

Annona Nova VI.

A Kerényi Károly Szakkollégium évkönyve



Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar
Kerényi Károly Szakkollégium
Pécs, 2014

Szakmai lektorok:

Bagi Zsolt
Balázs Péter
Bene Adrián
Fancsaly Éva
Halmi Tamás
Kiss Gábor Zoltán
Koncz István
Kucserka Zsófia
Orbán Jolán
Pete Krisztián
Szabó Veronika
Szászvári Karina
Takáts József

A kiadvány a *Nemzeti Tehetség Program* támogatásával jelent meg
NTP SZKOLL – 130039



Felelős kiadó:
Bagi Zsolt

Szerkesztők:
Főfai Rita, Németh Dániel, Schelhammer Zsófi,
Varga Réka, Vilmos Eszter, Vörös Eszter

Borítóterv:
Zsupos Norbert

Tördelés:
Kiss Tibor Noé

ISSN: 2061-4926

© A szerzők, 2014
© A szerkesztők, 2014

Minden jog fenntartva.

Tartalomjegyzék

| | |
|---|-----|
| Égő Áron, Mátyási Róbert: Négykezes előszó | 7 |
| Soós Kinga: Az elfogulatlan szemlélő – Töredékek Adam Smith morálfilozófiájából | 11 |
| Tuboly Ádám: A logikai szintaxistól a szemantikáig – Carnap színeváltozása? | 23 |
| Szabó János: Szerepjátékos csoportokkal való elégedettség vizsgálata fontos csoportalakító változók tükrében | 37 |
| Szanyi-Nagy Judit: A digitális tábla és a Z generáció | 51 |
| Kiss Georgina: Babits a cybertérben – Hogyan segíthetjük elő az értelmező olvasást konstruktív pedagógiai eszközökkel? | 65 |
| Szakál Kata: A selyem útja – Alessandro Baricco <i>Selyem</i> című regényéről | 75 |
| Szávold Brigitta: Herczeg Ferenc „tündöklése és bukása” – Az író megítélésének változása kortársai szemszögéből | 85 |
| Varga Réka: Két szombatos kódex – A Mátéfi János-kódex és a Szombatosok régi könyvének összefüggései | 95 |
| Ferenczy Nikolett: A film balítélete – A <i>Büszkeség és balítélet</i> megfilmesíthetőségének kérdése | 107 |
| Csőnge Tamás: Valótlan képek láttatása – Karakternarráció és nem antropomorf narráció összjátéka a filmben | 121 |
| Nagy Zsófia: Szóvá formált kép / képpé festett szó – A Kalligramszerűség vizsgálata René Magritte festészetében | 133 |
| Németh Dániel: Az igekötős igék helyesírása és helye a nyelvtanokban – Rövid történeti áttekintés | 147 |
| A Kerényi Károly Szakollégium tagjai és mentorai a 2012/2013-as, illetve a 2013/2014-es tanévben | 161 |





Szabó János vagyok, 2013-ban kezdtem a mesterképzést pszichológia szakon. Számomra ez a legérdekesebb és legsokoldalúbb tudományterület, éppen ezért köteleződttem el mellette. Egyetemi tanulmányaimat megelőzően számítástechnikai OKJ-s képzésre jártam, ahol megismerkedtem az MMORPG játékokkal és a szerepjátékosok összetett, hierarchikus világával. Miután az egyetemen birtokomba került a szociálpszichológia vizsgálati-kutatásmódszertani eszköztára, azután határoztam el, hogy ezeket a játékosokat fogom vizsgálni. A virtuális játékok világában a függőséget, a kontrollvesztést, a deperszonalizációt, valamint az általános felhasználói attitűdöket kutatom.

