

Boldogan éltek, amíg meg nem haltak egy virtuális világban Magyar MMORPG játékosok motivációjának és személyi- ségvonásainak összefüggése a korral

Nagygyörgy Katalin¹, Mihalik Árpád¹, Fodor Ádám¹, Harsányi Szabolcs Gergő²

E-mail: kata@digitalescapism.com, arpi@digitalescapism.com,

adam@digitalescapism.com, tudommar@gmail.com

Absztrakt

Kutatásunkban a World of Warcraft-ot vizsgáltuk, amely az egyik legnépszerűbb MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – Sokrésztvevős Online Szerepjáték) világszerte. Külföldön már sok kutatás bizonyította a játék okozta negatív hatásokat, de a magyarországi játékos populáció ismerete még gyerekcipőben jár. Célunk az volt, hogy egy alapvető képet kapjunk a magyar felhasználókról. Ezért megvizsgáltuk van-e kapcsolat koruk, motivációjuk és személyiségjegyeik között. A vizsgálatához saját motivációs kérdőívünket, a Big Five Questionnaire-t és három általános kérdést (nem, kor, heti játszott óra) használtunk. Szignifikáns különbséget találtunk három korcsoport között (1. csoport: 13-18 évesek, 2. csoport: 19-26, 3. csoport: 27-51), a teljesítménnyel kapcsolatos motivációs komponensek, az eszképzizmus, és a nyitottság BFQ személyiség vonás átlagaiban. Az eredmények arra engednek következtetni, hogy a legfiatalabb korosztályra sokkal jellemzőbb az eszképzizmus, inkább motiváltak a teljesítmény orientált viselkedésre a játékban és kevésbé nyitottak.

Kulcsszavak: szerepjáték, virtuális világ, motiváció, nyitottság, eszképzizmus, versengés

A számítástechnika és az internet fejlődésével szoros összefüggésben fejlődtek a számítógépes játékok is. Egyik különleges csoportjukat alkotják az MMORPG-k (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), azaz a Sokrésztvevős Online Szerepjátékok. Ezek olyan számítógépes játékok, amelyek egy háromdimenziós játéktérben lehetővé teszik, hogy akár több ezer játékos egyszerre jelen

¹ SZTE BTK Pszichológiai Intézet

² ELTE-PPK

legyen egy egyedileg kialakított karakter segítségével. Kutatásunk középpontjában a világszerte legnépszerűbb MMORPG játék a World of Warcraft (WoW) volt. A játékot 2005. február 11-én adta ki a Blizzard Entertainment játékfejlesztő cég. A WoW egy állandóan elérhető virtuális játéktér, a játék a hagyományos számítógépes játékokkal ellentétben sohasem ér véget, kicserélődhet akár az összes felhasználó, a játék menetét ez nem érinti. A játékosok mielőtt belépnének, el kell készíteniük saját karakterüket, a választható kasztok (pl. varázsló, harcos) és fajok (pl. ember, ork) megválasztásával. Ez a karakter szimbolizálja személyüket a digitális térben. A World of Warcraft cselekménye két ellenséges oldal háborúja köré fonódik. A harc meghatározza az egész játék menetét, egy folyamatos konfliktus helyzetet tart fenn.

A szerepjáték és internet függőség még nem képez önálló DSM-IV diagnosztikai kategóriát, viszont fontos és sok esetben súlyos probléma. A diagnosztika szempontjából nagyon hasonló több más DSM-IV kategóriához, például a játékszenvedélyhez vagy a megszállott vásárláshoz. Habár kémiai alapú függőségről nem beszélhetünk, mivel az anyagcserébe beépülő szer hatása nincs ennél a függőségtípusnál, a leírt esetek alapján állítható, hogy az ebben szenvedők több olyan általános tünetet és viselkedést mutatnak, ami egyértelművé teszi, hogy függőségi állapot áll fenn. A téma fontosságát jelzi, hogy egyesek szerint bárki, aki rendelkezik otthoni internet kapcsolattal függővé válhat (Griffiths, 1997).

