

## AGRESYWNÓŚĆ I KONTROLA EMOCJONALNA UŻYTKOWNIKÓW AZJATYCKICH GIER SIECIOWYCH MMORPG

Paweł Izdebski, Agata Górską, Anna Szymanik

Institut Psychologii, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy  
Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz

### AGGRESSIVENESS AND EMOTIONAL CONTROL OF ASIATIC ONLINE MMORPG GAMES' USERS

**Summary.** Using MMORPG computer games, in which users' strong commitment to the game is connected with the influence of the rules prevailing in the virtual world, can lead to the users' aggressive reactions, establishing them and transferring into the real world through modification of cognitive constructs as well as changes in the assessment of the situation and the response choices. Studies conducted on a group of 32 people playing MMORPG of Japanese production shows, that players compared with the control group are more aggressive verbally, often reveal anger as well as it is harder for them to suppress it, easier enter into the emotogenic situations, it is harder for them to control their behavior and they are often guided by affection in it.

**Key words:** aggression, aggressiveness, anger, emotional control, computer games, online games, MMORPG

### Wprowadzenie

Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na codzienne zachowania w rzeczywistości to temat poruszany niejednokrotnie na łamach mediów. Żelazny argument, którym posługują się gracze, brzmi: „przeszedłem X krwawych gier, ale jeszcze nikogo nie zabiłem, więc to nie ma ze sobą związku” (Górska, 2010, s. 9). Należy jednak wziąć pod uwagę, iż zaniechanie dokonania skrajnego aktu agresji, jakim jest zabójstwo, nie oznacza braku oddziaływania agresywnych mediów na jednostkę. Zaangażowanie w wirtualną rozgrywkę może bowiem modyfikować konstrukty poznawcze związane z oceną sytuacji, wyborem danej reakcji i agresją (Anderson, Bushman, 2002; Swing, Anderson, 2007).

---

Adres do korespondencji: Paweł Izdebski, e-mail, pawel@ukw.edu.pl

Gry komputerowe istnieją na rynku od ponad 40 lat, rozwijając się dynamicznie i zyskując coraz większy wpływ na kulturę, społeczeństwo i jednostkę. Ich szczególnym rodzajem są gry typu MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), masowe gry wieloosobowe, w których tysiące użytkowników porusza się w wirtualnym świecie, na wspólnej mapie (Filiciak, 2006). W przypadku takich gier gracz ma możliwość eksplorowania otoczenia, zdobywania umiejętności i wirtualnych dóbr, prowadzenia walk, a także wchodzenia w różnorodne interakcje z innymi graczami dzięki swojej postaci (Choi i in., 2007), zwanej awatarem. Gra umożliwia użytkownikowi wybór profesji, wyglądu postaci, jej uzbrojenia i ekwipunku, a także szkolenia w danej dziedzinie; wszystko to ma zwrotny wpływ na funkcjonowanie postaci w świecie gry.

Gry sieciowe stwarzają możliwości rozwoju wielu umiejętności, między innymi wyobraźni, myślenia przyczynowo-skutkowego, skutecznych metod eksploracji opartych na spostrzegawczości (Green, Bavelier, 2003), szybkości reakcji (Dye, Green, Bavelier, 2009) i zdolności percepcyjnych (Achtman, Green, Bavelier, 2008). Z drugiej strony stanowić mogą zagrożenie. Samo korzystanie z gier internetowych stwarza realne możliwości uzależnienia (Wan, Chiou, 2006), a ich zasady – oparte na elementach walki, poczuciu siły i przynależności oraz rywalizacji, sprzyjają nauce pewnych zachowań poprzez ich doświadczanie (Laszkowska, 2001). Sposób zaangażowania w rozgrywkę, jak to się ma w przypadku gier *Role-Playing*, sprawia, iż wyobrażone postacie, awatary, stanowią w umysłach graczy centrum organizacji doświadczeń (Chmielnicka-Kuter, 2005).

Niejednokrotnie użytkownicy gier RPG (*Role-Playing Game*) projektują na awatara własne cechy (Yee, 2003), wówczas może on stanowić rodzaj indywidualnej nakładki, dzięki której gracz ma możliwość eksperymentowania z własną tożsamością (Jansz, 2005). Gracze bardzo rzadko nazywają postać swoim imieniem (Steinkuehler, Williams, 2006). Anonimowość zapewnia bezpieczeństwo, pozwala na zaangażowanie społeczne bez konieczności wypełniania obowiązków czy ponoszenia konsekwencji. Ponadto anonimowość, pociągając za sobą obniżony wpływ norm społecznych oraz samokontroli, może prowadzić do deindywidualizacji – ztracenia poczucia indywidualności, co skutkować może utratą kontroli nad swoim zachowaniem (Riva, 2001). Gracze, opisując wpływ anonimowości na swoje zachowanie w świecie gry, przyznają się zarówno do posiadania mniejszej ilości zahamowań, jak i podejmowania bardziej beztroskich decyzji, takich, na które nie pozwoliliby sobie w realnym świecie (Messenger i in., 2008).

