

**EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM,
PEDAGÓGIAI ÉS PSZICHOLÓGIAI KAR**

Bányai Fanni

**A VIDEOJÁTÉKOK PROFESSZIONÁLIS (E-SPORT) ÉS REKREÁCIÓS
HASZNÁLATÁNAK PSZICHOLÓGIAI HÁTTERE**

Pszichológiai Doktori Iskola vezetője:

Dr. Demetrovics Zsolt, az MTA doktora, egyetemi tanár, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Klinikai Pszichológia és Addiktológia Program vezetője:

Dr. Demetrovics Zsolt, az MTA doktora, egyetemi tanár, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Témavezetők:

Dr. Demetrovics Zsolt, az MTA doktora, egyetemi tanár, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Dr. Király Orsolya, PhD, egyetemi adjunktus, Eötvös Loránd Tudományegyetem

A Bíráló Bizottság tagjai:

Elnök: Dr. Oláh Attila, CSc, egyetemi tanár, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Bírálók: Dr. Ujhelyi Adrienn, PhD, egyetemi adjunktus, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Dr. Körmendi Attila, PhD, egyetemi adjunktus, Debreceni Egyetem

Titkár: Dr. Lippai Edit, PhD, egyetemi adjunktus, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Tagok: Dr. Köteles Ferenc, az MTA doktora, egyetemi tanár, Eötvös Loránd Tudományegyetem

Dr. Kapitány-Fövény Máté, PhD, egyetemi adjunktus, Semmelweis Egyetem

Dr. Nagygyörgy Katalin, PhD, Pronovix

Póttag: Dr. Farkas Judit, PhD, tudományos munkatárs, Nyíró Gyula Országos Pszichiátriai és Addiktológiai Intézet

Budapest, 2020

BEVEZETÉS

Az elmúlt két évtizedben a videojátékok népszerűsége hihetetlen méretet öltött, ugyanakkor ezt a tevékenységet most már nem lehet pusztán rekreációs tevékenységként címkézni (Bányai, Griffiths, Király, & Demetrovics, 2018). Játékos közösségen belül egy kisebb csoportba sorolhatók azok a játékosok, akik ma már profi szinten üznek egy-egy adott játékot, és akik órákat töltenek el azzal, hogy mesteri szintre fejlesszék játékos képességeiket. Az e-sport (electronic sport) alatt legegyszerűbben a versenyszerű videojáték-használatot értjük, mely a 2000-es évek elején kezdett el nagyobb tömegeket megmozgatni és vált ma már a játékos közösségen belül egy professzionális szcénává (Bányai és mtsai, 2018).

Az e-sport sporttevékenységként is definiálható, amelyben a játékosok a mentális képességeiket és szem-kéz koordinációjukat fejlesztik és edzik az információs-kommunikációs technológia (videojáték) használatával (Wagner, 2006), miközben a játékosok virtuálisan reprezentáltak ebben a „digitális sport világban” (Hemphill, 2005). Jelenleg az e-sport leginkább serdülő és fiatal felnőttek (24 éves kor alattiak) és többségében férfiak körében népszerű, akik az e-sportra úgy is tekintenek mint potenciális karrierlehetőségre (eNet, 2017; Newzoo, 2017).

Az e-sportolók és rekreációs játékosok közti különbségtételre általánosságban és a játékhasználati-zavarral kapcsolatban is szükség van a tudomány területén. Jelenleg két, a játékhasználati-zavart definiáló koncepció létezik a pszichiátriai szakirodalomban: az internetesjáték-használati zavar (Internet Gaming Disorder; IGD) a Mentális Betegségek Diagnosztikai és Statisztikai Kézikönyvében (DSM-5; American Psychiatric Association, 2013) és a játékhasználati-zavar (Gaming Disorder; GD) a Betegségek Nemzetközi Osztályozási Rendszerében (ICD-11; World Health Organization, 2018).

Az internetesjáték-használati zavar kritériumait számos kritika érte az utóbbi időben (pl. a gondolati elfoglaltság, visszaesés vagy tolerancia kritériumok esetén), és ez főleg azért is fontos, mert számos kritériuma mentén nem lehet különbséget tenni a nagyon elkötelezett játékosok és az igazán problémás esetek között. A finom különbségek hiánya miatt pedig a játékok rajongói vagy éppen az e-sportolók is könnyedén azonosíthatók klinikai értelemben is internetesjáték-használati zavarban szenvedőnek (Aarseth és mtsai, 2017; Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez, & Pontes, 2017; King & Delfabbro, 2013; Király és mtsai, 2014; Kuss, Griffiths, & Pontes, 2017). Ehhez kapcsolódóan több kutatás mutatott rá, hogy az e-sportolók és a rekreációs játékosok nem csak

motivációk és a játékhasználat intenzitása mentén térnek el egymástól, hanem az internetesjáték-használati zavar kritériumai mentén is (Ma, Wu, & Wu, 2013; Nielsen & Karhulahti, 2017).

Ugyanakkor magával a WHO által megfogalmazott játékhasználati-zavar egyik fontos kritériumával szemben is megfogalmazódott már az a kritika, hogy nem tesz különbséget az erősen elkötelezett és a ténylegesen, klinikai értelemben is problémás videojáték-használatoktól.

1. KUTATÁS - AZ E-SPORT PSZICHOLOGIÁJA: SZISZTEMATIKUS SZAKIRODALMI ÖSSZEFOGLALÓ

Célok

Disszertációm fő célkitűzése a játékhasználati-zavarral kapcsolatos meglévő szakirodalom további bővítése az e-sportra jellemző intenzív játékhasználat és a játékhasználati zavar közti feltételezett kapcsolatot feltárásával.

A jelenség jobb megértéséhez szükségünk van rá, hogy a különböző játékhasználati stílusokat mélyebben megismerjük, ennek fényében az első, disszertációmban szereplő vizsgálat egy szisztematikus szakirodalmi összefoglaló, melynek célja:

1. Azon empirikus kutatások eredményeinek az összefoglalása, melyek specifikusan az e-sportot (vagyis a professzionális versenyszerű videojátékot) vizsgálják pszichológiai aspektusból.

Módszerek

Jelen kutatás célja az volt, hogy összegyűjtse és összefoglalja azon empirikus tanulmányokat, melyek az e-sport pszichológiai kutatásával foglalkoznak és 2000-2017 között kerültek publikálásra. Az áttekintett adatbázis 2000 januárja és 2017 július között megjelent műveket tartalmazta. A tudományos anyagok keresése során több adatbázisban is történt a keresés, köztük a *Google Scholar*, a *Science Direct*, a *PubMed*, és a *Web of Knowledge* felületein. A keresőmotorokban az alábbi kulcsszavak mentén gyűjtöttük össze a találatokat: 'esport video gam*'; 'professional gam*'; 'pro gam*'; 'competitive video gam*'; 'esport competitive video gam*'; 'sport video gam*' és 'professional video gam*'.

