

Piotr Modzelewski

piotr.modzelewski@apsl.edu.pl

Akademia Pomorska w Słupsku

ORCID iD: 0000-0002-7543-6381

Wojciech Oronowicz-Jaśkowiak

oronowicz@icloud.com

Instytut Psychiatrii i Neurologii w Warszawie

ORCID iD: 0000-0001-7734-6091

GRY KOMPUTEROWE A FUNKCJONOWANIE PSYCHOSPOŁECZNE. PRZEGLĄD AKTUALNYCH DONIESIEŃ NAUKOWYCH

Wprowadzenie

W literaturze naukowej oraz w doniesieniach medialnych można często spotkać się z rzekomym szkodliwym wpływem gier komputerowych na funkcjonowanie psychiczne. Przykładowo, doniesienia prasowe mogą ukazywać pozorne korelacje (wyobraźmy sobie tytuł w gazecie – „grał w *Diablo III* i zaczął zabijać”), nie wnikając przy tym głębiej w rzeczywiste funkcjonowanie jednostek, w tym również ich sytuację społeczną.

Autorzy niniejszego rozdziału stoją na stanowisku, że obraz kreowany przez media jest daleki od stanu faktycznego, bowiem badania psychologiczne, w szczególności metaanalizy, nie dostarczają poparcia empirycznego dla powyższych przekonań, ukazując często pozytywne skutki grania w gry wideo. Gry komputerowe nie muszą wpływać zakłócająco na psychiczne lub społeczne funkcjonowania, a ewentualne problemy z przystosowaniem u danej osoby mogą być wyrazem innych przyczyn, w tym nieprawidłowo ukształtowanej struktury osobowości lub współlistniejących zaburzeń emocji.

Celem niniejszej pracy jest przedstawienie wybranych badań ukazujących pozytywny wpływ na przystosowanie psychospołeczne oraz próba określenia potencjalnej roli gier komputerowych w redukcji stereotypów i uprzedzeń w stosunku do osób o orientacji nieheteroseksualnej z wykorzystaniem do tego celu gier komputerowych.

Gry komputerowe a przystosowanie psychospołeczne

Występowanie przemocy u młodych osób może być w większym stopniu związane z osobowościową cechą agresji oraz doświadczaniem nadmiernego stresu. Wydaje się zatem, że odpowiednio zaprojektowane treningi psychospołeczne ukierunkowane na zmianę agresywnych wzorców, naukę zaspokajania oraz osiągania swoich potrzeb w sposób bezkonfliktowy, nauka komunikacji interpersonalnej oraz radzenia sobie ze stresem i negatywnymi emocjami może wspomóc funkcjonowanie psychospołeczne młodych ludzi. Ferguson i Olson (2014, s. 133):

Statystycznie to byłoby czymś niezwykle, gdyby młodzi sprawcy przestępstw lub sprawcy strzelanin nie grali w agresywne gry komputerowe, zgodnie z faktem, iż jednak większość młodzieży, a młodych mężczyzn szczególnie, gra w takie gry co najmniej okazjonalnie.

Co istotne, cechy osobowości mają umiarkowane podłoże genetyczne, choć jest możliwa ich podatność na zmiany (Pisula i Oniszczenko, 2008). Zgodnie z wiedzą z zakresu genetyki zachowanie potencjału genetycznego to jedynie predyspozycja, a nie wyrok w kwestii zachowań.

Ferguson, przytaczając dane własnej metaanalizy z 2010 roku, dotyczącej powiązań agresywnych gier komputerowych z realną agresją, stwierdza m.in. że choć agresywne gry są bardzo popularne w USA, Kanadzie, Wielkiej Brytanii, Japonii oraz większości wysokorozwiniętych krajów, to rozmiary przestępczości związanej z przemocą wśród młodzieży i dorosłych bardzo się zmniejszyły i to do poziomu nie widzianego od lat (przykładowo w przypadku USA cofają się do lat 60.; Ferguson i Kilburn, 2010). W rzeczywistości obserwuje się znaczną korelację między wzrostem liczby sprzedanych gier (a także grania w nie) a spadkiem młodzieżowej przemocy. Im ludzie częściej grają i kupują więcej gier, tym są spokojniejsi, rzadziej stosują przemoc. Trzeba mieć na uwadze, że mamy tu do czynienia z metaanalizą, czyli podsumowaniem wielu badań poprawnie przeprowadzonych metodologicznie, dobrze opracowanych

także pod względem analiz statystycznych. Warto jednakże zauważyć, że korelacja jest bardzo prostą statystyką, nieodporną na zasadnicze aspekty metodologiczne możliwe do kontrolowania przy innych technikach statystycznych.

