

PROFESSZIONÁLIS ONLINE PÓKERJÁTÉKOSOK TELJESÍTMÉNYÉT BEFOLYÁSOLÓ KOGNITÍV TÉNYEZŐK

Simon Tamás¹, Csábi Eszter²

¹ SZTE BTK Pszichológiai Intézet, thomas.s850@gmail.com

² SZTE BTK Pszichológiai Intézet

Kutatási kérdésünk, hogy a koncentráció szintje (magas vagy alacsony), illetve a célorientáció típusa milyen hatással van a pókerjátékosok teljesítményére. A vizsgálatban összesen 84 professzionális és fél-professzionális pókerjátékos vett részt. A mintába való beválogatás kritériuma az volt, hogy legalább fél éve kell, hogy játszanak. A résztvevőknek egy online kérdőívet kellett kitölteniük, amelyben mértük a célorientáció típusát a Vandewalle féle Célorientáció Kérdőívvel, illetve a koncentrációt a Sportolói Megküzdés Kérdőív koncentráció alskálájával. A játékosok teljesítményét előző egy hónapnyi, háromhavi és fél éves nyeremények összegével és az általuk játszott limit nagyságával mértük. Eredményeink azt mutatják, hogy a magasabb téten játszó játékosoknál magasabb szintű koncentrációt mutattak és inkább jellemezte őket az elsajátítási célorientáció, illetve kevésbé volt rájuk jellemző a teljesítménykerülő viszonyító orientáció. A teljesítménykereső viszonyító orientáció viszont nem mutatott összefüggést a tétek nagyságával.

Kulcsszavak: online póker, koncentráció, tanulási orientáció, teljesítménykereső viszonyító orientáció, teljesítménykerülő viszonyító orientáció

A póker egy kompetitív játék, amelyben a tudás és a szerencse is szerepet játszik (Siler, 2010). Germain és Tenenbaum (2011) kutatásukban kimutatták, hogy ugyanazon (szimulált) körülmények között a „kezdő” játékosként kategorizált játékosok kevesebb, mint harmad annyi zsetont tudtak nyerni, mint a „szakértőként” kategorizált játékosok. Kutatásunkban olyan professzionális pókerjátékosokat vizsgáltunk, akik életvitelszerűen, pénzért és megélhetésért játszanak, ezáltal a póker számukra munkának tekinthető-, valamint fél-professzionális pókerjátékosokat, akiknek nem ez az elsődleges kereseti forrás). Kérdésünk az, hogy hogyan hatnak a játékos teljesítményére az olyan önszabályozó mechanizmusok, mint a koncentráció és a célorientáció.

A pókerjátékos a játék során különböző szintű kognitív funkciókat használ. A memória és a figyelem, alapképességeknek mondhatók, viszont a figyelmi flexibilitás, a tervezés, a megfelelő stratégiák aktiválása és a nem megfelelő cselekedetek gátlása már magasabb szintű végrehajtó funkcióknak minősülhetnek (Schiavella, Pelagatti, Westin, Lepore, Cherubini, 2018). A végrehajtó funkciók az én aktív és intencionális részét képezik, az én ágencia képességének hordozói (Leary & Tangney, 2011). Kritikus szerepet játszanak a pókerjáték során az optimális teljesítmény elérésében. Mindemellett a póker stratégiai játéknak is tekinthető, ami azt jelenti, hogy a játék kimenetele nem csupán a szerencsétől függ, hanem a stratégiai gondolkodás is befolyásolja (tisztán stratégiai játék pl.: sakk, tisztán szerencse alapú játék pl.: lottó). Azonban a stratégiai gondolkodáshoz szükséges ismétlődő folyamatok nagymértékben megterhelik a kognitív erőforrásokat és különösen nagymértékben igénybe veszik végrehajtó funkciókat is (Schiavella & mtsai, 2018).

KONCENTRÁCIÓ ÉS CÉLORIENTÁCIÓ MINT ÖNSZABÁLYOZÓ FOLYAMATOK

A végrehajtó funkciók fontos részkomponenseinek tekinthetőek az önszabályozó folyamatok. Az önszabályozás mechanizmusai különösen relevánsak lehetnek egy pókerjátékos szempontjából is, hiszen szerteágazó területeken adnak magyarázatot az emberi problémákra (Diefendorff & Lord, 2008). Ha például ellen akarunk állni valamilyen csábításnak, akkor olyan önszabályozó folyamatokra lehet szükségünk, mint például a különböző cselekedetek végrehajtásának elindítása vagy gátlása, továbbá gondolatok, érzések és reakciók megváltoztatása (Leary & Tangney, 2011). Cellar és munkatársai (2011) szerint az önszabályozás egy olyan folyamat, amely lehetővé teszi a cselekedetek vagy reakciók közötti választást és az információk szelektálását (releváns/ irreleváns) egy kívánatosnak vélt kimenetel, a cél érdekében. Diefendorff és Lord (2008) szerint az önszabályozás jelentheti önmagunk irányításának képességét, célok felállítását és fenntartását, továbbá érzelmek, gondolatok, viselkedés és figyelem szándékos (tudatos) vagy automatizált (tudattalan) irányítását is. Az önszabályozó mechanizmusokat több szempont szerint vizsgálhatjuk. A különböző önszabályozó konstruktumokat és azok kapcsolatát az úgynevezett strukturális elméletek írják le (structural theory), azonban ez a megközelítés figyelmen kívül hagyja, hogy mit is szabályozunk. Azt, hogy a személy milyen

célokat tűz ki magának és ezek alapján milyen tevékenységekben vesz részt, illetve hogy a különböző célok hogyan befolyásolják az önszabályozó mechanizmusokat az úgynevezett tartalmi elméletek magyarázzák (content theory) (Diefendorff & Lord, 2008). Kutatásunk során ezt a kettős megközelítést alkalmazva vizsgáljuk az önszabályozó mechanizmusok teljesítményre gyakorolt hatását. Strukturális elemként a koncentráció képességét, tartalmi elemként pedig a célorientáció konstruktumát vizsgáljuk.

KONCENTRÁCIÓ

A fentiek alapján a vizsgált koncentráció képessége strukturális (önszabályozó) elemnek számít. A figyelem irányítása pedig fontos tényező lehet a pókerjátékos teljesítménye szempontjából (Schiavella, et al. 2018). A figyelem számos olyan mechanizmust foglal magában, amely megalapozza a világgal kapcsolatos tudatosságunkat, illetve gondolataink és érzelmeink tudatos szabályozását (Posner & Rothbart, 2007). Moran (2012) szerint a figyelem egy multidimenzióális konstruktum és legalább három féle kognitív folyamatra utalhat. Az első folyamat a koncentráció: szándékos mentális energia befektetés valamilyen tevékenységbe, amely az adott helyzetben a legjelentősegteljesebbnek tűnik. „A koncentráció egy olyan figyelmi folyamat, amely magában foglalja az aktuális feladatra való fókuszálás és ezzel együtt az elterelő ingerek kizárásának képességét.” (Moran, 2012, 117.o). A második dimenzió a szelektív figyelem képességét foglalja magában, ez a feladat-releváns információra való fókuszálást teszi lehetővé a zavaró körülmények kizárásával. A harmadik faktor pedig a figyelem megosztásának képessége, ezáltal lehetővé válik, hogy figyelmünket megosztva egyszerre több feladatot végezzünk el.

Kutatásunk során a koncentráció és a pókerjátékosok teljesítményének összefüggését vizsgáljuk. A fenti definíció alapján a koncentráció folyamatában kulcsszerepet játszik a zavaró ingerek kizárásának képessége. Sörqvist és Marsh (2015) szerint feltételezhető, hogy minél erőteljesebben koncentrálnak a személyek, annál kevésbé észleli a feladat-irreleváns környezeti ingereket (ezek lehetnek külső ingerek vagy belső feladat-irreleváns gondolatok is). Sörqvist, Stenfelt és Rönneberg (2012) kutatásukban azt találták, hogy a vizuális munkamemória feladat nehézségének növelésével az agytörzs neuronjai alacsonyabb aktivitást mutattak a háttérben játszott (nem releváns) zenei stimulusra, amit a feladat nehézségét kompenzáló koncentráció növekedésével magyaráztak. A koncentráció mértékét tehát olyan külső faktorok befolyásolhatják, mint a fent említett feladatnehézség vagy az idői nyomás, illetve olyan személyes tényezők, mint a motiváció mértéke vagy a munkamemória kapacitás (Sörqvist & Marsh, 2015).

A póker szempontjából releváns, hogy a koncentráció mértéke a teljesítményre is hatással lehet. Mrazek, Franklin, Phillips, Baird és Schooler (2013) szerint is kritikus lehet a teljesítmény szempontjából a feladatra való fókuszálás képessége a legtöbb körülmény között. Schweizer és Moosbrugger (2004) kutatása kimutatta, hogy az intelligencia teszten elért teljesítménynek

fontos bejósolója a fenntartott figyelem, illetve hogy a munkamemória egyedül nem magyarázza meg a jó eredményeket. Lakey, Berry és Sellers (2011) kutatása is azt a feltételezést támasztotta alá, hogy a figyelmi folyamatok fontos szerepet játszhatnak a teljesítmény szempontjából, ebben a kutatásban mindfulness meditációval növelték a résztvevők figyelmi kapacitását és ezáltal a BCI (Brain-Computer-Interface, agyhullámok segítségével irányítható computer interface) feladatokban elért eredményeik pontosságát. Mivel zavaró ingerek, gondolatok a pókerjáték tevékenysége során is megjelenhetnek, a koncentráció, vagyis a zavaró ingerek kizárásának képessége jelentős mértékben növelheti a játékos teljesítményét.

