

AGRESSZIVITÁS ÉS TÁRSAS VISZONYOK ELTÉRÉSEI
SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOT JÁTSZÓ ÉS NEM JÁTSZÓ
CSOPORTOKBAN

ZALA MÁRTON VIKTOR

KONZULENS: DR. POHÁRNOK MELINDA

FEJLŐDÉS- ÉS KLINIKAI GYERMEKPSZICHOLÓGIA

PSZICHOLÓGIA MESTERKÉPZÉS
PÉCSI TUDOMÁNYEGYETEM

2014

Tartalomjegyzék

Absztrakt.....	1
1. Bevezető.....	3
1.1 Témafelvetés.....	3
1.2 Szakirodalmi áttekintés.....	4
1.2.1 Számítógépes játékok lélektani vonatkozásai.....	4
1.2.2 Az agresszió fogalma és serdülőkori jellegzetességei.....	9
1.2.3 Az agresszív viselkedés biológiai megközelítése.....	11
1.2.4 Agresszió, mint modell.....	14
1.2.5 Agresszió katarzisélmélete.....	16
1.2.6 Agresszió és frusztráció kapcsolata.....	16
1.2.7 Általános Agresszió Modell.....	17
1.2.8 Az agresszió-kontroll elméletei.....	19
1.2.9 Szociometria módszerének bemutatása, az agresszió és a társas beilleszkedés kapcsolata.....	23
2. Kutatási kérdések, hipotézisek.....	24
3. Vizsgálat.....	27
3.1 Vizsgálati minta.....	27
3.1.1 Internet, mint adatforrás.....	27
3.1.2 Személyes adatfelvétel.....	27
3.2 Módszer.....	28
3.2.1 Felhasznált kérdőívek bemutatása.....	28
3.2.2 Buss és Perry Agresszió kérdőív.....	29
3.2.3 PFT teszt.....	29
3.2.4 Eysenck személyiségkérdőív.....	30
3.2.5 MOGQ.....	31
3.3 Adatfeldolgozás.....	33
3.3.1 Játékok besorolása.....	33
3.3.2 PFT kódolása.....	34
3.3.3 Szociometria feldolgozása.....	34
4. Eredmények.....	35
4.1 A résztvevők demográfiai adatai.....	35

4.1.1 Középiskolás minta.....	35
4.1.2 Internetes minta.....	36
4.2 Hipotézisek és kutatási kérdések statisztikai elemzése.....	36
5. Kitekintés: perspektívák, korlátok.....	50
5.1.1 A kutatás offline fókusza.....	50
5.1.2 AZ ESRB címkék limitációja.....	50
5.1.3 A PFT kódolása.....	50
5.1.4 Az offline tesztfelvétel limitációja.....	50
5.1.5 Összefonódások a szociális hálózatokkal.....	51
5.1.6 Konzervatív szemlélet?.....	51
5.1.7 Szociometria funkcionalitásának növelése.....	51
5.1.8 Barátságok kvalitatív értékelése.....	52
5.1.9 Ok-okozat megállapítása.....	52
5.2 Miben más a jelen kutatás mint a többi?.....	52
6. Összefoglalás.....	53
Felhasznált irodalom.....	58
Mellékletek.....	65
1. Melléklet, kérdőívek.....	65
1.1 Tájékoztató, általános kérdések.....	65
1.2 JEPQ.....	67
1.3 EPQ.....	73
1.4 Buss és Perry Agresszió kérdőív.....	77
1.5 Motives for Online Gaming Questionnaire 27 ítemes magyar változat.....	80
1.6 PFT.....	83
2. Melléklet: példák a különböző erőszak tartalmú játékokra.....	100
2.1 Nem agresszív játékok.....	100
2.2 Enyhén agresszív játékok.....	101
2.3 Durván agresszív játékok.....	102
3. Melléklet: Statisztikai próbák.....	103
3.1 Középiskolások játszási szokásainak és agresszivitásának összehasonlítása független mintás T próbával.....	103
3.2 Középiskolások játékkal töltött idejének nemek szerinti összehasonlítása – a nem játékosok eltávolításával – Független mintás T próbával.....	107
3.3 Az internetes minta játékkal töltött idejének nemek szerinti	

összehasonlítása, Független mintás T próbával.....	109
3.4 Szociometriai különbségek játzó és nem játzó csoportok között, független mintás T próbával.....	111
3.5 Korrelációk vizsgálata, Spearman-féle nonparametrikus próbával.....	113
3.6 MOGQ összetartozó minták varianciaanalízise és nemek közötti eltérések vizsgálata független mintás T próbával.....	115
3.7 Népszerűség és számítógépes játzás összehasonlítása független mintás T próbával.....	132
3.8 Játzó és nem játzó lányok agressziószintjének összehasonlítása a teljes mintán és csak középiskolások között, független mintás T próbával.....	133
3.9 Számítógépes játékkal töltött idő és a népszerűség közötti korreláció vizsgálata Spearman-féle nonparametrikus próbával.....	137
3.10 A számítógépes játékkal töltött idő és az agresszivitás közötti korreláció vizsgálata.....	138
3.11 Durván erőszakos játékokkal töltött idő és az agresszió összefüggésének vizsgálata Spearman-féle korrelációval és egyszempontos varianciaanalízissel	156
3.12 Eszképizmus és agresszió kapcsolatának tesztelése független mintás T próbával.....	180
3.13 PFT frusztrációkezelési preferenciák összehasonlítása játzó és nem játzó között független mintás T próbával.....	183
3.14 Spearman-féle korreláció az Eysenck személyiségdimenziók és a játékkal töltött idő között.....	189
3.15 Agressziószint különbség vizsgálata játzó és nem játzó csoportok között	197
3.16 Az extrapunitív frusztrációelhárítás és a pszichoticitás kovariáló hatásának vizsgálata a játékokkal töltött idő és az agresszió között.....	212

Absztrakt

A szakdolgozatban betekintést nyújtok a számítógépes játszás lélektani vonatkozásaiiba, ismertetem a releváns kutatásokat. Írok a különböző agressziómodellekről, nézőpontokról, az agressziót serkentő valamint kontrolláló tényezőkről, a szociális környezetre gyakorolt hatásáról, evolúcióról, öröklésről, agyi folyamatokról.

A kutatásban két mintát vizsgáltam. Személyesen vettem fel budapesti gimnazistákkal és szakközépiskolásokkal Buss és Perry-féle agresszió kérdőívet, PFT tesztet, Eysenck személyiségkérdőívet, MOGQ-t és szociometriát. Az interneten jutottam a második mintámhoz, ami sajnos nem illeszkedett tökéletesen a középiskoláshoz. Ők a szociometrián kívül, ugyanezeket a kérdőíveket töltötték ki. A középiskolás minta összesen 122 főt számlál, mely minta 4 gimnáziumi és 2 szakközépiskolás osztályból áll. Az internetes mintába 87 személy került.

Megállapítottuk, hogy kevesebb lány játszik számítógépen, mint fiú, ugyanakkor a játékos szokásokban, úgymint az ezzel töltött idő vagy a játékpreferenciában nincs különbség a nemek között.

A játékok és az agresszivitás közti kapcsolatot több módszerrel is vizsgáltuk. A játszó személyek agressziószintjét a nem játszókéhoz hasonlítva azt találtuk, hogy a nem játszó az indulatosság faktorban magasabb értéket értek el, mint a játszó. Egyedül a középiskolás mintán látható a fizikai agresszió megnövekedése a játszó csoportban. A középiskolások között a játszó indulatosabbak, mint a nem játszó. Az összagresszióban azonban nincs különbség a csoportok között.

Az eredmények azt sugallják, hogy a számítógépes játék és az agresszió közötti kapcsolat nem egysíkú, feltehetően köztes változók is befolyásolják a folyamatot. Ebből következik, hogy különböző mintán, némileg eltérő eredményhez jutunk.

A durván agresszív játékokkal töltött idő és az összagresszió valamint a fizikai agresszió között találtunk gyenge pozitív korrelációt a teljes mintán, míg a középiskolásoknál ez bővül a verbális agresszióval is, addig az internetes mintát vizsgálva egyik együttjárásra sem lelünk rá.

A játszás és az agresszió kapcsolatát csoportbontással is vizsgáltuk. A különböző csoportokat aszerint állítottuk össze, hogy ki, mennyit játszik erőszakos játékokkal. Azt találtuk, hogy csak az egyáltalán nem játszó és a sokat játszó között van szignifikáns különbség, és az is csak a fizikai agresszió faktorban (a játszó javára).

Vizsgáltuk továbbá, hogy mely változók lehetnek a durván agresszív játék és az agresszió közti közvetítő változók. Úgy találtuk, hogy a pszichoticitás és az extrapunív frusztrációs válaszpreferencia pozitív irányú hatással van erre a kapcsolatra. Az nem derül ki a korrelációból, hogy ezek a változók az agresszióra, a játszásra vagy mindkettőre hatnak, esetleg, hogy egy nem vizsgált, de ezekkel kapcsolatban lévő változón keresztül idézik elő a változást.

A számítógépes játékokkal való játszásnak nincs hatása a barátságokra vagy az osztálytársak közötti népszerűségre. A játszóknak a nem játszókkal megegyező számú barátjuk van, nem népszerűtlenebbek a játszó a nem játszó társaiknál, és a játékkal töltött idő sem korrelál ezekkel a faktorokkal.

Kulcsszavak: offline játék, számítógépes játék, agresszió, frusztráció, pszichoticitás, szociometria, motiváció.

1. Bevezető

„A játszótársam, mondd, akarsz-e lenni,
akarsz-e mindig, mindig játszani,
akarsz-e együtt a sötétbe menni,
gyerekszívvvel fontosnak látszani,
nagykomolyan az asztalfőre ülni,
borból-vízből mértékkel tölteni,
gyöngyöt dobálni, semminek örülni,
sóhajtva rossz ruhákat öltetni?
Akarsz-e játszani mindent, mi élet,
havas telet és hosszú-hosszu őszt,
lehet-e némán teát inni véled,
rubin-teát és sárga páragózt?
Akarsz-e teljes, tiszta szívvel élni,
hallgatni hosszan, néha-néha félni,
hogy a körúton járkaál a november,
az utcaseprő, szegény, beteg ember,
ki fütyürész az ablakunk alatt?
Akarsz játszani kígyót, madarat,
hosszú utazást, vonatot, hajót,
karácsonyt, álmot, mindenféle jót?
Akarsz játszani boldog szeretőt,
színlelni sírást, cifra temetőt?
Akarsz-e élni, élni mindörökkön,
játékban élni, mely valóra vált?
Virágok közt feküdni lenn a földön,
s akarsz, akarsz-e játszani halált?”

Kosztolányi Dezső: Akarsz-e játszani

1.1 Téma felvetés

A számítógépen játszható játékok egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek. Mára a fiatalok ezekkel töltik a szabadidejük legnagyobb hányadát (Kirsh, 2003; Gross, 2010). Mindez odavezetett, hogy a legtöbb hagyományos játékot felváltották a képernyő előtt játszható előtt játszhatóak (Connolly et al., 2012). Nagyobb gyermekek és kamaszok (8-18 év) egy 1999-es mérés szerint átlagosan 1.2-7.5 órát töltöttek a monitor előtti játékkal (Roberts, Foehr, Rideout & Brodie, 1999). Míg 1996-ban a fiatal lányok fele annyit játszottak számítógépes játékokkal, mint a fiúk, (Funk & Buchman, 1996)

addig ez különbség az ezredfordulóra kiegyenlítődni látszott (Roberts et al., 1999). Jóllehet valószínűleg ez inkább vonatkozik bizonyos országok fiataljaira, kulturális és szocioökonómiai helyzetre. A trend mindenesetre jól látható.

A 2013-ban megjelent DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013) a függelékében már felhívja a figyelmet interneten játszható játékok patológiás használatára és további kutatásokat sürget.

Szándékunk, hogy a tudomány azon felvetését, mely szerint a számítógépes játékok agresszívvé teszi a játzókat új megvilágításba helyezzük. Az ezzel kapcsolatos tudományos eredmények erősen ellentmondásosak. Vizsgálni szeretnénk ezen kívül a magyar játékos populáció tulajdonságait. Bár az utóbbi időben egyre több hasonló jellegű kutatás indul a témában, eddig a magyar viszonyokról kevés információnk volt. Kíváncsiak vagyunk arra, hogy mely faktorok serkentik az agressziót és melyek azok, amelyek ellene hatnak. A kutatás célja, hogy kvantitatív adatokhoz jussunk a számítógépen játszó fiatalok közösségben elfoglalt pozícióiról, közösségi helyzetükről.

Kíváncsiak vagyunk ezen kívül arra, hogy befolyásolja-e a játszás a szociális viselkedést, különbözőképpen találnak-e barátot a számítógépes játékok iránt elhivatott fiatalok.

Dolgozatomban felvetem a kérdést, vagy vajon köztes változókkal árnyalni tudjuk-e az eredmények közti kapcsolatokat. Ezáltal pontosabb, megbízhatóbb elméletet alakíthatunk ki a számítógépes játékok hatásairól.

1.2 Szakirodalmi áttekintés

1.2.1 Számítógépes játékok lélektani vonatkozásai

Jelen szakdolgozat az offline számítógépes játékokat játszó személyeket kutatja. Ezek a játékok (más éven videojátékok) személyi számítógépeken játszható, szórakoztatási céllal íródott programok. Az offline jelleg annyit tesz, hogy nem hálózatra kötve, más szereplők bevonásával, hanem rendszerint egyedül, legfeljebb a számítógép által irányított ellenfelekkel, avagy társakkal éri el a játékos az előre programozott célt.

Ennek ellentéte az online számítógépes játék, melyben egy számítógépes világban, ember irányította ellenfelekkel vagy szövetségesek hozzájárulásával történik a célok elérése. Ez gyakran egy véget nem érő folyamat. Az computer mediált játszás (gaming) nem összekeverendő a szerencsejátékkal (gambling). Utóbbi esetben a játék eredménye esetlegesen materializálható javakhoz juttatja a játszó személyt, míg akár az offline akár az online számítógépes játék legfeljebb virtuálisan létező, a játékban hasznosítható javakat teszi birtokolhatóvá.

Ahogy azt említettem a Témafelvetésben, az emberek szórakozási szokásait alapjaiban változtatta meg a számítógépes játékok térhódítása (Connolly et al., 2012). A népszerű játékoknak meglepően nagy százalékában (89%) található erőszakos tartalom (Wallenius & Punamäki, 2008). Dietz (1998) Sega és Nintendo játékokat vizsgált és úgy találta, hogy 80%-uk tartalmaz erőszakot vagy agressziót. A játékok felében kellett ezt a győzelemhez más (a játékban szereplő) ember ellen fordítani. Mindazonáltal Przybylski, Ryan és Rigby (2009) kutatása arra mutat rá, hogy az erőszakos tartalom nem jósolja be a játék élvezhetőségét.

Sok kutatás hangsúlyozta a számítógépes játékok negatív hatásait. Nagygyörgy et al. (2013) áttekinti azokat a tanulmányokat, melyek azzal az eredménnyel zárultak, hogy a játékok (bizonyos játékosok számára) függőséget okoznak. Gentile (2009) egy önbevalláson alapuló internetes kutatás során, melyet 8 és 18 évesek körében végzett, úgy találta, hogy a játékosok 8.5%-a patológiás jegyeket mutatott. Gentile 11 lehetséges tünetet határozott meg, melyek az egyén családi, iskolai, szociális és pszichológiai funkcionálását mérték. Ahhoz, hogy valakit patológiásnak mondjanak, 6 területen kellett tünettel rendelkeznie. A számítógépes játék függők úgy nyilatkoznak, hogy nehézséget okoz számukra az odafigyelés az iskolában, osztályzataik romlanak és függőnek érzik magukat.

Porter, Starcevic, Berle, Fenech (2010) egy online kérdőívet készítettek, és nemzetközi online fórumokon kérték a játszókat, hogy töltsék ki azt. Rákérdeztek a kitöltők demográfiai hátterére, a szabadidejük strukturálására, szocializációs szokásaikra és szerhasználatukra. Úgy találták, hogy a problematikus videojátékkal játszó személyeknek kevesebb barátjuk van és hajlamosabbak a szociális szorongásra

(természetesen itt is kérdéses, hogy mi minek a következménye, azaz azért lettek játszó, mert nem kedvelik a társas kapcsolatokat avagy a számítógépes játékok miatt kerülnek a társaságot). Ez a kutatás beszámol még arról, hogy a patológiás játszó több koffein tartalmú innivalót fogyasztanak mint azok, akiknek nem ennyire létkérdés a számítógépes játék.

Ogletree és Drake (2007) kutatási alanyaikat egyetemisták adták, akiket arról kérdeztek, hogy mennyi időt töltenek számítógépes játékokkal és hogy ez miként befolyásolja a párkapcsolataikat. A nők nagy többsége úgy nyilatkozott, hogy heti egy órát vagy kevesebbet játszik a számítógépen, ezzel szemben a férfiak kialvatlanságról, egyetemi kötelezettségeikkel való elmaradásról számoltak be, ami a játszásnak volt betudható. Bár a párkapcsolati vitákban nem kap szignifikáns szerepet a számítógépes szórakozás, a nők gyakran panaszkodtak élettársuknak a túlzásba vitt játékhasználatára miatt (ez jellemzően mindkét fél megerősítette).

Sokan vallják, hogy a számítógépes játékok agresszivitást gerjesztenek a játszó személyekben (Dill & Dill, 1998; Griffiths, 1999; Anderson & Bushman, 2001). Leggyakrabban Bandura (1965, 1973) szociális tanulás elméletére hivatkoznak azok, akik így érvelnek, és sok ámokfutás kiváltójának a számítógépes játékokat vélik (Anderson & Bushman, 2001). Szerintük a követendő mintát a számítógépes játékok nyújtják a később erőszakos, antiszociális cselekmények elkövetői számára. Bár kétségtelenül vannak kutatások, melyek ezt támasztják alá, a kérdés ellentmondásos.

Graybill, Kirsch és Esselman (1985 hivatkozva Williams & Clippinger, 2002) egy csoport erőszakos számítógépes játékot játszó és egy csoport nem erőszakos számítógépes játékot játszó gyermek csoportot hasonlított össze és előbbinél nagyobb mértékű agressziót mutattak ki. Cooper és Mackie (1986 hivatkozva Williams & Clippinger, 2002) ugyanilyen eredményt kapott, amikor a kísérletet kislányokkal végezte el. Dominick (1984) azonban nem talált különbséget az agresszió szintben, amikor egy TV néző és egy számítógépen játszó csoportot hasonlított össze. Fleming és Rickwood (2001) jellegében megegyező kísérletében csak arousal növekedést tudott kimutatni, az agresszióban nem talált különbséget.

Anderson és Ford (1986) három csoportot hozott létre, egy nem játszó kontroll

csoportot, egy közepesen erőszakos játékkal játszó csoportot és egy kifejezetten erőszakos játékot játszó csoportot. A résztvevőket véletlenszerűen osztották el. Ők azt az eredményt kapták, hogy a magas erőszak tartalmú játékot játszóknak az agresszivitása és szorongása is megnőtt a másik két csoporthoz viszonyítva. Scott (1995) egy 117 fős egyetemista mintán nem talált összefüggést a játék agresszivitása és a résztvevők agressziószintje között.

Anderson, Deuser és DeNeve (1995) valamint Anderson, Anderson és Deuser (1996) úgy találták, hogy a játéktól független hatások, így a játszó szoba hőmérséklete volt az, ami frusztrációt okozott, végső soron pedig eredményezte az ő kísérletük szerint az agressziót.

A frusztráció-agresszió elmélet szerint a számítógépes játék frusztrációhoz vezet amiképpen ez a cselekvés tekinthető versengésnek. Ebben a szituációban a játék szereplői sokszor olyan cselekvést hajtanak végre, mely akadályozza a játékost célja elérésében. Az ezáltal létrejövő győzelem-vereség érzés váltakozása az, ami Deutsch (1993) szerint a frusztráció növekedését, ezáltal pedig közvetve az agressziószint emelkedését okozza.

A számítógépes játékokkal való játszás tehát két módon okozhatja az agresszív viselkedés megnövekedését. Egyfelől modellt nyújt, a játékos a játékban szereplő karakterrel azonosulva agresszív tetteket lát és hajt végre, nem csak szemlélője hanem eltervezője, végrehajtója is a cselekedeteknek. Így a szociális tanulás hatása felerősödhet, a modellnyújtás miatt pedig a megtanult agresszív viselkedés a valós életben is megjelenhet. Másfelől lehetséges, hogy a játék során átélt frusztrációnak a hatása lesz az, hogy az agressziószint megnövekszik. Ez a két elgondolás természetesen nem zárja ki egymást, könnyen lehet, hogy egymás hatását erősítik. (Amennyiben valóban megnövekszik az agresszió a számítógépes játéktól, hiszen ne feledjük, ez az állítás egyáltalán nem áll sziklaszilárd lábakon.)

Más megközelítésből vizsgálódva viszont felmerül a kérdés: miért éppen a számítógépes játékok okozzák a frusztrációt? Miben más az, ha valaki kártyajátékban veszít, mint az, ha a számítógépes játék győzedelmeskedik fölötte? Miért gyűlik fel a

frusztráció a játékosban ahelyett, hogy a sok „megpróbáltatás” inkább a frusztrációtűrésüket emelné meg?

Fenti kutatások összevetésekor módszertanukból adódó, saját korlátaik és kritikájuk mellett azzal is számolnunk kell, hogy a játékok évről-évre óriási, átfogó fejlődésen mennek keresztül. A nagyon nagy kereslet ugyanis évi többmilliárdos hasznot produkál, ennek megtartása pedig csak folyamatos megújulással lehetséges. Ezáltal egy 1980-as években korszerűnek mondható kutatás mára akár értelmetlenül elavult lehet, de nem kizárt, hogy ez a 4-5 éves konstrukciókra is vonatkozik.

Nem csupán a játékok fejlődtek, lettek élethűbbek, szórakoztatóbbak, magukkal ragadóak, hanem lassanként a műfajok is átalakultak, népszerűségük megváltozott. Például az 1980-as években az „arcade” játékokkal¹ átlagosan heti 4 órát játszottak a fiatalok, a 90-es évekre a játékidő megnőtt, de ezen műfaj népszerűsége lecsökkent (Buchman & Funk, 1996).

Másik probléma, hogy ha kísérletes kutatásban gondolkodnak a kutatók, akkor csak nagyon a pillanatnyi, rövid távú hatások lesznek mérhetőek (jóllehet mára borzasztó nehéz volna olyan személyt találni, aki sosem játszott videojátékokkal, és ez tovább nehezíti a kísérleti elrendezést). Másik esetben, amelyben korrelációt vizsgálunk a játékhasználat (esetleg a játékstílus) és a személy jellemzői között (például depresszió, agresszió stb.) nehéz meghatározni, a korreláció irányát. Azaz azért vált a kutatásban résztvevő agresszívvé, mert erőszakos természetű játékokkal mulatja az idejét, avagy fordítva, agresszív szándékát szándékozik kiélni, levezetni a már említett számítógépes játékkal.

¹ Az arcade játékok kezdetben játékgépeken megjelenő, nagy általánosságban 2 dimenziós játékok. Az ezredfordulóra leginkább a tetris játékok, nem-okostelefonok játékkínálatában található alkalmazások hasonlítanak rájuk a legjobban. Képviselőjük például a Pac-man, Space Invaders, Mortal Kombat.

1.2.2 Az agresszió fogalma és serdülőkori jellegzetességei

Az agresszió fogalmának pontos definiálása nem egyszerű feladat, több kutató különféleképpen látja a jelenség mibenlétét:

Parke és Slaby (1983) úgy érvelnek, hogy ez nem más, mint egy olyan viselkedés, melynek célja egy másik személy vagy személyek szándékos bántása, sérülésük okozása. Más megközelítések, tágabb teret engednek a fogalomnak. Így például Loeber (1985) úgy írja le az antiszociális viselkedést, mely fizikai vagy mentális kárt okoz vagy tulajdont rongál. A pontos definíció megadása nemcsak a megfogalmazási nehézségekben rejlik. Más-más kultúrák különféleképpen látják az agressziót, míg egy cselekedet elfogadható egy kultúrkörben, az tűrhetetlen egy másikban.

A szakirodalmak nagy része a már említett Parker és Slaby (1983) féle definíciót fogadja el, jóllehet Tremblay, Hartup és Archer (2005) rámutat: nem könnyű elhatárolni, hogy mely cselekvés szándékos és mely a véletlen műve. Ez azonban nem a meghatározás hiánya, mindinkább a mérés limitációja (Dodge, Coie & Lynam, 2006).

Az állatvilágban mindenhol tetten érhetjük a harcot, ha úgy tetszik az agressziót, még ha ez nem is minden esetben szembeszökő. Beszélhetünk fajon belüli konkurenciaharcról, mely az evolúció igen jelentékeny mozgatórugója, és fajok közötti összecsapásokról. Előbbi mechanizmusok arra valók, hogy a jobb génekkel bíró egyedek maradjanak fenn és terjedjenek el a későbbi populációban. A ragadozók és a zsákmányállatok kölcsönös szelekciós nyomásra alkalmazkodnak egymáshoz. Amely egyed erre alkalmatlannak mutatkozik, az kiszelektálódik, illetve hátrányba kerül a fajtársaihoz viszonyítva (Lorenz, 1995). Olybá tűnik, hogy az evolúció az ember esetében is előnyben részesítette az agressziót (Cole & Cole, 2006).

Az agresszív viselkedés okait sokan keresték biológiai okokban, McDougall az agresszióra, mint ösztönre tekintett, Freud hajtóerőt látott benne, Lorenz pedig úgy gondolta, hogy az agresszió egy olyan viselkedésfajta, mely ösztönökön alapszik (McDougall, 1908; Freud, 1920; Lorenz, 1963 mindet idézi Mummendey & Otten, 2007).

A gyerekek fejlődésével két fajta agresszió jelenik meg: egyfelől az

instrumentális agresszió, mely tárgyak megszerzésére irányul, másfelől az ellenséges (vagy személyre irányuló) agresszió, mely a másik személy bántására irányul, például hierarchiában dominancia kinyilvánításaként (lásd: bullying) (Cole & Cole, 2006).

Az agresszív viselkedést azonban nagyon sok tényező befolyásolhatja, így például a szülők nevelési stílusa, ugyanis a gyerekek büntetésével -akaratlanul- az agressziót, hatékony eszközként mutatják be (Cole & Cole, 2006). Ezen témát bővebben az *Agresszió, mint modell* fejezetben taglalom.

Az agresszív viselkedés hatásait vizsgálva, az a trend figyelhető meg, hogy a gyermekkorban megjelenő szülőkkel szembeszegülés, társakkal való ingerlékenység még a tinédzserkorban is agresszív viselkedést eredményez (Dodge, Coie & Lynam, 2006). Egy másik kutatás (Patterson et. al, 1998 idézi Cole & Cole, 2006) azt hangsúlyozza, hogy minél korábban jelenik meg az agresszív viselkedés, annál nagyobb a valószínűsége annak, hogy az hosszútávon beépül a személy viselkedésrepertoárjába.

Kutatásomban a középiskolás fiatalokat veszem górcső alá. A kisiskolás kor folytatásaként, ahol az agresszió általános csökkenéséről beszélhetünk, a kamaszkorban tovább csökken az antiszociális cselekedetek száma. Legalábbis ezt mutatják a longitudinális vizsgálatok legnagyobb része (Loeber et al., 1998 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006). Ennek az eredménynek ellentmond az a tény, miszerint ebben a korosztályban megnövekszik az erőszakos bűncselekményeknek a száma (U.S. Department of Justice, 2003 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006). Azok az elítéltek, akik különösen súlyos erőszakos tettet követtek el (támadást, rablást, megerőszakolást, melyben valaki megsérült vagy fegyver használatára került sor) arról számolnak be, hogy erőszakos cselekedeteik kezdete 12 és 20 éves koruk között volt, illetve ekkor voltak a leginkább agresszívek a tetteik elkövetésekor. Ezen kor előtt és után markánsan lecsökken az antiszociális cselekedetek száma a megkérdezett elítéltek körében (Elliott & Huizinga, 1983 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006).

Szociális kontextusban vizsgálva, azt láthatjuk, hogy óvodáskortól kezdve egyre kevésbé kedvelik a gyermekek az agresszív társaikat és ez a tendencia folytatódik iskoláskorban is (Schmidt-Denter, 1988 idézi Metzsig & Schuster, 2010). Ezen tény

miatt érdekes felvetés, hogy a számítógépen történő játszás –közvetve az agresszió lehetséges változása– befolyásolja-e a társas kapcsolatokat.

A nemek között van különbség az agresszió tekintetében. A férfiak már gyermekkortól több fizikai agressziót mutatnak, mint a lányok, és ez hosszútávon fennmarad. Ugyanakkor összességében (ezt a jelen kutatás is visszaigazolja) a nők nem különböznek számottevően a férfaitól, pusztán az agresszió „csatornái” mások a számukra (Dodge, Coie & Lynam, 2006). A nőkre inkább jellemző az indirekt agresszió, azaz olyan viselkedés mellyel a szociális hálózaton keresztül támadják az „áldozatukat” (Kaukiainen et al., 1999). Egy másik megközelítés (Galen & Underwood, 1997) szociális agresszióknak nevezte a nők által preferált agressziómódot, mely a megfigyelésük szerint a másik szociális státuszára, önbizalmára van negatív hatással. Jóllehet, itt sem egybehangzóak a kutatások eredményei.

A szocioökonómiai státusz is jelentősen befolyásolja azt, hogy ki, mennyire lesz agresszív. Feshback (1970 idézi Slaby & Roedell, 1982) arról számol be, hogy a közép- és felsőosztálybeli gyerekek agressziója szignifikánsan kisebb, mint a az alsó osztálybeli gyerekéké. Sok magyarázata lehet ennek, így például az, hogy az alsó osztálybeli gyerekeket több fizikai erőszak éri nevelés címén (lásd *Agresszió, mint modell* fejezet), többet néznek televíziót és abban erőszakos jeleneteket, könnyebben csatlakoznak deviáns viselkedésű bandákhoz.

1.2.3 Az agresszív viselkedés biológiai megközelítése

Az agressziót mostanra nagyon sokféleképpen vizsgálják, és bár számos korlátja van ezeknek a kutatásoknak, egyre nagyobb mintákon, egyre reprezentatívabb eredményre jutnak a kutatók az öröklés vagy az idegrendszeri működés tekintetében.

Az, hogy a genetikának van szerepe az agresszióra való hajlamban, senki sem vitatja, ám annak a mértékére vonatkozóan a kutatások ellentmondásosak. Egyes kutatások úgy vélik, hogy a MAOA-hoz (monoamino-oxidáz-A) kapcsolódó gén felelős az agresszív viselkedés előhúrozásáért. Azaz hiába a genetikai alap, az agresszív beállítódásához így is szükség van környezeti ingerekre. Mi több, a bántalmazott gyermekek alacsony MAOA szinttel agresszívbabbak lesznek felnőttkorukra, mint a magas MAOA szinttel

rendelkező de nem bántalmazott gyermekek (Bushman & O'Brien, 2012). Davidson, Putnam és Larson (2000) szerint a TPH gén felelős a dühösség és az agresszivitás öröklődéséért, de hasonlóképp a MAOA-hoz, itt is jelentős a környezet szerepe.

A központi idegrendszer kutatásakor kétféle módon lehet eljárni. Lehet vizsgálni a strukturális és a funkcionális tulajdonságokat. Előbbihez használják az MRI-t vagy a komputerizált tomográfiát, míg utóbbihoz a pozitron emissziós tomográfiát.

Az emóciók kialakításában és azok regulációjában nagy kulcsfontosságú szerepe van a prefrontális cortexnek, az amygdalának, a hypothalamusnak, az anterior cinguláris cortexnek, az insuláris cortexnek és a ventrális striatumnak. Az amygdala szerepe kiváltképp fontos, ugyanis ez aktiválódik vészhelyzet esetén, illetve ezen agyi struktúra teszi lehetővé a büntetés vagy a jutalmazás függő tanulást. Az amygdala aktivációja figyelhető meg akkor is, ha a félelemmel teli szituációt közvetve tapasztaljuk, például valaki riadt arckifejezést ölt.

Fenyegetés esetén a az amygdalából a bazális ganglionok felé terjed az aktiváció, és itt ér össze az orbitofrontális cortexből származó perceptuális információ a szociális töltettel. A viselkedéses válasz elindul a bazális magoktól, számos kortikális terület felé, míg a fiziológias reakciók a bazális ganglionokból indulnak ki és az amygdala középső részén keresztül az agytörzsbe továbbítódnak. A túl nagy vagy túl kicsi amygdala aktiváció egyaránt járhat túlzott negatív hatásokkal vagy lecsökkent szenzitivitással a külvilág szociális ingereire (Davidson, Putnam & Larson, 2000). Agresszív, erőszakos személyek, bűnözők vizsgálata során a frontális és a temporális agyi területek diszfunkciójára derült fény (Dodge, Coie & Lynam, 2006).