„Agresywne” gry komputerowe to takie, które „angażują użytkownika w akty agresji skierowane wobec postaci lub/i przedmiotów generowanych przez program komputerowy” (Ulfik-Jaworska, 2005, s. 71). Agresja jest najczęściej usprawiedliwiana, wynagradzana odczuciem satysfakcji lub brakiem kary, demonstrowana przez atrakcyjne dla gracza postacie, z którymi może się on utożsamiać i prowokowana przez sytuacje wymagające aktywnego działania (Ulfik-Jaworska, 2005). W przypadku MMORPG dochodzi jeszcze dodatkowy czynnik, jakim są interakcje z innymi graczami, niejednokrotnie oparte na rywalizacji. Rywalizacja ta może dotyczyć pewnych, ograniczonych zasobów (jak na przykład lepsza zbroja za zabicie

wygenerowanego przez grę potwora), ale również profitów uzyskiwanych po zabójstwie postaci innego gracza. Nawet w grach, gdzie przemoc wobec postaci innych graczy jest w jakiś sposób karana, pewna grupa osób się jej dopuszcza, starając się „obejść” zasady gry.

Badania wskazują, iż pewne elementy gier zawierających przemoc mogą mieć dla użytkowników szczególne znaczenie. Gracze na przykład mogą dążyć do zwycięstwa nad przeciwnikiem, by uzyskać podziw bądź prestiż w grupie (Lim, Lee, 2009). Z kolei w przypadku osób, dla których gry komputerowe stanowią ważny element życia, wydajność w grze może oddziaływać na ich poczucie własnej wartości (Schroeder, Axelsson, 2006; Chiou, Wan, 2006). W sytuacjach szczególnie ważnych dla gracza, w wyniku których świadomie łamie on normy społeczne, interakcje z innym graczem będą charakteryzować się wyższą wrogością, a także większą intensywnością i celowością niż konfrontacja z postacią generowaną przez grę (Schroeder, Axelsson, 2006).

Użytkownicy gier typu MMORPG kierują się różnymi motywacjami przy wyborze sposobu grania. Są wśród nich osoby nastawione na eksplorację świata gry, realizujące w ten sposób elementarne potrzeby, gracze realizujący potrzebę przynależności, użytkownicy zaspokajający potrzeby szacunku i uznania, a także gracze poszukujący ryzyka i możliwości eksperymentowania (Więcek-Janka, 2004). Bartle (1996) dokonał podziału graczy na cztery kategorie: Odkrywców (*Explorels*), Poszukiwaczy towarzystwa (*Socializers*), Wyczynowców (*Achievers*) i Zabójców (*Killers*). Odkrywcy angażują się w grę w celu eksploracji świata. Czas spędzają na odkrywaniu mechanizmów gry, zdobywaniu wiedzy na jej temat, badaniu kontynentu, egzotycznych miejsc i poszukiwaniu rzadkich obiektów. Zdobywanie doświadczenia jest dla nich środkiem prowadzącym do lepszych możliwości eksploracji, zabijanie natomiast uważają za niepotrzebne, a w dużej mierze kłopotliwe, ze względu na niebezpieczeństwo odwetu ze strony zabitej postaci.

Poszukiwacze towarzystwa, grając skupiają swoją uwagę na relacjach z innymi graczami. Wirtualne otoczenie, jakie stwarza gra, jest dla nich tłem, którego poznanie jest koniecznością do zrozumienia, co robią i o czym mówią inni gracze. Poszukiwacze towarzystwa poprzez swoje awatary nawiązują znajomości, prowadzą dialogi, żartują, bawią się z innymi osobami, a często po prostu obserwują inne awatary. Zabójstw dopuszczają się sporadycznie, głównie w charakterze zemsty za śmierć innego gracza.

Wyczynowców pociągają w grze elementy wyzwania i możliwości rywalizacji z innymi, kreowane przez wirtualny świat. Czerpią oni radość ze zdobywania punktów doświadczenia, nowych umiejętności i ekwipunku. Eksploracja świata jest im potrzebna do znalezienia lepszych przedmiotów i nabrania doświadczenia. Zabójstwa innych graczy są dla nich sposobem eliminacji konkurencji oraz szybkiego zyskiwania punktów. Są dumni ze swojego statusu, zwłaszcza gdy zdobycie go nie zabrało im dużo czasu.

Zabójcy z kolei lubią wchodzić w konflikty z innymi graczami, demonstrować swoją siłę i wyższość. Angażują się w grę, by pokonywać innych, zastraszać, zabijać i przejmować punkty doświadczenia. Wysoki poziom rozwoju postaci jest dla nich

warunkiem zwycięstwa. Szczególną satysfakcję sprawia im świadomość, że mogą pokonać każdego gracza. Dyskusję z innymi ograniczają do wymiany informacji na temat tego, jak najlepiej kogoś zabić. Są dumni ze swoich umiejętności walki oraz „groźnej” reputacji.

Zachowania nastawione na agresywną rywalizację można zaobserwować przede wszystkim u Wyczynowców, których celem jest zdobywanie zysków i prestiżu, oraz u Zabójców, którzy czerpią radość z wygrywania walk. W przypadku Wyczynowców zabijanie postaci innych graczy nie ma charakteru personalnego, służy głównie eliminacji konkurentów, Zabójcy natomiast atakują innych graczy i sprawiają im przykrość w celu uzyskania osobistej satysfakcji.