SZABÓ JÁNOS

Szerepjátékos csoportokkal való elégedettség vizsgálata fontos csoportalakító változók tükrében

1. Bevezetés

Az utóbbi években a kommunikációs technológia és az informatika nagyon gyors ütemű fejlődésével a Z generáció körében nagy szerepet kaptak az online és a multiplayer játékok. A versengés és a tudás összemérése más felhasználókkal már korán helyet kapott a virtuális játékok világában. Azonban viszonylag új keletű a kooperatív stratégiák magas szintű integrálása a játékok közé.¹

A kooperatív stratégiákon a legnagyobb hangsúly az online-böngészős játékoknál, illetve az úgynevezett MMOPRG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) típusú játékoknál van. Nagyon sok esetben nemhogy nagy hangsúly van a szociális aspektuson, hanem szinte kizárólagosan határozza meg egyes helyzetekben a sikeres és eredményes játékot. Éppen ezért az ilyen játékokban lehetősége van a játékosoknak egy őket ösz-

¹ SZABÓ János: „Személyiségjegyek a virtuális világban”, in: HEGYI Zsanett, VERÓK Attila: *Pedagógiai, Pszichológiai és Könyvtártudományi szekció rezümékötet és programfüzet*, Eszterházy Károly Főiskola Tanárképzési és Tudástechnológiai Kar Kiadója, Eger, 2013, 213.



szefogó szövetségbe tömörülni. Ez biztos hátteret, az azonos csoporthoz tartozás élményét, segítségét, fejlődési, de akár még ismerkedési lehetőséget is biztosít a játékosoknak. Természetesen felmerül a versengés lehetősége a csoportok között, de nem minden esetben. Illetve egy átfogóbb, fontosabb közös célért össze is foghatnak egymással. Mivel a sikerhez nélkülözhetetlen az együttműködés, egymás segítése és támogatása, ezért kialakulnak közöttük szociális kapcsolatok. Egy ilyen csoportban – hogy jól működjön – szükség van vezetőkre, szabályokra, tehát egy fix struktúrára. Az alá-fölérendeltségi viszonyok mellett vannak szimpátia alapú kapcsolatok, melyek nemcsak szakmai alapon alakulhatnak – ki a szakmaiság jelen tanulmányomban a játékbeli teljesítményt jelenti. A szerepjátékos csoportok tehát formális és informális csoportok is egyben.²

Mivel a szerepjátékos csoportok (számos elnevezésük lehet játéktól függően: guildek, céhek, klánok stb.) összetett csoportokat és bonyolult közösségi hálózatot alkotnak, ezért alkalmasak vizsgálati célcsoportnak különböző csoportkutatási szempontokból.³ Egy korábbi kutatásom és OTDK-pályamunkám folytatásaként terveztem meg egy vizsgálatot, amely különböző változók segítségével a csoporttal való elégedettség okait kísérli meg feltárni.

2. Szakirodalmi háttér

Egyre több tanulmány jelenik meg a virtuális játékokkal kapcsolatban, illetve a kommunikációs technológia fejlődéséről. Népszerű kutatási témák ezen a területen a Z generáció helyzete, illetve a játékfüggőség és az agresszió, melyek vitára adhatnak okot a tudósok között. A virtuális játékokkal kapcsolatban sok tanulmány foglalkozik a felhasználói attitűdökkel, játékkal töltött idővel, addikcióval, agresszióval, FLOW-élménnyel és ugyancsak számos tanulmány foglalkozik átfogóan a játékokkal mint kikapcsolódási formákkal. Viszont kevés az olyan kutatás, amely a folyamatok háttérét vizsgálja. Én ezt kíséreltem meg a korábbi kutatásaim so-

2 SZABÓ János: „Virtuális szerepjátékos csoportok szervezeti felépítése és közösségi hálózata”, In: KONCZ István, SZOVA Ilona: *Az Európai Tudományért – Együtt a Határon Túli Magyar Kutatókkal és Egyetemekkel*, Professzorok az Európai Magyarországiért Egyesület, Budapest, 2013, 19–27.

3 Uo., 19–27.

rán: feltárni a csoportközi viszonyokat, a játékosok közötti szociális helyzetet.⁴

2.1 Generációk átfedésben

Mivel az általam vizsgált MMORPG játékban, a World of Warcraftban több generáció is képviselteti magát, ezért fontos megemlíteni az X, Y és a Z generációk helyzetét. A generációk felosztása szempontjából ez a három generáció azért lényeges, mert ők vannak legtöbben. Természetesen előfordulhatnak játékosok a generációk első kettő kategóriájából is, de abszolút nem számottevő létszámban – ez egy korábbi kutatás mintájából derült ki.⁵ A generációk egyébként az alábbi táblázat szerint oszthatók fel.⁶

| | |
|----------------|------------------------------|
| Építők | 1946 előtt születettek |
| Baby-boomerek | 1946–1964 között születettek |
| X generáció | 1965–1979 között születettek |
| Y generáció | 1980–1994 között születettek |
| Z generáció | 1995–2009 között születettek |
| Alfa-generáció | 2010 után születettek |

