



BÁNYAI FANNI

ÉN ÉS A KARAKTEREM

**KUTATÁS A SZEREPJÁTÉKOK
SZEMÉLYISÉGRE GYAKOROLT HATÁSÁRÓL**

TÉMAVEZETŐ: DR. NÁBRÁDY MÁRIA
2012.05.12.

TARTALOMJEGYZÉK

• Elméleti bevezető.....	2-8. oldal
• Módszer.....	8-10. oldal
○ Személyek	
○ Eszközök	
○ Eljárás	
• Statisztika.....	10-21. oldal
• Diskusszió.....	21-22. oldal
• Kitekintés.....	22-25. oldal
• Függelék.....	26-34. oldal
○ Melléklet 1.....	26. oldal
○ Melléklet 2.....	27. oldal
○ Melléklet 3.....	28. oldal
○ Melléklet 4.....	26. oldal
○ Melléklet 5.....	30-31. oldal
○ Melléklet 6.....	32-33. oldal
○ Plágium nyilatkozat.....	34. oldal
• Hivatkozott irodalom.....	35-36. oldal

ABSZTRAKT

Ezen műhelymunka egy manapság egyre népszerűbbé váló szabadidős tevékenységgel, a szerepjátékokkal foglalkozik. Szűkebb értelemben azokat a pozitív faktorait célozza meg, melyek esetlegesen a játékosok jobb közérzetét, szorongáscsökkenését, pozitív önértékelésének segítségét nyújthatják. Ennek oka, hogy a szerepjáték – fiatalok és felnőttek között ismert formája – negatív megítélésben részesült elterjedése kezdetén. A kutatásom során a Rosenberg Önértékelő Skála, a STAI-T és a Q-Sorts kérdőívek eredményei alapján pozitív kapcsolatot fedeztem fel a játék és a szorongáscsökkenés változói között. Ezen kívül a szerepjáték pozitív hatást fejt ki társas kapcsolatok kiépítésében, önértékelés és magabiztosság fejlesztésében, oldja a feszültséget, kooperatív készségek elsajátítását segítheti.

A JÁTÉK ELMÉLETI MEGKÖZELÍTÉSE

Személyiségpszichológia műhelymunkám kutatásának fő téma a manapság oly gyakran emlegetett és egyre többen foglalkoztatott jelenség, a szerepjátékok vizsgálata. Méghozzá a játékosok szemszögéből, a játékosok személyiségére, önértékelésére gyakorolt hatásainak tükrében.

A kétezres évek elején kezdte ez igazán megvetni a lábát a fiatalok körében ez a fajta szabadidős elfoglaltság, és nem kis visszatetszést keltett annak idején. Napjainkban azonban személyes tapasztalatimból merítve, lassan kezd megtűrtté, ha nem is elfogadottá válni. De vajon mik voltak ennek az előzményei? És számunkra miért lehet olyan érdekes?

A játékot, mint cselekvést, rengeteg irányból tudjuk megközelíteni, mint egy önmagában is örömszerzést szolgáló tevékenységet. Azt is elmondhatjuk, hogy a játék, mint olyan, sokkal régebbi, mint a kultúra. És azt is elmondhatjuk, hogy nem feltétlenül fajspecifikus. Nem csak mi, emberek vagyunk képesek játszani. Az állatok éppúgy játszanak, mint az emberek.

A játék, a legegyszerűbb alakban az állatoknál is többen jelent pusztán fiziológiai jelenségnél, vagy lélektani, meghatározott fiziológiai reakciónál. Átlépi a tiszta biológiai vagy lelki tevékenységek határmezsgyéjét. Értelmes funkció, az ösztönösen túllépve értelmet ad az élettani tevékenységnek. (Huizinga, 1990). Ezenkívül minden játék jelentéssel bír.

Általánosságban elfogadható, hogy fontos és jelentős szerepet tölt be, hasznos feladatot végez.

A szerepjáték, mint a játék egy fajtája a kisgyerekeknél is megjelenik a második életévük előtt és az iskoláskor előtti évek a „fantázia- és szimbolikus játékok aranykora” (Wallace, 2006, 61.o.).

Többféleképpen lehet megragadni a lényegét, de ezek a kijelentések egymás mellett állnak és nem zárják ki egymást. A játék így lehet: életerő-felesleg lecsapolásának lehetősége, feszültség feloldása, egy olyan tevékenység gyakorlása, melyet későbbi életünk során megkívánnak tőlünk, segíti az önfegyelműzést, de lehet, hogy csak az ösztönkésztetéseinknek engedelmessé válnak, hatalmi vágyunkat így próbáljuk érvényre juttatni, versenyezni szeretnénk, alkotni szeretnénk, és nem utolsó sorban a valóságban teljesíthetetlen kívánságok fiktív kielégítésének, így az egyéni öntudatunk táplálója. (Huizinga, 1990).

Ezen utolsó pont, az egyéni öntudat táplálása vezethet arra a következtetésre minket, hogy egy olyan játék, amely a szerepek kialakításáról, felöltéséről és eljátszásáról szól, valamiképpen az öntudatunkat, így személyiségünk bizonyos elemeit játékon keresztül befolyásolhatja, például jobban elfogadjuk önmagunkat, nagyobb önbizalomra teszünk szert.

Mielőtt rátérnék a különféle szerepjátékok rövid ismertetésére, először fel kell derítenünk azt a tény vagy tényeket, tulajdonképpen miért is játszunk?

A játék, amelyet valóságként élünk meg, nem lehet racionális síkra hozni, mert akkor korlátok közé szorulna a tevékenység az egyszerű emberi világban. Ezért minden játékra, függetlenül attól, hogy egy kisbaba játszik az ujjával, vagy egy kisiskolás az udvaron a barátaival kincset keres, elsősorban és legjobban a szabad cselekvés jellemző. Így a játék elkülönülhet minden más „valós” folyamattól, bele lehet feledkezni. El lehet veszni benne.

Másodízben a játékot nem vezérli semmilyen érdek, lévén önmaga az örömszerzés forrása. Ha sikerül annyira belefeledkezni ebbe a cselekvésbe, nem meglepő, hogy flow-t élhetünk át általa. A játéktevékenység önmagában zajlik, célja maga a kielégülés, épp ezért komoly addiktáló ereje is lehet, melyről majd a kitekintésben szeretnék megemlíteni. Jellemzi még az időbeli és térbeli távolítás, egyfajta játszótér jellemző minden játékot, ami a játszótér határai között játszódik.

Ezen a területen különféle rendszabályok érvényesek, s ha valaki eltér ettől a Rendtől, a Játékszabálytól, megszakítja azt a fajta illúziót, mely ezt a cselekvést körbelengi. Ennek két féle módja van, ha valaki hamisjátékos, vagyis úgy tesz, mintha játszana, de aki játékrontó titulust kap, az magának a játékvilágnak az elpusztítója.(Huizinga, 1990) Amikor az erkölcsi felelősség mozzanata megjelenik a játék során, átlépjük a játék határait, és a társak figyelmeztetnek minket a határ átlépésére. A játék szubjektív szabadságot ad, ez lehet pozitív és negatív jellegű, vagyis arról nem mond semmit a játék, hogy realizálhatjuk-e képességeinket az életben, amelyek a játék során megjelennek. A játék egyetlen erkölcsi pontja a játékszabályok betartása, a szabályok által megszabott kereteken belül minden lehetséges. Holly Griffin doktori kutatásában ezt a játék és egyben illúzió fenntartó szabályt „illúzió fenntartása szabályának” nevezi (Griffin, 1984, idézi Wallace, 2006). „Aki játszik, annak nem kell tekintettel lennie a másokra”. Ha ez mégis megtörténik, az az életből kerül a játékba.(Heller, 1971, 51.o.)

„A játék kívül áll a bölcsesség-balgaság fogalompáron, de éppúgy kívül áll az igazság-hazugság vagy a jó-rossz fogalompáron is. Mert bár a játék szellemi működés, benne magában nem foglaltatik erkölcsi funkció, sem erény, sem bűn” (Huizinga, 1990, 15.o.). Huizinga ezen kijelentésével egy magyar kutatónk, Heller Ágnes (1971) ellenkezik, aki kihangsúlyozta a játékok erkölcsi irányból való megközelítését.

Heller Ágnes úgy fogalmazott, hogy normális esetben a játék kisgyerekkorban előkészület az életre, olyan képességek elsajátítása, melyek a későbbiek során hasznossá válnak. Vagyis szerinte létezik egy magasabb kategória, ami a játék lényegét jelentheti, nem úgy a korábban felsorolt számos fogalommal, melyek egymást kiegészítve adnak egy egészet. Ha a társadalmi- és munkaviszonyok elidegenettebbekké válnak, kevésbé tudnak az ember képességei realizálódni, a játék meneküléssé, kapaszkodóvá, menedékké válik, „a szabadság szűk kis szigetévé”. (Heller, 1971, 53.o.)

„A felnőttek egyre inkább azért játszanak, hogy a valós világ helyett egy másik világot teremtsenek, ez azonban sosem adhat teljes kielégülést”. A menekülés miatt a játék egy idő után görcsössé válik, s hogy megőrizze az ember a benne szerzett szabadságát, hamar a játék rabjává válik. Amilyen mértékben megjelenik, és fokozódik az elidegenedés a társadalmi viszonyoktól, úgy csökken az ember morális felelősségtudata a cselekvésben (Heller, 1971, 53.o.).

Szerepelmélet képviselői gyakran beszélnek szerepjátszásról, a játékok lényege, hogy az emberi képességeket következmények nélkül fejlesszék, mozgásban tartsák. A következmény nélküliségből az származik, hogy a játék „morálja” lényegében különbözik az élet moráljától (Heller, 1971).

A játékokra jellemző még a titkolózás, a misztikus valóságváltás, és két lényeges funkciója lehet: a harc és az ábrázolás. Ezeket általában összemossák a játékosok.

Az emberi közösség fontos tevékenységeit mind-mind áthatja a játék hatása. A játék szolgálhat egyfajta „helping the action out”-ként, kivetítésben, a játékosok bevonásával önmagán is képes segíteni a játékos. A játékon belül, magában a helyzetben olyan tudatalatti folyamatok is lejátszódhatnak, amik felvethetnek olyan kérdéseket, hogy ki vagyok én? Milyen vagyok én?

