

Agresywne światy – agresja i samoocena a style gry graczy MMORPG

Aggressive Worlds – Aggression, Self-Esteem and MMORPG Gamer Playstyles

Agnieszka Łojczyk, Augustyn Surdyk

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Agnieszka.lojczyk@o2.pl; ORCID: 0000-0003-4623-6257

SurdykMG@amu.edu.pl, ORCID: 0000-0002-1572-1738

Abstract: The article presents the results of research concerning playstyles, aggression and self-esteem among MMORPG players. The aim of the research was to verify the correlation among these three features and establish a preferred playstyle of the gamers. The research was conducted with a questionnaire, via the Internet among 192 men and showed a significant correlation between their level of self-esteem and aggression, as well as between their playstyle and aggressive behaviours and between preferred playstyles among people with high and low self-esteem.

Keywords: research, MMORPG, self-esteem, aggression, playstyles

Homo Ludens 1(12)/2019 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2019

DOI: 10.14746/hl.2019.12.6 | received: 31.12.2018 | revision: 15.08.2019 | accepted: 26.11.2019

1. Gry i przemoc

Połączenie gier (głównie cyfrowych) i przemocy było popularnym i nośnym medialnie tematem jeszcze kilka lat temu. W telewizji i na witrynach internetowych, rzadziej w prasie, można było natknąć się na materiały, które w jednoznacznie negatywnym świetle przedstawiały zarówno gry, jak i graczy.

Były one prezentowane, z jednej strony, jako niezbyt ambitna rozrywka przeznaczona dla społecznych chłopców, z drugiej – jako zagrożenie i źródło agresji. Artykuły nawiązywały do tytułów nowych na rynku, takich jak *GTA V* czy *Hatred*, oraz do gier, które wtedy można było uznać już za „klasyczne”, jak *Doom*. Wykazywały, że przemoc od zawsze była istotą elektronicznej rozgrywki. Starano się przy tym często przeformułować tezę mówiącą, iż gry mogą generować zachowania agresywne, podając za przykład masakrę w Columbine High School (CNN, 2019), strzelaninę w Erfurcie (BBC, 2002) itp. Zaznaczano, że sprawcy grali wcześniej w tzw. brutalne, agresywne gry komputerowe.

Obecnie dyskurs wokół gier zdominowany jest przez tematy zdrowotne (WHO w 2018 roku wpisała do listy zaburzeń psychicznych uzależnienie od gier komputerowych [ICD-11, 2019]) oraz ekonomiczne (chodzi głównie o zagadnienie mikropłatności w grach). Niemniej jednak temat agresji i brutalności w grach nie został zapomniany.

W roku 2011 współautorka niniejszego artykułu przeprowadziła wśród graczy MMORPG ankietę internetową w celu zbadania relacji między ich samooceną, poziomem agresji i stylami gry. Istotne było też pytanie: „Jakie style gry preferują osoby z wysokim, a jakie z niskim poziomem agresji?”. Badanie, przynajmniej częściowo, dostarczyło odpowiedzi na te pytania. Spojrzenie na wyniki z perspektywy czasu oraz w kontekście nowych publikacji umożliwia trafniejszą analizę danych.

1.1. Gry i przemoc w Polsce

Temat gier i przemocy był niejednokrotnie poruszany w polskojęzycznych publikacjach oraz w szeroko rozumianych mediach publicznych. Wiele tekstów podkreślających negatywną rolę gier komputerowych pojawiło się na początku XXI wieku. W tę narrację mocno wpisywała się książka *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej*

w mediach na psychikę dzieci (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, 2002). Publikacja odbiła się głośnym echem i była chętnie cytowana. Autorki, opierając się na teorii Ericha Fromma, przeprowadziły badanie na grupie 171 chłopców. Wyniki wskazywały na współwystępowanie postawy „mieć” oraz większej częstotliwości grania w agresywne gry komputerowe. Postawa „mieć” charakteryzuje się poczuciem niepokoju, zagrożenia, odrębności od świata. Osoby przyjmujące tę postawę są ostrożne, podejrzliwe, konformistyczne, materialistyczne, dążą do kontroli nad innymi, rywalizują, poszukują przyjemności i nagród. Swoją samoocenę budują na tym, co posiadają, wszelkie cierpienia uważają za niezasłużone i niszczące, brakuje im empatii i współodczuwania cierpienia innych. Postawa „mieć” jest przedstawiana jako przeciwieństwo postawy „być” i częściej stwierdzana była u chłopców niegrających w agresywne gry komputerowe.

Jak zostało wspomniane, *Zabawa w zabijanie* odbiła się szerokim echem i mogła przyczynić się do utrwalenia negatywnych stereotypów dotyczących graczy. Spotkała się jednak z krytyką badaczy gier, m.in. członków PTBG (np. Ogonowska, 2002; Filiciak, 2002; Szeja, 2004; Surdyk, 2008b) ze względu na podejrzenie o ewentualne uchybienia merytoryczne i metodologiczne.

Temat agresji w grach był na tyle często poruszany, iż w 2006 roku polskie Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej rozpoczęło pracę nad projektami mającymi na celu ochronę osób nieletnich przed zgubnymi wpływami elektronicznej rozgrywki. Jedną z rozważanych możliwości było wprowadzenie odpowiednich regulacji prawnych czy wręcz cenzury gier i czasopism ich dotyczących. Polskie Towarzystwo Badania Gier, na zaproszenie Ministerstwa, wzięło udział w konferencji nt. „Gry bezpieczne dla dzieci”, w której uczestniczyli także przedstawiciele producentów i dystrybutorów gier oraz periodyków dotyczących gier komputerowych. Efektem prac delegacji PTBG było wypracowane przez nią stanowisko (PTBG, 2006), w którym instytucja opowiedziała się za samoregulacją branży przez wprowadzenie ratingu gier komputerowych m.in. dzięki promocji najpopularniejszego w Europie – wtedy i obecnie – systemu PEGI (Pan European Games Information [Pegi.info]) oraz edukacyjnym akcjom społecznym prowadzonym w szkołach w celu uświadomienia nieletnich (i ich rodziców) o potencjalnych niebezpieczeństwach i niepożądanych

treściach w internecie i grach cyfrowych oraz o stosownych oznaczeniach do tego się odnoszących.

W następnych latach kolejne zespoły powołane przez PTBG uczestniczyły w dalszych pracach nad uregulowaniem powyższych kwestii. W 2007 r. na prośbę Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego zespół ekspertów PTBG przygotował raport w sprawie skierowanej do krajów członkowskich UE ankiety Komisji Europejskiej dotyczącej gier wideo¹. W 2008 r. następna delegacja PTBG została zaproszona do udziału w pracach zespołu ds. przeciwdziałania dyskryminacji nieletnich w elektronicznych środkach masowego przekazu, którego spotkania odbywały się w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów. W pracach zespołu brały udział delegacje odpowiednich władz RP oraz odpowiedniego grona reprezentantów mediów elektronicznych, ruchów społecznych i zaproszonych ekspertów.

Kilka lat później (w 2014 r.) jeden z członków zespołu i współautor niniejszego artykułu został współtwórcą (i pomysłodawcą tytułu) planuszowej gry edukacyjnej dotyczącej tej tematyki – *Odkrywcy Internetu*².