CÉLORIENTÁCIÓ

A pókerjátékos teljesítménye szempontjából fontosak lehetnek az olyan önszabályozó mechanizmusok (strukturális elemek) mint a koncentráció, ugyanakkor kritikus jelentőségű lehet annak a vizsgálata is, amit szabályozni szeretnénk. Annak megismerése, hogy a személyeket mi motiválja, milyen célokat tűznek ki maguk elé, illetve, hogy ezek a célok hogyan befolyásolják a teljesítményüket. Egyes emberek képesek jól alkalmazkodni a változó környezethez, míg mások elutasítják a változást, vagy nagymértékű stresszt élnek meg ilyen helyzetben. Amíg egyesek egész életük során arra törekednek, hogy fejlesszék magukat, mások megelégednek azzal, hogy elsajátítanak egy alapszintű tudást és egész életük folyamán erre támaszkodnak. Amíg egyes emberek képesek legyőzni káros szokásaikat, addig vannak, akik erre hosszútávon képtelenek. Egyesek szívesebben választanak kihívást jelentő feladatokat, mások pedig kerülnek azokat amennyire lehetséges. DeShon és Gillespie (2005) szerint ezekre a viselkedésmintákra a célorientáció konstruktuma legalább részben magyarázatot ad. A szerzők úgy vélik, hogy a célorientáció az egyik leginkább kutatott motivációs tényezővé vált az alkalmazott pszichológián belül és jelenleg ez a domináns terület a teljesítmény motiváció tanulmányozásának terén.

A célorientáció konstruktuma azokat célokat foglalja magában, amelyeket az egyén teljesítményszituációkban (pl.: tanulás, sport, munka) tűzhet ki magának (Dweck, 1986). Az elmélet szerint a személy ilyen helyzetben felállított céljai két csoportra bonthatók: elsajátítási cél (learning goal) és viszonyító cél (performance goal). Az elsajátítási orientációval rendelkező személyek arra törekednek, hogy szakértelmüket, tudásukat és kompetenciájukat fejlesszék a feladatok során. Azok a személyek, akikre a viszonyító orientáció jellemző azt tartják fontosnak, hogy az alkalmasság és szaktudás látszatát keltsék (a többiekhez viszonyítva) másokban. A meglévő két dimenziót Elliot és Harackiewicz (1996) kutatása alapján Vandewelle (1997) bővítette tovább. Az elsajátítási-viszonyító dimenziókon túl a viszonyítási orientáción belül különbséget tesz között, hogy valaki igyekszik a teljesítménye által jó képet kialakítani másokban (teljesítménykereső viszonyító orientáció) vagy pedig csupán igyekszik elkerülni, hogy negatív kép alakuljon ki a képességeiről

(teljesítménykerülő viszonyító orientáció). Az elsajátító-viszonyító dimenzió a viselkedés irányával foglalkozik, azonban a teljesítménykereső-kerülő dimenzió elsősorban a befektetett energia mennyiségére vonatkozik azáltal, hogy a viselkedést a pozitív kimenetel elérésére vagy a negatív kimenetel elkerülésére összpontosítja (Elliot & Friedman, 2007; idézi Fejes, 2011).

Ezek az orientációk eltérő viselkedésmintákkal párosulhatnak. Az elsajátítási orientációra leginkább olyan adaptív viselkedésminták jellemzők, amely során a személy jobban élvezi az új képesség elsajátítását igénylő munkát, nem nyugtalanítja, ha hibázik, a fejlődési folyamatra fókuszál, illetve kitartóbb és eredményesebb az új kihívások felmerülése esetén. A viszonyító orientációkra jellemzőbb az új képességek megszerzésére irányuló csökkent motiváció, ezáltal a meglévő kognitív képességek kihasználatlanul hagyása, illetve a negatív önkogníció is. Továbbá, az ilyen orientációjú személyt jellemzi a kihívások kerülése, alacsonyabb kitartás a kihívást jelentő szituációk esetén, mindamellett, hogy az elért eredményekkel kapcsolatos ítéletekre helyezi a hangsúlyt és nem a fejlődési folyamatra (Dweck & Leggett, 1988). A viszonyító orientáción belül fontos megemlíteni azt a különbséget, hogy amíg a teljesítménykerülő viszonyító orientációra jellemzőbb a nem kívánt következmények elkerülésére irányuló célok kitűzése (például hogy ne mutassunk negatív képet magunkról), addig a teljesítménykereső viszonyító orientációra pozitív célok (például pozitív kép kialakítása másokban) felállítása jellemzőbb. A pozitív célok felállítása pozitív irányba befolyásolja a kitartást, kevesebb distressz megtapasztalásával, illetve kevesebb ruminációval jár együtt, ezen felül növelik a munkára szánt időt és energiát (vagyis növelik a kitartás mértékét), azonban a nem kívánt következmények elkerülésére irányuló célok hatása ezzel ellentétes (Brett & VandeWalle, 1999; Roney, Higgins & Shah, 1995).

A különböző orientációkra jellemző viselkedésminták a személy teljesítményére is hatással lehetnek. Teljesítményre gyakorolt hatást tekintve a korábbi kutatások elemzése alapján Pieterse, Kinppenber és Van Dierendonck (2013) úgy vélik, hogy az elsajátítási orientáció stabilan pozitív kimenetekkel társul, azonban teljesítménykerülő viszonyító orientáció konzisztensen negatív eredményekhez vezet. Ugyanakkor a teljesítménykereső viszonyító orientáció nem köthető konzisztensen pozitív vagy negatív teljesítményváltozáshoz, ugyanis az hasznos és káros hatásokkal is jellemezhető. Porath & Bateman (2006) értékesítési szakembereken végzett longitudinális kutatása jól szemlélteti a fenti állítást. Kutatásukban a teljesítménykerülő viszonyító orientáció negatívan korrelált az eladási teljesítményekkel, illetve egy önszabályozó mechanizmussal sem mutatott összefüggést. Ezzel szemben a tanulási orientáció és a teljesítménykereső viszonyító orientáció pozitív összefüggést mutatott a teljesítménnyel, illetve több önszabályozó mechanizmussal is. A tanulási orientáció olyan önszabályozó mechanizmusokkal korrelált, mint például a proaktív viselkedés, az érzelmi kontroll és a szociális kompetencia, a teljesítménykereső viszonyító orientáció pedig a visszacsatolás-kereséssel és proaktív viselkedéssel volt összefüggésbe hozható.

A különböző orientációk különböző viselkedésmintákkal járnak együtt, ezek pedig eltérő teljesítményt eredményezhetnek teljesítményhelyzetekben. De mi okozhatja a különböző orientációk kialakulását, illetve az individuális különbségeket? Deshon és Gissespie (2005) Motivált Cselekvés Modellje (MCSM - ez a célorientáció dinamikus önszabályozó modellje) szerint a gyakrabban aktivált célok könnyebben elérhetővé válnak, és úgy mond „krónikusan” aktiválhatóak lesznek, ezek a krónikus célok aztán változatos viselkedésmintákban nyilvánulhatnak meg. Ugyanakkor bizonyos szituációs elemek átmenetileg hatással lehetnek az adott cél aktivációs szintjére. Ezek alapján a célorientációk felfoghatóak a célok egyedi mintázatként. Ezt a mintázatot a személy (jelenleg aktivált céljai) és az aktuális helyzet dinamikus kapcsolata határozza meg és egy olyan koherens viselkedésmódot eredményez, amely az adott aktivált cél elérése irányul. Erre a dinamikus kapcsolatra hatással lehetnek még a személy elvárásai, hitrendszere és világgal kapcsolatos elképzelései is. Például a képességek stabilitásáról/fejleszthetőségéről kialakult hit nagy szerepet játszhat a célválasztásnál. Azok a személyek, akik úgy gondolják, hogy a képességek és adottságok (pl.: intelligencia) tartós személyiségjellemzők, amelyekben változtatni nem lehet inkább olyan célok választását helyezhetik előtérbe, amelyek ezeket a tartós személyiségvonásokat előnyös színben tüntethetik fel (vagy legalábbis nem hátrányosan). Az ilyen személyek számára a fokozott energia befektetés valamibe, illetve a kemény munka azt jelenti, hogy az adott személy képességei gyengébbek, ezért van szüksége nagyobb erőfeszítésre. Az ilyen (viszonyító) személy tehát kevesebb célt tűzhet ki képességei fejlesztésével kapcsolatban, továbbá kerülheti az olyan nehéz, kihívást jelentő szituációkat, amelyek növekedési lehetőségekkel járhatnának, azonban kudarc esetén rossz színben tüntethetné fel őket. Azon (elsajátító) személyek viszont, akik úgy gondolják, hogy a képességek fejleszthetők, nagyobb hangsúlyt fektethetnek az életük növekedéssel kapcsolatos aspektusaira (Brett & VandeWalle, 1999). Elliot és Church (1997) szerint a hibázástól való félelem, vagyis hibáknak tulajdonított túlzott jelentőség is szerepet játszik az orientációk kialakulásában, vagyis minél inkább fél valaki a hibázástól, annál inkább jellemző lehet rá a viszonyító orientáció illetve az elkerülő magatartás kihívást jelentő helyzetekben. A szituáció is fontos szempont lehet a cél típusának megválasztásánál, például lehetnek olyan helyzetek, ahol a hibák ára kifejezetten magas (például versenyhelyzetben), illetve egy helyzetet lehet úgy is befolyásolni, hogy a hibák kevésbé tűnjenek fenyegetőnek a személy számára.

