

Pécsi Tudományegyetem

Bölcsészettudományi Kar

Pszichológia BA

Fejlődéslélektani műhelymunka

Gyermekek és fiatalok csalásvizsgálata

Óvodások, általános iskolások és gimnazisták csalásra való hajlandóságának vizsgálata
játékhelyzetekben

Zala Márton Viktor

Konzulens: Dr. Lénárd Katalin



PLÁGIUMNYILATKOZAT

Alulírott Zala Márton Viktor büntetőjogi felelősségem tudatában a jelen nyilatkozat aláírásával kijelentem, hogy a plágium fogalmát megismertem, és a Gyermekek és fiatalok csalásvizsgálata: Óvodások, általános iskolások és gimnazisták csalásra való hajlandóságának vizsgálata játékhelyzetekben című dolgozatban azokat betartottam.

A jelen nyilatkozat aláírásával tudomásul veszem, hogy amennyiben a plágium vétsége igazolást nyer, a dolgozat automatikusan elégtelen minősítést kap, és a dolgozat benyújtója ellen fegyelmi eljárás indítható.

Zala Márton Viktor

Sóskút, 2011. december 30.

„Mert előbb minden fölnőtt gyerek volt. (De csak kevesen emlékeznek rá.)”

Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg

Absztrakt

A kutatás 49 gyermek és fiatal bevonásával igyekszik következtetéseket levonni a csalásra való hajlandóság és a morál fejlődéséről. Három korosztályban, óvodában, általános iskolában és gimnáziumban vettük szemügyre a résztvevőket. Egy társasjáték játszásának mozzanatait modern technológia segítségével követtük nyomon, és figyeltük meg az őszintétlen viselkedéseket. A résztvevők közel egy ötöde mondott a valóstól eltérő értéket a kísérlet folyamán. A korosztályok között nincs számottevő különbség a csalást elkövetők számában. A jutalom, csupán egy kis csomag gumicukor vagy egy házi feladattól mentesülés volt.

Bevezető

Jelen műhelymunka látszólag egyszerű társasjátékon keresztül mutatja be a játék, a morál, a család fejlődését. Szándéka nem elsődlegesen a már meglévő kérdések megválaszolása, sokkal inkább szeretné új megvilágításba helyezni a fent említett jelenségeket.

A játék kiemelten fontos az ember szociális fejlődésében, melynek nem szab határt a gyermekkor vége. (Berezkei, 2008) Jóllehet, az élet kezdeti szakaszában a játék Bekoff (2001) szerint exploratív jellegű tevékenység, a későbbiekben számos további előnnyel jár. Azon egyértelmű evolúciós haszon mellett, hogy az életben maradás fontos elemeit begyakorolják a fiatal egyedek, az ember és más emlősök számára ez egy sor szociális előnyt eredményez. Geary 2002-es publikációjában kifejti, hogy az emberre leginkább jellemző játék a szerepjátszás, azaz a játékosok valamilyen előre meghatározott szerepbe helyezkednek és azzal azonosulnak a játék lezárultáig. Így megismerkednek a különböző játékhelyzetek előnyeivel és hátrányaival. Archer 1992-es kutatása (Idézi: Berezkei, 2008) arra az eredményre jutott, hogy a főemlősök minél többet játszanak kölyökkorukban, annál hatékonyabban képesek erős társas kötődés kialakítására.

Freud híres mondatát fogalmazta át Erikson: A játék, királyi út a gyermeki én szintézisre való törekvésének megértéshez. Szerinte a játék énfunkció, amely a élet különböző

területeinek uralására vonatkozó szükségletek kiélését teszi lehetővé. Különös hangsúlyt kap ez, hogyha a játzó egyén az énfogalmát, testét avagy szerepét hiányosnak, elmaradottnak éli meg. Freud elmélete szerint a magányos játék során megjelennek azok a momentumok, amelyeken a gyermek nem tudott felülkerekedni. Ezek gyakori ismétlődése az újra átélni kívánt élettapasztalat intenzitásának felel meg (Erikson, 2002).