2. Podstawy teoretyczne

Aby ustalić pewien teoretyczny punkt odniesienia dla dalszych rozważań, poniżej postaramy się przytoczyć definicje kluczowych terminów występujących w artykule.

2.1. Definicja RPG i MMORPG

Istnieje wiele definicji gier i zabaw w ujęciu ogólnym, często już uznanych za klasyczne (np. Huizinga, 1985 [1938]; Caillois, 1997 [1958]), oraz

.....
¹ Stanowisko, w postaci odpowiedzi na pytania postawione w ankiecie, w całości dostępne jest na stronie PTBG (2007).

² Gra została skonstruowana w 2014 r. ramach projektu dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, a zrealizowanego przez Wojewódzką Bibliotekę Publiczną i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu. Była dystrybuowana bezpłatnie w bibliotekach publicznych i podobnych centrach kultury dysponujących świetlicami dla dzieci i młodzieży. Nadal dostępna jest do bezpłatnego pobrania ze strony Wojewódzkiej Biblioteki Publicznej i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu (eWBPKiCAK). Stworzeniu gry towarzyszyły warsztaty dla pracowników bibliotek mające na celu zapoznanie ich z tematyką i przygotowanie do animowania przez nich – w ich placówkach – zajęć edukacyjnych z grą.

współczesnych, odnoszących się w szczególności do gier cyfrowych i prowadzenia badań nad nimi (np. Aarseth, 2004; Juul, 2003; Konzack, 2002; Jenkins, 2007). Swoistej syntezy powyższych podjął się Jacko (2016). Nie ułatwia to zdefiniowania gier MMORPG, niewątpliwie jednak wywodzą się one z klasycznych – narracyjnych – gier fabularnych, dlatego uznaliśmy za stosowne przytoczenie ich definicji zaproponowanej przed laty przez Surdyka (2007b, s. 95–96) – głównie z myślą o odbiorcach, którzy nigdy wcześniej nie zetknęli się z tą formą rozrywki; stąd szczegółowość tejże definicji. Autor wprowadził do niej jednak modyfikacje i uaktualnienia z racji upływu czasu od pierwotnej publikacji i rozwoju branży RPG oraz samych gier³.

Gry fabularne (ang. *role-playing games*) – rodzaj gier towarzyskich (1) z elementami zabawy (2), opartych na narracji (3), niejednokrotnie wymagających od uczestników zdolności aktorskich, rozgrywanych podczas spotkań zwanych sesjami (4). Biorą w nich udział dwie lub więcej osób, z których jedna, najczęściej nazywana mistrzem gry (5), pełni rolę prowadzącego, narratora i arbitra (może mieć pomocników), a pozostałe, zwane graczami (6), odgrywają role postaci, zwanych bohaterami (7), aktywnie współtworząc z prowadzącym fabułę przygody (8), która jest treścią gry. Autorem ramowego planu fabuły, zwanego scenariuszem (9), jest zwykle prowadzący, ale może on też używać już gotowych planów innych osób. Uczestnicy poruszają się w umownym, fikcyjnym świecie, przedstawionym w podręczniku lub serii podręczników (10) danego systemu (11) wraz z dodatkami (12), przy respektowaniu zasad w nich zawartych zwanych mechaniką gry (13), często z użyciem pomocniczych akcesoriów (14) i przy uwzględnieniu czynnika losowego w postaci kostek do gry (15). W trakcie rozwoju fabuły bohaterowie mogą ze sobą współpracować bądź współzawodniczyć, napotykać inne postacie i istoty odgrywane przez prowadzącego, zwane bohaterami/

.....

³ Znaczną część powyższych terminów, jak i elementy socjolektu graczy RPG omówili J. M. Figus (2017) oraz M. Matyka (2014), a temat blogosfery RPG poruszał T. Smejlis (2010). Natomiast temat wybranych potworów w RPG i próbę ich klasyfikacji podejmował H. Duszyński (2012). Dydaktyczne aspekty zastosowania narracyjnych gier fabularnych (RPG) oraz teatralnych gier fabularnych (LARP) poruszali J. Szeja (2000, 2004, 2011a, 2011b), M. Mochocki (2009, 2012), A. Surdyk (2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007a, 2008a) oraz J. Szeja i A. Surdyk (2018). Temat interakcji w narracyjnych grach fabularnych, jak i w ich zastosowaniu w glottodydaktyce – w postaci autorskiej Techniki Gier Fabularnych – podejmowali A. Surdyk (2008c) oraz M. Aleksandrak, I. Gajewska-Głodek, A. Nowicka i Surdyk (2002). Z kolei komunikację w grach MMORPG analizowali J. Zawisza-Smejlis i Smejlis (2006). Aspekty komunikacyjne podręczników RPG rozpatrywała Matyka (2012). Analizą scenariuszy RPG zajmował się Mochocki (2007). Odmianę RPG – *Play-by-Forum* – omawiali Zawisza-Smejlis i Smejlis (2007). Autorami kompleksowego opracowania bibliografii naukowej narracyjnych gier fabularnych w Polsce (do 2015 r.) są S. Krawczyk i R. Dudziński (2016).

postaciami niezależnymi (16) = BN/PN (ang. *Non Player Character* – NPC) lub wrogami (17). Wygrana w grze najczęściej polega na pomyślnym ukończeniu przygody (18), osiągnięciu przez postać lub drużynę postaci (19) jej celu i nagradzana jest przez prowadzącego przydzieleniem uczestnikom tzw. punktów doświadczenia (20) umożliwiających rozwój ich postaci (21). Rozróżnia się wiele rodzajów, gatunków i podgatunków oraz form pokrewnych grom fabularnym (22) ze względu na mechanikę gry, konwencję, jak i świat przedstawiony (23)⁴.

Do podobieństw pomiędzy klasycznymi RPG i MMORPG z pewnością można zaliczyć konwencję gry drużynowej w opozycji do przeciwników i przewagę popularności światów *fantasy* i *science fiction*, w których osadzone są gry, nad innymi. Do najistotniejszych różnic jednak należą (i stanowią – naszym zdaniem – słabość tych drugich): brak bezpośredniego kontaktu ze współgrającymi w MMORPG (rozgrywki odbywają się *online*, a nie *face-to-face* podczas sesji przy wspólnym stole, co jest najwyższą wartością socjalizującą RPG). Brakuje również osoby prowadzącego (mistrza gry), która spełnia niesłychanie ważną rolę w kreowaniu świata i akcji oraz odgrywaniu postaci niezależnych i wrogów.

.....