Az elmondottak alapján megalapozottnak tűnhet az az állítás, hogy az egyén célorientációja befolyásolja a pókerjáték során mutatott teljesítményt. Az elsajátítási orientációjú játékos valószínűbb, hogy fejleszti képességeit, jobban keresi a kihívásokat jelentő szituációkat és kitartóbb, ezáltal valószínűbb, hogy nagyobb tétre lép (ahol nagyobb keresettel számolhat hosszútávon). Az ilyen beállítódású játékos inkább a fejlődési folyamatra fókuszálhat és kevésbé az eredményeket helyezheti középpontba. Ez azért bírhat különös jelentőséggel a pókerjáték esetén, mert ebben a játéktípusban rövidtávon a szerencse is szerepet játszik az eredmények szempontjából. Ha a balszerencsés időszakot él át a játékos,

akkor nagyobb eséllyel őrizheti meg motivációját, ha figyelme folyamat orientált. A viselkedési kontroll, a nehezebb időszakokban szintén segíthet abban, hogy a játékos megőrizze egyensúlyát, ne essen kétségbe és ne hozzon rossz döntéseket. Ezáltal valószínűsíthető, hogy az elsajátítási viszonyító orientációjú játékos hosszútávon jobban fog teljesíteni a játék során. Azonban teljesítménykerülő viszonyító orientációjú játékosra inkább a gyengébb teljesítmény lehet a jellemzőbb, hiszen a legtöbb fent említett pozitív tényező nem vagy kevésbé jellemző. Egy ilyen játékos a képességeit fixnek tarthatja, ezért kevésbé fejlesztheti, így képességei kihasználatlanul maradhatnak. A kihívást jelentő helyzeteket nagyobb eséllyel kerülheti, valószínűbb, hogy az alacsonyabb téten lévő könnyebb ellenfeleket keresi, itt viszont a kereseti lehetőségek korlátozottabbak. A teljesítménykereső viszonyító orientációval rendelkező pókerjátékosra jellemzőek lehetnek a viszonyító orientációval járó negatív percepciók és megküzdési módok, azonban a visszacsatolás keresés és proaktív viselkedés is jellemezheti őket, illetve a teljesítmény fontosabb lehet számára, nem elégszik meg azzal, hogy ne tűnjön inkompetensnek. Ezek a faktorok elősegíthetik, hogy az ilyen orientációjú játékos fejlessze képességeit és nagyobb teljesítményre törekedjen. A pozitív és negatív aspektusok tehát egyaránt jellemzik ezt a játékos típust, ezért elképzelhető, hogy ez a fajta orientáció nem növeli és nem is csökkenti a játékos teljesítményét.

A PÓKERJÁTÉK JELLEMZŐI

A pókerjáték egyedi aspektusainak tisztázása fontos tényező lehet a kutatás szempontjából, hiszen ezek is befolyásolhatják az eredményeket. Például a pókerjáték típusa, nevezési díja eltérő lehet, ami hatással lehet a varianciára, várható nyereményre és ezáltal a játékoskal kapcsolatos pszichológiai faktorokra. A pókerjátékok egyik legegyszerűbb típusa a Heads-up játék, ez egy olyan két fős játékformátum, amely akkor ér véget, ha az egyik játékos elnyert minden zsetont a másiktól. A győztes játékos nyeri a nevezési alapot (amely a két játékos nevezési díjának összege). Egy játék átlagosan 5-15 perc. A SPIN játékban már hárman vesznek részt és a győztes „visz mindent”, átlagos játékidő 5-15 perc. A legnagyobb versenyzőszámmal rendelkező játékformátum a MTT (Multi Table Tournament), ezeken több száz, esetenként több ezer fő indul. A nyereményt - a verseny struktúrájától függően - az első x játékos kapja meg, az első helyezett a legtöbbet, második helyezett már kevesebbet stb.

A pókerjáték kezdetén nevezési díjat kell fizetni (tét/limit), ez képezi majd a nyereményalapot, ami szétosztásra kerül a győztes(ek) között. A kaszinójátékok során a játékos a pénztárcájához mérten választhatja meg a tét nagyságát. Például a ruletkezés közben tehet nagyobb vagy kisebb tétet, ezzel növelve/csökkentve a várható nyeremény összegét - ugyanígy pókerben is választhat a játékos a között, hogy nagyobb tétű (pl. \$100) vagy kisebb tétű (pl. \$1) játékon szeretne indulni. A tét ideális mérőeszköze lehet a játékos tudásának és teljesítményének, hiszen magasabb téten több a jó játékos.

A varianciának és a hosszútávú kimenetelnek nagy szerepe lehet a játék során ugyanis a szerencsefaktor a pókerjátékban ingadozást okozhat a nyeremény összegében. Hogyha „fej vagy írás” játékot játszunk, elképzelhető, hogy egymás után sokkal többször kapunk írást, mint fejet, ugyanakkor minél többször játszunk a játékot, annál inkább csökken a szerencse szerepe és annál nagyobb valószínűséggel lesz megfigyelhető az eredményben a valós matematikai arány. A pókerjátékban is lehetséges, hogy az egy havi nyeremény vagy a háromhavi nyeremény nagyban eltér egymástól. A hathavi nyeremény ezért jobban tükrözi a játékos „valós” nyereményét, mint az egyhavi. (Megjegyzés: Az online pókertermék a nevezési díjból pár százalékot levonnak a szolgáltatás biztosításáért cserébe.)

Az eddig ismertetett szakirodalom alapján kutatási kérdésünk, hogy a koncentráció szintje (magas vagy alacsony), illetve a célorientáció típusa (elsajátítási, teljesítménykerülő viszonyító, illetve teljesítménykereső viszonyító orientáció) milyen hatással van a pókerjátékosok teljesítményére.

A nyereményekre vonatkozó hipotézisek: 1/A hipotézis szerint, a magasabb koncentrációs értékkel rendelkező játékosok szignifikánsan többet nyernek. 1/B hipotézis szerint, a magasabb elsajátítási orientációval rendelkező játékosok szignifikánsan többet nyernek. 1/C hipotézis szerint, a magasabb teljesítménykerülő viszonyító orientációval rendelkező játékosok szignifikánsan kevesebbet nyernek. 1/D hipotézis szerint, a teljesítménykereső viszonyító orientáció nem függ össze a pókerjátékosok teljesítményével.

A tételekre vonatkozó hipotéziseim: 2/A hipotézis szerint: a magasabb koncentrációs értékkel rendelkező játékosok közül szignifikánsan több játszik magasabb téten. 2/B hipotézis szerint, a magasabb elsajátítási orientációval rendelkező játékosok közül szignifikánsan több játszik magasabb téten. 2/C hipotézis szerint, a magasabb teljesítménykerülő viszonyító orientációval rendelkező játékosok közül szignifikánsan kevesebb játszik magasabb téten. 2/D hipotézis szerint, a teljesítménykereső viszonyító orientáció nem függ össze azzal, hogy a pókerjátékos milyen téten játszik.

MÓDSZEREK

RÉSZTVEVŐK

A mintában lévő személyek pókerjátékosok, akik a Pro Poker Backing (röviden PPB) nevű vállalkozás tagjaként Spin&Go (3 fős miniverseny), Heads-up (2 fős miniverseny) vagy Multi Table Tournament (akár több száz/több ezer fős verseny) formátumú pókerjátékokat játszanak online kártyatermekben. A szervezet vállalatszerűen működik, kártyatőkét (ebből tud nevezési díjat fizetni a játékos) és felkészítést biztosít a játékosainak, a játékos pedig ezért a profitja egy részét a vállalat számára átengedi. A játékosok egy applikációs procedúra sikeres teljesítésének eredményeként kerülhetnek felvételre a társasághoz – a procedúra

során mérlegelik az adott játékos addig elért eredményeit, illetve meghatározzák, hogy alkalmas-e a felvételre. A játékosok a szintjüknek megfelelő játékokon indulhatnak. A nagyobb tétű játékokra akkor léphet fel a játékos, ha a vezető edzői csoport úgy határoz, hogy a képességei megfelelőek hozzá. A kutatásban résztvevő személyek a PPB tagjai közül önkéntes módon kerültek ki; olyan személyek, akik a 18. életévüket már betöltötték és minimum 6 hónapja pókereznek a szervezetnél. A minta 84 személyt tartalmaz, ebből kizárásra kerültek, akik 6 hónapnál kevesebb ideje tagjai a PPB-nek. A megmaradt 64 résztvevő életkora 23-49 éves intervallumba esik, az átlagéletkor 31 év (szórás: 5,6). A résztvevők iskolai végzettség szerinti eloszlása: szakmunkás 3,1%, gimnázium/szakközépiskola: 57,8%, főiskola/egyetem: 39,1%. A mintában - 1 nő kivételével - mindenki férfi. A résztvevők önként vettek részt a kutatásban.