Eredmények

A szakirodalmi összefoglalóba bekerülő empirikus cikkek (n=8) az alábbi három témakört ölelték fel, mely az e-sport pszichológiai vonatkozásával foglalkozik (lásd., *1. táblázat: E-sport fókuszú pszichológiai tanulmányok összefoglaló táblázata*):

1. Hogyan válik egy játékos e-sportolóvá: milyen identitásbeli, motivációs, tanulási stílusbeli változáson megy keresztül, hogy profivá váljon (Kim & Thomas, 2015; Seo, 2016).
2. Az e-sportolók karakterisztikája: mentális képességek, motivációs mintázatok vizsgálatával foglalkozó cikkek kerültek ebbe a témakörbe, melyek megkülönböztethetik a versenyző játékosokat a hobbijátékosoktól (Himmelstein, Liu, & Shapiro, 2017; D. Lee & Schoenstedt, 2011; Martončík, 2015; Weiss, 2011).
3. E-sport nézők jellemzői: e-sport versenyek attraktivitása, nézői motivációk tartoznak ebbe a témakörbe (Hamari & Sjöblom, 2017; J. Y. Lee, An, & Lee, 2014).

1. táblázat: E-sport fókuszú pszichológiai tanulmányok összefoglaló táblázata

	Tanulmány	Ország	Minta	Módszertan	Statisztikai eljárás	Kutatás fő célkitűzése(i)
1	Lee és Schoenstedt (2011)	USA	515 egyetemista hallgató és sporteseményen résztvevő	Kényelmi mintavétel. Az adatokat sportmenedzsmenthez kapcsolódó egyetemi kurzusokon és a kampusz atlétikai eseményein gyűjtötték. ⁴	Többszörös regressziós elemzés	Hagyományos sportok és e-sport játékmintázatainak összehasonlítása, hogyan involválódnak a játékosok az adott tevékenységbe és milyen motivációk hatnak az e-sporttal töltött időre.
2	Weiss és Schiele (2013)	Németország	360 e-sport játékos	Önkitöltős kérdőívet vettek fel a 2008. novemberében Kölnben megrendezett <i>World Cyber Games</i> (WCG) eseményen.	Többszörös regressziós elemzés, csoportösszehasonlítás (t-próba, F-próba) és Átlagos Variancia Kivonás (Average Variance Extracted; AVE)	A Használat-kielégülés elmélet alapján azon kompetitív és hedonikus szükségleteket térképezték fel, amelyek az e-sport használatra hatnak.
3	Lee, An, és Lee (2014)	Dél-Korea	103 e-sport néző	Önkitöltős kérdőív, melyet a 2013-as League of Legends World Championship Finals alatt töltöttek ki a résztvevők a Yongsan e-Sports Stadionban (2013. október 5.)	Korrelációs és többszörös regressziós elemzés	Motivációk feltárása, miért nézik e-sport események (specifikusan League of Legends) közvetítéseit a játékosok. Továbbá ezek a motivációk hogyan hatnak a nézők elégedettségére.
4	Martončík (2015)	Szlovákia, Csehország	108 e-sport játékos és 54 hobby (casual) játékos	Önkitöltős kérdőív, melyet e-mailben vagy direkt a játékon belüli üzenetküldő rendszeren keresztül juttattak el a kitöltőknek	Csoport összehasonlítás (ANOVA, független mintás t-próba)	Motivációs különbségek, életcélok kiteljesedésében feltételezett különbségek feltárása játékos kategóriák között, különös tekintettel egyéni és csapatjátékosok, csapatvezetők és csapattagok, e-sportoló és hobbijátékosok alcsoportokban.
5	Kim és Thomas (2015)	Dél-Korea	9 e-sport játékos, 2 csapat edző, 2 csapat manager, 1 pszichológus tanácsadó	Résztvevőkkel készített egyéni interjúk (StarCraft játékosokkal, edzőkkel, vezetőkkel és a	Interjúk elemzése a megalapozott elméleti módszer (grounded theory) (Glaser & Strauss, 1967) nyomán	Szakasz modell fejlesztése, mely a profi e-sportolók motivációs mintázatát (extrinzik és intrinzik), céljait és tanulási stílusát foglalja magában, mialatt

				pszichológus tanácsadóval külön)		egy játékos profi versenyzővé válik.
6	Seo (2016)	Dél-Korea, USA, Ausztrália, Új-Zéland	10 e-sport játékos	(i) terepkutatás keretein belül egy igai, offline e-sport versenyen résztvevők megfigyelése (Dél-Korea, USA, Ausztrália, Új-Zéland), (ii) 10 félig-strukturált fenomenológiai interjú e-sportolókkal	Tematikus tartalomelemzés Thompson (1997) hermeneutikus értelmezési keretrendszer alapján	Az e-sport játékok használata mögött álló fogyasztói motivációk feltárása, mi teszi ezt a tevékenységet attraktívvá, hogy számos fiatal karriert szeretne teremteni benne. Fókuszáltn próbálja feltérképezni a karrierépítés okait és az e-sportoló identitás kialakulásának lépéseit.
7	Hamari és Sjöblom (2017)	Nem specifikált / Nemzetközi	888 e-sport néző	Önkitöltős kérdőív, az adatokat online fórumokon és e-sporthoz kapcsolódó Reddit, Twitter, Facebook, vagy ehhez hasonló közösségi oldalakon és csoportokban gyűjtötték	Komponens-alapú Strukturális Egyenlet Modellezés (Component-based Partial Least Squares Structural Equation Modeling; PLS-SEM)	Motivációs háttér feltárása, hogy miért szeretnek sokan e-sport közvetítéseket nézni online.
8	Himmelstein et al. (2017)	USA	5 e-sport játékos	Félig-strukturált interjúk League of Legends (LoL) versenyzők körében.	Interjúk elemzése Elo és Kyngäs (2008) induktív és deduktív tartalomelemzési módszere alapján	Mentális skillek és lehetséges akadályok azonosítása, melyek befolyásolhatják az e-sportolók teljesítményében megfigyelhető javulást.

