

Az identitás és a társas normák szerepe a videójáték-felhasználók motivációinak háttérében

GYŐRI TAMÁS* – JAGODICS BALÁZS**

1. A videójátékok és napjaink tendenciái

A technológiai eszközök folyamatos fejlődése számos területen változtatja meg az emberek életét a mindennapokban. Az internet-hozzáférést biztosító eszközök egyre inkább elterjednek, ami módosítja a kommunikációs szokásokat és a munkavégzés jellemzőit, emellett új módokat biztosít a szabadidő eltöltésére. Ezekkel a változásokkal egy időben a társas környezet is formálódik, ami hatással van az emberi kapcsolatokra, a csoporttagságokra és az egyéni viselkedésre. A pszichológiai jellegű kutatásoknak fontos reflektálnia e változásokra, ezért célul tűztük ki, hogy feltárjuk a videójáték-felhasználókat érő társas hatásokat, elsősorban a csoportnormák, a versengés és az identitásban betöltött szerepük mentén.

1.1. A videójátékos közösség mint a társas identitás meghatározó tényezője

A videójátékok esetében a közösségi és társas hatások fontos tényezőt jelentenek. A videójátékok jelentős része támogatja a többjátékos módokat, ahol a felhasználóknak lehetőségük van interakcióba lépni egymással. Egy felmérés szerint a *Fortnite* nevű, népszerű videójáték felhasználóinak például csak 10%-a számolt be arról, hogy egyedül játszik a játékkal, a döntő többség baráti társaságával vagy valamilyen közösséghez kapcsolódva használja az alkalmazást.¹ Világszerte több száz millió ember játszik videójátékokkal,² emiatt méretét tekintve jelentős közösségről beszélhetünk még akkor is, ha a videójátékok műfaji sokszínűségénél fogva nem kezelhetjük homogén csoportként a felhasználókat. Emiatt a videójátékok pszichológiai megközelítésű elemzésében nem elhanyagolhatók a szociálpszichológiai szempontok, amelyek alkalmasak a komplex társas környezet hatásainak vizsgálatára.

* Pszichológia MA, Szegedi Tudományegyetem BTK Pszichológiai Intézet. E-mail: gallor14@gmail.com.

** Pszichológia MA, Szegedi Tudományegyetem BTK Pszichológiai Intézet. E-mail: balazs.jagodics@psy.u-szeged.hu.

¹ Daniel L. KING – Alex M. T. RUSSELL – Paul H. DELFABBRO – Dean POLISENA: Fortnite microtransaction spending was associated with peers' purchasing behaviors but not gaming disorder symptoms. *Addictive Behaviors* (2020) 106311.

² L. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/2020-ESA_Essential_facts_070820_Final_lowres.pdf.

A valahová tartozás érzelmi szükséglete miatt az emberek motiváltak arra, hogy egy közösség tagjai legyenek.³ Az így létrejövő kapcsolatok és csoporttagságok nagymértékben határozzák meg az emberi viselkedést, az érzelmeket és a gondolatokat. Ezt a megfigyelést a Henri Tajfel lengyel származású pszichológus nevéhez köthető társas identitás elmélete foglalja össze,⁴ amely leírja azt is, hogy az emberek törekszenek a pozitív társas identitás kialakítására. Ennek érdekében igyekeznek olyan csoportokhoz csatlakozni, amelyek számukra pozitív értékeket közvetítenek és sikeresek, mert ezzel növelhetik saját önbecsülésük szintjét is. A kutatások szerint azonban a csoporthoz tartozás ténye önmagában is jelentős hatást gyakorol a viselkedésre. Tajfel minimális csoportközi helyzetekkel kapcsolatban végzett kutatásai rámutatnak arra, hogy a saját és a külső csoport megkülönböztetése a társakkal kialakított kapcsolat nélkül is létrehozza a csoportközi viselkedést.⁴ Ennél még erősebb hatása lehet az egyén számára kiemelt fontosságú csoportoknak, amelyek elvárásokat is közvetítenek, így a viselkedés irányítóiként szolgálnak. A csoporthoz tartozás érzését külső ingerek is aktiválhatják, ezt nevezhetjük szelf-kategorizációnak – ilyen például az interakció a többi csoporttaggal, vagy a találkozás a rivális csoportokkal.

