

Nők a virtuális játékok világában

Szabó János, Dr. Szemán-Nagy Anita

Debreceni Egyetem Bölcsészettudományi Kar Pszichológia Intézet
Személyiséglélektan Tanszék

e-mail: raulrivaul@citromail.hu, aszeman@gmail.com

Kulcsszavak: virtuális játékok, női számítógép használók, online-szerepjáték, nemi különbségek, személyiségdimenziók

Problémafelvetés: Az informatika világa, ha a nemi sztereotípiák oldaláról nézzük, akkor elsősorban a férfiak világa. Az informatikai oktatásban, az informatikai eszközök felhasználói között mind a mai napig a fiú tanulók illetve a férfighallgatók vannak többségben, ugyanakkor az informatika szórakoztató-elektronikai ágában, napjainkban egyre több nő próbálja ki magát a virtuális játékok világában.

Célkitűzés: Kutatásomban több aspektusból is vizsgálni kívánom a nemek közötti különbségeket a virtuális játékok használói között: pl. az egyes személyiségdimenziók vonatkozásban, a virtuális játékokkal töltött időben, az egyes játéktípusok illetve az időstrukturáló játékok használatában.

Minta és mintavételi eljárás: Vizsgálatomat olyan serdülőkorú és fiatal felnőtt korú nők és férfiak körében végeztem (N=53), akik felhasználói szinten ismernek, illetve rendszeresen játszanak virtuális játékokat. Vizsgálatomba a legnépszerűbb magyar szerepjáték, a World of Warcraft felhasználói közül is felkértem játékosokat (N=10).

Módszer: Az elektronikus kérdőívvel összegyűjtött adatok elemzése a leíró statisztikán túl az összefüggések vizsgálatára is kiterjedt. A World of Warcraft felhasználói között, mint szervezatként működő csoportban (elterjedtebb nevén: guild) szociometriai vizsgálatot is végeztem. A témához illeszkedően talán a legérdekesebb információ ezzel kapcsolatban az, hogy annak a szerepjátékos csoportnak (guild) a vezetője, amelyben a méréseket végeztem, egy nő.

Eredmények: Vizsgálati eredményeimben többek között prezentálom az adott mintában a virtuális játékokban tapasztalható nemek közötti különbségeket (pl. az extravertió és a neuroticizmus dimenzióiban nincs szignifikáns különbség a két nem között: $t=1.86$, $p=0,07$ illetve $t=1,496$, $p=0,142$, a nők szignifikánsan kevesebb időt töltenek virtuális játékokkal, mint a férfiak: az ió területén $D=0,476$, $p=0.007$; kategóriákba bontva a nők a szociális aspektusú játékok közül választanak gyakrabban), bemutatom a vizsgált legnépszerűbb magyar szerepjátékban a női felhasználók helyzetének jellemzőit (Kölcsönösségi index: 80%-os, Sűrűségi index: 2.00, Kohéziós mutató: 22,5%-os), valamint azt, hogy hogyan teljesítenek a játékbeli versenyhelyzetben a női játékosok a férfi játékosok között (a nők és a férfiak teljesítménye között nincs szignifikáns különbség: $k-w$ $\chi^2=3$, $p=0.3916$).