„Az ember párhuzamosan több szerepet játszik, több énképet alakít ki és ezek közti viszony jellemző lehet, miként viszonyulnak ez énképek egymáshoz. A viszonyulás egyik alapformája a szerepkonfliktus, a szerepek gyakran adott helyzethez is kötődnek. A környezet jelzései megtörhetik, vagy felerősíthetik a szerepazonosulást. Goffman szerint a színészekhez hasonlóan mi magunk is meghatározott szerepeket játszunk, és próbáljuk elhitetni, hogy olyannak lássanak, amilyenek lenni szeretnénk” (Balogh, 1991, 47-48. o.)

Megjelenhetnek a különböző elképzelések önmagunkról, eljátszhatjuk, hogyan érzünk, teremthetünk olyan játékkörülményeket, melyek burkoltan vagy nyíltan azt szolgálják, legyen magunkról valami fogalmunk. Énfogalmunk, vagyis a selfünknek az a kognitív reprezentációja, amit magunkról gondolunk, hogy kik vagyunk. Játék során bemutathatjuk magunkat, egyfajta benyomást kelthetünk. Hogy mi milyenek vagyunk, vagy milyenek szeretnénk lenni.

A szerepjáték során, az olyan szerepjáték során, ahol egy elképzelt karakter bőrébe bújunk bele, akinek mi magunk alkottuk az előtörténetét, adtunk nevet, alkottuk meg, így vagy úgy, de megjelennek az ideális én iránti elképzeléseink. És megtörténhet az én felnagyítása (Fiske, 2005). Fiske, aki az önértékelés torzításaival is foglalkozott. Az önértékelés lehet általános és globális, specifikus – mikor egy konkrét tulajdonság mentén értékeljük magunkat – és pillanatnyi, illetve állapot szintű, mikor ideiglenesen egy konkrét dologra vonatkozik az értékelés.

Fiske az önértékelés torzításai során több fontos tényezőt is talált, többek közt a túlságosan kedvező összképet magunkról, a kontextust, mint rövidtávú tényezőt, melyben gondolkodunk és ez a pillanatnyi értékelést vonja maga után, a mesterségesen kifejlesztett magas önértékelés veszélye, ami nárcizmussal, éninvolváltsággal és énkiszolgáló attribúciókkal járhat. Ez rövid, törekeny periódus.

A szelfdiszkrepancia elmélet: az önmagunkkal kapcsolatos tudás érzelmekre, viselkedésre gyakorolt hatást vizsgálja a társas normák és csoportba való beilleszkedés során. Ez a szerepjátékokkal nagyban összefügghet, lévén ezek a játékok bizonyos társas normákat és az egyén csoportban való ideális működését feltételezik.

A játék során az aktuális és az ideális énkép jelenik meg. Az ideális én azt képviseli az egyénben, amilyen lenni szeretne, a vágyait és céljait tartalmazza. (Fiske, 2005) De hogyan is jelenik meg az egyén a szerepjátékban? És hogyan alakít ki ideális ént, mikor van rá esélye? Tulajdonképpen hogy néz ki egy ilyen szerepjáték? Az elkövetkezőkben látni fogjuk.

A JÁTÉK, MINT SZEREJÁTÉK

A szerepjáték történetét valahol a XX. század közepén elterjedő fantasy témájú művekben kereshetjük. De talán még előbbre is datálhatjuk, lévén a mesék sokkal régebben keletkeztek bármely regény vagy novella előtt. A klasszikus értelemben vett mesék kezdetben nem is a gyerekeknek szóltak, hanem inkább felnőtteknek. Amit ma mesének hívunk, gyermekeknek szóló, tanító jellegű, pozitívan és általában vidám véget érő történetek, ahol a jó és a rossz közötti határok élesen megjelennek. Nem úgy, mint a felnőtt irodalomban, ahol számos műfajt tudnánk felsorolni, például a horror, detektív történeteket, és többek között a fantasyt is.

A legnagyobb változás 1954-re teszik többen, J. R. R. Tolkien A gyűrűk ura című regényének megjelenésekor. Ez a regény korának minden generációját megérintette, az akkori háborús, zűrzavaros időkből egyfajta mentsvárat jelentett. (Vizeli, 2002)

Az érdemi fejlődés, a szerepjáték kialakulásának helye azonban Amerikában, egyetemisták ötletei alapján kezdődött meg.

A mai szerepjátékokra (angolul role-play-game, azaz RPG) általános definíció szerint elmondhatjuk, hogy „egy olyan társasjáték, amelyben a játékosok verbális úton alakítanak egy közösen elképzelt fantáziavilágot”, amelynek alapja gyakran a csoport által ismert és kedvenc könyv vagy film lehet. A játékosok ebben a képzelt világban egy általuk kitalált karaktert

jelenítenek meg, részletesen és pontosan kidolgozzák a tulajdonságait, mint külső és mind belsőket egyaránt. Az előtörténetét és a lelki állapotát is. A történet vezérfonala az úgynevezett mesélő (vagy más néven GM Game Master) kezében van, aki a történet vezérfonalát görgeti, és az úgynevezett nem játékos karaktereket (NJK vagy NPC) irányítja, így okozva bonyodalmakat, különböző interakciókat a szereplők között. A játék alatt a karakter bőrébe való bújás létfontosságú, úgymond a szerep „kijátszása” (Wikipédia, 2012.05.12.).

Minden szerepjáték rendelkezik saját szabályrendszerrel, melyek a legbonyolultabb érthetőségtől az egészen egyszerű és közérthető formáig terjedhetnek. Ez a szabályrendszer azonban az, amelyet minden játékosnak be kell tartania, a kihágásért büntetés, vagy bizonyos esetekben a csoportból való kiléptetést eredményezi.

Hogy mennyire azonosulhat egy adott játékos a saját karakterével, a játék különböző fajtái miatt eltérő. Az úgynevezett asztali szerepjáték, melyet általában 2-5 személy és a mesélő rendez meg egy „játékdélutánon”, az egyes szám első személyben való közléseket, a gesztikulálást, mindenfajta metakommunikációt enged meg.

Egy másik, sokak számára meglepő változat az úgynevezett LARP, azaz Élő Szerepjáték (Live Action Role-Playing Game), ahol a játékosok ténylegesen felöltik magukra a karakterüket, úgy öltöznek, úgy beszélnek, úgy gesztikulálnak. Ez felér egyfajta színészettel is.

Talán legvitatottabb és egyben a legellentmondásosabb változata a szerepjátékoknak a számítógépes szerepjáték. A klasszikus változattal játszóknak nem is tekintik annak, mégis hatalmas táborral rendelkezik és talán a leginkább függőséget okozó. Itt maga a program, melyet online lehet elérni, a mesélő szerepét tölti be. A játékosnak itt nem saját magának kell teljesen megalkotnia a karakterét, hanem gyakran kész sémákat, mintákat kap, amelyek kombinációjából választhat magának egy olyan összeállítást, ami egyedi.

Magyarországon a szerepjáték, mint fogalom, a nyolcvanas években jelent meg, de egy évtizedet kellett várnia arra, hogy szélesebb körben is megmutassa magát, nem kevés ellenérzést váltva ki a játékosok szüleiből (Vizeli, 2002). A szerepjátékkal foglalkozó üzlet Magyarországon is megjelent, önálló, magyar készítőik által fejlesztett játékokat, a M.A.G.U.S.-t is magunkénak tudhatjuk, s hogy online szerepjátékokkal hányan játszhatnak, azt csak megbecsülni lehetséges.

Ahogy más országokban, nálunk is először kételyekkel fogadták ennek a szabadidős elfoglaltságnak a megjelenését. A jelenkori kutatások tükrében arra lettem figyelmes, hogy nem sokat változott pozitív irányba a szerepjátékok megítélése.

Nemzetközileg azonban már kezdik elismerni mind az élő, mind az online, egyúttal anonimitást is nyújtó játék előnyeit. Korábban már szó volt arról, hogy a számítógépes szerepjátékok okozhatnak legnagyobb függőséget. Ennek mond ellent Maureen Bell egy 2001-ben, ausztrál egyetemistákkal felvett kísérlete, melynek eredményei között elsőként azt fogalmazta meg, hogy az online szerepjáték erőteljes szerepet játszhat a készségek és az attitűdök fejlesztésében. A kutató két fajta szerepjáték (élő és online) előnyeit ötvözve azt találta, hogy az online változat hatékony tanulási folyamatot eredményezhet. Valamint az online környezet csökkentheti a szerepelköteleződést, elkerülhetőbb a függőség is, valamint a kulturális és nyelvi tényezők befolyásolhatják szintén az énbevonódást (Bell, 2001).

A szerepjátékok magyarországi negatív megítélésének megváltoztatása érdekében, és talán egy új „terápiás” módszer felfedezésére szeretném ezzel a kutatással felhívni a figyelmet. Az általam későbbiek során vizsgált kérdéskör a pozitív hatása a szerepjátékok személyiségre - függetlenül attól, hogy online vagy élő verzióval játszanak. Kutatásommal így egyrészt azt a változást szeretném megvizsgálni, hogyan módosul az önértékelése egy játékosnak a szerepjáték előtt és után.

Másrészt szeretnék arra választ kapni, mely tulajdonságok mentén jellemzik a játékosok önmagukat és a karakterüket. Van-e szignifikáns eltérés a két jellemzés között? Vannak-e tényleg személyiségfejlesztő, pozitív hatásai egy ilyen jellegű játéknak, vagy jogosak a félelmeink vele kapcsolatban?

MÓDSZER

Mielőtt rátérnék magára a vizsgálat elemzésére, az adatok értelmezésére, szeretném a vizsgálatban használt tesztek és a vizsgálatban résztvevő személyeket bemutatni.

Személyek

Mivel kutatásommal a szerepjátékos populációt vettem célba, a vizsgálati személyek mindegyike vagy online vagy élő (klasszikus asztali, vagy LARP) szerepjátékkal játszik. A játékosok nemi eloszlása nem lesz egyenlő, mert a játékosok általában férfiak.

Az általam vizsgált játékos populáció életkora 18 évesnél idősebbeket érint. Átlag életkor: 24,874 év.

