

A médiaeszközök világába való belemerülés: adaptív és nem adaptív következmények

RÓZSA SÁNDOR¹ – HARGITAI RITA² – LÁNG ANDRÁS³ –
HARTUNG ISTVÁN⁴ – MARTIN LÁSZLÓ⁵ – TAMÁS ISTVÁN⁴ –
TIRINGER ISTVÁN⁴ – KÁLLAI JÁNOS^{3,4*}

¹Department of Psychiatry, Washington University School of Medicine, St. Louis, USA

²Pázmány Péter Katolikus Egyetem, Pszichológiai Intézet, Személyiség- és Klinikai
Pszichológia Tanszék, Budapest

³Pécsi Tudományegyetem, Bölcsészettudományi Kar, Pszichológiai Intézet, Pécs

⁴Pécsi Tudományegyetem, Általános Orvostudományi Kar,
Magatartástudományi Intézet, Pécs

⁵Szent István Egyetem Kaposvári Campus, Pedagógiai és Pszichológiai Tanszék,
Kaposvár

(Béérkezett: 2020. június 25.; elfogadva: 2020. szeptember 20.)

Elméleti háttér: A médiaeszközök számos típusa ismert. A személyes képességeken és a technikai lehetőségeken múlik azonban, hogy az információt fogadó fél a lehetőségek közül melyeket részesíti előnyben és milyen mértékben merül el a médiaeszközökön keresztül közvetített valóságban. A humán technológia álláspontja szerint a médiával való elmélyült foglalkozás során a személy természetes környezetére irányuló figyelme háttérbe szorul, a befogadó sokszor a média által teremtett világ rabjává válik. A médiahasználat köti le az alkalmazó figyelmét, együtt mozog vele, mintha az maga a valóság lenne. A média valóságélményt kiváltó hatásában több személyes jellemző játszik szerepet. *Cél:* A tanulmány bemutatja a média személyes használatakor megjelenő belemerülési képesség egyik kérdőíves mérési lehetőségét, a Belemérülési Tendencia Kérdőívet, továbbá megvizsgálja a személyes predispozíciók egy csoportját, amelyek kapcsolatban lehetnek a hagyományos szórakoztató, valamint digitális kommunikációs eszközök használata során átélt belemerülés mértékének mutatóival. *Módszerek:* A keresztmetszeti, kérdőíves, hozzáférhetőségi mintavételi eljárást alkalmazó vizsgálatban 781 közép- és felsőfokú iskolai végzettséggel rendelkező személy vett részt [192 férfi, átlagéletkor: 28,6 (SD = 11,4) év és 589 nő, átlagéletkor: 28,4 (SD = 11,03) év]. A résztvevők budapesti, pécsi és kaposvári egyetemeken tanuló, illetve szakmai továbbképzéseken megjelenő személyek közül kerültek ki. *Mérőeszközök:* Belemérülési Tendencia Kérdőív (ITQ), Tellegen Abszorpció Skála, Lelki Egészség Kontinuum Rövid Változat, Énkép Egyértelműség Skála, Szkitizotípiás Személyiség Kérdőív Rövid Változata, Bergeni Facebook Addikciós Skála, valamint a Problémás Internet Használat Kérdőív. *Eredmények:* Az adatok megerősítették azt a korábbi elképzelést, miszerint az ITQ személyes részvétel skálája maladaptív funkciókhoz kapcsolódik,

* Levelező szerző: Dr. Kállai János, Pécsi Tudományegyetem, Általános Orvostudományi Kar, Magatartástudományi Intézet, 7623 Pécs, Szigeti út 12. E-mail: janos.kallai@aok.pte.hu

mint amilyen az abszorpciós képesség ($r = 0,47$; $p = 0,003$) és a szkizotípiá ($r = 0,36$; $p = 0,004$). A *számítógépes játék* skála szintén pozitív irányú együttjárást mutat a maladaptív jellegű vonásokkal (abszorpciós képesség skála: $r = 0,28$; $p = 0,002$; szkizotípiá: $r = 0,19$; $p = 0,004$). Ezzel szemben az ITQ *figyelem fókusz* skálája az adaptív funkciókat szolgáló vonásokhoz kapcsolódik (szelf-koherencia: $r = 0,27$; $p = 0,003$; lelki egészség: $r = 0,43$; $p = 0,011$). Továbbá rámutattunk arra, hogy számítógépes játékokra fordított idő növekedésével párhuzamosan a kognitív zavarok ($\beta = 0,10$; $p = 0,012$) és a mindennapi viselkedésben mutatkozó furcsa megnyilvánulások ($\beta = 0,10$; $p = 0,016$) száma is növekszik. Következtetések: Az ITQ skálái adaptáció és maladaptáció tekintetében eltérő módon mérik a médiaeszközök által közvetített valósághoz való viszonyt, ugyanakkor jól jellemzik a befogadó személy digitális környezethez való hozzáállásának ellentmondásait.

Kulcsszavak: belemerülés, abszorpció, problémás internethasználat, Facebook addikció, szelf-koherencia, bizonytalanság

1. Bevezetés

1.1. Elméleti háttér

A médiaeszközök alkalmazásának hosszú története alapján megfogalmazott tágabb értelmezés szerint a média az információ megőrzését és közvetítését szolgálja. A szolgáltató olyan formában szerkeszti meg a közleményét, hogy az a befogadó gondolkodására, viselkedésére a várható legnagyobb hatást gyakorolja (Barbier & Bertho-Lavenir, 2004). A szerkesztő, a közvetítő eszköz lehetőségeinek ismeretében igyekszik rekonstruálni a hír tárgyát, megszemélyesíteni a hír alanyait, függetlenül attól, hogy a történet helyén és időszakában jelen van-e vagy sem. Következésképpen az információ célba juttatása során, a megismerés téri és idői kontextusát a befogadó személynek kell saját ismeretei alapján megkonstruálnia. Ennek eredményeként a médiafogyasztó egyidejűleg két valóságban tartózkodik: a saját természetes környezetében és a média által kiváltott környezetben. Ebben az esetben olyan kognitív stratégia használata a célszerű, amelyben hol az egyik, hol a másik típusú (természetes vagy média által közvetített) környezet határozza meg a személy cselekedeteinek kiindulópontját. Az említett tágabb értelmezés szerint (Barbier & Bertho-Lavenir, 2004) a médiaeszközök fejlődése, írott rendelkezések, írásba foglalt mítoszok, irodalmi, vallásos művek, tudományos publikációk, vizuális alkotások, filmek, digitális hírközlő- és szórakoztatóeszközök stb. mind elősegítették a valósághoz való viszony új formáinak a kialakulását. A valóságrepresentációk fejlődését jól mutatják az egocentrikus és allocentrikus referenciarendszerek (Piaget & Inhelder, 1956), az első személyű vagy harmadik személyű közlési perspektívák (Fonagy, Gergely, Jurist, & Target, 2002) feltárása; továbbá a különböző illúziók és a valóság representációs formáinak (pl. két nagyrészt függet-

len vizuális információ feldolgozó idegrendszeri pályák integrációs kapacitásához kötődő előnyök és hátrányok) felszínre kerülése (Ungerleider & Miskin, 1982). A valóságrepresentáció különböző formáinak részletes bemutatása, ezekhez kötődő adaptív és maladaptív következmények leírása megtalálható Kállai (2015) összefoglalójában.

A média lehetővé teszi a természetes vagy épített környezetben zajló események megismerését, esetenként átélését, még abban az esetben is, ha a befogadó ott és akkor nincs jelen a történet színhelyén. Lényegében a történet megszerkesztett vázlatát kapja. Az információközvetítő eszközök számos típusa ismert. Az első írásos feljegyzésektől a digitálisan előállított és közvetített ismeretátadás időszakáig szerkesztett környezet megteremtésig. A személyes képességeken és attitűdökön múlik azonban, hogy a személy a valóságrepresentációk között oszcillálva milyen mértékben mélyül el a média által kínált világba. A humán technológia irodalmában a média-tartalommal való elmélyült foglalkozás, az ún. belemerülés (*immersion*) esetében a személy valóságos környezetére irányuló figyelme háttérbe kerül, a befogadó elmerül a média által teremtett környezetben, lehetőségekben, és az ezek által kiváltott gondolatokban, érzelmekben, illetve tevékenységben. A médiahasználat leköti az alkalmazó figyelmét, aki együtt mozog vele, mintha a közölt tartalom a természetes környezetével teljesen egyenrangú valóság lenne.

