

MAREK NOWACKI*, IZABELA WIŚNIEWSKA**

Uwarunkowania aktywności rekreacyjnej na przykładzie graczy ASG (*airsoft gun*)

Streszczenie. *Airsoft gun* (ASG) jest wierną repliką broni palnych, a także grą zespołową opartą na rekonstrukcji działań wojennych i polegającą na walce takimi replikami broni. Celem opracowania jest określenie uwarunkowań zaangażowania w plenerowe gry rekreacyjne typu airsoft. Główny problem badawczy stanowi pytanie: co decyduje o poziomie zaangażowania graczy w airsoft? Sformułowano hipotezę badawczą, która brzmi: istotnym motywem uczestnictwa i zaangażowania w gry airsoft jest chęć występowania w roli berserka. W wyniku przeprowadzonych badań sondażowych na próbie 100 graczy ASG stwierdzono, że poziom ich zaangażowania w airsoft jest stosunkowo wysoki, a dla większości z nich jest ona najważniejszą formą aktywności rekreacyjnej. Gracze najczęściej uczestniczą w indywidualnie organizowanych grach na małą skalę, a na miejsca spotkań wybierają miejsca mało uczęszczane i ruiny budynków. Głównymi motywami graczy są: chęć przebywania z przyjaciółmi, ucieczka od codzienności oraz potrzeba doznania mocnych przeżyć. Wyniki badań zmusiły autorów do odrzucenia hipotezy o istotnym znaczeniu roli berserka: motywy związane z poczuciem bliskości śmierci uzyskały najniższą rangę oraz nie wykazały związku z zaangażowaniem w airsoft.

Słowa kluczowe: ASG, *airsoft gun*, zaangażowanie, motywy, berserk

1. Wprowadzenie

Airsoft gun (ASG) jest wierną repliką broni palnej, wykonaną zwykle w skali 1:1, strzelającą plastikowymi kulkami (Kowalska-Sendek 2009: 63-64). Gra polegająca na walce takimi replikami broni nosi nazwę ASG lub airsoft. Airsoft jest grą

* Wyższa Szkoła Bankowa w Poznaniu, Instytut Nauk Ekonomiczno-Społecznych, e-mail: marek.nowacki@wsb.poznan.pl.

** Akademia Wychowania Fizycznego im. E. Piaseckiego w Poznaniu, Katedra Geoekologii Turystyki i Rekreacji, e-mail: wisniewskaiza@o2.pl.

zespołową opartą na rekonstrukcji działań wojennych. Uczestnicy podzieleni są zazwyczaj na dwie grupy stanowiące strony konfliktu.

Airsoft powstał w Japonii, a w latach 70. rozprzestrzenił się w Hong Kongu oraz w Chinach (*The Game of Airsoft Essay* 2014). W Polsce pojawił się w 1995 r. w Łodzi, gdzie została założona grupa pod nazwą Dzikie Gęsi. W 2001 r. została stworzona strona internetowa www.wmasg.pl, która stała się ogólnopolskim portalem internetowym społeczności ASG. Za najnowszy przejaw tej aktywności uważane są scenariusze historyczne (Starzycki 2008: 60-62).

Airsoft jest formą rekreacji przypominająca paintball. Są jednak także różnice – przede wszystkim realizm w grach airsoft jest znacznie większy niż w paintballu. Gracze w airsoft zazwyczaj noszą wojskowe mundury armii różnych krajów, a repliki są bardziej zbliżone do oryginałów. Inna różnica polega na posługiwaniu się przez uczestników innymi nabojami – w paintballu używa się kulek wypełnionych farbą, zaś w grach airsoft strzela się kulkami z tworzywa sztucznego (Kowalska-Sendek 2009: 63-64).

Gry airsoft mają specyficzne scenariusze, zasady i przebieg, które mają uatrakcyjnić walkę (Kowalska-Sendek 2009: 63-64). Według Medarda Starzyckiego (2008) istnieją trzy odmiany airsoftu: 1) manewry (strzelanki), czyli gry-sportkania, zwykle jednodniowe, organizowane dla dużej liczby osób, 2) LARP (ang. *Live Action Role Play*), które cechuje wcielanie się podczas gry w specyficzne role, 3) milsim (ang. *Military Simulation*), obejmujące symulację podczas gry całego pola bitwy.

Repliki ASG działają tak samo jak broń pneumatyczna (wiatróvky), lecz strzelają pociskami ze znacznie obniżoną energią kinetyczną, która nie przekracza 2 J (dżuli). Wbrew powszechnej opinii aktywność ta nie jest niebezpieczna dla życia i zdrowia ludzi oraz zwierząt (Kowalska-Sendek 2009: 63-64). Zgodnie z ustawą z dnia 21 maja 1999 r. o broni i amunicji (Dz.U. z 2012 r., poz 576) szczegółowo określone są wymogi, jakie musi spełnić narzędzie, aby stało się bronią. Na tej podstawie repliki używane przez uczestników nie stanowią zagrożenia ani dla środowiska, ani dla społeczeństwa.