Összesen 95 személy töltötte ki a tesztet. A kitöltők között 44 nő és 51 férfi van. A nemi eloszlás nagyjából egyenletes eloszlású, ugyanakkor a bizonyos mértékű különbség abból fakad, hogy általánosságban a szerepjátékok, elsősorban az online verziókn belül a férfiak vannak többségben.

Eszközök

A kutatás során több tesztet használtam, melyeket a mellékletben csatolni fogok a műhelymunkához. Mivel a vizsgálatom fő kérdése az volt, hogyan befolyásolja a szerepjáték a játékosok megítélését saját magukról, olyan teszteket kerestem, melyek skáláit ilyen esetben alkalmazni lehetett.

A vizsgálati személyek a tesztet online kérdőív formájában kapták meg. A kitöltés teljesen anonim volt, csupán a nemüket és az életkorukat kellett megadniuk személyes adatként, hogy a fiatalok, tizennyolc éven alatti kitöltőket ki tudjam szűrni. A kitöltése nagyjából fél órát vett igénybe. A tesztcsomag négyféle kérdőívet tartalmazott.

Az első kérdőív egy általam készített, a szerepjátékosok szokásait, magához a játékhoz való viszonyát hivatott megvizsgálni (lásd Melléklet 6.). A kérdőívben magára a játéktílusukra kérdeztem rá, hogy mennyi időt, milyen gyakran foglalkoznak ezzel a tevékenységgel, milyen a kapcsolatuk a csoporttal. Ezután a kérdőív második részében magáról a karakterről kérdeztem őket, ahol el kellett dönteniük, mennyire hasonlít vagy éppen különbözik tőlük az általuk kreált szerep és mennyire vágnak rá, hogy olyanok legyenek, mint amit a szerep megkíván.

A második kérdőív a Rosenberg-féle önértékelő kérdőív 10 kérdése volt (Rosenberg's Self-Esteem Scale, RSE, lásd Melléklet 1.), mely egy átfogó, önértékelést egy dimenzió mentén vizsgáló teszt (Selfesteem2go.com, 2012). Itt a vizsgálati személyeknek saját magukat kellett jellemezni, melyből meg tudom majd állapítani, hogy átlagosan a szerepjátékosok mennyire magabiztosak.

Ezután következett két STAI-T kérdőív egymás után (Spielberger és mtsai, 1970 és 1972, idézi Tilton, 2008), ahol a kitöltőknek az volt a feladata, hogy a szerepjáték előtt és később, miután a szerepjáték lezajlott, kellett megítélniük az állapotukat (lásd Melléklet 2.).

Harmadik része a teszteknek egymás után kétszer kitöltendő 40 mellékneves, vagyis a Q-Sorts teszt rövidített verziója volt (lásd Melléklet 3.). A kitöltőknek először önmagukat kellett jellemezniük a megadott 7-fokú skálán, hogy az egyes tulajdonságok mennyire jellemzőek, vagy sem. Ez a teszt az énfogalom mérésére a legalkalmasabb teszt (Stephenson,

1953 idézi Block, 1961). Az első kitöltés során valóban a kitöltők önjellemzésére voltam kíváncsi, míg a második körben bele kellett képzelniük magukat az általuk kiválasztott egyik karakterük bőrébe és úgy kellett kitölteniük a tesztet még egyszer, mint az elképzelt szerep.

Ezzel az alternatív kitöltéssel egy - önmagukon belül kialakított - elképzelt személyre, a játékos énképe és a karakterének énképe közötti kapcsolatot szerettem volna megvizsgálni, hogy mennyire lehetnek ellentmondásosak vagy megegyezők a vonások.

Eljárás

A tesztek kitöltésére internetes portálon keresztül került sor, a teszt online elérhető volt a játékosoknak, akik előzetesen jelentkeztek nálam egy, a Facebookon alapított csoportomba, ahol megkapták az előzetes tájékoztatást, hogy milyen instrukciók alapján és mikor kell kitölteniük a tesztet. Ezen kívül utólag is csatlakoztak többen a kutatásomba, néhányaknak e-mailben kellett elküldenem a tesztet, amiket vissza is kaptam, kb. tíz embernek.

Az adatok leírása és értelmezése következik, az egyes skálák csoportátlagai, korrelációi, végül a STAI-T tesztek (lásd Melléklet 2.) eredményeit és a Q-Sorts tesztek eredményeit az SPSS segítségével t-próbák alá vetem.

STATISZTIKA

Legelőször a legfontosabb eloszlásokat, átlagokat és a hozzájuk tartozó szórásokat szeretném bemutatni.

Nemi eloszlást tekintve, a női kitöltők 44-en voltak, átlagéletkoruk 24,95 év volt (szórás = 6,751). Emellett 51 férfi kitöltő volt, akiknek átlag életkora 24,80 év volt (szórás= 5,926).

A STAI tesztek eredményei

Ahogy a táblázatban láthatjuk, a szerepjáték előtt és a szerepjáték után felvett tesztek eredményeiben különbség figyelhető meg. Hogy megállapíthassuk, ez a különbség ténylegesen szignifikáns, egy újabb változót vezettem be a SPSS adatbázisban, amely a KÜLÖNBség elnevezést kapta. Ez a STAI Előtte és STAI Utána teszteredmények különbségéből származik. Az így kapott különbséget egy Egy-mintás t-próba lefuttatásával megvizsgáltam, és a következő eredményeket kaptam: $t = 3,362$ és a valószínűsége: $p = 0,001$

$<0,05$, vagyis kisebb, mint 5%, az eredmény szignifikáns, vagyis a próba értelmében elmondhatjuk, hogy a STAI tesztek eredményei szignifikáns különbséget mutatnak (1. táblázat).

1. táblázat

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
KÜLÖNBSÉG	3,362	94	,001	2,28421	,9350	3,6334

A hipotézisem az volt, hogy a szerepjáték hatására a játékosok szorongása csökkenni fog. Az eredmények a hipotézis bizonyítása felé mutatnak. Az átlagok alapján a játék hatására ténylegesen csökken a szorongás pontszámai. Vagyis a szerepjátéknak feltételezhetünk egyfajta szorongáscsökkentő hatást, de hogy ezt empirikus adatokkal alátámasszuk, szükséges lenne egy kontroll csoportra, akiknél azt várnánk el, hogy nem csökken az idő elteltével a szorongás. Ez esetleg egy újabb kutatási terv lehetne, illetve e kutatás kiterjesztése, folytatása.

A STAI kérdőív adatait tovább elemezve azt vizsgáltam, hogy a kitöltők neme vajon befolyásolja-e a szorongáscsökkentő hatását a játéknak? A nőknél 2,84 pontos csökkenést találtam a két tesztérték között átlagosan, a férfiaknál 1,80-as pontértéket. A nemek és a STAI különbségeit Egyszempontos variancia-analízissel vizsgáltam meg, melyben a függő változó a különbség, a független változó pedig a kitöltők neme volt. Lefuttatva a programot az F értékre $F = 0,576$ és a szignifikancia szintre $p = 0,450 > 0,05$ értékeket kaptam. Ebből levonható következtetés: az eredmény nem szignifikáns, megtartjuk a nullhipotézist, vagyis nincs nemi különbség a szerepjáték szorongást csökkentő hatása között.

A következő pontja a vizsgálatomnak az volt, hogy vajon befolyásolja-e a szorongás csökkenését az, hogy egy játékos hány éve játszik szerepjátékot?

2. táblázat

MIÓTA - Hány éve játszik szerepjátékokkal?						
N (összes)	Valid	95	NŐ	44	FÉRFI	51
Mean / Átlag		8,33	Mean	7,14	Mean	9,35
Std. Deviation / Szórás		5,252	Std. Deviation	4,465	Std. Deviation	5,691

Egy játékos átlagosan 8,33 éve játszik valamilyen szerepjátékkal saját bevallása szerint. A nemek között kétévnyi eltérés figyelhető meg, míg a férfiak átlagosan 9,35 éve játszanak, addig a nők 7,14 éve foglalkoznak ezzel a szabadidős elfoglaltsággal (2. táblázat). Az adatok szignifikanciáját egy-mintás t-próba elvégzésével állapítottam meg. 51 férfi kitöltő esetében $t = 11,736$ és a $p = 0,000 < 0,05$ értéket kaptam. 44 női kitöltő esetében pedig $t = 10,602$ és $p = 0,000 < 0,05$ értéket kaptam. Mind a két nem esetén szignifikáns eredmények születtek. Ezt követően Kétutas varianciánálízist végeztem, melyben a függő változó a Különbség változó volt, a két dimenzió a Nem és a Mióta. A Mióta dimenzió töréspontja: $cutpoint = 8,33$.

Eredmények: Nem változó esetébe $F = 1,257$, valószínűség: $p = 0,266 > 0,05$, megtartjuk a nullhipotézist, vagyis a játékos neme nem befolyásolja a szorongáscsökkenés mértékét. Mióta változó függvényében: $F = 0,699$, valószínűség: $p = 0,792 > 0,05$, szintén nem kaptunk szignifikáns eredményt, a játék gyakoriságának nincs befolyásoló hatása. A két szempont együtt: $F = 0,356$, valószínűség: $p = 0,978 > 0,05$. Nem találtunk szignifikáns interakciót a két dimenzió között.

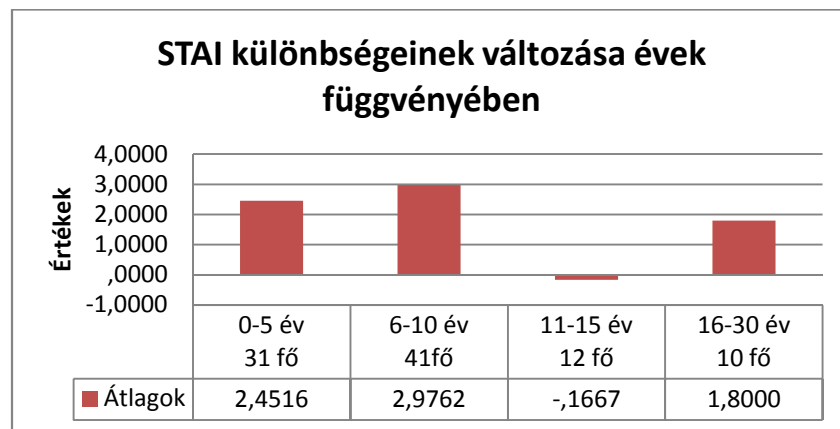
Már az adatok kiszűrésekor megfigyelhető volt, hogy azok, akik régebb óta játszanak, alacsonyabb volt a játék után kitöltött STAI pontszámuk értéke. Ebből kifolyólag először a teljes csoportot négy részre osztottam aszerint, hogy hány éve játszanak. A négy intervallum a következő volt: 0-5 éve, 6-10 éve, 11-15 éve és 16 vagy annál régebb óta.