A média valóságélményt kiváltó, a belemerülést előidéző hatása különböző tényezők együttjárásának köszönhető. Következésképpen, a belemerülés mértékét meghatározó jelenségek többdimenziós természetűek. Számos vita nyomán Nisson, Nordahl és Serafin (2016) a belemerülést kiváltó tényezőket négy összetevőre épített modellbe foglalta össze. I. a közvetítő technikai rendszer kidolgozottsága (*property of the system*): felbontóképeség, használhatóság, igényesség, valamint művészi megjelenítés. II. a kiváltható perceptuális válasz lehetőségei (*perceptual response*): interaktivitás, az ingerek világos érzékelhetősége, és a különböző ingermodalitások integrációjának pontossága. III. a történetek, szereplők érthetősége (*response to narratives*): a történetek észszerűsége, szelf-abszorpció (*absorption*) törekvések, koherens térérzékelés, a jelenetek idői szekvenciáinak követhetősége, továbbá az érzelmi állásfoglalások kialakításának lehetősége. IV. aktív, személyes részvételt biztosító kontextus (*response to challenges*): megfigyelés, tervezés, kimenetelfelmérés, illetve játéklehetőség. A felsorolt tényezők rendelkezésre állásakor a perceptuális és a pszichológiai feltételek egyaránt együtt vannak a belemerülés és a személyes részvételre (*agency*) alapozott jelenlétérzés (*presence*) kialakulásához. Ezek a képességek a természetes környezetben zajló multimodális integrációs tevékenység legfontosabb mutatói is egyben. Ugyanakkor a mediált (a tartalmat szerkesztő személyek által létrehozott, megszerkesztett) környezettel kapcsolatos vizsgálati lehetőségek

és megküzdési módok sokszínűsége még napjainkban is korlátozza a média által létrehozott, és elsősorban a digitális média által konstruált környezetben való tevékenység pszichológia mechanizmusainak részletesebb megértését. Nyitott kérdések vannak még a média által létrehozott eszközökkel kapcsolatos rendíthetetlen elkötelezettség (*engagement*), valamint a szelf-abszorpciót kísérő realitáskontroll-zavarok felderítésében. Ezen a területen szerzendő új tapasztalatok segíthetik a digitális eszközökkel kapcsolatos addíciók, problémás használat és a szelf fejlődési és integrációs zavarainak megértését, továbbá a digitális eszközök visszaélészerű használatának a mentális fejlődésre gyakorolt hosszabb távú hatásainak feltárását.

1.2. Gyakorlati szempontok

A médián keresztül szerzett tudás, a mindennapi tapasztalatok átdolgozásához hasonlóan kritikus értékelést igényel. Az emberek egy része elmerül a digitálisan közvetített hírek világában, míg mások kritikusabban viselkednek: több forrásból tájékozódnak és a környezetükben zajló esemény megítélésekor előnyben részesítik a közvetlen személyes tapasztalatokat. A valós események megítélésében lényeges a történetekben való személyes, aktív részvétel, az egyértelmű célkijelölés és a tartós teljesítményigény. Az információt továbbító eszközök részéről ugyanakkor az érthetőség, valamint a közvetítő személy vagy eszköz megbízhatósága, elismertsége a legfontosabb (Bandura, 1986). A felsorolt szempontok a hagyományos (a szülő vagy a tanár szóbeli magyarázata, irodalmi mű olvasása) és a média által szerkesztett eszközök igénybevételek egyaránt érvényesek (Bohács, 2010). A közvetlen személyes tapasztalat feldolgozásában közreműködő szerkesztők (mediátor személyek, kommunikációs portálok) a beljük vetett bizalom mértékétől függően alternatív értelmezési kereteket kínálnak. A közvetített ismeret feldolgozását univerzális paraméterek befolyásolják. Ezek a következők: 1. a téma jelentőségének kiemelése, 2. a saját tapasztalatra való hivatkozás, 3. a személyes érintettség motiváló hatásának fokozása, és 4. a közvetlen személyes tapasztalat megszerzése során átélt kompetenciára való hivatkozás (Feuerstein, Feuerstein, & Falik, 2010).

Az események átszerkesztése által elérni kívánt eredmény jobban érvényesül, ha a fogadó fél valamilyen módon közreműködik a közölt tartalom előállításában (Tagg, 2015). A médiaeszközök által felkínált világra összpontosított figyelem és az irányában megmutatkozó érzelmi elkötelezettség, azaz *belemerülés* mértéke egyénileg különböző. A médiavilágban elmerülő személyek odaadó figyelemmel fordulnak az események felé, miközben a zavaró mozzanatokat kizárják a környezetükből. Az elmerülés során intenzív pozitív és negatív érzelmeket élnek át, amelyek utóhatása a

mindennapi életükben is megjelenik. A szerkesztett környezet (*mediated environment*), mint amilyen például a virtuális valóság vagy a számítógépes játékok, az internet által kínált hírcsatornák és a közösségi média részét képező Facebook szinte magába olvasztja, abszorbeálja az ilyen irányban nyitott érdeklődőt (Parsons, Barnett, & Melugin, 2015). Egészséges és pszichopatológiai zavaroktól szenvedő személyeknél esztétikai igények, az énállapot stabilitása és számos egyéb szempontok fontos szerepet játszanak a szerkesztett világból származó tapasztalatok integrációjában és a belemerülés élmény kialakulásában (Duplin, & Heller, 2010; Kállai, és mtsai, 2019; Nelson, & Rawlings, 2010; Orchard, & Fullwood, 2010; Park, Kee, & Valenzuela, 2009; Weibel, Wissmath, & Mast, 2010).

1.3. Nyitott kérdések és mérőeszközök

Számos nyitott kérdés áll azonban előttünk. A belemerülés különböző oldalainak mérésekor világosabban kell látnunk, hogy az egyes médiaeszközök használata iránti elkötelezettség személyre jellemző vagy általános tendenciákat tartalmaz-e. Továbbá, a médiaeszközökhöz való hozzáférést az anyagi lehetőségek, a családi szokások, az internethálózat vagy mobiltelefon-előfizetés hiánya is befolyásolhatja (Tagg, 2015). A belemerülésemény mérési bizonytalanságának további oka a digitális világban való részvétel fluktuáló jellege. A személy figyelmének fókusza a fizikailag valós és a számítógép által létrehozott virtuális világ között váltakozik. Következésképpen, a belemerülés folyamata gyakran megtörik (*break in presence*; Slater & Steed, 2000). Az elmerülés és azt kísérő jelenlét élmény nyomon követése, a vezeték nélküli (*wireless*) fiziológiai mérőrendszerek korában is komoly kihívást jelent.

Az első jelentősebb, belemerülési tendenciát mérő kérdőív kidolgozói szerint a belemerülés során a személy beleolvad a felkínált történetbe vagy a környezetbe, mintha ő is részese lenne a sodró erejű eseményeknek (Witmer & Singer, 1998). Az élményekbe való belemerülés alapfeltétele a történet mesteri közreadása, művészi megfogalmazása, más esetben a vizuális és auditív paraméterek valóságűsége és benyomáskeltő ereje (Slater & Slater, 2000). Az említett definíciókból látható, hogy a belemerülés nemcsak egy személyes képességet érint, hanem az igényes, valóságűen megjelenített történésre és a közvetített környezet megfelelő technikai felépítésére is vonatkozik. A megfelelő minőségben felépített környezet nagymértékben elősegíti, hogy a felhasználó jelentősebb megfontolások nélkül átadja magát a média által megjelenített világnak. Napjainkban, a számítógép által létrehozott virtuális valóságokkal kiegészülő világban elmerülő felhasználó személyes részvételére számos lehetőség kínálkozik. Érdeemes azonban fi-

gyelni arra, hogy a digitális világba történő elmerülés közben a személyes intimitás megőrzésére való törekvés, a szelf koherenciájának megtartása, és a fokozott önmegmutatási igény kettőssége a mentális zavarok kialakulásának lehetőségét is felvethetik (Kállai, 2019; Toma & Hancock, 2013; Tosun, 2012; Ujhelyi 2014). Az online médiumok világába való beolvadás a valóság-hűséget megközelítő technikai eszközök alkalmazásával szélsőséges módon fokozható. A valóságélményt növelő szenzorok, valamint az összetett fizikai mozgásokat is követő vesztibuláris ingerekre támaszkodó szimulátorok lehetővé teszik a digitális és a fizikai világ közötti különbségek elmosódását (Gentile, Petkova, & Ehrsson, 2011). A digitális eszközök használata során a fizikai és a digitális világ összeolvadásának tendenciája és a technikai manipulációkra adott válaszok egyéni különbségei felhívják a figyelmet a digitális világba való belemerülés és a valóságkontroll különböző változatainak részletesebb megismerésének szükségességére.

A belemerülés nem minden esetben aktív folyamat. Passzív részvétel esetében a digitális világba belépő személy nemcsak a fizikai környezetével veszíti el a közvetlen kapcsolatát, de egyes drogok használata esetén tapasztaltakhoz hasonlóan a valóságkontrollt részben feladva azonosul a mesterségesen létrehozott világ törvényeivel és szereplőivel (Kuss & Griffiths, 2012). A számítógép által kialakított környezetben való gyakori elmerülés a valóságkontroll-stratégiáinak időleges gátlása miatt próbára teszi a szelf koherens megtartását, egyértelmű felépítésnek biztosítását, illetve a személy önmagáért érzett felelősségének átélését. A digitális világban való fokozott elmerülés gyakran jár együtt a szelf-funkciók koherenciájának elvesztésével és a valóságkontroll-funkciók gyengességével (Cicero, 2017). A bizonytalan szelf-koherenciát rendszeresen adaptációs nehézségek kísérik, amelynek megnyilvánulásait elsősorban a szkizotípiás személyek esetében látjuk (Truzoli, Osborne, Romano, & Reed, 2016). Felmerül a kérdés, hogy milyen mechanizmusok játszanak közre a valóságkontroll időleges vagy részleges elvesztésében, a valóságkontrollnak a digitális világ mellékhatásaként kialakuló időleges felfüggesztéséből származó esetleges hátrányok kialakulásában, vagy a maladaptív megnyilvánulások csillapításban. Kritikus kérdések ezek napjainkban, amikor a digitális eszközök problematikus használatával kapcsolatos mentális zavarok és fizikai egészséget károsító viselkedési rendellenességek száma növekszik (Király, Griffiths, & Demetrovics, 2015).