1. táblázat (generációk felosztása)

Az X generáció az a korosztály, akik még nem a technika újdonságaival nőttek fel, tehát ők később ismerkedtek meg a virtuális világ rejtelmeivel. Az Y generáció helyzetét kettősség jellemzi, ugyanis ők nem a virtuális világban szocializálódtak, viszont részesei annak. Az X és az Y generáció esetében predigitális szocializációról beszélhetünk, míg a Z generáció felhasználói pedig már a virtuális világban szocializálódtak. Az Y és a Z generációt együtt nevezik digitális bennszülötteknek. A generációk ilyen felépítése miatt létezik az a jelenség, hogy a fiatalabb generáció tanítja az idősebbet.⁷

4 SZABÓ: *Virtuális szerepjátékos csoportok szervezeti felépítése és közösségi hálózata*, i. m., 19–27.

5 Uo., 19–27.

6 TARI Annamária: *A Z generáció*, Tericum Kiadó, Budapest, 2011.

7 FROMANN Richárd: „Magára hagyott generációk, avagy mit kezdünk az online (szerep)játékokkal?”, in: GABOS Erika: *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra VI*, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Balatonalmádi, 2011, 1-500.

2.2 A szerepjátékos vizsgálatának egy meta-analízise, valamint a téma társadalmi fontossága

Fromann tanulmánya áthatóan foglalkozik a World of Warcraft felhasználóinak körével. A világon megközelítőleg 30 millió online sokszereplős játékos van, ebből 12 millió WoW-ozik. Egy kutatás szerint, amely 12425 online játékokkal játszó játékos adataiból áll, kiderül, hogy a férfiak többen vannak, azonban nem a túlnyomó többségük, ugyanis az 58%–42% az arány a férfi és női játékosok között. A válaszadó játékosok átlagéletkora pedig 28 év volt, azonban a vizsgálat eredményeit kategóriákra bontva megváltozik az arány: szerepjátékosok átlagéletkora 23 év, a stratégiasoké pedig 31 év. A szerepjátékosoknak a 85%-a férfi, a stratégia játékosoknál pedig a nők vannak többségben 63%-kal. Ezenkívül még érdekes statisztikai adat, hogy hazánkban átlagosan 3 órát játszanak naponta a válaszadók és átlagosan 180 facebook ismerősük van.⁸

A tanulmány szerint a magas érzelmi kontrollal rendelkező játékosoknak hasznára válik a játékban átélt tapasztalat, míg az alacsony kontrollal rendelkezők hajlamosabbak lehetnek az agresszióra és az addikcióra. Náluk jelentősebbek a különbségek a virtuális szerep és a valódi szerepek között.⁹ Azonban van egy játék, amely a World of Warcraft népszerűségét is túlszárnyalja a játékkal töltött órák tekintetében, ez pedig a League of Legends. Nagyon hasonlít a WoW-hoz, szerkezet szempontjából ugyanolyan a két játék. Emellett vannak még kevesebb felhasználót érintő játékok is ugyanebben a kategóriában, tehát nem csoda, hogy a világon sokmillió felhasználót érintenek a szerepjátékos csoportok.

2.3 Deperszonalizáció

Ehhez a területhez kapcsolódóan fontosnak tartok megemlíteni még egy tanulmányt, mely egy fontos funkcióra hívja fel a figyelmet a játékokkal kapcsolatban, mégpedig a deperszonalizációs funkcióra. Ez azt jelenti, hogy a játékos felveszi a játékbeli szerepét, és a karakter irányítójaként éli bele magát a játékba, nem pedig családapaként, cégvezetőként, alkalmazottként vagy tanulóként van jelen a játékban.¹⁰ Ezenkívül a szülő–gyerek kapcsolat

8 Uo. 1-500.

9 Uo. 1-500.

10 FEKETE Zsombor: „Amit szülőként feltétlenül tudnod kell a videojátékokról”, in: GABOS Erika: *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra VI*, Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesület, Balatonalmádi, 2011, 1-500.