Fontos tisztázni, hogy kit nevezünk videójátékosnak. Ha maga a tevékenység, vagyis a játékszoftverek használata a csoportosítás alapja, akkor minden személy *gamer*nek tekinthető, aki rendszeresen játszik videójátékokkal. Ugyanakkor az e témában végzett tanulmányok egyetértenek abban, hogy ez a besorolás félrevezető, mert a társas identitás szempontjából sokkal inkább az egyén értékelése, önbesorolása a fontos.⁵ Ebben a megközelítésben azok a személyek tekinthetők *gamer*nek, akik saját magukat annak tartják. Tehát akár az is videójátékosként tekinthet magára, aki például az élethelyzetének megváltozása miatt hónapok óta nem játszott, ugyanakkor az is előfordulhat, hogy valaki rendszeresen játszik, de saját magára nem a videójátékosok csoportjának tagjaként gondol, vagyis nem használja önmaga leírására a *gamer* címkét. Habár kizárólagos különbségtételt nem alapozhatunk más változókra, bizonyos tényezők előrevetítik, hogy valaki *gamer*nek tartja-e saját magát: egy kutatás eredményei szerint a fiatalabb játékkal több időt töltő, több videójáték-műfajt is kedvelő résztvevőknél erősebb az identitás, emellett a férfiakra gyakrabban jellemző a *gamer*-identitás kifejezése, mint a nőkre.⁶ Kutatásunkban a Shaw-féle⁶ megközelítést alkalmazva az önbesorolás alapján hoztunk döntést a *gamerek* csoportjának meghatározásáról.

A felvázolt különbségek miatt érdekes megvizsgálni, hogy milyen területen találunk különbségeket a magukat nem *gamer*ként azonosító felhasználók és a videójátékos identitást erősebben megélt személyek között. A különbségek feltárása a társas identitással kapcsolatos tudás mélyítésén kívül hozzájárul a videójátékos szubkultúra megismeréséhez, információval szolgál

³ Susan T. FISKE: *Social beings: Core motives in social psychology*. Hoboken, Wiley, 2004.

⁴ Henri TAJFEL: *Human groups and social categories: Studies in social psychology*. Cambridge, Cambridge University Press, 1981. Henri TAJFEL – Michael G. BILLIG – R. P. BUNDY – Claude FLAMENT: Social categorization and intergroup behaviour. *European Journal of Social Psychology* (1971) 160.

⁵ Adrienne SHAW: Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society* (2012) 35.

⁶ Frederik DE GROVE – Cedric COURTOIS – Jan VAN LOOY: How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity. *Journal of Computer-Mediated Communication* (2015) 352.

az emberek virtuális térben megjelenő társas viselkedéséről. Emellett a videójáték-használat során mutatott viselkedésben található különbségek megértését is segítheti, ha többet tudunk a felhasználók identitásélményéről, ugyanis a csoportnak tulajdonított elvárások alakíthatják a viselkedést, vagyis a normák hatása is érezhető lehet az egyén magatartásában.

1.2. A csoportnormák szerepe az egyéni viselkedés kialakításában

A normák magukba foglalják azokat a vélt vagy valós szabályokat, amelyek a csoport életének releváns magatartásait irányítják.⁷ Elsősorban a valahová tartozás szükségletével magyarázható,⁸ hogy az emberek igyekeznek megfelelni a csoportjaik feltételezett elvárásainak, mert így elkerülhetik a kiközösítést. A csoportnormákat osztályozhatjuk leíró, személyes és előíró normákként.⁹ A leíró normák a viselkedések gyakoriságára utalnak, vagyis arra, hogy a különböző magatartásformák előfordulása mennyire jellemző a csoportra. A személyes normák az egyének viszonyát fejezik ki a különböző viselkedésekhez. Általában a csoport számára fontos viselkedések esetében ez a viszony pozitív, hiszen a személyes és a csoportértékek illeszkedése jelenti a csoporttal való azonosulást egyik alapját. Végül az előíró normák a többi csoporttagnak tulajdonított vélekedésekre vonatkoznak, vagyis azokra az elképzelésekre, amelyeket az egyén kialakít arról, hogy a csoport többi tagja mennyire elfogadó egy-egy viselkedéssel kapcsolatban. Videójátékos környezetben például a leíró normákról kapunk képet, ha megkérdezzük, hogy a játékosok közötti kommunikáció során milyen gyakran fordulnak elő dicsérő vagy szidalmazó kifejezések, a személyes normákra utal, ha feltárjuk az egyes felhasználók véleményét ezekről a viselkedésekről. Az előíró normák pedig arra utalnak, hogy az egyénnek mi az elképzelése arról, hogy a többi játékos egyetért-e a dicsérő vagy a szidalmazó megnyilvánulásokkal.

Az előíró normák forrása változatos lehet – támaszkodhatnak a kimondott szabályokra, a többi csoporttag viselkedésének megfigyelésére, az egyes magatartásformákra érkező reakciókra, illetve a társakkal folytatott interakciókra. Ennek következtében az előíró normák észlelése nem teljesen pontos.¹⁰ Többszörös tudatlanságnak hívjuk azt a jelenséget, amikor egy adott viselkedéssel kapcsolatban a csoporttagok attitűdjei, vagyis a személyes normák eltérnek attól, amit az előíró normák alapján a társaknak tulajdonítanak.¹¹ Egy többszereplős videójátékban előfordulhat, hogy a játékosok sokszor találkoznak szidalmazó *chat*-üzenetekkel. Habár a személyes attitűd a zaklatással kapcsolatban lehet negatív, előfordulhat, hogy a viselkedés ismételt

⁷ Daniel C. FELDMAN: The development and enforcement of group norms. *Academy of Management Review* (1984) 50.