A függőséggel kapcsolatosan a kutatók érdeklődése a játékosok azon tulajdonságainak vizsgálata felé tolódott el, amelyek fokozott rizikó faktorként jelentkezhetnek a folyamat lefolyásában. Egy úgynevezett at-risk (veszélyeztetett) populáció egyre pontosabb beazonosítása segíthet a diagnosztika, a prevenció és a problémák kezelése terén is. Ebben a folyamatban az addikció szempontjából fontos személyiség karakterisztikák beazonosítása kiemelt helyet foglal el a tudományos érdeklődés esetében.

Átfogó eredményt ad a témával kapcsolatban az a koreai kutatás, amely kapcsolatot talált a függőség és olyan pszichológiai jelenségek között, mint magányosság vagy szociális szorongás. Szignifikáns kapcsolatot találtak a narcisztikus személyiségjegyek és a függőség között. Ennek oka lehet, hogy az MMORPG-k esetében olyan lehetőségekről is beszélhetünk, amelyek más játékok esetében nem adóttak. A narcisztikus jegyekkel rendelkező egyéneknek szükségük van az én-felnagyítás különböző formáira, a siker és hatalom fantáziája erős ezekben a személyekben. Ilyen vágyaikat kiélhetik a játékon belül értékes tárgyak szerzésé-

vel, képességeik fitogtatásával, fejlődéssel. Mivel ezeknek, a státusz tárgyának és képességeknek a megszerzése rendkívül időigényes, több időt töltenek játékokban, mint más játékosok, így nagyobb a veszélye annak, hogy függővé válnak. Ezt megerősíti, hogy az önkontroll képessége a függők esetében gyengébb. Az önkontroll az a képesség, hogy ellenálljunk egy impulzusnak, drive-nak, vagy kísértésnek, hogy megtegyünk valamit (Eun Joo, Namkoong, Se Joo, 2007).

Shui-Lien Chen Taipei-ben végezte vizsgálatát, melynek fő célja volt kapcsolatot találni a BFQ faktorok és az életbeli elégedettség között az online játékosok körében. A BFQ (Big Five Questionnaire) kérdőív egy olyan személyiség mérő eljárás, amely öt vonás mentén írja le a személyiséget. Az étellel való elégedettségnek olyan kritériumait vizsgálták, mint az életminőség, egészség, egzisztencia, karrier, család. A kutatás kimutatta, hogy minden játékos más személyiség vonásokat birtokol, ezáltal különböznek az étellel való elégedettségükben. A játékok valószínűleg ezekhez a jellegzetes vonásokhoz alakítják termékeiket. Ezért legnagyobb mértékben ki tudják elégíteni a személyes igényeket és fokozni az elégedettséget. (Shui-Lien Chen, 2008).

Jelen kutatásunk szempontjából releváns kérdéskör a játékosoknál megjelenő motivációs faktorok vizsgálata. Ezek azon jellemzők, melyek a személyiség egyéb, belső karakterisztikáival interakcióban meghatározzák a játékosok cyber-térbeli viselkedését. A téma kutatásában a legátfogóbb eredményeket talán Nick Yee prezentálta, 2007-es vizsgálatában. Kutatásában 3000 MMORPG-s játékosról gyűjtött be adatokat és ezekből faktoranalízis segítségével három motivációs nagy kategóriát hozott létre (teljesítmény, szociabilitás, belemerülés). Ezek összesen tíz további alkategóriára bonthatók. Ezzel Yee egy olyan modellt hozott létre, amely a játékosok jól elkülöníthető online környezetbeli viselkedéses jellemzőit kategorizálja (Yee, 2007). Kutatásunk célja a fentebb ismertetett eredmények fényében, hogy a magyar WoW felhasználók játékkal kapcsolatos motivációs bázisát feltérképezzük, és egyben bemutassuk annak kiugróan fontos aspektusait. Fontos, hogy képet alkossunk arról, mi vonzza őket ebbe a virtuális környezetbe, melyek azok a legerősebb tényezők, amelyek további játékokra ösztönzik őket, legyenek ezek belső, vagy külső meghatározók. Ezen kívül érdeklődésünk fókuszában áll még a játékosok különböző korosztályainak vizsgálata, különös tekintettel, a heti játékkal töltött idejük, motivációjuk, valamint személyiség vonásaik összefüggésére.

