintázatai miként függenek össze a problémássággal, mivel kutatások alapján a motivációk fontos

szerepet játszanak a problémás onlinejáték-használat kialakulásában és fennmaradásában (Demetrovics és mtsi., 2011; Kuss & Griffiths, 2012c). A játékos motivációk különböző mintázatát igazolták a számítások az egyes játékos típusoknál, egybehangzóan Ghuman & Griffiths (2012) eredményeivel. Ezért megalapozottnak látszik a hipotézis miszerint különböző kapcsolat feltételezhető a problémásság és a játéktípusok között. Az eddigi eredmények az eszképzizmus, versengés és szociabilitás hatásait emelték ki (Yee, 2006b; Kwon és mtsi., 2011; Li és mtsi., 2011; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011; Hellström és mtsi., 2012; Nagygyörgy és mtsi., 2012).

A regresszió elemzés alapján kapcsolat mutatható ki az M/MOFPS játékosok problémássága és az eszképzizmus, versengés, fantázia és társas faktorokkal. Az eredmények alapján, M/MORPG játékosok problémássággal való kapcsolatát az eszképzizmus, a coping és a versengés faktorok jelölik. M/MORTS játékosok problémásságát a coping motivációs kategória és a versengés faktor mutatja, az *egyéb* játékokat játszó játékosokét pedig a fantázia. Az elemek határfok szerinti csökkenő sorrendben vannak feltüntetve. Az eredmények igazolják feltevésünket, miszerint a típusok eltérő motivációkkal mutatnak kapcsolatot problémásság esetén. Látható, hogy a legnagyobb játékos bázissal rendelkező M/MOFPS és M/MORPG csoportok mindegyikében megjelenik az eszképzizmus és versengés, amit a korábbi munkákban azonosítottak. Az M/MORTS játékosok tekintetében látható, hogy egy idősebb használói bázisról beszélhetünk, hiszen itt inkább a stressz és feszültség levezetése került előtérbe és nem a menekülés. Az eredmények arra is rámutatnak, hogy az egyes játéktípusok kiemelkedő motivációs elemei nem egyeznek meg teljesen a problémásságot okozó elemekkel, így a problémás és nem problémás játékosok nem ugyanazokért a célokért játszzák a játékokat.

Tekintsük át az egyes motivációkat összekötve a mögöttes mechanizmusokkal, a problémásság szemszögéből.

Az eszképzizmus eleme, egyfajta menekülést jelent a valós problémák elöl, hogy a személy a tevékenység végzése közben elkerülje vagy elfelejtse azokat. Ezek a problémák általában feszültség érzettel és szorongással párosulnak (Yee, 2006b). Tehát ez a folyamat úgy működhet, mint egy alacsonyabb szintű megküzdési mechanizmus, ami a problémák elkerülésére fókuszál. Ez az elem az M/MOFPS és M/MORPG játékosoknál jelent meg.

Bár a coping eleme kis hatásfokkal jelent meg mégis érdemes, megemlítenünk, hiszen ez arra utalhat, hogy nem csak egy menekülés, hanem egyfajta feszültség, stressz, agresszió levezetésében is szerepe van a játékoknak (Demetrovics és mtsi., 2011). A társuló faktorok alapján azonban úgy tűnik, hogy ez a problémás játékosoknál nem annyira hatékony, hogy a teljes pszichológiai háttérrel felvegye a harcot. Kérdésként merülhet fel, hogy a játék miként hat a copingra és, hogy ez az idővel előrehaladva miként alakul a játékosoknál. Az M/MORTS és M/MORPG játékosok modelljeiben jelenik meg.

Ahogyan a motivációs kérdőív struktúrájának háttéréből kiderült az eszképzizmus, coping és fantázia erősen együtt járnak. Így még érthetőbb a fantázia faktor megjelenése, ami a játékos saját személyéből való kilépésre utal és valami újnak a kipróbálását jelenti. Az online játékok sok olyan lehetőséget kínálnak, amiket a valóságban nincs lehetőségünk vagy nehéz lenne kipróbálni (Sherry és mtsi., 2006), ilyenkor a játékos új identitásokat próbálhat ki, tiltott való életbeli cselekvéseket élhet át. A kutatási eredmények alapján minden játékos alapvetően empátiát tanúsít a játékos karaktere iránt (Frostling-Henningsson, 2009), amiben azonban a problémás és nem problémás játékos különbözhet, hogy miként értelmezik karaktereiket. Azok a játékosok, akik karakterüket egy felvett szerepként értelmezik, amely csupán egy eszköz, hogy egy fantáziavilágban megjelenítse őket, kevésbé jellemzi addiktív magatartás, mint azokat, akik a karakterükre úgy tekintenek, mint egy magasabb rendű részükre. Utóbbi felhasználók gyakran szeretnének olyanná válni, mint a játékban létrehozott karakterük. Ez a jelenség a fiatalokra fokozottabban jellemző (Smahel, Blinka, & Ledabyl, 2008). Az előbbit értelmezhetjük úgy, mint egy adaptív megküzdési mechanizmust, míg az utóbbit egy alacsonyabb rendű maladaptív funkcióként kezelhetjük. M/MOFPS és *egyéb* játékokat játszóknál emelkedett ki ez az elem.

A versengés az online játékok egy tipikus eleme megjelenhet direkt vagy indirekt formában. A játékok szabály és norma rendszere támogatja és egyben jutalmazza is ezt a viselkedést, ez abból is tisztán tetten érhető, hogy a kompetitív viselkedés népszerű formája a játékon belüli ritka, értékes tárgyak megszerzésének és különleges képességek elsajátításának. Ezek az értékes szimbólumok a többi játékos számára azonnal láthatóvá válhatnak, így birtokosuknak egyfajta státuszt vagy rangot biztosítanak a játékon belül (Yee, 2006b). Az ilyen magasabb státusz és hatékonyság érzet egyfajta jutalomként szolgál, ami megerősítheti a személy viselkedését és visszatérését a játékba. Ha a játék az életükben az egyetlen olyan forrás, amivel elérhetik ezeket az érzéseket, elképzelhető, hogy nagyobb valószínűséggel választják ezt a tevékenységet és nem

keresnek más alternatív forrást (Przybylski és mtsi., 2009). Ez az elem mind az M/MOFPS, M/MORTS és M/MORPG játékosok modelljeiben megjelenik.

A társas faktor egyedüli megjelenése az M/MOFPS csoportban a játékok alapvető felépítése miatt is lehet, hiszen minden játékosnak csoportban kell dolgozni más csoportok ellen. Ez azért is fontos, mert más játéktípusokkal ellentétben itt a játékosok más élő személyekkel dolgoznak csak együtt és mérik össze képességeiket. Ilyenkor azonos a cél, a felelősség és a tevékenységek megoszlanak a csapattagok között. Ez az elem tehát együttjár a versengés motivációval ennél a csoportnál. A problémásság kapcsán az lehet kérdés, hogy a feszültség és szorongás érzete párosul –e szociális szorongással és arra a játékban tapasztalt erős társas hatás miként hathat. Hiszen, ha a játékos csak a virtuális világban tudja kielégíteni társas szükségleteit az felértékelheti a játék jelentőségét is. Ahogyan, arra Young (2010) is utalt a problémás játékhasználat olyan, mint egy lefelé tartó spirál, ami egy kellemes kikapcsolódásként indul, de ahogy a játékos egyre jobban bevonódik a játékhasználatba ennek funkciója átalakul.

Fontos megemlítenünk a kutatás korlátait. A kérdőív ez esetben is önkéntes kitöltésen és önbeszámolón alapult. Továbbá a minta csak magyar játékosokat vizsgált, ezért az adatok általánosíthatósága megkérdőjelezhető. A limitációk ellenére azonban, jelen eredményekre tekinthetünk első lépésként az M/MOG játékosok fő típusait jellemző motivációkra és problémásságra vonatkozó összehasonlítások irányadó ismeretanyagaként. Jelen pillanatban ez a legkiterjedtebb kutatás, amely a különböző játékpreferenciákkal jellemezhető játékosok motivációjának és problémásságának összehasonlítását célozta meg. A kutatás további érdekes kérdéseket is felvetett, amelyek a jövőbeli vizsgálatok által tanulmányozásra kerülhetnek. Az egyik ilyen kérdés a játékpreferenciával kapcsolatot mutató elemek időbeli stabilitása. Jövőbeli kutatások keretében érdemes lenne megvizsgálni továbbá a személyiségbeli tényezőket és, hogy a problémássággal ezek alkotnak –e különböző kapcsolatot az egyes játékos típusok esetén.

4.3. Az onlinejáték-használat motivációs modelljeinek összehasonlítása

4.3.1. Háttér és célkitűzés

Ahogy a szakirodalmi összefoglalóban olvashattuk, a problémásság és a motivációk kapcsolata először az alkoholkutatások kapcsán vált nyilvánvalóvá (Cox & Klinger, 1988; Farkas és mtsi., 2011; Németh és mtsi., 2011; Németh, Urbán, Farkas, Kuntsche, & Demetrovics, 2012; Kuntsche és mtsi., 2015), ezért nem véletlen, hogy ezt a kérdést az onlinejáték-motivációk kapcsán is többen megvizsgálták (Bartle, 1996; Ryan és mtsi., 2006; Yee, 2006b; Vallerand, 2007; Wang & Chu, 2007; Przybylski és mtsi., 2009; Dauriat és mtsi., 2011; Demetrovics és mtsi., 2011; Mihalik, Nagygyörgy, & Fodor, 2011; Kuss & Griffiths, 2012a). Az eredmények alapján jól látható, hogy a játék struktúra alapján mérő motivációs kérdőívek, kapcsolatot mutattak a problémás használattal, méghozzá az eszképzizmus (Yee, 2006b; Kwon és mtsi., 2011; Li és mtsi., 2011; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011; Hellström és mtsi., 2012; Nagygyörgy és mtsi., 2012; Billieux és mtsi., 2013), versengés (Yee, 2006b; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011; Nagygyörgy és mtsi., 2012), társas (Zanetta Dauriat és mtsi., 2011), valamint az előző kutatásban kimutatott fantázia és coping elemekkel.

A játékosok mögöttes motivációit feltáró kutatások közül a videojátékok élvezete és az ismételt játszás iránti vágyat megvizsgálva kapcsolatot találtak a játékokban tapasztalt autonómia, kompetencia és kötődés érzéssel (Ryan és mtsi., 2006; Przybylski és mtsi., 2009). Azonban, ahogyan azt vizsgálatuk során Lafrenière és mtsi. (2012) felvetették, érdekes lenne a játékokra alkalmazott SDT elmélet összevetése a játékokat struktúra felől közelítő motivációkkal, ezáltal teljesebb képet kapva az onlinejáték-motivációkról.

Mivel az eddigi kutatások alapján a nemek között eltérő eredményeket mutattak ki (Tekofsky, Miller, Spronck, & Slavin, 2016) érdemes lehet ezt figyelembe venni a problémás játszás kapcsán is. A férfiak általában véve rendszeresebben játszanak, és az egyes játékok során is több időt töltenek a játékokkal, mint a nők (Griffiths & Hunt, 1995; Griffiths, 1997; Chou & Tsai, 2007; Williams és mtsi., 2008; Gentile és mtsi., 2011b; Jeong & Kim, 2011b; Lemmens és mtsi., 2011). Ennek ellenére, a heti játékidő tekintetében nem minden esetben találtak különbséget a nemek között (Hsu és mtsi., 2009a). Úgy tűnik, hogy a férfi játékosok körében nagyobb arányú a problémás játék előfordulása (Ko és mtsi., 2005a; Gentile, 2009a; Rehbein és mtsi., 2010; Gentile és mtsi., 2011b; Jeong & Kim, 2011b; Lemmens és mtsi., 2011; Zanetta

Dauriat és mtsi., 2011), és a motivációkban is eltérő preferenciákat mutatnak. A férfiakat inkább a versengés (Sanger és mtsi., 1997; Wood és mtsi., 2004a; Yee, 2006a, 2006c; Tekofsky és mtsi., 2016) és a teljesítmény (Sanger és mtsi., 1997; Yee, 2006c), míg a nőket a kooperáció, a játékcélok teljesítése (Sanger és mtsi., 1997), a kapcsolatépítés és a belemerülés motiválta jobban (Yee, 2006c).

A motivációk mellett pszichiátriai tünetekkel is kapcsolatot mutat a problémás játszás, ilyen a depresszió (Peng & Liu, 2010; Stepanikova és mtsi., 2010; Gentile és mtsi., 2011a; Stetina és mtsi., 2011; Brunborg és mtsi., 2014; Hyun és mtsi., 2015) és a szorongásos zavarok (Ceyhan & Ceyhan, 2008; Spada és mtsi., 2008; Stetina és mtsi., 2011). Ahogyan az már a alkohol és szerencsejáték kutatások esetében kimutatták (Cox & Klinger, 1988; Cooper és mtsi., 1995; Stewart és mtsi., 2001; Kaysen és mtsi., 2007; Urbán és mtsi., 2008; Kuntsche és mtsi., 2015) van egy direkt kapcsolat a tünetek és a problémás viselkedés között és van egy indirekt út is, amit a motivációk mediálnak. A témában egyedüli eredményként, Király és mtsi. (2015) rámutattak, hogy ez a problémás online játszás esetében sincs másképp. A pszichiátriai tünetek direkt és indirekt módon az eszképzismus és a versengés motivációkon keresztül is hatnak a problémás játszásra.

Jelen kutatásnak két fő célja van. Az első összevetni a különböző típusú játékos motivációkat és feltárni az esetleges nemi különbségeket. A második cél tesztelni a különböző motivációs modellek mediációs hatását a pszichiátriai tünetek és a problémáság között.

4.3.2. Módszer

A kutatást az ELTE PPK Kutatásetikai Bizottsága engedélyezte.

4.3.2.1. Minta és eljárás

Az adatgyűjtésre online került sor, együttműködésben egy hazai játék magazinnal, a GameStarral. A magazinnak az adatfelvétel időpontjában majdnem 65 ezer online követője volt. A kutatás felhívása a magazin weboldalán és Facebook oldalán került közzétételre 3 alkalommal 2014 augusztus és szeptember között. A kérdőív elején a résztvevők tájékoztatást kaptak a kutatás céljáról, biztosítottuk őket az anonimitásukról és az adatok bizalmas kezeléséről. Beleegyezésüket egy jelölőnégyzet kipipálásával adhatták meg, és így tudtak tovább haladni a kérdésekhez. 113 résztvevőknek életkorukból kifolyólag szülői hozzájárulást kellett kérnie, amit

egy másik jelölőnégyzet kipipálásával tudtak megtenni. Egy 90.000 Ft-os vásárlási utalványt sorsoltunk ki a kérdőívet hiánytalanul kitöltők között.

Összesen 7,757 játékos kezdte meg kérdőív kitöltését. Miután eltekintettünk azon esetektől, ahol a kitöltésben súlyos hiányosságok vagy következetlenségek mutatkoztak, 5294 játékos maradt. Ez a teljes szám 68.2%-a.

4.3.2.2. *Eszközök*

Szociodemográfiai változók

Szociodemográfiára vonatkozó adatokból felhasználásra került a kor, a nem és a játékosok heti játékidéje.

Rövid Tünetlista

A BSI (Brief Symptom Inventory) kérdőív a 90 elemmel rendelkező Symptom Checklist-90-R (Derogatis, 1983) rövidebb változata. 53 itemből áll, amit a kitöltő 5-fokú Likert-skálán értékelhet a szerint, hogy az itemben szereplő probléma milyen mértékben zavarta őt az elmúlt héten. A kérdőív az emocionális distressz klinikailag releváns pszichológiai tüneteit sorolja fel. Az itemek 9 dimenzióra oszlanak szét: szomatizáció, obszesszív-kompulzív tünetek, interperszonális érzékenység, depresszió, szorongás, agresszió/ellenségesség, fóbiás szorongás, paranoia, pszichoticizmus. Ezen kívül három index is számítható az itemek alapján: (1) Globális Súlyossági Index (GSI), amely a 9 dimenzió pontszámának összegéből és további 4 ezeken kívüli elemből kerül kiszámításra. A GSI a legérzékenyebb indikátora a distressz szintjének, (2) Pozitív Tünetek Összesen (PST), amely a tünetek intenzitásáról ad információt, (3) Pozitív Tünet Distressz Index (PSDI), amely a tünetek számáról tájékoztat. Magyar mintán validált, és az eredmények alapján a 9 dimenzióval dolgozó faktorstruktúrát és az összesített indexek alkalmazását is támogatja (Urbán és mtsi., 2014).

Online játékok problémás használata

A problémás játékhaználó mérésére ismét a POGQ-val (Problematic Online Gaming Questionnaire) történt (Demetrovics és mtsi., 2012). A kérdőív 18 elemet tartalmaz, amelyek 6 faktoron oszlanak el: obszesszió, belefeledkezés, megvonás, túlhasználat, interperszonális konfliktus, társas izoláció. A kutatási eredmények küszöbértékként 66 pontot javasolnak. Bővebb

áttekintést a 2. kutatás 4.2.2.2. *Eszközök* alfejezet alatt találhatunk. (A kérdőív megtekinthető a 2. sz. melléklet alatt.)

Online játékos motivációk

A játékosok motivációi három kérdőívvel kerültek felmérésre. Ezek közül a játékok strukturális jellemzői alapján mér, az MOGQ (Demetrovics és mtsi., 2011) és a másik két kérdőív pedig a háttérben meghúzódó motivációkat méri. Ezek a GAMS (Gaming Motivation Scale) (Lafrenière és mtsi., 2012) valamint a PENS (Player Experience of Need Satisfaction) (Rigby & Ryan, 2007).

MOGQ (Motives for Online Gaming Questionnaire) önkitöltős kérdőív 27 elemmel méri a játékosok motivációit, amely 7 faktoron oszlik el: társas, eszképzimus, coping, készségfejlesztés, fantázia, rekreáció, versengés (Demetrovics és mtsi., 2011). A kérdőív megfelelő reliabilitás mutatókkal rendelkezik. Részletesebb kifejtést találhatunk a játékos motivációkkal foglalkozó fejezet 2.4.3. *Az online játék használat motivációs hátterének mérésére kialakított eszközök* alfejezetében. A teljes kérdőív megtekinthető az 1. sz. melléklet alatt.

GAMS (Gaming Motivation Scale) 18 tételes, 6 faktoros játék motivációs skála, ami az SDT elmélet alapján méri a játékosok motivációit (Lafrenière és mtsi., 2012). A faktorok értelmezése megegyezik az eredeti elméleti kerettel csak játékos környezetbe ültetve. Minden tétel a „*Miért játszol videojátékokkal?*” kérdésre válaszol, amit a kitöltők egy 7 pontos likert skálával értékelhetnek (1:egyáltalán nem értek egyet - 7:teljesen egyet értek). Részletesebben olvashatunk az elméletről a motivációs fejezet 2.4.2. *Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre* című összefoglalóban valamint a kérdőívről az ezt követő 2.4.3. *Az online játék használat motivációs hátterének mérésére kialakított eszközök* részben. (A kérdőív megtekinthető a 3. sz. melléklet alatt.)

PENS (Player Experience of Need Satisfaction) 10 tétellel méri a játékosok motivációit. Az eszköz 3 faktort különít el az egyik az átélt autonómia érzetet (*Autonomy*) méri 4 elemmel (minta elem: “Az online játékokban szabadnak érzem magam.”), a másik a kompetencia (*Competence*) érzetet 3 elemmel (minta elem: “Ügyesnek és hatékornak érzem magam, miközben online játékokat játszom.”), a harmadik a kötődést (*Relatedness*) méri 3 elemmel (minta elem: “Az online játékokban kialakult kapcsolataimat fontosnak tartom.”), amelynek egyik eleme fordított

(“Nem érzem magam közel a többi játékoshoz.”) Minden elemet egy 7 fokú likert skálán értékelhetünk (1:egyáltalán nem értek egyet - 7:teljes mértékben egyet értek) (Rigby & Ryan, 2007). Részletesebben olvashatunk az elméletről a motivációs fejezet 2.4.2. *Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre* összefoglalóban, valamint a kérdőívről az ezt követő 2.4.3. *Az online játék használat motivációs hátterének mérésére kialakított eszközök* részben. (A kérdőív megtekinthető a 4. sz. melléklet alatt.)

4.3.2.3. *Statisztikai elemzések*

Leíró elemzések segítségével meghatároztuk az egyes skálákra vonatkozó átlagokat és szórásokat, valamint az átlagok konfidenciaintervallumát (CI: 95%), ehhez az SPSS 19.0 szoftvercsomagot használtam.

A nemi különbségek független mintás t-próbával kerültek megvizsgálásra. A különbségek nagyságát a hatásméretet (Cohen d) adták meg.