VIZSGÁLATI ESZKÖZÖK

Demográfiai adatok és egyéni (pl. pókerjátékkal, teljesítménnyel kapcsolatos) kérdések. A demográfiai kérdések mellett pókerjátékkal kapcsolatos kérdéseket is feltettünk pl.: „Melyik játék a fő területe?”, „Mekkora a legnagyobb tét, amin játszik?”, „Az előző hónapban (március) az Ön kézhez kapott nyereménye?”, „Lépett tétet az előző 6 hónap során”?

Célorientáció Kérdőív (Vandewalle, 1997). A célorientáció három típusát méri fel (elsajátítási orientáció, teljesítménykereső viszonyító orientáció, teljesítménykerülő viszonyító orientáció). A 13 tételből álló kérdéssorban a kitöltőnek hatfokú Likert-skálán kell önmagára vonatkozóan értékelnie a megadott állításokat (pl.: „Igyekszem megtalálni a módját annak, hogy hogyan bizonyíthatnám a képességeimet munkatársaim előtt; Jellemző rám, hogy olyan kihívást jelentő feladatokat választok, amelyekből sokat tanulhatok.”). A Likert-skála 1-től („Határozottan nem értek egyet”) 6-ig („Határozottan egyetértek”) terjed. A kérdőív nem tartalmaz fordított tételeket.

Sportolói Megküzdés Kérdőív (ACSI-28)(Jelinek, 2000). Koncentráció alskála. A mérőeszköz a sportolók megküzdési stratégiáinak felmérésére alkalmas, az egyik (a kutatás során használt) alskálája a koncentráció képességét méri fel. Az alskála négy állítást tartalmaz (pl. „Amikor figyelek valamire, vagy hallgatok valamit, könnyen távol tudom tartani a zavaró gondolatokat.”). Az alskála egyes tételeit úgy módosítottuk, hogy jobban illeszkedjen a pókerjáték kontextusához (pl. „Sportolás közben jól tudok koncentrálni, és ki tudom zárni a zavaró ingereket” tételt így módosítottuk: „Póker közben jól tudok koncentrálni, és ki tudom zárni a zavaró ingereket”). A válaszadónak az állítást önmagára vonatkozóan kell értékelni egy négyfokú Likert-skálán (1= szinte soha, 4= majdnem mindig). Az alskála fordított tételeket nem tartalmaz.

A *teljesítmény méréséhez* két faktort határoztunk meg, amelyeket egyedi kérdéseken keresztül mértünk fel. Az egyik faktor a játékos aktuális kézhez kapott nyereménye, ezt három szinten mértük fel: az előző egy hónapra vonatkozóan („Az előző hónapban (március) az Ön kézhez kapott nyereménye: 0-500, 500-

1000...”), az előző 3 hónapra vonatkozóan és az előző 6 hónapra vonatkozóan. A másik faktor, hogy a játékos milyen nagyságú téten játszik, a játékosnak meg kellett adnia, hogy milyen téten játszik, és ez alapján három kategóriát (alacsony, közepes, magas) különítettünk el az alábbi táblázat szerint (1. táblázat).

ALACSONY TÉT	KÖZEPES TÉT	MAGAS TÉT
HU/SPIN 7 (\$/€)	HU/SPIN 30 (\$/€)	HU/SPIN 100 (\$/€)
HU/SPIN 15 (\$/€)	HU/SPIN 60 (\$/€)	HU/SPIN 500 (\$/€)
MTT Tier: 12-13-14	MTT Tier: 10-11	MTT Tier: 7-8-9

1. táblázat: Limitek a játék során.

A HU (2 fős) és a SPIN (3 fős) típusú játékok tétjei egybeesnek (pl. van \$7-os SPIN és HU tét is a legtöbb esetben) és ezek közül 6 szint van. Ezek alapján a legalsó két szint (7, 15 \$/€) adja az alacsony tétet, a következő két szint (30, 60 \$/€) a közepes tétet, a két legmagasabb szint pedig a magas tétet (100, 500 \$/€).

Az MTT versenyek formátuma más (itt nagyon sok résztvevős versenyekről beszélhetünk, a nyerési esélyek kisebbek, a nyeremények viszont nagyobbak) - a PPB egyedi „Tier” rendszeren belül határozza meg, hogy a játékosok milyen tétű és típusú versenyeken indulhatnak; ez egy összetettebb rendszer, amely gyakran változik. Ezek alapján a legalacsonyabb „tier” (12, 13, 14) kerültek az alacsony tétet, a közepes „tier” (10-11) a közepes tétet, a 7-8-9 pedig a magas tétet. Hetes alatti „tier” nincs, ezekre a tétekre játékos még nem tudott feljutni.

A VIZSGÁLAT MENETE

A kérdőív felvétel során a vizsgálati személyek egy közösségi applikáción/platformon keresztül (Discord) kapták meg a kérdőív linkjét a PPB által megosztva, amely egy Google-úrlaphoz vezette őket. Az informált beleegyezés elfogadása után tölthették ki a kérdőívet. A kérdőív kitöltése kb. 30 percet vett igénybe és tartalmazott más kutatáshoz szükséges kérdőíveket is. Az adatfelvétel 2019.04.07-én kezdődött és 2019.04.11-én zárult le. A kutatás során az SZTE Pszichológia Intézet által elfogadott etikai szabályoknak megfelelően jártunk el.

EREDMÉNYEK

LEÍRÓ STATISZTIKÁK

A játékosok tét szerinti eloszlása az alábbiak szerint alakult: a játékosok 39,1%-a játszik alacsony téten, 34,4%-a közepes téten illetve 26,6%-a magas téten játszik. Az alacsony téten lévő játékosok közül 68%-nak van más kereseti lehetősége is a pókeren kívül, a közepes és magas téten ez az érték már csak 18%. A játékosok

9,4%-a végez egyéb tanulmányokat is. A 64 fős mintából, 36 egyén nem végez egyéb tanulmányokat, illetve nem él más pénzkereseti lehetőséggel, ők leginkább azok a játékosok, akik már jó kereseti lehetőséget biztosító tétéken játszanak. Az előfordulásuk alacsony téten 19,4%, közepes téten 41,7%, magas téten 38,9%.

A játékosok 65,6%-a már több mint két éve a PBB-nél játszik, 17,2%-a 1-2 év éve, 17,2%-a pedig 1 évnél kevesebb ideje tagja a társaságnak. A játékosok 48,4%-a lépett tétet az elmúlt 6 hónap során legalább egyszer. A játékosok megítélése változó abban a kérdésben, hogy mennyire tartják biztos megélhetési forrásnak a pókert (egyáltalán nem: 1,6%, nem: 15,6%, közepesen: 25%, igen: 34,4%, nagyon: 23,4%). A játékosok átlagosan 1000-1500 játékot játszanak egy hónapban, átlagosan hetente 5 napon.

A játékosok kézhez kapott nyereményei az adatfelvételt megelőző teljes egy hónapos intervallumra vonatkozóan az alábbiak szerint alakultak: a játékosok 56,3%-a vitt haza 0-500\$ nyereményt, 18,8% 500-1000\$ nyereményt, 14,1% 1000-2000\$ nyereményt, 9,4% 2000-5000\$ nyereményt, illetve a játékosok 1,6%-a vitt haza 5000\$ nyeremény felett. A játékosok kézhez kapott nyereményei az adatfelvételt megelőző három hónapos intervallumra vonatkozóan az alábbiak szerint alakultak: a játékosok 45,3%-a vitt haza 0-1500\$ nyereményt, 28,1% 1500-3000\$ nyereményt, 17,2% 3000-6000\$ nyereményt, 4,7% 6000-15000\$ nyereményt, illetve a játékosok 4,7%-a vitt haza 15000\$ nyeremény felett. A játékosok kézhez kapott nyereményei az adatfelvételt megelőző hat hónapos intervallumra vonatkozóan az alábbiak szerint alakultak: a játékosok 46,9%-a vitt haza 0-3000\$ nyereményt, 21,9% 3000-6000\$ nyereményt, 23,4% 6000-12000\$ nyereményt, illetve a játékosok 7,8%-a vitt haza 12000-30000\$ nyereményt. A fenti adatokból egy heterogén csoport képe rajzolódik ki, különböző pókerrel kapcsolatos diszpozíciókkal, eredményekkel.

A vizsgálatban használt kérdőívek skáláinak Cronbach-alfa értékei majdnem minden esetben megfelelő belső megbízhatóságot mutattak. A skálák alfa értékei a következők: *elsajátítási célorientáció* 0,81, *teljesítménykerülő viszonyító orientáció* 0,861, *teljesítménykereső viszonyító orientáció* 0,728. A *koncentráció* esetén azonban 0.7 alatti alfa érték volt megfigyelhető: 0,683.

A kutatásban felhasznált változók normáeloszlás vizsgálatára Shapiro-Wilk próbát végeztünk. A próba eredményéből leolvasható, hogy a *teljesítménykereső viszonyító orientáció* ($W = 0,952$; $p = 0,15$) és az *elsajátítási célorientáció* ($W = 0,977$; $p = 0,278$) változók normáeloszlást követnek, azonban a *koncentráció* ($W = 0,957$; $p = 0,024$) és a *teljesítménykerülő viszonyító orientáció* ($W = 0,912$; $p < 0,001$) skála értékei nem követnek normáeloszlást.

