

Bányai Fanni, Fülöp Márta

A VIDEOJÁTÉK-HASZNÁLAT PSZICHOLÓGIAI MEGKÖZELÍTÉSEI

A videojátékok definíciója

Több mint ötven évvel ezelőttre datálható az első videojátékok megjelenése. Az elsők között tartják számon az 1952-ben debütáló OXO elnevezésű számítógépes tic-tac-toe játékot, valamint 1958-ban debütáló *Tennis for Two* interkatív elektromos játékot és az 1962-ben megjelent *Spacewar!* című játékot (Hanula, 2012).

Ennyi idő elteltével a videojátékokkal mint az ember-számítógép interakció bizonyos megnyilvánulási formáival (Newman, 2004) kapcsolatos pszichológiai határterület kutatása tudományosan megalapozottá vált. A digitális játékhasználat egyre fontosabbá kezd válni szociálisan, kulturálisan és gazdasági értelemben is (Newman, 2004). Sokan a videojátékokra úgy tekintenek, mint a digitális kor meghatározó művészeti formája, a jelenkori kultúra megtestesülése, mely hamarosan akár domináns médiummá is válhat a televízió vagy a mozi helyett (Jenkins, 2000; Koster, 1999). A videojáték fogalmának meghatározása önmagában is komoly feladatnak minősíthető, hiszen számos műfajjal és a műfajokon belül különböző sajátosságokat és jellemzőket összefoglaló általános, de minden játékra igaz fogalmat kell meghatározni. Egy lehetséges definíció szerint a videojáték olyan önálló jelentéssel / történettel rendelkező interaktív struktúra melyben szükséges, hogy a játékosok egy célért küzdjenek (Costikyan, 2002). Egy másik megközelítés a videojátékokat nem tartalmukban ragadja meg, hanem új médiaműfajként értelmezi. Abból indul ki, hogy a videojáték felfogható, mint egy olyan vizuális digitális médium, mely a szórakoztatás eszköze. A szórakoztató funkcióját az interaktivitás és a játékot alkotó szabályok alapozzák meg. Ezek együttesen segítik a játéktevékenység melletti elköteleződést és szórakoztató, rekreációs tevékenységként történő felfogását (Tavinor, 2009). Alapvetően a videojáték kifejezés is kétféle jelentéssel bírhat. Egyrészt használható az összes digitális játék

¹ A tanulmány megírása során Fülöp Márta az OTKA (K-111 789) támogatásában részesült.

gyűjtőneveként, de a játékok platformbeli megkülönböztetése alapján az online számítógépes játék szinonimájaként is (Nagygyörgy, Pápay, Urbán, Farkas, Kun, Griffiths és Demetrovics, 2013).

Ezzel ellentétben, amikor számítógépes játék kifejezést használunk, akkor csak azokat a játékokat jelenti a gyűjtőfogalom, melyeket számítógépen lehet használni, a konzol vagy mobileszköz alapúakat kizárva (Nagygyörgy és mtsai, 2015).

A videojátékokat érdemes azon tulajdonságaik alapján definiálni, melyek műfajuktól függetlenül minden játékra jellemzőek és együttesen a videojátékok esszenciáját adják. McGonigal (2011) négy meghatározó tényezőt emel ki, melyek minden játékban közös, leíró vonások:

- (1) *A cél* minden videojátékban az a meghatározó tényező, amely miatt a játékosok dolgozni fognak, hogy elérjék. Ez a folyamat pedig céltudatossá teszi a játékosokat, hogy teljesítsék a feladatokat és eljussanak a végcélig.
- (2) *A szabályok* meghatározzák, hogy a játékos a virtuális világban, mely maga a játékkörnyezet, hogyan érje el a játék célját. A szabályok elősegíthetik a kreatív és a stratégiai problémamegoldást és gondolkodást a játék során.
- (3) *A visszajelző-rendszer* szintén minden videojáték közös vonása. Folyamatosan jelez az adott játékosnak, hogy hol tart a cél felé vezető folyamatban. A folyamat jelzésére használt fejlődésmutatók játékonként eltérőek lehet. Míg egyes játékok szintekkel, mások pontokkal vagy rangjelzésekkel jelölik, hogy hol tart a játékos az adott játékmenetben. A folyamatos visszajelző-rendszer komoly motiváló erőt hordoz magában, egyrészt tudatosítja a játékosban, hogy mekkora utat tett meg a célig és még mennyi van hátra, hogy azt elérje. Másrészt folyamatos pozitív megerősítésként minden sikeresen végrehajtott részfeladat abszolválása után szinten tartja a játékkal játszó személy lelkesedését, hogy folytassa a játékot. Tehát a visszajelző-rendszer az elköteleződést is növelheti az adott játék mellett.
- (4) *Az önkéntes részvétel* magától értetődően minden videojáték sajátja. A játéktér biztonságos és élvezetes környezetként jelenik meg, melybe szabad akaratából lép be a játékos, elfogadva és ismerve annak szabályait, tisztában van a játék végcéljával és a visszajelző-rendszerrel. Az önkéntes részvétel magába foglalja a játékos tudását arról, hogy a játékban másokkal hogyan tud interakcióba lépni, hogy megvan a szabadsága bármikor kilépni a játékból vagy visszatérni.

McGonigal (2011) definíciójához képest több olyan videojáték fogalom is létezik, melyek a játékot interaktivitásában, grafikájában és narratívájában vagy jutalmazó és versengésre ösztönző virtuális rendszerként ragadják meg (Klimmt, Hefner és Vorderer, 2009;

Vorderer, 2000). A videojátékok definiálása során sokszor a hangsúly átkerül egyedi vonásokra, de ezen speciális elemek is a videojátékok négy alapelemére épülnek fel és tesznek egyedivé egy-egy játékműfajt (McGonigal, 2011).

A játékok elterjedtsége, használata

A videojáték-használat elterjedtségét mutatják az olyan éves kimutatások is, mint amilyeneket az Entertainment Software Association (ESA) minden évben elkészít az amerikai eladási listákat összefésülve. Ez alapján éves szinten látható, hogyan növekszik és változik a videojátékos populáció. A legfrissebb, 2015-ös adatok alapján az USA-ban nem kevesebb, mint 155 millióan játszanak, ötből négy család rendelkezik videojátékra alkalmas eszközzel (számítógép, konzol). A lakosság 42%-a rendszeresen játszik, minimum heti három órát (ESA, 2015).

Sokáig az az elképzelés élt a kutatók fejében, hogy a játékhasználat csak egy bizonyos korosztályban meghatározó, de az ESA felmérése alapján az is látható, hogy kb. a játékosok 30%-a 18-35 év közötti felnőtt és nagyjából ugyanennyi 18 év alatti (26%) és 36 év feletti (44%) játszik. Ugyancsak kiemelendő, hogy a 2015-ös évben már nem csak három csoportra bontották a játékosokat életkor szerint, külön korcsoportot képviseltek a 36-49 éves (17%) és az 50 évnél idősebbek is (27%). A videojátékosok korosztálya évről-évre tendenciaszerű növekedést mutat, erre utal az is, hogy a tavalyi (2014-es) felmérésben még a játékosok átlag életkora 31 év volt, ebben az évben viszont 35 évre nőtt. A nemi eloszlás alapján is változások figyelhetők meg, már egy év távlatában is. A férfi és női játékosok eloszlási aránya 56% és 44% voltak. A nemek közötti majdnem kiegyenlített arány mellett kiemelendő, hogy a női játékosok szignifikánsan nagyobb arányban játszanak 18 éves koruk felett, míg a férfiak körében a 18 év alatti korosztály képvisel nagyobb csoportot (ESA, 2015).