A digitális világban való jelenlét esetében az általános szociális alkalmazkodási szabályokat követő önérvényesítés módja sokszor eltér a valóságban gyakorolt lehetőségektől. Ilyen körülmények között a média által közvetített világban a személyes identitás megjelenítése veszélyes lehet, és sokszor az alkalmazott gyakorlat szerint a szereplők a valóságtól eltérő személyként jelenítik meg magukat, szerepet játszanak, más esetben titkolják a kilé-

tüket a társaik előtt (Slater, 2009). A médiumok visszaélészerű használata és a szelf-koherencia zavarok kapcsolata (Jeong, & Kim, 2011; Ko, Yen, Chen, Chen, & Yen, 2005), a saját tevékenység feletti ellenőrzés elvesztése, drog- illetve viselkedéses addikciók előfordulási gyakoriságának növekedése mind ráirányítja a figyelmet a digitális világba való belemerülés kognitív és affektív oldalainak elmélyültebb megismerésére.

A digitális tér alkalmazása közben megjelenő személyes élmények két egymásra épülő eleme az egymástól nehezen elválasztható *belemerülés* és a *jelenlét*. Az első inkább technikai, perceptuális, kognitív és a média által felkínált térben való személyes részvételi lehetőségekre, a második pedig a személyiség szerkezetétől függő énállapotokra utal. A belemerülést és a jelenlétet mérő eszközöket főleg a szimulátorokban és a szabad mozgást lehetővé tevő, fejre szerelhető képernyőkön (head-mounted display, HMD) megjelenített virtuális valóságokban átélt élmények egyes komponenseinek felmérésre alkalmazzák. A Tcha-Tokey, Christmann, Loup-Escande és Richir (2016) munkája alapján összeállított különböző összetevők mérésére eltérő kérdőíveket alkalmaznak. A számítógép alkalmazására vonatkozó biztonságot mérő eszköz a Computer Self-efficacy Scale (Murphy, Coover, & Owen, 1989). Az „itt és most”-ban aktív tevékenységgel kísért jelenlét-élmény mértékét a Presence Questionnaire (Kennedy, Lane, Berbaum, & Lilienthal, 1993) méri. Az élményekbe való elmerülési tendencia felmérésre az Immersive Tendencies Questionnaire (ITQ; Witmer & Singer, 1998) használható. Főleg szimulátorokban megélt élmények, valamint a gyakorlatokat követő pszichofiziológiai utóhatások felmérésre a Simulator Sickness Questionnaire kérdőívet (Bailenson & Yee, 2006) használják. A digitális eszközök életszerű használhatósága a Structure of the System Usability Scale révén (Lewis & Sauro, 2009) mérhető. Az alkalmazás közben átélt emóciók feltárására pedig az Achievement Emotions Questionnaire (Pekrun Goetz, Frenzel, Barchfeld, & Perry, 2011) alkalmazható.

1.4. A jelen tanulmány kérdésfelvetése

Jelen keretek között elsősorban a szórakoztató, hírközlő és digitális kommunikációs eszközök használata során átélt személyes belemerülés keretrendszerét térképezzük fel. Továbbá megvizsgáljuk, hogy az említett eszközökkel való elmélyült foglalkozás milyen összefüggést mutat a mindennapi közérzettel, az adaptív és a nem adaptív viselkedésmódokkal. A fent felsorolt kínálatból a vizsgálat céljainak megfelelően, a szelf koherenciáját érintő, a hagyományos és a digitális világra egyaránt vonatkozó elmerülés mértékét felmérő ITQ kérdőívet emeltük ki. Az ITQ az egyén művészi kidolgozású, életszerű történetek, események, akciók mély átélésére való hajlandóság-

got méri fel, hagyományos (mint pl. könyvolvasás, filmnézés) és digitális média (számítógépes játékok, internet) használata során egyaránt.

A tanulmányban a belemerülési tendenciák intenzitását előrejelző személyiségvonás asszociációkat és a médiaeszközök visszaélészerű vagy problémás használatával való kapcsolatát elemezzük. A személyiségjellemzők kiválasztásakor a szociális viselkedés szempontjából adaptív és maladaptív funkciókra utaló eszközöket alkalmazunk. A szociális adaptáció mértékével szorosan összefüggő szociális és pszichológiai egészséget felmérő skálát, valamint a szelf koherenciáját, a szociális adaptáció mértékét felmérő szelf egyértelmű megjelenítését bemutató skálát használunk. A valóság kontroll deficitjében megmutatkozó adaptációs nehézségek mérésére a szelf-abszorpció és a szelf működési zavarait feltáró szkizotípiás vonásokat felmérő kérdőívet alkalmazunk. A belemerülés és a leggyakrabban használt médiaeszközök viszonyát a problémás internet- és Facebook-használton keresztül vizsgáljuk.¹ A könyvekbe, a filmekbe és a digitális világba való belemerülés mértékének mérésére a bevezetőben említett belemerülési tendencia kérdőívet alkalmazzuk. Napjainkban a médiaeszközök befolyásoló hatása megkérdőjelezhetetlen, a szerepeltetett hírek, a bemutatott karakterek és a műsorok gyakran rejtett üzeneteket és célokat szolgálnak. A tartalomfogyasztók közül a kritikát általában mellőző személyek gyakran ki vannak szolgáltatva az ismereteket közvetítő, történeteket, jeleneteket gyártó személyek szándékainak. Jelen vizsgálat a belemerülés tendencia és különböző személyiség-lélektani és szokásviselkedésben megnyilvánuló változók kapcsolatát méri fel. A vizsgálat során elsősorban a belemerülés időszakában megjelenő, a szelf koherenciáját veszélyeztető tényezők jelenlétét kívánjuk feltárni. Arra számítunk, hogy a szelf egyértelmű definiálásának hiánya és a fokozott belemerülés képesség kapcsolatot fog mutatni a Facebook-addikcióval és a problémás internethasználattal. Korábbi vizsgálati eredmények szerint a belemerülés alfaktorainak (személyes részvétel, figyelemfókuszáló képesség, valamint az önjellemezésen alapuló számítógépesjáték-használati gyakoriság) (Parsons, Barnett, & Melugin, 2015; Weiber, Wissmath, & Mast, 2010) bevonásával átláthatóbb kép nyerhető a fentiekben említett kapcsolatok természetéről. A médiaeszközökhöz való esetleges hátrányos helyzetből adódó hozzáférési nehézségek hatásának kiküszöbölése miatt a vizsgálat során közép és felsőfokú végzettséggel rendelkező, egyetemi tanulmányokat folytató, illetve egyetemi továbbképző tanfolyamokon résztvevő személyeket vontunk be a vizsgálatba.

¹ A Facebook nem egyeduralgó eszköz ugyan, de jelenleg ez a leginkább hozzáférhető közösségi média típus Magyarországon.

2. Módszer

2.1. Résztvevők és eljárás

A hozzáférhetőségi mintavétellel 2018 és 2019 között zajló keresztmetszeti, kérdőíves vizsgálatban 781 közép-, illetve felsőfokú iskolai végzettséggel rendelkező személy vett részt: 192 férfi (átlagéletkor: 28,6 [SD = 11,4] év), és 589 nő (átlagéletkor: 28,4 [SD = 11,03] év). A résztvevők budapesti, pécsi és kaposvári felsőfokú intézményekben tanuló, illetve szakmai továbbképzéseken részt vevő személyek közül kerültek ki. A résztvevők 56,9%-a még nem fejezte be a felsőfokú tanulmányait. A részvételért ellenszolgáltatás nem történt. A részvétel írásban történő informált hozzájárulással zajlott. A vizsgálatot a Pécsi Tudományegyetem Klinikai Központ Regionális Kutatásetikai Bizottsága jóváhagyta. A Helsinki deklaráció szabályait követő, a lebonnyolítást engedélyező dokumentum száma: No. 6732 PTE/2017. A résztvevők a meghatározott sorrendben összeállított papír-ceruza kérdőíveket egy kötegben kapták, amelyeken anonim módon csak a nemüket, az életkorukat és az iskolai végzettséget kellett feltüntetniük.

Belemerülési Tendencia Kérdőív (Immersive Tendencies Questionnaire, ITQ; Witmer & Singer, 1998). A magyar változat elkészítésekor az eredeti kérdőív szerzői által nyilvánosan hozzáférhetővé tett kérdőív fordítását magyar anyanyelvű fordító végezte (HE), majd kétnyelvű fordító fordította vissza angolra (DK). Ezt követően egy szakértő csoport megbeszélések során alakította ki az ITQ eredetivel megegyező tartalmú magyar verzióját. A 18 tételes kérdőív 1-től (soha), 7-ig (gyakran) terjedő Likert-típusú skálán a filmekbe, olvasmányokba, számítógépes játékokba való belemerülés mértékét méri fel. Az ITQ pszichometriai elemzése során két tétel (9. és 13.) megbízhatósága kérdésessé vált, így azok figyelembevételét a mérőeszköz kidolgozói a későbbiekre nézve nem javasolják (UQO Cyberpsychology Lab, 2004), ezért a jelen vizsgálatban az elemzések során a 16 tételes változattal dolgoztunk. Az ITQ összesített pontszámai megbízhatóan mutatják a médiahasználat során a belemerülés mértékét. A faktoranalízis eredményei alapján USA-beli mintán három faktor jelenléte volt igazolható (Weibel és mtsai, 2010). I. a személyes részvétel (*Involvement*) faktor tételei a TV-zés, számítógépezés, videójátékozás, filmnézés, illetve könyvolvasás esetén tapasztalható belemerülés mértékére kérdeznak rá (11 tétel). II. a koncentrált figyelem (*Focus*) faktor a mentális éberséget, az elmélyült figyelmet és a környezetből érkező zavaró mozzanatok kizárásának képességét vizsgálja (3 tétel). Végül III. a számítógépes játék használatának gyakoriságára (*Games*), azaz magára a játéktevékenységre 2 tétel vonatkozik. A skálákon elért magasabb pontszám a médiaeszközök használatába való fokozott belemerülést jelez. A háromfaktoros megközelítés érvényességét magyar vizs-

gálat is alátámasztja (Rózsa & Kállai, 2020). Jelen vizsgálatban az ITQ belső megbízhatósága megfelelő (a teljes kérdőívre vonatkozó Cronbach- α érték 0,810).