Mind a Mióta és mind a STAI Különbség-változó normál eloszlást mutatott, a két változó közötti korrelációs kapcsolatot vizsgáltam meg.

Korrelációs eljárással nem találtam összességében szignifikáns kapcsolatot a Mióta és a Különbség (STAI értékek különbsége) között, mert a valószínűség: $p = 0,420 > 0,05$, megtartjuk a nullhipotézist, nincs különbség. További elemzésben a Mióta változó négy

intervallumát korreláltattam külön-külön a Különbség változóval. Az alábbi táblázatban közölt Különbség változó átlagai szerepelnek a négy intervallum mentén (3. táblázat).

3. táblázat

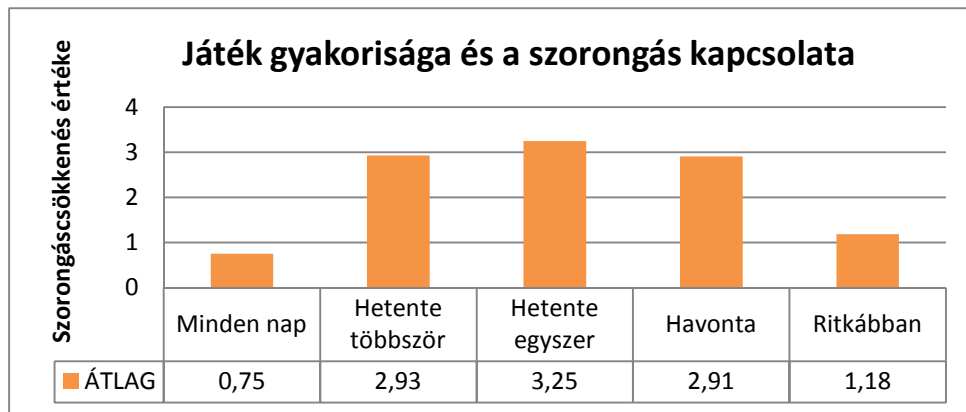


Átlagosan 2,976 ponttal csökkent a szorongásszint a játék után. A legnagyobb pozitív hatás az átlagok alapján 6-10 éve aktív játékosoknál jelent meg. A második csoport a „friss” játékosok csoportja volt, náluk 2,45-ös pontérték csökkenés volt átlagosan tapasztalható. A harmadik csoport a 16 és annál régebb óta játszóké volt, és meglepő módon, azok, akik 11-15 éve foglalkoznak ezzel a tevékenységgel, nemhogy csökkent, de inkább növekedett a szerepjáték utáni szorongásuk -0,1667 értékkel. Azonban a négy intervallum szerinti felosztásban - vagyis hogy hány éve játszanak szerepjátékkal - nem voltak egyenlők a csoportszámok (N).

Korrelációs vizsgálat során a 6-10, 11-15 és több mint 16 éve szerepjátékkal játszóknál a Mióta és a Különbség változók között nem találtam szignifikáns kapcsolatot. Egyedül a 0-5 éves intervallum mutatott szignifikánsan pozitív kapcsolatot: Pearson correlation=0,376, valószínűség: $p=0,037 < 0,05$, pozitív, laza, szignifikáns kapcsolat figyelhető meg.

A STAI-T tesztek további vizsgálata során a szorongás csökkenését a Játék Gyakoriságának függvényében futtattam le. Ez a kérdés a saját kérdéseim között szerepelt, melyeket a később részletezni fogok. A szorongáscsökkenéssel kapcsolatban azt kívántam megvizsgálni, hogy a játék gyakorisága vajon befolyásolja a szorongás csökkenésének mértékét? (4. táblázat)

4. táblázat



A vizsgálatot egy utas ANOVA-val végeztem. Az eredményként azt kaptam, hogy a játék gyakorisága nem befolyásolja a szorongás csökkenését, ANOVA értékai: $F=0,502$, $p=0,735 > 0,05$ vagyis az eredmény nem szignifikáns, a játékgyakoriságnak megfelelően nincs különbség. Tehát egyénfüggő lehet, hogy kinél milyen mértékű játék az, ami a legjobb hatást fejthet ki.

A Rosenberg-féle Önértékelési Skála

Elsőként a csoportátlagot és a szórást számoltam ki. 95 tesztkitöltő átlaga= 19,82 volt, szórás = 6,314. A nemi eloszlást az alábbi táblázatban összefoglalva láthatjuk:

5. táblázat

ROSENBERG - Férfi			ROSENBERG - Nő		
N	Valid	51	N	Valid	44
Mean		19,71	Mean		19,95
Std. Deviation		6,287	Std. Deviation		6,416

Mind nemek szerint, mind csoportátlagban az eredmény megfelel a standard 15-25 pontérték között meghatározott normál tartománynak. Ennek alátámasztásaként egymintás t-próbát végeztem, ahol standard átlagként Test Value=20-nak állítottam be (a 15 és a 25 standardérték átlagaként). A vizsgálati személyek Rosenberg Skála eredményeinél a t értéke: $t = -0,276$ és a $p = 0,783 > 0,05$, vagyis az eredmény megfelel a standard átlagnak, megtartjuk a nullhipotézist, nincs eltérés.

Q-Sorts kérdőív

A vizsgálatom tárgya az volt, hogy megállapítsam, van-e tényleges különbség a saját maguk jellemzése és a játékosok választott karakterének jellemzése között. Először azt határoztam meg, hogy melyek azok a tulajdonságok, amelyeket a vizsgálati személyek magukra vagy a karakterükre jellemzőnek tartottak. A jellemzést 7-fokú skálán végezték, a legjobban jellemzőtől az egyáltalán nem jellemző kategóriáig. A válaszoknál minél kevésbé illett egy adott tulajdonság önmagára a kitöltőre, vagy a karakterére, annál kisebb pontszámot kapott (0-tól 6 pontig).

Első vizsgálat kérdése: átlagosan önmagukat a vizsgálati személyek hogyan jellemzik? A mellékletben található ábrán (lásd Melléklet 4.) megfigyelhető, hogy a saját maguk jellemzése során a vizsgálati személyek elsősorban olyan tulajdonságokat tulajdonítottak magukénak, amelyek a kooperációt, a csoportban való optimális működést, vagyis a játékosársakkal való pozitív kapcsolat kialakítását segítette. Többnyire jellemzőnek (5-ös skálaérték) tartották magukra a szerepjátékosok két legfontosabb tulajdonságát, vagyis a nagy képzelőerőt ($x=4,77$) és a kreativitást ($x=4,51$). További jellemzők az alábbi táblázatban átlaggal együtt összefoglalva szerepelnek (6. táblázat):

6. táblázat

Saját magára jellemző tulajdonságok						
Illenek rá - kategória (4 pont)						
Tulajdonság	együtműködő	kedves	nyitott	együttérző	mély gondolkodású	önzetlen
Átlag	4,18	4,17	4,09	4,05	3,97	3,84
Tulajdonság	gyakorlatias	bonyolult	szellemi	filozofikus	hatékony	bőbeszédű
Átlag	3,82	3,76	3,75	3,73	3,72	3,46

Második vizsgálat: azokat a teszteredményeket vizsgáltam meg, melyeket a vizsgálati személyek a karakterük jellemzésére készítettek el. Ebben az esetben azt az eredményt figyelhettem meg, hogy a kitöltők a karakterüknek tulajdonított tulajdonságok alapján azokat tartották a legjellemzőbbnek, melyek inkább egy heroikus hősre utalhatnak (lásd Melléklet 4.). Korábbiakra visszautalva, ebben az esetben a karakter szemszögéből, magukat az ő helyébe képzelve kellett kitölteniük és ez alapján másabb eredmények születtek a jellemzés során. Többnyire jellemzőnek ítélték, vagyis 5 pontot adtak a hatékony ($x=4,58$) és a merész ($x=4,44$) tulajdonságokra, valamint az alábbi összefoglaló táblázat alapján láthatjuk, melyeket tartottak még az általuk kitalált személy jellemzőinek (7. táblázat):

7. táblázat

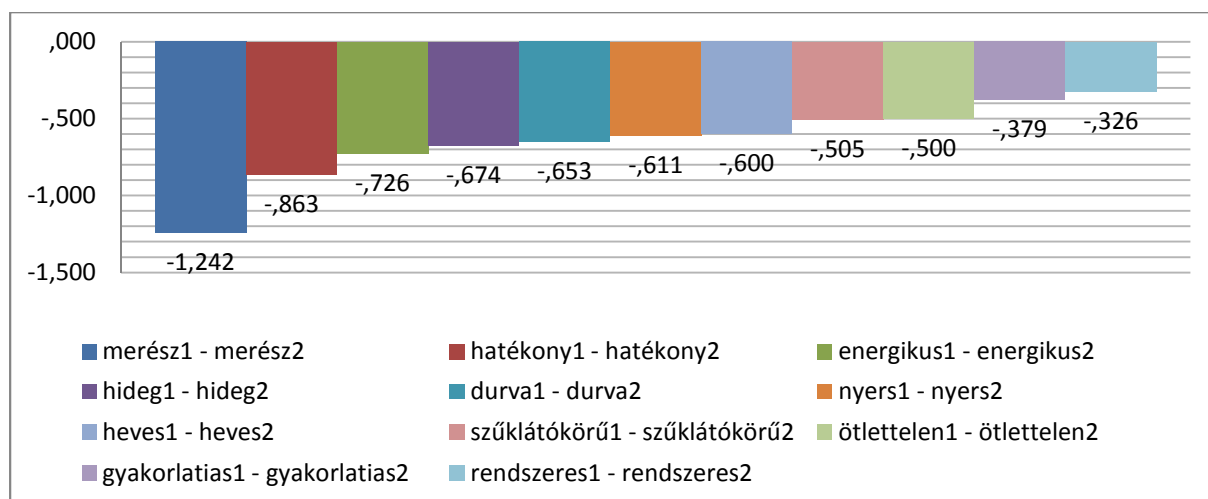
Karakterre jellemző tulajdonságok						
Illenek rá - kategória (4 pont)						
Tulajdonság	gyakorlatias	energikus	nyitott	együttműködő	kreatív	önzetlen
Átlag	4,2	3,98	3,96	3,95	3,83	3,8
Tulajdonság	kedves	nagy képzelőerejű	szervezett	oldott	heves	mély gondolkodású
Átlag	3,69	3,68	3,52	3,49	3,49	3,47

Harmadik vizsgálat: ténylegesen vannak látható különbségek az önjellemezés és a karakter között? Az 6. és 7. táblázat nyomán különbséget láthatunk a teszt szubjektivitása mellett.

