

A PROBLÉMÁS VIDEOJÁTÉK-HASZNÁLAT LEHETSÉGES PREDIKTORAINAK VIZSGÁLATA, FELTÁRÁSA – JÁTSZÁSI MOTIVÁCIÓK, ASPIRÁCIÓK, KÖTÖDÉS, KORAI SZÜLŐI NEVELÉSI STÍLUS, TÁRSAS TÁMOGATÁS



SMOHAI Máté^{1,3} – VARGHA András^{2,3}

smohabasketball@gmail.com, vargha.andras@ppk.elte.hu

¹ Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pszichológiai Doktori Iskola, Budapest

² Eötvös Loránd Tudományegyetem, Pszichológiai Intézet, Budapest

³ Károli Gáspár Református Egyetem, Pszichológiai Intézet

ÖSSZEFOGLALÓ

Háttér és célkitűzés: A problémás videojáték-használat a szakirodalomban ma már széles körű figyelmet kap; a kutatások elsősorban a túlzott mértékű, problémás játékhasználat okait törekednek feltárni. A jelen tanulmány célja a problémás videojáték-használat néhány lehetséges, eddig még fel nem tárt prediktorának vizsgálata egy átfogó regressziós modellben. *Módszer:* a kutatásban 2978 videojátékokkal legalább alkalmanként játszó középiskolás vett részt (65,8% fiú, átlagéletkor: 16,01 év, szórás 1,52 év). Kérdőívcsomagunkban a szociodemográfiai adatokon és a problémás játékhasználaton (POGQ) kívül többek között a játzsási motivációk (MOGQ), az életcélok (Rövidített Aspirációs Index), a szülői nevelési stílus (S-EMBU), a társas támogatás, az életesemények, a mentális egészség (GHQ), szabadidős tevékenységek mérésére került sor. A statisztikai elemzések korrelációk, regressziók és kétmintás t-próbák alkalmazásával történtek. *Eredmények:* A végső regressziós modellbe 13 szignifikáns prediktor változó került, és a modell igen nagy mértékben magyarázza a problémás videojáték-használatot (47,7%). Ezenkívül elmondható adataink alapján, hogy a videojátékokkal való játzsáson kívül bármely szabadidős tevékenységet rendszeresen végzők közepes hatásmértékkel kevésbé problémás játkosok bizonyultak azoknál, akik számára csak a játzsás bizonyult rendszeres szabadidős tevékenységnek.

Következtetések: A problémás videojáték-használattal összefüggésben eddig nem vizsgált, mégis igen jelentős magyarázó erővel bíró tényezőkből készült egy regressziós modell, melynek

elemei fontos támpontként szolgálnak a problémás videojáték-használat jobb megértéséhez, prevenciójához és intervenciójához egyaránt.

Kulcsszavak: problémás videojáték-használat, életcélok, motivációk, szabadidős tevékenységek, kötődési stílus, szülői nevelési stílus, társas támogatás, életesemények, személyiség.

BEVEZETŐ

A videojátékokkal való játszás világszerte általános szabadidős tevékenységgé vált, a legfiatalabbaktól a legidősebbekig minden korcsoportban (Funk és mtsai, 2008). Pszichológus szakemberek egyetértenek abban, hogy a videojátékok használatának létezik egy túlzott, káros módja, de ennek pontos meghatározásában egyelőre nincs egyetértés. Egyes szerzők a videojáték-függőség kifejezést (Gentile és Gentile, 2008; Lemmens et al., 2009) javasolják, mások a kompulzív (van Rooij et al., 2010), vagy túlzott (Griffiths, 2010), vagy problémás videojáték-használat (Demetrovics et al., 2012) fogalmát érzik a legmegfelelőbbnek. A problémás videojáték-használat „kifejezés egyrészről jól összegzi a jelenség lényegét, ugyanakkor a diagnosztikai kritériumok tisztázatlan voltát figyelembe véve, kerüli a függőség terminus specifikus alkalmazását” (Nagygyörgy, 2013, 126.).

A videojáték-függőség fogalma és a problémás játékhasználat kutatása nagyjából húsz-harminc éves múltra tekint vissza (lásd pl. Soper, 1983), de csak az utóbbi években vált intenzívebben kutatott területté a videojátékok általános elterjedésének és használatának következtében. Az ezen a területen végzett vizsgálatok mind nemzetközi, mind pedig hazai szinten túlnyomórészt keresztmetszetiek, és a videojáték-használattal összefüggő je-

lenségeket igyekeznek feltérképezni. A mai napig csupán néhány longitudinális tanulmány született a témában (pl. Gentile és mtsai, 2011; King és mtsai, 2013). Hazai kutatások közül Demetrovics Zsolt (2011, 2012) kutatócsoportjának eredményeit és saját korábbi kutatásunkat említhetjük (Smohai, 2013).

A videojátékokkal rendszeresen játszóknak hiányáról elmondható, hogy a tervezettnél több időt töltenek a videojátékokkal, így elhanyagolnak fontos egyéb tevékenységeket (Peters & Malesky, 2009), ami negatívan érinti iskolai teljesítményüket (Gentile, 2009), társas kapcsolataikat (Brandtzaeg és Heim, 2009), és mindezen túl megvonási tünetek is kialakulhatnak náluk (Griffiths, 2010). Őket nevezzük problémás videojáték-használóknak (Demetrovics et al., 2012). A problémás játszás jelenségét már több összefüggésében is vizsgálták, mégis, egyes fontos pszichológiai területekkel való kapcsolata mindmáig alig ismert, vagy teljesen ismeretlen. A mai napig még nem jelent meg tanulmány az általános értelemben, tehát az online játékokra nem leszűkítve vett videojátékosok játszásmotivációjáról és kötődési stílusairól, és máig ismeretlen a problémás játszás kapcsolata a játékhasználat kezdeti életkorával, a korai szülői nevelési stílusokkal, a társas támogatással, az életcélokkal és a rendszeres szabadidős elfoglaltságokkal. A jelen tanulmány ezen hiányosságokat hivatott betölteni.

ELMÉLETI HÁTTÉR

Problémás videojáték-használat és játzsási motivációk

Bár a videojátékokkal való játzsás motivációival kapcsolatban számos tanulmányt publikáltak (ld. Yee, 2006; Ryan et al., 2006; Colwell, 2007), ezek figyelmét többnyire elkerüli az egyes motivációs stílusok összefüggése a túlzott játékhazsnálattal. Először Hsu (2009) próbálta meg egy modellbe összefoglalni a sokszereplős online szerepjátékokkal, ún. MMORPG típusú játékokkal játzsó taiwani fiatalok játzsási motivációinak és addikciós szintjének összefüggését. Feltételezése szerint a játékok tartalma, a játékokban választott karakter és az online közösség hármastereben valóssul meg az addikció. A játékok tartalmával kapcsolatban a kíváncsiságnak – felfedezési vágyának – és a játékokba beépített jutalmaknak, „jutalmazó hurkoknak” van motivációs hajtóereje. A választott karakter iránt ébredő érzelmi kötődés, valamint a fejlesztésére irányuló vágy fejt ki motivációs és egyben addikciót elősegítő hatását. Az online közösségben való huzamos idejű tagság és az iránta való elköteleződés az, amely sok játékos számára vonzó, egyben veszélyeztető is.

Wan és Chiou (2006) taiwani online játékosokat vizsgálva azt találták, hogy a videojáték-függőket a nem függőkkel ellentétben elsősorban az motiválja a játzsási tevékenység folytatásában, hogy tompítsák, elkerüljék a hiányszükségleteik (pl. valahova tartozás) kielégítetlenségéből fakadó negatív érzéseket. Fontos észrevennünk, hogy mindkét tanulmány taiwani online játékosokon készült. Nyugati kultúrában és nem csak online játékosokra vonatkozóan a motiváció és problémás játékhazsnálat kapcsolata továbbra is nyitott kérdés.

Zermatten és mtsai (2011), valamint Billieux és mtsai (2013) is kutatták a játzsási motivációk és a videojáték-függőség kapcsolatát. Közös eredményük, hogy az eszközizmus szorosán kapcsolódik a videojáték-addikcióhoz, de ezenkívül releváns függőségprediktornak bizonyult az eredményesség, a társas motiváció (Zermatten és mtsai, 2011), valamint a játékokbeli karakter fejlődése, a játékok rendszerének jobb megértése, valamint a választott karakter személyre szabhatósága is (Billieux és mtsai, 2013). Fontos megjegyezni, hogy e két vizsgálat kizárólagosan online videojátékosok, és azon belül is az MMORPG típusú játékokkal játzsók mintáján készült, ezért szerepelnek benne játéktípusra nézve specifikus motivációk.