W badaniach Andersona uzyskano pozytywną korelację między graniem a agresją w świecie realnym na poziomie $r = 0,15$, co oznacza bardzo słaby związek (Ferguson i Kilburn, 2010). Sam badacz argumentował, że jest to „znacząca” korelacja, podobna do innych znanych w kryminologii. Powyższe badania stały się przyczynkiem do pogłębionej analizy Fergusona, który stwierdził, że uzyskana liczba jest prawdopodobnie za wysoka, stanowi zbyt liberalne podejście do badań nad wspomnianym zagadnieniem i kiedy sam uwzględnił we własnych badaniach czynniki ryzyka takie jak: depresja, rówieśnicy oraz rodzina, to efekt grania w gry komputerowe spadał niemal do zera. Oznacza to, że inne czynniki mają większy wpływ na agresję młodzieży niż samo granie w gry, w których stosuje się przemoc; liczy się szczególnie środowisko oraz współwystępowanie zaburzeń.

Ferguson i Kilburn przedstawiają, że mężczyźni zarówno są z reguły bardziej agresywni, jak i więcej grają w gry niż kobiety, stąd można dojść do błędnego wniosku, że gry powodują agresję (Ferguson i Kilburn, 2010). Na tej podstawie można znaleźć także podobne korelacje, przykładowo że agresja koreluje z grami komputerowymi, ale także z innymi męskimi aktywnościami jak randkowaniem z kobietami, noszeniem spodni zamiast sukienek oraz zapuszczaniem brody (są to przykładowe korelacje, jakie podają badacze). Gdy w badaniach dotyczących agresywności kontroluje się inne zmienne (osobowość, rodzinę, uwarunkowania genetyczne), to spada zdolność do przewidywania agresywności na podstawie grania w agresywne gry.

Warte rozważenia są czynniki mogące rzeczywiście wpływać na agresywność. Wielkość efektu dla czynnika genetycznego wpływającego na anty społeczne zachowanie wynosi 0,75 i stanowi najbardziej znaczący czynnik wyjaśniający agresję (Ferguson i Kilburn, 2010). Korelacje stwierdzone w dalszej kolejności były następujące: samokontrola oraz percepcja możliwości popełnienia przestępstwa ($r = 0,58$), agresywna osobowość i brutalne przestępstwa ($r = 0,25$), ubóstwo a przestępczość ($r = 0,25$), posiadanie broni a przestępczość ($r = 0,33$), bycie świadkiem przemocy domowej w dzieciństwie a przyszła agresja ($r = 0,22$). Warto jest również wskazać, jakie są efekty dla gier, telewizji i sprzedaży gier. Wielkość efektu dla grania w agresywne gry i poważnych przejawów agresji wynosi 0,4, dla oglądania telewizji i agresywnych przestępstw $r = 0,10$, a dla sprzedaży gier w USA i rozmiaru przemocy

młodzieży w USA korelacja ta jest ujemna na poziomie $r = 0,95$, co oznacza, że im więcej gier jest sprzedanych, tym mniej przejawów przemocy w realnym świecie. Należy zauważyć, że jest to bardzo silna korelacja, z kolei powiązanie agresywnych gier z rzeczywistą agresją jest zwyczajnie słabe (Ferguson i Kilburn, 2010).

Badania Przybylskiego wskazują, że różny poziom zaangażowania w gry komputerowe (co należy rozumieć przez czas spędzany na grach) wiąże się ze zróżnicowanym wpływem na dzieci (Przybylski, 2014). Reprezentatywna dla Wielkiej Brytanii próba chłopców i dziewcząt w wieku 10–15 lat została poddana badaniom (odpowiednio 2436 chłopców i 2463 dziewcząt) mierzącym zaangażowanie w gry komputerowe (czas), problemy z zaburzeniami emocji i zachowania, zachowania prospołeczne oraz satysfakcję z życia. Niski poziom zaangażowania w gry oznaczał granie przez mniej niż jedną godzinę dziennie, średni poziom zaangażowania oznaczał granie od jednej do trzech godzin, a granie bardzo dużo oznaczało granie przez 3 godziny i więcej każdego dnia. Osoby, które grały mało (do godziny dziennie) odnosiły z tego więcej korzyści niż osoby w ogóle nie grające, co oznacza, że ich zachowania prospołeczne, satysfakcja z życia były wyższe, a ponadto mieli oni mniej trudności z zaburzeniami emocji i zachowania. Ograniczone czasowo codzienne granie wiązało się zatem z psychologicznym dobrostanem i korzystnymi zachowaniami i postawami społecznymi.

Grupa, która grała w gry komputerowe przez umiarkowaną ilość czasu (od 1 do 3 godzin), nie prezentowała ani pozytywnych, ani negatywnych charakterystyk w zakresie powyżej analizowanych zmiennych. Osoby z tej grupy nie różniły się od osób niegrających w gry komputerowe.