A különbségeket egyesével elvégzett páros, más néven kétmintás t-próba segítségével végeztem el. A vizsgálatnak az volt a fő célja, hogy megtaláljam azokat a tulajdonságok, melyek különböznek az ön- és karakterjellemezés között (lásd Melléklet 5.). Huszonöt szignifikáns különbséget számolhatunk össze. Ebből tizenegy tulajdonság van, ami a karakterre jellemző jobban és tizennégy, amely magára a kitöltőre az önbeszámoló szerint.

Azokat a tulajdonságokat gondoltam kiemelni, melyeket a vizsgálati személyek inkább a karakterüknek, mint maguknak tulajdonítottak és ez szignifikáns különbség is egyben. A t-próbák alatt tizenegy találtam, melyek a karakterekre jellemzőbbek jobban (8. táblázat):

8. táblázat - Szignifikáns különbségek, melyek a karakterekre jellemzőbbek



Az ábrán látható tizenegy tulajdonságpár azt jelzi, hogy a karakterekre adott válaszok átlagai az egyes skálákon mennyivel nagyobbak, mint ugyanazon a skálán adott önjellemezés értékei. Hét olyan skálaérték volt, melyeket mindkét esetben magas pontszámmal, vagyis a jellemzőnk megfelelő 4-es pontértékkel láttak el: hatékony, gyakorlatias, nyitott,

együttműködő, kedves, nagy képzelőerejű és mély gondolkodású (lásd Melléklet 4. – összesített adatok).

Saját kérdéseim:

Tíz általam megfogalmazott kérdés a szerepjátékosok szokásainak feltérképezésére szolgáltak (lásd Melléklet 6).

Az első kérdés arra irányult, hogy felmérhessem, a játékosok milyen hosszú ideje foglalkoznak ezzel a tevékenységgel. Átlagosan 8 éve játszanak a tesztkitöltők szerepjátékkal, harmincegy fő 0-5 év között kezdte el, negyvenkét fő 6-10 éve, tizenketten 11-15 éve és tízen több mint 16 éve foglalkoznak ezzel a tevékenységgel.

Ezután arra kérdeztem rá, hány csapatnak a tagjai. Átlagosan egy csoportot neveztek meg ($x=1,21$, szórás= 0,862), viszont további vizsgálatok során azt is megállapíthattam, hogy a női játékosok inkább jelölték meg több csapatot ($x= 1,52$, szórás= 0,927), mint a férfiak ($x= 0,94$, szórás= 0,705).

A csapaton belül a csapattagok számára is rákérdeztem. Egy átlagos csoportban tizenegyen vesznek részt a játék során ($x= 10,92$, szórás= 13,247), de a nagy szórást figyelembe véve rendkívül sokféle csoportösszetételről beszélhetünk. Ez a fajta nagyságrendi különbség abból adódhat, hogy milyen jellegű szerepjátékról beszélünk. Asztali, élő szerepjátéknál, általában kisebb a csoportlétszám, online szerepjátékokkor viszont a játékos akkor csatlakozik be a történetbe, amikor ideje van, a többiektől függetlenül, így akár harminc-negyven résztvevője is lehet a játéknak.

A kitöltők a 89%-a mondta, hogy a játékon kívül is van ismerőse, akivel tartja a kapcsolatot ($N= 85$, átlag= 0,89, szórás= 0,309).

Arra a kérdésre, hogy milyen gyakran játszanak a kitöltők, egy 5-fokú skálán kellett értékelniük önmagukat. A választható megoldások: minden nap (5 pont), hetente többször (4 pont), hetente egyszer (3 pont), havonta (2 pont) vagy ritkábban (1 pont). Az összesített eredmények alapján a játékosok hetente egyszer játszanak szerepjátékot (átlag= 3,04, szórás= 1,391). Az alábbi táblázatban a százalékos eloszlást láthatjuk, vagyis a fenti értékek a 95 fős mintán belül hogyan oszlottak el (9. táblázat).

9. táblázat

JÁTÉK GYAKORISÁGA					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	17	17,9	17,9	17,9
	2	22	23,2	23,2	41,1
	3	12	12,6	12,6	53,7
	4	28	29,5	29,5	83,2
	5	16	16,8	16,8	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Hatodik kérdésben arra voltam kíváncsi, hogy a játékosok hány karakterrel rendelkeznek. A válaszok alapján átlagosan 5 karaktere van egy kitöltőnek (átlag= 4,73, szórás= 6,544). A nemek tekintetében nagyobb volt a különbség, erre mutat a 6,54-es szórás nagysága is. A férfiaknak átlagosan 4 karaktere van (átlag= 3,90, szórás= 4,863), míg a női teszt kitöltők 6 elképzelt karakterről számoltak be (átlag= 5,68, szórás= 8,023).

Ezt követően három olyan kérdés következett, melyek az önmagukhoz és másokhoz való hasonlóságát hivatottak a karakterről kideríteni. Az első kérdés általánosan volt megfogalmazva: Van, akire valóságban hasonlít a karaktered? Itt igen, vagy nem választ lehetett adni. Ezt követően ugyanez volt a kérdés, csupán azzal a különbséggel, hogy nem egy általános személyre, hanem magára a teszt kitöltőre vonatkozott: Mennyire tartod magadhoz hasonlónak? Az előbbivel ellentétben itt 7-fokú skálán lehetett a vizsgálati személyeknek értékelni a hasonlóságot önmaguk és a karakterük között.

Az összes adat alapján a kitöltők válasza a Nem volt arra, hogy bárkire is hasonlíthat a való életben az adott karakter. Viszont nemeket tekintve már eltérést figyelhetünk meg, a férfiak inkább mondták azt, hogy létezik olyan valós személy, akire hasonlít az elképzelt szereplő (átlag= 0,51, szórás= 0,703), a női kitöltők biztosabban állították, hogy a karakter csak a képzelet szülötte (átlag= 0,36, szórás= 0,487).

Önmagukkal való hasonlatosság szempontjából is azt az eredményt kaptam, hogy a kitöltők semlegesnek érzik magukat a karakterükhöz (átlag= 3,14, szórás= 1,555). De így is 37 fő volt, aki látott saját maga és a karaktere között kapcsolatot (10. táblázat). További 12 fő úgy találta, hogy a karaktere nem hasonlít önmagához.

10. táblázat

HASONLÍT ÖNMAGÁRA					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,4	8,4	8,4
	1	4	4,2	4,2	12,6
	2	17	17,9	17,9	30,5
	3	29	30,5	30,5	61,1
	4	18	18,9	18,9	80,0
	5	13	13,7	13,7	93,7
	6	6	6,3	6,3	100,0
	Total	95	100,0	100,0	

Korreláció segítségével megvizsgáltam a Hasonlít Másra és a Hasonlít Önmagára változók kapcsolatát függvényében (11. táblázat). A Pearson korrelációs együttható a hasonlóságok értékelése között szignifikáns különbséget mutat: Pearson correlation= 0,337, $p= 0,001$, vagyis az eredmény szignifikáns, gyenge korrelációt találunk, vagyis azok azt állították először, hogy a karakterük hasonlít valakire a valóságban, nagy valószínűségben önmagukra gondoltak.

11. táblázat

Correlations			
		HASONLÍT MÁSRA	HASONLÍT ÖNMAGÁRA
HASONLÍT MÁSRA	Pearson Correlation	1	,337**
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	95	95
HASONLÍT ÖNMAGÁRA	Pearson Correlation	,337**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	95	95

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

Az utolsó kérdés ebből a kérdéskörből a karakter kívánt tulajdonságaira helyezte a hangsúlyt, a vizsgálati személyeknek arra kellett választ adni egy 5-fokú skálán (0-tól 4-ig), hogy van-e olyan tulajdonsága a karakternek, mellyel maguk is rendelkezni szeretnének? Az eredmény magas egyetértés volt, átlag 4 pont, vagyis teljes mértékben rendelkezik a karakter olyan tulajdonsággal, mellyel maguk is rendelkeznének (átlag= 3,52, szórás= 1,487). Ezen belül is inkább a női kitöltők aránya volt a nagyobb.

Korábban láthattuk, a kitöltők amellet döntöttek, hogy nem él karakterüknek megfelelő személy a valóságban. Tizedik kérdés az volt, ha létezne a szereplője a való életben, szeretnék-e megismerni? A tesztkitöltők 77%-a igennel válaszolt. A játékosok Nemét és a Megismerné változót független-mintás t-próbával vizsgáltam meg, hogy van-e nemi különbség (12. táblázat). Az eredmény szignifikáns különbséget mutat: $t=-2,113$, valószínűség: $p=0,037 < 0,05$. Az eredmény szignifikáns, a nemek között van különbség. Egy oldalú kérdésfeltevés: A nők inkább ismernék meg a karakterüket, mint a férfiak? A valószínűséget 2,5%-ra csökkentve különbség ($p=0,037 > 0,025$) már nem volt a női kitöltők javára szignifikáns.

12. táblázat

Szeretné megismerni a valóságban a karakterét - 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
MEGISMERNÉ	Equal variances assumed	19,600	,000	-2,068	93	,041	-,177	,086	-,348	-,007
	Equal variances not assumed			-2,113	91,017	,037	-,177	,084	-,344	-,011

Következő kérdésfeltevésem az volt, hogy lehet-e kapcsolat a Megismerné és a Hasonlít önmagára változók között. Szignifikánsan pozitív, laza összefüggést találtam: Pearson correlation=0,258, valószínűség: $p=0,011 < 0,05$, tehát szignifikáns a kapcsolat. A vizsgálatot kétmintás t-próba segítségével végeztem: $t= 15,368$, $p= 0,000 < 0,05$, vagyis az eredmény szignifikáns és kapcsolatot találunk a két változó között. Tehát a Hasonlít önmagára és Megismerné változók közti kapcsolat azt jelenti, hogy a kitöltők szeretnék, ha az elképzelt szereplő életre kelne. Hogy milyen irányú a kapcsolat, egy újabb korrelációval vizsgáltam a fenti két változót.