Amunicję do ASG można podzielić według posiadanej przez nią masy, co pomaga w określeniu jej zasięgu i celności. Lżejsza amunicja ma większy zasięg od cięższej, ale też mniejszą celność. Plastikowe kulki mogą mieć rozmiary od 6 do 8 mm oraz osiągać wagę od 0,12 do 0,43 g. Zasięg strzału jest ograniczony poprzez prędkość wyjścia z lufy, a także przez masę amunicji (*Measuring the Velocity...* 2014).

Uczestnicy gier airsoft powinni posiadać: gogle, które obowiązkowo noszą podczas walki, by zwiększyć bezpieczeństwo, mundur, kamizelkę ochronną, nakolanniki, plecak, rękawice ochronne oraz zasobniki i ładownice zamocowane na kamizelkach. Istotnym elementem ubioru jest także specjalistyczne obuwie taktyczne. Wszystkie te elementy powinny umożliwić upodobnienie się do otoczenia (kamouflaż). Ważne jest też odpowiednie przygotowanie, które pomaga

graczom poruszać się w różnych warunkach atmosferycznych i terenowych (Kowalska-Sendek 2009: 63-64).

2. Gra a zabawa – airsoft jako „gra śmierci”¹

Według Zygmunta Gilewicza (1964: 48) „mianem zabawy należy objąć wszelkie stany aktywności ludzi i zwierząt, w których nie potrafimy dopatrzeć się motywu, jakim może być zaspokajanie życiowych potrzeb, konieczność samoobsługi, wytwarzanie i gromadzenie dóbr, potrzeba walki lub obrony, wypełnienie obowiązków, zewnętrzne naciski, itp.” Gra jest wyższą formą zabawy, zróżnicowaną pod względem stopnia trudności. Podstawową różnicę między grą a zabawą stanowi element współzawodnictwa między drużynami, który występuje tylko w grach (Król-Zielińska i Bronikowski 2008: 70-73) W przeciwieństwie do zabawy, w grze konkretne reguły są jasno określone i każdy uczestnik musi ich przestrzegać. Gracze ponadto muszą sobie ufać oraz na sobie polegać, co jest niezbędne przy organizacji grupy podczas odtwarzania gry (Hannemayer 2011).

Jak twierdzi George Herbert Mead (1934), to właśnie postawa graczy zaangażowanych w grę odróżnia ją od zabawy. W grze ważne jest nastawienie graczy do gry oraz do innych uczestników. Wszystkie emocje graczy pojawiające się w czasie potyczki wpływają na jej przebieg i organizację. Zachowanie jednych osób uczestniczących w grze ma wpływ na zachowanie innych graczy. Decyzje podejmowane przez jednego gracza wpływają na działanie całej drużyny.

Na jakość gry bezpośredni wpływ ma ekscytacja nią. Ariane Hannemayer (2011) podkreśla znaczenie ekscytacji w grach strategicznych. Pisze, że z góry określone zasady, strategie, rozkazy oraz zachowanie, a także zaangażowanie i poważne podejście graczy powodują, że gry stają się bardzo realistyczne. Zwraca też uwagę na znaczenie roli berserka (wojownika mającego opinię niezwycięzonego) w grach airsoft. Berserk jest bowiem postacią, która nie tylko nie ma nic do stracenia, ale która wręcz chce zostać zabita przez przeciwnika (Norman 2009: 49, za: Hanemaayer 2011). Taki gracz chce trafić jak najwięcej przeciwników, jednak nie może tego dokonać szybko i bezpiecznie. Wykonuje więc atak z zaskoczenia, jednocześnie narażając się w niebezpiecznych sytuacjach na ogień nieprzyjaciela. To niebezpieczeństwo jest oczywiście uludą, gdyż w następnej rundzie gracz może ponownie uczestniczyć w grze.

Według Hanemaayer (2011) zawodnicy tacy naśladują zachowanie prawdziwych kamikadze, którzy ginęli podczas ataku na nieprzyjaciela. Wierzyli oni, że

¹ Ang. *game death*.

po śmierci spotka ich za to wieczna chwała. Warto zaznaczyć, że prawdziwi kamikadze nie byli wojownikami, którzy pod wpływem emocji atakowali i ginęli, popełniając jednocześnie samobójstwo. Byli japońskimi pilotami, którzy w czasie II wojny światowej wykonywali samobójcze ataki na okręty wojenne (*Nowa encyklopedia powszechna* 2003). Kamikadze byli długo przygotowywani do wykonania takiego zadania. Przed jego dokonaniem zakładali szaty, które mówiły, że zginą, atakując innych. Byli osobami o wysokim statusie w państwie, szanowanymi przez wszystkich obywateli.