Jedynie poświęcanie bardzo dużej ilości czasu na gry komputerowe faktycznie wiązało się z pogorszeniem dobrostanu oraz gorszym przystosowaniem psychospołecznym. Osoby, które poświęcały dużo czasu na gry, prezentowały wyższy poziom zaburzeń emocji i zachowania, niższy poziom zachowań prospołecznych, niższą satysfakcję z życia w porównaniu z osobami, które nie grały.

Powyższe wyniki są istotne statystycznie, choć mogą być nieważne z punktu widzenia praktyki psychologicznej. Przybylski co prawda podkreśla, że granie wiele godzin w gry komputerowe może sprawić, że dzieci nie będą poświęcać tego czasu na inne przyjemności oraz inne czynności ważne dla rozwoju oraz będą zwiększać możliwość ekspozycji na nieodpowiednie treści, przeznaczone m.in. dla dorosłych. Przybylski zwraca jednak uwagę, że w porównaniu z czynnikami takimi jak funkcjonowanie rodziny, społeczna dynamika szkoły (relacje,

zaufanie, klimat szkoły) i deprywacja finansowa, wpływ gier na przystosowanie dzieci i młodzieży – zarówno ten korzystny, jak i niekorzystny – nie jest duży. Za to rodzina, szkoła oraz finanse rodzinne mają niebywały i długoterminowy wpływ na rozwój dzieci. Badania takie mogą z jednej strony ograniczać lęk opinii społecznej przed negatywnymi aspektami gier, a także z drugiej strony przyczynić się do intensyfikacji badań nad pozytywnymi aspektami gier. Główny wniosek z badań Przybylskiego jest następujący – efekt grania wiele godzin w gry komputerowe jest słabo związany z dziecięcymi problemami z zachowaniem.

Omawiające kwestię funkcjonowania psychospołecznego graczy komputerowych, nie sposób również pominąć dzieci z diagnozą ADHD. Przeprowadzono badania na próbie 377 amerykańskich dzieci z różnych grup etnicznych (średnia wieku wynosiła 13 lat), którzy mieli zdiagnozowaną depresję kliniczną bądź ADHD (Ferguson i Kilburn, 2010). Badania były częścią większego projektu rządowego USA dotyczącego związków grania w agresywne gry ze zdrowiem psychicznym młodzieży. Badania miały istotne znaczenie społeczne w kontekście debaty dotyczącej powiązania agresywnych gier ze społeczną przemocą młodego pokolenia, szczególnie u osób, które uprzednio wykazywały objawy psychopatologiczne. Dodatkowym kontekstem medialnym były doniesienia o strzelaninach szkolnych, które w opinii mediów były napędzane preferencją młodocianych sprawców do gier komputerowych. Badania Fergusona i Olsona wskazują, że gry komputerowe miały wpływ uspokajający na wspomnianą grupę ryzyka, a ponadto redukowały ich zachowania agresywne.

Korzystanie przez wiele godzin z gier komputerowych nie jest związane z zaburzeniami raportowanymi przez dzieci w wieku 6–11 lat (w narzędziach papier-ołówek), a także w relacji ich matek oraz nauczycieli (Kovess-Masfety i in., 2016). Innymi słowy, te wszystkie grupy respondentów nie widziały zwiększenia bądź zmniejszenia liczby problemów ze zdrowiem psychicznym u dzieci bez względu na ilość grania. Co interesujące, granie w gry wiązało się z uspołecznieniem – dzieci takie miały większe problemy w relacjach rówieśniczych oraz trudności z zachowaniami prospołecznymi (co nie oznacza, iż nie były aspołeczne, a jedynie mniej prospołeczne).

Edukacyjne, poznawcze, motywacyjne i społeczno-emocjonalne korzyści wiążące się z grami komputerowymi

Gry komputerowe posiadają wiele zalet, które są podkreślane w literaturze naukowej. Gry komputerowe mogą być używane do wspomagania rozwoju

dzieci z niepełnosprawnością intelektualną oraz autyzmem, pozwalając im rozwinąć umiejętności społeczne (Griffits, 2002). Griffits przedstawia studium przypadku, wskazując, że gry mogły zapewniać zmniejszenie poziomu stresu 7-letniego dziecka autystycznego oraz wzmacniać jego poczucie kompetencji. Ponadto gry pozwalały takim dzieciom rozwinąć zdolności językowe, zdolność czytania (dialogi bohaterów gier), podstawowe umiejętności matematyczne (liczniki w grach), umiejętności społeczne (poprzez sprawianie, że dzieci muszą rozmawiać ze sobą, aby się wspólnie bawić).

