

Gry fabularne jako sposób zwiększenia kontroli nad rzeczywistością. Poczucie umiejscowienia kontroli oraz emocjonalność graczy w porównaniu do młodzieży niegrającej

Role-playing games as a means for increasing control over reality. Locus of control and emotionality of players as compared to non-playing youths

Radostław B. Walczak, Joanna Wężowska

Uniwersytet Opolski
rwalczak@uni.opole.pl | joannawezowska1@gmail.com

Abstract: The article focuses on selected personality aspects of teenagers taking part in narrative role playing games as compared to non-players. It was assumed that players have a more internal locus of control and lower level of neuroticism in comparison with non-players. As a result of the questionnaire study, conducted on N=194 people (n=101 of which were players), the hypotheses were confirmed. The selected method does not allow the direction of relations to be indicated, but still the outcome stands in contrast to the negative stereotype of players, and may be a starting point for further research.

Keywords: locus of control, neuroticism, narrative role-playing games

1. Wprowadzenie

Jakie są konsekwencje psychologiczne grania? W zależności od tego, kto gra i w jakie gry, odpowiedź może być dramatycznie różna. Podmiotem przedstawianego tu badania są ludzie młodzi, podlegający najbardziej dynamicznym zmianom osobowości – w okresie dojrzewania. Jeśli chodzi o rodzaj gier, niniejsza praca będzie koncentrować się na tradycyjnych grach fabularnych (RPG), określanych też w literaturze (m.in. Krawczyk, 2013; Surdyk, 2007; Szeja, 2004) jako narracyjne gry fabularne (NGF). W dużym uproszczeniu chodzi o gry, w których gracze – we wzajemnej interakcji – odgrywają improwizowane na bieżąco role, ograniczone umownymi zasadami charakterystycznymi dla wspólnie uzgodnionej konwencji – świata gry. Centralną postacią tego rodzaju gier jest Mistrz Gry, nazywany także narratorem, zarówno przedstawiający – za pomocą werbalnych opisów – sferę nieożywioną (scenografię) danej gry, jak i wcielający się we wszystkie postacie, z którymi gracze mogą nawiązać kontakt.

Trzeba – za Szeją (2004) – podkreślić znaczącą różnicę między grami narracyjnymi a wzorowanymi na nich grami komputerowymi. O ile bowiem w tych pierwszych fabuła, przebieg rozgrywki, a nawet kształt świata zależą wyłącznie od interakcji Mistrza Gry i graczy, o tyle w przypadku tych drugich (nazywanych cRPG), gracze mają ograniczony wpływ na przebieg rozrywki, a praktycznie zerowy – na kształtowanie świata gry. Zdaniem niektórych badaczy (Busse-Brandyk, Chmielewska-Łuczak, 2012), jedną z konsekwencji partycypacji w NGF może być większa częstotliwość deklarowanych zachowań niemoralnych, powodujących negatywne konsekwencje na poziomie osobowości. Założenie takie jest zgodne ze stereotypowym wizerunkiem graczy, ukazującym ich zwykle jako nieprzystosowanych społecznie, nieporadnych czy po prostu dziwnych. Niniejszy artykuł opiera się na innej hipotezie. Skoro bowiem w ramach narracyjnych gier fabularnych gracze mają możliwość nieograniczonego kształtowania świata gry – w interakcji z innymi uczestnikami – powinni być w stanie nauczyć się formowania rzeczywistości spoza tegoż świata (tudzież przeciwzyć je). Tym samym zakładamy, że w porównaniu do młodych osób niegrających w gry fabularne gracze w większym stopniu będą cechować się wewnętrznym poczuciem kontroli. Ta hipoteza (H_1)

stanowi podstawę prezentowanego badania, a jej poparcie teoretyczne zostanie pogłębione w dalszej części artykułu.

2. Koncepcje teoretyczne

Stanisław Krawczyk (2013) stwierdził, że pytanie o właściwości osobowości graczy jest jednym z najistotniejszych, jakie powinien zadać psycholog w odniesieniu do NGF; w dalszej zaś perspektywie odpowiedź na to pytanie może okazać się pomocna w kształtowaniu przebiegu sesji, a przez to – w rozwijaniu osobowości graczy. W niniejszej pracy uwzględniono dwa ważne aspekty osobowości, które mają duży wpływ na codzienne funkcjonowanie człowieka: poczucie umiejscowienia kontroli oraz neurotyzm.