⁸ FISKE i. m. (3. l.).

⁹ Robert B. CIALDINI – Raymond R. RENO – Carl A. KALLGREN: A focus theory of normative conduct: Recycling the concept of norms to reduce littering in public places. *Journal of Personality and Social Psychology* (1990) 1020.

¹⁰ Daniel KATZ – Floyd H. ALLPORT – Margaret B. JENNESS: *Students' attitudes; A report of the Syracuse University reaction study*. Craftsman, 1931.; Hubert J. O'GORMAN: The discovery of pluralistic ignorance: An ironic lesson. *Journal of the History of the Behavioral Sciences* (1986) 340.

¹¹ Jens C. BJERRING – Jens U. HANSEN – Nikolaj J. L. L. PEDERSEN: On the rationality of pluralistic ignorance. *Synthese* (2014) 2460.; KATZ–ALLPORT–JENNESS i. m. (10. l.); O'GORMAN i. m. (10. l.).

és gyakori előfordulása miatt az a kép alakul ki az egyénben, hogy a többiek helyeslik, vagy legalábbis nem ellenzik ezeket az interakciókat. A többszörös tudatlanság számos környezetben megfigyelhető, például egyetemisták között az alkoholfogyasztás¹² vagy az alkalmi romantikus kapcsolatok kialakítása kapcsán.¹³ A jelenségre bizonyítékot találtak továbbá szervezetszichológiai¹⁴, iskolai viselkedéssel¹⁵ és zaklatással kapcsolatos tanulmányok is.¹⁶ Az internetes közösségi oldalakon végzett vizsgálatok szintén megerősítették, hogy a felhasználók hajlamosak tévesen észlelni a többiek egyetértését bizonyos viselkedésekkel.¹⁷

A többszörös tudatlanság vizsgálata azért fontos, mert az emberek hajlamosak saját viselkedésüket azokhoz az elvárásokhoz igazítani, amelyeket a számukra fontos csoportok tagjainak tulajdonítanak. A konformitás jelenségét olyan klasszikus példák demonstrálják, mint Muzafer Sherif autokinetikus illúziót vizsgáló kutatása, vagy a Solomon Asch-féle vonalbecslési kísérlet. Mások viselkedése az online térben is fontos referenciapontot jelenthet a megfelelő viselkedés kiválasztásakor. Egy, a *Fortnite* videójátékot használó felnőtt felhasználó adatait elemző tanulmány szerint a játékon belüli mikrotranzakciós vásárlások gyakorisága összefüggést mutat a barátok és az ismerősök pénzköltési szokásaival.¹⁸ Ugyanakkor a többszörös tudatlanságot kifejezetten videójátékosok közösségében vizsgáló eredmények szerint a *World of Warcraft* felhasználói között ritkábban fordul elő a normák téves észlelése, mint a való életben.¹⁹

1.3. A kutatás célkitűzései

Tekintettel arra, hogy a szociálpszichológiai jelenségek azonosítása a videójátékokban viszonylag ritka vizsgálat, kutatásunk egyik célkitűzése volt, hogy feltárjuk az online játékmódok felhasználóinak körében a játékkal kapcsolatos normákat, illetve a videójátékos közösség szerepét

¹² Deborah A. PRENTICE – Dale T. MILLER: Pluralistic Ignorance and the Perpetuation of Social Norms by Unwitting Actors. In: Mark P. ZANNA: *Advances in Experimental Social Psychology*. Vol. 28. Elsevier, 1996. 186.; Christine M. SCHROEDER – Deborah A. PRENTICE: Exposing Pluralistic Ignorance to Reduce Alcohol Use Among College Students I. *Journal of Applied Social Psychology* (1998) 2172.

¹³ Tracy A. LAMBERT – Arnold S. KAHN – Kevin J. APPLE: Pluralistic ignorance and Hooking up. *The Journal of Sex Research* (2003) 131.

¹⁴ Jonathon R. B. HALBESLEBEN – Anthony R. WHEELER – M. Ronald BUCKLEY: Understanding pluralistic ignorance in organizations: Application and theory. *Journal of Managerial Psychology* (2007) 74.

¹⁵ JAGODICS Balázs – SZABÓ Éva: Tipikus viselkedésformák és megítélésük feltárása középiskolai osztályokban a normavizsgálat módszerével. *Iskolakultúra*, 2019. augusztus. 77.; SZABÓ Éva – LABANCS Ágnes: „Én nem helyeslem, de a többiek biztosan” – Normák és vélt-normák működése és mérése az iskolai osztályokban. In: KOVÁCS Judit (szerk.): *Szociálpszichológiai tanulmányok a Szociál- és Munkapszichológiai Tanszék fennállásának 25. évfordulójára*. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó, 2015. 89.

¹⁶ KÓRÓDI Kitti – FÜRDÖK Fruzsina – SZABÓ Éva: Iskolában előforduló prozociális és agresszív viselkedések normavizsgálata. *Iskolakultúra*, 2020. március. 57.