Az óvodáskorban kialakul a fantáziajáték, melyben a gyermek egy elképzelt szituációt játszik, legtöbbször egyedül. Bár a bonyolult szabályrendszerek elsősorban iskoláskor körül jelennek meg, ez nem jelenti azt, hogy a fantáziajátékok nélkülöznék a szabályokat (Cole és Cole, 2006). Implicit szociális szabályok érvényesek az ilyen típusú játékokban. A nagycsoportos óvodás, kisiskolás korosztály számára a szabály válik a játék lényegévé (Cole és Cole, 2006).

Piaget elképzelése szerint a ilyen korban megjelenő szabályjáték különös fontossággal bír. Úgy gondolta, hogy az ilyen társas aktivitásban való részvétel társadalmi modellként képes funkcionálni, azaz a játzó személynek lehetősége van megtapasztalni, a saját vágyainak szembekerülését a szabályokkal. A szabályjátékok ezen felül „konkrét műveletek társas szférában való megjelenítése” (Piaget 1932/1962 idézi: Cole és Cole, 2006), mely a fejlődés egy új, számos kognitív funkciót magába foglaló állomása. Piaget szerint eddig, a műveletek előtti korig tart az erkölcsi realizmus, a heteronóm erkölcs. Azaz eddig a gyermek erkölcsi döntéseit, a kötelezettségeket avagy értékeket, kizárólag a törvény vagy a szabály határozza meg, függetlenül a szándékok és körülmények szövevényeitől. Ezen a szabályok pedig számukra módosíthatatlannak, esetekben transzcendentális eredetűnek tűnnek fel. A szabályoktól való eltérés számukra elfogadhatatlan.

A konkrét műveleti szakaszba lépve (8-12 év) jelenik meg az autonóm erkölcs, mely során a gyermekek számára az erkölcsi relációk fő mozgatórugója a kölcsönös tisztelet lesz, mely által a szabályok megváltoztathatóak, ha abba a többi játékos is beleegyezik (Piaget és Inhelder, 1999).

Kohlberg szerint nem helyes az a nézet, mely szerint a morális fejlődést csupán két szakaszra bontjuk. Az ő elgondolása szerint felnőttkorig hat fejlődési szint különíthető el.

1. **Heteronóm erkölcs**, azaz naiv erkölcsi realizmus melyben a óvodás-kisiskolás korú gyermekek erkölcsi ítéletalkotásukban egocentrikusak. Mások érdekeit nem képesek megkülönböztetni a sajátjuktól. A cselekedeteket azok objektív eredményei alapján értékelik, függetlenül a cselekvő szándékától. A tettek jó vagy rossz volta állandó, megváltoztathatatlan tulajdonságok.
2. **Instrumentális erkölcs**, iskoláskorban megjelenő szakasz. A viselkedést és a morális értékítéletet a csoporttagok közötti viszonyok szabályozzák. A gyerekek tisztában vannak azzal, hogy kinek-kinek más és más lehet egy szituációban az érdeke, és ezek összeütközésben lehetnek egymással. A cselekedetek megítélése immáron nem az objektív eredmények, vagy valamely külső hatalom által meghatározottak, ezáltal lehetővé válik a közös döntés. Számukra teljesen elfogadható az, ha saját céljaik elérése érdekében másokat kihasználnak.
3. A **személyközi erkölcs** 10-11 éves korban fejlődik ki. Az iskolások fontosabbnak tartják az önérdeküknél a társaik, hozzájuk közel álló személyekkel kötött egyezségeket, érzéseket és ezek alapján hozzák meg a döntéseiket.
4. **Társadalmi rendszer és lelkiismeret szakaszban** a fiatalok elfogadják a társadalom hatalmát az egyén felett. Arra törekszenek, hogy a fennálló törvényeket és szokásokat minél inkább a magukénak tudják és azt tartják, elfogadhatónak, amik ezt elősegítik.
5. **Társadalmi szerződésnek** nevezte Kohlberg azt a szakaszt, amikor a felnőtt egyének a társadalmi konvenciókon túl, elvontabb formában ítélik meg azt, hogy mivel tudnak azonosulni, mit tartanak helyesnek és mit helytelennek. Az erkölcsi ítéletek helyét a jog és az arra épülő racionális érvelés veszi át. A társadalomról kialakított vélemény, az hogy a társas együttműködésen és megegyezésen alapszik. Ebben a szakaszban várható a kisebbségi jogok védelmének a megjelenése.