Uzasadnieniem zachowań typu berserk jest cel, jaki gracz chce osiągnąć, a mianowicie sukces drużyny. Pomimo podjętego ryzyka i nierealistycznej śmierci berserk pomaga drużynie w osiągnięciu celu i wypełnieniu zadania. To właśnie relacje pomiędzy członkami drużyny i wola wygranej całej grupy przyczyniają się do zachowań typu berserk. Zdaniem Hanemaayer (2011) rola „kamikadze” wiąże się z podejmowaniem przez gracza ryzyka. Ryzyko jest w grze elementem, który prowadzi do ekscytacji i fascynacji. Podniesienie poziomu adrenaliny wzmacnia emocje, a także czyni grę tak realistyczną, co jest pożądane przez osoby grające w ASG. Ważnym elementem gry jest także odzwierciedlenie rzeczywistości. To konkretne zasady i reguły nadają grze specyficzny charakter. Zasady wyimaginowanej śmierci są również jasno określone: gracz trafiony odpada z gry. W takim przypadku musi symulować śmierć i czekać do następnej potyczki. Działania, które uczestnik podejmuje w trakcie gry, wpływają na jego obecność w potyczce.

Fantazja oraz symulacja śmierci w grze pozwala na zetknięcie się ze śmiercią bez ponoszenia związanych z nią konsekwencji. Podczas gry gracze mogą zrozumieć uczucia osoby, która umiera, i utożsamić się z nią. Sytuacja ta jest jednak chwilowa, krótka symulacja pozwala szybko wrócić do rzeczywistości. Samo udawanie śmierci także wzmacnia emocje oraz powoduje, że gra ASG jest tak ekscytująca (Hanemaayer 2011).

Według Zygmunta Freuda (1955) człowiek już jako dziecko lubi odgrywać różne role. Przykładem jest zabawa dzieci, które wcielają się w postać lekarza. Kiedy dziecko idzie do lekarza i dostaje zastrzyk, odczuwa negatywne emocje. Pomimo tego podczas zabawy z kolegami chętnie odgrywa rolę lekarza, dzięki czemu utożsamia się z nią i lepiej ją rozumie.

Podobnie podczas gry airsoft poprzez stworzenie wyimaginowanej sytuacji można utożsamić się z prawdziwymi postaciami, w tym wypadku żołnierzami, którzy walczą na froncie. Gracz stara się zrozumieć uczucia prawdziwego żołnierza podczas bitwy. Emocje oraz wyimaginowany ból towarzyszą ranom, jakich doznaje on podczas walki (Hanemaayer 2011).

W grze airsoft jest też medyk, który leczy „rannych” zawodników z obrażeń. Jego zadaniem nie jest atakowanie, a dbanie o innych graczy, jak podczas prawdziwej walki. Daje to pozostałym graczom poczucie bezpieczeństwa oraz wzmacnia

więzi w grupie. W rzeczywistości żołnierz jest w stanie oddać życie za drugiego, co trudno zrozumieć nawet podczas symulowanej gry.

Celem artykułu jest określenie uwarunkowań zaangażowania w plenerowe gry rekreacyjne typu airsoft. Główny problem badawczy wyraża pytanie: co decyduje o poziomie zaangażowania graczy w airsoft? Hipoteza badawcza zaś brzmi: istotnym motywem uczestnictwa i zaangażowania w gry airsoft jest chęć występowania w roli berserka.

3. Metoda

Metodą badawczą wykorzystaną w pracy jest sondaż diagnostyczny, zaś narzędziem internetowy kwestionariusz ankiety. Składał się on z 10 pytań: zamkniętych, otwartego i metryczki. Pytania zawierały skale do pomiaru: motywacji, zaangażowania, preferowanego sposobu oraz miejsca gier.

Zaangażowanie. „Zaangażowanie to nieobserwowalny stan motywacji, pobudzenia i zainteresowania wywołany przez szczególną stymulację lub sytuację. Jego konsekwencją są różnego rodzaju poszukiwania, procesy informacyjne i decyzje” (Rothschild 1984: 216). Zaangażowanie odgrywa kluczową rolę w sporcie i rekreacji. Decyduje o osiągniętym poziomie umiejętności i ilości czasu przeznaczanego na tę aktywność. Poziom zaangażowania zbadano za pomocą trzech twierdzeń (tab. 1).