A kérdőívek mindegyike megfelelően validált és jó belső konzisztenciával rendelkezik. Azonban a PENS esetében a kutatási eredmények összegzésekor csak utalást találtam arra – és publikált adatot nem –, hogy a kérdőív megfelelő belső konzisztenciával rendelkezik, ezért a modell ellenőrzése érdekében megerősítő faktorelemzés (CFA) készült. Az illeszkedés vizsgálata során jó illeszkedésű az a modell, ahol a χ^2 próbák p értéke nagyobb 0,05-nél. Ez a teszt azonban érzékeny a nagy elemszámra, ezért a többi mutató hatékonyabb előrejelző. Az illeszkedés mérésére Comparative Fit Index (CFI), Tucker-Lewis index (TLI), RMSEA (*Root Mean Square Error Approximation*) és az SRMR (*Standardized Root Mean Square Residual*) mutatók kerültek felhasználásra. A CFI, és a TLI 0,90 érték felett mutat jó illeszkedést, míg az RMSEA értéke 0,05 alatti és az SRMR értéke 0,10 alatt marad egy jól illeszkedő modell esetében (Byrne, 2013). Strukturális egyenlet modellezés (*structural equation modeling, SEM*) strukturális regresszió elemzésével kerültek tesztelésre a mediációs modellek. Az elemzések maximum valószínűség becsléssel (MLR) az MPLUS 6.0 alkalmazás segítségével készültek.

4.3.3. **Eredmények**

4.3.3.1. *Leíró statisztikai eredmények*

A kutatásban 5294 fő vett részt, életkoruk átlagosan 22,14 év (SD 6,3 év). Minimum és maximum életkoruk 14 - 64 év. A minta többsége férfiakból állt ($N_{\text{férfi}}=4883$, 92,3%; $N_{\text{nő}}=397$, 7,5%). A férfiak arányaiban több időt töltenek hetente online játékokkal. A nőknél azonban

arányaiban magasabb a problémás használat kockázata. A problémás játékhasználat kockázatát a POGQ javasolt határértéke alapján határoztuk meg (Demetrovics és mtsi., 2012). Az egyes számítások elemszáma különbözhet a kitöltési különbségek miatt. Az eredményeket a 9. táblázat szemlélteti.

4.3.3. 9. táblázat A játékosok heti játékidője a nemi eloszlással és problémás játékhasználat értékével.

Játszási szokások	Teljes minta (N= 5289) N (%)	Nemi eloszlás	
		Férfiak (N=4873) N (%)	Nők (N=397) N (%)
< heti 7 óra	977 (18,5)	883 (18,1)	93 (23,6)
7-14 óra	1312 (24,8)	1202 (24,7)	107 (27,1)
Heti játékidő 15-28 óra	1613 (30,5)	1492 (30,6)	119 (30,1)
29-42 óra	929 (17,6)	868 (17,8)	59 (14,9)
> heti 42 óra	445 (8,4)	428 (8,8)	17 (4,3)
Problémás onlinejáték-használat	88 (1,8)	79 (1,6)	9 (2,5)

4.3.3.2. A PENS CFA elemzése

A PENS esetében a publikált adatok nem szolgáltatottak megfelelő információval a kérdőív belső konzisztenciájáról, ezért megvizsgáltam az illeszkedési mutatóit. A konfirmációs faktorelemzés eredményeit a 10. táblázat tartalmazza. Az elemzés során az eredeti faktorstruktúra került megvizsgálásra. A modell χ^2 értéke 14948,009 szabadságfoka pedig 45. Az RMSEA (*Root Mean Square Error of Approximation*) értéke 0,067 CI₉[0,063-0,071]. Az SRMR értéke 0,10 alatt marad. A CFI (*Comparative Fit Index*) 0,95-nél nagyobb és a TLI (*Tucker Lewis Index*) is nagyobb a szükséges 0,90-es értéknél, ami egy jól illeszkedő modellre utal.

4.3.3. 10. táblázat PENS CFA elemzés illeszkedési mutatói

Modell (N=4651)	χ^2	Df	CFI	TLI	RMSEA	SRMR
PENS	14948,009	45	0,955	0,937	0,067	0,043

$p < 0,05$

4.3.3.3. *A kérdőívek korrelációja*

Az MOGQ jelen alkalommal is az eszképzizmus, coping és fantázia faktorok korreláltak legerősebben ahogyan, arra Demetrovics és mtsi. (2012) is rámutattak.

A PENS kérdőív kompetencia és autonómia faktora korrelált erősen. A GAMS esetében pedig a korrelációk erőssége teljesen támogatta az elméleti struktúrát, miszerint az amotiváció semmivel nem mutatott erős kapcsolatot, az extrinzik motiváció szabályozó elemei között, a modellben egymás mellett szereplő elemek között erősebb, míg a távolabbiak között gyengébb kapcsolat mutatható ki. Az intrinzik motiváció a legerősebb kapcsolatot az integrált szabályozással mutatja, a többi kapcsolat csökkenést mutat a korrelációkban.

A kérdőívek között azt láthatjuk, hogy az MOGQ társas faktora a PENS kötődés faktorával és a GAMS azonosulás faktorával jár együtt. Az eszképzizmus erősen együtt jár a GAMS introjektált szabályozás faktorával. A versengés erős korreláció értékeket adott a PENS kompetencia és a GAMS intrinzik motivációjával, valamint a külső szabályozással. A coping együtt jár a PENS autonómia faktorával és a GAMS intrinzik motivációjával valamint, az integrált szabályozással és azonosulással. A készségfejlesztés erős kapcsolatot mutat a PENS kompetencia faktorával és a GAMS intrinzik motivációjával, valamint az integrált szabályozással és az azonosulással. A fantázia erősen korrelál a PENS autonómia érzetével és a GAMS intrinzik motivációjával, az integrált szabályozással és az azonosulással. Megegyezően az előző kettővel. A rekreáció pedig erős kapcsolatot mutat a PENS autonómia faktorával.

A PENS kompetencia és autonómia faktorai megegyezően a GAMS intrinzik motivációval, az integrált szabályozással, azonosulással és a külső szabályozással járnak együtt. A PENS kötődés faktora erős kapcsolatot csak a GAMS azonosulás elemével mutatott.

A pszichiátriai disstresszel az eszképzizmus, introjektált szabályozás, valamint a problémásságot mutató POGQ összpontszám járt együtt nagy hatóerővel. A POGQ szemszögéből az eszképzizmus motiváció, az introjektált szabályozás, integrált szabályozás, külső szabályozás és intrinzik motiváció emelkedik ki. Az IGD-vel az eszképzizmus és introjektált szabályozás jár együtt.

Az elemzések eredményeit a *11. táblázat* szemlélteti.

4.3.4. 11. táblázat Korrelációs értékek a játék motivációt mérő kérdőívek és a pszichiátriai distressz és a problémásságot vizsgáló POGQ között

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. MOGQ: Társas	0,265**	0,210**	0,290**	0,407**	0,298**	0,223**	0,347**	0,379**	0,578**	0,408**	0,339**	0,486**	0,196**	0,260**	0,051**	0,032*	0,162**
2. MOGQ: Eszképizmus	1	0,204**	0,544**	0,267**	0,573**	0,152**	0,271**	0,355**	0,155**	0,407**	0,470**	0,382**	0,496**	0,293**	0,198**	0,453**	0,490**
3. MOGQ: Versengés		1	0,373**	0,400**	0,221**	0,221**	0,493**	0,304**	0,152**	0,407**	0,318**	0,292**	0,304**	0,421**	0,089**	0,112**	0,253**
4. MOGQ: Coping			1	0,497**	0,485**	0,383**	0,375**	0,433**	0,195**	0,494**	0,475**	0,450**	0,381**	0,302**	0,041**	0,222**	0,374**
5. MOGQ:Készségfejlesztés				1	0,393**	0,272**	0,469**	0,408**	0,293**	0,553**	0,481**	0,624**	0,259**	0,271**	-0,023	0,074**	0,196**
6. MOGQ: Fantázia					1	0,243**	0,289**	0,466**	0,174**	0,524**	0,563**	0,461**	0,368**	0,372**	0,078**	0,289**	0,387**
7. MOGQ: Rekreáció						1	0,291**	0,442**	0,180**	0,315**	0,274**	0,227**	0,099**	0,205**	-0,125**	-0,009	0,115**
8. PENS: Kompetencia							1	0,623**	0,387**	0,605**	0,536**	0,513**	0,350**	0,468**	0,029**	0,098**	0,295**
9. PENS: Autonómia								1	0,401**	0,617**	0,559**	0,504**	0,327**	0,465**	-0,021**	0,151**	0,328**
10. PENS: Kötődés									1	0,339**	0,321**	0,409**	0,167**	0,255**	-0,093**	-0,047**	0,101**
11. GAMS: Intrinzik										1	0,736**	0,691**	0,461**	0,589**	0,048**	0,221**	0,413**
12. GAMS: Integrált szab.											1	0,770**	0,574**	0,482**	0,022	0,265**	0,468**
13. GAMS: Azonosulás												1	0,474**	0,423**	-0,014	0,198**	0,353**
14. GAMS: Introjektált sz													1**	0,470**	0,233**	0,378**	0,649**
15. GAMS: Külső szab.														1**	0,106**	0,213**	0,427**
16. GAMS: Amotivatáció															1**	0,303**	0,365**
17. GSI																1**	0,507**
18. POGQ össz.																	1**

Szignifikancia. * $p < ,01$ ** $p < ,001$

4.3.3.4. Nemi összehasonlítás

Független mintás t-próba a PENS: kompetencia, GAMS: integrált szabályozás, azonosulás és amotiváció faktorain és a GSI indexen mutatott különbségeket (12. táblázat). A Cohen-féle *d* hatásnagyságot kicsinek tekintjük, ha az értéke 0,2-0,3 körüli és közepesnek, ha 0,5 körüli. Fontos, hogy a hatásnagyság mértéke, a tudományos környezethez és a korábbi eredményekhez képest is relatíve viszonyul (Rosenthal, Cooper, & Hedges, 1994).

A férfi játékosok szignifikánsan magasabb értéket értek el az MOGQ versengés, PENS kompetencia faktorán és a GAMS amotiváció elemén. A nők viszont szignifikánsan magasabb értéket értek el az MOGQ eszképzimus, fantázia, a GAMS integrált szabályozás és azonosulás faktorain, a pszichiátria distressz mértéke is magasabb volt náluk.

4.3.4. 12. táblázat Nemi összehasonlítás 2 mintás t-próbával és hatásértékekkel

	Férfi		Nő		<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Cohen's d</i>
	<i>N</i> =4786		<i>N</i> =389					
	<i>M</i>	(<i>SD</i>)	<i>M</i>	(<i>SD</i>)				
MOGQ: Társas	4,26	(1,60)	4,08	(1,63)	-1,491	5151	0,136	0,12
MOGQ: Eszképzimus	2,22	(1,07)	2,57	(1,17)	-6,090	4203	0,0001***	0,23
MOGQ: Versengés	3,20	(1,11)	2,76	(1,13)	7,519	5210	0,0001***	0,39
MOGQ: Coping	3,14	(1,03)	3,16	(1,07)	-0,375	5185	0,707	0,01
MOGQ:Készségfejlesztés	3,16	(1,17)	3,18	(1,15)	-0,285	5155	0,776	0,01
MOGQ: Fantázia	2,85	(1,23)	3,19	(1,29)	-5,158	5208	0,0001***	0,26
MOGQ: Rekreáció	4,60	(0,58)	4,60	(0,68)	-0,052	5205	0,958	0,00
PENS: Kompetencia	4,44	(1,60)	4,08	(1,63)	4,202	5197	0,0001***	0,21
PENS: Autonómia	5,11	(1,31)	5,27	(1,44)	-2,336	5173	0,020	0,11
PENS: Kötődés	4,26	(1,48)	4,29	(1,63)	-0,287	5212	0,774	0,01
GAMS: Intrinzik	3,52	(1,22)	3,65	(1,22)	-1,938	5192	0,053	0,10
GAMS: Integrált szab.	3,05	(1,31)	3,27	(1,38)	-3,193	5202	0,001**	0,16
GAMS: Azonosulás	2,86	(1,30)	3,18	(1,38)	-4,527	5160	0,0001***	0,23
GAMS: Introjektált szab.	1,91	(1,09)	1,92	(1,13)	-0,107	5134	0,915	0,00
GAMS: Külső szab.	3,06	(1,35)	3,04	(1,34)	0,199	5205	0,843	0,01
GAMS Amotiváció	1,97	(1,20)	1,77	(1,12)	3,134	5219	0,002**	0,16
GSI	0,57	(0,55)	0,87	(0,69)	-9,197	4337	0,0001***	0,47
POGQ sum	38,49	(11,14)	39,61	(11,80)	-1,830	4864	0,067	0,09

*Szignifikancia. *p < ,05 ** p < ,01 *** p < ,001*

4.3.3.5. Mediációs modellek

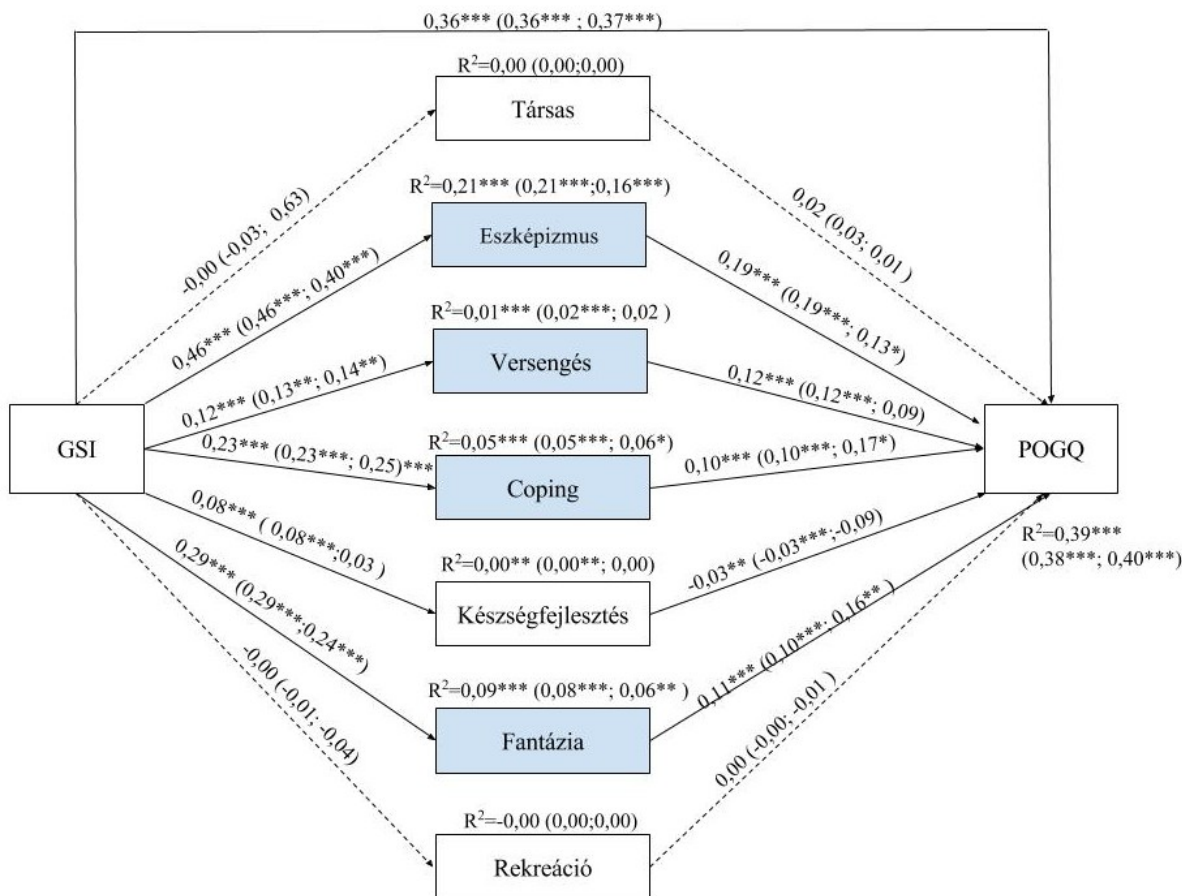
A mediációs modellek célja megvizsgálni, hogy a pszichiátriai distressz miként hat direkt és indirekt úton a különböző motivációkon keresztül a problémás játszásra. A pszichiátriai distresszt a Globális Súlyossági Indexel (GSI) mérjük, ami a modellben, mint folytonos változó kerül bemutatásra. A problémás játékhasználatot a POGQ összesített pontszáma adja és szintén folytonos változóként kerül a modellbe. A játék motivációk mérését 2 különböző kérdőívvel végeztem ezek egyesével kerültek be a modellekbe. A GAMS 6 faktorát és az MOGQ 7 faktorát folyamatos típusú, megfigyelt változóként használtam a modellekben. A mediációs modellek SEM (Structural Equation Modeling) elemzéssel kerültek tesztelésre. A modellek szaturáltak, amelyekben semmilyen korlátozás nincs ezért illeszkedési mutatóik mindig tökéletesek.

GSI- MOGQ-POGQ

A pszichiátria distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játsszal. A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot is mutat a problémás játsszal, a standardizált hatás 0,36 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 39%-át magyarázza a problémás játsszának. A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat az eszképzimus, versengés, coping, készségfejlesztés és fantázia elemekkel. A motivációk közül erős szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképzimus, versengés, coping és fantázia. A készségfejlesztés értéke elhanyagolható. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 4 indirekt úton keresztül hat a problémás játsszra (11. ábra).

1. **Globális Súlyossági Index** → **Eszképzimus** → **Problémás játssz** (standardizált hatás =0,09; $p < ,001$);
2. **Globális Súlyossági Index** → **Fantázia** → **Problémás játssz** (standardizált hatás =0,03; $p < ,001$);
3. **Globális Súlyossági Index** → **Coping** → **Problémás játssz** (standardizált hatás =0,02; $p < ,001$);
4. **Globális Súlyossági Index** → **Versengés** → **Problémás játssz** (standardizált hatás =0,01; $p < ,001$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,15 ($p < ,001$).



4.3.4. 11. ábra A GSI-MOGQ-POGQ ($N=5288$) mediációs modell a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott variáciájával, zárójelben a multiscoportos elemzés eredményeivel ($N_{\text{férfi}}=4881$; $N_{\text{nő}}=397$)

Nemi összehasonlítás

A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat az eszképizmus, versengés, coping és fantázia motivációs faktorokkal. A férfiaknál még ezen felül megjelenik a készségfejlesztés is. A motivációk közül az eszképizmus, coping és fantázia faktorok megegyeznek a két nemnél a POGQ-val való kapcsolatban, de a nőknél alacsonyabb szignifikancia szinttel jelennek meg. A férfiaknál megjelenik még a versengés és készségfejlesztés is, de ebből a készségfejlesztés kapcsolata gyenge. A női csoportnál szignifikáns hatás csak az eszképizmus, coping és fantázia faktorain jelent meg: Globális Súlyossági Index \rightarrow Eszképizmus \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,05; $p<,05$); Globális Súlyossági Index \rightarrow Coping \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,04; $p<,01$); Globális Súlyossági Index \rightarrow Fantázia \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,04; $p<,001$). A teljes modell a variancia 40%-át magyarázza a problémás játszásnak. A férfiak eredményei

egybecsengenek az alap modellel. Ezt az eredményt megerősíti a férfiak és nők közötti különbség a versengés értékekben, amiben a nők szignifikánsan alacsonyabb értékeket értek el, továbbá az eszképzizmus és fantázia faktorokon szignifikánsan magasabbat. Az alap modellben a férfiak nagyobb elemszáma miatt, jobban érvényesülnek az általuk mutatott összefüggések.

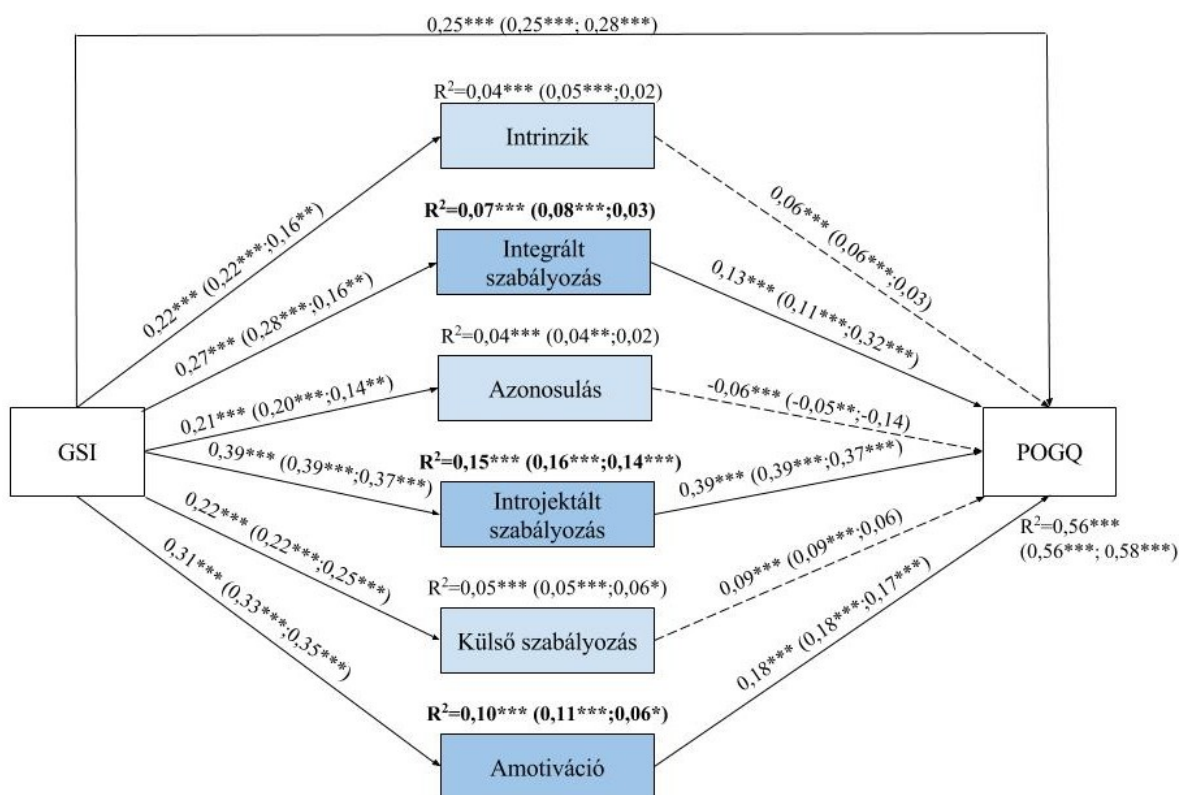
GSI-GAMS-POGQ

A pszichiátria distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játsszal. A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot mutat a problémás játsszal, a standardizált hatás 0,25 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 56%-át magyarázza a problémás játsszának. A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat mind a hat GAMS faktoral. A motivációk közül erős szignifikáns kapcsolatot mutat az integrált szabályozás, az introjektált szabályozás és az amotiváció. A fennmaradó 3 faktor (intrinzik motiváció, azonosulás és külső szabályozás) szintén szignifikáns, de hatásértékük elhanyagolható. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 5 indirekt úton keresztül hat a problémás játsszásra (13. ábra).