6. **Egyetemes etikai elvek** alapján határozzák meg a felnőttek a morális döntéseiket. Ezek a szabályok a társadalom szabályai fölött állóak. A szakasz jellemzője, hogy a döntésekben érintetteknek tiszteletben kell tartaniuk egymás nézőpontját. Ilyen elvek például az emberi méltóság vagy az igazságosságra való törekvés. Kohlberg ezt a szintet nem tanulmányozta és inkább filozófiai, mint pszichológiai eszmeként vázolta.

(Kohlberg, 1997; Cole és Cole 2006)

A fejlettebb játékokhoz és különösen a család -ha nem is feltétlenül minden formájához- szükséges a másik személy mentális állapotának megértése, azaz az elmeteória. A gyerekek 4-5 évesen jutnak el arra a szintre, hogy -a magukéval nem feltétlenül azonos- véleményt, reményt, ismeretet tulajdonítsanak egy másik személynek (Perner, 1991). Felismerik, hogy a másinak önálló gondolatai és céljai vannak. Ezzel szakítanak az egocentrikus világgépükkel, és képessé válnak arra, hogy saját magukat a másik szemszögéből lássák (Bereczkei, 2008). Fontos lépése ez az emberi fejlődésnek, csakúgy mint a kísérletemnek, hiszen enélkül a képesség nélkül vajmi kevésbé lehetne csalni. Ehhez ugyanis szükséges annak a tudása, hogy a játékpartner a játék mely mozzanataival van tisztában és melyek azok amelyek megváltoztatása nem jár a lebukás rizikójával.

Simon Baron-Cohen 1991-es és 2000-es írásában (idézi Bereczkei, 2008) kifejti azon nézetét, mely szerint az elmeteória nem egy önálló egység, hanem egy négy modulból álló mechanizmus. Szerinte az észlelés, szándék, közös figyelem, megértés képezi az elmeteória fogalmát. Ezek pedig az idegrendszer érése során különböző időben jelennek meg. Ez magyarázattal szolgálhat azokra a kísérletekre, amelyek korábbi életkorokban is felmutatnak elmeteória jellegű eredményeket.

A machiavellizmus azaz a taktikai megtévesztés az emberszabású fajokra nagyban jellemző tulajdonság. Az egyedek egymást használják fel, saját céljaik elérésére. (Kohlberg más megközelítésből vizsgálódott, de jól látható, hogy az instrumentális erkölcs szakaszában a machiavellista megközelítés nem áll távol a gyermekek gondolkodásától, és képesek elfogadni, azonosulni vele.)

A machiavellista viselkedés fogalomkörébe tartozik mindazon viselkedési stratégia, amellyel képesek az egyének a csoporttársak viselkedését a saját érdekeik szerint befolyásolni. Ezen manipulatív viselkedési módszerek gyorsan eszkalálódtak a törzsféjlődés során, és ebből azt a következtetést vonta le Humphrey (1976), hogy az ember megnövekedett méretű agyát és kognitív képességeit mindenekelőtt a társas problémamegoldás igénye hívta életre.

„Nem annyira intelligens tárgyhasználók vagyunk, mint inkább a társas viszonyok okos stratégiái.” (Bereczkei, 2008, 348.)

A felsőoktatási intézményekben tanulók csalásra való hajlandóságát vizsgálta vizsgahelyzetben McCabe, Trevino és Butterfield (2001). Arra az eredményre jutottak, hogy nincs demográfiai különbség a csalók között. Nathason, Paulhus és Williams (2006) ezt megerősítették és kiegészítették, miszerint az iskolai számonkérésekkor történő csalások hatékonyan nem bejósolhatóak a résztvevők személyiségjegyei alapján.