Kiszűrtem azokat a személyeket, akik az átlagnál jobban hasonlónak vélték önmagukhoz a karaktert (cutpoint= 3,14 értéknél), és a megmaradt kitöltők eredményei:

Pearson correlation= 0,507, a szignifikancia szint $p= 0,000 < 0,05$, vagyis szignifikáns az eredmény (13. táblázat). Ennek tükrében elmondható, hogy a megismerési és az önmagára hasonlítást kifejező változó fordított arányban állnak egymással és viszonylag erős korrelációs kapcsolat figyelhető meg köztük, vagyis minél kevésbé tartotta egy kitöltő hasonlónak magát a karakterét, annál jobban szeretné a valóságban megismerni.

13. táblázat

		Correlations	
		MEGISMERNÉ	HASONLÍT ÖNMAGÁRA
MEGISMERNÉ	Pearson Correlation	1	,507**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	58	58
HASONLÍT ÖNMAGÁRA	Pearson Correlation	,507**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	58	58

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

DISZKUSSZIÓ

A vizsgálataim célkitűzése az volt, hogy az általam korábban felvázolt három kutatási irányra statisztikailag is megfelelő bizonyítékokat találjak. Az első hipotézisem, miszerint a szerepjáték alatt a szorongása csökken a játékosoknak, a fenti adatok értelmében, a STAI-T tesztek játék előtt és után kitöltött eredményei szignifikáns különbséget mutattak, a játék után kitöltött tesztekben alacsonyabb volt a szorongási szint. Így következtethetnénk arra, hogy a játéknak tényleg lehet szorongást csökkentő hatása. Hogy biztosat mondhassunk, további kutatásokra lenne szükség, illetve kontrollcsoport értékeire.

Második kutatási irányban azt szerettem volna megtalálni, mik lehetnek azok a tulajdonságok, melyek mentén az egyes karaktereket jellemzik a kitöltők, és ez vajon mennyiben tér el a saját maguk jellemzésétől? A Q-Sorts tesztek adatainak elemzését követően láthatjuk, mely tulajdonságok voltak azok, melyeket önmagukra, vagy éppen karakterükre legjobban jellemzőnek tartottak. Ráadásul azt is megfigyelhettük, hogy olyan tulajdonságokat hoz előtérbe a játékosok személyiségében, ha szerepjátékról van szó, ami a pozitív, kooperatív, a csoportba jól beilleszkedővé és működővé teszi. A karakter

tulajdonságait látva pedig egy idealizált, heroikus hős képe tárulhat elénk, akire érdemes felnézni, hiszen érdemleges tulajdonságai vannak.

Összefoglalva feltételezhetünk a szerepjátékoknak egyfajta szorongáscsökkentő hatást. Emellett a játékosok olyan tulajdonságokat tulajdonítottak maguknak, amelyek barátságos, befogadó légkör kialakításában, beilleszkedésben, kreativitást serkentésében és a csoportban való optimális, kooperatív működésben segítenek.

KITEKINTÉS

Milyen vélekedések vannak a szerepjátékokról? És a gyakorlatban a megítélése ennek a „furcsa” hobbinak igazából milyen is, azt a következő részben szeretném kifejteni részletesebben. Előrevetítésként annyit, az éremnek két oldala van, így a pozitív és negatív irányból is meg kívánom közelíteni a témát.

Szerepjátékok gyermekkori sajátosságairól és a szerepjáték fejlődéséről több szakirodalom is a rendelkezésemre állt, mindazonáltal a szerepjáték, mint fiatalok és felnőttek szórakozását szolgáló tevékenység, a mai napig nem nagyon kutatott. A magyarországi szakirodalmak leginkább negatív színben tüntetik fel ezt a fajta tevékenységet, elsősorban az online változatokat, mivel jobban szem előtt vannak, mint egy baráti társaság, akik hétvégén összejönnek egy játék erejéig.

A szerepjátékok negatív hatásairól számos külföldi forrásból is találtam anyagot, köztük talán az egyik legérdekesebb eset 1982-ből származott (Wikipédia, 2012). Patricia Pulling fia, egy aktív Dungeons & Dragons (Dungeons Dragons hivatalos oldala, 2012) játékos volt, öngyilkos lett s az édesanyja a szerepjátékban látta fia halálának okát. Pert is indított a játék kiadója ellen és létrehozta a BADD nevű szervezetet, mely a szerepjátékok, elsősorban a D&D ellen kampányolt. Pulling szerint a szerepjátékok kapcsolatban állnak a sátánizmussal, gyilkosságra, szadizmusra, szexuális perverziókra és hasonló jellegű dolgokra buzdítják a fiatalokat (Pulling, 1983). Az anya kezdeményezése elért némi sikereket, de Pulling halálával, 1997-ben a szervezet megszűnt, mégis némi eredményt munkássága alatt sikerült elérnie, ami a szerepjátékokra negatív fényt vetett nem csak Amerikában, hanem más országokban is. Így nem meglepő, hogy Magyarországon is kezdetben rendkívül negatív kép született meg a szerepjátékosok szüleinek, hozzátartozóinak fejében is.

Nálunk is az első cikkek, melyek megjelentek, a negatív irányból közelítették meg a szerepjáték esetleges hatásait a játékosokra. Köztük meg kell említenem Frei Tamás által forgatott Frei Dosszié internetes szerepjátékokról szóló epizódját, melyben egyértelműen azt sugalmazza ő maga és az általa megkérdezettek, hogy az ilyen jellegű játékok csak romboló hatást váltanak ki, agresszívvé, erőszakossá és függővé tehetnek (Frei, 2006).

Természetesen ez a rizikófaktor is benne van a szerepjátékban, hogy ugyanúgy képes függőséget kiváltani, mint a szerencsejátékok, vagy az alkohol, illetve drogfogyasztás. Napjainkban az online szerepjátékok egyre népszerűbbek, és egyre szélesebb körben terjednek el. Így hazánkban is meghatározó tevékenységgé váltak az MMORPG-k (Sok Szereplős Online Szerepjátékok). Egy nemzetközi kutatás azt az eredményt hozta, hogy 2009-ben 11,5 millió játékost számlált ez a játék (Nagygyörgy, Mihalik & Fodor, 2010).

A játékok nagy térhódítása felhívta a pszichológiai és szociális problémákra a figyelmet, így Magyarországon is megindult egy kutatás, mely a szerepjátékok hatásait vizsgálta ezen szempontok alapján. Nagygyörgy Katalin, Mihalik Árpád és Fodor Ádám magyarországi kutatók az amerikai kutatást folytatásaként nálunk is megvizsgálták ezen jelenség függőséget okozó személyiségvonásait. D. Kimberly Young által készített kérdőív, a Big Five és saját kérdéseik által kiszűrtek három komponenst, amely meghatározó lehet: az emocionális kontroll, a teljesítmény motivációs komponens és az eszképzizmus motivációs alkomponense (Nagygyörgy, Mihalik, Fodor, Harsányi, 2011).

„A játékok nem pusztán vonzóak, de ugyanúgy függőséget is okozhatnak, akár csak a drogok. Hasonló a kényszerítő erejük, ami magából a folyamatszerűségéből származik, rögzítettek a szabályok, a célok világosak, kicsi a zavaró, véletlenszerű események közbejöttének valószínűsége. Johnson szerint ez a „jutalmak és az felismerések koktéla”. A végső célt nehéz elérni, a játékost az a vágy hajtja, hogy megtudja a következő lépést, és elérje végül a távoli célt” (Greenfield, 2009, 188.o.).

Kutatásom iránya azonban nem a függőség vonala volt, és az, hogy milyen személyiségvonások vezethetnek hozzá, de fontosnak tartom, hogy abból a képből induljak ki, mely az embereknek általában a szerepjátékokról az eszébe szokott jutni. Egy 1996-os cikkben, melyet Magyarországon már akkor tevékenykedő szerepjátékosokról írtak, őket megszólaltatva még nagyban érződött az a fajta ellenszenv, melynek alapjait előzőekben tárgyaltam. Az interjúban megszólítottak között meg kell említenem Juza Katalin pszichológust, aki röviden összefoglalta, miért is lehetséges, hogy ezt a hobbit hazánkban és

sok más országban is a mai napig rossz szemmel figyelik: „Ennek több oka van. Először is a szerepjátékosok egyfajta szubkultúrát alkotnak: időről időre elvonulnak a környezetüktől, hogy hosszas - olykor éjszakába nyúló - játéküléseket tartsanak; ha a hobbijukról beszélnek, speciális szakzsargont használnak, ami mások számára gyakran érthetetlen; maga a szerepjáték, mint fogalom, elég nehezen körülírható, sokkal könnyebb bemutatni, mint elmagyarázni, ehhez viszont a kívülállóknak általában nincs türelmük. Mindez idegenkedést, értetlenkedést szül, mert az ismeretlen dolgokra az ember hajlamos automatikusan elutasítással reagálni. De még ha ezt a zsigeri elfogultságot le is küzdi, komoly alapozó munka híján akkor sem rendelkezik a kellő ismeretekkel, hogy mélységében elemezze a témát”(Bújdosó, 1996).

Ezen cikkben rajta kívül még számos más, egyetemista illetve felnőtt is válaszolt a riporter kérdéseire, hogy miért is jó a szerepjáték, attól függetlenül, hogy sokan csak szektázásnak tartják. Személyes tapasztalatiokról szólnak, melyben a fiktív valóságban elért sikereiket önbizalom megerősítőjeként jól fel tudják használni, magabiztosabbak lesznek a játékosok, jobban kiismerik magukat társas kapcsolatokban, pozíciókban, bátrabban kezdeményeznek, fejlesztik a kreativitásukat és a problémamegoldást (Bújdosó, 1996).