sem volt beazonosítható azok számára, akik nem tudtak róla, csupán az volt nyilvánvaló, hogy ismerték egymást. Ebben az esetben még a „Baby-boomer” generáció jelenléte is az X, Y és Z generáció mellett is érdekességnek számított.¹¹

2.4 Csoporton belüli szociális folyamatok

A szakirodalmi háttérben elengedhetetlen, hogy a csoportfolyamatokról is említést tegyünk, hiszen a független változók is ezekre épülnek. A tanulmány terjedelme miatt lehetetlen minden idevonatkozó folyamatot részletezni, ezért csak a legszükségesebbeket tekintjük át röviden. Elsőként a formális és informális csoportok közötti különbségeket, melyeket a kutatás alapjául szolgáló kérdőív utolsó iteme mér.

A formális csoport mesterségesen lett kialakítva, és szabályok szerint működik, ezek tartják fenn a csoport normális viszonyait. Erre jó gyakorlati példa az iskolai osztály. Az informális csoport teljes mértékben önkéntes alapú: a tagok egymás között határozzák meg a szabályokat és osztják fel a munkát. Például ilyen egy utcai gyermekbanda. Az informális csoportot a tagok közös érdeklődése alakítja ki.¹²

A kérdőívben a formalitást mérő item azt vizsgálja, hogy mennyire formális a guild egy hétfokú szemantikus differenciál skálán. A legkisebb érték (1) jelenti a teljes formalitást, tehát kizárólag szakmai együttműködés van közöttük, a legmagasabb érték (7) pedig a teljes informalitást, tehát a közösségi életen van a hangsúly. Ilyenre is sor kerülhet a játékban, ha például egy játékos ráveszi a valódi ismerőseit, barátait, hogy játszanak ők is, és akkor a játékban is megalakítják ugyanazt a közösséget, mint a valóságban.

A csoportkohéziót vizsgáló item szintén hétfokú skálán mért kérdés volt: „Milyen a guildben a közösség, a csapatszellem?” (1=gyenge; 7=szuper közösség) Köztudott, hogy a kohezív csoportok vonzzák és megtartják az értékes tagokat. Ezért vettem bele a vizsgálatba változónak a csoport nagyságát. A nem kohezív csoportoknál fennáll annak a veszélye, hogy elveszítik tagjaikat. A közös társas identitás viszont megoldhatja ezt a problémát.¹³

11 SZABÓ JÁNOS: *Virtuális szerepjátékos...*, i. m., 19–27.

12 TÓTH LÁSZLÓ: *Pszichológia a tanításban*, Pedellus Tankönyvkiadó, Debrecen, 2004, 1-500.

13 O'REILLY C. A., CALDWELL D. F.: *The impact of normative social influence and cohesiveness on task perceptions and attitudes: A social-information processing approach*, *Journal of Occupational Psychology*, 1985, 59.

Az erős identitású csoportok fenntartják a kohéziót sikertelenség esetében is.¹⁴ Ezért került be a változók közé a lojalitás, hogy ki mennyire lojális a saját szerepjátékos csoportjához. Az összetartó csoportok általában bátorítják a csoportkohéziót. Ez a játékban akkor derül ki, amikor egy csoportos eseményen nem sikerül legyőzni egy játékbeli ellenséget (szakzsargonral élve „wipe-olnak”). Az, hogy mennyiszer futnak neki, jól mutatja az összetartást. Az összetartó csoportok a kooperációt a csoportcélok szolgálatába állítják, nem pedig az egyéni érdekek diadalmaskodnak.¹⁵ Miután a játékosok eltávoznak az esemény helyszínéről, akkor még kisebb az esélye, hogy közös erővel győzzenek, ezért nagy a veszélye, ha valaki elhagyja a csoportot, akkor vele tart a többi játékos is.

2.5 Szerepjátékosok közösségi hálózata, szociometriája

A szakirodalmi áttekintés utolsó részében egy saját korábbi kutatásomat mutatom be, amelynek az volt a célja, hogy a szerepjátékos csoportok (guildek) közösségi hálózatát térképezze fel a szociometria segítségével.