Az indirekt utak közül ezért mindegyik szignifikáns:

- 1. Globális Súlyossági Index → Introjektált szabályozás → Problémás játsszás**
(standardizált hatás = 0,15; $p < ,001$).
- 2. Globális Súlyossági Index → Amotiváció → Problémás játsszás** (standardizált hatás = 0,06; $p < ,001$).
- 3. Globális Súlyossági Index → Integrált szabályozás → Problémás játsszás**
(standardizált hatás = 0,03; $p < ,001$);
4. Globális Súlyossági Index → Intrinzik → Problémás játsszás (standardizált hatás = 0,01; $p < ,001$);
5. Globális Súlyossági Index → Külső szabályozás → Problémás játsszás (standardizált hatás = 0,01; $p < ,001$).

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,26 ($p < ,001$).



4.3.4.12. ábra A GSI-GAMS-POGQ ($N=5279$) mediációs modell a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott variáciájával, zárójelben a multicsoportos elemzés eredményeivel ($N_{\text{férfi}}=4882$, $N_{\text{nő}}=397$)

Nemi összehasonlítás

A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat mind a hat GAMS faktoral mindkét nem esetében. A motivációk közül erős szignifikáns kapcsolatot mutat az integrált szabályozás, az introjektált szabályozás és az amotiváció. A fennmaradó 3 faktor (intrinzik motiváció, azonosulás és külső szabályozás) csak a férfiak estében szignifikáns, de hatásértékük elhanyagolható.

A női csoportnál szignifikáns hatás csak az integrált szabályozás és az amotiváció faktorain jelent meg: Globális Súlyossági Index → Introjektált szab. → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,14; $p < ,001$); Globális Súlyossági Index → Amotiváció → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,04; $p < ,001$). Érdekes, hogy a férfiaknál jelentős integrált szabályozás a nőknél kiesik a modellből, ennek oka lehet a pszichiátriai distresszel való alacsonyabb

kapcsolata. A mediáló utak teljes hatásértéke 0,23 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 58%-át magyarázza a problémás játszásnak.

A férfiaknál ehhez képest az introjektált szabályozás, amotiváció és integrált szabályozás hatása emelkedik ki: Globális Súlyossági Index \rightarrow Introjektált szab. \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,16; $p < ,001$); Globális Súlyossági Index \rightarrow Amotiváció \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,06; $p < ,001$); Globális Súlyossági Index \rightarrow Integrált szabályozás \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,03; $p < ,001$); Globális Súlyossági Index \rightarrow Külső szab. \rightarrow Problémás játszás (standardizált hatás =0,02; $p < ,001$). A mediáló utak teljes hatásértéke 0,27 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 57%-át magyarázza a problémás játszásnak.

4.3.4. Diszkusszió

A motivációs kérdőíveket megvizsgálva láthatjuk, hogy a játékosok alapvető szükségletei mivel függenek össze leginkább. A kompetencia igényét leginkább a versengés és készségfejlesztés motivációin keresztül érhetik el a játékosok. Ilyen helyzetek lehetnek, amikor a játékos új készségeket tanulhat, optimális mértékű kihívásokkal kell szembenéznie, és pozitív visszajelzést kap a tevékenységére, ami fokozza a hatékonyság érzetét. Ez az elem jelzi előre legjobban, hogy valaki újra visszatér -e a játékhoz (Ryan és mtsi., 2006). Az online játékokban, mind direkt (játékon belül a játékosok képesség és erő összemérése) és indirekt (rangsorok és eredmény listák a játékosok eredményei alapján) versengésre is van lehetőség így ezeknek a megnyilvánulási formája változatos lehet (Liu, Li, & Santhanam, 2013).

A játékosok autonómia szükségletét leginkább a fantázia, coping és rekreáció elemeken keresztül tudják kielégíteni, ilyenkor a tevékenység mögött valamilyen személyes érdeklődés vagy érték áll. Mivel a játékokban való részvétel általában önkéntes, a játékosok autonómia érzete magas (Bartle, 2004). Ennek mértéke függ továbbá attól, hogy milyen a játék design, mennyi választási lehetőséget, szabadságot enged, és hogy milyen a tartalom (Rigby & Ryan, 2007). Fontos, hogy a választási lehetőségek mértéke kiterjedjen a játékos képességeire, hogy a megfelelő döntést tudja meghozni, ellenkező esetben frusztrációt okoz (Patall, Sylvester, & Han, 2014).

A kötődés leginkább a társas faktorhoz kapcsolható, hiszen ez az igény úgy tud kielégülni, ha a játékos kapcsolatba kerül másokkal, ez pedig az online sokjátékos módban játszható játékokra különösképp jellemző (Ryan és mtsi., 2006). Fontos megjegyeznünk, hogy egyedül az

eszképizmus kategória nem sorolható be a három kategória egyikébe sem, ami arra enged következtetni, hogy ez a motiváció nem járul hozzá a szükségletek ilyen irányú kielégítéséhez.

Ha megvizsgáljuk az eredményeket az SDT elmélet szemszögéből láthatjuk, hogy a játékmotivációk főként önszabályozottak (társas, coping, készségfejlesztés, fantázia, rekreáció), kivéve az eszképizmus és versengés kategóriáit, amelyek erősebb együtt járást mutatnak a kontrollált jegyekkel. Ilyenkor a viselkedést valamilyen külső ok, vagy jutalom indítja be.

A kutatás másik célja volt megvizsgálni, hogy a pszichiátriai distressz miként hat a különböző motivációs modelleken keresztül a problémásságra. Mindkét esetben a modellek megerősítésre találtak így elmondható, hogy a pszichiátriai distressz nem csak direkt úton hat a problémás játékhasználatra, hanem a motivációkon keresztül is. A játékstruktúra felől közelítő modell a teljes hatás 39%-át magyarázza. Ez az érték hasonló, mint Király és mtsi. (2015) eredményei, ahol 44%-ot kaptak. Az eredmények egybeesnek az eddigi kutatásokkal az eszképizmus jelent meg a legnagyobb hatóerővel (Yee, 2006b; Kwon és mtsi., 2011; Li és mtsi., 2011; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011; Hellström és mtsi., 2012; Nagygyörgy és mtsi., 2012; Király és mtsi., 2015), ezt követően a versengés (Yee, 2006b; Zanetta Dauriat és mtsi., 2011; Nagygyörgy és mtsi., 2012; Király és mtsi., 2015). Ezen felül gyengébb erővel de bekerült a fantázia (Hsu és mtsi., 2009a) és a coping motiváció is a modellbe. Hagström és Kaldó (2014) rámutattak, hogy az összes motiváció közül az eszképizmus mutatja a legerősebb kapcsolatot a pszichológiai distresszrel.

Az előző fejezetben részletesen tárgyalt, problémássággal összefüggő motivációs elemek közül négy került be a fenti modellbe. Ennek hátterében az állhat, hogy a társas elem speciálisan az M/MOFPS játékosoknál jelent meg, így az összesített elemzésben nem emelkedik ki. Az is elképzelhető, hogy a társas funkció bár együtt jár a problémássággal, de szerepe nincs a distressz mediálásában. Erre a felvetésre a negyedik kutatás tud pontosabb választ adni.

A többi motiváció esetében azt láthatjuk, hogy a problémás játékosok distressz „kezelése” főként az eszképizmuson keresztül valósul meg. Fontos megemlíteni, hogy itt is megjelenik a coping, ami egy hatékonyabb megküzdést jelenthet, azonban ennek értéke jóval alacsonyabb az eszképizmusénál. Ez jelentheti, hogy bizonyos problémás játékosok képesek a distressz egy részét a játékon keresztül levezetni, ennek hatékonysága azonban nem elegendő vagy megfelelő. Kérdésként merülhet fel viszont, hogy miként alakul ez az idővel. A versengés itt is, mint egy

megerősítő faktor szerepelhet, a játékban átélt sikereken keresztül növelve az énhatékonyság érzetét (Király és mtsi. 2015). A fantázia faktora pedig egy idealizáltabb énképhez járulhat hozzá, ami szintén elősegítheti a játék felértékelését és a visszatérés igényét.

A nemek közötti eltérő eredmények alapján azt láthatjuk, hogy a nőknél nem mediál a versengés motivációja, náluk csak az eszképzismus, fantázia és coping jelent meg. Ez már korábbi munkákban is kimutatták, miszerint a versengés inkább férfiakat motiválja (Sanger és mtsi., 1997; Wood és mtsi., 2004a; Yee, 2006a, 2006c). Tehát ez az elem nem csak a modellbe nem került be, hanem alapvetően kevésbé jellemző a nőkre. Ez egyben azt is mutatja, hogy a nőknél a fantázia eleme, vagyis az új szerepek és lehetőségek kipróbálása nagyobb szerepet tölthet be a problémásság kialakulásában. A motivációk közötti különbségekben az is megjelenhet, hogy a nők általában a distressz internalizálására, addig a férfiak a distressz externalizálására szocializálódtak (Cooper, Russell, Skinner, Frone, & Mudar, 1992).

Az öndeterminációs elmélet elemeit vizsgálva azt láthattuk, hogy mind kapcsolódott indirekt módon a problémás játékhasználathoz a mediációs modellben. Legerősebb hatást az introjektált szabályozás mutatta, ilyenkor a cselekvés háttérében valamilyen bevetített ok áll, ami előreviszi a tevékenységet. Ilyen mozgató lehet a jutalom iránti vágy, és a büntetéstől való félelem, ezáltal magasabb szorongás és gyengébb megküzdési mechanizmusok kapcsolódnak hozzá (Deci & Ryan, 2011). Jelen esetben az első modellben kiemelkedett eszképzismus is lehet egy ilyen cél, aminek az oki háttére a valós problémák elől való menekülés. Ezt alátámasztja a két skála magas együtt járása is. Ezt követte az amotiváció ami, minőségileg eltér az intrinzik és extrinzik okokkal magyarázott viselkedéstől. Leginkább olyan helyzetek során jelenik meg, amikor a kudarcok hatására létrejön egyfajta pszichológiai gátoltság, ami a tanult tehetetlenség jelenségéhez hasonlítható (Deci & Ryan, 2011). Megjelent továbbá az integrált szabályozás, ennek során a késztetések összhangba kerülnek a jövőbeli igényekkel, mert ez a legautonómabb szabályozási forma. Ez a szint már pozitívabb megküzdési mechanizmussal jár együtt (Deci & Ryan, 2011), jelen esetben valószínűsíthetjük, hogy ilyenek a skálával erősen együtt járó, coping és fantázia faktorok is. Az férfiaknál az utóbbi elemek voltak kiemelkedőek, míg a nőknél csak az introjektált szabályozás mutatott erős kapcsolatot.

Figyelembe véve a modellek eredményeit az láthatjuk, hogy a motivációkon keresztül egyfajta distressz csökkentésre való törekvés történik. Khantzian (1985) szelf-medikációs elmélete

alapján a problémás viselkedés szerepe, hogy a személy csökkenti tudja az átélt pszichés tünetek miatti emocionális distresszt, és megküzdjenek a pszichés problémák okozta kihívásokkal. Célja egyfajta hangulat módosítás (Griffiths, 2005a). Ilyenkor a problémás viselkedés csak másodlagos folyamat, mert az elsődleges pszichopatológiát próbálja elfedni.

A kutatás eredményeinek értelmezésekor azonban figyelembe kell venni annak korlátait is. A kérdőív ez esetben is önbeszámolón alapult, továbbá a minta csak magyar játékosokat vizsgált, ezért az adatok általánosíthatósága megkérdőjelezhető. A nagyméretű minta ellenére fontos megemlítenünk, hogy a nők aránya a mintában alacsonyabb a nemzetközi felmérésekben jelzett játékos arányokhoz képest (de Prato és mtsi., 2010; Newzoo., 2016). Ez a jelenség azonban közismert és általánosnak tekinthető ezen a kutatási területen. Ennek oka lehet, hogy a nők kevésbé vonódnak be az online fórumokba és osztják meg játékos tapasztalataikat, ott ahol a kutatások megosztásra kerülnek (Tekofsky és mtsi., 2016). A limitációk ellenére azonban, jelen eredményeket kezelhetjük úgy, mint fontos lépést az online játékosok különböző motivációs értékelésének összevetésére.

Továbbá fontos megemlítenünk, hogy elméletileg lehetőség van alternatív mediációs modell készítésére is, amely pont a másik irányba hat, tehát a problémás online játékhasználat vezet a pszichiátriai distresszhez. Az is elképzelhető, hogy egyszerre mindkét modellnek lehet hatása bizonyos embereknél. Ezeknek az elméleteknek szükségszerű a jövőbeli empirikus tesztelése.

Ezen kívül a kutatási eredmények további érdekes kérdéseket is felvetnek, amelyek a jövőbeli vizsgálatok által tanulmányozásra kerülhetnek. Az egyik ilyen kérdés a mediációs modellek játékpreferenciával való összevetése, valamint mindenképp érdekes kérdés lenne a mutatók időbeli stabilitásának elemzése.

4.4. Az onlinejáték-használat motivációs modelljeinek összefüggése a problémássággal és a játéktípusokkal

4.4.1. Háttér és célkitűzés

Az első kutatásban kiderült, hogy az online játékosok majd 4/5-e egy meghatározott játéktípust kedvel, és hogy ezek a játékos típusok eltérnek bizonyos szociodemográfiai változóikban is. Ez alapján feltételezhettük, hogy a játéktípusok specifikus pszichológiai szükségleteket elégítenek ki és a játékpreferenciák ezek mentén alakulnak. A második kutatás ezzel egybehangzóan rámutatott, hogy a meghatározott típusokhoz speciális motivációs mintázat is tartozik, ami megjelenik a problémás használat esetében is. Így a következő kutatás hipotézise, hogy a pszichológia distressz mediálása a motivációkon keresztül is másképp történik az egyes játékos típusok esetében.

4.4.2. Módszer

A kutatást az ELTE PPK Kutatásetikai Bizottsága engedélyezte.

4.4.2.1. Minta és eljárás

A minta megegyezik a harmadik kutatás adatbázisával. Összegezve, az adatgyűjtésre online került sor, együttműködésben egy hazai játék magazinnal, a GameStar-ral (65 ezer online követő). A kutatás felhívása a magazin weboldalán és Facebook oldalán került közzétételre 3 alkalommal 2014 augusztus és szeptember között. Incentívként egy 90.000 Ft-os vásárlási utalványt sorsoltunk ki a kérdőívet hiánytalanul kitöltő résztvevők között.

Összesen 7,757 játékos kezdte meg kérdőív kitöltését. Miután eltekintettünk azon esetektől, ahol a kitöltésben súlyos hiányosságok vagy következetlenségek mutatkoztak, 5294 játékos maradt. Ez a teljes szám 68.2%-a. Jelen kutatásba csak azokat a kérdőíveket vontuk be, amelyek kitöltői tiszta játéktípus választással rendelkeznek (N=2696).

4.4.2.2. Vizsgálati módszerek és eszközök

Szociodemográfiai változók

Szociodemográfiai adatok a játékosok korát és a nemét tartalmazta, valamint felmérésre került a játékpreferenciájuk és a játékokkal töltött heti játékidjük is.

Rövid Tünetlista

A BSI (Brief Symptom Inventory) kérdőív 53 elemből áll, amit a kitöltő 5-fokú Likert-skálán értékelhet. Számunkra az itemek alapján számolható Globális Súlyossági Index (GSI) fontos a kutatáshoz amely, a distressz szintjét mutatja (Urbán és mtsi., 2014). A kérdőívről részletes leírást találhatunk a 3. kutatás 4.3.2.2. *Vizsgálati módszerek és eszközök* alfejezete alatt.

Online játékok problémás használata

Problémás játékhasználat mérése ismét a POGQ-val (Problematic Online Gaming Questionnaire) történt. A kérdőív 18 elemet tartalmaz, amelyek 6 faktoron oszlanak el: obszesszió, belefeledkezés, megvonás, túlhasználat, interperszonális konfliktus, társas izoláció. A kutatási eredmények küszöbértékként 66 pontot javasolnak (Demetrovics és mtsi., 2012). Bővebb áttekintést a 2. kutatás 4.2.2.2. *Eszközök* alfejezet alatt találhatunk. (A kérdőív megtekinthető a 2. sz. melléklet alatt.)

Online játékos motivációk

A játékosok motivációi négy kérdőívvel kerültek felmérésre. Ezek közül a játékok strukturális jellemzői alapján mér az MOGQ, a másik két kérdőív pedig a háttérben meghúzódó motivációkat méri. Ezek a GAMS (Gaming Motivation Scale) valamint a PENS (Player Experience of Need Satisfaction). Részletesebben olvashatunk az elméletekről a 2.4.2. *Motivációs elméletek alkalmazása a játékos környezetekre* összefoglalóban, valamint a kérdőívről az ezt követő 2.4.3. *Az online játék használat motivációs háttérének mérésére kialakított eszközök* részben.

4.4.2.3. Statisztikai elemzések

Leíró elemzések segítségével meghatároztuk az egyes skálákra vonatkozó átlagokat és szórásokat, valamint az átlagok konfidenciaintervallumát (CI: 95%), ehhez az SPSS 19.0 szoftvercsomagot használtam.

A játékos típusokat megvizsgáltuk a motivációs kérdőívek, pszichiátriai distressz és a problémásság szemszögéből, összehasonlítva a faktorokon elért értékeiket. Ezen összehasonlítások érdekében a Wald-féle χ^2 teszt került használatra, a látens osztályok prediktorainak egyenlőség tesztelésére. Az elemzés részletes leírása az alábbi forrás alatt érhető el: <http://www.statmodel.com/download/meantest2.pdf>.

A Wald teszt alapján, a játékos típusoknál talált eltérések okot szolgáltatottak a mediációs modellek tesztelésére, ahol megvizsgáltam a distressz direkt és indirekt hatását a problémásságra. Ehhez strukturális egyenlet modellezést használtam (structural equation modeling, SEM). Az elemzések maximum valószínűség becsléssel (MLR) az MPLUS 6.0 alkalmazás segítségével készültek.

4.4.3. Eredmények

4.4.3.1. Leíró statisztikai eredmények

Az elemzésekbe 2693 főt vontunk be, 874 M/MORPG játékost, 760 M/MOFPS játékost, 430 M/MORTS játékost és 629 *egyéb* online játékokkal játszó játékost. Mindannyian legalább naponta játszanak az adott játékkal, és más játékkal nem játszanak ilyen mértékben. A minta átlagéletkora két évvel magasabb, mint az első kutatásban, ezzel összhangban a teljes állásban dolgozók aránya is nagyobb 7%-al (4.4.3. 13. táblázat).