A Fortune magazin (2015) 2009 és 2015 között a játékipar fejlődését végigkövető elemzése alapján az is látható, hogy 2009 óta 9%-kal nőtt a videojáték-iparban dolgozók száma, maga a szektor pedig 2009 és 2012 között négyszer olyan gyorsan nőtt, mint a teljes amerikai gazdaság.

Magyar viszonylatban ilyen évenként elkészített és részletes mutatókkal jelezhető piackutatás nem készült, viszont hazai kutatók is egyre többet foglalkoznak a témával (többek közt Antal és mtsai, 2014; Bányai, 2015; Demetrovics és mtsai, 2011, 2012; Király és mtsai, 2014, 2015a, 2015b; Nagygyörgy és mtsai, 2013; Pápay és mtsai, 2013; Smohai és mtsai, 2013, 2014a, 2014b; Smohai és Vargha, 2014; Smohai, Tóth és Mirnics, 2013).

A videojátékok kategorizálása, műfajai

A videojátékokat különféle terminusok alapján csoportosíthatjuk. Kategorizálhatóak az alapján, hogy milyen *platformon* jelennek meg, vagyis milyen hardware rendszeren lehetséges velük játszani. Ez alapján beszélhetünk számítógép, konzol, kézi eszköz (Gameboy, PDA, mobil és tablet) alapú játékokról. Természetesen egy adott videojáték különböző platformokon is megjelenhet (Apperley, 2006).

A játékokat kategorizálhatjuk *játékmód* alapján. A *single player* módban a játékos a virtuális térben mozgó, fejlesztők által leprogramozott karakterekkel / ellenfelekkel (NPC; Non-Playable Character) tud csak interakcióba lépni. Ezzel szemben a *multiplayer* módban a játékosnak lehetősége van más játékosokkal interakcióba lépni, közösen megoldani a játék során felmerülő kihívásokat, feladatokat.

A videojátékok legnépszerűbb kategorizálásának alapját a videojáték *műfajok* jelentik, melyek mind videojátékfejlesztés és design, mind pedig videojáték kutatás szempontjából is a legfontosabb megközelítési irányt jelentik.

Ha abból a videojátékos definícióból indulunk ki, hogy a videojáték a teljes digitálisan játszható játékokat magába foglaló fogalom, két alcsoportra oszthatjuk: *online és offline játékokra*.

Az offline játékokra általánosságban jellemző, hogy a játékos egyedül játssza, egyedül küzd meg a virtuális világban felmerülő akadályokkal. Az offline videojátékoknak egy konkrét kezdő- és végpontja van. Ezzel szemben az online videojátékok esetén a játékos interakcióba léphet az online virtuális világban más játékosokkal, velük versengve, kooperálva küzdheti le a játék során elé kerülő akadályokat. Az online videojátékoknak nincs konkrét végcéljük, a feladatok szerteágazóak, mely növeli a játék melletti elköteleződés mértékét és a játékba fektetett időt is (Nagygyörgy és mtsai, 2013). De Prato és munkatársai (2010) kutatásai alapján az is elmondható, hogy a játékosok 70%-a inkább online játékokkal játszik, szemben az offline videojátékokkal.

Elsősorban az online videojátékok esetén, a játékműfajok megnevezése során gyakran használnak rövid elnevezéseket, mozaikszavakat az adott műfaj címkézésére. Ennek fényében az online videojátékok rövidítése MOG (Multiplayer Online Gaming). A mozaikszavak emellett a játékok összetettségét is jelölik (Nagygyörgy és mtsai, 2013). Így az MMOG mozaikszó (Massively Multiplayer Online Gaming) elemeire bontva jelöli azt, hogy az ilyen játékműfajjal több ezer vagy akár több millió játékos is játszik egyszerre (Massively), hogy lehetősége van az egyénnek interakcióba lépni más játékosokkal a virtuális világban és szimultán tevékenykedhet velük (Multiplayer) és mindezt Online, vagyis internetkapcsolathoz kötött játéktevékenység során valósíthatja meg (Nagygyörgy és mtsai, 2013).

A videojátékok sokszínűségét bizonyítja az is, hogy hányféle műfajjal is találkozhat a játékos. Ezek között többször átfedések is vannak, illetve megjelenik a hibridizáció, például két műfaj összekeveredik és egy új műfajt hoz létre. Az alábbi táblázatban összefoglalva találhatóak a játékműfajok és az egyes műfaji kategóriákat összefoglaló elnevezések is.

KATEGÓRIA	MŰFAJI PÉLDÁK
Akcio	Hack & Slash, platformer, FPS (First Person Shooter – belső nézetes lövöldözős), TPS (Third Person Shooter – külső nézetes lövöldözős)
Kaland	eroge (japán erotikus játék), vizuális novella, 2D / 3D platformer
Harc	box, 2D / 3D harc, Hack & Slash
Verseny	autóverseny, futurisztikus verseny, MMOR (verseny), szimulációs verseny
RPG (Szerepjáték)	MMORPG, RPG, Stratégiai RPG, Taktikai RPG
Szimuláció	repülő szimulátor, vonat szimulátor, élet szimulátor, virtuális állapot
Sport	extrém sport, verseny, futball, sportstatisztika
Stratégia	MMORTS, MOBA, RTS (valós idejű stratégia), TBS (körökre osztott stratégia)
Parlor (szabadtéri)	edutainment (oktatójáték), zene, party, puzzle
MMO (Nagyon sokszereplős online)	MMORPG (szerepjáték), MMOFPS (lövöldözős), MMORTS (stratégia)
Egyéb	művész, táblajáték, böngészős játék, film alapú játékok

1. táblázat: *Videojáték kategóriák és műfajok – Encyclopedia Gamia (2015) kategorizációja alapján*

A videojáték-használat pszichológiai megközelítései

Korábban részletesen bemutatásra került az amerikai mintán feltárt játékhasználati trend, mely alapján elmondható, hogy a tizenévesektől az időskorúakig mindenki képviselteti magát a videojátékos populációban. Így nem meglepő, hogy a digitális játékok használatával foglalkozó kezdeti pszichológiai tanulmányok is az egyes játékok tartalmát, felépítését vizsgálták a játékhasználók szociodemográfiai adataira támaszkodva (Bryce és Rutter, 2002; Dickey, 2006; Miller és Summers, 2007).

Ugyanakkor a mai napig legnépszerűbb és talán a legrégebb óta kutatott területe a videojáték-használatnak az erőszak és agresszió kérdése. Mint minden új médium esetén, a videojátékok, mint rekreációs tevékenység, hobbi térnyerésével a kutatások a játékok szociális és pszichológiai hatásainak feltérképezésére irányultak. Elsősorban a gyerekek és

a serdülők körében kezdődött meg az agresszió, erőszak és videojátékok kapcsolatának feltárása, melynek háttérében az új médiummal szembeni negatív sztereotip szemléletmód állhat. Például 2000-ben az ELPSA (European Leisure Software Publishers Association) azoknak a játékoknak a 90%-át erőszakosnak tekintette a UK's Video Standards Council ülésén, melyeket 15 évesnél idősebb gyerekek játszhatnak. Sőt 3-11 éves gyerekek esetén a videojátékok 69%-t erőszakosnak minősítették (Screendigest és ELPSA, 2000). A műfaji kategóriák alapján azonban láthatjuk, hogy ezek az értékek túlzóak lehetnek, lévén nem minden műfajban jelenik meg expliciten, sőt implicit módon sem az erőszak.