⁴ Pojęcia wymagające odrębnych definicji: (1) gra towarzyska (w odróżnieniu od zręcznościowej, giełdowej, losowej, liczbowej i innych); (2) zabawa; (3) narracja i jej konwencja/konwencje w grach fabularnych, narracyjna gra fabularna (NGF), interaktywna opowieść; (4) sesja; (5) mistrz gry – funkcje, prawa i obowiązki, inne nazwy prowadzącego, przykłady RPG bez MG (zob. też pkt 22); (6) gracz – funkcje, prawa i obowiązki; (7) postać, bohater, awatar (graficzna reprezentacja postaci gracza w grach komputerowych – w tym cRPG); (8) przygoda – znaczenie w odniesieniu do gier fabularnych; (9) scenariusz – cechy, treść, typ (linearny / nieliniowy / inny) itd., przykłady RPG bez wykorzystania scenariusza (zob. też pkt 22); (10) podręcznik – forma, treść, funkcja, systemy bezpodręcznikowe (zob. też pkt 11); (11) system i jego elementy (zob. też pkt 22); (12) dodatki – forma, treść, funkcja; (13) mechanika gry – tworzenie postaci, mechanika spotkań, walk, wykonywanie różnorodnych testów, specyfika mechaniki w różnych odmianach RPG i formach pokrewnych (zob. też pkt 22); (14) akcesoria w grach fabularnych – rekwizyty, choreografia, charakteryzacja, makiety, figurki itp.; (15) kostki – rodzaje (klasyczne: k4, k6, k8, k10, k12, k20, k30, k100, inne; elektroniczne), cel i sposób wykorzystania, systemy bezkosztowe (zob. też pkt 22); (16) bohater niezależny/ postać niezależna – charakterystyka, funkcja w grze; (17) wróg w grach fabularnych – kategorie (przeciwnik, potwór itd.), cel wykorzystania w przygodzie, bestiariusz (zob. też pkt 12); (18) przygoda, *quest*, kampania, itp.; (19) drużyna; (20) punkty doświadczenia, inne nazewnictwo PD, RPG bez PD (zob. też pkt 21, 22); (21) rozwój postaci, karta postaci, parametry, poziom doświadczenia itd.; (22) rodzaje, gatunki i podgatunki gier fabularnych oraz formy pokrewne – klasyczne, LARP, *New Style*, *Drama*; komputerowe – cRPG, MUD, MMORPG, (kolekcjonerskie) gry karciane, książkowe / paragrafowe, strategiczne, bitewne, korespondencyjne, *Play-by-Forum*, *Play-by-Mail* itd.; (23) typy światów w RPG – *science fiction*, *fantasy*, *steam punk*, baśniowe, sensne, horror, wampiryczne niezaliczane do horroru, historyczne, współczesne i inne.

Osobę tę zastępują algorytmy programu komputerowego. Szczątkowa narracja w MMORPG jest wspomaganą w znacznej mierze wizualizacją komputerową (rozgrywka przebiega na monitorze komputera), co ogranicza udział wyobraźni graczy. Naszym zaś zdaniem jej pobudzenie jest największym atutem narracyjnych gier fabularnych: ma niesłychanie pozytywny wpływ na rozwój ogólnej wyobraźni graczy i tym samym ich rozwój intelektualny.

Na potrzeby badania została przyjęta własna [A.Ł.] definicja, iż MMO to programy komputerowe, które umożliwiają jednoczesną grę wielu osobom we wspólnym, wirtualnym świecie. Gry MMORPG to internetowe wersje gier RPG (narracyjnych gier fabularnych⁵), z którymi wspólnie są zadania („questy”) oraz możliwość rozwoju cech postaci. Dzięki łatwości dostępu, wizualizacji i wielu uczestnikom ten rodzaj rozgrywki zrzęsza znaczną liczbę osób zainteresowanych grą przez internet.

2.2. Typologia zachowań graczy

Zagadnienia odgrywania roli, identyfikacji gracza z postacią, ewolucji postaw graczy (zwłaszcza w kontekście gier fabularnych – tak bliskim MMORPG) były dotąd podejmowane przez szereg badaczy (np. Dawidowicz, 2001; Chmielnicka-Kuter, 2003, 2004a, 2004b, 2005a, 2005b; Montola, Stenros, 2004; Fritzson, Wrigstad, 2006; Galińska, 2007; Krysińska, 2007; Zarzycka, 2007; Chmielewska-Łuczak, Matkowski, 2007, 2008; Krawczyk, 2008, 2009; Busse-Brandyk, Chmielewska-Łuczak, 2009).

Richard Bartle (1996; cyt. za: van Meurs, van Ingen, 2007) był pierwszym, który opracował typologię zachowań graczy grających w MUD-y⁶. Wyróżnił on cztery rodzaje zachowań graczy i nadał im nazwy:

.....
⁵ Tłumaczenie nazwy klasycznych/stolikowych gier fabularnych (RPG) zaproponowane przez Szeję (2004).

⁶ *Multi-User Dungeon* – czyli dosłownie „lochy dla wielu użytkowników”. Są to gry sieciowe rozgrywane przed monitorem komputera. W rozgrywce może brać udział od kilku do kilkuset uczestników jednocześnie. Funkcję prowadzącego rozgrywkę pełni w nich program, który aplikuje uczestnikom wcześniej ustalone reguły gry oraz właściwości przedmiotów i steruje NPC-ami, czyli z ang. *non-playing characters* lub *non-playable characters*. Są to – zgodnie z nazwą – postaci niegrywalne, czyli stanowiące tło dla rozgrywki. Zarówno informacje o otaczającym świecie, jak i o zachowaniach spotkanych osób podawane są w postaci wyłącznie tekstowej. Gracze również używają poleceń tekstowych, aby działać w świecie gry.

- *achievers* – określenie graczy, którzy skoncentrowani są na osiągnięciu bardzo dobrych wyników w grze. Zawsze chcą wygrać, choć nie zawsze jest to możliwe. Dlatego też starają się osiągać jak najlepsze wyniki – przykładowo w rankingach prowadzonych w grze. Szukają jednocześnie silnych przeciwników, aby móc się z nimi zmierzyć.
- *explorers* – starają się na własną rękę zbadać świat gry, zdobyć jak największą wiedzę o nim. Koncentrują się na zdobyciu wiedzy na temat mechanizmów gry. Podobnie jak gracze nastawieni na osiągnięcia, są silnie zanurzeni w świecie gry.
- *socializers* – szukają możliwości kontaktu z innymi graczami. Używają w tym celu wszelkich dostępnych w grze kanałów – takich jak ogólny chat czy prywatne wiadomości. Równie łatwo przychodzi tej grupie rozmowa o grze, jak i o rzeczywistości spoza gry.
- *killers* – osoby narzucające się innym graczom. Zawsze szukają sposobu, by udowodnić swoją wyższość i zdominować innych graczy.

Podczas gdy *achievers* i *explorers* skupieni są na działaniu w uniwersum gry dla samego działania w tym świecie, *socializers* i *killers* traktują ją jako środek do celu. Wśród wymienionych typów właśnie *killers* przejawiają najwięcej zachowań agresywnych. Atakują innych graczy w celu zabicia ich postaci, czerpią satysfakcję z cierpienia innych. Są dumni ze swojej reputacji. Bartle (1996; cyt. za: van Meurs; van Ingen, 2007) podkreśla jednak, iż graczowi nie można przypisać tylko jednego rodzaju zachowania. Zdaje sobie sprawę, że wielu graczy może wykazywać zachowania wszystkich czterech typów. Jest jednak zdania, że zawsze jeden z nich dominuje. Również Richard van Meurs i Erik van Ingen (2007) zaproponowali pięć stylów gry. Ponieważ do tej pory przeprowadzono niewiele studiów na temat osobowości graczy, badacze wzięli pod uwagę relacje między osobowościami i zachowaniami graczy *online* oraz *offline*. Punktem odniesienia była Wielka Piątka, w skład której wchodzi: ekstrawersja, ugodowość, neurotyzm, otwartość na doświadczenia i sumienność.

