

**Uniwersytet Łódzki**  
**Wydział Nauk o Wychowaniu**  
**Instytut Psychologii**

**Krzysztof Litwinowicz**  
**104310/p**

**PREFERENCJE GATUNKÓW GIER  
KOMPUTEROWYCH A OSOBOWOŚĆ  
I AGRESYWNOSĆ U MŁODZIEŻY GIMNAZJALNEJ**

**praca magisterska napisana  
pod kierownictwem  
dr Jana Chodkiewicza**

**Łódź 2006**

# SPIS TREŚCI

<b>Wstęp</b> .....	4
<b>Część I</b>	
<b>1. Gry komputerowe</b> .....	6
1.1 Pojęcie gier komputerowych.....	6
1.2 Początki i rozwój gier komputerowych.....	7
1.3 Gry komputerowe jako część kultury przełomu XX i XXI wieku .....	11
1.4 Typologia gier komputerowych, z uwzględnieniem charakterystycznych cech gatunkowych.....	16
1.5 Kontrowersje dotyczące gier komputerowych.....	26
<b>2. Agresja</b> .....	32
2.1 Pojęcie i rodzaje agresji .....	32
2.2 Agresja w społeczeństwie XXI wieku.....	35
2.3 Źródła agresji.....	36
2.3.1 Koncepcje ewolucyjno-biologiczne.....	37
2.3.2 Koncepcje społeczno-kulturowe.....	38
2.3.3 Koncepcje psychologiczne.....	39
2.4 Agresja w mediach .....	42
2.5 Przeciwdziałanie agresji.....	47
<b>3. Osobowość</b> .....	49
3.1 Kontrowersje wokół pojęcia osobowości.....	49
3.2 Osobowość w świetle podstawowych paradygmatów psychologicznych...50	
3.2.1 Paradygmat psychodynamiczny.....	51
3.2.2 Paradygmat humanistyczny.....	56
3.2.3 Paradygmat poznawczo-behawioralny.....	59
3.3 Czynnikiowe koncepcje osobowości na przykładzie Wielkiej Piątki.....	64
3.4 Przyczyny różnorodności teorii osobowości.....	65
3.5 Osobowość a gry komputerowe.....	66

## **Część II**

<b>4. Metodologia badań własnych</b> .....	67
4.1 Przedmiot i cel badań.....	67
4.2 Hipotezy badawcze.....	67
4.3 Opis grupy badanej.....	68
4.4 Narzędzia badawcze.....	69
<b>5. Wyniki badań własnych</b> .....	77
5.1 Wprowadzenie do analizy badań.....	77
5.2 Weryfikacja hipotez badawczych.....	78
5.3 Podsumowanie.....	106
<b>Spis tabel</b> .....	111
<b>Bibliografia</b> .....	113
<b>Załączniki</b>	
Załącznik 1.....	118
Załącznik 2.....	119
Załącznik 3.....	122

## **Wstęp:**

Na przestrzeni ostatnich lat znacznie wzrosło zainteresowanie społeczeństwa tematyką związaną z wpływem gier komputerowych na ich odbiorców. Odzwierciedlają to częste „rewelacyjne” doniesienia medialne, w których zwykle przedstawiany jest schemat typu: Wyraźnie niedostosowany społecznie nastolatek popełnia krwawą zbrodnię, zaraz potem okazuje się, że grywał on w brutalne gry komputerowe, a więc wyciągany jest „oczywisty” wniosek, że to właśnie owe gry są winne zwichnięciu psychiki młodego człowieka. Rzadko brane są pod uwagę jakiegokolwiek inne czynniki, które mogły przyczynić się do danej tragedii. Wnioski takie w świadomości społecznej są generalizowane, przez co dla części społeczeństwa gry komputerowe zaczynają funkcjonować jako źródło „zła” i demoralizacji dzieci i młodzieży. Zwykle nie jest uwzględniana ani różnorodność samych gier, ani różnice indywidualne pomiędzy graczami, a związek przyczynowo-skutkowy „gry komputerowe-agresywność” jest przyjmowany jako oczywistość.

Taki stan rzeczy stał się inspiracją dla niniejszej pracy. Została w niej podjęta próba empirycznego zweryfikowania, na ile twierdzenia takie mają rację bytu. Podstawową różnicą pomiędzy tą pracą a innymi badaniami w tym temacie jest uwzględnienie różnorodności gatunków gier komputerowych, a także uwzględnienie czynników osobowościowych w kontekście preferowania różnych rodzajów gier komputerowych.

Badania dotyczą uczniów klas trzecich gimnazjum, dlatego wszelkie wnioski wysnute na podstawie analizy wyników powinny być odnoszone do tej właśnie grupy społecznej.

Niniejsza praca składa się z dwóch części. Pierwsza z nich zawiera informacje teoretyczne dotyczące obszaru badań. W jej obrębie znajdują się trzy rozdziały.

W rozdziale pierwszym zostały przedstawione informacje odnoszące się do gier komputerowych. Zawiera on definicje tego pojęcia, a także historię gier, typologię ich gatunków, społeczny kontekst gier, oraz ich wady i zalety.

Rozdział drugi poświęcony jest zjawisku agresji. Znajduje się w nim klasyfikacja rodzajów agresji, omówione są również jej przyczyny i rola, jaką odgrywa w społeczeństwie. Poruszony zostaje też problem związków agresji z grami komputerowymi.

W rozdziale trzecim omówione jest zagadnienie osobowości. Są tam przedstawione wybrane teorie osobowości, wpisujące się w ramy podstawowych paradygmatów psychologicznych. Poruszony jest też temat powiązań osobowości z grami komputerowymi.

Druga część niniejszej pracy ma charakter empiryczny. Zawiera rozdział metodologiczny, w którym podane są informacje na temat sposobu przeprowadzania badań oraz rozdział poświęcony prezentacji wyników badań.

# CZĘŚĆ PIERWSZA

## Rozdział 1. Gry komputerowe.

### 1.1 Pojęcie gier komputerowych

Różne rodzaje gier towarzyszą ludzkości od zarania dziejów. Spełniają one ważne funkcje w życiu każdego człowieka. Chcąc zrozumieć fenomen gier komputerowych, trzeba zacząć od przyjrzenia się grom jako takim.

Idąc za definicją słownikową, „gra” jest zabawą prowadzoną według pewnych zasad (Sobol, 1994).

Gry mogą być formą relaksu, a więc odpoczynku fizycznego i/lub psychicznego. Mogą stać się źródłem korzyści psychologicznych, takich jak wzmocnienie poczucia własnej wartości (w przypadku sukcesów w grze), mogą też przyczynić się do tworzenia i wzmacniania więzi społecznych (w przypadku gier towarzyskich i zespołowych). Ponadto odgrywają istotną rolę w kształtowaniu się osobowości.

*„Psychologowie przyznają grom wiodącą rolę w historii objawiania się i utwierdzania „ja” u dziecka i w formowaniu się jego charakteru. (...) Każda gra wzmacnia, wyostrza jakąś zdolność fizyczną lub intelektualną. Za pośrednictwem przyjemności i uporczywości czyni sympatycznym to, co na początku było trudne czy wyczerpujące. (...) Gra nie przygotowuje do określonego zawodu, lecz wprowadza w życie całościowo, rozwijając zdolności pokonywania przeszkód i stawiania czoła trudnościom” (Callois, 1997, za: Szczechowicz, 1999 s.6)*

Powyższe informacje można w dużej mierze odnieść również do gier komputerowych.

Aby można było mówić o grach komputerowych, należy najpierw sprecyzować to pojęcie. Nie jest to jednak zadaniem prostym, jako że samo zjawisko gier komputerowych jest niezwykle rozległe i zróżnicowane. Najbardziej ogólne definicje pomijają wiele istotnych aspektów, natomiast tym bardziej szczegółowym brak uniwersalności. Niemniej, warto pokusić się o w miarę optymalną kompilację informacji podawanych przez różnych autorów. Na podstawie wyjaśnień i definicji przytaczanych przez badaczy tematu (Łukasz, 1998; Jakubiak, 1999; Franek, 2000) można gry komputerowe zdefiniować następująco:

Gra komputerowa jest rodzajem programu komputerowego, który spełnia przede wszystkim funkcję ludyczną, oraz stanowi interaktywne środowisko, w którym użytkownik może wpływać na akcję w ramach określonych przez twórców reguł.

Niejako równolegle do tego terminu funkcjonuje określenie „gry wideo”, choć powoli znika ono z języka potocznego. Rozróżnienie takie ma podstawę historyczną, a wywodzi się od różnic w sprzęcie elektronicznym, służącym do grania. Generalnie, z grami komputerowymi mamy do czynienia w przypadku, kiedy narzędziem do ich użytkowania jest komputer osobisty, zaś w przypadku gier wideo narzędziem jest specjalna konsola do gier (zwykle połączona z telewizorem). Mianem gier wideo określane są również automaty w salonach gier, będące zintegrowanym połączeniem konsoli i ekranu.

Obecnie różnice te nie odgrywają większej roli, gdyż gry komputerowe i gry wideo przestały się różnić istotnie pod względem jakości technicznej. Co więcej, te same tytuły częstokroć wydawane są zarówno w wersji konsolowej jak i komputerowej. Ponadto pojęcia gier komputerowych i gier wideo w języku potocznym, jak i w literaturze fachowej, są często używane zamiennie. Dlatego też użyty dla potrzeb tej pracy termin „gra komputerowa” będzie odnosił się również do gier wideo.

## **1.2 Początki i rozwój gier komputerowych**

Początki gier komputerowych datujemy na lata 50-te XX-go wieku. Wtedy to, w roku 1952, A.S. Douglas stworzył elektroniczny odpowiednik gry „w kółko i krzyżyk”, posługując się w tym celu komputerem uniwersytetu w Cambridge. Przez kolejne dwadzieścia lat powstawały okazjonalnie kolejne proste gry komputerowe, jednak ich popularność była niewielka, a użytkownicy ograniczali się do środowisk uniwersyteckich i badawczych (jako że tylko te kręgi miały wtedy dostęp do komputerów, zajmujących wówczas powierzchnię kilku sal). Dopiero w 1972 roku nastąpił przełom, kiedy to firma Atari wypuściła na rynek automat z grą „Pong”. Był to pierwszy krok w stronę komercjalizacji gier komputerowych. „Pong” (będący skrajnie uproszczoną elektroniczną wersją tenisa) odniósł ogromny sukces, stając się jednocześnie pierwszą grą z tak zwanej klasyki; „kamieniem milowym” przemysłu rozrywki elektronicznej. Kolejny przełom nastąpił w roku 1980, za sprawą gry „Pacman”, gdzie po raz pierwszy pojawiła się

„sztuczna inteligencja” pod postacią czterech goniących gracza duszków ([http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_komputerowa](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa)).

Pod koniec lat siedemdziesiątych pojawiły się pierwsze konsole przeznaczone do użytku domowego, posiadające możliwość podłączenia do telewizora. Początkowo konsola taka służyła do grania wyłącznie w jedną konkretną grę. Dlatego też kolejnym przełomem było wprowadzenie konsol z wymiennymi modułami z grami. Wkrótce potem powstały pierwsze komputery osobiste, które prócz tego, że były narzędziem pracy, mogły służyć również do grania w gry, zapożyczone zazwyczaj od konsolowych pierwowzorów (Jakubiak, 1999).

Wraz z pojawianiem się na rynku coraz nowszych modeli komputerów, dających coraz większe możliwości graficzne i dźwiękowe, gry komputerowe przechodzą gwałtowną ewolucję. Pierwotne wersje Ponga czy Pacmana były monochromatyczne (czarno-białe ew. czarno-zielone) i całkowicie „nieme”. Kolejne tytuły jednak z roku na rok zaskakiwały coraz większą ilością barw (najpierw wykorzystaniem palety czterech kolorów, potem ośmiu, szesnastu), lepszą rozdzielczością (ilością wyświetlanych pikseli, a co za tym idzie, ilością szczegółów graficznych), jak i coraz bogatszym dźwiękiem –zaczynając od pojedynczych zgrzytliwych tonów towarzyszących grze, a kończąc na miłych dla ucha, choć nadal niezbyt skomplikowanych melodiach (<http://www.pong-story.com>).

Na początku lat osiemdziesiątych dominują głównie proste gry zręcznościowe, tzw. platformówki (por. rozdział 1.4). Jednakże z każdym kolejnym rokiem pojawia się coraz więcej tytułów zaskakujących nowatorskim podejściem. Można zaobserwować swojego rodzaju „wyścig” pomiędzy twórcami gier w stosowaniu najnowszych rozwiązań technicznych, jak i w oryginalności pomysłów. Gry stają się coraz bardziej zróżnicowane poprzez poszerzenie i wzbogacenie środowiska interakcji. Stawiają przed graczem nowe cele i otwierają mu nowe możliwości. Powstają prekursorzy nowych gatunków gier: strategicznych, logicznych, wyścigów, przygodowych, sportowych, i wielu innych. Postęp techniczny w dziedzinie gier komputerowych w latach osiemdziesiątych wieńczy słynny „Prince of Persia” (1989) –zaskakujący świetną jak na tamte czasy grafiką a przede wszystkim animacją, wiernie odzwierciedlającą u tytułowego bohatera dynamikę ruchów ludzkiego ciała (<http://forum.princel.com.ar/pop1/historia.html>).

W roku 1992 wydano grę „Wolfenstein 3D”, która z punktu widzenia historii gier komputerowych była kolejnym punktem zwrotnym w ich rozwoju, a to za sprawą



pionierskiego wykorzystania trójwymiarowego środowiska gry (technologia 3D). Należałoby wspomnieć, iż „Wolfenstein” oferował trójwymiarowość otoczenia jedynie w zakresie zawężonym do kierunków horyzontalnych, natomiast pełne wykorzystanie środowiska 3D wraz z osią wertykalną miało miejsce rok później, w znanej grze „Doom” (<http://www.mac-archive.com/wolfenstein/history.html>). O ile gry 3D stanowiły na początku lat dziewięćdziesiątych zaledwie margines wszystkich gier, to technologia ta z roku na rok rozwijała się i zdobywała na popularności, czego skutki widzimy obecnie, kiedy to trudno znaleźć jakąkolwiek grę bez wykorzystania choćby częściowo technologii trójwymiarowych. Niezwykle ważnym dla rozwoju gier komputerowych było wprowadzenie nośników danych w technologii zapisu optycznego (płyty CD, a później DVD) na miejsce wcześniejszego zapisu magnetycznego (dyskiety, a wcześniej kasyety magnetofonowe). Umożliwiło to znaczne poszerzenie i rozbudowanie kodu gry, ponieważ płyty CD pozwalają na zapisanie kilkaset razy większej ilości informacji niż dyskietki. W efekcie gry komputerowe mogły zostać znacznie rozbudowane pod względem treści merytorycznej, jak i zawartości grafiki i dźwięku. Dzięki takim możliwościom pojawiły się również próby wprowadzania do świata gier zapisu wideo (po raz pierwszy w 1994 roku w grze „The 7th Guest”), jednakże na dłuższą metę rozwiązania takie nie zdobyły zbyt wielkiej popularności.

Od tamtej pory gry komputerowe nieustannie rozwijają się, i choć coraz trudniej uniknąć w nich pewnej wtórności, to od strony technicznej widzimy ciągły, dynamiczny postęp. O ile na początku lat dziewięćdziesiątych szczytem wymagań odbiorcy wobec nowej pozycji była zadowalająca grafika w 64 do maksimum 256 kolorach w rozdzielczości 640 na 480 pikseli, oraz niezbyt skomplikowana 2-4 kanałowa melodia robiąca za oprawę muzyczną,

o tyle dzisiaj standardem jest wykorzystanie palety kilku milionów kolorów i odcieni, rozdzielczość rzędu 1024 na 768, oraz muzyka nagrywana w specjalistycznym studio dźwiękowym, nierzadko wykonywana przez profesjonalne zespoły muzyczne lub nawet orkiestrę symfoniczną, z udziałem solowych wokalistów oraz chórów. Ogrom postępu uświadomić możemy sobie również patrząc na stopień rozbudowania „wewnętrznego świata” gry. Pierwsze gry rozgrywały się na jednym „ekranie”, stanowiącym rodzaj „planszy”(lokacji), na której działa się akcja. Z czasem gry poszerzano -zamiast jednej planszy pojawiło się kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt. Natomiast obecnie, gry komputerowe przedstawiają nierzadko całe krainy, które można przemierzać i eksplorować godzinami czy nawet całymi dniami. Przewodzą w tym gry z gatunku RPG,

w których świat gry nie jest już jakąś abstrakcyjną, wyjętą z kontekstu planszą, ew. ich zestawem. Posiada swoją fabułę, logikę, historię, charakterystyczną kulturę, architekturę, mieszkańców itp. Urozmaicały się również możliwości interakcji w ramach tych lokacji – -początkowo, w grach zręcznościowych, zwykle akcja ograniczała się do unikania przeszkód i przeciwników, ew. walki z nimi, oraz zbierania punktów. Od tego czasu wiele się zmieniło. W grach typu RPG można prowadzić rozbudowane dialogi z innymi postaciami, rozwiązywać zagadki, walczyć z różnorodnymi przeciwnikami, i to na wiele sposobów, zwiedzać różne miejsca i odkrywać ich tajemnice, wchodzić w interakcję z otoczeniem tzn. m.in. używać przedmiotów znalezionych w grze, itp.

Jednym z kluczowych momentów w rozwoju gier komputerowych było pojawienie się Internetu. Bardzo szybko zaczęły powstawać gry umożliwiające granie przez sieć kilku graczom ze sobą, czy to w charakterze rywali (np. Szachy on-line), czy też partnerów sprzymierzających siły przeciwko innym graczom, lub też przeciwnikom generowanym przez komputer. Zwłaszcza na początku XXI wieku szczególnie popularne stały się gry sieciowe typu Strzelanin FPS, Strategii, oraz RPG (poszczególne gatunki gier omówione są w rozdziale 1.4).

Charakterystyczne dla pierwszych lat trzeciego milenium są również nowe formy gier, takie jak gry uruchamiane ze stron internetowych (tzw. przeglądarkowe) oraz gry w telefonach komórkowych ([http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_komputerowa](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa)).

Obecnie jesteśmy świadkami dalszego wyścigu technologicznego w dziedzinie gier komputerowych. Coraz większe możliwości techniczne komputerów przekładają się na gry zaskakujące coraz wspanialszą grafiką, bogatszym dźwiękiem, większą złożonością.

Rynek gier komputerowych stał się ogromnym biznesem, który według danych z 2004 roku, notuje obroty ponad siedem miliardów USD (<http://www.klubinformatyka.pl/artukul.php?a=13>). Wszystko wskazuje na to, że tendencja do tak gwałtownego rozwoju tej branży, jaki obserwowaliśmy dotychczas, utrzyma się również w przyszłości. Taki stan rzeczy musi naturalnie znaleźć swoje odzwierciedlenie w przemianach społecznych.

### 1.3 Gry komputerowe jako część kultury przełomu XX i XXI wieku

Kiedy w latach pięćdziesiątych-sześćdziesiątych XX wieku pojawiały się pierwsze gry komputerowe, nic nie zapowiadało ich ogromnej popularności, ani roli jaką odegrają w obrazie społeczeństwa na początku następnego milenium. Ich wpływ na życie ówczesnych ludzi był niemal zerowy. Pierwsza istotna zmiana nastąpiła z momentem rozpowszechnienia automatów ze wspomnianą wcześniej grą „Pong”. Gra ta szybko zdobyła bardzo dużą popularność, przez co znalazła swoje miejsce w szeregu rozmaitych rozrywek, jakimi ludzie umilali sobie czas wolny. Zaczęła funkcjonować w świadomości społecznej jako kolejna alternatywa spędzania czasu. Były to zaledwie początki rozwoju przemysłu związanego z grami komputerowymi, jednak właśnie tu należy szukać również początków przemian kulturowych, jakie niewątpliwie gry komputerowe spowodowały.

Pierwsze gry uważane były za „cud techniki” i jako takie budziły zainteresowanie szerokich grup odbiorców. Jednakże ze względu na ich prostotę, i z dzisiejszego punktu widzenia, wręcz prymitywność, szybko znudziły się starszym graczom, stając się ulubioną rozrywką dzieci i młodzieży.

Prawdziwy rozkwit gier komputerowych nastąpił dopiero pod koniec lat osiemdziesiątych i na początku lat dziewięćdziesiątych, za sprawą rozpowszechniania się prostych konsol do gier oraz przenośnych gier elektronicznych, a później także komputerów osobistych. Z roku na rok pojawiało się coraz więcej różnych tytułów, coraz bardziej zróżnicowanych pod względem formy i treści. Równolegle rosła liczba graczy, i choć nadal gry komputerowe były przede wszystkim domeną zainteresowania młodego odbiorcy to zdarzały się coraz liczniejsze wyjątki. Z tego okresu też pochodzi powszechne przeświadczenie, że gry komputerowe są jedynie „infantylną zabawą dla dzieci”. Opinia ta, choć dawno już nieaktualna, funkcjonuje w społeczeństwie do dzisiaj. Tak też większość społeczeństwa żyje w przeświadczeniu, iż głównym odbiorcą, a także adresatem gier, są dzieci, a w najlepszym przypadku młodzież we wczesnym wieku dorastania.

Tymczasem wraz ze wzrostem złożoności i pomysłowości gier, rosła liczba starszych graczy. Gry stawały się coraz bardziej ambitne i dojrzałe treściowo. Poruszały coraz poważniejsze i bardziej złożone zagadnienia. Nic więc dziwnego, że pośród ich odbiorców coraz częściej znajdowały się osoby dorosłe. Obecnie pośród graczy zaledwie

koło 20% stanowią dzieci i młodzież, natomiast niewiele mniej, bo około 17% stanowią już ludzie po 50 roku życia (Rokicki, 2003).

Powoli upada również mit głoszący, że w gry komputerowe grają niemal wyłącznie mężczyźni (ew. chłopcy). Z badań przeprowadzonych w USA wynika, że około 25% do 39% graczy to kobiety (Tyliński, 2006; por. też: <http://www.egospodarka.pl/8430,Gry-popularniejsze-niz-muzyka,1,39,1.html>), a odsetek ten nadal wzrasta.

Znaczna część społeczeństwa broni się zaciekle przed przyjęciem do wiadomości faktu, że gry komputerowe na stałe zakorzeniły się w naszej kulturze. Ich znaczenie jest często bagatelizowane, lub też sprowadzane jedynie do samych zagrożeń z grami związanych. Tymczasem gry komputerowe w krajach wysoko rozwiniętych technicznie, stały się elementem codzienności. Niosą ze sobą zagrożenia, ale i wiele korzyści. Ich treść początkowo odnoszona była do kultury twórców gier, jednak z czasem gry niejako uniezależniły się od swoich korzeni, aż w końcu zaczęły same kulturę współtworzyć, i to na kilka sposobów (Jakubiak, 1999; Borowik-Dąbrowska, 2003). Gry komputerowe są obecnie jednym z najpopularniejszych sposobów spędzania wolnego czasu, konkurując z formami tak rozpowszechnionymi jak oglądanie telewizji, kino, czytanie literatury czy też sport. Każdego dnia na całym świecie miliony ludzi spędza długie godziny przed ekranami, grając w gry. Ma to bezpośredni wpływ na kształtowanie się ich osobowości, sposobu patrzenia na świat, a także cech fizycznych. Mówiąc ogólnie, im więcej człowiek spędza czasu przy grach komputerowych, tym bardziej determinuje to jego funkcjonowanie. Chodzi o podkreślenie faktu, że granie w gry odgrywa znaczącą rolę w organizacji naszego życia codziennego, jaki w naszych kontaktach społecznych. Taki stan rzeczy znajduje swoje odbicie w funkcjonowaniu całego społeczeństwa jako takiego. Gry komputerowe przyczyniają się do zmiany wzorców komunikacji międzyludzkiej, co między innymi skutkuje atomizacją społeczeństwa (Borowik-Dąbrowska, 2003). Wypierając inne formy relaksu, zmieniają przyzwyczajenia i sposób spędzania czasu coraz większej ilości osób. Wszystko to skutkuje tworzeniem nowego rodzaju myślenia, systemu wartości, zachowania – słowem - kultury.

Coraz więcej ludzi zaczyna doszukiwać się w grach komputerowych czegoś więcej niż tylko prostego sposobu na rozrywkę. Gry zaczynają być postrzegane jako rodzaj twórczości, niosącej ze sobą walory artystyczne, i jako takie mogące spełniać rolę dzieła sztuki:

*„Pojawiają się (...) głosy, że są one (gry -przyp. autora) zjawiskiem kulturowym, tak samo jak literatura i film. Że są nową formą przekazu kulturowego i kierują się swoimi własnymi prawami, zachowując jednocześnie związki ze starszymi dziedzinami twórczości, czerpiąc z nich i równocześnie wzbogacając je o nowe elementy.”*  
(Jakubiak, 1999 s.14)

Gry komputerowe zdobyły swoje miejsce w abstrakcyjnym i ulotnym świecie doznań estetycznych, inspiracji, uniesień i wzruszeń. Potrafią oburzać, jak i zachwycać. Mimo że przedstawiają fikcyjną rzeczywistość, budzą jak najbardziej realne emocje, dostarczając bogactwa przeżyć i doświadczeń. Jedyne co może odróżniać jeszcze gry od „prawdziwej” sztuki, to ich nieodłączny rys komercyjny. Nie jest żadną tajemnicą, że o powstaniu danej gry decyduje przede wszystkim zapotrzebowanie rynku na tego typu produkt. Jednakże nie oznacza to, że sam proces powstawania gry pozbawiony jest spontaniczności i radości tworzenia, które tak ważne są w przypadku dzieł artystycznych. Wręcz przeciwnie. Można zaryzykować stwierdzenie, że żadna z gier uważanych obecnie za „klasykę” nie powstała by, gdyby nie autentyczne zaangażowanie ich twórców; gdyby nie chęć stworzenia gry, która nie tyle „powali na kolana” rzesze odbiorców, co przede wszystkim pozwoli autorom na wyrażenie siebie, swojej pomysłowości i wycucia. Która przyniesie satysfakcję wynikającą z samego procesu tworzenia. Jako przykład mogą posłużyć gry z serii „Frontier” Davida Brabena, który przeszedł już do legendy jako swego rodzaju perfekcjonistyczny twórca-pasjonat. Dla niego liczy się w procesie tworzenia gry przede wszystkim urzeczywistnienie swojej wizji. Efekt końcowy umożliwi odbiorcom doświadczenie wykreowanego przez niego świata w sposób niezwykle intensywny, sprawiając, że inspiruje on i budzi autentyczne emocje (<http://frontier.klasyka.do.pl/aboutgame/braben.htm>). Ponadto, gdy mowa o sztuce, należy pamiętać, że prawie nikt nie kwestionuje już dziś artystycznej istoty twórczości literackiej, filmowej czy też muzycznej, mimo że każda z tych dziedzin w większym lub mniejszym stopniu jest skomercjalizowana i dostosowuje się do oczekiwań konsumenckich społeczeństwa. Jest to szczególnie widoczne w branży muzyki popularnej, a także w większości nowszych tytułów światowego kina. Natomiast gry komputerowe nadal są przeważnie pomijane, mimo że częstokroć łączą w sobie powyższe, a nawet jeszcze więcej dziedzin artystycznych, co więcej, dodają kolejny element, którego brak „dotychczasowej” sztuce – interaktywność. Dzięki interaktywności odbiorca staje się w pewnym stopniu współtwórcą efektu końcowego, czyli tego, jak gra

zostanie odebrana. Skutkuje to znacznie zwiększonym zaangażowaniem w proces grania w porównaniu z odbiorem wytworów innych dziedzin artystycznych.

Należałoby również wspomnieć, że gry komputerowe niejednokrotnie bywają inspiracją dla twórców z innych dziedzin, m.in. filmowych. Początkowo fabuły gier często czerpały pomysły i bohaterów z popularnych filmów, książek, czy komiksów. Obecnie coraz częściej to gra kreuje jakąś postać, która przenoszona jest przez filmowców na ekrany, lub też jej przygody opisywane są w książkach (Jakubiak, 1999; Tyliński, 2006). Lista filmów i seriali na podstawie gier komputerowych sięga już blisko trzydziestu tytułów, a planowane są już kolejne ([http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry\\_komputerowe](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry_komputerowe)) Również muzyka z gier coraz częściej doceniana jest ze względu na jej walory artystyczne. W przypadku licznych produkcji w opakowaniu z grą znaleźć można osobną płytę ze ścieżką dźwiękową z gry (np. w przypadku „Diablo 2”), lub też jest ona udostępniana w Internecie (np. „Arcanum”).

Rozwój i popularyzacja gier komputerowych nie pozostały bez wpływu również na światową gospodarkę. Z roku na rok coraz większe sumy przeznaczane są na tworzenie „rozrywki elektronicznej”, jak i czerpane są z niej coraz większe zyski. Ocenia się, że obecnie dochody ze sprzedaży gier wynoszą około 20 miliardów dolarów rocznie, a budżety pojedynczych tytułów sięgają kilkudziesięciu milionów dolarów (Tyliński, 2006). Do tych sum doliczyć należy jeszcze zyski z obrotu sprzętem do grania, takim jak konsole czy komputery. Nie raz się przecież zdarza, że komputer, mimo swojej wielofunkcyjności, kupowany jest niemal wyłącznie w celu grania na nim. Dodatkowo, w przypadku tych najpopularniejszych gier sieciowych, producent zarabia nie tylko na sprzedanych kopiach gry, ale pobiera opłaty również za granie, zwykle pod postacią comiesięcznego abonamentu.

Gracze z całego świata zrzeszają się w swoiste społeczności, grupujące zwykle fanów konkretnej gry. Najczęstszym i najłatwiej dostępnym sposobem komunikowania się takich graczy między sobą jest Internet. Swoją drogą, to właśnie gry sieciowe, czyli rozgrywane m.in. przez Internet, są obecnie najbardziej popularne, i to wokół nich gromadzi się najwięcej graczy. I choć początkowo, kiedy Internet był jeszcze nowością, granie po sieci było zjawiskiem niszowym, to obecnie w każdej sekundzie w wirtualnych internetowych światach znajdują się miliony graczy, a często w jednej grze uczestniczy naraz nawet do 300 000 osób! (Godlewski, 2005). Dla fanów poszczególnych gier organizowane są różnorodne happeningi, zwykle przybierające postać turniejów, od

regionalnych aż po międzynarodowe, na których nagrody sięgają setek tysięcy dolarów. (Spieczyński, 2005; Budzowski, 2006) Co więcej, w wirtualnych światach gracze zdobywają różne „wirtualne dobra” –może to być bohater, którym dany gracz grał przez wiele godzin, przez co stał się on wyjątkowo potężny, może to być jakiś pojedynczy przedmiot, który w świecie gry znajdowany jest niezwykle rzadko, w końcu, zależnie od gry, mogą to być surowce do budowy wirtualnego królestwa, czy też samo królestwo jako takie. Żeby w świecie gry wejść w posiadanie wyżej wymienionych „towarów”, trzeba zazwyczaj poświęcić dziesiątki, a nawet setki godzin na ich zdobywanie. Bardzo szybko jednak pojawili się chętni, którzy woleli zapłacić określoną sumę, i od razu dostać upragniony przedmiot, niż godzinami poszukiwać go w świecie gry. Tak powstał handel wirtualnymi dobrami, czyli sprzedawanie wirtualnych przedmiotów za prawdziwe pieniądze. I choć początkowo były to jedynie pojedyncze przypadki, to teraz praktycznie w każdym internetowym serwisie aukcyjnym, jak „Allegro” czy „eBay” znajdziemy mnóstwo podobnych ogłoszeń. A chętnych nie brakuje. W Polsce ceny takich przedmiotów dochodzą do kilkudziesięciu złotych, natomiast w USA nierzadko nawet do kilku tysięcy dolarów (Godlewski, 2005). Tak więc konsekwencje ekonomiczne ma nie tylko produkcja i sprzedaż gier, ale również ich użytkowanie. Pojawił się nawet nowy wirtualny zawód –tzw. „chiński farmer” (nazwa wzięła się stąd, że większość takich „farmerów” pochodzi z Chin i Korei Południowej) –jest to osoba, która dostaje regularną pensję za granie w daną grę i odnajdywanie w niej cennych wirtualnych przedmiotów, by później pracodawca mógł te przedmioty sprzedawać (Pasternak, 2005).

Tendencja do tak silnego rozwoju tej gałęzi gospodarki skutkuje tworzeniem coraz większej ilości miejsc pracy w jej obrębie. Wzrasta zapotrzebowanie na niezbędnych w procesie tworzenia gier specjalistów, takich jak informatycy, graficy, architekci, muzycy, designerzy, aktorzy i inni. W efekcie wiele młodych osób decyduje się na kształcenie pod kierunkiem branży rozrywkowej, m.in. gier komputerowych. W ten sposób gry komputerowe wpływają pośrednio na kierunek rozwoju cywilizacyjnego.

## **1.4 Typologia gier komputerowych, z uwzględnieniem charakterystycznych cech gatunkowych**

Gry komputerowe dzieli się zwykle na różne rodzaje, w zależności od formy gry, typu zawartych w niej interakcji, a przede wszystkim ze względu na cel gry i możliwe sposoby jego osiągnięcia. Jest wiele różnych gatunków gier, tak jak i wiele jest gustów graczy. Zazwyczaj wyróżnia się kilka głównych kategorii, a wśród nich rozmaite podkategorie, jednak takie podziały nigdy nie są ani kompletne, ani do końca trafne, jako że zawsze znajdzie się jakaś gra, która nie daje się jednoznacznie zaklasyfikować do żadnego z gatunków. Na dodatek, zwłaszcza w ostatnich latach, szczególnie popularne zrobiły się gry łączące ze sobą cechy kilku różnych gatunków (tzw. hybrydy) ([http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry\\_komputerowe](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry_komputerowe)). Dlatego też poniżej przedstawiony podział nie jest w żadnym wypadku kompletną klasyfikacją, a jedynie typologią stworzoną na potrzeby tej pracy, na podstawie źródeł takich jak czasopisma branżowe (pierwsze podziały wprowadziły właśnie czasopisma zajmujące się grami – w Polsce na początku lat dziewięćdziesiątych jako jedne z pierwszych były „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych” i „Gambler”) oraz portale internetowe takie jak „Wikipedia” ([http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry\\_komputerowe](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry_komputerowe)). Uwzględnienie różnic pomiędzy poszczególnymi gatunkami gier jest jednym z podstawowych założeń tej pracy, dlatego też ważne jest, żeby sprecyzować, jakiego typu gry kryją się pod daną nazwą. Jako że niniejsza praca zajmuje się m.in. związkami między agresywnością graczy a preferowanymi przez nich gatunkami gier, poniższa typologia stworzona została tak, by była w miarę kompletna, a jednocześnie pozwalała jednoznacznie wyodrębnić te gry, które zawierają najwięcej przemocy. Do każdego opisu danego rodzaju gry jest dołączona krótka notka na temat zawartości scen brutalnych czy nasyconych przemocą w większości tego typu produkcji. W notkach tych występują terminy „przemoc” i „brutalność” i dla dobra tej pracy należy je zoperacjonalizować. Pod pojęciem „przemoc” rozumiany jest element bezpośredniej agresji, chęci wyrządzenia krzywdy lub zaszkodzenia komuś poprzez użycie siły. Pod pojęciem „brutalność” rozumiemy realistyczne i nacechowane okrucieństwem ukazywanie scen przemocy oraz jej bezpośrednich skutków dla ofiary. Termin ten oznaczać będzie również obecność realistycznych scen zadawania bólu, cierpienia i zabijania.



Warto jeszcze dodać, że nazwy niektórych gatunków gier pochodzą z języka potocznego, lub też z języka angielskiego, oraz zawierają skróty literowe. Takie nazwy są jednak używane powszechnie w literaturze branżowej, i chyba najlepiej oddają istotę danego rodzaju gier, dlatego zostały zaadaptowane w niezmienionej postaci również do tej pracy.

## PODZIAŁ GIER:

### *Sportowe*

Są to komputerowe wersje różnego rodzaju sportów, jak piłka nożna, tenis, baseball, bilard, skoki narciarskie, golf, i wiele innych. Jest to jeden z najstarszych gatunków gier, i nadal cieszy się dużą popularnością. Zależnie od rodzaju sportu, gry takie stawiają przeważnie na zręczność gracza w obsłudze myszki/klawiatury/joysticka/joypada, lecz czasem też na wyczucie i umiejętność planowania strategii działania (bądź też oba te elementy).

Przykładowe gry to „Sensible Soccer”(jeden z pierwszych „hitów” wśród gier sportowych) „FIFA 2005” czy też „3D Pool”

Zawartość przemocy w tych grach zwykle jest niska lub też zgoła zerowa (z wyjątkiem sportów pokroju boksu, gdzie jednak zazwyczaj nadal unika się pokazywania przesadnej brutalności. Ponadto sporty walki zwykle zaliczane są do oddzielnej kategorii *bijatyk* ).