Motywacja. „Motywacja to siła lub siły napędowe, odpowiedzialne za rozpoczęcie, trwanie, kierunek i siłę zachowania nastawionego na cel” (Colman 2009: 412). Niektórzy teoretycy uważają, że różnego rodzaju motywacje są specyficzne dla określonych potrzeb oraz popędów, które zawsze są ukierunkowane na określone cele (Reber i Reber 2005: 404). Skalę do pomiaru motywacji opracowano na podstawie skali REP (ang. *Recreation Experience Preference*) (Manfredo, Driver i Tarrant 1997). Spośród 108 pozycji wybrano 17 twierdzeń adekwatnych do specyfiki aktywności airsoft (tab. 2).

Doświadczenie graczy. Doświadczenie ma trzy znaczenia: 1) jest to każde zdarzenie, które przeżyła osoba, 2) wiedza, jaką zdobyła podczas tego zdarzenia, 3) całkowita zgromadzona wiedza o tym zdarzeniu (Reber i Reber 2005: 161). Wiedzę taką gracze zdobywają podczas gry; świadczy ona o tym, co gracze wiedzą o airsoft. Pomaga to w wyborze broni, pozwala uczestnikom wczuć się w klimat imprezy oraz wygrywać potyczki. Doświadczenie oceniono na podstawie liczby lat grania w airsoft oraz liczby dni w roku przeznaczanych na tę grę.

Preferencje co do miejsca rozgrywania gry. Środowisko jest przestrzenią, w której jednostki społeczne realizują różne formy aktywności, tworząc w ten

sposób idealne warunki do zaspokajania swoich potrzeb (Okoń 1992: 206). Preferencje środowiskowe graczy w airsoft odnoszą się do środowiska mało zurbanizowanego. W takiej przestrzeni gracze mogą swobodnie prowadzić swoją grę. Preferencje co do miejsca rozgrywania gier oceniano za pomocą czterech twierdzeń (tab. 3).

Sposób organizacji gry. Airsoft jest grą zespołową, gdyż gracze nie są w stanie grać sami ze sobą. Preferencje co do sposobu organizacji gry oceniano za pomocą trzech twierdzeń (tab. 2).

Twierdzenia wszystkich skal oceniano na pięciostopniowej skali Likerta.

Cechy społeczno-demograficzne. W kwestionariuszu znalazły się także pytania dotyczące: wieku, płci, wykształcenia, miejsca zamieszkania oraz wydatków przeznaczanych na airsoft.

Organizacja badań i charakterystyka badanej próby. Kwestionariusz ankiety został udostępniony na witrynie internetowej miłośników ASG (www.wmasg.pl) w dniu 14 marca 2014 r. Po uzyskaniu 100 wypełnionych kwestionariuszy ankietę zamknięto w dniu 20 marca 2014 r. W badanej próbie 96 osób stanowili mężczyźni, a 4 – kobiety. Najwięcej respondentów posiadało wykształcenie wyższe i średnie (po 40%), 13% stanowiły osoby z wykształceniem gimnazjalnym, 5% z podstawowym i 2% z zawodowym. Prawie połowa badanych znalazła się w przedziale wiekowym 19-24 lata (47%), 18% stanowiły osoby w wieku 25-30 lat i zaledwie 5% w wieku powyżej 41 lat.

4. Wyniki badań

Roczne wydatki na ASG. Gra airsoft wymaga dość dużych nakładów finansowych (koszty sprzętu, dojazdu). Najwięcej osób wydaje w ciągu roku do 500 zł (23%), 18% wydaje od 501 do 1000 zł, 19% – od 1001 do 1500 zł, 17% – od 1501 do 2000 zł, 12% – od 2001 do 3000 zł. Najmniej osób (11%) jest w stanie wydać większą sumę pieniędzy – powyżej 3000 zł.

Poziom aktywności i doświadczenie. Najwięcej badanych osób (35%) gra w airsoft 22-39 dni w ciągu roku, nieco mniej (29%) do 21 dni, zaś 19% – od 40 do 59 dni. Doświadczenie badanych osób, mierzone liczbą lat grania w airsoft, jest stosunkowo niewielkie, co wiąże się z ich relatywnie młodym wiekiem. Większość respondentów (59%) gra w airsoft od 1 do 4 lat, 30% badanych – od 5 do 8 lat i tylko 11% graczy uprawia tę aktywność powyżej 8 lat.

Poziom zaangażowania. Analiza wyników badań pokazała, że granie w airsoft jest ważną formą aktywności podejmowaną w codziennym życiu: 78% badanych zgadza się, że gra w airsoft jest jedną z najlepszych rzeczy, jaką się zajmują (tab. 1). Ponad połowa osób (61%) uważa, że uczestnictwo w grach airsoft two-

rzy ich wizerunek. Dla 57% airsoft jest najważniejszą formą aktywności w czasie wolnym. Średnia wyliczona dla wszystkich trzech twierdzeń wynosi 3,64, przy odchyleniu standardowym 1,28, co świadczy o dużym zaangażowaniu w airsoft badanych osób.