Na podstawie swoich badań van Meurs i van Ingen wyróżnili pięć stylów gry:

- nastawienie na osiągnięcia (ang. *achieving*). Gracz reprezentujący ten styl chce zdobyć jak największą siłę, lubi podnieść poziom swojej postaci. Dąży do zebrania potężnych magicznych artefaktów, zbroi

i innych cennych przedmiotów. Postać taką wybierają najczęściej młodzi mężczyźni. Są to też osoby o wysokim stopniu sumienności i neurotyczności. Istnieje możliwość, iż silną postacią rekompensują negatywne doświadczenia z przeszłości. Silna postać daje im bowiem możliwość osiągnięcia sukcesu w świecie gry.

- odgrywanie ról (ang. *role playing*). Gracze charakteryzujący się tym stylem koncentrują się na jak najlepszym odgrywaniu postaci, którą wybrali. Są skupieni na świecie gry. Najczęściej ten styl reprezentują kobiety. Są to także osoby charakteryzujące się wysoką otwartością na doświadczenia. Ten styl gry wiąże się z głębszą immersją oraz większym zaangażowaniem wyobraźni.
- styl ekspansywno-konfliktowy (ang. *griefing*). Gracze preferujący ten styl są zazwyczaj irytujący, przez co prowokują zachowania agresywne. Osoby charakteryzujące się tym stylem wykazują chęć manipulacji i dominacji nad innymi graczami. Ich gra jest agresywna, co może wynikać z braku możliwości rozładowania owej agresji w świecie poza grą. Zazwyczaj reprezentują go bardzo młodzi mężczyźni. Wiążą się z nim takie cechy jak niska ugodowość oraz ekstrawersja.
- nastawienie na relacje interpersonalne (ang. *socializing*). Styl gry charakteryzujący graczy, którzy lubią nawiązywać i podtrzymywać znajomości z innymi graczami. Często prowadzą wielowątkowe rozmowy na tematy spoza świata gry. Chętnie pomagają innym graczom i współpracują z nimi. Częściej styl ten wybierają kobiety, zwłaszcza szukające ciekawych kontaktów w pozainternetowej rzeczywistości. Prawdopodobnie cechują je także wysoka ekstrawersja i otwartość na doświadczenia.
- poznanie mechanizmów gry (ang. *exploring*). Styl gry, który charakteryzuje graczy spragnionych wiedzy – w większym stopniu niż siły. Gracze tacy lubią odkrywać uniwersum gry, znają jej najbardziej strzeżone tajemnice. Często szukają błędów w programie. Spędzają na grze ponad godzinę dziennie. Charakteryzują ich otwartość na doświadczenia oraz sumienność.

Van Meurs i van Ingen wysnuwają zatem następujące hipotezy:

1. Osoby, które cechuje wysoki poziom ekstrawersji, mówią więcej i częściej niż pozostałe. Są to jednostki aktywne, istnieje także

- większa szansa, iż odnajdą się w uniwersum gry jako miejsca spotkań. Będą oni dążyć do kontaktu z innymi graczami. Taki styl można odnieść do określeń *socializers* i *killers*. Introwertycy z kolei skupiają się na zagłębianiu się w roli – czyli na stylu *role playing*.
2. Osoby o wysokim stopniu ugodowości chętnie współpracują i podążają za regułami. Prawdopodobnie będą reprezentować styl *socializing* bądź *role playing*. Osoby o niskim stopniu ugodowości częściej mogą być zaliczane do *killers*, *explorers* czy *achievers*.
 3. Sumienność to kolejna cecha, na którą badacze zwrócili uwagę. Osoby sumienne zawsze patrzą na całokształt sytuacji, są rzetelne i niezawodne. Osoby takie mogą dobrze sprawdzić się w stylu *killers*, jak i w *role playing*.
 4. Osoby otwarte na doświadczenia mają wiele zainteresowań i lubią szukać nowych. Najlepiej pasuje do nich typ *explorers*.
 5. Ostatnim czynnikiem jest neurotyzm. Osoby z wysokim jego wskaźnikiem są skłonne do przeżywania negatywnych zdarzeń z przeszłości i koncentracji na negatywnych emocjach. Wykazują nadwrażliwość, nieśmiałość, ale także agresję. Nie ma jednak pewności, jakie cechy mogłyby im zostać przypisane w świecie gry.

Van Meurs i van Ingen podczas opracowywania definicji stylów gry nie skupiali się jedynie na agresji, podstawą do ich rozważań była jednak Wielka Piątka. Pozwoliło to na sprawdzenie korelacji stylów gry z zachowaniami agresywnymi.

2.3. Oceniając samego siebie

Kolejny aspekt osobowości (po stylach gry), na którym warto się skupić, stanowi samoocena (ang. *self-esteem*). Definiujemy ją jako uogólnioną, względnie trwałą ocenę siebie jako osoby. Podczas badania przyjęto dookreślenie definicji tego parametru w ujęciu Morrisa Rosenberga (s. 7–14, 30, 243). Przedstawia on samoocenę jako względnie stałą – negatywną bądź pozytywną – postawę wobec Ja. W tym ujęciu ocenę Ja można traktować jako globalną samoocenę. Jest ona niezależna od innych odczuć wobec obrazu siebie. Oznacza to, że osoba dorosła, mając wysoką samoocenę, może oceniać swoje kompetencje i cechy na poziomie średnim i niskim. Należy podkreślić, że według Rosenberga wysoka samoocena nie równa się poczuciu wyższości. Osoba, która ma wysoką samoocenę, to osoba, która

nie uważa siebie za lepszą od innych, ale za „wystarczająco dobrą”. Należy też oddzielić poziom samooceny od poczucia pewności siebie. Pewność siebie dotyczy bowiem oceny rezultatów wykonanego działania oraz efektów w dziedzinach przede wszystkim sprawnościowych. Rosenberg zwraca uwagę, że obraz *self* (*self-values*) determinują czynniki społeczne. Nikt nie ocenia siebie jako abstraktu, oceny zawsze podporządkowane są pewnym kryteriom. Rosenberg jest zdania, że owe kryteria doskonałości czerpie się z historycznych warunków społeczeństwa, a także charakterystycznych nacisków grup społecznych. O takich grupach można mówić również w przypadku społeczności graczy MMO. Warto tu podkreślić, iż wysoka, ale niestabilna samoocena jest podatna na obniżenie. Osoby posiadające taką samoocenę mają skłonności do odczuwania wrogości, depresji czy gniewu.

2.4. Agresja

Tym sposobem docieramy do ostatniego aspektu badania osobowości, jakim jest agresja.

Istnieją różne typologie zachowań agresywnych. Podzielić je można według modalności reakcji (werbalna – fizyczna), jakości reakcji (działanie – brak działania), bezpośredniości (pośrednie – bezpośrednie), widoczności (jawne – ukryte), wzbudzenia (niesprowokowane – odwetowe), ukierunkowania na cel (wrogie – instrumentalne), trwałości konsekwencji (przejściowe – długotrwałe), liczby zaangażowanych obiektów społecznych (jednostki – grupy) czy typu szkody (fizyczna – psychiczna).