Światy wirtualne gier MMORPG produkcji azjatyckiej, takie jak *Linage II* czy *Aion*, w odróżnieniu od światów innych MMORPG, zdominowane są przez Zabójców i Wyczynowców, gry te bowiem oferują bardzo szerokie możliwości współzawodnictwa między graczami. Najbardziej prestiżowymi, a zarazem najtrudniejszymi osiągnięciami są walki z graczami, prowadzące do zabicia ich awatarów. Śmierć awatara wiąże się z utratą punktów doświadczenia, które trudno zdobyć oraz stratą ekwipunku, w skład którego wchodzi niejednokrotnie przedmioty bardzo rzadkie w świecie gry. Zabójcy i Wyczynowcy angażują się w agresywne walki między sobą, mające na celu zniszczenie przeciwnika, a chęć przeżycia postaci gracza, którego celem gry nie jest współzawodnictwo, wymusza konfrontację z nimi, co z kolei prowadzi do agresji we własnej obronie.

Wiadomo, iż powtarzające się sytuacje związane z agresją powodować mogą zmiany w strukturach poznawczych. Sytuacje takie są podstawą do uczenia się agresywnego reagowania (Weber, Ritterfeld, Mathiak, 2006). Wielokrotne uczestnictwo w sesjach gier komputerowych zawierających przemoc prowadzić może do wzmacniania i automatyzacji zachowań agresywnych oraz wygaszania negatywnych reakcji na brutalne sceny, przejawy i skutki agresji (Anderson, Bushman, 2001). Może przyczynić się do powstawania i utrwalania agresywnych postaw, przekonań, skryptów i schematów oczekiwań (Swing, Anderson, 2007). Częste korzystanie z gier komputerowych zawierających przemoc może mieć swoje konsekwencje w postaci zmian poznawczych i emocjonalnych, zwiększając wpływ czynników wyzwalających agresję, a zmniejszając oddziaływanie jej inhibitorów i powodując zmiany w osobowości jednostki oraz wzrost jej agresywności (Anderson, Dill, 2000; Anderson, Bushman, 2002).

Gry typu MMORPG produkcji azjatyckiej, ze względu na swoją specyfikę, stwarzają możliwości uczenia się zachowań agresywnych zarówno poprzez dawanie możliwości do ich ujawniania, nagradzanie ich, jak i zmuszanie do nich w reakcji na atak. Sposób kreowania swojego awatara pozwala na identyfikację gracza z postacią, przeżywanie gry poprzez nią i wielokrotne angażowanie się w działania oparte na przemocy i rywalizacji. Z założenia więc gry te powinny sprzyjać powstawaniu wymienionych wcześniej zmian w strukturach poznawczych i funkcjonowaniu emocjonalnym u graczy.

Celem przeprowadzonych badań było ustalenie, czy istnieją różnice w poziomie agresywności, sposobie wyrażania gniewu oraz kontroli emocjonalnej pomiędzy

użytkownikami „agresywnych” gier typu MMORPG produkcji azjatyckiej a osobami, które w takie gry nie grają. Założono, iż użytkownicy gier azjatyckich typu MMORPG będą się różnić od osób, które nie grają w tego typu gry, w zakresie:

– komponentów agresji – fizycznej, słownej, wrogości, gniewu, sposobu jego wyrażania oraz ogólnego poziomu agresywności;

– komponentów kontroli emocjonalnej – motywacji emocjonalno-racjonalnej, kontroli sytuacji, pobudliwości emocjonalnej oraz odporności emocjonalnej.

Ponadto postulowano zależność pomiędzy ujawnianiem gniewu a agresją fizyczną, agresją słowną, poziomem gniewu jako cechy, ogólnym poziomem agresywności, motywacją racjonalno-emocjonalną, kontrolą sytuacji, pobudliwością emocjonalną i odpornością emocjonalną. Założono także, iż staż gry oraz ilość czasu poświęcanego na granie oddziaływać będzie zarówno na komponenty agresji, jak i komponenty kontroli emocjonalnej.

## Metoda

### Próba osób badanych

W badaniu wzięło udział 64 pełnoletnich mężczyzn (początkowo grupa badana składała się ze 101 osób, przy czym nie udało się uzyskać danych od wystarczającej ilości grających kobiet) pochodzących z Bydgoszczy, Torunia i Warszawy, z czego połowa grała w grę MMORPG produkcji azjatyckiej – *Aion*, w której należała do jednej gildii. *Aion* jest to gra stosunkowo nowa na rynku europejskim, swoją premierę miała we wrześniu 2009 roku. Gildia, z której pochodzili ankietowani gracze, grała wcześniej w grę *Lineage 2* (również produkcji azjatyckiej), można więc założyć, iż osoby o stażu gry dłuższym niż 3-12 miesięcy grały wcześniej w inną grę typu MMORPG produkcji azjatyckiej. Grupa grających liczyła 32 osoby, a dobór do grupy kontrolnej ( $N = 32$ ) przeprowadzono, dobierając do niej mężczyzn pod względem poziomu wykształcenia i wieku. Osoby z grupy kontrolnej nie grały w gry MMORPG produkcji azjatyckiej. W grupie grających zebrano dane na temat częstości grania oraz stażu.

Badania były dobrowolne, anonimowe, odbywały się w obecności tej samej osoby badającej. Dobór do próby był celowy, prowadzony na podstawie metody „kuli śniegowej”. Spośród pozostałych 80 badanych wyeliminowano wyniki 14 osób grających i 2, które nie grają, ze względu na niską wiarygodność. Wiarygodność szacowano na podstawie braków w odpowiedziach testów, kwestionariusze o 2 i więcej brakach były odrzucane.