Módszerek

Résztevők

A kérdőívet online, teljes anonimitásban tölthették ki a kutatás résztvevői. Az adatgyűjtés 2008. április 23-án kezdődött és 2008. július 10-ig tartott. Kérdőívünket 2845-en töltötték ki. Előzetes ellenőrző analízist végeztünk el rajtuk, a fordított kérdések és a BFQ hazugság dimenziójának segítségével, ezáltal kiszűrve a hibásan kitöltött kérdőíveket. 1669 válasz került végső feldolgozásra, amelyben a nemi megoszlások: 1447 férfi és 222 nő. A legfiatalabb kitöltő 13 éves, a legidősebb 51 éves, az életkori átlaguk 20,42 év (szórás 5,335).

Vizsgálati módszerek, eszközök

A kérdőív tartalmazza a játékosok nemét, korát, a heti játékkal töltött órák számát és azt, hogy hány hónapja játszanak a World of Warcrafttal. A személyes adatok kitöltése után egy motivációs kérdőívet és egy személyiség kérdőívet kellett kitölteniük.

A motivációs kérdőívet Nick Yee kutatásai alapján alakítottuk ki, aki 3000 MMORPG-s játékosról gyűjtött be adatokat. 40 ítemes kérdőívéből tíz komponens emelkedett ki és ezek korreláltatásával 3 nagy csoportot hozott létre (Yee, 2007). (1. táblázat)

| Teljesítmény | Szociabilitás | Belemerülés |
|--------------|---------------|------------------------|
| Előrehaladás | Szocializáció | Felfedezés |
| Technika | Kapcsolatok | Szerepjáték |
| Versengés | Csapatmunka | Karakter testreszabása |
| | | Eszképizmus |

1. táblázat: MMORPG-s játékosok motivációs bázisa Nick Yee (2007) kutatásai alapján

A Yee által kialakított motivációs bázis minden almotivációjához öt ítemet rendeltünk hozzá. A skálák megbízhatósági analízisével megállapítottuk, hogy mindegyik motivációs kategória Cronbach alfája megfelelő. Egy hatfokú Likert skálán, összesen 50 kérdést kellett a játékosoknak értékelniük. Minél alacsonyabb értéket értek el a skálán, annál inkább jellemző volt rájuk az adott motiváció.

Személyiség tesztként a Big Five Questionnaire (BFQ) szerepelt a kérdőívben,

mely 132 tételből áll. Ez öt dimenzióba oszlik el egyenletesen, melyeknek egyenként két-két alcsoportja van (Mirnics, 2006).

Eredmények

Az 1669 kitöltő átlagban heti 27,85 órát tölt a virtuális világban (férfiak: 28,18 óra/hét, szórás: 16,497; nők: 25,77 óra/hét, szórás: 14,941). Átlagban 20,62 hónapja játszanak a játékkal (férfiak: 20,84 hónap, szórás: 12,171; nők: 19,19 hónap, szórás: 11,447).

A BFQ-ban elért eredményeik sehol sem térnek el patológiásan a magyar standardtól. (Rózsa, Kő, Oláh, 2006).