Az erőszakos médiatartalmak fogyasztókra gyakorolt negatív hatásának hagyományából kiindulva a videojátékokban is a kutatók azt kívánták feltárni, hogy valóban lehet-e hatása az erőszakos videojátékoknak az egyén gondolataira, érzelmeire és viselkedésére (Anderson 2002; Anderson és Bushman 2001; Anderson és Dill 2000; Anderson, Funk és Griffiths, 2004; Dill, Brown és Collins, 2008; Malamuth, Linz és Yao, 2005; Scharrer, 2005; Sherry, 2001; Yao, Mahood és Linz, 2010). Az eredmények alátámasztották a fenti feltevést, mert az erőszakos játékok használatát követően rövidtávon megnövekedett az agresszív gondolatok és érzések mértéke (Anderson és Bushman 2001; Anderson, Carnagey és Eubanks, 2003; Anderson, Gentile & Buckley 2007; Bryce és Rutter, 2006; Carnagey és Anderson, 2005; Carnagey, Anderson és Bushman, 2007; Möller és Krahé, 2009).

A legfrissebb kutatások már abból az elgondolásból közelítenek az erőszakosnak címkézett játékok felé, hogy műfaji, játékmódbeli sajátosságaikat is szem előtt tartják. Így lehetséges az, hogy habár a játékosok erőszakos játékkal játszanak, a multiplayer mód lehetősége illetve egyéb csapattal való kooperációs technikák mérhetően csökkentették a játék utáni agresszió érzelmi, kognitív, viselkedéses mintázatait és vele párhuzamosan megnövekedett a játékban is és a játéktevékenységet követően is a proszociális, segítő magatartás mértéke (Ewoldsen, Eno, Okdie, Velez, Guadagno, és DeCoster, 2012; Velez, 2015; Velez, Greitemeyer, Whitaker, Ewoldsen és Bushman, 2014; Velez, Mahood, Ewoldsen és Moyer-Gusé, 2012).

A videojáték-használat kutatásának modern megközelítése szerint elsősorban nem azt kell vizsgálni, hogy az egyes játékok hogyan hathatnak az egyén normáira, gondolkodásmódjára, hanem az alap játékhasználati háttérmechanizmusokat kell ismernünk, hogy ezekre építve lehessen az összetettebb játékhasználati mintázatokat feltárni. A videojáték-használat mintázatainak vizsgálatakor három fontos kérdést kell fejben tartani:

1. *Ki játszik játékokkal?* A demográfiai adatok alapján látható, hogy sem korbeli, sem nembeli megkülönböztetéssel nem tudunk egy szűk réteget elhatárolni, akikre a videojáték

használat jellemző. Viszont kutatás szempontjából fontos, hogy megismerjük, milyen személyiségvonásokkal, szociodemográfiai változókkal rendelkező személyek mely játékműfajokat preferálnak. Mérlegelnünk kell, hogy vajon a személyiség határozza meg, hogy ki mit szeret játszani, vagy a személyiség is csak egy függő változó a játéktevékenységben (Blumer és Doering, 2012).

2. Nagyon sokféle játékműfaj létezik, melyeket a kutatók és a játékfejlesztők sokszor *nem ugyanazon kategorizációs rendszer* alapján próbálnak csoportosítani. Ez komoly problémákat szülhet, mikor a videojáték-használat során megfigyelt személyiség, motivációs, játékpreferencia mintázatok egységesítésére teszünk kísérletet. A vizsgálatokban gyakran az adott műfajok összemosása, vagy éppen kontrasztos szétválasztása jelenhet meg, kutatócsoportonként eltérő csoportosítással, ami félreértésekhez vezethet.
3. A játékhasználat háttérében olyan motivációk állhatnak, melyek a játék mechanikáiból, műfaji jellemzőiből, egy-egy játéktípus sajátjaiból táplálkozhatnak, de általános, univerzális videojáték-használatra mutató motivációk is azonosíthatóak. Így a játékhasználat vizsgálatakor mérlegelnünk kell, hogy mi *egy adott műfajt kívánunk minél részletesebben feltérképezni vagy általános motivációs struktúrákat* tárunk fel, melyek kevésbé lesznek érzékenyek az egyes műfajok egyedi sajátosságaira. Magát a magstruktúrát vagy a játék egyénre gyakorolt pozitív-negatív hatásait (túlhasználat) is vizsgálni szeretnénk-e?

Az alábbiakban e három problémakörrel kapcsolatos kutatások bemutatására kerül sor.

A videojátékok pszichoanalitikus megközelítése

A videojátékok elterjedtségét és vonzerejét pszichoanalitikus megközelítésből is igyekeztek megérteni. A videojátékok pszichoanalitikus elemzése hasonló lehet, mint más médiumok (filmek, regények) elemzése és meghatározhatja azt, hogyan közelítenek az elméleti kutatók a videojátékokhoz (Petry és Petry, 2012).

A videojátékokat nagyon sok szempontból lehet pszichoanalitikusan értelmezni. Az egyik lehetséges fókusz a videojátékok karaktereinek, képzeletbeli személyeknek – esetünkben egy digitális entitásnak – az elemzése. Magáról a játék készítőjéről is sokat megtudhatunk a karakter megformálásán (külső, belső tulajdonságai, vívódásai, kapcsolatai és megoldandó problémái nyomán) vagy a játékon keresztül (pl. háttértörténet, grafikai megoldások, zene). Ekkor a játék fejlesztője és maga a karakter, vagy a készítőt körülvevő környezet, kultúra közötti pszichológiai összefüggéseket is feltárhatjuk (Petry és Petry, 2012).

Másik aspektusból indulva a pszichoanalitikus megközelítés hozzásegíthet a videojáték iránti vonzódás megértéséhez is. A videojáték egyik legfőbb vonzereje lehet, hogy olyan

ösztönkésztetések kiélését, elfojtott érzelmek és indulatok szabadjára engedését teszi lehetővé, amelyeket a felettes én a való életben nem engedne meg. Ilyen az agresszió, az extrém erőszak vagy a szexuális vágyak. A videojáték mint virtuális tér ezeket a fantáziákkal teszi egyenlővé és ezeknek a fantáziáknak a kiélése még jutalommal is járhat a játékban. A videojátékok a kielégítetlen vágyak terei (Philips, 2013). A játék során a játékos dominanciára tehet szert és totális kontrollra. Omnipotensnek érezheti magát, mert nincsenek fizikai korlátok (Kinder, 1991). A virtuális világ lehetőséget ad a játékosoknak, hogy saját jelentéssel ruházzák fel a történetet, módosítsák magát a játékot (akár modok alapján). Így a játék során a személy képessé válik kezelni saját tudatalattiját, mivel a játék-*tevékenységében* manifesztálódik a tudatalatti és feloldódik a belső feszültség (McDonald, 2012).

A videojáték nagyfokú nyitottságával lehetőséget ad a játékosnak, hogy birtokba vegye a játékot annak minden meglévő elemével vagy egyedi módon új elemeket adjon hozzá. Kreatív térré, személyessé alakíthatja és valamennyire sajátjává teszi (Manovich, 2001; Taylor, 2003). A videojáték fikció és nem a valóság tükre. De digitális univerzumként a kulturális tevékenységek közé integrálódva, mint a színház vagy mozi, a játékos életének kiterjesztésévé válhat azzal, hogy a személy a játék virtuális terét személyessé teszi és rajta keresztül élheti ki fantáziáit, ösztönkésztetéseit (Capurro, 2000; Petry, 2010).