A KÜLÖNBÖZŐ CÉLORIENTÁCIÓJÚ JÁTÉKOSOK ELOSZLÁSA A TÉTEK FÜGGVÉNYÉBEN

Aszerint, hogy mekkora volt az elsajátítási orientáció értékük, a játékosokat három hasonló nagyságú csoportra osztottuk: 1. akik a legalacsonyabb elsajátítási orientáció értékkel rendelkeztek, ők „alacsony elsajátítási orientáció” besorolást kaptak, 2. a közepes értékűek „közepes elsajátítási orientáció” besorolást, 3. a

legmagasabb pontszámmal rendelkezők pedig „magas elsajátítási orientáció” besorolást kaptak.

Az elsajátítási orientációk a következőképpen oszlottak meg a tétek tekintetében. Alacsony téten: alacsony elsajátítási orientációjú játékosok aránya 48%, közepes 20%, magas 32%. Közepes téten: alacsony elsajátítási orientációjú játékosok aránya 27,3%, közepes 50%, magas 22,7%. Magas téten: alacsony elsajátítási orientációjú játékosok aránya 5,9%, közepes 35,3%, magas 58,8%. Ugyanezt a kategorizációs folyamatot a teljesítménykerülő viszonyító orientációra is elvégeztük, ezek alapján szintén három csoport jött létre: „alacsony teljesítménykerülő viszonyító orientáció”, „közepes teljesítménykerülő viszonyító orientáció” illetve „magas teljesítménykerülő viszonyító orientáció”. Az teljesítménykerülő viszonyító orientációk a következőképpen oszlottak meg a tétek tekintetében. Alacsony téten: alacsony teljesítménykerülő viszonyító orientációjú játékosok aránya 20%, közepes 28%, magas 52%. Közepes téten: alacsony teljesítménykerülő viszonyító orientációjú játékosok aránya 27,3%, közepes 45,5%, magas 27,3%. Magas téten: alacsony teljesítménykerülő viszonyító orientációjú játékosok aránya 47,1%, közepes 41,2%, magas 11,8%. Megfigyelhető, hogy a magas téten játszó játékosok között - a kisebb limitű játékosokhoz képest - magasabb arányban szerepelnek a „magas elsajátítási orientációjú” játékosok és kisebb arányban az „alacsony elsajátítási orientációjú” játékosok. Továbbá megfigyelhető, hogy a magas téten játszó játékosok között - a kisebb limitű játékosokhoz képest - nagyobb arányban szerepelnek az „alacsony teljesítménykerülő viszonyító orientációjú” játékosok és kisebb arányban a „magas teljesítménykerülő viszonyító orientációjú” játékosok.

A TANULÁSRA FORDÍTOTT IDŐ ÉS A TÉTEK ÖSSZEFÜGGÉS

Annak érdekében, hogy fel tudjuk mérni, hogy a játékosok mennyi időt töltenek átlagosan tanulással, az alábbi kérdést tettük fel a kérdőívben: „*Hetente kb. hány órát fordít tanulásra?*” A játékosnak öt lehetőség közül kellett megadnia magára vonatkozóan a válaszát (1: Heti 0-1 óra, 2: Heti 2 óra, 3: Heti 3-5 óra, 4: Heti 6-10 óra, 5: Heti 10 óra +). A *tanulásra fordított idő* és a *tétek összefüggését* Spearman-féle rangkorrelációval vizsgáltam. A *tanulásra fordított idő* és a *tétek nagysága* között szignifikáns pozitív, közepes korreláció állt fent ($r(62) = 0,328$, $p = 0,008$).

A KÉZHEZ KAPOTT NYEREMÉNYRE VONATKOZÓ EREDMÉNYE

Spearman-féle rangkorrelációt végeztünk annak érdekében, hogy megállapítsuk az összefüggéseket az egy havi, kéthavi és féléves nyeremények között (ezek ordinális változók). Megfigyelhető, hogy a mintában a hosszú távú (hat havi) nyeremény értéke erősebben korrelált a háromhavi nyeremény értékével, mint az egyhavival. A féléves és az egy havi nyeremény összege között szignifikáns közepes pozitív korreláció állt fent ($r_s(62) = 0,643$, $p < 0,001$), azonban a féléves és a háromhavi nyeremény között még erősebb, szignifikáns pozitív korreláció állt fent ($r(62) = 0,827$, $p < 0,001$). Ez azt mutatja, hogy rövidtávon a nyeremény jobban ingadozhat, azonban az egyre nagyobb lejátszott mennyiség után egyre jobban

„beáll”. Ezért érdemes felmérni, hogy a játékos hogyan teljesít a különböző időintervallumokban, hiszen az a nyereség, ami hosszútávon stabilnak bizonyulhat, kisebb időintervallumokban mutathat ingadozást - akár negatív irányba is - amely negatív hatással lehet az egyén pszichikumára

Hipotézis 1. Az *előző havi nyereségek* (előző egy hónap, három hónap, hat hónap) összefüggéseit a *koncentrációval*, illetve az *elsajátítási orientációval*, *teljesítménykerülő viszonyító orientációval* és *teljesítménykereső viszonyító orientációval* Spearman-féle rangkorrelációval vizsgáltuk. A nyereségre vonatkozó hipotézisek közül csupán egy igazolódott be, eszerint a teljesítménykereső viszonyító orientáció és a nyereségek összege között nem volt szignifikáns összefüggés.

Hipotézis 1/A: A koncentráció szintje és előző havi nyereségek összege között nem találtunk szignifikáns összefüggést. Az *előző egy hónapnyi nyereség összege* és a *koncentráció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = 0,136, p = 0,283$). Az *előző három havi nyereség összege* és a *koncentráció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = 0,170, p = 0,180$). Az *előző hat havi nyereség összege* és a *koncentráció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = 0,141, p = 0,267$).

Hipotézis 1/B: Az elsajátítási orientáció szintje és előző havi nyereségek összege között nem találtunk szignifikáns összefüggést. Az *előző egy hónapnyi nyereség összege* és az *elsajátítási orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,003, p = 0,981$). Az *előző három havi nyereség összege* és az *elsajátítási orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = 0,018, p = 0,885$). Az *előző hat havi nyereség összege* és az *elsajátítási orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = 0,070, p = 0,583$).

Hipotézis 1/C: A teljesítménykerülő viszonyító orientáció szintje és előző havi nyereségek összege között nem találtunk szignifikáns összefüggést. Az *előző egy hónapnyi nyereség összege* és a *teljesítménykerülő viszonyító orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,074, p = 0,563$). Az *előző háromhavi nyereség összege* és a *teljesítménykerülő viszonyító orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,099, p = 0,435$). Az *előző hat havi nyereség összege* és a *teljesítménykerülő viszonyító orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,159, p = 0,211$).

Hipotézis 1/D: A teljesítménykereső viszonyító orientáció szintje és előző havi nyereségek összege között nem találtunk szignifikáns összefüggést. Az *előző egy hónapnyi nyereség összege* és a *teljesítménykereső viszonyító orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,117, p = 0,359$). Az *előző háromhavi nyereség összege* és a *teljesítménykereső viszonyító orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,222, p = 0,078$). Az *előző hat havi nyereség összege* és a *teljesítménykereső viszonyító orientáció szintje* között nem állt fent szignifikáns korreláció ($r(62) = -0,090, p = 0,477$). A fenti hipotézisekhez tartozó statisztikai értékek összefoglalása az alábbi táblázatban található (2. táblázat).

	Egy hónapnyi (előző hó) nyereménye (\$/€)	Előző három hó nyereménye (\$/€)	Előző hat hó nyereménye (\$/€)
Koncentráció	0,136 0,283 64	0,170 0,180 64	0,141 0,267 64
Elsajátítási orientáció	-0,003 0,981 64	0,018 0,885 64	0,070 0,583 64
Teljesítménykerülő v.o.	-0,074 0,563 64	-0,099 0,435 64	-0,159 0,211 64
Teljesítménykereső v.o.	-0,117 0,359 64	-0,222 0,078 64	-0,090 0,477 64

2. táblázat: Előző havi nyeremények összefüggései a koncentrációval és a célorientációk típusaival (v.o.=viszonyító orientáció). Spearman-féle korreláció alapján, a *-gal jelölt értékek esetében $p < 0,05$, a ** -gal jelölt értékek esetében $p < 0,01$.

A TÉTEKRE VONATKOZÓ HIPOTÉZISEK

Hipotézis 2. A limit (alacsony, közepes, magas) összefüggéseit a koncentrációval, illetve az elsajátítási orientációval, teljesítménykerülő viszonyító orientációval és teljesítménykereső viszonyító orientációval Spearman-féle rangkorrelációval vizsgáltuk (ezek ordinális változók). A tétetekre vonatkozó hipotézisek kivétel nélkül beigazolódtak.

Hipotézis 2/A: A koncentráció mértéke és a tétetek nagysága között szignifikáns pozitív közepes korreláció állt fent ($r(62) = 0,398, p = 0,001$).

Hipotézis 2/B: Az elsajátítási orientáció mértéke és a tétetek nagysága között szignifikáns pozitív közepes korreláció állt fent ($r(62) = 0,335, p = 0,007$).

Hipotézis 2/C: A teljesítménykerülő viszonyító orientáció mértéke és a tétetek nagysága között szignifikáns negatív közepes korreláció állt fent ($r(62) = -0,322, p = 0,009$).