2.1. Umiejscowienie kontroli

Pojęcie poczucia umiejscowienia kontroli (*locus of control*, LOC) wywodzi się z teorii społecznego uczenia się Juliana B. Rottera i „odnosi się do oczekiwań ludzi dotyczących tego, w jakim stopniu wzmocnienie lub wynik ich zachowania uwarunkowany jest ich własnym zachowaniem lub osobistymi właściwościami” (Kościelak, 2010, s. 39). Stanowi cechę indywidualną człowieka – zgeneralizowane i względnie trwałe oczekiwanie związku zachodzącego między zachowaniem się a wzmocnieniem; wymiar osobowości, który można traktować jako kontinuum wiodące od zgeneralizowanego poczucia kontroli zewnętrznej po zgeneralizowane poczucie kontroli wewnętrznej (Drwal, 1979, 1989).

LOC tworzy się w wyniku społecznego uczenia się i doświadczeń człowieka (Drwal, 1979). W jego powstawaniu bierze udział wiele czynników, np. inteligencja, relacje panujące w rodzinie, rodzaj wychowania, płeć, wiek, czynniki środowiskowe (Kościelak, 2010). Poczucie umiejscowienia kontroli ma tym większy wpływ na zachowanie człowieka, im bardziej nowa i niejasna jest sytuacja. W przypadku znanych warunków, w których lokalizacja kontroli pozostaje wyraźna, poczucie to odgrywa mniejszą rolę (Drwal, 1989). Zgeneralizowane poczucie może ulegać w pewnym zakresie zmianom z biegiem lat oraz

pod wpływem nowych doświadczeń i sytuacji, w jakich człowiek funkcjonuje (Kościelak, 2010).

W literaturze (m.in. Drwal, 1995, s. 197–278; Terelak, 2008) znajdujemy wiele zbiorów badań wykazujących korelacje LOC z różnymi aspektami życia człowieka. Zewnętrzne poczucie kontroli związane jest m.in. z występowaniem silniejszych emocji, intensywniejszym doznawaniem dolegliwości somatycznych w sytuacji stresu i z mniejszą satysfakcją z życia (Klonowicz, 2001; cyt. za: Terelak, 2008), z ugodowością i konformizmem (Kościelak, 2010), a nawet ze stanami depresyjnymi (Naditch, Gargan, Michael, 1975; cyt. za: Kościelak, 2010).

W porównaniu z osobami z zewnętrznym poczuciem kontroli, osoby z wewnętrznym LOC są w większym stopniu pewne siebie, ambitne, wnikliwe, tolerancyjne w działaniu, odpowiedzialne, sumienne, przedsiębiorcze, liczące na własne siły, zdolne do niezależnego działania i przekonywania innych, chętne do współpracy (Szmigielska, 1980; cyt. za: Terelak, 2008). Są także dojrzałe emocjonalnie, a w sytuacji stresowej stosują strategię zorientowaną problemowo (Folkman, Lazarus, 1998; cyt. za: Terelak, 2008). Ponadto silniej reagują na utratę wolności osobistej (Kościelak, 2010). Niższe wyniki na skali LOC (świadczące o wewnętrznym poczuciu kontroli) cechują osoby, które uzyskały wyższe rezultaty w testach inteligencji, miarach samoakceptacji, przystosowania, społecznienia i dojrzałości (Drwal, 1979).

Poczucie umiejscowienia kontroli jako cecha osobowości jest także istotnym zagadnieniem dla NGF. Jerzy Z. Szeja uważa, że „większość członków społeczeństw poindustrialnych cierpi na poczucie braku istotnego wpływu na rzeczywistość” (2004, s. 39), a wśród młodzieży wpływ ten jest jeszcze bardziej ograniczony niż u dorosłych. Okazja do kompensowania owego braku dzięki złudzeniu działania podczas rozgrywki stanowi jeden z powodów popularności gier (tamże). Uczestnik rozgrywki może w bezpiecznych warunkach uczyć się sprawować kontrolę, obserwować skutki zaniechania i ponosić tego konsekwencje, ale ograniczone przeważnie tylko do świata gry. Ponadto, biorąc udział w grze niepozbawionej aspektu losowości, ma okazję nauczyć się akceptować te sytuacje, na które nie ma wpływu, bez negatywnych odczuć. Taki trening może przyczynić się do kształtowania poczucia kontroli wewnętrznej.