¹⁷ HEGYI Ágnes – JAGODICS Balázs: Az okostelefon- és YouTube-használat, valamint a serdülők attitűd- és normarendszerének összefüggései az önértékeléssel és a diákok kiegészével. *Iskolakultúra*, 2020. december. 74.

¹⁸ KING–RUSSELL–DELFAFABRO–POLISENA i. m. (1. lj.).

¹⁹ Margaret DE LARIOS – John T. LANG: Pluralistic Ignorance in Virtually Assembled Peers: The Case of *World of Warcraft*. *Games and Culture* (2014) 116.

az identitás formálásában. Első hipotézisünk a videojátékos identitás és a játékidő kapcsolatára vonatkozott. Feltételeztük, hogy a játékkal több időt töltő személyek gyakrabban számolnak be arról, hogy *gamer*ként tekintenek saját magukra (H1).²⁰ Feltételeztük továbbá, hogy a férfiak gyakrabban tekintenek magukra *gamer*ként, mint a nők (H2).²¹ Végül a csoportnormák tekintetében azt feltételeztük, hogy a pozitív, proszociális viselkedések elfogadottsága lesz a legmagasabb (H3), és hogy a normák esetében megjelenik a többszörös tudatlanság jelensége, vagyis a személyes és az előíró normák különbsége (H4).²²

2. Módszerek és résztvevők

A vizsgálat online kérdőív segítségével valósult meg. A kitöltésre való felhívást több videojátékos tematikájú közösségi oldalon osztottuk meg. A vizsgálatban való részvétel feltétele volt, hogy a kitöltő legalább évente játsszon videojátékokkal, továbbá, hogy 18 év feletti legyen. A kitöltés lehetőségének lezárása és a kritériumoknak nem megfelelő vizsgálati személyek adatainak törlése után mintánkat 449 személy alkotta. A mintában szereplők 19,4%-a nő (N = 87), 80%-a férfi volt (N = 359), további három személy pedig nem kívánt nyilatkozni a nemi hovatartozásáról. A vizsgálati személyek közel egyharmada házas vagy élettársi kapcsolatban él (N = 149), kétharmaduk pedig egyedülálló vagy párkapcsolatban él (N = 291). Az iskolai végzettséget tekintve a kitöltők közel kétharmada érettségivel vagy alapfokú diplomával rendelkező személy volt (N = 281).

A videojátékos szokások a mintánkban a következőképp alakultak: a kitöltők saját bevallásuk szerint az elmúlt egy hétben átlagosan 17,51 órát játszottak videojátékokkal (SD = 19,36), amelyből 10,55 órát töltöttek online játékkal (SD = 13,58). A mintában szereplő személyek 80%-a hetente többször vagy naponta játszik videojátékokkal, továbbá a kitöltők több mint fele naponta 1, 2 vagy 3 órát is játszik valamilyen platformon. Ezek az adatok azt bizonyítják, hogy a vizsgálatunkhoz szükséges speciális minta felmérése sikeres volt, főként olyan emberek töltötték ki a kérdőívünket, akik gyakran játszanak videojátékokkal. Az egyes videojátékplatformokat tekintve megállapítható, hogy a válaszadók körében a legnépszerűbb platform a PC és a laptop volt, majd ezután sorrendben a mobiltelefon, a Playstation, valamint az Xbox-konzolok. A vizsgálati személyek által leggyakrabban játszott játéktípusok a különböző lövöldözős játékok (belső és külső nézetes egyaránt), a szerepjátékok (online és offline), az akciókalandjátékok, valamint a stratégiai játékok.

²⁰ DE GROVE–COURTOIS–VAN LOOY i. m. (6. lj.) 352.

²¹ Uo., 352.

²² BJERRING–HANSEN–PEDERSEN i. m. (11. lj.) 2460.; KATZ–ALLPORT–JENNESS i. m. (10. lj.); O'GORMAN i. m. (10. lj.).

2.1. Mérőeszközök

2.1.1. Normavizsgálat

Az online játékra vonatkozó társas normákat saját készítésű kérdőívvel vizsgáltuk Szabó és Labancz munkája alapján.²³ A kérdőívben nyolc tétellel mértük fel a pozitív (pl. „egy játékos segíti a csapattársait/kezdő játékosokat jó tanácsokkal”) és a negatív viselkedéseket („valaki bántó üzeneteket/hangüzeneteket küld egy másik játékosnak”). A viselkedéseket három szempont alapján értékelték a válaszadók. A leíró normák megállapításához egy négyfokozatú Likert-skálán jelölték be, hogy az adott viselkedést mennyire gyakorinak érzik (1 – soha nem fordul elő; 4 – mindig előfordul). A személyes normák felméréséhez a válaszadók bejelölték, hogy személy szerint mennyire helyeslik az egyes magatartásokat (1 – egyáltalán nem helyeslem; 4 – teljes mértékben helyeslem). Végül az előíró normák megismeréséhez a résztvevők arról nyilatkoztak, hogy mit gondolnak arról, hogy a videójátékosok többsége hogyan értékeli az egyes viselkedéseket (1 – egyáltalán nem helyesli; 4 – teljes mértékben helyesli).