### *Gry Akcji (Zręcznościowe)*

To jeden z najpopularniejszych rodzajów gier. Zwykle polegają na tym, że główny bohater zostaje wplątany w jakąś bardziej lub mniej oryginalną fabułę, a żeby dobrać do szczęśliwego finału, rękoma gracza musi przemierzyć kilka-kilkanaście rozległych poziomów, w których unika pułapek, skacze nad przepaściami, błądzi po plątaninach korytarzy, czasami z kimś walczy, zdarzają się też niezbyt skomplikowane zagadki logiczne. Od czasu do czasu pojawiają się dialogi z innymi postaciami, ale rzadko mają kluczowe znaczenie dla gry. Od gracza zwykle wymagana jest duża zręczność i refleks, a w nieco mniejszym stopniu umiejętność główkowania i logicznego myślenia.

Niepisana reguła stało się, że gry tego rodzaju niemal bez wyjątku tworzone są w środowisku trójwymiarowym, a widok na akcję jest „zza pleców bohatera” (tzw. TPP – Third Person Perspective)

Najsłynniejszą grą z tej kategorii jest „Tomb Rider”. Inne przykładowe tytuły to cykl „Harry Potter”, „Hugo” czy też „Shrek” (wiele filmów, zwłaszcza dla dzieci i młodzieży, doczekuje się swojej wersji komputerowej właśnie pod postacią gier akcji).

Zawartość przemocy w zręcznościowych grach akcji jest zwykle niska lub średnia. Walka jest jedynie jednym z elementów tych gier i zwykle pozbawiona jest brutalnego realizmu. Krew pojawia się sporadycznie i tylko w niektórych tytułach.

### *Wyścigi*

Te gry polegają, jak sama nazwa wskazuje, na ściganiu się z przeciwnikami. „Kto szybszy ten lepszy”. Może to być emulacja prawdziwych wyścigów, takich jak wyścigi rajdowe, Formuły 1, czy też motocyklowe, ale i wyścigów zupełnie fantastycznych jak np. wyścigi futurystycznych bolidów unoszących się nad ziemią, czy też zgoła komicznych samochodzików rodem z kreskówki. Wyścigi zawsze stawiają przede wszystkim na zręczność i refleks gracza, znajdującego się oczywiście w roli kierowcy.

Osobną podkategorią są wyścigi połączone z walką z przeciwnikami. W tym wypadku pojazdy ścigających się wyposażone są w różne rodzaje broni, i choć cel gry pozostaje ten sam – czyli być pierwszym na mecie – to środki do jego osiągnięcia zostają poszerzone o możliwość bezpośredniej eliminacji rywali.

W historii gier z gatunku wyścigów najbardziej znana jest seria „Lotus” oraz wyścigi „F1”. Z nieco nowszych produkcji można wymienić serię „Megarace” „The Need For Speed” czy też grę „Vipeout”. Gatunek ten powstał na początku lat osiemdziesiątych i nadal jest bardzo popularny.

Wyścigi zawierają zazwyczaj minimalną dawkę przemocy, sprowadzoną co najwyżej do przepychania się na trasie. Wyjątkiem są wspomniane gry wzbogacone o możliwość walki z przeciwnikami, choć i tu brutalność raczej nie występuje, a gracz ogląda jedynie widowiskowe eksplozje. Gry te mają bardzo silny charakter rywalizacyjny.

### *Strzelanki (ew. strzelaniny lub shoot'em up)*

Zwykle w tych grach gracz steruje postacią lub pojazdem, którego główną czynnością jest strzelanie do całych rzesz przeciwników i ich likwidacja. Mogą to być

ludzie, potwory, zombie, roboty, statki kosmiczne –zależy od gry. Jednak cel pozostaje ten sam –zniszczyć jak najwięcej przeciwników w jak najkrótszym czasie i w jak najlepszym stylu (czyli jak najmniej ucierpiawszy samemu). Inne elementy gry są znacznie uproszczone. W „tradycyjnych” strzelaninach widok na pole gry jest dwuwymiarowy, a realizm niezbyt duży, choć widać starania by go osiągnąć. Generalnie są trzy rodzaje strzelanek, wyróżniane na podstawie kierunku scrollingu (przewijania) ekranu –poziome, pionowe, i statyczne (brak przewijania). Te gry bazują głównie na zręczności i refleksie gracza.

Ten typ gier jest coraz rzadziej spotykany i niezbyt popularny. Ostatnimi czasy znalazł swoją niszę pod postacią prostych mini-gier w tzw. FLASH-u (rodzaj programu do tworzenia prostych interaktywnych aplikacji graficznych), dostępnych masowo w Internecie. Te ostatnie mają często zabarwienie humorystyczne (czarny humor) –np. gra przedstawiająca Świętego Mikołaja strzelającego do atakujących go Szalonych Reniferów.

Przykładowe tytuły z tego gatunku to „Dog sof War”, „Abuse”, „Alien Breed”, „Project X” czy „Z-out”.

Strzelaniny zawierają zwykle dużą dawkę przemocy i agresji, podporządkowaną przewodniemu motywowi niszczenia/zabijania, jednakże równocześnie cechują się stosunkowo niskim realizmem, a więc i niezbyt dużą brutalnością.

### *Logiczne*

Gry logiczne to komputerowe wersje różnego rodzaju łamigłówek, pasjansów, oraz gier towarzyskich typu szachy, ale także zupełnie nowych form w których liczy się umiejętność kombinowania, myślenia logicznego, strategicznego planowania działania, doszukiwania się prawidłowości itp. W pewnym stopniu ważna jest też spostrzegawczość.

Do najbardziej znanych gier tego typu należą „Tetris”, „Saper”, „Lemmings”, „Mahjong” czy też zwykle szachy np. „Battle Chess”

Gry logiczne są zazwyczaj całkowicie lub prawie całkowicie pozbawione przemocy i brutalności. Rzadkie wyjątki zdarzają się np. w przypadku szachów z cyklu „Battle Chess”, gdzie figury są ukazane jako żołnierze, którzy podczas bicia walczą ze sobą. Jednak nawet w tym przypadku walka jest potraktowana raczej humorystycznie i pozbawiona jest cech brutalności.

### *Strzelaniny FPP*

Te gry mają podobne założenia, co „klasyczne” strzelaniny, z tą różnicą, że środowisko gry jest trójwymiarowe, a akcję gracz obserwuje z punktu widzenia oczu bohatera (skrót FPP-First Person Perspective). Zwykle widać jeszcze rękę głównego bohatera trzymającą broń. Ta perspektywa ma dawać graczowi uczucie bycia w środku akcji. Zwykle w strzelaninach FPP twórcy kładą nacisk na jak największy realizm świata otaczającego gracza. Nierzadko starają się osiągnąć efekt napięcia czy wręcz grozy poprzez nastrojowy wygląd wnętrza, odpowiednio dobraną oprawę dźwiękową, oraz wszechobecną śmierć, cierpienie i walkę.

Te gry są jednym z najpopularniejszych gatunków gier komputerowych. Od gracza wymagają refleksu, opanowania, celności, oraz w pewnym stopniu orientacji przestrzennej..

Strzelaniny FPP zawierają dużą dawkę przemocy, często ukazanej w brutalny sposób. Dotyczy to zwłaszcza podgatunku tzw. Survival Horror, gdzie efekt nakierowany jest na wystraszenie gracza poprzez motywy stosowane w kinie grozy –nadmaturalne i śmiertelnie niebezpieczne moce, demoniczność, brutalność, krew i cierpienie, itp.

Najsłynniejsze gry z tej kategorii to serie „Doom”, „Quake”, „Unreal”.

Należy dodać, że począwszy od gry „Quake” możliwa stała się w strzelaninach typu FPP gra przez sieć komputerową z innymi, „żywymi” graczami (w odróżnieniu od sterowanych przez komputer”), zarówno w charakterze sprzymierzeńców, jak i przeciwników. Ten tryb rozgrywki stał się szczególnie popularny.

### *Przygodowe*

W grach przygodowych najważniejsza jest fabuła, w którą uwikłany jest główny bohater. Gracz kierując poczynaniami bohatera, rozwija ją poprzez dialogi z innymi postaciami, rozwiązywanie zagadek logicznych, oraz odnajdywanie kluczowych przedmiotów i używanie ich w odpowiednim miejscu i czasie.

Gry przygodowe swoją historią sięgają lat siedemdziesiątych, natomiast obecnie straciły nieco na popularności, choć nadal wydawane są nowe tytuły.

Przykładowe gry z tego gatunku to „Day of the Tentacle”, „Secret of Money Island”, „King’s Quest”, „The Longest Journey” czy „Syberia”.

„Przygodówki” zwykle pozbawione są elementów przemocy, lub zawierają jej niewiele. Jednak jest kilka tytułów „z półki dla dorosłych”, które zawierają dość brutalne sceny, będące częścią fabuły. Jest to jednak raczej wyjątek niż reguła.

### *Strategie ekonomiczne*

Takie gry zwykle stawiają gracza w roli zarządcy pewnych dóbr, a jego zadaniem jest tak nimi dysponować, by pomnażać majątek i dzięki temu osiągnąć jakiś cel. Wśród tych gier znajdują się między innymi symulatory zarządzania miastem, klubem piłkarskim, giełdą, czy nawet rodziną. Granie w takie gry wymaga umiejętności planowania, przewidywania, dostrzegania nadarzających się okazji, oraz racjonalnego dysponowania zasobami. Strategie ekonomiczne zwykle nie obejmują wątków militarnych czy bojowych, lub traktują je marginalnie.

Wśród strategii rozróżnia się „strategie turowe”, gdzie rozgrywka odbywa się w swego rodzaju rundach, oraz „strategie czasu rzeczywistego”, w których wszystko dzieje się „na bieżąco”.

Ten rodzaj gier cieszy się niesłabnącą popularnością, choć rzadko zdobywa szczyty list przebojów.

Przykładowe strategie ekonomiczne to „Sim City” „Theme Park” „A-Train” „The Sims”.

W strategiach ekonomicznych przemoc lub brutalność praktycznie nie występują.

### *Strategie Wojskowe*

Podobnie jak w strategiach ekonomicznych, gracz tu zarządza pewnymi zasobami, jednak równocześnie stoi na czele jakiejś siły zbrojnej, a zasoby służą przede wszystkim do rozbudowania potęgi militarnej, i w efekcie do pokonania wroga. Tego typu strategie często łączą element strategicznego planowania z wątkiem taktycznym w fazie bezpośredniego starcia. Od gracza wymagają tych samych zdolności, co strategie ekonomiczne, jednak w strategiach wojskowych czasu rzeczywistego liczy się również umiejętność szybkiego podejmowania decyzji i działania, oraz opanowanie i „zimna krew” w sytuacjach zagrożenia.

Strategie wojskowe są jednym z najpopularniejszych gatunków gier.

Przykładowe tytuły to: „Warcraft” „Warlords” „Command and Conquer” „Heroes of Might and Magic”

Strategie wojskowe zawierają zwykle pewną dozę przemocy, nierozdzielnie związaną z toczeniem bitew i wojen. Zwłaszcza w strategiach czasu rzeczywistego są tendencje do bezpośredniego pokazywania starć oddziałów. Choć w niektórych tytułach towarzyszą temu odgłosy walki i okrzyki konania, oraz pokazywana jest na ekranie

śmierć wielu żołnierzy, to jednak zazwyczaj nie są to obrazy ani szczególnie brutalne, ani okrutne, a ich realizm jest bardzo ograniczony.

### *RPG (Role-Playing Games)*

Komputerowe gry RPG pochodzą w prostej linii od tzw. klasycznych RPG, rozgrywanych poprzez narrację, w wyobraźni graczy, oraz w ich wzajemnych interakcjach.

W tych grach zwykle kieruje się bohaterem lub drużyną bohaterów. Głównym wyznacznikiem tego gatunku jest, że postacie zdobywają doświadczenie (punkty doświadczenia) za wygrane walki i wykonane zadania, a im więcej doświadczenia dana postać zbierze, tym staje się potężniejsza. Gracz zwykle wplątany jest w główną fabułę, jednak często pojawiają się różne wątki i misje poboczne, umożliwiające zdobycie dodatkowego doświadczenia, a często też specjalnych przedmiotów czy pieniędzy (w świecie gry). Fabuła gier RPG rozgrywa się zazwyczaj w konwencji fantastycznej lub science fiction (por. też rozdział 1.2).

Gracz grający w te gry musi się wykazać wnikliwością, pomysłowością, nieraz zręcznością w obsłudze klawiatury czy myszki, często również musi być cierpliwy i konsekwentny.

RPG są jednym ze starszych gatunków gier komputerowych, jednak również nadal jednym z najpopularniejszych.

Przykładowe tytuły to „Baldur's Gate” „Ishar” „Fallout” „Diablo” „Final Fantasy” „Stonekeep” czy „Morrowind”

Gry RPG zawierają pewną dawkę przemocy, jako że walka jest zwykle nieodłączną ich częścią (choć w niektórych tytułach uwzględniono możliwość osiągnięcia większości celów również poprzez działania pokojowe), jednakże zazwyczaj brutalność scen walki jest niewielka. Czasami w tego typu grach stosowane są przez twórców środki właściwe horrorom, w celu stworzenia klimatu grozy. W tych konkretnych przypadkach mogą pojawić się brutalne sceny lub motywy, jednak rzadko są one przesadnie eksponowane, i zazwyczaj gracz nie jest ich sprawcą, a jedynie świadkiem.

### *MMORPG (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games)*

Jest to wersja gier RPG przeznaczona do grania przez Internet. W rozgrywce takiej może wziąć udział jednocześnie kilkaset czy nawet kilka tysięcy graczy. Ze względu na swoją istotę, MMORPG wzbogacają grę o możliwość nawiązywania

rozbudowanych interakcji pomiędzy graczami. Każdy gracz może grać tylko jedną postacią na raz. Postać ta staje się jego „alter-ego” w ogromnym i pełnym przygód świecie gry.

Ten rodzaj gier jest stosunkowo nowy, jednak jego popularność cały czas gwałtownie wzrasta.

Gry MMORPG stawiają przede wszystkim na element walki, przez co bardziej niż w „zwykłych” RPG liczy się tu umiejętność planowania rozwoju postaci oraz taktycznego planowania walk.

Przykładowe gry MMORPG to „MU Online” „Tibia” „Word of Warcraft” „Lineage” „Guildwars” i „Final Fantasy XI”

Te gry zawierają zwykle nieco więcej walk, a więc i przemocy, niż „zwykłe” RPG, jednak z drugiej strony często obniżony jest ich poziom brutalności, stawiając bardziej na „pokaz widowiskowego kunsztu bojowego” niż na realizm.

#### *Platformówki (zręcznościowe)*

Jest to gatunek wymierający. Gracz prowadzi postać poprzez poziome powierzchnie (platformy), omijając przy tym przeszkody, czasem walcząc z przeciwnikami lub uciekając przed nimi. Tradycyjne elementy tych gier to bieganie, skakanie, wchodzenie po drabinach, unikanie niebezpieczeństw, zbieranie punktów, posiadanie określonej ilości „życ”, oraz walka lub strzelanie –jednakże wszystko to w bardzo uproszczonej formie. Widok na pole gry jest najczęściej „z boku”, czyli jakby przez „przekrój” świata gry. Ten typ gier jest dość stary, i był bardzo popularny do czasu, gdy został „wypchnięty” z użycia przez grafikę 3D. Obecnie najłatwiej gry platformowe znaleźć w Internecie, w podobnej formie jak Strzelaniny (czyli jako mini-gry we FLASH-u). Takie gry od gracza wymagają przede wszystkim dużej zręczności i refleksu.

Przykładowe Platformówki to „Prince of Persia” „Superfrog” „Jazz Jackrabbit” „Go Kevin Go” „Super Mario Bros” czy też „Lion King”.

Platformówki, mimo że zawierają elementy walki z przeciwnikami, to są one tak skrajnie uproszczone i „odrealnione”, że w większości przypadków trudno w ogóle mówić o przemocy, nie wspominając już o jakiegokolwiek brutalności.

#### *Bijatyki*

Zwane też „mordobiciem”. Bijatyki dzielą się na dwa rodzaje –tzw. „Chodzone”, oraz „Areny”. W tych pierwszych gracz przemierza wewnętrzną krainę gry, napotyka

po drodze rzesze przeciwników, z którymi zмага się w walce wręcz oraz za pomocą broni białej. Zwykle gra taka ma jakąś fabułę, a pokonywanie kolejnych wrogów posuwa ją naprzód. Na końcu każdego etapu, jak i na samym końcu gry zazwyczaj czeka arcycilny przeciwnik, tzw. „boss” (od ang. –„szef”). Natomiast w bijatykach typu „Arena” walki toczą się w trybie jeden na jednego, zwykle na dość ograniczonej przestrzeni (arenie). Postaci występujące w grze dysponują szerokim wachlarzem ciosów, skoków i uników, nie raz posługują się też bronią białą. Zazwyczaj gra ma postać turnieju walk, w którym zmagają się poszczególni zawodnicy. Charakterystyczną cechą tego typu gier jest możliwość gry dwóch graczy przeciwko sobie.

Bijatyki kładą nacisk na refleks i zręczność gracza, oraz na perfekcyjne opanowanie sterowania grą. Przykładowe gry tego typu to „Street Fighter” „Mortal Kombat” „Battle Arena Toshinden” „Tekken” i „Souledge”.

Kwestia przemocy czy brutalności w bijatykach jest bardziej złożona niż mogło by się wydawać na pierwszy rzut oka. Z jednej strony agresja i przemoc jest niejako kwintesencją tego typu gier, jednak z drugiej strony często gry te nie są zbyt realistyczne w pokazywaniu walki. Szczególnie w grach typu „arena” bohaterowie są niemal nadludzko silni i wytrzymali, przez co ciosy, które wyglądają z pozoru zabójczo groźnie, w efekcie czynią im jedynie nieznaczną szkodę pod postacią drobnego ubytku w pasku reprezentującym energię danego wojownika. Często też, kiedy cios osiąga cel, nie ukazują nam się, jak można by się spodziewać, fontanny tryskającej krwi, a jedynie błyski kolorowych świateł, lub też jedynym ich skutkiem jest chwilowe wybicie przeciwnika z równowagi. Należy również pamiętać, że nie brakuje w tym gatunku także pozycji nieco żartobliwych, w których choć nadal pozostaje element agresji pod postacią walki, to jednak brutalność zredukowana jest do minimum, np. poprzez umieszczenie w roli bohaterów postaci z kreskówek Są jednak również bijatyki, które kładą nacisk na elementy brutalne –np. w „Mortal Kombat” była możliwość na zakończenie wygranej walki w brutalny sposób dobić ślaniającego się na nogach przeciwnika. Tego typu rozwiązania pojawiają się jednak stosunkowo rzadko. Często też, mimo obecności na ekranie „krwi”, jest ona pokazana w sposób ledwie symboliczny, a w każdym razie daleko odbiegający od jakiegokolwiek realizmu.

Reasumując, bijatyki to gatunek charakteryzujący się dużym poziomem przemocy i rywalizacji, przeważnie o umiarkowanie wysokim stopniu brutalności.



### *Symulacje Bojowe*

Jest to niezbyt popularny gatunek, jednak posiadający wąskie grono stałych fanów. W tych grach gracz zasiada za wirtualnymi sterami maszyny bojowej –czy to myśliwca, czołgu, łodzi podwodnej, helikoptera, czy też nawet statku kosmicznego rodem z Science Fiction. Realia gry starają się jak najwierniej oddać rzeczywistość –i to zarówno, jeśli chodzi o sterowanie, jak i o fizykę świata (prawo ciężenia, bezwładności, itp.), tak, by gracz mógł się poczuć jakby rzeczywiście siedział za sterami prawdziwej maszyny. Oczywiście poza przyjemnością płynącą ze „sterowania” daną machiną, dochodzi jeszcze odrobina adrenaliny podczas sytuacji walki. Zwykle w tego typu grach wypełnia się serię misji polegających na wykorzystaniu możliwości sterowanego przez gracza wehikułu, włącznie z obowiązkowym „testem” broni pokładowej.

Gracz grający w symulacje bojowe musi wykazać się umiejętnością przewidywania trudności, oraz taktycznego planowania sytuacji starcia. Dodatkowo musi opanować w bardzo dobrym stopniu zwykle dość zawile sterowanie grą. Niejednokrotnie liczy się również nieco refleksu.

Przykładowe symulacje bojowe to „F-16” „Gunship 2000” „Comanche”

Symulacje bojowe zawierają umiarkowaną dawkę przemocy, natomiast są zwykle niezbyt brutalne, jako że efektem większości starć są przeważnie widowiskowe eksplozje, a nie widać cierpienia czy śmierci pojedynczych osób.

### *Symulacje Niebojowe*

Gry z tego gatunku są jednymi z najrzadziej spotykanych i najmniej popularnych, niemniej mają, tak jak ich „bojowe” odpowiedniki, niewielkie grono swoich fanów. Od symulacji bojowych odróżnia ich przede wszystkim brak elementów walki. Ewentualna rywalizacja może polegać co najwyżej na popisie sprawności obsługi danej maszyny. Wśród machin, które gracz może obsługiwać w symulacjach niebojowych najczęściej pojawiają się samoloty turystyczne czy pasażerskie oraz pociągi, jednak zdarzają się również inne. Jeszcze większy nacisk niż w symulacjach bojowych położony jest tu na realia, przede wszystkim uwzględniając prawa fizyki. Z założenia w tego typu grach przyjemność czerpie się z samego faktu sterowania wirtualną maszyną, możliwie wiernie odzwierciedlającą rzeczywistość.

Gracz w symulacjach niebojowych zwykle musi przede wszystkim opanować dość skomplikowaną obsługę danego pojazdu, oraz czasem wykazać się odrobiną refleksu.

Przykładowe symulatory niebojowe to „Flight Simulator” „TrainMaster” czy „Train Simulator”

Symulacje niebojowe zwykle pozbawione są jakiegokolwiek przemocy czy brutalności.

### *Gry Hazardowe*

Są to symulatory „prawdziwych” gier hazardowych, jednak w nich gra toczy się zwykle o pieniądze wirtualne, nie mające przełożenia do świata rzeczywistego. Wyjątkiem są niektóre internetowe gry hazardowe, jednak one są w samej rzeczy prawdziwym hazardem, z tą tylko różnicą, że zamiast wybrać się do kasyna, gracz może pozostać przed monitorem własnego komputera. Grami hazardowymi są przykładowo Ruletka lub Poker.

Od gracza wymagana jest, tak jak w rzeczywistości, dobra znajomość zasad gry, przygotowanie strategii gry, oraz szczęście.

Przykładowe gry hazardowe to „Black Jack” czy też wersja Vegas znanego pasjansa „Solitaire”

Te gry zwykle nie zawierają w ogóle przemocy ani scen brutalnych.

## **1.5 Kontrowersje dotyczące gier komputerowych**

Ludzie boją się tego, co nowe i nieznanne (por. Feder, 2001). Gry komputerowe, tak jak każde nowe zjawisko obejmujące swoim zasięgiem nieoczekiwanie szerokie pole oddziaływania, stały się przedmiotem wielu obaw oraz zażartych dyskusji. Spory te toczone są zwykle między przerażonymi przeciwnikami gier a fascynatami elektronicznej rozrywki. Dotyczyły zwykle wpływu, jaki granie w gry komputerowe może wywierać na funkcjonowanie graczy w różnych dziedzinach życia. Oczywiście, krytycy skupiają się przede wszystkim na udowadnianiu zgubnego wpływu gier na życie człowieka, natomiast zwolennicy starają się ze wszystkich sił odpierać te ataki, próbując jednocześnie równoważyć „litanię” wad odpowiednią listą zalet. Zazwyczaj bywa tak, że każda ze stron zarzuca tą drugą swoimi argumentami, pozostając jednocześnie głuchą na racje swoich oponentów. Jak zwykle w tego typu sytuacjach, można się domyślać, że prawda leży gdzieś pośrodku. Jednakże dopiero niedawno zaczęły pojawiać się próby, by tą intuicyjną opinię zweryfikować w sposób naukowy. Niestety, badania naukowe

prowadzone nad wpływem gier komputerowych na psychikę i funkcjonowanie ich użytkowników należą nadal do rzadkości. W dodatku wyniki tych nielicznych, które zostały przeprowadzone, często są niejednoznaczne. Zastrzeżenia pojawiają się również do metodologii w nich stosowanej (Szczechowicz, 1999; oraz por. <http://ptbg.urbantrip.com/phpBB2/viewforum.php?f=4&sid=b7ee69640e5df22de30c585eb458b490>).

Poniżej znajduje się zestawienie najczęściej spotykanych zarzutów pod adresem gier komputerowych, łącznie z kontrargumentami. Podniesiona zostaje tu także kwestia zalet i korzyści płynących z grania w gry.

Wśród wymienianych przez krytyków gier komputerowych wad, najczęściej pojawia się twierdzenie, że granie w gry komputerowe, zwłaszcza te brutalne, powoduje nasilenie agresywnych zachowań u gracza (por. Braun-Gałkowska, 1998). To zagadnienie jest jednym z kluczowych dla niniejszej pracy, dlatego też poświęcony jest mu osobny podrozdział w rozdziale drugim, w całości poświęconym zagadnieniu agresji. W tym miejscu natomiast omówione są pozostałe kontrowersje związane z wpływem grania na życie użytkowników.

Jedną z często wymienianych negatywnych konsekwencji grania w gry komputerowe, a właściwie to korzystania z komputera w ogóle, są dolegliwości fizyczne (Jakubiak, 1999). Oczywiście, pojawienie się dolegliwości lub też ich brak, oraz stopień ich nasilenia, zależą ściśle od czasu spędzanego przed komputerem, a także od sposobu organizacji stanowiska komputerowego, w końcu, od indywidualnego stanu zdrowia użytkownika. Jeżeli nie są przestrzegane zasady BHP pracy z komputerem, pojawić się mogą bóle karku, kręgosłupa i głowy, nadwyrężenie nadgarstków, zmęczenie wzroku, oraz ogólne zmęczenie organizmu (Jakubiak, 1999). Należy zaznaczyć, iż te zarzuty jako jedne z nielicznych nie są kwestionowane przez zwolenników gier komputerowych, i choć często sami nie stosują zalecanych środków ostrożności, zwykle oficjalnie uznają ich przydatność (por. Spieczynski, 2005).

Kolejnym zagrożeniem związanym z graniem w gry komputerowe jest uzależnienie (Jakubiak, 1999). Problem ten, podobnie jak poprzedni, dotyczy nie tylko samych gier, ale także innych działań związanych z użytkowaniem komputerów, a zwłaszcza Internetu.

Według jednej z definicji, uzależnienie to *„stan osoby zależnej od kogoś lub czegoś. Można być uzależnionym od toksycznej substancji, której zażywa się dla*

przyjemności albo żeby uwolnić się od bólu. Rozróżnia się dwa rodzaje uzależnienia: 1. Uzależnienie fizyczne, będące stanem przystosowania się organizmu do toksycznej substancji; jego skutkiem jest pojawienie się ostrych zaburzeń fizjologicznych i psychicznych w wypadku odstawienia narkotyku ("syndrom odstawienia"); 2. Uzależnienie psychiczne, charakteryzujące się nieprzepartym pragnieniem ponownego zażycia toksycznej substancji; jeśli okaże się to niemożliwe, uzależniony popada w stan depresji lękowej" (Sillami, 1996; za: Jakubiak, 1999 s.20). Niektórzy badacze sądzą, że do uzależnienia komputerowego odnoszą się oba typy uzależnienia –fizyczne i psychiczne (por. Jakubiak, 1999). Mimo że użytkownik nie ma bezpośredniego kontaktu z jakąś uzależniającą substancją, to przy próbach „odstawienia” u osoby uzależnionej pojawiają się podobne reakcje fizjologiczne jak u osób uzależnionych chemicznie (drżenie, uczucie zimna, bezsenność i inne) (<http://www.gm3.wirtualnyotwock.com.pl/komp.html>). Przyczyny uzależnienia od gier komputerowych są złożone. Upatruje się ich między innymi w podatności osobowej, związanej z lękiem i niskim poczuciem własnej wartości. Taka osoba znajduje w wirtualnym świecie poczucie bezpieczeństwa i kontroli, którego brak jej w życiu codziennym (<http://www.gm3.wirtualnyotwock.com.pl/komp.html>). Inną ze wskazywanych przyczyn uzależnienia jest przyjemność, jaką czerpie się z grania.

„Człowiek uzależnia się nie od maszyny, tylko od swoich psychicznych, emocjonalnych stanów, jakie powstają w nim na skutek własnej działalności realizowanej dzięki komputerowi i przez komputer.” (<http://www.gm3.wirtualnyotwock.com.pl/komp.html>, por. też Spieczyński, 2005). Jest to zgodne z teorią Marka Griffiths’a, który wyróżnia dwa rodzaje uzależnienia od komputera: pierwotne i wtórne (Griffiths, 2004). Uzależnienie pierwotne wynika z potrzeby przeżywania emocji, uzyskania pobudzenia, czy też sprawdzenia się. W uzależnieniu wtórnym gra komputerowa pozwala uciec od rzeczywistości i jej wymagań, daje poczucie bezpieczeństwa (Griffiths, 2004). W obu przypadkach uzależnienie ma negatywne konsekwencje dla zdrowia (osoba uzależniona więcej czasu spędza przy komputerze, zwykle też rzadko przestrzega zalecanych środków ostrożności), jak i w funkcjonowaniu społecznym i zawodowym. W niektórych przypadkach następuje wycofanie z relacji społecznych, zaniedbanie ważnych życiowo spraw, często pojawiają się również konflikty z rodziną czy partnerem. W skrajnych przypadkach uzależnienie to może prowadzić do głębszych zaburzeń psychicznych (<http://www.gm3.wirtualnyotwock.com.pl/komp.html>). Należałoby również wspomnieć,

że uzależnienie od gier komputerowych jest jedynie częścią szerszego zjawiska, jakim jest uzależnienie od komputera, w którym wiodącą rolę odgrywa uzależnienie od Internetu. W tym ostatnim najczęstsze jest uzależnienie od zdobywania coraz większej ilości informacji (tzw. „dataholizm”), od zakupów internetowych, od pornografii internetowej, od internetowych kontaktów towarzyskich (czaty, komunikatory, fora, email i inne), oraz od gier sieciowych (por. Jakubik, 2002).

Mimo że nikt nie spiera się co do istnienia uzależnienia od komputera, to niektórzy badacze i publicyści zwracają uwagę na fakt, iż nie każdy przypadek wielogodzinnego korzystania z komputera wiąże się od razu z uzależnieniem. Samo uzależnienie występuje w społeczeństwie stosunkowo rzadko, natomiast znacznie powszechniejsza jest fascynacja komputerem, a zwłaszcza Internetem, tak częsta u nowych użytkowników. Objawia się ona podobnie do uzależnienia, z tą różnicą że w przeciągu kilku tygodni lub miesięcy samoistnie ustępuje w efekcie znudzenia. Podkreślane są także odnośnie do występowania niektórych następstw uzależnienia, takich jak izolacja społeczna. Przeczy temu sam fakt występowania uzależnienia od internetowych kontaktów społecznych. Oczywiście takie kontakty nie mogą w pełni zastąpić „tradycyjnych”, jednak pozwalają zaspokoić wiele potrzeb psychologicznych użytkownika w równie zadowalającym stopniu.

Sprawa uzależnienia od gier komputerowych i Internetu jest przedmiotem wielu badań i sporów, i stanowi materiał na oddzielną pracę, dlatego też tutaj problem ten został zaledwie zasygnalizowany.

Czasem można usłyszeć również głosy, jakoby gry komputerowe były narzędziem ogólnej demoralizacji społeczeństwa, głównie zaś dzieci i młodzieży. W tym przypadku chodzi o zawarte w niektórych grach treści erotyczne, a także elementy okultystyczne. Fakt ich występowania nie podlega dyskusji. Natomiast sprawą sporną jest, czy rzeczywiście wywiera to demoralizujący czy wręcz destrukcyjny efekt na osobę i życie gracza. Niektórzy krytycy twierdzą, że występowanie w grze elementów erotycznych ma szkodliwy wpływ na psychikę odbiorcy i popycha do przestępstw seksualnych. Jednak przeprowadzone badania nie potwierdzają tej opinii. Od pewnego czasu za szkodliwe zwykle uznaje się jedynie obrazy ukazujące aktywność seksualną połączoną z okrucieństwem, oraz seksualne wykorzystywanie zwierząt i dzieci (Jakubiak, 1999). Ten rodzaj pornografii jest w większości krajów nielegalny, tak więc nie dziwi fakt, że gry komputerowe również nie zawierają takich treści, gdyż zamiast zarobić, ich twórcy najpewniej skończyli by w więzieniach. Z drugiej strony jednak należałoby chronić przed

kontaktem z treściami erotycznymi osoby nieletnie. Jest to zadanie, którego powinni podjąć się rodzice, ewentualnie dystrybutorzy gier. Podobnie jak z innymi „legalnymi” materiałami erotycznymi, gry o takiej treści powinny być dostępne wyłącznie dla osób dorosłych.

Jeśli chodzi o elementy okultystyczne, wysnuwane są zarzuty, że gry zawierające takie motywy propagują satanizm czy też czarną magię (Jakubiak, 1999). Zwolennicy gier ripostują, że elementy te nie służą celom propagandowym, a jedynie mają za zadanie budować klimat grozy. Pewne symbole kojarzone są powszechnie z czarną magią, demonami itp, a więc z czymś niepojętym, złym i groźnym zarazem, a co za tym idzie, wzbudzają strach, a przynajmniej uczucie niepewności i zagrożenia. Gracz nie identyfikuje się z tą symboliką, a tym bardziej z ideologią posługujących się nimi ugrupowań. I choć zwłaszcza ze środowisk kościelnych można usłyszeć głosy, iż samo patrzenie na takie symbole może zaszkodzić, to trudno traktować je jako poważny głos w naukowej dyskusji, gdyż przytaczają głównie argumenty natury dogmatycznej (por. Climati, 2001; oraz [http://egzorczyzny.katolik.pl//index.php?option=com\\_content&task=view&id=442&Itemid=142&limit=1&limitstart=2](http://egzorczyzny.katolik.pl//index.php?option=com_content&task=view&id=442&Itemid=142&limit=1&limitstart=2)).

Wśród innych często powtarzanych zarzutów wobec gier komputerowych znajdują się oskarżenia, iż gry te osłabiają wyobraźnię i zdolności twórcze graczy (por. Climati, 2001), oraz są przyczyną izolacji społecznej (głównie w przypadku uzależnienia, ale nie tylko) (Spieczyński, 2005), jednak są to zarzuty zdecydowanie odpierane przez obrońców gier.

Zrywanie kontaktów społecznych na rzecz grania stało się problemem niejako przestarzałym w momencie spopularyzowania się gier sieciowych. Szczególnie gry typu MMORPG sprzyjają zawieraniu i utrzymywaniu nowych znajomości w świecie gry, które nierzadko przenoszone są do świata rzeczywistego. Tworzą się całe „klany” i „gildie” zrzeszające miłośników danej gry, które potem rywalizują między sobą, lecz także zawierają sojusze, współpracują itp. (por. Spieczyński, 2005) Gracze spotykają się również na wielkich konwentach i turniejach, gdzie prócz współzawodnictwa nawiązuje się wiele nowych znajomości i przyjaźni (Spieczyński 2005). Także w samym świecie gry do osiągnięcia sukcesu często potrzebne jest zgrane współdziałanie graczy. W ten sposób można także polepszyć umiejętność współpracy w grupie czy rozwiązywania problemów w świecie rzeczywistym. W tym zakresie gry znajdują często zastosowanie dla celów terapeutycznych (Szczechowicz, 1999).

Natomiast zarzut dotyczący osłabiania wyobraźni graczy ripostowany jest całą listą aspektów osobowych gracza, które granie w gry rozwija. Badacze wykazują, że gry przyspieszają kognitywny rozwój, zachęcają do uczestnictwa w dorosłym świecie (Arkuszewski, 1997), poprawiają umiejętności myślowe i decyzyjne, koordynację wzrokowo – ruchową, refleks i koncentrację (Szczechowicz, 1999). Dzięki grom w środowisku trójwymiarowym poszerza się wyobraźnia przestrzenna. Gry strategiczne rozwijają umiejętność planowania strategicznego, podejmowania decyzji i przewidywania ich konsekwencji w przyszłości (Spieczyński, 2005). Co więcej, niektórzy badacze wykazują nawet, że gry komputerowe nie osłabiają, a pobudzają wyobraźnię. Udowodniono również, że granie może powodować redukcję lęku oraz wzrost poczucia sukcesu (Braun-Gałkowska, 1998). Przykłady można by mnożyć (por. rozdział 1.4).

Zestawienie wad i zalet gier komputerowych daje obraz złożoności tego tematu. Należy pamiętać też, że nadal prowadzone są w tym zakresie badania, które mogą potwierdzić, uściślić, albo też obalić część naszej dotychczasowej wiedzy. Ważne jednak jest, by rozpatrując zagadnienie wpływu gier komputerowych na człowieka, starać się patrzeć na „obie strony medalu”.