Tellegen Abszorpciók Skála (Tellegen Absorption Scale, TAS; Tellegen & Atkinson, 1974, hazai adaptáció: Simor Köteles, & Bódizs, 2011). A kérdőív 34 tételt tartalmaz. A válaszalternatívák meghatározásában Rózsa és munkatársai (2019) javaslatát követve az 1-től (nem jellemző) 5-ig (jellemző) terjedő válaszopciókat alkalmaztunk. A skála az új élmények iránti nyitottságot, az élményekbe való elmerülést, a szubjektív jelentésadás és a képzetáramlás képességét méri. A skálán megmutató magasságú értékek a stresszel való megküzdés és pszichoszomatikus tüneti képek esetében jelentősen hozzájárul a maladaptív fiziológiai és viselkedési következmények felerősítéséhez (Ehrnooth et al., 2002; Flor & Turk, 1989). Alskáláinak belső megbízhatósága azonban nem minden esetben bizonyult megfelelőnek (Tellegen, 1992). Jelen mintában a lebilincselő élmények iránti fogékonyság: Cronbach- α = 0,797, színesztézia: Cronbach- α = 0,819, kiterjesztett kogníció: Cronbach- α = 0,820, disszociatív bevonódás: Cronbach- α = 0,790, szemléletes érzelmi emlékek: Cronbach- α = 0,542, kiterjesztett hatáskörű tudatosság: Cronbach- α = 0,739). Következésképpen a skálaértéket a leggyakrabban – mint a jelen esetben is –, az összesített pontértékek adják. A magas érték a szelf erős abszorpciók törekvésére utalnak. Jelen minta esetében a teljes skála belső konzisztenciája kiváló (Cronbach- α = 0,954).

Énkép Egyértelműség Skála (Self-Concept Clarity Scale, SCCS; Campbell és mtai, 1996; magyar változat: Hargitai és mtai, 2020). Az SCCS kérdőív 12-tételes mérőeszköz, tételeit ötfokú Likert-skálán lehet értékelni az „egyáltalán nem értek egyet” (1), és a „teljesen egyetértek” (5) végpontok között. A kérdőív szerkesztési sajátosságaiból adódóan a saját énről alkotott álláspontok időbeli instabilitásra és a személy saját magáról alkotott vélekedésével kapcsolatos bizonytalanságaira kérdez rá. Következésképpen a skála pontozásakor a tételek értékét meg kell fordítani ahhoz, hogy az én egyértelműségével kapcsolatos adatokhoz hozzájussunk. A magas értékek egyértelmű, stabil és artikulált énképre, az alacsonyabbak a személy önmagáról alkotott vélekedéseinek diszfunkciójára, bizonytalanságára, illetve a szelfkoherencia hiányállapotára utalnak. Jelen mintában a skála belső konzisztenciája elsőrangú (Cronbach- α = 0,916).

Lelki Egészség Kontinuum Rövid Változat (Mental Health Continuum Short Form, MHC-SF; Keyes, 2013; hazai adaptáció: Reinhardt, 2014). Az alkalmazott 14 tétel, 0-tól (soha), 5-ig (minden nap) terjedő válaszkálán keresztül a lelki egészség érzelmi, szociális és pszichológiai összetevőit méri. Összesített pontértékei az egészséges szociális adaptáció mértékét mutatja, amely a személy pozitív érzelmeiben és lelki állapotának pozitív önértékelésében is megmutatkozik. Jelen mintában a tételek belső megbízhatósága kiváló (Cronbach- α = 0,896).

Szkizotípiá Személyiség Kérdőív Rövid Változat (Schizotypal Personality Questionnaire Brief Revisited, SPQ-BR; Cohen és mtsai, 2010; magyar adaptáció: Kállai és mtsai, 2018). A 32 állítást tartalmazó ötfokú Likert-skálát tartalmazó kérdőív (0 = egyáltalán nem; 4 = nagyon gyakran) a szelf labilitásának interperszonális, kognitív és szociális tevékenységekben megmutatkozó maladaptív hatásait méri fel az alábbi területeken: I. szokatlan perceptuális élmények iránti vonzalom, mágikus gondolkodás, gyanakvás. II. magányosság, visszafogott érzelmek, szociális szorongás. III. furcsa beszéd- és viselkedésmód. A felsorolt vonások három faktorba rendezhetők I. Kognitív, II. Affektív, III. Diszorganizált. A tételek összesített értéke a maladaptív következményekkel járó szkizotípiá mértékét mutatja. Jelen mintában a tételek belső konzisztenciája kiváló ($\alpha = 0,919$), Az I., II., és III. faktorok belső megbízhatósága szintén kiválóan minősíthető (Cronbach- $\alpha = 0,821-0,892$).

Bergeni Facebook Addikciós Skála (Bergen Facebook Addiction Scale, BFAS; Andreassen, Torsheim, Brunborg, & Pallesen, 2012) hat önjellemző tételen keresztül az elmúlt 12 hónapra visszatekintve a Facebook-használattal összefüggő hangulatváltozás, jelentőségutajdonítás, elvonási feszültség mértékét 1-től (nagyon ritkán), 5-ig (nagyon gyakran) terjedő ötfokú Likert-skálán méri. A hat tétel összevont értéke (maximum 30 pont) a Facebook-addikció mértékét mutatja. A szerzők által nyilvánossá tett skála tételeinek magyar nyelvre fordításakor a szabályoknak megfelelően jártunk el. A fordítást szakember, a visszafordítást anyanyelvi lektor végezte, majd egy szakértői csoport ellenőrizte a visszafordítás eredményességét. A jelen mintában a skála belső konzisztenciája megfelelő (Cronbach- $\alpha = 0,812$).

Problémás Internet Használat Kérdőív (PIHK, Koronczai és mtsai, 2011). A 18-tételes kérdőív 1-től (soha) 5-ig (mindig) terjedő Likert-skálát alkalmazva az internet addikció háromfaktoros modelljét követve az internet esetleges problematikus használatát méri fel. Láthatóvá teszi az esetleges kényszeres jellegű, a társas kapcsolatok elhanyagolására vezető, nem kontrollálható igényeket kifejező használatot. A tételek összesített magas értékei érzelmi és végrehajtó funkciók oldaláról egyaránt korlátozó és a szociális alkalmazkodás szempontjából káros mértékű addikcióra utalnak. Jelen mintában a főskála belső megbízhatósága kiváló (Cronbach- $\alpha = 0,909$). Az alskálák értékei szintén magasak: obszesszív használat (Cronbach- $\alpha = 0,831$), a társas kapcsolatok elhanyagolása miatti aggodalmak (Cronbach- $\alpha = 0,758$), a használat feletti kontroll időszakos elvesztése (Cronbach- $\alpha = 0,815$).

2.2. Alkalmazott statisztikai eljárások

A statisztikai elemzéseket az IBM SPSS programcsomag 22-es verziójával végeztük. A mért változóink jellemzésére átlagot, szórást, mediánt, ferdeséget, meredekséget, illetve minimális és maximális értékeket számoltunk és

tüntettünk fel. A nemek közötti esetleges különbségek tesztelésére független mintás *t*-próbákat végeztünk. A mért változók közötti összefüggés feltárására parciális korrelációt használtunk, hogy a nem és az életkor hatására kontrollálva vizsgálhassuk a változók közötti kapcsolatokat. Szem előtt tartva a nem és az életkor kontrollálásának fontosságát, az ITQ faktorai és a maladaptív működést megjelenítő szkizotípiás vonások (kognitív, affektív és viselkedéses diszorganizáció) kapcsolatát hierarchikus többszörös lineáris regressziós elemzésekkel vizsgáltuk, ahol az ITQ faktorai jelentették a függő változókat. A független változókat két lépésben léptettük be a modellekbe. Az első modellben a nem és az életkor hatását vizsgáltuk az ITQ faktoraira. A második modellben a független változók sora a nem és az életkor mellett a Szkizotípiá Személyiség Kérdőív Rövid Változatának három faktorával egészült ki.

3. Eredmények

Az vizsgált mintára vonatkozó adatokat jellemző paraméterek leírása a 1. táblázatban található.

1. táblázat. Leíró statisztikai adatok

Változók	<i>n</i>	átlag SD	medián	ferdeség	meredekség	legkisebb- legnagyobb
ITQ	781	58,4 (12,7)	58	0,02	-0,26	21-100
TAS	771	86,7 (24,5)	87	0,14	-0,67	38-150
SCCS	769	43,5 (9,1)	46	-0,90	0,21	13-55
MHC	781	45,0 (11,6)	46	-0,61	0,30	2-70
SPQ	770	37,9 (18,5)	36	0,52	0,29	0-105
BFAS	769	10,7 (4,4)	10	0,99	0,41	6-27
PI	777	30,0 (9,8)	30	0,84	0,58	18-69

Rövidítések: ITQ = Belemérülési Tendencia Kérdőív, TAS = Tellegen Abszorpciós Skála, SCCS = Énkép Egyértelműség Skála, MHC-SF = Lelki Egészség Kontinuum Rövid Változat, SPQ-BR = Szkizotípiá Személyiség Kérdőív Rövid Változat, BFAS = Bergeni Facebook Addikciós Skála, PIHK = Problémás Internet Használat Kérdőív.