Egy nyári táborban végzett kutatás bizonyította, hogy a résztvevő 5 és 15 év közötti gyermekek hajlamosak őszintétlenül viselkedni, hogyha apró jutalmat kaphatnak, és a füllentésüket -látszólag- nem lehet ellenőrizni. (Buccioli és Piovesan, 2011)

Fentebb ismertetett kutatási eredmények fényében kijelenthetjük, hogy a csalások vizsgálata kiemelt helyet érdemel a pszichológiai vizsgálódások körében.

Kutatási kérdések

1. Akkor csalnak a legkevesebbszer a résztvevők, ha a jutalmat a helyezésüktől függetlenül megkapják.
2. Akkor csalnak a legtöbbet a résztvevők, ha a vereségért kapnak jutalmat.
3. A korcsoportok között van különbség a csaló személyek számosságának tekintetében.

Vizsgálat

A kutatás három célcsoport bevonásával történt:

1. Nagycsoportos óvodások (5-6 éves korosztály),
2. Alsó évfolyamba járó általános iskolások,
3. Gimnazisták.

A kísérleti személyek feladata egy társasjátékban való részvétel volt, melyben a kísérlet vezetője volt a másik játékos.

A kísérlet háromféle jutalmazási helyzetet tartalmazott. A kísérleti személy:

A. Akkor kap jutalmat, ha nyer a játékban.

B. Akkor kap jutalmat, ha veszít a játékban.

C. A játékért cserébe kap jutalmat, függetlenül a helyezéstől.

Az óvodások és általános iskolások jutalomképpen egy-egy kis csomag gumicukrot kaptak, a gimnazisták egy része (akiknek az angoltanára együttműködést mutatott) választhattak, hogy gumicukrot kérnek vagy egy alkalommal mentesülhetnek az angol házi feladat megírása alól.

A játék leírása:

A játék 44 mezőből áll (+1 rajt, +1 cél mező). A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos a cél mezőre lép. (Lásd: 1. ábra.)

A kísérlet vezetője dobókockával dob, „nyílt lapokkal játszik”. Ezzel szemben a kísérleti személy számára a számítógép gombnyomásra generál véletlenszámot egy és hat között (Lásd: 2. ábra.). Hogy elkerülhető legyen a tévesztés, a program egymás után ugyanazt a számot nem generálja. Az „Új dobás!” gomb megnyomása után a gomb 3.5 másodpercig eltűnik, majd újra megjelenik annak érdekében, hogy ne lehessen a gomb ismételt megnyomásával csalni. A sorsolt értékek nagy méretben arab számmal és szabványosnak mondható dobókocka „pöttyözéssel” is megjelenítésre kerülnek.

A kísérletben résztvevő személyt a játék megkezdése előtt biztosítjuk arról, hogy a számítógép monitorát kizárólag ő látja. Ha azt az életkora indokolja, kipróbáljuk vele a játékot, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy érti a feladatot és képes a számok felismerésére.

A kísérleti személynek a képernyőn megjelenő értékeket hangosan be kell jelentetnie, amit a kísérletvezető feljegyez.

A kísérletben résztvevő személyek tudtán kívül a számítógép a sorsolt értékeket fájlba menti. A kísérletvezető feljegyzései és a lementett értékek összehasonlítása által rekonstruálhatóvá válik a kísérleti személy játéka, megfigyelhetővé válik, hogy történt-e csalás a játék folyamán, és ha igen, milyen módon történt az.

Eredmények

A vizsgálat 49 személy bevonásával zajlott (21 férfi és 28 nő, 5-19 év között, átlag: 12.86 év). Minden résztvevő budapesti, állami fenntartású intézménybe járt óvodába illetve iskolába.

- 9 óvodás (3 fiú, 6 lány, 5-6 évesek, átlag: 5.44 év),
- 12 általános iskolás (9 fiú, 3 lány, 6-7 évesek, átlag: 6.92 év),
- 28 gimnazista (9 férfi, 19 nő, 16-19 évesek, átlag 17.79 év).