A szerotonin (5-HT) rendszer zavara is okozhat agressziót azáltal, hogy ez az anyag gátlója az impulzív agressciónak. A gerincvelőből származó folyadék csökkent mértéke figyelhető meg agresszív pszichiátrián kezelt betegek esetében. Ők impulzívak, erőszakosak és sok esetben erőszakos úton öngyilkosságot kíséreltek meg. Hasonlóképpen több kutatás alacsony szerotonin metabolit (5-HIAA) szintet figyelt meg impulzív erőszakos cselekedetek elkövetőinél és a gyújtogatóknál (Davidson, Putnam & Larson, 2000).

Moffitt (1993 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) úgy véli, hogy a születés előtti és a születés során felmerülő komplikációk hozzájárulnak a neurológiai problémákhoz, amelyek végső soron az agresszív viselkedést segítik elő.

Raine, Brennan és Mednick (1994 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) koppenhágai férfiak vizsgálatokor úgy találták, hogy két születés körüli faktor jósolja be egy személy bűnözővé válását: a születéskori komplikációk és az anyai visszautasítás egy éves korban.

Más kutatások a várandós kor alatti dohányzást találták a problémás viselkedés, így az agresszív viselkedés bejósolójának (Horwood, 1998 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006).

Raine (2002) az idegrendszer vizsgálatokor arra a megállapításra jutott, hogy az alacsony nyugalmi pulzus a legjobb biológiai korrelátuma az antiszociális viselkedésnek mind gyermek és felnőttkorban.

Miközben az állatvilágban a tesztoszteron és az agresszió közötti kapcsolat egyértelműen bizonyított, az ember esetében ez egyáltalán nincs így. Bár elméletileg megalapozott volna, hogy a tesztoszteron növekedésével az agresszió szint is emelkedjen, az embernél legfeljebb gyenge korreláció állapítható meg a két tényező között. Az ember esetében, –így értekezik Schaal, Tremblay, Soussignan és Susman (1996)– a tesztoszteronszint inkább megmutatkozik a szociális dominanciában semmint az agresszióban. Azok a fiúkat jelölték meg társaik szívósnak és vezetőnek, akiknek relatíve magas volt a tesztoszteron szintjük. Azok a fiúk, akik 6 és 12 éves koruk között sok agresszív tettet hajtottak végre, kevesebb tesztoszteront termeltek, mint nem agresszív társaik.

Egy másik vizsgálat szerint a judo küzdősportban való részvétel nem korrelál a tesztoszteronszinttel, ugyanakkor a versenyeken elért sikerek és a tesztoszteronszint között pozitív korreláció mutatható ki (Salvador, Simon, Suay & Llorens, 1987).

1.2.4 Agresszió, mint modell

Fentebb láthattuk, hogy az agresszió az evolúció folytán feltétlenül jutalmazott tulajdonság lehetett, legalábbis voltak helyzetek, amikor az élet fenntartásához elengedhetetlenül szükséges viselkedés volt. Ma (talán) csökkent ennek a fontossága. Ugyanakkor az agresszív viselkedést megalapozhatja az, hogy a társadalom valamilyen formában jutalmazza azt illetve, hogy utánzással eltanulják másoktól ezeket a cselekedeteket (amik minden bizonnyal kifizetődnek, hiszen a viselkedés „nem kopik ki” legfeljebb hosszútávon csökken, módosul) (Cole & Cole, 2006).

Egy kívánt tárgyat a gyermek megszerezhet úgy, hogy elveszi azt attól, aki éppen játszik vele. Ez a viselkedésmód megerősödik akkor, ha célját eléri, mi több, ezáltal más szituációban is agresszív megoldási móddal fog előrukkolni, –számára teljesen logikus módon– hiszen ez volt az, amivel előzőleg képes volt hatékonyan eredményt felmutatni. Ez az „eredmény”, azaz behaviorista megközelítéssel, megerősítés, többféle lehet, például az említett tárgyak elnyerése, pénz, édesség vagy társas elfogadás vagy egy negatív történés elkerülése (Mummendey & Otten, 2007).

Bandura (1965, 1973) szociális tanulás elméletét már fentebb is érintettük. A kutatásukban arra keresték a választ, hogy a gyermekek számára különböző formában bemutatott agresszív aktusokat utánozzák-e pusztán azért, mert azt látták, de semmi más okuk nincs a bábú „bántására”. Bandura szerint az agresszív minták elsajátításának kezdete a modellkövetés. A gyermekek utánozták a látott mintákat (kevésbé akkor, ha az agresszív cselekményt rajzfilmen látták). Tehát a gyerekek képesek voltak arra, hogy felfogják, hogy képesek ártani a bábunak, eltanulták az erőszakos cselekmény formáit és azt a vélekedést, miszerint ez a viselkedés elfogadható, követendő.

Sok esetben úgy tűnik, hogy az agressziót a gyermekek a szüleiktől tanulják, például a nevelésen keresztül, a másik oldalról pedig sok szülő megerősíti azt, ha gyermeke agresszív módon viselkedik (Segall, Ember & Ember, 1997; Patterson & Crosby, 1992). De nem csak a megerősítés hat az erőszakos cselekedet irányába: azok a gyermekek, akik otthon gyakran voltak tanúi erőszaknak vagy ők maguk gyakran szenvedtek el fizikai büntetést, nagy valószínűséggel lesznek „iskolai erőszaktevők” (Metzig &

Schuster, 2010).

Miközben a családnak a bizalmas, meleg, elfogadó, barátságos környezetet kellene biztosítania, Gelles (1997 idézi Mummendey & Otten, 2007) úgy találta, hogy az embert a legnagyobb valószínűséggel az otthonában éri fizikai inzultus, verés, vagy akár gyilkosság. Egy elmélet szerint azért alakul ki nagy számban a családon belüli erőszakos viselkedés, mert a családtagok, úgy érzik, joguk avagy kötelességük a másik személy viselkedésének, hiedelmeinek, értékeinek a befolyásolása (Gelles & Straus, 1979 idézi Mummendey & Otten, 2007). Egy másik teória csereelmélet alapú: Gelles (1997 idézi Mummendey & Otten, 2007) szerint az agresszió akkor válik adaptív szervezőerővé, amikor az agresszor szerint az agresszió költségei alacsonyabbak, mint az általa elérhető jutalom.

Bármely elmélet álljon a legközelebb a valósághoz, az kijelenthető, hogy az agresszív mintázatok, úgy az okuk (a cselekvés elérendő célja), mind a kimenetelük (sikerességének mértéke) jól lekövethetőek és igen könnyen modellnek tekinthetőek.

Huesmann (1986, 1998) némileg módosította ezt az elképzelést, ő úgy véli, hogy a gyerekek, amikor agresszív tartalmakat fogyasztanak, akkor szkripteket sajátítanak el, azaz szerepeket. Ezek a szkripteken keresztül látják a szituációkat és ezek alapján irányítják a viselkedésüket. Ezek a szerepek erősen begyakoroltak, jól általánosíthatóak sok szituációra. Egy szituációba kerülve, a személyek egy bizonyos szerepkörrel, szkripttel azonosulnak. Hogyha a személy erőszakos szkripteket tanult meg és gyakorolt, céljának elérése érdekében, ezt is fogja használni.

A számítógépes játékokra terelve a szót, a modellelméletek szerint, az agresszív játékok agresszív mintákat tanítanak. Avagy a Bandura kísérlet felnőtt változata szerint az agresszív viselkedést gátló folyamatokat „kellene” redukálniuk (Baron, 1971). Ilyesformán a játékok, agresszív töltetűknél fogva növelni fogják az agresszív viselkedést. Ne feledjük, az agresszív játékok nem pusztán passzív, filmszerű megjelenítései az erőszakos tartalmaknak, ahogy az a Bandura-féle kutatásban szerepelt, a játszó személyeknek az esetek legnagyobb részében aktív szerepet szükséges vállalniuk a tettek elkövetésében. Ugyanakkor a katarziselmélet értelmében éppen

ellenkező következtetésre jutunk, eszerint az agresszióknak éppen csökkennie kellene a számítógépes játék hatására, ahogy erre Griffiths, (1999) is felhívja a figyelmet.

Hasonlóképpen értelmezhető a Huesmann-féle teória is a számítógépes játékokra: a játszás során egy szereplő helyzetébe képzelik magukat a játékosok, a végbemenő szituáció pedig generalizálás után szkriptként használható a valós életben is.

1.2.5 Agresszió katarziszelmélete

Az a nézet, mely szerint az embereknek az agresszív késztetéseket ártalmatlan módon kell kiélniük egy igen népszerű elképzelés, ám megalapozottsága egyáltalán nem sziklaszilárd. Ez az elmélet a hidraulikus modellből levezetett elképzelés, mely szerint ha az agresszív (vagy más jellegű) késztetések nem tudnak „kiutat találni”, akkor felgyűlnek és kontrollálhatatlanul törnek a felszínre (Cole & Cole, 2006).

Feshbach (1961) kísérletében igazolta, hogy aki dühítő hatásnak volt kitéve, majd ezen késztetését ki tudta élni (eltérően annak eredeti irányától), az kevésbé kívánt további agresszióval élni, szemben azzal, akinek nem volt lehetősége erre. Így sportolással, futással vagy olyan cselekedetekkel, melyek „agresszív színezetűek” (például favágás) kiolthatóvá válik az agresszió (Feshbach, 1984).

Más kutatások viszont (Mallick & McCandless, 1966) ezzel ellentétes eredményre jutottak. A kutatásukban általános iskolás fiúkat egy feladat elé állítottak, ám egy beavatott társuk folyamatosan zavarta a munkájukat. A bosszantó helyzet után az egyik csoport célba lőtt, így tudta volna „levezetni az agresszív késztetéseit”, míg a másik csoport nem. Amikor arra került sor, hogy a zavaró gyermeket megbüntessék, a büntetések mértékében nem volt mérhető a csoportok közötti különbség.

1.2.6 Agresszió és frusztráció kapcsolata

A frusztráció-agresszió hipotézis 1939-re nyúlik vissza, amikor a Yale csoport Frustration and aggression címmel könyvet jelentetett meg. Dollard et al. (1939 idézi Berkowitz, 1989) elgondolása szerint, a frusztráció, mint drive váltja ki az agresszorból az erőszakos viselkedést. Úgy gondolták, hogy minden tényező, ami akadályozza a személyt abban, hogy elérje célját, frusztráló. A számítógépes játékokra jól

alkalmazható lehet ez az elmélet, hiszen folyamatosan akadályokkal találkoznak szembe a játékosok és olybá tűnik, hogy ezek meghaladásában lelik örömüket. Egészen más a helyzet viszont, hogyha immáron sokadszorra sem sikerül a továbbjutás. Ezt erős frusztrációnak élhetik meg.

A Yale csoport úgy vélte, hogy a frusztráció és az agresszió között szoros kapcsolat van, tehát a frusztráció minden esetben agressziót szül és minden agresszió frusztráció következménye. Ugyanakkor az agresszió, hogyha akadályoztatva van –bármely okból– abban, hogy a frusztráció oka ellen irányuljon, új célpontot keres magának (Dollard et al., 1939 idézi Berkowitz, 1989). Ez az elgondolás közös a katarzis elméletben annyiban, hogy az agresszív készítés szerintük is csökkenthetőek azzal, hogy más, helyettesítő tevékenységgel „vezeti le” az agresszív személy ezen készítését (Berkowitz, 1989).

Azonban az elméletet több kritika is érte: a frusztráció és az agresszió közötti kapcsolat egyáltalán nem ennyire egysíkú, avagy egyértelmű. A frusztráció van, hogy nem agresszióhoz, hanem apátiához vagy meneküléshez vezet (Mummendey & Otten, 2007). Sokkal inkább tűnik úgy, hogy az agresszió egy domináns választendencia lehet a sok közül (Miller et al. 1941 idézi Mummendey & Otten, 2007) Berkowitz (1964, 1969, 1974 idézi Mummendey & Otten, 2007) úgy véli, hogy a frusztráció nem közvetlenül hat az erőszak irányába, hanem dühöt alakít ki, amely az agresszív viselkedéshez szükséges készenlétbe hozza a személyt. De csak akkor válik a személy valóban agresszívvé, ha olyan jelzőingerekkel találkozik, melyek „kioldják” a dühös emberből a frusztrációt.

1.2.7 Általános Agresszió Modell

Az Általános Agresszió Modell (General Aggression Modell, GAM) (Anderson & Bushman, 2002) célja, hogy egy integratív keretbe helyezze az agresszióról szóló elméleteket. A modell azt ígéri, hogy jobban képes magyarázni az agresszív viselkedést, mint a különálló elméletek, melyek csak egy-egy szeletre koncentrálnak.

A személyiségből fakadó faktorok közé tartoznak a vonások, attitűdök, genetikai predispozíciók. Ezek a jellegek időben stabilak, szituációkon átívelőek. Bizonyos

vonások elővételezik az agresszió magas szintjét, így például a nagy önbizalom vagy a narcisztikus személyiség hajlamosít az agresszióra (Baumeister et al., 1996; Bushman és Baumeister, 1998 mindkettőt idézi Anderson, Bushman, 2002).

Ahogy erről már esett szó, a nemek közötti különbségek markánsan megmutatkoznak az agresszió formáiban: a férfiak a direkt agressziót, a nők az indirekt agressziót részesítik előnyben.

A vélekedéseknek, meggyőződéseknek is szerepe van az agresszió kialakulásában, például, hogy miként vélekedik a személy, mennyire hatékony agresszióhoz folyamodik egy szituációban. Azok, akik úgy vélik, egy agresszív tettet képesek végrehajtani és ez a kívánt eredménnyel fog járni, nagy valószínűséggel ehhez fognak folyamodni szemben azokkal, akik eltérő véleménnyel vannak az adott tett hatékonyságáról.

Az attitűdök, melyekkel az emberek önmagukhoz, másokhoz, tárgyakhoz és problémákhoz viszonyulnak, befolyásolják az agresszió elfogadását. Az erőszakot elfogadó attitűd vagy éppen bizonyos csoportok elleni erőszak elfogadása könnyen vezethet erőszakos cselekedetekhez.

Az emberi értékek meghatározzák, hogy mit tehetünk vagy mi az, amit tennünk kell egy szituációban. Így például, elfogadható-e számunkra egy interperszonális helyzetben az agresszió alkalmazása.

A hosszú távú célok is meghatározzák, hogy az agresszió elfogadható, esetleg vágyott megoldási stratégia lehet-e (Anderson és Bushman (2002) azt a példát hozza, hogy egy bandavezér célja lehet, hogy erőszakos cselekedettel vívja ki a tiszteletet és a félelmet maga irányába).

A Huesmann-féle szkript teória is beépítésre került a keretbe, tehát az is fontos meghatározója az agresszivitásnak, hogy a cselekvő egyén milyen interperszonális és viselkedési mintákat, szkripteket sajátított el és ezek közül melyiket érzi megfelelőnek az adott szituációban.

A személyiségből adódó faktorok mellett fontosak a szituáció tulajdonságai, ilyen például egy provokáló személy vagy agresszív jelzések.

Pusztán agresszív jelzések, tárgyak, vagy fegyverekről készült fényképek jelenléte megnöveli az emberekben az agresszióra való előhúrozottságot azáltal, hogy az agresszióval kapcsolatos gondolatokat hívják elő a memóriából (Berkowitz & LePage, 1967 idézi Anderson & Bushman, 2002).

A provokáció, úgymint a sértések, fitymálás vagy az igazságtalanság az agressziót megnövelő tényező.

Ehhez nagyon közel áll a frusztráció, azonban míg a provokáció interperszonális környezetben zajlik, a frusztráció egy cél elérésnek a képtelenségéből, kudarcból fakad.

Hasonlóképpen a fájdalom vagy diszkomfort érzés, alkohol vagy koffein használat az agresszió előtörését segíti elő (Anderson & Bushman, 2002).

Anderson és Bushman, (2002) éppen az erőszakos számítógépes játékok játszásán keresztül mutatják be, hogy miként válik valaki agresszívvé.

Az ismételt agresszív tartalom játszása tanúláshoz, gyakorláshoz és az agresszív tudáshoz kötődő struktúrák megerősítéséhez vezet. Ez szerintük az agresszív vélekedéseket és attitűdöket, a szkripteket, az agresszió kimenetelével kapcsolatos várakozásokat abba az irányba tolja, hogy a személy agresszívebbé válik és ezt a felgyülemlett agressziót a szituációs változók vagy előhívják vagy lecsendesítik.

1.2.8 Az agresszió-kontroll elméletei

A családi környezet nagymértékben befolyásolja a gyermekek agresszióját, így a szülői melegség, következetes nevelés, magas elvárás a „jó viselkedésre” vonatkozóan, ritka szembesülés agresszív mintákkal mind olyan faktorok, melyek bejósolják az agresszív viselkedés alacsony voltát (Slaby & Roedell, 1982).

Az kötődési mintázatokkal kapcsolatos kutatások nem egyértelműek. Bates et al. (1991) középosztálybeli, két szülővel rendelkező családokat vizsgálva nem találtak összefüggést a nem biztonságosan kötődő gyermekek és az agresszió mértéke között. Ugyanakkor Lyons-Ruth, Alpern és Repacholi (1993 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) kutatási eredménye szerint a dezorganizált kötődési típus 5 éves korban ellenséges viselkedést, 7 éves korban pedig externalizációs problémákat okoz. Shaw et

al. (1995 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) úgy találta, hogy a nem biztonságos kötődés, különösen a dezorganizált, bejósolja az agresszív viselkedést a gyermek 5 éves korára. Ez utóbbi kutatásban alacsony szocioökonómiai státuszú családok vettek részt, alátámasztva Greenberg, Spelz és Deklyen (1993 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) elképzelését, akik úgy gondolták, hogy a biztonságos kötődés protektív faktor az alacsony jövedelmű, alacsony szocioökonómiai státuszú, veszélyeztetett családokból származó gyermekek számára. Ugyanakkor jobb körülmények között élő, középosztálybeli gyermekek számára, a biztonságos kötődés az agresszió megbízható kontrolljához nem feltétlenül szükséges.

Dishion és Bullock (2002 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) elméletében kifejti, hogy az agresszió szempontjából magas rizikóval bíró gyermekek számára is védőfaktor a pozitív odafigyelés, az érzelmi kötődés, érzelmi ráfordítás, és a megfelelő viselkedésszabályozás kombinációja.

Bates és Bayles (1988 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) kimutatták, hogy az anyai érzelmek melegségének megtapasztalása negatívan hat az externalizációs problémákra, majd ezt több kutatás is alátámasztotta (Booth, Rose-Krasnor, McKinnon & Rubin, 1994; Caspi et al. 2004 utóbbi idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006).

A nevelés oldaláról vizsgálódva, láthatjuk, hogy a pozitív odafordulás, szeretet-orientált nevelés az agresszió inhibitora, mellyel szemben áll a fizikai büntetés. A fizikai büntetés során a gyermek olyan sémákat tanul el, melyekből az következik, hogy az agresszív viselkedéssel a kívánt cél elérhető. Ezt a kapcsolatot többen kísérletesen is bizonyították, például Bandura és Walters (1959 idézi Lester, 1967) megfigyeléssel, Eron, Walder, Toigo és Lefkowitz (1963) kortársak értékelésével, illetve AllinSmith (1960 idézi Lester, 1967) félbehagyott történetek kiegészítésével. A nevelő szándékú verbális és fizikai agressziót vizsgálta Leroy, Mahoney, Boxer, Gullan és Fang (2014). Arra az eredményre jutottak, hogy elsődlegesen az anyai inzultus okozott viselkedéses problémát a mentális intézményben kezelt kamaszok számára.

Parke és Deur (1972 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) arra hívja fel a figyelmet, hogy a következetesség az egyik legfontosabb tényező: azokban a családokban, ahol a büntetést következetlenül adják a szülők, –akár úgy, hogy az egyik szülő megengedőbb,

a másik szigorúbb (Sawin & Parke, 1979)– a gyermekek hajlamosak lesznek agresszíven viselkedni.

Fentebb, *Az agresszív viselkedés biológiai megközelítése* című fejezetben tárgyaltam a biológiai és neurobiológiai alapjait az agresszióknak. Láthattuk, hogy a szerotoninnak fontos szerepe van az agresszió regulációjában. Davidson, Putnam és Larson (2000) összefoglalójukban kifejtik, hogy az orbitofrontális cortex és a vele összeköttetésben lévő területek, így bizonyos prefrontális területek, az anterior cinguláris cortex és az amygdala olyan kört alkotnak, mely kulcsfontosságú az érzelmek regulációjában. Ennek a körnek a diszfunkciója megakadályozza az érzelem és elsődlegesen az agressziószabályozás megfelelő működését.

Davidson, Putnam és Larson (2000) kitér arra is, hogy ez a neurális kör a korai szociális hatások folyamán erőteljesen formálódik, de mind farmakológiai és pszichoszociális kezeléssel javítható a teljesítménye.

Hamama és Ronen-Shenhav (2012) olyan fiatalokat vizsgált, akiknek a szülei elváltak. A válás okozta stressz hatására, a fiatalok gyakran dühösebbek lettek, megnőtt az ellenséges gondolataik száma. Kutatásuk fő fókuszára arra irányult, hogy a szociális támogatásnak és az önkontrollnak milyen szerepe van az agresszió regulálásában.

A szociális támogatás alatt bármilyen olyan személyt értettek, aki az adott fiatal számára elérhető, információval, tanáccsal, iránymutatással, anyagi segítségnyújtással, meghallgatással, elfogadással, pozitív érzelmekkel képes a megküzdést elősegíteni. Itt nem elhanyagolható a kortárs csoport szerepe.

Az önkontroll a személyiség célorientált erőforrása, mely segít a negatív életeseményekkel, érzésekkel, zavaró gondolatokkal, stresszel való megküzdésben. Az a személy, aki önkontrollal rendelkezik, biztonságban érzi magát és úgy érzi, függetlenséggel bír a saját életének alakításában.

A kutatás eredménye egybehangzó sok más kutatással, (Denson, Capper, Oaten, Friese & Schofield, 2011; Mischel, Shoda & Rodriguez, 1989; Ronen, 1997; Rosenbaum, 1998; Waisbrod, Rosenbaum & Ronen, 2009 utóbbi négy kutatást idézi Hamama & Ronen-Shenhav, 2012) azaz az önkontroll az agresszió alacsony szintjét jósolja be, projektív faktorként működik. Ezenkívül Hamama és Ronen-Shenhav úgy találták, hogy

az önkontroll a kortárs elutasítástól való érzékenységet is csökkenti (mert az önkontrollal rendelkező személy „biztos önmagában”).

A szociális támogatás is az agresszió ellenében hat, azok akik nagyobb mértékű szociális segítséget kaptak, kevesebb ellenséges gondolatról, dühről, fizikai agresszióról számoltak be, azonban a szociális támogatás és a verbális agresszió között Hamama és Ronen-Shenhav nem talált együttjárást.

Az elmúlt években számos próbálkozás irányult arra, hogy az agresszív viselkedés fejlődését gátolják, mindez ahhoz is közelebb vitt minket, hogy általuk megnézhessük, a különböző mechanizmusok hogyan működnek a gyakorlatban (Dodge, Coie & Lynam, 2006).

Több kezdeményezés a családon, mint rendszeren keresztül kívánja a célját elérni, így a Parent Management Training is. Ennek célja, hogy a szülők nevelési mintázatait megváltoztatva hasson a gyermek viselkedésére és csökkentse annak agresszivitását. A kezdeményezés hatékonyan tölti be feladatát, a fiatalok agresszivitása csökken a foglalkozás hatására (Dodge, Coie & Lynam, 2006).

Olweus (1993) egy iskolai programot fejlesztett elsősorban általános iskolás tanulóknak. Célja az volt, hogy csökkentse a helytelen, zavaró viselkedésformákat és növelje a proszociális viselkedést. A kezdeményezés sikere az egész vizsgált csoportban szembetűnő volt és az eredmény hosszútávon is fennmaradt.

Lochman és Wells (2004) és Graham és Hudley (1993 mindkettőt idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) úgy érvel, hogy a szociális kognitív készségek csökkent volta idézi elő az agressziót. Úgy vélik, hogy a problémamegoldás, az attribúció, a döntéshozatal az agresszív személyeknél fejlesztést igényel és ezáltal az agresszív késztetések csökkenni fognak. Vizsgálatok igazolták az elmélet megalapozottságát, valóban csökkent az agresszív viselkedés a szociális kognitív képességek javításának hatására.

Sok kutatás alátámasztja azt az elméletet, miszerint a kogníció és az emocionális folyamatok javításával csökkenthetőek az antiszociális reakciók valamint, hogy a kognitív-emocionális folyamatok felelősek az agresszió egy meghatározó mértékéért (Dodge, Coie & Lynam, 2006).

1.2.9 Szociometria módszerének bemutatása, az agresszió és a társas beilleszkedés kapcsolata

Moreno vizsgálta elsőként az egyén helyét a különböző társas csoportokban. Kérdésselvetése arra vonatkozott, hogy miként képes valaki beilleszkedni a „társas mezőbe”, milyen társas pozíciót vesz fel egy csoportban. Moreno úgy vélte, hogy az emberi kapcsolatok egy csoportban elsősorban érzelmen, rokonszenvi megegyezéseken alapulnak. Az így létrejövő hálózatot rokonszenvi (pozitív illetve negatív) kérdésekkel próbálta felmérni, ezt nevezzük szociometriának (Méreai, 2001; Cillessen, 2009). Hogy hitelesen folytassuk a kutatásunkat, azon a helyen kell elvégezni a felmérést, ahol a közösség legtöbb idejét tölti, így a közös emlékek, összetartozás élménye eleven lesz. Fontos, (és ez jelen kutatásban nem valósult meg maradéktalanul, lásd: *Perspektívák és korlátok*) hogy a közösség tagjai maradéktalanul jelen legyenek a vizsgálat végzésekor (Méreai, 2001).

A kérdések (kritériumok) megfogalmazása minden közösségben más és más. A csoport típusától, szerkezetétől függően kell összeállítani a kérdéseket úgy, hogy azok sugallják, érzelmi színezetű válaszra vagyunk kíváncsiak. A kérdéseknek az adott környezethez kell alkalmazkodniuk, azaz olyan kérdéseket kell feltenni, melyek utalnak a csoport szokványos tevékenységére, konkrétan legyenek megfogalmazva, feltételes módban, ami elősegíti a válaszadás érzelmi motivációját. Moreno, bár hangsúlyozta az válaszadás spontán voltát, kikötötte a válaszok maximális számát (Méreai, 2001). Így tettünk mi is, elsősorban adatfeldolgozási okokból.

Iskolába kerülve az agresszív viselkedésnek drámai hatása van az interperszonális kapcsolatokra. Az agresszív gyerekeket elutasítják a társaik (Kupersmidt & Dodge, 2004 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006). Azonban ez a tendencia egy önmagába visszatérő spirált rejt magában: az agressziójuk miatt elutasítottak (jellemzően fiúk) ez irányú viselkedésüket fokozzák.

A kortárs csoport elutasító magatartása bejósolja későbbi pszichopatológiák megjelenését, az iskolarendszertől kiesést (Rubin, Bukowski & Parker, 2006 idézi Rubin, Bowker, Kennedy, 2009).

Bár a konstans módon agresszív fiataloktól elhatárolódnak a társaik, nem minden agresszív cselekedetre tekintenek elutasítóan. Lancelotta és Vaughn (1989 idézi Dodge, Coie & Lynam, 2006) úgy találta, hogy az az agresszív aktus, amit a fiatalok provokáció hatására végeznek pozitív elbírálásban részesül. Tehát a fiatalok kedvelik azon társaikat, akik kiállnak magukért.

Az elutasítás a kortársak részéről nem minden esetben jelent teljes elszigetelődést: az agresszív gyermekeknek gyakran vannak barátaik, akik viselkedésükben hasonlatosak hozzájuk (Rubin, Bowker & Kennedy, 2009). A barátságaik minőségileg jelentősen eltérnek a nem agresszív kortársaikétól: kapcsolataikban sok az összeveszés, a harag. Nem, vagy csak nehezen élik meg az intimitást, a biztonságot és nem is értékeli olyan nagyra a kapcsolataikat (Crick, Murray-Close, Marks & Mohajeri-Nelson, 2009). Érdekes azonban, hogy több titkot osztanak meg egymással. Grot-peter és Crick (1996 idézi Crick, Murray-Close, Marks & Mohajeri-Nelson, 2009) Ezt azzal magyarázza, hogy a titkaik által manipulálják a pajtásukat, hogy kizárólag velük barátkozzanak: „Nem annyira intelligens tárgyhasználók vagyunk, mint inkább a társas viszonyok okos stratégiái” (Bereczkei, 2008, 348.).

Az agresszív gyermekek egyedül, vagy kisebb csoportban gyakran válnak bully-vá, azaz bántják, zaklatják egyik-másik társukat. A bullying gyakran az iskolai osztály előtt zajlik de egyre gyakrabban nem áll meg az iskola falainál. Az iskolások kis hányada lesz bully-k áldozata, jóllehet szemlélőként szinte mindenki találkozik a szituációval. Ez azért lehetséges, mert a bully-k jó érzékkel választják ki áldozatukat: szociálisan kirekesztett, fizikailag gyenge, szorongó kortársakat választanak. A kortársak két fő okból támogatják a bántó tevékenységet: egyfelől az áldozat szociális kirekesztettsége miatt úgy érzik, már-már szívességet tesz az agresszor, hogy a nem kedvelt osztálytársat piszkálja. A másik ok, hogy nem kifizetődő (az általában nem kedvelt) áldozat segítségére sietni, ugyanis így könnyen a megmentő is a bully-k céltáblájára kerülhet (Rubin, Bowker & Kennedy, 2009).

2. Kutatási kérdések, hipotézisek

A kutatás elsődleges célja, hogy felfedje a játszási szokásokat és, hogy

rávilágítson a játszás és az agresszió között húzódó kapcsolatokra.

1. Hogyan oszlik meg a játékra való hajlandóság a nemek között?
Azt feltételezzük, hogy a férfiak szignifikánsan többet játszanak a számítógépen mint a leányok.
2. A játékmotivációs kérdőív eredményeit figyelembe véve, kíváncsiak vagyunk arra, hogy mi motiválja a fiatalokat a számítógépes játékra, illetve, hogy van-e ebben nemi különbség.
3. Azt feltételezzük, hogy összességében az agressziószintben nincs különbség a nemek között, de a faktorokat vizsgálva eltérést tudunk kimutatni a férfiak és a nők közt, azaz agressziójukat különböző módon fejezik ki.
4. Tekintettel arra, hogy a számítógépen megélhető agresszió a férfiak által preferálthoz van közel, azt gondoljuk, hogy a férfiak több időt töltenek agresszív játékokkal, mint a nők.
5. Elképzelésünk szerint nincs különbség a játszó és nem játszó személyek agresszió szintjében.
6. A frusztráció kérdésében azt vizsgálánk, hogy, hogy van-e különbség a számítógépen játszó személyek és a nem játszóknak által preferált frusztrációkezelési módszer tekintetében.
7. Úgy gondoljuk, hogy nem fogunk korrelációt találni a játékkal töltött idő és az agressziószint között.
8. Azt várjuk, hogy együttjárásra lelünk a durván erőszakos játékidő és az agresszivitás között.
9. Előbbi hipotézist a durván agresszív játékkal töltött idő alapján alkotott csoportok között is teszteljük. Arra számítunk, hogy nem találunk különbséget a csoportok között.
Bár arra számítunk, hogy van korreláció a két változó között, ez nem olyan erős, hogy a csoportok között szignifikáns különbséget eredményezzen.
10. Az eszképzizmust játékmotivációként megjelölők agresszívbak, mint azok a

játékosok, akik más okból játszanak.

Szeretnénk kísérletet tenni arra, hogy felfedjük a játszás és az agresszió kapcsolata mögött meghúzódó változókat:

11. Az extrapunitív frusztrációelhárítás és a pszichoticitás kovariáló változó a durván erőszakos játékidő és az agressziófaktorok között.

A szociogram segítségével tanulmányozni szeretnénk a játszó személyek interperszonális kapcsolatait.

12. Azt feltételezzük, hogy a játszó személyeknek kevesebb viszonzott kapcsolatuk van, mint a nem játszóknak.
13. Úgy véljük, hogy fordított korreláció van a játékokkal töltött idő és a viszonzott kapcsolatok száma között.
14. Ha igazolódik az, hogy intenzíven játszóknak kevesebb a viszonzott kapcsolata, akkor ebben közvetítő tényezőként játszhat szerepet ezeknek a játszóknak az a törekvése, hogy a valódi kapcsolatok világától inkább elfordulnak.
15. Elképzelésünk szerint a számítógépen játszó személyek kevésbé népszerűek a társas környezetükben, mint a nem játszóak.
16. Ezen kérdést korrelációval is vizsgálánk azaz, elgondolásunk szerint fordított irányú korreláció van a számítógépes játékkal való játszás és a népszerűség faktor között.

Az Eysenck személyiségkérdőív tekintetében azt gondoljuk, hogy

17. a játszás időtartama fordítottan korrelál a pszichoticitás mértékével.
Úgy véljük, hogy a pszichoticitás személyiségfaktorhoz tartozó tulajdonságok, így például a gátolatlanság, szociális szabályok figyelmen kívül hagyása lecsökkennek azáltal, hogy a játékban levezethetővé válnak.

3. Vizsgálat

3.1 Vizsgálati minta

A kutatás az elemzéshez két forrásból gyűjtött adatokat. Egyfelől támaszkodtunk az interneten fellelhető játékosokra, akiket fórumokon, játékokkal foglalkozó oldalon keresztül szólítottunk meg. Őket egy internetes kérdőív kitöltésére kértük meg.