Skonstruowano wiele teorii mówiących o źródłach agresji. Nie wykluczają się one jednak wzajemnie, ale uzupełniają. Podejście biologiczne upatruje źródeł agresji raczej w biologicznej naturze człowieka niż w jego psychice. W ramach tego ujęcia wyróżniamy trzy rodzaje poglądów: etologiczny (agresję jako energię wewnętrzną [Lorenz, 1974]), socjobiologiczny (agresja jako zachowanie przystosowawcze [Daly, Wilson, 1994; Buss, Shackelford, 1997]) czy genetycznobehawioralny (Miles i Carey 1997). Warto podkreślić, że genetycy behawioralni odrzucają pogląd deterministyczny dotyczący zachowań agresywnych.

Kolejną grupę stanowią wyjaśnienia psychologiczne. Pierwszą i jednocześnie pionierską teorią była psychoanalityczna teoria Sigmunda Freuda (1920), który uważał, że agresja jest sposobem na rozładowanie instynktu śmierci (*thanatosu*).

Inna hipoteza postrzega agresję jako popęd skierowanych na cel. Neal Miller (1941) uważał, że może ona być jedną z wielu możliwych reakcji na frustrację. To, czy się pojawi, zależy od wielu zmiennych pośredniczących, takich jak strach przed karą czy brak dostępu do źródła frustracji.

Podejście społeczno-poznawcze dotyczy agresywnych skryptów i przetwarzania informacji społecznych. L. Rowell Huesmann (1988, 1998) uważa, iż zachowania społeczne, także agresywne, kontrolowane są przez zasoby behawioralne, które z kolei przyswajane są w procesie wczesnej socjalizacji, również za pomocą mediów.

Model interakcjonizmu społecznego reprezentowany przez Jamesa Tedeschiego i Richarda Felsona (1994) traktuje agresję jako sposób osiągnięcia celu, a nie cel sam w sobie, a zatem instrumentalnie. Model ten zakłada, iż sprawca działań wyrządzających krzywdę bądź zmuszających inne osoby do uległości miewa trzy cele: kontrolę zachowania innych osób, potwierdzenie i ochronę swojej tożsamości oraz przywrócenie sprawiedliwości. Podkreślić należy, iż model ten kładzie nacisk na to, iż agresja jest jednym z potencjalnych sposobów wpływania na jednostkę.

2.4.1. Przemoc a media

Przemoc w mediach i jej wpływ na agresję budzą zainteresowanie wielu badaczy od początku lat 80. XX wieku. Większość zgadza się, iż agresja w mediach niesie w sobie potencjał szkodliwego wpływu na odbiorców. Istotne jest pytanie o sposób, w jaki przemoc w konkretnych mediach może powodować wzrost agresji.

Prowadzone były badania nad związkiem agresji i gier komputerowych. Craig A. Anderson i Karen E. Dill (2000; cyt. za: Krahe, 2005), przeprowadzając badania nad agresją w związku z grami komputerowymi, doszli do wniosku, iż to właśnie ta zawarta w grach jest groźniejsza niż w pozostałych mediach. Wymienili trzy potencjalne tego powody:

- gry wymagają od gracza roli agresora;
- niezbędne jest w ich przypadku aktywne uczestnictwo, a media takie jak telewizja mogą opierać się na biernym odbiorze;
- gry są uzależniające jako medium stale dostępne i dostarczające wzmocnień.

Badając poziom agresji u graczy MMO, opierano się na teorii Arnolda H. Bussa i Marka Perry'ego (1992). Skupili się oni na czterech aspektach

agresji: fizycznym, słownym, gniewie i wrogości. Agresja bowiem często wiąże się z dwoma ostatnimi odczuciami, dlatego kwestionariusz zawiera podskale badające te dwa czynniki. Mogą one wywoływać negatywne emocje prowadzące do agresji. Gniew, mimo iż silnie powiązany z agresją, zasadniczo nie jest konieczny ani wystarczający, by ją wywołać. Również wrogość może występować niezależnie od agresji. Wypływa z tego wniosek, iż agresja, gniew i wrogość, mimo że nierzadko pojawiają się równocześnie, są trzema całkiem różnymi konstruktami. Z kolei agresja słowna ma na celu poniżenie innej osoby, a fizyczna – zranienie, zadanie bólu.

3. Gracze statystycznie

Na platformie eBadania.pl stworzona została ankieta zawierająca kwestionariusz SES Rosenberga, kwestionariusz agresji BPAQ, kwestionariusz stylów gry oraz metryczkę. Prośbę o udział w badaniu wraz z hiperłączem umieszczono na forach gier MMORPG (*9 Dragons, Aion Online, Battle of the Immortals, Blade and soul, BloodWars, Cabal Online, ConquerPolska Entropia Universe, Guild Wars, Hero Online, Kal Online, Knight Online, League of Legends, Last Chaos, Lineage 2, Lord of the Rings Online, Metinz, MU Online, Rappelz, Requiem, Runes of Magic, Silkroad Online, SUN Sword of the New World, Tantra Online, Vindictus, Voyage Century, Warhammer, World of Warcraft*) oraz na ogólnym forum o grach MMORPG⁷.

Ankiety wypełniło 192 mężczyzn⁸. Ich charakterystyka metryczkowa przedstawia się interesująco. Najliczniejszą grupę wiekową stanowiły osoby w przedziale 16–19 lat. Było to 54,2% badanej populacji. Gracze poświęcali grze od jednej do trzech godzin dziennie (49,7%). Ponad połowa badanych gra również w gry cRPG (55,7%), a zdecydowana większość – tylko w jedną grę MMORPG naraz (72,3%). Warto podkreślić, że przeważająca część badanych (67%) nie grywa w tradycyjne narracyjne gry fabularne. Ponad trzy ćwierci (76%) badanych wybierają awatary płci męskiej. Większość graczy reprezentowała styl gry nastawiony na relacje interpersonalne (26,6%)

⁷ Forum znajdowało się pod adresem: <http://www.mmorpger.pl/vb/forums.php>. Dziś już nie istnieje.

⁸ Ankiety wypełniły również cztery kobiety, lecz z powodu tak niskiej liczby respondentów płci żeńskiej uznano, iż ta podgrupa nie będzie uwzględniona w badaniu.

oraz odgrywanie ról (25%). W najmniejszym stopniu reprezentowany był styl ekspansywno-konfliktowy (2,6%).

Jak już wspomniano, gracze przebadani zostali również pod kątem poziomu samooceny. Rozkład stenów w rozpatrywanej grupie jest bardzo zbliżony do standardowego rozkładu w populacji.

Celem ankiety było wykazanie relacji między samooceną, agresją i stylami gry. Analiza zwraca uwagę na wyniki istotne statystycznie w przypadku korelacji między poziomem samooceny a poszczególnymi czynnikami agresji i jej wskaźnikiem ogólnym, między poszczególnymi stylami gry a poszczególnymi czynnikami agresji oraz na preferowane style gry u osób z wysoką i niską agresją ogólną.