Tabela 1. Poziom zaangażowania badanych osób

Czy zgadzasz się z poniższymi twierdzeniami?	5	4	3	2	1	Średnia	Odch. stand.
	dane w %						
Uprawianie airsoft jest jedną z najlepszych rzeczy, jakimi się zajmowałem/łam	50	29	5	11	4	4,11	1,1
Uczestniczenie w airsoft pomaga mi określić, jaki/jaka jestem	26	35	14	9	16	3,46	1,39
W stosunku do innych aktywności airsoft jest dla mnie najważniejsze	21	36	10	24	9	3,36	1,30
Średnia dla skali						3,64	1,28

Objaśnienia: 5 – tak, 4 – raczej tak, 3 – nie wiem, 2 – raczej nie, 1 – nie.

Źródło: badania własne.

Sposób organizacji gier. Zdecydowana większość badanych (82%) uczestniczy bardzo często i dość często w spotkaniach organizowanych na małą skalę ($\bar{x} = 4,12$) (tab. 2). Ponad połowa badanych indywidualnie organizuje spotkania z innymi graczami (53% bardzo często i dość często). Natomiast najrzadziej gracze wyjeżdżają na zloty (31% bardzo często i dość często, aż 19% badanych nigdy nie było na zorganizowanym zlocie airsoft).

Tabela 2. Sposób organizacji gier airsoft

Jak organizujesz sobie spotkania airsoft?	5	4	3	2	1	Średnia	Odch. stand.
	dane w %						
Uczestniczę w zorganizowanych spotkaniach na małą skalę	43	39	9	5	4	4,12	1,04
Indywidualnie organizuje spotkania z innymi graczami	20	33	21	16	10	3,37	1,25
Wyjeżdżam na zloty	8	23	29	21	19	2,80	1,22

Objaśnienia: 5 – bardzo często, 4 – dość często, 3 – dość rzadko, 2 – bardzo rzadko, 1 – nigdy.

Źródło: badania własne.

Preferencje co do miejsca gry. Niemal wszyscy badani (90%) jako miejsce gier ASG wybierają miejsca mało uczęszczane, opuszczone lub ruiny. Jest to najistotniejszy czynnik przy wyborze miejsc na grę ASG ($\bar{x} = 4,26$; $\delta = 0,97$). Niemal równie ważne dla graczy (89% badanych) są miejsca zalesione, o zróżnicowanej

powierzchni ($\bar{x} = 4,17$; $\delta = 0,96$). Kolejna cecha środowiska gier – dzika, nieskażona przyroda – jest już mniej ważna: tylko 53% uważa ją za bardzo ważną lub dość ważną ($\bar{x} = 3,23$; $\delta = 1,32$). Najmniej ważne w grach są otwarte przestrzenie w postaci łąk i pól: zaledwie 21% uważa je za bardzo lub dość ważne. Oznacza to, że takie obszary nie są odpowiednie do gry airsoft, co wynika zapewne z braku możliwości ukrycia się czy odpowiedniego zamaskowania.

Tabela 3. Preferencje wobec miejsca rozgrywania gry

Na co zwracasz uwagę, wybierając miejsce spotkań?	5	4	3	2	1	Średnia	Odch. stand.
	dane w %						
Mało uczęszczane, opuszczone obiekty, ruiny	48	42	1	6	3	4,26	0,97
Miejsca o zróżnicowanej powierzchni, zalesione	40	49	3	4	4	4,17	0,96
Dzika, nieskażona przyroda	17	36	13	21	13	3,23	1,32
Na otwartej przestrzeni (pola, łąki)	9	12	9	43	27	2,33	1,25

Objaśnienia: 5 – bardzo ważne, 4 – dość ważne, 3 – nie wiem, 2 – mało ważne, 1 – nieistotne.

Źródło: badania własne.

Motywy. W badaniach wykorzystano skalę do pomiaru motywacji złożoną z 17 twierdzeń. Najwyższą ocenę uzyskały następujące motywy: chęć przebywania z przyjaciółmi ($\bar{x} = 4,48$), ucieczka od codzienności ($\bar{x} = 4,42$), doznawanie mocnych wrażeń i przeżyć ($\bar{x} = 4,26$), utrzymywanie sprawności fizycznej ($\bar{x} = 4,10$), obniżanie napięcia psychicznego ($\bar{x} = 4,00$) (tab. 4). Motywy, które zostały ocenione najniżej to: poczucie bliskości „śmierci” ($\bar{x} = 1,77$), poczucie się „jak zabity na wojnie” ($\bar{x} = 2,20$), możliwość symbolicznego „zabijania” innych osób ($\bar{x} = 2,26$). Taka hierarchia ważności motywów wskazuje, że omówiona na wstępie koncepcja berserka niezbyt trafnie opisuje dążenia uczestników gier w airsoft. Najniższą ocenę uzyskały motywy nawiązujące do realizmu wojennego. Aż 80% badanych osób twierdzi, że motyw poczucia bliskości „śmierci” jest nieistotny, a 66% graczy uważa za nieistotną możliwość poczucia się „jak zabity na wojnie”. Te ustalenia zmuszają do odrzucenia hipotezy mówiącej, że istotnym motywem uczestnictwa i zaangażowania w gry airsoft jest chęć występowania w roli berserka.