Problémás videojáték-használat és kötődés, szülőkkel való kapcsolat

Charlie és mtsai (2011) 1363 szingapúri videojátékos fiatalot (10–18 éveseket) vizsgálva nem találtak szignifikáns különbséget a videojáték-függők és a nem függők között a szülőkkel való kapcsolatuk minőségében, azonban megállapították, hogy a videojátékos fiatalok lényegesen jobb kapcsolatot ápolnak édesanyjukkal, mint édesapjukkal. Wood és mtsai (2007) kvantitatív és kvalitatív megközelítést kombináló kutatásuk során azt tapasztalták, hogy a játékosok a játzsás érdekében gyakorta elhanyagolják partnerüket, barátait és rokonaikat. Choo és mtsai (2010) közel 3000 szingapúri serdülő vizsgálata során azt találták, hogy a kóros játékhazsnálók családtagjaikkal gyakori konfliktusba keverednek a videojátékok miatt, kivéve azt az esetet, amikor a többi családtag is játékhazsnáló (Cole & Griffiths, 2007).

A problémás videojáték-használat társas támogatással való összefüggését egyelőre mindmáig egyetlen tanulmány sem vizsgálta,

azonban kapcsolódó témákban már történt néhány kutatás. Padilla-Walker és munkatársai (2010) 813 amerikai egyetemista vizsgálata során azt találták, hogy a videojátékokkal játszó lányok a nem játzókhöz képest gyengébb társas elfogadottságot éreznek, valamint kevésbé kielégítőnek, konfliktusokkal terheltebbnek élik meg barátaikkal és szüleikkel való kapcsolatukat is. Az eredmények a fiúk csoportjánál meglepő módon nem igazolódtak.

Suárez és munkatársai (2012) MMORPG játékosok kötődési stílusát vizsgálva azt találták, hogy a szorongó és az elkerülő kötődési stílussal rendelkezők online videojáték-használata lényegesen intenzívebb volt a biztonságosan kötődőkénél. Ez az eredmény összhangban áll az internetfüggők, valamint a szerfüggők kötődési stílusáról nyert korábbi adatokkal (Vungkhanching és mtsai, 2004; Lin, Wang és Wu, 2005; Shin et al., 2011). Fontos vizsgálati kérdés tehát, hogy a problémás videojáték-használatot milyen szülői viszonyulás előzheti meg; illetve milyen szülői vagy környezeti minta provokálhatja.

Problémás videojáték-használat és társas támogatás, életcélok

Egy friss vizsgálatukban Collins és Freeman (2013) online videojátékokkal játszó társas tőkéjét tanulmányozták, és arra jutottak, hogy a problémás videojáték-használók online társas tőkéje szignifikánsan felette, az offline társas tőkéje pedig alatta volt a problémamentes játékosokénak. Utóbbi csoport viszont a nem játzóktól csupán az online társas tőkét tekintve különbözött szignifikáns mértékben a nem játzókhöz képest. Ez az eredmény azt sugallja, hogy a mértékletes videojáték-használat sok esetben akár előnyökkel is járhat a játszásmentességhez képest.

A problémás játékhasználat és az „offline elmagányosodás” kapcsolatát több további

tanulmány is alátámasztotta (pl. NG, 2005; Caplan et al. 2009), melyek közül néhány vizsgálati elrendezés alkalmasnak bizonyult arra, hogy megállapítsák: a magányosság inkább oka a problémás játszásnak, mintsem következménye (Seay és Kraut, 2007; Lemmens, 2011), de pl. Kim és mtsainak (2009) eredményei a cirkuláris okságot támasztja alá: az elmagányosodásra hajlamosak fordulnak inkább az online videojátékok felé, ami által egyre magányosabbá válnak, és ez még intenzívebb játszáshoz vezet. Mindenesetre ha a problémás játszásra mint szenvedélybetegségre tekintünk, akkor az ok-okozat eldöntésében segítségünkre lehetnek Frenkl Róbert (2002, 453) szavai: „Ha folytatódik a trend, a házasságok számának csökkenése, a válások magas aránya, a csonka családok, magányosan élők életformájának terjedése, akkor nagyon nehéz lesz a szenvedélybetegségek visszaszorítása”. Ehhez kapcsolódnak azok az eredmények, melyek szerint az életcéloknak – pl. a kapcsolatokra, családalapításra irányulóknak – is preventív szerepe lehet az addiktív magatartások kialakulását (pl. Nicholson et al., 1994; Marsh, 2003), így a túlzott videojáték-használatot is elkerülendő.

Problémás videojáték-használat és rendszeres tevékenységek

Serdülőkorban a kortársakkal együtt töltött közös tevékenységek kerülnek előtérbe, ami egészség-magatartási szokásaikat is jelentősen befolyásolja (Pikó, 2006). Vannak olyan szabadidős tevékenységek, melyek kockázatnövelő hatásúak (hajlamosítanak a dohányzásra, alkohol- és drogfogyasztásra), mások viszont védőhatást fejtenek ki. Az előbbiek közé sorolhatjuk a kortársakkal eltöltött időt, a fogyasztásorientált tevékenységeket, utóbbiba pedig a kreatív tevékenységeket, a sportot, a vallást és az intellektuális érdek-

lődést (Kreisz és Keresztesi, 2005; Pikó, 2005). Az alkohol- és drogfogyasztáshoz képest a problémás videojáték-használathoz azonban valószínűsíthetően más ezen szabadidős tevékenységek hozzájárulása, már csak azért is, mert ezek űzése legalább magának az aktivitásnak az időtartamára távol tartja a személyt a videojátéktól. Ez fordítva is igaz: a videojátékokkal való játszás sok esetben könnyen visszatartja a játszót minden egyéb aktivitástól. Ezt a jelenséget nevezte el Ogletree és Drake (2007) helyettesítés-elméletnek („*displacement hypothesis*”-nek).

Problémás videojáték-használat és negatív életesemények, pszichoszociális jóllét

A kémiai addikciók és traumatikus életesemények, valamint az ezek hatására kialakuló poszttraumás stressz betegség (PTSD) együttjárása ismert jelenség (pl. Gielen és mtsai, 2012). Bár a túlnyomórészt korrelációs vizsgálatok miatt egyelőre nem világos a két tényező közötti ok-okozati viszony, feltételezhető, hogy az elszennvedett traumatikus élmények, valamint a PTSD növelik a pszichoaktív szer-függőség kialakulásának kockázatát. Léven hogy a viselkedési addikciók mechanizmusa számos szempontból hasonló a kémiai addikciókéhoz (pl. Griffiths, 2005), elképzelhető, hogy a traumatikus élmények és a PTSD a különböző viselkedési addikciók kialakulásában is szerepet játszhathat. Erre utalnak azok a korrelációkon alapuló kutatási eredmények, melyek szerint a patológias szerencsejátékosok kiugróan magas arányban számoltak be gyermekkori rossz bánásmódról (fizikai bántalmazás, elhanyagolás, szexuális bántalmazás) (pl. Felsher, Derevensky és Gupta, 2010; Scherrer és mtsai, 2007) és/vagy egyéb komoly traumatikus élményről (pl. Peltzer és mtsai, 2006).

Videojátékok problémás felhasználóinak mentális egészségét egyelőre nemigen vizsgálták, inkább csak ezzel kapcsolatban levő fogalmakat használták, mint például a pszichoszociális jóllét. Caplan (2009) 4000 MMO játékos pszichoszociális jóllétét vizsgálta, és eredményei szerint a problémás játszás szignifikáns mértékben, de gyenge erővel alacsonyabb pszichoszociális jólléthez kapcsolódik.

A videojátékokkal való játszás elkezdési életkora és a problémáság összefüggése egyelőre feltáratlan. Egyéb függőségekkel (dohányzás, alkohol) kapcsolatban már vannak kutatási eredmények: minél korábbi életkorban kezdődik dohányzás (Fava et al., 1995), a drogfogyasztás (Winick, 1964), vagy az alkoholfogyasztás (Bischof et al., 2003), nagy valószínűséggel annál súlyosabb az addikció, és annál kisebb a leszokás esélye is.