A játékról önmagában, így a szerepjátékról is elmondható, hogy az érzelmi fejlődés kibontakozásában lényeges elemként szerepel. Segíti a belső feszültség levezetését. Fontos lehet az alkalmazkodásban, társas tanulásban, kooperáció és szociális szerepek elsajátításában (Bettelheim, é.n. idézi Juza, 1995.). „A szerepjáték a legértékesebb játékfajta, mert a leghatékonyabban fejleszti a gyermek képzeletét, értelmi erőit, problémamegoldó képességét, a társas kapcsolatait. Megtanulja az alá- fölérendelési viszonyokat, képessé válik az alkalmazkodásra, edzi akarátát, kihat érzelmi életének alakulására” (Szász, Péter, é.n. idézi Bagi, Pusztai, é.n.). Ezenkívül a csapattagok segíthetnek a feszültség levezetésében a csoporton belül, válhat egyfajta csoportos önismereti és személyiségfejlesztő eszközzé (Juza, 1995.), az aktív „imaginációs technikákkal” összekapcsolva. Hiszen amikor a játékos a karakterét kialakítja, akarva, akaratlanul is beleszövi saját magát, így problémái tudatán kívül is a karaktere problémáivá válnak, és ha a valóságban nem is tud ezekkel megküzdeni, egy elképzelt világban megadatik számára a lehetőség, hogy kifejezhesse nemtetszését, félelmeit, indulatait.

Egyéni tapasztalatból kiindulva a szerepjátékot én egyfajta pszichodrámának nevezném. Hiszen a pszichodráma középpontjában is egyfajta spontán játék áll. (Moreno,

1934 idézi Erlacher-Farkas, 2011). Az ember spontánul cselekvő, kreatív és szociális lényként jelenik meg, csakúgy a szerepjátékban az elképzelt karakter „árnyékában” a játékos maga. A kreatív eszmefuttatás, ahogy közösen szövik a történetet, és a cselekvése a karaktereknek gyógyító erővel bírhat. „Minden csoporttag aktívan bevonódik a terápiás folyamatba” (Erlacher-Farkas, 2011, 14.o.).

A szerepjáték pozitív színben feltüntetését szolgálhatja még az a kezdeményezés is, mely egy diákcsoport szervezésében indult az ELTE-TTK-n az első szerepjátékkal foglalkozó szemináriumsorozatként. Céljuk a magyarországi szerepjáték és az ehhez kapcsolódó szubkultúra bemutatása, a világnézet, háttér bemutatása. Idén a szeminárium a Szerepjáték és Kultúra néven futott az egyetemen, bemutatta a szerepjáték filozófiáját, háttérszellemét, és azt az örömet és felszabadít erőt, amit ez a tevékenység magában rejthet (Orihalkon Alapítvány, 2011).

Kutatásommal, és ezen kitekintésben arra kívántam felhívni a figyelmet, hogy ennek a sajátos megítélésű hobbinak – a szerepjátéknak – nem csak negatív hatásai vannak. Segít leépíteni a feszültséget a játékoságával, segít a kooperáló készség fejlesztésében, a kreativitás kibontakoztatásában, egyfajta pszichodrámaként szolgálva, tudattalanul erősítheti a magunkba vetett bizalmunkat.

Vagyis be kell látnunk, az éremnek tényleg két oldala van, és ahhoz, hogy megítélhessük ezt a manapság – nem csak a serdülők, de a felnőttek között is - egyre népszerűbbé váló szabadidős tevékenységet, tisztában kell lennünk a jótékony hatásaival is. Ehhez a gondolathoz kívántam munkámmal hozzájárulni. Remélem, hogy a jövőben átfogóbb eredmények is lesznek e témakörben, melyek akár a gyógyító tevékenységben is létjogosultságot adnak a szerepjátéknak, hogy egyfajta terápiás gyógymódként is használhassuk.

Melléklet 1. - Rosenberg Önértékelő Skála

	Állítások	Teljesen egyetért	Egyetért	Nem ért egyet	Egyáltalán nem ért egyet
1.	Úgy érzem, értékes ember vagyok, legalábbis másokkal egyenlő mértékben.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Úgy érzem, számos jó képességem van.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Ha mindent összevetünk, hajlamos vagyok azt érezni, hogy egy kudarc az életem.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.	Képes vagyok olyan jól véghez vinni a dolgokat, mint az emberek többsége	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.	Úgy érzem, nincs sok dolog, amire büszke lehetek.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.	Pozitívan állok hozzá önmagamhoz.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.	Egészsében véve meg vagyok elégedve magammal.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.	Bárcsak jobban tudnám tisztelni magam.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.	Ténylegesen hasznavehetetlennek érzem magam néha.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.	Időnként úgy vélem, semmire sem vagyok jó.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Melléklet 2. - STAI-T Teszt

		egyáltalán nem	vala- mennyire	eléggé	nagyon/ teljesen
21.	Jól érzem magam.	1	2	3	4
22.	Gyorsan elfáradok	1	2	3	4
23.	A sírás ellen küszködnöm kell.	1	2	3	4
24.	A szerencse engem elkerül.	1	2	3	4
25.	Sokszor hátrányos helyzetbe kerülök, mert nem tudom elég gyorsan elhatározni magam.	1	2	3	4
26.	Kipihentnek érzem magam.	1	2	3	4
27.	Nyugodt, megfontolt és tettekre kész vagyok.	1	2	3	4
28.	Úgy érzem, hogy annyi megoldatlan problémám van, hogy nem tudok úrrá lenni rajtuk.	1	2	3	4
29.	A semmiséget is túlzottan a szívemre veszem.	1	2	3	4
30.	Boldog vagyok.	1	2	3	4
31.	Hajlamos vagyok túlságosan komolyan venni a dolgokat.	1	2	3	4
32.	Kevés az önbizalmam.	1	2	3	4
33.	Biztonságban érzem magam.	1	2	3	4
34.	A kritikus helyzeteket szívesen kerülöm.	1	2	3	4
35.	Csüggedtnek érzem magam.	1	2	3	4
36.	Elégedett vagyok.	1	2	3	4
37.	Lényegtelen dolgok is sokáig foglalkoztatnak és nem hagynak nyugodni.	1	2	3	4
38.	A csalódások annyira megviselnek, hogy nem tudom a fejemből kiverni őket.	1	2	3	4
39.	Kiegyensúlyozott vagyok.	1	2	3	4
40.	Feszült lelkiállapotba jutok és izgatott leszek, ha az utóbbi időszak gondjaira, bajaira gondolok.	1	2	3	4

Melléklet 3. - Q-Sorts melléknevek listája

1. BŐBESZÉDŰ	21. OLDOTT
2. IRIGY	22. SZÉTSZÓRT
3. KÖZÖNYÖS	23. NYERS
4. HATÉKONY	24. GYAKORLATIAS
5. ÖNZETLEN	25. HANYAG
6. FILOZOFIKUS	26. VISSZAHÚZÓDÓ
7. SZESZÉLYES	27. CSENDES
8. MERÉSZ	28. ENERGIKUS
9. INGERLÉKENY	29. SZŰKLÁTÓKÖRŰ
10. DURVA	30. NYITOTT
11. SZELLEMI	31. MELEG
12. RENDSZERES	32. SÉRTŐDÉKENY
13. FÉLTÉKENY	33. FÉLÉNK
14. BONYOLULT	34. KREATÍV
15. MÉLY GONDOLKODÁSÚ	35. NAGY KÉPZELŐEREJŰ
16. EGYÜTTMŰKÖDŐ	36. HEVES
17. HIDEG	37. ÖTLETTELEN
18. SZÉGYENLŐS	38. GONDATLAN
19. EREDMÉNYTELEN	39. EGYÜTTÉRZŐ
20. KEDVES	40. SZERVEZETT

Melléklet 4. – Q-Sorts összesített adatai

Legjobban karakterre jellemző			Saját magára legjobban jellemző				
1	hatékony	4,58	Többnyire jellemző	1	nagy képzelőerejű	4,77	Többnyire jellemző
2	merész	4,44		2	kreatív	4,51	
3	gyakorlatias	4,2		3	együttműködő	4,18	
4	energikus	3,98		4	kedves	4,17	
5	nyitott	3,96		5	nyitott	4,09	
6	együttműködő	3,95		6	együttérző	4,05	
7	kreatív	3,83		7	mély gondolkodású	3,97	
8	önzetlen	3,8		8	önzetlen	3,84	
9	kedves	3,69		9	gyakorlatias	3,82	
10	nagy képzelőerejű	3,68		10	bonyolult	3,76	
11	szervezett	3,52		11	szellemi	3,75	
12	oldott	3,49		12	filozofikus	3,73	
13	heves	3,49		13	hatékony	3,72	
14	mély gondolkodású	3,47		14	bőbeszédű	3,46	
15	rendszeres	3,41	Semleges	15	energikus	3,25	Semleges
16	bonyolult	3,41		16	oldott	3,23	
17	együttérző	3,39		17	szétszórt	3,22	
18	szellemi	3,21		18	merész	3,2	
19	szeszélyes	3,18		19	szeszélyes	3,15	
20	bőbeszédű	3,15		20	szervezett	3,13	
21	filozofikus	3,09		21	rendszeres	3,08	
22	nyers	3		22	ingerlékeny	3,02	
23	meleg	2,87		23	heves	2,89	
24	ingerlékeny	2,86		24	szégyenlős	2,87	
25	csendes	2,86		25	csendes	2,86	
26	hideg	2,52		26	visszahúzódó	2,81	
27	közönyös	2,51		27	meleg	2,79	
28	sértődékeny	2,4	Kevésbé illik rá	28	sértődékeny	2,79	Kevésbé illik
29	szétszórt	2,32		29	hanyag	2,56	
30	gondtalan	2,29		30	félénk	2,46	
31	durva	2,28		31	féltékeny	2,39	
32	féltékeny	2,22		32	nyers	2,39	
33	hanyag	2,22		33	közönyös	2,37	
34	visszahúzódó	2,17		34	gondtalan	2,02	
35	irigy	1,93		35	hideg	1,84	
36	szégyenlős	1,91		36	eredménytelen	1,8	
37	félénk	1,82		37	irigy	1,67	
38	ötlettelen	1,78		38	durva	1,63	
39	szúklátó körű	1,69		39	ötlettelen	1,28	
40	eredménytelen	1,2		Nem jellemző	40	szúklátó körű	

Melléklet 5.