2. KUTATÁS - A MOTIVÁCIÓK MEDIÁCIÓS HATÁSA A PSZICHÉS DISTRESSZ ÉS A JÁTÉKHASZNÁLATI-ZAVAR KÖZÖTT E-SPORTOLÓK ÉS REKREÁCIÓS JÁTÉKOSOK KÖRÉBEN

Célok

A második, empirikus tanulmány a játékhasználati-zavart vizsgáló kutatásokkal kapcsolatos, melyek elsősorban nem vagy játékműfajok alapján bontották a játékosokat összehasonlítható csoportokra (Demetrovics és mtsai, 2011; Király és mtsai, 2015; Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2011; Nagygyörgy, Mihalik, & Demetrovics, 2012; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci, & Mößle, 2010), viszont a játékhasználatban (e-sport vs. hobbi) nem tettek különbséget. A második vizsgálatnak két célkitűzése volt:

1. Összehasonlítani az e-sportoló és a rekreációs játékosokat a játék-használati jellemzőik, a problémás játékhasználat, a játékmotivációk és a pszichiátriai tünetek mentén.
2. Megvizsgálni a játékmotivációk pszichés distressz és a játékhasználati-zavar közötti közvetítő (mediáló) szerepét hobbijátékosok és e-sportolók körében, arra keresve a választ, hogy a játékhasználat típusa megkülönbözteti-e a motivációk mediációs mechanizmusait az egyes csoportokban?

Módszerek

Online önkitöltős kérdőív a GameStar (Hungary) magazin felületein, adatfelvétel 2016 november-december között. Magyar minta, kényelmi mintavétel. A disszertációban szereplő mindhárom empirikus vizsgálat ezt az egy adatbázist használja.

$N = 4284$ (89,89% férfi; átlag életkor = 23,08; $SD = 6,6$), $N_{\text{hobbi}} = 4079$ (89,63% férfi, átlag életkor = 23,1; $SD = 6,6$), $N_{\text{esport}} = 195$ (95,12% férfi, átlag életkor = 22,0; $SD = 6,3$).

Mérőeszközök: szociodemográfia (nem, életkor, oktatásban töltött évek száma, családi állapot, jelenleg dolgozik/tanul), általános videojáték-használati (átlagos játékidő óra/hétköznap és óra/hétféligi nap, leggyakrabban játszott játékműfaj, platform) és e-sport karakterisztikák (online/offline versenyek gyakorisága, típusa), Online Játék Motivációs Kérdőív (Motives for Online Gaming Questionnaire; MOGO) (Demetrovics és mtsai, 2011), 10-tételes Internetesjáték-

használati Zavar Teszt (10-Item Internet Gaming Disorder Test; IGDT-10) (Király és mtsai, 2017), Rövid Tünet Skála (Brief Symptom Inventory; BSI) alszállái: szorongás, depresszió, pszichoticizmus (Urbán és mtsai, 2014).

Statistikai elemzés: strukturális regressziós elemzés a Strukturális Egyenlet Modellezésen (Structural Equation Modeling; SEM) belül és hobbi játékos-e-sportoló csoportok modelljeinek összehasonlítása.

Eredmények

Az e-sportolók szignifikánsan több játékidővel rendelkeznek mind átlagos hétköznapjaikon ($M_{\text{esport}} = 2,98$ és $SD = 1,41$; $M_{\text{hobbi}} = 2,32$ és $SD = 1,40$) és átlagos hétvégi napjukon ($M_{\text{esport}} = 4,72$ és $SD = 1,40$; $M_{\text{hobbi}} = 3,95$ és $SD = 1,60$) mint a hobbijátékosok. Sőt, a két játékos csoport a játékmotivációk tekintetében is különbséget mutatott: az e-sportolók szignifikánsan magasabb pontot értek el a társas, versengés és képességfejlesztés motivációkban. Részletes eredményeket *2. táblázat: Pszichopatológiai és videojáték-használathoz köthető változók foglalja össze.*

A hobbijátékosok és az e-sportolók modelljei megfelelő illeszkedést mutattak ($\chi^2_{4284}=4978,5$; e-sportolók: $\chi^2=586,3$; hobbijátékosok: $\chi^2=4392,2$, $p < ,001$; CFI=0,938; TLI=0,930; RMSEA=0,053, 95% CI 0,051-0,055; Cfit>0,90; SRMR=0,046). Pszichés distressz és a játékhasználati-zavar között szignifikánsan pozitív direkt a hatás ($\beta_{\text{esport}} = 0,29$, $p < 0,001$; $\beta_{\text{hobbi}} = 0,17$, $p < 0,001$). Motivációk mediációs útjai esetén menekülés ($\beta_{\text{esport}} = 0,22$, $p < 0,001$; $\beta_{\text{hobbi}} = 0,26$, $p < 0,001$) mindkét csoportban szignifikánsan pozitív indirekt útvonalat jelölt, emellett a hobbijátékosok esetén megküzdés ($\beta_{\text{hobbi}} = -0,023$; $p < 0,01$), fantázia ($\beta_{\text{hobbi}} = -0,016$; $p < 0,05$) és versengés ($\beta_{\text{hobbi}} = 0,01$; $p < 0,001$) szignifikáns eredmények.

A két modell szignifikánsan nem különbözik a Wald-teszt alapján. A részletes eredményeket a *1. ábra: Többcsoportos (multigroup) elemzés és az útelemzés együtthatói a két játékos típusban foglalja össze.*

2. táblázat: Pszichopatológiai és videojáték-használathoz köthető változók

	Teljes minta (<i>N</i> = 4284)	Hobbijátékosok (<i>n</i> = 4079)	E-sportolók (<i>n</i> = 205)	<i>t</i>	Hatás mérték
Pszichés distressz <i>Átlag (szórás)</i>	0,96 (0,79)	0,96 (0,79)	0,87 (0,80)	-1,60	0,11
Játékhasználati-zavar <i>Átlag (szórás)</i>	0,72 (1,19)	0,71 (0,97)	0,84 (1,32)	1,42	0,11
Játékidő					
Átlagos hétköznap <i>Átlag (szórás)</i>	2,35 (1,40)	2,32 (1,40)	2,98 (1,41)	6,55***	0,47
Átlagos hétvégi nap <i>Átlag (szórás)</i>	3,99 (1,60)	3,95 (1,60)	4,72 (1,40)	7,66***	0,51
Online videojáték motivációk <i>Átlag (szórás)</i>					
Társas	2,28 (0,98)	2,26 (0,97)	2,80 (1,03)	7,74***	0,54
Menekülés	2,31 (1,12)	2,31 (1,12)	2,31 (1,16)	0,06	0
Versengés	2,63 (1,10)	2,59 (1,10)	3,41 (1,10)	10,44***	0,50
Megküzdés	2,88 (1,06)	2,88 (1,06)	3,03 (1,13)	1,97†	0,14
Képességfejlesztés	2,98 (1,18)	2,95 (1,18)	3,57 (1,08)	8,01***	0,55
Fantázia	2,89 (1,23)	2,89 (1,23)	2,88 (1,23)	-0,03	0,01
Rekreáció	4,45 (0,67)	4,45 (0,67)	4,37 (0,69)	-1,69	0,12