## Rozdział 2. Agresja

### 2.1 Pojęcie i rodzaje agresji

Agresja jest pojęciem, z którym spotykamy się na co dzień. Większość ludzi w sposób intuicyjny kojarzy je z pewnymi konkretnymi sytuacjami czy typami zachowań. Mało kto jednak zdaje sobie sprawę, jak obszernym zagadnieniem jest agresja. Samo słowo „agresja” może mieć różne znaczenia: może być na przykład rozumiane jako pewien rodzaj zachowania jednostki lub grupy osób lub jako określenie relacji. Pochodzący od niego termin „agresywność” rozumiany jest jako cecha charakteru. Istnieje też wiele rodzajów agresji. Z tego powodu trudno o jednoznaczne zdefiniowanie tego terminu. W literaturze poświęconej zagadnieniu agresji pojawia się też zwykle pojęcie przemocy. Często te dwa terminy traktowane są jak synonimy i stosowane zamiennie. Niemniej należy zaznaczyć, że przemoc ma nieco węższe znaczenie niż agresja, gdyż obejmuje jedynie aspekt behawioralny. Niektórzy autorzy całkowicie oddzielają te dwa pojęcia, przytaczając osobne definicje (por. Kmieciak-Baran, 2000; Kuryś, 2001).

W niniejszej pracy przyjęto określenie agresji jako zestawu zachowań, świadomie wyrządzających szkodę fizyczną lub psychiczną innej osobie, przedmiotowi, lub też sobie samemu. (por. Kmieciak-Baran, 2000; Frączek 2002, [http://pl.wikipedia.org/wiki/Agresja\\_%28psychologia%29](http://pl.wikipedia.org/wiki/Agresja_%28psychologia%29)). Związane z tym pojęcie agresywności jest tu traktowane jako cecha indywidualna, predysponująca ludzi do przejawiania takich zachowań.

Natomiast przemoc definiowana jest jako „wszelkie nieprzypadkowe ataki godzące w osobistą wolność jednostki, lub przyczyniające się do fizycznej, a także psychicznej szkody osoby, wykraczające poza społeczne zasady wzajemnej relacji” (Kmieciak-Baran, 2000, s.20). Podobną definicję podaje portal internetowy Wikipedia: Przemoc to wywieranie wpływu na proces myślowy, zachowanie lub stan fizyczny osoby bez jej przyzwolenia (<http://pl.wikipedia.org/wiki/Przemoc>).

W ramach zachowań agresywnych i nacechowanych przemocą mieści się cała gama najrozmaitszych reakcji. Skorny (1968) przytacza następujący ich podział:



## Agresja:

- 1;
  - A. Instrumentalna – występuje, gdy agresja nie jest celem samym w sobie, a jedynie narzędziem do osiągnięcia innego celu. np. zastraszanie, ew. pobicie słabszego kolegi aby ten oddał swoje pieniądze agresorowi/agresorom. –Celem jest tu zdobycie pieniędzy. (Mellibruda nazywa ten rodzaj agresji „przemocą chłodną” (Kmieciak-Baran, 2000).
  - B. Wroga – występuje, gdy agresja jest głównym celem działania –może być zarówno „bezinteresowna” –np. czerpanie przyjemności z dominacji nad ofiarą, która nie potrafi skutecznie się obronić, -jak i reaktywna –np. jako zemsta za doznaną krzywdę. Mellibruda nazywa ten rodzaj agresji „przemocą gorącą” (Kmieciak-Baran, 2000). W przypadku agresji reaktywnej u jej podłoża zawsze znajdują się emocje takie jak irytacja czy złość.
  
- 2;
  - A. Fizyczna –czyli wikłająca strony w bezpośredni kontakt fizyczny –np. uderzanie, wyrywanie przedmiotów, pchanie, szarpanie, ciągnięcie, bicie, niszczenie przedmiotów i konstrukcji, zabieranie przemocą cudzej własności.
  - B. Słowna –czyli świadome odnoszenie się w stosunku do drugiej osoby w taki sposób, że wzbudza się w niej negatywne emocje. Ten typ agresji wyklucza kontakt fizyczny z ofiarą, i przeprowadzany jest zwykle za pomocą słów bądź też przekazów niewerbalnych (mimika, gesty, mowa ciała). Za przykład mogą posłużyć niektóre żądania, rozkazy, konflikt słowny, obelgi, lekceważące traktowanie, podjudzanie do agresji, odmowa udziału we wspólnym działaniu, łamanie czyichś praw, zawstydzanie, pretensje, groźby.
  
- 3;
  - A. Czynna –jest to działanie nakierowane przeciwko osobie lub rzeczy (może się tu mieścić zarówno agresja fizyczna jak i słowna)
  - B. Bierna –czyli świadome powstrzymanie się od działań mogących uchronić przed szkodą osobę lub rzecz, np. bierne przyglądanie się aktom agresji popełnianym przez innych, lub nie udzielenie pomocy, połączone z satysfakcją z cudzego nieszczęścia, bólu itp. (Buss 1962, za: Skorny 1968)

- 4;           A. Bezpośrednia –wiąże się z działaniem ukierunkowanym bezpośrednio na ofiarę. Może to być bicie, uderzanie, rzucanie przedmiotami, szczypanie, klucie, duszenie, podstawianie nogi, przewracanie, gryzienie, oblewanie wodą, wyrywanie, szamotanie się, przeżywanie, grożenie, wyśmiewanie, przeklinanie, straszenie, wybuchy złości, upór, przekora, obrażanie się.
- B. Pośrednia –polega na uszkodzeniu ofierze poprzez działania wikłające inne osoby. Może to być np. skarżenie, donosicielstwo, szukanie silnych sprzymierzeńców, poniżanie kogoś „za jego plecami”.(Mandel, 1959; za: Skorny, 1968)
- 5;           A. Prosta –obejmuje pojedyncze czynności skierowane przeciwko ofierze, np. bicie, kopanie, przewrócenie, rzucenie kamieniem, obrzucenie wyzwiskami, wyśmiewanie.
- B. Złożona –obejmuje całe układy reakcji, które tworzą wspólnie wzorzec danego zachowania agresywnego. Przykładem mogą być wybuchy złości, upór, przekora, obrażanie się.
- 6;           A. Behawioralna –są to działania skierowane przeciwko konkretnej osobie lub rzeczy.
- B. Symboliczna (Wyobrazeniowa) –obejmuje działania skierowane przeciwko osobie lub rzeczy która symbolizuje właściwy przedmiot agresji (np. dziurawienie zdjęcia nożem).
- C. Tematyczna –pojawiająca się w testach projekcyjnych jako czynnik diagnostyczny tendencji do agresji behawioralnej (Buss, 1962; za: Skorny, 1968).

Jak można zauważyć, powyższy podział przeprowadzony jest na kilku poziomach, z których rozpatrywane są zachowania agresywne. Dlatego też jedna konkretna reakcja może być przyporządkowana na raz do kilku kategorii.

Jednocześnie podział ten nie jest ani jedynym, ani kompletnym zestawieniem perspektyw, z których można analizować zachowania agresywne. Dla przykładu, wyróżniane są jeszcze między innymi takie rodzaje agresji jak:

Agresja (przemoc) strukturalna –występuje, kiedy jej źródłem są krzywdzące jednostkę struktury społeczne czy instytucje ([http://www.sciaga.pl/tekst/29023-30-agresja\\_i\\_przemoc](http://www.sciaga.pl/tekst/29023-30-agresja_i_przemoc)).

Agresja indukowana –powstała na skutek psychomanipulacji.

Agresja prospołeczna –chroniąca interesy społeczne ([http://pl.wikipedia.org/wiki/Agresja\\_%28psychologia%29](http://pl.wikipedia.org/wiki/Agresja_%28psychologia%29)).

## **2.2 Agresja w społeczeństwie XXI wieku**

Coraz częściej można słyszeć opinie, że zwłaszcza w ostatnich latach, na przełomie XX/XXI wieku, znacząco wzrósł poziom agresywności w społeczeństwie. Dotyczy to właściwie większości Krajów Zachodnich, ale nie tylko. W Polsce sytuacja ma się podobnie (Kmieciak-Baran, 2000; <http://www.cbos.pl/SPISOM.POL/1999/KOM115/KOM115.HTM>, [http://www.mswia.gov.pl/index\\_wai.php?dzial=206&id=163](http://www.mswia.gov.pl/index_wai.php?dzial=206&id=163)). Ma to swoje odzwierciedlenie w policyjnych kronikach, gdzie notowana jest coraz większa ilość popełnianych przestępstw o charakterze agresywnym. Szczególnie wzrosła liczba zabójstw, gwałtów, pobic i napadów rabunkowych (por. Wojciszke, 2003; Tabor, 2004).

Należy pamiętać również, że przestępstwa to jedynie ułamek przypadków zachowań agresywnych oraz użycia przemocy. Większość nigdy nie zostaje odnotowana. Istnieje również pewien zakres zachowań agresywnych, które mieszczą się w akceptowanej normie społecznej. Są one często zupełnie niezauważane. Dotyczy to zwłaszcza sytuacji konfliktów między młodzieżą lub też dziećmi, a także niejednokrotnie przemocy domowej. Oczywiście absurdem byłoby wzywać policję do każdego przypadku agresywnej reakcji. Niemniej, niepokojący jest wzrost powszechności takich zachowań. Najbardziej widoczne jest to właśnie w środowiskach młodzieżowych: w szkołach czy też na podwórkach osiedlowych. Częste jest również powstawanie młodzieżowych gangów lub grup subkulturowych, których działalność ma charakter agresywny (pobicia, wandalizm, kradzieże, rozboje i wymuszenia). Także konflikty interpersonalne między młodzieżą zwykle nacechowane są wysokim poziomem agresji słownej, a często również fizycznej. Do tego dochodzi problem przemocy ze strony nauczycieli (zwykle mającej charakter psychiczny). Z drugiej strony sami nauczyciele również nie raz padają ofiarą agresji ze strony uczniów. Również w środowisku

rodzinnym nierzadkie są przypadki agresji ze strony rodziców czy też rodzeństwa (por. Kmieciak-Baran, 2000; Żeromska-Charlińska, 2003).

Jednak nie tylko młodzież jest zagrożona przemocą. Również osoby dorosłe mogą zostać ofiarami agresji. Prócz wymienionych powyżej przykładów, często z agresją można spotkać się w miejscu pracy (mobbing, molestowanie seksualne) (por. Kmieciak-Baran, 2000; <http://www.egospodarka.pl/4958,Molestowanie-seksualne-w-miejscu-pracy,1,20,2.html>), ze strony osób bliskich, np. partnera życiowego (Rode, 2003), lub choćby na drogach ze strony uczestników ruchu drogowego (por. [http://www.krbrd.gov.pl/dzialania\\_brd/IV\\_tydzien\\_brd\\_2\\_agresjanadrodze.htm](http://www.krbrd.gov.pl/dzialania_brd/IV_tydzien_brd_2_agresjanadrodze.htm)).

Są to jedynie przykładowe sytuacje, gdyż wszystkich okoliczności, w których człowiek może być ofiarą agresji wymienić nie sposób. Natomiast istotna jest tu przede wszystkim skala zjawiska. Większość z wymienianych sytuacji stosowania przemocy znana jest od setek czy nawet tysięcy lat. Jednak w kilku ostatnich dekadach nastąpił wzrost tego zjawiska na niespotykaną skalę. W następnym rozdziale rozważone zostaną możliwe przyczyny takiego stanu rzeczy.

## **2.3 Źródła agresji**

Agresja jest zagadnieniem na tyle złożonym, że trudno upatrywać jej przyczyn w jakimś jednym konkretnym czynniku. Istnieje wiele teorii wyjaśniających poszczególne mechanizmy kształtowania się agresywnego zachowania oraz tendencji. Przeprowadzono również liczne badania, które w większym lub mniejszym stopniu potwierdzają założenia teoretyków. Okazuje się, że na zjawisko agresywności wpływają zarówno czynniki genetyczne, jak i biologiczne, psychologiczne, sytuacyjne, społeczne i kulturowe. Wpływ każdego z nich wyjaśnia jedynie pewien procent wariacji zachowań agresywnych, dlatego należy pamiętać, że występowanie jednego z nich, lub nawet kilku, wcale nie musi być równoznaczne z wystąpieniem tendencji do agresywnych zachowań.

Poniżej zostaną przedstawione koncepcje wyjaśniające mechanizmy wpływu najważniejszych czynników determinujących agresywne zachowanie.

### 2.3.1 Konceptcje ewolucyjno-biologiczne

Pierwszą grupą teorii dotyczących uwarunkowań agresji są koncepcje ewolucyjno-biologiczne (Frączek, 2002). Ich wspólnym mianownikiem jest zwrócenie uwagi na fakt, iż skłonności agresywne mogą być wrodzone. Głoszą one, że na drodze ewolucji, niemal wszystkie żywe organizmy wykształciły umiejętności związane z atakiem i obroną, stąd zachowania agresywne i przemoc leżą niejako w najgłębszej ludzkiej naturze. Na przestrzeni dziejów były one niezbędne dla przetrwania gatunku ludzkiego. Zygmunt Freud twierdził nawet, że agresja jest rodzajem instynktu, i człowiek ma naturalną potrzebę jego zaspokajania (Kmieciak-Baran, 2000; Wojciszke, 2003). Freud uważał, że człowiek prócz „instynktu życia” (eros), ma również „instynkt śmierci” (tanathos), który popycha daną jednostkę ku samozniszczeniu. Według tej koncepcji, by uniknąć autodestrukcji, ów instynkt zniszczenia musi być rozładowywany przez kierowanie zachowań agresywnych na zewnątrz, na inne obiekty (Wojciszke, 2003).

W tym świetle ideał społeczeństwa pozbawionego problemu przemocy i agresji wydaje się być utopijną mrzonką, gdyż stałoby to w sprzeczności z naturą człowieka.

Do powyższej teorii nawiązuje również Lorenz, który uważa, że agresja jest wrodzonym wzorcem zachowania, który zostaje automatycznie uruchomiony przez pojawienie się w otoczeniu odpowiednich „wyzwalaczy”, a hamowany jest poprzez pojawienie się właściwych „inhibitorów”. Koncepcja ta została obszernie skrytykowana, a głównym zarzutem było nie uwzględnienie w niej różnic międzygatunkowych (teoria ta była formułowana na podstawie obserwacji zwierząt) oraz roli doświadczenia osobniczego w kształtowaniu się tendencji do zachowań agresywnych (Wojciszke, 2003). Jednak uwzględnienie tych czynników nie stoi w sprzeczności z istotą tej teorii.

Próbując wyjaśnić zagadnienie wrodzonej agresywności, badacze odwołują się do fizjologii. Pierwotnym poziomem warunkującym zachowania agresywne jest dziedziczenie. Mimo że nie udało się wyodrębnić pojedynczego „genu agresji”, to jednak badania nad bliźniętami monozygotycznymi, oraz nad dziećmi adopcyjnymi rodziców biologicznych z przeszłością kryminalną wykazały, że w pewnym, choć niewielkim stopniu, tendencje do agresywności mogą być uwarunkowane genetycznie (Herzberger, 2002). Dodatkowo odkryto, że u niektórych mężczyzn w garniturze genowym występuje dodatkowy chromosom Y. Taki układ genów predysponuje również

do wysokiego poziomu agresywności (Kmieciak-Baran, 2000), choć pojawiają się również głosy poddające w wątpliwość tę zależność (Wojciszke, 2003).

Agresywność warunkowana jest także przez budowę układu neurohormonalnego. Z jednej strony determinuje ona reaktywność, która określa zapotrzebowanie jednostki na stymulację (por. Herzberger, 2002; Frączek, 2002). Zachowanie agresywne jest bardzo silnym źródłem stymulacji. Ludzie różnią się reaktywnością: zarówno zakresem bodźców wywołujących złość, jak i cechami wzbudzonego gniewu (Jarymowicz, 2002). Z drugiej strony ważny jest poziom testosteronu. U osób z podwyższoną jego ilością częściej występują reakcje agresywne. Dotyczy to również osób, którym podaje się testosteron w celach leczniczych (Kmieciak-Baran, 2000; Herzberger, 2002).

### **2.3.2 Koncepcje społeczno-kulturowe**

Wielu badaczy wskazuje czynniki społeczno-kulturowe jako jedne z najważniejszych determinant zachowań agresywnych (Kmieciak-Baran, 2000; Frączek, 2002; por. też Herzberger, 2002). Jest to bardzo szeroka grupa rozmaitych oddziaływań. Najczęściej wymieniane to:

-Sprzyjający przemocy i przestępczości aparat prawny –łagodne prawo karne, a przede wszystkim nieskuteczna jego egzekucja sprzyjają przestępczości, w tym i takiej o znamionach przemocy, gdyż w tak funkcjonującym systemie przestępcy mogą czuć się niemal bezkarni. Co więcej, świadomość słabości wymiaru sprawiedliwości, jak i doświadczanie niesprawiedliwości, może spowodować uczucie rozchwiania ładu społecznego. W takich momentach ludzie nie raz przestają ufać prawu, a sprawiedliwości dochodzą na własną rękę, co niejednokrotnie wiąże się z użyciem przemocy (Kmieciak-Baran, 2000).

-Zła sytuacja socjoekonomiczna społeczeństwa –wysokie bezrobocie jak i powszechne ubóstwo również sprzyjają wzrostowi przestępczości. W takich warunkach sprawcy mogą czuć się usprawiedliwieni ze swoich czynów, tłumacząc się ciężką sytuacją życiową. Badania wykazały też, że w rodzinach ubogich częściej stosowana jest przemoc wobec dzieci i wobec partnerów (Kmieciak-Baran, 2000). Propagowany współcześnie materialistyczny styl życia jest w takich środowiskach źródłem frustracji, która prowadzi do zwiększenia podatności na przejawianie agresywnych reakcji (Koncepcje dotyczące roli frustracji w zagadnieniu agresywności zostaną przedstawione w dalszej części tego

rozdziału). Z drugiej strony, sam materializm sprzyja zanikowi ideałów altruistycznych, a rozwija jednostkowy egoizm. Osoby egoistyczne są bardziej skłonne do przejawiania wrogich zachowań (Rodniański, 1997).

-Normy moralne dopuszczające przemoc –Jeżeli w danym społeczeństwie pewne formy agresji są uważane za normę, lub ewentualnie są po prostu tolerowane, to częstość ich występowania jest znacznie większa niż jeśli spotykały by się z powszechnym potępieniem. Dotyczy to najczęściej przemocy domowej (Kmieciak-Baran, 2000; Herzberger, 2002). Dodatkowo, w niektórych przypadkach przemoc może zostać pozytywnie oceniona z ideowego punktu widzenia jako „słuszna”, użyta „w dobrej sprawie” (Frączek, 2002). Przykładem mogą być terroryści religijni.

-Negatywne autorytety –na ich oddziaływanie podatne są szczególnie dzieci i młodzież. Mogą to być osoby lub grupy ważne dla danej jednostki, albo te, które imponują jakąś swoją cechą lub sposobem bycia, a przy tym propagują agresywne wzorce zachowań. Mogą to być zarówno rodzice stosujący przemoc lub ją aprobujący, znajomi przejawiający agresywne zachowania, jak i grupy rówieśnicze o charakterze destruktywnym. Młoda osoba uczy się od takich „autorytetów” agresywnych zachowań poprzez mechanizm modelowania. Polega on na naśladowaniu zachowań obserwowanych u osób, z którymi dana jednostka się identyfikuje. Jest to skuteczne zwłaszcza kiedy model jest za swoje reakcje nagradzany (Kmieciak-Baran, 2000).

-Media –codzienne doniesienia o wojnach, napadach, zabójstwach i gwałtach na łamach serwisów informacyjnych, jak i częsta obecność przemocy w filmach oraz grach komputerowych uważane są za jedną z przyczyn wzrostu agresywności w dzisiejszym społeczeństwie. Temat ten jest kluczowy dla niniejszej pracy, dlatego zostanie obszernie omówiony w rozdziale 2.4.

### **2.3.3 Koncepcje psychologiczne**

Próby wyjaśniania agresywności z psychologicznej perspektywy zwykle odwołują się do wybranych aspektów koncepcji społeczno-kulturowych. Wnikają jednak jeszcze głębiej, gdyż podejmują próby opisanie mechanizmów będących przyczyną agresywności uwzględniając też czynniki intrapsychiczne, takie jak osobowość, temperament, czy system poznawczy.

Adam Frączek (2002) przytacza model Intrapsychicznej Regulacji Agresji, który wskazuje na czynniki determinujące występowanie zachowań agresywnych. Według jego założeń na agresywność wpływają:

- czynniki sytuacyjne (np. alkohol, zmęczenie, prowokacja)
- emocje, motywacje, przekonania
- system neurohormonalny (np. reaktywność)
- system poznawczy –a w nim
  - Atrybucje
  - Antycypacja konsekwencji swoich działań
  - Zdolność do decentracji, empatia

Frączek przytacza również cztery modele ontogenetyczne (Frączek, 2002). Wyjaśniają one kształtowanie się i działanie mechanizmów determinujących występowanie zachowań agresywnych u danej jednostki w trakcie rozwoju osobniczego. Każdy z tych modeli nawiązuje do koncepcji przedstawianych w rozdziałach 2.3.1 i 2.3.2, koncentrując się na wybranych zależnościach.

Model 1:

Według tego modelu agresja jest spontaniczną reakcją na negatywną stymulację sensoryczną (np. ból, hałas itp.) oraz na frustrację (frustracja definiowana jest jako negatywny stan emocjonalny powstały w skutek utraty dóbr lub w efekcie pojawienia się przeszkody w realizacji celów). Umiejętność powstrzymania reakcji agresywnej zależna jest od stopnia w jakim dana jednostka nabyła zdolność kontroli emocji. Jest ona nabywana na drodze socjalizacji. Badania wykazały, że osoby które były w dzieciństwie odrzucane emocjonalnie przez rodziców, a także osoby których rodzice byli nadopiekuńczy, mają tą zdolność znacznie obniżoną (Bandura, Eron, 1973; za: Frączek, 2002).

Maria Jarymowicz (2002) zwraca uwagę, że przyczyną agresywnego zachowania mogą być także negatywne bodźce podprogowe, które wzbudzają nieświadomą irytację czy złość. To z kolei prowadzi do stanu gotowości do agresji, w którym często nawet nieznaczna prowokacja może spowodować niewspółmiernie silną reakcję agresywną.



#### Model 2:

Według tego modelu agresja może być wyuczonym sposobem na osiągnięcie celów i zadań życiowych. Nawyki takie kształtowane są już od wczesnego dzieciństwa, a ich powstawaniu sprzyjają:

- Przekonania normatywne dotyczące potrzeby i moralnej akceptacji agresji
- Otoczenie wymagające agresywnych zachowań od jednostki
- „Przetrenowanie” osiągnięcia celów za pomocą agresji

Buss zwraca uwagę, że na kształtowanie się agresji jako wyuczonego nawyku wpływają: częste doznawanie frustracji, pozytywne wzmocnienie agresji, facylitacja społeczna (wpływ otoczenia, naśladowanie), oraz temperament (Buss, 1961; za: Kmieciak-Baran, 2000).

#### Model 3:

W tym ujęciu zwrócono uwagę na fakt, iż agresja może zaspokajać potrzeby psychologiczne agresora. Nazwano to „immanentną potrzebą agresji”. Według tej koncepcji zachowania agresywne dostarczać mogą stymulacji, która skutkuje dobrym samopoczuciem. Dodatkowo, agresja może prowadzić do uzyskania satysfakcji emocjonalnej wynikającej z poczucia siły i kontroli, oraz z faktu dominacji nad ofiarą (sadyzm) (Reykowski, 1979; za: Frączek, 2002).

#### Model 4:

Ostatni z prezentowanych modeli uwzględnia udział systemu poznawczego w powstawaniu motywacji do agresji. Szczególną uwagę zwraca na identyfikację jednostki z grupą. Jeżeli jednostka dostrzega podobieństwa łączące ją z daną grupą, przejawia wobec jej członków przyjazne tendencje. Im większą różnicę postrzega dana jednostka między sobą a grupą odniesienia, tym większa szansa na wrogą reakcję. Jest to mechanizm związany z powstawaniem stereotypów i uprzedzeń, a bazuje on na przekonaniach jednostki dotyczących poszczególnych grup społecznych. Ludzie często idealizują własną grupę, natomiast pozostałe grupy uważane są pod różnymi względami za gorsze. Z jednej strony podtrzymuje to wysokie poczucie własnej wartości jednostki, oraz umożliwia lepszą integrację w ramach grupy, jednak z drugiej strony może to prowadzić do napięć i w efekcie do agresji pomiędzy grupami. Kluczowym problemem w tym przypadku jest brak tolerancji i szacunku dla odmienności. Ludzie mają tendencję

do etykietowania różnych grup społecznych na podstawie wrywkowych informacji, a często także ze względu na brak informacji. Człowiek boi się tego co nieznanego, a częstokroć jeśli czegoś się boi to uważa to za „złe”. Takie myślenie prowadzić może do tzw. agresji ideologicznej (Frączek, 2002).

## **2.4 Agresja w mediach**

Już od kilku dekad toczą się zażarte dyskusje na temat wpływu mass-mediów na psychikę odbiorcy. Jednym ze sztandarowych problemów w tych dyskusjach jest, czy oglądanie na ekranie brutalności, oraz aktów przemocy i zniszczenia, skutkuje zwiększeniem u widzów tendencji do agresywności. Przez długi czas spory te prowadzone były raczej na gruncie publicystycznym niż naukowym, a argumenty stron nie były poparte faktami, a jedynie intuicyjnymi domysłami. Kiedy zaczęto prowadzić pierwsze badania w tej dziedzinie, ich wyniki były częstokroć sprzeczne. Zostały one poddane również obszernej krytyce metodologicznej. Dlatego też dopiero stosunkowo niedawno pojawiły się wyniki badań wystarczająco wiarygodne, by móc na ich podstawie przyjąć, iż związek między oglądaniem na ekranie przemocy a wzrostem agresywności odbiorców rzeczywiście istnieje (por. Kirwil, 1992; Karbowniczek, 2003). Mimo to należy zaznaczyć, iż badania te wyjaśniają jedynie niewielki procent wariacji zachowań agresywnych wśród odbiorców. Należy również pamiętać, iż większość badań koncentrowała się na dzieciach. Nie ma natomiast jednoznacznych wyników wskazujących na występowanie takich zależności wśród starszej młodzieży i dorosłych. Niektórzy naukowcy, przeprowadzając meta-analizy badań w tym temacie, dochodzą nawet do wniosku, iż nie ma tak naprawdę przekonujących dowodów na istnienie związku pomiędzy przemocą na ekranie a agresywnością w życiu. Badacze ci wskazują na błędy w doborze metod badawczych, a także na niewłaściwe warunki badań oraz nieuwzględnianie wielu istotnych zmiennych (Brown, 1997). Niemniej, większość badaczy tematu zgadza się co do tego, iż oglądanie przemocy na ekranie może w jakimś stopniu determinować późniejsze zachowania agresywne widza, jednak zaznaczając iż zależność ta nie jest bezwyjątkowa i w wielu przypadkach po prostu się nie sprawdza (por. Szczechowicz, 1999).

Spory te, jak i badania im poświęcone, z początku dotyczyły jedynie przemocy pokazywanej w telewizji. Jednakże wraz z pojawieniem się gier komputerowych

zawierających elementy przemocy (strzelanie, bijatyki itp.), rozgorzała dyskusja, na ile gry takie mogą oddziaływać na graczy analogicznie jak brutalne filmy na widzów.

Wraz z rozwojem technologii komputerowych, brutalne gry nabierały coraz większego realizmu graficznego, dźwiękowego, jak i pod względem fizyki świata gry. Dlatego teoretycy, jak i badacze, zaczęli stawiać sobie pytanie, czy dokonywanie niejako własnoręcznie licznych aktów przemocy i zniszczenia na ekranie komputera, mimo ich wirtualnego charakteru, nie spowoduje u graczy jeszcze większego wzrostu tendencji agresywnych, niż to miało miejsce w przypadku telewizji. Czy stosowanie przemocy jako sposobu na rozwiązywanie problemów w świecie gry nie będzie stanowiło swobodnego „treningu” takich zachowań w świecie rzeczywistym.

Badania w tym zakresie zaczęto prowadzić dopiero stosunkowo niedawno, jako że problem brutalnych gier komputerowych zaistniał dopiero na przełomie lat 80-tych i 90-tych XX wieku. Początkowo, tak jak w przypadku badań nad oddziaływaniem telewizji, wiele z prac badawczych było naszpikowane błędami metodologicznymi, a przede wszystkim wykazywało dużą tendencyjność. Nieraz zdarzało się, że wyniki różnych badań potwierdzały sprzeczne ze sobą tezy, zależnie od instytucji lub firmy sponsorującej. Z jednej strony instytucjom rządowym i wychowawczym zależało głównie na udowodnieniu istnienia jakiegokolwiek związku pomiędzy grami a agresywnością graczy, z drugiej strony firmy i korporacje informatyczne próbowały zaprzeczyć istnieniu takiej zależności. Zwykle badania takie służą głównie medialnej propagandzie oraz pozyskiwaniu funduszy, a ich wiarygodność pozostawia oczywiście wiele do życzenia. (por. Szczechowicz, 1999). Niemniej, można się natknąć coraz częściej na rzetelne próby zgłębienia tego tematu, i chociaż nie istnieją takie badania, którym nie można by niczego zarzucić, to jednak są one przynajmniej na tyle wiarygodne, że pozwalają na wysnuwanie pewnych ostrożnych wniosków. Wyniki te są zresztą podobne do uzyskanych w przypadku badań nad oddziaływaniem telewizji (por. Szczechowicz, 1999). Istnieją jednak pewne istotne różnice:

Przede wszystkim wskazuje się na rolę interaktywności gier. Mimo że z jednej strony można wysnuć przypuszczenie, że niejako własnoręczne sterowanie aktami agresji w grach może stanowić jak to wspomniano wcześniej, rodzaj „treningu” i przez to nasilać jeszcze bardziej postawy agresywne u graczy komputerowych, nawet w porównaniu do telewidzów, to z drugiej strony bierze się też pod uwagę możliwość, że efekt jest dokładnie przeciwny. Sami gracze również zdecydowanie sprzeciwiają się pogładowi, jakoby granie w gry (które jest niejednokrotnie ich życiowym hobby) miało zmieniać ich

w osoby aspołeczne, agresywne i skłonne do przemocy. Niektórzy twierdzą nawet, że granie w „agresywne gry” pozwala im wyładować swój gniew, frustrację czy agresję w wirtualnym środowisku, przez co są oni mniej skłonni do impulsywnych czy agresywnych działań w prawdziwym życiu. Argumenty te odwołują się do teorii katharsis, która głosi, że oglądanie scen przemocy i zniszczenia, oraz aktów agresji, pomaga rozładować własne popędy agresywne i w efekcie redukuje tendencje do agresywnych zachowań (por. Boroń, Zyss, 1998; Szczechowicz, 1999; [http://www.republika.pl/nasza\\_sp77/art\\_zagro.html](http://www.republika.pl/nasza_sp77/art_zagro.html)) Co prawda w odniesieniu do oglądania przemocy na ekranie telewizora, działanie teorii katharsis nie zostało potwierdzone, to w odniesieniu do gier komputerowych temat ten nadal jest otwarty. Oczywiście sama teoria katharsis musiała zostać nieco zmodyfikowana, by można ją było zastosować do interaktywnych form, jakimi są gry komputerowe. W tej postaci zakłada ona, że uwolnieniu od popędów agresywnych sprzyja nie tyle samo oglądanie aktów agresji, co możliwość obserwacji cierpienia będącego ich skutkiem. Miałoby ono uwrażliwiać odbiorcę na cudze cierpienie, jak i rozwijać empatię. W tym przypadku należy zauważyć, że w grach komputerowych, jak i w telewizji, ten nieodłączny element przemocy często jest marginalizowany, trywializowany, bądź zgoła pomijany (por. Szczechowicz, 1999). Biorąc to jednak pod uwagę można by przypuszczać, iż wraz ze wzrostem realizmu w brutalnych grach, efekt katharsis będzie miał coraz większą możliwość żeby zadziałać.

W przypadku dokonywania w wirtualnym świecie czynów agresywnych i aktów zniszczenia może u gracza wystąpić dobre samopoczucie, związane z czymś co Aronson określa „wyżyciem się” (Aronson i in. 1997). Przestrzega on jednak, iż nie jest ono równoznaczne ze spadkiem tendencji agresywnych. Jednakże z drugiej strony, można by oczekiwać, że sam wzrost dobrego samopoczucia obniża u gracza poziom frustracji, która to jest wymieniana jako jedna z głównych przyczyn agresji (por. Szczechowicz, 1999; Frączek, 2002)

Innymi teoriami, postulującymi brak związku między przemocą na ekranie a przemocą w realnym życiu, są teoria konsonansu i teoria powstrzymania. Pierwsza z nich głosi, że osoba nie posiadając już ukształtowanych skłonności do agresji, będzie odrzucała agresywne treści i nie będzie się na nich wzorowała. Ma to służyć redukcji lęku. Teoria powstrzymania natomiast głosi, że oglądanie brutalnych scen jest przyczyną fantazjowania na ten temat. Wyobrażenia te powodują z kolei lęk i poczucie winy, co

powstrzymuje człowieka przed przejawianiem agresywnych zachowań w rzeczywistości (Schneider, 1992; za: Szczechowicz, 1999).

Istnieją jednak również teorie opowiadające się za istnieniem wpływu obrazów przemocy na agresywność odbiorcy. Pierwszą z nich jest teoria frustracji-agresji, która zbliżona jest do pierwszego modelu przytaczanego przez A. Frączka (por. rozdział 2.3.3). Zasadniczo chodzi w niej o wskazanie zależności między przeżywaniem frustracji a tendencją do reagowania agresją. Szczechowicz (1999) zaznacza, że przełożeniu na temat gier komputerowych frustracja może mieć dwojakie źródło:

- zewnętrzne, czyli związane z okolicznościami grania –np. przerwa w dostawie prądu
- wewnętrzne, związane z samą grą, jej poziomem trudności –np. niemożność przejścia jakiegoś poziomu lub pokonania przeciwnika.

Takie sytuacje mogą rzeczywiście prowokować agresywne reakcje. Często niemożliwe jest skierowanie swojej agresji bezpośrednio przeciwko jej przyczynie –czy to ze względu na jej niedostępność, czy też ze względu na grożące kary. Wtedy może dojść do skutku przemieszczenie agresji na obiekt zastępczy (Zimbardo, Ruch, 1994; Elias, 1987; za: Szczechowicz, 1999). Z drugiej jednak strony, obiekt przemieszczenia agresji może być również zawarty w świecie gry komputerowej. Co więcej, nawet agresja wzbudzona przez frustrację niezwiązaną z graniem, może zostać przeniesiona i wyładowana w grze komputerowej. Potwierdzałoby to działanie efektu katharsis, z tą różnicą, że w tym przypadku samo oglądanie agresji na ekranie nie wystarcza, a funkcję katartyczną pełni właśnie „własnoręczne” dokonywanie takich aktów w wirtualnym środowisku gry komputerowej (por. Wojciszke, 2003). Taki stan rzeczy potwierdza z własnego doświadczenia również wielu graczy (por. Szczechowicz, 1999). Niestety okazuje się, że agresja przeniesiona pozwala na zredukowanie napięcia emocjonalnego w znacznie mniejszym stopniu niż agresja skierowana bezpośrednio na źródło frustracji. Często bywa również tak, że spowodowany przez akty agresywne spadek napięcia, a przez to obniżenie tendencji agresywnych jest chwilowe, natomiast na dłuższą metę powtarzanie zachowań agresywnych prowadzi do coraz częstszego ich występowania (por. Wojciszke, 2003).

Pierwotna wersja teorii frustracji-agresji zakładała, że wystąpienie frustracji jest zarówno warunkiem koniecznym, jak i wystarczającym do wystąpienia agresywnego zachowania, jednak obecnie część badaczy uważa, że tak nie jest. Natomiast wskazują oni na to, iż frustracja prowadzi do pobudzenia emocjonalnego, a dopiero ono może skutkować agresją, ale również całą gamą innych reakcji (Wojciszke, 2003).

Do problematyki wzbudzania agresji przez gry komputerowe można zastosować również teorię społecznego uczenia się Bandury (Aronson, 1997). Jest ona tożsama z efektem modelowania, i głosi, że jeśli jednostka obserwuje czyjeś zachowanie, które jest pozytywnie wzmocniane, istnieje duże prawdopodobieństwo, iż zachowanie to będzie przez obserwatora zapamiętane i powtarzane. Teorię tą przywoływano zwłaszcza w przypadku rozważań nad wpływem na odbiorcę filmów zawierających sceny przemocy. W brutalnych grach komputerowych często akty agresji są jedynym sposobem na osiągnięcie wygranej. Satysfakcja z odniesionego zwycięstwa jest wzmocnieniem dla tych działań. Bohater takiej gry może stać się w ten sposób modelem do naśladowania.