Tabela 1. Korelacja pomiędzy poziomem samooceny a poszczególnymi czynnikami agresji oraz jej wskaźnikiem ogólnym

	Wrogość	Gniew	Agresja fizyczna	Agresja słowna	Agresja – wskaźnik ogólny
Poziom samooceny	-0,459**	-0,233*	-0,54	0,068	-0,269**

* Korelacja jest istotna na poziomie 0,01 (dwustronnie)

** Korelacja jest istotna na poziomie 0,05 (dwustronnie)

Jak wykazuje analiza danych, istnieje odwrotna korelacja między poziomem samooceny a wrogością, gniewem oraz ogólnym wskaźnikiem agresji. Oznacza to, iż im wyższą samoocenę ma gracz, tym niższy wykazuje poziom wrogości, gniewu i ogólnej agresji. Wyniki dla agresji fizycznej i słownej są nieistotne statystycznie.

Jak zostało wspomniane, pojawia się także istotna statystycznie korelacja między poszczególnymi stylami gry a poszczególnymi czynnikami agresji. Jednakże ta korelacja występuje przede wszystkim przy stylu ekspansywno-konfliktowym. Z danych można wnioskować, iż osoby agresywne w świecie *offline* są agresywne również w grach *online*.

Badanie miało również odpowiedzieć na pytanie, jaki styl preferują osoby z wysokim, a jakie z niskim poziomem agresji ogólnej. Za pomocą tabeli krzyżowej zostały przeanalizowane odpowiedzi dotyczące stylu oraz poziomu agresji. Analiza ta wskazała, iż osoby o wysokim poziomie agresji ogólnej najczęściej reprezentują styl nastawiony na relacje

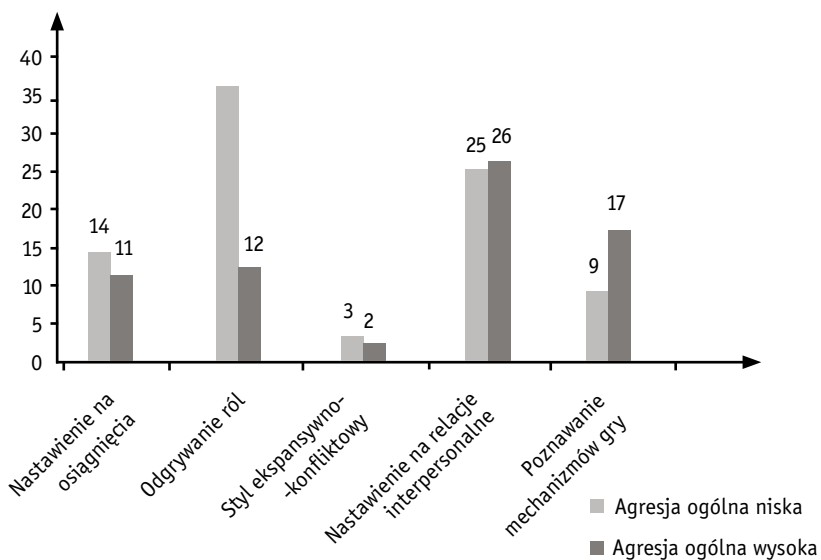
interpersonalne. Natomiast osoby mające niskie wyniki wskaźnika agresji ogólnej najczęściej wybierają odgrywanie ról.

Tabela 2. Korelacja między poszczególnymi stylami gry i poszczególnymi czynnikami agresji oraz jej ogólnym wskaźnikiem

	Nastawienie na osiągnięcia	Odgrywanie ról	Styl ekspansywno-konfliktowy	Nastawienie na relacje interpersonalne	Poznanie mechanizmów gry
Wrogość	0,102	0,156*	0,206**	0,103	0,119
Gniew	-0,018	-0,037	0,316**	0,082	0,009
Agresja fizyczna	-0,078	-0,06	0,315**	0,072	0,017
Agresja słowna	0,026	0,045	0,330**	0,129	0,059
Agresja – wynik ogólny	-0,01	0,03	0,357**	0,113	0,085

* Korelacja jest istotna na poziomie 0,01 (dwustronnie)

** Korelacja jest istotna na poziomie 0,05 (dwustronnie)



Wykres 1. Prezentowany styl gry względem wysokiego i niskiego poziomu agresji ogólnej

4. Konkluzje i perspektywa dalszych badań

Na podstawie przeprowadzonych badań można wyciągnąć wnioski i sformułować dalsze hipotezy dotyczące zachowań społecznych graczy MMORPG. Jednakże nie można przenosić wyników na całą populację graczy.

Rezultaty kwestionariusza wskazują, iż ankietowani gracze MMORPG jawią się jako osoby w większości młode, o zrównoważonej samoocenie. Najczęściej charakteryzuje je styl nastawiony na relacje interpersonalne, który wiąże się z takimi przymiotami osobowości jak wysoka otwartość na doświadczenia i wysoki poziom ekstrawersji. Gracze należący do tej grupy nakierowują się na kontakt z innymi osobami i na współpracę. Drugą pod względem liczebności grupą są gracze dążący do odgrywania ról. Mimo iż najczęściej wybierają go kobiety, był on również jednym z najpopularniejszych stylów gry wśród przebadanych mężczyzn. Warto podkreślić, że ten styl jest charakterystyczny również dla osób z wysoką otwartością na doświadczenia. Sugerować to może, iż gracze MMORPG to w znacznym stopniu osoby szukające – w świecie gry – nowych doświadczeń, niemożliwych w rzeczywistości. Na gry można zatem spojrzeć jako na źródło takich doświadczeń i sposób na nawiązanie kontaktów interpersonalnych.

Badanie BPAQ wykazało, że ankietowani gracze osiągają niższe średnie wyniki w skali agresji względem średnich wyników dla populacji. Mogłoby to sugerować, iż mają oni ogólnie niższy poziom agresji. Pojawia się zatem pytanie, czy wszyscy gracze MMORPG są w mniejszym stopniu agresywni, czy tylko rozpatrywana grupa. Niewykluczone, iż najistotniejszym czynnikiem jest tu wpływ społeczności graczy i środowiska gry na obniżenie poziomu agresji oraz brak tolerancji tych grup względem takich negatywnych zachowań. Analizowane korelacje wskazały, że ze wzrostem agresji ogólnej wiąże się preferencja stylu ekspansywno-konfliktowego. Mimo iż jest to najrzadszy styl spośród preferowanych, istnieje silna zależność właśnie pomiędzy agresywnym stylem gry a poziomem agresji ogólnej. Wszystkie czynniki agresji bardzo silnie korelują ze stylem ekspansywno-konfliktowym. Może to oznaczać, że gracze agresywni podobnie zachowują się w rzeczywistości „pozainternetowej” jak w uniwersum gry. Nie sposób, co prawda, na tej podstawie wnioskować o zachowaniach innych

graczy, jednakże daje to fundament dla hipotezy, iż zachowania poza światem gry są takie same jak w grze, a więc gry nie pełnią roli swego rodzaju „wentylu bezpieczeństwa”, umożliwiając rozładowanie negatywnych emocji. Innymi słowy, gracze agresywni poza grą *online* są agresywni w świecie *offline*, a gracze szukający kontaktów w społecznościach poza grami dużo chętniej nawiązują je też w świecie gry.

Przeprowadzona ankieta pozwoliła na dokładniejszą charakterystykę graczy MMORPG. Trzeba jednak liczyć się z ograniczeniami związanymi z procedurą badawczą. Dlatego też wyników badania nie wolno uogólniać na całą społeczność graczy. Należałoby także przeprowadzić ponowne – również pogłębione – badania na innych grupach użytkowników tego typu rozrywki, aby umożliwić weryfikację uzyskanych wyników.