A kísérletben résztvevők közül 9 személy csalt.

A statisztikai elemzéseket az IBM SPSS 20 statisztikai szoftverrel végeztem.

1. Akkor csálnak a legkevesebbszer a résztvevők, ha a jutalmat a helyezésüktől függetlenül megkapják.

$$\text{Chi}^2(2)=10.215; p<0.05$$

2. Akkor csálnak a legtöbbet a résztvevők, ha a vereségért kapnak jutalmat.

$$\text{Chi}^2(2)=10.215; p<0.05$$

3. A korcsoportok között van különbség a csaló személyek számosságának tekintetében.

$$\text{Chi}^2(2)=0.752; p>0.05$$

Következtetések

A kísérletben 49 fő vett részt, és közülük 9 fő csalt a játék folyamán. Ez a szám kevésnek tűnik. (Messzemenő következtetések levonásához valóban kevés is.) Ezzel szemben, vegyük figyelembe, hogy a jutalom, amiért a kísérleti alanyok őszintétlenül viselkedtek, az egy kis csomag gumicukor vagy egy rövid házi feladattól való mentesülés. Ilyesformán pedig, egyre inkább nagynak tűnik az az eredmény, hogy a kísérleti alanyok közel egy ötöde mutatott csalásra való hajlandóságot a játék során.

A kísérletből egyértelműen kitűnik, hogy a csalás meglehetősen összetett formája már megjelenik az óvodás korban, mi több, nem csökken a csalásra való kedv sem az általános iskolások, sem a gimnazisták körében sem. Ez alátámasztja Bucciol és Piovesan (2011) eredményeit. (Lásd fentebb.)

A kísérlet során nem sikerült korcsoportok közötti különbségeket találni. Valószínű, hogy ez a kis számú alanyok köszönhető, de elképzelhető, hogy a kísérleti elrendezés „érzéketlen” a morális fejlődés apró változásainak detektálására.

Az a tény, hogy a résztvevők nagy része nem csalt, betudható egyrészt a Kritikák és további kutatási gondolatok alcímben tárgyaltaknak, de minden bizonnyal lehet szó a becsületesség önjutalmazó szerepéről, igaz ezzel vitatkozik Frank (1987), és Levitt (2006) is ezt cáfoló eredményekre jutott a kutatásában.

Ezen cáfolatokkal részben analóg az az eredmény, hogy amikor a résztvevők a tárgyi jutalmat pusztán a játékért, helyezéstől függetlenül megkapták, a csalás mértéke minimálisra csökkent. Azaz a résztvevők a jutalomért szívesen mentek bele a nem fair játékba, ezt pusztán a győzelemért nem vállalták.

Talán magyarázható ez azzal, hogy a győzelem érzése, a dicsőség, mint belső jutalom nem lenne őszinte, hiszen a kísérleti személy tisztában van azzal, hogy a játékot csalással nyerte meg. Ezzel szemben a külső megerősítés, a házi feladattól mentesülés vagy a csomag gumicukor ugyanúgy élvezhető, ha azt csalással érte is el.

Akik viszont olyan játék helyzetbe kerültek, hogy a külső jutalom a vereségért járt és csaltak a játék folyamán, azok, nem minden esetben a játék elvesztése irányába tették ezt.

Az is megállapítható és érdekes eredmény, hogy a résztvevők akkor mutatnak nagyobb hajlandóságot a csalásra, ha abba a kísérleti helyzetbe kerültek, amikor a jutalmat a játszma elvesztéséért kaphatják meg. Azt gondolom, ebből arra következtethetünk, hogy a csalásra, becsületességre vonatkozó elgondolások másképp törnek felszínre a különböző játékszituációkban: „Azért csalni, hogy veszítsek (és megnyerjem a jutalmat) nem akkora csalás, mint csalni a győzelemért (és a jutalomért).”