Kwestionariusz ankiety zawierał także pytanie otwarte: „Dlaczego zajmujesz się airsoft?”. Analiza wyników pokazała, że badane osoby grają w airsoft głównie z powodu swego zainteresowania historią i militariami. Częstym powodem jest także odreagowanie stresu, który przeżywają w codziennym życiu, czy chęć spotkania się ze znajomymi i poznania nowych graczy. Wiele osób wskazywało też, że grają w airsoft, ponieważ pragną poczuć ryzyko i adrenalinę.

Oto kilka interesujących odpowiedzi:

„Interesuję się militariami, survivaliem i AS jest idealnym, praktycznym uzupełnieniem, a także rozwinięciem teorii zaczerpniętej z książek, prasy i materia-

Tabela 4. Motywy graczy w airsoft

Co jest dla Ciebie ważne w airsoft?	Średnia	Odch. stand.
Przebywanie z przyjaciółmi	4,48	0,92
Ucieczka od codzienności	4,42	0,99
Mocne wrażenia i przeżycia	4,26	0,86
Utrzymywanie wysokiej sprawności fizycznej	4,10	0,99
Zmniejszenie napięcia psychicznego	4,00	1,15
Obcowanie z naturą	3,88	1,09
Zawieranie nowych znajomości	3,84	1,13
Rywalizacja, współzawodnictwo z innymi	3,57	1,25
Poznanawanie samego siebie	3,57	1,24
Możliwość podejmowania ryzyka	3,48	1,24
Możliwość dzielenia się z innymi swoją wiedzą, np. na temat replik	3,32	1,30
Uczestniczenie w niebezpiecznych sytuacjach	3,04	1,36
Możliwość udowodnienia innym, że jest się w czymś dobrym	2,46	1,31
Możliwość oderwania się od rodziny	2,38	1,39
„Zabijanie” innych osób	2,26	1,43
Możliwość pocucia się „jak zabity na wojnie”	2,20	1,36
Poczucie bliskości „śmierci”	1,77	1,29
Średnia dla skali	3,35	1,19

Objaśnienia: 5 – bardzo ważne, 4 – dość ważne, 3 – nie wiem, 2 – mało ważne, 1 – nieistotne.

Źródło: badania własne.

łów filmowych. Dodatkowo przedkładam aktywność fizyczną nad bierne kibicowanie sportowcom przed telewizorem”.

„Ponieważ interesuję się wojskiem, a ASG to sport, który moim zdaniem jest odzwierciedleniem »wojny« o charakterze bezpiecznym, w kręgu znajomych”.

„Kocham adrenalinę, bardzo lubię ludzi poznanych dzięki ASG i interesuję się bronią i wojskiem”.

„Zainteresowanie wojskowością i taktyką w teorii przełożyłem na praktykę. Daje mi to możliwość realizacji pasji w sposób aktywny i z pewnością znakomitej zabawy, o jaką trudno w wielu innych typach zainteresowań/hobby”.

„Potrzebuję tego. Z racji tego, że bardzo długo pracuję, nie mam za bardzo czasu na jakąkolwiek aktywność fizyczną. Spotkania na weekendowych „strzelankach” są dla mnie taką skondensowaną dawką ruchu i świeżego powietrza. A ponieważ żeby zrobić cokolwiek, muszę mieć jakiś cel, to scenariusze rozgrywane na spotkaniach są takim fajnym motywatorem do tego, żeby się ruszać. Osobną sprawą jest zainteresowanie historią i ogólnie militariami. Możliwość pobiegania z repliką daje mi taką namiastkę wojska”.