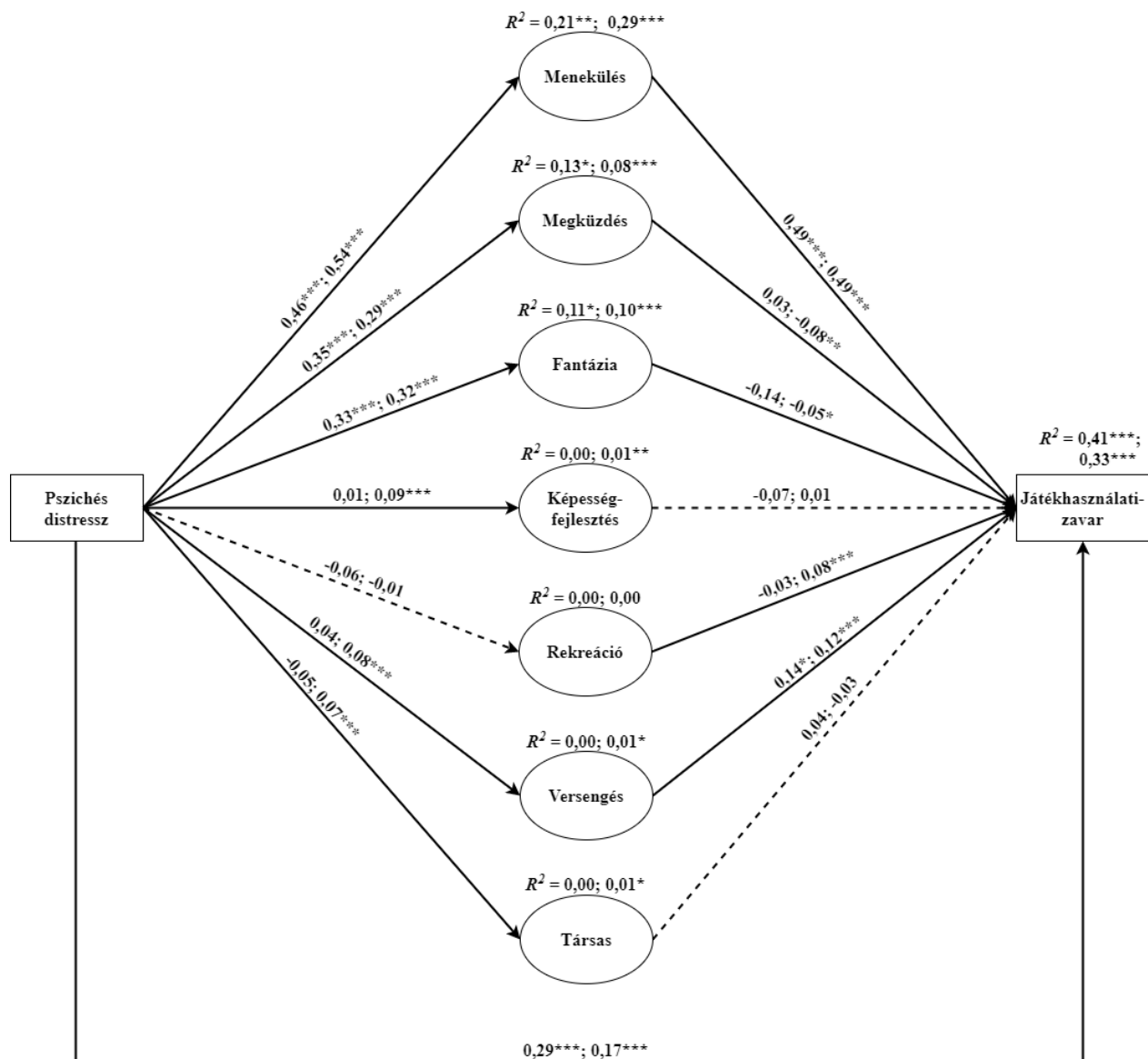
Megjegyzés: *** $p < 0,001$; ** $p < 0,01$; * $p < 0,05$; † $p = 0,05$. Függetlenmintás t-próbát alkalmaztam az alábbi változók mentén: pszichés distressz [választartomány: 0-4], játékhasználati-zavar [választartomány: 0-9], játékidő [választartomány: 0-5] és online videojáték motivációk [választartomány: 1-5]. A hatásmérték mutatók a *Cohen d* értékei.

1. ábra: Többcsoportos (multigroup) elemzés és az útelemzés együtthatói a két játékos típusban

E-sportolók ($n=205$) és hobbijátékosok ($n=4079$). Az első (bal oldali) érték jelöli az e-sportoló minta elemzés eredményeit, míg a második (jobb oldali) érték a hobbijátékos minta eredményeit mutatja be. A könnyebb átláthatóság érdekében a szignifikáns útvonalakat (mediáló és közvetlen út) folytonos vonal jelöli, míg a szaggatott vonal a nem-szignifikáns utakat.

*** $p < 0,001$; ** $p < 0,01$; * $p < 0,05$; † $p = 0,05$.

Emellett az ábra könnyebb értelmezése érdekében nem került jelölésre az ábrán az indikátor változók a látens mediátor változók közötti szignifikáns kapcsolat, valamint az összes mediátor változó hibáinak kovarianciái.



3. KUTATÁS - MEGKÜZDÉSI STRATÉGIÁK ÉS AZ E-SPORT MODERÁLÓ SZEREPE A PSZICHÉS DISTRESSZ ÉS A JÁTÉKHASZNÁLATI-ZAVAR KAPCSOLATÁBAN

Célok

Disszertációm harmadik vizsgálata ugyancsak a játékhasználati-zavarra fókuszált, ezúttal a megküzdési stratégiák és az e-sport, mint játékhasználati stílus moderáló szerepét központba helyezve. Számos korábbi kutatás vizsgálta a megküzdési stratégiák szerepét a játékhasználati zavar kialakulásában és meglétében, együttjárást találva a maladaptív /nem megfelelő (diszfunkcionális) megküzdési módokkal (Paulus, Ohmann, von Gontard, & Popow, 2018), mint a tagadás, az elhatárolódó viselkedés (Schneider, King, & Delfabbro, 2018), a médiával összefüggő megküzdés, a figyelemelterelés, az önmagunk hibáztatása (Dreier és mtsai, 2017; Milani és mtsai, 2018; Rosenkranz, Müller, Dreier, Beutel, & Wölfling, 2017) a katasztrofizálás, valamint a rumináció (Kökönyei és mtsai, 2019). Emellett komplex modellek alapján úgy tűnik, hogy nagyobb stressz megélése esetén, illetve a pszichiátriai problémák magasabb szintű jelenléte összefügghet a maladaptív megküzdési stratégiákkal és előrejelezheti a játékhasználati-zavar kialakulását (Kuss, Dunn, és mtsai, 2017; Li, Zou, Wang, & Yang, 2016; McNicol & Thorsteinsson, 2017).