A már meglévő, kész videojátékos karakterek elemzésén túl magának a karakter alkotásának a folyamatát is érdemes pszichoanalitikus nézőpontból megismerni. A videojátékos karakterek készítésében fontos szerepe van a részletek, a játék háttértörténetének kidolgozásában a megosztott vagy kollektív tudatalattiak. Ezutóbbi esetén a játékkészítők olyan vonásokhoz, viselkedésmintákhoz nyúlnak a karakter kidolgozásakor, melyek univerzális hajlamokkal függnék össze. Így a videojátékok karakterei archetipikus szereplőkként is megjelenhetnek és elemezhetőek pszichonanalitikus aspektusból (Petry és Petry, 2012).

A mai világban, ahol a technológiai fejlődés felgyorsult, érdemes lehet a videojátékokban meg tapasztalható innovatív megoldásokat, működésmódokat a pszichoanalízis elméletébe és gyakorlatába ültetni. Mike Langlois (2011) a játékosítást (gamification) ültette át a videojátékokból a pszichoanalitikus pszichoterápiába. Az általa alkalmazott *Avatar Therapy*-ban a terapeuta és a páciens a virtuális világon keresztül vesznek részt a kezelésben, játékos karakterüket használva (pl. *Second Life* – MMORPG-hez hasonló virtuális világ). A módszer arra épít, hogy sok játékos a virtuális környezetben könnyebben megnyílik azoknak, akik elfogadják vagy értékelik a gondolatait és ez növelheti a páciens terápiába vetett bizalmát, valamint a terapeutával végzett közös munka hatékonyságát (Langlois, 2011).

A videojáték-használat megközelítése a személyiségvonások mentén

A játékműfajok ismertetése során láthattuk, hogy megannyi videojáték osztály és műfaj létezik, melyekhez kapcsolódó preferenciák az egyes játékosoknál személyiségbeli különbségeikkel összefüggésben állhatnak. Így a személyiség és a játékhasználat között kapcsolatot kereső vizsgálatok arra törekednek, hogy mintázatbeli különbségeket fedezzenek fel, mely játékműfaj mely személyiségvonással jár együtt. Például Jeng és Teng (2008) a személyiség és az online játékok preferenciája közötti kapcsolatot tárta fel. Vizsgálatuk alapján az online játékok preferenciája pozitív szignifikáns kapcsolatot mutatott a játékosok barátságosság és nyitottság értékeivel, és negatív szignifikáns kapcsolatot a játékosok lelkiismeretesség és érzelmi stabilitás értékeivel. Mehroof és Griffiths (2010) a személyiség és az online játékfüggőség összefüggéseinek feltárása során azt találták, hogy a magas neuroticizmus, állapot és vonás szorongás és magasabb agresszió mértéke az online játékfüggőséggel szignifikánsan összefüggnek. Megint mások az erőszakos videojátékok használata és a személyiségvonások kapcsolódási pontjait kutatták (Chory és Goodboy, 2011), eredményeik alapján a nyitottabb és extravertált, de kevésbé barátságos és neurotikus játékosok preferálták az erőszakos játékműfajokat. Ennek fényében látható, hogy milyen sok aspektusból lehet megközelíteni a játékosok személyiségét és játékhasználatát.

Vannak olyan kutatások, melyek több játékműfaj összehasonlításával kívánnak személyiségbeli különbségeket feltárni. A leggyakoribb személyiségvonás elméleti keretrendszer, melyből a kutatók kiindulnak, a Big Five ötfaktoros struktúra (Costa & McCrae, 1992). Például Zamitto (2010) kilenc játékműfaj (lövöldözős játékok, akciójátékok, verekedős, sport, jármű szimuláció, életszerű szimuláció, kalandjáték, puzzle és online játékok) és a Big Five személyiségdimenziók összefüggéseit mérte. Érdeemes felhívni a figyelmet arra, hogy az online játékműfajt nem osztotta tovább alkategóriákra. Holott célszerűbb lett volna az online kategóriát tovább bontani (lásd: *1. táblázat*), lévén több műfajt kívánt egyszerre vizsgálni ugyanazon személyiségelméleti megközelítésből, de az online műfajokat egyként kezeli. Zamitto (2010) kutatási designja jellemző más személyiség és játékműfaj összehasonlító vizsgálatokra is (deGraft-Johnson, Wang, Sutherland és Norman; 2013; Peever, Johnson és Gardner, 2012). Az alábbi táblázatban látható, hogy az egyes megemlített kutatások esetében milyen összefüggéseket találtak a kutatók a játékműfaj és személyiségvonások kapcsolatának vizsgálata során (lásd: *2. táblázat*).

A személyiségvonásokkal kapcsolatos összefüggés vizsgálatok esetében – azon kívül, hogy az egyes kutatások közötti konszenzust megnehezíti, hogy ahány kutatócsoport foglalkozik a témával, annyiféleképpen kategorizálják az egyes játékműfajokat (van, aki az online játékokat egyben kezeli és vannak, akik külön kategóriaként vizsgálták az online játékműfajokat) –,

SZEMÉLYISÉG- VONÁS	SZINT	JÁTÉK MŰFAJ
<i>Extraverzió</i>	magas	lövöldözős játékok, akciójátékok, verekedős játékok, sport, online játékok (Zamitto, 2010); parti, zene, alkalmi játékok (Peever és mtsai, 2012); tánc (deGraft-Johson és mtsai, 2013)
	alacsony	szerepjátékok, MMORPG akcióalapú szerepjáték, körökre osztott stratégia, valós idejű stratégia (Peever és mtsai, 2012)
<i>Nyitottság</i>	magas	életszerű szimulációk, kalandjáték, puzzle (Zamitto, 2010); akció, kaland, platformer játékok (Peever és mtsai, 2012)
	alacsony	lövöldözős játékok, sport, online játékok (Zamitto, 2010)
<i>Lelkiismeretesség</i>	magas	akciójátékok, puzzle (Zamitto, 2010); sport, autóverseny, repülő és egyéb szimulációk, verekedős játékok, akció, kaland, platformer játékok (Peever és mtsai, 2012)
	alacsony	jármű szimulációk (Zamitto, 2010); FPS (deGraft-Johson és mtsai, 2013)
<i>Barátságosság</i>	magas	kalandjáték (Zamitto, 2010); tánc (deGraft-Johson és mtsai, 2013)
	alacsony	lövöldözős játék, akciójátékok, verekedős játékok, sport, online játékok (Zamitto, 2010)
<i>Neuroticitás</i>	magas	lövöldözős játékok, akciójátékok, verekedős játékok, sport (Zamitto, 2010)
	alacsony	-

2. táblázat: Videojáték műfajokkal összefüggő személyiségvonások

megfontolandó kérdés az is, hogy a személyiség vajon a videojátékban, ha azt egy másik, virtuális környezetként fogjuk fel, tényleg kontextustól függetlenül állandó és stabil. Ezt a tényt két elméleti megközelítés is cáfolhatja. Az egorugalmasság elmélete (Alessandri, Vecchione, Caprara és Letzring, 2012; Block és Block, 1980; Farkas és Orosz, 2013; Letzring, Block és Funder, 2004) nyomán végzett Big Five alapú kutatások azt mutatják, hogy a személy környezetéhez rugalmasan alkalmazkodó készégének (vagyis hogy egorugalmas-e az egyén) mértékének függvényében képes a különböző helyzetekben a személyiségvonásait egy bizonyos spektrumon belül flexibilisen alakítani, hogy minél adaptívabban tudjon a környezet elvárásaihoz igazodni. Az a személy, akinek egorugalmassága alacsonyabb, kevésbé lesz képes dinamikusan alkalmazkodni a különböző szituációkhoz. Farkas és Orosz (2013) például azt találták, hogy olyan kísérleti elrendezésben, ahol a résztvevőknek magányosan kellett feladatokat megoldania, a vizsgálat elő-és utótesztje során felvett Big Five személyiségdimenziók közül a kísérletet követően a magasabb egorugalmassággal rendelkező személyek introvertáltabbnak jellemezték önmagukat, mint a vizsgálat előtt.