Ponieważ jedynie 3 kobiety grające w grę *Aion* wypełniły kwestionariusze, co nie dawało możliwości porównania osób pod względem płci, analizy przeprowadzono tylko na grupie mężczyzn. Kontrolowana była częstość gry (od 14 do ponad 53 godzin tygodniowo) oraz staż (3-5 lat), a także wykształcenie osób badanych (średnie i wyższe). Rozpiętość wieku badanych wynosiła od 19 do 48 lat.



## Pomiar

Do badania użyto następujących narzędzi: Kwestionariusza Agresji (BPAQ) wersji Amity autorstwa Bussa i Perry'ego (www.amity.pl, 2010), w adaptacji Mroziak; Skali Ekspresji Gniewu (SEG) autorstwa Ogińskiej-Bulik i Juczyńskiego (Juczyński, 2001) oraz Kwestionariusza Kontroli Emocjonalnej Brzezińskiego (1984).

Kwestionariusz Agresji służy do pomiaru tendencji agresywnych, w tym agresji fizycznej i słownej, oraz gniewu i wrogości. Składa się z 4 skal, którymi są:

(1) Agresja Fizyczna (PA) – odzwierciedla dążenie do skrzywdzenia, zadania bólu innemu człowiekowi, reprezentuje behawioralny komponent zachowania;

(2) Agresja Słowna (VA) – jej celem jest poniżenie drugiego człowieka, odzwierciedla behawioralny komponent zachowania;

(3) Gniew (A) – łączy się z pobudzeniem fizjologicznym, reprezentuje emocjonalny składnik zachowania;

(4) Wrogość (H) – w jej skład wchodzi uczucia żalu, niechęci i niesprawiedliwości, reprezentuje poznawczy komponent zachowania.

Poprzez zsumowanie wyników w zakresie poszczególnych skal otrzymuje się Wskaźnik Ogólny Agresji (T). Podstawą interpretacji wyników jest natężenie poszczególnych czynników – im wyższe, tym silniejsze przejawianie się danego komponentu w zachowaniu jednostki. Rzetelność testu ustalono na podstawie jego zgodności wewnętrznej; współczynniki *alfa* Cronbacha dla poszczególnych skal wynosiły odpowiednio: PA = 0,85, VA = 0,72, A = 0,83, H = 0,77, T = 0,80. Trafność teoretyczną kwestionariusza określono na podstawie korelacji wyników BPAQ z wynikami testów badających różne komponenty osobowości. Wykazano brak zależności między emocjonalnością a Agresją Fizyczną i Słowną, które stanowią behawioralne składniki agresji, oraz zależność pomiędzy kognitywnym (Wrogość) a afektywnym (Gniew) wymiarem agresji.

Skala Ekspresji Gniewu służy do pomiaru nasilenia gniewu, który nie jest związany z jednym rodzajem specyficznych sytuacji, lecz odnosi się do ogółu sytuacji i przejawianych reakcji na nie. Gniew utożsamiany jest tutaj zarówno z zachowaniami agresywnymi, jak i formami zachowań akceptowanymi społecznie. Test składa się z dwóch skal – Gniewu kierowanego na zewnątrz i Gniewu kierowanego do wewnątrz. Wyniki są przeliczane na skalę stenową.

Rzetelność Skali Ekspresji Gniewu ustalono poprzez oszacowanie jej stabilności bezwzględnej (0,71 dla Gniewu kierowanego na zewnątrz i 0,70 dla Gniewu kierowanego do wewnątrz) oraz zgodności wewnętrznej. Współczynniki *alfa* Cronbacha dla obydwu podskal, obliczone osobno dla każdej kategorii wiekowej badanych, mieszczą się w granicach od 0,73 do 0,83 dla Gniewu kierowanego na zewnątrz i od 0,67 do 0,84 dla Gniewu kierowanego do wewnątrz. Trafność kryterialną kwestionariusza zbadano poprzez korelację wyników z wynikami narzędzi mierzących podobne właściwości. Analizy ujawniły istotne statystycznie korelacje – dodatnią pomiędzy Gniewem kierowanym na zewnątrz, ujemną między Gniewem kierowanym do wewnątrz a wskaźnikami agresji oraz zachowaniami typu A/B. Ze względu na brak standaryzacji wyników dla osób dorosłych interpretacja ograniczać się będzie do porównania dwóch grup – osób grających i niegrających w MMORPG.

Kwestionariusz Kontroli Emocjonalnej służy do pomiaru fizjologicznych, emocjonalnych i poznawczych komponentów kontroli emocjonalnej. Składa się z pięciu skal, takich jak:

(1) Kontrola sytuacji (Ks) – mierzy zdolność osoby do kontrolowania sytuacji, które wiążą się z emocjami, poprzez ich odpowiednie spostrzeganie i interpretowanie, co prowadzi do doznawania pożądaných emocji, odzwierciedla łatwość wchodzenia w sytuacje emotogenne (świadczy o tym wysoki wynik);

(2) Pobudliwość emocjonalna (Pe) – mierzy próg ogólnej pobudliwości emocjonalnej, odzwierciedla fizjologiczny komponent kontroli emocjonalnej;

(3) Motywacja emocjonalno-racjonalna (Mer) – przeciwstawia sobie zachowania motywowane emocjonalnie oraz racjonalnie;

(4) Odporność emocjonalna (Oe) – określa zdolność osoby do kontrolowania własnych zachowań w stanach emocjonalnych (wysoki wynik świadczy o wysokiej kontroli zachowania);

(5) Kontrola ekspresji (Ke) – mierzy zdolność osoby do kontrolowania zewnętrznych przejawów emocji (wysoki wynik świadczy o wysokiej kontroli).