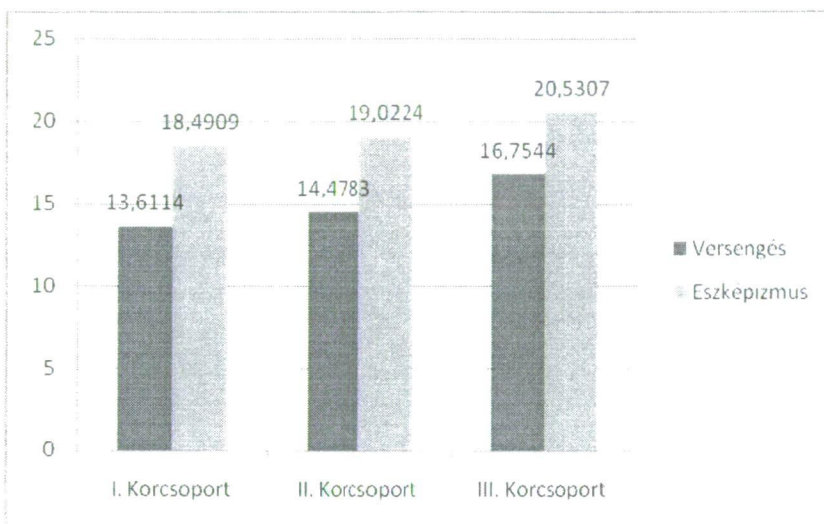
Három korcsoportot hoztunk létre és megnéztük, hogy az egyes korcsoportok mutatnak-e változást motivációkban és személyiségben az egyes életkori csoportok között. Az első csoportba 13-18 évig (1.: 669 N), a második csoportba 19-26 évig (2.: 772 N), a harmadikba 27-51 éves korig (3.: 228 N) kerültek az emberek.

Korcsoportok motivációs különbségei

A játszott órák számában szignifikáns különbségeket találtunk a második és harmadik korcsoport között (1csop: 27,27, szórás: 16,57 ; 2csop: 29,38, szórás: 16,62; 3csop: 25,65, szórás: 14,07). A harmadik korcsoport tagjai játszanak átlagban hetente a legkevesebbet. 18 év felett megugrik a játszott órák száma. Ennek oka lehet a kevésbé szabályozott idő az általános és középiskolásokhoz képest.

A korcsoportok motivációi viszont több helyen eltérnek mind rangsorban, mind pedig a pontszámokban. Varianciaanalízissel megvizsgáltuk a korcsoportokat. Minden esetben $p < 0,001$ szignifikancia szint mellett. A versengés három csoportra oszlik, ezért azt mondhatjuk, hogy az életkori csoportok tekintetében a versengés egyre kevésbé lesz fontos a játékosok számára. (2. táblázat)

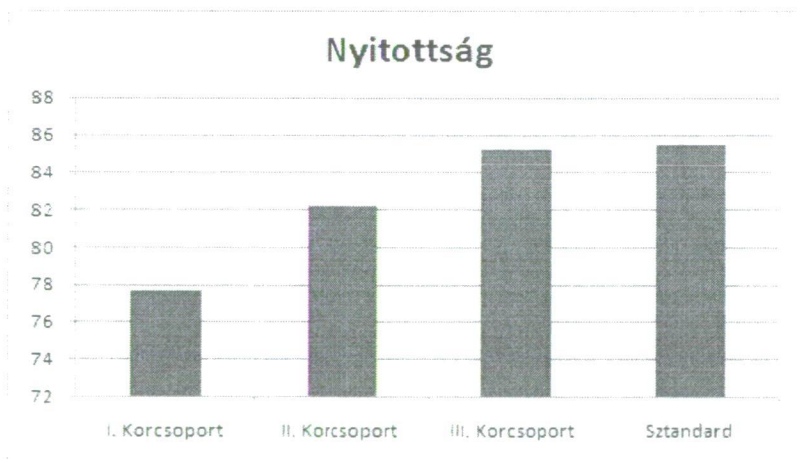
Az eszképzimus tendenciaszerűen a legfiatalabb korcsoportra a legjellemzőbb, bár szignifikánsan nem különbözik a kettes korcsoporttól. Az első és a második csoport szignifikánsan kisebb pontszámot ért el, ami azt jelentheti, hogy inkább használják az online környezetet a valós élet problémái előli menekülő útvonalként, mint a harmadik korcsoport.