Przeprowadzono także badania próbujące zredukować impulsywność nieletnich w zakładach poprawczych za pomocą biofeedback'u lub gier komputerowych (Griffits, 2002). Impulsywność zmniejszyła się w obu przypadkach, zmniejszyły się także negatywne myśli o samym sobie (negatywne atrybucje). Dzięki grom dzieci i młodzież mogą nauczyć się kontrolować inne umiejętności, przykładowo ćwiczyć koncentrację bądź stan relaksu. Przeprowadzono badania nad stosowaniem samego biofeedbacku (tradycyjne sesje biofeedbacku) oraz zmodyfikowanych gier na Sony PlayStation wraz z podłączonym biofeedbackiem. Efekty były korzystne w obu przypadkach. 40-godzinny trening pomagał dzieciom z ADHD bez względu na to, czy korzystały z biofeedbacku czy PlayStation. Dzieci takie wykazywały fale mózgowo, o których sądzi się, że są korzystne i sprzyjające odpowiedniemu funkcjonowaniu.

Odpowiednio prowadzony trening za pomocą gier wykorzystujących biofeedback z czasem może prowadzić do polepszania ocen, uspołecznienia oraz usprawnienia funkcji wykonawczych (różnorodne poznawcze funkcje psychiczne, np. myślenie, koncentracja itd.). Ponadto podkreśla się, iż gry mogą nauczyć dzieci troski o własne zdrowie. Jedną z gier edukacyjnych, która była najbardziej badana – *Packy & Marlon* – uczą dzieci postępowania z cukrzycą. Badania przekonują, że dzieci grające w tę grę miały lepszą jakość komunikacji z rodzicami, ale także zmniejszyła się liczba pilnych wizyt u lekarza z powodu choroby. W grze *Packy and Marlone* gracze przyjmują rolę bohatera przejawiającego dobre postępowanie prozdrowotne względem dzieci z cukrzycą, które wybrały się na letni obóz. Podobno zaprojektowano gry do postępowania z astmą oraz prewencji palenia.

Gry mogą być wreszcie używane w szeroko rozumianej profilaktyce. Jak twierdzi Griffits, używając gier pozwalających na symulowanie różnorodnych zachowań możemy nauczać młode pokolenie m.in. bezpiecznych praktyk seksualnych. Gry takie dostarczają informacji, ale także pozwalają praktykować różnorodne zachowania prewencyjne, sposoby asertywnego zachowania,

dbania o własne zdrowie. Ponadto Griffiths stwierdza, że projektanci muszą mieć wsparcie i być zachęceni do wkładania dodatkowego wysiłku do tworzenia interesujących gier, które nie polegają głównie na przemocy, a zarazem mają wartości edukacyjne czy prozdrowotne (Griffiths, 2002).

Gry, wbrew potocznym opiniom, nie są bierną rozrywką. Często rozwijają różnorodne funkcje poznawcze człowieka. Przykładowo popularne gry akcji (przykładowo *Halo 4* czy *Grand Theft Auto 4*) mogą wiązać się z korzyściami w postaci lepszych zdolności przestrzennych, zdolności do alokacji uwagi (gry treningiem koncentracji uwagi), a także lepszych zdolności do wykonywania tzw. rotacji umysłowych (obracanie obiektów, co także jest cechą ważną dla niektórych zawodów). Te zdolności mogą być stosunkowo szybko rozwijane podczas grania, a efekty grania można porównywać z zajęciami w szkole średniej i na uniwersytetach ukierunkowanych do rozwoju tych samych umiejętności. Co więcej, zdolności przestrzenne przewidują często osiągnięcia w nauce, technice, inżynierii, matematyce, jak przekonują 25-letnie badania longitudinalne nad znaczeniem zdolności przestrzennych.

Jak zaznaczono wcześniej, osoby grające w gry akcji lepiej alokują uwagę, co oznacza, że potrafią pominąć to, co nieistotne, i bardziej się skoncentrować. Badania te potwierdzają nie tylko wyniki kwestionariuszy, ale także badania prowadzone za pomocą funkcjonalnego rezonansu magnetycznego (fMRI) i prowadzą do wniosku, że granie wiąże się z korzystniejszym funkcjonowaniem mózgu. Należy jednakże zauważyć, że tylko niewielka część gier została przebadana i w zakresie zdolności poznawczych najwięcej badań można odnaleźć w zakresie wspomnianych gier akcji.

Badania przekonują także, że gry komputerowe są dobrym sposobem rozwijania zdolności rozwiązywania problemów, co jest ważnym aspektem wielu gier. Tutaj doskonałym przykładem są gry strategiczne, w których trzeba podejmować wiele decyzji.