Másrészről az e-sport, mint játékhasználati stílus vizsgálatára is sor került. Egyes kutatások az e-sportot és egyúttal az intenzív játékhasználatot (a problémás játékhasználattal tévesen azonosítva) feltételezik, hogy egészségügyi kockázatot jelentenek a játékhasználati zavar kialakulásában (Chung, Sum, Chan, Lai, & Cheng, 2019). Így a harmadik tanulmánynak két célkitűzése volt:

2. Annak vizsgálata, hogy a különböző megküzdési módok moderálnak-e a pszichés distressz és a játékhasználati zavar között, abban az esetben, ha a játékosok a maladaptív vagy az adaptív megküzdési módokat alkalmazzák gyakrabban.
3. Annak a vizsgálata, hogy a játéktevékenység típusa (rekreációs vs. e-sport) moderálja-e a kapcsolatot a pszichiátriai tünetek meglété és a játékhasználati zavar között?

Módszerek

Online önkitöltős kérdőív a GameStar (Hungary) magazin felületein, adatfelvétel 2016 november-december között. Magyar minta, kényelmi mintavétel. A disszertációban szereplő mindhárom empirikus vizsgálat ezt az egy adatbázist használja.

N= 3476 (90,1% férfi; átlag életkor=23,20; SD = 6,5).

Mérőeszközök: szociodemográfia (nem, életkor, oktatásban töltött évek száma, családi állapot, jelenleg dolgozik/tanul), általános videojáték-használati (átlagos játékidő óra/hétköznap és óra/hétfégi nap, leggyakrabban játszott játékműfaj, platform) és e-sport karakterisztikák (online/offline versenyek gyakorisága, típusa), Rövidített COPE Skálát (Brief COPE Scale; BCOPE; Carver, 1997), 10-tételes Internetesjáték-használati Zavar Teszt (10-Item Internet Gaming Disorder Test; IGDT-10) (Király és mtsai, 2017), Rövid Tünet Skála (Brief Symptom Inventory; BSI) alszállái: szorongás, depresszió, pszichoticizmus (Urbán és mtsai, 2014).

Statistikai elemzés: EFA a BCOPE kérdőíven, moderációs elemzés Bonferroni-korrekciónal ($p < 0,00625$).

Eredmények

EFA alapján új BCOPE faktorstruktúra: érzelmi/társas támogatás (Cronbach $\alpha = 0,86$), aktív megküzdés (Cronbach $\alpha = 0,79$), önhibáztatás/figyelemelterelés (Cronbach $\alpha = 0,68$), humor (Cronbach $\alpha = 0,92$), szerhasználat (Cronbach $\alpha = 0,92$), tagadás (Cronbach $\alpha = 0,78$), vallás (Cronbach $\alpha = 0,78$), elfogadás (Cronbach $\alpha = 0,66$).

Négy megküzdési stratégia ($R^2 = 0,003$ és $0,005$ között, $0,3$ és $0,5\%$ -os változást eredményezett a varianciában); az önhibáztatás/figyelemelterelés ($\beta = 0,07$; $p < 0,001$) és tagadás ($\beta = 0,05$; $p = 0,001$) szignifikáns pozitív összefüggést mutatott a pszichés distressz és a játékhasználati-zavar kapcsolatában, míg az érzelmi/társas támogatás ($\beta = -0,05$; $p = 0,001$) és az aktív megküzdés ($\beta = -0,06$; $p < 0,001$) szignifikáns kismértékű negatív összefüggést mutatott.

A pszichés distressz fő hatása a modellen belül mérsékelt-erős hatást mutatott ($\beta = 0,39$) és az e-sport is szignifikáns értéket mutatott ($\beta = 0,04$; $p = 0,016$), de az interakciós hatás elhanyagolható ($R^2 = 0,001$ vagy $0,1\%$ változás a magyarázott varianciában) és nem szignifikáns.

4. KUTATÁS - KARRIER PROFI E-SPORTOLÓKÉNT: VIDEOJÁTÉKOS MOTIVÁCIÓK, MINT A PROFESSZIONÁLIS E-SPORTOLÓI KARRIER ELŐREJELZŐ MUTATÓI

Célok

A korábbi kutatások felhívták a figyelmet arra, hogy a játékosok, akik az e-sportolóvá válás útjára lépnek, mind identitásukban, mind a játékhasználathoz fűződő motivációikban változáson mennek át, adaptálódva a hiperkompetitív környezet elvárásaihoz (Kim & Thomas, 2015; Seo, 2016). Az egyes fejlődési szakaszokban az e-sportolókat eltérő mértékű és minőségű stressz éri, és egyre magasabb szintre jutva a ranglétrán egyre nagyobb teljesítmény-nyomás nehezedik rájuk, amellyel a (belső) játékmotivációk segíthetnek megküzdeni. Negyedik vizsgálat célja:

1. Az e-sportolói karriertervezés motivációs prediktorainak feltárása, azaz annak a vizsgálata, hogy a különböző játékmotivációk hogyan függnek össze, hogyan jelzik előre az esportolók karriertervezését.

Módszerek

Online önkitöltős kérdőív a GameStar (Hungary) magazin felületein, adatfelvétel 2016 november-december között. Magyar minta, kényelmi mintavétel. A disszertációban szereplő mindhárom empirikus vizsgálat ezt az egy adatbázist használja.

N= 190 (100% férfi; átlag életkor=21,6; SD = 6,2)

Mérőeszközök: szociodemográfia (nem, életkor, oktatásban töltött évek száma, családi állapot, jelenleg dolgozik/tanul), általános videojáték-használati (játékidő/nap és játékidő/hét) és e-sport karakterisztikák (mióta versenyez, online/offline versenyek gyakorisága, típusa, szintje, verseny előtti felkészülési idő, karriertervezés), Online Játék Motivációs Kérdőív (Motives for Online Gaming Questionnaire; MOGQ) (Demetrovics és mtsai, 2011).

Statisztikai elemzés: Pearson korreláció, bináris logisztikus regresszió (egy-prediktoros és többszörös-prediktoros).

Eredmények

Az eredmények részletes bemutatása a 3. táblázat: *A profi e-sportolói karrier tervezésének bináris logisztikus regressziós modelljei (N = 190)* látható.