4.4.3. 13. táblázat Egyváltozós összefüggések a játékos típusok szociodemográfiai változói között

Változók	Teljes minta	Játéktípusok				Statisztika (p)
		M/MO-RPG	M/MO-FPS	M/MO-RTS	Egyéb online játékok	
Nem (nők %-a)	8,0	9,6	2,9	6,2	12,3	$\chi^2=41,71$ ($<0,001$)
Átlagéletkor (év) (SD)	22,01 (6,50)	22,33 (5,78)	20,67 (6,16)	21,06 (6,16)	23,83 (7,61)	F=31,8 ($<0,001$)
Jelenleg tanul (%)	62,2	58,3	68,0	69,7	55,4	$\chi^2=38,71$ ($<0,001$)
Családi állapot (%)						
Egyedülálló	62,0	59,0	71,7	63,0	54,2	
Kapcsolatban, de nem él együtt	21,6	23,4	17,7	23,0	34,5	$\chi^2=74,34$ ($<0,001$)
Együttélés	11,56	13,60	7,1	9,6	14,9	
Házasság	4,17	3,37	3,1	4,0	10,1	
Elvált	0,58	0,46	0,1	0,2	2,2	
Özvegy	0,03	0	0,1	0	0	
Teljes idejű munka (%)	30,4	33,3	23,9	23,1	37,9	$\chi^2=64,84$ ($<0,001$)
Játékkal töltött idő (óra/hét) (%)						
<7 óra	3,1	1,0	1,8	3,7	7,3	
7–14 óra	17,57	14,1	14,6	17,4	25,9	$\chi^2=114,17$ ($<0,001$)
15–28 óra	36,9	37,7	40,0	35,8	32,9	
29–42 óra	27,3	31,3	28,4	25,1	21,9	
>42 óra	14,7	15,6	14,8	17,6	11,4	

4.4.3.2. Játékos típusok összehasonlítása

A játékosokat összehasonlítva a három motivációs kérdőív mentén megállapítható, hogy az M/MOFPS játékosok szignifikánsabb magasabb pontszámot értek el a PENS: kompetencia faktorán, mint a többi játéktípust játszó. Az autonómia és kötődés kapcsán az M/MORPG játékok játékosai adtak szignifikánsan magasabb értéket a többi játékoshoz képest. A GAMS esetén három elemnél mutatkozott különbség. Az azonosulás faktoron az *egyéb* online játékos csoport szignifikánsan alacsonyabb a többi csoporthoz képest. Az introjektált és a külső szabályozás az M/MORPG játékosoknál a legmagasabb. Továbbá a GSI ($\chi^2 = 1.782$, 0.62) és POGQ ($\chi^2 = 6.632$, 0.009) pontszámok között nem találtunk szignifikáns különbséget a csoportok között. Szignifikáns különbségeket az azonos betűvel jelzett csoportok mutatnak.

4.4.3.14. táblázat A 4 tiszta játékos típus összehasonlítása a motivációs kérdőívek, a pszichiátriai distressz és a problémásság mentén.

	M/MO- RPG N=874	M/MO- RTS N=430	Egyéb online N=629	M/MO- FPS N=760	Omnibus Wald teszt	
	M (SD)	M (SD)	M (SD)	M (SD)	χ^2	p
PENS: Kompetencia	4,85b (0,05)	4,93b (0,07)	4,55b (0,06)	5,00a (0,05)	29,63	<0,01
PENS: Autonómia	5,56b (0,04)	5,43a (0,06)	5,30a (0,05)	5,49a (0,04)	16,53	<0,01
PENS: Kötődés	4,78b (0,05)	4,72a (0,07)	4,28a (0,06)	4,68a (0,05)	44,64	<0,01
GAMS: Intrinzik	3,83 (0,04)	3,93 (0,06)	3,74 (0,05)	3,82 (0,04)	5,76	-
GAMS: Integrált szabályozás	3,28 (0,05)	3,43 (0,07)	3,23 (0,06)	3,38 (0,05)	7,16	-
GAMS: Azonosulás	3,08a (0,04)	3,25a (0,07)	3,05a (0,05)	3,19b (0,05)	8,09	<0,05
GAMS: Introjektált szabályozás	2,08a (0,04)	2,20 b (0,06)	2,10a (0,05)	2,23a (0,04)	8,06	<0,05
GAMS: Külső szabályozás	3,52a (0,05)	3,34b (0,07)	3,23a (0,06)	3,42 a (0,05)	16,57	<0,01
GAMS: Amotiváció	2,05 (0,04)	1,97 (0,06)	1,94 (0,05)	1,99 (0,04)	3,22	-
MOGQ: Társas	3,13a (0,04)	2,97a (0,05)	2,87ab (0,05)	3,10b (0,04)	26,16	<0,01
MOGQ: Eszképizmus	2,43 (0,04)	2,37 (0,06)	2,33 (0,05)	2,44 (0,04)	3,83	-
MOGQ: Versengés	3,17a (0,04)	3,50b (0,05)	3,35b (0,07)	3,59b (0,04)	62,40	<0,01
MOGQ: Koping	3,17a (0,03)	3,28b (0,05)	3,29ab (0,04)	3,40b (0,04)	21,26	<0,01
MOGQ: Készség- fejlesztés	3,23a (0,04)	3,44ab (0,06)	3,36ab (0,05)	3,52b (0,04)	26,30	<0,01
MOGQ: Fantázia	3,04a (0,04)	2,82a (0,06)	2,94b (0,05)	2,98a (0,05)	8,90	<0,05
MOGQ: Rekreáció	4,69 (0,02)	4,68 (0,03)	4,67 (0,02)	4,66 (0,02)	1,29	-

4.4.3.3. Mediációs modellek játékos típusok alapján

A harmadik vizsgálatban végzett mediációs elemzés során kiderült, hogy mely motivációkon keresztül hat a pszichiátriai distressz (GSI) a problémás onlinejáték-használatra (POGQ). A cél az volt, hogy megvizsgáljam a motivációk mediáló hatását. Mivel ez a hatás beigazolódott, jelen céloom megvizsgálni ezt az egyes játékos típusok esetében is.

A mediációs modelleken keresztül megvizsgáltam, hogy a pszichiátriai distressz miként hat direkt és indirekt úton a különböző motivációkon keresztül a problémás játszásra a játékos típusok esetében. A pszichiátriai distresszt a Globális Súlyossági Index (GSI) méri, ami a modellben, mint folytonos változó kerül bemutatásra. A problémás játékhasználatot a POGQ összesített pontszáma adja és szintén folytonos változóként kerül a modellbe. A játék motivációk mérését 2 különböző kérdőívvel végeztem ezek egyesével kerültek be a modellekbe. A GAMS 6 faktorát és az MOGQ 7 faktorát folyamatos típusú, megfigyelt változóként használtam a modellekben. A mediációs modelleket SEM (Structural Equation Modeling) elemzéssel teszteltem. A modellek szaturáltak, amelyekben semmilyen korlátozás nincs, ezért illeszkedési mutatóik mindig tökéletesek.

IGD-MOGQ-POGQ

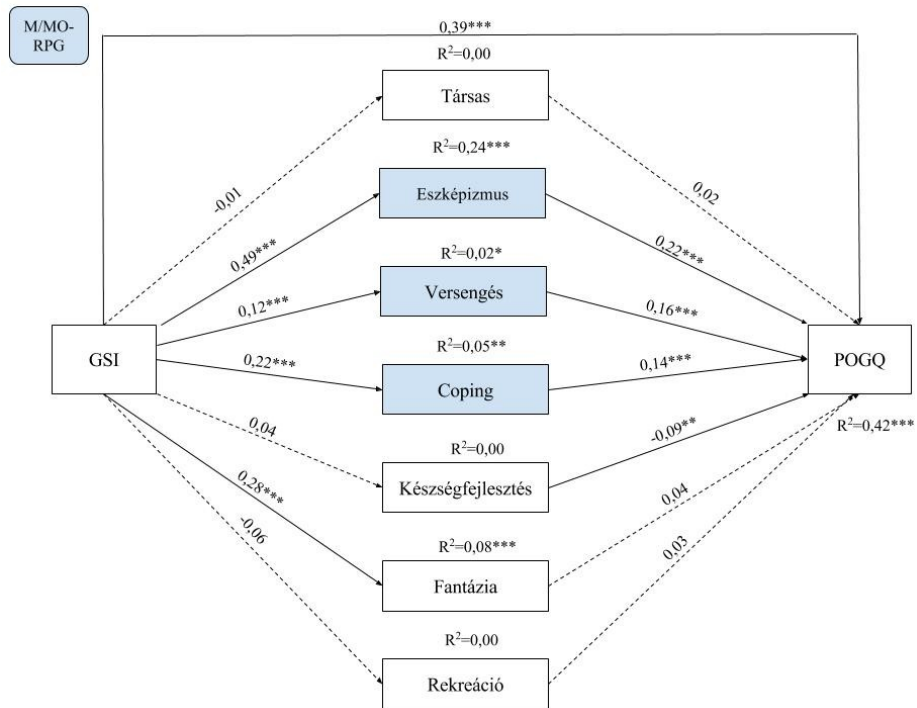
M/MORPG

A pszichiátriai distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játézással az online szerepjátékosok esetében is. A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot mutat a problémás játézással, a standardizált hatás 0,39 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 42%-át magyarázza a problémás játézásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképzizmus, versengés, coping és fantázia elemekkel. A motivációk közül erős szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképzizmus, versengés, coping és készségfejlesztés a problémássággal. A készségfejlesztés értéke elhanyagolható értéket mutat. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 3 indirekt úton keresztül hat a problémás játézással (13. ábra). Ebből a versengés és coping hatásfoka kicsinek tekinthető.

1. Globális Súlyossági Index → Eszképzizmus → Problémás játék (standardizált hatás =0,11; $p < ,001$);
2. Globális Súlyossági Index → Coping → Problémás játék (standardizált hatás =0,03; $p < ,001$);

3. Globális Súlyossági Index → Versengés → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,02; $p < ,001$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,17 ($p < ,001$).



4.4.3. 13. ábra Az M/MORPG játékosok mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott variációjával

M/MOFPS

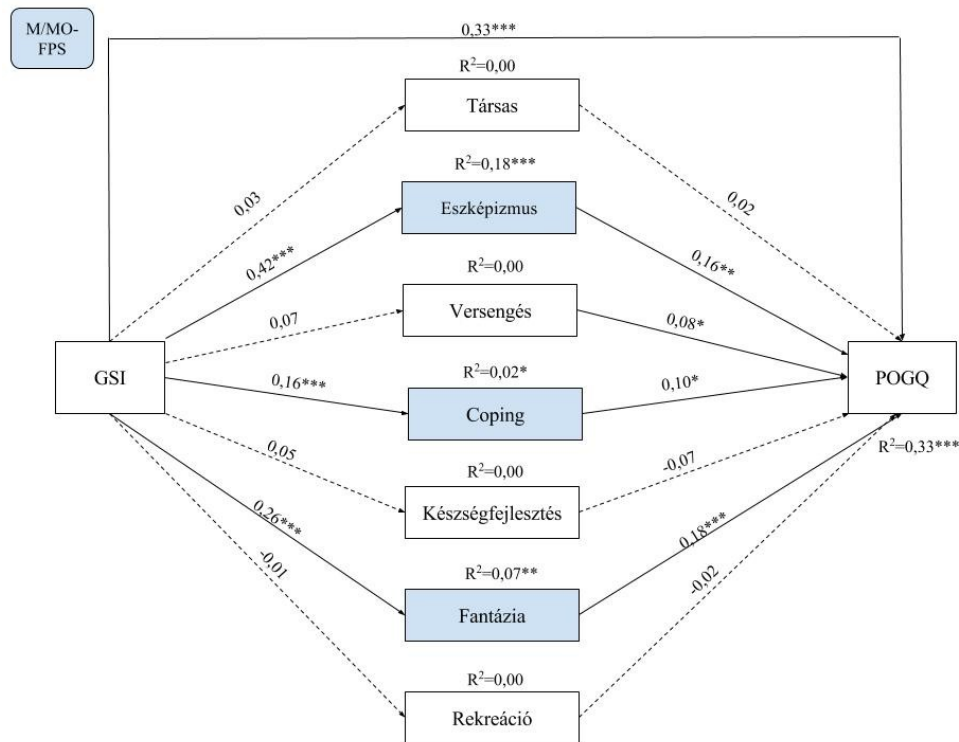
A pszichiátria distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játszással az online FPS játékosok tekintetében is. A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot is mutat a problémás játszással, a standardizált hatás 0,33 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 33%-át magyarázza a problémás játszásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat az eszképizmus, coping és fantázia elemekkel. A motivációk közül erős szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképizmus, versengés, coping és fantázia. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 3 szignifikáns indirekt úton keresztül hat a problémás játszásra (14. ábra). Ebből a coping hatásfoka elhanyagolható.

1) Globális Súlyossági Index → Eszképizmus → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,07; $p < ,001$);

2) Globális Súlyossági Index → Fantázia → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,05; $p < ,001$);

3) Globális Súlyossági Index → Coping → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,01; $p < ,001$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,13 ($p < ,001$).



4.4.3. 14. ábra Az M/MOFPS játékosok mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott variációjával

M/MORTS

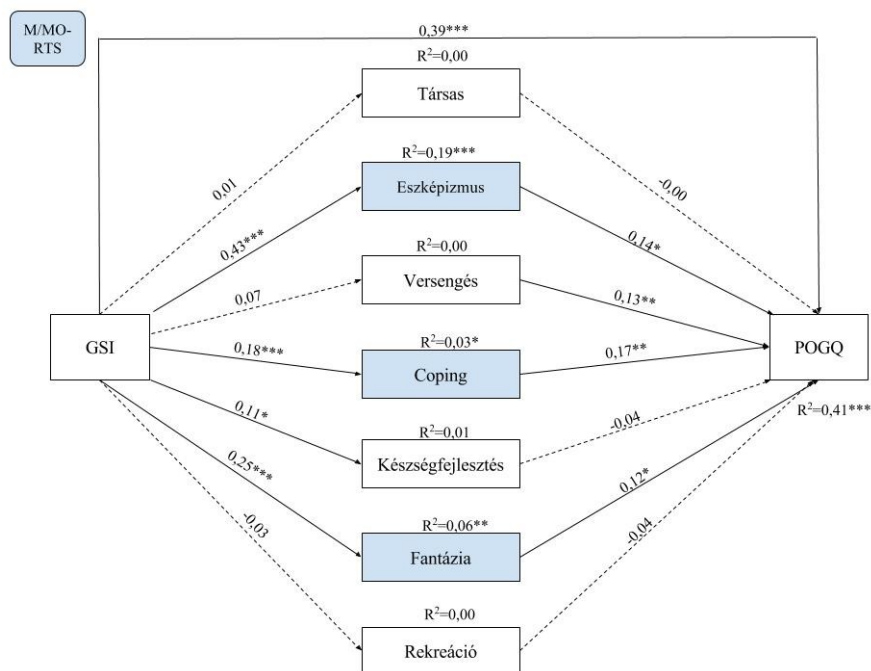
A pszichiátria distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játszással az online stratégiai játékosok esetében is. A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot is mutat a problémás játszással, a standardizált hatás 0,39 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 41%-át magyarázza a problémás játszásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképizmus, coping és fantázia elemekkel. A motivációk közül szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképizmus, versengés, coping és fantázia a problémássággal. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 3 szignifikáns indirekt úton keresztül hat a problémás játszásra (15. ábra).

1) Globális Súlyossági Index → Eszképizmus → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,06; $p < ,05$);

2) Globális Súlyossági Index → Fantázia → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,03; $p < ,05$);

3) Globális Súlyossági Index → Coping → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,03; $p < 0,05$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,13 ($p < 0,001$). Azonban fontos megjegyeznünk, hogy az eredmények szignifikancia szintje $p < 0,05$.



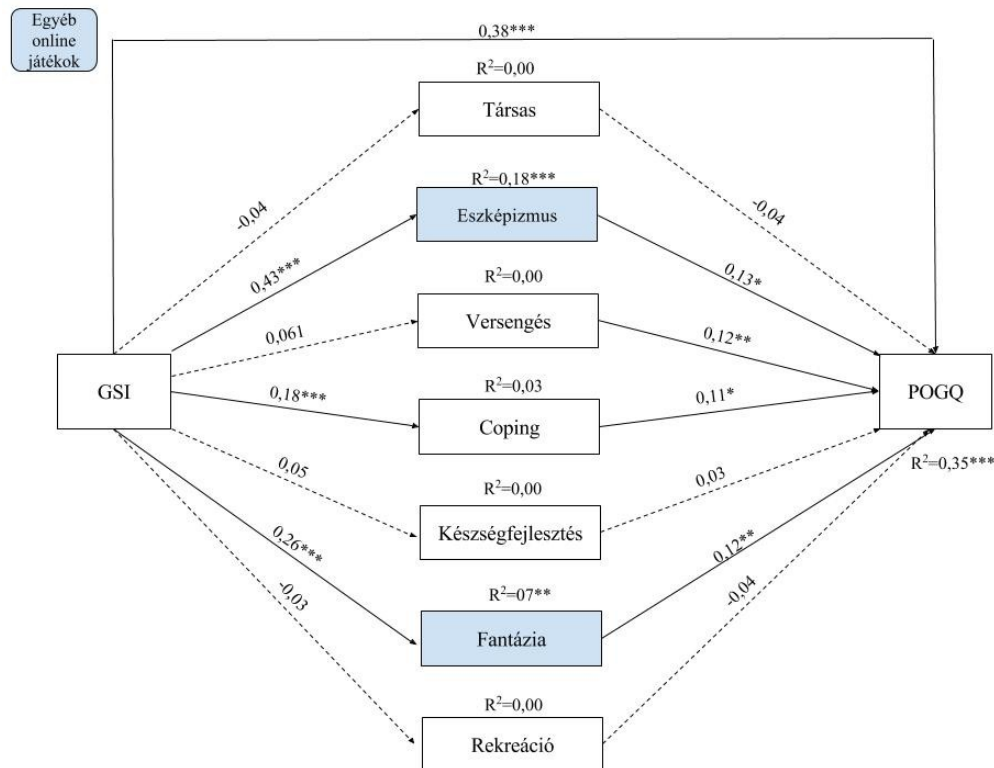
4.4.3. 15. ábra Az M/MORTS játékosok mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával

Egyéb online játékok

A pszichiátria distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játéssal az egyéb online játékokat játszóknak esetében is. A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot mutat a problémás játéssal, a standardizált hatás 0,38 ($p < 0,001$). A teljes modell a variancia 35%-át magyarázza a problémás játéssal. A pszichiátriai distressz szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképizmus, coping és fantázia elemekkel. A motivációk közül erős szignifikáns kapcsolatot mutat az eszképizmus, versengés, coping és fantázia a problémássággal. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 2 szignifikáns indirekt úton keresztül hat a problémás játéssra (16. ábra).

- 1) Globális Súlyossági Index → Eszképizmus → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,06; $p < 0,05$);
- 2) Globális Súlyossági Index → Fantázia → Problémás játszás (standardizált hatás = 0,03; $p < 0,05$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,12 ($p < ,001$). Azonban itt is fontos megjegyeznünk, hogy az eredmények szignifikancia szintje $p < ,05$.



4.4.3. 16. ábra Az egyéb online játékokat játszóknak mediációs modellje (MOGQ-n keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával

GSI-GAMS-POGQ

A pszichiátria distressznek szignifikáns direkt és indirekt kapcsolata van a problémás játsszással mind a 4 típus esetében.

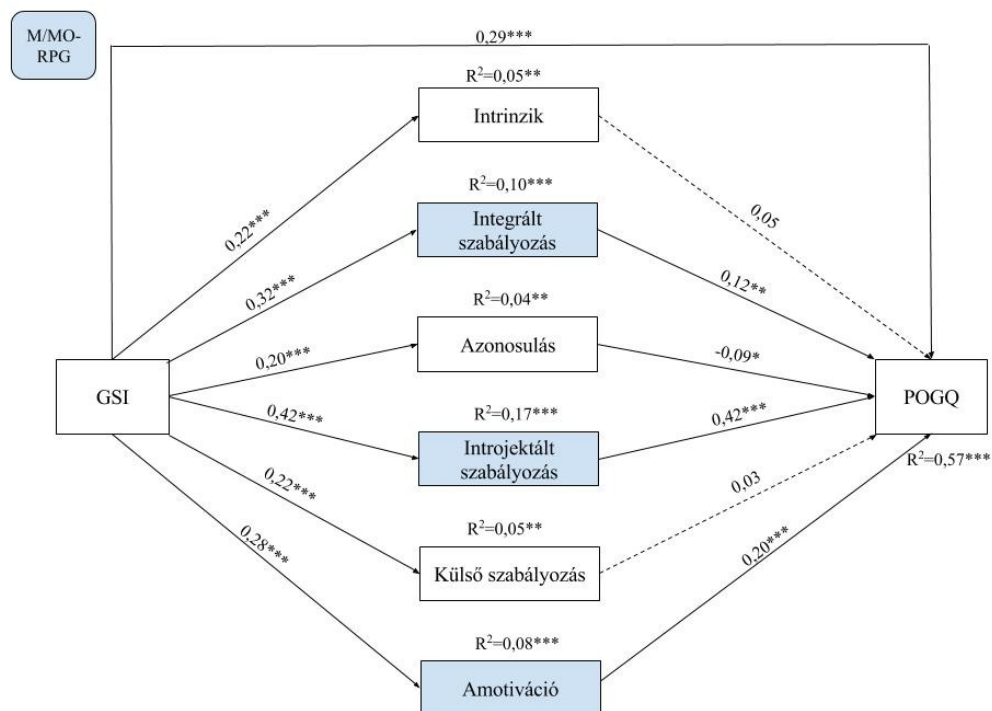
M/MORPG

A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot mutat a problémás játsszással, a standardizált hatás 0,29 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 57%-át magyarázza a problémás játsszásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat mind a hat GAMS faktorról. A motivációk közül szignifikáns kapcsolatot mutat az integrált szabályozás, az azonosulás, az introjektált szabályozás

és az amotiváció a problémássággal. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 3 indirekt úton keresztül hat szignifikánsan a problémás játszásra (17. ábra).