A szociometria a pedagógusok és a pszichológusok által gyakran használt vizsgálati eszköz az osztályok és csoportok szociális hálózatának a feltérképezésére. Moreno nevéhez fűződik a módszer, hazánkban Mérei Ferenc vezette be. A vizsgálat első lépése egy 15–20 kérdésből álló kérdőív felvétele a csoporttal, melynek kérdései választásra szólítják fel a csoporttagokat. Hipotetikus (de a csoport szempontjából valós) helyzeteket idéznek fel, melyekben meg kell nevezni, tehát ki kell választani egy vagy több csoporttársat a vizsgálatban résztvevők közül (pl.: „Rendkívüli túlórázás esetén melyik munkatársát választaná segítségül, ha gyorsan és jól akarná elvégezni a feladatot?”). A csoporttagok a választásaikkal megjelenítik, hogy hogyan viszonyulnak a társaikhoz.¹⁶

-
- 14 BRAWLEY L. R., CARRON A. V., WIDMEYER, W. N.: *Assessing the cohesion of teams: Validity of the Group Environment Questionnaire*. Journal of Sport Psychology, 1987, 9.
- 15 Turner J. C., Hogg M. A., Oakes P. J., Reicher S. D., Wetherell M. S.: *Rediscovering the social group: A self categorization theory*, Blackwell, Oxford, 1987, 1-500.
- 16 GEBAUER Ferenc: *A Mérei-féle „Többszempontú Szociometria” mai alkalmazási lehetőségei*, Budapesti Nevelő, 2008/2.

Hátrányként említhető, hogy hazánkban kevés standard érték áll rendelkezésre, amelyhez viszonyíthatunk. Jelenleg a Pázmány Péter Katolikus Egyetem Pszichológiai Intézetében foglalkoznak a szociometria fejlesztésével, standardizálással, ugyanis beindítottak egy olyan programot, amelynek segítségével lehetőség van interneten keresztüli kiértékelésre. Ezáltal országos mintákhoz juthatnak, amelyekből standard értékeket számolhatnak.¹⁷

Én is ezekhez a standard magyar értékekhez viszonyítottam a saját vizsgálatomban kapott eredményeket (ezt szemlélteti a 2. táblázat), de azt tapasztaltam, hogy a kölcsönösségi index a standard érték alatt van, a sűrűségi index és a kohéziós mutató pedig jóval felette.¹⁸

| | Szerepjátékos csoportok (guildek) | Standard értékek (középiskolai osztály) |
|---------------------|--------------------------------------|--|
| Kölcsönösségi index | 78% | 88–95% |
| Sűrűségi index | 2,86 | 1–1,3 |
| Kohéziós mutató | 65,2% | 8–12% |

2. táblázat (a szociometriai értékek összevetése a sztenderddel)

A vizsgálat még arra is választ adott szociogramok formájában, hogy a csoportokban milyen helyzetben vannak a vezetők. Amikor a vizsgálati csoportban jelen voltak a vezetők, akkor „sztárhelyzetben” voltak. Viszont amikor nem voltak vezetők, akkor is voltak játékosok, akiknek magas volt a fok-centralitási mutatójuk, azaz központi helyzetük volt, tehát ők a népszerű játékosok, még ha nem is vezető pozícióban vannak.¹⁹

3. A vizsgálat során használt módszerek, hipotézisek és változók

A vizsgálat kiindulópontjaként egy olyan regressziós modellt képzeltem el, amely arra keresi a választ, hogy mitől sikeres egy csoport. Ezt a tagok elégedettségének függvényében képzeltem el, így lett a függő változó az elégedettség, amely egy hétfokú

¹⁷ Uo.

¹⁸ SZABÓ János: *Virtuális szerepjátékos...*, i. m., 19–27.

¹⁹ Uo. 19–27.

Likert-skálán mért változó, a független változók pedig fontos csoportkohéziós tényezők (pl. lojalitás, csoport mérete, formalitás). A vizsgálathoz kétféle 11 itemes kérdőívet használtam, egy magyar és egy angol változatot nemzetközi vizsgálathoz. A kettő közötti egyetlen különbség a megjelentetés helye volt, hiszen amerikai és európai WoW-portálokon nem használhattam magyar nyelvű kérdőívet. A kérdőív magyar és amerikai szerverek fórumain lett hirdetve, ezen belül is guild-fórumokon. Sajnos akadt példa, hogy kitiltottak a fórumról spamelés vádjával, mert a kérdőív linkjét jelenítettem meg a fórumban. Illetve még az online játékon belül is hirdettem, de sajnos ezzel az a probléma, hogy a játékban nem lehet megjeleníteni a hivatkozást, és a chatprogram szövegeit kimásolni, és így gyakorlatilag nagy mintaelemszámtól estem el. (Egy kiegészítő segítségével lehetséges, de ezt a játékosok kliens gépein kell telepíteni).