Másik forrásunk kisebb mintával szolgált: személyesen vettünk fel adatokat egy budapesti állami fenntartású gimnázium és szakközépiskola tanulóival. Az adatfelvételt megelőzően -a diákok életkorának függvényében- passzív beleegyező nyilatkozat kitöltésére kértük fel a szülőket, melyben tájékoztatjuk őket, a kutatás céljairól, önkéntes jellegéről, a titoktartásról.

3.1.1 Internet, mint adatforrás

Az internetes adatgyűjtésnek nagy előnye, hogy hatékonyan lehet megszólítani a célpopulációt és a válaszok már eleve digitális, feldolgozásra kész formátumban érkeznek. Így az adatbevitel hibaforrásai is elkerülhetőek.

A kutatás egy Google Drive – Form használatával gyűjtött adatokat a kooperáló személyektől. A kérdőívet a megbízhatóság érdekében, egyetemi domain alá, a <http://pszichologia-kutatas.pte.hu/> címre helyeztem el.

3.1.2 Személyes adatfelvétel

A személyes adatfelvétel olyan középiskolás (gimnázium és szakközépiskola) osztályokban történt, amelyek osztályfőnöke szerint legalább egy fiatal játszik számítógépes játékokat. Az egész osztályt együttműködésre kérjük, így jutottunk egyfelől a „nem játszó” kontrollcsoporthoz, másrészt ilyen módon a papír alapú tesztek kitöltő játszó személyek a saját társas környezetükkel lesznek összemérhetőek, ami nagyobb pontosságot tesz lehetővé mintha csak egy összesített kontrollcsoport lenne a viszonyítási alap.

Az *Internet, mint adatforrás* alcímben említett tesztek papír alapú változatát ők is

kitöltötték, de a kérdőíveket kiegészítettük egy szociometriai teszttel, melyek az osztálytagok népszerűségére vonatkozik. Az alábbi kérdéseket intéztük hozzájuk:

1. Ha az osztály több napos utazásra indulna, kivel utaznál szívesen egy fülkében?
2. Osztálytársaid közül ki az, akivel érettségi után is szívesen barátkoznál?
3. Nehéz helyzetben, kínos ügyben kihez fordulnál baráti segítségért az osztálytársaid közül?
4. Kivel töltenél szívesen együtt egy vasárnapot az osztálytársaid közül?
5. Kik azok az osztálytársaid közül, akiknek a viselkedése sokaknak tetszik, akiknek a viselkedését sokan követik?

A személyes adatfelvételhez a kérdőíveket az SDAPS nevű nyílt forráskódú OMR² szoftverrel készítettem. A kitöltést követően bescanneltem őket és így a felelet választós kérdőívek könnyen importálhatóak lettek a statisztikai szoftverbe. A kifejtős válaszok (pl.: szociometria, PFT) manuális feldolgozást igényeltek csakúgy, mint az online változat esetén.

3.2 Módszer

3.2.1 Felhasznált kérdőívek bemutatása

A kérdőívek felvételekor rákérdeztünk a kutatásban résztvevők nemére, életkorára, arra, hogy milyen játékokkal játszanak, és, hogy egy átlagos napon mennyi időt szánnak erre, percben.

A résztvevőket arra kértük, hogy töltsék ki a Buss és Perry -féle Agresszió kérdőívet (Buss & Perry, 1992), a PFT tesztet³ (Szakács, 1965), az Eysenck-féle személyiségkérdőívet, (Eysenck & Matolcsi, 1984; Eysenck, Kálmánchey & Kozéki,

2 OMR: Optical Mark Recognition. Olyan szoftver, mely felismeri a válasz-négyzetekbe elhelyezett X-et.

3 A PFT teszt eredetileg interjúhelyzetre van elkészítve, ennek megfelelően átdolgoztuk az instrukciót, illetve az ingeranyagot bescanneltük. Hogy fiatalok számára is jól érthető legyen az ingeranyag, a régi, a mi konvencióinktól eltérő tartalmú képeket eltávolítottuk. Az alábbi képek kerültek kivételre: 2, 6, 11, 14, 15, 20, 21.

1981) és a játszás motivációira rákérdező MOGQ kérdőív magyar változatát (Demetrovics, et al., 2011).

A felhasznált kérdőívekért, lásd *Melléklet 1*.

Az internetes adatfelvétel esetén az életkori adatok alapján automatikusan a felnőtt vagy a gyermek változatot kapták a kitöltők az Eysenck kérdőívből. A középiskolások esetén nem volt szükség a gyermekváltozatra.

3.2.2 Buss és Perry Agresszió kérdőív

Buss és Perry (1992) a Buss és Durkee -féle Hostility inventory újragondolásaként hozták létre az agresszió kérdőívüket. A kérdőív elkészítésének oka az volt, hogy az ellenségességet mérő kérdőív nem mutatott hosszú távú stabilitást, az igaz-hamis állítások között nehéz volt dönteni a kitöltőknek, valamint a kérdések faktorokba sorolása sem mindig volt konzekvens. Az ellenségességet mérő kérdőív idejétműltnak számított, ugyanis már 1992-ben, az Agresszió kérdőív elkészítésekor 35 éves volt.

Az Agresszió kérdőív már megfelel a pszichometria követelményeinek, az angol változatban két feltételnek kellett megfelelnie egy itemnek: a saját faktorában .35-öt meghaladó faktorsúllyal kellett rendelkeznie, valamint ennél kevesebbel bármely más faktorban. Az így létrejött 29 item képezi a kérdőívet, mely 5 fokú Likert skálát alkalmaz, így már könnyebb a kitöltőknek megtalálni a számukra legmegfelelőbb választ. Eredetileg a kérdőív 6 változót tartalmazott de a faktor analízis során csak 4 emelkedett ki: Fizikai agresszió, verbális agresszió, harag, ellenségesség (Buss & Perry, 1992).

Tekintettel arra, hogy a Buss és Perry-féle agresszió kérdőívnek még nincs magyar adaptációja, az angol faktorok mentén, magyarra fordított kérdésekkel dolgoztunk.

3.2.3 PFT teszt

A Rosenweig-féle frusztrációs teszt a a legnépszerűbb olyan eljárás, melyben a résztvevőnek egy történetet, párbeszédet kell befejeznie (Rosenweig et al., 1948; Rosenweig, 1978; Szakács, 1988 idézi Oláh & Gyöngyösiné, 2007). Ezt a tesztet

Rosenweig a stresszből fakadó agresszió feltárására dolgozta ki. A teszt 24 sematikus rajzból áll, (ebből, mint az olvasható nem használtuk fel mindet) melyen az egyik rajzolt figura mond valamit, a másik pedig erre válaszol. Ezt a választ -hiszen az ennek szánt szövegbuborék üres- a teszt alanyának kell megadnia. A teszt kiértékelésekor megkülönböztetünk kifelé és befelé irányuló agressziót, valamint annak az elkerülését. Jelen kísérleti helyzetben mi csak az agresszió irányát vettük figyelembe, de lehetséges még a reakció típusa szerint is elemezni a válaszokat. Akadályhangsúlyos válasz esetén a frusztráció tárgyi okán van a hangsúly. Én-elhárító a válasz abban az esetben, ha abban az én védelme a legjelentősebb. Szükséglet-fennmaradású választípus az, amikor a válasz a jövőbeni megoldást emeli ki a válaszában (Szakács, 1988 idézi Oláh & Gyöngyösiné, 2007)

3.2.4 Eysenck személyiségkérdőív

Eysenck úgy vélte, hogy a személyiség kevés számú alapidimenzió alapján leírható. Kutatásai révén úgy találta, hogy ez a négy alapidimenzió az extroverzió, neuroticizmus, pszichoticizmus és a (kognitív) intelligencia. Eysenck szerint ezek a személyiség építőkövek hierarchikusan szerveződnek és az öröklött tulajdonságok jelentős befolyással vannak rájuk (Matolcsy, 1988).

Az extrovertált személyek szociálisak, szeretik a társaságot, sok barátjuk van, kedvelik az izgalmat, kockázatvállalók, keresik a szenzációt, aktív, mozgalmas életet élnek. Az introvertáltak ezzel szemben csendesek, inkább kerülnek a társaságot, az izgalmas dolgokat, kevés, de közeli barátaik vannak.

Akikre az emocionális labilitás (neuroticizmus) a jellemző, azok aggályoskodóak, szorongóak, hangulatuk könnyen változik és időnként depressziósak. Nehezen nyugszanak meg, érzelmi reakcióik gyakran túlzóak. Akik ezen a skálán kevés pontot érnek el, azokra az érzelmi stabilitás a jellemző, nyugodtak, kimértek, ha érzelmi egyensúlyukból kibillennek is, hamar visszatérnek.

A pszichoticizmus skálán magas pontszámot elérőkre az jellemző, hogy ők agresszívak, ellenségesek, érzelmileg hidegek, nem empatikusak, antiszociálisak, egocentrikusak. A pszichoticizmus skála fontos a kutatás szempontjából. Általa mérni szeretnénk, hogy a

a játékok relatív következmény nélkülisége milyen kapcsolatban áll a személyiséggel. A kutatásnak korlátja, hogy nem tud fényt deríteni arra, hogy mi az ok és mi a következmény, mégis érdekes, hogy a játékokkal játszó kevesbé akarják-e betartani a szabályokat, mint a nem játszó, még ha nem is tudjuk pontosan, hogy a játéknak a következménye-e ez, vagy a személyiség a benne meglévő szándék kibontakoztatása érdekében folyamodik-e a játékhoz.

A kérdőív hazugságskálával méri a szociális kíváнатosságának megfelelés mértékét (Eysenck & Matolcsi, 1984).

Eysenck és Matolcsi (1984) munkája során az EPQ 90 tételes változatát honosították. 962 személlyel végezték a teszt bemérését (548 férfi, 414 nő). A kérdőív itemeire igen-nem jellegű válasz adható. Az extroverziót, neuroticizmust, szociális kíváнатosságot nagyon megbízhatóan méri az elkészült kérdőív, a pszichoticizmus mérhető, de nem olyan megbízhatóak a mutatói, mint a fent említett faktoroknak.

A kutatásunk során az EPQ gyermekváltozatát is felhasználtuk, igaz jóval kisebb számban került kitöltésre, mint amennyire számítottunk.

A kérdőív adaptálásához a mintát 7-15 év közötti gyermekek szolgáltatták, mind a fővárosból, mind vidéki városokból és egy kisebb településről. Összesen 2185 gyermek töltött ki kérdőívet, 893 fiú és 759 lány. A vizsgálat során sikerült ugyanazokat a faktorokat elkülöníteni, mint amiket az eredeti, angol változatban, néhány esetben azonban az itemek más faktorba kerültek. Interferencia volt továbbá a pszichoticizmus és a hazugságskála között, de ez könnyen megmagyarázható: a hazugságskála a társadalomnak való megfelelést méri, a pszichoticizmus pedig a legtöbb olyan erkölcsi, morális összetevővel rendelkezik, amire a társadalom szabályokat alakít ki. Az eredeti 110 kérdésből 86-ról derült ki, hogy pontos mérésre alkalmas, ezek maradtak a végső kérdőívben (Eysenck, Kálmánchey, Kozéki, 1981).

3.2.5 MOGQ

Demetrovics et al. (2011) úgy véli, hogy a modern közösség egy örömforsására lelünk a számítógépes játékokban, és ennek megfelelően a játszásra irányuló motivációkat szeretné felmérni (ellentétben azokkal a kutatókkal, akik a

rizikófaktorokra és a játszás hátulütőire koncentrálnak).

A Motives for Online Gaming Questionnaire-t, ahogy a nevéből látszik, online játszó személyek felmérésre készült, a mi kutatásunk pedig éppen ennek ellenkezőleg: az offline játékosok vizsgálja. Ennek az ellentmondásnak a feloldása nem okoz azonban problémát. Azokat a faktorokat, melyek az online játszásra vonatkoznak, eltávolítottuk.

A kérdőív elkészítéséhez két mintát használt Demetrovics és csapata: először egy 15 fős minta (11 férfi, 4 nő) segítségét kérték, akiket hólabda mintavételezéssel választottak ki. Ők szolgáltatták a kutatás kvalitatív alapját, azaz ők nyilatkoztak arról, miért is szeretnek számítógépen játszani. Ezeket a válaszokat faktorokba rendezték, és ezek alapján készültek az itemek.

Később a faktoranalízishez 3818 válaszadó (összesen 4390 a részleges válaszadókkal együtt) eredményeit használták fel. Így alakult ki a végleges faktorstruktúra a következő faktorokkal: szociális motiváció, versengés, készségfejlesztés, fantáziálás, coping, eszközpizmus, rekreáció (Demetrovics et al. 2011).

Van aki azért játszik, mert szeret (online térben) ismerkedni, barátokat szerezni. Ez a faktor esetünkben nem használatos, hiszen offline módon a számítógép által irányított (vetély-) társakkal nem lehetséges ismerkedni. Van akit a versengés hajt, míg mások a saját készségeiket szeretnék fejleszteni a játékon keresztül. A fantáziálás, mint motiváció sokaknak azt jelenti, hogy új szerepeket, identitást tudhatnak ezáltal magukénak. Mások, akikre a megküzdés a legjellemzőbb motiváció, a játék által szeretnék megszabadulni a rájuk nehezedő stressztől. A játékosok van, hogy a valódi élet problémáitól való elmenekülésre használják a játékot, ezt nevezzük eszközpizmusnak. Hogyha a játék a kikapcsolódást, szórakozást szolgálja, az a rekreáció faktorba sorolandó. A játékmotivációk természetesen nem kizáró jellegűek, egyszerre több is megjelenhet egy személynél (Király, 2013).

3.3 Adatfeldolgozás

3.3.1 Játékok besorolása

A fentebb tárgyalt adatokat -kvantitatív kutatásról lévén szó- statisztikai feldolgozás céljából adatbázisba rögzítettem, IBM SPSS 22 (for Linux) szoftverrel elemeztem.

Az adatfeldolgozáskor nevek helyett azonosítószámokat használtunk, így biztosítottuk a kooperáló személyek anonimitását.

A kutatásban résztvevők által megjelölt játékokat erőszakos jellegükénél fogva rangsoroltam. Ezt az ESRB⁴ tartalom címkéi (Content Descriptors) alapján tettem.

Az alábbi címkével rendelkező játékok alkották a „durván erőszakos” csoportot:

1. Blood and gore – Vér és testrészek csonkításának megjelenítése.
2. Violence – Tettegességben megnyilvánuló konfliktus.
3. Intense Violence – Fizikai erőszak realiztikus megjelenítése, mely tartalmaz valóditól eltérő vagy valódinak tűnő vért, csonkítást, fegyvereket, emberi sérülést vagy halált.
4. Sexual Violence – Megerőszakolás vagy más jellegű szexuális erőszak képi megjelenítése.

Az alábbi címkével rendelkező játékok az enyhén erőszakos besorolást kapták:

1. Cartoon violence – Olyan tartalom, melyben az erőszak rajzfilm jellegű ábrázolást kap.
2. Fantasy violence – Olyan erőszakos tartalom, mely jól elkülöníthetően nem a játék valóságában, hanem a szereplő fantáziájában megy végbe.
3. Violent references – Utalás erőszakos cselekvésre.

⁴ ESRB: Entertainment Software Rating Board. Szórakoztató Szoftver Értékelő Bizottság, mely egyfelől ajánlást tesz arra vonatkozólag, hogy mely korosztály használhatja az adott játékot, másfelől azt tartalma szerint értékeli és címkézi.

<http://www.esrb.org/>

A játékok besorolása után kiszámoltuk, hogy a különböző agressziókategóriájú játékokkal, mennyi időt töltenek a kutatásban résztvevők. Ez az alapja a legtöbb kutatási kérdésünknek.

Hogy csoportok között is különbséget tudjunk tenni, 3+1 kategóriát különítettünk el aszerint, hogy összjátékidejük hány százalékát töltik durván agresszív számítógépes játékokkal.

1. A durván erőszakos játékidő aránya nagyobb, mint 0% de nem éri el a 33%-ot.
2. A durván erőszakos játékidő aránya nagyobb vagy egyenlő, mint 33% de nem éri el a 66%-ot.
3. A durván erőszakos játékidő aránya 66% és 100% között van.

3+1: Azon személyek, akik nem játszanak számítógépes játékokkal.

3.3.2 PFT kódolása

A Rozenzweig -féle Picture Frustration Tesztet (PFT) arra használtunk, hogy felmérjük, hogy a típusos frusztrációs helyzetben merre irányul a kísérletben résztvevő személyekből kiváltott frusztráció. Így a válaszokat háromféleképpen kódoltuk:

1. Extrapunitív: Olyan esetekben, amikor az agresszió kifelé irányul.
2. Intrapunitív: Amikor a személy az agressziót önmaga felé irányítja.
3. Impunitív: Ha a személy a frusztráló helyzetet elhárítja, a konfliktust tagadja, jelentéktelenként írja le, amelyről senki sem tehet (Szakács, 1965).

A PFT kézikönyve további, részletesebb jelölési módozatokat is javasol, ezek azonban a kutatás számára nem relevánsak, ezektől eltekintettünk.

A kapott eredményekből kiszámoltuk, hogy ki, hova „irányítja” leggyakrabban a frusztrációból eredő agresszióját.

3.3.3 Szociometria feldolgozása

Ahogy azt fentebb láthattuk, négy szimpátiára és egy népszerűsége vonatkozó kérdést tettünk fel azoknak a kísérleti személyeknek, akik középiskolájukban töltötték

ki a kérdőívsorozatot. A vezetéknevük kezdőbetűjéből és a keresztnevükből kialakítottuk a kitöltők névsorát és válaszaik alapján rögzíteni tudtuk, hogy

- kinek hány viszonzott kapcsolata van,
- kit, mennyire látnak népszerűnek a társaik,
- adott személyekkel hányan szeretnének barátkozni (de ő nem tartja azokat barátjuknak)?
- egy személy hány másikkal szeretne barátkozni (de azok nem ismerik el őt barátjuknak).

4. Eredmények

4.1 A résztvevők demográfiai adatai

4.1.1 Középiskolás minta

Ahogy fentebb említettük, a kutatás két forrásból gyűjtötte a mintáját, egyfelől egy állami fenntartású budapesti gimnázium és szakközépiskola segédkezett, másfelől az internetről, fórumokról toboroztunk játszó személyeket.

Négy gimnáziumi osztályból (9., 10., 11., 13. osztály) és két szakközépiskolás osztályból (10., 12. osztály) töltötték ki a tanulók a kérdőívet. Így a középiskolás mintám 122 főből áll ($n = 122$). A tizenegyedikes gimnáziumi osztály kis létszámú csoportban tanul.

A résztvevők átlagos életkora 16.75 év ($SD = 1.43$), közülük 63 fiú, 59 lány. Átlagosan a középiskolás minta 126.97 percet ($SD = 176.94$) tölt számítógépes játékkal egy nap. Közülük 65 személy játszik, 57 pedig kerüli az ilyen jellegű kikapcsolódást. Utóbbiak alkotják a kontrollcsoportot.

4.1.2 *Internetes minta*

Az internetes mintából egy személy eltávolításra került, mert az általa közölt játékhasználati adatok nem voltak lehetségesek.

A <http://pszichologia-kutatas.pte.hu/> oldalt 2014 február 15 és március 7. között (ez volt az adatfelvételi időszak) 437 alkalommal töltötték le, szinte kizárólag Magyarország területéről.

Elsősorban internetes, játékokkal foglalkozó oldalokról, fórumokról érkeztek a látogatók de pár személy e-mailban történt megkeresés útján talált az adatgyűjtő oldalra. Ehhez képest relatíve kevés személy küldte be a kérdőíveket. Ennek oka lehet a hosszuk és az, hogy a PFT esetén kifejtős választ kértem a résztvevőktől.

Így a résztvevő személyek adatai a következőképpen alakulnak:

A minta mérete 139 fő ($n = 139$), melyből 121 férfi, 18 pedig nő. Életkoruk átlagosan 26.45 év ($SD = 9.28$). Átlagosan 200.05 órát ($SD = 176.07$) töltenek játéssal. Esetükben minden személy játszó, ez abból adódik, hogy kifejezetten ilyen fórumokra, levelezőlistákra került ki a megkeresésünk.

Látható sajnos, hogy markáns különbség van a két minta életkorában. Törekedtünk ennek a mérséklésére, de olybá tűnik, hogy a középiskolás és az alatti korosztály aktívan játszik, ugyanakkor nem olvasnak internetes fórumokat, nincsenek regisztrálva játékokkal kapcsolatos fórumokon, így őket ilyen módon nem tudtuk megszólítani. Hasonlóképpen szembeűnő a különbség a játékhasználatlalt töltött időben és a nemek arányában is.

Hogy a csoportok közötti különbséget ellensúlyozzuk, az internetes mintából kiszűrtük azokat a személyeket, akik 26 évesnél idősebbek voltak. Így, 87 személy maradt fent a rostán ($n = 87$), az ő életkoruk 20.76 év ($SD = 3.35$), 71 férfi, 16 a nő alkotja a vizsgálandó bázist.

4.2 Hipotézisek és kutatási kérdések statisztikai elemzése

A hipotézisek és a mellékletként csatolt statisztikai eredmények nem minden esetben

fedik egymást, azaz, hogy teszteljünk más összefüggéseket is, a táblázatok között szerepelnek olyan csoportbontások, változók, melyekről az alábbiakban nem teszünk említést. Bár esetünkben azok az eredmények nem voltak sokatmondóak, avagy a kutatás fókuszra másra irányult, így bővebb taglalásra nem került sor, azonban hasznosak lehetnek, ha valaki tovább kutakodna a témában.

4.2.1 Hogyan oszlik meg a játékra való hajlandóság a nemek között? Azt feltételezzük, hogy a férfiak szignifikánsan többet játszanak a számítógépen mint a leányok.

A hipotézis igazolásához független mintás T próbát használtunk. A két nem mentén hasonlítottuk össze a teljes számítógépes játéssal töltött időt, a durván erőszakos, enyhén erőszakos és a nem erőszakos játékkal töltött időt.

Középiskolás minta:

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.1 Középiskolások játéssai szokásainak és agresszivitásának összehasonlítása független mintás T próbával.*)

A teljes középiskolás minta vizsgálatát nagyon könnyű összefoglalni: a férfiak minden tekintetben többet játszanak, mint a nő társaik.

Összjáték idejüket tekintve: $t(94.374)=7.33, p<0.01$.

A durván erőszakos játékkal töltött időt vizsgálva: $t(99.505)=6.04, p<0.01$.

Az enyhén erőszakos játékok esetén: $t(68.374)=2.98, p<0.05$.

A nem erőszakos játékoknál pedig: $t(75.896)=3.42, p<0.05$.

Árnyaltabbá teszi viszont a képet, ha a mintából eltávolítjuk azokat a személyeket, akik egyáltalában nem játszanak. A kérdés ebben az esetben valamicskét megváltozik: van-e nemi különbség a számítógéppel játszó személyek játékhasználati szokásaiban.

A válasz éppen olyan szélsőséges mint az előbbi vizsgálatokkor: nincs. A játéssal töltött időben férfiak és nők között egyik kategóriában sincs különbség.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.2 Középiskolások játékkal töltött idejének nemek szerinti összehasonlítása – a nem játszó eltávolításával Független*

mintás T próbával.)

A használt statisztikai módszer itt is független mintás T próba.

Összjátékidő: $t(63)=1.93, p>0.05$.

Durván erőszakos játékidő: $t(63)=1.58, p>0.05$.

Enyhén erőszakos játékidő: $t(63)=0.84, p>0.05$.

Nem erőszakos játékidő: $t(63)=0.57, p>0.05$.

Tehát azon középiskolások között, akik játszanak, nincs számottevő különbség a játékhasználati szokásaikban. Van azonban a nemi eloszlásukban: miközben a középiskolás mintában 54 férfi játszik számítógépes játékokkal, a nők között mindössze 11 személyt találunk. (A mintában a férfi-nők aránya közel 50-50%.)

Az internetes mintán vizsgálódva az előbbivel egybevágó eredményt láthatunk. Ebben az esetben nem volt szükség arra, hogy kiválogassuk azokat, akik nem játszanak számítógépes játékokkal ugyanis a kérdőívet csak játékosok töltötték ki.

Fontos azonban itt megjegyezni, hogy a kevés nő nemű kitöltő miatt, ebből az összehasonlításból súlyos következtetéseket nem érdemes, további kutatás szükségeltetik.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.3 Az internetes minta játékkal töltött idejének nemek szerinti összehasonlítása, Független mintás T próbával*)

A használt statisztikai módszer itt is független mintás T próba.

Összjátékidő: $t(137)=1.19, p>0.05$.

Durván erőszakos játékidő: $t(137)=1.58, p>0.05$.

Enyhén erőszakos játékidő: $t(137)=1.51, p>0.05$.

Nem erőszakos játékidő: $t(137)=0.74, p>0.05$.

Jól látható, hogy a játékkal töltött időben itt sincs különbség a nemek között.

4.2.2 A játékmotivációs kérdőív eredményeit figyelembe véve, kíváncsiak vagyunk arra, hogy mi motiválja a fiatalokat a számítógépes játékra, illetve, hogy van-e ebben nemi különbség

Hogy megállapítsam a fiatalok motivációt a játszásra, összetartozó minták varianciaanalízisét használtam. Úgy találtam, hogy a leginkább a rekreáció miatt játszóak a számítógépes játékokat, ezt követi a képességek fejlesztése és a versengés, majd a coping. A fantáziálás az utolsó előtti, az eszképzizmus pedig az utolsó a motiváló tényezők rangsorában. Szignifikáns különbség ($p < 0.05$) a rekreáció és a képesség fejlesztés között, a coping és a fantáziálás között valamint a fantáziálás és az eszképzizmus között található.

Hogy vizsgáljam a nemek közötti különbségeket, független mintás T próbát használtam. (A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.6 MOGQ összetartozó minták varianciaanalízise és nemek közötti eltérések vizsgálata független mintás T próbával*)

A teljes minta játszóit vizsgálva úgy találtam, hogy egyedül a versengés faktorban található szignifikáns nemi különbség: a férfiak ($M=11.62$) szívesebben játszanak számítógépes játékokkal a versengés öröme miatt, mint a nők ($M=8.56$): $t(150)=2.996$ $p < 0.05$.

Ez a különbség nem jelenik meg a középiskolás mintánál, itt egyik faktorban sincs szignifikáns különbség a faktorok között. Az internetes mintában is van különbség a versengés faktorban de itt az eredmény értelmezésével óatosan kell bánni: 71 férfi kitöltőhöz csupán 11 nő társul. Az ő eredményük: $t(41.527)=4.299$, $p < 0.01$.

4.2.3 Azt feltételezzük, hogy összességében az agressziószintben nincs különbség a nemek között, de a faktorokat vizsgálva eltérést tudunk kimutatni a férfiak és a nők közt, azaz agressziójukat különböző módon fejezik ki.

Hogy teszteljem azt a felvetést, miszerint a nemek között az agresszióban nincs különbség, független mintás T próbával összehasonlítottam a két nem eredményeit a Buss és Perry -féle agressziókérdőív faktorai és összpontszáma mentén.

Tekintettel arra, hogy az internetes mintában nők nagyon kis számban képviseltették

magukat, ezt a próbát csak a középiskolás mintával végeztem el.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.1 Középiskolások játssási szokásainak és agresszivitásának összehasonlítása független mintás T próbával.*)

A két nem összagresszió szintjében nincs különbség: $t(120) = -0.5, p > 0.05$. Hasonlóképpen nincs szignifikáns különbség a verbális agresszió szintjében: $t(120) = -0.58, p > 0.05$. Az indulatosság, harag faktorban a nők szignifikánsan nagyobb értéket értek el mint a férfiak: $t(120) = -3.67, p < 0.05$ valamint az ellenségesség faktorban a nők eredménye magasabb: $t(120) = -2.81, p < 0.05$. Ahogyan az várható, a fizikai agresszióban a férfiak előzik a nőket: $t(120) = 4.01, p < 0.05$.

4.2.4 Tekintettel arra, hogy a számítógépen megélhető agresszió a férfiak által preferálthoz van közel, azt gondoljuk, hogy a férfiak több időt töltenek agresszív játékokkal, mint a nők.

A „*Hogyan oszlik meg a játékra való hajlandóság a nemek között? Azt feltételezzük, hogy a férfiak szignifikánsan többet játszanak a számítógépen mint a leányok.*” című alfejezetben erre a kérdésre választ adtunk: A játszó férfiak és nők között nincs különbség abban, hogy az általuk játszott játék mennyi agressziót tartalmaz. Ez az eredmény mindkét mintán igazolást nyert. A különbség abból adódik, hogy jóval kevesebb nő játszik a számítógépen mint férfi, ezáltal az ő agresszív játékkal töltött idejük átlagban szignifikánsan alacsonyabb mint a férfiaké.

Felvetődik a kérdés, hogy vajon a számítógépen játszó leányok és a nem játszó leányok között van-e különbség az agressziószintben, mely indokul szolgálhatna arra, hogy miért is igényelnek ugyanannyi játékot/agresszív játékot, mint a férfi társaik.

Független mintás T próbával teszteltem ezt az elképzelést és sem a teljes mintában, sem külön a középiskolás mintában nem találtam eltérést a játszó és a nem játszó lányok agressziószintjében, sőt annak egyetlen faktorában sem. A statisztikai eredmények közül, csak az agressziófaktorok összegének összehasonlítását ismertetem:

Teljes női minta eredménye: $t(73) = 0.006, p > 0.05$,

középiskolás női minta eredménye: $t(57) = -1.123, p > 0.05$.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.8 játszó és nem játszó lányok agressziószintjének összehasonlítása a teljes mintán és csak középiskolások között, független mintás T próbával.*)

4.2.5 Elképzelésünk szerint nincs különbség a játszó és nem játszó személyek agresszió szintjében.

A kérdés megválaszolásához független mintás T próbákat számítottam különböző mintavételezéssel. Az egyik csoportot a számítógépes játékokat nem játszó személyek alkották, míg a másikat azok, akik játszanak a számítógépükön.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.15 Agressziószint különbség vizsgálata játszó és nem játszó csoportok között.*)

A teljes mintát felhasználva arra a következtetésre kell jussak, hogy nincs szignifikáns különbség az agresszió összpontszámában: $t(207) = 0.472, p > 0.05$. Hasonlóképpen nem találtam különbséget a fizikai agresszióban ($t(207) = -1.04, p > 0.05$), verbális agresszióban ($t(207) = -0.96, p > 0.05$) vagy az ellenségességben ($t(207) = -0.48, p > 0.05$). Erőteljesen szignifikáns viszont az indulatosság faktorban mérhető különbség: $t(207) = 3.78, p < 0.01$. Azaz a játszók ($M = 15.46$) szignifikánsan alacsonyabb értéket értek el, mint a nem játszók ($M = 18.51$).

Árnyalódik a helyzet, hogyha külön vizsgálom a középiskolás mintát: Az agressziófaktorok összegében itt sem jelentkezik különbség ($t(120) = -0.26, p > 0.05$), ahogyan a verbális ($t(120) = -0.263, p > 0.05$) és az ellenségesség faktorban sem ($t(120) = -0.53, p > 0.05$).

A fizikai agresszióban azonban a játszó személyek ($M = 22.52$) szignifikánsan magasabb értéket mutatnak a nem játszóknál ($M = 18.96$): $t(120) = -2.71, p < 0.05$. Az indulatosság faktorban is szignifikáns a két csoport különbsége, csak éppen fordítva, a játszók ($M = 16.06$) alacsonyabb indulatosság értéket mutatnak, mint a nem játszó személyek ($M = 18.51$): $t(120) = 3.78, p < 0.05$.

Másik megközelítésként a nemeket külön-külön vizsgáltuk abban a tekintetben, hogy

van-e különbség a játszó és nem játszó csoport között az agresszióban:

A női mintát fentebb már ismertettük. Ahogyan a nőknél, úgy a férfiaknál sem találtunk különbséget az agressziófaktorokban.

Az összagresszió faktor a teljes mintán vizsgálva: $t(132)=0.319, p>0.05$

(Játszó M=71, nem játszó M=73),

Az összagresszió a középiskolás mintán vizsgálva: $t(61)=0.123, p>0.05$

(játszó M=72.35, nem játszó M= 73).

4.2.6 A frusztráció kérdésében azt vizsgálnánk, hogy, hogy van-e különbség a számítógépen játszó személyek és a nem játszók által preferált frusztrációkezelési metódus tekintetében.

Hogy a kérdést vizsgáljam, a játszó és nem játszó személyek frusztrációkezelési módzatainak pontszámát. Azok a személyek kizárásra kerültek a mintából akik nem töltötték ki a teljes PFT tesztet vagy irreleváns válaszokkal elhárították a szituációt.

A hipotézis teszteléséhez független mintás T próbát használtam.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.13 PFT frusztrációkezelési preferenciák összehasonlítása játszók és nem játszók között független mintás T próbával.*)

A frusztrációkezelés tekintetében van különbség a játszók és nem játszók között, azonban ez sem állandó a csoportok között. A teljes mintát vizsgálva azt láthatjuk, hogy a játszók (M=0.89) és a nem játszók (M=2.15) között szignifikáns különbség van az intrapunitív frusztrációkezelésben: $t(66.998)=5.035, p<0.01$. Azaz a játszók kevésbé intrapunitívak mint a nem játszók. Az impunitív faktorban is találunk különbséget, a játszók (M=10.41) inkább elhárítják a konfliktust, mint a nem játszók (M=9.36): $t(191)=-2.152, p<0.05$.