A vizsgálatban a nemi különbségek részletesebb elemzése nincs a kérdésfeltevés előterében, de a 2. táblázatban részletesen bemutatjuk az ide vonatkozó adatokat. A nemek összehasonlításának eredményei szerint eltérés csak a

belemerülés és a Facebook-addikció tekintetében mutatkozott. A férfiaknál a belemerülésre való tendencia erősebb, mint a nőknél. A Facebook-addikciós érték pedig a nőknél magasabb, mint a férfiaknál.

2. táblázat. A vizsgált változókban megjelenő nemi különbségek

Változók	átlag (SD)		t	p
	férfi (n = 187-192)	nő (n = 578-589)		
ITQ	60,84 (14,6)	57,59 (11,9)	2,79	0,006
TAS	84,26 (25,2)	87,57 (24,3)	1,58	0,115
SCCS	44,11 (8,9)	43,32 (9,1)	1,03	0,301
MHC-SF	44,58 (12,9)	45,11 (11,2)	0,54	0,580
SPQ-BR	36,62 (19,1)	38,29 (18,3)	1,07	0,281
BFAS	10,00 (3,9)	10,95 (4,4)	2,75	0,006
PIHK	32,42 (9,9)	30,92 (9,8)	1,81	0,073

Rövidítések: ITQ = Belemerülési Tendencia Kérdőív, TAS = Tellegen Abszorpciós Skála, SCCS = Énkép Egyértelműség Skála, MHC-SF = Lelki Egészség Kontinuum Rövid Változat, SPQ-BR = Szkitotípiás Személyiség Kérdőív Rövid Változat, BFAS = Bergeni Facebook Addikciós Skála, PIHK = Problémás Internet Használat Kérdőív.

Az eredeti hipotézisünknek megfelelően a nemmel és életkorral kontrollált parciális korrelációs elemzéssel megvizsgáltuk az ITQ faktorainak és az adaptív és maladaptív személyiség prediszpozíciók kapcsolatát (3. táblázat). A valamennyi változóra vonatkoztatott parciális korrelációs táblázat a *Függelékben* található.

Az ITQ faktorok közötti együttjárások elemzése egyértelműen mutatja a személyes részvétel és a számítógépes játék gyakorisága pozitív irányú, mérsékelt erősségű kapcsolatát (3. táblázat). A figyelem fókuszálásának képessége azonban kilóg a sorból. Látható, hogy az ITQ skálák tartalmi különbségei megmutatkoznak az adaptív és maladaptív funkciókra utaló vonások tekintetében is. Az ITQ fókuszálás skálája az adaptációt szolgáló jó lelki egészséggel és a szelf egyértelműségével pozitív, ugyanakkor a maladaptivitásra utaló szkitotípiás vonásokkal (SPQ-BR) negatív irányú kapcsolatot mutat. Az ITQ személyes részvétel és a számítógépes játék aktivitás skálája tekintetében azonban más a helyzet: az abszorpciós tendenciákkal (TAS) és a szkitotípiás vonásokkal (SPQ-BR) való asszociációk adaptációs deficitre utalnak. Hasonló adaptációs zavarokat jelző összefüggések találhatóak az ITQ személyes részvétel és számítógépes játék aktivitás, valamint a problémás internet- és Facebook-használat vonatkozásában is.

Az ITQ skálák közötti ellentmondásos kapcsolat felveti az igényét annak, hogy részletesebben megvizsgáljuk, hogy az ITQ skálái milyen kölcsönhatások mentén értelmezhetők a maladaptív viselkedést képviselő kognitív, affektív és diszorganizált viselkedés dimenziókban. A kapcsolatrendszer feltárása a szelf-koherencia szerepének tisztázására irányul. A további elemzésben olyan többszörös lineáris regresszió elemzéseket végeztünk, ahol a függő változókat az ITQ skálái jelentették, míg a nemet és az életkort (1. modell), illetve az SPQ-BR Kognitív, Affektív és Viselkedéses Diszorganizáció skálájának értékeit (2. modell) prediktorokként vontuk be a vizsgálatba. Így képet kaphattunk arról, hogy a nemre és életkorra kontrollálva az egyes SPQ-BR faktorok milyen egyedi kapcsolatban állnak az ITQ faktorokkal. A hierarchikus többszörös lineáris regresszió elemzések eredményeit a 4. táblázat tartalmazza.

3. táblázat. ITQ faktorok (személyes részvétel, fókuszálási képesség, a számítógépes játék gyakorisága) és adaptív és maladaptív személyiség predispozíciók, valamint az addiktív viselkedés kapcsolata (parciális korrelációk együtthatók, kontrollált változó a nem és az életkor)

Változók	Személyes részvétel (ITQ)	Fókuszálás (ITQ)	A számítógépes játék gyakorisága (ITQ)
Személyes részvétel (ITQ)	-	0,05	0,43**
Fókuszálás (ITQ)		-	0,06
<i>Adaptív predispozíciók</i>			
SCCS	-0,42**	0,27**	-0,22**
MHC-SF	-0,07	0,43**	0,01
<i>Maladaptív predispozíciók</i>			
TAS	0,47**	0,04	0,28**
SPQ-BR totál	0,36**	-0,26**	0,19**
<i>Problémás szokásviselkedés</i>			
BFAS	0,32**	-0,16**	0,20**
PIHK	0,39**	-0,24**	0,20**

Megjegyzés: ** $p < 0,01$. Rövidítések: ITQ = Belemérülési Tendencia Kérdőív, TAS = Tellegen Abszorpció Skála, SCCS = Énkép Egyértelműség Skála, MHC-SF = Lelki Egészség Kontinuum Rövid Változat, SPQ-BR = Szkitotípás Személyiség Kérdőív Rövid Változat, BFAS = Bergeni Facebook Addikció Skála, PIHK = Problémás Internet Használat Kérdőív.

4. táblázat. A belemerülési tendenciák és a szkizotípiás személyiségvonások közötti kapcsolat (hierarchikus lineáris regresszió elemzés)

Változók	Személyes részvétel (ITQ)	Fókuszálás (ITQ)	Számítógépes játék gyakoriság (ITQ)
	β	β	β
1. modell			
Életkor	-0,44***	-0,03	-0,32***
Nem	0,04	-0,09*	-0,41***
R ²	0,19***	0,01*	0,27***
2. modell			
Életkor	-0,37***	-0,09*	-0,30***
Nem	0,04	-0,09*	-0,41***
SPQ-BR Kognitív	0,16***	-0,03	0,10**
SPQ-BR Affektív	-0,04	-0,25***	-0,07
SPQ-BR Viselkedéses Diszorganizáció	0,23***	-0,07	0,10*
ΔR^2	0,09***	0,10***	0,02***

Megjegyzés: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$.

A lineáris regressziós elemzés eredményei szerint a nemre és életkorra történt kontrollálás után az ITQ személyes részvétel és számítógépes játékok használatának gyakorisága skáláinak értékeit a szelf labilitása szempontjából kiemelt jelentőségű maladaptív szimptóma csoport kognitív és diszorganizált viselkedésmutatói jelzik előre szignifikánsan. Minél jellemzőbbek a kognitív és perceptuális torzulások és a viselkedés furcsaságai, annál gyakrabban játszanak számítógépes játékokat, és annál inkább személyes részvételi ambícióval belemerülnek azokba. Az ITQ fókuszálási képesség skálájával az affektív tünetek állnak szignifikáns kapcsolatban. Azok az egyének képesek jobban összpontosítani, akiket a negatív affektivitásra jellemző tünetek relatív hiánya, tehát inkább a pozitív érzelmi állapotok jellemezik. Tehát a belemerülési tendencia különböző komponensei mind az adaptív mind a maladaptív viselkedésben fontos szerepet töltenek be.

4. Megbeszélés

Keresztmetszeti vizsgálatunkban a Belemérülési Tendencia Kérdőív (Immersive Tendencies Questionnaire, ITQ; Witmer & Singer, 1998) tartalmának ismertetésén keresztül az információközvetítő eszközök használata során megjelenő belemérülés személyes feltételeinek adatív és maladaptív természetével foglalkoztunk. Eredményeink szerint, az ITQ kérdőív reális lehetőség a különböző médiaeszközök használatakor a belemérülési képesség minőségi összetevőinek meghatározására. Megállapítottuk, hogy az ITQ faktorai közötti alacsony korreláció a figyelemfókuszálási képesség faktort kiemeli a személyes részvétel és számítógépes játékaktivitás faktorok csoportjából, és lényegében önálló skálának tekinthető. A fókuszálási képesség – a személyes részvétel és a számítógépes játékaktivitással szemben – nem kapcsolódik az abszorpciós képességhez, de szükség esetén a személy élni tud az abszorpció lehetőségével. A korrelációs eredmények tanúsága szerint, a *fókuszálás* koherens szelf-struktúrával és pszichés jólléttel jár együtt. Tehát az emberi kapcsolatok tekintetében elősegíti a személyes viszony kialakítását és ezen belül az önkontroll megtartását. A megfelelő fókuszáló képességgel rendelkezők számára a közösségimédia-használat és a számítógépes játéktevékenység gyarapítja a kognitív és szociális tapasztalatokat. Ugyanakkor ezek alkalmazása nem utal addiktív vagy problematikus használatra. Adataink megerősítik más kutatók eredményeit (Cicei, 2012; Cicero, 2017), valamint egy korábbi mintán közölt eredményinket (Hargitai és mtsai, 2020), miszerint a szelf-egyértelműség, a szelf-koherencia érték meghatározó szeret játszik a személyes szociális és lelki jóllét megteremtésében. Kiegészítésként megállapíthatjuk, hogy a fókuszálási képesség és az adaptivitást támogató szelf-egyértelműség alapvetően alacsony problémás internethasználat és alacsony Facebook-addikció veszélyeztetettséggel jár együtt. Továbbá, bizonyos értelemben védelmet jelent a szkizotípiás vonások maladaptív hatásainak kiteljesedésével szemben. Az ITQ révén szerzett adataink szerint, a *fókuszálási képesség* alacsony értéke összefügg a szelf-koherencia hiányosságaival, a szkizotípiás személyekre jellemző diszorganizáció mértékével, és az maladaptív viselkedésre utaló problémás Facebook- és internethasználat. A fókuszáló tevékenységgel kapcsolatos eredményeink a Keyes (2005) Facebook-használatra vonatkozó vizsgálatából származó következtetéseket részben megerősítik, másrészt a szelf-funkciók vonatkozásában ki is egészítik. Kiemeltük, hogy a szubjektív jóllét érzése relatív természetű, nagymértékben függ mások és a személyre önmagára vonatkozó nyilvános megjelenítési képességétől. A problémás Facebook-használat jellemezhető egyének a velük történő érdekes és színes, a legtöbbször őket pozitív színben feltüntetető beszámolókat posztolnak magukról. A követők jelentős része esetében azonban a saját én értékelése