Problémás videojáték-használat és személyiségvonások

A személyiségvonások és a videojáték-használat kapcsolatát több vizsgálat is tárgyalja. Teng (2008) eredményei szerint az online játékokkal játszóknak a videojátékokat nem használókhoz képest szignifikánsan nyitottabbak, lelkiismeretesebbek és extravertáltabbak. A játékidő és az extravertizáció összefüggésének vizsgálata során azonban Collins és mtsai (2012) negatív irányú kapcsolatot találtak, tehát a többet játszóknak általában véve introvertáltabbnak bizonyultak, mint a kevesebbet játszóknak. Az e témában végzett hazai kutatás (Smohai, 2013) nem talált ilyen kapcsolatot az extravertizáció és a játékidő között, viszont megállapításra került, hogy kevésbé barátságosoknak és lelkiismeretesebbeknek bizonyultak a naponta átlagosan négynél több órát játszóknak az egy óránál kevesebbet játszóknál.

A problémás játékhasználat személyiségvonásokkal való kapcsolatát Collins és mtsai

(2012; 2013) vizsgálták két kutatásuk során is. Először csupán MMORPG játékosok körében bebizonyosodott, hogy a problémás játszás gyenge erejű negatív kapcsolatban áll a barátságossággal (Collins és mtsai, 2012), ezután egyéb játékosokkal együtt vizsgálva az extravertió és a problémás játszás kapcsolata nem bizonyult szignifikáns erejűnek (Collins és mtsai, 2013).

MÓDSZER

Vizsgálati személyek és eljárás

Az elméleti populációt magyar serdülők alkotják, akik közül a mintavételi keretet aktív középiskolai tanulmányokat folytatók alkotják. A serdülőket informatikatanáraik bevonásával értük el az interneten keresztül, a reprezentativitás igénye nélkül. A megkeresett informatikatanárok első lépésként a kutatásunkat ismertető írásos anyagot és a tanulók közt kiosztandó passzív szülői beleegyező nyilatkozatot kaptak, majd ezt követő héten került sor a mérésre. A kapcsolatfelvételt követően a pedagógusok egy egyeztetett internetes címre irányították tanítványaikat, általában adott tanóra keretein belül. Összesen 3652 db elfogadhatóan kitöltött kérdőív érkezett be, ezek közül 2978 érkezett videojátékokkal legalább alkalmanként játszó serdülőtől, ami alatt azokat értjük, akik többhavonta legalább egyszer játszanak videojátékokkal. Ennek a feltételnek a szigorításával (pl. csak a legalább heti rendszerességgel játszó bevonásával) futtatott próbák sem vezettek a továbbiakban közöltektől jelentősen eltérő eredményekre. A kitöltött kérdőívek 33 településről érkeztek a következő eloszlással: 25% Budapestről, 29,8% megyeszékhelyekről, 45,2% egyéb városokról és

0%-a falvokról, községekről. Az adatfelvétel tehát nagyrészt Magyarország városaiban zajlott, viszont határon túlról (Nagyváradról, Kassáról) is érkeztek kitöltött kérdőívek (6%).

A statisztikai elemzések IBM SPSS 20 programmal történtek, a normalitás sérülései miatt Kendall tau-b, többszörös lineáris regressziók és Mann–Whitney-próbák alkalmazásával.

Eszközök

1. Szociodemográfiai adatok (nem, életkor, szülők iskolai végzettsége), családstruktúra, iskolai teljesítmény, szerfogyasztás, pszichiatríai, pszichológiai előzmények.
2. Rövidített Aspirációs Index. Általános célok felmérésére szolgáló 14 tételes, Likert-skálás mérőeszköz, mely az intrinzik (fejlődés, kapcsolatok, közösségi elkötelezettség), az extrinzik (gazdagság, hírnév és jó megjelenés), illetve az egészséggel kapcsolatos motivációkat térképezi fel. Az eredeti, 35 tételes kérdőívet Kasser és Ryan (1996) fejlesztette és publikálta. A rövidített változat megbízhatóságát és érvényességét magyar mintán Martos Tamás és mtsai (2006) ellenőrizték, és megállapították, hogy az Aspirációs Index „segítségével feltérképezhetők az általános, gyakran előforduló célokhoz kapcsolódó személyes viszonyulások, melyek a mindennapi magatartást, és így a testi és lelki egészséget is befolyásolják” (171).
3. Videojátékokkal kapcsolatos játszási szokások. Gentile (2004) használt saját kutatásaiban egy „General Media Habits Questionnaire – Child Version” nevű kérdőívet a média- (tv-, számítógép-) használati szokások feltérképezésére. Kutatásunkba komolyabb szövegi változtatások nélkül, videojátékokra szűkítve vettük be ezt a mérőeszközt, így 16 kérdés vonatkozott a játszási szokásokra.

4. Online Játzás Motivációja Kérdőív (MOGQ). Demetrovics és mtsai (2011) által interjúk és faktoranalízis útján fejlesztett, fogalmilag és pszichometriailag is megfelelőnek bizonyult kérdőív, amely az online videojátékokkal való játzás motivációs hátterét hivatott feltérképezni. 27 állításból áll, a kitöltő ötfokú Likert-skálán jelzi, hogy adott motiváció milyen gyakran jellemző rá. A kérdőív hét alskálát tartalmaz: társas, eszképzismus (menekülés a hétköznapi valóságtól), versengés, megküzdés, készségfejlesztés, fantázia, rekreáció.

5. Problémás Online Játék Kérdőív (POGQ). Demetrovics és mtsai (2012) által interjúk és faktoranalízis útján fejlesztett, fogalmilag és pszichometriailag is megfelelőnek bizonyuló kérdőív, amely az online videojátékokkal való problémás játzás mértékét hivatott mérni. Tizennyolc tételből áll, melyek mindegyike egy-egy problémás játzásra vonatkozó állítás. A kitöltő ötfokú Likert-skálán méri a problémás játékhazsnálat hat tényezőjét a következő alskálák útján: obszesszió, belefeledkezés, megvonás, túlhasználat, interperszonális konfliktus, társas izoláció. Demetrovics és mtsai 66 és 67 összpontszám között húzták meg a problémás játékhazsnálat határát (a jelen kutatásban használt skálázásnál ez 3,667-es osztópontnak felel meg). A POGQ kérdőívnek létezik magyar serdülő mintán validált, jól működő 12 teteles rövidített változata is (Pápay és mtsai, 2013), mégis az eredeti mérőeszköz mellett döntöttünk, hogy meghagyjuk a lehetőséget az alskálákkal kapcsolatos eredmények megállapítására. Ezen vizsgálatok a jelen tanulmánynak nem képezik tárgyát, a jövőben kerül majd sor rájuk.

6. Emlékeim a Szülői Nevelésről Kérdőív, rövidített változat (S-EMBU) (Arrindell és mtsai, 1999). Az eredetileg 1980-ban Perris és mtsai által kifejlesztett svéd Enga Minnen

Beträffande Uppfostran („Emlékeim a nevelésről”) az eredeti 81 tételhez képest csak 23-at tartalmaz. A magyar standard változat Kállai és Gaszner nevéhez fűződik (Arrindell és mtsai, 1999). A mérőeszköz érdekessége, hogy a személyek percepcióján keresztül ragadja meg a szülői bánásmód emlékeit, három faktor mentén, külön-külön apára és anyára vonatkozóan: elutasítás, melegség, túlvédés.

7. Relationship Questionnaire (RQ, Barholmew és Horowitz, 1991). A kötődési stílus megállapítására hivatott 4+1 teteles mérőeszköz, a Kapcsolati Kérdőív (Relationship Scale Questionnaire) rövidített változata. Négy különböző kötődési stílus (biztonságos, félelemteli, belebonyolódott, elkerülő) prototípusára vonatkozó leírásból áll, melyekkel kapcsolatosan a kitöltő egy 7 fokú Likert-skálán ítéli meg, hogy az adott állítást mennyire érzi magára igaznak. Végül ki kell választania a magára legjobban illő leírást. A mérőeszköz magyarra fordított verziója nagy mintán még nem került kipróbálásra, pszichometriai mutatói tehát ismeretlenek.