1. Globális Súlyossági Index → Introjektált szab. → Problémás játszás (standardizált hatás =0,18; $p < ,001$);
2. Globális Súlyossági Index → Amotiváció → Problémás játszás (standardizált hatás =0,06; $p < ,001$);
3. Globális Súlyossági Index → Integrált szabályozás → Problémás játszás (standardizált hatás =0,04; $p < ,01$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,27 ($p < ,001$).



4.4.3. 17. ábra Az M/MORPG játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával

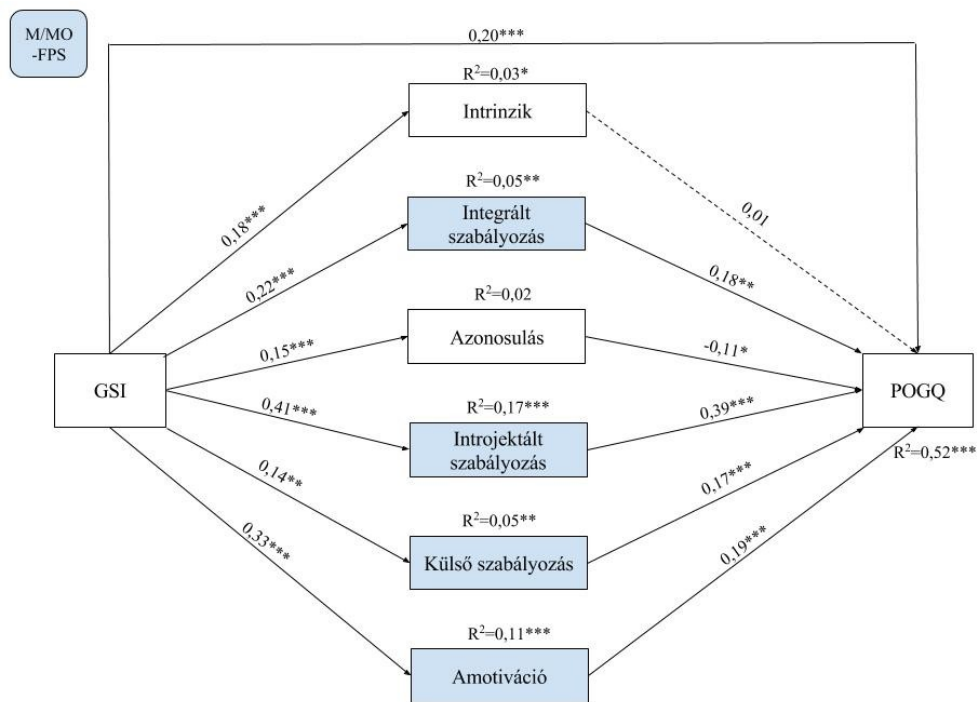
M/MOFPS

A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot is mutat a problémás játszással, a standardizált hatás 0,20 ($p < ,001$). A teljes modell a variancia 52%-át magyarázza a problémás játszásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat mind a hat GAMS faktoral. A motivációk közül szignifikáns kapcsolatot mutat az integrált szabályozás, az azonosulás, az introjektált szabályozás és az amotiváció. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 4 indirekt úton keresztül hat a problémás játszásra (18. ábra).

Az indirekt utak közül szignifikáns:

1. **Globális Súlyossági Index**→ **Introjektált szab.**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,16; p<,001);**
2. **Globális Súlyossági Index**→ **Amotiváció**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,06; p<,001);**
3. **Globális Súlyossági Index**→ **Integrált szabályozás**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,04; p<,01);**
4. **Globális Súlyossági Index**→ **Külső szabályozás**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,02; p<,01);**

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,27 (p<,001).



4.4.3. 18. ábra Az M/MOFPS játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott variációjával

M/MORTS

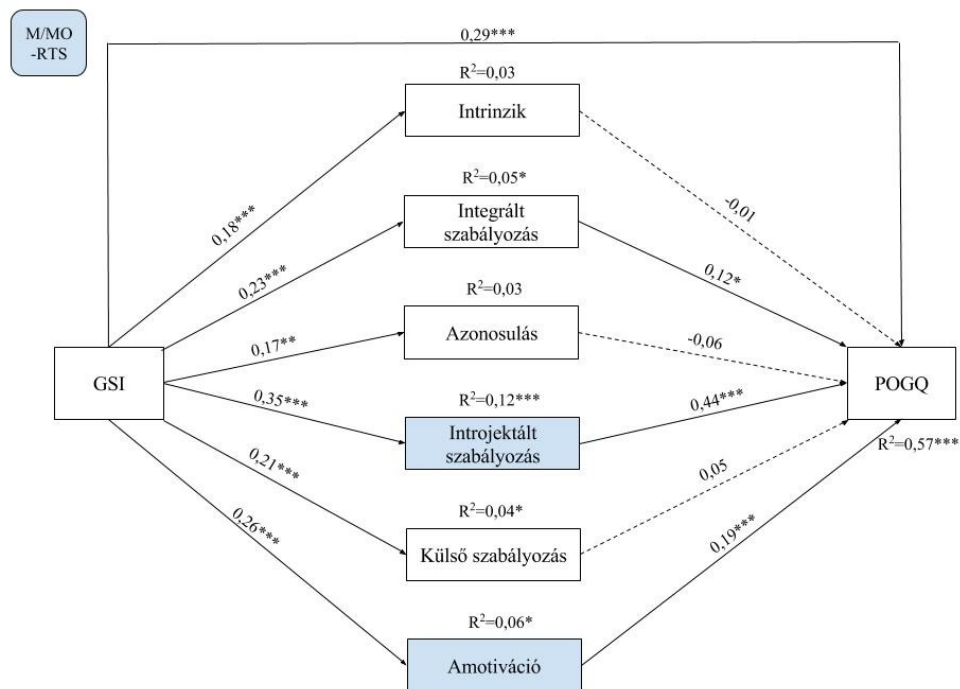
A GSI szignifikáns direkt kapcsolatot is mutat a problémás játszással, a standardizált hatás 0,29 (p<,001). A teljes modell a variancia 57%-át magyarázza a problémás játszásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns kapcsolatot mutat mind a hat GAMS faktoral. A motivációk közül szignifikáns kapcsolatot mutat az integrált szabályozás, az introjektált szabályozás és az

amotiváció a problémássággal. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 3 indirekt úton keresztül hat a problémás játszásra (19. ábra).

Az indirekt utak közül szignifikáns:

1. **Globális Súlyossági Index**→ **Introjektált szab.**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,16; p<,001);**
2. **Globális Súlyossági Index**→ **Amotiváció**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,05; p<,001);**

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,23 (p<,001).



4.4.3. 19. ábra Az M/MORTS játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával

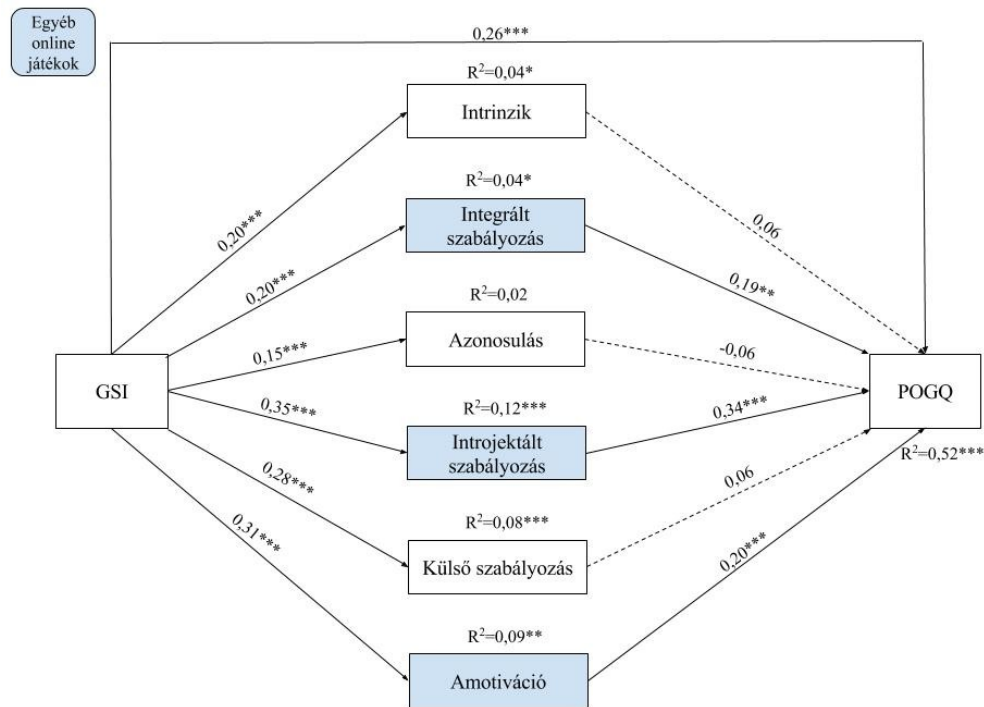
Egyéb online játékok

A GSI, ez esetben is, szignifikáns direkt kapcsolatot mutat a problémás játszással, a standardizált hatás 0,26 (p<,001). A teljes modell a variancia 52%-át magyarázza a problémás játszásnak. A pszichiátriai distressz szignifikáns és erős kapcsolatot mutat mind a hat GAMS faktoral. A motivációk közül szignifikáns kapcsolatot mutat az integrált szabályozás, az introjektált szabályozás és az amotiváció faktorai a problémássággal. Az eredmények alapján a pszichiátriai distressz 3 indirekt úton keresztül hat a problémás játszásra (20. ábra).

1. **Globális Súlyossági Index**→ **Introjektált szab.**→ **Problémás játszás (standardizált hatás =0,12; p<,001);**

2. Globális Súlyossági Index → Amotiváció → Problémás játszás (standardizált hatás =0,06; $p < ,001$);
3. Globális Súlyossági Index → Integrált szabályozás → Problémás játszás (standardizált hatás =0,03; $p < ,01$);

A mediáló utak teljes hatásértéke 0,24 ($p < ,001$).



4.4.3. 20. ábra Az online egyéb játékokat játszó játékosok mediációs modellje (GAMS-on keresztül) a standardizált útvonal együtthatókkal és az endogén változók magyarázott varianciájával

Az összesített modell eredményeket a 15. táblázatban tekinthetjük meg. Ez alapján látható, hogy az eszképzismus mediáló szerepe mindegyik játékos típusnál megjelenik, de nem egyenlő hatásfokkal. A legerősebb az M/MORPG-k esetében. Ugyanez mondható el az introjektált szabályozásról is, ami szintén az online szerepjátékoknál a legerősebb. Az amotiváció eleme is mindegyik játékkategóriában kiemelkedik, azonban itt, minden típusnál hasonló hatásfokkal.

A M/MORPG-éknél emelkedik ki egyedül a versengés szerepe, az M/MOFPS játékoknál pedig a fantázia szerepe. Ez egybecseng a második kutatás eredményeivel, ahol hasonló különbségeket mutatott a két játékos típus. Az M/MORTS játékok az M/MOFPS játékokkal hasonló struktúrát mutatnak, de a szignifikancia szint alacsonyabb ($p < ,05$).

4.4.3. 15. táblázat A játékos típusok mediációs modell eredményeinek összesítő táblázata az utak standardizált hatásaival, a direkt és indirekt hatások értékeivel és az összesített varianciával

	M/MORPG N=874	M/MOFPS N=760	M/MORTS N=430	Egyéb online N=629
MOGQ: Társas	-	-	-	-
MOGQ: Eszképizmus	0,11***	0,07***	0,06*	0,06*
MOGQ: Versengés	0,02***	-	-	-
MOGQ: Coping	0,03***	0,01***	0,03*	-
MOGQ: Készségfejlesztés	-	-	-	-
MOGQ: Fantázia	-	0,05***	0,03*	0,03*
MOGQ: Rekreáció	-	-	-	-
Direkt hatás	0,39***	0,33***	0,39***	0,38***
Indirekt hatás	0,17***	0,13***	0,13***	0,12***
Össz. R ²	0,42***	0,33***	0,41***	0,35***
GAMS: Intrinzik	-	-	-	-
GAMS: Integrált szab.	0,04**	0,04**	-	0,04**
GAMS: Azonosulás	-	-	-	-
GAMS: Introjektált szab.	0,17***	0,16***	0,16***	0,12***
GAMS: Külső szab.	-	0,02**	-	-
GAMS: Amotiváció	0,07***	0,06***	0,05***	0,06***
Direkt hatás	0,29***	0,20***	0,29***	0,26***
Indirekt hatás	0,27***	0,27***	0,21***	0,24***
Össz. R ²	0,57***	0,52***	0,57***	0,52***

Szignifikancia. * $p < ,05$. ** $p < ,01$. *** $p < ,001$

4.4.4. Diszkusszió

Az előző kutatásban a motivációs kérdőíveket megvizsgálva láthattuk, hogy a játékosok kompetencia igényét leginkább a versengés és készségfejlesztés motivációin keresztül érhetik el a játékosok. Így talán nem is véletlen, hogy az M/MOFPS játékosok számoltak be a legmagasabb kompetencia élményről. Ryan és mtsi. (2006) kutatásai alapján ez a faktor jósolja be legnagyobb valószínűséggel, hogy a személy újra visszatérne -e a játékhoz. A játékosok magasabb autonómia érzetről és kötődésről számoltak be az M/MORPG-ékben. Az autonómia nagyban függ a játék design által nyújtott választási lehetőség mennyiségétől és szabadság mértékétől (Deci & Ryan, 2011). M/MORPG-ékben, ilyen például a nyílt virtuális világ, amiben a játékos arra megy,

amerre csak szeretne és közben sok változatos kihívással találkozhat (Cole & Griffiths, 2007). A kötődés, mint láttuk, leginkább a társas faktorhoz kapcsolható. Ennek mértéke azért lehet magasabb az online sokszereplős szerepjátékokban, mert itt változatos módon kerülhetnek kapcsolatba játékos társaikkal és változatos tevékenységeket hajthatnak végre együtt (Ryan és mtsi., 2006).

A játékos típusokat az SDT elmélet szempontjából felmérve azt láthatjuk, hogy minden típusnál az intrinzik motiváció a legjelentősebb. Tehát a játékosok minden játékot leginkább belső késztetésből játszanak. Eltérések nem mutatkoznak az integrált szabályozás, és a legalacsonyabb értéket produkáló, amotiváció között sem. Ezen felül a külső szabályozás mértéke az M/MORPG játékosoknál volt a legmagasabb. Az introjektált szabályozás az M/MOFPS játékosoknál és az azonosulás az M/MORTS játékosoknál.

Mediációs modellek működnek a játékos típusok esetében is, ez az M/MORPG játékosoknál a legmagasabb, 42% éri el, az eredményei pedig azt mutatják, hogy az alap modell két legerősebb (eszképizmus, versengés) elemét hozta, valamint ezen felül a coping motivációt. Ezt Stetina és mtsi. (2011) a játék típusok között végzett elemzése is alátámaszthatja, miszerint az online szerepjátékosoknál találták a legmagasabb hajlamot a depresszív jegyekre az M/MORTS és M/MOFPS játékokhoz képest. Az M/MOFPS játékosoknál a modell annyiban változott, hogy az eszképizmus mellett a fantázia lett a másik erős elem és megjelent a coping is. Ez alapján úgy tűnik, hogy bár a társas és versengés elemek együttjárnak a problémássággal, azok nem töltenek be mediáló szerepet a distressz és a problémásság között. Az M/MORTS és *egyéb* online játék kategóriák eredményeit az alacsonyabb szignifikancia értékek miatt óvatosabban kell kezelnünk. Alapvetően az M/MOFPS játékos modellhez hasonlóak és az eszképizmus és fantázia elemek emelkednek ki az utóbbi két típusnál is. Ennek hátterében több ok is meghúzódhat. Az egyik ilyen eredménytorzító ok, egy új és egyben nagyon népszerű játéktípus a MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) elterjedése. Ez a típus keveri az online RTS és RPG játékok stílusjegyeit. Általában két csoport, öt-öt fővel játszik, akik mind egy-egy avatart irányítanak, és közben versengenek egymással egy fix méretű területen a győzelemért. Tehát, mind a kooperatív mind, a kompetitív és karakter fejlesztés jegyek erősek a játékban (Johnson, Nacke, & Wyeth, 2015). Ezt igazolni látszik Škařupová és Blinka (2015) kutatása, akik összehasonlították az MMORPG-éket és MOBA-kat és eltérő jellegzetességeket találtak a problémásság hátterében. Azt is fontos lehet

kiemelni, hogy az M/MORTS játékosok az második kutatásban is kisebb erősségű összefüggést mutattak a motivációs elemek (coping, versengés) és a problémásság között, mint a többi kategória játékosai.

A mediációs modellt a szabályozó elemeken keresztül megvizsgálva, kiestek a gyengébb utak és az erős elemként megmaradt az introjektált szabályozás és az amotiváció, a többi elem mindegyik modellben alacsonyabb szignifikancia szinttel rendelkezett. A legszélesebb mintázatot az M/MOFPS-t játszóknak mutatták, ezzel elképzelhetően összefügg életkoruk, miszerint a játékot egy olyan szintérnek is használhatják ahol kipróbálhatják önmagukat így többféle szabályozási szinten is kezelhetnek ugyanolyan helyzeteket (Jansz, 2005). A distressz csökkentése tehát mindegyik játékon keresztül megvalósul, de legerősebben az M/MORPG-éknél. Elképzelhető, hogy ez az online szintér kínálja a legszélesebb lehetőségeket, ami így nagyobb tömegeknek lehet vonzó.

Érdekes lehet azt is kiemelni, hogy a modellek egyik oldalról sem kapcsolódnak a rekreáció eleméhez. Ez alapján elmondható, hogy az online játék használat lehet egészséges hobbi is (Király és mtsi., 2015). Ezt megerősíti Kallio, Mayra, és Kaipainen (2010) három éves utánkövetéses vizsgálatában kapott eredménye, miszerint a játékosok nagy része kikapcsolódásra vagy elkötelezett szórakozásra használja a játékokat. Hozzáteszik, hogy az online játékok egy sokrétű szociális és kulturális teret kínálnak, amit változatosan használnak a játékosok.

A kutatás limitációinak, azonban ez esetben is figyelmet kell szentelnünk. A kérdőív önbeszámolón alapult, továbbá a minta jelen esetben is magyar játékosokat vizsgált, ezért az adatok általánosíthatósága megkérdőjelezhető lehet. A limitációk ellenére azonban, jelen eredményekre is tekinthetünk úgy, mint úttörő irányvonalra, amely a különböző játékpreferenciákkal jellemezhető játékosok problémásságának összehasonlítását célozta meg.

Továbbá itt is fontos megemlítenünk, ahogyan azt már a harmadik tanulmány limitációinál is, hogy elméletileg lehetőség van alternatív mediációs modell készítésére is, amely pont a másik irányba hat, tehát a problémás online játékhasználat vezet pszichiátriai distresszhez. Az is elképzelhető, hogy egyszerre mindkét modellnek lehet hatása bizonyos embereknél. Ezeknek az elméleteknek szükségszerű a jövőbeli empirikus tesztelése az egyes játékos típusok esetében is.

A kutatás további érdekes kérdéseket is felvetett. Az egyik ilyen kérdés a játéktípusokkal kapcsolatot mutató elemek időbeli stabilitásának megállapítása. Ennek egy longitudinális vizsgálat megfelelő keretet adhatna.

5. Összegzés

5.1. A kutatási eredmények összefoglalása

Az online játékok hazai kutatása egy fontos terület, hiszen hazánkban is nagy teret hódított ez a rekreációs tevékenység, és itt is, mint más országokban fokozatosan jelentenek problémás használói eseteket. Fontos azonban megjegyeznünk, hogy hazai mintán végzett kutatásaink nem csak Magyarországon, hanem világ szinten is hiánypótlóak és inspirálóak lehetnek, hiszen a kutatás az online játékosokat egy egységben vizsgálja és összehasonlíthatóvá teszi az egyes felhasználói csoportok mentén.

A kutatások céljait, módszertanát és eredményeit a 16. összefoglaló táblázat szemlélteti.