Badania wykazały również, że długotrwały kontakt z agresją na ekranie telewizora czy monitora prowadzi do desensytyzacji (Braun-Gałkowska, 2000). Człowiek, który nie miał tak częstego kontaktu z przemocą, zwykle w zetknięciu z nią doznaje silnego wzburzenia emocjonalnego, uczucia lęku, a także współczucia. Jednak osoba grająca w brutalne gry oswaja się z widokiem śmierci i cierpienia. Po jakimś czasie taka jednostka staje się niewrażliwa na takie sceny. Przyzwyczajają się do nich. Badacze uważają, że może to prowadzić do zwiększenia akceptacji postaw nacechowanych agresją, a w efekcie do obojętności wobec ofiar rzeczywistej przemocy w realnym życiu. Jest również możliwe, że gdyby nawet wystąpił wspomniany wcześniej efekt katharsis, to wystąpienie desensytyzacji mogłoby go z czasem zniwelować.

Braun-Gałkowska wraz ze współpracownikami, w swoich badaniach dowodzą, że dzieci grające w „agresywne gry” charakteryzują się niższą wrażliwością moralną, a przez to mniejszą zdolnością odróżniania „dobra” od „zła” (Braun-Gałkowska, 2000). Co więcej, dzieci te częściej mają cechy osobowości narcystycznej, obniżony samokrytycyzm, oraz słabą zdolność rozumienia własnych jak i cudzych emocji. W kontaktach interpersonalnych reagują impulsywnie i często się z nich wycofują. Mają też albo nieadekwatnie zawyżone, albo zaniżone poczucie własnej wartości (Studen, 2000). Z drugiej strony częściej pojawiają się u nich również wartościowe rozwojowo cechy, takie jak zwiększona wiara we własne siły i możliwości, potrzeba aktywnego i dynamicznego życia, spontaniczność, silna potrzeba autonomii i ekspresji siebie (Studen, 2000).

Rostowski uważa, że częsty kontakt z treściami agresywnymi w telewizji może zaowocować przekonaniem, że w życiu realnym przemoc jest równie powszechna. Może to prowadzić do akceptacji przemocy (Rostowski, 2003). Spostrzeżenia te można poniekąd odnieść też do gier komputerowych. Należy jednak uwzględnić, że w filmach

pokazywany jest świat, który zazwyczaj przynajmniej stwarza pozory rzeczywistego, natomiast osoba grająca w grę komputerową świadoma jest jej fikcyjności.

J.T. Klapper uważa, że granie w brutalne gry może sprzyjać późniejszemu występowaniu zachowań społecznych jedynie u jednostek zaburzonych emocjonalnie. U takich osób rozwinąć się może z czasem silna potrzeba uzewnętrznienia swojej agresji, a gra komputerowa może poddać pomysł na sposób jak to zrobić. Jednak u jednostek przystosowanych społecznie prawdopodobieństwo wystąpienia takiej reakcji jest praktycznie zerowe (Schneider, 1992, za: Szczechowicz, 1999).

Podobnie wyrażają się w tym temacie inni badacze, tacy jak Himmelwiet, Oppenheim, Vince, Schramm, Lyle, Parker, -choć odnoszą się głównie do oglądania brutalnych filmów w telewizji, to ich spostrzeżenia można łatwo przełożyć na gry komputerowe. Wszyscy oni uważają, że dzieci o niezaburzonej osobowości, wychowujące się w dobrym klimacie rodzinnym i rówieśniczym, nie są zagrożone przez telewizję (Groebel, 1998, za: Szczechowicz, 1999)

Wszystkich koncepcji dotyczących wpływu massmediów na odbiorcę nie sposób wymienić. Wiele z nich uwzględnia jednak podobne czynniki, i przedstawia zbliżone wnioski. W ten sposób można uwzględnić większą część „przestrzeni badawczej” w tym temacie, unikając jednocześnie przytaczania wszystkich możliwych teorii i badań. Jak łatwo zauważyć na powyższych przykładach, wiele z przedstawionych koncepcji jest ze sobą sprzecznych, stąd też nieustające dyskusje nad słusnością różnych sposobów interpretacji wyników, doboru i kontroli zmiennych itp. Przesądzić o słusności którejsz ze stron w poszczególnych kwestiach mogą jedynie dalsze badania.

## **2.5 Przeciwdziałanie agresji**

Powszechność agresji jest poważnym problemem w dzisiejszym społeczeństwie. W powyższym rozdziale została ledwie zasygnalizowana skala tego zjawiska, jak i różnorodność jego form i przyczyn. Rzesze naukowców, polityków i wychowawców zadają sobie pytanie, jak temu zaradzić. Czy istnieje sposób na ograniczenie fali agresji? -Tak jak i sam problem, odpowiedź na to pytanie jest złożona. Wielu badaczy wskazuje na rolę profilaktyki (Braun-Gałkowska, 2000; Kmiecik-Baran, 2000; Herzberger, 2002), w myśl powiedzenia, że „lepiej zapobiegać niż leczyć”. W związku z tym działania profilaktyczne powinny być skierowane przede wszystkim na dzieci, które nie mają

jeszcze ukształtowanej osobowości. U osób starszych raz wykształcone tendencje do agresywności zmienić jest niezwykle trudno. Niestety brak jak dotąd skutecznych form psychoprofilaktycznych w tym zakresie. Zajęcia dotyczące agresji w szkołach odbywają się sporadycznie, a i wtedy rzadko prowadzone są przez wykwalifikowany do tego personel.

Często powtarzana jest również opinia o roli wychowawczej rodziny (Herzberger, 2002, por. Szczechowicz, 1999). Patologizacja środowisk rodzinnych, przyjęcie norm moralnych akceptujących agresję, stosowanie przemocy, jak i brak nadzoru nad dziećmi, sprzyjają powstawaniu u dzieci aspołecznych postaw i rysów osobowościowych. Również w odniesieniu do wpływu mass-mediów, kluczowym zagadnieniem wydaje się być kontrola rodziców nad treściami, z którymi ma kontakt dziecko. Zwłaszcza dzieci poniżej ósmego roku życia powinny być chronione przed kontaktem z okrutnymi i pełnymi przemocy scenami, zarówno w telewizji, jak i w grach komputerowych, gdyż nie są one jeszcze do końca w stanie odróżnić realnego świata od fikcji.

W ramach oddziaływań wychowawczych szczególną uwagę zwraca się na skuteczność karania zachowań agresywnych. Kara ma za zadanie odstraszać od agresywnego zachowania zanim zdąży ono zaistnieć, jak i zahamować ponawianie agresywnych reakcji. Aby kara odniosła pożądany skutek, muszą zostać spełnione następujące warunki (por. Wojciszke, 2003):

- Kara powinna być przede wszystkim zaakceptowana przez sprawcę -nie może więc być zbyt surowa by nie została uznana za niesprawiedliwą. Powinna być też wymierzana przez osobę lub instytucję, której prawo do karania sprawca uznaje.

- Kara powinna być w miarę możliwości nieuchronna.

- Kara, zwłaszcza wymierzana za czyn agresywny, nie powinna sama nosić znamion agresji.

Zwracana jest też uwaga na potrzebę wprowadzania rozwiązań systemowych, zarówno na poziomie prawnym, jak i organizacyjnym, obejmujących tworzenie programów przeciwdziałania agresji, edukacji szkolnej jak i rodzinnej, zmiany w prawie karnym, tworzenie programów terapeutycznych, jak i zmiany w podejściu do prezentacji przemocy w mediach (Herzberger, 2002).

Należy pamiętać także o potrzebie prowadzenia dalszych badań nad determinantami agresywności i sposobami przeciwdziałania jej.



## Rozdział 3. Osobowość

### 3.1 Kontrowersje wokół pojęcia osobowości

Zgłębianie osobowości człowieka uważane jest za jedno z podstawowych zadań psychologii, może więc zaskakiwać, jak wiele trudności przysparza jednoznaczne zdefiniowanie tego terminu. Łatwiej to zrozumieć, gdy uwzględni się różnorodność kontekstów, w jakich to pojęcie jest używane. Według Allporta, osobowość może być definiowana zarówno z perspektywy prawnej, filozoficznej, socjologicznej, biospołecznej, jak i psychologicznej, a w każdym z tych kontekstów można wyróżnić oddzielne typy definicji (Allport, 1949; za: Siek 1993). Dopiero w ramach tych typów znajdują się definicje właściwe. Samych typów definicji psychologicznych Allport przytacza pięć. Są to:

*„-Definicje ujmujące osobowość jako ZESPÓŁ, sumę, agregat różnych cech i właściwości.*

*-Definicje ujmujące osobowość jako ZORGANIZOWANY zespół cech i właściwości.*

*-Definicje ujmujące osobowość jako zespół cech i właściwości zorganizowany HIERARCHICZNIE.*

*-Definicje ujmujące osobowość jako WYTWÓR I STYL PRZYSTOSOWANIA jednostki.*

*-Definicje określające osobowość jako coś, co odróżnia jednego człowieka od drugiego, jako coś, co indywidualizuje” (Allport, 1949; za: Siek 1993 s.8).*

Hall i Lindzey przytaczają nieco inny podział typów definicji osobowości:

-Definicje biospołeczne

-Definicje biofizyczne

-Definicje zbiorcze

-Definicje kładące nacisk na integrującą funkcję osobowości

-Definicje kładące nacisk na przystosowawczą funkcję osobowości

-Definicje odnoszące osobowość do indywidualnych aspektów zachowania

-Definicje traktujące osobowość jako „istotę kondycji ludzkiej” (Hall, Lindzey, 1994)

Kolejne przykłady podziałów można by mnożyć. Ograniczając się do ujęcia czysto psychologicznego, problematyka osobowości rozpatrywana jest w ujęciu zarówno teoretycznym jak i praktycznym. Anna Gałdowa pisze:

*„W myśleniu teoretycznym problemem zasadniczym jest całościowe ujęcie mechanizmów stojących za zachowaniem się podmiotu, opis i wyjaśnianie swoistej instancji nadrzędnej, integrującej różnorakie mechanizmy, decydującej o transsytuacyjności pewnych zachowań czy czynności człowieka, o występującym u jednostki poczuciu własnej ciągłej tożsamości i zróżnicowaniu interindywidualnym”* (Gałdowa, 1999 s.9)

Dlatego ważne jest by ustalić konkretny aspekt pojęcia osobowości, który bierze się pod uwagę w rozważaniach. Warto się w tym przypadku skłonić ku jednej, lub ewentualnie ku kilku wybranym definicjom, które możliwie najpełniej obrazują sposób rozumienia tego terminu. Również ze względu na specyfikę niniejszej pracy, pojmowanie pojęcia osobowości musi zostać zawężone. Osobowość pojmowana jest tu jako zespół cech intrapsychicznych, determinujących zachowania jednostki.

W celu ukazania pełniejszego obrazu różnorodności podejść do zagadnienia osobowości, przedstawione zostaną teorie wywodzące się z najbardziej znaczących paradygmatów psychologicznych.

### **3.2 Osobowość w świetle podstawowych paradygmatów psychologicznych**

Rozważania nad osobowością człowieka były prowadzone już w starożytności, przez myślicieli takich jak Arystoteles, Platon i wielu innych (Hall, Lindzey, 1994). Jednakże w niniejszej pracy skupiono się na psychologicznym podejściu, jakie pojawiło się dopiero w XIX wieku.

Na przestrzeni lat rozwoju psychologii, w jej ramach powstało kilka głównych paradygmatów, które nadawały kierunek rozważaniom teoretycznym jak i badaniom. W ramach poszczególnych paradygmatów zwykle tworzony jest pewien system pojęć, za pomocą którego podejmowane są próby wyjaśniania ludzkiego zachowania i funkcjonowania. Większość głównych paradygmatów odnosi się także, a może przede wszystkim, do psychicznej struktury człowieka, w tym też do osobowości. Często różnice pomiędzy poszczególnymi podejściami są tak wielkie, że nie da się ich w żaden sposób

pogodzić. W innych przypadkach natomiast, różne paradygmaty kładą po prostu nacisk na inne aspekty funkcjonowania człowieka i jego psychiki, choć między sobą się nie wykluczają. W ramach poszczególnych paradygmatów powstaje też zwykle wiele teorii, różniących się od siebie pod pewnymi względami, jednak uznających „wspólny mianownik”. Zgłębiając więc osiągnięcia psychologii w dziedzinie badania osobowości, warto zacząć od przyjrzenia się tym nurtom, które przyniosły najwięcej pożytku i zdobyły uznanie.

### **3.2.1 Paradygmat psychodynamiczny**

Podjęcie psychodynamiczne znajduje swoje początki w XIX wieku, w psychoanalitycznych koncepcjach Zygmunta Freuda (Drat-Ruszczak, 2001). Ujmował on dynamikę procesów psychicznych człowieka z kilku perspektyw, w ramach których powstały podstawowe teorie psychoanalityczne. Są to:

-Teoria popędów: głosi ona, że człowiekiem kierują dwie główne siły –popęd libidinalny (eros) i popęd agresywny (tanathos) (por. rozdział 2.3.1). Popędy te są główną siłą motywującą wszelkie zachowania ludzkie. Eros popycha człowieka ku życiu -wiąże się zarówno z seksem, jak i z przyjemnością oraz pozytywną emocjonalnością. Jest aspektem twórczym, tym co w człowieku konstruktywne. Tanathos natomiast popycha nas ku śmierci, destrukcji i wrogości.

-Teoria energii psychicznej: zakłada ona, że popędy stanowią pewnego rodzaju energię psychiczną, dążącą do rozładowania na właściwym sobie obiekcie (tzw. kateksja). Owa energia, gdy nie może zostać rozładowana poprzez osiągnięcie celu, na który jest pierwotnie ukierunkowana, ma tendencje do przemieszczania się i ujawniania w innej formie.

-Teoria motywów nieświadomych: według tej teorii, aktywność psychiczna składa się z następujących komponentów:

-świadomość –obejmuje bezpośrednio doświadczenia

-przedświadomość –obejmujące fakty i zdarzenia pozostające w nieświadomości, jednak możliwe do stosunkowo łatwego wolicjonalnego przywołania i odtworzenia,

-nieświadomość –zawiera te fakty i doświadczenia, których nie akceptujemy. Zostają one umieszczone poza dostępem świadomości przez mechanizm obronny, zwany wyparciem.

-Teoria stadiów rozwojowych: teoria ta zakłada, że człowiek podczas rozwoju od niemowlęstwa aż do dorosłości przechodzi przez szereg faz rozwoju, zwanych stadiami psychoseksualnymi. Stadia te to kolejno: faza oralna, faza analna, stadium falliczne, okres latencji i faza genitalna. Każdy z tych okresów charakteryzuje swoisty konflikt popędów, który musi zostać rozwiązany w celu prawidłowego rozwoju. Konflikt taki może ulec w danym stadium tzw. fiksacji, czyli zostać „zamrożony” na swoim poziomie. Jest to przyczyną różnych zaburzeń w dorosłości.

-Teoria id, ego, superego: jest chyba najbardziej znaczącą z teorii Freuda dla kwestii osobowości. De facto, id, ego i superego są niczym innym, tylko podstawowymi strukturami osobowości, regulującymi funkcjonowanie. Id odpowiada za sferę popędów i impulsów. Kieruje się zasadą dążenia do przyjemności, nie zważając na wymagania i ograniczenia świata zewnętrznego. Ego odpowiada za ukierunkowywanie energii płynącej z id na społecznie akceptowane obszary. Kieruje się zasadami obiektywnej rzeczywistości. Superego jest reprezentacją wpojonych człowiekowi norm moralnych. Ogranicza zachowania człowieka do tych, które uważa on za właściwe i słuszne (Drat-Ruszczak, 2001).

Id jest w nieustannym konflikcie z superego, natomiast ego stara się pogodzić w optymalny sposób ich sprzeczne dążenia, przez co nieustannie znajduje się w opozycji do obydwóch. Ta wewnętrzna „wojna” powoduje lęk, który Freud uważa za ważny czynnik przy rozwoju osobowości normalnej, ale i w powstawaniu zaburzeń. Ego może radzić sobie z lękiem poprzez rzeczywiste rozwiązywanie problemów, bądź też metodami irracjonalnymi. Do tych drugich należą mechanizmy obronne ego. Jest to szereg mechanizmów psychologicznych, zniekształcających postrzeganie rzeczywistości tak, by zmniejszało to lęk płynący z konfliktu pomiędzy strukturami osobowości. Podstawowym mechanizmem obronnym według Freuda jest wyparcie, czyli represjonowanie niewygodnych treści ze świadomości do nieświadomości. Inne często przytaczane mechanizmy to zaprzeczanie, reakcja upozorowana, projekcja, przemieszczenie, sublimacja, izolacja, intelektualizacja, racjonalizacja, anulowanie, regresja, identyfikacja z agresorem (Drat-Ruszczak, 2001).

Koncepcje Freuda były przez jego następców rozwijane i modyfikowane. Wielu badaczy koncentrowało się na poszczególnych aspektach jego teorii, inni natomiast na ich podstawie rozwijali nowe kierunki (Hall, Lindzey, 1994). Wtedy też pojawiło się określenie „podejścia psychodynamicznego”. Istnieje bardzo wiele teorii związanych z

tym podejściem, a większość z nich jest niezwykle rozbudowana. Z tego powodu w niniejszej pracy przedstawiony został jedynie powierzchowny szkic niektórych wybranych koncepcji.

Jedną z znaczących rewizji teorii psychoanalitycznej dokonał Carl Gustav Jung. Starał się on połączyć psychologię zarówno z wiedzą antropologiczną, jak i mistyczną.

Jung badał człowieka w kontekście doświadczeń całego gatunku ludzkiego. Wprowadził pojęcie nieświadomości zbiorowej, której składnikami są „*archetypy-najbardziej pierwotne idee lub formy danych rzeczy, podobne u wszystkich ludzi, związane z uniwersalnymi tematami dobra, zła, płci, narodzin i śmierci*” (Drat-Ruszczak, 2001 s.618).

W ramach archetypów wyróżnił cztery, stanowiące oddzielne systemy wewnątrz osobowości. Są to: „anima” -kobieca strona męskiej psychiki; „animus” –meska strona psychiki kobiecej; „persona” –sposób adaptacji jednostki do świata, pośredniczący pomiędzy ego a otoczeniem; „cień” –reprezentacja zwierzęcych i pierwotnych instynktów człowieka.

Jung wyodrębnił także część centralną osobowości, którą nazwał „self”. Jest ona odpowiedzialna za równowagę i stabilność w osobowości, do której dąży poprzez proces indywidualizacji. Polega on na stawianiu się psychologiczną całością, potrafiącą godzić przeciwieństwa. Główną siłą sprawczą tego procesu jest dążenie do samorealizacji.

Dziełem Junga było również rozróżnienie typów charakteru pod kątem introwersji – ekstrawersji, oraz pod kątem podstawowych funkcji psychicznych: myślenia, uczuć, wrażeń i intuicji. (Drat-Ruszczak, 2001).

Kolejnym istotnym krokiem w rozwoju koncepcji psychodynamicznych jest dorobek Alfreda Adlera. Zakładał on, że rozwój i działanie człowieka napędzane są „dążeniem do mocy”. Źródła energii psychicznej upatrywał on nie w libido, a w popędzie agresji. Mechanizmem skłaniającym człowieka ku dążeniu do mocy miała być kompensacja poczucia niższości.

Adler sformułował też koncepcję celów. Mówi ona o tym, że osoby zdrowe w dążeniu ku mocy stawiają sobie realistyczne cele, natomiast osoby nieprzystosowane (nerwicowe) stawiają sobie cele fikcyjne, niemożliwe do osiągnięcia, lub też uciekają w chorobę, która zapewnia im wtórne korzyści (Drat-Ruszczak, 2001).

Inną znaczącą postacią był Erich Fromm, który zwrócił uwagę na rolę kultury i relacji w kształtowaniu się u jednostki świadomości jej odrębności i niezależności (proces indywiduacji) i Harry Sullivan, który pojmując osobowość jako system dążący do redukcji napięcia poprzez wykształcenie wzorców zachowań przywracających równowagę. Źródłem napięcia Sullivan upatruje w potrzebach i w lęku, które związane są z dążeniem do satysfakcji i dążeniem do bezpieczeństwa. W radzeniu sobie z lękiem oraz w obronie przed nim, kluczową rolę odgrywa „dynamizm self”, będący utrwalonym zbiorem wzorców reagowania (Drat-Ruszczak, 2001).

Ważnym krokiem w rozwoju teorii psychodynamicznych było powstanie psychologii ego. Jej główną postacią był Heinz Hartman. W swoich rozważaniach przeniósł on punkt ciężkości z id (jak to miało miejsce w psychoanalizie) na ego, które pojmował jako niezależną, centralną funkcję osobowości. Sednem działania ego miałyby być zdolność do neutralizowania części energii psychicznej, płynącej z popędów. Zdolność do neutralizowania tej energii miałyby zależeć od siły ego. Silne ego sprzyja rozwojowi człowieka, słabe natomiast predysponuje do zaburzeń.

Miarą integracji osobowości i zarazem wskaźnikiem adaptacji, miała być równowaga pomiędzy jednostką a otoczeniem (zewnętrzna), a także równowaga pomiędzy id, ego i superego, oraz między funkcjami ego (wewnętrzna) (Drat-Ruszczak, 2001).

Dalszym etapem rozwoju koncepcji psychodynamicznych było powstanie teorii relacji z obiektem. Głosi ona, że podstawową rolę w kształtowaniu się osobowości odgrywa zawiązana we wczesnym dzieciństwie relacja z obiektem, pojmowanym jako psychiczna reprezentacja drugiej osoby, w domyśle matki.

Podstawowe założenia tej teorii głoszą że:

- Siłą motywacyjną człowieka jest dążenie do obiektu.
- Self, rozumiane jako synonim osobowości, kształtuje się we wczesnych relacjach z obiektem, przemierzając kontinuum od zależności ku niezależności. Self jest sumą doświadczeń, zarówno zewnętrznych jak i wewnętrznych.
- Relacje z obiektem kształtowane są przez mechanizmy uwewnętrzniania.

Wyróżnione zostały także stadia rozwojowe, w czasie których jakość relacji z obiektem stanowi podstawę do prawidłowego rozwoju, jak i do zaburzeń. Stadia te to:

- Autyzm (1 miesiąc życia)

- Symbioza (2-5 miesiąc)
- Stadium separacji-indywiduacji (6-30 miesiąc).

To ostatnie stadium dzieli się na 4 fazy:

- faza różnicowania (6-9 miesiąc)
- faza praktyki (10-15 miesiąc)
- faza ponownego zbliżenia (15-23 miesiąc)
- faza konsolidacji (24-30 miesiąc)

Zakłócenia prawidłowości relacji z obiektem w każdym z powyższych stadiów i faz skutkować może specyficznymi zaburzeniami w dorosłym życiu (Drat-Ruszczak, 2001).

Na podstawie teorii relacji z obiektem, Heinz Kohout sformułował założenia tzw. psychologii self. Jednym z jego podstawowych założeń było stwierdzenie, że relacje z innymi ważnymi osobami (obiettami) są ważne nie tylko w dzieciństwie, ale także w późniejszym życiu są one kluczowe dla rozwoju i funkcjonowania człowieka.

Centralnym punktem w teorii Kohouta był narcyzm, rozumiany jako zespół przyjemnych odczuć dotyczących własnej osoby. Narcyzm jest przeżywany w związku z obiektem, a konkretnie z „self-obiektem”, czyli obiektem, który dla danej osoby jest postrzegany jako „rozszerzenie” self. Zwykle odbywa się to w relacji z matką, która z jednej strony potwierdza ważność i wyjątkowość dziecka, a z drugiej strony dziecko przypisuje jej jako self-obiektowi wyidealizowane właściwości. Z tej „dwustronności” relacji wynikają dwa bieguny self: biegun ambicji i celów, oraz biegun ideałów. Tworzą one tzw. łuk napięcia twórczego, decydujący o spójności self. Zdrowe i spójne self wiąże się z zaufaniem do siebie, jak i z umiejętnością budowania związków z innymi (Drat-Ruszczak, 2001).

Podjęcie psychodynamiczne jest tylko jedną z wielu propozycji sposobów badania osobowości człowieka. Koncepcje wywodzące się z tego kierunku dały jednak znaczący wkład do teorii osobowości, polegający na wskazaniu następujących zjawisk i procesów (Drat-Ruszczak, 2001):

- Istnienie procesów nieświadomych
- Rola konfliktu intrapsychnicznego i kompromisu w determinowaniu zachowań.

- Znaczenie cielesności człowieka na podstawie popędu seksualnego i agresywnego.
- Mechanizmy obronne
- Pojęcie struktury osobowości
- Interpretowanie znaczenia zachowania

### **3.2.2 Paradygmat humanistyczny**

Psychologia humanistyczna powstała w latach sześćdziesiątych XX wieku, będąc alternatywą dla podejścia psychoanalitycznego i behawiorystycznego. W jej obrębie powstało wiele teorii wyjaśniających ludzkie zachowanie i funkcjonowanie, jednakże wszystkie one mają pewne wspólne cechy. Są to:

- Pogląd, że w naturze człowieka leży dążenie do urzeczywistnienia własnych możliwości, czyli do samorealizacji.
- Uznanie, że społeczeństwo i kultura narzucają jednostce swoje wymagania i oczekiwania, które hamują lub uniemożliwiają proces samorealizacji.
- Podejście fenomenologiczne, podkreślające istotność bycia w kontakcie z własnym doświadczeniem. Świadomość własnego doświadczenia jest konieczna dla zdrowia psychicznego, a także dla realizacji własnych możliwości.
- Podejście subiektywistyczne – uznaje ono świadomość własnego doświadczenia za jedyne kryterium poznawania rzeczywistości. Rzeczywistość obiektywna stanowi jedynie zewnętrzny układ odniesienia.
- Sprzeciw wobec metod eksperymentalnych, traktujących człowieka bezosobowo. Humanisci postulują podejście kliniczne, które według nich jako jedyne może dotrzeć do „natury człowieka”
- Podejście organicystyczne lub holistyczne, polegające na traktowaniu psychiki i ciała jako spójnej całości, a nie jako układu odosobnionych funkcji (Drat-Ruszczak, 2001).

W celu bliższego zobrazowania psychologii humanistycznej, pokrótce przedstawione zostanie kilka najbardziej znanych koncepcji.

Pierwszą z nich jest teoria hierarchii potrzeb Abrahama Masłowa. Dotyczy ona motywacji, rozumianej jako cel zachowania. Masłow zakłada, że istnieje pięć głównych rodzajów potrzeb, które ułożone są hierarchicznie. Podstawową regułą jest, że zaspokojenie potrzeby z danego szczebla możliwe jest dopiero po zaspokojeniu



wszystkich potrzeb z niższych poziomów. Potrzeby te, od najniższego stopnia do najwyższego, to kolejno:

- potrzeby fizjologiczne
- potrzeba bezpieczeństwa
- potrzeba przynależności i miłości
- potrzeba szacunku i samoakceptacji
- potrzeba samorealizacji.

Pierwsze cztery są tzw. „potrzebami niedoboru”, natomiast samorealizacja jest „potrzebą wzrostu”. Wiąże się to z różnicami w zasadach rządzących ich zaspakajaniem. Potrzeby niedoboru działają na zasadzie redukcji przykrego napięcia, przynoszą ulgę, tymczasem potrzeby wzrostu dostarczają pozytywnych emocji (Drat-Ruszczak, 2001).

Kolejną ważną teorią jest koncepcja Carla Rogersa. Głosi ona, że samorealizacja jest tak naprawdę jedynym motywem działania, a człowiek intuicyjnie ku niej dąży. Na zachowanie wpływa zarówno doświadczenie bezpośrednie, jak i nieświadome. Istnieje również tzw. pole fenomenologiczne podmiotu, w którym znajdują się doświadczenia, które mogą być dostępne dla świadomości jedynie potencjalnie. O tym, które z nich zostaną świadomości udostępnione, decyduje treść „pojęcia Ja”, będącego reprezentacją własnych cech i relacji z otoczeniem. Pojęcie Ja funkcjonuje według zasady „zgodności z doświadczeniem”, która głosi, że jedynie doświadczenia zgodne z pojęciem Ja są uświadamiane. Niezgodność doświadczenia z pojęciem Ja zwykle związana jest z potrzebą akceptacji ze strony innych, oraz samoakceptacji. Jeżeli zaspokojenie tych potrzeb jest zagrożone (gdyż nie spełnia tzw. warunków własnej wartości), może to prowadzić do negatywnego wartościowania części swoich doświadczeń, a przez to nie uświadamiania ich sobie, bądź też zniekształcenia ich postrzegania. Jednak te treści pozostają w polu fenomenologicznym danej osoby i nadal na nią mogą oddziaływać, powodując przy tym uczucia napięcia i niepokoju. Takie reakcje obronne zostało nazwane zachowaniem neurotycznym i prowadzić może bezpośrednio do zaburzeń psychiatrycznych (Drat-Ruszczak, 2001).

Ostatnią z prezentowanych teorii jest koncepcja Fredericka Perlsa. Wywodzi się ona z jego praktyki terapeutycznej, związanej z psychologią gestaltowską. Perls wyszedł z założenia, że człowiek kontaktuje się z otoczeniem poprzez reakcje sensoryczne i motoryczne. Świadomość własnych doznań umożliwia działanie w kierunku

zaspokojenia własnych potrzeb. Wybór odpowiedniego działania umożliwiają emocje, dlatego jeżeli ich odczuwanie jest zaburzone, takie będzie też działanie. Powoduje to napięcie emocjonalne, przekładające się na napięcie fizyczne, tzw. trzymanie mięśniowe. Dlatego kluczowy jest kontakt z własnymi doznaniem (podobnie jak Rogers podkreślał kontakt z własnym doświadczeniem), gdyż przerwanie tego kontaktu równoznaczne jest z odcięciem się od własnych emocji, co znowuż blokuje drogę do działania. Jest to zachowanie neurotyczne, które zostało określone jako „odrzućanie własnego Ja”. Perls wyróżnił cztery etapy tego procesu:

- 1, Poziom działań fałszywych – tutaj człowiek nie działa w zgodzie z samym sobą, a jedynie w sposób, jaki narzuciło mu otoczenie.
- 2, Poziom lęku i oporu – na tym poziomie osoba unika wyrażania swojej autentyczności ze względu na strach przed negatywnym osądem lub konsekwencjami.
- 3, Poziom impasu – tutaj dana osoba przejawia nasilony opór przed ujawnieniem swojej autentyczności, próbuje utrzymać status quo.
- 4, Poziom implozji – polega na usilnym powstrzymywaniu emocji.

Po czwartym etapie następuje etap piąty, który jednak jest konstruktywny w skutkach, i sam w sobie jest celem terapii. Jest to:

- 5, Poziom eksplozji – polega na przełamaniu oporu i wyrażeniu autentycznych emocji, często w bardzo intensywnej formie (Drat-Ruszczak, 2001).

Proces ten, prócz odnowienia kontaktu z własnymi emocjami, pomaga także według Perlsa w odnowieniu doświadczenia własnego ciała, a przez to w zaspokajaniu swoich potrzeb.

Należy zaznaczyć, że koncepcje psychologii humanistycznej nie są stricte teoriami osobowości. Niemniej, podejmują próby wyjaśniania mechanizmów ludzkiego zachowania, co jest w dużej mierze zgodne z badaniami nad osobowością. Ważne jest również skierowanie przez humanistów uwagi na dążenie do samorealizacji, i choć pojęcie to pojawiało się już w koncepcjach psychoanalitycznych, dopiero podejście humanistyczne ukazało dążenie do ujawniania własnych możliwości jako istotny element osobowości, związany z rozwojem własnego Ja. Przedstawiciele psychologii humanistycznej położyli także akcent na rozwój zdrowia, w opozycji do orientacji skupionej na zaburzeniach. Z tych właśnie powodów, koncepcji tych nie może zabraknąć w trakcie omawiania badań nad osobowością ludzką. (Drat-Ruszczak, 2001).

### 3.2.3 Paradygmat poznawczo-behawioralny

Behawioryzm powstał na początku XX wieku. Pierwotne założenia tego kierunku sformułował J. B. Watson, który postulował skupienie wysiłków badawczych wyłącznie na zachowaniu. Procesy psychiczne natomiast miały być pomijane, jako obszar niedostępny do badania obiektywnymi metodami naukowymi (Gerstman, 1970).

U podłoża zachowania generalnie wyodrębniano dwa czynniki:

Pierwszym z nich jest energia motywująca do działania, związana z zaspakajaniem potrzeb, m.in. znajdowaniem pokarmu, potrzebami seksualnymi itp. Jest to tzw. czynnik popędowy.

Drugim jest nabywane doświadczenie, które decyduje o wybieranej formie zachowania. Tworzenie się osobowości opierało się na ogólnie pojętym procesie uczenia się (Gerstman, 1970). W tym ujęciu pamięć służy szeroko pojmowanej zdolności przystosowywania się do otoczenia. Organizm uczy się takich reakcji, które pociągają za sobą jak najkorzystniejsze konsekwencje. Jeśli zostanie odkryty jakiś sposób reagowania przynoszący korzyści, z dużym prawdopodobieństwem zostanie on utrwalony poprzez pozytywne wzmocnienie, i będzie on później powtarzany. Jeżeli natomiast reakcja będzie się spotykała ze wzmocnieniem negatywnym lub z karą, z czasem zostanie ona wygaszona (Gerstman, 1970).

Takie ortodoksyjne podejście nie funkcjonowało zbyt długo, gdyż behawioryści szybko zdali sobie sprawę z tego, że nie da się w sposób satysfakcjonujący i pełny wyjaśnić zachowania ludzkiego nie uwzględniając procesów psychicznych. To spostrzeżenie zaowocowało pojawieniem się podejścia poznawczo-behawioralnego. W tym paradygmacie równie ważne jest zachowanie człowieka, jak i jego myślenie i pozostałe procesy poznawcze. Jednym z prekursorów tego podejścia jest Kurt Lewin, który stworzył „teorię pola”. Głosi ona, że człowiek żyje w „polu psychicznym”, będącym sumą sił oddziałujących na niego z otoczenia. Tym siłom przypisywana jest pewna wartość, a zachowanie jest wynikiem bilansu działania napędowego oraz hamującego tych sił (Sternberg, 1999).

Do nurtu stricte poznawczo-behawioralnego zaliczyć można teorię społecznego uczenia się Alberta Bandury (por. rozdział 2.4). Podstawowe założenia tej koncepcji głoszą że:

-Funkcjonowanie człowieka determinowane jest przez zdarzenia w środowisku, zachowanie, oraz czynniki osobowe i poznawcze. Elementy te oddziałują wzajemnie pomiędzy sobą: sytuacja jest kształtowana poprzez ludzkie zachowanie, i zwrótnie, sytuacja wpływa na myśli, emocje i reakcje.

-Podstawowy wpływ na regulację zachowań człowieka mają mechanizmy uczenia się, zwłaszcza te oparte na wpływach społecznych.

-Za dostosowywanie reakcji do zmieniających się okoliczności odpowiadają procesy:

-nabywania –związane z rozwojem wiedzy i kompetencji

-generalizacji –związane z umiejętnością intersytuacyjnego wykorzystania nabytej wiedzy.

-stabilizacji –polega na utrwaleniu wyuczonych kompetencji (Niedźwieńska, 1999).

Bandura nie wyodrębnia konkretnych cech, które miałyby stanowić strukturę osobowości. Zamiast nich opisuje czynniki osobowe, u których podłoża leżą procesy poznawcze. Czynniki te wchodzi w interakcje z oddziaływaniami środowiska i z zachowaniem jednostki. Wśród nich wyróżnić można oczekiwania, preferencje wartości i preferencje grup społecznych, oraz samowiedza, w ramach której szczególnie istotne jest poczucie własnej efektywności. Odpowiada ono bezpośrednio za zakres oraz ilość i trudność podejmowanych działań (Niedźwieńska, 1999).

Według omawianej teorii, osobowość tworzy się na podstawie procesu uczenia się. Jego podstawą jest zdolność przetwarzania informacji, polegająca na przypisywaniu zdarzeniom i relacjom symbolicznych reprezentacji poznawczych. Bandura wyróżnia uczenie się przez obserwację oraz uczenie się przez działanie:

Uczenie się przez obserwację związane jest z mechanizmem modelowania. Istnieje kilka typów modelowania:

-Typ pierwszy związany jest z uczeniem się danej aktywności poprzez obserwowanie wykonującego ją modelu.

-Typ drugi związany jest z wzmocnianiem lub wyhamowywaniem zachowania już wyuczonego. Kierunek zmian zależy od konsekwencji danego zachowania modelu.

-Typ trzeci prowadzi do przejawiania wyuczonych uprzednio zachowań, które ze względu na brak aktywujących je bodźców nie były dotąd skuteczne.

-Typ czwarty prowadzi do zwrócenia uwagi obserwatora na obiekt wybrany przez modela.

-Typ piąty prowadzi do pobudzenia emocjonalnego wywołanego stanem emocjonalnym modela (Niedźwieńska, 1999).