2.1.2. Gamer-identitás

Azt, hogy a kitöltő *gamer*nek tekinti-e magát, egyetlen kérdéssel mértük Shaw megközelítése nyomán, amelyre igennel vagy nemmel válaszolhattak a kitöltők.

2.1.3. Demográfiai változók

A kérdőívben szerepeltek kérdések a háttéradatakra vonatkozóan (nem, életkor, családi állapot, iskolai végzettség), a preferált videójáték-platformokra, -műfajokra és -játékmódokra, valamint a játékkal töltött időre és a játékon belüli vásárlási szokásokra vonatkozóan is.

2.3. Vizsgálati eljárás

A vizsgálat online történt, ennek során a vizsgálati személyek egy 20-30 perces kérdőívcsomagot töltöttek ki. A vizsgálati személyek a kérdőív első oldalán előzetes tájékoztatást olvashattak a vizsgálatról, majd a beleegyező nyilatkozatot. A beleegyezés a kérdőív online volta miatt egy ehhez kapcsolt „igen” feliratú gomb megnyomásával történt. A kitöltők a vizsgálatban való részvételért nem részesültek semmilyen jutásban, továbbá a kitöltést bármikor félbeszakíthatták.

²³ SZABÓ–LABAN CZ i. m. (15. lj.) 89.

3. Eredmények

3.1. Leíró statisztika és előzetes elemzések

Az elemzésekhez IBM SPSS 24.0 és Jamovi 1.6.15²⁴ szoftvereket használtunk. Az elemzés első lépéseként megvizsgáltuk, hogy a változók esetében teljesül-e a normáloszlás. A csúcosság és a ferdeség mutatók alapján a $\pm 2,58$ -as határértéken belüli változókat fogadtuk el normál eloszlásúnak.²⁵ Mivel nem minden normavizsgálati tétel esetében teljesült a normáloszlás követelménye, e változók elemzéséhez nemparametrikus próbákat használtunk.

A résztvevők az adatok szerint a kitöltést megelőző egy hétben átlagosan 10,55 órát játszottak videójátékkal (Medián = 5 óra; szórás = 13,57 óra). Huszonketten jelölték be, hogy egyetlen órát sem játszottak az előző egy hétben, míg a válaszadók 9,8%-a úgy nyilatkozott, hogy több mint negyven órát játszottak ebben az időtartamban. Az online játékmódokra vonatkozóan elmondható, hogy a minta bő negyede, 27,8%-a nem játszott a kitöltést megelőző egy hétben online játékokkal. A játékon belüli fizetésre vonatkozó kérdésnél a résztvevők 59%-a jelölte be, hogy korábban már szánt pénzt a játékon belül elérhető fizetős tartalmakra, míg 38,8%-uk nem élt a mikrotranzakciók lehetőségével. Tíz személy, a minta 2,2%-a, nem válaszolt e kérdésre.

3.2. A gamer-identitás megjelenése

A *gamer*-identitásra vonatkozó kérdésnél a válaszadók többsége, 57,1%-a jelölte be, hogy *gamer*nek tartja magát, 40,7% nyilatkozott úgy, hogy nem sorolja magát e kategóriába, tíz főtől (2,2%) pedig nem érkezett válasz e kérdésre. Ezt követően megvizsgáltuk, hogy a játékidő, a nem, illetve a játékon belüli vásárlások összefüggésbe hozhatók-e a *gamer*-identitással.

Az első hipotézisünk a videójátékos identitás és a játékidő kapcsolatára vonatkozott. Feltételeztük, hogy a játékkal több időt töltő személyek gyakrabban számolnak be arról, hogy *gamer*ként tekintenek saját magukra. A két csoportot a kitöltést megelőző egy hétre vonatkoztatott játékidő tekintetében hasonlítottuk össze. A független mintás t-próba alapján szignifikáns különbség van a *gamerek* és a nem *gamerek* között ($t = 6,034$; $p < 0,001$), ugyanis a *gamerek* játékidője ($M = 21,92$ óra, $SD = 19,47$ óra) meghaladta a nem *gamerek*ét ($M = 11,33$ óra, $SD = 15,05$ óra).

A második hipotézisünket, miszerint a férfiak gyakrabban tekintenek magukra *gamer*ként, mint a nők, chi-négyzet próbával teszteltük. Az elemzés szerint azonban nincs szignifikáns különbség a két nem között a *gamer*-identitás gyakoriságában ($p = 0,166$). A nemek közötti különbségeket a játékkal töltött idő tekintetében független mintás t-próbával vizsgáltuk, de az elemzések ebben az esetben sem tártak fel statisztikailag jelentős különbséget a férfiak és a nők között ($p = 0,149$). A második hipotézisünket tehát nem igazolták az elemzések.

²⁴ L. <https://www.jamovi.org>.