5.1. 16. táblázat A négy kutatás céljainak, módszertanának és eredményeinek összefoglalása

Kutatások, célkitűzések	Módszertan	Eredmények
1.1. Az online játékosok játék preferencia vizsgálata	online, önkitöltős kérdőív magyar minta N=4374 (N _{férfi} = 3980; átlag életkor=21) szociodemográfiai adatok 1.1 LPA elemzés	1.1 8 csoport, 4 tiszta csoport alkotja a minta 79%-át
1.2. A játékos típusok szociodemográfiai karakterisztikái	1.2 egyváltozós összefüggésvizsgálat és 3 bináris logisztikus regresszió	1.2 M/MORPG: legmagasabb játékoraszám, legmagasabb női arány, jellemző a csoporttagság M/MOFPS: fiatalabbak, főként férfiak, alacsonyabb végzettség és kisebb szocioökonómiai státusz, jellemző a csoporttagság, fél profi vagy professzionális csoportokban játszanak M/MORTS: legkevesebb átlag idő, átlagosan több pénzt költenek rá
2.1. Az onlinejáték-típusok motivációs mintázatának feltérképezése	online, önkitöltős kérdőív magyar minta N=3455 N _{M/MORPG} =2013 N _{M/MOFPS} =1193 N _{M/MORTS} =164 N _{Egyéb} =85 mérőeszközök: MOGQ, POGQ	2.1. M/MORPG: eszképzimus ↑, fantázia ↑, coping ↑, társas ↑, versengés ↓, M/MOFPS: versengés ↑, társas ↑, coping ↑, készségfejlesztés ↑ M/MORTS: készségfejlesztés ↑ Egyéb online játékok: eszképzimus ↓, coping ↓, versengés ↓

2.2. Az onlinejáték-típusok összefüggése a problémásság faktoraival	2.1. és 2.2. Wald féle χ^2 teszt	2.2. M/MORPG: obszesszió↑, túlhasználat↑, belefeledkezés↑, interperszonális konfliktusok ↑, megvonás ↑ M/MOFPS: túlhasználat ↑, interperszonális konfliktusok ↑, megvonás ↑ M/MORTS: nem mutat különbségeket Egyéb online játékok: társas izoláció ↓
2.3. A motivációk összefüggése a problémássággal játéktípusonként	2.3. Lineáris regresszió elemzés	2.3. M/MORPG: eszképzimus, coping, versengés; $R^2=0,32$ M/MOFPS: eszképzimus, versengés, fantázia, társas; $R^2=0,31$ M/MORTS: coping, versengés; $R^2=0,39$ Egyéb online játékok: fantázia; $R^2=0,42$
3.1. A különböző elméleti háttérrel rendelkező játékmotivációk összehasonlítása	online, önkitöltős kérdőív magyar minta N= 5294 ($N_{\text{férfi}}=4883$; átlag életkor=22,14) mérőeszközök: MOGQ, GAMS, PENS, POGQ, BSI, 3.1. CFA, SEM mediációs modell	3.1. PENS faktorstruktúrájának igazolása kompetencia ↔ versengés, készségfejlesztés autonómia ↔ fantázia, coping, rekreáció kötődés ↔ társas SDT elmélet: öszabályozottak (társas, coping, készségfejlesztés, fantázia, rekreáció). Kivéve az eszképzimus és versengés kategóriáit, amelyek erősebb együtt járást mutatnak a kontrollált jegyekkel.
3.2. A motivációs modellek elemeinek mediálása a pszichiátriai distressz és a problémás használat között	3.2. SEM mediációs modell	3.2. és 3.3. MOGQ: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta=0,36$; $p<,001$) és indirekt ($\beta=0,15$; $p<,001$) hatása a problémás játszásra. Mediáló motivációk: eszképzimus ($\beta=0,09$; $p<,001$); fantázia ($\beta=0,03$; $p<,001$); coping ($\beta=0,02$; $p<,001$); versengés ($\beta =0,01$; $p<,001$);

3.3. A modellek nemi különbségei	3.3. független mintás t-próba, SEM mediációs útvonalelemzés	nemi invariancia: A női csoportnál szignifikáns hatás csak az eszképzimus, coping és fantázia faktorain jelent. GAMS: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta = 0,25$; $p < ,001$) és indirekt ($\beta = 0,26$; $p < ,001$) hatása a problémás játszásra. Mediáló motivációk: Introjektált szabályozás ($\beta = 0,15$; $p < ,001$); Amotiváció ($\beta = 0,06$; $p < ,001$); Integrált szabályozás ($\beta = 0,03$; $p < ,001$); Intrinzik \rightarrow Problémás játszás ($\beta = 0,01$; $p < ,001$); Külső szabályozás ($\beta = 0,01$; $p < ,001$). nemi invariancia: A női csoportnál szignifikáns hatás csak az integrált szabályozás és az amotiváció faktorain jelent meg.
4.1. A motivációs modellek elemeinek mediálása a pszichiátriai distressz és a problémás használat között játéktípusonként	online, önkitöltős kérdőív magyar minta N=2696 N _{M/MORPG} =874 N _{M/MOFPS} =760 N _{M/MORTS} =430 N _{Egyéb} =629 4.1. Wald féle χ^2 teszt 4.2. és 4.3. SEM mediációs útvonal elemzés	4.2. M/MORPG: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta = 0,39$; $p < ,001$) és indirekt ($\beta = 0,17$; $p < ,001$) hatása a problémás játszásra. Mediáló motivációk: Eszképzimus ($\beta = 0,11$; $p < ,001$); Coping ($\beta = 0,03$; $p < ,001$); Versengés ($\beta = 0,02$; $p < ,001$) M/MOFPS: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta = 0,33$; $p < ,001$) és indirekt ($\beta = 0,13$; $p < ,001$) hatása a problémás játszásra. Mediáló motivációk: Eszképzimus ($\beta = 0,07$; $p < ,001$); Fantázia ($\beta = 0,05$; $p < ,001$); Coping ($\beta = 0,01$; $p < ,001$) M/MORTS: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta = 0,39$; $p < ,001$) és indirekt ($\beta = 0,13$; $p < ,001$) hatása a problémás játszásra. Mediáló motivációk: Eszképzimus ($\beta = 0,06$; $p < ,05$); Fantázia ($\beta = 0,03$; $p < ,05$); Coping ($\beta = 0,03$; $p < ,05$) Egyéb online játékok: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta = 0,38$; $p < ,001$) és indirekt ($\beta = 0,12$; $p < ,001$) hatása a problémás játszásra. Mediáló motivációk: Eszképzimus ($\beta = 0,06$; $p < ,05$); Fantázia ($\beta = 0,03$; $p < ,05$)

4.3.

M/MORPG: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta=0,29$; $p<,001$) és indirekt ($\beta=0,27$; $p<,001$) hatása a problémás játzsásra. Mediáló motivációk: Introjektált szabályozás ($\beta=0,18$; $p<,001$); Amotiváció ($\beta =0,06$; $p<,001$); Integrált szabályozás ($\beta = 0,04$; $p<,01$)

M/MOFPS: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta=0,20$; $p<,001$) és indirekt ($\beta=0,27$; $p<,001$) hatása a problémás játzsásra. Mediáló motivációk: Introjektált szabályozás ($\beta=0,16$; $p<,001$); Amotiváció ($\beta =0,06$; $p<,001$); Integrált szabályozás ($\beta=0,04$; $p<,01$); Külső szabályozás ($\beta=0,02$; $p<,01$)

M/MORTS: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta=0,29$; $p<,001$) és indirekt ($\beta=0,23$; $p<,001$) hatása a problémás játzsásra. Mediáló motivációk: Introjektált szabályozás ($\beta=0,16$; $p<,001$); Amotiváció ($\beta =0,05$; $p<,001$)

Egyéb online játékok: A pszichiátriai distressznek van szignifikáns direkt ($\beta=0,26$; $p<,001$) és indirekt ($\beta=0,24$; $p<,001$) hatása a problémás játzsásra. Mediáló motivációk: Introjektált szabályozás ($\beta=0,12$; $p<,001$); Amotiváció ($\beta =0,06$; $p<,001$); Integrált szabályozás ($\beta = 0,03$; $p<,01$)

A játéktípusok használati mintázata és szociodemográfiai jellemzőik

Összegezve elmondhatom, hogy a szakirodalom áttekintésével négy online játékkategóriát azonosítottam, az M/MORPG-eket, M/MOFPS-eket, M/MORTS-eket és egy egyéb online játékokat tartalmazó kategóriát (Ghuman & Griffiths, 2012). Ezek közül a legtöbbet vizsgált játékok az M/MORPG-k (Griffiths és mtsi., 2003b; Grusser és mtsi., 2005; Ng & Wiemer-Hastings, 2005a; Yee, 2006a; Cole & Griffiths, 2007; Grusser és mtsi., 2007b; Hussain & Griffiths, 2009) azonban a többi játéktípus hatásmechanizmusáról csak pár kutatás számol be (Jansz & Tanis, 2007; Ghuman & Griffiths, 2012). Ezért az első célkitűzésem az volt, hogy megvizsgáljam a játékosok speciális játék preferenciával rendelkeznek -e. Mivel az online játékosok 79%-a besorolható volt egy-egy tiszta játéktípusba, igazolódni látszik az a hipotézis miszerint a háttérben speciális pszichológiai szükségletek húzódnak meg (Nagygyörgy és mtsi., 2013). Ez összefügghet azzal, hogy egyes emberek miért játszanak túl sokat és hogy, egy kisebb csoportnál miért alakul ki a problémás játékviselkedés (Kuss & Griffiths, 2012c). Ennek egyértelműsítése, azonban további kutatásokat igényel.

A felmérés második céljaként, az M/MOG játéktípusokat használók kerültek összehasonlításra. M/MOFPS játékosok szinte kizárólag férfiak, fiatalabbak, kevésbé iskolázottak és alacsonyabb szocioökonómiai státusszal rendelkeznek. Közel kétharmaduk egyáltalán nem költött pénzt a játékokra, ugyanakkor 4,1% többet költöttek, mint havi 10.000 Ft. Többségében tanulók voltak, és kevesebb időt töltöttek játékkal, mint az M/MORPG játékosok.

Az M/MORPG játékosok több időt töltöttek játékkal, mint más játékosok. Ennek háttérben feltételezhetően a szerepjátékok strukturális jellegzetességei állnak (D. King és mtsai, 2011). Körülbelül 13%-uk játszott hatnál több órát egy nap, míg további egynegyedük töltött 4-6 órát egy nap játékkal. A jelenség mindenképp további figyelmet igényel különösen a lehetséges problémás játszás kialakulása miatt (Demetrovics és Griffiths, 2012; Demetrovics és mtsai, 2012; Kuss és Griffiths, 2012a, 2012b), mégha a túlzott mértékű játszás önmagában nem elégséges feltétele is a problémás játékhasználatnak (Griffiths, 2010a) az biztos, hogy velejárója (Grusser és mtsi., 2007b; Gentile, 2009b; Hsu és mtsi., 2009b; Porter és mtsi., 2010b; Dauriat és mtsi., 2011; King és mtsi., 2011a). Az M/MORPG és M/MOFPS játékosokra kiváltképp jellemző, hogy állandó tagjai valamilyen amatőr, félprofesszionális vagy professzionális csapatnak, ami mutatja ezen játékok társas folyamatokban betöltött szerepét.

Következtetésként azt mondhatjuk, hogy a játékosok típus választása elkülönül szociodemográfiai jellemzőik mentén, így érdemes lehet a csoportokat ennek tudatában kezelni. Fontos, hogy bár a játékok változhatnak ezeknek speciális feltárása nem hiábavaló, mert hozzájárulhatnak az adott csoportok pszichológiai szükségleteinek részletesebb megértéséhez és ezáltal, akár a prevenció vagy kezelés hatékonyabb megvalósításához.

Játéktípusok összevetése a motivációk és problémásság mentén

Következtetésként elmondható, hogy az eredmények igazolták az eltérő típusok motivációs különbségeit, és ezáltal a problémásságra való hatását is. A leginkább vulnerábilis csoportnak a M/MORPG játékosok tűnnek, mert ők mutatták a legkiemelkedőbb értékeket a problémásságot mérő faktorok között a többi játéktípushoz képest, valamint érdekes, hogy a náluk kiemelkedő motivációk egy kivételével összekapcsolhatóak a problémás használattal. Ez igazolni látszik azt a tényt, hogy miért fordultak a kutatók leginkább ennek a játéknak a feltárása felé (Griffiths és mtsi., 2003a, 2004; Yee, 2006a; Charlton & Danforth, 2007a; Cole & Griffiths, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Ez persze nem azt jelenti, hogy a többi játékra ne kellene figyelmet fordítanunk, sőt az eddigi kutatások erős M/MORPG fókusza miatt fontos kiemelnünk mennyire más motivációs faktorok kerültek kapcsolatba a problémássággal a különböző csoportoknál. Ez szintén egy olyan eredmény lehet, ami segíthet megérteni a mögöttes folyamatokat a típusválasztás mentén.

A kapcsolatok feltárása továbbá azért is hasznos lehet, mert mára a nem-játékos felületek játékosítása is elkezdődött. Ez a gamifikáció, amit olyan területeken alkalmaznak, mint üzleti egészségügyi vagy sportalkalmazások vagy akár különböző munkáltatói felületek. Ezért a játékok pszichológiai megértése és a motivációk feltárása mára már nem csak a játékos környezetben alkalmazhatóak, hanem fontossá válhatnak hétköznapiabb területeken is, ahol nem csak rekreációs célokra használják a játékelemeket.

Játék motivációk és szükséglet kielégítés

A játékosok kompetencia igényét leginkább a versengés és készségfejlesztés motivációin keresztül érhetik el a játékosok. Így talán nem is véletlen, hogy az M/MOFPS játékosok számoltak be a legmagasabb kompetencia-élményről. Ryan és mtsi. (2006) kutatásai alapján ez a faktor jósolja be legnagyobb valószínűséggel, hogy a személy újra visszatérne -e a játékhoz. A játékosok magasabb autonómia érzetről és kötődésről számoltak be az M/MORPG-ékben. Ez az

eredmény sem annyira meglepő, hiszen az autonómia nagyban függ a játék design által nyújtott választási lehetőség mennyiségétől és szabadság mértékétől (Deci & Ryan, 2011), és ezek nagyobb arányban reprezentáltak az M/MORPG-ekben, ilyen például a nyílt virtuális világ, amiben a játékos arra megy, amerre csak szeretne és közben sok változatos kihívással találkozhat (Cole & Griffiths, 2007). A kötődés, mint láttuk, leginkább a társas faktorhoz kapcsolható, ennek mértéke azért lehet magasabb az online sokszereplős szerepjátékokban, mert itt változatos módon kerülhetnek kapcsolatba játékos társaikkal és változatos tevékenységeket hajthatnak végre együtt (Ryan és mtsi., 2006). Ennek mértéke szintén magasabb, mint a többi onlinejáték-típusban.

Mediációs modellek

Mediációs modellek megerősítették, hogy a pszichiátriai distressz nem csak direkt úton hat a problémás játékhasználatra, hanem a motivációkon keresztül is. A játékstruktúra felől közelítő motivációs mérőeszköz eltéréseket mutatott az egyes típusok között, azonban a SDT elmélet alapján mért eredmények nagyon hasonló szabályozó mechanizmusokat mutattak az egyes játéktípusok között. Ez arra enged következtetni, hogy míg a szabályozó folyamatok felől közelítve egy általánosabb felmérést végezhetünk a problémásság kiszűrésére, addig a játékstruktúra motivációi specifikálni segíthetnek a személyes motivációkat és az azok mögött meghúzódó igényeket. Mivel ez egy komplex folyamat a problémás játékosok azonosítása lehet az első lépés, és azt követően a terápiás kezelés, ami éppúgy ahogyan más viselkedéses függőségeknél, az általánosan azonosítható jegyek mellett egyedi tulajdonságokra való fókuszálást igényelnek.

A játszás nem minden esetben problémás

Fontos még pár szóban összegeznünk, hogy a problémásság jegyei egyik modellben sem kapcsolódnak a rekreáció eleméhez. Ez alapján elmondható, hogy az online játék használat lehet egészséges hobbi is (Király és mtsi., 2015). Ezzel az az eredmény is egybecseng miszerint az eszképzimus kategória nem elégítette ki a három alapszükséglet (kompetencia, autonómia és kötődés) egyikét sem. Ezeknek az alapszükségleteknek a játékon belüli kielégülése hozzájárult a jól-lét érzetéhez (Rigby & Ryan, 2007). Mivel a játékok „démonizálása” egy közismert jelenség napjaink sajtójában, ezt fontos tisztázni, hiszen minden mellett ez egy kiterjedt és nagyon népszerű rekreációs tevékenység. A gyerekeknek lehet ez egy fontos színtér, ahol közös

élményeket szerezhetnek barátaikkal és, ha eltiltásra kerülnek, kimaradhatnak kortársaik tevékenységeiből.

Az online játékok egy sokrétű szociális és kulturális teret kínálnak, amit változatosan használnak ki a játékosok (Kallio és mtsi., 2010). Ahogyan arra Griffiths (2010a) is rámutatott, ha valaki moderáltan használja a videojátékokat számos pozitív hatást is tapasztalhat, mint emelkedett önbizalom, hatékonyabb reflexek és reakcióidő, jobb emlékezés, logikai készség és stratégiai gondolkodás, valamint a szociális és kommunikációs készségek fejlődése.

Az eredmények lehetséges gyakorlati felhasználásának összefoglalása

Ahogyan arra a DSM-5 internetes játék zavar részében rámutatnak még tisztázatlan, hogy az egyes játéktípusoknak milyen szerepe van a zavar kialakulásában és fennmaradásában (APA, 2013). Kutatásaim fokozatosan mutatnak rá az egyes játéktípusokat játszó csoportbeli eltéréseire. Az első és második tanulmány megállapította, hogy a játékos típusok eltérnek szociodemográfiai jellemzőik mentén, valamint az egyes játékos típusok eltérő motivációs és problémásság mintázattal is rendelkeznek. Tehát bizonyítást nyert, hogy az emberek különböző okok miatt játszanak, ezért játékpreferenciájuk is más, ami a problémás használat esetén is megjelenik. A játékos típusok ismerete segíthet a problémás onlinejáték-használó preferenciáinak azonosításában és ezáltal közelebbi képet kaphatunk arról, milyen okok miatt játszik. Ezért a továbbiakban is érdemes a játékos típusok területével foglalkozni, valamint érdemes összetettebb összefüggéseket vizsgálva kiegészíteni az eredményeket.

A harmadik és negyedik tanulmány mediációs modelljei, egy ilyen komplexebb összefüggésvizsgálatot foglalnak magukba, amelyek három fontos eredménnyel járulnak hozzá a problémás onlinejáték-használat értelmezéséhez. Az egyik, hogy a problémásság jegyei egyik modellben sem kapcsolódnak a rekreáció eleméhez. Ez alapján elmondható, hogy az online játék használat kapcsán alapvetően nem kell aggódnia a szülőknek, nevelőknek, tanároknak vagy egészségügyi dolgozóknak, mert megfelelő rekreációs hobbi lehet. A másik eredmény rámutat, hogy abban az esetben kell változtatni a játékos játékhasználati szokásain, amikor a játékot használja a mindennapi stresszel, feszültséggel és problémákkal való megküzdésre. Mivel a problémás játékosok gyakran játszanak, elképzelhető, hogy a játékot használják érzelmi szabályozóként, hogy ezáltal csökkentsék a negatív érzéseiket. Ez akkor válhat különösen problémássá, ha ez a problémákkal való megküzdés csak a játékokban valósul meg, így a

játékosnak nincs lehetősége egészséges megküzdési mechanizmusok tanulására mivel folyamatosan a játékkal vannak elfoglalva. A problémák kizárása és a passzív megküzdés egy rövid ideig hatékonynak tűnhet a játékos számára, azonban hosszú távon blokkolhatja a személy tapasztalását és új, adaptívabb módszerek alkalmazását (Wölfling, Müller, & Beutel, 2010). A problémás játékosok terápiájának ezért egyik fókusza lehet az új adaptív megküzdési mechanizmusok kialakítása. Ez segíthet abban is, hogy a játékos ne forduljon azonnal a játék felé a problémás helyzetekben, ezáltal csökkenhet a játékoraszám és megváltozhat a játék szerepe is, amit a személy életében betöltött. A harmadik eredmény, hogy a játékosok felől közelítő motivációs mérőeszköz eltéréseket mutatott az egyes típusok között, azonban a SDT elmélet alapján mért eredmények nagyon hasonló szabályozó mechanizmusokat mutattak az egyes játéktípusok között a distressz és a problémás használat közti mediáló elemként. Ahogyan azt már fentebb kiemelttem erre az eredményre tekinthetünk úgy, hogy az különböző motivációs mérőeszközöknek eltérő gyakorlati szerepe van. A SDT elmélet szabályozó elemeinek mérése egy korai szűrő eljárás lehet, hiszen itt minden problémás játékosnál hasonló elemek jelentek meg típusválsztástól függetlenül. Míg a játékosok alapján mérő kérdőív segíthet a terápiás helyzetben feltárni a speciális motivációs okokat.

Összegezve elmondhatjuk, hogy a fenti kutatási eredmények mind a prevenció, mind a kezelés területén nyújthatnak segítséget a témával foglalkozók számára.

5.2. Korlátok

A videojátékok folyamatosan változnak és fejlődnek. Elképzelhető, hogy nemsokára teljesen új játék kategóriák emelkednek ki, kutatásunk azonban irányadó abban a tekintetben, hogy láthatóvá tette a különböző játéktípusok más pszichológiai szükségleteket tudnak kielégíteni. Ezért az újonnan megjelenő típusok pszichológiai hátterének feltérképezése fontos részét kell, hogy képezze a videojáték kutatásoknak.