Mechanizm modelowania opiera się na procesach uwagi, procesach pamięciowych, procesach wykonywania reakcji, oraz na procesach motywacyjnych. Modelowanie może dojść do skutku nie tylko poprzez bezpośrednią obserwację innych osób, ale także na drodze symbolicznej, np. za pomocą słowa pisanego. Bandura zaznacza również, że aby nastąpiło uczenie przez obserwację, nie musi być ono bezpośrednio wzmacniane. Antycypacja korzystnych konsekwencji zachowania jest warunkiem wystarczającym do wystąpienia procesu uczenia się (Niedźwieńska, 1999).

Uczenie się przez działanie odbywa się na podstawie sprzężenia zwrotnego. Dana aktywność pełni zarazem funkcje informacyjne, które mogą tkwić bezpośrednio w działaniu, lub być wobec niego zewnętrzne. Informacje związane bezpośrednio z działaniem polegają zwykle na doznaniach sensorycznych będących efektem tego zachowania. Informacje zewnętrzne nie są nieodłączną częścią działania, i mogą wystąpić lub nie. Może to być np. reakcja otoczenia na dane zachowanie, jak aprobata lub nagana.

Wyniki zachowania mogą pełnić funkcję informacyjną, motywacyjną oraz automatycznego wzmacniania. Ortodoksyjny behawioryzm uwzględniał tylko ostatnią z nich, jednak Bandura zauważa, że jeśli jednostka nie skojarzy na drodze poznawczej własnego działania z jego konsekwencjami, modyfikacja zachowania nie nastąpi. Wskazuje to na immanentny udział reprezentacji poznawczych w procesie uczenia się.

Funkcja motywacyjna związana jest z dostarczaniem tzw. „przynęt”, czyli pożądaných zewnętrznych przedmiotów lub sytuacji bodźcowych, do których organizm dąży lub których unika.

Funkcja informacyjna związana jest z optymalizacją formy zachowania w celu osiągnięcia określonego efektu, a także z formułowaniem oczekiwań konsekwencji działań i zdarzeń (Niedźwieńska, 1999).

Inną znaczącą koncepcją, wywodzącą się z nurtu poznawczo-behawioralnego, jest społeczno-uczeniowa teoria osobowości Juliana B. Rottera. Koncepcja ta została zbudowana na następujących założeniach:

-Przedmiotem badania osobowości są w istocie interakcje jednostki ze środowiskiem, mającym dla jednostki znaczenie poznawcze. Osobowość nie może być rozpatrywana w oderwaniu od środowiska, gdyż kształtują ją procesy uczenia się właśnie na drodze kontaktu z otoczeniem.

-Konstrukty stosowane do opisu osobowości są niezależne od konstruktów, którymi posługują się inne dziedziny wiedzy.

-Zachowanie opisywane przez konstrukty osobowościowe zachodzi realnie w czasie i w przestrzeni. Różne poziomy opisu zachowania (np. psychologiczny i fizjologiczny) są od siebie niezależne.

-Konstrukty osobowościowe nadają się do opisu zachowania organizmów o określonym stopniu złożoności i na określonym poziomie rozwoju.

-Doświadczenia jednostki mają na siebie wzajemny wpływ. Nowe doznania są przyswajane i przetwarzane przez pryzmat doświadczenia. Im większe doświadczenie jednostki, tym osobowość bardziej stabilna.

-Zachowanie opisywane przez konstrukty osobowościowe jest ukierunkowane na cel. Jest to wzmocnienie mające dla jednostki charakter motywacyjny.

-Dla podjęcia danego działania ważna jest nie tylko natura i wartość nagradzająca lub karząca wzmocnienia, ale także oczekiwanie osiągnięcia danego celu. Taka antycypacja tworzona jest na bazie uprzednich doświadczeń, i może być mierzona ilościowo (Szmigielska, 1999).

Przedstawiona została również lista potrzeb ludzkich, determinujących rodzaje celów:

-Potrzeba uznania statusu jednostki

-Potrzeba dominacji

-Potrzeba niezależności

-Potrzeba ochrony

-Potrzeba miłości i uczuć

-Potrzeba komfortu fizycznego (Szmigielska, 1999)

Rotter wyróżnił również kilka podstawowych zmiennych mających wartość predykcijną wobec wyników procesów społecznego uczenia:

-Potencjał zachowania –Jest prawdopodobieństwem wystąpienia danej reakcji ukierunkowanej na cel, biorąc pod uwagę zmienne sytuacyjne oraz inne dostępne zachowania z repertuaru możliwości jednostki.

-Oczekiwanie –Związane są z subiektywną oceną prawdopodobieństwa osiągnięcia celu poprzez dane zachowanie. Wpływają bezpośrednio na wartość potencjału zachowania. Oczekiwanie mogą być konkretne –gdy dotyczą określonej sytuacji; oraz ogólne –gdy odnoszą się do kategorii sytuacji.

-Wartość wzmocnienia –Wiąże się z motywacją. Wartość danego wzmocnienia jest zarówno subiektywna jak i relatywna.

-Sytuacja psychologiczna –Wiąże się z aktualną sytuacją jednostki względem środowiska zewnętrznego jak i wewnętrznego. Jest to złożony układ bodźców oddziałujących na jednostkę przez określoną ilość czasu. Sytuacja psychologiczna może mieć wpływ zarówno na oczekiwania jak i wartość wzmocnienia (Szmigielska, 1999).

Centralny punkt w teorii Rottera zajmuje pojęcie poczucia kontroli. Odnosi się ono do subiektywnego poczucia posiadania bądź nieposiadania wpływu na występowanie określonych zdarzeń. Poczucie kontroli Rotter przedstawia jako wymiar osobowości, który można przedstawić na kontinuum pomiędzy poczuciem kontroli wewnętrznej a poczuciem kontroli zewnętrznej. Wewnętrzne poczucie kontroli cechuje osoby, które mają tendencje do postrzegania spotykających je sukcesów bądź porażek jako konsekwencji własnych działań. Osoby o zewnętrznym poczuciu kontroli mają tendencje do wyjaśniania napotykanego sukcesów i porażek działaniem sił niezależnych od nich, np. szczęściem, przeznaczeniem, działaniem innych osób, przypadkiem itp.

Przekonania na temat własnego poczucia kontroli mogą mieć charakter ogólny, bądź konkretny. Przekonania ogólne, dotyczące „większości sytuacji”, a zwłaszcza sytuacji nowych, mogą być sprzeczne z przekonaniem konkretnymi, które odnoszą się do dobrze znanej klasy sytuacji, i kształtowane są na podstawie poprzednich doświadczeń (Szmigielska, 1999).

Koncepcje związane z paradygmatem poznawczo-behawioralnym znacząco przyczyniły się do rozumienia zasad rządzących ludzkim zachowaniem. Mimo że podejście to ma przede wszystkim zastosowanie praktyczne w terapii, to z punktu widzenia badań nad osobowością, niezwykle istotne jest zwrócenie uwagi na interakcje procesów psychicznych ze środowiskiem.

### 3.3 Czynnikiowe koncepcje osobowości na przykładzie Wielkiej Piątki

Omówienie czynnikowych koncepcji osobowości jest w niniejszej pracy szczególnie ważne ze względu na charakter prezentowanych w części empirycznej badań.

Wspólną cechą tych teorii jest założenie, że podstawowymi elementami struktury osobowości są „wymiary osobowości”, zwane też czynnikami. Ujmują one konkretne obszary zachowania jednostki pomiędzy dwoma biegunami krańcowymi. Poszczególne wymiary wyodrębniane są na drodze analiz statystycznych, przeprowadzanych na wynikach badań dużych grup ludzi, których zachowania ocenione zostały za pomocą różnych metod badawczych (Siek, 1986).

Najbardziej znanymi koncepcjami czynnikowymi są szesnastoczynnikowy model struktury osobowości Cattella, oraz koncepcja trzech nadczynników struktury osobowości Eysencka. Autorzy ci opierają się na elementach struktury osobowości wyodrębnionych w ramach innych teorii. Za przykład może posłużyć wymiar ekstrawersji Eysencka, zapożyczony od Junga (Siek, 1986).

Powstanie teorii czynnikowych pociągnęło za sobą rozwój metod kwestionariuszowych. Wielu autorów uważa, że najlepszym, a w każdym razie wystarczającym sposobem pomiaru cech psychicznych jest test psychologiczny. Metoda ta ma swoje bezsprzeczne zalety, jak choćby obiektywność, możliwość badań grupowych, możliwość stosowania norm, i wiele innych. Posiada również liczne wady, wytykane przez przeciwników podejścia psychometrycznego, np. możliwość manipulacji wynikami przez osoby badane (Chojnowski, 1998; por. Brzeziński, 2003).

Koncepcja Wielkiej Piątki wpisuje się w nurt „koncepcji pięcioczynnikowych”. Jest to grupa teorii postulujących tezę, że zachowanie ludzkie można opisywać i wyjaśniać w kategoriach pięciu głównych wymiarów. Różni autorzy, choć zgadzają się co do ilości głównych wymiarów osobowości, często nie są zgodni co do ich treści (Zawadzki i in. 1998).

Wielka Piątka jest najbardziej znaną koncepcją, a uznanie zdobyła szczególnie dobrym opracowaniem metodologicznym i psychologicznym (Zawadzki i in. 1998). Autorzy tego modelu, Costa i McCrae, nawiązują do koncepcji PEN Eysencka, powielając czynniki neurotyczności i ekstrawersji, oraz rozbijając czynnik psychotyczności na czynniki źródłowe –ugodowość i sumienność. Dodają także wymiar



otwartości na doświadczenie ( Zawadzki i in. 1998). Więcej informacji na temat tych czynników znajduje się w rozdziale 4.4.

Costa i McCrae opracowali zbiór narzędzi psychometrycznych do pomiaru nasilenia czynników Wielkiej Piątki. Jednym z najbardziej nowoczesnych jest inwentarz NEO-FFI.

W części empirycznej niniejszej pracy przedstawione są wyniki badań przeprowadzonych między innymi za pomocą tego kwestionariusza.

### **3.4 Przyczyny różnorodności teorii osobowości**

Na podstawie przedstawionych informacji o różnych podejściach do zagadnienia osobowości łatwo zauważyć ogromne ich zróżnicowanie. Może być to po części związane z faktem, że wielu autorów ma tendencje do ograniczania się do rozważań abstrakcyjnych, które często nie są podbudowane odpowiednim materiałem empirycznym. Zdarza się również, że podstawa empiryczna jest jednostronna, jak miało to miejsce w przypadku Zygmunta Freuda, który opierał swoje tezy na podstawie badania osób zaburzonych (Gerstman, 1970). Jednakże głównych przyczyn takiego stanu rzeczy należy upatrywać w funkcjach, jakie pełnią teorie na gruncie psychologii.

Teoria naukowa jest pewnym uporządkowanym zbiorem faktów w ramach danej dziedziny. Jednakże sama w sobie nie jest czymś niezmiennym, i dalszy rozwój wiedzy w tej dziedzinie pociąga za sobą zmiany w teorii. Jeżeli nowe fakty nie dadzą się pogodzić z istniejącą teorią, musi ona zostać zastąpiona nową. Nie jest to jednak równoznaczne z całkowitym odrzuceniem starej teorii. Niektóre teorie mogą zostać utrzymane po określeniu ich ograniczoności. Są to tzw. teorie zamknięte. Nie są one fałszywe, a jedynie obszar do którego mogą być stosowane zostaje zawężony (Gałdowa, 1999).

W psychologii różne teorie istnieją i funkcjonują niejako „obok” siebie, jednakże próby pogodzenia ich ze sobą zdają się nie przynosić dobrych rezultatów. Może być to związane z różnym stopniem ogólności poszczególnych teorii. Odnoszą się one do innego rodzaju faktów. Jednak jeszcze ważniejsze są metody, jakimi uzyskano wiedzę będącą podstawą teorii. Informacje mogą być gromadzone zarówno z obserwacji klinicznych, jak i poprzez metody eksperymentu laboratoryjnego oraz naturalnego, metodą psychometryczną, antropologiczną, itd. Skutkuje to rozbieżnościami w zakresie

badanych zbiorów i obszarów faktów. Dlatego też próby ujednoczenia wszystkich teorii w jedną oznaczałyby zredukowanie znacznej ilości faktów tak, by pasowały do przyjmowanego sposobu interpretacji (Gałdowa, 1999).

### **3.5 Osobowość a gry komputerowe**

Osobowość człowieka wywiera wpływ niemal na każdą dziedzinę jego życia. Granie w gry komputerowe, wbrew potocznym opiniom, jest bardzo złożoną dziedziną ludzkiej aktywności (por. rozdział 1). Różnorodność gier sprawia, iż można się spodziewać, że istnieją jakieś związki pomiędzy osobowością a sposobem korzystania z gier komputerowych. Częścią zmienności w tym zakresie jest badane w niniejszej pracy preferowanie różnych gatunków gier komputerowych.

Można obecnie natrafić na wiele wyników badań, wiążących korzystanie z gier komputerowych z takimi czy innymi aspektami funkcjonowania jednostki. Najczęściej spotykane są badania zajmujące się powiązaniem gier komputerowych z agresywnością użytkowników, lub ze zmiennymi pośrednio z agresją związanymi (por. rozdział 2.4). Przykładowo, Maria Braun-Gałkowska (2000) podaje wyniki badań, w których prócz podwyższonej agresywności, stwierdzono u dzieci grających w „brutalne gry” mniejszą wrażliwość moralną, silniejsze nastawienie na współzawodnictwo, nastawienie materialistyczne i zaburzenia w relacjach społecznych.

Jak widać na powyższym przykładzie, napotykanne w wynikach różnych badań z tego tematu zależności cechują się zwykle dużym poziomem szczegółowości. Natomiast brak dotychczas badań, w których podjęta zostałaby próba ustalenia związków pomiędzy graniem w gry komputerowe a cechami osobowości, pojmowanymi na najwyższym poziomie ogólności, a więc na poziomie nadczynników. Tak więc podstawy ku temu, by przypuszczać istnienie takich zależności są jak dotąd jedynie teoretyczne. Próba empirycznej weryfikacji tego założenia stanowi część badań, których wyniki prezentowane są w rozdziale piątym niniejszej pracy.

## CZEŚĆ DRUGA

### Rozdział 4. Metodologia badań własnych

#### 4.1 Przedmiot i cel badań

W niniejszej pracy głównym przedmiotem badań są zależności pomiędzy preferencjami różnych gatunków gier komputerowych a cechami osobowości oraz poziomem agresywności u młodzieży gimnazjalnej. Uwaga została zwrócona także na związki pomiędzy preferencjami różnych gatunków gier a pewnymi czynnikami występującymi w środowisku rodzinnym osób badanych. Ważnym zagadnieniem jest również próba stwierdzenia i scharakteryzowania różnic międzypłciowych w preferencjach dotyczących gatunków gier komputerowych oraz spędzanego przy nich czasu. Zostanie także podjęta próba odpowiedzenia na pytanie, czy gimnazjaliści preferujący gry o dużej zawartości elementów przemocy i brutalności różnią się pod względem cech osobowości, poziomu agresywności i czasem spędzonym na graniu od tych uczniów, którzy wolą gry umiarkowane bądź mało agresywne.

#### 4.2 Hipotezy badawcze

W związku z założeniami przedstawionymi w rozdziale 4.1 zostały sformułowane następujące hipotezy:

H<sub>1</sub>. Istnieją różnice międzypłciowe w ilości spędzanego na graniu czasu i w preferowaniu różnych gatunków gier komputerowych.

H<sub>2</sub>. Istnieje związek pomiędzy preferowaniem danego gatunku gier komputerowych a czasem spędzonym na graniu.

H<sub>3</sub>. Istnieje związek pomiędzy preferowaniem danego gatunku gier komputerowych a wybranymi czynnikami środowiska rodzinnego.

H<sub>4</sub>. Istnieje związek pomiędzy preferowaniem danego gatunku gier komputerowych a poziomem agresywności i cechami osobowości.

H<sub>5</sub>. Osoby preferujące gry brutalne i nacechowane przemocą różnią się pod względem agresywności i cech osobowości od osób preferujących gry o umiarkowanym i niskim poziomie agresywności.

H<sub>6</sub>. Osoby preferujące gry brutalne i nacechowane przemocą różnią się pod względem czasu spędzanego na graniu od osób preferujących gry o umiarkowanym i niskim poziomie agresywności.

### 4.3 Opis grupy badanej

Badania do niniejszej pracy przeprowadzone zostały wśród uczniów trzecich klas łódzkich gimnazjów. Badania miały charakter zbiorowy, a grupę badaną jednocześnie stanowili uczniowie uczęszczający do danej klasy. Badania były dobrowolne, anonimowe, przeprowadzane przez tą samą osobę badającą, i opatrzone standardową instrukcją werbalną (jej treść znajduje się w załączniku nr.1).

Pierwotna grupa badana (czyli zbiór wszystkich przebadanych osób) składała się z 157 osób, z tego 10 zostało wyeliminowanych ze względu na niską wiarygodność. Wiarygodność została określona arbitralnie w oparciu o następujące podstawy:

-Wiarygodność niska: -osoba badana pozostawiła niewypełnionych więcej niż 10% odpowiedzi w którymś z testów / odpowiedzi w którymś z testów wskazywały na efekt HALO / sposób wypełniania testu budził poważne zastrzeżenia osoby przeprowadzającej badanie.

-Wiarygodność średnia: -osoba badana prawidłowo wypełniła większość testów, jednak pominęła niektóre pytania, bądź też sposób wypełniania testu wskazywał na niedokładne czytanie niektórych poleceń, bądź też sposób wypełniania testu budził nieznaczne zastrzeżenia osoby przeprowadzającej badanie.

-Wiarygodność wysoka: -testy wypełnione bez luk, z pełnym zrozumieniem poleceń, sposób ich wypełniania nie budził zastrzeżeń.

Do obliczeń służą dane o wiarygodności średniej oraz wysokiej.

Jako wystarczająco wiarygodne zostały więc zakwalifikowane dane od 147 osób, w tym 70 chłopców i 77 dziewcząt. Z tej grupy komputer w domu posiada 136 osób. Nie mają komputera 3 chłopców oraz 8 dziewcząt.

Do grania w gry komputerowe przyznaje się 126 osób, w tym 66 chłopców i 60 dziewczyn.

Wyniki pozostałych osób (nie grających w gry: 4 chłopców i 17 dziewcząt) mogłyby posłużyć w oddzielnych badaniach jako część grupy kontrolnej. Niestety w niniejszej pracy trzeba było zrezygnować z porównań grupy badanej z grupą kontrolną ze względu na zbyt małą ilość osób kwalifikujących się do tej drugiej. Z tego powodu hipotezy badawcze obejmują jedynie dane możliwe do uzyskania poprzez analizę wyników osób grających w gry komputerowe. W dalszej części tekstu określenie „grupa badana” odnosi się wyłącznie do osób grających.

Chłopcy stanowią 52,4% grupy badanej, a dziewczęta 47,6%.

Średni wiek w grupie badanej wynosi około 15 lat i 5 miesięcy, odchylenie standardowe wynosi 0,6 roku, czyli ok. 7 miesięcy. Najmłodsza osoba badana ma 15 lat, najstarsza 18.

#### **4.4 Narzędzia badawcze**

W celu uzyskania danych do niniejszej pracy posłużono się następującymi narzędziami badawczymi:

##### **1. Inwentarz Osobowości NEO-FFI**

Autor: Costa, McCrae; adaptacja: Zawadzki, Strelau, Szczepaniak, Śliwińska (1998).

Kwestionariusz NEO-FFI służy do pomiaru cech osobowości według koncepcji Wielkiej Piątki w ujęciu Costy i McCrae (Zawadzki i in. 1998). Test ten składa się z 60 twierdzeń, do których osoba badana musi się ustosunkować wybierając jedną z możliwości:

1-Zdecydowanie nie zgadzam się

2-Nie zgadzam się

3-Nie mam zdania

4-Zgadzam się

5-Zdecydowanie zgadzam się

Za udzieloną odpowiedź przyznawane jest od 0 do 4 punktów. W niektórych pytaniach punktacja jest odwrócona. Uzyskane punkty sumuje się według klucza, uzyskując w efekcie 5 skal, odpowiadających głównym cechom osobowości. Cechy osobowości badane przez NEO-FFI to:

-Neurotyczność –charakteryzuje zrównoważenie emocjonalne. Osoby o dużym nasileniu tej cechy są szczególnie podatne na przeżywanie negatywnych emocji, jak strach, gniew, zmieszanie, niezadowolenie, irytacja, czy poczucie winy. Są wrażliwe na stres psychologiczny i słabo sobie z nim radzą. Mają skłonności do nieracjonalnych pomysłów. Wykazują tendencje do emocjonalnego niezrównoważeni.

Natomiast osoby o niskiej neurotyczności są emocjonalnie stabilne, zrelaksowane, spokojne, zdolne do zmagania się ze stresem.

-Ekstrawersja –charakteryzuje jakość i ilość interakcji społecznych, poziom aktywności, oraz zdolność do przeżywania pozytywnych emocji. Osoby ekstrawertyczne są przyjacielskie, rozmowne, skłonne do zabawy i poszukiwania stymulacji, wykazują optymizm i pogodny nastrój.

Osoby o niskiej ekstrawersji (czyli introwertycy) wykazują rezerwę w kontaktach społecznych, preferują samotność, często bywają nieśmiałe. Cechuje ich brak optymizmu (choć niekoniecznie pesymizm) oraz brak poczucia szczęścia.

-Otwartość na doświadczenie –opisuje tendencje jednostki do poszukiwania i pozytywnej oceny doświadczeń życiowych, tolerancję wobec nowości i ciekawość poznawczą. Osoby o wysokiej otwartości wykazują ciekawość poznawczą i intelektualną, zarówno wobec świata zewnętrznego jak i wewnętrznego, są bardziej refleksyjne i mają bogatsze życie pod względem ilości przeżyć i doświadczeń. Często otwartość wiąże się też z kreatywnością. Osoby takie są niekonwencjonalne, skłonne do kwestionowania autorytetów, są bardziej niezależne.

Osoby o niskiej otwartości są konserwatywne politycznie jak i społecznie. Mają pragmatyczne zainteresowania i preferują uznane społecznie sposoby działania.

-Ugodowość –opisuje nastawienie do innych ludzi. Osoby o wysokiej ugodowości są altruistyczne, ufnie, wrażliwe na sprawy innych ludzi i chętne do współpracy. W

kontakcie są łagodne, szczere i prostolinijne. Postrzegają postawy innych jako podobne do własnych. Są raczej ulegli i mogą mieć tendencje do zależności społecznej.

Osoby o niskiej ugodowości są bardziej egocentryczne, cechuje ich brak zaufania do innych ludzi, są wobec nich obojętne. Preferują nastawienie rywalizacyjne. Mogą mieć tendencje do zaburzeń społecznych, narcystycznych lub paranoidalnych.

-Sumiennosc –opisuje stopien zorganizowania, wytrwalosci i motywacji jednostki w jej dazeniach. Osoby o wysokiej sumiennosci sa wytrwale w realizacji swoich celow, zmotywowane do dzialania. Zwykle sa skrupulatne, punktualne, i rzetelne. Mają duże osiągnięcia zawodowe i akademickie. Mają tendencje do pracoholizmu i perfekcjonizmu, niekiedy uciążliwego dla otoczenia.

Osoby o niskiej sumiennosci nie sa przeciwieństwem opisanych powyzej, a raczej, wykazuja nizsze nasilenie wymienionych cech. Czesto maja rowniez hedonistyczne nastawienie do zycia.

Wyniki uzyskane w poszczegolnych skalach przelicza sie na steny zgodnie z normami dla danej płci i wieku. NEO-FFI przeznaczony jest do badania osob od 15 roku zycia, dlatego w niniejszej pracy do obliczen beda uzywane wyniki przeliczone na steny.

Podstawa do interpretacji wynikow testu jest natężenie poszczegolnych cech, jak i ich wzajemny układ.

## **2. Inwentarz Psychologiczny Syndromu Agresji (IPSA)**

Autor: Zbigniew B. Gaś (1980).

W niniejszej pracy kwestionariusz IPSA zostal uzyty do pomiaru agresywnosci osob badanych. Test ten sklada sie z 83 twierdzen, do ktorych osoba badana musi sie ustosunkowac wybierajac jedna z trzech mozliwych odpowiedzi: „Tak”, „Nie” lub „?” (oznacza niezdecydowanie). Zwykle odpowiedz „Tak” uwazana jest za diagnostyczna. Wyjatkiem stanowia twierdzenia 10,12, 20, 40, 70, 80 i 83, gdzie odpowiedzią diagnostyczna jest „Nie”. Za kazda odpowiedz diagnostyczna, badany otrzymuje 2 punkty, za niezdecydowana 1 punkt, za nie diagnostyczna 0 punktow.

Agresywnosc w teście IPSA jest pojmowana jako zjawisko zlozone z wielu czynnikow skladowych. Kwestionariusz ten mierzy nasilenie kazdego z tych czynnikow

odpowiadającą mu skalą. Nasilenie danego czynnika mierzone jest przez zsumowanie punktów z danej skali. Skale IPSA to:

s1, Samoagresja emocjonalna –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali skłonna jest do negatywnych sądów na swój temat, wyolbrzymiania własnych braków i niedostatków, przeżywania poczucia winy. Przejawia tendencje do samoponizania się, myśli o samounicestwieniu, pragnie śmierci.

s2, Samoagresja fizyczna –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali kieruje agresję fizyczną na siebie, samookalecza się, zadaje sobie ból fizyczny, podejmuje próby samobójcze.

s3, Wrogość wobec otoczenia –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali kieruje swoją wrogość na otoczenie, przejawia wrogie pragnienia wobec innych, jest podejrzliwa, nieufna, i negatywnie nastawiona do innych, podejrzewa ludzi o prywatę i ukryte cele, czuje się nie doceniana i wykorzystywana.

s4, Nieuświadomione skłonności agresywne –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali przejawia skłonność do zachowań pozornie nieagresywnych, które są formą w miarę bezkonfliktowej i nie karanej agresywnej aktywności.

s5, Agresja przemieszczona –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali ma tendencje do przemieszczania agresji z obiektów wywołujących ją na przedmioty martwe.

s6, Agresja pośrednia –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali nie atakuje obiektu agresji wprost, a zamiast tego przejawia zachowania mające zaszkodzić danej osobie gdy jest nieobecna. Odbywa się to zwykle poprzez wpływ na środowisko społeczne ofiary taki jak obmawianie, krytykowanie poglądów, niesprawiedliwe traktowanie, wyśmiewanie, skarżenie, donoszenie.

s7, Agresja słowna –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali przejawia zachowania o charakterze napastliwości werbalnej, np. krzyki, użycie obraźliwych słów, awantury, robienie wymówek, kłótnie.



s8, Agresja fizyczna –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali ma tendencje do przejawiania przemocy fizycznej.

Czynnik „K” -Kontrola zachowań agresywnych –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali potrafi panować nad swoimi agresywnymi impulsami, powstrzymuje się od działań agresywnych lub wybiera akceptowane społecznie formy zachowań agresywnych.

Czynnik „O” -Skłonność do działań odwetowych –osoba uzyskująca wysokie wyniki w tej skali ma tendencje do reagowania agresją na doznaną krzywdę –rzeczywistą lub urojoną. Jest mściwa, szuka sposobności by odplacić się za doznane krzywdy. Swoje działania agresywne uważa za słuszną reakcję na działania innych osób.

Wyniki powyższych skal układają się w bardziej ogólne wskaźniki agresywności. Są to kolejno:

-„S” –wskaźnik samoagresji

-„U” –wskaźnik agresji ukrytej

-„Z” –wskaźnik agresji kierowanej na zewnątrz

Dodatkowo oblicza się wskaźnik ogólny agresji („WO”), w którym uwzględnia się wyniki wszystkich skal.

Podstawę do interpretacji stanowią wskaźniki S, U, Z, oraz wyniki skal K i O. Wyniki pozostałych ośmiu skal służą pogłębionej analizie syndromu agresji. Ważne jest nie tylko nasilenie poszczególnych wskaźników, ale też ich wzajemny układ. Wyniki interpretuje się po przeliczeniu ich na steny, według załączonych do testu norm. Istnieją osobne normy dla płci oraz dla poszczególnych grup wiekowych.

Test ten przeznaczony jest przede wszystkim do badania osób dorosłych. Normy stenowe zostały stworzone dla badanych od szesnastego roku życia. Ze względu na fakt, że w niniejszej pracy duża część grupy badanej jest w wieku 15 lat, byłoby niewskazane stosowanie norm stenowych. Dlatego też obliczenia wyników testu IPSA dla grupy badanej zostaną przeprowadzone na wynikach surowych. Nie będzie więc możliwe jednoznaczne orzeczenie, czy dany wynik wskazuje na agresywność przeciętną, wysoką czy też niską, jednak będzie możliwe wykazanie istotnych różnic w poziomie agresywności w powiązaniu z innymi czynnikami.

### **3. Ankieta własna dotycząca użytkowania gier komputerowych.**

Ankieta ta jest narzędziem skonstruowanym dla potrzeb niniejszej pracy. Jej wzór znajduje się w załączniku nr 2. W rozdziale tym zostanie opisany sposób opracowywania danych w niej uzyskanych. Ankieta ta ma na celu zbadanie preferencji różnych gatunków gier komputerowych oraz ilości czasu poświęcanego na granie.

Na początku ankiety znajdują się 4 pytania ogólne, dotyczące płci i wieku osoby badanej, oraz tego czy posiada ona w domu komputer i czy grywa w gry komputerowe. Dalsze pytania przeznaczone są wyłącznie dla osób grających. Można je podzielić na dwie grupy:

Pierwsza z nich ma na celu stwierdzenie ilości czasu spędzanego przez daną osobę na graniu w gry komputerowe. Znajdują się tam pytania o czas spędzany przy grach w przeciągu jednej doby dnia roboczego oraz w weekendy, a także o całkowity szacowany czas, jaki osoba badana spędza przy grach w przeciągu tygodnia („czas tygodniowy”).

W obliczeniach, ilość czasu spędzanego przy grach dobowo zostanie zsumowana i w ten sposób uzyska się „czas obliczony”, który w optymalnym przypadku powinien być równy z czasem tygodniowym. Jednakże badanie pilotażowe pokazało, że częstokroć różnią się one od siebie, dlatego do obliczeń będzie używana również średnia arytmetyczna z czasu tygodniowego i czasu obliczonego („czas uśredniony”).

Druga grupa pytań zawiera pytanie o ulubione tytuły gier, oraz o ulubiony gatunek gier. Jej sednem jednak jest lista szesnastu gatunków gier komputerowych, wyodrębnionych na podstawie literatury branżowej. Do każdego z tych gatunków osoba badana musi ustosunkować się, wstawiając w wyznaczone pole cyfrę od 1 do 4, gdzie:

„1” oznacza, że takie gry osobę badaną w ogóle nie interesują

„2” oznacza, że osoba badana okazjonalnie może zagrać w grę z tego gatunku, ale generalnie nie przepada za nimi.

„3” oznacza, że osoba badana czasem grywa w takie gry i ma do nich ogólnie pozytywny stosunek, choć nie należą do jej ulubionych.

„4” oznacza, że osoba badana najbardziej lubi grywać w ten gatunek gier.

Takie ujęcie stosunku do poszczególnych gatunków gier komputerowych pozwala na korelowanie tych danych z innymi zmiennymi ilościowymi.

Dodatkowo, na podstawie tych danych, można wyodrębnić osoby preferujące gry agresywne. W tym celu stworzono następujący klucz:

Każdemu gatunkowi z listy przypisano określony poziom przemocy i brutalności (ogólnie – „agresywności”), występujący w większości tytułów w jego obrębie. Do gier z wysokim poziomem agresywności zaliczono „strzelaniny” „strzelaniny FPP” oraz „bijatyki”. Pozostałym gatunkom przypisano poziom agresywności umiarkowany lub niski. Przypisanie do danego gatunku gier odpowiedniego poziomu „agresywności” odbyło się arbitralnie, na podstawie kryteriów przedstawionych w rozdziale 1.4, oraz wzorując się na opiniach z literatury branżowej i badawczej (por. Szczechowicz, 1999; Braun-Gałkowska, 2000; „Secret Service”: wszystkie numery, „Gambler”: wszystkie numery).

Za osobę preferującą gry agresywne uznany zostaje badany spełniający następujące warunki:

-osoba, która zaznaczyła przynajmniej jedną „4” i dwie „3” przy gatunkach gier uznanych za agresywne.

-osoba, która zaznaczyła przynajmniej jedną „4” i jedną „3” przy gatunkach gier uznanych za agresywne, oraz wymieniła przynajmniej jeden „agresywny” tytuł wśród swoich ulubionych gier, i/lub wymieniła „agresywny” gatunek gier jako swój ulubiony.

-osoba, która zaznaczył „4” przy gatunku „strzelaniny FPP” (ze względu na najwyższy poziom agresywności w tych właśnie grach).

Wyodrębnienie osób preferujących gry agresywne ma posłużyć do porównania ich z osobami unikającymi agresywnych gier. Żeby to było możliwe, do wyodrębnienia osób unikających agresywnych gier służą następujące kryteria:

-osoba taka nie może mieć zaznaczonej „4” przy żadnym z gatunków uznanych za agresywne. Dodatkowo, osoba taka nie może mieć więcej niż dwa razy zaznaczone „3” przy grach uznanych za agresywne. Osoba taka nie może też mieć więcej niż raz zaznaczonej „3” przy grach uznanych za agresywne jeżeli wymienia tytuł agresywnej gry spośród swoich ulubionych tytułów.

Wszystkie osoby nie spełniające warunków kwalifikujących je do jednej bądź drugiej grupy, zostają przydzielone do grupy „pośredniej”, nie biorącej udziału w obliczeniach porównawczych.

Wszystkie powyższe warunki przydzielania do grup zostały ustalone arbitralnie.

#### **4. Ankieta własna dotycząca wybranych czynników środowiska rodzinnego.**

Ankieta ta powstała w pierwotnym zamierzeniu jako uzupełniające źródło danych. Jej treść odnosi się do czynników rodzinnych, których wystąpienie wiązane jest często przez teoretyków z podwyższeniem agresywności. Jednak ich wpływ okazuje się w kontekście tematu tej pracy zaskakująco szerszy. Może on pomóc w wyjaśnieniu części wariancji pozostałych zmiennych w niniejszej pracy. Z tego względu obszar badania tej ankiety został uwzględniony w hipotezach badawczych.

Sama ankieta składa się z trzech pytań, do których osoba badana ustosunkowuje się odpowiadając „Tak” lub „Nie”. Pytania dotyczą tego, czy osoba badana mieszka z obojgiem rodziców, czy w jej domu dochodzi do częstych głośnych awantur i sprzeczek, oraz czy są lub były w stosunku do osoby badanej stosowane kary cielesne. Wzór tej ankiety znajduje się w załączniku nr 3.

## Rozdział 5. Wyniki badań własnych

### 5.1 Wprowadzenie do analizy badań

Na wstępie zostało ustalone, że zmienne takie jak osobowość i agresywność, różnią męską część grupy badanej od żeńskiej. Jest to o tyle ważne, że jeśli okazałoby się, że nie ma między nimi istotnych różnic, część obliczeń mogłaby być robiona dla całej grupy badanej. Jeżeli natomiast zostaną wykazane różnice międzypłciowe w poziomie ww. zmiennych, obliczenia będą musiały być przeprowadzane osobno dla obu płci. W celu ustalenia wspomnianych różnic obie płcie zostały porównane testem t-studenta dla prób niezależnych, pod względem natężenia cech osobowości i poziomu agresywności. Wyniki przedstawia Tabela 1 (We wszystkich tabelach w niniejszej pracy wyniki zaznaczone pogrubioną czcionką są statystycznie istotne!).