2. táblázat: A korcsoportok motivációs különbségei

Korcsoportok különbségei a BFQ-ban elért eredmények alapján

A Nyitottság dimenzióban mind a három korosztály szignifikánsan eltér egymástól, és ugyanezt a tendenciát mutatja az alsókálákban is, mind a „Nyitottság a kultúrára” mind pedig a „Nyitottság a tapasztalatokra” esetében. (3. táblázat) Meglepő módon a legfiatalabb korcsoport értékei a magyar standard alsó értékét nagyon megközelítik (átlag:85,52; szórás:10,11) ellenben a 2. és 3. korcsoport eredményeivel.



3. táblázat: Nyitottság BFQ kategória értékei

Megvitatás

Az életkor alapján alkotott három csoport (1. csop.: 13-18 év, 2. csop.: 19-26 év, 3. csop.: 27-51 év) eredményeinek statisztikai vizsgálatával fontos különbségeket tártunk fel mind a motiváció, mind a személyiségjegyek vonatkozásában a csoportok között. Az eszképzimus motivációs komponens esetében szignifikáns különbséget fedeztünk fel az egyes (13-18 év) és a hármás (27-51) csoport között. Valamint a komponens átlaga az egyes csoport esetében volt a legalacsonyabb, ami esetünkben azt jelenti, hogy ők érezték legjellemzőbbnek magukra a kategóriát leíró állításokat. Ez az eredmény arra enged következtetni, hogy az általános és középiskolások esetében kifejezettebb az a „vágy”, hogy a valóság problémái és megpróbáltatásai elől egy virtuális világba meneküljenek. Rájuk jellemző, hogy énképük még labilis, könnyen változtatják véleményüket és önbizalmuk ingadozó. A szülőktől el kell távolodniuk, ezért olyan referenciacsoportot választanak maguknak, melybe ők nem tartoznak bele. A játék kedvezhet új identitások kialakításának, amivel párhuzamosan szereprepertoárjuk is bővül. Az identitás összetettsége megvédheti az egyént a stressztől, a valós problémáktól való aggodástól (Roccas, Brewer, 2002 idézi Fiske, 2006).

A három életkori csoport motivációiban szignifikáns különbség mutatkozott a teljesítmény nagykategóriára nézve. A nagykategóriát alkotó komponensek közül a technika és a versengés voltak azok, ahol a különbség hangsúlyos. A technika definíciója, valamint a komponens alkotó kérdések alapján kijelenthető, hogy erőteljes kapcsolatban áll a versengés komponenssel. A technika motivált viselkedés egyfajta aktív keresés és érdeklődés, amely a karakter hatékonyságát hivatott növelni. Az egyes csoportok az életkor előrehaladtával egyre kevésbé tartották fontosnak a versengést, mint motiváló tényezőt. Ennek az lehet az oka, hogy a fiatalabbak a képlékeny online csoportban elfoglalt helyüket megszilárdíthatják azzal, ha sikerességüket prezentálják a többi csoporttag felé más csoportok tagjainak legyőzésével, valamint más csoportok számára is jelezhetik, hogy az adott csoport tagjai. Ezzel szemben az idősebb korosztályok kiterjedtebb kapcsolati rendszerrel rendelkezhetnek, több referencia csoport tagjaiként kevésbé fontos számukra a csoporttagság a virtuális környezetben. Egy másik logikus magyarázat lehet a különbség minőségére a társas összehasonlítás elmélete. Egy olyan környezetben, ahol nehéz mérni és megmutatni képességeinket objektíven, a legegyszerűbb módja ennek, ha azokat összevetjük más képességeivel (Festinger, 1976).