8. Társas Támogatás Kérdőív. Caldwell (1987) Support Dimension Scale-jét Kopp Mária és munkatársai (2006) adaptálták, és országos kutatásuk során többször igazolták a kérdőív megbízhatóságát és érvényességét. Az eredeti 14 tételből azt a hetet alkalmaztuk, melyeket serdülő vizsgálati személyeinkre nézve a legrelevánsabbnak tekintettünk.

9. General Health Questionnaire (GHQ-12). A mentális egészség egyik indikátoraként a GHQ-12 (Korten, 2000) kérdőívet használtuk, amely a lelki egészség zavarainak populációs szintű becslésére használt önbecslő skála. A tizenkét kérdés hangulati-affektív, valamint magatartásbeli tünetekre vonatkozik. A kérdőív széles körben használt, mind populációs vizsgálatokban, mind az alapellátást igénybe vevők körében. Az eddigi vizsgálatok

szerint megfelelő validitással, reliabilitással rendelkezik (Bowling, 1997).

10. Életesemények Kérdőív. A Paykel (1971) által kidolgozott, Magyarországon Nagy Judit (2004) által kipróbált életesemények kérdőívet alkalmaztuk. A kitöltő feladata, hogy az adott életeseményekre vonatkozóan megjelölje, megtörténtek-e vele vagy közeli családtagjával, és ha igen, akkor 0–7 pont között értékelje az adott életeseményt, annak stresszt okozó mértéke szerint. Tételei: költözködés, válás, betegség/baleset, haláleset, rendszeres alkohol/kábítószer fogyasztás, nehéz anyagi helyzet, munkanélküliség. A kérdőív pszichometriai jellemzői jelenleg ismeretlenek.

11. TIPI (Ten Item Personality Inventory, Gosling és mtsai, 2003) útján. A Big Five paradigmába illeszkedő, személyiség mérésére hivatott mérőeszköz. A tíz állítást hétfokú, Likert-típusú skálán ítélik meg a válaszadók. A skála reliabilitása magyar, valamint vajdasági magyar mintán egyaránt elfogadható szintet ér el, a Cronbach-alfa mutató alapján 0,70 érték körül mozog (Mirnics, 2008, kézirat). A TIPI validitását több vizsgálat során is igazolták (Gosling és mtsai, 2003; Jonason és mtsai, 2011).

EREDMÉNYEK

Szociodemográfiai adatok

A vizsgálatunkban részt vevők 12–25 éves középiskolai tanulók voltak (átlagéletkor 16,01 év; szórás 1,52), akiknek kis hányada (2,7%) huszadik életévét betöltött, érettségi utáni szaképítésben részesülő diák. A mintában a fiúk

aránya lényegesen meghaladja a lányokét (65,4% vs. 34,6%). Családszerkezetüket tekintve negyedrészüik (25,2%) él egy szülővel, 70%-uk kettővel, a hátralévő 4,8% pedig az „egyéb” választ jelölte meg. Átlagosan 1,57 testvérük van (szórás: 1,26). Vizsgálati személyeink különböző gyakorisággal játszanak videojátékokkal: 36,8% naponta, legalább heti rendszerességgel pedig 78,7%. A napi rendszerességgel játszóknak saját bevallásuk szerint átlagosan 5,44 órát (szórás: 3,34) játszanak naponta, az összes játékosra nézve ez 3,51 óra (3,05 szórás).

A problémás videojáték-használat prediktorai

Az 1. táblázatból kiolvasható, hogy a vizsgálatban használt valamennyi mérőeszköz szolgáltatott legalább egy olyan skálát, amely a problémás játszás szignifikáns prediktorának bizonyult. A többszörös lineáris regresszió fő eredménye pedig, hogy a kérdőívek 13 skálája egymástól függetlenül magyarázza a problémás játékhasználat 47,7%-át.

A lehangsúlyosabb ($R^2 = 0,38$) prediktorcsoportnak a játszási motivációk (MOGQ) bizonyultak, hiszen minden egyes játszási motiváció szignifikáns pozitív kapcsolatban áll a problémás játékkal. A többszörös lineáris regresszióval kapott végső modellből a készségfejlesztési és rekreáció motivációk kimaradtak, tehát az ezek által megmagyarázott problémás játszás varianciát mind lefedik egyéb változók, viszont a többi motiváció függetlennek bizonyult azoktól és egymástól. Ezek a fantázia, az eszképzimus, a megküzdési, a társas és a versengési motivációk.

1. táblázat. A problémás játékhasználat (POGQ) prediktorai

Kérdőív	Változó	Kendall tau-b	Stand. B. (reg. eh.)	R ²
Szoc. dem. adatok	nem ^{TLR}	-0,287**	-0,31	0,107
	életkor ^{TLR}	-0,042**	-0,08	
	testvérek száma	0,00	0,02	
	aktuális tanulmányi átlag (magasabb érték jelez alacsonyabb tanulmányi eredményeket)	0,095**	0,08	
	anya iskolai végzettsége	0,00	0,02	
	apa iskolai végzettsége	0,00	-0,01	
Aspirációs Index	gazdagság fontossága	0,02	-0,176	0,043
	hírnév fontossága	0,051**	-0,094	
	jó megjelenés fontossága	-0,02	-0,230	
	fejlődés fontossága	-0,087**	-0,132	
	kapcsolatok fontossága	-0,117**	-0,182	
	társadalmi célok fontossága	-0,066**	-0,109	
	egészséggel kapcsolatos célok fontossága	-0,062**	-0,022	
	intrinzik célok fontossága ^{TLR}	-0,105**	0,152	
	extrinzik célok fontossága	0,02	0,494	
	Aspirációs Index	-0,096**	-0,165	
	hány éves korában kezdett videojátékokkal játszani ^{TLR}	-0,189**	-0,250	0,06
MOGQ	társas motiváció ^{TLR}	0,350**	0,171	0,380
	eszképizmus motiváció ^{TLR}	0,396**	0,196	
	versengés motiváció ^{TLR}	0,308**	0,094	
	megküzdés motiváció ^{TLR}	0,391**	0,121	
	készségfejlesztés motiváció	0,307**	-0,001	
	fantázia motiváció ^{TLR}	0,400**	0,191	
	rekreáció motiváció	0,269**	0,023	

Kérdőív	Változó	Kendall tau-b	Stand. B. (regr. eh.)	R ²
S-EMBU	apai elutasítás	0,166**	0,122	0,080
	apai melegség	-0,057**	-0,001	
	apai túlvédés ^{TLR}	0,089**	0,053	
	anyai elutasítás	0,166**	0,131	
	anyai melegség	-0,066**	-0,095	
	anyai túlvédés	0,100**	0,028	
RQ	biztonságos (Secure) kötődési stílus	-0,039*	-0,053	0,072
	félelemteli (Fearful) kötődési stílus	0,01	-0,054	
	belebonyolódott (Preoccupied) kötődési stílus	0,166**	0,227	
	elkerülő (Dismissing) kötődési stílus	0,099**	0,124	
Társas támogatás kérdőív	társas támogatás – szülők	-0,092**	-0,272	0,110
	társas támogatás – nagyszülők	-0,042*		
	társas támogatás – testvér	-0,102**	-0,110	
	társas támogatás – távolabbi rokon	-0,02	0,072	
	társas támogatás – iskolatárs	-0,043**	0,073	
	társas támogatás – barát	-0,126**	-0,307	
	társas támogatás – egyéb	-0,132**	-0,024	
	a különböző társas támogatottságok átlaga	-0,102**	0,275	
GHQ	mentális egészség (minél magasabb, annál rosszabb mentális egészséget jelez) ^{TLR}	0,108**	0,159	0,025
Életesemény kérdőív	költözés, stressz erőssége	-0,01	-0,001	-- (N=14)
	válás, stressz erőssége	0,01	-0,029	
	betegség, stressz erőssége	-0,082*	-0,089	
	halál, stressz erőssége	-0,04	-0,053	
	szerfüggőség, stressz erőssége	-0,01	0,006	
	rossz anyagi körülmények, stressz erőssége	-0,07	-0,075	
	munkanélküliség, stressz erőssége	-0,05	-0,046	
	megtörtént negatív életesemények száma, max. 7	-0,01	-0,001	
TIPI	extraverzió ^{TLR}	-0,170**	-0,182	0,102
	barátságosság	-0,073**	-0,048	
	lelkiismeretesség ^{TLR}	-0,140**	-0,144	
	neuroticizmus	0,085**	0,018	
	nyitottság	-0,122**	-0,087	
	összesített R ² (többszörös lineáris regresszió)			0,477