3. táblázat: A profi e-sportolói karrier tervezésének bináris logisztikus regressziós modelljei (N = 190)

	Egy-prediktoros modell				Többszörös-prediktoros modell		
	B	S.E.	O.R. (95% C.I.)	Nagelkerke R ²	B	S.E.	O.R. (95% C.I.)
Kontroll változó							
Életkor	-0,05	0,03	0,95 (0,90; 1,00)	0,03	-0,06	0,03	0,94 (0,88; 1,00) [†]
Online játék motivációk							
Társas	0,45	0,15	1,57 (1,16; 2,11)**	0,09	0,34	0,20	1,40 (0,95; 2,05)
Menekülés	-0,10	0,14	0,91 (0,69; 1,19)	0,03	-0,05	0,21	0,95 (0,63; 1,44)
Versengés	0,67	0,16	1,95 (1,44; 2,65)***	0,17	0,66	0,17	1,94 (1,38; 2,72)***
Megküzdés	-0,19	0,15	0,82 (0,62; 1,10)	0,04	-0,51	0,25	0,60 (0,37; 0,99)*
Képességfejlesztés	0,49	0,16	1,63 (1,20; 2,22)**	0,10	0,52	0,23	1,68 (1,07; 2,64)*
Fantázia	-0,06	0,13	0,94 (0,73; 1,21)	0,03	-0,15	0,21	0,86 (0,58; 1,30)
Rekreáció	0,02	0,21	1,02 (0,67; 1,54)	0,03	-0,17	0,29	0,85 (0,48; 1,49)
					A modell Nagelkerke R ² értéke: 0.29		

Megjegyzés: *** $p < 0,001$; ** $p < 0,01$; * $p < 0,05$; [†] $p = 0,05$

S.E. = standard hiba; O.R. = esélyhányados; C.I. = konfidencia intervallum

Az egy-prediktoros modellben a motivációkat külön-külön léptettem a modellbe, míg az életkor kontrollváltozóként szerepelt.

A hivatkozási kategória „azok a játékosok, akik nem terveznek profi e-sportolói karriert” 0-val kódoltam (n = 118; a teljes minta 62,1%-a).

EREDMÉNYEK ÖSSZEFOGLALÁSA

Az 1. tanulmány azt a célt tűzte ki maga elé, hogy azokat az empirikus tanulmányokat összefoglalja és szintetizálja, melyek az e-sportot pszichológiai aspektusból vizsgálják. Ugyanakkor, az eredmények alapján is látható, jelenleg igen csak csekély mennyiségű cikk foglalkozik az e-sport pszichológiájával. A szakirodalmi összefoglaló alapján három nagy egységre lehet osztani az eddig megjelent művek témaköreit: (1) Az e-sport játékosok fejlődési útjának feltárása, hogyan válnak kezdő játékosból profi versenyzővé. (2) Az e-sport játékosok jellemzőinek vizsgálata, különös tekintettel a mentális képességekre, motivációs mintázataikra, melyek eltérhetnek hobbi és profi játékosok között, de akár csapaton betöltött szerepkörüktől is. (3) Az e-sport közvetítéseket nézők fogyasztási szokásainak és motivációs mintázatainak megértése. Ezek a tanulmányok nem pusztán adatot szolgáltatnak arról, hogyan is viselkedik egy professzionális játékos egy erősen versengő közegben, hanem arra is rávilágítanak, hogy egy e-sportoló is hasonló fejlődési (fizikai, mentális, lelki és identitásbeli) utat jár be, mint bármilyen másik hagyományos sportág versenyzője.

A *2. tanulmány* eredményei alapján látható, hogy az e-sportolók és a hobbijátékosok eltérő módon használják a videojátékokat, ez a különbség mind a játékidéjükben (pl. az e-sportolók hosszabb ideig játszanak egy-egy alkalommal akár hétköznap, akár hétvégén, mint a hobbijátékosok), mind a játékos motivációkban megmutatkozik (e-sportolók magasabb értéket értek el versengés, társas és képességfejlesztés motivációk esetén). A *2. tanulmány* emellett a játékmotivációk, pszichés distressz és játékhasználati-zavar kapcsolatát is feltárta az e-sportolók és a hobbijátékosok körében. Összességében a pszichiátriai tünetek mind direkt és indirekt módon összefüggtek a játékhasználati-zavarral a játékmotivációk mentén. Mind az e-sportoló, mind a hobbijátékos csoportban az eszképzizmus, vagyis menekülés motiváció volt az egyetlen olyan játékmotiváció, mely jelentős közvetítő hatást mutatott a modellekben, míg a rekreációs játékosok esetén gyengébb mediáló hatása a versengés, fantázia és megküzdés motivációknak is megjelent. Az e-sportolókat és a hobbijátékosokat összehasonlítva viszont nem találtunk szignifikáns különbséget a játékmotivációk közvetítő szerepében a pszichés distressz és a játékhasználati-zavar között.

A *3. tanulmányban* azt feltételeztük, hogy erősebb lesz a pszichés distressz és játékhasználati-zavar közötti kapcsolat azoknál a játékosoknál, akik feltehetőleg maladaptív stratégiákat használnak, amikor egy stresszes szituációval kell megküzdniük a való életben, mint akik adaptív

megküzdési stratégiákat használnak. Továbbá azt is feltételeztük, hogy az e-sportolók nem fognak különbözni a pszichés distressz – játékhasználati-zavar kapcsolatának erősségében a hobbijátékosoktól. A megküzdési stratégiákkal kapcsolatos eredmények alapján látható, hogy a való életben megélt pszichés distressz szintje a legerősebb meghatározó erő (mérésékelt-erős moderációs hatás) mindegyik modellben. Az interakciós együttható (vagyis moderációs erő) a négy megküzdési stratégia esetén volt szignifikáns: önhibáztatás/figyelemelterelés, tagadás, érzelmi/társas támogatás és aktív megküzdés. Ugyanakkor a megküzdési stratégiák ereje a vizsgált modellekben csak kismértékben, kvázi elhanyagolható mértékben hatott a pszichés distressz – játékhasználati-zavar közötti kapcsolatra (0,3-0,5%-közötti változás). Ugyanakkor a modellek értelmezése során a feltételezett kapcsolatok rajzolódtak ki: azok a megküzdési stratégiák, melyek maladaptívak, jobban összefüggtek a játékhasználati-zavarral, míg az adaptív megküzdési stratégiák kevesebb játékhasználati-zavar tünettől függtek össze, amikor a pszichés distressz szintje alapvetően magas volt. A *3. tanulmányban* a játékos típusok hatásának vizsgálata során (vagyis e-sportolók és rekreációs játékosok nem különböznek) empirikus bizonyítást kapott, tekintve, hogy játékhasználat típusa a pszichés distressz és játékhasználati-zavar közötti kapcsolatának alakulására elhanyagolható mértékben hatott (0,1%). Az eredmények alapján arra következtethetünk, hogy az e-sportolóknál nem szükségszerűen magasabb a kockázata a játékhasználati-zavar kialakulásának, mint az elkötelezett hobbijátékosok körében.