3.1 Független változók

A faktorok elkülönítéséhez nyílt kérdéseket használtam, a kérdőív kitöltése pedig anonim módon zajlott. A vizsgálat demográfiai változói közül csupán a nemre, a korra, a játékbeli karakter fejlettségére (GS: a hivatalos, játékban alkalmazott mérőszám) és a játékkal töltött időre kérdeztem rá. A guilddel és a játékosokkal kapcsolatos változókat hétfokú Likert-skálán mértem, ahogyan a függő változót (az elégedettséget) is, ezáltal megkönnyítve a statisztikai elemzést. A demográfiai adatok esetében a nem dichotóm változó, a kor és a karakter fejlettsége metrikus változók. Az 5. kérdés szűrőváltozóként volt jelen: „Tagja vagy-e guildnek? (Ha nem, akkor a további kérdések nem vonatkoznak rád.)” A guilddel kapcsolatos változók az alábbiak voltak:

- a guild létszáma („Körülbelül mennyi az online tagok száma a hétfégi délutánokon?”);
- a guild összetartása („Milyen a guildben a közösség, a csapatszellem?”);
- a guild morálja („Milyen a hangulat a guildchaten?”).

A játékosokkal kapcsolatos változók:

- lojalitás („Egy magasabb presztízssű, nagyobb guildért meg gondolnád, hogy otthagyd a jelenlegit?”);
- jogosultságok a guild erőforrásainak kezeléséhez („Körülbelül mennyi jogosultságod van a guildben?”).

3.2 Hipotézis

Az egyetlen hipotézisem az, hogy a független változók segítségével fel lehet állítani egy regressziós modellt a guilddel való elégedettség tekintetében. Ez a modell meg fogja mutatni melyik változónak van nagyobb hangsúlya a függő változóra (elégedettség), illetve melyik független változónak van egyáltalán szerepük. Hipotézisem szerint mind a négy változó szerepet játszik, ugyanis a független változók igen fontos csoportkohéziós tényezők, melyre a szakirodalmi háttér is rávilágít.

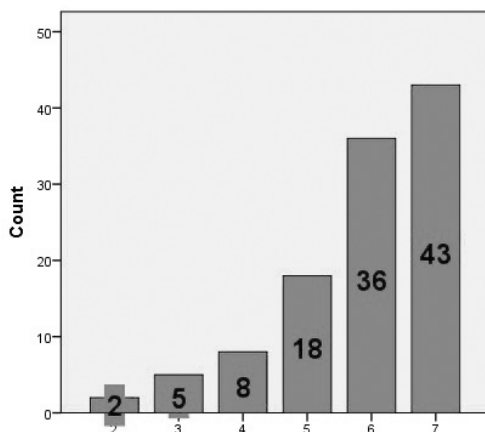
4. Leíró statisztikák

A mintaelemszám a statisztikai elemzés megkezdésekor 118 volt. Mivel a „Guildtagság” nevű dichotóm változó szűrte ki, hogy ki tagja játékon belüli közösségnek, ezért aki nemmel válaszolt, azt a személyt a vizsgálat további részébe nem vettem bele. Így alakult ki a 112 fős adatbázis ($N = 112$). Tehát ezzel az adatbázissal végeztem el az elégedettség modellezését a független változók segítségével.

Nemek arányában a férfiak majdnem kétharmados többségben voltak a nőkkel szemben (71 férfi; 41 nő). A vizsgálatban részt vevő szerepjátékosok átlagéletkora 21,94 év volt, kerekítve 22 év. A legfiatalabb kitöltő 11 éves volt, a legidősebb 42. Átlagosan 27,21 órát játszanak hetente. Van, aki csak 15 órát játszik, de olyan is akad, aki 48-at. Nyár végén és szeptember elején történt a mintavétel.

A karakterfejlettség átlaga: 6130 GS. Ami érdekes ebből a szempontból, hogy a legkisebb GS is 5600, ez a vizsgált játékverzió keretében azt jelenti, hogy gyakorlatilag bármely eseményre eljuthat vele a karakter tulajdonosa.