Literatura

- Aarseth, E. (21 maja 2004). *Genre Trouble*. *Electronic Book Review*. Online: <<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>>.
- Aleksandrak, M., Gajewska-Głodek, I., Nowicka, A., Surdyk, A. (2002). Współpraca dydaktyczna na poziomie zaawansowanym: cele, zasady i formy. W: W. Wilczyńska, *Autonomizacja w dydaktyce języków obcych. Doskonalenie się w komunikacji ustnej* (s. 85–107). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Bacskai, E., Czobor P., Gerevich, J. (2007). The generalizability of the Buss-Perry Aggression Questionnaire. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 16(3): 124–136.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds*. Online: <<http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>>.
- BBC News (26 kwietnia 2002). 18 dead in German school shooting. Online: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/europe/1952869.stm>>.
- Brain, D., Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.
- Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, M. (2002). *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”.

- Buss, A., Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Buss, D. M., Shackelford, T. K. (1997). *Human aggression in evolutionary psychological perspective*. *Clinical Psychology Review*, 17(6), 605-619.
- Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D. (2009). Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości. *Homo Ludens*, 1(1), 61-73.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen”.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2007). Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych, W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 247-254), Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C. (2008). Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę. *Homo Communicativus*, 5(3), 199-211.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2003). Gry fabularne: prezentacja i psychologiczna analiza zjawiska na gruncie teorii wartościowania Huberta J. M. Hermansa. *Roczniki Psychologiczne*, 6(1), 151-171.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004a). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9(2), 124-138.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004b). Od autonarracji do dialogu w sobie: studium przypadku. W: E. Dryll, A. Cierpka (red.), *Narracja. Koncepcje i badania psychologiczne* (s. 275-284). Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Psychologii PAN.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2005a). Role-Playing Game Heroes as Partners of Internal Dialogues. W: P. Oleś, H. J. M. Hermans (red.), *The Dialogical Self. Theory and Research* (s. 231-243). Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2005b). Wyobrażone postacie i ich autorzy. Analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych. *Przegląd Psychologiczny*, 48(1), 53-73.
- CNN Library (24 sierpnia 2019). Columbine High School Shootings Fast Facts. Online: <<http://edition.cnn.com/2013/09/18/us/columbine-high-school-shootings-fast-facts/index.html>>.
- Daly, M., Wilson, M., Evolutionary psychology of male violence. W: J. Archer (red.), *Male violence* (s. 253-288). London: Routledge.

- Dawidowicz, O. (2001). Role playing games a literatura współczesna. W: B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski (red.), *Praktyki opowiadania* (s. 341–368). Kraków: Universitas.
- Doliński, D., Kofta, M. (2000). Znaczenie samooceny. W: J. Strelau, *Psychologia. Podręcznik akademicki* (t. 2, s. 579–581). Gdańsk: GWP.
- Duszyński, H. (2012). Gryfy, harpie, syreny i inne stwory – o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych. *Homo Ludens*, 4(1), 63–86.
- Dzwonkowska, I., Lachowicz-Tabaczek, K., Łaguna, M. (2008). *Samoocena i jej pomiar: SES: polska adaptacja skali SES M. Rosenberga: podręcznik*. Warszawa: PTP.
- eWBPiCAK. *Odkrywczy Internetu*. Online: <<https://wbp.poznan.ekursy.eu/course/view.php?id=27>>.
- Figus, J. (2017). Wybrana leksyka uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG). *Homo Ludens*, 9(1), 79–96.
- Filiciak, M. (2002). Niepotrzebne gry? O zabawie w zabijanie. *Kultura Popularna*, 1(1), 187–191.
- Freud, Z. (1994). Poza zasadą przyjemności. W: Z. Freud, *Poza zasadą przyjemności* (tłum. J. Prokopiuk) (s. 7–58). Warszawa: PWN.
- Fritzon, T., Wrigstad, T. (red.). (2006). *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing*. Knutpunkt. Online: <<http://jeepen.org/kpbook>>.
- Huesmann, L. R. (1988). An information processing model for the development of aggression. *Aggressive Behavior*, 14(1), 13–24.
- Huesmann, L. R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. W: R. G. Geen, E. Donnerstein (red.), *Human Aggression: Theories, Research, and Implications for Social Policy* (s. 73–109). San Diego: Academic Press.
- Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- ICD-11 (2019). 6C51 Gaming disorder. Online: <<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>>.
- Jacko, J. F. (2016). Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna. *Homo Ludens*, 9(1), 65–83.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

- Juul, J. (2000). Co potrafią a czego nie potrafią gry komputerowe. Referat wygłoszony na konferencji Digital Arts and Culture w Bergen. Online: <<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/952>>.
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. W: Copier, M., Raessens, J. (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht: Utrecht University. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>>
- Juul, J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*, W: *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, red. Marinka Copier, Joost Raessens, Utrecht 2003, s. 30-45. Online: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld>>.
- Konzack L. (2002)., *Computer Game Criticism: A method for computer game analysis*, 12-V-2002, Online: <<http://www.vrmedialab.dk/~konzack/tampere2002.pdf>>.
- Krahe, B. (2005). *Agresja*. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Kwapiński, A. (2008). Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej. *Kultura i Historia*. Online: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940>>.
- Krawczyk, S. (2008). Narracja i dialog. Zastosowania psychologii narracyjnej w badaniu narracyjnych gier fabularnych. *Homo Communicativus*, 4(2), 229-237. Online: <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/krawczyk.pdf>>.
- Krawczyk, S. (2009). Ciągle ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych. *Homo Ludens*, 1(1), 137-153.
- Krawczyk, S., Dudziński, R. (2016). Bibliografia polskich tekstów naukowych poświęconych narracyjnym grom fabularnym. W: R. Dudziński, A. Wróblewska (red.), *Gry fabularne. Kultura - praktyki - konteksty* (s. 111-118). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”. Online: <<http://tricksterzy.pl/download/gry-fabularne-kultura-praktyki-konteksty>>.
- Krysińska, D. (2007). Role-playing games a rozwój moralny graczy. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 269-276). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Lorenz, K. (1974). *Civilized Man's Eight Deadly Sins*. New York: Harcourt, Brace, Jovanovich.

- Łojszczyk, A. (2011). *Samoocena, poziom agresji i style gry u graczy MMORPG*. Warszawa: niepublikowana praca magisterska.
- Łukasz, S. (1998). *Magia gier wirtualnych*. Warszawa: Mikom.
- Matyka, M. (2012). Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym. *Homo Ludens*, 1(4), 135-148.
- Matyka, M. (2014). Socjolekt uczestników klasycznych gier fabularnych jako profesjolekt. *Homo Ludens*, 6(1), 101-115.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. W: B. Perron, M. Wolf (red.), *Video Game Theory Reader* (s. 68-69). New York: Routledge.
- van Meurs, R. L. M. (2007). *A study on MUD player types and their real life personality traits*, Online: <http://www.richardvanmeurs.nl/grrc/wp-content/uploads/2011/03/howtoplaythegame_fullversion.pdf>.
- Miles, D. R., Carey, G. (1997). Genetic and environmental architecture of human aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(1), 207-217.
- Miller, N. E. (1941). The frustration-aggression hypothesis. *Psychological Review*, 48(4), 337-342.
- Mochocki, M. (2007). *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*. Gdańsk: niepublikowana praca doktorska.
- Mochocki, M. (2009). Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym. *Homo Ludens*, 1(1), 177-189.
- Mochocki, M. (2012). Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań. *Homo Ludens*, 4(1), 149-171.
- Montola, M., Stenros, J. (red.). (2004). *Beyond Role and Play*. Solmukohta. Online: <<http://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>>
- Myoo, S. (2011). Zapośredniczone emocje (z cyklu „Immersyjne refleksje”). *Kultura i Historia*. Online: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2507>>.
- Ogonowska A. (2002). Zabawa w... badanie, czyli psychologiczne prorocstwa. *Kultura Popularna*, 1(1), 193-198.
- Poznaniak, W. (2003). Przemoc w grach elektronicznych. W: M. Binczycka-Anholcer (red.), *Przemoc i agresja jako zjawisko społeczne* (s. 80-92). Warszawa: Polskie Towarzystwo Higieny Psychiczej.