Projektanci gier są mistrzami angażowania, motywowania ludzi do dalszej aktywności. Zwraca się uwagę na transfer motywacji z gier na realne życie. Badani, którzy rozwiązywali dłużej zadania na komputerze, także dłużej rozwiązywali anagramy. Gry mogą motywować, ponieważ zapewniają sukces, wzmocnienia pozytywne (nagrody), zapewniają informację zwrotną o poziomie wykonania jakiegoś zadania, a także pozwalają – zgodnie z teorią L. Vygotskiego – nieznacznie wykraczać poza strefę najbliższego rozwoju, pokonując powoli coraz bardziej skomplikowane zadania i problemy, co na przykład ma miejsce w rosnącym poziomie zadań w grach strategicznych czy *role playing games* (w skrócie RPG).

W przypadku korzyści emocjonalnych wskazuje się, że pewne gry z minimalistycznym interfejsem, mniej angażujące i łatwo dostępne, jak np. *Angry Birds*, mogą polepszać nastrój, sprzyjać relaksacji i zmniejszać odczuwany lęk. Dzięki grom, które pozwalają doświadczyć na przemian sukcesu i porażki, ludzie uczą się także modulować swój nastrój, gdyż po porażce nadal można odnieść sukces – na nowo podejść do trudnego zadania lub przeciwnika w grze. Gry mogą być zatem ćwiczeniem regulacji emocji i nastroju.

Jedną z podstawowych różnic między grami, które powstały 10–20 lat temu a obecnie jest to, że mają one coraz bardziej społeczną naturę. W przeciwieństwie do typowych przekonań, współczesny gracz nie jest już nieuspołeczniony. Ponad 70% graczy gra, przynajmniej czasami, z przyjaciółmi. Ponadto gry takie jak *World of Warcraft*, gdzie tworzą się całe społeczności graczy, bardzo mocno stymulują kompetencje społeczne i zachowania prospołeczne, które mogą przenosić się na realne życie. W grach takich gracze uczą się, komu zaufać, kogo odrzucić, a także jak kierować grupą. Badania Ewoldseny i jego współpracowników dowodzą, że gracze nabywają istotnych umiejętności prospołecznych, kiedy grają w gry nagradzające dobrą współpracę, wsparcie oraz zachowania prospołeczne. Gentile wraz ze współpracownikami stwierdza ponadto, iż granie w prospołeczne gry przyczynia się do realnych prospołecznych zachowań (za: Granic, Lobel i Engels, 2014).

Gry komputerowe a kształtowanie tolerancji na przykładzie wątków LGBT w grach

Podkreśla się rolę edukacji w zakresie psychologii i seksuologii LGBT dla rozwoju tolerancji i akceptacji społeczeństwa w stosunku do osób o orientacji innej niż heteroseksualna. Wśród mediów wykorzystywanych do tego celu z powodzeniem mogą znaleźć się gry komputerowe, które zawierają wątki LGBT.

Istnieje wiele gier komputerowych poruszających kwestię związków jedнопłciowych. Kwestia ta jest przedmiotem zainteresowania badaczy, również polskich (Konarska, 2016). Do gier komputerowych, które odniosły znaczące sukcesy komercyjne w branży gier wideo, zawierających wątki LGBT, niewątpliwie można zaliczyć serię gier *The Sims* – symulatory życia (redakcja gry-online.pl):

[...] Kultowe już Simsy w przeciągu kilku lat zdobyły niebywałą popularność, śmiałem twierdzić, iż nie ma takiej osoby, która przynajmniej nie słyszałaaby o wydawanej przez Electronic Arts serii. Wspomniany przed chwilą producent

wykorzystał naturalnie całą tę sytuację, tworząc rekordową liczbę dodatków, które cieszyły się zbliżonym powodzeniem do podstawowej wersji [...].

Celem powyższej gry jest stworzenie rodziny oraz prowadzenie jej wirtualnego życia. Od pierwszej części *The Sims* możliwe jest zawieranie związków jedнопłciowych oraz prowadzenie takich samych interakcji pomiędzy wirtualnymi parami heteroseksualnymi, jak homoseksualnymi.

Inną popularną grą komputerową zwracającą uwagę na inne orientacje niż heteroseksualna jest seria gier *Dragon Age* (redakcja gry-online.pl):

W *Dragon Age: Inkwizycja* ponownie trafiamy do szarpanej konfliktami krainy Thedas, która i tym razem potrzebuje bohatera. Choć scenariusz trzeciej odsłony serii raczej nie grzeszy oryginalnością i jest dość klasyczną historią bohatera ratującego świat, to na duże brawa zasługuje sposób jego poprowadzenia oraz jakość prezentacji. W odróżnieniu od większości RPG-ów fantasy, nie dokonamy cudów w pojedynkę czy małą grupką bohaterów. Jako założyciel tytułowej Inkwizycji będziemy musieli wzmocnić siłę naszej organizacji, zdobyć potężnych sojuszników oraz osiągnąć odpowiednie wpływy, zanim wyruszymy na ostateczną bitwę [...].