A guildek mérete egy délutáni hétvégén: átlagosan 44,06 online felhasználó. Mivel a szórás csak 8,55 és a minimum (30) és a maximum (70) közötti eltérés nem sok, ezért olyan tag nem volt a vizsgálatban, aki kis létszámú guild tagja lett volna. Persze ez csak becsült adat, hiszen a kérdőívben is csak körülbelüli értékre kérdeztem rá. Tehát előfordulhat, hogy ugyanaz a guildtag másképp becsüli meg a hétvégi létszámot. Az 1. ábrán láthatjuk, hogy a játékosok túlnyomó többsége elégedett a guildjével, sőt, a legtöbben a maximális elégedettséget jelölték meg.



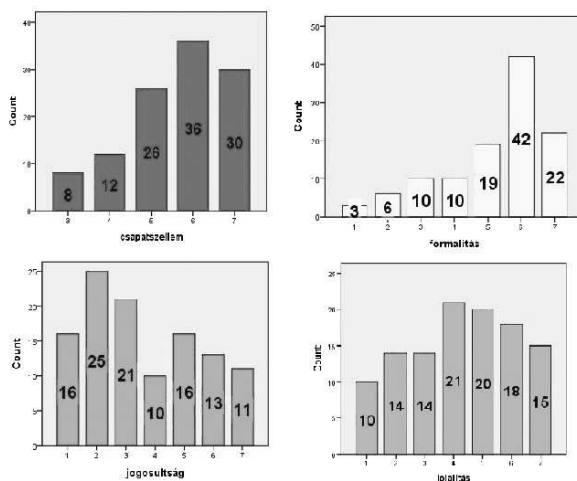
1. ábra (elégedettség)

A játékosok inkább lojálisak, hiszen 46%-uk a középső érték felett van, míg a középső alatti értéket csak a válaszadók 36%-a jelölte meg, a maradék 18% a középső értéket jelölte meg. Egyébként a lojalitás 4,25-ös átlaga is mutatja ezt a tendenciát. A játékosok jogosultsága a leginkább vegyes képet mutató független változó, mert a középső értéket kivéve mindegyik hasonló arányban fordul elő. Formalitás tekintetében a legtöbben (42-en) a 6-os értéket választották. Csapatpszellelem, lojalitás és formalitás tekintetében is az értékek túlnyomó többsége a skála felső végére korlátozódik. Tehát a diagramjuk alakzata igen hasonló a függő változóéhoz, nem véletlen korrelál a csapatpszellelem 0,505-tel a függő változóval szignifikánsan, ez egy közepes szintű korreláció. A lojalitás pedig 0,52-vel korrelál, ez szintén közepes, szignifikáns kapcsolat. A jogosultság is szignifikánsan korrelál az elégedettséggel, azonban csak 0,343-as szinten, tehát gyenge. Az áttekinthetőség kedvéért táblázatban összegzem a szignifikáns korrelációkat a vizsgálatban. A formalitás korrelál – még ha gyengén is – a csapatpszellemmel és a jogosultsággal, bár nem került bele a regressziós modellbe a formalitás mint függő változó.

| Változók | Korreláció mértéke |
|------------------------------|--------------------|
| Elégedettség – lojalitás | 0,52 |
| Elégedettség – csapatszellem | 0,505 |
| Elégedettség – jogosultság | 0,34 |
| Lojalitás – csapatszellem | 0,35 |
| Lojalitás – jogosultság | 0,309 |
| Formalitás – csapatszellem | 0,235 |
| Formalitás – jogosultság | 0,28 |

3. táblázat (korrelációk)

Az áttekinthetőség kedvéért a 2. ábrán alábbi négy diagramon ábrázolom a négy független változó gyakorisági eloszlását.



2. ábra (a csapatszellem, formalitás, jogosultság és lojalitás változók eloszlása)

5. Többváltozós statisztikai elemzés

A lineáris regresszió egyik feltétele a reziduumok (hibatagok) normál eloszlása. Ennek tesztelésére Kolmogorov–Smirnov-próbát használtam, amely szerint teljesül a normál eloszlás feltétele ($Z = 0,42$; $p > 0,05$).