²⁵ Asghar GHASEMI – Saleh ZAHEDIASL: Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism* (2012) 487.

3.3. A normavizsgálat eredménye

A normavizsgálat eredményeit az 1. táblázat tartalmazza. A leíró statisztikai adatokból látható, hogy a leggyakoribbnak észlelt viselkedés a saját csapattársak dicséretére vonatkozik, amit a más játékosoknak küldött bántó üzenetek, illetve a düh és csalódottság vezérelte játékelhagyás (*rage quit*) követ. Hasonlóan gyakorinak észlelik a játékosok a más játékosok segítségére irányuló viselkedéseket, illetve a saját csapattársak szidalmazását. A kevésbé gyakori viselkedések közé az ellenfél dicsérete, a játékosok bátorítása és a saját csapattárs szándékos akadályozása tartozik. A gyakoriságok sorrendjéből látható, hogy keverednek, nem különülnek el jelentősen egymástól a proszociális és az agresszív magatartásformák.

1. táblázat: A leíró, személyes és előíró normák leíró statisztikai mutatói, valamint a többszörös tudatlanság megjelenését vizsgáló statisztikai próbák eredménye

	Szerinted mennyire gyakran fordul elő, hogy online játék során...	Leíró normák (átlag ± szórás)	Előíró normák (átlag ± szórás)	Személyes normák (átlag ± szórás)	Wilcoxon-teszt értéke (Z), személyes és előíró normák különbsége
1	...egy játékos csalódottság vagy düh miatt nagyon hirtelen kilép („rage quitel”)	2,73 ± 0,722	1,56 ± 0,812	1,69 ± 0,926	-2,880*
2	...egy játékos saját csapattársai ellehetetlenítik/akadályozzák csapattársuk játékát	2,38 ± 0,745	1,39 ± 0,658	1,24 ± 0,611	-4,002**
3	...egy játékos megdicséri az ellenfél játékát/játékosát	2,40 ± 0,744	3,12 ± 0,795	3,61 ± 0,627	-10,143**
4	...egy játékos megdicséri a saját csapatát/csapattársát	2,95 ± 0,674	3,54 ± 0,649	3,79 ± 0,482	-6,730**
5	...valaki bántó üzeneteket/hangüzeneteket küld egy másik játékosnak	2,76 ± 0,831	1,54 ± 0,774	1,28 ± 0,649	-6,241**
6	...egy játékos segíti a csapattársait/kezdő játékosokat jó tanácsokkal	2,69 ± 0,847	3,48 ± 0,684	3,78 ± 0,512	-7,941**
7	...valaki a saját csapattársát szidalmazza, rá vonatkozó bántó üzeneteket/hangüzeneteket küld	2,58 ± 0,867	1,50 ± 0,743	1,31 ± 0,669	-4,588**
8	...valaki bátorítja játékosársát hibázás esetén	2,39 ± 0,843	3,24 ± 0,812	3,66 ± 0,635	-9,145**

Megjegyzés: *p < 0,01; **p < 0,001

Az egyes viselkedésekhez fűződő viszony, vagyis a személyes normák esetében a saját csapattárs dicséretével, a többi játékos segítségével és bátorításával, valamint az ellenfelek dicséretével értettek leginkább egyet a résztvevők. Legkevésbé az impulzív és az agresszív viselkedéseket (a játék hirtelen elhagyását, a csapattárs szidalmazását, bántó üzenetek küldését és a játékosársak akadályozását) támogatták. A személyes normák esetében tehát egyértelműen elkülönültek egymástól a proszociális és az agresszív normák – az előbbieket támogatták, az utóbbiakat elutasították a résztvevők.

A harmadik hipotézisünkben a normák kapcsán feltételeztük, hogy a proszociális viselkedések személyes elfogadottsága lesz a legmagasabb. A hipotézis teszteléséhez átlagoltuk a proszociális magatartásformákat, amelyek az 1. táblázatban a 3., a 4., a 6. és a 8. tételek jelöltek, valamint az agresszív viselkedéseket (1., 2., 5. és 7. tételek). A Wilcoxon-próba eredményei szerint jelentős mértékben ($Z = -16,108$; $p < 0,001$) nagyobb a proszociális viselkedések elfogadottsága ($M = 3,71$; $SD = 0,44$), mint az agresszív magatartásoké ($M = 1,37$; $SD = 0,58$). Ez az eredmény alátámasztja a hipotézisünket.

A negyedik hipotézisünkben feltételeztük, hogy az online játékos környezetben is megfigyelhető a többszörös tudatlanság jelensége, vagyis jelentős eltérés található a személyes és az előíró normák között. Az elvégzett Wilcoxon-próbák eredményei szerint mindegyik viselkedés esetében jelentős a különbség ($p < 0,01$) a személyes meggyőződés és a másoknak tulajdonított attitűd között. Ezek az eredmények megerősítik a hipotézisünket. Az átlagok elemzése rámutat, hogy jellemző tendencia szerint különböznek az egyes normatípusok. A proszociális viselkedések esetében a személyes elfogadottság a magasabb, míg az agresszív magatartásformáknál a többi játékosnak tulajdonított attitűd az elfogadóbb.