Tabela 1. Cechy osobowości i agresywność u chłopców i dziewcząt.

zmienne	chłopcy		dziewczęta		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
samoagresja emocjonalna	6,95	4,40	6,88	4,46	0,09	0,93
amoagresja fizyczna	2,65	2,87	2,82	2,60	-0,34	0,74
wrogość wobec otoczenia	7,60	3,63	7,43	3,67	0,27	0,79
agresja nieuświadomiona	<b>7,18</b>	<b>3,73</b>	<b>4,27</b>	<b>3,43</b>	<b>4,55</b>	<b>0,00</b>
agresja przeniesiona	5,06	3,83	5,13	3,70	-0,11	0,91
agresja pośrednia	5,47	3,76	5,05	4,17	0,59	0,55
agresja słowna	8,00	4,43	7,85	4,13	0,20	0,85
agresja fizyczna	<b>3,64</b>	<b>3,72</b>	<b>2,22</b>	<b>2,85</b>	<b>2,39</b>	<b>0,02</b>
K -kontrola zachowań agresywnych	13,41	5,31	14,18	4,49	-0,88	0,38
O -skłonność do działań odwetowych	<b>10,85</b>	<b>5,20</b>	<b>8,30</b>	<b>5,51</b>	<b>2,67</b>	<b>0,01</b>
S -samoagresja	9,61	6,24	9,70	6,34	-0,08	0,93
U -agresja ukryta	<b>14,79</b>	<b>5,87</b>	<b>11,70</b>	<b>5,60</b>	<b>3,01</b>	<b>0,00</b>
Z -agresja kierowana na zewnątrz	22,17	11,43	20,25	11,56	0,94	0,35
Neurotyczność	5,39	1,95	5,58	1,97	-0,76	0,45
Ekstrawersja	5,77	1,77	6,15	1,84	-1,17	0,24
Otwartość na doświadczenie	<b>4,06</b>	<b>1,55</b>	<b>4,73</b>	<b>1,30</b>	<b>-2,63</b>	<b>0,01</b>
Ugodowość	5,67	1,87	5,80	2,09	-0,38	0,71
Sumienność	5,74	1,91	6,30	1,97	-1,61	0,11
WO -wskaźnik ogólny agresji	66,00	26,44	57,77	28,09	1,69	0,09

Z analizy danych wynika, że badani chłopcy różnią się istotnie od dziewcząt pod względem następujących zmiennych:

Wśród zmiennych dotyczących agresywności, chłopcy mają zdecydowanie wyższy poziom agresji ukrytej. Oznacza to, że mają rozbudowaną potrzebę wyrażania swojej agresji wobec otoczenia, przy jednoczesnych tendencjach do ukrywania tej potrzeby. Chłopcy mają również wyższy poziom agresji nieświadomionej, co oznacza, że chętniej niż dziewczęta manifestują swoje skłonności agresywne, jednak starają się to robić w sposób mieszczący się w granicach społecznej akceptacji i tolerancji. Mogą to być na przykład bójki inicjowane „dla zabawy”, siłowanie się, popisywanie się, ale również zaangażowanie w nasycone przemocą gry komputerowe. Należy pamiętać, że agresja nieświadomiona wiąże się bezpośrednio ze wskaźnikiem U.

Chłopcy wykazują znacznie wyższy od dziewcząt poziom skłonności do działań odwetowych. Oznacza to, że mają tendencje do odpowiadania agresją na agresję, odpłacania za doznane krzywdy, mszczenia się.

Chłopcy mają również wyższy wskaźnik agresji fizycznej. Wiąże się to z większą niż w przypadku dziewcząt tendencją do stosowania przemocy fizycznej. Na poziomie gimnazjum prawdopodobnie wiązać się to może z częstszym wdawaniem się w bójki i szarpaniny z kolegami.

Chłopcy różnią się od dziewcząt także pod względem osobowości. Najwyraźniejsza różnica dotyczy poziomu otwartości. Dziewczęta wydają się być bardziej otwarte na doświadczanie nowych przeżyć, bardziej refleksyjne, wrażliwe estetycznie i ciekawe świata, niż chłopcy.

Na podstawie powyższych analiz można stwierdzić, iż różnice międzypłciowe w zakresie osobowości i agresywności są w grupie badanej na tyle istotne, że weryfikacja hipotez badawczych musi być przeprowadzana osobno dla chłopców i dziewcząt.

## **5.2 Weryfikacja hipotez badawczych**

### **Hipoteza H<sub>1</sub>:**

Hipoteza H<sub>1</sub> składa się z dwóch części. Pierwsza część dotyczy istnienia różnic międzypłciowych w ilości spędzanego przy grach komputerowych czasu, druga zaś dotyczy istnienia różnic międzypłciowych w preferowaniu różnych gatunków gier

komputerowych. W celu weryfikacji hipotezy  $H_1$ , porównano ze sobą testem t-studenta chłopców i dziewczęta z grupy badanej pod względem ww. zmiennych. Wyniki tej analizy przedstawiają Tabela 2 i Tabela 3.

Tabela 2: Czas spędzany przy grach przez chłopców i dziewczęta.

zmienne	chłopcy		dziewczęta		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	T	p<0,05
czas ogólny	19,27	14,20	6,55	5,25	6,54	0,00
czas obliczony	22,15	14,95	8,25	6,90	6,59	0,00
czas uśredniony	20,71	14,11	7,40	5,85	6,79	0,00

Na podstawie wyników obliczeń można stwierdzić, że istnieje zdecydowana różnica między chłopcami a dziewczętami w ilości czasu poświęcanego na granie w gry komputerowe. Zarówno w przypadku współczynnika czasu ogólnego, jak i czasu obliczonego oraz czasu uśrednionego, chłopcy spędzają przy grach niemal trzykrotnie więcej czasu niż dziewczęta.

Tabela 3: Preferowane przez chłopców i dziewczęta gatunki gier komputerowych.

zmienne	chłopcy		dziewczęta		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	2,76	1,12	1,87	1,00	4,68	0,00
gry akcji	2,67	0,92	2,78	0,85	-0,74	0,46
wycigi	2,99	0,98	2,67	1,08	1,73	0,09
strzelanki	3,21	0,90	2,05	1,06	6,63	0,00
logiczne	1,91	0,92	2,50	1,05	-3,36	0,00
strzelaniny FPP	2,91	1,05	1,92	1,08	5,24	0,00
przygodowe	2,62	1,08	2,95	0,98	-1,78	0,08
strategie ekonomiczne	2,59	1,16	2,22	1,22	1,76	0,08
strategie wojenne	2,64	1,12	1,57	0,96	5,73	0,00
RPG	2,68	1,13	2,22	1,04	2,40	0,02
MMORPG	2,20	1,24	1,67	0,93	2,69	0,01
platformowe	1,91	0,91	2,15	0,90	-1,50	0,14
bijatyki	2,76	1,12	1,73	1,04	5,29	0,00
symulacje bojowe	2,20	0,95	1,53	0,87	4,07	0,00
symulacje niebojowe	1,99	1,02	1,87	1,02	0,65	0,52
hazardowe	1,54	0,91	1,68	0,91	-0,85	0,40

Jak wynika z obliczeń zaprezentowanych w Tabeli 3, chłopcy i dziewczęta różnią się również pod względem preferowanych gatunków gier komputerowych. Chłopcy wolą gry sportowe, strzelanki, strzelaniny FPP, strategie wojenne, gry RPG i MMORPG, a także bijatyki i symulacje bojowe. Dziewczęta natomiast wolą gry logiczne.

Można zauważyć, że gry preferowane przez chłopców zawierają w dużej mierze elementy walki, akcji i rywalizacji, oraz często wymagają sprawnego podejmowania szybkich decyzji. Wspólną cechą większości z nich jest również duży stopień zaangażowania emocjonalnego gracza, co wiąże się z pewnym „dreszczykiem emocji”. Dziewczeta natomiast preferują gry o treści „spokojnej”, wymagające raczej myślenia niż działania.

Nasuwa się również spostrzeżenie, że chłopcy generalnie bardziej lubią gry komputerowe niż dziewczeta. Wskazuje na to zarówno dysproporcja w ilości spędzanego przy nich czasu, jak i fakt, że chłopcy chętniej od dziewcząt grają aż w dziewięć gatunków gier, a tymczasem dziewczeta wolą bardziej od chłopców tylko jeden gatunek gier.

Przyczyny różnic międzypłciowych w ilości czasu spędzanego przy grach jak i w preferencjach różnych rodzajów gier mogą być złożone. Swój udział mogą mieć tu m.in. różnice psychologiczne między chłopcami a dziewczętami, wykazane w rozdziale 5.1, jednakże jest wysoce prawdopodobne, że na takie zróżnicowanie wpływa jeszcze cały szereg czynników nie kontrolowanych w niniejszej pracy.

Na podstawie przedstawionych powyżej analiz, hipoteza  $H_1$  została potwierdzona.

### **Hipoteza $H_2$ :**

Hipoteza  $H_2$  zakładała, że istnieje związek pomiędzy preferowaniem danego typu gier a czasem spędzonym na graniu. W celu weryfikacji tej hipotezy przeprowadzono analizę korelacyjną tych dwóch zmiennych. Ze względu na wspomniane wcześniej różnice, korelacje zostały przeprowadzone osobno dla obu płci. Ich wyniki prezentują Tabela 4 –dla chłopców, oraz Tabel 5 –dla dziewcząt.



Tabela 4: Preferowane gatunki gier komputerowych a czas spędzany na graniu (chłopcy).

(N=66)

	czas ogólny	czas obliczony	czas uśredniony
sportowe	-0,16	-0,23	-0,20
gry akcji	0,17	0,17	0,17
wycigi	0,09	0,04	0,07
strzelanki	0,18	0,12	0,15
logiczne	0,01	-0,11	-0,05
strzelaniny FPP	<b>0,35*</b>	<b>0,26*</b>	<b>0,31*</b>
przygodowe	0,11	0,10	0,11
strategie ekonomiczne	0,12	0,18	0,16
strategie wojenne	<b>0,27*</b>	<b>0,32*</b>	<b>0,31*</b>
RPG	<b>0,37*</b>	<b>0,41*</b>	<b>0,40*</b>
MMORPG	<b>0,26*</b>	0,20	0,24
platformowe	<b>0,30*</b>	<b>0,25*</b>	<b>0,28*</b>
bijatyki	0,01	0,05	0,03
symulacje bojowe	0,06	0,08	0,07
symulacje niebojowe	0,09	0,07	0,08
hazardowe	<b>0,29*</b>	<b>0,28*</b>	<b>0,30*</b>

(\* istotność dla  $p < ,05$ )

Z powyższych danych wynika, że preferowanie gier z gatunku strzelanin FPP, strategii wojennych, RPG, platformowych, oraz hazardowych, wiąże się u chłopców ze znacznie dłuższym czasem spędzonym na graniu niż w przypadku preferowania innych gatunków gier. Dotyczy to zarówno czasu ogólnego, czasu obliczonego, jak i czasu uśrednionego. Również preferowanie gier z gatunku MMORPG wiąże się ze zwiększeniem ilości spędzanego przy grach czasu, jednak zależność ta na poziomie statystycznie istotnym potwierdza się jedynie dla czasu ogólnego, dlatego do tego wyniku należy podchodzić ze zwiększoną dozą ostrożności.

Tabela 5: Preferowane gatunki gier komputerowych a czas spędzany na graniu (dziewczęta). (N=60)

	czas ogólny	czas obliczony	czas uśredniony
sportowe	0,01	0,11	0,07
gry akcji	0,03	-0,01	0,01
wycigi	0,17	0,20	0,19
strzelanki	<b>0,35*</b>	<b>0,46*</b>	<b>0,42*</b>
logiczne	-0,15	-0,16	-0,16
strzelaniny FPP	<b>0,33*</b>	<b>0,44*</b>	<b>0,41*</b>
przygodowe	-0,06	-0,09	-0,08
strategie ekonomiczne	0,13	0,05	0,09
strategie wojenne	<b>0,51*</b>	<b>0,57*</b>	<b>0,56*</b>
RPG	0,06	0,16	0,12
MMORPG	-0,25	-0,15	-0,20
platformowe	0,11	0,21	0,17
bijatyki	<b>0,34*</b>	<b>0,47*</b>	<b>0,43*</b>
symulacje bojowe	0,19	<b>0,28*</b>	0,25
symulacje niebojowe	0,04	0,22	0,15
hazardowe	0,11	0,12	0,12

(\*istotność dla  $p < ,05$ )

Dziewczęta preferujące strzelanki, strzelaniny FPP, strategie wojenne oraz bijatyki, spędzają przy grach więcej czasu niż dziewczęta, które wolą inne rodzaje gier. Dotyczy to wszystkich trzech kategorii ujmowania czasu grania w niniejszej pracy. Dodatkowo istnieje dodatnia zależność między preferowaniem przez dziewczęta symulacji bojowych a czasem grania, jednak potwierdza się to tylko dla kategorii czasu obliczonego, dlatego wynik ten należy traktować ze szczególną ostrożnością.

Wykazane zależności mogą mieć swoje źródło między innymi w fakcie, że część z wyodrębnionych gatunków gier jest z natury dość czasochłonna. Chcąc więc ukończyć daną grę, trzeba na to nie raz poświęcić wiele godzin. Dotyczy to zwłaszcza gier RPG, MMORPG, oraz strategii wojennych. Z drugiej strony może nieco dziwić istnienie takiej zależności przy grach platformowych i hazardowych, gdyż pierwsze z nich nie wymagają do ukończenia zwykle więcej niż kilku godzin, natomiast te drugie zwykle rozgrywają się w „partyjkach”, gdzie jedna „partyjka” trwa nie dłużej niż kilka-kilkadziesiąt minut. Wśród ewentualnych przyczyn takiej zależności może być możliwość, że gry te „wciągają” graczy bardziej od innych gier, przez co spędzają przy nich więcej czasu. Innym wytłumaczeniem mogłoby być istnienie potencjalnego współwystępowania preferencji gatunków „czasochłonnych” gier z grami, które tak naprawdę dużo czasu nie pochłaniają. Należy zaznaczyć, że dane zebrane do niniejszej pracy nie pozwalają na jednoznaczne określenie, przy którym z gatunków gier osoby badane spędzają najwięcej czasu, a jedynie umożliwiają nakreślenie pewnego profilu preferencji kilku gatunków gier, który musi być traktowany całościowo. Może się okazać, że wyodrębnione w Tabeli 4 gry są po prostu najbardziej atrakcyjne dla graczy, ale może się też okazać, że preferowanie jednego lub więcej z wyodrębnionych statystycznie gatunków po prostu wysoko koreluje z preferowaniem pozostałych „czasochłonnych” gier, choć sam w sobie dużo czasu nie zabiera. Niestety na podstawie zebranych danych nie da się stwierdzić czy rzeczywiście tak jest.

Najbardziej ostrożnym i uogólnionym wnioskiem z powyższych rozważań było by stwierdzenie, że osoby preferujące wyodrębnione w tabelach 4 i 5 gatunki gier spędzają na graniu więcej czasu, niż osoby preferujące pozostałe gatunki gier.

Na podstawie przedstawionych powyżej analiz, hipoteza  $H_2$  została potwierdzona.

Jako ciekawostkę można potraktować fakt, że dziewczęta spędzające przy grach najwięcej czasu, w swoim profilu preferencji gatunków gier mają zawarte wszystkie trzy gatunki gier uznawane w tej pracy za najbardziej agresywne i brutalne.

Można też zauważyć, że wskaźniki korelacji dla dziewcząt są znacznie wyższe niż dla chłopców.

Inną ciekawostką jest fakt, że gry MMORPG wiążą się ze zwiększoną ilością czasu spędzanego na graniu przez chłopców, natomiast korelują ujemnie z czasem spędzonym na graniu przez dziewczęta.

### **Hipoteza H<sub>3</sub>:**

Hipoteza H<sub>3</sub> zakładała, że czynniki środowiska rodzinnego, takie jak mieszkanie w rodzinie pełnej bądź niepełnej, występowanie częstych awantur domowych, a także bycie poddawany karom cielesnym ma związek z preferencjami różnych gatunków gier komputerowych. W celu weryfikacji tej hipotezy, przeprowadzona została seria porównań za pomocą testu t-studenta, gdzie poszczególne podgrupy do porównań stanowiły osoby:

- 1, mieszkające z obojgiem rodziców – mieszkające z jednym z rodziców, bądź u opiekuna.
- 2, u których w domach dochodzi do częstych awantur – u których awantury są rzadkie
- 3, te, wobec których stosowano kary fizyczne – te, wobec których kar fizycznych nie stosowano

Analiza została przeprowadzona osobno dla obu płci. Wyniki dla chłopców przedstawiają Tabela 6, Tabela 7 i Tabela 8. Wyniki dla dziewcząt są przedstawia Tabela 9, Tabela 10 i Tabela 11.

Tabela 6: Preferencje różnych rodzajów gier przez chłopców z rodzin pełnych i chłopców z rodzin rozbitych.

zmienne	chłopcy z rodzin pełnych; N=54		chłopcy z rodzin rozbitych; N=12		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	2,83	1,15	2,42	1,00	1,16	0,25
gry akcji	2,59	0,86	3,00	1,13	-1,40	0,17
wycigi	2,93	1,06	3,25	0,45	-1,03	0,31
strzelanki	3,19	0,91	3,33	0,89	-0,51	0,61
logiczne	1,89	0,90	2,00	1,04	-0,37	0,71
strzelaniny FPP	2,94	1,02	2,75	1,22	0,58	0,57
przygodowe	2,63	1,07	2,58	1,16	0,13	0,89
strategie ekonomiczne	2,57	1,19	2,67	1,07	-0,25	0,81
strategie wojenne	2,65	1,12	2,58	1,16	0,18	0,86
RPG	2,65	1,12	2,83	1,19	-0,51	0,61
MMORPG	2,15	1,19	2,42	1,51	-0,67	0,50
platformowe	1,85	0,96	2,17	0,58	-1,09	0,28
bijatyki	2,67	1,12	3,17	1,11	-1,40	0,17
symulacje bojowe	2,24	0,97	2,00	0,85	0,79	0,43
symulacje niebojowe	2,02	1,02	1,83	1,03	0,57	0,57
hazardowe	1,54	0,91	1,58	1,00	-0,16	0,88

Powyższe wyniki wskazują na to, że ani mieszkanie z obojgiem rodziców, ani mieszkanie w rodzinie rozbitej, nie wpływa na preferowanie przez chłopców różnych rodzajów gier.

Tabela 7: Preferencje różnych rodzajów gier przez chłopców z rodzin gdzie awantury są częste, oraz z rodzin gdzie awantury są rzadkie.

zmienne	awantury częste; N=15		awantury rzadkie; N=51		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	2,67	1,11	2,78	1,14	-0,35	0,72
gry akcji	2,73	0,59	2,65	1,00	0,32	0,75
wycigi	2,80	1,01	3,04	0,98	-0,83	0,41
strzelanki	3,00	1,00	3,28	0,87	-1,04	0,30
logiczne	1,60	0,74	2,00	0,96	-1,49	0,14
strzelaniny FPP	2,80	1,15	2,94	1,03	-0,46	0,65
przygodowe	2,73	0,96	2,59	1,12	0,46	0,65
strategie ekonomiczne	2,60	1,24	2,59	1,15	0,03	0,97
strategie wojenne	2,93	1,16	2,55	1,10	1,17	0,24
RPG	2,93	1,28	2,61	1,08	0,98	0,33
MMORPG	2,40	1,35	2,14	1,22	0,72	0,48
platformowe	2,27	1,03	1,80	0,85	1,77	0,08
bijatyki	2,67	1,18	2,78	1,12	-0,35	0,72
symulacje bojowe	2,13	0,64	2,22	1,03	-0,29	0,77
symulacje niebojowe	1,73	0,96	2,06	1,03	-1,09	0,28
hazardowe	1,67	0,98	1,51	0,90	0,58	0,56

Powyższe wyniki wskazują na to, że chłopcy żyjący w środowisku rodzinnym gdzie dochodzi do częstych awantur i sprzeczek, nie różnią się pod względem preferencji gatunków gier komputerowych od chłopców żyjących w rodzinach gdzie awantury są rzadkie.

Tabela 8: Preferencje różnych rodzajów gier przez chłopców karanych fizycznie, oraz chłopców nie karanych fizycznie.

zmienne	karani fizycznie; N=10		nie karani fizycznie; N=56		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	2,90	1,10	2,73	1,14	0,43	0,67
gry akcji	2,90	0,74	2,63	0,95	0,87	0,39
wycigi	2,90	1,10	3,00	0,97	-0,29	0,77
strzelanki	3,30	0,95	3,20	0,90	0,33	0,74
logiczne	1,70	0,82	1,95	0,94	-0,77	0,44
strzelaniny FPP	3,20	1,03	2,86	1,05	0,95	0,34
przygodowe	3,00	1,15	2,55	1,06	1,21	0,23
strategie ekonomiczne	3,10	1,10	2,50	1,16	1,52	0,13
strategie wojenne	3,20	1,03	2,54	1,11	1,76	0,08
RPG	3,20	1,23	2,59	1,09	1,60	0,11
MMORPG	2,80	1,40	2,09	1,20	1,69	0,10
platformowe	2,00	0,94	1,89	0,91	0,34	0,73
bijatyki	2,20	1,14	2,86	1,10	-1,73	0,09
symulacje bojowe	2,50	0,53	2,14	1,00	1,10	0,28
symulacje niebojowe	1,70	0,82	2,04	1,04	-0,96	0,34
hazardowe	<b>2,10</b>	<b>1,20</b>	<b>1,45</b>	<b>0,83</b>	<b>2,14</b>	<b>0,04</b>

Wyniki wskazują na to, że chłopcy karani fizycznie mają tendencje do częstszego grania w gry hazardowe od chłopców nie karanych fizycznie. Jest to zależność trudna do wyjaśnienia. Jest możliwe, że istnieją jakieś zmienne psychologiczne wykształcone w związku ze stosowaniem kar cielesnych jako środków wychowawczych, które czynią gry hazardowe szczególnie atrakcyjnymi dla takich chłopców. Możliwością jest jednak bardzo wiele. Może to być związane na przykład z fantazjowaniem na tematy dotyczące pieniędzy czy bogactwa, co może być manifestacją chęci bycia niezależnym finansowo, a tym samym oddalenia się od rodziny pochodzenia. Z drugiej strony może to być związane z potrzebą doświadczania emocji zbliżonych do tych, jakie daje prawdziwy hazard. Są to oczywiście jedynie spekulacje. Należy również wziąć pod uwagę, że w grupie badanej jest stosunkowo mała ilość chłopców, wobec których były stosowane kary fizyczne, co znacznie obniża wiarygodność wyników. Dlatego wskazane byłaby próba potwierdzenia powyższej zależności w innych badaniach.

Tabela 9: Preferencje różnych rodzajów gier przez dziewczęta z rodzin pełnych i dziewczęta z rodzin rozbitych.

zmienne	dziewczęta z rodzin pełnych; N=47		dziewczęta z rodzin rozbitych; N=13		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	1,81	0,92	2,08	1,26	-0,86	0,40
gry akcji	2,77	0,81	2,85	0,99	-0,30	0,77
wycigi	2,53	1,08	3,15	0,99	-1,87	0,07
strzelanki	1,94	0,99	2,46	1,27	-1,60	0,12
logiczne	2,60	1,04	2,15	1,07	1,35	0,18
strzelaniny FPP	<b>1,77</b>	<b>1,00</b>	<b>2,46</b>	<b>1,20</b>	<b>-2,12</b>	<b>0,04</b>
przygodowe	3,02	0,92	2,69	1,18	1,07	0,29
strategie ekonomiczne	2,19	1,17	2,31	1,44	-0,30	0,76
strategie wojenne	1,51	0,88	1,77	1,24	-0,85	0,40
RPG	2,09	0,97	2,69	1,18	-1,90	0,06
MMORPG	1,70	0,95	1,54	0,88	0,56	0,58
platformowe	2,11	0,84	2,31	1,11	-0,71	0,48
bijatyki	<b>1,47</b>	<b>0,80</b>	<b>2,69</b>	<b>1,25</b>	<b>-4,27</b>	<b>0,00</b>
symulacje bojowe	1,45	0,88	1,85	0,80	-1,47	0,15
symulacje niebojowe	1,81	0,97	2,08	1,19	-0,84	0,40
hazardowe	1,62	0,90	1,92	0,95	-1,07	0,29

Dane wskazują na to, że dziewczęta z rodzin rozbitych (mieszkające z jednym rodzicem lub opiekunem) preferują granie w gry typu strzelaniny FPP (strz FPP) i bijatyki (bijatyki). Należy zwrócić uwagę na fakt, że te dwa gatunki należą do gier uznawanych w tej pracy za zawierające największą ilość przemocy i brutalności. Jeżeli prawdziwą jest teza, że osoby agresywne wolą grać w agresywne gry, może to świadczyć o tym, że klimat wychowawczy rodziny rozbitej kształtuje u dziewcząt tendencje agresywne. Mniej prawdopodobna wydaje się teoria, że to wpływ gier nacechowanych przemocą miałby w tym przypadku wpływać na podwyższoną agresywność, gdyż nie tłumaczy to zróżnicowania preferencji gier w odniesieniu do klimatu rodzinnego.

Na chwilę obecną jednak, pozostając przy faktach i nie odwołując się do spekulacji, można stwierdzić jedynie, w przypadku dziewcząt, współwystępowanie preferencji agresywnych gier z życiem w rodzinie rozbitej.

Tak jak w przypadku wyników z Tabeli 8, należy zachować pewną ostrożność odnośnie powyższych wyników, ze względu na stosunkowo małą ilość dziewcząt w grupie z rodzin rozbitych.

Tabela 10: Preferencje różnych rodzajów gier przez dziewczęta z rodzin gdzie awantury są częste i z rodzin gdzie awantury są rzadkie.

zmiennie	awantury częste; N=15		awantury rzadkie; N=45		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	1,53	0,83	1,98	1,03	-1,51	0,14
gry akcji	2,73	0,96	2,80	0,81	-0,26	0,79
wycigi	2,53	1,13	2,71	1,08	-0,55	0,59
strzelanki	2,07	0,96	2,04	1,11	0,07	0,94
logiczne	2,53	1,25	2,49	0,99	0,14	0,89
strzelaniny FPP	1,73	1,10	1,98	1,08	-0,76	0,45
przygodowe	3,27	0,80	2,84	1,02	1,46	0,15
strategie ekonomiczne	<b>1,60</b>	<b>0,91</b>	<b>2,42</b>	<b>1,25</b>	<b>-2,34</b>	<b>0,02</b>
strategie wojenne	1,27	0,59	1,67	1,04	-1,40	0,17
RPG	2,40	1,18	2,16	1,00	0,78	0,44
MMORPG	1,87	0,99	1,60	0,91	0,96	0,34
platformowe	2,13	1,06	2,16	0,85	-0,08	0,93
bijatyki	1,60	1,06	1,78	1,04	-0,57	0,57
symulacje bojowe	1,20	0,56	1,64	0,93	-1,74	0,09
symulacje niebojowe	1,60	0,91	1,96	1,04	-1,18	0,24
hazardowe	1,40	0,63	1,78	0,97	-1,40	0,17

Dane z Tabeli 10 wskazują na to, że dziewczęta z rodzin w których dochodzi do częstych awantur mniej chętnie grają w strategię ekonomiczną. Dość śmiała, choć nie nieprawdopodobną tezą byłoby upatrywanie takiego stanu rzeczy w fakcie, że w czasie kiedy były przeprowadzane badania do niniejszej pracy, dużą popularnością cieszyły się gry z serii „The Sims”, które to są strategiami ekonomicznymi polegającymi na zarządzaniu wirtualną rodziną. Być może dziewczęta z rodzin, gdzie występują częste awantury, mniej identyfikują się ze swoim środowiskiem rodzinnym, lub po prostu nie mają w swoich systemach poznawczych zbyt dużej ilości pozytywnych skojarzeń z instytucją rodziny, przez co granie w gry symulujące środowisko rodzinne wydaje im się mniej pociągające.

Z drugiej strony, popularność strategii ekonomicznych wśród dziewcząt z rodzin o „spokojnym” klimacie może być związana również z grami z cyklu „The Sims”, co może wskazywać na większy stopień zainteresowania tych dziewcząt życiem rodzinnym. Należy też wziąć pod uwagę możliwość, że brak częstych awantur w środowisku domowym może sprzyjać kształtowaniu się cech psychologicznych, które predysponują do zainteresowań ekonomicznych jako takich. Takie wnioski są jednak jedynie teoriami, które wymagałyby potwierdzenia w dalszych badaniach.

Tak jak w przypadku wcześniejszych rozważań, należy i tu być ostrożnym w interpretowaniu wyników, ze względu na niewielką ilość dziewcząt w grupie 1.

Tabela 11: Preferencje różnych rodzajów gier przez dziewczęta karane fizycznie oraz dziewczęta nie karane fizycznie.

zmiennie	karane fizycznie; N=8		nie karane fizycznie; N=52		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
sportowe	1,63	1,06	1,90	1,00	-0,73	0,47
gry akcji	3,13	0,64	2,73	0,87	1,23	0,22
wycigi	2,88	1,25	2,64	1,07	0,58	0,56
strzelanki	<b>2,75</b>	<b>0,89</b>	<b>1,94</b>	<b>1,06</b>	<b>2,05</b>	<b>0,04</b>
logiczne	2,00	1,07	2,58	1,04	-1,46	0,15
strzelaniny FPP	2,38	1,30	1,85	1,04	1,30	0,20
przygodowe	<b>3,63</b>	<b>0,74</b>	<b>2,85</b>	<b>0,98</b>	<b>2,15</b>	<b>0,04</b>
strategie ekonomiczne	<b>1,38</b>	<b>0,52</b>	<b>2,35</b>	<b>1,25</b>	<b>-2,16</b>	<b>0,04</b>
strategie wojenne	1,38	0,74	1,60	1,00	-0,60	0,55
RPG	<b>3,38</b>	<b>0,52</b>	<b>2,04</b>	<b>0,99</b>	<b>3,72</b>	<b>0,00</b>
MMORPG	<b>2,50</b>	<b>1,20</b>	<b>1,54</b>	<b>0,83</b>	<b>2,88</b>	<b>0,01</b>
platformowe	2,38	1,06	2,12	0,88	0,76	0,45
bijatyki	2,00	1,31	1,69	1,00	0,78	0,44
symulacje bojowe	1,63	0,92	1,52	0,87	0,32	0,75
symulacje niebojowe	2,13	1,25	1,83	0,98	0,77	0,44
hazardowe	1,88	1,13	1,65	0,88	0,64	0,53

Powyższe wyniki wskazują na to, że dziewczęta wobec których stosowane były kary fizyczne, w porównaniu z pozostałymi dziewczynami preferują strzelanki, gry przygodowe, RPG i MMORPG. Mniej chętnie grają za to w strategię ekonomiczne.

Niechęć do strategii ekonomicznych może wiązać się z tymi samymi przyczynami co w przypadku dziewcząt z rodzin gdzie dochodzi do częstych awantur. Jest też dość prawdopodobne, że spora część dziewcząt z grup 1 w Tabelach 10 i 11 to te same osoby, gdyż awantury często towarzyszą stosowaniu kar fizycznych. W tym przypadku kary fizyczne mogłyby jeszcze bardziej nasilać niechęć czy dystans do własnego środowiska rodzinnego. Abstrahując od gier z serii „The Sims”, większość strategii ekonomicznych operuje realiami zbliżonymi do rzeczywistych. Być może niechęć do tych gier związana jest z niechęcią do rzeczywistości jako takiej. W przypadku dziewcząt wskazywało by na to preferowanie gier RPG, MMORPG, i przygodowych, jako że gry te zwykle przenoszą gracza do fikcyjnej rzeczywistości, pozwalają utożsamić się z fikcyjnym bohaterem, który staje się dla niego pewnego rodzaju alter ego w świecie gry. Towarzysząc swojemu bohaterowi, gracz przeżywa najrozmaitsze przygody, doświadcza poczucia sukcesu i kontroli, a porażki nie są rozpatrywane w kategoriach ostateczności, gdyż zawsze można wczytać zapisany wcześniej stan gry i podejmować kolejne próby. Zwłaszcza gry MMORPG sprzyjają silnemu zaangażowaniu się w świat gry, który zwykle jest ogromny, oferuje tysiące możliwości, a przy tym jest całkowicie inny od świata rzeczywistego.



Dlatego też preferowanie wymienionych gier może być w istocie techniką eskapistyczną; sposobem na ucieczkę od przykrej i przytłaczającej rzeczywistości, w tym też rodzinnej.

Na koniec należy zwrócić jeszcze uwagę na preferowanie przez dziewczęta poddawane karom fizycznym strzelanek. Są to gry uznane w tej pracy za jedne z bardziej agresywnych, choć nie zawierających bezpośredniej brutalności. Być może stosowanie kar fizycznych powoduje u dziewcząt frustrację i w efekcie wzmaga agresję, która rozładowywana jest między innymi poprzez gry zawierające przemoc. Pozostałe gatunki gier uznane za agresywne również preferowane są przez dziewczęta bite, jednak zależność ta nie jest istotna statystycznie. Oznaczałoby to, że strzelanki z jakiegoś względu najbardziej odpowiadają dziewczętom chcącym wyładować swoją agresję. Być może jest to związane z niższym poziomem brutalności w strzelankach niż w strzelaninach FPP i bijatykach.

Podobnie jak we wcześniejszych przypadkach, i tutaj niewielka ilość osób w grupie dziewcząt karanych fizycznie sprawia, że powyższe wyniki należy traktować z należytą dozą ostrożności.

Podsumowując analizy zaprezentowane powyżej, można stwierdzić, że o ile badane cechy środowiska rodzinnego wydają się mieć niewielki wpływ na preferencje gier komputerowych chłopców, o tyle wyraźny jest ich wpływ na preferencje dziewcząt. Być może wynika to w większego przywiązania emocjonalnego dziewcząt do instytucji rodziny i większej ich wrażliwości na to, co w rodzinie się dzieje. Możliwe, że chłopcy są bardziej niezależni, i przez to perturbacje w środowisku rodzinnym nie mają na nich aż tak silnego wpływu jak na dziewczęta. Może się też wydawać, że w trudnych i nieprzyjemnych sytuacjach rodzinnych, gdzie dziewczęta radzą sobie poprzez ucieczkę od rzeczywistości oraz przeniesione reakcje agresywne, chłopcy raczej kierują swoje działania na świat rzeczywisty. Mogłoby to tłumaczyć różnice międzypłciowe w preferencjach gatunków gier w zależności od analizowanych cech środowiska rodzinnego.

Mając na uwadze powyższe wnioski, można stwierdzić, że hipoteza H<sub>3</sub> została częściowo potwierdzona.

#### Hipoteza H<sub>4</sub>:

Hipoteza H<sub>4</sub>, podobnie jak H<sub>1</sub>, składa się z dwóch części. Pierwsza z nich zakłada istnienie związku między preferowaniem danego gatunku gier komputerowych a poziomem agresywności, druga część zaś zakłada związek między preferowaniem danego gatunku gier a cechami osobowości. W celu weryfikacji hipotezy H<sub>4</sub> przeprowadzono analizę korelacyjną wymienionych zmiennych. Ze względu na różnice międzypłciowe wykazane w rozdziale 5.1, obliczenia zrobiono osobno dla chłopców i dla dziewcząt. Wyniki tych korelacji przedstawiają Tabela 12 i Tabela 14 dla chłopców, oraz Tabela 13 i Tabela 15 dla dziewcząt. Uwaga: jeżeli w tabelach są zamiast zmiennych stosowane skróty, to w przypadku wystąpienia statystycznie istotnej zależności, są one podane w komentarzu do danej tabeli, w nawiasach).

Tabela 12: Preferencje gatunków gier a wskaźniki agresywności (chłopcy).

(N=66)

	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	sK	sO	S	U	Z	WO
sportowe	-0,13	0,04	-0,14	-0,10	-0,05	-0,02	-0,07	-0,01	0,12	0,01	-0,07	-0,15	-0,05	-0,10
gry akcji	-0,06	0,15	-0,07	-0,04	<b>0,27*</b>	0,08	0,12	-0,01	-0,23	0,02	0,03	-0,07	0,16	0,11
wścigi	-0,07	0,03	0,12	0,12	0,09	-0,18	-0,07	0,10	-0,05	0,02	-0,04	0,15	-0,03	0,03
strzelanki	0,10	0,06	-0,04	<b>0,35*</b>	0,13	-0,04	-0,09	0,07	-0,00	0,11	0,09	0,20	0,02	0,09
logiczne	0,01	0,01	-0,18	0,03	-0,04	-0,22	-0,17	-0,08	0,16	-0,14	0,01	-0,09	-0,18	-0,15
strz FPP	0,22	0,10	0,15	<b>0,32*</b>	0,23	0,20	0,23	0,21	-0,15	<b>0,39*</b>	0,20	<b>0,30*</b>	<b>0,30*</b>	<b>0,35*</b>
przygod.	0,15	0,07	-0,06	0,07	0,11	0,16	<b>0,30*</b>	0,01	-0,22	0,10	0,14	0,01	0,21	0,19
strat.ekon	0,02	0,13	0,14	-0,06	0,01	0,06	-0,01	-0,06	-0,16	0,02	0,07	0,05	-0,00	0,06
strat.woj	0,01	-0,03	0,12	0,07	-0,01	0,08	-0,09	0,13	0,05	0,07	-0,01	0,12	0,03	0,04
RPG	0,06	-0,04	0,14	-0,04	-0,06	0,12	-0,03	0,01	0,16	0,10	0,03	0,06	0,01	0,01
MMORPG	0,19	-0,08	0,13	-0,05	-0,05	-0,09	0,01	0,02	0,17	-0,05	0,10	0,05	-0,04	-0,02
platform	<b>0,26*</b>	0,18	0,13	0,17	<b>0,42*</b>	0,10	0,12	-0,06	-0,20	0,03	<b>0,27*</b>	0,19	0,20	0,24
bijatyki	0,06	0,17	-0,22	0,14	0,20	0,04	-0,11	0,13	-0,06	0,09	0,12	-0,05	0,08	0,08
sym.boj.	0,02	0,07	0,10	<b>0,28*</b>	0,14	-0,06	-0,05	0,10	-0,12	0,24	0,04	0,24	0,04	0,15
sym.n.boj.	0,08	0,06	0,03	0,11	0,12	-0,06	-0,09	0,15	-0,14	0,01	0,08	0,09	0,03	0,08
hazard	0,14	<b>0,28*</b>	0,24	0,11	0,18	0,04	0,06	0,12	-0,22	0,14	0,23	0,22	0,14	0,23

(\* istotność dla  $p < ,05$ )

Analiza powyższych wyników wskazuje na następujące zależności:

Chłopcy preferujący gry akcji mają podwyższony poziom agresji przemieszczonej (s5), co wiąże się z tendencją do powstrzymywania reakcji agresywnych wymierzonych przeciwko osobom będącym bezpośrednią przyczyną gniewu lub frustracji. Osoby takie wyładowują swój gniew na przedmiotach martwych. W tym przypadku możliwe że jakieś cechy gier z gatunku gier akcji umożliwiają uzewnętrznienie agresji bez poczucia winy

płynącego ze świadomości przejawiania agresji. Gry akcji zawierają przecież liczne elementy walki, jednak zwykle nie są one ani brutalne, ani też nie stanowią istoty gry.