A személyiségvonásokban bekövetkező szisztematikus változás másik megközelítése a számítógépek által mediált kommunikációs (CMC – Computer Mediated Communication)

kutatások eredményeiben keresendők. Az offline személyiséghez képest az online bemutatott én és megjelenített vonásaink eltérhetnek (Blumer és Doering, 2012). Egyrészt az internetes közegben kevésbé tud kifejeződni a Big Five öt személyiségvonása, másrészt a valóságban szociálisan szorongó, nem megfelelő kommunikációs készségekkel rendelkező személyeket az online közegben nagyobb nyitottság és alacsonyabb neuroticitás szint jellemezi (Blumer és Doering, 2012; Marriott és Buchanan, 2014).

Bányai (2015) a személyiség rugalmas adaptálódó képességének és online környezet egyediségének megközelítésből kiindulva a játékosok személyiségvonásaiban bekövetkező különbségeket vizsgálta MMORPG játékosok körében, azt találta, hogy az online környezetben a játékosok a videojáték-használat során sokkal lelkiismeretesebbnek jellemezték önmagukat, mint a valóságban.

A videojáték-használat motivációs megközelítése

A személyiséggel kapcsolatos vizsgálatok mellett a játékhasználat alap kutatási területként nevezhetjük meg a motivációs vizsgálatokat. Ahogy a játékosok személyiségvonásaival foglalkozó vizsgálatoknál láthattuk, a játékműfajok kategorizációjában nincs konszenzus. Így felmerült a kutatókban az igény, hogy egy egységes keretrendszer jöjjön létre, mellyel lehetőség nyílik a videojátékokkal foglalkozó tudományterületen a játékosok preferenciáinak és vonásainak, egyedi viselkedésmintáinak feltérképezésére (Bateman, Lowenhaupt és Nacke, 2011).

Az első videojátékosokkal kapcsolatos tipológiát, mely a játékosokat kategorizálni kívánta, Richard Bartle jegyzi (1996), aki egy kvalitatív modell kidolgozásával a játékosok típusait a játékhasználatuk háttérében álló motivációk mentén kívánta meghatározni. Négy tevékenység-egységet azonosított az akkor nagy népszerűségnek örvendő MUD műfaj (Multi User Dungeon, a mai MMORPG-k elődje) játékosainak körében. A motivációs mintázatot két dimenzió mentén képzelte el. (1) Világ- vagy játékos-orientált személyek és (2) cselekvő vagy interakcióba lépők. Ez alapján Bartle négy játékos-típust különböztetett meg: (1) *Teljesítő* (achiever), aki az eredményekre törekszik, a virtuális világban cselekszik, címek, titulusok, vagyon felhalmozására, teljesítésre törekszik. (2) *Felfedező* (explorer) szintén a virtuális világra fókuszál, de a cselekvés helyett a játékvilággal történő interakció határozza meg motivációit. Felfedez, beleássa magát a játék történetébe. (3) *Gyilkos* (killer) típusú játékos az online világban mozgó többi játékosal aktív, ellenséges cselekvéssel lép kapcsolatba. Küldetésének tartja, hogy a másik játékost megakassza a játékfolyamatban, inzultálja (akár verbálisan, akár az avatárjaikon keresztül folyamatos megöklésével, játékban megszerezhető tárgyak elcsenésével). (4) *Társasági* (socializer) a killer játékos szöges ellentéte is

lehetne, mert fő motivációja, hogy játékostársaival interakcióba lépve barátságokat kössön, segítse a többi játékost. A játékot eszközként fogja fel, melyen keresztül megismerkedhet másokkal a virtuális világban, vagy való életbeli kapcsolatainak kialakítására vagy fenntartására a játékteret használja (Bartle, 1996). A Bartle-teszt a mai napig nagy népszerűségnek örvend, annak ellenére, hogy maga Bartle is a kétezres évek elején felülvizsgálta saját elméleti modelljét, több alkategóriával bővítve a négy játékos-típust (Bartle, 2003). A tipológia a későbbi videojáték-használat motivációs vizsgálatokra is nagy hatást gyakorolt, több játékos motivációkat feltáró kérdőív alapját jelentette.

Míg a Bartle-tesztet univerzálisan több játékműfajjal kapcsolatos motivációs vizsgálatokban is szokás használni, az elméleti keretrendszer revíziója során Nick Yee (2006a, 2006b, 2006c) olyan motivációs kérdőívet fejlesztett, amely csak MMORPG játékosok körében működik, lévén ilyen játékműfajjal játszó személyek válaszain alapult az újabb kérdőív kidolgozása. Yee (2006a, 2006b, 2006c) motivációs modelljében három főkomponenst azonosított (teljesítmény, szociális és elmerülés), melyeket kibontva összesen tízféle motivációt találhatunk, melyek az MMORPG játékosok játékhasználatára jellemzőek (3. táblázat):

FŐKOMPONENS	MOTIVÁCIÓ	DEFINÍCIÓ
Teljesítmény (Achievement)	Fejlődés (Advancement)	Az erő növelésének, fejlődésnek a vágya, életerő vagy vagyon felhalmozása.
	Mechanika (Mechanics)	Játék háttérében húzódó szabályok, rendszerek ismerete, hogy a játékos a karakterét minél megfelelőbbre kalibrálja a sikeres teljesítés érdekében.
	Versengés (Competition)	Kihívások iránti vágy, versenyzés másokkal.
Társas (Social)	Szocializáció (Socializing)	Másokon való segítség és más játékosokkal való beszélgetés iránti érdeklődés.
	Kapcsolat (Relationship)	Vágy, hogy hosszú távú, jelentős barátságokat kössenek más játékosokkal.
	Csapatmunka (Teamwork)	Csapattagságból fakadó elégedettség.
Elmerülés (Immersion)	Felfedezés (Discovery)	Felfedezni vágyás és annak a tudásnak a birtokosává válni, melyről a legtöbb játékos nem tud.
	Szerepjáték (Role-Playing)	Karakternek háttértörténetet kidolgozva más játékosokkal interakcióba lépni és egy történetet kidolgozni.
	Testreszabás (Customization)	A karakter megjelenésének, kinézetének testreszabása iránti érdeklődés.
	Menekülés (Escapism)	Az online környezet használata, hogy a való életbeli problémákról elterelje a figyelmét.

3. táblázat: Yee-féle játékmotivációs struktúra

Később Yee videojáték-használat motiváció tipológiáját a kutatók több műfajra is szereték volna alkalmazni, ennek nyomán jött létre Przybylski, Rigby és Ryan (2006, 2010) öndeterminációs modellje (PENS-modell; Player Experience of Need Satisfaction). A PENS-modell néven ismert játékhasználati keretrendszer a videojátékosok szükségletkielégülési tapasztalatait méri a játéktevékenység során, három főkomponens alapján, melyek az egyén játékpreferenciái és játékhasználati megfontolásai mögött állnak: autonómia, kompetencia és kötődés. Ezekhez kapcsolódik a játékban megélt intuitív kontroll és elmerülés (immerzió) élménye is. A PENS-modell előnye, hogy általános és központi motivációkat tár fel a játékhasználat hátterében, így több játékműfaj esetén is kiválóan alkalmazható.