A kutatások további limitációjaként kell megemlítenem, hogy az adatok gyűjtése online történt és a kérdőív önkéntes kitöltésen és önbeszámolón alapult. Fontos továbbá, hogy a minta kizárólag magyar játékosok válaszait tartalmazza. Ebből kifolyólag az adatok általánosíthatósága megkérdőjelezhető. A limitációk ellenére azonban, a kutatási eredményekre tekinthetünk úgy, mint az első lépésre és az M/MOG játékosok fő típusait vizsgáló robusztus adatokra. Jelen

pillanatban ez a legkiterjedtebb kutatás, amely a különböző játékpreferenciákkal jellemezhető játékosok összehasonlítását, valamint domináns jellegzetességeinek azonosítását célozza meg.

5.3. Jövőbeli tervek

A kutatások az eredményeken túl további érdekes kérdéseket is felvetett, amelyek a jövőbeli vizsgálatok által tanulmányozásra érdemesek. Az egyik ilyen kérdés a játékpreferencia és azzal kapcsolatot mutató elemek időbeli stabilitása. Egy másik kérdés továbbá, hogy a vegyes preferenciájú csoport esetében – amely a játékosok mintegy ötödét teszi ki – az elsődleges preferencia vajon az idő során alakul ki, vagy épp ellenkezőleg, a vegyes preferencia egy korábbi preferencia elvesztésének következménye. Jövőbeli kutatások keretében érdemes lenne megvizsgálni továbbá azokat a személyiségbeli tényezőket, amelyek összefüggést mutatnak a különböző típusú játékok preferenciájával. Ennek a kutatás sorozatnak megfelelő kiegészítője egy olyan longitudinális vizsgálat, amely az onlinejáték-használat alakulását követné nyomon. Ez a kutatás a motivációk alakulásán felül, arra is választ adhat, hogy milyen arányú az online játékok elhagyása, és mely játékosok milyen pszichológiai és szociodemográfiai háttérrel maradnak nagyobb valószínűséggel játék használók. Egy érdekes perspektíva lehet az online játszás okait folyamatként megragadni, hiszen így választ kaphatunk arra a kérdésre, hogy miért hatalmasodik el egyes esetekben a játék órák mennyisége, míg más esetekben miért következik be játék elhagyás.

6. Irodalomjegyzék

- Abramson, L. Y., Seligman, M. E., & Teasdale, J. D. (1978). Learned helplessness in humans: critique and reformulation. *Journal of abnormal psychology, 87*(1), 49.
- Allison, S. E., von Wahlde, L., Shockley, T., & Gabbard, G. O. (2006). The development of the self in the era of the internet and role-playing fantasy games. *Am J Psychiatry, 163*(3), 381-385. doi: 163.3.381
- Almy, M., & Almy, M. (1967). Spontaneous play: An avenue for intellectual development. *Young children, 264-277*.
- APA. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®) - Text Revision. 5th edition*. Washington DC: USA.: American Psychiatric Association.
- Athey, I. (1984). Contributions of play to development. *Child's play: Developmental and applied, 9-28*.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daepfen, J. B., Simon, O., . . . Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction, 111*(3), 513-522.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: a psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology, 14*(2), 167.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. Retrieved 18 April, 2012, from <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds: New Riders*.
- Batthyany, D., Muller, K. W., Benker, F., & Wolfling, K. (2009). [Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents]. *Wien Klin Wochenschr, 121*(15-16), 502-509. doi: 10.1007/s00508-009-1198-3 [doi]
- Billieux, J., Chanal, J., Khazaal, Y., Rochat, L., Gay, P., Zullino, D., & Van der Linden, M. (2011). Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online role-playing games: illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology, 44*(3), 165-171.

- Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P., & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of behavioral addictions*, 4(3), 119-123.
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 103-109.
- Bioulac, S., Arfi, L., & Bouvard, M. P. (2008). Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children. *European Psychiatry*, 23(2), 134-141. doi: 10.1016/j.eurpsy.2007.11.002
- Blaszczynski, A. (2008). Commentary: A response to “Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples”. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 179-181.
- Blinka, L. (2008). The relationship of players to their avatars in MMORPGs: differences between adolescents, emerging adults and adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(1), 1-9.
- Brown, R. I. F. (1991). Gaming, gambling and other addictive play. *Adult play: A reversal theory approach*, 101-118.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27-32.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., . . . Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among Norwegian adolescents. *Media psychology*, 16(1), 115-128.
- Byrne, B. M. (2013). *Structural equation modeling with Mplus: Basic concepts, applications, and programming*: Routledge.
- Byun, S., Ruffini, C., Mills, J. E., Douglas, A. C., Niang, M., Stepchenkova, S., . . . Atallah, M. (2009). Internet addiction: metasynthesis of 1996-2006 quantitative research. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(2), 203-207.

- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior, 18*(5), 553-575.
- Castronova, E. (2008). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*: University of Chicago press.
- Ceyhan, A. A., & Ceyhan, E. (2008). Loneliness, depression, and computer self-efficacy as predictors of problematic internet use. *Cyberpsychology & Behavior, 11*(6), 699-701.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry, 5*, 16. doi: 1744-859X-5-16 [pii]
10.1186/1744-859X-5-16 [doi]
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M., & Griffiths, M. (2006a). EverQuest - It's Just a Computer Game Right? An Interpretative Phenomenological Analysis of Online Gaming Addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*(3), 205-216. doi: 10.1007/s11469-006-9028-6
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N., & Griffiths, M. (2006b). EverQuest—It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction, 4*(3), 205-216.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007a). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1531-1548.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007b). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 1531-1548. doi: 10.1016/j.chb.2005.07.002
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2010). Validating the distinction between computer addiction and engagement: online game playing and personality. *Behaviour & Information Technology, 29*(6), 601-613. doi: Doi 10.1080/01449290903401978
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyberpsychology & Behavior, 7*(1), 11-24.
- Chou, C., & Tsai, M.-J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior, 23*(1), 812-824.

- Chumbley, J., & Griffiths, M. (2006). Affect and the computer game player: the effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play. *Cyberpsychology & Behavior*, *9*(3), 308-316.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer Online role-playing gamers. *Cyberpsychology & Behavior*, *10*(4), 575-583. doi: 10.1089/cpb.2007.9988
- Collins, L. M., & Lanza, S. T. (2010). Latent class and latent transition analysis: Wiley.
- Cooper, M. L., Frone, M. R., Russell, M., & Mudar, P. (1995). Drinking to regulate positive and negative emotions: a motivational model of alcohol use. *Journal of Personality and Social Psychology*, *69*(5), 990.
- Cooper, M. L., Russell, M., Skinner, J. B., Frone, M. R., & Mudar, P. (1992). Stress and alcohol use: moderating effects of gender, coping, and alcohol expectancies. *Journal of abnormal psychology*, *101*(1), 139.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (2008). The revised neo personality inventory (neo-pi-r). *The SAGE handbook of personality theory and assessment*, *2*, 179-198.
- Cox, W. M., & Klinger, E. (1988). A motivational model of alcohol use. *Journal of abnormal psychology*, *97*(2), 168.
- Cruz, C., Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). The need to achieve: Players' perceptions and uses of extrinsic meta-game reward systems for video game consoles. *Computers in Human Behavior*.
- Dauriat, F. Z., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to Play Specifically Predict Excessive Involvement in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Evidence from an Online Survey. *European Addiction Research*, *17*(4), 185-189. doi: 10.1159/000326070
- de Argaez, E. (2015). Internet world stats. *World Internet Usage Statistics News*. [Online]. Available: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>. [Accessed: Május. 1, 2015].
- de Prato, G., Feijóo, C., Nepelski, D., Bogdanowicz, M., & Simon, J.-P. (2010). Born Digital/Grown Digital: Assessing the future competitiveness of the EU video games software industry: Institute for Prospective Technological Studies, Joint Research Centre.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, *11*(4), 227-268.

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2011). Self-determination theory. *Handbook of theories of social psychology, 1*, 416-433.
- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational psychologist, 26*(3-4), 325-346.
- Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2012). Behavioral addictions: Past, present and future. *Journal of behavioral addictions, 1*(1), 1-2.
- Demetrovics, Z., & Kun, B. (2007). *Az addiktológia alapjai I.* . Budapest: ELTE Eötvös Kiadó.
- Demetrovics, Z., & Kun, B. (2010). *Az addiktológia alapjai IV.* Budapest: ELTE Eötvös Kiadó.
- Demetrovics, Z., Szeredi, B., & Rózsa, S. (2008). The three-factor model of Internet addiction: The development of the Problematic Internet Use Questionnaire. *Behavior Research Methods, 40*(2), 563-574.
- Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., . . . Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behav Res Methods, 43*(3), 814-825. doi: 10.3758/s13428-011-0091-y [doi]
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Pápay, O., . . . Oláh, A. (2012). The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ). *PloS one, 7*(5), e36417.
- Dickey, M. D. (2007). Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development, 55*(3), 253-273.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2005). More than just'XP': Learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education, 2*(2), 89-100.
- Farkas, J., Németh, Z., Urbán, R., Kökönyei, G., Felvinczi, K., Kuntsche, E., & Demetrovics, Z. (2011). [The epidemiological, etiological and motivational aspects of alcohol use and binge drinking: literature review]. *Psychiatria Hungarica: A Magyar Pszichiatriai Tarsasag tudomanyos folyoirata, 27*(5), 335-349.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research, 45*(12), 1573-1578.

- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., & Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research, 46*(2), 141-146.
- Forbes. (Producer). (2012). New Reports Forecast Global Video Game Industry Will Reach \$82 Billion By 2017. Retrieved from 2016 júnus 30.
<http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/>
- Frostling-Henningsson, M. (2009). First-person shooter games as a way of connecting to people: "Brothers in blood". *Cyberpsychology & Behavior, 12*(5), 557-562.
- Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational behavior, 26*(4), 331-362.
- Gentile, D. (2009a). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18 A National Study. *Psychological Science, 20*(5), 594-602.
- Gentile, D. (2009b). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study. *Psychological Science, 20*(5), 594-602. doi: 10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011a). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics, 127*(2), e319-329. doi: 10.1542/peds.2010-1353
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011b). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics, peds. 2010-1353*.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D. D., Fung, D., & Khoo, A. (2011c). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics, 127*(2), E319-E329. doi: 10.1542/peds.2010-1353
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBPL), 2*(1), 13-29.
- Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A., & Gorelick, D. A. (2010). Introduction to behavioral addictions. *The American journal of drug and alcohol abuse, 36*(5), 233-241.
- Griffiths, M. (1993a). Are computer games bad for children? *PSYCHOLOGIST-LEICESTER-, 6*, 401-401.

- Griffiths, M. (1993b). Fruit machine gambling: The importance of structural characteristics. *Journal of Gambling Studies*, 9(2), 101-120. doi: 10.1007/bf01014863
- Griffiths, M. (1999). Gambling Technologies: Prospects for Problem Gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265-283.
- Griffiths, M. (2005a). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
- Griffiths, M. (2005b). Relationship between gambling and video-game playing: A response to Johansson and Gotestam. *Psychological reports*, 96(3), 644-646.
- Griffiths, M. (2010a). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40. doi: 10.1080/02667360903522769
- Griffiths, M. (2010b). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. doi: 10.1007/s11469-009-9229-x
- Griffiths, M., & Meredith, A. (2009a). Videogame Addiction and its Treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253. doi: 10.1007/s10879-009-9118-4
- Griffiths, M., & Pontes, H. M. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Journal of Addiction Research & Therapy*, 5(4), e124.
- Griffiths, M. D. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth & Society*, 29(2), 223-237.
- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *New directions in addiction treatment and prevention*, 12(3), 27-41.
- Griffiths, M. D. (2010c). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2003a). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2003b). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(1), 81-91. doi: 10.1089/109493103321167992

- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Griffiths, M. D., King, D. L., & Demetrovics, Z. (2014). DSM-5 internet gaming disorder needs a unified approach to assessment. *Neuropsychiatry*, 4(1), 1-4.
- Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009b). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253.
- Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., . . . Demetrovics, Z. (2015). Is there really an international consensus on assessing Internet Gaming Disorder? A response to Petry et al.(2014). *Addiction*.
- Grusser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U., & Thalemann, C. N. (2005). Excessive computer usage in adolescents - a psychometric evaluation. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195. doi: 10.1007/s00508-005-0339-6
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007a). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(2), 290-292. doi: 10.1089/cpb.2006.9956
- Grusser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2007b). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 290-292. doi: 10.1089/cpb.2006.9956
- Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 162-168.
- Hagström, D., & Kaldö, V. (2014). Escapism among players of MMORPGs—conceptual clarification, its relation to mental health factors, and development of a new measure. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(1), 19-25.
- Han, D. H., Bolo, N., Daniels, M. A., Arenella, L., Lyoo, I. K., & Renshaw, P. F. (2011). Brain activity and desire for Internet video game play. *Comprehensive Psychiatry*, 52(1), 88-95.
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010a). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 18(4), 297.

- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010b). Bupropion Sustained Release Treatment Decreases Craving for Video Games and Cue-Induced Brain Activity in Patients With Internet Video Game Addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, *18*(4), 297-304. doi: 10.1037/a0020023
- Han, D. H., Kim, Y. S., Lee, Y. S., Min, K. J., & Renshaw, P. F. (2010). Changes in cue-induced, prefrontal cortex activity with video-game play. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(6), 655-661.
- Han, D. H., Lee, Y. S., Na, C., Ahn, J. Y., Chung, U. S., Daniels, M. A., . . . Renshaw, P. F. (2009). The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive Psychiatry*, *50*(3), 251-256. doi: 10.1016/j.comppsy.2008.08.011
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior*, *28*(4), 1379-1387.
- Herodotou, C., Kambouri, M., & Winters, N. (2011). The role of trait emotional intelligence in gamers' preferences for play and frequency of gaming. *Computers in Human Behavior*, *27*(5), 1815-1819. doi: 10.1016/j.chb.2011.04.001
- Hoefl, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*, *42*(4), 253-258.
- Holden, C. (2010). Behavioral addictions debut in proposed DSM-V. *Science*, *327*(5968), 935-935.
- Hsu, S. H., Wen, M.-H., & Wu, M.-C. (2009a). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, *53*(3), 990-999.
- Hsu, S. H., Wen, M. H., & Wu, M. C. (2009b). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers & Education*, *53*(3), 990-999. doi: 10.1016/j.compedu.2009.05.016
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *7*(4), 563-571.

- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U.-S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior, 48*, 706-713.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory, 15*(3), 219-241.
- Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online first person shooter games. *Cyberpsychology & Behavior, 10*(1), 133-136.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011a). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking, 14*(4), 213-221. doi: 10.1089/cyber.2009.0289
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011b). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14*(4), 213-221.
- Johnson, D., Nacke, L. E., & Wyeth, P. (2015). *All about that base: differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games*. Paper presented at the Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., . . . Williams, D. (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior, 49*, 354-361.
- Kallio, K. P., Mayra, F., & Kaipainen, K. (2010). At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities. *Games and Culture, 1555412010391089*.
- Kamii, C., & DeVries, R. (1980). *Group games in early education: Implications of Piaget's theory*: ERIC.
- Karakus, T., Inal, Y., & Cagiltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior, 24*(6), 2520-2529.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior, 38*, 68-74.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). Meeting the unique challenges of assessing internet gaming disorder. *Addiction, 109*(9), 1568-1570.

- Kaysen, D., Dillworth, T. M., Simpson, T., Waldrop, A., Larimer, M. E., & Resick, P. A. (2007). Domestic violence and alcohol use: Trauma-related symptoms and motives for drinking. *Addictive behaviors, 32*(6), 1272-1283.
- Khantzian, E. J. (1985). The self-medication hypothesis of addictive disorders: focus on heroin and cocaine dependence. *American journal of Psychiatry, 142*(11), 1259-1264.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry, 23*(3), 212-218. doi: 10.1016/j.eurpsy.2007.10.010
- Kim, J. W., Han, D. H., Park, D. B., Min, K. J., Na, C., Won, S. K., & Park, G. N. (2010). The relationships between online game player biogenetic traits, playing time, and the genre of the game being played. *Psychiatry investigation, 7*(1), 17-23.
- Kim, M. G., & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior, 26*(3), 389-398.
- King, D., & Delfabbro, P. (2009). Understanding and assisting excessive players of video games: a community psychology perspective. *Australian Community Psychologist, 21*(1), 62-74.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction, 8*(1), 90-106.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2011a). The Role of Structural Characteristics in Problematic Video Game Play: An Empirical Study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 9*(3), 320-333. doi: 10.1007/s11469-010-9289-y
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2013). Issues for DSM-5: Video-gaming disorder. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry, 47*(1), 20-22.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2011b). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *International Journal of Mental Health and Addiction, 9*(3), 320-333.
- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical psychology review, 33*(3), 331-342.

- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., . . . Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *17*(12), 749-754.
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Problematic online gaming*. New York, NY: Elsevier.
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of medical Internet research*, *17*(4), e88.
- Ko, C.-H. (2014). Internet gaming disorder. *Current Addiction Reports*, *1*(3), 177-185.
- Ko, C.-H., Liu, G.-C., Hsiao, S., Yen, J.-Y., Yang, M.-J., Lin, W.-C., . . . Chen, C.-S. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research*, *43*(7), 739-747.
- Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S.-H., & Yen, C.-F. (2005a). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, *193*(4), 273-277.
- Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, S.-H., Wang, P.-W., Chen, C.-S., & Yen, C.-F. (2014). Evaluation of the diagnostic criteria of Internet gaming disorder in the DSM-5 among young adults in Taiwan. *Journal of Psychiatric Research*, *53*, 103-110.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005b). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, *193*(4), 273-277. doi: 10.1097/01.nmd.00001583373.85150.57
- Koronczai, B., Urbán, R., Kökönyei, G., Paksi, B., Papp, K., Kun, B., . . . Demetrovics, Z. (2011). Confirmation of the three-factor model of problematic internet use on off-line adolescent and adult samples. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *14*(11), 657-664.
- Kuntsche, E., Wicki, M., Windlin, B., Roberts, C., Gabhainn, S. N., Van Der Sluijs, W., . . . Hublet, A. (2015). Drinking motives mediate cultural differences but not gender differences in adolescent alcohol use. *Journal of Adolescent Health*, *56*(3), 323-329.

- Kuss, D., & Griffiths, M. (2012a). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012b). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain sciences*, 2(3), 347-374.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012c). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3-22.
- Kwon, J.-H., Chung, C.-S., & Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of internet games. *Community mental health journal*, 47(1), 113-121.
- Lafrenière, M.-A. K., Verner-Filion, J., & Vallerand, R. J. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, 53(7), 827-831.
- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: A systematic review. *Current psychiatry reports*, 16(4), 1-9.
- Lee, C., & Han, S. (2007). Development of the scale for diagnosing online game addiction. *Mathematical Methods and Computational Techniques in Research and Education*, 362-367.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144-152. doi: 10.1016/j.chb.2010.07.015
- Lemola, S., Brand, S., Vogler, N., Perkinson-Gloor, N., Allemand, M., & Grob, A. (2011). Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms. *Personality and Individual Differences*, 51(2), 117-122. doi: 10.1016/j.paid.2011.03.024
- Li, D., Liau, A., & Khoo, A. (2011). Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(9), 535-539.
- Liu, D., Li, X., & Santhanam, R. (2013). Digital Games and Beyond: What Happens When Players Compete. *Mis Quarterly*, 37(1), 111-124.

- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 8(1), 15-20. doi: 10.1089/cpb.2005.8.15
- Longman, H., O'Connor, E., & Obst, P. (2009). The effect of social support derived from World of Warcraft on negative psychological symptoms. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 563-566.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi: 10.1089/cyber.2009.0229
- Mihalik, Á., Nagygyörgy, K., & Fodor, Á. (2011, 7-9. April). *Eljátszott élet: Az internetes játékfüggőség rizikófaktorainak bemutatása*. Paper presented at the XXX. Jubileumi OTDK Pedagógiai, Pszichológiai, Andragógiai és Könyvtártudományi Szekciója, Kecskemét.
- Miltiadou, M., & Savenye, W. C. (2003). Applying social cognitive constructs of motivation to enhance student success in online distance education. *Educational Technology Review*, 11(1), 78-95.
- Müller, K., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M., Tzavara, C., . . . Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European child & adolescent psychiatry*, 24(5), 565-574.
- Myers, D. (1990). A Q-study of game player aesthetics. *Simulation & Gaming*, 21(4), 375-396.
- Nagygyörgy, K., Mihalik, Á., & Demetrovics, Z. (2012). Az online játékok pszichológiai vonatkozásai [Psychological aspects of online games]. In E. Gabos (Ed.), *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra VI. Budapest: Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesülete* (pp. 242-248).
- Nagygyörgy, K., Mihalik, Á., Fodor, Á., & Harsányi, S. G. (2010). Boldogan éltek, amíg meg nem haltak egy virtuális világban - Magyar MMORPG játékosok motivációjának és személyiségvonásainak összefüggése a korral. In D. Németh, S. G. Harsányi & Á.