Q-Sorts teszt: Két-mintás t-próba szignifikáns eredményei

(Jelmagyarázat: K= karakterre jellemző)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	Jellemző
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
1	merész1 - merész2	-1,242	1,878	,193	-1,625	-,860	-6,447	94	,000	K
2	hatékony1 - hatékony2	-,863	1,589	,163	-1,187	-,540	-5,296	94	,000	K
3	energikus1 - energikus2	-,726	1,716	,176	-1,076	-,377	-4,125	94	,000	K
4	hideg1 - hideg2	-,674	1,716	,176	-1,023	-,324	-3,826	94	,000	K
5	durva1 - durva2	-,653	1,662	,170	-,991	-,314	-3,828	94	,000	K
6	nyers1 - nyers2	-,611	1,684	,173	-,954	-,267	-3,534	94	,001	K
7	heves1 - heves2	-,600	1,882	,193	-,983	-,217	-3,108	94	,002	K
8	szűklátókörű1 - szűklátókörű2	-,505	1,597	,164	-,831	-,180	-3,084	94	,003	K
9	ötletlen1 - ötletlen2	-,500	1,494	,154	-,806	-,194	-3,245	93	,002	K
10	gyakorlatias1 - gyakorlatias2	-,379	1,467	,151	-,678	-,080	-2,517	94	,014	K
11	rendszeres1 - rendszeres2	-,326	1,533	,157	-,639	-,014	-2,075	94	,041	K
12	hanyag1 - hanyag2	,337	1,562	,160	,019	,655	2,102	94	,038	
13	sértődékeny1 - sértődékeny2	,389	1,678	,172	,048	,731	2,263	94	,026	
14	kedves1 - kedves2	,474	1,428	,147	,183	,765	3,233	94	,002	
15	mély gondolkodású1 - mély gondolkodású2	,495	1,713	,176	,146	,844	2,815	94	,006	
16	szellemi1 - szellemi2	,537	1,616	,166	,208	,866	3,237	94	,002	
17	eredménytelen1 - eredménytelen2	,600	1,614	,166	,271	,929	3,624	94	,000	
18	filozofikus1 - filozofikus2	,632	1,751	,180	,275	,988	3,516	94	,001	

19	visszahúzó1 - visszahúzó2	,642	1,924	,197	,250	1,034	3,253	94	,002	
20	félénk1 - félénk2	,642	1,850	,190	,265	1,019	3,382	94	,001	
21	együttérző1 - együttérző2	,663	1,760	,181	,305	1,022	3,672	94	,000	
22	kreatív1 - kreatív2	,674	1,621	,166	,344	1,004	4,052	94	,000	
23	szétszórt1 - szétszórt2	,905	1,670	,171	,565	1,245	5,284	94	,000	
24	szégyenlős1 - szégyenlős2	,968	1,691	,174	,624	1,313	5,581	94	,000	
25	nagyképzelőerejű1 - nagyképzelőerejű2	1,084	1,528	,157	,773	1,395	6,918	94	,000	

Melléklet 6.

Saját kérdések:

- **NEM:**
- **ÉLETKOR:**

A következőkben olyan kérdéseket fogok feltenni, melyek szerepjátékhoz fűződő kapcsolatra vonatkoznak. Kérlek, mindenhol őszintén válaszolj! Ne feledd, nincsenek jó vagy rossz válaszok!

1. Mióta játszol szerepjátékkal/szerepjátékokkal?

2. Egy megszokott csapatnak vagy a tagja?

- Igen
- Nem → Csoportok száma:

3. Hányan vagytok a csapatban?

4. Van olyan személy / vagy több, akikkel a játékon kívül is tartod a kapcsolatot?

- Igen
- Nem

5. Milyen gyakran játszol?

- Minden nap
- Hetente többször
- Hetente egyszer
- Havonta
- Ritkábban

6. Hány karaktered van?

7. Van egy valóban létező személy, akire hasonlít, külső, vagy belső tulajdonságai alapján?

8. Mennyire tartod magadhoz hasonlónak?

- Egyáltalán nem hasonlít
- Nem hasonlít
- Kevésbé hasonlít
- Semleges / félig-meddig
- Inkább hasonlít
- Nagyon hasonlít
- Mintha én lennék

9. Van olyan tulajdonsága a karakterednek (külső vagy belső), mellyel te magad is szeretnél rendelkezni?

- Egyáltalán nincs
- Inkább nem
- Nem tudom
- Inkább igen
- Teljes mértékben

10. Ha a karaktered a valóságban is létezne, szeretnéd megismerni?

- Igen
- Nem

Nyilatkozat a műhelymunka / szakdolgozat szerzőség szabályainak betartásáról

Alulírott..... (Netpun kód: H90RKF) jelen nyilatkozat aláírásával kijelentem, hogy a Én és a karakterem - Kutatás a szerepjátékok személyiségre gyakorolt hatásáról című műhelymunkámat

magam készítettem, azt sem más műhelymunka kurzusra, sem szakdolgozatként, sem ezen, sem más egyetemen és szakon, sem én sem más be nem adta értékelésre.

Mindezek alapján jelen dolgozat önálló munkám, annak elkészítésekor betartottam a szerzői jogról szóló 1999. LXXVI törvény szabályait, valamint az egyetem által előírt, a dolgozat készítésére vonatkozó szabályokat, különösen a hivatkozások és idézések tekintetében.

Fentiekén kívül kijelentem, hogy az önállóságra vonatkozóan, a dolgozat készítése közben konzulensem nem tévesztettem meg.

Piliscsaba, 2012. május 7.

.....

név: Bányai Fanni

HIVATKOZOTT IRODALMAK

- **Bagi G., Pusztai M.** (é.n.): A szerepjáték.
jgypk-gyp.suexid.hu/jegyzet/jatekped/szerepjatek.doc 2012.05.08.
- **Balogh T.** (1991): Lélek és játék, Akadémiai Kiadó, Budapest
- **Bell, M.** (2001): A Case Study of an Online Role Play for Academic Staff.
<http://www.ascilite.org.au/conferences/melbourne01/pdf/papers/bellm.pdf> 2012.05.10.
- **Block, J.** (1961): The Q-Sort Method in Personality Assessment and Psychiatric Research.
<http://www.abegs.org/sites/Research/DocLib1/%D8%A3%D8%AC%D9%86%D8%A8%D9%8A%D8%A9/The%20Q-Sort%20Method%20in%20Personality%20Assessment%20and%20Psychiatric%20Research.pdf>
2012.05.08.
- **Bujdosó A. É.** (1996): A szerepjátékról objektívan - Tényfeltáró beszélgetések hozzáértőkkel.
<http://www.math.bme.hu/~pvarhe/rpg/szj.html> 2012.05.08.
- **Dungeons & Dragons** online RPG játék hivatalos oldala: <http://www.wizards.com/dnd/>
2012.05.08.
- **Erlacher-Farkas, B., Jorda, C.** (2011): Monodráma - A pszichodráma és az egyéni terápia gyógyító találkozása, Akadémiai Kiadó, Budapest
- **Fiske, S. T.** (2005): Társas alapmotívumok, Osiris Kiadó, Budapest
- **Frei T.** (2006): Frei Dossieré - Virtuális világ.
http://www.yv.hu/play_a_video.html?uploadedfileidhash=b8ec3128af8c66f69e14f3926bd903a7
2012.03.17.
- **Greenfield, S.** (2009): Identitás a XXI. században, HVG Kiadó Zrt., Budapest
- **Heller Á.** (1971): Társadalmi szerep és előítélet, Akadémiai Kiadó, Budapest
- **Huizinga, J.** (1990): Homo Ludens - Kísérlet a kultúra játék-elemeinek meghatározására, Universum Kiadó, Szeged
- **Juza K.** (1995): A fantasy szerepjáték pszichológiai vonatkozásai.
<http://www.math.bme.hu/~pvarhe/rpg/cc/> 2012.04.17.
- **Mihalik Á., Nagygyörgy K., Fodor Á., Harsányi Sz.G.**(2011): Az online játékok pszichológiai vonatkozásai.
http://www.gyermekmento.hu/nagy_video/mediakonferencia/2011/bemutato/Az_online_jatekok_pszichologiai_vonatkozasai.pdf 2012.04.17.

- **Nagygyörgy K., Mihalik Á. És Fodor Á.** (2010): Internetes szerepjátékok a kompetencia fejlesztésben. <http://addiktologia.elte.hu/munkatarsak/phd-hallgatok/nagygyorgy-katalin/> 2012.04.17.
- **Orihalkon Alapítvány** (2011): Szerepjáték és Kultúra szeminárium bemutatója: http://szeminarium.orihalkon.eu/rc/uploads/20110912-Szeminarium_bevazeto.pdf 2012.05.08.
- **Pulling, P.** (1983): B.A.D.D. stands for Bothered About D & D and other harmful influences on children. <http://www.holysmoke.org/wb/wb0017.htm> 2012.05.08.
- **Selfesteem2go oldala:** Rosenberg Self-Esteem Test <http://www.selfesteem2go.com/rosenberg-self-esteem-test.html> 2012.05.12.
- **Szász J., dr. Péter L.** (é.n.): Játékpedagógia - Tanulmányi útmutató. <http://extensii.ubbcluj.ro/odorheiusec/tanulmutat-nap/6%20felev/jatekpeda20082009.pdf> 2012.05.08.
- **Tilton, S.R.** (2008): Review of the State-Trait Anxiety Inventory (STAI). <http://www.theaaceonline.com/stai.pdf> 2012.05.08.
- **Vizeli G.** (2002): A szerepjáték hatásai a személyiségre. <http://lfg.hu/forum/index.php?app=downloads&showfile=93> 2012.05.08.
- **Wallace, P.** (2006): Az internet pszichológiája, Osiris Kiadó, Budapest
- **Wikipédia:** B.A.D.D. szervezet leírása. http://hu.wikipedia.org/wiki/Szerepj%C3%A1t%C3%A9k#ROSSSZ_v.C3.A9lem.C3.A9nyek 2012.05.12.
- **Wikipédia:** Szerepjáték leírása. <http://hu.wikipedia.org/wiki/Szerepj%C3%A1t%C3%A9k> 2012.05.12.