Trafność i rzetelność pięcioczynnikowej wersji Kwestionariusza Kontroli Emocjonalnej są zbliżone do jego trójczynnikowego pierwowzoru, zawierającego skale Kontroli Ekspresji (KE), Odporności Emocjonalnej (OE) oraz Kontroli Antycypacyjnej (jej odpowiednikiem jest Kontrola Sytuacji) (KA). Współczynniki rzetelności dla poszczególnych skal wynoszą:  $KE = 0,83$ ,  $OE = 0,82$ ,  $KA = 0,74$ . Trafność teoretyczną zmierzono metodą badania różnic międzygrupowych. Skale KE i OE cechuje wysoka trafność, w przypadku skali KA jest ona niższa.

## Wyniki badań

Analiz statystycznych dokonano przy użyciu pakietu STATISTICA.

Średnia wieku grupy osób badanych wynosiła 29,8 ( $SD = 7,66$ ), grupy kontrolnej natomiast 27,3 ( $SD = 6,79$ ). Wszystkie osoby badane miały wykształcenie średnie lub wyższe (w grupie graczy 15 osób z wykształceniem średnim i 17 z wyższym, w grupie osób niegrających odpowiednio 18 i 14). Użytkownicy gier MMORPG korzystali z nich średnio 4-6 godzin dziennie, nie mniej niż 14 godzin tygodniowo, w przypadku dwóch osób ponad 53 godziny tygodniowo. Staż gry wynosił średnio cztery i pół roku ( $SD = 0,8$ , czyli w przybliżeniu 2 lata), najkrótszy wynosił rok, najdłuższy nieco ponad pięć lat.

Różnice pomiędzy graczami a osobami z grupy kontrolnej w zakresie poziomu agresywności i sposobu wyrażania gniewu zaobserwować dało się jedynie w przypadku dwóch skal – Gniewu kierowanego na zewnątrz ( $Z = 2,403$ ;  $p = 0,015$ ) oraz Agresji słownej (VA) ( $Z = 2,101$ ;  $p = 0,034$ ), ze względu na brak rozkładów normalnych użyto testu nieparametrycznego  $U$  Manna-Whitneya. Wyniki sugerują, iż gracze charakteryzują się większą skłonnością do ujawniania gniewu i częściej dążą do poniżania innych przy pomocy obelg, przekleństw czy prowokacji słownych niż osoby niekorzystające z gier MMORPG.

Wyniki badań wskazują również na pewne różnice w zakresie komponentów emocjonalnych. Osoby grające w gry MMORPG łatwiej wchodzą w sytuacje emotogenne (Ks), łatwiej dezorganizują się w stanie afektu, trudniej jest im stłumić przeżywane emocje i kontrolować zachowanie pod ich wpływem (Oe), a także częściej niż osoby niegrające kierują się emocjami w swoim zachowaniu (Mer) (zob. tabela 1). Do analizy użyto testu *U* Manna-Whitneya.

Tabela 1. Różnice w zakresie komponentów kontroli emocjonalnej pomiędzy osobami grającymi i niegrającymi w MMORPG

Kontrola emocjonalna	Suma rang		Istotność różnic	
	Osoby grające	Osoby niegrające	Z	p
Kontrola sytuacji (Ks)	1275,5	276,5	<b>-3,156</b>	<b>0,001</b>
Pobudliwość emocjonalna (Pe)	1040	512	0,007	0,994
Motywacja emocjonalno-racjonalna (Mer)	1271	281	<b>-3,095</b>	<b>0,002</b>
Odporność emocjonalna (Oe)	1218,5	333,5	<b>-2,390</b>	<b>0,017</b>

Tylko część hipotez badawczych odnośnie do różnic między grupą graczy w MMORPG produkcji azjatyckiej a osobami, które nie angażują się w tego typu gry, potwierdziła się. Jeśli natomiast chodzi o wzajemne relacje komponentów agresji i kontroli emocjonalnej, dało się zaobserwować zależności pomiędzy ujawnianiem gniewu a agresją fizyczną (PA), słowną (VA), poziomem pobudzenia fizjologicznego (A) i ogólną agresją (T), zarówno w grupie osób grających, jak i w grupie kontrolnej. Dodatkowo w grupie graczy kierowanie gniewu na zewnątrz korelowało ze średniej mocy tendencją do zachowań motywowanych emocjami (Mer). Nie zaobserwowano natomiast zależności pomiędzy ujawnianiem gniewu a odpornością emocjonalną (Oe), zdolności do kontroli sytuacji (Ks) i pobudliwością emocjonalną (Pe) (zob. tabela 2). Do weryfikacji hipotez o wzajemnym oddziaływaniu poszczególnych komponentów zastosowano analizę opartą na współczynnikach korelacji Pearsona dla obu grup.