Hipotézis 2/D: A teljesítménykereső viszonyító orientáció mértéke és a tétetek nagysága között nem volt szignifikáns korreláció ($r(62) = 0,008, p = 0,952$). A fenti hipotézisekhez tartozó statisztikai értékek összefoglalása az alábbi táblázatban található meg (3. táblázat).

	Koncentráció	Elsajátítási orientáció	Teljesítménykerülő v.o.	Teljesítménykereső v.o.
Limit (alacsony, közepes, magas)	0,398**	0,335**	-0,322**	0,008
	0,001	0,007	0,009	0,952
	64	64	64	64

3. táblázat: A limitek összefüggései a koncentrációval és a célorientációk típusaival (v.o.=viszonyító orientáció). Spearman-féle korreláció alapján, a *-gal jelölt értékek esetében $p < 0,05$, a ** -gal jelölt értékek esetében $p < 0,01$.

MEGVITATÁS

Jelen kutatás kérdése az volt, hogy hatással van-e a játékos teljesítményére a koncentráció mértéke, illetve az adott játékosra jellemző célorientáció típusa. A kutatás eredménye semmilyen összefüggést nem igazolt a vizsgált pszichológiai faktorok és a teljesítmény között abban az esetben, amikor a teljesítmény a készhez kapott havi nyeremények (előző egyhavi, előző háromhavi, előző fél éves) alapján lett meghatározva. Ugyanakkor abban az esetben, amikor a teljesítmény mutatója a játékos által játszott tét nagysága volt, a tét nagysága együttjárást mutatott a koncentráció, illetve az elsajátítási orientáció és teljesítménykerülő viszonyító orientáció mértékével.

A TELJESÍTMÉNYRE VONATKOZÓ EREDMÉNYEK ÉRTELMEZÉS

A kutatás során felmerülő probléma volt, hogy nehéz eldönteni és meghatározni, hogy mi határozza meg a teljesítményt a pókerjátékosoknál, hiszen például az a tényező, hogy a játékos mekkora téten játszik csak közepes mértékben járt együtt azzal, hogy féléves távlatban mekkora összeget nyer. Ennek több oka is lehet, elképzelhető, hogy egy magasabb tétre fellépő játékos arányaiban gyengébben teljesít a magasabb téten. Elképzelhető továbbá, hogy az alacsonyabb téten is sok jó játékos van, akik nagyon jól keresnek az adott téten, viszont nem akarnak már „feljebb lépni”. Az is lehetséges, hogy a féléves eredmény is még magas varianciát mutat a nyeremény tekintetében, ezért minimum egy éves intervallumot lenne érdemes nézni a hosszútáv szempontjából. A tét nagysága és a keresett nyeremény közötti kapcsolatot gyengítheti továbbá, hogy több játékos lépett tétet az előző 6 hónapos időintervallum alatt, így bár magasabb téten vannak, az idejük nagyobb részét kisebb téten tölthették, amely csökkentheti a nyeremény mértékét és nem az aktuális téthez illő nyereményt mutathatja. Továbbá fontos szempont lehet, hogy a vizsgálat eredménye azt mutatja, hogy számos teljesítményhez köthető érték is korrelál a limit nagyságával, az aktuális nyeremény összegével viszont egy vizsgált változó sem mutat összefüggést. Ez arra enged következtetni, hogy a tét nagyobb eséllyel bejósolja a teljesítménynek, azonban a hat hónapra eső nyeremény nem elégséges a teljesítmény bejósolásához a túlzott mértékű variancia miatt. A fentiek tekintetében a limit nagysága nagyobb eséllyel köthető a teljesítményhez, mint a rövidtávú nyeremény (akár a hat hónapos nyeremény összege). Ez magyarázatot adhat arra, hogy a nyeremény összegével miért nem függött össze egyik skála értéke sem a kutatásban.

A teljesítmény megítélése szempontjából tehát különösen fontos lehet az idői perspektíva. A MCSM is különbséget tesz a rövidtávon és hosszútávon mutatott teljesítmény között és bevezeti a hatékonyság fogalmát (Deshon & Gissespie, 2005). A hatékonyság olyan hosszú távú eredményességét jelent, amelyhez szükséges, hogy a személy ne csak a munkára (pl.: pókerjátékra) fókuszáljon, hanem olyan tevékenységekre is, amelyek fejlesztik a sokrétűségét is (pl.: játéktudását, pszichológiai erőforrásait és készségeit, szociális erőforrásait). A nem közvetlenül munkára fordított energia úgy fogható fel ebben

a tekintetben, mint olyan erőforrás, amit nem élünk fel azonnal (vagyis nem munkára fordítjuk), hanem olyan tevékenységbe fektetjük, amely által a jövőben nagyobb haszonra tehetünk szert. Ezek alapján egy átlagos tudású játékos, aki csak játékra fordítja az energiáit egy adott időintervallum alatt nem tekinthető hatékonynak, még akkor sem, ha sokat játszik. Továbbá az a játékos, aki kiugróan sokat játszik egy adott időszak alatt és kiugróan sokat is tanul, azonban az utána következő időszakban képtelen megfelelően funkcionálni, ugyanis kimerítette erőforrásait, szintén nem tekinthető hatékonynak. Az is elképzelhető, hogy valaki szinte csak tanulásra fókuszál a játék helyett, valószínűleg ez sem optimális stratégia. A játékos szempontjából tehát kritikus fontosságú lehet megállapítani azt az időmennyiséget, amelyet összességében a játékra tud szánni és azt az időt úgy felosztani (pl.: játék, tanulás, gyakorlás, memorizálás stb.), hogy segítse a hosszú távú hatékonyságot. A tanulásra fordított idő különösen fontos lehet a hosszú távú hatékonyság szempontjából, sakkjátékosok esetén például a legjobb előrejelzője a játékos tudásának, hogy mennyi időt tölt hetente komoly tanulással, illetve mennyi időt szánt karrierje során célzott gyakorlásra (deliberate practice) (Bruin, Smits, Rikers & Schmidt, 2008; Charness, Tuffiash, Krampe, Reingold & Vasyukova, 2005). Eredményeink egybevágóak a fenti kutatások eredményeivel abban a tekintetben, hogy a magasabb téten játszó játékosoknál megfigyelhető volt, hogy szignifikánsan több időt fordítanak tanulásra, mint az alacsonyabb limiten játszóak.

A KONCENTRÁCIÓRA VONATKOZÓ EREDMÉNYEK ÉRTELMEZÉSE

A kutatás során két önszabályozó mechanizmussal összefüggésbe hozható konstrukumot vizsgáltunk, ezek a koncentráció és a célorientáció. A koncentráció és a játékosok teljesítménye pozitív összefüggést mutatott a mintában. Ez az eredmény egybevág más kutatások eredményével, amelyek szintén megállapították a koncentráció és a teljesítmény közötti kapcsolatot (Lakey, Berry és Sellers, 2011; Mrazek, et al. 2013; Schweizers & Moosbrugger, 2004;). Mivel a koncentráció mértéke a személy kognitív képességeitől is függ, ezért elképzelhető, hogy ennek a kognitív képességnek a fejlesztésével javulás érhető el a játékos teljesítményében (Sörqvist & Marsh, 2015). Ugyanakkor felmerülhet az a lehetőség is, hogy a koncentráció mértéke részben azért magasabb a jobb játékosoknál, mert nagyobb játéktudással rendelkeznek. Sörqvist, és mtsai. (2012) kutatásukban egyre nehezedő n-back feladatok során azt figyelték meg, hogy a feladat nehezedésével együtt csökken a nem feladat-specifikus/zavaró ingerekre fordított kognitív erőforrások mennyisége, illetve ezzel párhuzamosan nő a koncentráció mértéke is. Egy másik kutatásban, ahol a résztvevőknek helyesírás-ellenőrzési feladatban kellett részt venniük a perceptuális terhelést azáltal növelték az egyik kondícióban, hogy nehezebben kiolvasható betűtípust használtak, ebben az esetben a koncentráció mértéke szintén nőtt és a háttérzajra fordított figyelem mértéke pedig csökkent (Halin, Marsh, Haga, Holmgren & Sörqvist, 2014). Sörqvist, Dahlström, Karlsson és Rönnerberg (2016) szerint a terhelés (kognitív, illetve perceptuális) növelésével együtt csökken figyelem elterelhetőségének mértéke.

Ugyanakkor ezeknek a helyzeteknek a közös jellemzője, ami hatására a kognitív terhelés nőhet feltételezhetően az, hogy fokozott mennyiségű, illetve komplexitású ingert kell feldolgoznia a személynek. A szakértő pókerjátékosok több mint dupla annyi (3012) gondolatot dolgoznak fel a játék közben, mint a kezdők (1412) és szignifikánsan többet, mint a haladók (2500) (Germain & Tenenbaum, 2011). Elképzelhető tehát, hogy a megnövekedett koncentráció mértéke részben a magasabb tudás által generált gondolatokból fakadó kognitív terhelésnek köszönhető. Ez a jelenség állhat részben a flow jelenségének kialakulása mögött is, hiszen az egy olyan állapot, amelyben a koncentráció szintje nagyon magas, az irreleváns gondolatok és érzelmek kizárásra kerülnek (Swann, Crust & Vella, 2017). Mindemellett, ennek az állapotnak az eléréséhez szükséges, hogy a személy a feladathoz szükséges magas szintű szaktudással rendelkezzen (Csíkszentmihályi, 2009). Ezek alapján a koncentráció mértéke részben a tudás mértékét tükrözheti, és a tudás mértéke járulhat hozzá a magasabb teljesítményhez, valamint a koncentráció magasabb értékeihez (illetve akár flow állapothoz is).