Hasonló elgondolás alapján született meg Demetrovics és munkatársai (Demetrovics, Urbán, Nagygyörgy, Farkas, Zilahy, Mervó, Reindl, Ágoston, Kertész és Harmath, 2011) nyomán az Online Játékok Motivációja Kérdőív (MOGQ), mely nem specifikusan egy játékműfajra használható, hanem az online videojáték műfajok közös jellemzőit megragadva a központi játékmotivációk mérésére alkalmas (4. táblázat):

MOTIVÁCIÓ	DEFINÍCIÓ
Menekülés/eszképizmus	Menekülés a való világból, különösen a valós problémák elől.
Megküzdés/coping	A játéktevékenység distresszel, agresszióval való megküzdésben segít, növelve a pozitív hangulatot.
Fantázia	Lehetőség a játékban arra, hogy saját identitásunkból kilépve új szerepeket, identitásokat próbáljunk ki, melyeket a valóságban nem lenne lehetőségünk, viszont a fantáziavilág teret ad hozzá.
Készségfejlesztés	A játék segít a személy koordinációs, koncentrációs és egyéb képességeit fejleszteni.
Rekreáció	A játéktevékenység relaxál, kikapcsolódást jelent az egyén számára.
Versengés	A játék versengésre motivál, hogy legyőzzön másokat és teljesítés érzését átélje.
Társas	Másokkal megismerkedés, együttlét és játszás öröme.

4. táblázat: *Online Játékok Motivációja Kérdőív (MOGQ) motivációs szerkezete*

A videojáték-használatot kapcsolatos motivációk vizsgálata során látható, hogy a játékosoknak a virtuális környezet lehetőséget ad arra, hogy egymással összemérjék erejüket, képességeiket és fejlesszék magukat. Ezt támasztják alá azok a kutatások, melyek a versengés/ teljesítmény/ kompetencia motiváció azonosították (Demetrovics és mtsai,

2011; Ryan, Rigby és Przybylski, 2006; Przybyski, Rigby és Ryan; 2010; Yee, 2006a, 2006b, 2006c).

A versengés motiváció fontossága játékosok korosztályai között eltérő mértékben jelenhet meg. Míg a fiatalabb játékosok (általános iskola felső tagozat) a versengést, kihívásokat tartották meghatározó játékhasználati oknak, addig a gimnáziumi és egyetemista/ felnőtt populáció (17-22 év közöttiek) a videojátékok használatakor a figyelemelterelést, elmerülést és a szociális interakciók fontosságát emelték ki elsődleges játékhasználati motivációként (Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas és Holmstorn, 2010; Sherry, Lucas, Greenberg és Lachlan, 2006). Bányai (2015) a versengés játékmotiváció fontosságából kiindulva azt vizsgálta, hogy egy adott játékműfajon belül (MMORPG – nagyon sokszereplős online szerepjáték) a játékosok virtuális környezetben megtapasztalt biztonságérzete változást eredményezhet-e a játékosok versengéssel kapcsolatos attitűdjeiben. Ennek háttérében az állhat, hogy a videojátékokban bárki kipróbálhatja magát versenyhelyzetben, míg a valóságban lehet, hogy nem képes erre, valamint ha elbukik a virtuális valóságban, az újrapróbálkozás lehetősége végtelen (McGonigal, 2011; Vorderer, 2000; Vorderer, Hartmann és Klimmt, 2003). Fülöp és munkatársai (Fülöp, Orosz, Büki és Rózsa, 2014) ötfaktoros versengési attitűd modellje alapján videojátékos közegben mérve Bányai (2015) azt találta, hogy a játékosok hiperversengő (mindenáron győzni vágyó) és az önfejlesztő versengő attitűd mértéke a virtuális környezetben nőtt. Ezzel párhuzamosan a játékosok valós és játékbeli versengéskerülő (versenyhelyzetet anticipált kudarc miatt kerülő, versengési helyzetben szorongó és versengés iránt nem érdeklődő) attitűdjeiben is eltérés volt tapasztalható. Az MMORPG játékosok önjellemzése alapján a játékhasználat közben csökkentek a versengést kerülő attitűdök értékei a valóságban jellemzett értékeikhez képest (Bányai, 2015).

Problémás játékhasználat, mint a motivációkutatás egy iránya

A videojátékosok motivációinak feltérképezése a játékfejlesztő cégek számára érdekes lehet olyan szempontból, hogy a motivációs mintázatokat figyelembe véve még jobb elmerülést (immersion), kielégítőbb játékélményt nyújtó videojátékokat fejlesszenek. Ugyanakkor a digitális játékok rekreációs erejének növelése mellett a motivációkutatások segíthetnek abban is, hogy a problémás játékhasználat is feltérképezhetővé váljon. A problémás online videojáték-használattal kapcsolatos kutatások arra hívják fel a figyelmet, ha a játék túlhasználata mellett a játékos a virtuális teljesítményét kezdi egyre fontosabbnak érezni, szemben a valósággal. A megnövekedett játékidővel párhuzamosan hétköznapi tevékenységeik elhanyagolása, szociális kapcsolataik romlása, társas izoláció is megjelenhet. Azok az igazán

veszélyeztetettek, akik esetleges való életben átélt kudarcaik, ingadozó teljesítményük, alacsony önértékeléssel vagy a megélt hétköznapi distresszel nem képesek adaptívan megküzdeni és a játék virtuális világában elmerülve menekülhetnek el valós problémáik elől (Griffiths és Wood, 2000; Mentzoni, Brunborg, Molde, Myrseth, Skouveroe, Hetland és Pallesen, 2011; Möße és Rehbein, 2012; Peters és Malesky, 2008; Rehbein, Kleinmann, Mediasci és Möße, 2010; Young, 2009). A problémás videojáték használatot – és itt a szakirodalom az online felületen történő játéktevékenység túlzóvá válását érti ez alatt – fontos mind a szerencsejáték, mind az internetfüggőség fogalmától és diagnosztikájától elválasztani, megkülönböztetni (Király és mtsai, 2014). Ismerünk direkt problémás játékhasználat motivációkat feltáró mérőeszközöket is, köztük Demetrovics és munkatársai által készített Problémás Online Játék Kérdőívet (POGQ; Demetrovics, Urbán, Nagygyörgy, Karkas, Griffiths, Pápay, Kökönyei, Felvinczi és Oláh, 2012; Király és mtsai, 2015b; Pápay és mtsai, 2013), mellyel lehetőségünk van feltárni, milyen komponensekből tevődik össze az online problémás játékhasználat és milyen azonosítható dimenziók mentén mérhető. A modell alapján hat faktor azonosítható, mely az online problémás játékhasználattal kapcsolatos: obszesszió, túlhasználat, belefeledkezés, társas izoláció, interperszonális konfliktus és megvonás. A faktorok a legfrissebb vizsgálatok alapján mind a Tíz-Tételes Problémás Internetes Játék Teszt (IGDT-10; a DSM-5 által javasolt pszichometriai eszköz a problémás játékhasználat kiszűrésére) és a Rövid Tünet Leltár (BSI; Brief Symptom Inventory) változóival is korrelálnak, előre jelezve, illetve validan mérve a problémás online játékhasználatot és a pszichés distressz közti összefüggéseket (Király és mtsai, 2015a, 2015b).