W powyższej grze komputerowej gracz może romansować z postaciami o orientacji innej niż heteroseksualna. Na podstawie decyzji dokonanych przez gracza i ich konsekwencji, wirtualna postać może wejść w bliski związek romantyczny z wirtualną postacią tej samej płci. Dodatkowo na uwagę zasługuje fakt, że autorzy powyższej gry przedstawili postać osoby transpłciowej.

Pomimo obecności wątków LGBT w różnorodnych grach komputerowych, wskazuje się na to, że większość gier komputerowych jest (jawnie lub ukrycie) heteronormatywna – rzadko zawierają one wątki fabuły dotyczące osób o innej orientacji niż heteroseksualna i zakładają one, że odbiorca gry komputerowej będzie mężczyzną heteroseksualnym (Shaw, 2009; za: Krobava, Moravec i Svelch, 2015). Co prawda gracze są przeważnie kojarzeni z płcią męską, jednakże kojarzenie mężczyzn jako jedynych graczy jest błędem (Sundén i Sveningsson, 2012). Kobiety podobnie jak mężczyźni są pasjonatkami gier komputerowych, jednakże niejednokrotnie mierzą się one z trudnościami wynikającymi z dominacji mężczyzn w tej dziedzinie. Wskazuje się, że kobiety oraz osoby o innej orientacji niż heteroseksualna doświadczają gróźb, prześladowania oraz otrzymują wiadomości z wątkami seksualnymi, ponadto spotykają się z wrogim ogólnie nastawieniem ze strony męskich graczy (za: Ballard

i Welch, 2015). Prawdą jest również, że orientacje inne niż heteroseksualna są deklarowane częściej niż orientacja heteroseksualna (Gates, 2015). Pytaniem otwartym pozostaje jednakże kwestia, czy w związku z powyższymi faktami gry komputerowe powinny rzadko zawierać wątki LGBT?

Niekiedy podejmuje się problem identyfikacji graczy z postaciami komputerowymi (por. Shaw, 2015). Wydaje się, że jeżeli środowisko gier komputerowych jest zdominowane przez określony typ odbiorców (młodzi, biali, heteroseksualni mężczyźni), to osoby wykraczające poza ten model w mniejszym stopniu będą się identyfikowały z bohaterami gier komputerowych stworzonych na potrzeby powyższej grupy odbiorców.

Osoby o innej orientacji niż heteroseksualna w celu osiągnięcia tego samego poziomu identyfikacji z postacią komputerową są zmuszone do rozwinięcia odmiennych strategii grania w gry komputerowe. Przeprowadzono badanie eksploracyjne o charakterze jakościowym wśród sześciu graczy gier komputerowych (Krobova, Moravec i Svelch, 2015). Do grupy uczestników badania zakwalifikowano aktywnych graczy ze środowiska LGBT, którzy grali w określone gry komputerowe (*Dragon Age* oraz *Mass Effect*). Zadaniem uczestników badania było opisanie ich doświadczeń z procesu formowania się ich tożsamości seksualnej oraz roli mediów z uwzględnieniem gier komputerowych w tym procesie oraz wskazanie gier, w które grali. Wyniki badania wskazują na to, że uczestnicy badania nie poszukują wątków seksualnych w grach komputerowych w takim samym stopniu jak w filmach czy w telewizji, a wykorzystywane przez nich strategie grania nie są jednoznaczne. Autorzy badania sugerują dodatkowo, że gracze o innej orientacji niż heteroseksualna postrzegają swoją tożsamość seksualną jako niezwiązaną z ich tożsamością jako graczy komputerowych. Trudno jest natomiast o wyciągnięcie wniosków z tego badania, z uwagi na jego eksploracyjny i jakościowy charakter.

Jaki stosunek prezentują heteroseksualni gracze do innych graczy o innej orientacji niż heteroseksualna? Czy spotykając się w środowisku wirtualnym z osobą o innej orientacji seksualnej niż własna, wygaszane zostają stereotypy i uprzedzenia? Niestety, badania nie pozwalają na optymizm. Cyberprzemoc (ang. *cyberbullying*) jest stosunkowo nowym zjawiskiem, polegającym na stosowaniu przemocy z wykorzystaniem m.in. Internetu. Wciąż nie jest jasny związek definicyjny między cyberprzemocą a tradycyjną przemocą, zwraca się uwagę na elementy wspólne i różnicujące powyższe zjawiska (Ballard i Welch, 2015). Przeprowadzono badanie wśród 151 uczestników gier komputerowych określanych jako MMOG (ang. *massively multiplayer online games*; gier

internetowych z dużą liczbą graczy). Grupa uczestników badania zawierała zarówno osoby heteroseksualne, jak i te o innej orientacji niż heteroseksualna. Wyniki badania wskazują na to, że mężczyźni częściej w porównaniu do kobiet są sprawcami cyberprzemocy, heteroseksualiści dopuszczają się cyberprzemocy częściej niż osoby o innej orientacji seksualnej. Wyniki badania mogą zaprzeczać tezie o możliwości łatwiejszego i bezpieczniejszego kontaktu z osobami o innej orientacji seksualnej niż własna w środowisku wirtualnym jako o korzystnym sposobie zwalczania uprzedzeń.