A BFQ nyitottság kultúrára személyiség vonás átlagaiban érdekes különbség mutatkozott a három korcsoport között. A legfiatalabb korcsoport szignifikánsan alacsonyabb eredményt ért el, mint a másik két csoport. A meglepő az eredményeinkben, hogy az adatok alapján úgy tűnik a fiatalabbak kevésbé nyitottak, mint idősebb társaik. A kapott eredmény annak tükrében még érdekesebb, hogy a nyitottság az életkor előrehaladtával nem változik (Roberts, Del Vecchio, 2000; Costa, McCrae, 1989). Ennek lehetséges magyarázata, hogy a fiatalok tulajdonságai határozzák meg a különbséget. Az alacsonyabb fokú nyitottság jellemzői lehetnek a szűkebb körű érdeklődés, konvencionális, konformitás. Jobban jellemző rájuk a tagadás, elfojtás (személyiség szintje), valamint az elszigetelődés és a passing (interperszonális szint) (Mirmics, 2006). A fiatalabb játékos generáció tagjaira tehát inkább igaznak látszanak ezek a megállapítások. Ezek alapján létezik a játékosoknak egy olyan rétege, amely a valós élet problémái előtt a játékba menekül (eszképizmus), és személyiségének fölépítéséből adódóan konfliktushelyzeteire is megoldásként kínálkozhat a virtuális környezet. Az eszképizmus és bizonyos interperszonális megküzdési stratégiák (elszigetekedés, passing) párhuzamba hozhatók.

Összefoglalva a virtuális tér tehát kielégíthet olyan szociális és személyes igényeket, amelyek kielégítésére a valóságban esetleg nincsen lehetőség, vagy korlátokba ütközik. A probléma az lehet, hogy az eszképizmust erősítő folyamatok annyira kívánatosá tehetik a virtuális környezetet, hogy a szociális tevékenységeket a játékosok szívesebben gyakorolják a játékon belül, mint saját kortársaik körében a valóságban. A legkézenfekvőbb következmények egyike, hogy a személy egyre inkább eszképizál, a játékot a valós problémái előli menekülő útvonalaként kezeli.

Hivatkozások

- Cole, H.D., Griffiths, M. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers, *CyberPsychology & Behavior*, 10 (4), 575-583.
- Eun Joo, K., Namkoong K., Ku T., Se joo K. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23/3, 212-218.
- Festinger, L. (1976). A társadalmi összehasonlítás folyamatainak elmélete. In: Pataki F. (szerk.): *Pedagógiai Szociálpszichológia*. Budapest: Gondolat kiadó. 259-292.
- Fiske, S.T. (2006). *Társasa alapmotívumok*. Budapest: Osiris kiadó. 335., 355., 601., 655.
- Griffiths, M.D. (1997). Psychology of computer use: XLIII. Some comments on „Addictive Use of the Internet”. *Psychological Reports*, 80, 81-82.

- Shao-Kang, L., Chih-Chien, W., Wenchang, F. (2005). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1), 15-20.
- Mirnic, Zs. (2006). *A személyiség építőkövei Típus-, vonás- és biológiai elméletek*. Budapest: Bölcsész Konzorcium 114-122.
- Roberts, Del Vecchio. (2000)Costa, McCrae. (1989). Hosszabb időszakon át mennyire állandó a személyiség? In: CARVER, C. S., SCHEIER, M.F., (2006): *Személyiségpszichológia* Budapest: Osiris kiadó. 94.
- Rózsa, S., Kő, N., Oláh, A. (2006). Reprodukálható-e a BFQ a hazai mintán? *Pszichológia*, 1 (26) 57-76.
- Shui-Lien Chen, L. (2008). Subjective Well-Being: Evidence from the Different Personality Traits of Online Game Teenager Players. *CyberPsychology & Behavior*, 11(5), 579-581.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.