A középiskolás mintán is megfigyelhető a játszók (M=1.26) intrapunitív viselkedésének a csökkent értéke a nem játszókhöz képest (M=2.15): $t(94.211)=3.062, p<0.01$.

A középiskolás játszókra (M=7.11) jellemző még, hogy az extrapunitív frusztrációkezelés inkább jellemző rájuk, mint a nem játszókra (M=5.49):

$$t(104) = -2.349, p < 0.05 .$$

Az internetes minta összemérésére itt azért nem került sor, mert az ő csoportjuk kizárólag játzókból áll és nem rendelkezünk a hiteles összeméréshez szükséges kontrollcsoporttal.

4.2.7 Úgy gondoljuk, hogy nem fogunk korrelációt találni a játékkal töltött idő és az agressziószint között.

A hipotézis teszteléséhez Spearman-féle korrelációt végeztünk az átlagos napi számítógépes játékhasználat ideje és az agresszió faktorok között. A mintába jelen helyzetben kizárólag játzó személyek kerültek, a korreláció csak így vizsgálható.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Melléletek: 3.10 A számítógépes játékkal töltött idő és az agresszivitás közötti korreláció vizsgálata.*)

Első megközelítésben, a teljes mintát vizsgálva, azt mondhatjuk, a hipotézisünk hamis. Jóllehet a verbális agresszió, indulatosság és ellenségesség faktorokkal nem korrelál a számítógépes játékkal töltött idő, az összagresszióval és a fizikai agresszióval pozitív együttjárást figyelhető meg:

$$\text{Összagresszió: } R_s = 0.201, p < 0.05 ,$$

$$\text{Fizikai agresszió: } R_s = 0.185, p < 0.05 .$$

A korreláció Dancey és Reidy (2004) kategorizációja alapján a gyenge korrelációk közé tartozik.

Árnyaltabbá válik a helyzet, hogyha a mintákat külön-külön vizsgálom. A középiskolásokat vizsgálva, azt láthatom, hogy a korreláció erősebb, sőt a verbális agresszióra is kiterjed:

$$\text{Összagresszió: } R_s = 0.337, p < 0.05 ,$$

$$\text{Fizikai agresszió: } R_s = 0.364, p < 0.05 ,$$

$$\text{Verbális agresszió: } R_s = 0.310, p < 0.05 .$$

A korreláció Dancey és Reidy (2004) kategorizációja alapján a gyenge korrelációk közé tartozik.

Az internetes minta ezzel szemben egyetlen faktorban sem mutat szignifikáns korrelációt ($p > 0.05$).

Bár a fenti korrelációk helytállóak, kiegészítésre szorul az eredmény: Az összes játékidő természetéből fakadóan tartalmazza az összagressziót. Hogyha parciális korrelációval a durván agresszív játékokkal töltött időt „kiveszük” a vizsgálandó tényezők köréből, akkor a fent látható korrelációk mindegyike megszűnik ($p > 0.05$). Ilyesformán kijelenthető, hogy a játéssal töltött idővel csak közvetett úton korrelál az agresszió.

4.2.8 Van-e összefüggés a durván erőszakos játékokkal eltöltött idő és az agresszivitás között. (Korrelációval és csoportbontással)

A teljes minta játszó személyeit alapul véve kijelenthető, hogy van korreláció a a durván erőszakos játékokkal töltött idő és az össz- valamint a fizikai agresszió között. A hipotézis teszteléséhez Spearman-féle korrelációt használtam.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.11 Durván erőszakos játékokkal töltött idő és az agresszió összefüggésének vizsgálata Spearman-féle korrelációval és egyszempontos varianciaanalízissel.*)

Összagresszió: $R_s = 0.23$, $p < 0.05$,

Fizikai agresszió: $R_s = 0.263$, $p < 0.05$.

A korreláció Dancey és Reidy (2004) kategorizációja alapján a gyenge korrelációk közé tartozik.

Ez a tendencia megmutatkozik, ha külön vizsgálom a középiskolásokat de az internetes mintában nincs nyoma a durván erőszakos játékokkal töltött idő és az agresszió bármely faktorának együttjárásának ($p > 0.05$).

A középiskolás eredmények:

Összagresszió: $R_s = 0.304$, $p < 0.05$,

Fizikai agresszió: $R_s = 0.336$, $p < 0.05$,

Verbális agresszió: $R_s = 0.257$, $p < 0.05$.

A korreláció Dancey és Reidy (2004) kategorizációja alapján a gyenge korrelációk közé tartozik.

Ahogy azt a *Játékok besorolása* fejezetben említettük, a mintában 3+1 csoportot hoztunk létre, aszerint, hogy a kutatásban résztvevők mennyi időt töltenek durván erőszakos játékokkal. Így nem csak korrelációt vizsgálunk, hanem arra is lehetőségünk nyílik, hogy az agressziószintet csoportok között, egyszempontos varianciaanalízissel vizsgáljuk. A három játszó és az egy agresszív játékokat nem játszó csoport között egyetlen faktorban mutatkozott szignifikáns különbség. A Turkey-féle post-hoc teszt alapján kijelenthetjük, hogy az agresszív játékokat nem játszó (M=14.74) és az azokat sokat játszó (M=21.20) között a fizikai agresszióban szignifikáns a különbség $F(3,205)=2.901, p<0.05$.

4.2.9 Az eszképzimust játékmotivációként megjelölők agresszívbabbak, mint azok a játékosok, akik más okból játszanak.

Miután a kutatásban résztvevők a MOGQ kérdőívben nem a motivációk közül választanak, hanem válaszaikkal a különböző faktorokhoz „pontokat gyűjtenek”, egy személyre nem kifejezetten, egy motiváció lesz jellemző, hanem minden motivációra egy adott pontszámot kap. Mi a maximális 20 pontból a 15 vagy ennél több pontot elért személyeket tekintjük jelen helyzetben az eszképzista csoport tagjának. A többiek képezik a kontrollcsoportot.

A hipotézis teszteléséhez független mintás T próbát használtam.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.12 Eszképzimus és agresszió kapcsolatának tesztelése független mintás T próbával.*)

Úgy találtam, hogy az eszképzista személyek (M=24.96) az ellenségesség faktorban szignifikánsan magasabb eredményt értek el, mint a kontrollcsoport (M=20.31): $t(207)=-4.332, p<0.01$.

4.2.10 Az extrapunitív frusztrációelhárítás és a pszichoticitás kovariáló változó a durván agresszív játékokkal töltött idő és az agressziófaktorok között.

A kérdés megválaszolásához a játszó személyek körében parciális korrelációt

használtunk. Amikor a PFT eredményeivel számoltunk, azon személyek eltávolításra kerültek, akik elhárító jellegű válaszokat adtak a szituációkra.

Ezzel a próbával választ kapunk arra, hogy az extrapunitív frusztrációelhárítási mód és a pszichoticitás értékek kontrollálásával jelentősen változik-e a változók közötti együttjárás. Hogyha igen, akkor feltételezhető, hogy a kontrollált változónak szerepe van a korreláció alakulásában.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.16 Az extrapunitív frusztrációelhárítás és a pszichoticitás kovariáló hatásának vizsgálata a játékokkal töltött idő és az agresszió között.*)

Az extrapunitív frusztrációelhárítási módot vizsgálva, az agressziófaktorok összege trendszerű együttjárást a fizikai agresszió pedig szignifikáns korrelációt mutatott a durván erőszakos játékidővel. Mindkét együttjárást, az extrapunitív változó kontrollja megszüntette:

Összagszesszió: $S = 0.155$ $p < 0.07$ \rightarrow $S = 0.91$ $p > 0.07$,

Fizikai agresszió: $S = 0.239$ $p < 0.05$ \rightarrow $S = 0.177$ $p > 0.05$.

A pszichoticizmust vizsgálva hasonló eredményre jutunk, az összagszesszióban és a fizikai agresszióban megjelenő korreláció a változó korrelálása után megszűnik:

(Jelen helyzetben azért mások a korrelációhoz tartozó számadatok, mert ennél a próbánál a PFT-t elhárítókat nem kellett kiszelektálni a mintából.)

Összagszesszió: $S = 0.179$ $p < 0.05$ \rightarrow $S = 0.117$ $p > 0.05$,

Fizikai agresszió: $S = 0.245$ $p < 0.05$ \rightarrow $S = 0.17$ $p > 0.05$.

Ilyesformán kijelenthető, hogy a pszichoticitás faktor és a extrapunitív frusztrációelhárítás kovariáló faktor a durván erőszakos játékidő és az összagszesszió és a fizikai agresszió között.

4.2.11 Azt feltételezzük, hogy a játszó személyeknek kevesebb viszonzott kapcsolatuk van, mint a nem játszóknak.

A szociometriai elemzés egyértelművé tette, hogy kinek, hány viszonzott kapcsolata van, azaz hányan jelölték egymást kölcsönösen barátjuknak. A csoportosító változó a játszás ténye volt, ha valaki bármennyit is játszik, a játszó csoportba került, akik nem

játszanak, azok a nem játszó csoportba. Miután szociometriát csak középiskolásokkal volt lehetőségem felvenni, csak ők szerepelnek a mintában.

Az összehasonlítást független mintás T próbával végeztem.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.4 Szociometriai különbségek játszó és nem játszó csoportok között, független mintás T próbával.*)

A számítógépen játszó személyek viszonzott kapcsolatainak száma nem kevesebb, mint a nem játszó csoporté: $t(120)=0.41, p>0.05$.

4.2.12 Úgy véljük, hogy fordított korreláció van a játékokkal töltött idő és a viszonzott kapcsolatok száma között.

Az elképzelés alátámasztásához vagy cáfolásához Spearman-féle nonparametrikus próbát használtam. Jelen helyzetben is csak a középiskolás mintát tudtam felhasználni, egyedül velük készült szociometria.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.5 Korrelációk vizsgálata, Spearman-féle nonparametrikus próbával. A statisztikai táblázatban további próbák is megtalálhatóak.*)

Nincs korreláció a játékokkal töltött idő és a viszonzott kapcsolatok száma között: $R_s=0.75, p>0.05$.

4.2.13 Ha igazolódik az, hogy intenzíven játszóknak kevesebb a viszonzott kapcsolata, akkor ebben közvetítő tényezőként játszhat szerepet ezeknek a játszóknak az a törekvése, hogy a valódi kapcsolatok világától inkább elfordulnak.

Az az elképzelésünk, miszerint a játszó személyeknek kevesebb viszonzott kapcsolata van, hamisnak bizonyult csakúgy, mint az, hogy a számítógépes játék és a viszonzott kapcsolatok között fordított korreláció van. Ezáltal ez a hipotézis értelmét veszti.

Próbálkoztunk azzal is, hogy csoportokat hozzunk létre sokat játszó személyek (több mint 120 perc/nap játszási idővel) és kevésbé sokat/nem játszóknak mentén és csoportonként hasonlítsuk össze a szociometriai adatokat (nem csak a viszonzott

kapcsolatokat) de egyetlen ilyen kísérletünk sem kecsegtetett szignifikáns különbséggel. Úgy tűnik, hogy a játszó és a nem játszó között kvantitatív szociometriai különbséget nem tudunk kimutatni.

4.2.14 Elképzelésünk szerint a számítógépen játszó személyek kevésbé népszerűek a társas környezetükben, mint a nem játszóak.

A kérdés megválaszolásához független mintás T próbát használtunk. A mintát a középiskolás tanulók alkották, mert velük készült szociometria.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.7 Népszerűség és számítógépes játszás összehasonlítása független mintás T próbával.*)

A statisztikai próba eredménye szerint a népszerűség faktorban nincs szignifikáns különbség játszó és nem játszó személy között: $t(120)=0.31, p>0.05$.

Azonban a kérdés megválaszolására jelen pillanatban a statisztika kevésnek tűnik. A népszerűség nagyon szélsőségesen oszlik meg a mintában: kevesen, osztályonként 1-3 személy igen sok „szavazatot kap”, a legtöbben viszont minimálisat vagy semennyit. Ezáltal a statisztika nem jelez szignifikáns mértéket. Az azonban megjegyzendő, hogy mindössze egy esetben mondható játszó személy igazán népszerűnek (13 népszerűségponttal), a többi játszó személy csekély számú vagy éppen nulla népszerűségponttal bír.

4.2.15 Elgondolásunk szerint fordított irányú korreláció van a számítógépes játékkal való játszás és a népszerűség faktor között.

A hipotézist, révén, hogy sem a játszással töltött idő, sem a népszerűség faktor nem normál eloszlású, Spearman-féle nonparametrikus próbával vizsgáltam. Olyan személyek adataival számoltam, melyek naponta átlagosan nullánál több percet játszanak számítógépen, és akiknek van szociometriai adatuk (tehát középiskolások).

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Mellékletek: 3.9 Számítógépes játékkal töltött idő és a népszerűség közötti korreláció vizsgálata Spearman-féle nonparametrikus próbával.*)

Nem találtam együttjárást a játszással töltött idő és a népszerűség között:

$$R_s = -0.17 \quad p > 0.05$$

4.2.16 A játszás időtartama fordítottan korrelál a pszichoticitás mértékével.

Spearman-féle korrelációval vizsgáltam a kérdéses változók közötti együttjárást.

(A statisztikai elemzés részleteihez lásd: *Melléletek: 3.14 Spearman-féle korreláció az Eysenck személyiségdimenziók és a játékkal töltött idő között.*)

A teljes mintát vizsgálva kijelenthető, hogy van korreláció a játszás időtartama és a pszichoticitás faktor között, ám elgondolásunkkal éppen ellentétes irányú. A pszichoticitás pozitívan korrelál a számítógépes játékkal töltött idővel:

$$R_s = 0.212, \quad p < 0.01 .$$

A korreláció Dancey és Reidy (2004) kategorizációja alapján a gyenge korrelációk közé tartozik.

Hasonlóképpen gyenge, pozitív korreláció van a durván erőszakos játékokkal töltött idő és a pszichoticitás faktor között: $R_s = 0.263, \quad p < 0.01 .$

Az enyhén erőszakos játékokkal és a nem erőszakos játékokkal töltött idő nem korrelál egyik személyiségfaktorral sem, ahogyan az erőszakos játékokkal töltött idő és az Eysenck személyiségfaktorok között sincs együttjárás ($p > 0.05$).

A mintát kisebb csoportokra bontva azt az eredményt kapjuk, hogy az internetes mintán az előbb látott korreláció megjelenik. Gyenge pozitív korreláció van a játékkal töltött idő és a pszichoticitás között: $R_s = 0.251, \quad p < 0.05 .$ Ugyanígy a durván erőszakos játékkal töltött idő és a pszichoticitás között gyenge, pozitív korreláció van: $R_s = 0.308, \quad p < 0.01 .$

Van továbbá negatív irányú gyenge korreláció az enyhén erőszakos játékokkal töltött idő és a pszichoticitás faktor között: $R_s = -0.281, \quad p < 0.01$

A gimnáziumi mintán nem jelenik meg együttjárás, a szakközépiskolás mintán is csak a durván erőszakos játékidő és a pszichoticitás faktor között, igaz, ez az együttjárás már közepes erősségű: $R_s = 0.483, \quad p < 0.01 .$

5. Kitekintés: perspektívák, korlátok

5.1.1 A kutatás offline fókusza

Amíg a legtöbb, a témában megjelenő kutatás az online tartalmakra fókuszál, ez a kutatás a kevésbé népszerű offline játékmenetet kutatja. Ennek oka elsődlegesen az, hogy az offline világ előreprogramozottságából adódóan könnyebben megfigyelhető, operacionizálható, a társas interakciók kiszámíthatatlanságaival nem kell számolnunk. Valamint az ESRB kizárólag az offline tartalmak alapján készíti a tartalom címkéit.

5.1.2 AZ ESRB címkék limitációja

Az ESRB címkék pontosan jelzik a játékokban megjelenő kritikus eseményeket. Többet is, mint amire a kutatás fókuszált (pl. szexuális tartalom, trágár beszéd, szerencsejáték stb.) ugyanakkor ezek nem tükrözik azt, hogy ezek a tettek milyen mértékben jelennek meg. Nem mindegy, hogy egy játékban egy alkalommal történik erőszakos cselekmény, (de nem ez van a fókuszban) avagy az egész játékot átszövik az agresszív cselekedetek. Ugyanakkor ebben az ESRB kódolás nem tesz különbséget.

5.1.3 A PFT kódolása

A PFT egy projektív teszt, melynek eredetileg feltétele, hogy személyes helyzetben kerüljön felvételre. Erre ez a kutatás nem adott lehetőséget. Ezáltal a válaszok pontosítása, a visszakerdezés hiánya miatt némely esetben a kódolás nem feltétlenül egyértelmű. A válaszok is projektív felületek, melyekbe olykor kétértelmű tartalmak is beleláthatóak. Ez gyengíti a PFT-vel kapcsolatos eredményeket.

5.1.4 Az offline tesztfelvétel limitációja

Az iskolákban történt tesztfelvétel során nem volt lehetőségem arra, hogy a csoport minden tagjával kitöltessem a kérdőíveket, pedig Mérei (2001) hangsúlyozza ennek fontosságát a szociometriai felmérésnél. Sajnos az iskola nagyon limitált lehetőséget biztosított a kérdőívek felvételére. Úgy gondoltuk, hogy ezen problémának zavaró voltát úgy lehet megkerülni, hogy megkérjük a tanulókat, csak a jelenlévő társaik közül válasszanak. (Az jobban megzavarta volna a mérést, ha hiányzó tanulók is bekerülnek a

szociogramba, hiszen ők egyetlen viszonzott kapcsolattal sem bírnának.)

5.1.5 Összefonódások a szociális hálózatokkal

A mai játékok túlnyomó többségénél megfigyelhető az a trend, hogy lehetőséget biztosítanak arra, hogy a játszó személyek egymást közösségi portálokon megtalálhassák, egymással játszanak, megosszák az élményeiket, a játékban található javakat. Érdeemes volna ezeket az online térben (tovább) szövődő barátságokat szociometriai szempontból elemezni. Az online barátságok mennyire hasonlatosak a valós barátságokhoz? Miben térnek el tőlük? Csak az online térre korlátozódnak? Mennyire erős, tartós kötelékek ezek?

5.1.6 Konzervatív szemlélet?

A szakdolgozatban csakúgy, mint a fellelhető kutatási anyagokban megfigyelhető, hogy a virtuális teret a „valósággal”, a külső világgal állítják szembe, mintha ez fekete-fehér módon elválna egymástól. Pedig ez feltehetően (a fiatalok számára) nem ilyen konkrétan elválasztható és a gamification trendek egyre inkább elmoszák a határvonalat. A mobiltelefonálást például a valósághoz tartozónak éljük meg, talán mert annyira mindennapivá vált. Ezzel szemben a szociális hálózatokat, vagy a virtuális találkozókat egy játékban már a valós világból való kilépésként címkézzük. Pedig lehet, akkora különbség nincs is köztük.

5.1.7 Szociometria funkcionalitásának növelése

Jelen helyzetben a szociometriában mérni tudtuk azt, hogy egy személynek hány viszonzott kapcsolata van, hányan jelölték őt barátjuknak (de ő nem viszonzta ezt), hány személyt jelölt ő barátjának (akik nem viszonzták ezt). Nem beszél ez a kvantitatív struktúra arról, hogy vajon kik is jelölték egymást barátnak. Azaz mindenki számadatokkal rendelkezik, ahelyett, hogy egy kapcsolati hálója lenne. Ez azért lehetne hasznos, mert fény derülne arra, hogy a számítógépen játszóként miként szervezik a baráti társaságukat. Motiválja-e a barátkozást a számítógépes játék, annak típusa? Keresik-e egyáltalán egymást az offline térben a játszó?

Erre megfelelő eszközzel nem rendelkezünk, de a kutatás folytatásaként megfontolandó volna egy baráti hálózatot kezelni tudó szoftver használata avagy fejlesztése.

5.1.8 Barátságok kvalitatív értékelése

Jelen pillanatban a barátságokat kvantitatív jellegükénél fogva ragadtuk meg: rögzítettük, kinek hány barátja, ide-oda mutató félkapcsolata van, azonban fogalmunk sem lehet arról, hogy ezek a kapcsolatok milyen jellegűek. Mennyire mélyek, tartósak, biztonságosak, stb. Kvalitatív jellegű vizsgálódásokra most nem volt mód: ehhez a minta túl nagy, időbeli keretek sem tették lehetővé. Egy későbbi kutatás azonban vizsgálhatná azt, hogy a játszó és a nem játszó baráti kapcsolataik minőségében tetten érhető-e valamiféle eltérés, hiszen számos kutatás arra az eredményre jut, hogy a számítógépen játszó szociálisan izoláltabbak, mint a nem játszó társaik.

5.1.9 Ok-okozat megállapítása

A szakdolgozatban sokféle statisztikai próbát alkalmaztunk, hogy minél több információt gyűjthessünk a számítógépes játszás tulajdonságairól, a változók közötti kapcsolatokról. Egy igen fontos jellemzővel viszont adósak maradunk. Nem tudunk biztosan számot adni arról, hogy mi a függő és mi a független változó. A játszás okozza az agressziót és emiatt van korreláció köztük, vagy az agresszió levezetése miatt az agresszív személyek kedvelik a játékokat, esetleg egy harmadik változó miatt van kapcsolat? Erről ez a kutatás nem tud beszámolni.

5.2 Miben más a jelen kutatás mint a többi?

Ez a kutatás jóllehet nem tudja meghaladni azokat a korlátokat, amiket lentebb vázoltam, az alábbi pontokban mutat újat:

- Magyarországon elhanyagolhatóan kevés kutatást végeztek a témában,
- a kutatás több forrásból származó, nagy mintával rendelkezik,
- a lehető legobjektívebb módon határoztuk meg a játszott játékok agresszivitásának mértékét és a játék időtartamát,
- egyszerre vettük górcső alá a játékoknak tulajdonított agresszív hatásokat és a

társas környezet vélt reakcióit, így közelebb kerültünk ahhoz, hogy átfogó képet kapjunk a jelenségről.

6. Összefoglalás

A fenti eredmények tükrében kijelenthetjük, hogy a középiskolások körében szignifikánsan kevesebb lány játszik számítógépes játékokkal, mint fiú. Ugyanakkor az is látszik, hogy azok a lányok, akik játszanak, ugyanannyi időt töltenek ezzel, mint a fiúk. Első megállapításunkat az internetes minta eredménye is igazolja, jóval kevesebb nő került bele, mint férfi.

Azt feltételeztük, hogy a nők kevesebbet fognak agresszív színezetű játékokkal játszani, mint a férfiak. Arra alapoztuk ezt a feltételezést, hogy az agresszió faktorokban a két nem között Buss és Perry (1992) szignifikáns különbséget talált (az indulatosság faktor kivételével). Ez a különbség az agresszió megjelenítésében magával hozhatná a különböző típusú játékok preferálását. Azonban a mi középiskolás mintánk részben ellentmond Buss és Perry eredményeinek, ugyanis nem különbözött egymástól minden faktor. Nem találtunk szignifikáns különbséget a fiúk és a lányok összagressziójában. A nők azonban magasabb értéket mutattak indulatosság, ellenségesség faktorokban, mint a férfiak, akik pedig a fizikai agresszióban értek el nagyobb értéket. A többi agressziófaktorban nincs különbség a nemek között.

Ezzel együtt a nők és a férfiak játékmotivációjában van különbség, a teljes mintát vizsgálva azt találjuk, hogy a férfiak inkább játszanak a versengés öröme miatt, mint a nők. Ezen kívül nem található szignifikáns különbség a nemek között.

Vajon azok a lányok, akik játszanak, valamilyen agressziófaktorban eltérnek a nem játszó lányoktól? Nem. Egyik nemből sem találtunk különbséget a játszó és a nem játszó összagressziója között.

Sőt, a játszó és a nem játszó összehasonlításából láthatjuk, hogy a játszó alacsonyabb értéket érnek el az indulatosság faktorban, mint a nem játszó. Egyedül a középiskolások között rendelkezik a játszó csoport magasabb fizikai agresszió értékkel,

mint a nem játszó, illetve esetükben megfordul az indulatosság különbsége, a játszó indulatosabbak, mint a nem játszó. Ez utóbbi eredmény Graybill, Kirsch és Esselman (1985 hivatkozva Williams & Clippinger, 2002) kísérleti eredményével egybehangzó. Hangsúlyozandó, hogy az összesített agresszió mutatóban nincs szignifikáns különbség a két csoport között. A középiskolások eredményével rokon, hogy esetükben a játszó extrapunitívabbak, mint a nem játszó. Ez a különbség a teljes mintán nem jelenik meg.

Elképzelhető tehát, hogy az agresszió bizonyos formái a játsszával „kiélhetőek,” ahogyan azt a katarziszelmélet sugallja. Ugyanakkor, úgy tűnik, hogy az a kérdés, hogy növeli-e az agressziót, a számítógépes játék nem dönthető el egyszerűen: valószínű, több faktor húzódik meg a háttérben, mely hatással van a kapcsolatra. Ez lehet a magyarázata annak, hogy a középiskolások körében némileg eltérő eredményre jutunk, mint a teljes mintában.

Azt is vizsgáltuk, hogy a játsszával töltött idő együtt jár-e a az agresszió valamely formájával. Bár statisztikailag a válasz igen, ez csupán egy statisztikai műtermék. A durván agresszív játékidő kontrollálásával a korreláció eltűnt, tehát az agresszív játékokkal töltött idő az, ami valójában az együttjárást kialakítja. (Ezt pedig értelemszerűen tartalmazza a teljes játékidő.)

A durván erőszakos játékkal töltött idő és az összagresszió, valamint a fizikai agresszió között gyenge, pozitív korreláció van, azaz az egyik változó növelése várhatóan növeli a másik változót és fordítva.

A középiskolás minta a fenti faktorokon túl, még a verbális agresszióval is pozitívan korrelál, azonban az internetes minta egyik agressziófaktorban sem mutat együttjárást. Ilyesformán nem csak a korreláció irányának bizonytalansága vet fel további kérdéseket, hanem az is, hogy milyen befolyásoló tényezők vannak felfedetlenül, melyek a csoportok közötti különbségeket okozzák.

Hogy az erőszakos játékok hatását ne csak korrelációval teszteljük, csoportbontást alkalmaztunk. 4 csoportot hoztunk létre, a nem játszóktól, a sokat játszóig. Szignifikáns különbséget egyedül a fizikai agresszióban találtunk az egyáltalán nem játszó és a sokat játszó között. A sokat játszó személyek fizikai

agresszióban magasabb értéket mutatnak, mint azok, akik egyáltalán nem játszanak, de ez az összagresszióban nem jelenik meg számottevő különbségként.

Arra következtethetünk tehát, hogy általánosságban a számítógépes játékokkal töltött idő és az agresszió között nincs kapcsolat. Van azonban, a durván erőszakos játékokkal töltött idő és a fizikai agresszió között, akkor ha az egyáltalán nem játszókat hasonlítjuk össze a sokat játszókkal.

Ahogy feljebb láthattuk, a kapcsolat a durván agresszív játékok között valós, ám igen nagy változatosságot mutat a vizsgált mintát, korosztályt, illetve statisztikai próbát illetően. Jelen kutatás nem tud rámutatni ennek a változékonyságnak a mibenlétére. Hasonlóképpen titokzatos az együttjárás iránya, azaz, hogy a játszóknak az agresszivitása a játék által nő-e, avagy az emelkedett agresszióval bíró személyek a számítógépes játékokat preferálják-e.

A pszichoticitás faktorra az volt az elsődleges elképzelésünk, hogy teszteljük, a játszóknak mennyire képesek a szabálykövetésre azáltal, hogy azokat a késztetéseiket amik ettől eltérítik őket a számítógépes játékban kiélik. Elgondolásunk szerint a pszichoticitás faktornak fordítottan kellene korrelálnia a játékidővel. Nem így történik. Bár van korreláció a változók között, az pozitív. Tehát a változók inkább egymás hatását erősítik.

Vajon melyek azok a faktorok, amik hatással vannak az erőszakos játékidő és az összagresszió valamint a fizikai agresszió kapcsolatára? Úgy találtuk, hogy a PFT extrapunitív frusztrációelhárítási válaszpreferencia és a pszichoticitás kovariáló változók ezekben a kapcsolatokban.

Azaz a pszichoticitás által lefedett tulajdonságok, így például a gátolatlanság, szociális szabályok figyelmen kívül hagyása közvetítő tényező az erőszakos játékidő és az agresszió között. Azt nem sikerült felfednünk, hogy pontosan mire és milyen irányban hat ez a változó. Lehetséges, hogy csak a játszásra avagy csak az agresszióra, esetleg mindkettőre hatással van, esetleg, hogy egy másik (nem vizsgált) változón keresztül fejt ki hatását. A pszichoticitást, mint moderáló tényezőt Markey és Scherer (2009) is vizsgálta és a miénkkel egybehangzó eredményeket kaptak. Az ő vizsgálatukban a pszichoticitást és mozgásérzékelő berendezéseket hatását vizsgálták az agresszióra nézve. Csak a pszichoticitást találták kovariáló tényezőnek.

Hasonlóképpen az extrapunitív választendenciák erősítik az erősen agresszív játékokkal töltött idő és az összagresszió közti kapcsolatot. Azaz a szituációkban a kifelé irányuló agresszió erősítőleg hat a két vizsgált változó kapcsolatára.

Az agresszió és a játékmotiváció kapcsolatához tartozik, hogy azok a játszó személyek, akik a valós életből kimenekülve fordulnak a játékok felé, az ellenségesség faktorban emelkedettebb értéket mutatnak, mint a kontrollcsoport. Ez a faktor más próbák esetén nem kapott kitüntetett szerepet.

Az agresszióhoz kapcsolódik, hogy a frusztrációkezelésben van-e különbség a játszók és a nem játszók között. Kijelenthetjük, hogy a frusztrációs teszt esetén a játszók kevésbé irányítják maguk felé az agressziót, mint a nem játszók. Úgy tűnik, a játszókra inkább az agresszió elhárítása a jellemző, de ahogyan fentebb már említettük, a középiskolás játszók között az extrapunitív frusztrációkezelés is szignifikánsan magasabb, mint a nem játszók esetén.

A kutatás elején úgy gondoltuk, hogy a játszó személyek az osztályközösségben marginalizált személyek a játszásból fakadóan magányosak, avagy éppen a szociális kívülállóságuk miatt fordulnak a számítógépes játszáshoz. A kutatás során arra az eredményre jutottunk, hogy ez az elképzelés hamis. Lehetséges, hogy a játszás értékkel bír a középiskolában. Azok a fiatalok, akik játszanak egymásra találnak és közösséget alakítanak ki. Nem igaz az, hogy a játszóknak kevesebb viszonzott barátjuk van, mint a nem játszóknak. Jóllehet ez csak a kvantitatív vonulata a barátságoknak, arról nem tudunk, hogy ezek a barátságok milyen jellegűek, mennyire erősek.

Ez az eredmény azért is érdekes, mert az agresszív személyek rendszerint szociálisan kirekesztődnek, kevés barátjuk van. Hogyha a számítógépes játékkal való időtöltés mégis erőteljesen hat az agresszív viselkedésre, akkor vélhetően itt is mérhető volna ennek a hatása-

Az sem igaz, hogy a játszók népszerűtlenebbek, mint a nem játszók, habár a mintában a népszerűség meglehetősen aránytalanul oszlott meg. Osztályonként 1-3 ember kapott népszerűségpontokat, azok viszont relatíve sokat. Játszó csak egy alkalommal volt köztük. Úgy tűnik tehát, hogy a játszásnak semmilyen formában nincs hatása a népszerűségre. Ezt az eredményt alátámasztja Effenpergel (2012) kutatása, melyben

kimutatta, hogy a magyar középiskolások körében az extravertió mértéke a legjobb, és szinte kizárólagos bejósója a népszerűségnek. Sakamoto (2006) általános iskolások körében vizsgálódott számítógépes játékokkal való elfoglaltság és szociális viszonyok tekintetében és ő sem talált kapcsolatot a játszás ideje és a szociális elfogadottság, és a népszerűség körében.

A játszással töltött idő a mi kutatásunkban sem korrelál sem a népszerűséggel, sem a viszonzott kapcsolatok számával.