Istnieją jednakże przypadki oddolnego organizowania się graczy ze społeczności LGBT w grach komputerowych. Dobrego przykładu mogą dostarczyć jakościowe badania nad gildią (wirtualnym stowarzyszeniem graczy) LGBT w grze *World of Warcraft* (Ballard i Welch, 2015). *World of Warcraft* jest komputerową grą typu MMORPG, w której miliony graczy eksplorują jednocześnie wirtualny świat (redakcja gry-online.pl):

Świat Warcrafta to dwa potężne kontynenty podzielone na kilkadziesiąt krain. Zachodni – Kalimdor – zamieszkiwany jest przez Nocne Elfy, Trolle, Orków i Taurenów – ostatni to istoty o najbardziej imponującej posturze, przypominające minotaury. Jediną rasą reprezentującą tu siły przymierza są Nocne Elfy, których stolica Darnassus znajduje się na olbrzymiej wyspie Teldrassil. Na drugim kontynencie znajdują się Wschodnie Królestwa podzielone na dwa subkontynenty: północny – Northrend, zamieszkały w większości przez Nieumarłych z ich największym miastem Undercity, i południowy – Azeroth, zasiedlony przez Ludzi, Gnomy i Krasnoludy [...].

We wspomnianej grze powstała społeczność graczy przyjazna wszystkim rasom, płciom, orientacjom seksualnym czy narodowościom graczy. Wspomniana grupa umożliwia kontaktowanie się i wspólną grę osób o orientacji innej niż heteroseksualna w akceptującym środowisku innych graczy oraz jest aktywna w zwalczaniu mowy nienawiści pojawiającej się w grze. Jeżeli w rozmowie grupowej pojawiają się krzywdzące wiadomości w stosunku do poszczególnych członków gildii, ich nadawcy są blokowani przed administratorów. Trudno jest ocenić, w jakim stopniu działania powyższej gildii przyczyniają się do ograniczania mowy nienawiści, uprzedzeń i stereotypów wobec osób o orientacji seksualnej innej niż heteroseksualna. Nadziei dostarczają relacje członków gildii przytaczane przez autorów badania (Collister, 2014).

Pomimo negatywnego stosunku społeczności graczy do osób o orientacji innej niż heteroseksualna, nazwy nadawane przez graczy ze środowiska LGBT

swoim wirtualnym postaciom nie różnią się od nazewnictwa występującego w rzeczywistym świecie (Kelly, 2012). Powyższych wyników badania nie można jednakże uogólniać, ze względu na jakościową metodologię przyjętą przez autora – teorię ugruntowaną.

Czy w świetle przedstawionych doniesień naukowych powinniśmy porzucić możliwość wykorzystywania gier komputerowych jako narzędzia zwracającego uwagę na problem dyskryminacji i uprzedzeń w stosunku do osób nieheteroseksualnych? Pomimo tego, że przytoczone badania zdają się ukazywać środowisko nieprzyjazne kształtowaniu bardziej tolerancyjnych postaw społecznych względem orientacji innych niż heteroseksualna, to należy zauważyć, że wyniki te mogą być traktowane jako wskazówki. Autorzy niniejszego badania nie dotarli do badań empirycznych pozwalających odpowiedzieć bezpośrednio na pytanie o skuteczność wykorzystywania gier komputerowych w celu redukcji stereotypów. Niezbędne są rzetelne badania porównawcze, które uzasadniałyby skuteczność takiej możliwości.

Odchodząc od problemu określenia, czy gry komputerowe mogą sprzyjać tolerancji, czy nie, należy stwierdzić, że niewątpliwie gry komputerowe powinny zawierać postacie nieheteronormatywnej, jeżeli chcą w sposób realny i nieznieskształcony przedstawiać rzeczywistość. Osoby nieheteroseksualne również powinny mieć możliwość identyfikacji z postaciami komputerowymi i możliwość wyboru cech postaci, którymi posługują się podczas grania w gry komputerowe. Brak takiej możliwości, o ile z pozoru wydaje się błahy, jest częścią większej rzeczywistości społecznej, która ogranicza i dyskryminuje osoby nieheteroseksualne.