Kritikák, további kutatási gondolatok

- A kísérletvezető személyisége, kora, temperamentuma nem kiszűrhető és könnyen elképzelhető, hogy ez befolyásolja a kísérleti személyek csalásra való hajlandóságát.
- A számítógép használata minden bizonnyal csökkenti a csalások számosságát, hiszen „idegenebb”, szokatlan környezet az ilyesfajta számsorsolás a dobókockával dobásnál.
- A kísérleti személy számára a „kötelező” számítógép használat, és a kísérletvezető dobókockával dobása egy egyenlőtlen helyzet látszatát keltheti. Modernebb technikával, például egyetlen érintőképernyős eszköz használatával ez a hibalehetőség kiszűrhető lehet.
- Lehetséges, hogy -főleg a gimnazista korosztály- megsejtették, hogy mi a kísérlet célja, és ez befolyásolhatta a viselkedésüket.
- Elképzelhető, hogy a véletlen összejátszásából adódóan a kísérleti személy túl nagy előnyre tesz szert, ebben az esetben pedig, szükségtelenné válik számára a csalás.
- A műhelymunkához elegendő mennyiségű résztvevő egy ilyen jellegű kutatáshoz kevésnek bizonyul, így a kutatás eredményei további ellenőrzést kívánnak, nagyobb számú mintára bevonásával.
- A kísérleti elrendezés nem teszi lehetővé a nagycsoportos óvodás korosztály alatti mintavételt mivel a számok alapvető ismerete szükséges a kísérlet sikeres lefolytatásához.

A társasjáték és a számítógépes program átdolgozásával, újragondolásával életre lehetne hívni egy kisebbek számára készülő változatot (például ami színeket sorsol). Így minden bizonnyal további érdekes adatokat szolgáltathat a gyerekek és moráljuk fejlődéséről.

- Egy további kutatásban érdemes lenne a kutatás vezetőjének, bizonyos lépésszám

megtétele után figyelmeztetnie a kísérleti személyt: „Ne csalj!”. Elképzelhetőnek tartom, hogy az a kísérleti személy aki, nem is szándékozott volna csalni ezt felhívásként értelmezné és nagyobb számú csalás lenne megfigyelhető, mint abban a kísérleti csoportban, ahol nem hangzik el a figyelmeztetés.

(Analóg a gondolat azzal, amikor a tanár számonkéréskor figyelmezteti a diákokat: „Mindenki a saját dolgozatát írja!”)

A már hivatkozott Buccioli és Piovesan (2011) cikk eredményesnek találta a fenti felszólítást a csalás elkerülésére.

A kutatás lefolytatása közben páratlan együttműködési hajlandóságnak voltam tanúja és úgy vettem észre, hogy a kísérleti alanyok lelkesedtek a játékért. A csalásokat pedig, alig-alig tudtam észrevenni, megsejteni. Az adatok analízise már egészen más képet öltött. A kis elemszám, és az, hogy a korcsoportok nem különültek el egymástól a csalók számának tekintetében, egy sor további hipotézist tett tesztelhetetlenné. Ezen adatok nélkül pedig aligha van lehetőség az elméletek alátámasztására, kiegészítésére.