A másik fontos feltétel, hogy ne legyen multikollinearitás. Ez sajnos nem teljesült. A 3. és a 4. táblázat alapján láthatjuk, hogy vannak szignifikáns korrelációk a független változók között.

| | | | | | |
|---------------|--------------|-----------|---------------|------------|-------------|
| | elégedettség | lojalitás | csapatszellem | formalitás | jogosultság |
| elégedettség | - | 0,521 | 0,505 | 0,342 | 0,182 |
| lojalitás | 0,521 | - | 0,352 | 0,309 | 0,078 |
| csapatszellem | 0,505 | 0,352 | - | 0,17 | 0,235 |
| formalitás | 0,343 | 0,309 | 0,17 | - | 0,281 |
| jogosultság | 0,182 | 0,078 | 0,235 | 0,281 | - |

4. táblázat (korrelációs mátrix)

Ezek után a létrehozott lineáris regressziós modell „enter” módszere alapján megállapíthatjuk, hogy a hipotézis nem teljesült. A modell magyarázó ereje közepes (R Square=0,418), az F-próba szignifikanciaszintje alapján elmondhatjuk, hogy a modellnek van magyarázóereje (F=19,215; $p > 0,05$). A koefficiensek táblázatából csak a formalitás nem szignifikáns, tehát nem illik a modellbe. A független változók Béta-súlyait, és a szignifikanciaszinteket az 5. táblázat tartalmazza.

| Független változó | Béta-súly | t-próba | Szign. |
|-------------------|-----------|---------|--------|
| lojalitás | 0,229 | 4,187 | 0 |
| csapatszellem | 0,359 | 4,317 | 0 |
| formalitás | 0,108 | 2,11 | 0,03 |
| jogosultság | 0,02 | 0,323 | 0,74 |

5. táblázat (Béta-súlyok és szignifikancia szintek)

A modell független változói hiába bírnak jó bejósoló erővel, közöttük multikollinearitás áll fenn, ezért a továbbiakban a függő változóra nézve értelmetlen lenne a predikció, tehát a modelltől csak a korrelációs értékeket tudjuk hasznosítani.

6. Diszkusszió, következtetések, további kutatásokra való kitekintés

A hipotézisem nem teljesült, hiszen a regressziós modell alapján nem lineáris a kapcsolat a függő és független változók között.

Ezért összefoglalásképp csak a korrelációs értékeket tudjuk hasznosítani. A vizsgálatból azt a következtetést vonhatjuk le, hogy az elégedettség közepes mértékben függ össze a lojalitással és a csapatszellemmel, és gyenge a kapcsolat a jogosultsággal. A formalitás nem függ össze a függő változóval. Tehát azt mondhatjuk, hogy három vizsgált változó is befolyásolja egy szerepjátékos csoport sikerét: a lojalitás, a csapatszellem és a jogosultság. Az, hogy mennyire központi téma a játék és mellette mennyire van jelen az informális, hétköznapi téma, az nem számít a csoporttal való elégedettség megítélésében. A gyakoriság-értékek alapján elmondhatjuk, hogy a vizsgált csoportokban átlagosan a hangulat informális, a tagok lojálisak és jó a csapatszellem, ezenkívül a játékosok elégedettek is a saját csoportjukkal.

A további terveim a kutatás fejlesztéséhez kapcsolódóan még több független változó használata. Olyanok, amelyek szintén fontosak a csoportkohézió szempontjából. Például a vezetővel való elégedettség, rendszeres események gyakorisága, illetve a játékosokkal kapcsolatban is több információra kérdeznék rá. De ami a legfontosabb, hogy a játék legfrissebb verziójában venném fel a vizsgálatot egy olyan szerveren, amelyet a játékfejlesztő cég üzemeltet. Ez egyrészt nem szabna korlátot a mintagyűjtésnek, másrészt a csoportok szerkezeti felépítése is összetettebb. Sajnos semmilyen saját élményű tapasztalatom nincs a játék legfrissebb verziójában, illetve más népszerű MMORPG típusú játékban, ezért próbálom vizsgálni az általam ismert verziót a World of Warcraft játékban. Sajnos ez azonban korlátozza számomra a vizsgálni kívánt populációt. Ezért toboroztam a kutatási mintámat a World of Warcraft felhasználóinak köréből.