Felhasznált irodalom

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- Anderson, C. A., & Bushman J. B. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53 27-51.
- Anderson, C. A., & Bushman, J. B. (2001) Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), pp. 353-359.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Affect of the game player: short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390–402.
- Anderson, C. A., Anderson, K. B., & Deuser, W. E. (1996). Examining an aggression framework: weapon and temperature effects on aggressive thoughts, affect, and attitudes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22(4), 366–376.
- Anderson, C. A., Deuser, W. E., & DeNeve, K. M. (1995). Hot temperatures, hostile affect, hostile cognition, and arousal: tests of a general model of affective aggression. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(5), 434–448.
- Bandura, A. (1965). Influence of models' reinforcement contingencies on the acquisition of imitative responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 587-595.
- Bandura, A. (1973) *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Baron, R. A. (1971). Exposure to an aggressive model and apparent probability of retaliation from the victim as determinants of adult aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 7, 343-355.
- Bates, J. E., Bayles, K., Bennett, D. S., Ridge, B., & Brown, M. M. (1991). Origins of externalizing behavior problems at 8 years of age. In Pepler, D. J., & Rubin, K. H. (Eds.), *The development and treatment of childhood aggression*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

- Berezkei, T. (2008). *Evolúciós pszichológia*. Budapest, Osiris Kiadó.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-Aggression Hypothesis: Examination and Reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 1, 59-73.
- Booth, C. A., Rose-Krasnor, L., McKinnon, & J., Rubin, K. H. (1994). Predicting social adjustment in middle childhood: The role of preschool attachment security and maternal style—From family to peer group: Relations between relationship systems. *Social Development*, 3, 189–204.
- Buchman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. *Children Today*, 24, 12–16.
- Bushman, B. J., & O'Brien, H. E. (2012). Aggression. In Ramachandran V. S. (Ed), *Encyclopedia of human behavior*. Not Known: Academic Press.
- Buss, A. H., & Perry, M. P. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452-459.
- Cillessen, H. N. A. (2009). Sociometric Methods. In Rubin, K. H., Bukowsky W. M., & Laursen, B. (Eds.), *Handbook of Peer Interactions, Relationships, and Groups*. New York: The Guilford Press.
- Cole, M., & Cole, R. S. (2006). *Fejlődéslélektan*. Budapest: Osiris kiadó.
- Connolly, T. M., Boyle, A. E., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle M. J. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), pp. 661-686. doi: 10.1016/j.compedu.2012.03.004
- Crick, R. N., Murray-Close, D., Marks, E. L. P., & Mohajeri-Nelson, N. (2009). Aggression and Peer Relationships in School-Age Children; Relational and Physical Aggression in Group and Dyadic Contexts. In Rubin, K. H., Bukowsky W. M., & Laursen, B. (Eds.), *Handbook of Peer Interactions, Relationships, and Groups*. New York: The Guilford Press.
- Dancey, C., & Reidy, J. (2004). *Statistics without Maths for Psychology: using SPSS for Windows*, London: Prentice Hall.
- Davidson, J. R., Putnam, M. K., & Larson, L. C. (2000). Dysfunction in the neural circuitry of emotion regulation – a possible prelude to violence. *Science*, 289, 591-594.

- 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). *Behav Res*, 43, 814–825. DOI 10.3758/s13428-011-0091-y
- Denson, F. T., Capper, M. M., Oaten, M., Friese, M., & Schofield, P. T. (2011). Self-control training decreases aggression in response to provocation in aggressive individuals. *Journal of research in personality*, 45, 252-256.
- Deutsch, M. (1993). Educating for a peaceful world. *American Psychologist*, 48(5), 510–517.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425–442.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: a review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407 – 428.
- Dodge, K. A., Coie, J. D., Lynam, D. (2006). Aggression and Antisocial Behavior in Youth. In Eisenberg, N. (Ed.), *Handbook of Child Psychology*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Dominick, J. R. (1984). Videogames, television violence, and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34, 136 – 147.
- Effenpergel, V. (2012). *Ez itt az én helyem, hát mondd meg, ki vagyok! – az egyén és a csoport viszonya a rejtett hálózatok rendszerében*. Szociálpszichológiai műhelymunka, Pécsi Tudományegyetem.
- Eron, D. L., Walder, O. L., Toigo, R., & Lefkowitz, M. M. (1963). Social Class, Parental Punishment for aggression and child aggression. *Child Development*, 34 (4) 849-867.
- Eysenck, S., & Matolcsi, Á. (1984). Az Eysenck-féle személyiség kérdőív (EPQ) magyar változata: a magyar és az angol felnőttek összehasonlító vizsgálata. *Pszichológia*, 4, 2, 231-240.
- Eysenck, S., Kálmánchey, M., & Kozéki B. (1981). Magyar és angol iskoláskorú gyermekek összehasonlító vizsgálata: A Junior Eysenck Personality Inventory magyar változata. *Pszichológia*, 2, 213-241.

- Feshbach, S. (1984). The Catharsis Hypothesis, Aggressive Drive, and the Reduction of Aggression. *Aggressive Behavior*, 10, 91-101.
- Feshbach, S. (1961). The function of aggression and the regulation of aggressive drive. *Psychological Review*, Vol 71(4), 257-272.
- Fleming, M. J., & Rickwood, D. J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), pp. 2047–2071. doi: 10.1111/j.1559-1816.2001.tb00163.x
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of Communication*, 46(2), 19 – 32.
- Galen, B., R., & Underwood, M., K. (1997). A developmental investigation of social aggression among children. *Developmental Psychology*, 33, 589–600.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18 : A National Study. *Psychological Science*, 20: 594.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4(2), 203 – 212.
- Gross, M. L. (2010). Advergaming and the effects of game-product congruity. *Computers in Human Behavior*, 26(6), pp. 1259–1265. doi: 10.1016/j.chb.2010.03.034
- Hamama, L., & Ronen-Shenhav, A. (2012). Self-control, social support and aggression among adolescents in divorced and two-parent families. *Children and youth services review*, 34. 1042-1049.
- Huesmann, L., R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues* 42, 125-140.
- Huesmann, L., R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In. Geen, G. R., & Donnerstein, E. (Eds.) *Human Aggression Theories, Research and Implications for social policy*. London: Academic Press.
- Kaukiainen, A., Bjorkqvist, K., Lagerspetz, K., Osterman, K., Salmivalli, C., & Rothberg, S. (1999). The relationship between social intelligence, empathy, and three types of aggression. *Aggressive Behavior*, 25, 81–89.

- Király, O. (2013). *A játékmotivációk mediáló szerepe a pszichiátriai tünetek és a problémás onlinejáték-használat között*. Symposium: II. Országos Alkalmazott Pszichológiai PhD Hallgatói Konferenciája.
- Kirsh, S. J. (2003). The effects of violent video game play on adolescents: The overlooked influence of development. *Aggression and Violent Behavior: A Review Journal*, 8, pp. 377–389. doi: 10.1016/S1359-1789(02)00056-3
- LeRoy, M., Mahoney, M., Boxer, P., Gullan, L. R., & Fang, Q. (2014). Parents who hit and scream: Interactive effects of verbal and severe physical aggression on clinic-referred adolescents adjustment. *Child Abuse & Neglect*, 38 893–901.
- Lester, D. (1967). The relation between discipline experiences and the expression of aggression. *American Anthropologist*, 69 (6) 734-737.
- Loeber, R. (1985). Patterns and development of antisocial child behavior. *Annals of Child Development*, 2, 77–116.
- Lorenz, K. (1995). *Az agresszió*. Budapest: Katalizátor iroda.
- Mallick, S. K., & McCandless, B. R. (1966). A study of catharsis of aggression. *Journal of personality and Social psychology*, 4, 590-596.
- Markey, M. P., Scherer, K. (2009). An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. *Computers in Human Behavior*, 25 (2), 407-411.
- Matolcsi, Á. (1988). Az Eysenck-féle személyiség-kérdőív (EPQ) felnőtt változatának hazai adaptációja. In. Mérei F., & Szakács F. (Eds.) *Pszichodiagnosztikai vademecum 2. rész*. Budapest: Tankönyvkiadó.
- Mérei, F. (2001). *Közösségek rejtett hálózata*. Budapest: Osiris kiadó.
- Metzig, W., & Schuster, M. (2010). Agresszió az iskolákban. Előfordulás, megelőzés és intervenció. In Hárdi, I. (Ed.), *Az agresszió világa*, Budapest: Medicina.
- Mummendey, A., & Otten, S. (2007). Agresszív viselkedés. In Hewstone, M., & Stroebe, W (Eds.), *Szociálpszichológia* pp. 282-303. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Nagygyörgy, K., Pápay, O., Urbán, R., Farkas, J., Kun, B., Griffiths, M., & Demetrovics, Zs. (2013). Problémás onlinejáték-használat. *Psychiatria Hungarica*, 28 (2), 122-144.

- Ogletree, S. M., & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7-8), pp. 537–542. doi: 10.1007/s11199-007-9193-5
- Oláh, A., & Gyöngyösiné, K. E. (2007). A személyiség meghatározása, vizsgálati módszerek. In Gyöngyösiné K. E., & Oláh A. (Eds.) *Vázlatok a személyiségről: a személyiség-lélektan alapvető irányzatainak tükrében*. Budapest: Új mandátum.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Cambridge, MA: Blackwell.
- Parke, R. D., & Slaby, R. G. (1983). The development of aggression. In Mussen, P. (Series Ed.) Hetherington, E. M. (Ed.), *Handbook of child psychology: Vol. 4. Socialization, personality, and social development* (4th ed., pp. 547–641). New York: Wiley.
- Patterson, Gr. R., & Crosby, L. V. S. (1992). Predicating risk for early police arrest. *Journal of Quantitative Criminology*, 8(4), 335-355.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D., & Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *The Royal Australian and New Zealand College of Psychiatrists*, 44 120–128.
- Przybylski A. K., Ryan R. M., & Rigby C. S. (2009). The Motivating Role of Violence in Video Games. *Pers Soc Psychol Bull*, 35(2) pp. 243-259. doi: 10.1177/0146167208327216
- Raine, A. (2002). Biosocial studies of antisocial and violent behavior in children and adults: A review. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 30(4), 311–326.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. G., & Brodie, M. (1999). *Kids & media @ the new millennium*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.
- Rubin, H. K., Bowker, C. J., & Kennedy, E. A. (2009). Avoiding and Withdrawing from the Peer Group. In Rubin, K. H., Bukowsky W. M., & Laursen, B. (Eds.), *Handbook of Peer Interactions, Relationships, and Groups*. New York: The Guilford Press.
- Sakamoto, A. (2006). Video Game Use and The Development of Sociocognitive Abilities in Children: Three Surveys of Elementary School Students. *Journal of Applied Social Psychology*, 24 (1), 21-42.

- Salvador, A., Simon, V., Suay, F., & Llorens, L. (1987). Testosterone and cortisol responses to competitive fighting in human males: A pilot study. *Aggressive Behavior*, 13, 9–13.
- Sawin, B. D., Parke, D. R. (1979). Fathers' Affectionate Stimulation and Caregiving Behaviors with Newborn Infants. *The Family Coordinator*, 28 (4) 509-513.
- Schaal, B., Tremblay, R., Soussignan, R., & Susman, E. (1996). Male testosterone linked to high social dominance but low physical aggression in early adolescence. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 34, 1322–1330.
- Scott, D. (1995). The effect of video games on feelings of aggression. *The Journal of Psychology*, 129 (2), 121–132.
- Segall, M. H., Ember, C., & Ember, M. (1997). Agression, crime, and warfare. In J. W. Berry, M. H. Segall, & C. Kagitscibasi (Eds.), *Handbook of cross-cultural psychology, Vol. 3: Social and behavioral applications* 213-254. Boston: Allyn & Bacon.
- Slaby, G. R., & Roedell, C. W. (1982). The development and regulation of aggression in young children. In. Worell, J. (Ed.), *Psychological Development in the Elementary Years*, New York: Academic press.
- Szakács, F. (1965). Picture Frustration Test. *Országos Ideg- és Elmegyógyászati Intézet Klinikai Pszichológiai Laboratórium*.
- Tremblay, R. E., Hartup, W. W., & Archer, J. (Eds.). (2005). *Developmental origins of aggression*. New York: Guilford Press.
- Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), pp. 286–294. doi: 10.1016/j.appdev.2008.04.010
- Williams, B. R., & Clippinger, A. C. (2002). Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. *Computers in Human Behavior*, 18(5), pp. 495-506. doi: 10.1016/S0747-5632(02)00009-2

Mellékletek

A szakdolgozat összesen 222 oldalon keresztül 226.199 karaktert számlál. Az első számozott oldal kezdetétől a Felhasznált szakirodalom fejezetcímig 108.453 leütés olvasható.

1. Melléklet, kérdőívek

1.1 Tájékoztató, általános kérdések

Kedves Játékosok, Kitöltők!

Zala Márton vagyok, a Pécsi Tudományegyetem végzős pszichológus hallgatója. Szakdolgozatomban veletek, játékosokkal foglalkozom.

Arra szeretnék kérni benneteket, hogy segítsétek a munkámat, töltsétek ki az alábbi kérdőívet.

Adataitokat statisztikai elemzéshez, anonim módon fogom felhasználni, harmadik személynek azt nem adom ki.

Köszönöm a segítségeteket!

Zala Márton

bigacsiga@bigacsiga.net

+36303688264

Kérlek add meg a nemed!

Hány éves vagy?

Kérlek írd le az általad játszott játék nevét!

Egy átlagos napon mennyit szoktál játszani ezzel a játékkal? (Percben)

Kérlek írd le az általad játszott játék nevét!

(Ha más játékkal is szoktál játszani.)

Egy átlagos napon mennyit szoktál játszani ezzel a játékkal? (Percben)

Kérlek írd le az általad játszott játék nevét!

(Ha más játékkal is szoktál játszani.)

Egy átlagos napon mennyit szoktál játszani ezzel a játékkal? (Percben)

1.2 JEPQ

Kérlek válaszolj a következő kérdésekre úgy, hogy jelöld be a kérdés után szereplő "igen" vagy "nem" szót. Nincsenek helyes vagy helytelen válaszok és egyik sem "beugratós". Légy szíves gyorsan dolgozz, és ne töpreng túl soká azon, hogy mi az egyes kérdések pontos értelme. Minden egyes kérdésre válaszolj, ne hagyj ki egyet sem!

1. Szereted ha sok izgalmas dolog történik körülötted?

Igen
Nem

2. Hangulatember vagy?

Igen
Nem

3. Élvezetet találsz abban, ha olyan embereket bántasz meg, akiket szeretsz?

Igen
Nem

4. Megesett már veled, hogy többet vettél magadnak velemiből, mint amennyi a te részed lett volna?

Igen
Nem

5. Szinte mindig van gyors és találó válaszod, ha szólnak hozzád?

Igen
Nem

6. Könnyen megunsz dolgokat?

Igen
Nem

7. Élvezetet tudnál találni olyan viccelődésben, ami tényleg fájdalmat okoz valakinek?

Igen
Nem

8. Mindig azonnal szót fogadsz?

Igen
Nem

9. Szívesebben vagy magaddal, mint más gyerekekkel?

Igen

Nem

10. Előfordul, hogy nem tudsz elaludni a fejedben motoszkáló gondolatoktól?

Igen

Nem

11. Szegettél már meg szabályt az iskolában?

Igen

Nem

12. Szeretnéd, ha a többiek félnének tőled?

Igen

Nem

13. Élénk természetű vagy?

Igen

Nem

14. Sok minden idegesít?

Igen

Nem

15. Szívesen boncolnál állatokat biológia órán?

Igen

Nem

16. Csentél el valaha is valamit, ami másé volt? (Akár egy tűt vagy gombot is?)

Igen

Nem

17. Sok barátod van?

Igen

Nem

18. Előfordul veled, hogy minden különösebb ok nélkül letörtnek érzed magad?

Igen

Nem

19. Támad néha kedved állatokat ingerelni?

Igen

Nem

20. Tettél már úgy, mintha nem hallanád, hogy

szólnának hozzád?	társaságban?
Igen	Igen
Nem	Nem
21. Szeretnél körülnézni egy régi kísérteties kastélyban?	31. Könnyen megbántódsz, ha hibát találnak benned, vagy a munkádban?
Igen	Igen
Nem	Nem
22. Gyakran érzed azt, hogy az élet egyhangú?	32. Nagyon felzaklatna, ha látnál egy kutyát, amit éppen elütött egy autó?
Igen	Igen
Nem	Nem
23. Lehet, hogy többször keveredsz veszekedésbe, vitákba, mint mások?	33. Mindig bocsánatot kérsz, ha udvariatlan voltál?
Igen	Igen
Nem	Nem
24. Mindig befejezed a házi feladatot, mielőtt játszani kezdesz?	34. Vannak olyanok, akik bosszút akarnak állni rajtad, mert azt gondolják, hogy elkövettél valamit ellenük?
Igen	Igen
Nem	Nem
25. Irtóznál-e attól, hogy olyan helyen dolgozz, ahol nagyon sok ember van körülötted?	35. Mit gondolsz, a vízi-sízés jó szórakozás lehet?
Igen	Igen
Nem	Nem
26. Szeretsz olyasmit csinálni, amiben gyorsan kell cselekedni?	36. Gyakran érzed magad fáradtnak minden különösebb ok nélkül?
Igen	Igen
Nem	Nem
27. Aggódsz olyan kellemetlenségek miatt, amik esetleg megtörténhetnek veled?	37. Örülsz, hogyha másokat bosszanthatsz?
Igen	Igen
Nem	Nem
28. Ha hallod, hogy mások csúnyán beszélnek rájuk szólsz?	38. Mindig csendben maradsz, ha a felnőttek beszélgetnek?
Igen	Igen
Nem	Nem
29. Igaz, hogy a legtöbb idősebb gyerek szeret parancsolgatni?	39. Barátkozáskor általában te vagy a kezdeményező?
Igen	Igen
Nem	Nem
30. Tudsz-e jó hangulatot teremteni?	40. Vannak gyenge pontjaid, amikre különösen

- sértődékeny vagy?
Igen
Nem
41. Úgy érzed, hogy sokszor keveredsz bele
verekedésbe?
Igen
Nem
42. Mondtál már valaha rosszat vagy csúnyát
valakiról?
Igen
Nem
43. Szeretsz vicceket és vidám történeteket
mesélni a barátaidnak?
Igen
Nem
44. Előfordul veled, hogy elszédülsz és
majdnem elájulsz?
Igen
Nem
45. Több baj van veled az iskolában, mint a
többiekkel?
Igen
Nem
46. Fel szoktad szedni a papírt és szemetet,
amit mások dobálnak szét az osztályban?
Igen
Nem
47. Sok hobbid van, sok minden érdekel?
Igen
Nem
48. Könnyen megsértődsz?
Igen
Nem
49. Szereted másokkal a bolondját járatni?
Igen
Nem
50. Mindig mosol kezet étkezés előtt?
Igen
Nem
51. Ha meg vagytok híva egy barátodhoz,
jobban szeretsz ülni és nézelődni, mint részt
venni a játékban?
Igen
Nem
52. Gyakran érzed úgy, hogy mindenből
eleged van?
Igen
Nem
53. Jó hecc nézni, ahogy egy banda ingerel egy
kisebb gyereket?
Igen
Nem
54. Mindig csendben vagy az osztályban, még
akkor is, ha nincs bent a tanár?
Igen
Nem
55. Szeretsz olyasmit csinálni, ami azért egy
kicsit félelmetes?
Igen
Nem
56. Előfordul veled, hogy olyan nyugtalan
vagy, hogy alig tudsz egy helyben ülni?
Igen
Nem
57. Szeretnél egymagadban a Holdra repülni?
Igen
Nem
58. Az ünnepélyeken mindig együtt énekelsz a
többiekkel?
Igen
Nem
59. Szívesen vagy együtt másokkal?
Igen
Nem
60. Sokszor van ijesztő álmod?
Igen
Nem
61. Túlságosan szigorúak veled a szüleid?
Igen

- | | |
|--|--|
| Nem | gondolataid? |
| | Igen |
| 62. Szeretsz csak úgy magadban elcsavarogni, anélkül, hogy szólnál, hogy elmész? | Nem |
| Igen | 73. Gyakran fordul elő, hogy a szüleid belédkötnék? |
| Nem | |
| 63. Az ejtőernyős ugrás gondolata vonzó számodra? | Igen |
| | Nem |
| Igen | 74. Ha mások rád kiabálnak, visszakiabálsz? |
| Nem | Igen |
| 64. Sokáig nyugtalanít, ha rájössz, hogy bután viselkedtél? | Nem |
| Igen | 75. Szeretsz vízbe ugrani vagy fejest ugrani egy medencébe? |
| Nem | Igen |
| 65. Szereted az olyan erős ízű gyógyszereket, mint a köhögés elleni orvosság? | Nem |
| Igen | 76. Előfordul, hogy este nehezen tudsz elaludni, mert nyugtalanít valami? |
| Nem | Igen |
| 66. Étkezésnél mindig mindent megeszel, amit adnak? | Nem |
| Igen | 77. Előfordult már, hogy iskolai vagy könyvtári könyvbe belefirkáltál, vagy beleírtál valamit? |
| Nem | Igen |
| 67. El tudod engedni magad és igazán jól szórakozni egy vidám bulin? | Nem |
| Igen | 78. Érzed-e néha úgy, hogy otthon mindig csak a baj van veled? |
| Nem | Igen |
| 68. Érzed néha úgy, hogy nem érdemes élni? | Nem |
| Igen | 79. Mások véleménye szerint élénk természetű vagy? |
| Nem | Igen |
| 69. Nagyon sajnálnál egy csapdába esett állatot? | Nem |
| Igen | 80. Gyakran érzed magad magányosnak? |
| Nem | Igen |
| 70. Voltál-e valaha szemtelen a szüleiddel? | Nem |
| Igen | 81. Mások holmijára mindig különösen vigyázol? |
| Nem | Igen |
| 71. Gyakran határozol el hirtelen valamit? | Nem |
| Igen | 82. Ha kapsz valami édességet, azt mindig megosztod másokkal? |
| Nem | |
| 72. Amikor dolgozol, gyakran elkalandoznak a | |

Igen	Igen
Nem	Nem
83. Szeretsz otthonról eljárni?	93. Olyan valaki vagy, aki könnyen veszi a dolgokat?
Igen	Igen
Nem	Nem
84. Ismeretlen emberek előtt nehezedre esik megszólalni?	94. Gyakran a barátaidnak kell felvidítaniuk?
Igen	Igen
Nem	Nem
85. Gyakran előfordul, hogy a barátaid nem akarnak tovább játszani veled?	95. Előfordult már veled, hogy eltörted vagy elveszítetted más holmiját?
Igen	Igen
Nem	Nem
86. Előfordult már, hogy csaltál valamilyen játékban?	96. Szeretnél egy gyors motorbiciklit vezetni vagy utazni rajta?
Igen	Igen
Nem	Nem
87. Nehezen tudsz feloldódni egy vidám bulin?	97. Érdekes lenne egyedül élni egy lakatlan szigeten?
Igen	Igen
Nem	Nem
88. Előfordul-e, hogy minden különösebb ok nélkül nagyon vidám vagy nagyon szomorúfesték?	98. Szereted az erős szagokat, például benzint, vagy?
Igen	Igen
Nem	Nem
89. Ha nincs kéznél szemétkosár, akkor a földre dobod a papírhulladékot?	99. Sajnálod a barátaidat, ha egyest kapnak?
Igen	Igen
Nem	Nem
90. Általában jókedvű és vidám vagy?	100. Rosszul esne ha a barátaid nem akarnának barátkozni veled?
Igen	Igen
Nem	Nem
91. Gyakran előfordul, hogy úgy cselekszel, hogy nem gondolkozol előtte?	101. Beszédes vagy?
Igen	Igen
Nem	Nem
92. Előfordult már veled, hogy a magad érdemének tulajdonítottál valamit, pedig tudtad, hogy nem is te csináltad?	102. Nagyon izgulsz feleléskor?
	Igen
	Nem
	103. Súlyos baleset esetén egész közel mennél,

hogyan néz a sérültet?

Igen

Nem

104. Sikered már valakit nagyon megijesztett?

Igen

Nem

105. Szeretsz vakmerő, veszélyes dolgokat csinálni?

Igen

Nem

106. Előfordult már veled, hogy elfeledkeztél egy ígéretedről?

Igen

Nem

107. Ha egy tanár rád szól, visszabeszélsz?

Igen

Nem

108. Szívesen csinálnak olyasmit, amit tiltanak?

Igen

Nem

109. Gyakran előfordul, hogy nem vagy rosszabb, mint a többiek, mégis csak téged vesznek észre a tanárok?

Igen

Nem

110. Terhesnek találtad, hogy ki kellett töltened ezt a tesztet?

Igen

Nem

1.3 EPQ

Kérjük, válaszoljon minden kérdésre az alatta

álló „igen” vagy „nem” bejelölésével. A

kérdőívben nincsenek beugratós kérdések, és a

feleletek egyike sem „hibás” vagy „helyes”.11. Nagyon megviseli, ha látja, hogy egy

Kérjük, hogy gyorsan dolgozzék és ne

gondolkozzék túl hosszú ideig, hogy mit is

jelent szó szerint a kérdés.

1.Sokféle hobbija van?

Igen

Nem

2.Mielőtt valamit tesz, jól át szokta gondolni?

Igen

Nem

3.Hangulata gyakran ingadozik?

Igen

Nem

4.Előfordult már, hogy elfogadta a dicséretet
olyanért, amiről tudta, hogy valaki más tette?

Igen

Nem

5. Beszédes Ön?

Igen

Nem

6. Nyugtalanítaná, ha adósságai lennének?

Igen

Nem

7. Érezte már magát minden ok nélkül
szerencsétlennek?

Igen

Nem

8. Volt már olyan mohó, hogy többet szerzett
meg valamiből, mint amennyi megillette?

Igen

Nem

9. Éjszakára gondosan bezárja lakását?

Igen

Nem

10. Élénk Ön?

Igen

Nem

11. Nagyon megviseli, ha látja, hogy egy
gyerek vagy egy állat szenved?

Igen

Nem

12. Gyakran bankódik utólag olyan dolgok
miatt, amiket nem kellett volna megtennie
vagy mondania?

Igen

Nem

13. Ha megígéri, hogy valamit fog tenni,
mindig megtartja ígéretét, bármilyen
kellemetlen legyen is az?

Igen

Nem

14. Ha ideje engedi, szívesen jár vidám
társaságba és ott jól érzi magát?

Igen

Nem

15. Ingerlékeny Ön?

Igen

Nem

16. Előfordult már, hogy valakit olyanért
hibáztatott, amiről tudta, hogy Ön követte el?

Igen

Nem

17. Szeret új ismeretségeket kötni?

Igen

Nem

18. Véleménye szerint a biztosítás jó dolog?

Igen

Nem

19. Érzékeny Ön?

Igen

Nem

- | | |
|--|--|
| 20. Csak jó szokásai vannak? | Nem |
| Igen | |
| Nem | 31. Idegesnek tartja magát? |
| | Igen |
| 21. Társas összejöveteleken szívesebben marad a háttérben? | Nem |
| Igen | |
| Nem | 32. Sok barátja van? |
| | Igen |
| | Nem |
| 22. Kipróbálna erős vagy veszélyes hatású gyógyszereket? | |
| Igen | 33. Szereti az olyan erős tréfákat, amelyek valóban megsértik az embereket néha? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 23. Gyakran érzi úgy, hogy mindennel torkig van? | |
| Igen | 34. Aggodalmaskodó Ön? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 24. Előfordult már, hogy elvett valamit (akár csak egy tűt vagy gombot is), ami másé volt? | |
| Igen | 35. Gyermekkorában mindig azonnal és szó nélkül megtette, amit mondtak Önnek? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 25. Szeret társaságba járni? | |
| Igen | 36. Könnyelműnek tartja magát? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 26. Örömet okoz Önnek, ha megsérthet valakit, akit szeret? | |
| Igen | 37. Nagyon fontos Önnek a jó modor és a tisztaság? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 27. Gyakran szenved a büntudattól? | |
| Igen | 38. Gyakran foglalkozik azzal, hogy milyen bajok érhetik? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 28. Előfordult már, hogy olyan dolgokról beszélt, amihez nem értett? | |
| Igen | 39. Előfordult már, hogy eltört vagy elveszített valamit, ami nem volt az Öné? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 29. Jobban szeret olvasni, mint emberekkel együtt lenni? | |
| Igen | 40. Barátkozásban általában Ön a kezdeményező? |
| Nem | Igen |
| | Nem |
| 30. Vannak ellenségei, akik ártani akarnak Önnek? | |
| Igen | 41. Feszültnek, idegesnek érzi magát? |
| | Igen |

- | | |
|---|---|
| Nem | Nem |
| 42. Általában nyugodt, ha emberekkel van együtt? | 53. Gondot okoz Önnek, ha tudja, hogy munkájában hibák vannak? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 43. Úgy gondolja, hogy a házasság elavult dolog és meg kellene szüntetni? | 54. Álmatlanságban szenved? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 44. Néha dicsekszik egy kicsit? | 55. Étkezés előtt mindig kezet mos? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 45. Könnyen fel tud vidítani egy unatkozó társaságot? | 56. Majdnem mindig kész felelete van az emberek kérdéseire? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 46. Idegesítik az olyan emberek, akik óvatosan vezetnek? | 57. Szeret a megbeszélte találkozókra inkább túljóval korábban érkezni? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 47. Aggódik az egészségéért? | 58. Gyakran érzi magát ok nélkül kedvetlennek, fáradtnak? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 48. Mondott már valaha rosszat valakiről? | 59. Csalt már társasjátékban? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 49. Szeret a barátainak vidám történeteket, vicceket mesélni? | 60. Szereti az olyan feladatot, amiben gyorsan kell cselekedni? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 50. A legtöbb dolog közömbös az Ön számára? | 61. Jó asszony (volt) az anyja? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 51. Gyermekkorában előfordult, hogy szemtelen volt a szüleivel? | 62. Gyakran érzi nagyon unalmasnak az életet? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 52. Szeret elvegyülni az emberek között? | 63. Előfordult már, hogy kihasznált valakit? |
| Igen | Igen |

- | | |
|--|--|
| Nem | Nem |
| 64. Gyakran vállal több feladatot, mint amire az idejéből telik? | 74. A vonathoz általában az utolsó percben érkezik? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 65. Sok ember igyekszik Önt elkerülni? | 75. Szenved az idegei miatt? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 66. Sokat foglalkoztatja a külseje? | 76. Gyakran felbomlanak a barátságai anélkül, hogy Ön ebben hibás lenne? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 67. Úgy gondolja, hogy az emberek túl sok időt fordítanak arra, hogy a jövőjüket bebiztosítsák (megtakarított pénzzel, biztosítással)? | 77. Gyakran érzi magát egyedül? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 68. Előfordult már, hogy úgy érezte, jobb lenne meghalni? | 78. Mindig úgy cselekszik, ahogy azt másoktól is elvárja? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 69. Kibújna az adófizetés alól, ha biztos lenne, hogy sose fedezik fel? | 79. Szereti néha kínozni az állatokat? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 70. Tud egy társaságban jó hangulatot teremteni? | 80. Könnyen megbántódik, ha az emberek hibát találnak Önben vagy a munkájában? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 71. Igyekszik, hogy ne legyen goromba az emberekkel? | 81. Elkésett már valaha egy találkozóról vagy a munkahelyéről? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 72. Sokat emészti magát azon, ha valami kellemetlenség érte? | 82. Szereti a nyüzsgést, izgalmat maga körül? |
| Igen | Igen |
| Nem | Nem |
| 73. Előfordult már, hogy ragaszkodott ahhoz, hogy valami az Ön akarata szerint történjék? | 83. Szeretné, ha az emberek félnének öntől? |
| Igen | Igen |
| | Nem |
| | 84. Időnként tele van energiával, máskor meg teljesen erőtlen? |
| | Igen |

Nem

1.4 Buss és Perry Agresszió kérdőív

85. Néha holnapra halasztja, amit ma kellene megtennie?

Igen

Nem

Kérlek, jelöld be, hogy milyen mértékben jellemzőek Rád az alábbi állítások!

86. Az emberek nagyon élénknek tartják Önt?

Igen

Nem

1. Néhány barátom szerint forrófejű vagyok.

Egyáltalán nem jellemző rám

Általában nem jellemző rám

Jellemző is rám meg nem is

Általában jellemző rám

Teljes mértékben jellemző rám

87. Sokszor hazudnak Önnek az emberek?

Igen

Nem

2. Ha erőszakkal kell megvédenem az igazamat, akkor megteszem.

Egyáltalán nem jellemző rám

Általában nem jellemző rám

Jellemző is rám meg nem is

Általában jellemző rám

Teljes mértékben jellemző rám

88. Bizonyos dolgok érzékenyen érintik?

Igen

Nem

89. Mindig kész elismerni, ha hibázott?

Igen

Nem

3. Amikor az emberek különösen kedvesek,

kíváncsi leszek mit is akarnak.