A tudás mellett nem zárhatjuk ki a koncentráció, mint kognitív képesség szerepét a teljesítmény szempontjából, ugyanis korábbi kutatások szerint a koncentráció fejlesztése megnövekedett teljesítményt eredményezhet a kognitív igénybevétellel járó feladatok során (Lakey et al., 2011; Mrazek et al., 2013; Schweizer & Moosbrugger, 2004). Mrazek és munkatársainak (2013) kutatásában a két hétig tartó mindfulness tréningben résztvevők szignifikánsan pontosabb eredményeket értek el szövegértelmezési feladatok során, növekedett a munkamemória kapacitásuk és kevesebb feladat-irreleváns gondolatot tapasztaltak meg a tesztek során, illetve könnyebben felismerték a feladat-irreleváns gondolatokat, mint a tréning előtt. Ebből következik, hogy a feladat-irreleváns gondolatok aránya, vagyis az, hogy a személyre mennyire jellemző a gondolatvándorlás mediáló faktornak bizonyulhat a koncentráció szempontjából. A mindfulness technika olyan mentális stratégiákat használ a koncentráció növelésének érdekében, amelyek megváltoztathatják a személy saját gondolataival kapcsolatos percepcióját (pl.: különbségtétel a maguktól feljövő gondolatok és az akaratlagos gondolatok között, gondolatok mentális projekcióként való értelmezése és újrakeretezése). Továbbá fontos része a technikának, hogy a személyek ne fojtsák el a gondolataikat (gondolatok felmerülését ne akadályozzák). A figyelmi fókusz megalapozásához a személynek figyelmét a légzésére kell fókuszálnia abban az esetben, ha nincsenek felmerülő gondolatai, ez egyfajta horgonyként, keretként szolgál a résztvevő számára, ami segíti a figyelmét a feladatra összepontosítani. Összességként elmondható, hogy koncentráció fontos képesség lehet a pókerjátékosok számára, ugyanakkor mivel a póker egy összetett játék, ezért nehéz megállapítani a kutatás alapján, hogy a koncentráció és a teljesítmény összefüggésében mekkora szerepet játszik kontextuális tudás, illetve a különböző kognitív képességek.

CÉLORIENTÁCIÓRA VONATKOZÓ EREDMÉNYEK ÉRTELMEZÉSE

A koncentráció mellett a kutatásban vizsgált második önszabályozó konstruktum a célorientáció volt. A célorientáció két típusa összefüggést mutatott a mintában a pókerjátékosok teljesítményével, az elsajátítási orientáció esetében ez pozitív, a teljesítménykerülő viszonyító orientáció esetén negatív együttjárást jelent. A teljesítménykereső viszonyító orientáció nem mutatott összefüggést a teljesítménnyel. Ez az eredmény egybevág több korábbi kutatással is, amelyek a célorientáció teljesítményre gyakorolt hatását vizsgálták (Pieterse, Kinppenber & Van Dierendonck, 2013; Porath & Bateman, 2006). A tanulási orientáció és a teljesítménykerülő viszonyító orientáció az eredmények alapján szembeállítható egymással, hiszen az előbbi pozitív, az utóbbi pedig negatív kimenetellel társul a teljesítmény szempontjából. Erre a dichotómiára az eddigi kutatások eredménye alapján is következtetni lehetett (Dweck, 1986; Dweck & Leggett, 1988; Roney, Higgins és Shah, 1995; Brett & Vandewalle, 1999). A teljesítménykereső viszonyító orientáció viszont nem mutatott a mintában együttjárást a teljesítménnyel. A teljesítménykereső viszonyító orientációra is jellemzők a viszonyító orientációhoz általánosan köthető negatív tényezők, azonban a teljesítménykerülő viszonyító orientációval szemben nem csak káros hatások jellemzik, hanem pozitívak is (Pieterse, et al. 2013; Porath & Bateman, 2006). Elmondható tehát, hogy pozitív és negatív faktorok egyaránt jellemzik azt a játékost, akire ez a beállítódás jellemzőbb, lehetséges, hogy emiatt lesz semleges a kapcsolat a teljesítménykereső viszonyító orientáció és a játékteljesítmény között. Azonban elképzelhető, hogy azok a pókerjátékosok, akikre ez az orientáció a jellemzőbb szintén a potenciáljuk alatt teljesítenek és az elsajátítási orientációjú beállítódással jobb teljesítményre lennének képesek.

Eredményeink alapján elmondható, hogy a játékos teljesítménye szempontjából ideális lehet a magasabb mértékű elsajátítási orientáció. Ennek érdekében érdemes lehet az olyan tulajdonságok, képességek fejlesztésének bátorítása, amelyek magas elsajátítási orientációjú személyeket jellemeznek. Továbbá előnyös lehet a játékos számára olyan környezetet kialakítani, amely nagyobb hangsúlyt fektet, illetve jobban motiválja a növekedést és kevésbé teljesítmény orientált. A MCSM (Deshon & Gissespie, 2005) szerint, ez több módon is elérhető lehet. Például, a célok tartalma szempontjából fontos lehet, hogy minél nagyobb kihívást jelentő és konkrét legyen az adott cél, ezáltal valószínűbb, hogy a személy kitartóbban és nagyobb energia befektetéssel fog dolgozni rajta. Érdemes lehet tanulás fókuszú célok választását bátorítani (pl.: „sajátíts el bizonyos számú stratégiai vagy taktikai elemet”) teljesítmény helyett („lehetőleg keress meg bizonyos mennyiségű összeget”) – explicit vagy implicit módon. Az elsajátítási orientációjú személyek a saját teljesítményük megítélésük inkább saját magukat használják mérceként és nem normatív standardokat követnek (például egy koncepció elsajátítása vagy megértése a cél saját magam számára, nem pedig az, hogy másokhoz képest mennyire vagyok okos).

A szituációs elemek nagyban befolyásolhatják ezt a tényezőt is, pl.: olyan motiváló stratégiák, amelyek mindenki számára feltűntetik a legjobban kereső

játékosok nevét és teljesítményét (egyfajta ranglista formájában) a normatív standard irányába tolhatja el a játékost, ezzel a teljesítménymotivációt erősítve. Az is fontos lehet, hogy a célt mennyire absztrakt módon fogalmazzuk meg. Egyesek olyan célokat fogalmazznak meg, amik a cél-hierarchia alján helyezkednek el, illetve alacsony absztrakciós szintjük van (pl.: elmosogatok, oktatóanyagot nézek), mások pedig magas absztrakciós szintű célokkal azonosulnak (pl.: tiszta és harmonikus környezetet teremtek magamnak, fejleszttem a képességeimet). Ez azért lehet fontos, mert ha olyan célt választunk, ami a cél-hierarchia magasabb fokán áll (ezek azon célok, amik érdekében alacsonyabb rendű célokat tűzünk ki), akkor kevésbé lehet elterelni a figyelmet és kevésbé valószínű, hogy a személy teljesítmény cél választ, illetve kevésbé befolyásolják a szociális hatások (kevésbé választ normatív célt). Ezen kívül, a személy hitrendszerének befolyásolásával is (pl.: a képességek fejleszthetőek, a hibázás normális része a játéknak) módosítható lehet a célorientáció típusa és csökkenthető lehet a hibáktól való félelem is.

Érdekes lehet még bátorítani a folyamatra (pl.: tanulás, póker) való fókuszálás képességét is az eredmények helyett (megtanult anyag mennyisége, nyereség), ami szintén az elsajátítási orientáció jellemzője. Kreuse és Freund (2014,2016) kutatásukban kimutatták, ha a személy a cél helyett a cél eléréséhez szükséges folyamatra fókuszál (process focus), akkor a prokrasztináció mértéke is csökkenthető. A prokrasztináció és az elsajátítási orientáció negatív irányú összefüggését pedig több kutatás is igazolta (Howell & Watson, 2007; Howell & Buro, 2009; Seo, 2009).

Habár a MCSM szerint számos módon befolyásolható lehet az orientáció típusa, Deshon és Gissespie (2005) szerint nehézséget jelenthet, hogy ezek a stratégiák nem mindig általánosíthatók, ugyanis különböző embereknek különböző céljaik lehetnek. Egy olyan egyén, aki magas társas affiliációs célokkal és szükségletekkel rendelkezik különösen fenyegetőnek érezhet például egy teljesítményét érintő kritikus hangvétell, de objektív visszajelzést, hiszen úgy érezheti, hogy a készségében mutatkozó hiányosságok a csoporthoz való tartozását fenyegetik. Ennek hatására aztán könnyebben választhat teljesítmény cél tanulás cél helyett, azonban alacsonyabb affiliációs célokkal rendelkező személy számára ez nem feltétlenül jelent problémát. A szerzők ezért azt javasolják, hogy a tanulási vagy teljesítmény környezet megvalósítása helyett érdemesebb lehet olyan környezetet teremteni, ami egyértelműen támogatja a növekedést, azáltal, hogy méltányosságot, bizalmat és átláthatóságot teremt, illetve olyan utat mutat a sikerhez, ami egyértelmű és nem zavaros, vagy nehezen érthető, továbbá olyan mindenki számára publikus jutalomrendszert biztosít, ami az effektív viselkedést bátorítja.