Jelmagyarázat: „TLR”-rel vannak jelölve azok a változók, melyek bekerültek a lépésenkénti többszörös lineáris regresszió végső, 13 változót tartalmazó modelljébe. *p < 0,05, **p < 0,01

A problémás játszás varianciájának viszonylag jelentős (10% körüli) varianciáját magyarázzák a szociodemográfiai, korai szülői nevelési stílust jellemző (S-EMBU), a társas támogatás és a személyiségskálák (TIPI). A szociodemográfiai adatok kapcsán láthatjuk, hogy a nem, az életkor és a tanulmányi átlag jelennek meg szignifikáns prediktorként, mégpedig oly módon, hogy a fiatal, rosszul tanuló fiúk bizonyulnak a legnagyobb eséllyel problémás játékosnak. Ezen változók közül a játékos neme és életkora bizonyult a kutatásban használt többi változótól független szignifikáns prediktornak.

Míg a pozitív szülői nevelési stílusok gyenge erejű ($|r|_{\max} = 0,167$) negatív szignifikáns együttjárást mutatnak a problémás játékhasználattal, a negatívak pozitívat. Tehát legyen szó bármelyik szülőről, az elutasítás és a túlvédés pozitív módon jelzi előre a problémás játszást, a melegség pedig negatívan. A többszörös lineáris regresszióval kapott végső magyarázó modellbe az S-EMBU skálái közül egyedül az apai túlvédés változó került be.

A távolabbi rokon kivételével valamennyi személycsoport felől érkező társas támogatás gyenge erejű ($|r|_{\max} = 0,132$) és negatív kapcsolatot mutat a problémás játékhasználattal. A végső magyarázó modellbe azonban ezek közül egyik változó sem került be, tehát ezek magyarázó erejét lefedi a többi kérdőív többi skálája.

A *Big Five* személyiségvonások (TIPI) is szignifikáns prediktoroknak bizonyultak: míg a neuroticizmus pozitív összefüggésben áll a problémás játszással, addig az extravertió, a barátságosság, a lelkiismeretesség és nyitottság mind negatív kapcsolatban állnak vele. A végső magyarázó modellbe pedig az extravertió és a lelkiismeretesség került be.

Az Életesemény Kérdőív skálái közül egyedül a betegség által okozott stressz mutat szignifikáns kapcsolatot a problémás játékhasználattal, mégpedig negatív irányú és gyenge erejű kapcsolatot ($r = -0,082$). A teljes kérdőív által magyarázott varianciát nem tekintjük érvényesnek, mert mindössze 14 fő rendelkezett mind a hét életeseménnyre vonatkozó stresszértékkel. Emiatt a végső magyarázó modellbe sem vontuk be ezeket független változóként.

A kötődési stílus skálák (RQ) közül egyik sem került be a végső modellbe, de néhány kötődési stílus szignifikáns kapcsolatban áll a problémás játszással, ami által elmondhatjuk, hogy valaki minél inkább biztonságos és minél kevésbé belebonyolódott, valamint elkerülő kötődési stílussal rendelkezik, annál kevesebb eséllyel problémás játékos.

A játszás elkezdési életkora és a mentális egészség (GHQ kérdőív) csupán egy-egy skálából áll, a problémás játszás varianciáját kismértékben, de szignifikáns erővel magyarázzák (6%; 2,5%), és bekerültek a végső magyarázó modellbe. Ennek alapján elmondható, hogy minél korábbi életkorban kezdi valaki a videojáték-használatot, és minél gyengébb a mentális egészsége, annál inkább veszélyeztetettnek mondható problémás játszás tekintetében.

Végül a Rövidített Aspirációs Index alszála is túlnyomóan szignifikáns mértékű, de gyenge összefüggést mutatnak a problémás játékhasználattal. A hírnév fontossága képviseli az extrinzik célokat pozitívan, miközben az intrinzik (fejlődés, kapcsolatok, társadalmi célok) és az egészséggel kapcsolatos célok negatívan jósolják be a problémás játékhasználatot, igen csekély megmagyarázott varianciával ($R^2 = 0,4$). A végső modellbe pedig egyedül az intrinzik célok fontossága mint gyűjtőskála került be.

2. táblázat. Problémás videojáték-használat szabadidős tevékenységeként

Csoport	N	Átlag (szórás)	Mann–Whitney vs. játszáson kívül semmit nem csinálók		Hatás- mérték (Cohen- féle D)
			Z	p	
videojátékokkal való játszáson kívüli szabadidős tevékenységben részt nem vevők	34	2,29 (0,88)	–	–	
sport	1649	1,86 (0,72)	–3,099	0,002	0,59
zene, kórus	431	1,81 (0,7)	–3,382	0,001	0,67
iskolai különóra	529	1,77 (0,7)	–3,7	<0,001	0,73
szórakozóhely	649	1,81 (0,74)	–3,398	0,001	0,64
vallásos tevékenység	349	1,9 (0,72)	–2,676	0,007	0,53
nem iskolai különóra	217	1,78 (0,72)	–3,545	<0,001	0,69
barátokkal való együttlét	1891	1,82 (0,7)	–3,393	0,001	0,67
egyéb	294	1,93 (0,75)	–2,471	0,13	0,47
a fentiek közül legalább egy tevékenység	2524	1,85 (0,72)	–3,15	0,02	0,61

A többszörös lineáris regresszióval kapott modell szerint tehát a problémás videojáték-használat valószínűsíthető problémásságát növeli, ha valaki fiatalabb, fiú, az intrinzik életcélok kevésbé fontosak a számára, korábbi életkorban kezdett el játszani videojátékokkal, több motiváció mentén is erősen kapcsolódik a játszáshoz, az édesapja túlvédő típusú, gyengébb mentális egészséggel rendelkezik, és személyiségvonásait tekintve inkább introvertált, valamint alacsonyabb lelkiismeretesség jellemzi.

Problémás videojáték-használat szabadidős tevékenységek szerint

Kiolvasható a 2. táblázatból, hogy bármely szabadidős tevékenységgel rendelkező játékoscsoport problémás használat átlagértéke szignifikánsan alatta marad azokénak, akik a videojátékokkal való játszáson kívül más egyéb rendszeres szabadidős tevékenységben nem vesznek részt. Ezen szabadidőcsoportok közötti különbség hatásmértéke kivétel nélkül közepes értékű.

MEGBESZÉLÉS

A jelen tanulmányban a problémás videojáték-használat eddig nem, vagy alig kutatott prediktorait vizsgáltuk. A játzsási motivációk, az életcélok, a szülői nevelési stílusok, a társas támogatás, a negatív életesemények, a mentális egészség, a személyiség és a szabadidős tevékenységek is mind szignifikáns, de igen eltérő erejű összefüggéseket mutattak a problémás játékhasználattal, melynek varianciájának igen jelentős részét, 47,7%-át magyarázzák az említett konstruktumok.