Egyáltalán nem jellemző rám

Általában nem jellemző rám

Jellemző is rám meg nem is

Általában jellemző rám

Teljes mértékben jellemző rám

90. Nagyon elszomorítaná, ha egy csapdába esett állatot látna?

Igen

Nem

4. Nyíltan megmondom a barátaimnak, ha nem értek egyet velük.

Egyáltalán nem jellemző rám

Általában nem jellemző rám

Jellemző is rám meg nem is

Általában jellemző rám

Teljes mértékben jellemző rám

5. Voltam már annyira ideges, hogy összetörtem dolgokat.

Egyáltalán nem jellemző rám

Általában nem jellemző rám

Jellemző is rám meg nem is

Általában jellemző rám

Teljes mértékben jellemző rám

6. Nem tudom megállni, hogy vitába szálljak valakivel, ha nem ért egyet velem.

Egyáltalán nem jellemző rám

Általában nem jellemző rám

- | | |
|--|--|
| Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám | Teljes mértékben jellemző rám |
| 7. Kíváncsi lennék, miért érzek keserűséget bizonyos dolgok miatt.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám | 13. Elegendő provokációra előfordulhat, hogy megütöm az illetőt.
néhaEgyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám |
| 8. Néha nem tudom kontrollálni azt a belső kényszert, hogy másokat megüssek.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám | 14. Ha valaki felidegesít, akkor megmondom neki, hogy mit gondolok róla.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám |
| 9. Nyugodt ember vagyok.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám | 15. Néha mardos a féltékenység.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám |
| 10. Gyanakvó vagyok a túlságosan barátságos idegenekkel.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám | 16. Nem tudok elképzelni elég indokot ahhoz, hogy valaha megüssek valakit.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám |
| 11. Fenyegettem már meg ismerősömet.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám | 17. Időnként úgy érzem, hogy kíméletlenül bánik velem az élet.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám |
| 12. Könnyen dühbe jövök, de hamar túlteszem magam rajta.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám | 18. Problémát jelent számomra megfékeznem az indulataimat.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám |

19. Ha feszült vagyok, akkor kimutatomfelidegesítenek, hogy verekedésre kerül sor.
nyugtalanágomat
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
20. Néha úgy érzem, hogy az emberek kibeszélnék engem.
kinevetnek a hátam mögött.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
21. Gyakran ellenségesnek érzem magam másokkal szemben.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
22. Ha valaki megüt engem, akkor én is visszaütök.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
23. Néha úgy érzem magam, mint egy puskaporos hordó, ami mindjárt felrobban.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
24. Úgy tűnik, hogy mások mindig lazítanak.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
25. Vannak emberek, akik annyira
26. Tudom, hogy a „barátaim” a hátam mögött
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
27. A barátaim szerint kissé okoskodó vagyok.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
28. Néha ok nélkül dühbe gurulok.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám
29. Az átlagosnál gyakrabban keveredek verekedésbe.
Egyáltalán nem jellemző rám
Általában nem jellemző rám
Jellemző is rám meg nem is
Általában jellemző rám
Teljes mértékben jellemző rám

1.5 Motives for Online Gaming

Questionnaire 27 ítemes magyar változat

Kérlek jelöld be, mennyire értesz egyet az alábbi állításokkal!

Azért játszom számítógépes játékokat mert új embereket ismerhetek meg
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert a játék segít elfeledtetni a mindennapi gondokat
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert élvezem a másokkal való versengést
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert a játék segít, hogy jobb hangulatba kerüljek
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert a játék kielezi az érzéseimet
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert olyan dolgokat tehetek meg, amiket a valóságban nem áll módomban vagy nem szabad megtenni

soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat hogy kikapcsolódjak
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében

majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert sok különféle embert meg lehet ismerni
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében

majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert elfeledteti velem az igazi életet
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében

majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert szeretek győzni
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében

majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert segít levezetni a feszültséget
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében

majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert fejleszti az ügyességemet
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert segít vezetni az agressziót
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert belebújhassak valaki más bőrébe
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert fejleszti a koncentrációs képességemet
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert szórakoztat
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert kibújhassak a bőrömből egy időre
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert jó társasági élmény
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert élvezem a játékot
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert a játékkal elmenekülhetek a valóság elől
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert a játék összehoz másokkal
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert jó érzéssel tölt el, hogy jobb vagyok, mint mások
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében

Azért játszom számítógépes játékokat mert hogy elfelejtsem, ha valami kellemetlenség ért vagy valami megbántott
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében

az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert
nagy sikerélmény másokat legyőzni
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert
csökkenti a stresszt
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert
fejleszti a koordinációs készségemet
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

Azért játszom számítógépes játékokat mert
ilyenkor egy másik világban lehetek
soha/majdnem soha
időnként
az esetek felében
az esetek nagyobb részében
majdnem mindig /mindig

1.6 PFT

Az alábbiakban rajzokat fogsz látni. Minden rajz egy jelenetet ábrázol, amelyben két ember beszél. Az egyik mond valamit, ez oda van írva. A másik válaszol, ez nincs odáírva. Képzeld bele magad a válaszoló helyzetébe és írd le a válaszod. Mindig az első választ írd ami eszedbe jut.

1., Te mit válaszolnál?

2., Te mit válaszolnál?

3., Te mit válaszolnál?

4., Te mit válaszolnál?

5., Te mit válaszolnál?

6., Te mit válaszolnál?

7., Te mit válaszolnál?

8., Te mit válaszolnál?

9., Te mit válaszolnál?

10., Te mit válaszolnál?

11., Te mit válaszolnál?

12., Te mit válaszolnál?

13., Te mit válaszolnál?

14., Te mit válaszolnál?

15., Te mit válaszolnál?

16., Te mit válaszolnál?

17., Te mit válaszolnál?

2. Melléklet: példák a különböző erőszaktartalmú játékokra

2.1 Nem agresszív játékok



Sims Freeplay

(Kép forrása: <http://www.freeplayfun.com/wp-content/uploads/2012/12/Sims-Free-Play-10-Sims-at-the-movie-theater.jpg>)



Top Gear: Race The Stig

(Kép forrása: <http://www.bbcamerica.com/anglophenia/files/2014/03/racethestig.jpg>)

2.2 Enyhén agresszív játékok



Neighbours from Hell

(Kép forrása: http://www.download-game-demo.com/imgs/neighbours-from-hell-3_z-pc-20278-en_screen1.jpg)



Spore

(Kép forrása: http://media.moddb.com/images/games/1/1/236/spore_cell.1.jpg)

2.3 Durván agresszív játékok



Far Cry 3

(Kép forrása: <http://canadianonlinegamers.com/wp-content/uploads/2012/11/Far-Cry-3-pic-9.jpg>)



Watch Dogs

(Kép forrása: http://www.cinemablend.com/images/gallery/s63755/Watch_Dogs_13988029401629.jpg)

3. Melléklet: Statisztikai próbák

3.1 Középiskolások játszási szokásainak és agresszivitásának összehasonlítása független mintás T próbával

Group Statistics

	Nem	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
DurvaneroszakosJatekido	Ferfi	63	151.75	151.855	19.132
	No	59	17.80	86.325	11.239
EnyheneroszakosJatekido	Ferfi	63	21.19	49.796	6.274
	No	59	2.03	10.951	1.426
NemeroszakosJatekido	Ferfi	63	47.62	88.804	11.188
	No	59	7.20	29.025	3.779
OsszJatekido	Ferfi	63	220.56	184.719	23.272
	No	59	27.03	95.746	12.465
AgressionSUM	Ferfi	63	72.4444	14.49447	1.82613
	No	59	73.8644	16.85277	2.19404
PhysicalAggression	Ferfi	63	23.32	7.175	.904
	No	59	18.24	6.809	.886
VerbalAggression	Ferfi	63	14.59	3.093	.390
	No	59	14.92	3.131	.408
Anger	Ferfi	63	15.51	5.006	.631

	No	59	19.02	5.563	.724
Hostility	Ferfi	63	19.03	4.799	.605
	No	59	21.69	5.670	.738

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Durvaneroszakos Jatekido	Equal variances assumed	32.858	.000	5.936	120	.000	133.949	22.567	89.268	178.630
	Equal variances not assumed			6.037	99.505	.000	133.949	22.189	89.925	177.974
Enyheneroszakos Jatekido	Equal variances assumed	40.317	.000	2.890	120	.005	19.157	6.630	6.030	32.283
	Equal variances not assumed			2.978	68.374	.004	19.157	6.434	6.320	31.993
NemeroszakosJatekido	Equal variances assumed	37.864	.000	3.332	120	.001	40.416	12.128	16.402	64.429
	Equal variances not assumed			3.422	75.896	.001	40.416	11.809	16.895	63.936

OsszJatekido	Equal variances assumed	35.991	.000	7.192	120	.000	193.522	26.908	140.245	246.798
	Equal variances not assumed			7.330	94.374	.000	193.522	26.400	141.106	245.938
AgressionSUM	Equal variances assumed	1.160	.284	-.500	120	.618	-1.41996	2.84049	-7.04393	4.20400
	Equal variances not assumed			-.497	114.700	.620	-1.41996	2.85457	-7.07448	4.23455
PhysicalAggression	Equal variances assumed	.090	.764	4.006	120	.000	5.080	1.268	2.569	7.591
	Equal variances not assumed			4.013	119.977	.000	5.080	1.266	2.574	7.587
VerbalAggression	Equal variances assumed	.052	.820	-.582	120	.562	-.328	.564	-1.444	.788
	Equal variances not assumed			-.582	119.270	.562	-.328	.564	-1.445	.789
Anger	Equal variances assumed	.324	.570	-3.667	120	.000	-3.509	.957	-5.404	-1.614
	Equal variances not assumed			-3.654	116.596	.000	-3.509	.960	-5.411	-1.607
Hostility	Equal variances assumed	1.717	.193	-2.806	120	.006	-2.663	.949	-4.542	-.784

Zala Márton Viktor: Agresszivitás és társas viszonyok eltérései számítógépes játékot játszó és nem játszó csoportokban

Equal variances not assumed			-2.791	113.95 2	.006	-2.663	.954	-4.553	-.773
--------------------------------	--	--	--------	-------------	------	--------	------	--------	-------

3.2 Középiskolások játékkal töltött idejének nemek szerinti összehasonlítása – a nem játszóknak eltávolításával – Független mintás T próbával

Group Statistics

	Nem	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
DurvaneroszakosJatekido	Ferfi	54	177.04	149.712	20.373
	No	11	95.45	187.263	56.462
EnyheneroszakosJatekido	Ferfi	54	24.72	53.026	7.216
	No	11	10.91	24.271	7.318
NemeroszakosJatekido	Ferfi	54	55.56	93.681	12.748
	No	11	38.64	59.586	17.966
OsszJatekido	Ferfi	54	257.31	174.006	23.679
	No	11	145.00	185.351	55.885

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Durvaneroszakos Jatekido	Equal variances assumed	.223	.638	1.578	63	.120	81.582	51.696	-21.723	184.888
	Equal variances not assumed			1.359	12.733	.198	81.582	60.025	-48.371	211.536
Enyheneroszakos Jatekido	Equal variances assumed	3.613	.062	.842	63	.403	13.813	16.403	-18.967	46.593
	Equal variances not assumed			1.344	33.011	.188	13.813	10.277	-7.096	34.722
NemeroszakosJatekido	Equal variances assumed	1.755	.190	.574	63	.568	16.919	29.489	-42.009	75.848
	Equal variances not assumed			.768	21.574	.451	16.919	22.029	-28.819	62.658
OsszJatekido	Equal variances assumed	.004	.949	1.931	63	.058	112.315	58.173	-3.934	228.564
	Equal variances not assumed			1.850	13.829	.086	112.315	60.695	-18.014	242.644

3.3 Az internetes minta játékkal töltött idejének nemek szerinti összehasonlítása, Független mintás T próbával

Group Statistics

	Nem	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
DurvaneroszakosJatekido	Ferfi	121	160.76	181.782	16.526
	No	18	91.67	99.010	23.337
EnyheneroszakosJatekido	Ferfi	121	17.40	44.973	4.088
	No	18	44.72	74.999	17.678
NemeroszakosJatekido	Ferfi	121	28.72	62.927	5.721
	No	18	17.50	30.402	7.166
OsszJatekido	Ferfi	121	206.88	182.061	16.551
	No	18	154.17	122.933	28.976

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference

									Lower	Upper
Durvaneroszakos Jatekido	Equal variances assumed	.751	.388	1.575	137	.118	69.094	43.873	-17.663	155.850
	Equal variances not assumed			2.416	37.00 6	.021	69.094	28.596	11.154	127.033
Enyheneroszakos Jatekido	Equal variances assumed	10.728	.001	-2.177	137	.031	-27.326	12.554	-52.151	-2.501
	Equal variances not assumed			-1.506	18.86 0	.149	-27.326	18.144	-65.321	10.670
NemeroszakosJat ekido	Equal variances assumed	3.396	.068	.742	137	.459	11.223	15.122	-18.680	41.126
	Equal variances not assumed			1.224	43.09 5	.228	11.223	9.169	-7.267	29.713
OsszJatekido	Equal variances assumed	1.038	.310	1.187	137	.237	52.713	44.414	-35.112	140.539
	Equal variances not assumed			1.580	29.45 9	.125	52.713	33.369	-15.488	120.915

3.4 Szociometriai különbségek játszó és nem játszó csoportok között, független mintás T próbával

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Szociometria_viszonzott_kapcsolat	nem	57	1.63	1.112	.147
	igen	65	1.55	1.000	.124
Szociometria_nepszeruseg	nem	57	1.19	2.279	.302
	igen	65	1.06	2.423	.301
O barátoknak jelölt	nem	57	1.02	1.061	.140
	igen	65	1.48	1.542	.191
Ot barátoknak jelöltek	nem	57	1.37	1.531	.203
	igen	65	1.02	1.218	.151

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference

									Lower	Upper
Szociometria_vizont	Equal variances assumed	.523	.471	.406	120	.685	.078	.191	-.301	.456
	Equal variances not assumed			.404	113.618	.687	.078	.193	-.304	.459
Szociometria_nepszeruseg	Equal variances assumed	.141	.708	.307	120	.759	.131	.428	-.715	.978
	Equal variances not assumed			.309	119.394	.758	.131	.426	-.712	.975
O barátoknak jelölt	Equal variances assumed	6.351	.013	-1.890	120	.061	-.459	.243	-.941	.022
	Equal variances not assumed			-1.936	113.811	.055	-.459	.237	-.930	.011
Ot barátoknak jelöltek	Equal variances assumed	6.640	.011	1.417	120	.159	.353	.249	-.140	.846
	Equal variances not assumed			1.396	106.675	.166	.353	.253	-.148	.854

3.5 Korrelációk vizsgálata, Spearman-féle nonparametrikus próbával

Nonparametric Correlations

Correlations

	Szociometria_vizszont_kapcsolat	O barátnak jelolt	Ot barátnak jeloltek	Szociometria_nepszeruseg	OsszJatekido	DurvaneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1.000	-.322**	-.304*	.148	.075	.086	.102
	Sig. (2-tailed)	.	.009	.014	.238	.555	.496	.904
	N	65	65	65	65	65	65	65
O barátnak jelolt	Correlation Coefficient	-.322**	1.000	.054	-.104	.203	.092	-.042
	Sig. (2-tailed)	.009	.	.669	.408	.105	.466	.740
	N	65	65	65	65	65	65	65
Ot barátnak jeloltek	Correlation Coefficient	-.304*	.054	1.000	.345**	.039	.130	-.127
	Sig. (2-tailed)	.014	.669	.	.005	.755	.303	.315
	N	65	65	65	65	65	65	65

Szociometria_nepszeruseg	Correlation Coefficient	.148	-.104	.345**	1.000	-.017	.054	-.006	-.092
	Sig. (2-tailed)	.238	.408	.005	.	.891	.670	.963	.465
	N	65	65	65	65	65	65	65	65
OsszJatekido	Correlation Coefficient	.075	.203	.039	-.017	1.000	.775**	.054	.161*
	Sig. (2-tailed)	.555	.105	.755	.891	.	.000	.506	.047
	N	65	65	65	65	152	152	152	152
DurvaneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.086	.092	.130	.054	.775**	1.000	-.236**	-.259**
	Sig. (2-tailed)	.496	.466	.303	.670	.000	.	.003	.001
	N	65	65	65	65	152	152	152	152
EnyheneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.015	-.042	-.127	-.006	.054	-.236**	1.000	-.065
	Sig. (2-tailed)	.904	.740	.315	.963	.506	.003	.	.424
	N	65	65	65	65	152	152	152	152
NemeroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.102	.230	-.081	-.092	.161*	-.259**	-.065	1.000
	Sig. (2-tailed)	.418	.065	.520	.465	.047	.001	.424	.
	N	65	65	65	65	152	152	152	152

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

3.6 MOGQ összetartozó minták varianciaanalízise és *nemek közötti eltérések vizsgálata független mintás T próbával*

Frequencies teljes játzó minta

		Statistics					
		MotivationEsc ape	MotivationCo mpetition	MotivationCo ping	MotivationSki llDevelopment	MotivationFan tasy	MotivationRec reation
N	Valid	152	152	152	152	152	152
	Missing	0	0	0	0	0	0
	Mean	8.98	11.07	11.05	10.75	10.36	13.26
	Std. Deviation	4.428	4.940	4.405	4.665	4.807	2.263
	Minimum	4	4	4	4	4	3
	Maximum	20	20	20	20	20	15

General Linear Model

Within-Subjects Factors

Measure: MEASURE 1

jatekmotivacio	Dependent Variable
----------------	-----------------------

1	MotivationRecreation
2	MotivationSkillDevelopment
3	MotivationCompetition
4	MotivationCoping
5	MotivationFantasy
6	MotivationEscape

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
MotivationRecreation	11.50	4.175	209
MotivationSkillDevelopment	9.39	4.722	209
MotivationCompetition	9.83	5.147	209
MotivationCoping	9.62	4.665	209
MotivationFantasy	9.08	4.852	209
MotivationEscape	8.10	4.338	209

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
jatekmotivacio	Pillai's Trace	.376	24.605 ^b	5.000	204.000	.000	.376
	Wilks' Lambda	.624	24.605 ^b	5.000	204.000	.000	.376
	Hotelling's Trace	.603	24.605 ^b	5.000	204.000	.000	.376
	Roy's Largest Root	.603	24.605 ^b	5.000	204.000	.000	.376

a. Design: Intercept

Within Subjects Design: jatekmotivacio

b. Exact statistic

Mauchly's Test of Sphericity^a

Measure: MEASURE_1

Within Subjects Effect	Mauchly's W	Approx. Chi-Square	df	Sig.	Epsilon ^b		
					Greenhouse-Geisser	Huynh-Feldt	Lower-bound
jatekmotivacio	.550	123.148	14	.000	.802	.820	.200

Tests the null hypothesis that the error covariance matrix of the orthonormalized transformed dependent variables is proportional to an identity matrix.

a. Design: Intercept

Within Subjects Design: jatekmotivacio

b. May be used to adjust the degrees of freedom for the averaged tests of significance. Corrected tests are displayed in the Tests of Within-Subjects Effects table.

Tests of Within-Subjects Effects

Measure: MEASURE_1

Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
jatekmotivacio	Sphericity Assumed	1302.750	5	260.550	24.270	.000	.104
	Greenhouse-Geisser	1302.750	4.009	324.951	24.270	.000	.104
	Huynh-Feldt	1302.750	4.098	317.922	24.270	.000	.104
	Lower-bound	1302.750	1.000	1302.750	24.270	.000	.104
Error(jatekmotivacio)	Sphericity Assumed	11165.083	1040	10.736			
	Greenhouse-Geisser	11165.083	833.886	13.389			
	Huynh-Feldt	11165.083	852.323	13.100			
	Lower-bound	11165.083	208.000	53.678			

Tests of Within-Subjects Contrasts

Measure: MEASURE_1

Source	jatekmotivacio	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
jatekmotivacio	Linear	984.417	1	984.417	59.997	.000	.224
	Quadratic	7.547	1	7.547	.875	.351	.004
	Cubic	226.645	1	226.645	25.038	.000	.107
	Order 4	70.871	1	70.871	7.292	.007	.034
	Order 5	13.270	1	13.270	1.344	.248	.006
Error(jatekmotivacio)	Linear	3412.826	208	16.408			
	Quadratic	1794.429	208	8.627			
	Cubic	1882.810	208	9.052			
	Order 4	2021.486	208	9.719			
	Order 5	2053.532	208	9.873			

Tests of Between-Subjects Effects

Measure: MEASURE_1

Transformed Variable: Average

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	115273.149	1	115273.149	1503.247	.000	.878
Error	15950.018	208	76.683			

Estimated Marginal Means

jatekmotivacio

Estimates

Measure: MEASURE 1

jatekmotivacio	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
1	11.502	.289	10.933	12.072
2	9.392	.327	8.748	10.036
3	9.833	.356	9.131	10.534
4	9.617	.323	8.981	10.253
5	9.081	.336	8.420	9.743
6	8.100	.300	7.509	8.692

Pairwise Comparisons

Measure: MEASURE 1

(I) jatekmotivacio	(J) jatekmotivacio	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
					Lower Bound	Upper Bound
1	2	2.110*	.312	.000	1.495	2.725
	3	1.670*	.329	.000	1.022	2.318
	4	1.885*	.289	.000	1.315	2.456

Zala Márton Viktor: Agresszivitás és társas viszonyok eltérései számítógépes játékot játszó és nem játszó csoportokban

	5	2.421*	.320	.000	1.791	3.051
	6	3.402*	.327	.000	2.758	4.046
2	1	-2.110*	.312	.000	-2.725	-1.495
	3	-.440	.342	.200	-1.114	.234
	4	-.225	.303	.458	-.822	.372
	5	.311	.348	.372	-.374	.996
	6	1.292*	.358	.000	.586	1.998
3	1	-1.670*	.329	.000	-2.318	-1.022
	2	.440	.342	.200	-.234	1.114
	4	.215	.332	.518	-.440	.871
	5	.751	.384	.052	-.006	1.509
	6	1.732*	.377	.000	.988	2.476
4	1	-1.885*	.289	.000	-2.456	-1.315
	2	.225	.303	.458	-.372	.822
	3	-.215	.332	.518	-.871	.440
	5	.536*	.269	.048	.006	1.066
	6	1.517*	.239	.000	1.046	1.988
5	1	-2.421*	.320	.000	-3.051	-1.791
	2	-.311	.348	.372	-.996	.374
	3	-.751	.384	.052	-1.509	.006
	4	-.536*	.269	.048	-1.066	-.006
	6	.981*	.235	.000	.518	1.443
6	1	-3.402*	.327	.000	-4.046	-2.758

2	-1.292*	.358	.000	-1.998	-.586
3	-1.732*	.377	.000	-2.476	-.988
4	-1.517*	.239	.000	-1.988	-1.046
5	-.981*	.235	.000	-1.443	-.518

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the .05 level.

b. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).

Multivariate Tests

	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Pillai's trace	.376	24.605 ^a	5.000	204.000	.000	.376
Wilks' lambda	.624	24.605 ^a	5.000	204.000	.000	.376
Hotelling's trace	.603	24.605 ^a	5.000	204.000	.000	.376
Roy's largest root	.603	24.605 ^a	5.000	204.000	.000	.376

Each F tests the multivariate effect of jatekmotivacio. These tests are based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

a. Exact statistic

T-Test Teljes játszó minta

Group Statistics

	Nem	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MotivationEscape	Ferfi	125	8.97	4.366	.391
	No	27	9.04	4.792	.922
MotivationCompetition	Ferfi	125	11.62	4.912	.439
	No	27	8.56	4.318	.831
MotivationCoping	Ferfi	125	10.97	4.397	.393
	No	27	11.44	4.501	.866
MotivationSkillDevelopment	Ferfi	125	10.82	4.751	.425
	No	27	10.44	4.318	.831
MotivationFantasy	Ferfi	125	10.32	4.633	.414
	No	27	10.56	5.639	1.085
MotivationRecreation	Ferfi	125	13.26	2.099	.188
	No	27	13.26	2.956	.569

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	--	------------------------------

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MotivationEscape	Equal variances assumed	.194	.660	-.073	150	.942	-.069	.943	-1.932	1.794
	Equal variances not assumed			-.069	35.920	.945	-.069	1.001	-2.100	1.962
MotivationCompetition	Equal variances assumed	2.990	.086	2.996	150	.003	3.060	1.022	1.042	5.079
	Equal variances not assumed			3.256	41.882	.002	3.060	.940	1.163	4.957
MotivationCoping	Equal variances assumed	.338	.562	-.508	150	.612	-.476	.937	-2.328	1.375
	Equal variances not assumed			-.501	37.494	.619	-.476	.951	-2.403	1.450
MotivationSkillDevelopment	Equal variances assumed	2.152	.144	.374	150	.709	.372	.993	-1.590	2.333
	Equal variances not assumed			.398	40.793	.693	.372	.933	-1.513	2.257
MotivationFantasy	Equal variances assumed	5.534	.020	-.230	150	.818	-.236	1.023	-2.258	1.786

	Equal variances not assumed			-.203	33.983	.841	-.236	1.162	-2.596	2.125
MotivationRecreation	Equal variances assumed	1.750	.188	.010	150	.992	.005	.482	-.947	.957
	Equal variances not assumed			.008	31.892	.994	.005	.599	-1.216	1.225

Frequencies Középiskolás minta

Statistics

	MotivationEscape	MotivationCompetition	MotivationCoping	MotivationSkillDevelopment	MotivationFantasy	MotivationRecreation
N Valid	65	65	65	65	65	65
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	8.40	11.35	10.71	10.28	9.49	12.82
Std. Deviation	4.436	5.128	4.930	5.020	4.573	2.481
Minimum	4	4	4	4	4	3
Maximum	20	20	20	20	19	15

T-Test Középiskolás minta

Group Statistics

	Nem	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MotivationEscape	Ferfi	54	8.37	4.240	.577
	No	11	8.55	5.538	1.670
MotivationCompetition	Ferfi	54	11.69	4.944	.673
	No	11	9.73	5.934	1.789
MotivationCoping	Ferfi	54	10.43	4.886	.665
	No	11	12.09	5.147	1.552
MotivationSkillDevelopment	Ferfi	54	10.46	5.233	.712
	No	11	9.36	3.880	1.170
MotivationFantasy	Ferfi	54	9.63	4.565	.621
	No	11	8.82	4.771	1.439
MotivationRecreation	Ferfi	54	13.04	2.018	.275
	No	11	11.73	4.027	1.214

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MotivationEscape	Equal variances assumed	.391	.534	-.118	63	.906	-.175	1.479	-3.131	2.780
	Equal variances not assumed			-.099	12.496	.923	-.175	1.767	-4.008	3.657
MotivationCompetition	Equal variances assumed	1.275	.263	1.157	63	.252	1.958	1.692	-1.423	5.339
	Equal variances not assumed			1.024	12.979	.324	1.958	1.912	-2.173	6.088
MotivationCoping	Equal variances assumed	.109	.743	-1.021	63	.311	-1.665	1.630	-4.923	1.593
	Equal variances not assumed			-.986	13.920	.341	-1.665	1.688	-5.288	1.958
MotivationSkillDevelopment	Equal variances assumed	4.623	.035	.659	63	.512	1.099	1.668	-2.234	4.433
	Equal variances not assumed			.803	18.310	.432	1.099	1.370	-1.775	3.973
MotivationFantasy	Equal variances assumed	.027	.869	.533	63	.596	.811	1.521	-2.228	3.851

	Equal variances not assumed			.518	13.986	.613	.811	1.567	-2.550	4.173
MotivationRecreation	Equal variances assumed	10.096	.002	1.616	63	.111	1.310	.810	-.310	2.929
	Equal variances not assumed			1.052	11.044	.315	1.310	1.245	-1.429	4.048

Frequencies Internetes minta

Statistics

	MotivationEscape	MotivationCompetition	MotivationCoping	MotivationSkillDevelopment	MotivationFantasy	MotivationRecreation
N Valid	87	87	87	87	87	87
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	9.41	10.86	11.31	11.10	11.01	13.60
Std. Deviation	4.398	4.813	3.978	4.378	4.900	2.037
Minimum	4	4	4	4	4	6
Maximum	20	20	20	20	20	15

T-Test Internetes minta

Group Statistics

	Nem	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MotivationEscape	Ferfi	71	9.42	4.436	.526
	No	16	9.38	4.365	1.091
MotivationCompetition	Ferfi	71	11.56	4.921	.584
	No	16	7.75	2.671	.668
MotivationCoping	Ferfi	71	11.38	3.973	.471
	No	16	11.00	4.115	1.029
MotivationSkillDevelopment	Ferfi	71	11.08	4.368	.518
	No	16	11.19	4.564	1.141
MotivationFantasy	Ferfi	71	10.85	4.646	.551
	No	16	11.75	6.017	1.504
MotivationRecreation	Ferfi	71	13.44	2.156	.256
	No	16	14.31	1.195	.299

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MotivationEscape	Equal variances assumed	.016	.901	.039	85	.969	.048	1.224	-2.386	2.481
	Equal variances not assumed			.039	22.534	.969	.048	1.212	-2.462	2.557
MotivationCompetition	Equal variances assumed	11.637	.001	2.992	85	.004	3.813	1.274	1.280	6.347
	Equal variances not assumed			4.299	41.527	.000	3.813	.887	2.023	5.604
MotivationCoping	Equal variances assumed	.204	.653	.344	85	.732	.380	1.106	-1.820	2.580
	Equal variances not assumed			.336	21.757	.740	.380	1.132	-1.968	2.729
MotivationSkillDevelopment	Equal variances assumed	.120	.730	-.085	85	.933	-.103	1.219	-2.526	2.320
	Equal variances not assumed			-.082	21.634	.935	-.103	1.253	-2.705	2.499
MotivationFantasy	Equal variances assumed	4.876	.030	-6.65	85	.508	-.905	1.360	-3.610	1.800

Zala Márton Viktor: Agresszivitás és társas viszonyok eltérései számítógépes játékot játszó és nem játszó csoportokban

	Equal variances not assumed			-.565	19.229	.579	-.905	1.602	-4.255	2.446
MotivationRecreation	Equal variances assumed	4.838	.031	-1.567	85	.121	-.876	.559	-1.987	.236
	Equal variances not assumed			-2.226	40.403	.032	-.876	.393	-1.671	-.081

3.7 Népszerűség és számítógépes játszás összehasonlítása független mintás T próbával

T-Test

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Szociometria_nepszeruseg	nem	57	1.19	2.279	.302
	igen	65	1.06	2.423	.301

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Szociometria_nepszeruseg	Equal variances assumed	.141	.708	.307	120	.759	.131	.428	-.715	.978
	Equal variances not assumed			.309	119.394	.758	.131	.426	-.712	.975

3.8 Játszó és nem játszó lányok agressziószintjének összehasonlítása a teljes mintán és csak középiskolások között, független mintás T próbával

T-Test: Teljes női minta használatával

Group Statistics

	jatszolany	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nemjatszolany	48	72.6875	17.11060	2.46970
	jatszolany	27	72.6667	12.83625	2.47034
PhysicalAggression	nemjatszolany	48	17.81	6.985	1.008
	jatszolany	27	16.67	5.561	1.070
VerbalAggression	nemjatszolany	48	14.69	3.033	.438
	jatszolany	27	15.52	3.239	.623
Anger	nemjatszolany	48	19.08	5.863	.846
	jatszolany	27	17.19	4.836	.931
Hostility	nemjatszolany	48	21.10	5.821	.840
	jatszolany	27	23.30	4.834	.930

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSUM	Equal variances assumed	.891	.348	.006	73	.996	.02083	3.78213	-7.51695	7.55861
	Equal variances not assumed			.006	66.949	.995	.02083	3.49314	-6.95159	6.99326
PhysicalAggression	Equal variances assumed	.893	.348	.731	73	.467	1.146	1.567	-1.977	4.269
	Equal variances not assumed			.779	64.519	.439	1.146	1.470	-1.791	4.083
VerbalAggression	Equal variances assumed	.023	.880	-1.112	73	.270	-.831	.748	-2.321	.659
	Equal variances not assumed			-1.091	51.096	.280	-.831	.762	-2.360	.698
Anger	Equal variances assumed	.621	.433	1.430	73	.157	1.898	1.328	-.748	4.544
	Equal variances not assumed			1.509	62.958	.136	1.898	1.258	-.616	4.412
Hostility	Equal variances assumed	.500	.482	-1.660	73	.101	-2.192	1.321	-4.824	.440

Equal variances not assumed			-1.749	62.649	.085	-2.192	1.254	-4.697	.313
--------------------------------	--	--	--------	--------	------	--------	-------	--------	------

T-Test: Középiskolás női minta használatával

Group Statistics

	jatszolany	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nemjatszolany	48	72.6875	17.11060	2.46970
	jatszolany	11	79.0000	15.34927	4.62798
PhysicalAggression	nemjatszolany	48	17.81	6.985	1.008
	jatszolany	11	20.09	5.907	1.781
VerbalAggression	nemjatszolany	48	14.69	3.033	.438
	jatszolany	11	15.91	3.506	1.057
Anger	nemjatszolany	48	19.08	5.863	.846
	jatszolany	11	18.73	4.221	1.273
Hostility	nemjatszolany	48	21.10	5.821	.840
	jatszolany	11	24.27	4.268	1.287

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSUM	Equal variances assumed	.086	.770	-1.123	57	.266	-6.31250	5.62088	-17.56812	4.94312
	Equal variances not assumed			-1.203	16.227	.246	-6.31250	5.24572	-17.42033	4.79533
PhysicalAggression	Equal variances assumed	.800	.375	-1.001	57	.321	-2.278	2.276	-6.836	2.279
	Equal variances not assumed			-1.113	17.064	.281	-2.278	2.047	-6.595	2.038
VerbalAggression	Equal variances assumed	.031	.862	-1.171	57	.247	-1.222	1.043	-3.311	.868
	Equal variances not assumed			-1.068	13.639	.304	-1.222	1.144	-3.682	1.238
Anger	Equal variances assumed	.639	.428	.190	57	.850	.356	1.875	-3.399	4.111

	Equal variances not assumed			.233	19.967	.818	.356	1.528	-2.832	3.545
Hostility	Equal variances assumed	1.569	.215	-1.699	57	.095	-3.169	1.865	-6.904	.566
	Equal variances not assumed			-2.062	19.584	.053	-3.169	1.537	-6.379	.042