és reprezentációja tekintetében ez a helyzet kontraproduktív. Ugyanakkor, az egyértelmű szelf-definícióval rendelkezők számára a Facebook-on történő, szociálisan felfokozott önbemutató forma nem tartalmaz jelentősebb veszélyeket. A szelf-koherencia alacsony értékeivel rendelkező követők esetében azonban felvethető, hogy minél szebb képet látnak a másiktól annál sötétebb képet alakítanak ki önmagukról. Ez az elgondolás összhangban van a hasonló tartalmú korábban közölt megfigyelésekkel (Burke és mtsai, 2010; Denti és mtsai, 2012; és Garcia & Sikström 2014). További eredményeink azt mutatják, hogy a problémás Facebook használat tekintetében magas értéket mutató személyek az internethasználat során is problémákra utaló magas értékekkel rendelkeznek. Továbbá a fokozott Facebook-addikciót és problémás internethasználatot jelző értékekkel rendelkező személyek belemerülési értékei kimagaslók (ld. *Függelék*). A magas értékek rendszerint fokozott abszorpció potenciállal és szelf-koherencia hiányosságokat jelző szkizotípiás és maladaptív viselkedésre vonatkozó veszélyeztetettséggel járnak együtt. A maladaptációban fontos szerepet játszó skálák és faktorok kiegészítő elemzése során feltártuk, hogy az ITQ fókuszáló képesség skála adaptációt szolgáló funkciót mér. A számítógépek és egyéb média által uralt környezetben zajló tevékenység során megélt fókuszáló képességet megtartott kapcsolatigény, kontrollképesség, valamint a pozitívabb affektivitás jelzi előre. A médiaeszközök által szerkesztett környezetben való tevékenység végzése során a fent említett komponensek a mentális fejlődés szempontjából fontos progresszív hatású faktornak tekinthetők.

Ugyanakkor, a *személyes részvétel* és a *számítógépes játékok* preferenciája szempontjából a szelf-koherencia hiánya mellett további, kockázatot jelentő faktorokat is feltártunk. A problémák egy része a szelf stabilitásának zavaraira utal. Furcsa beszéd, kaotikus, szervezetlen viselkedés és visszahúzódo magatartás, szintelen hangulat, szkizotípiás személyekhez hasonló hátrányokra utaló magasabb értékek találhatók. A játéktevékenység esetén a mintázat hasonló, de a hangulati tónus (affektív faktor) nem deficit, ami a regisztrált értékek, örömök és kapcsolatok keresésére utal. Ezeket keresztül a mindennapi szociális környezettel való közvetlen kapcsolatok hiányából származó érzések így részben pótolhatók. Feltételezhetően ezek a személyek a problémás internethasználaton keresztül igyekeznek fenntartani a stabilitásukat. A belemerülési képesség ilyen értelemben a lehetséges kockázatok ellenére adaptív motivációkat és kognitív lehetőségeket is tartalmaz.

Az eseményekbe való belemerülést számos személyes predispozíció segíti elő. Adataink alapján, a korábbi vizsgálatok eredményeit is alátámasztva (Parsons és mtsai, 2015) megállapíthatjuk, hogy a belső feszültséggel, nyugtalansággal kísért új élményekre való nyitottság, valamint a szelf koherenciáját gyengítő abszorpció képesség szorosan kapcsolódik a médián ke-

resztül szerkesztett környezet használata során átélt belemerülés intenzitásával. A belemerülési tendencia a várakozásoknak megfelelően (Glicksohn & Berkovich-Ohana, 2012) fokozott abszorpciós képességgel (TAS) jár együtt (ld. *Függelék*).

Adataink egészséges személyektől származnak. Figyelembe kell venni azonban, hogy a személyiségvonások normális és patológiás jellegzetességei széles spektrumon helyezkednek el (Lenzewege, 2015). Szkizofrénia-spektrum betegségek esetén a realitáskontroll elvesztése, hallucinációk, a szelf-koherencia vesztés klasszikus zavarai, kognitív, affektív és diszorganizált tünetei bizonyos mértékben, normális populációban is jelen vannak. Hasonló módon megfigyelhetők a kreatív teljesítményre és gondolkodásra képes embereknél (Claridge & Blakey, 2009; Polner, Simor, & Kéri, 2018). A szkizofrénia spektrum normális személyeknél megjelenő tünetei közül a negatív affektivitás és a kognitív tünetek szorosan összefüggenek a szelf-definíció bizonytalanságával és a belemerülés magas értékeivel. Adataink alátámasztják azokat a korábbi eredményeket, miszerint a bizonytalan szelf-koherenciát kísérő magányosság, az érzelmek visszafogottsága, a problematikus internethasználat szkizotípiás vonásokhoz hasonló megnyilvánulások formájában mutatkoznak meg (Király, Griffiths, & Demetrovics, 2015; Şalvarlı & Griffiths, 2019; Truzoli és mtsai, 2016). Adataink a fentiekben is említett kiindulópontokat figyelembe véve megerősítik, és részben kiegészítik azt a Kardefelt-Winther (2014) által képviselt megállapítást, miszerint a szelf-koherencia csökkenése, a szkizotípiás kapcsolati viszonyokban megélt kiszolgáltatottság, és a mentalizációs hiányokból származó aggodalommal szemben a problémás médiahasználat lényegében a hiányokat kompenzáló törekvések egyik változatának tekinthetőek. A megélt hátrányok csillapítása azonban csak részben teljesül. A további reménytelen keresés az addikciós potenciált növelve fokozott testi és lelki egészségkockázatot hordoz.

Összegzésként, az ITQ skálái egy dinamikus struktúrát fednek fel, amelyben a személyes részvétel és a számítógépesjáték-aktivitás a szociális kapcsolatépítésre szolgáló környezet iránti vonzódást tartalmaz. A tevékenység adaptív vagy maladaptív kimenetele azonban a figyelem irányításán, a fókuszálás képességén múlik. Ez az ismeretszerző dinamikus stratégia kettős funkcióval rendelkezik. A személy alapvetően átadja magát egy immerzív lehetőséget hordozó, különböző eszközökön keresztül megszerkesztett világnak, de ugyanakkor a figyelem fókuszának kézbentartásával uralkodik is felette. Uralkodik, mert van olyan hasonló örömet biztosító alternatívája, ahova ki-, vagy visszaléphet. Az élményekbe való elmerülés és a tapasztalatokat felszínre hozó figyelemváltás, a kreatív ismertszerzés egyik meghatározó eleme. A kérdés az, hogy a számítógép által létrehozott környezetben elmerülő személyek milyen mértékben élnek ezzel a kreatív

lehetőséggel. Mennyire gondoskodnak arról, hogy az elmerülés veszélyével és a feloldódás problémájával szemben a szelf-koherencia által nyújtott biztonságot meg tudják teremteni. A személyes és társas virtuális és valós világokban való és azok közötti közlekedéshez szükség van a saját célok, igények, és a tapasztalatok társas újraértékelésére, közös valóságok megteremtésére.

A kutatásunk korlátai kapcsán elmondható, hogy az eredmények értelmezésekor figyelembe kell venni azt a ténytet, hogy a vizsgálatba bevont személyek közép- vagy felsőfokú iskolai végzettséggel rendelkeztek. Az eredmények más életkori és iskolázottsági csoportok esetén csak korlátozott mértékben általánosíthatók. Nyitva maradt az kérdés is, hogy a szkizotípiás vonások és a média problémás használata során megélt maladaptáció klinikai intenzitású következményekkel jár-e. Ennek a kérdésnek a megvitatásához klinikai minta bevonása szükséges. Az erre irányuló vizsgálataink folyamatban vannak. Továbbá a kérdőíves felmérésből adódóan az online aktivitás természetének részletes felmérésére, az aktivitás empirikus ellenőrzésére nem nyílt lehetőség, az ITQ kérdőívben személyek által megfogalmazott vélekedésekre és becslésekre kellett hagyatkoznunk.