A *4. tanulmány* az e-sportolói karriertervezés lehetséges prediktorait kívánta feltárni már versenyzői tapasztalattal rendelkező játékosok körében. Az eredmények alapján a versengés, képességfejlesztés és társas motivációk magas szintje előre jelezheti a karriertervezést, hogy egy adott játékos profi e-sportolóvá váljon. Sőt, az eredmények alapján úgy tűnik, a fiatalabb, versenyzői tapasztalattal már rendelkező játékosok nagyobb valószínűséggel látnak e-sportban karrierlehetőséget, mint az idősebb játékosok hasonló tapasztalatokkal.

DISZKUSSZIÓ

A versenyszerű videojáték használat népszerűségének növekedése mellett is, a videojátékokkal foglalkozó pszichológiai kutatások a mai napig gyakran a játéktevékenységet problémásnak keretezik, mivel hiányzik belőle a fizikai aktivitás és elsősorban ülő tevékenység (Hilvoorde & Pot, 2016; van Hilvoorde, 2016), vagy az intenzív, túlzott használatnak azonosítják (Griffiths, 2017). Így számos empirikus adatra és további kutatásokra lenne még szükség, hogy az e-sport

pszichológiájáról és általánosságban a videojáték-használatról egy egységes tudományos vélemény alakulhasson ki. Például ahhoz, hogy az e-sport elnyerje „sport státuszát”, nemzetközi szinten elfogadott sporttevékenységgé kellene válnia (Hilvoorde & Pot, 2016; Witkowski, 2009, 2012). Jelenleg több mint 60 országban tervben tervezik vagy már sporttá is minősítették a versenyszerű videojáték-használatot (International e-Sports Federation, 2020).

Ahogy az e-sportolók és a hobbijátékosok reprezentálják magukat a játékok virtuális világában, más háttérmechanizmusokkal és pszichológiai háttérváltozókkal függhet össze a két játékoscsoport esetében.

Az e-sportolók sokkal intenzívebben használják az adott videojátékokat, mint a rekreációs játékosok. Míg a kutatások nem tartják szükségszerűen negatívnak az intenzív játékhasználatot (Billieux és mtsai, 2013; Chung és mtsai, 2019; Griffiths, 2010), a mostani eredmények arra engedhetnek következtetni, hogy az e-sportolók intenzív játékhasználatára problémás következményekkel is járhat. Ez felvet egy újabb érdekes elméleti kérdést azon e-sportolók esetén, akik munkaként tekintenek a versenyszerű videojáték-használatra, de problémás játékosok is egyben (a játékhasználati-zavar is beletartozik). Vajon ők játékfüggőnek vagy munkafüggőnek tekinthetők (Faust, Meyer, & Griffiths, 2013)? E kérdés feltárásához jó gyakorlatokat, kiindulási pontokat adhatnak a profi szerencsejátékosokat vagy sportolókat vizsgáló pszichológiai kutatások.

A videojáték-használat különböző típusainak vizsgálata segíthet azon stigmák gyengítésében, melyekkel egy profi játékosnak (egyéni, csoport, management szinten is), de akár egy videojátékosnak hobbi szinten használónak is meg kell küzdenie. Segíthet azonosítani az e-sport kockázati tényezőit és megoldást találni a jelenlegi potenciális akadályokra, legyen szó a profi játékosvá válás folyamatához kapcsolódó pszichés megterhelésről, a játékos megküzdési módjainak azonosításáról és fejlesztéséről edzések/versenyek alatt, vagy a problémás játékhasználat mintázatainak korai felismeréséről.

HIVATKOZÁSOK

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., . . . Ferguson, C. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (fifth ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Association.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351-365. doi: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Billieux, J., Van der Linden, M., Achab, S., Khazaal, Y., Paraskevopoulos, L., Zullino, D., & Thorens, G. (2013). Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 103-109.
- Carver, C. S. (1997). You want to measure coping but your protocol's too long: Consider the brief cope. *International Journal of Behavioral Medicine*, 4(1), 92.
- Chung, T., Sum, S., Chan, M., Lai, E., & Cheng, N. (2019). Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 384-394. doi: <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.46>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., . . . Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior Research Methods*, 43(3), 814-825.
- Dreier, M., Wölfling, K., Duvén, E., Giralt, S., Beutel, M. E., & Müller, K. W. (2017). Free-to-play: about addicted Whales, at risk Dolphins and healthy Minnows. Monetization design and internet gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 64, 328-333.
- Elo, S., & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of advanced nursing*, 62(1), 107-115.
- eNet. (2017). Almost 200,000 hardcore gamers in Hungary – E-sports in figures. from <https://enet.hu/news/almost-200000-hardcore-gamers-in-hungary-e-sports-in-figures/?lang=en>

- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). Competitive and Professional Gaming: Discussing Potential Benefits of Scientific Study. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 67-77.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). Grounded theory: The discovery of grounded theory. *Sociology*, 12, 27-49.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125.
- Griffiths, M. D. (2017). The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O., & Pontes, H. M. (2017). Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming: commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.). *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 296-301.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2), 211-232.
- Hemphill, D. (2005). Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32(2), 195-207.
- Hilvoorde, I. v., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14-27. doi: 10.1080/17511321.2016.1159246
- Himmelstein, D., Liu, Y., & Shapiro, J. L. (2017). An exploration of mental skills among competitive League of Legend players. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9(2), 1-21.
- International e-Sports Federation. (2020). Member Nations. from <https://ie-sf.org/about/members>
- Kim, S. H., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176-186.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2013). Video-gaming disorder and the DSM-5: Some further thoughts. *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 47(9), 875-876.
- Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., . . . Demetrovics, Z. (2014). Problematic Internet use and problematic online gaming are not the same: Findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(12), 749-754.