Staż gry osób grających w MMORPG nie korelował z żadną ze zmiennych, natomiast zaskakujące okazało się, iż częstotliwość gry korelowała ujemnie z pobudliwością emocjonalną (Pe) (z testu korelacji rang Spearmana:  $Z = -0,468$ ;  $p < 0,05$ ). Sugeruje to, iż graczom z czasem coraz trudniej jest wejść w stan emocjonalny pod wpływem bodźców wywołujących emocje. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że pobudliwość emocjonalna, jako fizjologiczny komponent kontroli emocjonalnej, nie obejmuje zdolności do kontrolowania i tłumienia emocji. Trudności związane z fizjologicznym odczuwaniem emocji nie muszą wiązać się ze zdolnością do oddziaływania na własne emocje, gdy już takie się pojawiają.



Tabela 2. Analiza korelacji pomiędzy tendencją do ujawniania gniewu a wybranymi zmiennymi

Wybrane zmienne	Ujawnianie gniewu	
	Osoby grające	Osoby niegrające
Agresja fizyczna (PA)	0,57*	0,59*
Agresja słowna (VA)	0,36*	0,47*
Gniew (A)	0,54*	0,42*
Wskaźnik ogólny agresji (T)	0,68*	0,71*
Motywacja emocjonalno-racjonalna (Mer)	0,42*	0,26
Odporność emocjonalna (Oe)	0,05	-0,06
Kontrola sytuacji (Ks)	0,33	-0,19
Pobudliwość emocjonalna (Pe)	0,32	0,06

\* $p < 0,05$

Analiza przy użyciu korelacji rang Spearmana nie ujawniła znaczących korelacji pomiędzy wiekiem i poziomem agresji, sposobem wyrażania gniewu oraz stażem gry osób badanych. W przypadku natomiast zmiennych dotyczących kontroli emocjonalnej u osób, które nie grają w MMORPG produkcji azjatyckiej, ustalono średniej siły zależność sugerującą spadek odporności emocjonalnej ( $Z = -0,42$ ;  $p < 0,05$ ) wraz z wiekiem, przy czym tendencji tej nie przejawiają gracze. Stwierdzono również istnienie średniej siły związku pomiędzy wiekiem i częstotliwością gry ( $Z = -0,421$ ;  $p < 0,05$ ). Gracze wraz z wiekiem rzadziej korzystają z gier typu MMORPG produkcji azjatyckiej.

Analiza wyników badań nie wykazała istotnych związków pomiędzy wykształceniem osób badanych a ich poziomem agresji, sposobem wyrażania gniewu, kontrolą emocjonalną, stażem i częstotliwością gry.

## Dyskusja

Wyniki badań wskazują na pewne różnice pomiędzy osobami grającymi w gry typu MMORPG produkcji azjatyckiej a osobami, które z gier tych nie korzystają. Gracze częściej niż osoby niegrające przejawiają agresję słowną (por. Anderson, Gentile, Buckley, 2007). Możliwość komunikacji z partnerem interakcji (poprzez chat lub komunikator tekstowy), jaką dają gry azjatyckie typu MMORPG, najwyraźniej sprzyja wyrażaniu gniewu poprzez obelgi i przekleństwa. Takie zachowanie może być spostrzegane jako skuteczny sposób zastraszania przeciwnika, budowania opinii o sobie bądź zdobywania pozycji w hierarchii na serwerze (van der Valk, 2008). Osoby zachowujące się w ten sposób mogą przejawiać tendencję do stosowania agresji słownej także poza światem gry.

Częstsze wyrażanie gniewu przez graczy może wiązać się z osłabieniem mechanizmu kontroli emocji i braku poczucia potrzeby hamowania gniewu, czemu sprzyja bezkarność i anonimowość w świecie gry, który kreuje podłoże dla sytuacji opartych na przemocy i agresywnej rywalizacji (Smith, Lachlan, Tamborini, 2003). W przypadku natomiast gier MMORPG nie potwierdzają się zależności obserwowane w przypadku „agresywnych” gier typu *single-player*, dotyczące m.in. agresji fizycznej, wrogości czy ogólnego wskaźnika agresji (Gentile i in., 2004; Caragney, Anderson, 2005; Swing, Gentile, Anderson, 2009).

Wyniki przeprowadzonych badań ujawniły różnice pomiędzy użytkownikami azjatyckich gier MMORPG a osobami, które z nich nie korzystają, w zakresie komponentów kontroli emocjonalnej. Gracze łatwiej wchodzą w sytuacje emocjonalne, nie zastanawiając się nad konsekwencjami tego faktu, charakteryzują się niższą kontrolą emocjonalną zarówno w zakresie poznawczym, jak i behawioralnym. Może się to wiązać z większą skłonnością do zachowań agresywnych w sytuacjach pobudzenia emocjonalnego. Być może częste korzystanie z „agresywnych” gier prowadzi do utrwalenia i automatyzacji reakcji na sytuacje wywołujące emocje (Swing, Anderson 2007). Analiza sytuacji zastępowana zostaje poprzez nawykowe działanie, oparte na wyuczonych skrypcach. Może to być przekonanie o zwiększeniu własnych możliwości pod wpływem silnego pobudzenia emocjonalnego lub przyzwyczajenie do wyrażania negatywnych emocji w sposób nieakceptowany społecznie. Wniosek ten spójny jest z założeniami dotyczącymi desensytyzacji pod wpływem korzystania z gier (Caragney, Anderson, Bushman, 2007; Bushman, Anderson, 2009).