„Hobby, ruch, trening, propagowanie pewnego stylu życia (outdoor, survival, orienteering, współpraca zespołowa, ale też i samodzielne radzenie sobie w trudnych sytuacjach, no i dobra zabawa)... a tak na serio – coś trzeba robić poza pracą, bo inaczej człowiek zwariuje ;)”

„Jest to fajna odskocznia od codzienności, możliwość przebywania na świeżym powietrzu oraz bardzo dobra lekcja uczestnictwa, fair play. Dodatkowo na własnej skórze można poczuć wydarzenia z filmów czy gier. Dzięki zróżnicowaniu rozgrywek: od krótkich i dynamicznych, poprzez zakrojone na szeroką skalę symulacje działań wojskowych, kończąc na samotnym penetrowaniu anomalii na terenie opanowanym przez mutanty, każdy znajdzie coś dla siebie i zawsze spróbuje czegoś nowego”

„Jest to świetna rozrywka. Wysiłek fizyczny, świetni ludzie, współpraca z innymi, cele do realizacji, rywalizacja i to wszystko z wojaczką w tle... coś pięknego”

„Odreagowuję stres zawodowy. Karmię swoje mordercze zapędy. Zążywam świeżego powietrza. Realizuję potrzebę ruchu innego niż podczas seksu”

Poziom zaangażowania a motywy graczy airsoft. Analiza regresji wielokrotnej poziomu zaangażowania graczy w stosunku do motywów wykazała, że

Tabela 5. Wyniki analizy regresji wielokrotnej poziomu zaangażowania w stosunku do motywów

Motywy graczy	β	Błąd stand.	t	p
Możliwość udowodnienia innym, że jest się w czymś dobrym	0,104	0,067	1,556	ni.
Możliwość podejmowania ryzyka	0,182	0,089	2,046	0,043
Rywalizacja, współzawodnictwo z innymi	0,024	0,075	0,328	ni.
Ucieczka od codzienności	0,185	0,095	1,949	ni.
Możliwość poczucia się „jak zabity na wojnie”	0,091	0,072	1,271	ni.
Przebywanie z przyjaciółmi	-0,281	0,119	-2,345	0,021
Możliwość dzielenia się z innymi swoją wiedzą, np. na temat replik	0,184	0,073	2,519	0,013
Utrzymywanie wysokiej sprawności fizycznej	-0,010	0,098	-0,106	ni.
Zawieranie nowych znajomości	0,057	0,083	0,682	ni.
„Zabijanie innych” osób	-0,097	0,066	-1,461	ni.
Obcowanie z naturą	0,101	0,089	1,133	ni.
Mocne wrażenia i przeżycia	0,054	0,114	0,476	ni.
Poznanie samego siebie	0,290	0,077	3,742	0,0003
Uczestniczenie w niebezpiecznych sytuacjach	-0,134	0,089	-1,496	ni.
Możliwość oderwania się od rodziny	-0,016	0,070	-0,238	ni.
Zmniejszenie napięcia psychicznego	0,109	0,089	1,219	ni.
Poczucie bliskości „śmierci”	0,116	0,075	1,552	ni.

Źródło: badania własne.

tylko cztery czynniki motywacji mają związek z poziomem zaangażowania w airsoft (tab. 5). Są to: chęć poznawania samego siebie, który ma najsilniejszy wpływ na zaangażowanie ($\beta = 0,29$; $p = 0,0003$), możliwość dzielenia się z innymi swoją wiedzą ($\beta = 0,184$; $p = 0,013$) oraz możliwość podejmowania ryzyka ($\beta = 0,182$; $p = 0,043$). Istotny związek z zaangażowaniem ma także czynnik przebywania z przyjaciółmi ($\beta = -0,280$; $p = 0,021$), jednakże ujemny znak współczynnika β wskazuje na zależność. Można to zinterpretować w następujący sposób: osoby, które przychodzą na spotkania ASG w celu spotkania się z przyjaciółmi, w niewielki sposób angażują się w grę, gdyż ważniejsze dla nich jest spotkanie niż sama gra. Równie dobrze mogłyby spotykać się przy innych okazjach lub imprezach innego typu.

5. Podsumowanie

Celem badań było określenie uwarunkowań zaangażowania w plenerowe gry rekreacyjne typu airsoft. Badania przeprowadzono za pomocą sondażu internetowego wśród 100 osób zajmujących się graniem w airsoft. W wyniku przeprowadzonych badań stwierdzono, że poziom zaangażowania graczy airsoft jest stosunkowo wysoki i dla większości graczy stanowi najważniejszą formę aktywności rekreacyjnej. Gracze najczęściej uczestniczą w indywidualnie organizowanych grach na niewielką skalę, a na miejsca spotkań wybierają miejsca mało uczęszczane i ruiny budynków.

Głównymi motywami osób grających w airsoft są: chęć przebywania z przyjaciółmi, ucieczka od codzienności oraz chęć doznania mocnych wrażeń i przeżyć. Nie udało się potwierdzić hipotezy o istotnym znaczeniu roli berserka – motyw związany z poczuciem bliskości „śmierci” uzyskał najniższą ocenę i nie wykazał związku z zaangażowaniem w airsoft.

Najsilniejszy związek z zaangażowaniem stwierdzono dla motywów: poznanie samego siebie, dzielenie się wiedzą z innymi i możliwość podejmowania ryzyka. Motywy te powinny być wykorzystywane w marketingu firm organizujących gry airsoft. Także czwarty z motywów, który, choć ujemny, ma związek z zaangażowaniem (przebywanie z przyjaciółmi), powinien być ważnym elementem działań marketingowych w dziedzinie airsoft.