Összefoglalásként elmondható, hogy az elsajátítási orientáció pozitív, az elkerülési viszonyító orientáció viszont negatív együttjárást mutatott a tétek nagyságával, ezért érdemes lehet olyan környezetet kialakítani a játékosok számára, illetve olyan viselkedésmódokat jutalmazni, amelyek bátorítják az előbbi, ugyanakkor csökkentik az utóbbi kialakulását. A kutatás eredménye alapján, a koncentráció is szerepet játszhat a teljesítményben, azonban a

hatásmechanizmusa nem egyértelmű, mivel a koncentrációhoz hozzájárulhat az addig megszerzett tudás mértéke is.

Az eredmények megvitatása mellett érdemes kitérni a jelen kutatás limitáló tényezőire. A kutatás során a teljesítmény mérése problémásnak bizonyult, ugyanis úgy tűnik, hogy a hat havi nyereség nem elég megbízható bejósolója a teljesítménynek; elképzelhető, hogy az egy éves eredmények pontosabb képet mutatnának. Mindemellett a limittel, mint teljesítményt mérő faktorról felmerülhet az a probléma, hogy nem ad oly módon számszerűsíthető, objektív eredményt, mint amit a konkrét pénznyereség adhatna. A koncentrációt tekintve további kutatásokra lehet szükség ahhoz, hogy megismerjük, hogy a koncentráció mértékéhez milyen arányban járul hozzá a szaktudás szintje, illetve milyen arányban járul hozzá a kognitív készségek mértéke olyan összetett feladatoknál, mint a póker.

A limitáló tényezők ellenére a kutatás eredményei hasznosak lehetnek abból a szempontból, hogy megismerjük, milyen pszichológiai faktorok befolyásolhatják a személy teljesítőképességét teljesítményhelyzetekben, ezen felül útmutatásul szolgálhatnak olyan személyek vagy szervezetek számára, akik érdekeltek a teljesítmény növelésében. Mindezekon felül a kutatás eredményei több olyan kérdést is felvethetnek, amelyek jövőbeni kutatások témájául szolgálhatnak.

FELHASZNÁLT SZAKIRODALOM

- Anderman, E. M., & Maehr, M. L. (1994). Motivation and Schooling in the Middle Grades. *Review of Educational Research*, 64(2), 287–309.
- Brett, J. F., & VandeWalle, D. (1999). Goal Orientation and Goal Content as Predictors of Performance in a Training Program. *Journal of Applied Psychology*, 84(6), 863.
- Bruin, A. B. H., Smits, N., Rikers, R. M. J. P., & Schmidt, H. G. (2008). Deliberate practice predicts performance over time in adolescent chess players and drop-outs: A linear mixed models analysis. *British Journal of Psychology*, 99(4), 473–497.
- Cellar, D. F., Stuhlmacher, A. F., Young, S. K., Fisher, D. M., Adair, C. K., Haynes, S., ... & Riestler, D. (2011). Trait goal orientation, self-regulation, and performance: A meta-analysis. *Journal of Business and Psychology*, 26(4), 467–483.
- Charness, N., Tuffiash, M., Krampe, R., Reingold, E., & Vasyukova, E. (2005). The role of deliberate practice in chess expertise. *Applied Cognitive Psychology*, 19(2), 151–165.
- Csíkszentmihályi M. (2009). Az öröm művészete. Budapest, HU: Nyitott Könyvműhely.
- DeShon, R. P., & Gillespie, J. Z. (2005). A Motivated Action Theory Account of Goal Orientation. *Journal of Applied Psychology*, 90(6), 1096–1127.

- Diefendorff, J. M., & Lord, R. G. (2008). Goal-striving and selfregulation processes. In R. Kanfer, G. Chen, & R. D. Pritchard (Eds.), *Work motivation: Past, present, and future* (pp.151–196). New York: Routledge.
- Dweck, C. S. (1986). Motivational Processes Affecting Learning. *American Psychologist*, 41(10), 1040.
- Dweck, C. S., & Leggett, E. L. (1988). A Social-Cognitive Approach to Motivation and Personality. *Psychological Review*, 95(2), 256.
- Elliot, A. J., & Church, M. A. (1997). A hierarchical model of approach and avoidance achievement motivation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(1), 218–232.
- Elliot, A. J., & Friedman, R. (2007). Approach-avoidance: A central characteristic of personal goals. In B. R. Little, K. Salmela-Aro, & S. D. Philips (Szerk.), *Personal project pursuit: Goals, action, and human flourishing*. (o. 97–118). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Elliot, A. J., & Harackiewicz, J. M. (1996). Approach and avoidance achievement goals and intrinsic motivation: A mediational analysis. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 461.
- Fejes J. B. (2011). A tanulási motiváció új kutatási iránya: A célorientációs elmélet. *Magyar Pedagógia*, 111(1), 25–51.
- Halin, N., Marsh, J. E., Haga, A., Holmgren, M., & Sörqvist, P. (2014). Effects of speech on proofreading: Can task-engagement manipulations shield against distraction? *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 20(1), 69–80.
- Howell, A. J., & Buro, K. (2009). Implicit beliefs, achievement goals, and procrastination: A mediational analysis. *Learning and Individual Differences*, 19(1), 151–154.
- Howell, A. J., & Watson, D. C. (2007). Procrastination: Associations with achievement goal orientation and learning strategies. *Personality and Individual Differences*, 43(1), 167–178.
- Jelinek Zs. (2000): *A sportbeli fizikai sérülékenység személyiség háttere. Szakdolgozat*. ELTE PPK Pszichológia szak.
- Krause, K., & Freund, A. M. (2014). How to beat procrastination: The role of goal focus. *European Psychologist*, 19(2), 132.
- Krause, K., & Freund, A. M. (2016). It's in the means: Process focus helps against procrastination in the academic context. *Motivation and Emotion*, 40(3), 422–437.
- Lakey, C. E., Berry, D. R., & Sellers, E. W. (2011). Manipulating attention via mindfulness induction improves P300-based brain-computer interface performance. *Journal of Neural Engineering*, 8(2), 025019.
- Leary, M. R., & Tangney, J. P. (Eds.). (2011). *Handbook of self and identity*. Guilford Press. USA, New York, NY
- Moran, A. (2012). Concentration: Attention and Performance. In S. M. Murphy (Szerk.), *The Oxford Handbook of Sport and Performance Psychology* (o. 117–130). USA: Oxford University Press.

- Mrazek, M. D., Franklin, M. S., Phillips, D. T., Baird, B., & Schooler, J. W. (2013). Mindfulness training improves working memory capacity and GRE performance while reducing mind wandering. *Psychological science*, 24(5), 776-781.
- Nederveen Pieterse, A., van Knippenberg, D., & van Dierendonck, D. (2013). Cultural Diversity and Team Performance: The Role of Team Member Goal Orientation. *Academy of Management Journal*, 56(3), 782-804.
- Porath, C. L., & Bateman, T. S. (2006). Self-Regulation: From Goal Orientation to Job Performance. *Journal of Applied Psychology*, 91(1), 185-192.
- Posner, M. I., & Rothbart, M. K. (2007). Research on Attention Networks as a Model for the Integration of Psychological Science. *Annual Review of Psychology*, 58(1), 1-23.
- Roney, C. J., Higgins, E. T., & Shah, J. (1995). Goals and framing: How outcome focus influences motivation and emotion. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21(11), 1151-1160.
- Schiavella, M., Pelagatti, M., Westin, J., Lepore, G., & Cherubini, P. (2018). Profiling Online Poker Players: Are Executive Functions Correlated with Poker Ability and Problem Gambling? *Journal of gambling studies*, 34(3), 823-851.
- Schweizer, K., & Moosbrugger, H. (2004). Attention and working memory as predictors of intelligence. *Intelligence*, 32(4), 329-347.
- Seo, E. H. (2009). The Relationship of Procrastination with a Mastery Goal Versus an Avoidance Goal. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 37(7), 911-919.
- Siler, K. (2010). Social and Psychological Challenges of Poker. *Journal of Gambling Studies*, 26(3), 401-420.
- Sörqvist, P., Dahlström, Ö., Karlsson, T., & Rönnerberg, J. (2016). Concentration: The neural underpinnings of how cognitive load shields against distraction. *Frontiers in human neuroscience*, 10, 221.
- Sörqvist, P., & Marsh, J. E. (2015). How Concentration Shields Against Distraction. *Current Directions in Psychological Science*, 24(4), 267-272.
- Sörqvist, P., Stenfelt, S., & Rönnerberg, J. (2012). Working Memory Capacity and Visual-Verbal Cognitive Load Modulate Auditory-Sensory Gating in the Brainstem: Toward a Unified View of Attention. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 24(11), 2147-2154.
- St. Germain, J., & Tenenbaum, G. (2011). Decision-making and thought processes among poker players. *High Ability Studies*, 22(1), 3-17.
- Swann, C., Crust, L., & Vella, S. A. (2017). New directions in the psychology of optimal performance in sport: flow and clutch states. *Current Opinion in Psychology*, 16, 48-53.
- Vandewalle, D. (1997). Development and Validation of a Work Domain Goal Orientation Instrument. *Educational and Psychological Measurement*, 57(6), 995-1015.