Játzsási motivációk

A problémás játékhasználat messze legerőteljesebb prediktorainak a különböző játzsási motivációk bizonyultak, ezeken belül is leginkább azok, melyek a valós élettől való elfordulást, az abból való kiszakadást jelentik: eszképzizmus, fantázia, megküzdés. Az eszképzizmust, mint problémás játékhasználattal erős összefüggésben álló motivációs faktort, már számos kutatás alátámasztotta (Zermatten és mtsai, 2011; Billieux és mtsai, 2013). Az, hogy a mi modellünkben újdonságként szerepel a fantázia és a megküzdés motiváció skála is, valószínűleg annak tudható be, hogy az általunk használt motivációs kérdőívben (MOGQ) a valóságtól való elfordulásra való hajlam e három tényező mindegyikében potenciálisan megnyilvánul. Ez a jelenség összhangban van Wan és Chiou (2006) azon eredményével, mely szerint az online játékok túlzott használata sokkal inkább fakad a való élettől kapcsolatos kellemetlen érzések enyhítésének kényszeréből, mint az elégedettségre való törekvésből. A mi eredményeink szerint azonban a valós élet kellemetlenségeitől függetlenebbnek mondható motivációk (társas élmény, versengés, rekreáció) ereje is pozitív összefüggésben áll a prob-

lémás játzsással, hasonlóképp Hsu (2009) és Billieux (2013) eredményeihez. Elmondhatjuk tehát, hogy bármilyen játzsási motiváció túlzott mértéke elősegítheti a problémás játékhasználatot, vagy annak velejárója, de különösen a való élettől való elszakadást jelentő motivációk hordoznak magukban ebből a szempontból nagyobb addiktív veszélyt. Ez az eredmény felhívó jellegű a szülők és az intervenciót végző szakemberek számára, hiszen megmutatja, hogy a különböző játzsási motivációk rendkívül eltérő mértékben járulnak hozzá a problémás játékhasználat kialakulásához. Például az otthoni játékhasználat szabályainak és feltételeinek meghatározásakor a szülőnek érdemes tudatában lennie, hogy gyermeke vajon milyen motivációkkal, miért is játszik, hogyan is játszik, ugyanis a rekreációs, készségfejlesztési és versengés motivációk lényegesen veszélytelenebbnek bizonyulnak, mint a való életből kiszakadást jelentők, vagy a társasági életet pótlóak.

Játzsáselkezdési életkor

Eredményeink szerint a videojátékokkal való játzsás elkezdésének életkora jelentősen befolyásolja a későbbi problémás használatot. Minél korábbi életkorban kezdődik a játzsás, annál nagyobb az esélye a problémás játékhasználat kialakulásának. Ez az összefüggés egybecseng a dohány- (Fava, Velicer és Prochaska, 1995), a drog- (Winick, 1964) és az alkohol- (Bischof et al., 2003) függőség terén találtakkal. Fontos nyitott kérdés marad azonban, hogy mely életkor lehet az ideális a videojátékokkal való első tapasztalatok szerzésére.

Társas viszonyok

Eredményeink szerint a problémás videojátékhasználatot, ha gyenge erővel is, de bejósolják a korai szülői nevelési stílusok, a kötődési

mintázatok, a társas támogatás és az extravertió személyiségvonás.

A biztonságos kötődésűek problémamentesebb játékhasználatára vonatkozó eredményeink összhangban állnak Lidia Suárez és munkatársai (2012) eredményével. A biztonságosan kötődők életében a videojáték kevésbé hiánypótló, és inkább szórakoztató tevékenységként lehet jelen, és éppen ezért kevésbé valószínű az addiktív, kényszeres használat: ameddig szórakoztató a játék, addig élvezik, majd új, más kellemes tevékenységbe kezdenek. Bartholomew és Horowitz (1991) elméletében a biztonságosan kötődők pozitívan tekintenek magukra és másokra, és ez biztosítja, hogy könnyebben teremtenek kapcsolatot környezetükkel. A szociabilitás és a mások iránti bizalom a problémás videojáték-használattal szembeni védőfaktoroként funkcionálhat. Kötődési stílusok tekintetében problémás játékhasználat leginkább a belebonyolódott mintázattal rendelkezőkre jellemző. Bartholomew és Horowitz meghatározása szerint az ő kapcsolataikat az önmagukról alkotott negatív, és a társaikról alkotott pozitív képük határozza meg. Ez a negatív minőségű kapcsolati alapminta a környezet számára is megterhelő, így inadaptív lehet a való életben való kapcsolatteremtés, a társas beilleszkedés szempontjából. E csoport kapcsolati igényei így kielégítetlenek maradnak, és inkább a virtuális térben találnak a kapcsolatok „pótló-kára”.

A *Big Five* személyiségvonásokkal kapott eredményeink szerint a társas beilleszkedést elősegítő, érettebbnek mondható személyiséget tükröző vonások megléte (extravertió, barátságosság, lelkiismeretesség, érzelmi stabilitás, nyitottság) mind a problémamentesebb játékhasználatot jósolják be, még ha gyenge erővel is. Ezek az eredményeink összhangban állnak a saját korábbi vizsgálatunkban ka-

pottakkal (Smohai és mtsai, 2013), valamint talán a több mint tízszer nagyobb vizsgálati mintánknak is köszönhetően kiegészítik Collins és mtsainak (2012; 2013) azon megfigyelését, mely szerint egyedül a barátságosság áll szignifikáns (negatív) kapcsolatban a problémás játékhasználattal.

Ha a játékidőnek a személyiségvonásokkal való eddig feltárt kapcsolataival vetjük össze az eredményeinket, akkor elmondhatjuk, hogy Collins és mtsai (2012), valamint Teng (2008) egymásnak ellentmondó eredményei közül az általunk találtak inkább az előbbi támogatják, mely szerint az intenzívebben játszóknak nagyobb valószínűséggel introvertáltak.

Az észlelt korai szülői nevelési stílusok valószínűsíthetően kis szerepet játszanak a problémás játékhasználat kialakulásában, mindenesetre inkább a negatív szülői megnyilvánulások (elutasítás, túlvédés) segítik elő, és a pozitív megnyilvánulások (melegség, elfogadás) segítik a problémamentes játékhasználat kialakulását. A serdülőkorú idősorban az észlelt szülői minta mellett talán hasonló mértékű, vagy akár erősebb hatást gyakorolhatnak a baráti kapcsolatok, a társas viszonyrendszerbe való sikeres vagy sikertelen beilleszkedés. Ezt támasztják alá a társas támogatás tényezővel kapott eredmények, mely szerint még ha gyenge erővel is, de a barátoktól, egyéb helyekről (főleg párkapcsolattól) és testvértől kapott társas támogatás a szülőktől kapottakhoz képest erősebben jár együtt a kevésbé problémás játékhasználattal. Ezek az eredmények összhangban állnak Padilla-Walker és mtsai (2010) lányokra vonatkozó vizsgálati eredményeivel. A szülői nevelési stílussal összefüggésben nyert eredményeink értelmezéséhez kapcsolódva arra következtethetünk, hogy több „jó minőségű”, támogató viszonyban együttesen lehet protektív hatása a problémás játékhasználat

kivédésében. Ennek a protektív rendszernek a szülő hasonlóan része, mint a barát vagy a testvér. Önmagában tehát nem egyetlen kapcsolat pozitív minősége befolyásolhatja azt, hogy sor kerül-e addiktív játékhasználatra, hanem a gyermek által az átfogó környezet részéről észlelt támogatás és elfogadás mértéke.

Vizsgálatunk ezen eredményei a problémás videojáték-használattal kapcsolatban új preventív és intervenciós szempontokra világítanak rá. A problémás játékhasználók segítségével kulcsfontosságú lehet a – tanácsadás vagy pszichoterápia keretében megvalósuló – társas erőforrások átfogó erősítése az élet minden területén. Egy esetleges intervenció kifejezetten a szociabilitás fejlesztésére, a társas készségek erősítésére, valamint a társas mobilizálás mint megküzdés lehetőségére összpontosíthat. Az intervenciók fontos elemének tekinthető a család bevonása az addiktív játékhasználó kezelésébe, és relevanciája lehet akár a családterápiának, a csoportterápiának, és a szociális készségfejlesztő beavatkozásoknak is. Az észlelt társas támogatás fokozódása jótékonyan hathat az addiktív jellegű játékhasználat mértékének csökkenésére; s amennyiben a serdülő pszichoterápiásan motivált, úgy a kötődési stílus fokozatos változtatása is megtámogatható; pl. a pszichodinamikus terápia eszközeivel. A kötődés serdülőkorban való változtatása a későbbi életkorokra nézve az addiktív játékhasználaton túlmutató preventív értékkel is bírhat, hiszen a bizonytalan kötődésűek általánosan gyakrabban betegednek meg különböző pszichés zavarokban (Mikulincer, 2012).

Életcélok, mentális egészség, szabadidős tevékenységek

Az életcélok és mentális egészség is gyenge prediktoroknak bizonyultak, így óvatos kö-

vetkeztetésekbe bocsátkozhatunk csupán. Nicholson és mtsai (1994), valamint Marsh (2003) által leírtakkal összhangban ígéretes további kutatási iránynak adhat alapot az az eredményünk, mely szerint valamennyi intrinzik cél (fejlődés, kapcsolatok, társadalmi célok), és az egészséggel kapcsolatos célok is negatív összefüggésben állnak a problémás játékhasználattal. Érdemesnek látszik ezt a témát más eszközökkel és mélyebben körüljárni, pl. az identitáskriszis (Marcia, 1966) vagy az élet értelmessége, az egzisztenciaanalízis kontextusába ágyazva (Frankl, 1984).