Konkluzja

Granie w gry komputerowe może wiązać się z określonymi korzyściami dla funkcjonowania psychospołecznego. Zarówno granie w agresywne gry, jak w inne, ma niewielki wpływ na negatywne przystosowanie psychospołeczne oraz agresję i tylko w przypadku, gdy poświęca się na nie bardzo dużo czasu, można zaobserwować negatywne skutki grania – chociaż nie są to też skutki bardzo poważne dla danej osoby. Więcej w kwestii agresywności wyjaśnia środowisko domowe, uwarunkowania genetyczne czy odpowiedni rodzaj osobowości. Ponadto gry mogą przynieść wiele korzyści, które mogłyby zostać wykorzystane w edukacji, wczesnym wspomaganium rozwoju dzieci, profilaktyce różnorodnych problemów społecznych a nawet rehabilitacji

neuropsychologicznej. Gry mogłyby również sprzyjać budowaniu tolerancji poprzez ekspozycję i możliwość kontaktu z różnorodnymi ludźmi, a także dzięki konieczności rozwiązywania wspólnych problemów przez różnych ludzi, tak jak ma to miejsce na przykład w grze *World of Warcraft*, niemniej wymaga to większej liczby szczegółowych badań, ponieważ nie wszystkie badania pokazują sukces takich interwencji.

Bibliografia

- Ballard, M.E. i Welch, K.M. (2017). Virtual warfare. Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG play. *Games and Culture*, 12(5), 466–491.
- Collister, L.B. (2014). Surveillance and community. Language policing and empowerment in a World of Warcraft guild. *Surveillance & Society*, 12(3), 337–348.
- Ferguson, C.J. i Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing. The misestimation and over interpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations. *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178.
- Gates, G. (2011). *How many people are lesbian, gay, bisexual and transgender?*, www.williamsinstitute.law.ucla.edu [dostęp: 21.08.2015].
- Granic, I., Lobel, A. i Engels, R.C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66.
- Griffiths, M.D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47–51.
- Kelley, J.B. (2012). Gay naming in online gaming. *Names*, 60(4), 193–200.
- Konarska, U. (2016). Zostań lesbijką/gejem na kilka godzin, czyli w jaki sposób gry przedstawiają związki nieheteronormatywne. Referat zaprezentowany na Konferencji Naukowej: Małżeństwo i rodzina w ujęciu antropologii kulturowej. Perspektywa empiryczna. Wrocław 2016.
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K.M., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koç, C., Kuijpers, R.C.W.M., Lesinskiene, S., Mihova, Z., Otten, R., Fermanian, C. i Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 51(3), 349–357.
- Krobová, T., Moravec, O. i Švelch, J. (2015). Dressing Commander Shepard in pink. Queer playing in a heteronormative game culture. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 9(3).
- Pisula, W. i Oniszczenko, W. (2008). Uwarunkowania genetyczne i środowiskowe ujawniające się w różnicach indywidualnych. W: J. Strelau i D. Doliński (red.), *Psychologia. Podręcznik akademicki*, t. 1 (s. 327–338). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

- Przybylski, A.K. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*, 134(3), 1–7.
- Redakcja gry-online.pl. „Adamus”. *World of Warcraft* – recenzja gry, <http://www.gry-online.pl> [dostęp: 21.05.2016].
- Redakcja gry-online.pl. „Kwiść”. Recenzja gry *Dragon Age: Inkwizycja* – najlepsze RPG od czasu Skyrima, www.gryonline.pl [dostęp: 21.05.2016].
- Redakcja gry-online.pl. „Stranger”. *The Sims 2* – recenzja gry, www.gry-online.pl [dostęp: 21.05.2016].
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge*. Minneapolis–London: University of Minnesota Press.
- Sundén, J. i Sveningsson, M. (2012). *Gender and sexuality in online game cultures. Passionate play*. New York: Routledge.

GRY KOMPUTEROWE A FUNKCJONOWANIE PSYCHOSPOŁECZNE. PRZEGLĄD AKTUALNYCH DONIESIĘŃ NAUKOWYCH

Streszczenie: Gry komputerowe stanowią istotny obszar kultury nowych mediów. W ostatnim czasie prezentowane są badania skupiające się na pozytywnym wpływie gier komputerowych na rozwój poznawczy oraz osobowościowy. Zmienia się ponadto dominująca narracja badaczy, gry komputerowe nie są omawiane już głównie przez pryzmat uzależnień behawioralnych.

Celem artykułu jest prezentacja wyników badań obejmujących wpływ gier komputerowych na funkcjonowanie psychospołeczne dzieci oraz dorosłych.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, funkcje poznawcze, funkcjonowanie psychospołeczne

COMPUTER GAMES AND PSYCHOSOCIAL FUNCTIONING. LITERATURE REVIEW

Summary: Computer games are important area of culture. It has been presented that computer games may have positive impact on cognitive functions and personality development. Moreover, computer games are no longer categorised mainly negatively as behavioral addictions.

The aim of this article is to present the results of publications focused on impact of computer games on the psychosocial functioning of children and adults.

Keywords: computer games, cognitive functions, psychosocial functioning