Tendencję do zwiększania agresywnych zachowań pod wpływem uwalniania negatywnych emocji, takich jak gniew czy złość, zaobserwować można było zarówno w grupie graczy, jak i w grupie kontrolnej. Można natomiast podejrzewać, iż gracze, jako że charakteryzują się niższą kontrolą emocjonalną oraz częściej kierują gniew na zewnątrz, będą przejawiać większą skłonność do agresywnych reakcji pod wpływem afektu.

Zaskakujące jest, iż nie wykryto żadnych zależności między stażem gry a badanymi zmiennymi, natomiast częstotliwość gry wiązała się jedynie z tendencją do odczuwania niższego pobudzenia emocjonalnego. Niewykluczone, że z agresywnością jednostki mają związek nie tyle czas przeznaczony na grę, ile zaangażowanie w rozgrywkę, jej wkład emocjonalny i stopień relacji pomiędzy graczem a jego postacią (Allison i in., 2006). Warto byłoby uwzględnić w przyszłych badaniach fakt utożsamiania się użytkownika ze swoim awatarem. Być może stopień zżycia się gracza z awatarem oddziałuje na pobudzenie emocjonalne w trakcie rozgrywki. Gracze przywiązani do swoich postaci w miarę ich rozwoju mają coraz więcej do stracenia w przypadku podjęcia nieprzemyślanych decyzji. Prawdopodobnie tacy gracze stają się ostrożniejsi i dystansują się od bodźców mogących powodować dotkliwe konsekwencje, a co z tym idzie – generować przykre emocje.

Na uwagę zasługują nie tylko różnice pomiędzy badanymi grupami, ale również podobieństwa. Logicznym wydaje się fakt zwiększania częstości agresywnych reakcji pod wpływem przykrych emocji, jest to bowiem zachowanie charaktery-

styczne dla wielu ludzi w sytuacji napięcia (Anderson, Huesmann, 2003). Brak różnic między grupami sugeruje, iż korzystanie z gier typu MMORPG produkcji azjatyckiej nie oddziałuje na całokształt zachowań agresywnych i emocjonalnych, ale jedynie na pewne ich aspekty – poprzez sytuacje, których gracz doświadcza podczas gry pod postacią swojego awatara. Gracz uczy się danego typu zachowań za pośrednictwem gry, reagowania w określony sposób, radzenia (bądź nieradzenia) sobie z emocjami, następnie „przenosi” nawykowe sposoby działania ze świata wirtualnego do rzeczywistego. Osoby, które nie mają możliwości nauczenia się danego zachowania z gry, będą w tym aspekcie różnić się od graczy, natomiast podobieństwa wskazują, iż w sytuacjach, których gracz nie mógł doświadczyć w grze MMORPG, reaguje podobnie jak osoba niegrająca.

Przy rozpatrywaniu wyników badań w kontekście oddziaływania gier typu MMORPG produkcji azjatyckiej na agresywność i kontrolę emocjonalną należałoby wziąć poprawkę na pewne niedoskonałości. Ze względu na trudny dostęp do graczy oraz częsty opór przed poddawaniem się testom w obawie przed etykietowaniem grupa osób badanych była stosunkowo mała, w dodatku złożona z samych mężczyzn (jak deklarują gracze – niewielka liczba kobiet angażuje się w grę *Aion*), co uniemożliwiało kontrolę oddziaływania płci. Ponadto, osoby z grupy kontrolnej, choć nie grały w MMORPG produkcji azjatyckiej, mogły grać w inne gry, chociażby zawierające przemoc produkcje typu *single-player*. Założeniu temu przeczy natomiast pewien fakt, mianowicie wśród osób z grupy kontrolnej nie zaobserwowano wyników charakterystycznych dla użytkowników agresywnych gier *single-player* (Gentile i in., 2004; Caragney, Anderson, 2005; Swing, Gentile, Anderson, 2009).

Ponadto nie było możliwości zbadania poziomu agresywności i kontroli emocjonalnej graczy przed zaangażowaniem się w grę. Niewykluczone, że obserwowany obecnie poziom agresji u części graczy był podobny, zanim zaczęli oni grać w MMORPG, natomiast w grze sieciowej znaleźli sposób na zaspokajanie swoich potrzeb (zob. typy graczy: Wyczynowcy i Zabójcy) (Więcek-Janka, 2004).

Średnie i wyższe wykształcenie graczy, a także wiek, mogą również w pewnym stopniu oddziaływać na podatność na uczenie się agresywnych i emocjonalnych reakcji. Dojrzały sposób myślenia, charakterystyczny dla osób starszych, sprzyjać może dokładniejszej analizie sytuacji i dystansowaniu się od środowiska gry (Szymanik, Mączyńska, 2010).

Z pewnością powtórzenie badań na większej grupie, złożonej z kobiet i mężczyzn, pozwoliłoby wyciągnąć pełniejsze wnioski. Uwzględnienie natomiast stopnia zżycia się gracza z postacią i kontrola motywacji do gry wniosłyby nowe informacje na temat wpływu gier typu MMORPG produkcji azjatyckiej na przejawianie i kontrolowanie przez graczy agresywnych zachowań.