5. Konklúzió

Képzelt utazás, a változás iránti igény, a helytől és időtől független mobilitás vágyának kielégítésében a Facebook-nak és a számítógépes játékoknak fontos szerepe van (Tosun, 2012). Nemcsak a Facebook-használatot, de a közösségi hálózatokkal kapcsolatos addikciót is érintik a belemerülés *versus* környezetre vonatkozó vigilancia figyelmi stratégiák dinamikájára vonatkozó kérdések. A szociális adaptáció legfontosabb alappillérei, az étellel való elégedettség, az önelfogadás, a személyes növekedésre való beállítódás, a pozitív együttműködő szociális kapcsolathálózat kialakítása, a szociális koherencia, az autonómia, a szándék- és célorientált magatartás megteremtése (Keyes és mtsai, 2005; Ryff & Keyes 1995). Eredményeink alapján megállapíthatjuk, hogy a hagyományos találkozások színterei (a közvetlen fizikai kontaktus a fizikai és szociális világgal) és a számítógépek közvetítésével szerkesztett világba való belemerülés, elsősorban az eseményre való fokozott fókuszálási képesség révén hozzájárul a mentális jóllét megteremtéséhez. Láthatjuk ugyanakkor, hogy az egyre népszerűbb, számítógép közvetítésével konstruált környezetbe való belemerülés maladaptív következményekkel is járhat. Nő a dependencia, fokozódik a szociális elzárkózás és szorongás, emellett emelkedik a szkizotípiára jellemző vonások, és különösen a társas kapcsolatoktól való izoláció gyakorisága. Ezt a labilis szelf-re épülő maladaptív személyiségkonstellációt, gyakran problémás internet-

használat és digitális játékokba való belefeledkezés kíséri, amelyekben a személyek megélik a kapcsolati veszteségeket, az elmagányosodást, de szándékuk ellenére sem tudnak kitérni az önmaguk által megteremtett életfeltételeik börtönéből.

Irodalom

- Andreassen, C.S., Torsheim, T., Brunborg, G.S., & Pallesen, S. (2012). Development of a Facebook addiction scale. *Psychological Reports, 110*(2), 501–517.
- Bailenson, J.N., & Yee, N. (2006). A longitudinal study of task performance, head movements, subjective report, simulator sickness, and transformed social interaction in collaborative virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 15*(6), 699–716.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Barbier, F., & Bertho Lavenir, C. (2004). *A média története*. Budapest, Osiris Kiadó
- Bohács, K. (2010). A dinamikus értékelés. *Magyar Pedagógia, 110*(4), 311–328.
- Burke, M., Marlow, C., & Lento, T. (2010). Social Network activity and social well-being. *Postgraduate Medical Journal, 85*, 455–459.
- Campbell, J.D., Trapnell, P.D., Heine, S.J., Katz, I.M., Lavalee, L.F., & Lehman, D.R. (1996). Self-concept clarity: Measurement, personality correlates, and cultural boundaries. *Journal of Personality and Social Psychology, 70*, 141–156.
- Cicei, A.C. (2012). Examining the association between self-concept clarity and self-esteem on a sample of Romanian students. *Procedia Social and Behavioral Sciences, 46*, 4345–4348.
- Cicero, D.C. (2017). Self-concept clarity and psychopathology. In J. Lodi-Smith, & K. DeMarree (Eds.), *Self-concept clarity* (219–242). Springer: Cham
- Claridge, G., & Blakey, S. (2009). Schizotypy and affective temperament: Relationship with divergent thinking and creativity style. *Personality and Individual Differences, 46*(8), 820–826.
- Cohen, A.S., Matthews, R.A., Najolia, G.M., & Brown, L.A. (2010). Toward a more psychometrically sound brief measure of schizotypal traits: Introducing the SPQ-Brief Revised. *Journal of Personality Disorders, 24*(4), 516–537.
- Cyberpsychology La, U.Q.O. (2004). Presence Questionnaire Revisited by the UQO Cyberpsychology La. Letöltve: 2017.03.12-én: http://w3.uqo.ca/eyberpsy/docs/quires/pres/PQ_va.pdf.
- Denti, L., Nilsson, I., Barbopoulos, I., Holmberg, L., Thulin, M., Wendelblad, M., Andén, L., Davidsson, E. (2012). *Sweden's Largest Facebook Study: A Survey of 1,000 Swedish Facebook Users*. Gothenburg Research Institute, April 2.
- Demetrovics, Zs., 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.
- de Vignemont, F. (2018). *Mind the Body: An Exploration of Bodily Self-Awareness*. Oxford: Oxford University Press.
- Duplin, B., & Heller, G. (2010). Going to other worlds: The relationships between, video gaming, psychological absorption, and daydreaming style. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 13*(2), 169–172.
- Feuerstein, R., Feuerstein, R.S., & Falik, L. (2010): *Beyond Smarter: Mediated Learning and the Brain's Capacity for Change*. New York: Teachers College Press.

- Flor, H., & Turk, D.C. (1989). Psychophysiology of chronic pain: Do chronic pain patients exhibit symptom-specific psychophysiological response? *Psychological Bulletin*, 105, 215-259.
- Ehrnooth, E., Zacharia, R., Svendsen, G., Jorgensen, M.M., Yishay, M., Sorenson, B.S., et al. (2002). Increased thymidylate synthase mRNA concentration in blood leukocytes following an experimental stressor. *Psychotherapy & Psychosomatics*, 71, 97-103.
- Garcia, D., & Sikström, S. (2014). The dark side of Facebook: Semantic representations of status updates predict the Dark Triad of Personality. *Personality and Individual Differences*, 67, 92-96.
- Fonagy, P., Gergely, Gy., Jurist, E.L., & Target, M. (2002). *Affect regulation, mentalization, and the development of the self*. New York: Other Press.
- Gentile, G., Petkova, V.I., & Ehrsson, H.H. (2011). Integration of visual and tactile signals from the hand in the human brain: an fMRI study. *Journal of Neurophysiology*, 10(2), 910-922.
- Glicksohn, J., & Berkovich-Ohana, A. (2012). Absorption, immersion, and consciousness. In J. Gackenbach (Ed.), *Perspectives on cognitive psychology. Video gameplay and consciousness* (83-99). Hauppauge, NY: Nova Science Publishers
- Hargitai, R., Rózsa, S., Hupuczi, E., Birkás B., Hartung I., Hartungné Somlai E., et al. (2020). Az Énkép Egyértelműség Kérdőív (Self-Concept Clarity Scale, SCCS) hazai adaptációja. Kézirat. Közlésre benyújtva a Magyar Pszichológiai Szemléhez.
- Jeong, E.J., & Kim, D.H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networks*, 14, 213-221.
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: toward a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31, 351-354.
- Kállai, J. (2015). *Társas kapcsolatok neuropszichológiája*. Medicina Kiadó: Budapest
- Kállai, J. (2019). A komputer által létrehozott virtuális valóság pszichológiai mechanizmusa: téri reprezentációs sajátosságok. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 74(2), 181-200.
- Kállai, J., Rózsa, S., Hupuczi, E., Hargitai, R., Birkás, B., Hartung, I., et al. (2018). A Szkitotípiá Személyiség Kérdőív rövid, módosított változatának (SPQ-BR) magyar adaptációja és faktorainak értelmezése. *Psychiatria Hungarica*, 33(3), 205-221.
- Kállai, J., Rózsa, S., Hupuczi, E., Hargitai, R., Birkás, B., Hartung, I., et al. (2019). Cognitive fusion and affective isolation: Blurred self-concept and empathy deficits in schizotypy. *Psychiatry Research*, 271, 178-186.
- Kennedy, R.S., Lane, N.E., Berbaum, K.S., & Lilienthal, M.G. (1993). Simulator sickness questionnaire: An enhanced method for quantifying simulator sickness. *The International Journal of Aviation Psychology*, 3(3), 203-220.
- Keyes, C.L.M. (2005). Mental Illness and/or Mental Health? Investigating Axioms of the Complete State Model of Health. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 73, 539-548.
- Király, O., Griffiths, M.D., & Demetrovics, Z. (2015). Internet gaming disorder and the DSM-5: Conceptualization, debates, and controversies. *Current Addiction Reports*, 2(3), 254-262.
- Ko, C.H., Yen, J.Y., Chen, C.C., Chen, S.H., & Yen, C.F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 273-277.
- Keyes, C.L.M. (2013). *Mental well-being: International contributions to the study of positive mental health*. Dordrecht: Springer
- Koronczai, B., Urbán, R., Kökönyei, K., Paksi, B., Papp, K., Kun, B., et al. (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.