4. Megvitatás

A videójátékok használata szabadidős tevékenységként egyre elterjedtebb, ami komplex társas helyzeteket hoz létre a virtuális térben. Emiatt kutatásunk célja az volt, hogy felmérjük, milyen mértékben része a videójáték-felhasználók identitásának ez a szabadidős tevékenység, és hogy hogyan ítélik meg az online közösségek normarendszerét. A leíró statisztikai adatokból kiderült, hogy a kutatásban résztvevők fele több mint öt órát játszik hetente videójátékokkal, és a résztvevők közel 10%-ára hetente 40 óránál is több játékidő jellemző. Ezek az adatok megerősítik azokat a vizsgálati eredményeket, amelyek szerint a videójátékosok nem egyforma mennyiségű időt töltenek játékkal. Ez arra utal, hogy nagyon különböző szerepet tölt be az emberek életében a videójáték – egyeseknél alkalmi kikapcsolódási forma, másoknál viszont domináns szabadidős tevékenységgé válik.

A videójáték-használat identitásban betöltött szerepére vonatkozó kutatási kérdéseink alapján elmondható, hogy a résztvevők között többségben voltak azok, akik *gamer*ként gondolnak magukra. Ez az adat rámutat arra, hogy a *gamer*-identitás nem általános jellemző, hanem csak a videójáték-felhasználók szűkebb rétege sorolja magát ebbe a kategóriába. A magukat *gamer*nek valló felhasználók több időt töltenek a videójátékokkal, de a játékidő alapján nem húzható egyértelmű határvonal a *gamerek* és nem *gamerek* között. Ez alátámasztja, hogy a kül-

ső szempontok alapján történő besoroláshoz képest előnyös a saját megítélés figyelembevétele annak meghatározása kapcsán, hogy az identitás részévé válik-e a videójáték-használat. Ugyanakkor a nők és a férfiak között nem találtunk különbséget a *gamer*-identitás elterjedtségében. Ez megerősíti az elmúlt évek kutatási eredményeit, amely szerint nem igaz az a sztereotípiá, hogy a videójáték használata és a „*gamerség*” elsősorban a férfiakra lenne jellemző. A saját adataink is a nemek közötti kiegyenlítettebb arányokra utalnak.

A normavizsgálat eredménye rámutatott arra, hogy mind a nyolc, vizsgálatban szereplő viselkedés relevánsnak tekinthető az online közösségek életében. Ezt a leíró normák, vagyis az egyes viselkedések előfordulásának észlelt gyakorisága támasztotta alá, ugyanis egyik viselkedés esetében sem fordul elő, hogy padlóhatást, vagyis szélsőségesen alacsony előfordulási gyakoriságot jelöltek volna a válaszadók. Korábbi, más környezetben végzett normavizsgálatok eredményei arról számoltak be, hogy mind iskolai környezetben,²⁶ mind YouTube-felhasználók²⁷ körében a pozitív viselkedések észlelt gyakorisága a legmagasabb. Ugyanakkor a saját eredményeink ennél összetettebb képet tártak fel, mert a gyakoriság megítélése alapján nem különültek el egyértelműen a proszociális és az agresszív viselkedések. Ugyan a legmagasabb gyakorisága a más játékosokat dicsérő üzeneteknek volt, ezt szorosan követték a többi játékos számára bántó üzenetek, illetve a játék csalódottság és düh vezérelte elhagyása. Ez az eredmény érdekes különbségre hívja fel a figyelmet más társas közegekhez képest, és rámutat, hogy a sok esetben anonim internetes környezetben könnyen terjednek el a bántó, agresszív viselkedésmódok.²⁸

A hipotéziseinknek megfelelően megjelent a többszörös tudatlanság jelensége a videójátékosok közösségében is. A résztvevők szisztematikus módon túlbecsülték azt, hogy a többi játékos milyen mértékben fogadja el az agresszív viselkedéseket, és alábecsülték a proszociális magatartásformák elfogadottságát. Feltehetően az állhat ennek a hátterében, hogy az agresszív viselkedések a leíró normák alapján gyakorinak számítanak. Mivel az online játékosok sokszor találkoznak ezekkel a viselkedésekkel, azt a téves következtetést vonhatják le, hogy a játékosársaik többsége egyet is ért ezekkel a magatartásformákkal. Az online közösségek jobb hangulatúvá válhatnak, ha ezt az észlelési torzítást sikerül tisztázni a valódi normák hangsúlyozásával, erősítésével. Ugyanakkor nem szabad megfeledkezni arról az eshetőségről sem, hogy a többszörös tudatlanság jelenléte énkiszolgáló torzítást jelez, ugyanis a válaszadók énfelnagyításra, saját maguk jobb színben feltüntetésére használhatják, ha azt fejezik ki, hogy az átlagosnál jobban egyetértenek a morálisan „helyes” viselkedésekkel, és másokhoz képest szélsőségesen ítélik el a „helytelen” magatartásformákat. Ez a viselkedés így a sok helyen leírt „jobb, mint az átlag” hatásra is példaként szolgálhat.²⁹

²⁶ JAGODICS–SZABÓ i. m. (15. lj.) 77.