A mentális egészséggel kapcsolatban e témához közeli szakirodalommal (Caplan, 2002) összhangban azt találtuk, hogy a mentális egészség a problémás játékhasználat gyenge erejű negatív irányú prediktora. Következtetések levonásához és gyakorlati alkalmazhatóság megállapításához további felderítés szükséges, pl. fontos lenne feltárni longitudinális vizsgálat során, hogy a gyengébb mentális egészség mennyiben oka és mennyiben következménye a túlzott videojáték-használatnak.

A rendszeres szabadidős tevékenységek szerinti problémás játékhasználatot illető eredményeink összhangban állnak Ogletree és Drake (2007) helyettesítés-elméletével: a videojátékokkal való játszáson kívül bármely szabadidős tevékenységet rendszeresen végzők kevésbé problémás játékosnak bizonyultak azoknál, akik számára csak a játszás jelent rendszeres szabadidős tevékenységet. Ezek értelmében különösen erős vészjelzésnek tekinthetjük, ha egy serdülő a játszás érdekében el-elmarad az addig végzett tevékenységeitől, valamint a videojátékokkal való játszás mellé akár egyetlen rendszeres, szívesen végzett szabadidős tevékenység beiktatása is csökkentheti a problémás játékhasználat kialakulását, legyen szó akár sportról, különórakról,

vallásos-spirituális tevékenységről vagy barátokkal szervezett közös offline programokról.

A kutatás korlátai

A kutatás korlátja, hogy a minta, bár igen heterogén és nagyméretű, nem reprezentatív, hi-

szén nélkülözi a véletlenül alapuló kiválasztást. Továbbá a középiskolai tanórák keretein belül történő online adatfelvétel hátránya a vizsgálati helyzet kontrollálatlansága: fennállhat annak a veszélye, hogy a diákok befolyásolják egymást a válaszadásban, torzítva ezáltal a vizsgálat eredményeit.

SUMMARY

EXAMINATION OF POTENTIAL NEW PREDICTORS OF PROBLEMATIC VIDEO GAME USE: GAME MOTIVES, GOALS IN LIFE, ATTACHMENT STYLES, PARENTAL REARING BEHAVIOR, SOCIAL SUPPORT

Background: Recently, there has been a great amount of empirical work on the potential causes of problematic video game use. The aim of our study was to examine a few potential predictors, hitherto unidentified, using an extensive model of regression. *Methods:* A total of 2846 Hungarian adolescent regular video game players (65.8% males, mean age 16.01) were recruited through secondary schools. The following questionnaires, among others, were completed online during computing classes: problematic online game use (POGQ), motivation of online gaming (MOGQ), goals in life, parental rearing behavior (S-EMBU), social support, mental health (GHQ), and free time activities. Correlational, regression and t-test methods were applied. *Results:* There were 13 significant predictors in the last predictive model of problematic video game use, explaining a substantial amount (47.7%) of its variance. Participants with at least one regular free time activity (aside from video gaming) proved to be less problematic video game users (with medium effect-size) than those whose only regular free-time activity was video gaming. *Conclusions:* We discovered new predictors of problematic video game use, which helps to understand problematic video game use, and gives new ideas for developing more effective preventative and interventional methods.

Keywords: problematic video game use, goals in life, motivations, free time activities, attachment styles, parental rearing behavior, social support.

IRODALOM

- ARRINDELL, W. A., SANAVIO, E., AGUILAR, G., SICA, C., HATZICHRISTOU, C., EISEMANN, M., RECINOS, L. A., GASZNER, P., PETER, M., BATTAGLIESE, G., KÁLLAI, J., VAN DER ENDE, J. (1999): The development of a short form of the EMBU: Its appraisal with students in Greece, Guatemala, Hungary and Italy. *Personality and Individual Differences*, 27, 613–628.
- BARTHOLOMEW, K., HOROWITZ, L. M. (1991): Attachment Styles Among Young Adults: A Test of a Four-Category Model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 226–244.
- BILLIEUX, J., VAN DER LINDEN, M., ACHAB, S., KHAZAAL, Y., PARASKEVOPOULOS, L., ZULLINO, D., THORENS, G. (2013): Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29, 103–109.
- BISCHOF, G., RUMPF, H. J., HAPKE, U., MEYER, C., JOHN, U. (2003): Types of natural recovery from alcohol dependence: a cluster analytic approach. *Addiction*, 98(12), 1737–1746.
- BOWLING, A. (1991): *Measuring health: a review of quality of life measurement scales*. Open University Press, Buckingham, Philadelphia.
- BRANDTZAEG, P. B., HEIM, J. (2009): Children's electronic gaming content and psychosocial factors. Is there a connection? *Nordicom Review*, 30, 69–86.
- CALDWELL, R. A., PEARSON, J. L., CHIN, R. J. (1987): Stress-Moderating Effects Social Support in the Context of Gender and Locus of Control. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 13(1), 5–17.
- CAPLAN, S., WILLIAMS, D., YEE, N. (2009): Problematic Internet use and psychosocial well being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312–1319.
- CHARLIE, C. W. D., HYEKYUNG, C. KHOO, A. (2011): Role of Parental Relationships in Pathological Gaming. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 30, 1230–1236.
- CHOO, H., GENTILE, D. A., SIM, T., LI, D., KHOO, A., LIAU, A. K. (2010): Pathological video-gaming among Singaporean youth. *Annals Academy of Medicine Singapore*, 39(11), 822–829.
- COLE, H., GRIFFITHS, M. D. (2007): Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology Behavior*, 10(4), 575–583.
- COLLINS, E., FREEMAN, J., CHAMARRO-PREMUZIC (2012): Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. *Personality and Individual Differences*, 52, 133–138.
- COLLINS, E., FREEMAN, J. (2013): Do problematic and non-problematic video game players differ in extraversion, trait empathy, social capital and prosocial tendencies? *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1933–1940.
- COLWELL, J. (2007): Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43(8), 2072–2082.
- DEMETROVICS, Zs., URBÁN, R., NAGYGYÖRGY, K., FARKAS, K., GRIFFITHS, M. D., PÁPAY, O., KÖKÖNYEI, G., FELVINCZI, K., OLÁH, A. (2012): The Development of the Problematic Gaming Questionnaire (POGQ). *PLoS ONE*, 7, e36417.

- DEMETROVICS, ZS., URBÁN, R. NAGYGYÖRGY, K., FARKAS, J., ZILAHY, D., MERVÓ, B., REINDL, A., ÁGOSTON, Cs., KERTÉSZ, A., HARMATH, E. (2011): Why do you play? The development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–25.
- FAVA, J. L., VELICER, W. F., PROCHASKA, J. O. (1995): Applying the transtheoretical model to a representative sample of smokers. *Addictive behaviors*, 20(2), 189–203.
- FELSHER, J., DEREVENSKY, J., és GUPTA, R. (2010): Young Adults with Gambling Problems: The Impact of Childhood Maltreatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(4), 545–556.
- FRANKL, V. E. (1984): *Man's search for meaning*. Vintage, New York.
- FRENKL R. (2002): Drogprevenció. *Lege Artis Medicinae*, 12(8), 452–453.
- FUNK, J., FOX, C., CHAN, M., CURTISS, K. (2008): The development of the Children's Empathic Attitudes Questionnaire using classical and Rasch analyses. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 187–196.
- GENTILE, D. A. (2009): Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594–602.
- GENTILE, D. A., LYNCH, P. J., LINDER, J. R., WALSH, D. A. (2004): The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27, 5–22.
- GENTILE, D. A., CHOO, H., LIAU, A., SIM, T., LI, D., FUNG, D., KHOO, A. (2011): Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.
- GIELEN, N., HAVERMANS, R. C., TEKELENBURG, M., JANSEN, A. (2012): Prevalence of post-traumatic stress disorder among patients with substance use disorder: it is higher than clinicians think it is. *European Journal of Psychotraumatology*, 3, e17734.
- GOSLING, S. D., RENTFROW, P. J., SWANN, W. B. JR. (2003): A Very Brief Measure of the Big Five Personality Domains. *Journal of Research in Personality*, 37, 504–528.
- GRIFFITHS, M. D. (2005): A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- GRIFFITHS, M. D. (2010): The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.
- HSU, S. H., WEN, M. H., WU, M. C. (2009): Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers Education*, 53(3), 990–999.
- JONASON, P. K., TEICHER, E. A., SCHMITT, D. P. (2011): The TIPI's validity confirmed: Associations with sociosexuality and self-esteem. *Individual Differences Research*, 1, 52–60.
- KASSER, T., RYAN, R. M. (1996): Further examining the American dream: differential correlates of intrinsic and extrinsic goals. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 280–287.
- KIM, J., LAROSE, R., PENG, W. (2009): Loneliness as the cause and the effect of problematic Internet use: The relationship between Internet use and psychological well-being. *Cyberpsychology and Behavior*, 12, 451–455.