## Literatura cytowana

- Achtman, R.L., Green, C.S., Bavelier, D. (2008). Video games as a tool to train visual skills. *Restorative Neurology and Neuroscience*, 26, 435-446.
- Allison, S.E., Wahlde, L., Shockley, T., Gabbard, G.O. (2006). Development of the Self in the era of the Internet and Role-Playing fantasy games. *The American Journal of Psychiatry*, 163 (3), 381-385.
- Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behaviour: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, C.A., Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings and behaviour in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4), 772-790.
- Anderson, C.A., Gentile, D.A., Buckley, K.E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents – Theory, Research and Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, C.A., Huesmann, L.R. (2003). Human aggression. A social-cognitive view. W: M.A. Hogg, J. Cooper (red.), *The Sage Handbook of Social Psychology*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*, <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.html> (13.01.2010).
- Brzeziński, J. (1984). *Elementy metodologii badań psychologicznych*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Bushman, B.J., Anderson, C.A. (2009). Comfortably numb. Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, 20 (3), 273-277.
- Caragney, N.L., Anderson, C.A. (2005). The effect on reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behaviour. *Psychological Science*, 16 (11), 882-889.
- Caragney, N.L., Anderson, C.A., Bushman, B.J. (2007). The effect of video game violence on psychological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43, 489-496.
- Chiou, W.B., Wan, C.S. (2006). The effects of anxiety and sadness on travelers' decisions and perceived risk: Mood management as an active process of affect-adjustment. W: M.C. Lees, T. Davis, G. Gregory (red.), *Asia Pacific Advances in Consumer Research* (t. 7, s. 385-392) Sydney, Australia: Association for Consumer Research.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2005). Wyobrażone postacie i ich autorzy: analiza wzajemnych odniesień na przykładzie zjawiska gier fabularnych. *Przegląd Psychologiczny*, 48, 1, 53-73.
- Choi, B., Lee, I., Choi, D., Kim, J. (2007). Collaborate and share – an experimental study of the effects of task and reward interdependencies in online games. *Journal of CyberPsychology & Behaviour*, 4 (10), 591-595.

- Dye, M.W.G., Green, C.S., Bavelier, D. (2009). Increasing speed of processing with action video games. *Current Directions in Psychological Science*, 18 (6), 321-326.
- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- Gentile, D.A., Lynch, P.J., Linder, J.R., Walsh, D.A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Górska, A. (2010). *Gry sieciowe a agresywność i kontrola emocjonalna ich użytkowników*. Niepublikowana praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. Pawła Izdebskiego na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy.
- Green, C.S., Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games on adolescent men. *Communication Theory*, 15 (5), 219-241.
- Juczyński, Z. (2001). *Narzędzia pomiaru w promocji i psychologii zdrowia*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych PTP.
- Laszkowska, J. (2001). Niebezpieczne gry z myszką. *Edukacja i Dialog*, 4, 37-40.
- Lim S., Lee J.R. (2009). When playing together feels different: Effects of taks types and social context on physiological arousal in Multiplayer Online gaming contexts. *Journal of CyberPsychology & Behaviour*, 1 (12), 59-61.
- Messenger, P.R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., Smirnov, K. (2008). On the relationship between my Avatar and Myself. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1 (2), 1-17.
- Riva, G. (2001). Communicating in CMC: Making order out of miscommunication. W: L. Anolli, R. Ciceri, G. Riva (red.), *Say not to Say: New Perspectives on Miscommunication* (s. 203-233). Amsterdam: IOS Press.
- Schroeder, R., Axelsson, A. (red.) (2006). *Avatars and work and play: Collaboration and interaction in shared environments*. New York: Springer.
- Smith, S.L., Lachlan, K., Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47 (1), 58-76.
- Steinkuehler, C., Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), art. 1, <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/steinkuehler.html> (12.01.2010).
- Swing, E.L., Anderson, C.A. (2007). The unintended negative consequences of exposure to violent video games. *Cognitive Technology*, 12 (1), 3-13.
- Swing, E.L., Gentile, D.A., Anderson, C.A. (2009). Learning processes and violent video games. W: R.E. Ferdig (red.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (s. 876-892). New York: IGI Global.
- Szymanik, A., Mączyńska, J. (2010). *Wykorzystanie gry narracyjnej w diagnozie i terapii – możliwości i ograniczenia*. Referat wygłoszony na ogólnopolskiej konferencji metodologicznej „Homo narrator. Badanie opowieści o doświadczeniu”, 4-6 listopada 2010 roku, Spała.



- Ulfik-Jaworska, I. (2005). *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*. Lublin: KUL.
- Van der Valk, F. (2008). Identity, power and representation in virtual environments. *Journal of Online Learning and Teaching*, 4 (2), 205-211.
- Wan, C., Chiou, W. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Journal of CyberPsychology & Behaviour*, 6 (9), 762-766.
- Weber, R., Ritterfeld, U., Mathiak, K. (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media Psychology*, 8, 39-60.
- Więcek-Janka, E. (2004). *Psychologia gier symulacyjnych*. Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej, Seria: Studia i Materiały, Wrocław.
- Yee, N. (2003). *Identity Projection*, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000431.php?page=1> (11.01.2010).

Strony internetowe  
<http://www.amity.pl/> (20.04.2010)