Zarówno preferowanie strzelanek, jak i strzelanin FPP (strz. FPP), wiąże się z podwyższonym poziomem agresji nieświadomionej (s4). Chłopcy tacy mają tendencje do wyrażania swoich impulsów agresywnych poprzez działania agresywne akceptowane społecznie, oraz takie, które na pozór agresywne nie są. W tym przypadku granie w gry, gdzie jedną z głównych czynności jest eliminacja dziesiątek wirtualnych przeciwników, może być jednym ze sposobów na wyrażania się agresywności tych osób. Sposobem, który zgodnie z założeniami agresywności nieświadomionej, nikomu nie wyrządza realnej krzywdy. Podobna zależność wydaje się mieć miejsce w przypadku osób preferujących symulacje bojowe (sym.boj.).

W przypadku strzelanin FPP dochodzą jednak do głosu dodatkowe czynniki. Preferowanie tych gier związane jest u chłopców, prócz podwyższonego wskaźnika agresji nieświadomionej, z podwyższonym czynnikiem skłonności do działań odwetowych (sO), wskaźnikiem agresji ukrytej (sU) oraz wskaźnikiem agresji kierowanej na zewnątrz (sZ). Wyższy jest u nich również ogólny wskaźnik agresywności (WO). Oznacza to, że osoby te są skłonne wyrażać swoje impulsy agresywne w sposób społecznie akceptowany, jednakże nie zawsze są do tego zdolne. Osoby te są generalnie bardziej agresywne i negatywnie nastawione do otoczenia. Mają zwiększoną tendencję do reagowania agresją na zaczepki i doznane krzywdy. Częściej też angażują się w sytuacje konfliktowe. Mają skłonności do nieliczenia się z innymi.

Taki profil chłopców preferujących strzelaniny FPP potwierdzałby tezę, że osoby grywające często w ten typ gier są bardziej agresywne od pozostałych. Pozostaje pytanie o to, co jest skutkiem, a co przyczyną.

Dość ciekawym wynikiem jest związek pomiędzy preferowaniem gier przygodowych (przygod.) a agresją słowną (s7). Oznacza to, że osoby takie skłonne są do angażowania się w konflikty werbalne. Można się pokusić o dostrzeżenie pewnego podobieństwa tych zachowań ze stylem grania, jaki oferują gry przygodowe. Większość gier z tego gatunku pozbawiona jest elementów walki fizycznej, a gracz osiąga swoje cele w dużej mierze poprzez interakcje werbalne z postaciami ze świata gry. Dość często zdarzają się w grach przygodowych wymiany zdań o charakterze agresji instrumentalnej. Może więc nie być przypadkiem, że osoby preferujące tego typu gry, ujawniają podobne zachowania w życiu codziennym. Nie ma tu przy tym mowy o skutku i przyczynie, a

jedynie o współwystępowaniu. Można by powiedzieć, że agresja słowna i gry przygodowe są w przypadku tych osób niejako „kompatybilne”.

Kolejną wychwyconą zależnością jest związek pomiędzy preferowaniem gier platformowych (platform) a samoagresją emocjonalną (s1), ogólnym wskaźnikiem samoagresji (S), oraz agresją przemieszczoną (s5). Jest to wynik dość trudny do zinterpretowania. Z jednej strony podwyższony czynnik agresji przemieszczonej sugeruje poszukiwanie przez tych chłopców obiektów, na których mogliby wyładować swoją agresją bez przeżywania zagrażającego poczucia winy. Z drugiej strony wydaje się, że nie udaje im się uniknąć doświadczania poczucia winy i innych przykrych uczuć, oraz że mają tendencję do wydawania negatywnych sądów na własny temat. Takie osoby są bardzo wrażliwe emocjonalnie i łatwo je zranić. Być może gry platformowe, które z założenia są „lekkie i przyjemne”, są dla tych osób najmniej zagrażające.

Ostatnią wychwyconą zależnością jest preferowanie gier hazardowych (hazard) przez chłopców przejawiających tendencje do samoagresji fizycznej. Nie wydaje się, żeby istniała jakaś bezpośrednia więź między robieniem sobie fizycznej krzywdy w celu regulacji własnych emocji, a preferowaniem gier hazardowych. Można by raczej przypuszczać że te dwa zachowania mają wspólne źródło, np. bycie ofiarą agresji domowej (por. hipoteza H<sub>3</sub>).

Tabela 13: Preferencje gatunków gier a wskaźniki agresywności (dziewczęta).

(N=60)

	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	sK	sO	S	U	Z	WO
sportowe	-0,16	0,10	-0,11	-0,15	-0,19	-0,19	-0,14	0,05	0,04	-0,04	-0,07	-0,16	-0,17	-0,13
gry akcji	-0,05	-0,08	-0,02	-0,04	0,05	0,12	0,02	-0,09	-0,06	0,08	-0,07	-0,04	0,04	0,02
wścigi	-0,03	0,16	0,02	<b>0,33*</b>	0,05	0,15	0,08	0,19	-0,02	0,20	0,05	0,21	0,15	0,16
strzelanki	-0,00	0,05	0,11	<b>0,29*</b>	0,16	0,14	0,01	<b>0,39*</b>	<b>-0,27*</b>	<b>0,32*</b>	0,02	0,25	0,20	0,24
logiczne	-0,01	-0,05	0,12	-0,25	-0,04	-0,02	0,04	-0,25	0,10	-0,15	-0,03	-0,07	-0,06	-0,09
strz FPP	-0,05	0,10	-0,00	<b>0,30*</b>	0,23	0,17	-0,02	<b>0,40*</b>	-0,20	<b>0,32*</b>	0,01	0,18	0,22	0,23
przygod.	0,22	0,10	0,05	0,03	-0,01	0,23	0,12	-0,07	-0,17	0,07	0,20	0,05	0,11	0,14
strat.ekon	-0,18	-0,25	-0,13	-0,24	<b>-0,43*</b>	-0,21	-0,12	<b>-0,33*</b>	0,24	-0,13	-0,23	-0,23	<b>-0,34*</b>	<b>-0,30*</b>
strat.woj	-0,11	0,09	0,10	0,04	0,16	0,10	-0,03	0,23	-0,23	0,09	-0,04	0,09	0,13	0,12
RPG	<b>0,30*</b>	0,08	0,25	0,23	0,05	0,24	0,12	0,18	-0,21	0,22	0,24	<b>0,30*</b>	0,19	<b>0,27</b>
MMORPG	0,13	0,10	0,11	0,25	<b>0,29*</b>	0,23	-0,00	0,14	-0,14	0,21	0,13	0,22	0,21	0,22
platform	0,19	0,09	<b>0,40*</b>	0,17	0,13	0,24	<b>0,27*</b>	<b>0,33*</b>	<b>-0,28*</b>	<b>0,37*</b>	0,17	<b>0,37*</b>	<b>0,30*</b>	<b>0,35*</b>
bijatyki	0,03	0,13	-0,08	0,21	0,06	0,12	-0,06	0,23	-0,16	0,25	0,08	0,08	0,10	0,15
sym.boj.	-0,05	0,05	-0,07	0,14	0,01	0,06	-0,10	0,14	0,04	0,06	-0,01	0,04	0,03	0,02
sym.n.boj.	-0,04	0,03	0,16	-0,02	-0,18	0,13	0,14	0,07	-0,12	0,10	-0,02	0,09	0,06	0,08
hazard	0,05	0,18	0,04	<b>0,44*</b>	0,20	<b>0,26*</b>	-0,01	<b>0,27*</b>	-0,24	<b>0,39*</b>	0,11	<b>0,30*</b>	0,22	<b>0,29*</b>

(\*istotność dla  $p < ,05$ )

Analiza powyższych wyników wskazuje na następujące zależności:

Dziewczeta preferujące gry z gatunku wyścigów mają podwyższony poziom agresji nieświadomionej (s4). Wiąże się to z podobnymi zależnościami jak w przypadku chłopców preferujących strzelanki i symulacje bojowe (por. Tabela 12). Wyścigi zwykle nie zawierają bezpośredniej agresji (wyjątkiem są niektóre gry stanowiące połączenie wyścigów i strzelanin), za to mają silny element rywalizacyjny, w którym skłonności agresywne również mogą zostać wyładowane.

Preferowanie strzelanek wiąże się z podwyższeniem agresji nieświadomionej (s4), ale prócz tego także agresją fizyczną (s8) i skłonnością do działań odwetowych (sO). Występuje tu również ujemna zależność z umiejętnością kontroli zachowań agresywnych (sK). Oznacza to, że mimo iż dziewczeta preferujące strzelanki z jednej strony nieświadomie ukierunkowują swoje impulsy agresywne w obszary społecznie nieszkodliwe i aprobowane, to z drugiej strony jednak często tracą kontrolę nad swoimi nerwami i angażują się w otwarte konflikty, pociągające za sobą nie raz stosowanie przemocy fizycznej. Dziewczeta te mają szczególne problemy z opanowaniem wrogich emocji i zachowań w sytuacjach, gdy są przez kogoś pokrzywdzone (obiektywnie lub subiektywnie) czy też zaczepiane. W takich momentach skłonne są do odpowiadania agresją na agresję, mśczenia się, odpłacania „pięknym za nadobne”.

Bardzo podobne zależności dotyczą dziewcząt preferujących strzelaniny FPP, z tym że wydają się one być nieco mniej impulsywne (ujemna korelacja ze skalą kontroli zachowań agresywnych istnieje i tutaj, jednak nie osiąga progu istotności statystycznej). Różnica w impulsywności dziewcząt grających w strzelanki i w strzelaniny FPP może nasuwać ciekawe skojarzenie z treścią tych gier. W strzelankach liczy się przede wszystkim refleks –nie ma czasu na chwilę zastanowienia. Bodziec musi pociągnąć za sobą natychmiastową reakcję. Tymczasem w strzelaninach FPP, mimo iż zwykle są bardziej brutalne od strzelanek, to jednak występuje element taktyczny. Działając bez zastanowienia bardzo szybko przegrywa się. Tak więc nawyk planowania, lub chociaż krótkiego zastanowienia się nad następnym ruchem, może korespondować z większą zdolnością panowania nad swoimi emocjami, w tym też wrogimi.

Preferowanie strategii ekonomicznych wydaje się być mocno związane z brakiem tendencji agresywnych. Dziewczeta preferujące te gry mają obniżony poziom agresji przemieszczonej (s5), agresji fizycznej (s8), a także niższy niż u swoich rówieśniczek wskaźnik agresji kierowanej na zewnątrz (Z), oraz obniżony ogólny wskaźnik agresywności (WO). Oznacza to, że dziewczeta te są skłonne raczej do wycofywania się

z konfliktów niż angażowania się w nie. Do przemocy fizycznej uciekają się w ostateczności. Wydają się ogólnie nieskore do przeżywania złości czy jakichkolwiek innych negatywnych emocji skierowanych na innych ludzi. De facto, wszystkie wskaźniki agresywności korelują ujemnie z preferowaniem strategii ekonomicznych, jednak prócz wymienionych powyżej, nie przekraczają progu istotności statystycznej.

Ciekawe zależności objawia preferowanie gier RPG. Są one powiązane z samoagresją emocjonalną (s1), ze wskaźnikiem agresji ukrytej (U) oraz ogólnym wskaźnikiem agresywności (WO). Pamiętając wysoką zbieżność preferowania przez dziewczęta gier RPG z byciem poddawanych karom fizycznym, można przypuszczać, że skłonności do obwiniania się i stawiania samej siebie w negatywnym świetle, związane są również z wpływem środowiska domowego. Wskaźnik agresji ukrytej sugeruje, że dziewczęta takie przeżywają frustracje wzmagające ich agresywność, jednak szukają innych sposobów na jej rozładowanie niż poprzez otwarty konflikt. Być może gry RPG, w których walka jest istotnym elementem, prócz roli eskapistycznej, mogą stanowić jedno z narzędzi służących do ujawnienia zapędów agresywnych, nie angażujących przy tym realne osoby.

Interesującym jest fakt, że gry MMORPG nie wykazują podobnych zależności co gry RPG, mimo ich dużego podobieństwa. Może być to za sprawą tego, że gry MMORPG są jeszcze na rynku polskim stosunkowo mało znane (w porównaniu z grami RPG). Preferowanie gier MMORPG wykazuje za to powinowactwo z czynnikiem agresji przemieszczonej (s5). Może to oznaczać, że gry te lepiej niż inne dają możliwość wyładowania nagromadzonego napięcia i agresywnych impulsów. Może się jednak okazać również, iż zbieżność ta obserwowana jest wyłącznie ze względu na jakiś wspólny czynnik nie kontrolowany w niniejszej pracy.

Preferowanie przez dziewczęta gier platformowych (platform) wiąże się z podwyższonym poziomem wrogości wobec otoczenia (s3), agresji słownej (s7), agresji fizycznej (s8), skłonności do działań odwetowych (sO), wskaźnika agresji ukrytej (U) oraz wskaźnika agresji kierowanej na zewnątrz (Z). Występuje u nich również obniżona zdolność kontroli zachowań agresywnych (sK), oraz podwyższony ogólny wskaźnik agresywności (WO).

Dziewczęta te wydają się mieć bardziej negatywne nastawienie do świata i ludzi, i nie specjalnie starają się to ukrywać. Często angażują się w konflikty, zarówno werbalne, jak i fizyczne. Mają tendencje do mszczenia się i odpowiadania agresją na zaczepki.

Słabo też panują nad swoimi agresywnymi impulsami. Łatwo się irytują, wpadają w złość i gniew.

Może nieco dziwić, że gry platformowe, z natury nie zawierające zbyt wielu elementów przemocy czy brutalności, korespondują z podwyższonymi wskaźnikami agresywności dużo wyraźniej, niż gry powszechnie uznawane za agresywne i brutalne, jak strzelaniny FPP, strzelanki i bijatyki. Jednym z możliwych wytłumaczeń jest, że dziewczęta są z natury bardziej wrażliwe na agresję, przez co duża część z dziewcząt o inklinacjach ku agresywności w życiu realnym, może czuć się „przestymulowana” zbyt dużą dawką agresywności w grach brutalnych. W tym przypadku odpowiadałby im właśnie nieskomplikowany i ograniczony wzorzec zachowań agresywnych, o małym nasileniu brutalności, jaki oferują gry platformowe.

Ostatnią serię zależności wykazano w odniesieniu do preferowania gier hazardowych (hazard). Okazuje się, że dziewczęta preferujące takie gry mają podwyższony poziom nieświadomych skłonności agresywnych (s4), agresji pośredniej (s6), agresji fizycznej (s8), skłonności do działań odwetowych (sO), wskaźnika agresji ukrytej (U), oraz ogólnego wskaźnika agresji (WO). Oznacza to, że z jednej strony mają one tendencje do zachowań pozornie nieagresywnych, oraz do szkodenia swoim wrogom „z ukrycia”, kiedy nie ryzykują odwetu ze strony ofiar, a z drugiej strony równie często angażują się w otwarte konflikty, łącznie z wykorzystaniem siły fizycznej. Wykazują też skłonność do mszczenia się i reagowania agresją na krzywdy, często nie atakując wprost, a jedynie szkodząc swoim „ofiaram” w sposób pośredni, np. zwracając część osób z otoczenia społecznego „ofiary” przeciwko niej.

Istota związku powyższego profilu zachowań agresywnych z preferowaniem gier hazardowych nie jest do końca jasna. Możliwe, że preferowanie gier hazardowych po prostu współwystępuje z innymi zmiennymi, odpowiedzialnymi za tendencje agresywne. Przemawia za tym fakt, że gry hazardowe zwykle ani nie zawierają przemocy pod jakąkolwiek postacią, ani nie umożliwiają wyładowania agresji.

Podsumowując, można stwierdzić, że udało się wychwycić liczne zależności pomiędzy preferowaniem różnych gatunków gier komputerowych a tendencjami agresywnymi. Najwyraźniej cechy różnych gatunków gier korespondują z różnymi aspektami tendencji agresywnych u młodzieży. Interesujący jest fakt, że prócz gier z gatunku strategii ekonomicznych, wszystkie wykazane korelacje z tendencjami agresywnymi były dodatnie.

Niewykluczone, że duża część z wykazanych tendencji do agresji fizycznej i słownej, zarówno u chłopców jak i u dziewcząt, wiąże się raczej z zabawami o charakterze agresywnym oraz z koleżeńskim „przekomarzaniem się”, niż z prawdziwymi konfliktami. Niemniej, należy liczyć się z tym, że osoby takie będą bardziej skłonne do przejawiania agresji także w sytuacjach konfliktów nie mających nic wspólnego z zabawą.

Tabela 14: Preferencje gatunków gier a cechy osobowości (chłopcy).

(N=66)

	Neurotyczność	Ekstrawersja	Otwartość	Ugodowość	Sumienność
<b>sportowe</b>	-0,15	0,18	<b>-0,31*</b>	0,07	0,16
<b>gry akcji</b>	0,09	0,15	-0,08	-0,03	-0,15
<b>wycigi</b>	-0,05	0,07	<b>-0,36*</b>	-0,10	0,21
<b>strzelanki</b>	-0,00	0,03	<b>-0,27*</b>	0,12	0,19
<b>logiczne</b>	-0,07	-0,04	<b>0,29*</b>	0,04	0,11
<b>strzelaniny FPP</b>	0,01	0,09	-0,06	-0,17	0,07
<b>przygodowe</b>	0,09	0,08	0,19	-0,00	-0,16
<b>strategie ekonomiczne</b>	0,09	0,02	0,11	-0,13	-0,06
<b>strategie wojenne</b>	-0,15	-0,11	0,17	0,04	-0,11
<b>RPG</b>	-0,07	-0,08	0,21	0,07	-0,12
<b>MMORPG</b>	0,09	-0,19	0,24	0,03	-0,09
<b>platformowe</b>	<b>0,42*</b>	-0,12	0,10	-0,15	-0,14
<b>bijatyki</b>	-0,19	0,10	<b>-0,27*</b>	-0,12	-0,01
<b>symulacje bojowe</b>	-0,18	0,12	0,03	-0,14	0,22
<b>symulacje niebojowe</b>	0,06	0,14	0,04	-0,04	0,18
<b>hazardowe</b>	0,07	0,08	-0,05	<b>-0,36*</b>	0,13

(\*istotność dla  $p < ,05$ )

Powyższe wyniki wskazują na to, że najbardziej związaną z graniem w gry komputerowe cechą osobowości jest Otwartość. Koreluje ona ujemnie z preferowaniem gier z gatunku sportowych, wyścigów, strzelanek i bijatyk. Może to oznaczać, że chłopcy preferujący wymienione gatunki gier odznaczają się mniejszą otwartością intelektualną, mniejszą otwartością na świat, są bardziej skłonni do konserwatywnych poglądów i postaw, mają mniejszą wrażliwość estetyczną, mniejsze potrzeby poznawcze, i są mniej refleksyjni. Zależność taka może odzwierciedlać fakt, że wymienione gatunki gier należą do najmniej wymagających intelektualnie. Wszystkie one bazują głównie na refleksie i zręczności gracza, natomiast nie stanowią większego wyzwania dla myślenia twórczego. Nie wymagają kombinowania, ani wynajdywania nowych pomysłów czy też rozwiązań problemów.

Odwrotna zależność natomiast dotyczy preferowania gier logicznych (logiczne). Wydaje się, że chłopcy preferujący te gry są bardziej otwarci na doświadczenie od swoich rówieśników. Koresponduje to niejako z treścią gier logicznych, których istotą



jest właśnie główkowanie, rozwiązywanie zagadek, wynajdywanie rozwiązań problemów, dostrzeganie wzorców i możliwości.

Ciekawy związek wykazano też pomiędzy preferowaniem gier platformowych a neurotycznością. Istnieje pomiędzy nimi stosunkowo wysoka korelacja dodatnia. Oznaczałoby to, że chłopcy preferujący gry platformowe są mniej zrównoważone emocjonalnie, częściej i mocniej przeżywają negatywne emocje, mogą mieć tendencje do wydawania negatywnych sądów na swój temat. Mogło by się to zgadzać z przytaczaną wyżej tezą, że gry platformowe należą do najmniej zagrażających gier, których prostota i schematyczność daje osobom wysoko neurotycznym poczucie komfortu i bezpieczeństwa. Akcja gier platformowych może dostarczać umiarkowanej ilości stymulacji, tak, że osoby neurotyczne nie poczują się przytłoczone ilością przemocy na ekranie, czy też zdezorientowane skomplikowanymi wymaganiami.

Ostatnią z wykrytych zależności jest związek między preferowaniem gier hazardowych a ugodowością. Chłopcy preferujący gry hazardowe zdają się być gorzej nastawieni do otaczających ich ludzi, bardziej podejrzliwi, mniej przyjacielscy i serdeczni. Jedną z przyczyn takiej zależności mogą być warunki środowiska rodzinnego. Jak już ustalono wcześniej, preferowanie gier hazardowych wiąże się u chłopców z byciem poddawanych karom cielesnym. Być może obniżenie ugodowości związane jest także z tym czynnikiem. Związek gier hazardowych z ugodowością może mieć jednak swoje źródło także w innych zmiennych, nie kontrolowanych w niniejszej pracy.

Tabela 15: Preferencje gatunków gier a cechy osobowości (dziewczęta).

(N=60)

	Neurotyczność	Ekstrawersja	Otwartość	Ugodowość	Sumienność
<b>sportowe</b>	0,07	0,24	-0,03	0,06	0,03
<b>gry akcji</b>	-0,19	0,02	0,16	0,02	-0,07
<b>wycigi</b>	<b>-0,26*</b>	<b>0,27*</b>	0,01	-0,07	-0,06
<b>strzelanki</b>	-0,12	<b>0,33*</b>	0,08	-0,07	0,03
<b>logiczne</b>	0,09	-0,10	-0,04	-0,10	0,10
<b>strzelaniny FPP</b>	-0,17	0,25	-0,04	0,06	-0,04
<b>przygodowe</b>	0,06	-0,09	0,22	0,00	-0,12
<b>strategie ekonomiczne</b>	-0,01	-0,10	<b>0,35*</b>	0,04	0,04
<b>strategie wojenne</b>	0,10	-0,04	0,16	-0,19	0,15
<b>RPG</b>	0,07	0,01	0,18	<b>-0,27*</b>	0,13
<b>MMORPG</b>	0,06	-0,10	0,12	0,01	-0,14
<b>platformowe</b>	0,13	0,24	-0,15	-0,07	-0,12
<b>bijatyki</b>	-0,04	0,10	-0,02	-0,07	-0,16
<b>symulacje bojowe</b>	-0,04	0,20	-0,07	-0,04	0,11
<b>symulacje niebojowe</b>	0,01	0,17	-0,01	-0,16	0,01
<b>hazardowe</b>	-0,07	0,06	-0,04	-0,06	0,17

(\*istotność dla  $p < ,05$ )

Dane z Tabeli 15 wskazują na istnienie następujących zależności:

Dziewczęta preferujące gry z gatunku wyścigów i strzelanek wykazują się wyższą ekstrawersją od swoich rówieśniczek. Oznacza to, iż chętniej przebywają w towarzystwie innych osób, są żywsze, mają więcej energii i wigoru, a także poszukują większej ilości stymulacji. Być może ta ostatnia cecha wyjaśniałaby istotę rozpatrywanego związku, jako że zarówno gry wyścigowe, jak i strzelanki poprzez swoją wartką akcję dostarczają dużej ilości stymulacji. Możliwe też, że brak wyraźnego powiązania ekstrawersji z pozostałymi gatunkami gier o wartkiej i szybkiej akcji związany jest z generalną niechęcią dziewcząt do gier brutalnych. Strzelanki i wyścigi koncentrują się na szybkiej akcji, a chociaż strzelanki posiadają też dużą dozę agresywności, pozbawienie jej aspektu brutalności może sprawiać, że odpowiadają one dziewczęcym gustom bardziej niż pozostałe „agresywne” gatunki.

Preferowanie przez dziewczęta gier z gatunku wyścigów wiąże się również z obniżoną neurotycznością. Oznacza to, że dziewczęta te są na tle swoich rówieśniczek bardziej zrównoważone emocjonalnie, lepiej radzą sobie ze stresem, a także mają mniejszą skłonność do przeżywania emocji negatywnych. Przyczyną takiego stanu rzeczy może być wysoki stopień rywalizacyjności gier wyścigowych, przez co dziewczęta neurotyczne bardziej są narażone na przeżywanie negatywnych emocji w wypadku porażki. Również samo napięcie emocjonalne towarzyszące procesowi grania w gry wyścigowe może osobom neurotycznym sprawiać dyskomfort. Tłumaczyłoby to większą popularność gier wyścigowych u dziewcząt o niskiej neurotyczności, jednak nie wyjaśnia to braku związku neurotyczności z grami wyścigowymi u chłopców. Można najwyżej zgadywać, że różnice te wypływają z innych cech psychologicznych różnicujących płcie, np. ogólnie większemu zainteresowaniu chłopców kwestiami motoryzacji oraz współzawodnictwem.

Zaobserwowano również ciekawą zależność między preferowaniem przez dziewczęta gier RPG a obniżoną ugodowością. Oznacza to, że osoby grywające często w RPG mają tendencje do zachowywania dystansu w kontaktach międzyludzkich, są nieufne i raczej obojętne sprawy na innych ludzi. Wolą też rywalizację od współpracy. Osoby o bardzo niskiej ugodowości mogą być narażone na zaburzenia psychiczne o charakterze aspołecznym lub narcystycznym.

Przyczyny takiego związku można by upatrywać odwołując się do wcześniejszej obserwacji, gdzie stwierdzono, że dziewczęta karane fizycznie preferują gry RPG jako narzędzie do oderwania się od rzeczywistości. Stosowanie kar cielesnych może

zaowocować ukształtowaniem się osobowości o obniżonej ugodowości. Niewykluczone, że wyniki grupy dziewcząt karanych fizycznie wpływają na ujawnienie zależności pomiędzy preferowaniem gier RPG a niższą ugodowością.

Inną przyczyną takiego stanu rzeczy może być treść gier RPG. Są to gry pozwalające na identyfikację z bohaterem oraz na kierowanie jego poczynaniami z dużym zakresem swobody. Często to gracz sam decyduje, czy jego postać w grze ma być „dobra” czy „zła”, „pozytywna” czy „negatywna”. Być może gry RPG dzięki oferowanej swobodzie wyborów, dają osobom o niższej ugodowości możliwość bezpiecznego wyrażania tendencji społecznych. Ta koncepcja nie tłumaczy jednak braku podobnej zależności w przypadku chłopców.

Zależność ta może być również związana z opisywaną wcześniej podwyższoną ogólną agresywnością u dziewcząt preferujących gry RPG. Z jednej strony mogłoby to oznaczać, że gry takie szczególnie odpowiadają ujawnieniu i wyładowaniu skłonności agresywnych dziewcząt, z drugiej jednak strony zależność ta może odzwierciedlać po prostu powiązania podwyższonej agresywności z obniżoną ugodowością.

Ostatnią z wykrytych zależności jest związek pomiędzy preferowaniem przez dziewczęta strategii ekonomicznych a podwyższoną otwartością na doświadczenie. Osoby takie chętniej poznają świat i doświadczają nowych sytuacji, są twórcze, bardziej refleksyjne i skłonne do poszukiwania nowych rozwiązań.

Związek tej cechy ze strategiami ekonomicznymi może mieć podłoże w treści tych gier. Zwykle wymagają one podejmowania przemyślanych decyzji, strategicznego planowania oraz umiejętności analizowania własnych doświadczeń. Z tego względu gry takie mogą stanowić wyzwanie dla osób o wyższym wskaźniku otwartości. Ta teoria nie stoi również w sprzeczności z brakiem analogicznej zależności u chłopców, ponieważ w ich przypadku związek ten również jest widoczny, jednak nie jest on istotny statystycznie. Być może większe nasilenie rozpatrywanej korelacji u dziewcząt wiąże się po części z tym, że generalnie mają one wyższą otwartość na doświadczenie od chłopców. Jest też możliwe, że gry ekonomiczne po prostu w większym stopniu korespondują z otwartością na doświadczenie u dziewcząt niż u chłopców ze względu na jakieś czynniki intrapsychiczne, charakterystyczne dla płci.

Mając na uwadze powyższe analizy, można powiedzieć, że udało się wykryć wiele różnorodnych zależności pomiędzy preferowaniem różnych rodzajów gier komputerowych a osobowością. Wygląda na to, że niektóre cechy określonych gatunków

gier pociągają szczególnie osoby o pewnym ukierunkowanym profilu cech osobowościowych.

Należy też pamiętać, że mogą istnieć powiązania pomiędzy cechami osobowości a wskaźnikami agresywności. Przykładowo, osoby o niskiej ugodowości będą wykazywały z dużym prawdopodobieństwem podwyższony poziom agresji. Stąd, jeżeli preferowanie danego rodzaju gier wiąże się z podwyższoną agresywnością, automatycznie wzrasta prawdopodobieństwo zaobserwowania u takiej osoby niższego poziomu ugodowości

Wygląda na to, że preferowanie danego gatunku gier komputerowych może być zarówno skutkiem posiadania określonych cech charakteru, jak i konsekwencją działania czynników kształtujących osobowość czy agresywność.

Biorąc pod uwagę wyniki powyższych analiz można orzec, że hipoteza H<sub>4</sub> została potwierdzona.

#### **Hipoteza H<sub>5</sub>:**

Hipoteza H<sub>5</sub> również jest dwuczęściowa. Pierwsza jej część zakłada, że istnieją różnice w poziomie agresywności pomiędzy osobami preferującymi gry zawierające dużo elementów przemocy i brutalności, a osobami nie przepadającymi za tego typu grami. Druga część zakłada, że osoby preferujące „agresywne” gry różnią się od osób stroniących od takich gier również pod względem cech osobowości.

W celu weryfikacji hipotezy H<sub>5</sub> wyodrębniono z grupy badanej osoby preferujące gry z dużą ilością przemocy (zwane dalej „graczami agresywnymi”), oraz osoby, które wolą gry o umiarkowanym bądź niskim poziomie elementów agresywnych (zwane dalej „graczami nieagresywnymi”). Selekcja ta odbyła się na podstawie kryteriów przedstawionych w rozdziale 4.4, w opisie ankiety badającej preferencje gier. Graczy agresywnych i nieagresywnych porównano testem t-studenta dla prób nie zależnych pod kątem wskaźników agresywności i cech osobowości. Analizy te zostały przeprowadzone osobno dla obu płci. Wyniki tych analiz przedstawiają Tabela 16 i Tabela 18 dla chłopców, oraz Tabela 17 i Tabela 19 dla dziewcząt.

Tabela 16: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem wskaźników agresywności (chłopcy).

zmienne	gracze nieagresywni; N=12		gracze agresywni; N=40		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
s1	4,50	4,12	7,25	4,52	-1,88	0,06
s2	1,91	1,50	2,70	2,91	-0,89	0,37
s3	7,75	4,00	7,55	3,67	0,16	0,87
s4	<b>4,83</b>	<b>2,72</b>	<b>7,87</b>	<b>3,56</b>	<b>-2,72</b>	<b>0,01</b>
s5	3,66	2,64	5,80	4,25	-1,63	0,10
s6	5,50	4,52	5,80	3,47	-0,24	0,80
s7	7,66	3,98	7,87	4,64	-0,14	0,88
s8	2,50	3,11	4,15	4,24	-1,24	0,21
sK	13,75	5,57	13,15	5,80	0,31	0,75
sO	<b>7,75</b>	<b>5,78</b>	<b>11,75</b>	<b>4,63</b>	<b>-2,47</b>	<b>0,02</b>
S	6,41	5,08	9,95	6,49	-1,72	0,09
U	12,59	5,32	15,43	5,81	-1,51	0,14
Z	19,33	12,13	23,63	11,89	-1,09	0,28
WO	54,33	25,95	69,60	26,98	-1,73	0,08

Porównanie graczy preferujących gry o charakterze agresywnym z graczami wolącymi gry o umiarkowanej bądź niskiej agresywności zdaje się sugerować niewielkie różnice w poziomie wskaźników agresywności pomiędzy tymi dwoma grupami. Znaczące różnice dotyczą jedynie wskaźnika agresji nieświadomionej (s4) oraz skłonności do działań odwetowych (sO). Oznaczać by to mogło, że gracze preferujący gry „agresywne” ujawniają zachowania pozornie nieagresywne, świadczące jednak o ukrytych agresywnych skłonnościach. Otwartą agresję okazują częściej niż pozostali gracze jedynie w sytuacjach gdy są prowokowani, zaczepiani lub pokrzywdzeni. Działania odwetowe charakteryzują się tym, że agresor przekonany jest, że moralna racja stoi po jego stronie. Kieruje nim zwykle chęć zadośćuczynienia subiektywnie pojmowanej sprawiedliwości. Być może chłopcy ci mają wewnętrzną potrzebę „walki w słusznej sprawie”, którą projektują na gry zawierające przemoc.

Należy zauważyć, że wbrew powszechnej opinii, że granie w brutalne gry jest silnie związane z tendencjami agresywnymi jednostki, powyższe wyniki sugerują zależność taką jedynie w niewielkim zakresie. Prawdopodobnie inne czynniki determinują agresywność u chłopców w znacznie większym stopniu.

Tabela 17: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem wskaźników agresywności (dziewczęta).

zmienne	gracze nieagresywni; N=47		gracze agresywni; N=10		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
s1	7,02	4,63	5,90	3,60	0,72	0,47
s2	2,68	2,66	3,20	1,99	-0,58	0,56
s3	7,53	3,66	7,80	3,39	-0,21	0,83
s4	3,77	3,04	5,60	3,53	-1,68	0,10
s5	4,85	3,64	5,90	3,98	-0,82	0,42
s6	4,74	4,11	6,00	4,19	-0,87	0,39
s7	7,89	4,18	7,70	4,47	0,13	0,90
s8	<b>1,74</b>	<b>2,50</b>	<b>4,40</b>	<b>3,72</b>	<b>-2,79</b>	<b>0,01</b>
sK	14,53	4,71	12,90	3,96	1,02	0,31
sO	<b>7,53</b>	<b>5,04</b>	<b>11,60</b>	<b>6,22</b>	<b>-2,22</b>	<b>0,03</b>
S	9,70	6,59	9,10	4,86	0,27	0,79
U	11,30	5,40	13,40	5,17	-1,13	0,27
Z	19,23	11,07	24,00	13,14	-1,20	0,24
WO	55,23	27,30	67,20	28,11	-1,25	0,22

Powyższe dane wskazują na to, że dziewczęta preferujące gry z dużą ilością elementów przemocy i brutalności mają podwyższone wskaźniki agresji fizycznej (s8) oraz skłonności do czynności odwetowych (sO). Należy zaznaczyć, że czynnik agresji fizycznej jest znacznie silniejszym predykatorem zachowań agresywnych, niż czynnik agresji nieuświadomionej. Oznacza to, że podobnie jak chłopcy, dziewczęta te są skłonne do reagowania agresją na prowokacje czy zaczepki, ale częściej im się zdarza również angażować w konflikty nie sprowokowane. W takich sytuacjach mają one tendencje do korzystania z siły fizycznej.

W przypadku dziewcząt wyraźniej niż u chłopców widać związek między preferowaniem „agresywnych” gier a wskaźnikami agresywności. Być może u chłopców zależność ta zaciera się częściowo przez fakt, że chłopcy generalnie są bardziej agresywni od dziewcząt. Dziewczyny przeważnie wolą unikać gier z dużą ilością przemocy, co może się wiązać z większą wrażliwością na agresję i brutalne sceny. Potwierdza to międzypłciowa dysproporcja w ilości osób zakwalifikowanych do grup graczy agresywnych. Odsetek dziewcząt, którym „agresywne” gry odpowiadają może się zatem różnić od swoich rówieśnic pod względem nasilenia wskaźników agresywności bardziej, niż w przypadku chłopców. Takim dziewczynom treść brutalnych gier może odpowiadać, gdyż mogą one dawać upust swoim agresywnym impulsom w świecie gry.