Összefoglalás

A videojáték fogalmi meghatározása nem egyszerű, ugyanakkor egy nagyon összetett vizuális interaktív médium megnevezése. Láthattuk, hogy a fogalmi meghatározás nehézkes, lévén számos műfaj tartozik bele. A műfaji sokrétűségének köszönhetően ma már nem beszélhetünk arról, hogy a videojátékok használata csupán egy szűk csoportot jellemez, hiszen férfiak és nők, különböző korosztályok viszonylag egyenlő arányban képviselik magukat a videojátékos közösségen belül. A videojáték-használat motivációs megközelítésének vizsgálatai a pszichológia tudományos megközelítésében fontosak, mert lehetőségünk van általuk feltárni a játékosokat mozgó központi motivációkat, személyiségvonásokat, melyek a játékhasználatra hathatnak. Emellett a játékfejlesztő cégek számára is hasznos információkkal szolgálhatnak, rávilágítva, hogy milyen elvárásokat támaszthatnak különböző profilú vásárlók a termékeikkel szemben. Klinikai pszichológia szempontjából a videojáték-használat mintázatok feltárása a problémás játékhasználat prevenciójában, korai felismerésében, diagnosztizálásában és kezelésében is komoly jelentőséggel bírhatnak.

Irodalom

- Alessandri, G., Vecchione, M., Caprara, G.V., & Letzring, T. (2012). The Ego Resiliency Scale Revised: A Crosscultural Study in Italy, Spain, and the United States. *European Journal of Psychological Assessment*, Vol. 28, 139-146.
- Anderson, C.A., Carnagey, N.L., & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 84, 960–971.
- Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, C.A. (2002). Violent video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviors. In: Calvert, S.L., Cocking, R.R. (szerk.): *Children in the digital age: Influences of electronic media on development*. London: Praeger. 101-116.
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A metaanalytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, Vol. 12, 353-359.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, 772–790.
- Anderson, C.A., Funk, J.B. & Griffiths, M.D. (2004). Contemporary issues in adolescent video game playing: brief overview and introduction to the special issue. *Journal of Adolescence*, Vol. 27, 1-3.
- Antal V., Balogh L., Fehér A. Nagy Á., Racskó V., Sipka B., Smohai M. & Tóth, D., (2014). Videójátékok pszichoterápiás felhasználhatósága. In: Fülöp J., Mirnics Zs., Vassányi M. (szerk.): *Kapcsolatban – Istennel és Emberrel*. Budapest: L'Harmattan. 76-86.
- Apperley, T. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulations & Gaming*, Vol. 37, No. 1, 6-23.
- Bányai, F. (2015). A harcos, a védelmező és a gyógyító. A World of Warcraft játékosainak személyiség, motivációs és versengési mintázatai. Eötvös Loránd Tudományegyetem (Pszichológia MA Szakdolgozat), Budapest.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs. <http://www.mud.com.uk/richard/hcdfs.htm>
- Bartle, R. (2003). *Designing virtual world*. Indianapolis: New Riders Press.
- Bateman, C., Lowenhaupt, R. & Nacke, L.E. (2011). *Player typology in theory and practice. Proceedings of the Digital Games Research Association, Think Design Play 2011*. Utrecht: The Netherlands.
- Block, J.H., & Block, J. (1980). The role of ego-control and ego-resiliency in the organization of behavior. In: Collins, W. A. (szerk.): *Development of cognition, affect, and social relations. The Minnesota symposia on child psychology*. NJ: Erlbaum, Hillsdale, 1980. 41-51.

- Blumer, T. & Doering, N. (2012). Are we the same online? The expression of the five factor personality traits on the computer and the Internet. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, Vol. 6, No. 3, 171-177.
- Bryce, J. & Rutter, J. (2002). Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers' visibility. In: Mäyrä, F. (szerk.) *CGDC Conferemce Proceedings*. Tampere: Tampere University Press. 243-255.
- Bryce, J. & Rutter, J. (2006). Digital Games and the Violence Debate. In: Rutter, J. & Bryce, J. (szerk.): *Understanding Digital Games*, London: Sage. 205-222.
- Capurro, R. (2000). Was ist Angeletik? *The International Information & Library Review*, Vol. 32, No. 3-4, 2000.
- Carnagey, N.L. & Anderson, C.A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behaviour. *Psychological Science*, 16, 882-889.
- Carnagey, N.L., Anderson, C.A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitisation to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Chory, R., & Goodboy, A. (2011). Is basic personality related to violent and nonviolent video game play and preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, No. 4, 191-198.
- Costa, P.T., & McCrae, R.R. (1992). *NEO PI-R Professional Manual*. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. In: Mäyrä, F. (szerk.) *CGDC Conferemce Proceedings*. Tampere: Tampere University Press. 9-33.
- De Prato, G., Feijóo, C., Nepelski, D., Bogdanowicz, M. & Simon, J.P (2010). Born Digital/Grown Digital: Assessing the future competitiveness of the EU video games software industry. http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC60711/reqno_jrc60711_jrc60711.pdf
- deGraft-Johnson, C., Wang, Y.C., Sutherland, M.B. & Norman, K.L. (2013). Relating Five Factor Personality Traits to Video Game Preference. Human-Computer Interaction Technical Report. <http://hcil2.cs.umd.edu/trs/2013-08/2013-08.pdf>
- Demetrovics, Zs., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M.D., Pápay, O., Kökönyei, Gy., Felvinczi, K. & Oláh, A. (2012). The development of the Problematic Online Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS One*, Vol. 2012, No. 7:e36417.
- Demetrovics, Zs., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Ágoston, Cs., Kertész, A. & Harmath E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, Vol. 43, No. 3, 814-825.
- Dickey, M.D. (2006). Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. *British Journal of Educational Technology*, Vol. 37, No. 5, 785-793.
- Dill, K.E., Brown, B.P & Collins, M.A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game

characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, Vol. 44, 1402-1408.

Encyclopedia Gamia (2015). Computer and video game genres.

http://gaming.wikia.com/wiki/Computer_and_video_game_genres

Entertainment Software Association (2015). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Sales, demographie, and usage data.

<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Ewoldsen, D.R., Eno, C.A., Okdie, B.M., Velez, J.A., Guadagno, R.E. & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, Vol. 15, No. 5, 1-4.

Farkas, D. & Orosz, G. (2013). The link between ego-resiliency and changes in Big Five traits after decision making: The case of Extraversion. *Personality and Individual Differences*, Vol. 55, No. 4, 440-445.

Fortune (2015). The 10 most successful states for video game development.

<http://fortune.com/2015/02/24/10-successful-states-video-game-development/>

Fülöp, M., Orosz, G., Büki, N. & Rózsa, S. (2014). Faces of Competition: The Development of the Multiple Competitive Attitudes Inventory. Kézirat.

Griffiths, M. & Wood, R.T.A. (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, videogame playing and the internet. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 16, No. 2/3, 199-225.

Hanula Zs. (2012). Elsőbbek az elsőbbnél. http://index.hu/tech/2012/02/29/elsobbek_az_elsonel_is/

Jeng, S. & Teng, C. (2008). Personality and motivations for playing online games. *Social Behavior and Personality*, Vol. 36, No. 8, 1053-1060.

Jenkins, H. (2000) 'Art for the digital age' Technology Review.

<http://www.technologyreview.com/articles/oct00/viewpoint.htm>

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.

Király, O., Griffiths, M.D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, Gy., Elekes, Zs., Domokos, T. & Demetrovics, Zs. (2014). Problematic Internet Use and Problematic Online Gaming Are Not the Same: Findings from a Large Nationally Representative Adolescent Sample. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, Vol. 17, No. 12, 1-6.

Király, O., Slezka, P., Pontes, H.M., Urbán, R., Griffiths, M.D. & Demetrovics, Zs. (2015a). Validation of the Internet Gaming Disorder criteria. *Addictive Behaviors*. Kézirat.