²⁷ HEGYI–JAGODICS i. m. (17. lj.) 74.

²⁸ Danielle M. LAW – Jennifer D. SHAPKA – Jose F. DOMENE – Monique H. GAGNÉ: Are Cyberbullies really bullies? An investigation of reactive and proactive online aggression. *Computers in Human Behavior* (2012) 669.

²⁹ Jonathan D. BROWN: Understanding the Better Than Average Effect: Motives (Still) Matter. *Personality and Social Psychology Bulletin* (2012) 215.

4.1. Limitációk és további kutatási irányok

Kutatási eredményeink értékelésekor fontos figyelembe venni néhány korlátozó tényezőt. Az első a minta összetételére vonatkozik. Egyrészt az adatgyűjtés módja miatt nem volt lehetőség kontrollálni, hogy a releváns tényezők mentén reprezentatív adatokat kapjunk. Mivel az adatgyűjtés hozzáférési alapon, elsősorban videójátékosok által látogatott fórumokon és közösségi oldalakon történt, a közösségi életben kevésbé aktív felhasználók elérése nem volt biztosított. Emellett kiskorú személyek nem szerepeltek a vizsgálatban, mert az online adatfelvétel nem tette lehetővé a szülői tájékoztatás és beleegyezés biztosítását, így a videójátékok hatásai szempontjából az egyik legérzékenyebb csoport, a gyermekek és serdülők tekintetében nem tudunk adatokat gyűjteni. Emiatt a kutatás következtetései kizárólag a felnőtt felhasználók csoportjára értelmezhetők, az ő esetükben is körültekintő mérlegeléssel – tekintettel a korlátozott elemszámra.

A kutatás másik korlátozó tényezőjét a módszertan jelenti. Az önbevallásos adatgyűjtés torzíthatja a válaszokat, főként azoknál a kérdéseknél, ahol felmerülhet a társas kíváncsiság igénye. A játékidő vagy a vásárlásokra költött összeg tekintetében pontatlan adatokhoz vezethet, ha a nem megfelelő önreflexió vagy a kedvező kép kialakításának vágya torzítja az adatokat, aminek a veszélye még anonim kérdőíveknél is fennáll. Az önbevallásos válaszok mellett tehát viselkedéses adatforrásokra is szükséges lenne támaszkodni a későbbiekben. Emellett fontos hangsúlyozni, hogy adataink keresztmetszeti jellegűek. A longitudinális elrendezésű, utánkövetéses vizsgálatok segítségünkre lehetnek a későbbiekben. A kutatás későbbi folytatása során fontos irányvonal lehet a problémás videójáték-használat szempontjából érintett felhasználók csoportjának vizsgálata.³⁰ Kérdéses, hogy esetükben az identitás szempontjából milyen szerepe van a videójátékoknak, illetve hogy körükben a normák megítélése hogyan alakul.

Összességében elemzésünk egy feltáró jellegű vizsgálatnak tekinthető, amely a biztató eredményekkel megalapozhatja a témában végzett későbbi kutatásokat. Ezekben a munkákban fontos szerepet szánunk a specifikusabb, játéktípusokra vagy különböző felhasználó típusokra vonatkozó vizsgálatoknak.

4.2. Összegzés

Vizsgálatunk célja a videójátékosokra jellemző normák, illetve a videójátékos identitás jellemzőinek feltárása volt. Eredményeink megerősítették, hogy a videójáték mint kikapcsolódási forma részévé válhat a társas identitásnak, főként a játékokkal több időt töltők esetében. Emellett a *gamer* identitású játékosokra jellemzőbb, hogy online játszanak és fizetnek játékon belüli tartalmakért, mint a nem *gamer* társaikra. A normák tekintetében elmondható, hogy a játékosok bár személy szerint a proszociális viselkedéseket támogatják, a viselkedések előfordulása kapcsán egyformán gyakoriak a társas szempontból pozitívak és negatívak. Ez ahhoz vezet, hogy a játé-

³⁰ Christine L. MATHEWS – Holly E. R. MORRELL – John E. MOLLE: Video game addiction, ADHD symptomatology, and video game reinforcement. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* (2019) 72.

kosok tévesen érzlelik a közösség előíró normáit, vagyis megfigyelhető a többszörös tudatlanság jelensége. A kutatás megfigyeléseinek fontos indikációi lehetnek a zaklatástól és az erőszakos kommunikációtól mentes videójátékos közösségek kialakításában. A pozitív normák elfogadottságának hangsúlyozásával növelhető a hasonló viselkedések előfordulásának gyakorisága, szemben a másokat bántó, kirekesztő vagy zaklató magatartásformákkal.