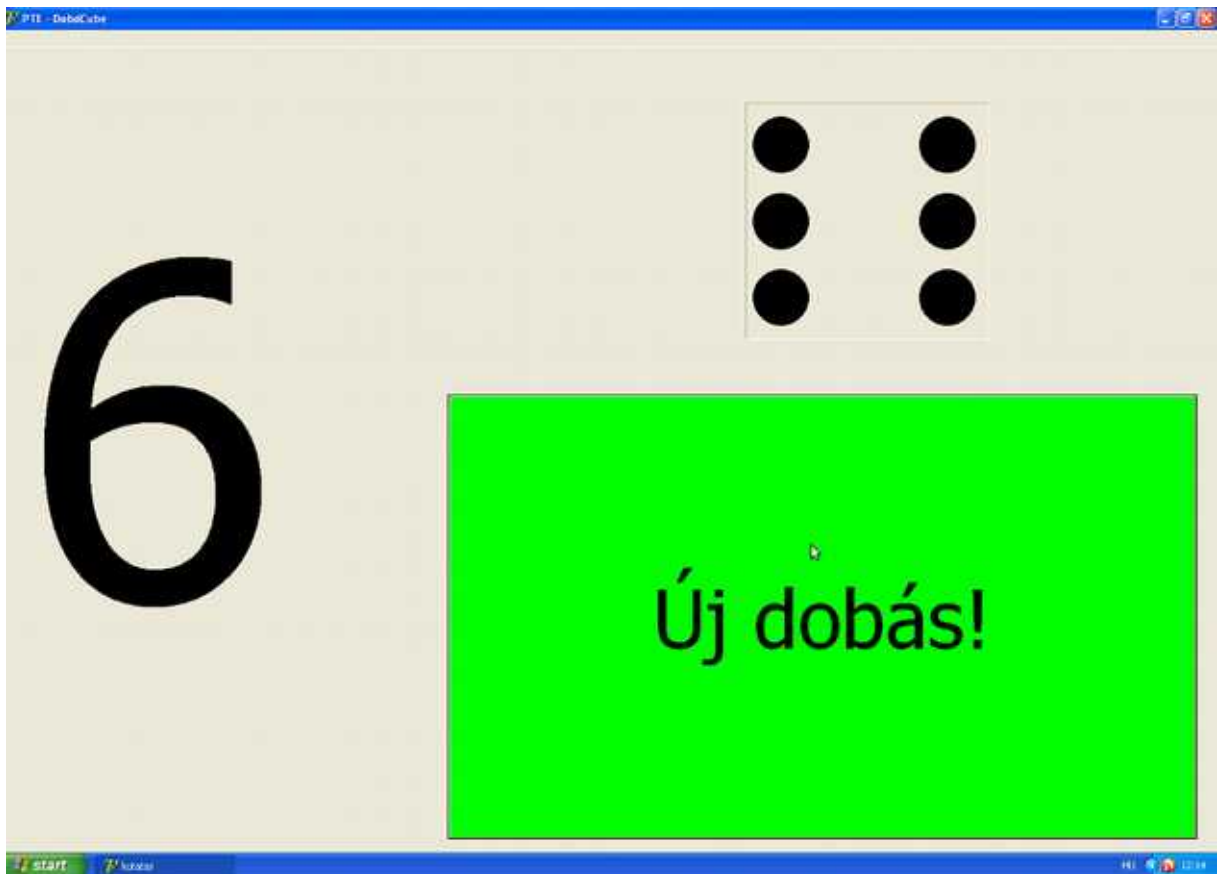
Felhasznált irodalom

- Berezkei, T. (2008). *Evolúciós pszichológia*. Budapest, Osiris Kiadó, 289-294, 347-351, 365-369.
- Bekoff, M. (2001). Social play behavior. *Journal Consicousness Studies* 2: 81-90.
- Buccioli, A., Piovesan, M. (2011). Luck or cheating? A field experiment on honesty with children. *Journal of Economic Psychology* 32. 73-78.
- Cole, M., Cole, S. R. (2006). *Fejlődéslélektan*. Budapest, Osiris Kiadó, 557-574.
- Erikson, H. E. (2002). *Gyermekkor és társadalom*. Budapest, Osiris Kiadó. 206-237.
- Frank, R. H. (1987). If homo economicus could choose his own utility function, would he want one with a conscience? *American Economic Review* 77. 593-604.
- Geary, D. C. (2002). Sexual selection and human life history. *Advances in Child Development and behavior* 30: 41-101.
- Humphrey, N. (1976). The social function of intellect. In *Growing points in ethology* (szerk.) P. P. G. Bateson, R. A. Hinde. Cambridge. University Press.
- Kohlberg L. (1997). Az igazságosságra vonatkozó ítéletek hat szakasza In *Fejlődéslélektan olvasókönyv* (szerk.) Bernáth L., Solymosi K. Budapest. Tertia kiadó.
- Levitt, S. D. (2006). White-collar crime writ small: A case study of bagels donuts, and the self honor system. *American Economic Review*. 91. 1539-1545.
- McCabe, D. L., Trevino, L. K., Butterfield, K. D. (2001). Cheating in academic institutions: A decade of research. *Ethics and behavior* 11. 219-232.
- Nathason, C., Paulhus, L. D., Williams, M. K. (2006). Predictors of a behavioral measure of scholastic cheating: Personality and competence but not demographics. *Contemporary Educational Psychology* 31: 97-122.
- Perner, J., (1991). *Understanding the representational mind*. Cambridge, The MIT press, 145-171.
- Piaget, J., Inhelder B., (1999). *Gyermeklélektan*. Budapest, Osiris Kiadó, 110-115.