- Szokolszky (Eds.), *Szegedi Pszichológiai Tanulmányok* (pp. 175-184.). Szeged: Szegedi Egyetemi Kiadó.
- Nagygyörgy, K., Urbán, R., Farkas, J., Griffiths, M. D., Zilahy, D., Kökönyei, G., . . . Kertész, A. (2013). Typology and sociodemographic characteristics of massively multiplayer online game players. *International journal of human-computer interaction, 29*(3), 192-200.
- Németh, Z., Urbán, R., Farkas, J., Kuntsche, E., & Demetrovics, Z. (2012). Az alkoholfogyasztás motivációi módosított kérdőív hosszú és rövid változatának hazai alkalmazása. *Magyar Pszichológiai Szemle, 67*(4), 673-694.
- Németh, Z., Urbán, R., Kuntsche, E., San Pedro, E. M., Nieto, J. G. R., Farkas, J., . . . Oláh, A. (2011). Drinking motives among Spanish and Hungarian young adults: a cross-national study. *Alcohol and alcoholism, 46*(3), 261-269.
- Newzoo. (Producer). (2016). The global games market research \$99.6 billion in 2016, mobile generating 37%. Retrieved from 2016 június 30
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005a). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society, 8*(2), 110-113. doi: 10.1089/cpb.2005.8.110 [doi]
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005b). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior, 8*(2), 110-113.
- Pápay, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Kökönyei, G., . . . Demetrovics, Z. (2013). Psychometric properties of the problematic online gaming questionnaire short-form and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 16*(5), 340-348.
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. *Research and measurement issues in gambling studies, 211-243.*
- Patall, E. A., Sylvester, B. J., & Han, C.-w. (2014). The role of competence in the effects of choice on motivation. *Journal of Experimental Social Psychology, 50*, 27-44.

- Peng, W., & Liu, M. (2010). Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*, *13*(3), 329-333. doi: 10.1089/cyber.2009.0082
- Peters, C. S., & Malesky, L. A. (2008a). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, *11*(4), 480-483. doi: 10.1089/cpb.2007.0140
- Peters, C. S., & Malesky, L. A. (2008b). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, *11*(4), 481-484. doi: 10.1089/cpb.2007.0140
- Petry, N. M., & O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5. *Addiction*, *108*(7), 1186-1187.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Gentile, D. A., Lemmens, J. S., Rumpf, H. J., Mößle, T., . . . Borges, G. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Addiction*, *109*(9), 1399-1406.
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, *45*, 137-143.
- Pontes, H. M., Kiraly, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 Internet Gaming Disorder: the development of the IGD-20 Test. *PloS one*, *9*(10), e110137.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010a). Recognizing problem video game use. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, *44*(2), 120-128. doi: 10.3109/00048670903279812
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010b). Recognizing problem video game use. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, *44*(2), 120-128. doi: 10.3109/00048670903279812
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2009). Having to versus Wanting to Play: Background and Consequences of Harmonious versus Obsessive Engagement in Video Games. *Cyberpsychology & Behavior*, *12*(5), 485-492. doi: 10.1089/cpb.2009.0083

- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. *Journal of Media Psychology*.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction, 110*(5), 842-851.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*(3), 269-277.
- Rigby, S., & Ryan, R. (2007). The Player Experience of Need Satisfaction (PENS): An applied model and methodology for understanding key components of the player experience. Retrieved from immersyve.com/PENS_Sept07.pdf.
- Rosenthal, R., Cooper, H., & Hedges, L. (1994). Parametric measures of effect size. *The handbook of research synthesis*, 231-244.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion, 30*(4), 347-363. doi: 10.1007/s11031-006-9051-8
- Sanger, J., Wilson, J., Davies, B., & Whittaker, R. (1997). *Young children, videos and computer games: Issues for teachers and parents*: Psychology Press.
- Seay, A. F., & Kraut, R. E. (2007). *Project massive: Self-regulation and problematic use of online gaming*. Paper presented at the CHI 2007: Proceedings of the ACM conference on human factors in computing systems, San Jose, CA, USA.
- Selman, R. L. (1980). *The growth of interpersonal understanding*: Academic Press New York.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games: Motives, responses, and consequences, 24*, 213-224.
- Škařupová, K., & Blinka, L. (2015). Interpersonal dependency and online gaming addiction. *Journal of behavioral addictions, 5*(1), 108-114.
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C., & Neo, R. L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior, 12*(5), 567-572.
- Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGs: connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychology & behavior : the impact of*

- the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 11(6), 715-718. doi: 10.1089/cpb.2007.0210
- Smohai, M., Tóth, D., & Mirnics, Z. (2013). A számítógépes játékpreferencia vizsgálata. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 68(2), 245-258.
- Smohai, M., Urbán, R., Griffiths, M. D., Király, O., Mirnics, Z., Vargha, A., & Demetrovics, Z. (2016). Online and offline video game use in adolescents: Measurement invariance and problem severity. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 1-6. doi: 10.1080/00952990.2016.1240798
- 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.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Francois Dengah, H. J., 2nd, Fagan, J., & Most, D. E. (2011). Magical flight and monstrous stress: technologies of absorption and mental wellness in Azeroth. *Culture, medicine and psychiatry*, 35(1), 26-62. doi: 10.1007/s11013-010-9197-4
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Francois Dengah Ii, H. J., & Fagan, J. (2011). Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1211-1222. doi: 10.1016/j.chb.2011.01.001
- Spada, M. M., Langston, B., Nikčević, A. V., & Moneta, G. B. (2008). The role of metacognitions in problematic Internet use. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2325-2335.
- Starcevic, V. (2013). Video-gaming disorder and behavioural addictions. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(3), 285-286.
- Stepanikova, I., Nie, N. H., & He, X. (2010). Time on the Internet at home, loneliness, and life satisfaction: Evidence from panel time-diary data. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 329-338.
- Stetina, B. U., Kothgassner, O. D., Lehenbauer, M., & Kryspin-Exner, I. (2011). Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 473-479.

- Stewart, S. H., Zvolensky, M. J., & Eifert, G. H. (2001). Negative-reinforcement drinking motives mediate the relation between anxiety sensitivity and increased drinking behavior. *Personality and Individual Differences, 31*(2), 157-171.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The future of children, 123-144*.
- Tekofsky, S., Miller, P., Spronck, P., & Slavin, K. (2016). *The Effect of Gender, Native English Speaking, and Age on Game Genre Preference and Gaming Motivations*. Paper presented at the Intelligent Technologies for Interactive Entertainment: 8th International Conference, INTETAIN 2016, Utrecht, The Netherlands, June 28–30, 2016, Revised Selected Papers.
- Urbán, R., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2008). Alcohol outcome expectancies and drinking motives mediate the association between sensation seeking and alcohol use among adolescents. *Addictive behaviors, 33*(10), 1344-1352.
- Urbán, R., Kun, B., Farkas, J., Paksi, B., Kökönyei, G., Unoka, Z., . . . Demetrovics, Z. (2014). Bifactor structural model of symptom checklists: SCL-90-R and Brief Symptom Inventory (BSI) in a non-clinical community sample. *Psychiatry Research, 216*(1), 146-154.
- Uysal, A., & Yildirim, I. G. (2016). Self-Determination Theory in Digital Games *Gamer Psychology and Behavior* (pp. 123-135): Springer.
- Vallerand, R. J. (2007). A hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation for sport and physical activity.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R. J., & Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: the role of online gaming and other internet applications. *Journal of Adolescent Health, 47*(1), 51-57.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011a). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction, 106*(1), 205-212.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van den Eijnden, R. J., & Van de Mheen, D. (2011b). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction, 106*(1), 205-212. doi: 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x

- van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J. M., & van de Mheen, D. (2011c). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction, 106*(1), 205-212. doi: DOI 10.1111/j.1360-0443.2010.03104.x
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open, 4*(1), 2158244013518054.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychology & Behavior, 12*(2), 241-244.
- Walther, B., Morgenstern, M., & Hanewinkel, R. (2012). Co-occurrence of addictive behaviours: personality factors related to substance use, gambling and computer gaming. *European Addiction Research, 18*(4), 167-174.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior, 9*(3), 317-324. doi: 10.1089/cpb.2006.9.317
- Wang, C. C., & Chu, Y. S. (2007). Harmonious passion and obsessive passion in playing online games. *Social Behavior and Personality, 35*(7), 997-1005.
- Wang, E. S., Chen, L. S., Lin, J. Y., & Wang, M. C. (2008). The relationship between leisure satisfaction and life satisfaction of adolescents concerning online games. *Adolescence, 43*(169), 177-184.
- Westwood, D., & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in video-game play motivation: A Q-methodology study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 13*(5), 581-585.
- Whang, L. S. M., Heo, S. J., & Hur, M. Y. (2004). The online game addiction as a luxury syndrome: An immersion of digital world as a consumption of digital product. *Cyberpsychology & Behavior, 7*(3), 318-318.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., & Yee, N. (2006). From Tree House to Barracks - The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture, 1*(4), 338-360.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks the social life of guilds in world of warcraft. *Games and Culture, 1*(4), 338-361.

- Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13*(4), 993-1018.
- Wood, R. T. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction, 6*(2), 169-178.
- Wood, R. T., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. (2004a). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *Cyberpsychology & Behavior, 7*(1), 1-10.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. O. (2004b). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *Cyberpsychology & Behavior, 7*(1), 1-10. doi: 10.1089/109493104322820057
- Wölfling, K., Müller, K., & Beutel, M. (2010). Diagnostic measures: Scale for the Assessment of Internet and Computer game Addiction (AICA-S). *Prevention, diagnostics, and therapy of computer game addiction, 212-215.*
- Wölfling, K., Thalemann, R., & Grüsser-Sinopoli, S. M. (2008). [Computer game addiction: a psychopathological symptom complex in adolescence]. *Psychiatrische Praxis, 35*(5), 226-232.
- Yee, N. (2006a). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments, 15*(3), 309-329.
- Yee, N. (2006b). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior, 9*(6), 772-775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772
- Yee, N. (2006c). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments, 34*, 187-207.
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). *Online gaming motivations scale: development and validation*. Paper presented at the Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy, 37*(5), 355-372.

- Young, K. (Ed.). (2010). *When Gaming becomes an Obsession: Help for Parents and their Children to treat Online Gaming Addiction*.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction--and a winning strategy for recovery*: John Wiley & Sons.
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. *Innovations in clinical practice: A source book*, 17, 19-31.
- Zanetta Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185-189.
- Zhou, Y. Q., & Li, Z. T. (2009). Online Game Addiction among Chinese College Students Measurement and Attribution. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 672-673.

7. Mellékletek

1. sz. melléklet: Az Online Játás Motivációja Kérdőív (MOGQ)

Az emberek különböző okok miatt játszanak online játékokat. Az alábbi listán ilyen okok vannak felsorolva.

Kérjük, hogy a megadott kategóriákat alkalmazva, minden állításnál jelöld meg, hogy Te milyen gyakran játszol online játékokat az egyes okokból kifolyólag! Nincsenek jó vagy rossz válaszok! Arra vagyunk csak kíváncsiak, hogy **Te miért játszol**.

	Azért játszom online játékokat ...	soha / majdne m soha	időnként	az esetek felében	az esetek nagyobb részében	majdnem mindig / mindig
1.	... mert új embereket ismerhetek meg	1	2	3	4	5
2.	... mert a játék segít elfeledtetni a mindennapi gondokat	1	2	3	4	5
3.	... mert élvezem a másokkal való versengést	1	2	3	4	5
4.	... mert a játék segít, hogy jobb hangulatba kerüljek	1	2	3	4	5
5.	... mert a játék kielezi az érzéseimet	1	2	3	4	5
6.	... mert olyan dolgokat tehetek meg, amiket a valóságban nem áll módomban vagy nem szabad megtenni	1	2	3	4	5
7.	... hogy kikapcsolódjak	1	2	3	4	5
8.	... mert sok különféle embert meg lehet ismerni	1	2	3	4	5
9.	... mert elfeledtetni velem az igazi életet	1	2	3	4	5
10.	... mert szeretek győzni	1	2	3	4	5
11.	... mert segít levezetni a feszültséget	1	2	3	4	5
12.	... mert fejleszti az ügyességemet	1	2	3	4	5
13.	... hogy belebújhassak valaki más bőrébe	1	2	3	4	5
14.	... mert szórakoztat	1	2	3	4	5
15.	... mert jó társasági élmény	1	2	3	4	5
16.	... mert a játékkal elmenekülhetek a valóság elől	1	2	3	4	5
17.	... mert jó érzéssel tölt el, hogy jobb vagyok, mint mások	1	2	3	4	5
18.	... mert segít levezetni az agressziót	1	2	3	4	5
19.	... mert fejleszti a koncentrációs képességemet	1	2	3	4	5

20.	... hogy kibújhassak a bőrömből egy időre	1	2	3	4	5
21.	... mert élvezem a játékot	1	2	3	4	5
22.	... mert a játék összehoz másokkal	1	2	3	4	5
23.	... hogy elfelejtsem, ha valami kellemetlenség ért vagy valami megbántott	1	2	3	4	5
24.	... mert nagy sikerélmény másokat legyőzni	1	2	3	4	5
25.	... mert csökkenti a stresszt	1	2	3	4	5
26.	... mert fejleszti a koordinációs készségemet	1	2	3	4	5
27.	... mert ilyenkor egy másik világban lehetek	1	2	3	4	5

Társas	Eszképizmus	Versengés	Coping	Készségfejlesztés	Fantázia	Rekreáció
Social	Escape	Competition	Coping	Skill development	Fantasy	Recreation
1, 8, 15, 22	2, 9, 16, 23	3, 10, 17, 24	4, 11, 18, 25	5, 12, 19, 26	6, 13, 20, 27	7, 14, 21

2.sz melléklet: Problémás Online Játék Kérdőív (POGQ)

Az alábbiakban az *online játékok használatával* kapcsolatos állításokat olvashatsz. A kérdőív **KIZÁRÓLAG AZ INTERNETES (ONLINE) JÁTÉKOKRA VONATKOZIK**, de az egyszerűség kedvéért az egyes állításoknál csak a „játék” kifejezést használjuk.

Kérjük, jelezd az 1-től 5-ig terjedő skálán, hogy az egyes állítások mennyire, milyen gyakran jellemzőek rád!

	soha	ritkán	néha	gyakran	mindig
1. Amikor nem játszol, milyen gyakran fantáziálsz a játékról, vagy gondolsz arra, hogy milyen lenne most játszani?	1	2	3	4	5
2. Milyen gyakran fordul elő, hogy többet játszol, mint ahogyan azt eredetileg tervezted?	1	2	3	4	5
3. Milyen gyakran fordul elő veled, hogy lehangoltnak, szomorúnak, idegesnek érzed magad, amikor nem játszol, de aztán ez az érzés elmúlik, amikor játszani kezdesz?	1	2	3	4	5
4. Milyen gyakran érzed úgy, hogy csökkentened kellene a játékkal töltött időt?	1	2	3	4	5
5. Milyen gyakran panaszkodnak a környezetekben lévőkre arra, hogy túl sok időt töltesz a játékkal?	1	2	3	4	5
6. Milyen gyakran fordul elő, hogy nem találkozol egy barátoddal, mert inkább játszani szeretnél?	1	2	3	4	5
7. Milyen gyakran ábrándozol a játékról?	1	2	3	4	5
8. Milyen gyakran fordul elő, hogy játék közben nem érdekeled, milyen gyorsan múlik az idő?	1	2	3	4	5
9. Milyen gyakran érzed magad nyugtalannak, feszültnek, ha nem játszhattál annyit, amennyit szeretnél volna?	1	2	3	4	5
10. Milyen gyakran fordul elő, hogy szeretnéd csökkenteni a játékkal	1	2	3	4	5

töltött időt, de nem sikerül?					
11. Milyen gyakran fordul elő, hogy veszekedésre kerül sor a szüleiddel vagy partnerreddel a játék miatt?	1	2	3	4	5
12. Milyen gyakran fordul elő, hogy nemet mondasz egy programra, mert inkább játszani szeretnél?	1	2	3	4	5
13. Milyen gyakran érzed úgy játék közben, mintha megállna az idő?	1	2	3	4	5
14. Milyen gyakran érzed nyugtalannak, feszültnek magad, ha több napig nem tudtál játszani?	1	2	3	4	5
15. Milyen gyakran érzed úgy, hogy játék problémákat okoz számodra?	1	2	3	4	5
16. Milyen gyakran választod a játszást ahelyett, hogy elmennél valakivel szórakozni?	1	2	3	4	5
17. Milyen gyakran fordul elő, hogy annyira belemerülsz a játékba, hogy észre sem veszed, hogy megéheztél?	1	2	3	4	5
18. Milyen gyakran fordul elő, hogy ideges leszel vagy kiborulsz, ha nem tudsz játszani?	1	2	3	4	5

Preoccupation	Immersion	Withdrawal	Overuse	Interpersonal conflicts	Social isolation
obszesszió	belefeledkezés	megvonás	túlhasználat	interperszonális konfliktus	társas izoláció
1, 7	2, 8, 13, 17	3, 9, 14, 18	4, 10, 15	5, 11	6, 12, 16

3.sz melléklet GAMS (Gaming Motivation Scale) (Lafrenière és mtsi., 2012)

Jelöld az 1-től 7-ig terjedő skálán, mennyire jellemzőek rád az állítások. Miért játszol?

		egyáltalán nem értek egyet						teljes mértékben egyet értek
1.	Mert a játék ösztönzően hat rám.	1	2	3	4	5	6	7
2.	Mert a játékban kiterjeszthetem önmagam.	1	2	3	4	5	6	7
3.	Mert a játék jó arra, hogy fontos oldalaimat fejlesszem.	1	2	3	4	5	6	7
4.	Mert úgy érzem, hogy rendszeresen játszanom kell.	1	2	3	4	5	6	7
5.	Hogy szert tegyek erős és ritka tárgyakra (pl. páncélzat, fegyverek), virtuális vagyona (pl. aranytallér, drágakő), vagy feltárjam a játék rejtett vagy korlátozottan elérhető elemeit (pl. új karakterek, felszerelések, térképek).	1	2	3	4	5	6	7
6.	Már nem is világos számomra, hogy miért játszom. Néha fel is merül bennem, hogy jó ez	1	2	3	4	5	6	7

	nekem?							
7.	Mert jó érzés egy játékon belül új lehetőségeket kipróbálni, megtapasztalni (pl. kasztokat, karaktereket, csapatokat, fajokat, felszereléseket).	1	2	3	4	5	6	7
8.	Mert a játék az életem lényeges része.	1	2	3	4	5	6	7
9.	A játék jó arra, hogy a számomra fontos társas és intellektuális készségeim fejlődjenek.	1	2	3	4	5	6	7
10.	Mert játszanom kell ahhoz, hogy elégedett legyek magammal.	1	2	3	4	5	6	7
11.	Mert, ha jó vagyok a játékban, az tekintéllyel jár.	1	2	3	4	5	6	7
12.	Korábban jó okom volt játszani, de mostanság felmerül bennem, hogy folytassam-e egyáltalán.	1	2	3	4	5	6	7
13.	Mert játék közben hatékonynak érzem magam.	1	2	3	4	5	6	7
14.	Mert összhangban van a személyes értékrendemmel.	1	2	3	4	5	6	7
15.	Mert személyes jelentősége van számomra.	1	2	3	4	5	6	7
16.	Mert különben rosszul érezném magam.	1	2	3	4	5	6	7
17.	Hogy megszerezzem a játékbeli kitüntéseket, trófeákat vagy szinteket lépjek a karakteremmel vagy avatarommal és tapasztalati pontokat szerezzek.	1	2	3	4	5	6	7
18.	Őszintén szólva, nem tudom, miért játszom. Úgy érzem, hogy csak elpocsékolom az időmet.	1	2	3	4	5	6	7

Intrinzik	Integrált szab.	Azonosulás	Introjektált szab.	Külső szab.	Amotiváció
1,2,3	4,5,6	7,8,9	10,11,12	13,14,15	16,17,18

4.sz melléklet PENS (Player Experience of Need Satisfaction) (Rigby & Ryan, 2007)

Kérjük, jelöld az alábbi 7 fokú skálán, hogy milyen fontosak számodra az online játékok alábbi tulajdonságai:

		egyáltalán nem értek egyet						teljes mértékben egyet érték
1.	Kompetensnek érzem magam az online játékokban.	1	2	3	4	5	6	7
2.	Ügyesnek és hatékonynak érzem magam, miközben online játékokat játszom.	1	2	3	4	5	6	7
3.	Megfelelő képességekkel rendelkezem, hogy szembenézzek az online játékok jelentette kihívásokkal.	1	2	3	4	5	6	7
4.	Az online játékok érdekes lehetőségeket és választásokat nyújtanak számomra.	1	2	3	4	5	6	7
5.	Mindig találok valami érdekeset az online játékokban.	1	2	3	4	5	6	7
6.	A szórakozás kedvéért játszom online játékokat.	1	2	3	4	5	6	7
7.	Az online játékokban szabadnak érzem magam.	1	2	3	4	5	6	7
8.	Teljes mértékben elégedett vagyok az online játékokban kialakult kapcsolataimmal.	1	2	3	4	5	6	7
9.	Az online játékokban kialakult kapcsolataimat fontosnak tartom.	1	2	3	4	5	6	7
10.	Nem érzem magam közel a többi játékoshoz.	1	2	3	4	5	6	7

Kompetencia	Autonómia	Kötődés
1,2,3	4,5,6,7	8,9,10