3.9 Számítógépes játékkal töltött idő és a népszerűség közötti korreláció vizsgálata Spearman-féle nonparametrikus próbával

Nonparametric Correlations

Correlations

			OsszJatekido	Szociometria_nepszeruseg
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	-.017
		Sig. (2-tailed)	.	.891
		N	65	65
g	Szociometria_nepszeruseg	Correlation Coefficient	-.017	1.000
		Sig. (2-tailed)	.891	.
		N	65	65

3.10 A számítógépes játékkal töltött idő és az agresszivitás közötti korreláció vizsgálata

Nonparametric Correlations – Teljes minta

			Correlations					
			OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.201*	.185*	.146	.142	.042
		Sig. (2-tailed)	.	.013	.022	.073	.080	.610
		N	152	152	152	152	152	152
	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.201*	1.000	.713**	.669**	.758**	.624**
		Sig. (2-tailed)	.013	.	.000	.000	.000	.000
		N	152	152	152	152	152	152
	PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.185*	.713**	1.000	.316**	.442**	.112
		Sig. (2-tailed)	.022	.000	.	.000	.000	.171
		N	152	152	152	152	152	152
	VerbalAggression	Correlation Coefficient	.146	.669**	.316**	1.000	.445**	.392**
		Sig. (2-tailed)	.073	.000	.000	.	.000	.000
		N	152	152	152	152	152	152

Anger	Correlation Coefficient	.142	.758**	.442**	.445**	1.000	.296**
	Sig. (2-tailed)	.080	.000	.000	.000	.	.000
	N	152	152	152	152	152	152
Hostility	Correlation Coefficient	.042	.624**	.112	.392**	.296**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.610	.000	.171	.000	.000	.
	N	152	152	152	152	152	152

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - középiskolás minta

Correlations

			OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.337**	.364**	.310*	.179	.108
		Sig. (2-tailed)	.	.006	.003	.012	.153	.390
		N	65	65	65	65	65	65

AgressionSUM	Correlation Coefficient	.337**	1.000	.732**	.665**	.755**	.696**
	Sig. (2-tailed)	.006	.	.000	.000	.000	.000
	N	65	65	65	65	65	65
PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.364**	.732**	1.000	.335**	.371**	.193
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.	.006	.002	.124
	N	65	65	65	65	65	65
VerbalAggression	Correlation Coefficient	.310*	.665**	.335**	1.000	.474**	.461**
	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.006	.	.000	.000
	N	65	65	65	65	65	65
Anger	Correlation Coefficient	.179	.755**	.371**	.474**	1.000	.442**
	Sig. (2-tailed)	.153	.000	.002	.000	.	.000
	N	65	65	65	65	65	65
Hostility	Correlation Coefficient	.108	.696**	.193	.461**	.442**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.390	.000	.124	.000	.000	.
	N	65	65	65	65	65	65

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - internetes minta

Correlations

			OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.051	-.020	.030	.082	-.004
		Sig. (2-tailed)	.	.640	.855	.786	.451	.969
		N	87	87	87	87	87	87
	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.051	1.000	.697**	.686**	.745**	.601**
		Sig. (2-tailed)	.640	.	.000	.000	.000	.000
		N	87	87	87	87	87	87
	PhysicalAggression	Correlation Coefficient	-.020	.697**	1.000	.355**	.441**	.101
		Sig. (2-tailed)	.855	.000	.	.001	.000	.351
		N	87	87	87	87	87	87

VerbalAggression	Correlation Coefficient	.030	.686**	.355**	1.000	.469**	.317**
	Sig. (2-tailed)	.786	.000	.001	.	.000	.003
	N	87	87	87	87	87	87
Anger	Correlation Coefficient	.082	.745**	.441**	.469**	1.000	.215*
	Sig. (2-tailed)	.451	.000	.000	.000	.	.045
	N	87	87	87	87	87	87
Hostility	Correlation Coefficient	-.004	.601**	.101	.317**	.215*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.969	.000	.351	.003	.045	.
	N	87	87	87	87	87	87

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - Gimnáziumi minta

Correlations

			OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.160	.151	.222	.064	-.011
		Sig. (2-tailed)	.	.358	.385	.199	.717	.950
		N	35	35	35	35	35	35
	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.160	1.000	.659**	.701**	.698**	.747**
		Sig. (2-tailed)	.358	.	.000	.000	.000	.000
		N	35	35	35	35	35	35
	PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.151	.659**	1.000	.188	.214	.209
		Sig. (2-tailed)	.385	.000	.	.281	.217	.229
		N	35	35	35	35	35	35
	VerbalAggression	Correlation Coefficient	.222	.701**	.188	1.000	.505**	.677**
		Sig. (2-tailed)	.199	.000	.281	.	.002	.000
		N	35	35	35	35	35	35
	Anger	Correlation Coefficient	.064	.698**	.214	.505**	1.000	.431**
		Sig. (2-tailed)	.717	.000	.217	.002	.	.010
		N	35	35	35	35	35	35

Hostility	Correlation Coefficient	-.011	.747**	.209	.677**	.431**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.950	.000	.229	.000	.010	.
	N	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - Szakközépiskolás minta

			Correlations					
			OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.399*	.365*	.402*	.223	.260
		Sig. (2-tailed)	.	.029	.047	.028	.237	.166
		N	30	30	30	30	30	30
	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.399*	1.000	.836**	.633**	.827**	.628**
		Sig. (2-tailed)	.029	.	.000	.000	.000	.000

	N	30	30	30	30	30	30
PhysicalAggressi on	Correlation Coefficient	.365*	.836**	1.000	.555**	.589**	.221
	Sig. (2-tailed)	.047	.000	.	.001	.001	.241
	N	30	30	30	30	30	30
VerbalAggressio n	Correlation Coefficient	.402*	.633**	.555**	1.000	.444*	.221
	Sig. (2-tailed)	.028	.000	.001	.	.014	.240
	N	30	30	30	30	30	30
Anger	Correlation Coefficient	.223	.827**	.589**	.444*	1.000	.453*
	Sig. (2-tailed)	.237	.000	.001	.014	.	.012
	N	30	30	30	30	30	30
Hostility	Correlation Coefficient	.260	.628**	.221	.221	.453*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.166	.000	.241	.240	.012	.
	N	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Partial Corr - teljes minta

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
OsszJatekido	226.9243	194.19012	152
AgressionSUM	71.6645	13.71032	152
PhysicalAggression	20.0526	6.36296	152
VerbalAggression	15.1579	3.38110	152
Anger	15.4605	4.90152	152
Hostility	20.9934	5.19487	152
DurvaneroszakosJatekido	161.4934	187.13377	152

Correlations

Control Variables			OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility	DurvaneroszakosJatekido
-none ^a	OsszJatekido	Correlation	1.000	.175	.209	.121	.118	.014	.877
		Significance (2-tailed)	.	.031	.010	.137	.146	.865	.000
		df	0	150	150	150	150	150	150
	AgressionSUM	Correlation	.175	1.000	.710	.672	.770	.605	.179
		Significance (2-tailed)	.031	.	.000	.000	.000	.000	.027
		df	150	0	150	150	150	150	150

PhysicalAggressio n	Correlation	.209	.710	1.000	.257	.438	.070	.245
	Significance (2-tailed)	.010	.000	.	.001	.000	.393	.002
	df	150	150	0	150	150	150	150
VerbalAggression	Correlation	.121	.672	.257	1.000	.436	.396	.092
	Significance (2-tailed)	.137	.000	.001	.	.000	.000	.260
	df	150	150	150	0	150	150	150
Anger	Correlation	.118	.770	.438	.436	1.000	.269	.100
	Significance (2-tailed)	.146	.000	.000	.000	.	.001	.220
	df	150	150	150	150	0	150	150
Hostility	Correlation	.014	.605	.070	.396	.269	1.000	.018
	Significance (2-tailed)	.865	.000	.393	.000	.001	.	.823
	df	150	150	150	150	150	0	150
DurvaneroszakosJ atekido	Correlation	.877	.179	.245	.092	.100	.018	1.000
	Significance (2-tailed)	.000	.027	.002	.260	.220	.823	.
	df	150	150	150	150	150	150	0
DurvaneroszakosJ OsszJatekido	Correlation	1.000	.037	-.012	.085	.064	-.005	

atekido	Significance (2-tailed)	.	.651	.885	.302	.434	.956
	df	0	149	149	149	149	149
AgressionSUM	Correlation	.037	1.000	.699	.669	.768	.612
	Significance (2-tailed)	.651	.	.000	.000	.000	.000
	df	149	0	149	149	149	149
PhysicalAggression	Correlation	-.012	.699	1.000	.243	.428	.067
	Significance (2-tailed)	.885	.000	.	.003	.000	.412
	df	149	149	0	149	149	149
VerbalAggression	Correlation	.085	.669	.243	1.000	.431	.396
	Significance (2-tailed)	.302	.000	.003	.	.000	.000
	df	149	149	149	0	149	149
Anger	Correlation	.064	.768	.428	.431	1.000	.269
	Significance (2-tailed)	.434	.000	.000	.000	.	.001
	df	149	149	149	149	0	149
Hostility	Correlation	-.005	.612	.067	.396	.269	1.000
	Significance (2-tailed)	.956	.000	.412	.000	.001	.

df	149	149	149	149	149	0
----	-----	-----	-----	-----	-----	---

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.

Partial Corr - Gimnazista minta

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
OsszJatekido	238.3077	179.56387	65
AgressionSUM	73.4769	14.56141	65
PhysicalAggression	22.5231	6.92168	65
VerbalAggression	14.8154	3.20591	65
Anger	16.0615	4.99962	65
Hostility	20.0769	5.06923	65
DurvaneroszakosJatekido	163.2308	158.08530	65

Correlations

Control Variables	OsszJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility	DurvaneroszakosJatekido
-none- ^a OsszJatekido Correlation	1.000	.340	.302	.311	.255	.116	.821

	Significance (2-tailed)	.	.006	.014	.012	.040	.356	.000
	df	0	63	63	63	63	63	63
AgressionSUM	Correlation	.340	1.000	.734	.676	.772	.681	.310
	Significance (2-tailed)	.006	.	.000	.000	.000	.000	.012
	df	63	0	63	63	63	63	63
PhysicalAggression	Correlation	.302	.734	1.000	.285	.381	.189	.320
	Significance (2-tailed)	.014	.000	.	.022	.002	.132	.009
	df	63	63	0	63	63	63	63
VerbalAggression	Correlation	.311	.676	.285	1.000	.469	.458	.242
	Significance (2-tailed)	.012	.000	.022	.	.000	.000	.052
	df	63	63	63	0	63	63	63
Anger	Correlation	.255	.772	.381	.469	1.000	.415	.207
	Significance (2-tailed)	.040	.000	.002	.000	.	.001	.099
	df	63	63	63	63	0	63	63
Hostility	Correlation	.116	.681	.189	.458	.415	1.000	.096
	Significance (2-tailed)	.356	.000	.132	.000	.001	.	.446

	df	63	63	63	63	63	0	63
DurvaneroszakosJ atekido	Correlation	.821	.310	.320	.242	.207	.096	1.000
	Significance (2-tailed)	.000	.012	.009	.052	.099	.446	.
	df	63	63	63	63	63	63	0
DurvaneroszakosJ atekido	OsszJatekido	Correlation	1.000	.158	.073	.203	.154	.066
	Significance (2-tailed)	.	.212	.568	.108	.226	.606	
	df	0	62	62	62	62	62	
AgressionSUM	Correlation	.158	1.000	.705	.651	.761	.688	
	Significance (2-tailed)	.212	.	.000	.000	.000	.000	
	df	62	0	62	62	62	62	
PhysicalAggression	Correlation	.073	.705	1.000	.225	.339	.168	
	Significance (2-tailed)	.568	.000	.	.074	.006	.185	
	df	62	62	0	62	62	62	
VerbalAggression	Correlation	.203	.651	.225	1.000	.441	.450	
	Significance (2-tailed)	.108	.000	.074	.	.000	.000	
	df	62	62	62	0	62	62	
Anger	Correlation	.154	.761	.339	.441	1.000	.405	

	Significance (2-tailed)	.226	.000	.006	.000	.	.001
	df	62	62	62	62	0	62
Hostility	Correlation	.066	.688	.168	.450	.405	1.000
	Significance (2-tailed)	.606	.000	.185	.000	.001	.
	df	62	62	62	62	62	0

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.

Partial Corr - Internetes minta

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
OsszJatekido	218.4195	205.04965	87
AgressionSUM	70.3103	12.95817	87
PhysicalAggression	18.2069	5.23214	87
VerbalAggression	15.4138	3.50266	87
Anger	15.0115	4.80672	87
Hostility	21.6782	5.21066	87
DurvaneroszakosJatekido	160.1954	207.08699	87

Correlations

Control Variables			OsszJatek ido	Agression SUM	PhysicalA ggression	VerbalAg gression	Anger	Hostili ty	Durvanero szakosJate kido
-none- ^a	OsszJatekido	Correlation	1.000	.048	.128	.016	.019	-.038	.908
		Significance (2-tailed)	.	.661	.238	.884	.864	.728	.000
		df	0	85	85	85	85	85	85
	AgressionSUM	Correlation	.048	1.000	.705	.706	.765	.599	.101
		Significance (2-tailed)	.661	.	.000	.000	.000	.000	.351
		df	85	0	85	85	85	85	85
	PhysicalAggression	Correlation	.128	.705	1.000	.335	.485	.077	.227
		Significance (2-tailed)	.238	.000	.	.002	.000	.478	.035
		df	85	85	0	85	85	85	85
	VerbalAggression	Correlation	.016	.706	.335	1.000	.438	.342	.016
		Significance (2-tailed)	.884	.000	.002	.	.000	.001	.884
		df	85	85	85	0	85	85	85
	Anger	Correlation	.019	.765	.485	.438	1.000	.197	.039

	Significance (2-tailed)	.864	.000	.000	.000	.	.067	.722
	df	85	85	85	85	0	85	85
Hostility	Correlation	-.038	.599	.077	.342	.197	1.000	-.022
	Significance (2-tailed)	.728	.000	.478	.001	.067	.	.838
	df	85	85	85	85	85	0	85
DurvaneroszakosJ atekido	Correlation	.908	.101	.227	.016	.039	-.022	1.000
	Significance (2-tailed)	.000	.351	.035	.884	.722	.838	.
	df	85	85	85	85	85	85	0
DurvaneroszakosJ atekido	OsszJatekido	Correlation	1.000	-.107	-.192	.003	-.039	-.042
	Significance (2-tailed)	.	.329	.077	.976	.719	.700	
	df	0	84	84	84	84	84	
	AgressionSUM	Correlation	-.107	1.000	.704	.708	.765	.604
	Significance (2-tailed)	.329	.	.000	.000	.000	.000	
	df	84	0	84	84	84	84	
	PhysicalAggression	Correlation	-.192	.704	1.000	.340	.490	.084
	Significance (2-tailed)	.077	.000	.	.001	.000	.440	

	df	84	84	0	84	84	84
VerbalAggression	Correlation	.003	.708	.340	1.000	.438	.343
	Significance (2-tailed)	.976	.000	.001	.	.000	.001
	df	84	84	84	0	84	84
Anger	Correlation	-.039	.765	.490	.438	1.000	.198
	Significance (2-tailed)	.719	.000	.000	.000	.	.068
	df	84	84	84	84	0	84
Hostility	Correlation	-.042	.604	.084	.343	.198	1.000
	Significance (2-tailed)	.700	.000	.440	.001	.068	.
	df	84	84	84	84	84	0

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.

3.11 Durván erőszakos játékokkal töltött idő és az agresszió összefüggésének vizsgálata Spearman-féle korrelációval és egyszempontos varianciaanalízissel

Nonparametric Correlations - Teljes Minta

			Correlations							
			Durvaner oszakosJa tekido	Enyhener oszakosJa tekido	Nemerosz akosJatek ido	Agression SUM	Physical Aggressio n	VerbalAg gression	Anger	Hostil ity
Spearman's rho	Durvaneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	1.000	-.236**	-.259**	.230**	.263**	.120	.133	.042
		Sig. (2-tailed)	.	.003	.001	.004	.001	.141	.103	.605
		N	152	152	152	152	152	152	152	152
	Enyheneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	-.236**	1.000	-.065	-.168*	-.239**	.048	-.180*	-.010
		Sig. (2-tailed)	.003	.	.424	.038	.003	.553	.026	.899
		N	152	152	152	152	152	152	152	152
	NemeroszakosJat ekido	Correlation Coefficient	-.259**	-.065	1.000	.033	.050	-.046	.100	.000
		Sig. (2-tailed)	.001	.424	.	.684	.538	.577	.221	.999
		N	152	152	152	152	152	152	152	152
	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.230**	-.168*	.033	1.000	.713**	.669**	.758**	.624**

	Sig. (2-tailed)	.004	.038	.684	.	.000	.000	.000	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.263**	-.239**	.050	.713**	1.000	.316**	.442**	.112
	Sig. (2-tailed)	.001	.003	.538	.000	.	.000	.000	.171
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
VerbalAggression	Correlation Coefficient	.120	.048	-.046	.669**	.316**	1.000	.445**	.392**
	Sig. (2-tailed)	.141	.553	.577	.000	.000	.	.000	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
Anger	Correlation Coefficient	.133	-.180*	.100	.758**	.442**	.445**	1.000	.296**
	Sig. (2-tailed)	.103	.026	.221	.000	.000	.000	.	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
Hostility	Correlation Coefficient	.042	-.010	.000	.624**	.112	.392**	.296**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.605	.899	.999	.000	.171	.000	.000	.
	N	152	152	152	152	152	152	152	152

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - Középiskolás minta

Correlations

			Durvaner oszakosJa tekido	Enyhener oszakosJa tekido	Nemerosz akosJatek ido	Agression SUM	Physical Aggressio n	VerbalAg gression	Anger	Hostil ity
Spearman's rho	Durvaneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	1.000	-.086	-.219	.304*	.336**	.257*	.150	.106
		Sig. (2-tailed)	.	.496	.079	.014	.006	.039	.233	.401
		N	65	65	65	65	65	65	65	65
Enyheneroszakos Jatekido	Enyheneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	-.086	1.000	-.200	-.029	-.070	.114	-.125	.022
		Sig. (2-tailed)	.496	.	.109	.821	.582	.365	.322	.859
		N	65	65	65	65	65	65	65	65
NemeroszakosJat ekido	NemeroszakosJat ekido	Correlation Coefficient	-.219	-.200	1.000	.030	.021	-.080	.137	.046
		Sig. (2-tailed)	.079	.109	.	.813	.870	.528	.277	.717
		N	65	65	65	65	65	65	65	65
AgressionSUM	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.304*	-.029	.030	1.000	.732**	.665**	.755**	.696**

	Sig. (2-tailed)	.014	.821	.813	.	.000	.000	.000	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65
PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.336**	-.070	.021	.732**	1.000	.335**	.371**	.193
	Sig. (2-tailed)	.006	.582	.870	.000	.	.006	.002	.124
	N	65	65	65	65	65	65	65	65
VerbalAggression	Correlation Coefficient	.257*	.114	-.080	.665**	.335**	1.000	.474**	.461**
	Sig. (2-tailed)	.039	.365	.528	.000	.006	.	.000	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65
Anger	Correlation Coefficient	.150	-.125	.137	.755**	.371**	.474**	1.000	.442**
	Sig. (2-tailed)	.233	.322	.277	.000	.002	.000	.	.000
	N	65	65	65	65	65	65	65	65
Hostility	Correlation Coefficient	.106	.022	.046	.696**	.193	.461**	.442**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.401	.859	.717	.000	.124	.000	.000	.
	N	65	65	65	65	65	65	65	65

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - Internetes minta

Correlations

			Durvaner oszakosJa tekido	Enyhener oszakosJa tekido	Nemerosz akosJatek ido	Agression SUM	Physical Aggressio n	VerbalAg gression	Anger	Hostil ity
Spearman's rho	Durvaneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	1.000	-.358**	-.296**	.165	.191	.029	.100	.017
		Sig. (2-tailed)	.	.001	.005	.126	.076	.789	.355	.877
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
Enyheneroszakos Jatekido	Enyheneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	-.358**	1.000	.059	-.268*	-.384**	-.004	-.185	-.038
		Sig. (2-tailed)	.001	.	.590	.012	.000	.967	.085	.727
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
NemeroszakosJat ekido	NemeroszakosJat ekido	Correlation Coefficient	-.296**	.059	1.000	.001	.009	.020	.024	.002
		Sig. (2-tailed)	.005	.590	.	.993	.933	.854	.827	.987
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
AgressionSUM	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.165	-.268*	.001	1.000	.697**	.686**	.745**	.601**

	Sig. (2-tailed)	.126	.012	.993	.	.000	.000	.000	.000
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.191	-.384**	.009	.697**	1.000	.355**	.441**	.101
	Sig. (2-tailed)	.076	.000	.933	.000	.	.001	.000	.351
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
VerbalAggression	Correlation Coefficient	.029	-.004	.020	.686**	.355**	1.000	.469**	.317**
	Sig. (2-tailed)	.789	.967	.854	.000	.001	.	.000	.003
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
Anger	Correlation Coefficient	.100	-.185	.024	.745**	.441**	.469**	1.000	.215*
	Sig. (2-tailed)	.355	.085	.827	.000	.000	.000	.	.045
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
Hostility	Correlation Coefficient	.017	-.038	.002	.601**	.101	.317**	.215*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.877	.727	.987	.000	.351	.003	.045	.
	N	87	87	87	87	87	87	87	87

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - gimnazista minta

Correlations

			Durvaner oszakosJa tekido	Enyhener oszakosJa tekido	Nemerosz akosJatek ido	Agression SUM	Physical Aggressio n	VerbalAg gression	Anger	Hostil ity
Spearman's rho	Durvaneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	1.000	-.038	-.095	.238	.194	.246	.142	.052
		Sig. (2-tailed)	.	.829	.587	.168	.264	.154	.417	.769
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
Enyheneroszakos Jatekido	Enyheneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	-.038	1.000	-.102	.206	.029	.227	.090	.212
		Sig. (2-tailed)	.829	.	.560	.235	.870	.189	.606	.221
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
NemeroszakosJat ekido	NemeroszakosJat ekido	Correlation Coefficient	-.095	-.102	1.000	-.139	-.032	-.087	-.028	-.107
		Sig. (2-tailed)	.587	.560	.	.426	.855	.618	.875	.540
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
AgressionSUM		Correlation Coefficient	.238	.206	-.139	1.000	.659**	.701**	.698**	.747**

	Sig. (2-tailed)	.168	.235	.426	.	.000	.000	.000	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.194	.029	-.032	.659**	1.000	.188	.214	.209
	Sig. (2-tailed)	.264	.870	.855	.000	.	.281	.217	.229
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
VerbalAggression	Correlation Coefficient	.246	.227	-.087	.701**	.188	1.000	.505**	.677**
	Sig. (2-tailed)	.154	.189	.618	.000	.281	.	.002	.000
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
Anger	Correlation Coefficient	.142	.090	-.028	.698**	.214	.505**	1.000	.431**
	Sig. (2-tailed)	.417	.606	.875	.000	.217	.002	.	.010
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
Hostility	Correlation Coefficient	.052	.212	-.107	.747**	.209	.677**	.431**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.769	.221	.540	.000	.229	.000	.010	.
	N	35	35	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations Szakközépiskolás minta

Correlations

			Durvaner oszakosJa tekido	Enyhener oszakosJa tekido	Nemerosz akosJatek ido	Agression SUM	Physical Aggressio n	VerbalAg gression	Anger	Hostil ity
Spearman's rho	Durvaneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	1.000	-.112	-.302	.343	.310	.296	.194	.221
		Sig. (2-tailed)	.	.554	.104	.064	.096	.112	.306	.240
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
	Enyheneroszakos Jatekido	Correlation Coefficient	-.112	1.000	-.318	-.302	-.180	-.068	-.415*	-.237
		Sig. (2-tailed)	.554	.	.087	.105	.340	.723	.023	.207
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
	NemeroszakosJat ekido	Correlation Coefficient	-.302	-.318	1.000	.147	.065	-.097	.291	.212
		Sig. (2-tailed)	.104	.087	.	.439	.733	.610	.118	.260
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
	AgressionSUM	Correlation Coefficient	.343	-.302	.147	1.000	.836**	.633**	.827**	.628**
		Sig. (2-tailed)	.064	.105	.439	.	.000	.000	.000	.000

	N	30	30	30	30	30	30	30	30
PhysicalAggression	Correlation Coefficient	.310	-.180	.065	.836**	1.000	.555**	.589**	.221
	Sig. (2-tailed)	.096	.340	.733	.000	.	.001	.001	.241
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
VerbalAggression	Correlation Coefficient	.296	-.068	-.097	.633**	.555**	1.000	.444*	.221
	Sig. (2-tailed)	.112	.723	.610	.000	.001	.	.014	.240
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Anger	Correlation Coefficient	.194	-.415*	.291	.827**	.589**	.444*	1.000	.453*
	Sig. (2-tailed)	.306	.023	.118	.000	.001	.014	.	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Hostility	Correlation Coefficient	.221	-.237	.212	.628**	.221	.221	.453*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.240	.207	.260	.000	.241	.240	.012	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Oneway

Descriptives

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	
					Lower Bound	Upper Bound		
AgressionSUM	egyáltalán nem játszik	93	71.2473	15.44883	1.60197	68.0657	74.4290	39.00
	keveset játszik	6	72.0000	17.58408	7.17867	53.5466	90.4534	46.00
	kozepesen sokat játszik	21	68.8095	13.01775	2.84071	62.8839	74.7351	50.00
	sokat játszik	89	73.4382	13.92427	1.47597	70.5050	76.3714	43.00
	Total	209	71.9569	14.61108	1.01067	69.9645	73.9494	39.00
PhysicalAggression	egyáltalán nem játszik	93	18.58	7.022	.728	17.13	20.03	9
	keveset játszik	6	21.67	5.046	2.060	16.37	26.96	14
	kozepesen sokat játszik	21	18.29	6.051	1.320	15.53	21.04	11
	sokat játszik	89	21.20	6.396	.678	19.85	22.55	10
	Total	209	19.76	6.715	.464	18.84	20.67	9
VerbalAggression	egyáltalán nem játszik	93	14.74	3.068	.318	14.11	15.37	7
	keveset játszik	6	15.33	4.967	2.028	10.12	20.55	9
	kozepesen sokat játszik	21	15.19	3.281	.716	13.70	16.68	8
	sokat játszik	89	15.26	3.413	.362	14.54	15.98	6
	Total	209	15.02	3.284	.227	14.58	15.47	6
Anger	egyáltalán nem játszik	93	17.13	5.426	.563	16.01	18.25	7
	keveset játszik	6	14.67	5.574	2.275	8.82	20.52	8

	kozepesen sokat játszik	21	14.48	4.915	1.073	12.24	16.71	7
	sokat játszik	89	15.96	5.274	.559	14.84	17.07	7
	Total	209	16.29	5.351	.370	15.56	17.02	7
Hostility	egyáltalán nem játszik	93	20.80	5.498	.570	19.66	21.93	11
	keveset játszik	6	20.33	4.179	1.706	15.95	24.72	15
	kozepesen sokat játszik	21	20.86	5.471	1.194	18.37	23.35	14
	sokat játszik	89	21.02	5.294	.561	19.91	22.14	8
	Total	209	20.89	5.343	.370	20.16	21.61	8

Descriptives

		Maximum
AgressionSUM	egyáltalán nem játszik	124.00
	keveset játszik	93.00
	kozepesen sokat játszik	90.00
	sokat játszik	104.00
	Total	124.00
PhysicalAggression	egyáltalán nem játszik	41
	keveset játszik	27
	kozepesen sokat játszik	33
	sokat játszik	44
	Total	44
VerbalAggression	egyáltalán nem játszik	22

	keveset játszik	22
	kozepesen sokat játszik	20
	sokat játszik	25
	Total	25
Anger	egyáltalán nem játszik	34
	keveset játszik	23
	kozepesen sokat játszik	24
	sokat játszik	26
	Total	34
Hostility	egyáltalán nem játszik	39
	keveset játszik	26
	kozepesen sokat játszik	32
	sokat játszik	32
	Total	39

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
AgressionSUM	.301	3	205	.825
PhysicalAggression	.471	3	205	.703
VerbalAggression	1.229	3	205	.300

Anger	.388	3	205	.761
Hostility	.311	3	205	.817

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AgressionSUM	Between Groups	450.152	3	150.051	.700	.553
	Within Groups	43954.460	205	214.412		
	Total	44404.612	208			
PhysicalAggression	Between Groups	381.931	3	127.310	2.901	.036
	Within Groups	8996.624	205	43.886		
	Total	9378.555	208			
VerbalAggression	Between Groups	13.446	3	4.482	.412	.744
	Within Groups	2229.434	205	10.875		
	Total	2242.880	208			
Anger	Between Groups	160.353	3	53.451	1.891	.132
	Within Groups	5794.843	205	28.268		
	Total	5955.196	208			
Hostility	Between Groups	4.266	3	1.422	.049	.986
	Within Groups	5932.978	205	28.941		
	Total	5937.244	208			

Robust Tests of Equality of Means

		Statistic ^a	df1	df2	Sig.
AgressionSUM	Welch	.762	3	21.024	.528
	Brown-Forsythe	.646	3	24.840	.593
PhysicalAggression	Welch	2.890	3	21.969	.058
	Brown-Forsythe	3.519	3	61.664	.020
VerbalAggression	Welch	.396	3	20.605	.757
	Brown-Forsythe	.295	3	17.248	.828
Anger	Welch	1.862	3	21.190	.167
	Brown-Forsythe	1.904	3	33.533	.148
Hostility	Welch	.059	3	21.765	.980
	Brown-Forsythe	.056	3	59.028	.983

a. Asymptotically F distributed.

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Tukey HSD

Dependent Variable	(I) DurvanAggrCsoportbo ntas	(J) DurvanAggrCsoportbo ntas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
AgressionSUM	egyáltalán nem játszik	keveset játszik	-.75269	6.16773	.999	-16.7285	15.2231
		kozepesen sokat játszik	2.43779	3.53774	.901	-6.7258	11.6013
		sokat játszik	-2.19089	2.17132	.744	-7.8151	3.4333
	keveset játszik	egyáltalán nem játszik	.75269	6.16773	.999	-15.2231	16.7285
		kozepesen sokat játszik	3.19048	6.77831	.965	-14.3669	20.7478
		sokat játszik	-1.43820	6.17612	.996	-17.4358	14.5594
	kozepesen sokat játszik	egyáltalán nem játszik	-2.43779	3.53774	.901	-11.6013	6.7258
		keveset játszik	-3.19048	6.77831	.965	-20.7478	14.3669
		sokat játszik	-4.62868	3.55235	.562	-13.8301	4.5727
	sokat játszik	egyáltalán nem játszik	2.19089	2.17132	.744	-3.4333	7.8151
		keveset játszik	1.43820	6.17612	.996	-14.5594	17.4358
		kozepesen sokat játszik	4.62868	3.55235	.562	-4.5727	13.8301
PhysicalAggression	egyáltalán nem játszik	keveset játszik	-3.086	2.790	.686	-10.31	4.14
		kozepesen sokat játszik	.295	1.601	.998	-3.85	4.44

		sokat játszik	-2.622*	.982	.041	-5.17	-.08
	keveset játszik	egyáltalán nem játszik	3.086	2.790	.686	-4.14	10.31
		kozepesen sokat játszik	3.381	3.067	.688	-4.56	11.32
		sokat játszik	.464	2.794	.998	-6.77	7.70
	kozepesen sokat játszik	egyáltalán nem játszik	-.295	1.601	.998	-4.44	3.85
		keveset játszik	-3.381	3.067	.688	-11.32	4.56
		sokat játszik	-2.917	1.607	.269	-7.08	1.25
	sokat játszik	egyáltalán nem játszik	2.622*	.982	.041	.08	5.17
		keveset játszik	-.464	2.794	.998	-7.70	6.77
		kozepesen sokat játszik	2.917	1.607	.269	-1.25	7.08
VerbalAggression	egyáltalán nem játszik	keveset játszik	-.591	1.389	.974	-4.19	3.01
		kozepesen sokat játszik	-.449	.797	.943	-2.51	1.62
		sokat játszik	-.516	.489	.716	-1.78	.75
	keveset játszik	egyáltalán nem játszik	.591	1.389	.974	-3.01	4.19
		kozepesen sokat játszik	.143	1.527	1.000	-3.81	4.10
		sokat játszik	.075	1.391	1.000	-3.53	3.68
	kozepesen sokat játszik	egyáltalán nem játszik	.449	.797	.943	-1.62	2.51
		keveset játszik	-.143	1.527	1.000	-4.10	3.81
		sokat játszik	-.068	.800	1.000	-2.14	2.00

	sokat játszik	egyáltalán nem játszik	.516	.489	.716	-.75	1.78
		keveset játszik	-.075	1.391	1.000	-3.68	3.53
		kozepesen sokat játszik	.068	.800	1.000	-2.00	2.14
Anger	egyáltalán nem játszik	keveset játszik	2.462	2.239	.690	-3.34	8.26
		kozepesen sokat játszik	2.653	1.285	.168	-.67	5.98
		sokat játszik	1.174	.788	.446	-.87	3.22
	keveset játszik	egyáltalán nem játszik	-2.462	2.239	.690	-8.26	3.34
		kozepesen sokat játszik	.190	2.461	1.000	-6.18	6.57
		sokat játszik	-1.288	2.243	.940	-7.10	4.52
	kozepesen sokat játszik	egyáltalán nem játszik	-2.653	1.285	.168	-5.98	.67
		keveset játszik	-.190	2.461	1.000	-6.57	6.18
		sokat játszik	-1.479	1.290	.661	-4.82	1.86
	sokat játszik	egyáltalán nem játszik	-1.174	.788	.446	-3.22	.87
		keveset játszik	1.288	2.243	.940	-4.52	7.10
		kozepesen sokat játszik	1.479	1.290	.661	-1.86	4.82
Hostility	egyáltalán nem játszik	keveset játszik	.462	2.266	.997	-5.41	6.33
		kozepesen sokat játszik	-.061	1.300	1.000	-3.43	3.31
		sokat játszik	-.227	.798	.992	-2.29	1.84

keveset játszik	egyáltalán nem játszik	-.462	2.266	.997	-6.33	5.41
	kozepesen sokat játszik	-.524	2.490	.997	-6.97	5.93
	sokat játszik	-.689	2.269	.990	-6.57	5.19
kozepesen sokat játszik	egyáltalán nem játszik	.061	1.300	1.000	-3.31	3.43
	keveset játszik	.524	2.490	.997	-5.93	6.97
	sokat játszik	-.165	1.305	.999	-3.55	3.22
sokat játszik	egyáltalán nem játszik	.227	.798	.992	-1.84	2.29
	keveset játszik	.689	2.269	.990	-5.19	6.57
	kozepesen sokat játszik	.165	1.305	.999	-3.22	3.55

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Homogeneous Subsets

AgressionSUM

Tukey HSD^{a,b}

DurvanAggrCsoportbontások	N	Subset for alpha = 0.05
		1
kozepesen sokat játszik	21	68.8095
egyáltalán nem játszik	93	71.2473
keveset játszik	6	72.0000
sokat játszik	89	73.4382
Sig.		.794

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 16.929.

b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.