Király, O., Urbán, R., Griffiths, M.D., Ágoston, Cs., Nagygyörgy, K., Kökönyei, Gy. & Demetrovics, Zs. (2015b). The Mediating Effect of Gaming Motivation Between Psychiatric Symptoms and Problematic Online Gaming: An Online Survey. *J Med Internet Res*, Vol. 17, No. 4, 1-15.

Klimmt, C., Hefner, D. & Vorderer P. (2009). The Video Game Experience as "True" Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players' Self-Perception. *Communication Theory*, Vol. 19, No. 4, 351-373.

- Koster, R. (1999). Games as Art.
http://www.imaginaryrealitiesimaginary.com/volume2/issue6/games_as_art.html
- Langlois, M. (2011). *Reset: Video games & Psychotherapy*. Cambridge, MA: Chateau Escargot Publishing.
- Letzring, T. D., Block, J., & Funder, D. C. (2004). Ego-control and ego-resiliency: Generalization of self-report scales based on personality descriptions from acquaintances, clinicians, and the self. *Journal of Research in Personality*, Vol. 39, No. 4, 395–422.
- Malamuth, N., Linz, D., & Yao, M. Z. (2005). The Internet and aggression: Motivation, disinhibitory and opportunity aspects. In: Amichai-Hamburger, Y. (szerk.): *The social net: Human behavior in cyberspace*. New York: Oxford University Press. 163-191.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- Marriott, T.C. & Buchanan, T. (2014). The true self online: Personality correlates of preference for self-expression online, and observer ratings of personality online and offline. *Computers in Human Behavior*, Vol. 2014, No. 32, 171–177.
- McDonald, P. D. (2012). Playing Attention: A Psychoanalytic Reading of Game Mechanics in Ico. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, Vol. 6, No. 9, 36-52.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press.
- Mehroof, M. & Griffiths, M. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 13, No. 3, 313-316.
- Mentzoni, R.A., Brunborg, G.S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K.J.M., Hetland, J. & Pallesen, S. (2011). Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 14, No. 10, 591-596.
- Möller, I. & Krahé, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, Vol. 35, 75-89.
- Möße, T. & Rehbein, F. (2012). Predictors of Problematic Video Game Usage. *Sucht*, Vol. 59, No. 3, 153-164.
- Nagygyörgy K., Pápay O., Urbán R., Farkas J., Kun B., Griffiths, M. & Demetrovics Zs. (2013). Problémás videojáték-használat. Szakirodalmi áttekintés. *Psychiatria Hungarica*, Vol. 28, No. 2, 122-144.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. New York: Routledge.
- Pápay, O., Urbán, R., Griffiths, M.D., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Kökönyei, Gy., Felvinczi, K., Oláh, A., Elekes, Z. & Demetrovics, Zs. (2013). Psychometric properties of the problematic online gaming questionnaire short-form and prevalence of problematic online gaming in a national sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior nad Social Network*, Vol. 16, No. 5, 340-348.

- Peever, N., Johnson, D.M., & Gardner, J. (2012). Personality & video game genre preferences. <http://eprints.qut.edu.au/59976/1/a20-peeve.pdf>
- Peters, C.S. & Malesky, L.A. (2008). Problematic Usage Among Highly-Engaged Players of Massively Multiplayer Online Role Playing Games. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 11, No. 4, 481-484.
- Petry, A. S. & Petry, L. C. (2012). Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. https://www.academia.edu/2601947/Possibilities_of_encounter_between_Psychoanalysis_and_videogames_thinking_with_Freud_and_Lacan
- Petry, L. C. (2010). Some Remarks on Ontological-Cognitive Structures in the Metaverse In *The Journal of Virtual Worlds Research*, Vol. 2., No. 5., 1-13.
- Philips, A. (2013). *Missing out: In praise of the un-lived life*. New York: Frasser, Straus & Giroux.
- Przybylski, A.K., Rigby, C.S. & Ryan, R.M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, Vol. 14, 154-166.
- Rehbein, F., Kleinmann, M., Mediasci, G. & Möße, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 13, No. 3, 269-277.
- Ryan, R.M., Rigby, C.S. & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, Vol. 30, 347–364.
- Scharrer, E. (2005). Hypermasculinity, aggression and television violence: An experiment. *Media Psychology*, Vol. 7, 353–376.
- ScreenDigest & ELSPA (2000). *Interactive leisure software: New platforms, new opportunities*. London: Screen Digest.
- Smohai, M. & Vargha, A. (2014). A problémás videojáték-használat lehetséges prediktorainak vizsgálata, feltárása – játssási motivációk, aspirációk, kötődés, korai szülői nevelési stílus, társas támogatás. *Alkalmazott Pszichológia*, Vol. 14, No. 1, 25-45.
- Smohai, M., Mirnics Zs., Pápay, O. (2014a). Videojáték-használat és a környezethez való viszony. In: Fülöp J., Mirnics Zs., Vassányi M. (szerk.): *Kapcsolatban – Istennel és Emberrel*. Budapest: L'Harmattan. 66-75.
- Smohai, M., Mirnics, Z., Vargha, A., Torma, B. & Tóth, D. (2013). Videojátékokkal való játssás közben, iskolában és otthon átélt flow-élmények tipikus mintázatai, valamint az azokba tartozó magyar serdülők személyiségjellemzői és megküzdési módjai. *Konfigurációelemzés. Pszichológia*, Vol. 33, No. 4, 313-327.
- Smohai, M., Mirnics, Zs. & Tóth, D. (2014b). The relationship between video gaming flow experiences, flow in home, at school, personality- and coping traits. In: Oláh, A. és Nagy, H. (szerk.): *Flow, Emotional Intelligence and Psychological Immunity*. Budapest: Eötvös University Press. 169-177.

- Smohai, M., Tóth, D. & Mirnics, Zs. (2013). A számítógépes játékpreferencia vizsgálata. *Magyar Pszichológiai Szemle*, Vol. 68, No. 2, 245-258.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Taylor, L. (2003). When seams fall apart. Video game space and the player.
<http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>
- Velez, J.A. (2015). Extending the theory of Bounded Generalized Reciprocity: An explanation of the social benefit of cooperative video game play. *Computers in Human Behavior*, Vol. 48, No. 2015, 481-491.
- Velez, J.A., Greitemeyer, T., Whitaker, J.L., Ewoldsen, D.R. & Bushman, B.J. (2014). Violent Video Games and Reciprocity: The Attenuating Effects of Cooperative Game Play on Subsequent Aggression. *Communication Research*, 1-21.
- Velez, J.A., Mahood, C., Ewoldsen, D.R. & Moyer-Gusé, E. (2012). Ingroup Versus Outgroup Conflict in the Context of Violent Video Game Play: The Effect of Cooperation on Increased Helping and Decreased Aggression. *Communication Research*, 1-20.
- Vorderer, P. (2000). Interactive entertainment and beyond. In Zillmann, D., Vorderer, P. (szerk.): *Media entertainment: The psychology of its appeal*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 2000, 21-36.
- Yao, M.Z., Mahood, C. & Linz, D. (2010). Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles*, Vol. 62, 77-88.
- Yee, N. (2006a). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, Vol. 15, 309-329.
- Yee, N. (2006b). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, Vol. 9, 772-775.
- Yee, N. (2006c). Motivations of Play in MMORPGs. Results from a Factor Analytic Approach.
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf>
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, Vol. 37, No. 5, 355-372.
- Zamitto, V.L. (2010). Gamers' personality and their gaming preferences.
<http://www.veronicazamitto.com/files/Zamitto-Veronica-MSc-thesis.pdf>