- Király, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). Validation of the ten-item internet gaming disorder test (IGDT-10) and evaluation of the nine DSM-5 internet gaming disorder criteria. *Addictive Behaviors, 64*, 253-260.
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research, 17*(4), e88.
- Kökönyei, G., Kocsel, N., Király, O., Griffiths, M. D., Galambos, A., Magi, A., . . . Demetrovics, Z. (2019). The role of cognitive emotion regulation strategies in problem gaming among adolescents: A nationally representative survey study. *Frontiers in Psychiatry, 10*, 273.
- Kuss, D. J., Dunn, T. J., Wölfling, K., Müller, K. W., Hędzerek, M., & Marcinkowski, J. (2017). Excessive Internet use and psychopathology: The role of coping. *Clinical Neuropsychiatry: Journal of Treatment Evaluation, 14*(1), 73-81.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions, 6*(2), 103-109.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance, 6*(2), 39-44.
- Lee, J. Y., An, J. W., & Lee, S. W. (2014). Factors affecting eSports audience satisfaction-The case of League of Legends. *Journal of Korea Game Society, 14*(3), 35-46.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior, 27*(1), 144-152.
- Li, H., Zou, Y., Wang, J., & Yang, X. (2016). Role of stressful life events, avoidant coping styles, and neuroticism in online game addiction among college students: a moderated mediation model. *Frontiers in Psychology, 7*, 1794.
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research on essential difference of E-Sport and online game. In W. Du (Ed.), *Informatics and management science V* (pp. 615-621). London: Springer London.
- Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior, 48*, 208-211.

- McNicol, M. L., & Thorsteinsson, E. B. (2017). Internet addiction, psychological distress, and coping responses among adolescents and adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(5), 296-304.
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., . . . Di Blasio, P. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: risk factors and maladjustment correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888-904.
- Nagygyörgy, K., Mihalik, Á., & Demetrovics, Z. (2012). Az online játékok pszichológiai vonatkozásai [Psychological aspects of online games] *A média hatása a gyermekekre és fiatalokra* (pp. 242-248). Budapest: Nemzetközi Gyermekmentő Szolgálat Magyar Egyesülete
- Newzoo. (2017). 2017 Global esports market report. from https://asociacionempresarialesports.es/wp-content/uploads/newzoo_free_2017_global_esports_market_report.pdf
- Nielsen, R. K. L., & Karhulahti, V.-M. (2017). *The problematic coexistence of internet gaming disorder and esports*. Paper presented at the Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games, New York: ACM.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659.
- Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 269-277.
- Rosenkranz, T., Müller, K. W., Dreier, M., Beutel, M. E., & Wölfling, K. (2017). Addictive potential of internet applications and differential correlates of problematic use in internet gamers versus generalized internet users in a representative sample of adolescents. *European Addiction Research*, 23(3), 148-156.
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Maladaptive coping styles in adolescents with Internet gaming disorder symptoms. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 905-916.
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.

- Thompson, C. J. (1997). Interpreting consumers: a hermeneutical framework for deriving marketing insights from the texts of consumers' consumption stories. *Journal of Marketing Research*, 438-455.
- Urbán, R., Kun, B., Farkas, J., Paksi, B., Kökönyei, G., Unoka, Z., . . . Demetrovics, Z. (2014). Bifactor structural model of symptom checklists: SCL-90-R and Brief Symptom Inventory (BSI) in a non-clinical community sample. *Psychiatry Research*, 216(1), 146-154.
- van Hilvoorde, I. (2016). Sport and play in a digital world. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 1-4. doi: 10.1080/17511321.2016.1171252
- Wagner, M. G. (2006, June). *On the scientific relevance of esports*. Paper presented at the International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP, Las Vegas, Nevada, USA.
- Weiss, T. (2011). Fulfilling the Needs of eSports Consumers: A Uses and Gratifications Perspective. *Proceedings of the 24th Bled eConference “eFuture: Creating Solutions for the Individual, Organisations and Society”*. Bled, Slovenia, June, 12-15.
- Witkowski, E. (2009). Probing the sportiness of eSports. In J. Christophers & T. Scholz (Eds.), *eSports yearbook* (pp. 53-56). Norderstedt, Germany: Books on Demand GmbH.
- Witkowski, E. (2012). On the digital playing field: How we “do sport” with networked computer games. *Games and Culture*, 7(5), 349-374.
- World Health Organization. (2018). International statistical classification of diseases and related health problems (11th Revision). from <https://icd.who.int/browse11/1-m/en>

RELEVÁNS PUBLIKÁCIÓK LISTÁJA (MTMT)

- Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). *Career as a professional gamer: Gaming motives as predictors of career plans to become a professional esports player*. Kézirat lektorálás alatt.
- Bányai, F., Zsila, Á., Kökönyei, G., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). *Do coping mechanisms and being an esports player moderate the relationship between psychiatric symptoms and gaming disorder?* Kézirat lektorálás alatt.

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, *94*, 152117.
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2018). The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, *35*(2), 351-365. doi: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Bányai, F., Zsila, Á., Demetrovics, Z., & Király, O. (2018). A problémás videojáték-használat újabb elméleti és gyakorlati megközelítései. *Információs Társadalom: Társadalomtudományi Folyóirat*, *18*(1), 93-106.
- Király, O., Griffiths, M. D., King, D. L., Lee, H.-K., Lee, S.-Y., Banyai, F., Zsila, Á., Takacs, Zs. K., & Demetrovics, Z. (2018). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of Behavioral Addictions*, *7*(3), 503-517.
- Király, O., Lajtai, L., Bányai, F., Zsila, Á., Magi, A., Túri, A., Ribáry, G., Botos, V., Balázs, J., & Demetrovics, Z. (2018, 23-25 April). *Preliminary findings of clinical interviews with gamers scoring high on problematic gaming tests*. Paper presented at the 5th International Conference on Behavioral Addictions, Cologne, Germany.
- Bányai F., Zsila, Á., Király, O., Maraz, A., Elekes, Zs., Griffiths, M. D., Andreassen, C. S., & Demetrovics, Z. (2017). Problematic social media use: Results from a large-scale nationally representative adolescent sample. *Plos One*, *12*(1), e0169839.
- Bányai, F., & Fülöp, M. (2015). A videojáték-használat pszichológiai megközelítései. *Imágó Budapest*, *4*(4), 6-26.

EGYÉB KÖZLEMÉNYEK JEGYZÉKE

- Király, O., Lajtai, L., Bányai, F., Zsila, Á., Magi, A., Túri, A., . . . Demetrovics, Z. (2018, 23-25 April). *Preliminary findings of clinical interviews with gamers scoring high on problematic gaming tests*. Paper presented at the 5th International Conference on Behavioral Addictions, Cologne, Germany.

Bányai, F., Griffiths, M.D., Király, O., Demetrovics, Zs. (2017, 30 November-2 December) Az e-sport pszichológiája a problémás játékháználát tükrében In: Felvinczi, Katalin; Eisinger, Andrea (szerk.) A Magyar Addiktológiai Társaság XI. Országos Kongresszusa: előadáskivonatok: Siófok, Magyarország.

Bányai F., Zsila Á., Király O., Maraz A., Elekes Zs., Griffiths M. D., Andreassen C.S., Demetrovics Zs. (2017, 20-22 February). *Problematic social networking sites use among adolescents: A national representative study*. Paper presented 4th International Conference on Behavioral Addictions, Haifa, Izrael.