PhysicalAggression

Tukey HSD^{a,b}

DurvanAggrCsoportbontások	N	Subset for alpha = 0.05
---------------------------	---	----------------------------

		1
kozepesen sokat játszik	21	18.29
egyáltalán nem játszik	93	18.58
sokat játszik	89	21.20
keveset játszik	6	21.67
Sig.		.449

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

- a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 16.929.
- b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.

VerbalAggression

Tukey HSD^{a,b}

DurvanAggrCsoportbontások	N	Subset for alpha = 0.05
		1
egyáltalán nem játszik	93	14.74
kozepesen sokat játszik	21	15.19

sokat játszik	89	15.26
keveset játszik	6	15.33
Sig.		.954

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

- a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 16.929.
- b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.

Anger

Tukey HSD^{a,b}

DurvanAggrCsoportbontások	N	Subset for alpha = 0.05
		1
kozepesen sokat játszik	21	14.48
keveset játszik	6	14.67
sokat játszik	89	15.96
egyáltalán nem játszik	93	17.13
Sig.		.469

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

- a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 16.929.
- b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.

Hostility

Tukey HSD^{a,b}

DurvanAggrCsoportbontások	N	Subset for alpha = 0.05
		1
keveset játszik	6	20.33
egyáltalán nem játszik	93	20.80
kozepesen sokat játszik	21	20.86
sokat játszik	89	21.02
Sig.		.982

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

- a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 16.929.

b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.

3.12 Eszképizmus és agresszió kapcsolatának tesztelése független mintás T próbával

T-Test

Group Statistics

	escapista	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	183	71.3661	14.66671	1.08419
	igen	26	76.1154	13.77048	2.70061
PhysicalAggression	nem	183	19.62	6.723	.497
	igen	26	20.73	6.703	1.314
VerbalAggression	nem	183	15.07	3.261	.241
	igen	26	14.73	3.494	.685
Anger	nem	183	16.38	5.355	.396
	igen	26	15.69	5.387	1.057
Hostility	nem	183	20.31	5.116	.378
	igen	26	24.96	5.219	1.024

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.025	.876	-1.556	207	.121	-4.74926	3.05186	-10.76597	1.26744
	Equal variances not assumed			-1.632	33.588	.112	-4.74926	2.91012	-10.66601	1.16748
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	.076	.782	-.790	207	.430	-1.113	1.409	-3.890	1.664
	Equal variances not assumed			-.792	32.568	.434	-1.113	1.405	-3.974	1.747
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	.125	.724	.486	207	.628	.335	.689	-1.025	1.694
	Equal variances not assumed			.461	31.506	.648	.335	.726	-1.146	1.815
Anger	Equal variances assumed	.024	.877	.610	207	.543	.685	1.123	-1.530	2.899
	Equal variances not assumed			.607	32.424	.548	.685	1.128	-1.612	2.982

Zala Márton Viktor: Agresszivitás és társas viszonyok eltérései számítógépes játékot játszó és nem játszó csoportokban

Hostility	Equal variances assumed	.000	.984	-4.332	207	.000	-4.656	1.075	-6.774	-2.537
	Equal variances not assumed			-4.267	32.208	.000	-4.656	1.091	-6.878	-2.433

3.13 PFT frusztrációkezelési preferenciák összehasonlítása játzsók és nem játzsók között független mintás T próbával

T-Test - Teljes minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
E	nem	57	5.25	3.602	.477
	igen	152	5.47	3.319	.269
I	nem	57	2.11	1.800	.238
	igen	152	.84	1.019	.083
M	nem	57	8.91	3.429	.454
	igen	152	9.85	3.626	.294

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper

E	Equal variances assumed	.429	.513	-.420	207	.675	-.221	.528	-1.262	.819
	Equal variances not assumed			-.404	93.820	.687	-.221	.548	-1.309	.866
I	Equal variances assumed	28.925	.000	6.395	207	.000	1.270	.199	.878	1.661
	Equal variances not assumed			5.033	69.909	.000	1.270	.252	.767	1.773
M	Equal variances assumed	.349	.555	-1.687	207	.093	-.936	.555	-2.031	.158
	Equal variances not assumed			-1.730	105.902	.086	-.936	.541	-2.009	.136

T-Test - középiskolás minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
E	nem	53	5.49	3.593	.494
	igen	53	7.11	3.517	.483
I	nem	53	2.15	1.714	.235
	igen	53	1.26	1.227	.169
M	nem	53	9.36	3.064	.421

igen	53	8.70	2.997	.412
------	----	------	-------	------

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
E	Equal variances assumed	.016	.901	-2.349	104	.021	-1.623	.691	-2.992	-.253
	Equal variances not assumed			-2.349	103.953	.021	-1.623	.691	-2.992	-.253
I	Equal variances assumed	5.660	.019	3.062	104	.003	.887	.290	.313	1.461
	Equal variances not assumed			3.062	94.211	.003	.887	.290	.312	1.462
M	Equal variances assumed	.024	.877	1.122	104	.265	.660	.589	-.507	1.828
	Equal variances not assumed			1.122	103.950	.265	.660	.589	-.507	1.828

T-Test - Gimnazista minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
E	nem	42	5.74	3.736	.576
	igen	35	7.57	3.372	.570
I	nem	42	2.36	1.961	.303
	igen	35	.97	.985	.166
M	nem	42	8.31	3.064	.473
	igen	35	7.26	3.052	.516

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
E	Equal variances assumed	.430	.514	-2.241	75	.028	-1.833	.818	-3.463	-.203

	Equal variances not assumed			-2.262	74.494	.027	-1.833	.811	-3.448	-.218
I	Equal variances assumed	17.965	.000	3.798	75	.000	1.386	.365	.659	2.113
	Equal variances not assumed			4.013	62.653	.000	1.386	.345	.696	2.076
M	Equal variances assumed	.007	.933	1.503	75	.137	1.052	.700	-.342	2.447
	Equal variances not assumed			1.504	72.620	.137	1.052	.700	-.342	2.447

T-Test - Szakközépiskolás minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
E	nem	15	3.87	2.875	.742
	igen	30	4.67	3.845	.702
I	nem	15	1.40	.986	.254
	igen	30	1.20	1.400	.256
M	nem	15	10.60	3.924	1.013
	igen	30	8.23	4.523	.826

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
E	1.381	.246	-0.711	43	.481	-.800	1.125	-3.069	1.469
			-0.783	36.240	.439	-.800	1.022	-2.872	1.272
I	.603	.442	.494	43	.624	.200	.405	-.616	1.016
			.555	37.874	.582	.200	.361	-.530	.930
M	1.119	.296	1.725	43	.092	2.367	1.372	-.399	5.133
			1.811	31.968	.080	2.367	1.307	-.296	5.029

3.14 Spearman-féle korreláció az Eysenck személyiségdimenziók és a játékkal töltött idő között

Nonparametric Correlations

Correlations

			OsszJatekido	DurvaneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido	Neuroticitas	Lie	Extroverzio	Pszichoticizmus
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.775**	.054	.161*	.064	-.105	.055	.212**
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.506	.047	.437	.199	.502	.009
		N	152	152	152	152	152	152	152	152
DurvaneroszakosJatekido	DurvaneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.775**	1.000	-.236**	-.259**	.050	-.129	.077	.236**
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.003	.001	.540	.113	.345	.003
		N	152	152	152	152	152	152	152	152
EnyheneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.054	-.236**	1.000	-.065	.004	.102	-.149	-.155
		Sig. (2-tailed)	.506	.003	.	.424	.957	.210	.066	.057
		N	152	152	152	152	152	152	152	152
NemeroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.161*	-.259**	-.065	1.000	-.023	-.068	.062	.001
		Sig. (2-tailed)	.047	.001	.424	.	.777	.403	.450	.993

	N	152	152	152	152	152	152	152	152
Neuroticitas	Correlation Coefficient	.064	.050	.004	-.023	1.000	-.072	-.155	-.068
	Sig. (2-tailed)	.437	.540	.957	.777	.	.378	.057	.405
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
Lie	Correlation Coefficient	-.105	-.129	.102	-.068	-.072	1.000	-.026	-.295**
	Sig. (2-tailed)	.199	.113	.210	.403	.378	.	.746	.000
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
Extroverzio	Correlation Coefficient	.055	.077	-.149	.062	-.155	-.026	1.000	-.061
	Sig. (2-tailed)	.502	.345	.066	.450	.057	.746	.	.456
	N	152	152	152	152	152	152	152	152
Pszichoticizmus	Correlation Coefficient	.212**	.236**	-.155	.001	-.068	-.295*	-.061	1.000
	Sig. (2-tailed)	.009	.003	.057	.993	.405	.000	.456	.
	N	152	152	152	152	152	152	152	152

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations internetes minta

Correlations

			OsszJatekido	DurvaneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido	Neuroticitas	Lie	Extroverzio	Pszichotizmus
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.708**	.047	.155	.078	-.048	-.089	.251*
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.664	.153	.474	.662	.412	.019
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
DurvaneroszakosJatekido	DurvaneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.708**	1.000	-.358**	-.296**	.072	-.100	-.040	.308**
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.001	.005	.509	.355	.716	.004
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
EnyheneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.047	-.358**	1.000	.059	-.013	.173	-.154	-.281**
		Sig. (2-tailed)	.664	.001	.	.590	.907	.110	.155	.008
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
NemeroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.155	-.296**	.059	1.000	-.016	-.023	.061	-.036
		Sig. (2-tailed)	.153	.005	.590	.	.882	.835	.576	.743
		N	87	87	87	87	87	87	87	87
Neuroticitas	Neuroticitas	Correlation Coefficient	.078	.072	-.013	-.016	1.000	-.010	-.140	-.037

	Sig. (2-tailed)	.474	.509	.907	.882	.	.928	.197	.731
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
Lie	Correlation Coefficient	-.048	-.100	.173	-.023	-.010	1.000	.033	-.376**
	Sig. (2-tailed)	.662	.355	.110	.835	.928	.	.763	.000
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
Extroverzio	Correlation Coefficient	-.089	-.040	-.154	.061	-.140	.033	1.000	-.175
	Sig. (2-tailed)	.412	.716	.155	.576	.197	.763	.	.104
	N	87	87	87	87	87	87	87	87
Pszichoticizmus	Correlation Coefficient	.251*	.308**	-.281**	-.036	-.037	-.376*	-.175	1.000
	Sig. (2-tailed)	.019	.004	.008	.743	.731	.000	.104	.
	N	87	87	87	87	87	87	87	87

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - Gimnáziumi minta

Correlations

			OsszJatekido	DurvaneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido	Neuroticitas	Lie	Extroverzio	Pszichotizmus
Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.867**	.180	.217	-.078	-.223	.220	-.031
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.302	.211	.657	.199	.205	.860
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
	DurvaneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.867**	1.000	-.038	-.095	-.043	-.137	.262	-.109
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.829	.587	.808	.434	.129	.532
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
	EnyheneroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.180	-.038	1.000	-.102	.305	-.057	-.392*	.080
		Sig. (2-tailed)	.302	.829	.	.560	.075	.744	.020	.646
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
	NemeroszakosJatekido	Correlation Coefficient	.217	-.095	-.102	1.000	-.241	-.038	.085	.150
		Sig. (2-tailed)	.211	.587	.560	.	.162	.827	.627	.388
		N	35	35	35	35	35	35	35	35
Neuroticitas	Correlation Coefficient	-.078	-.043	.305	-.241	1.000	.009	.102	-.047	
	Sig. (2-tailed)	.657	.808	.075	.162	.	.960	.559	.789	

	N	35	35	35	35	35	35	35	35
Lie	Correlation Coefficient	-.223	-.137	-.057	-.038	.009	1.000	.050	-.150
	Sig. (2-tailed)	.199	.434	.744	.827	.960	.	.775	.388
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
Extroverzio	Correlation Coefficient	.220	.262	-.392*	.085	.102	.050	1.000	-.054
	Sig. (2-tailed)	.205	.129	.020	.627	.559	.775	.	.760
	N	35	35	35	35	35	35	35	35
Pszichoticizmus	Correlation Coefficient	-.031	-.109	.080	.150	-.047	-.150	-.054	1.000
	Sig. (2-tailed)	.860	.532	.646	.388	.789	.388	.760	.
	N	35	35	35	35	35	35	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations - Szakközepes minta

Correlations

	OsszJatekido	DurvaneroszakosJatekido	EnyheneroszakosJatekido	NemeroszakosJatekido	Neuroticitas	Lie	Extroverzio	Pszichoticizmus

Spearman's rho	OsszJatekido	Correlation Coefficient	1.000	.756**	-.014	.205	.214	-.177	.182	.337
		Sig. (2-tailed)	.	.000	.943	.277	.256	.350	.336	.069
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
Durvaneroszakos Jatekido		Correlation Coefficient	.756**	1.000	-.112	-.302	.206	-.256	.078	.483**
		Sig. (2-tailed)	.000	.	.554	.104	.275	.172	.682	.007
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
Enyheneroszakos Jatekido		Correlation Coefficient	-.014	-.112	1.000	-.318	-.364*	.065	.204	-.100
		Sig. (2-tailed)	.943	.554	.	.087	.048	.732	.279	.600
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
NemeroszakosJatekido		Correlation Coefficient	.205	-.302	-.318	1.000	.289	-.105	-.087	-.257
		Sig. (2-tailed)	.277	.104	.087	.	.122	.580	.647	.170
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
Neuroticitas		Correlation Coefficient	.214	.206	-.364*	.289	1.000	-.303	-.349	-.054
		Sig. (2-tailed)	.256	.275	.048	.122	.	.104	.059	.777
		N	30	30	30	30	30	30	30	30
Lie		Correlation Coefficient	-.177	-.256	.065	-.105	-.303	1.000	-.297	-.063

	Sig. (2-tailed)	.350	.172	.732	.580	.104	.	.111	.740
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Extroverzio	Correlation Coefficient	.182	.078	.204	-.087	-.349	-.297	1.000	.175
	Sig. (2-tailed)	.336	.682	.279	.647	.059	.111	.	.355
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Pszichoticizmus	Correlation Coefficient	.337	.483**	-.100	-.257	-.054	-.063	.175	1.000
	Sig. (2-tailed)	.069	.007	.600	.170	.777	.740	.355	.
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

3.15 Agressziószint különbség vizsgálata játszó és nem játszó csoportok között

T-Test: teljes minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	57	72.7368	16.88884	2.23698
	igen	152	71.6645	13.71032	1.11205
PhysicalAggression	nem	57	18.96	7.578	1.004
	igen	152	20.05	6.363	.516
VerbalAggression	nem	57	14.67	3.008	.398
	igen	152	15.16	3.381	.274
Anger	nem	57	18.51	5.889	.780
	igen	152	15.46	4.902	.398
Hostility	nem	57	20.60	5.757	.762
	igen	152	20.99	5.195	.421

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSUM	Equal variances assumed	1.813	.180	.472	207	.638	1.07237	2.27358	-3.40997	5.55470
	Equal variances not assumed			.429	85.170	.669	1.07237	2.49815	-3.89448	6.03922
PhysicalAggression	Equal variances assumed	1.828	.178	-1.043	207	.298	-1.088	1.043	-3.143	.968
	Equal variances not assumed			-.964	87.263	.338	-1.088	1.129	-3.331	1.156
VerbalAggression	Equal variances assumed	.271	.604	-.963	207	.337	-.491	.510	-1.497	.514
	Equal variances not assumed			-1.016	112.291	.312	-.491	.484	-1.450	.467
Anger	Equal variances assumed	1.234	.268	3.783	207	.000	3.048	.806	1.460	4.637
	Equal variances not assumed			3.482	86.702	.001	3.048	.876	1.308	4.789
Hostility	Equal variances assumed	.296	.587	-.477	207	.634	-.397	.831	-2.036	1.242

Equal variances not assumed			-.456	92.236	.650	-.397	.871	-2.127	1.333
--------------------------------	--	--	-------	--------	------	-------	------	--------	-------

T-Test: Középiskolás minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	57	72.7368	16.88884	2.23698
	igen	65	73.4769	14.56141	1.80612
PhysicalAggression	nem	57	18.96	7.578	1.004
	igen	65	22.52	6.922	.859
VerbalAggression	nem	57	14.67	3.008	.398
	igen	65	14.82	3.206	.398
Anger	nem	57	18.51	5.889	.780
	igen	65	16.06	5.000	.620
Hostility	nem	57	20.60	5.757	.762
	igen	65	20.08	5.069	.629

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.232	.631	-.260	120	.795	-.74008	2.84724	-6.37742	4.89726
	Equal variances not assumed			-.257	111.390	.797	-.74008	2.87509	-6.43705	4.95689
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	.368	.545	-2.710	120	.008	-3.558	1.313	-6.158	-.959
	Equal variances not assumed			-2.694	114.355	.008	-3.558	1.321	-6.175	-.942
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	.120	.730	-.263	120	.793	-.149	.565	-1.268	.970
	Equal variances not assumed			-.264	119.436	.792	-.149	.563	-1.263	.966
Anger	Equal variances assumed	.860	.356	2.482	120	.014	2.447	.986	.495	4.399
	Equal variances not assumed			2.456	110.524	.016	2.447	.997	.472	4.422

Hostility	Equal variances assumed	.519	.473	.530	120	.597	.520	.980	-1.421	2.460
	Equal variances not assumed			.526	112.527	.600	.520	.988	-1.438	2.478

T-Test: Gimnáziumi minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	42	69.9286	16.26817	2.51023
	igen	35	73.1714	13.75732	2.32541
PhysicalAggression	nem	42	16.81	6.612	1.020
	igen	35	21.14	6.112	1.033
VerbalAggression	nem	42	14.43	3.117	.481
	igen	35	15.03	3.527	.596
Anger	nem	42	18.14	5.390	.832
	igen	35	16.54	4.877	.824
Hostility	nem	42	20.55	6.149	.949
	igen	35	20.46	4.913	.830

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.058	.810	-.933	75	.354	-3.24286	3.47456	-10.16454	3.67883
	Equal variances not assumed			-.948	74.978	.346	-3.24286	3.42181	-10.05949	3.57378
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	.000	.984	-2.963	75	.004	-4.333	1.463	-7.247	-1.420
	Equal variances not assumed			-2.984	74.161	.004	-4.333	1.452	-7.226	-1.440
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	.204	.653	-.792	75	.431	-.600	.757	-2.109	.909
	Equal variances not assumed			-.783	68.569	.436	-.600	.766	-2.128	.928
Anger	Equal variances assumed	.005	.945	1.354	75	.180	1.600	1.182	-.754	3.954
	Equal variances not assumed			1.366	74.464	.176	1.600	1.171	-.733	3.933

Hostility	Equal variances assumed	.917	.341	.070	75	.944	.090	1.287	-2.473	2.654
	Equal variances not assumed			.072	74.884	.943	.090	1.261	-2.422	2.602

T-Test: Szakközépiskolás minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	15	80.6000	16.61239	4.28930
	igen	30	73.8333	15.67797	2.86239
PhysicalAggression	nem	15	25.00	6.980	1.802
	igen	30	24.13	7.546	1.378
VerbalAggression	nem	15	15.33	2.664	.688
	igen	30	14.57	2.825	.516
Anger	nem	15	19.53	7.220	1.864
	igen	30	15.50	5.165	.943
Hostility	nem	15	20.73	4.667	1.205
	igen	30	19.63	5.295	.967

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.002	.968	1.338	43	.188	6.76667	5.05591	-3.42955	16.96289
	Equal variances not assumed			1.312	26.690	.201	6.76667	5.15668	-3.81972	17.35305
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	.231	.633	.372	43	.712	.867	2.330	-3.831	5.565
	Equal variances not assumed			.382	30.173	.705	.867	2.268	-3.765	5.498
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	.172	.681	.874	43	.387	.767	.877	-1.002	2.535
	Equal variances not assumed			.892	29.644	.380	.767	.860	-.990	2.523
Anger	Equal variances assumed	3.332	.075	2.157	43	.037	4.033	1.870	.263	7.804
	Equal variances not assumed			1.931	21.404	.067	4.033	2.089	-.306	8.373

Hostility	Equal variances assumed	.299	.587	.682	43	.499	1.100	1.612	-2.152	4.352
	Equal variances not assumed			.712	31.516	.482	1.100	1.545	-2.049	4.249

T-Test Szakközépiskolások és gimnazisták agressziójának összehasonlítása

Group Statistics

	gimiszakkozep	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	Gimnázium	77	71.4026	15.16858	1.72862
	Szakközép	45	76.0889	16.13131	2.40471
PhysicalAggression	Gimnázium	77	18.78	6.709	.765
	Szakközép	45	24.42	7.294	1.087
VerbalAggression	Gimnázium	77	14.70	3.301	.376
	Szakközép	45	14.82	2.766	.412
Anger	Gimnázium	77	17.42	5.192	.592
	Szakközép	45	16.84	6.153	.917
Hostility	Gimnázium	77	20.51	5.586	.637
	Szakközép	45	20.00	5.068	.755

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.532	.467	-1.608	120	.110	-4.68629	2.91379	-10.45539	1.08281
	Equal variances not assumed			-1.582	87.669	.117	-4.68629	2.96155	-10.57206	1.19948
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	.066	.798	-4.340	120	.000	-5.643	1.300	-8.217	-3.069
	Equal variances not assumed			-4.245	86.086	.000	-5.643	1.329	-8.285	-3.001
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	1.585	.210	-.207	120	.836	-.121	.585	-1.278	1.037
	Equal variances not assumed			-.217	105.444	.829	-.121	.558	-1.228	.986
Anger	Equal variances assumed	1.992	.161	.547	120	.585	.571	1.044	-1.496	2.638
	Equal variances not assumed			.523	80.195	.602	.571	1.092	-1.601	2.743

Hostility	Equal variances assumed	.775	.381	.500	120	.618	.506	1.014	-1.500	2.513
	Equal variances not assumed			.513	99.594	.609	.506	.988	-1.454	2.467

T-Test Teljes férfi minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	9	73.0000	16.62829	5.54276
	igen	125	71.4480	13.93155	1.24608
PhysicalAggression	nem	9	25.11	8.054	2.685
	igen	125	20.78	6.307	.564
VerbalAggression	nem	9	14.56	3.046	1.015
	igen	125	15.08	3.419	.306
Anger	nem	9	15.44	5.318	1.773
	igen	125	15.09	4.854	.434
Hostility	nem	9	17.89	4.807	1.602
	igen	125	20.50	5.153	.461

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.263	.609	.319	132	.750	1.55200	4.86960	-8.08054	11.18454
	Equal variances not assumed			.273	8.828	.791	1.55200	5.68110	-11.33790	14.44190
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	1.340	.249	1.951	132	.053	4.327	2.218	-.060	8.715
	Equal variances not assumed			1.577	8.721	.150	4.327	2.743	-1.909	10.563
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	.128	.722	-.447	132	.655	-.524	1.172	-2.844	1.795
	Equal variances not assumed			-.495	9.512	.632	-.524	1.060	-2.904	1.855
Anger	Equal variances assumed	.009	.923	.211	132	.833	.356	1.685	-2.978	3.690
	Equal variances not assumed			.195	8.987	.849	.356	1.825	-3.773	4.486

Hostility	Equal variances assumed	.074	.786	-1.472	132	.144	-2.607	1.772	-6.111	.897
	Equal variances not assumed			-1.564	9.374	.151	-2.607	1.667	-6.356	1.142

T-Test Középiskolás férfi minta

Group Statistics

	jatszike	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
AgressionSUM	nem	9	73.0000	16.62829	5.54276
	igen	54	72.3519	14.28174	1.94350
PhysicalAggression	nem	9	25.11	8.054	2.685
	igen	54	23.02	7.056	.960
VerbalAggression	nem	9	14.56	3.046	1.015
	igen	54	14.59	3.129	.426
Anger	nem	9	15.44	5.318	1.773
	igen	54	15.52	5.005	.681
Hostility	nem	9	17.89	4.807	1.602
	igen	54	19.22	4.816	.655

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
AgressionSU M	Equal variances assumed	.141	.708	.123	61	.902	.64815	5.26055	-9.87098	11.16727
	Equal variances not assumed			.110	10.065	.914	.64815	5.87362	-12.42763	13.72392
PhysicalAggr ession	Equal variances assumed	.379	.541	.808	61	.422	2.093	2.591	-3.087	7.273
	Equal variances not assumed			.734	10.153	.480	2.093	2.851	-4.247	8.432
VerbalAggres sion	Equal variances assumed	.018	.892	-.033	61	.974	-.037	1.123	-2.282	2.208
	Equal variances not assumed			-.034	11.011	.974	-.037	1.101	-2.460	2.386
Anger	Equal variances assumed	.019	.891	-.041	61	.968	-.074	1.817	-3.708	3.559
	Equal variances not assumed			-.039	10.502	.970	-.074	1.899	-4.278	4.130

Zala Márton Viktor: Agresszivitás és társas viszonyok eltérései számítógépes játékot játszó és nem játszó csoportokban

Hostility	Equal variances assumed	.006	.939	-.769	61	.445	-1.333	1.734	-4.800	2.133
	Equal variances not assumed			-.770	10.854	.458	-1.333	1.731	-5.150	2.484

3.16 Az extrapunitív frusztrációelhárítás és a pszichoticitás kovariáló hatásának vizsgálata a játékokkal töltött idő és az agresszió között

Partial Corr

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
DurvaneroszakosJatekido	165.0500	189.26675	140
AgressionSUM	71.7286	13.77561	140
PhysicalAggression	19.9000	6.35553	140
VerbalAggression	15.2143	3.41555	140
Anger	15.5643	4.91834	140
Hostility	21.0500	5.22628	140
E	5.7357	3.23117	140

Correlations

Control Variables	DurvaneroszakosJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility	E
-none ^a DurvaneroszakosJatekido	1.000	.155	.239	.062	.108	-.023	.191
Correlation							
Significance (2-tailed)	.	.067	.004	.464	.203	.786	.023
df	0	138	138	138	138	138	138

AgressionSUM	Correlation	.155	1.000	.714	.675	.777	.595	.379
	Significance (2-tailed)	.067	.	.000	.000	.000	.000	.000
	df	138	0	138	138	138	138	138
PhysicalAggression	Correlation	.239	.714	1.000	.252	.466	.063	.428
	Significance (2-tailed)	.004	.000	.	.003	.000	.463	.000
	df	138	138	0	138	138	138	138
VerbalAggression	Correlation	.062	.675	.252	1.000	.450	.396	.219
	Significance (2-tailed)	.464	.000	.003	.	.000	.000	.009
	df	138	138	138	0	138	138	138
Anger	Correlation	.108	.777	.466	.450	1.000	.248	.295
	Significance (2-tailed)	.203	.000	.000	.000	.	.003	.000
	df	138	138	138	138	0	138	138
Hostility	Correlation	-.023	.595	.063	.396	.248	1.000	.059
	Significance (2-tailed)	.786	.000	.463	.000	.003	.	.491
	df	138	138	138	138	138	0	138
E	Correlation	.191	.379	.428	.219	.295	.059	1.000

	Significance (2-tailed)	.023	.000	.000	.009	.000	.491	.
	df	138	138	138	138	138	138	0
E	DurvaneroszakosJatekido	Correlation	1.000	.091	.177	.021	.055	-.035
		Significance (2-tailed)	.	.285	.097	.802	.519	.681
		df	0	137	137	137	137	137
AgressionSUM		Correlation	.091	1.000	.660	.656	.753	.620
		Significance (2-tailed)	.285	.	.000	.000	.000	.000
		df	137	0	137	137	137	137
PhysicalAggression		Correlation	.177	.660	1.000	.180	.393	.041
		Significance (2-tailed)	.037	.000	.	.034	.000	.628
		df	137	137	0	137	137	137
VerbalAggression		Correlation	.021	.656	.180	1.000	.414	.393
		Significance (2-tailed)	.802	.000	.034	.	.000	.000
		df	137	137	137	0	137	137
Anger		Correlation	.055	.753	.393	.414	1.000	.242
		Significance (2-tailed)	.519	.000	.000	.000	.	.004

	df	137	137	137	137	0	137
Hostility	Correlation	-.035	.620	.041	.393	.242	1.000
	Significance (2-tailed)	.681	.000	.628	.000	.004	.
	df	137	137	137	137	137	0

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.

Partial Corr

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
DurvaneroszakosJatekido	161.4934	187.13377	152
AgressionSUM	71.6645	13.71032	152
PhysicalAggression	20.0526	6.36296	152
VerbalAggression	15.1579	3.38110	152
Anger	15.4605	4.90152	152
Hostility	20.9934	5.19487	152
Pszichoticizmus	3.5526	2.64648	152

Correlations

Control Variables	DurvaneroszakosJatekido	AgressionSUM	PhysicalAggression	VerbalAggression	Anger	Hostility	Pszichoticizmus

-none- ^a	DurvaneroszakosJa tekido	Correlation	1.000	.179	.245	.092	.100	.018	.207
		Significance (2-tailed)	.	.027	.002	.260	.220	.823	.010
		df	0	150	150	150	150	150	150
	AgressionSUM	Correlation	.179	1.000	.710	.672	.770	.605	.346
		Significance (2-tailed)	.027	.	.000	.000	.000	.000	.000
		df	150	0	150	150	150	150	150
	PhysicalAggression	Correlation	.245	.710	1.000	.257	.438	.070	.479
		Significance (2-tailed)	.002	.000	.	.001	.000	.393	.000
		df	150	150	0	150	150	150	150
	VerbalAggression	Correlation	.092	.672	.257	1.000	.436	.396	.158
Significance (2-tailed)		.260	.000	.001	.	.000	.000	.052	
df		150	150	150	0	150	150	150	
Anger	Correlation	.100	.770	.438	.436	1.000	.269	.159	
	Significance (2-tailed)	.220	.000	.000	.000	.	.001	.050	
	df	150	150	150	150	0	150	150	
Hostility	Correlation	.018	.605	.070	.396	.269	1.000	.073	

		Significance (2-tailed)	.823	.000	.393	.000	.001	.	.368
		df	150	150	150	150	150	0	150
	Pszichoticizmus	Correlation	.207	.346	.479	.158	.159	.073	1.000
		Significance (2-tailed)	.010	.000	.000	.052	.050	.368	.
		df	150	150	150	150	150	150	0
Pszichoticizmus	DurvaneroszakosJatekido	Correlation	1.000	.117	.170	.061	.069	.003	
		Significance (2-tailed)	.	.153	.117	.455	.397	.969	
		df	0	149	149	149	149	149	
	AgressionSUM	Correlation	.117	1.000	.661	.666	.772	.619	
		Significance (2-tailed)	.153	.	.000	.000	.000	.000	
		df	149	0	149	149	149	149	
	PhysicalAggression	Correlation	.170	.661	1.000	.209	.417	.039	
		Significance (2-tailed)	.037	.000	.	.010	.000	.631	
		df	149	149	0	149	149	149	
	VerbalAggression	Correlation	.061	.666	.209	1.000	.422	.390	
		Significance (2-tailed)	.455	.000	.010	.	.000	.000	

	df	149	149	149	0	149	149	
Anger	Correlation	.069	.772	.417	.422	1.000	.261	
	Significance (2-tailed)	.397	.000	.000	.000	.	.001	
	df	149	149	149	149	0	149	
Hostility	Correlation	.003	.619	.039	.390	.261	1.000	
	Significance (2-tailed)	.969	.000	.631	.000	.001	.	
	df	149	149	149	149	149	0	

a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.