Mellékletek



1. ábra



2. ábra

Statisztikai elemzések:

1. és 2. hipotézis:

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kiserleti_helyzet * Csalt	49	100,0%	0	,0%	49	100,0%

Kiserleti_helyzet * Csalt Crosstabulation

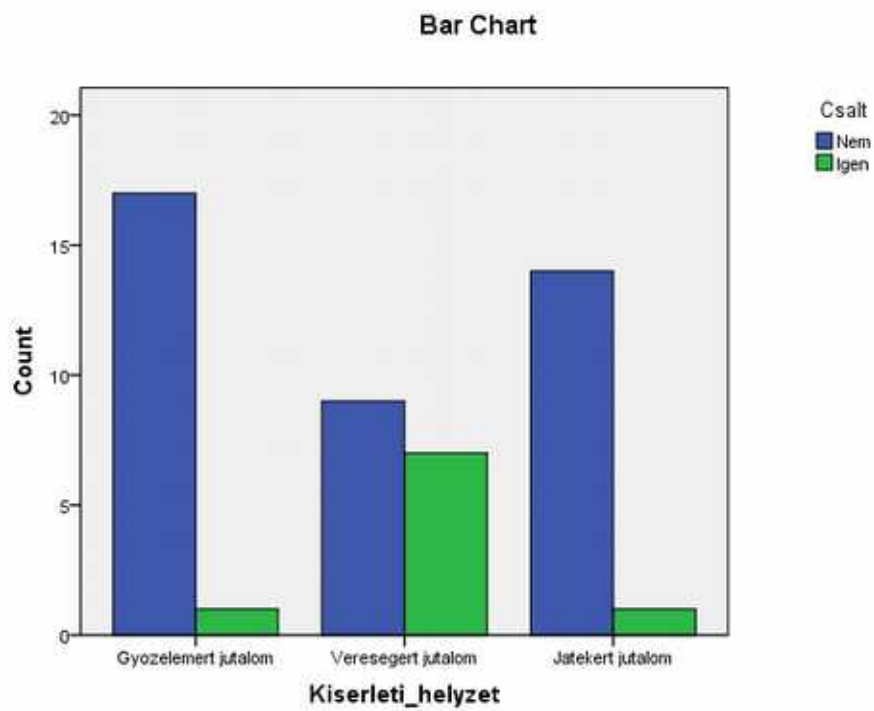
Count

		Csalt		Total
		Nem	Igen	
Kiserleti_helyzet	Gyozelemert jutalom	17	1	18
	Veresegert jutalom	9	7	16
	Jatekert jutalom	14	1	15
Total		40	9	49

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10,215 ^a	2	,006
Likelihood Ratio	9,736	2	,008
Linear-by-Linear Association	,060	1	,806
N of Valid Cases	49		

a. 3 cells (50,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,76.



3.hipotézis:

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Intezmeny * Csalt	49	100,0%	0	,0%	49	100,0%

Intezmeny * Csalt Crosstabulation

Count

		Csalt		Total
		Nem	Igen	
Intezmeny	Ovoda	7	2	9
	Altalanos Iskola	9	3	12
	Gimnazium	24	4	28
Total		40	9	49

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	,752 ^a	2	,686
Likelihood Ratio	,741	2	,690
Linear-by-Linear Association	,489	1	,484
N of Valid Cases	49		

a. 2 cells (33,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,65.

Bar Chart