- PEGI.info. Online: <<https://pegi.info/pl>>.
- PTBG (27 czerwca 2007). Stanowisko Polskiego Towarzystwa Badania Gier w sprawie ankiety Komisji Europejskiej dotyczącej gier wideo. Online: <<http://www.ptbg.org.pl/o-ptbg/ekspertyzy-ptbg>>.
- PTBG (2006). *Rating gier komputerowych*. Online: <<http://www.ptbg.org.pl/o-ptbg/ekspertyzy-ptbg>>.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the Adolescent Self-Image*. Princeton: Princeton University Press.
- Scutti, S. (28 grudnia 2017). WHO to recognize gaming disorder as mental health condition in 2018. Online: <<http://edition.cnn.com/2017/12/27/health/video-game-disorder-who/index.html>>.
- Siekierka, I. (2006). *Kwestionariusz Agresji A. Bussa i M. Perry'ego*. Online: <http://amity.pl/wp-content/uploads/2016/11/kwestionariusz_agresji_is-1.pdf>.
- Smejlis, T. (2010). W kręgu blogosfery RPG. *Homo Ludens*, 2(1), 161-174.
- Strelau, J. (2000). Pięcioczynnikowy model osobowości. W: J. Strelau (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki* (t. 2, s. 546-559). Gdańsk: GWP.
- Surdyk, A. (2002). Technika *Role Play* oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów. W: W. Wilczyńska (red.), *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje* (s. 121-136). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2003). Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta. Poznań: niepublikowana praca doktorska.
- Surdyk, A. (2004). Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta. W: M. Pawlak (red.), *Autonomia w nauce języka obcego* (s. 221-232). Poznań – Kalisz: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2005). Postawy uczących się w dydaktyce języków obcych w ujęciu autonomizującym. W: K. Karpińska-Szaj, *Nauka języków obcych w dobie integracji europejskiej* (s. 275-285). Poznań: Oficyna Wydawnicza „Leksem”.
- Surdyk, A. (2006). Constructivist Character of the Technique of Role-Playing Games and its Autonomizing Values in the Glottodidactic Process. W: E. Lorek-Jezińska, T. Siek-Piskozub, K. Więckowska (red.), *Worlds in the Making. Constructivism and Postmodern Knowledge* (s. 173-185). Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Surdyk, A. (2007a). Innovative communicative games in teaching foreign languages, W: R. Rozalowska-Żądło (red.), *Fremdsprachenlernen im*

- studienbegleitenden Deutschunterricht* (s. 142–159). Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
- Surdyk, A. (2007b). Od Tolkiena do Glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 91–98). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2008a). Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych. *Języki Obce w Szkole*, 6(numer specjalny 1), 167–174.
- Surdyk A. (2008b). Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”. *Homo Communicativus*, 5(3), 27–45.
- Surdyk, A. (2008c). Klasyfikacja interakcji w grach typu *role-playing games* oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych. *Homo Communicativus*, 4(2), 115–125.
- Szeja, J. Z. (2000). Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne. *Polonistyka*, 377(7), 401–405.
- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków. Rabid.
- Szeja, J. (2009). Świat graczy. *Homo Communicativus*, 4(2), 13–21.
- Szeja, J. Z. (2011a). Teatralna gra fabularna (LARP). *Polonistyka*, 483(2), 54–60.
- Szeja, J. Z. (2011b). Teatralne i narracyjne gry fabularne jako aktywizujące metody nauczania, *Homo Ludens*, 3(1), 215–235.
- Szeja, J. Z., Surdyk, A. (2018). Reflections of practitioners: Students participating in school LARPs in 1999–2017 and their transformations in socio-cultural context. *Homo Ludens*, 11(1), 211–227.
- Urbańska-Galanciak, D. (2009). *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Tedeschi, J. T., Felson, R. B. (1994). *Violence, Aggression, and Coercive Actions*. Washington: American Psychology Association.
- Wąłaszewski, Z. (2002). Interaktywność gier komputerowych. W: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku* (s. 404–416). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Wojcisz, B. (2000). *Agresja*. W: J. Strelau (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki*. (t. 3, s. 147–161). Gdańsk: GWP.
- Young, K. (2009). *Addiction to MMORPGs: Symptoms and Treatment*, Bradford PA. Centre For Internet Addiction Recovery. Online: <http://www.netaddiction.com/articles/addiction_to_mmorpgs.pdf>.

- Zarzycka, A. (2007). Paladyn u babci, księżniczka na zakupach. Krea-
cja postaci w narracyjnych grach fabularnych a wzorce osobowe we
współczesnej kulturze zachodniej. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kultu-
rotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. 2, s. 297-306).
Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Zawisza-Smejlis, J., Smejlis, T., (2006). Komunikacja w grach MMORPG.
W: I. Kamińska-Szmaj, T. Piekot, M. Zaśko-Zielińska (red.). *Oblicza
komunikacji*. Kraków: Tertium.
- Zawisza-Smejlis, J., Smejlis, T. (2007). Play-by-forum - inne oblicze gier
fabularnych. W: A. Surdyk (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako
medium, tekst i rytuał* (t. 1, s. 181-187). Poznań: Wydawnictwo Naukowe
UAM.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
10 grudnia 2019.

mgr Agnieszka Łojaszczyk – magister psychologii mediów, entuzjastka technologii
i szeroko rozumianej rozrywki

dr Augustyn Surdyk – adiunkt, założyciel i kierownik Pracowni Badań
Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM w Poznaniu, anglista,
glottodydaktyk, ludolog

Agresywne światy – agresja i samoocena a style gry graczy MMORPG

Abstrakt: Artykuł prezentuje wyniki badania dotyczącego stylów gry, agre-
sji i samooceny graczy MMORPG. Celem badania było sprawdzenie korelacji
między tymi trzema cechami graczy oraz ustalenie preferowanego przez
nich stylu gry. Zostało ono przeprowadzone w formie ankiety, za pośred-
nictwem internetu, na próbie 192 mężczyzn i wykazało istotne korelacje
między poziomem ich samooceny a agresją, stylem gry i zachowaniami
agresywnymi oraz preferowanymi stylami gry u osób z wysoką i niską sa-
moocena.

Słowa kluczowe: badanie, MMORPG, samoocena, agresja, style gry