- Kuss, D.J., & Griffiths M.D. (2012). Internet gaming addiction: a systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health Addiction*, 10, 278–296.
- Lenzenweger, M.F. (2015). Thinking clearly about schizotypy: hewing to the schizophrenia liability core, considering interesting tangents, and avoiding conceptual quicksand. *Schizophrenia Bulletin*, 41(suppl 2), S483–S491.
- Lewis, J.R., & Sauro, J. (2009). The factor structure of the System Usability Scale. In M. Kurosu (Ed.), *Human-Centered Design. HCD 2009. Lecture Notes in Computer Science* (94–103). Berlin, Heidelberg: Springer
- Murphy, C.A., Coover, D., & Owen, S.V. (1989). Development and validation of the computer self-efficacy scale. *Educational and Psychological Measurement*, 49(4), 893–899.
- Nelson, B., & Rawlings, D. (2010). Relating schizotypy and personality to the phenomenology of creativity. *Schizophrenia Bulletin*, 36(2), 388–399.
- Nilsson, N.C., Nordahl, L., & Serafin, S. (2016). Immersion revisited: A review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence. *Human Technology*, 12(2), 108–134.
- Orchard, L.J., & Fullwood, C. (2010). Current perspectives on personality and Internet use. *Social Science Computer Review*, 28(2), 155–169.
- Park, N., Kee, M.A., & Valenzuela, S. (2009). Being immersed in a social networking environment: Facebook group, uses and gratifications, and social outcomes. *CyberPsychology and Behavior*, 12(6), 729–733.
- Parsons, T.D., Barnett, M., & Melugin, P.R. (2015). Assessment of personality and absorption for mediated environments in a college sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 18(12), 752–756.
- Pekrun, R., Goetz, T., Frenzel, A.C., Barchfeld, P., & Perry, R.P. (2011). Measuring emotions in students' learning and performance: The Achievement Emotions Questionnaire (AEQ). *Contemporary Educational Psychology*, 36(1), 36–48.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1956). *The child's conception of space*. London, Routledge, and Paul Kegan
- Reinhardt, M. (2014). Szubjektív jóllétünk érzelmi, pszichológiai és társas mozaikdarabkái – A mentális egészség kétkontinuum-modellje. In J. Fülöp, Zs. Mirnics, M. Vassányi (szerk.), *Kapcsolatban – Istennel és emberrel* (15–31). Budapest: L'Harmattan Kiadó
- Polner, B., Simor, P., & Kéri, S. (2018). Insomnia and intellect mask the positive link between schizotypal traits and creativity. *PeerJ* 6, e5615. Doi: 10.7717/peerj.5615
- Rózsa, S., Hupuczi, E., Martin, L., Birkás, B., Hartung, I., Hargitai, R., et al. (2019). A Tellegen Abszorpciós Skála részletes pszichometriai elemzése. *Mentálhigiéné és Pszichoszomatika*, 20(1), 35–77.
- Rózsa, S., & Kállai, J. (2020). *Immersive Tendency Questionnaire: factor structure and validity*. Kézirat.
- Ryff, C.D., & Keyes, C.L.M. (1995). The Structure of Psychological Well-Being Revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 719–727.
- Şalvarlı, Ş.İ., & Griffiths, M.D. (2019). Internet gaming disorder and its associated personality traits: A Systematic Review Using PRISMA Guidelines. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00081-6>
- Simor, P., Köteles, F., & Bódizs, R. (2011). Elmerülés az élményben: a Tellegen-féle Abszorpciós Skála vizsgálata egyetemista mintán. *Mentálhigiéné és Pszichoszomatika*, 12(2), 101–123.
- Slater, M. (1999). Measuring Presence: A response to the Witmer and Singer Presence Questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 8(5), 560–565.
- Slater, M., & Steed, A. (2000). A virtual presence counter. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 9(5), 413–434.

- Slater, M. (2009). Place illusion, and plausibility can lead to realistic behavior in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Science* 364(1535), 3548–3557.
- Tagg, C. (2015). *Exploring digital communication*. London, Routledge, Taylor, and Francis Group.
- Tcha-Tokey, K., Christmann, O., Loup-Escande, E., & Richir, S. (2016). Proposition and validation of a questionnaire to measure the user experience in immersive virtual environments. *The International Journal of Virtual Reality*, 16(1), 33–48.
- Tellegen, A. & Atkinson, G. (1974). Openness to absorbing and self-altering experiences, absorption, a trait related to hypnotic susceptibility. *Journal of Abnormal Psychology*, 83(3), 268–277.
- Tellegen, A. (1992). *Note on structure and meaning of the MPQ Absorption scale*. Unpublished manuscript, University of Minnesota
- Toma, C.L., & Hancock, J.T. (2013). Self-affirmation underlies Facebook use. *Social Psychology Bulletin*, 39(3), 321–331.
- Tosun, L.P. (2012). Motives for Facebook use and expressing “true self” on the internet. *Computers in Human-Behavior*, 28(4), 1510–1517.
- Truzoli, R., Osborne, L.A., Romano, M., & Reed, P. (2016). The relationship between schizotypal personality and internet addiction in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 19–24
- Ujhelyi, A. (2014). A facebook szociálpszichológiája. Szakirodalmi összefoglaló. *Alkalmazott Pszichológia*, 14(1), 113–132.
- Ungerleider, I.G., & Mishkin, M. (1982). *Two cortical visual systems*. In D.J. Ingle, M.A. Goodale, & R.J.W., Mansfield (Eds.), *Analysis of visual behavior* (549–586). Cambridge, MA: MIT Press
- Weibel, D., Wissmath, B., & Mast, F.W. (2010). Immersion in mediated environments: the role of personality traits. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 251–256.
- Witmer, B.G., & Singer. M.J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240.

Köszönetnyilvánítás

A tanulmány elkészítését a K- NKFI 120334 kutatási keret támogatta.

Szerzői munkamegosztás

Koncepció kidolgozásában, előkészítésében és a vizsgálat ellenőrzése elsősorban Kállai János, Hargitai Rita és Láng András vett részt, a statisztikai elemzéseket Rózsa Sándor és Láng András készítette. Az adatfelvételben, adattárolásban, a szöveg végleges kontrolljában Martin László, Tiringner István, Tamás István és Hartung István vállalt jelentősebb szerepet.

Nyilatkozat érdeklődésről

A szerzők kijelentik, hogy esetükben érdeklődések nem állnak fenn.

Immersion into the mediated world: adaptive and maladaptive consequences

RÓZSA, SÁNDOR – HARGITAI, RITA – LÁNG, ANDRÁS –
HARTUNG, ISTVÁN – MARTIN, LÁSZLÓ – TAMÁS, ISTVÁN –
TIRINGER, ISTVÁN – KÁLLAI, JÁNOS

Theoretical background: A lot of the types of a media devices are commonly used. However, the application of these tools depends on personal capabilities, availability of adequate technical conditions, and individual preference to immersion into a mediated environment. The literature of human technology highlighted that when a person dealt with the contents of a digital message his/her attention got withdrawn from his/her current environment. In some cases, the receiver of the mediated information becomes addicted to the easily controlled digital environment as if it would be a real physical environment. The manifestation of the filing of this type of virtual reality depends on personal capabilities and attitudes. *Aims:* We presented an assessment method repertoire of sense of immersion for social media and computer gaming and, applications involving the Immersive Tendency Questionnaire. Furthermore, we analyzed the personal pre-dispositions that play a role in the degree of immersion while a person is concerned with the mediated environment. *Methods:* In the study participated 781 graduated and post-graduated persons (192 male, mean age 28.5 [SD 11.4] years, and 589 females, mean age 28.4 [SD 11.03] years). Participants were recruited via a large university cohort (Budapest, Kaposvár, and Pécs). Used questionnaires: Immersion Tendency Questionnaire (ITQ), Tellegen Absorption Scale, Mental Health Continuum, Self-concept Clarity, Schizotypal Personality Questionnaire, Bergen Facebook Addiction Scale, and Problematic Internet Using Questionnaire. *Results:* Our data supported the earlier findings that the Involvement scale of the ITQ across the absorption capability ($r = 0.47, p = 0.003$) and schizotypy ($r = 0.36, p = 0.004$) associated with maladaptive personality functions. The rate of the computer gaming activity showed a similar maladaptive effect with absorption capability ($r = 0.28, p = 0.002$) and schizotypy ($r = 0.19, p = 0.004$). However, the Attentional focus scale of ITQ linked to adaptive personality function such as self-coherence ($r = 0.27, p = 0.003$) and mental health ($r = 0.43, p = 0.011$). Furthermore, data revealed that the frequent computer gaming can be associated with cognitive ($\beta = 0.10, p = 0.012$) and disorganized ($\beta = 0.10, p = 0.016$) factors of schizotypal personality questionnaire. *Conclusion:* The factor structure of ITQ is dual-faced so the scales measure the immersion into the mediated world in a different way. These results exactly describe the user's contradictory relationship with the mediated environment.

Keywords: immersion, absorption, problematic internet usage, Facebook addiction, self-coherences liability

Függelék:
A nem és életkor hatását figyelemmel kíséző
parciális korrelációs elemzésbe bevont fő változók
interkorrelációs együttható táblázata

Változók	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1. ITQ totál	0,93**	0,26**	0,61**	-0,32**	0,07	0,45**	0,26**	0,27**	0,30**
2. ITQ	-	0,0	0,43**	-0,4	-0,07	0,4	0,36**	0,32**	0,39**
3. ITQ fókuszálás		-	0,06	0,27**	0,4	0,0	-0,26**	-0,1	-0,24**
4. ITQ videójáték			-	-0,22**	0,01	0,28**	0,19**	0,20**	0,20**
5. SCCS				-	0,35**	-0,44**	-0,68**	-0,36**	-0,51**
6. MHC-SF					-	-0,03	-0,36**	-0,06	-0,20**
7. TAS						-	0,57**	0,21**	0,25**
8. SPQ-BR totál							-	0,30**	0,44**
9. BFAS								-	0,63**
10. PIHK									-

Megjegyzés: ** $p < 0,01$. Rövidítések: ITQ = Belemertülési Tendencia Kérdőív totál értékek, valamint a személyes részvétel, fókuszálás, videójáték skálái, SCCS = Énkép Egyértelműsége Skála, MHC-SF = Lelki Egészség Kontinuum Rövid Változat, TAS = Tellegen Abszorpciós Skála, SPQ-BR = Szkitotípás Személyiség Kérdőív Rövid Változat, BFAS = Bergeni Facebook Addikciós Skála, PIHK = Problémás Internet Használat Kérdőív.

A cikk a Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>) feltételei szerint publikált Open Access közlemény, melynek szellemében a cikk bármilyen médiumban szabadon felhasználható, megosztható és újraközölhető, feltéve, hogy az eredeti szerző és a közlés helye, illetve a CC License linkje és az esetlegesen végrehajtott módosítások feltüntetésre kerülnek. (SID_1)