



OLVASS FELESLEGESET!

A nők nem játsszák ki az ászaikat: a meghátrálás következményei¹

PACZÁRI VIKTÓRIA²

Claussen et al (2015) feltevése szerint a nők munkaerőpiaci hátrányait alacsony kockázatvállalási hajlandóságuk is magyarázhatja. Feltevésüket egy online játék eredményeinek kísérleti átrendezése segítségével vizsgálták.

A kutatás tárgya a 19. század óta létező, Schafkopf nevű tradicionális bajor kártyajáték online közössége volt. A játékot Magyarországon nem nagyon ismerhetik, ezért csak annyit írok róla, ami a tanulmány számunkra fontos kérdéséhez szükséges. Kimutatható-e a kockázatvállalás mértékében eltérés a férfi és a női játékosok között?

A játék népszerűségére jellemző, hogy a 2007-ben alapított online játék 2015-ben 500 millió lejátszott meccset könyvelhetett el. A játék bárki számára hozzáférhető, csupán egy ingyenes regisztráció szükséges hozzá. A játékot virtuális zsetonokkal játsszák, amelyeket nem lehet pénzre átváltani. A játék tétje tehát nem a pénzszerzés, hanem a pontgyűjtés, ami azonban presztízst ad (hiszen a többi játékos is látja) és persze nyerni jó érzés.

A kockázatvállalás mértéke két módon jelenik meg a játékban: vállalja-e a játékos, hogy – ha lapja ezt lehetővé teszi – elkezd-e licitálni, illetve emeli a tétet (illetve kontrázik-e) a játék során.

A kutatók a 2007. szeptember 5. és 2008. január 9. között lejátszott partikat és az ez idő alatt játékban résztvevőket kutatták. Az adatgyűjtés során 15 ezer játékost és 16 millió játszmát figyeltek meg. Mivel a játék nem gyűjt adatokat a játékosok demográfiai adatait illetően, a felhasználó fiókjai alapján lehetett következtetni (egy 3323 fős almintán) a játékos demográfiai jellemzőire (nem, életkor és lakhely). A két nem átlagéletkora között lényeges különbséget nem tapasztaltak, az átlagéletkor 30 év körül volt. A játékosok többnyire nagyvárosok lakói, és jellemzően inkább az esti órákban játszanak.

¹ Jörg Claussen – Eszter Czibor – Mirjam van Praag (2015): Women Do Not Play Their Aces: The Consequences of Shying Away. <http://ftp.iza.org/dp9612.pdf> Utolsó letöltés: 2017.01.05.

² Debreceni Egyetem, Humán Tudományok Doktori Iskola Szociológia és társadalompolitika doktori program, doktorandusz.



OLVASS FELESLEGESET!

A játék „férfias”: a női résztvevők aránya csupán 8,5% volt a vizsgált sokaságban, ugyanakkor a játzmák 36%-ában volt női résztvevő, de csupán 0,03%-ban fordult elő az, hogy egy meccsen csak nők ültek a virtuális asztalnál. Ez azt mutatja, hogy a nők többet játszanak mint a férfiak, illetve, hogy a virtuális asztalok mellett nincs nemi szegregáció.

A kutatás eredményei alátámasztják a kutatás hipotézisét, mely szerint a nők kevesebb kockázatot vállalnak: míg a férfiak az esetek 28%-ában indították el a játékot (vagyis vállaltak kockázatot), addig a nők esetében ennek aránya csupán 21% volt. Ugyanakkor a kezdeményező szerepet vállaló nők gyakrabban győztek, mint az ugyanilyen helyzetben lévő férfiak (78% és 76%).

Továbbá a játék során a férfiak 18%-a vállalta, hogy egyedül játszik, a nők esetében ez csak 15% volt, inkább semleges (mellék-)szerepet vállaltak. Végül, a nők a férfiaknál ritkábban emelték a tétet vagy kontráztak.

A nők tehát noha legalább olyan jól játszanak mint a férfiak, ha ugyanolyan esélyük lenne a nyeresre, a férfiaknál könnyebben meghátrálnak, illetve kevesebb zsetont nyernek.

A „mindig csak a biztosra hajtásnak” azonban nem csak a játéokban, hanem a munkaerőpiacon is ára van: a kockázatkerülő nők jelentős fizetésemelkedéstől és karrierlehetőségtől fosztják meg magukat, ráadásul mindezt tudtukon kívül teszik.

A probléma fontosságát nem csak a női egyenjogúság növelésének igénye adja. Az alacsony kockázatvállalási hajlandóság hatékonyságcsökkenéshez is vezethet. Ahogy a virtuális asztal mellett a játék minősége alacsonyabb, ha a jó lapokkal nem játszanak a nők elég élesen, ugyanígy előfordulhat, hogy egy vezető pozíció betöltésére egy erre tökéletesen alkalmas nő helyett – ha ő nem meri elvállalni a kockázatokkal járó állást – egy képességeit tekintve gyengébb, de bátrabb férfit vesznek fel, aki ronthatja a teljesítményt.

A kutatás eredménye meglepő, hiszen ebben a játékban nincs meg a szemtől szembe játszott játék élménye, el lehet bújni egy monitor és egy fiktív karakter mögé, ezáltal személytelenebb, továbbá a játéknak nincs igazi tétje, hiszen a pontokat nem lehet valódi pénzre váltani. S lám, mégis ilyen erősen kiütköznek a játék során a nemi különbségek.