Tabela 18: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem cech osobowości (chłopcy).

zmiennie	gracze nieagresywni; N=12		gracze agresywni; N=40		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
<b>Neurotyczność</b>	5,75	1,54	5,30	2,16	0,67	0,51
<b>Ekstrawersja</b>	5,67	1,87	6,00	1,65	-0,60	0,55
<b>Otwartość</b>	4,58	1,56	3,78	1,46	1,66	0,10
<b>Ugodowość</b>	5,67	2,10	5,72	1,84	-0,09	0,93
<b>Sumienność</b>	5,83	2,37	5,92	1,64	-0,15	0,88

Analiza danych wskazuje, że różnice osobowościowe pomiędzy graczami agresywnymi a nieagresywnymi płci męskiej są niewielkie, i nie osiągają progu istotności statystycznej. Najbardziej wyraźna różnica jest w poziomie otwartości na doświadczenie, i wskazuje na to, że gracze agresywni mogą być mniej elastyczni w myśleniu, mniej wrażliwi estetycznie i mniej refleksyjni od graczy nieagresywnych.

Tabela 19: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem cech osobowości (dziewczęta).

zmiennie	gracze nieagresywni; N=47		gracze agresywni; N=10		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
<b>Neurotyczność</b>	5,77	2,07	4,90	1,60	1,25	0,22
<b>Ekstrawersja</b>	<b>5,89</b>	<b>1,83</b>	<b>7,60</b>	<b>1,26</b>	<b>-2,80</b>	<b>0,01</b>
<b>Otwartość</b>	4,74	1,39	4,70	1,06	0,10	0,92
<b>Ugodowość</b>	5,79	2,20	6,00	1,94	-0,28	0,78
<b>Sumienność</b>	6,38	1,95	6,30	2,11	0,12	0,90

Powyższe dane wskazują na to, że dziewczęta należące do graczy agresywnych są bardziej ekstrawertyczne od swoich rówieśniczek z grupy graczy nieagresywnych. Oznacza to, że są one bardziej przyjacielskie i towarzyskie, częściej wykazują oznaki dobrego nastroju, są skore do zabawy, poszukiwania stymulacji i nowości. Jest dość prawdopodobne, że to właśnie potrzeba stymulacji sprawia, że dziewczęta te sięgają chętniej po gry z elementami przemocy i brutalności.

Z analizy przedstawionych danych wyłania się portret osób preferujących granie w gry o charakterze agresywnym. Dziewczęta preferujące gry „agresywne” są z jednej strony bardziej skłonne do przemocy fizycznej i do mściwości, z drugiej jednak strony wydają się być bardziej towarzyskie i skłonne do przeżywania pozytywnych emocji.

Połączenie takich cech może sugerować, iż są one po prostu bardziej żywiołowe i spontaniczne. Jest możliwe, że przejawiane przez nie tendencje agresywne rzadko wykraczają poza koleżeńskie przekomarzenie się, siłowanie, czy też „pacnięcie” dokuczliwego rówieśnika.

Z drugiej strony chłopcy preferujący gry z dużą ilością przemocy i brutalności wydają się mieć pewien „potencjał” do działań gwałtownych czy agresywnych, jednakże najprędzej ujawniają go w sytuacjach zagrożenia, gdy mają poczucie, że działanie przeciwko danej osobie jest uzasadnione przez jej wrogie zachowanie.

Wnioski wyciągnięte z powyższych danych powinny być rozpatrywane ze szczególną ostrożnością, ze względu na małą ilość dziewcząt zakwalifikowanych do grupy graczy agresywnych, oraz małą ilość chłopców zakwalifikowanych do grupy graczy nieagresywnych.

Powyższe analizy pozwalają uznać hipotezę  $H_5$  za częściowo potwierdzoną.

#### **Hipoteza $H_6$ :**

Hipoteza  $H_6$  zakłada, że osoby preferujące gry z dużą zawartością przemocy i brutalności różnią się od osób preferujących gry o umiarkowanej lub niskiej zawartości przemocy i brutalności pod względem ilości czasu spędzanego na graniu w gry komputerowe. W celu weryfikacji tej hipotezy wyodrębniono „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” analogicznie jak przy weryfikacji hipotezy  $H_5$ . Grupy te porównano testem t-studenta dla grup niezależnych pod kątem spędzanego na graniu czasu. Porównania zostały przeprowadzone osobno dla obu płci. Ich wyniki prezentuje Tabela 20 dla chłopców, i Tabela 21 dla dziewcząt.



Tabela 20: Czas spędzany przy grach przez graczy agresywnych i graczy nieagresywnych (chłopcy).

zmienne	gracze nieagresywni; N=12		gracze agresywni; N=40		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
<b>czas ogólny</b>	<b>9,75</b>	<b>7,53</b>	<b>22,13</b>	<b>14,42</b>	<b>-2,84</b>	<b>0,01</b>
<b>czas obliczony</b>	<b>14,25</b>	<b>13,91</b>	<b>25,10</b>	<b>14,73</b>	<b>-2,26</b>	<b>0,03</b>
<b>czas uśredniony</b>	<b>12,00</b>	<b>9,35</b>	<b>23,61</b>	<b>14,20</b>	<b>-2,66</b>	<b>0,01</b>

Tabela 21: Czas spędzany przy grach przez graczy agresywnych i graczy nieagresywnych (dziewczeta).

zmienne	gracze nieagresywni; N=47		gracze agresywni; N=10		istotność różnic	
	M	SD	M	SD	t	p<0,05
<b>czas ogólny</b>	<b>5,62</b>	<b>4,65</b>	<b>11,20</b>	<b>6,37</b>	<b>-3,23</b>	<b>0,00</b>
<b>czas obliczony</b>	<b>6,53</b>	<b>5,53</b>	<b>15,40</b>	<b>8,45</b>	<b>-4,17</b>	<b>0,00</b>
<b>czas uśredniony</b>	<b>6,07</b>	<b>4,98</b>	<b>13,30</b>	<b>6,79</b>	<b>-3,90</b>	<b>0,00</b>

Powyższe wyniki wskazują na to, że zarówno u chłopców jak i u dziewcząt preferowanie gier o dużym stopniu agresywności jest silnie powiązane z większą ilością czasu spędzanego na graniu. Dotyczy to wszystkich trzech wskaźników czasowych stosowanych w tej pracy. Taki związek może mieć kilka różnych przyczyn. Jest możliwe, że gracze lubiący „agresywne” gry są osobami lubiącymi generalnie gry komputerowe bardziej od graczy nieagresywnych, w tym też gry nacechowane przemocą. Istnieje również możliwość, że dla osób, które poprzez granie m.in. w „agresywne” gry zaspakajają w jakiś sposób swoje psychologiczne potrzeby, sama aktywność polegająca na graniu jest znacznie bardziej pociągająca niż dla osób, które grają wyłącznie „rekreacyjnie”. Jest także możliwe, że upodobanie do gier „agresywnych” współwystępuje z upodobaniem do innych gier, w tym również tych gatunków, które są najbardziej czasochłonne.

Ogólny wniosek, jaki można z powyższych danych wyciągnąć wskazuje na to, że im więcej czasu dana osoba spędza przy grach komputerowych, tym większe prawdopodobieństwo, że będzie ona preferowała gry nacechowane przemocą.

Na podstawie przedstawionych dowodów hipoteza  $H_6$  zostaje potwierdzona.

### 5.3 Podsumowanie

Celem przeprowadzonych badań było stwierdzenie, czy preferowanie różnych gatunków gier komputerowych związane jest z cechami osobowości, agresywnością, wybranymi czynnikami środowiska rodzinnego, a także z czasem spędzonym na graniu. Szczególny nacisk został położony na wyodrębnienie zmiennych psychologicznych różnicujących osoby preferujące gry z dużą zawartością przemocy i brutalności od osób wolących gry zawierające umiarkowany lub niski poziom elementów agresywnych. Została także podjęta próba wychwycenia różnic międzypłciowych w preferencjach gatunków gier komputerowych, a także w ilości spędzanego na graniu czasu.

W celu weryfikacji postawionych w tej pracy hipotez, przeprowadzono analizę danych uzyskanych w trakcie badania kwestionariuszami IPISA, NEO-FFI, a także dwoma ankietami autorstwa własnego.

Pierwszym krokiem było ustalenie różnic międzypłciowych w poziomie nasilenia cech osobowości i wskaźników agresywności. Wykrycie istotnych różnic w tym zakresie stanowiło przesłankę ku temu, by traktować chłopców i dziewczęta jako dwie oddzielne grupy badane.

Analiza danych pod kątem hipotez dała następujące rezultaty:

-Potwierdzona została teza, że chłopcy i dziewczęta istotnie różnią się pod względem preferencji różnych gatunków gier komputerowych. Chłopcy wolą gry z gatunku strzelanek, strzelanin FPP, strategii wojennych, RPG, MMORPG, symulacji bojowych i bijatych, dziewczęta natomiast chętniej grają w gry logiczne. Preferowanie pozostałych gatunków gier jest podobne dla obu płci. Okazało się również, że chłopcy, generalnie bardziej niż dziewczęta, wolą grać w gry komputerowe i spędzają przy nich więcej czasu.

-Udało się wykryć zależności pomiędzy ilością spędzanego przy grach czasu a preferowaniem konkretnych gatunków gier. Wśród chłopców najwięcej czasu na granie poświęcają osoby lubiące grać w gry z gatunku strzelanin FPP, strategii wojennych, gier RPG, platformówek oraz gier hazardowych. Nieco słabsza zależność została wykryta też dla gier MMORPG. Natomiast pośród dziewcząt najwięcej czasu przy grach spędzają

preferujące strzelanki, strzelaniny FPP, strategie wojenne i bijatyki. Zależność taka w mniejszym nasileniu dotyczy również symulacji bojowych.

-Udało się również uchwycić istotę wpływu czynników środowiska rodzinnego na preferowanie różnych gatunków gier. Okazuje się, że nie ma istotnej różnicy w preferowaniu różnych gatunków gier u chłopców z rodzin pełnych a u tych z rodzin rozbitych. Występowanie częstych awantur w środowisku domowym również nie predysponuje chłopców do preferowania innych gier niż grywają chłopcy z rodzin, gdzie awantury są rzadkie. Jedynym czynnikiem rodzinnym, jaki zdaje się mieć wpływ na preferowanie przez chłopców gier komputerowych danego typu jest stosowanie kar fizycznych. Wyniki wskazują na to, że chłopcy poddawani takim karom częściej grywają w gry hazardowe.

W odróżnieniu od chłopców, w przypadku dziewcząt rozpatrywane zmienne dotyczące środowiska rodzinnego mają zauważalny wpływ na preferowanie różnych gier. Dziewczęta z rodzin rozbitych częściej grywają w strzelaniny FPP i w bijatyki. Częste awantury najwyraźniej nie sprzyjają preferowaniu strategii ekonomicznych. Natomiast dziewczęta karane fizycznie chętniej grywają w strzelanki, gry przygodowe, RPG i MMORPG, natomiast zdają się unikać strategii ekonomicznych.

-Wychwycono także liczne związki pomiędzy preferowaniem różnych gatunków gier a poziomem wskaźników agresywności i cechami osobowości. U chłopców powiązania te przedstawiają się następująco:

- gry akcji → podwyższony wskaźnik agresji przemieszczonej
- strzelanki → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej
- strzelaniny FPP → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej, agresji ukrytej i agresji kierowanej na zewnątrz, a także podwyższony czynnik skłonności do działań odwetowych oraz ogólny wskaźnik agresji
- przygodowe → podwyższony wskaźnik agresji słownej
- platformowe → podwyższony wskaźnik samoagresji emocjonalnej, agresji przeniesionej, oraz samoagresji
- symulacje bojowe → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej
- hazardowe → podwyższony wskaźnik samoagresji fizycznej

Wśród cech osobowości, z preferowaniem przez chłopców gier sportowych, wyścigów, strzelanek oraz bijatyk, wiąże się z obniżonym poziomem otwartości na doświadczenie. Natomiast upodobanie do gier logicznych wiąże się z podwyższoną otwartością. Dodatkowo, preferowanie gier platformowych stosunkowo silnie wiąże się z podwyższoną neurotycznością, natomiast grywanie w gry hazardowe koresponduje z obniżoną ugodowością.

Dla dziewcząt powiązania te przedstawiają się następująco:

- wyścigi → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej
- strzelaniny → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej i agresji fizycznej, podwyższony czynnik skłonności do działań odwetowych oraz obniżona zdolność kontroli zachowań agresywnych.
- strzelaniny FPP → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej i agresji fizycznej, podwyższony czynnik skłonności do działań odwetowych.
- strategie ekonomiczne → obniżone wskaźniki agresji przeniesionej, agresji fizycznej, agresji skierowanej na zewnątrz oraz ogólnego wskaźnika agresji.
- RPG → podwyższony wskaźnik samoagresji emocjonalnej, agresji ukrytej, oraz ogólny wskaźnik agresji
- MMORPG → podwyższony wskaźnik agresji przemieszczonej
- platformowe → podwyższony wskaźnik wrogości wobec otoczenia, agresji słownej, agresji fizycznej, agresji skierowanej na zewnątrz, agresji ukrytej, oraz ogólny wskaźnik agresji. Większa skłonność do działań odwetowych, obniżona zdolność kontroli zachowań agresywnych.
- hazardowe → podwyższony wskaźnik agresji nieświadomionej, agresji pośredniej, agresji fizycznej, agresji ukrytej, skłonności do działań odwetowych, oraz ogólny wskaźnik agresji.

Preferowanie przez dziewczęta gier z gatunku wyścigów wiąże się z obniżoną neurotycznością oraz podwyższoną ekstrawersją. Wyższa ekstrawersja cechuje też dziewczęta grywające częściej w strzelanki. Preferowanie gier RPG koresponduje z obniżoną ugodowością. Wykryto również związek pomiędzy grywaniem w strategię ekonomiczne a podwyższoną otwartością na doświadczenie.

-Wykryto różnice w nasileniu wskaźników agresywności oraz w poziomie cech osobowości pomiędzy graczmi, preferującymi gry o dużej ilości przemocy i brutalności, a graczami nie przepadającymi za takimi grami. Okazuje się, że chłopcy preferujący gry „agresywne” różnią się od tych wolących gry „nieagresywne” jedynie większym nasileniem wskaźnika agresji nieświadomionej oraz czynnika skłonności do działań odwetowych. Cechy osobowości natomiast nie różnicują tych dwóch grup graczy.

Wśród dziewcząt natomiast, te, które preferują gry agresywne, mają podwyższony wskaźnik agresji fizycznej oraz czynnik skłonności do działań odwetowych. Wśród cech osobowości, od dziewcząt wolących gry „nieagresywne” odróżnia je podwyższona ekstrawersja.

-Ustalono także, że osoby, które preferują gry z dużą zawartością elementów przemocy i brutalności, spędzają przy grach generalnie więcej czasu, niż osoby wolące gry umiarkowanie lub mało agresywne. W tym przypadku reguła ta dotyczy obu płci.

Większość dotychczasowych badań skupiających się na wpływie gier komputerowych na graczy, traktuje je albo jako niezróżnicowaną masę, albo wyodrębnia jedynie „agresywne gry”, które najczęściej reprezentowane są przez strzelaniny FPP. Niniejsza praca poszerza dotychczasowe podejście i wskazuje za celowe, by w badaniach nad powiązaniem gier komputerowych z psychiką ludzką uwzględnić podział gier na poszczególne gatunki. Warto mieć na uwadze różnorodność gier, i pamiętać, że rozmaite ich cechy korespondują z odmiennymi aspektami osobowości.

W niniejszej pracy zwrócono także uwagę na istotność uwzględnienia różnic międzypłciowych w badaniach nad powiązaniem gier komputerowych z determinantami ludzkiego zachowania.

Należy zwrócić również uwagę na istotność kryterium czasowego, gdyż wiele wskazuje na to, że dla psychiki ludzkiej ważne jest nie tylko to, w jakie gry się grywa, ale też jak dużo się w nie grywa. W niniejszej pracy kryterium czasowe pełniło rolę jedynie informacji uzupełniającej. W dalszych badaniach dotyczących związków gier komputerowych z psychiką ludzką, jest to czynnik wart dogłębnego zbadania.

Praca ta otwiera nowy rozdział w badaniach nad grami komputerowymi, uwzględniając czynniki, które dotąd nie były brane pod uwagę. Jednakże jest zaledwie jednym krokiem w kierunku pełnego poznania zależności pomiędzy graniem w gry komputerowe a ludzką psychiką.



## **SPIS TABEL:**

1. Tabela 1. Cechy osobowości i agresywność u chłopców i dziewcząt.
2. Tabela 2: Czas spędzany przy grach przez chłopców i dziewczęta.
3. Tabela 3: Preferowane przez chłopców i dziewczęta gatunki gier komputerowych.
4. Tabela 4: Preferowane gatunki gier komputerowych a czas spędzany na graniu (chłopcy).
5. Tabela 5: Preferowane gatunki gier komputerowych a czas spędzany na graniu (dziewczęta).
6. Tabela 6: Preferencje różnych rodzajów gier przez chłopców z rodzin pełnych i chłopców z rodzin rozbitych.
7. Tabela 7: Preferencje różnych rodzajów gier przez chłopców z rodzin gdzie awantury są częste, oraz z rodzin gdzie awantury są rzadkie.
8. Tabela 8: Preferencje różnych rodzajów gier przez chłopców karanych fizycznie, oraz chłopców nie karanych fizycznie.
9. Tabela 9: Preferencje różnych rodzajów gier przez dziewczęta z rodzin pełnych i dziewczęta z rodzin rozbitych.
10. Tabela 10: Preferencje różnych rodzajów gier przez dziewczęta z rodzin gdzie awantury są częste i z rodzin gdzie awantury są rzadkie.
11. Tabela 11: Preferencje różnych rodzajów gier przez dziewczęta karane fizycznie oraz dziewczęta nie karane fizycznie.
12. Tabela 12: Preferencje gatunków gier a wskaźniki agresywności (chłopcy).
13. Tabela 13: Preferencje gatunków gier a wskaźniki agresywności (dziewczęta).
14. Tabela 14: Preferencje gatunków gier a cechy osobowości (chłopcy).

15. Tabela 15: Preferencje gatunków gier a cechy osobowości (dziewczęta).
16. Tabela 16: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem wskaźników agresywności (chłopcy).
17. Tabela 17: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem wskaźników agresywności (dziewczęta).
18. Tabela 18: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem cech osobowości (chłopcy).
19. Tabela 19: Porównanie „graczy agresywnych” i „graczy nieagresywnych” pod względem cech osobowości (dziewczęta).
20. Tabela 20: Czas spędzany przy grach przez graczy agresywnych i graczy nieagresywnych (chłopcy).
21. Tabela 21: Czas spędzany przy grach przez graczy agresywnych i graczy nieagresywnych (dziewczęta).



## Bibliografia:

1. Aronson, E., Wilson, T.D., Akert, R.M. (1997). „Psychologia społeczna – serce i umysł”
2. Poznań: Zysk i S-ka.
3. Boroń, J., Zyss, T. (1998). „Komputerowy świat iluzji” W: „Charaktery”, 2/1998, s.12-17
4. Borowik-Dąbrowska, E. (2003). „Gry komputerowe - element kulturotwórczy czy piąty koń Apokalipsy?”  
[http://nnmag.net/nn/index.php?redir=mod\\_arts.php&id=50](http://nnmag.net/nn/index.php?redir=mod_arts.php&id=50) 29.04.2006
5. Braun-Gałkowska, M. (1998). „Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dzieci” <http://www.znak.com.pl/eurodialog/ed/przemoc/galkowska.html> 12.05.2006
6. Braun-Gałkowska, M. (2000). „Mechanizmy wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci” W: Gała A. Ulfik I. (red.) „Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci” s.51-55, Lublin: Katedra Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL.
7. Brown, M. (1997). „The portrayal of violence in the media: Impact & implications for policy.” <http://www.aic.gov.au/publications/tandi/tandi55.html> 21.01.2006
8. Brzeziński, J. (2003). „Metodologia badań psychologicznych”. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
9. Budzowski, R. (2006). „Oblicze rynku gier komputerowych”.  
<http://www.klubinformatyka.pl/artukul.php?a=13> 03.01.2006
10. Choynowski, M. (1998). „Agresywność. Pomiar i analiza psychometryczna”. Warszawa: Polskie Towarzystwo Psychologiczne.
11. Klimati, C. (2001). „Młodzi i ezoteryzm” Kielce: Jedność.  
[http://www.opoka.org.pl/varia/sekty/mlodzi\\_i\\_ezoteryzm\\_02.html](http://www.opoka.org.pl/varia/sekty/mlodzi_i_ezoteryzm_02.html) 15.05.2006
12. Drat-Ruszczak, K. (2001). „Teorie osobowości –podejście psychodynamiczne i humanistyczne”. W: Strelau J. (red.) „Psychologia Podręcznik akademicki” Tom 2. s.601-652, Gdańsk: GWP
13. Feder, B. J. (2001). „Fabryka pomysłów, czyli przeprowadzanie zmian”  
[http://www.controlling.info.pl/artyk/pokaz\\_artukul.php3?nr=19](http://www.controlling.info.pl/artyk/pokaz_artukul.php3?nr=19) 11.05.2006

14. Franek, K. (2000). „Intermedium - cyfrowa przyszłość filmu i telewizji”. Warszawa: Wydawnictwa Komunikacji i Łączności.
15. Frączek, A. (2002). „Agresja interpersonalna: opis i analiza z perspektywy psychologii społecznej” W: Zaremska, H. (red.) „Człowiek i agresja” s.43-55, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
16. Gałdowa, A. (1999). „Wprowadzenie”. W: Gałdowa, A. „Klasyczne i współczesne koncepcje osobowości” s.9-35, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
17. Gaś, B.Z. (1980). „Inwentarz Psychologiczny Syndromu Agresji”. Lublin: „Przegląd Psychologiczny” t. XXIII, nr.1 s. 1-14
18. Gerstman, S. (1970). „Osobowość. Wybrane zagadnienia psychologiczne” Warszawa: Państwowe zakłady wydawnictw szkolnych.
19. Godlewski, K. (2005) „Nobilitacja Gier Komputerowych”  
<http://gospodarka.gazeta.pl/gospodarka/1,49621,2530428.html> 16.02.2005
20. Griffiths, M. (2004). „Gry i Hazard. Uzależnienia dzieci w okresie dorastania” Gdańsk: GWP
21. Hall, C.S. Lindzey, G. (1994). „Teorie osobowości” Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
22. Herzberger, S. D. (2002). „Przemoc domowa. Perspektywa psychologii społecznej.” Warszawa: Państwowa Agencja Rozwiązywania Problemów Alkoholowych.
23. Jakubiak, M. (1999). „Czy powinniśmy obawiać się gier komputerowych?” Warszawa: WSPS.
24. Jakubik, A. (2002). „Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI) - Internet Addiction Syndrome (IAS)” <http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=52>  
14.05.2006
25. Jarymowicz, M. (2002). „Poszukiwania źródeł ludzkiej agresywności w wiedzy o ludzkich emocjach.” W: Zaremska, H. (red.) „Człowiek i agresja.” s.173-189, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
26. Karbowniczek, J. (2003). „ Wpływ mass mediów na agresywne zachowania dzieci” W: „Życie Szkoły” nr 7/2003 s. 395-397
27. Kirwil, L. (1992) „Formowanie się agresywności u dzieci” W: „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” nr 10/1992 s. 427-129

28. Kmieciak-Baran, K. (2000). „Młodzież i przemoc. Mechanizmy socjologiczno-psychologiczne” Warszawa: PWN.
29. Kuryś, K. (2001). „Ekran i widz. Wokół problemu zachowań negatywnych” W: Hendrykowska, M., Hendrykowski M. (red.) „Przemoc na ekranie” s.239-248, Poznań: Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu Wydawnictwo Naukowe.
30. Niedźwieńska, A. (1999). „Geneza, struktura i mechanizmy motywacyjne osobowości w ujęciu Alberta Bandury” W: Gałdowa, A. (red.) „Klasyczne i Współczesne Koncepcje Osobowości” s.195-206, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
31. Pasternak, K. (2005). „Ucieczka do rzeczywistości”  
[http://www.przekroj.pl/index.php?option=com\\_content&task=view&id=958&Itemid=49&limit=1&limitstart=0](http://www.przekroj.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=958&Itemid=49&limit=1&limitstart=0) 04.05.2006
32. Rode, D. (2003) „Przemoc wewnątrzmałżeńska – przejawy i psychospołeczne uwarunkowania” W: Poraj, G., Rostowski, J. „Zagrożenia życia rodzinnego” s.180-191, Łódź: Wydawnictwo uniwersytetu łódzkiego
33. Rudniański, J. (1997). „Klasyfikacja, źródła i ocena przemocy w stosunkach międzyludzkich” W: Hołyst, B. (red.) „Przemoc w życiu codziennym” s.5-20, Warszawa: Agencja Wydawnicza CB.
34. Rokicki, J. (2003). „Czas siwych graczy!”
35. <http://www.gamestar.pl/news/news.asp?id=62394> 29.04.2006
36. Siek, S. (1986). „Struktura osobowości”. Warszawa: Akademia Teologii Katolickiej.
37. Siek, S. (1993). „Wybrane metody badania osobowości” Warszawa: Wydawnictwa Akademii Teologii Katolickiej.
38. Sillamy, N. (1996). „Słownik psychologii” Katowice: Książnica.
39. Skorny, Z. (1968). „Psychologiczna analiza agresywnego zachowania się.” Warszawa: PWN.
40. Sobol, E. (red). (1994). „Mały Słownik Języka Polskiego” Warszawa: PWN.
41. Spieczynski, M. (2005). „Gry komputerowe? Za i przeciw”  
<http://twojepc.pl/sprzet.php>  
[http://twojepc.pl/artykuly.php?id=gry\\_komputerowe\\_za\\_i\\_p](http://twojepc.pl/artykuly.php?id=gry_komputerowe_za_i_p) 06/09/05

42. Sternberg, J. (1999). „Wprowadzenie do psychologii” Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne S.A.
43. Steuden, S. (2000) „Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dzieci. Podsumowanie sesji” W: Gała A. Ulfik I. (red.) „Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci” s. 56-59, Lublin: Katedra Psychologii Wychowawczej i Rodziny KUL
44. Szczechowicz, R. (1999). „Przemoc w grach komputerowych a jej potencjalny wpływ na zachowania agresywne użytkowników” Poznań: Instytut Psychologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
45. Szmigielska, B. (1999). „Społeczno-uczeniowa teoria osobowości Juliana B. Rottera”. W: Galdowa, A. (red.) „Klasyczne i Współczesne Koncepcje Osobowości” s. 209-222 Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
46. Tabor, M. (2004) „Znów rosną przestępstwa?” Gazeta policyjna 18/2004  
<http://www.gazeta.policja.pl/archiwum/1804/s2a4.html> 25.09.2006
47. Tyliński, M. (2006) „Coś tu nie gra”  
[http://www.trybuna.com.pl/n\\_show.php?code=2004092009](http://www.trybuna.com.pl/n_show.php?code=2004092009) 04.01.2006
48. Wojciszke, B. (2003). „Relacje interpersonalne” W: Strelau, J. „Psychologia. Podręcznik akademicki” Tom 3, s. 147-186, Gdańsk: GWP.
49. Wójcik, A. (2006). „Zagrożenie uzależnieniem od komputera”  
[http://www.republika.pl/nasza\\_sp77/art\\_zagro.html](http://www.republika.pl/nasza_sp77/art_zagro.html) 14.08.2006
50. Zawadzki, B. Strelau, J. Szczepaniak, P. Śliwińska, M. (1998). „Inwentarz Osobowościowy NEO-FFI Costy i McCrae” Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych Polskiego Towarzystwa Psychologicznego.
51. Zimbardo, P. Ruch, F. (1994). „Psychologia i życie” Warszawa: PWN.
52. Żeromska-Charlińska, J. (2003). „Czynniki ochraniające i zabezpieczające młodzież przed doświadczaniem przemocy” W: Poraj, G., Rostowski, J. „Zagrożenia życia rodzinnego” s. 212-223, Łódź: Wydawnictwo uniwersytetu łódzkiego.

## STRONY INTERNETOWE:

1. [http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_komputerowa](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa) 03.01.2006
2. <http://www.pong-story.com/> 21.04.2006
3. <http://forum.princed.com.ar/pop1/historia.html> 21.04.2006
4. <http://frontier.klasyka.do.pl/aboutgame/braben.htm> 30.04.2006
5. [http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry\\_komputerowe](http://pl.wikipedia.org/wiki/Gry_komputerowe) 03.05.2006
6. <http://www.egospodarka.pl/8430,Gry-popularniejsze-niz-muzyka,1,39,1.html>  
03.05.2006
7. [http://egzorczyzmy.katolik.pl//index.php?option=com\\_content&task=view&id=442&Itemid=142&limit=1&limitstart=2](http://egzorczyzmy.katolik.pl//index.php?option=com_content&task=view&id=442&Itemid=142&limit=1&limitstart=2) 15.05.2006
8. [http://www.sciaga.pl/tekst/29023-30-agresja\\_i\\_przemoc](http://www.sciaga.pl/tekst/29023-30-agresja_i_przemoc) 07.09.2006
9. [http://pl.wikipedia.org/wiki/Agresja\\_%28psychologia%29](http://pl.wikipedia.org/wiki/Agresja_%28psychologia%29) 07.09.2006
10. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Przemoc> 07.09.2006
11. <http://www.egospodarka.pl/4958,Molestowanie-seksualne-w-miejscu-pracy,1,20,2.html> 08.09.2006
12. [http://www.krbrd.gov.pl/dzialania\\_brd/IV\\_tydzien\\_brd\\_2\\_agresjanadrodze.htm](http://www.krbrd.gov.pl/dzialania_brd/IV_tydzien_brd_2_agresjanadrodze.htm)  
08.09.2006
13. <http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/1999/KOM115/KOM115.HTM> 08.09.2006
14. [http://www.mswia.gov.pl/index\\_wai.php?dzial=206&id=163](http://www.mswia.gov.pl/index_wai.php?dzial=206&id=163) 08.09.2006

## ZAŁĄCZNIK 1

Chciałbym Was prosić o wzięcie udziału w badaniu naukowym. W całej Łodzi zostanie ono przeprowadzone w sześciu klasach gimnazjalnych, w różnych szkołach. Wasza klasa została wybrana jako jedna z tej szóstki.

Badanie to dotyczy Waszych preferencji odnośnie różnych rodzajów gier komputerowych, jak i Waszych charakterów i niektórych cech osobowości. Ma ono na celu wykazanie, czy cechy osobowości wpływają na wybór takiej a nie innej gry, lub też na granie bądź nie granie w gry komputerowe w ogóle. Niektóre pytania mogą Wam wydawać się dość osobiste. Pamiętajcie jednak, że badanie to jest całkowicie anonimowe, a jego wyniki mają służyć wyłącznie celom naukowym. Dlatego chciałbym Was prosić o poważne potraktowanie tego tematu, i pisanie odpowiedzi zgodnych z prawdą (a nie takich jak np. chcielibyście żeby było, lub uważacie że być powinno itp.).

Jest bardzo ważne, żeby każdy z was pracował samemu. W testach które dostaliście nie ma „poprawnych” lub „niepoprawnych” odpowiedzi. –One mają po prostu pokazać >jacy< jesteście. Jacy jesteście właśnie >Wy<, a nie wasi koledzy czy koleżanki. Dlatego raz jeszcze proszę, żebyście te testy wypełniali samodzielnie.

To badanie jest dobrowolne, tak więc jeśli ktoś z was nie chce brać w nim udziału, nie musi. Lepiej żeby taka osoba nie wypełniała tych testów w ogóle, niż miałyby zrobić to na „odwal się”.

→ czas na pytania

-Rozdam teraz zestawy testów.

## ZAŁĄCZNIK 2:

### ANKIETA:

Odpowiedzi do wyboru zaznacz kółkiem.

1, Zaznacz swoją płeć: Chłopak / Dziewczyna

2, Ile masz lat? .....

3, Czy masz w domu komputer lub konsolę do gier? Tak / Nie

4, Czy grywasz w gry komputerowe lub gry video? Tak / Nie

**Jeżeli wcale nie grywasz w takie gry to nie wypełniaj dalej tej ankiety.**  
(jeśli nie masz w domu komputera ani konsoli, ale grywasz w gry, napisz gdzie grywasz  
.....)

6, Jak dużo czasu spędzasz przy grach w ciągu **jednej doby** (jednego dnia)?

Podaj przeciętną ilość godzin grania w dni powszednie: .....

Podaj przeciętną ilość godzin grania w weekendy: .....

Tak więc w przeciągu całego tygodnia spędzam przy grach mniej więcej  
.....godzin.

7, Podaj kilka tytułów swoich ulubionych gier; takich w które najchętniej grywasz (grywałeś/łaś), które dobrze wspominasz, lub do których chętnie wracasz. Jeśli nie pamiętasz tytułu, opisz krótko co się w danej grze robiło (na czym polegała)

.....  
.....  
.....  
.....

8, Poniżej wymienione są różne gatunki gier komputerowych. Oceń na ile lubisz poszczególne typy gier i postaw przy każdym z nich cyferkę od 1 do 4, oznaczającą:

1= Nie grywam w takie gry!

2= Może kilka razy zdarzyło mi się w taką zagrać, ale raczej nie przepadam.

3= Czasem grywam w ten rodzaj gier, ogólnie jest OK.

4= Najchętniej i najczęściej grywam właśnie w te gry!

Cyfry te zaznacz na wykropkowanych polach za opisem każdego z gatunków gier.

Uwaga! Jeśli nazwa któregoś gatunku gier nic Ci nie mówi, kieruj się opisem obok nazwy.

GRY:

Sportowe: To symulacje różnego rodzaju sportów, jak piłka nożna, koszykówka, tenis, bilard itp. ....

Gry akcji (zręcznościowe): Tutaj bohater gry skacze nad przepaściami, unika pułapek, czasem coś ustrzeli, czasem rozwiąże zagadkę itp. Itd. Itp. Itd. ....

Wyścigi: To symulacja wyścigów samochodowych, motocyklowych i innych. ....

Strzelaniny: Czyli gry w których jedną z głównych czynności jest strzelanie. ....

Logiczne: Czyli różnorakie łamigłówki, pasjansy, zagadki na myślenie, szachy, itp. Itd. ....

Strzelaniny FPP: Czyli bieganie z całym arsenałem pod pachą i strzelanie do wszystkiego co się rusza, skrót FPP oznacza że widok w grze jest „z punktu widzenia oczu bohatera” ....

Przygodowe: W tych grach bohater jest częścią fabuły, która rozwija się poprzez dialogi z innymi postaciami, zbieranie przedmiotów i używanie ich w odpowiednich miejscach itp. ....

Strategie ekonomiczne: Czyli różnorakie symulatory zarządzania miastem, klubem piłkarskim, giełdą, czy też nawet rodziną. Zwykle nie obejmują wątków militarnych czy bojowych. ....

Strategie wojskowe: Czyli rozbudowa wojsk i podbój, walka taktyczna. ....

RPG: W tych grach zwykle gra się bohaterem lub drużyną bohaterów, wypełnia się różne misje i zadania, postacie zdobywają doświadczenie i bogactwo, całość zwykle opiera się na głównej fabule. ....

MMORPG: Ogólna zasada podobna jak w grach RPG powyżej, tyle że wszystko odbywa się przez Internet, z współudziałem dziesiątek, setek, nawet tysięcy graczy. ....

Platformówki (zręcznościowe): Gatunek wymierający. Ludzik biega, skacze, czasem strzeli. ....



Bijatyki: Czyli mordobicie. Zestawy wymyślnych ciosów i cała gama przeciwników.

.....

Symulacje bojowe: Czyli „przejażdżki” maszynami bojowymi; myśliwcami, czołgami, statkami i łodziami podwodnymi, a nawet statkami kosmicznymi rodem z Gwiezdných Wojen. Oczywiście wraz z obowiązkowym „testem” broni pokładowej.

.....

Symulacje niebojowe: Dość rzadko spotykane symulacje jazdy samochodem po mieście lub np. lotu samolotem pasażerskim czy turystycznym. Itp., itd.

.....

Gry hazardowe: A więc symulatory kasyna; ruletki, pokera, i innych gier o pieniądze.

.....

9, Jeśli masz jakiś ulubiony rodzaj gier, napisz krótko, co najbardziej lubisz w tych grach, dlaczego w nie grywasz i co ci to daje?

.....  
.....  
.....  
.....

## ZAŁĄCZNIK 3

Na zakończenie odpowiedz proszę jeszcze na trzy krótkie pytania ankietowe:

1. Czy mieszkasz z obojgiem rodziców?

Tak / Nie

2. Czy w twoim domu często dochodzi do awantur lub głośnych sprzeczek?

Tak / Nie

3. Czy w twoim domu stosowane są (lub były) kary cielesne (bicie, "dawanie lania", itp. )?

Tak / Nie