- KING, D. L., DELFABBRO, P. H., GRIFFITHS, M. D. (2013): Trajectories of problem video gaming among adult regular gamers: An 18-month longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(1), 72–76.
- KOPP M., KOVÁCS M. E. (szerk.) (2006): *A magyar népesség életminősége az ezredfordulón*. Semmelweis Kiadó, Budapest.
- KORTEN, A., HENDERSON, S. (2000): The Australian National Survey of Mental Health and Well-Being, Common psychological symptoms and disablement. *The British Journal of Psychiatry*, 177, 325–330.
- KREISZ A., KERESZTESI K. (2005): Budapesti általános iskolás tanulók sportolási szokásai és a függőséget kiváltó szerekhez való viszonyulásuk. *Magyar Sporttudományi Szemle*, 4, 24–27.
- LEMMENS, J. S., VALKENBURG, P. M., PETER, J. (2009): Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- LEMMENS, J. S., VALKENBURG, P. M., PETER, J. (2011): Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152.
- LIN, Y., WANG, C., WU, C. (2005): The influence of attachment style and internet interpersonal interactions on internet addiction. *Chinese Journal of Psychology*, 47(3), 289–309.
- MARCIA, J. E. (1966): Development and validation of ego identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3, 551–558.
- MARSH, A., SMITH, L., PIEK, J., SAUNDERS, B. (2003): The purpose in life scale: Psychometric properties for social drinkers and drinkers in alcohol treatment. *Educational and Psychological Measurement*, 63(5), 859–871.
- MARTOS T., SZABÓ G., RÓZSA S. (2006): Az Aspirációs Index rövidített változatának pszichometriai jellemzői hazai mintán. *Mentálhigiéné és Pszichoszomatika*, 7(3), 171–191.
- MIKULINCER, M., SHAVER, P. R. (2012): An attachment perspective on psychopathology. *World Psychiatry*, 11(1), 11.
- MIRNICS, ZS. (2008): *A médiahasználat és az érdeklődési kör sajátosságai a vajdasági magyarságnál*. Magyarorsággutató Tudományos Társaság, kézirat. <http://www.mtt.org.rs/publikaciok/tanulmányok/MirnicZsSzemelyisegjegymediafogyasztas2008.pdf> (Letöltve: 2014. február)
- NAGY, J. (2004): Életesemények vizsgálata Magyarországon. *LAM*, 14(10), 690–692.
- NAGYGYÖRGY K., PÁPAY O., URBÁN R., FARKAS J., KUN B., GRIFFITHS M. D., DEMETROVICS Z. (2013): Problémás onlinejáték-használat: szakirodalmi áttekintés. *Hungarica Psychiatrica*, 28, 122–144.
- NICHOLSON, T., HIGGINS, W., TURNER, P., JAMES, S., STICKLE, F., PRUITT, T. (1994): The relation between meaning in life and the occurrence of drug abuse: A retrospective study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 8(1), 24.
- NG, B. D., WIEMER-HASTINGS, P. (2005): Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.
- OGLETREE, S. M., DRAKE, R. (2007): College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7–8), 537–542.

- PADILLA-WALKER, L. M., NELSON, L. J., CARROLL, J. S., JENSEN, A. C. (2010): More than a just a game: video game and internet use during emerging adulthood. *Journal of Youth and Adolescence*, 39(2), 103–113.
- PÁPAY, O., URBÁN, R., GRIFFITHS, M. D., NAGYGYÖRGY, K., FARKAS, J., KÖKÖNYEI, G., FELVINCZI, K., OLÁH, A., ELEKES, Zs., DEMETROVICS, Z. (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, and Social Networking*, 16(5), 340–348.
- PAYKEL, E. S., PRUSOFF, B. A., UHLENHUTH, E. H. (1971): Scaling of life events. *Archives of General Psychiatry*, 25(4), 340.
- PELTZER, K., MABILU, M. G., MATHOHO, S. F., NEKHWEVHA, A. P., SIKHWIVHILU, T., SINTHUMULE, T. S. (2006): Trauma history and severity of gambling involvement among horse-race gamblers in a South African gambling setting. *Psychological Reports*, 99(2), 472–476.
- PERRIS, C., JACOBSSON, L., LINNDSTRÖM, H., KNORRING, L. V., PERRIS, H. (1980): Development of a new inventory for assessing memories of parental rearing behaviour. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 61(4), 265–274.
- PETERS, C. S., MALESKY, JR. L. A. (2008): Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology Behavior*, 11(4), 481–484.
- PIKÓ, B. (2005): Középisikolás fiatalok szabadidő-struktúrája, értékattitűdje és egészségmagatartása. *Szociológiai Szemle*, 15, 88–99.
- PIKÓ, B. (2006): Az életmód elemei: szabadidő és az egészségmagatartás. In BARABÁS K. (szerk.): *Egészségfejlesztés – Alapismeretek pedagógusok számára*. Medicina Könyvkiadó, Budapest. 272–277.
- RYAN, R. M., RIGBY, C. S., PRZYBYLSKI, A. (2006): The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360.
- SEAY, A. F., KRAUT, R. E. (2007): Project massive: self-regulation and problematic use of online gaming. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, ACM. 829–838.
- SCHERRER, J. F., XIAN, H., KAPP, J. M., WATERMAN, B., SHAH, K. R., VOLBERG, R., EISEN, S. A. (2007): Association between exposure to childhood and lifetime traumatic events and lifetime pathological gambling in a twin cohort. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 195(1), 72–78.
- SHIN, S., KIM, N., JANG, E. (2011): Comparison of problematic internet and alcohol use and attachment styles among industrial workers in Korea. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(11), 665–672.
- SMOHAI M., TÓTH D., MIRNICS Z. (2013): A számítógépes játékpreferencia vizsgálata. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 68(2), 245–258.
- SOPER, W. B., MILLER, M. J. (1983): Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *School Counselor*, 31(1), 40–43.
- SUÁREZ, L., THIO, C. F., SINGH, S. (2012): Attachment Styles, Motivations, and Problematic Use of Massively Multiplayer Online Games. *International Proceedings of Economics Development and Research*, 53, 45–49.

- TENG, C.-I. (2008): Personality differences between online game players and nonplayers in a student sample. *CyberPsychology & Behavior*, 11(2), 232–234.
- VAN ROOIJ, A. J., SCHOENMAKERS, T. M., VAN DE EIJNDEN, R. J. J. M., VAN DE MHEEN, D. (2010): Compulsive Internet Use: The Role of Online Gaming and Other Internet Applications. *The Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51–57.
- VUNGKHANCHING, M., SHER, K. J., JACKSON, K. M., PARRA, G. R. (2004): Relation of attachment style to family history of alcoholism and alcohol use disorders in early adulthood. *Drug and Alcohol Dependence*, 75, 47–53.
- WAN, C. S., CHIOU, W. B. (2006): Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 762–766.
- WINICK, C. (1964): The life cycle of the narcotic addict and of addiction. *UN Bulletin on Narcotics*, 16(1), 1–11.
- WOOD, R. T., GRIFFITHS, M. D., PARKE, A. (2007): Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *CyberPsychology Behavior*, 10(1), 38–44.
- YEE, N. (2006): Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.
- ZERMATTEN, A., BILLIEUX, J., THORENS, G., BONDOLFI, G., ZULLINO, D., KHAZAAL, Y. (2011): Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185–189.