Stwierdzone w badaniach zależności pozwalają na sformułowanie zaleceń dotyczących organizacji gier airsoft:

1. Korzystne jest organizowanie spotkań i zlotów na terenie mniejszych miejscowości, opuszczonych budynków lub zakładów przemysłowych, a także spotkań terenowych połączonych z survivaliem.
2. Organizowanie spotkań wyjazdowych w celu poznania nowych ludzi i nowego środowiska gry.

3. Wykorzystanie urządzeń rozszerzających rzeczywistość (*augmented reality*) takich jak Google Glass, w celu poszerzenia postrzeganej w trakcie gry rzeczywistości i symulowania warunków pola walki zbliżonych do rzeczywistości.

Ponieważ w powyższych badaniach tylko w przypadku czterech motywów udało się stwierdzić związek z poziomem zaangażowania, w przyszłych badaniach należałoby uwzględnić także inne motywy, takie jak wzrost statusu, wzajemne docenienie, dbałość o wspólnotę i budowanie związków w grupie w celu lepszego zdiagnozowania rzeczywistych celów angażowania się w tę aktywność rekreacyjną.

Literatura

- Colman A. M. (2009), *Słownik psychologii*, Warszawa: WN PWN.
- Freud Z. (1955), *Standard Edition of the Complete Psychological Works*, t. XXIII, London: Hogarth Press.
- Gilewicz Z. (1964), *Teoria wychowania fizycznego*, Warszawa: Sport i Turystyka.
- Hanemaayer A. (2011), Game Death: Fantasy and Mastery in Scenario Paintball, w: T. Connolly (red.), *Spectacular Death: Interdisciplinary Perspectives on Mortality and (Un)Representability*, Bristol – Chicago: Intellect.
- Kowalska-Sendek M. (2009), Dla dużych chłopców, *Polska Zbrojna*, nr 639(16): 63-64.
- Król-Zielińska M., Bronikowski M. (2008), Zabawy i gry ruchowe, w: M. Bronikowski (red.), *Metodyka wychowania fizycznego w reformowanej szkole*, cz. I, Poznań: eMP.
- Manfredo J.M., Driver B.L., Tarrant M.A. (1987), Measuring Leisure Motivation: A Meta-Analysis of the Recreation Experience Preference Scales, *Journal of Leisure Research*, nr 29(1): 189-213.
- Mead G.H. (1934), *Mind Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*, Chicago: University of Chicago Press.
- Measuring the Velocity and Kinetic Energy of Airsoft BBs using a Ballistic Pendulum* (2014) <http://tuhsphysics.ttsd.k12.or.us/Research/IB11/FletCrosCavaComp/index.htm> [10.03.2014].
- Nowa encyklopedia powszechna a-z* (2003), Kraków: Zielona Sowa.
- Okoń W. (1992), *Słownik pedagogiczny*, Warszawa: WN PWN.
- Reber A.S., Reber E.S. (2005), *Słownik psychologii*, Warszawa: Scholar.
- Rothschild M.L. (1984), Perspectives on Involvement: current Problems and Future Directions, *Advanced Consumer Research*, nr 11: 216-217.
- Starzycki M. (2008), Airsoft zwany ASG, *Strzał*, nr 62(6): 60-62.
- The Game of Airsoft Essay* (2014), www.antiessays.com/free-essays/318186.html [9.03.2014].
- Ustawa z dnia 21 maja 1999 r. o broni i amunicji, Dz.U. z 2012 r., poz. 576.

Determinants of recreational activity - through the example of ASG players (airsoft gun)

Abstract. An *airsoft gun* (ASG) is a faithful replica of a firearm, as well as, a team game based on the reconstruction of war and the struggle involving the replicas of such weapons. The aim of this study was to determine the conditions of involvement in outdoor recreational airsoft games. The main research problem was the following question: what determines the level of involvement of the airsoft players? The hypothesis formulated in the research process was that an important motive for participation and involvement in the airsoft game is the desire to act like a berserk. The result of the survey conducted on a sample of 100 ASG players stated that the level of their involvement in airsoft is relatively high and, for most of them, it is the most important form of recreational activity. Players mostly participate in individually organized games on a small scale and prefer meeting places that are less frequented and happen to be ruins of buildings. The main motives of the players are: the desire to be with friends, an escape from everyday life, and the desire to experience the survival of the fittest. The results have forced the authors to reject their hypothesis as the motives associated with a sense of the nearness of death received the lowest rank, and did not show a connection with an involvement in airsoft.

Keywords: ASG, airsoft gun, involvement, motives, berserk