2.2. Neurotyczność

Neurotyczność stanowi jeden z pięciu głównych czynników osobowości. W polskiej wersji inwentarza osobowości NEO-FFI Paula T. Costy i Roberta R. McCrae'a (Zawadzki, Strelau, Szczepaniak, Śliwińska, 1998), którego fragment został użyty w badaniu, neurotyczność jest określana jako:

wymiar odzwierciedlający przystosowanie emocjonalne *versus* emocjonalne niezrównoważenie (emocjonalność w zakresie negatywnych emocji). [...] obejmuje sześć oficjalnie wyodrębnionych czynników: lęk, agresywną wrogość, depresyjność, impulsywność, nadwrażliwość i nadmierny samokrytycyzm (tamże, s. 13-14).

Choć we wcześniejszej koncepcji osobowości PEN Hansa Eysencka neurotyczność traktowana była jako wyznacznik zaburzenia, w ujęciu Costy i Macrae'a jest normalną cechą osobowości, choć mogącą mieć negatywne konsekwencje. Wyższy poziom neurotyzmu wiąże się bowiem z lękiem, przygnębieniem, poczuciem winy, niższą samooceną, napięciem, irracjonalnością, nieśmiałością, kapryśnością i emocjonalnością (Hall, Lindzey, Campbell, 2013).

Kolejną wysuwaną w niniejszym artykule hipotezą (H_2) jest: „Gracze cechować się będą niższym poziomem neurotyczności w porównaniu do młodych osób nie grających w gry fabularne”. Jedną z przesłanek ku takiemu stwierdzeniu są badania Radosława Łukasza Drwala (1979), mówiące o tym, że skala poczucia umiejscowienia kontroli koreluje dodatnio ze skalą neurotyzmu (w ten sposób, że im bardziej zewnętrzne umiejscowienie kontroli, tym wyższy poziom neurotyzmu). Oczekiwanie niższego neurotyzmu staje się więc naturalną konsekwencją poprzedniej hipotezy. Ponadto większa odporność na stres jest cechą bardziej charakterystyczną zarówno dla osób z wewnętrznym umiejscowieniem kontroli, jak i dla tych mało neurotycznych, stąd przewidywanie związku między owymi wymiarami.

Kolejnych argumentów dostarczają wyniki badań mówiące o cechującym neurotyków wzmożonym odczuwaniu negatywnych emocji – i w ogóle silnych emocji, nawet przy występowaniu słabych bodźców – oraz trudności w zmaganiu się ze stresem (Widerszal-Bazył, 2002; cyt. za: Cieślak, 2004). Ponadto – wnioski z badań Davida Watsona i Lee Anny Clark (1984; cyt. za: Ogińska-Bulik, Juczyński, 2010), według których neurotycy mają tendencję do reagowania dystresem nawet przy braku

stresora. Wydaje się więc mało prawdopodobne, by osoby neurotyczne preferowały rozgrywkę NGF jako satysfakcjonującą formę spędzania wolnego czasu, jeżeli zaangażowanie w przygody, w których uczestniczy postać, miałoby się wiązać z negatywnymi odczuciami gracza. Założenie to, choć stoi w sprzeczności do stereotypu graczy jako osób niezrównoważonych emocjonalnie, jest jednak uzasadnione w kontekście konieczności radzenia sobie przez nich z dużą ilością negatywnych emocji występujących w świecie gry.

3. Metoda i przebieg badania

W badaniach wzięło udział $N = 194$ osoby. 101 spośród nich stanowiły jednostki grające w NGF – uczestnicy wakacyjnych obozów BTA Kompas: RPG *Tol Callen* dla młodzieży z całej Polski, odbywających się od czerwca do sierpnia 2014. Z oferty takiego wyjazdu korzystają przeważnie ci, którzy są już związani z RPG, a główną aktywność i atrakcję podczas turnusu stanowią codzienne sesje osadzone w realiach świata *Tol Callen*. Przebadanych zostało 26 kobiet i 75 mężczyzn w wieku od 13 do 20 lat. Grupą kontrolną była młodzież gimnazjalna oraz licealna ($n = 93$; 49 mężczyzn i 44 kobiety, w wieku od 13 do 17 lat) z różnych szkół ponadpodstawowych z południowej Polski (województwa opolskie oraz śląskie).

Badanie w grupie eksperymentalnej przeprowadzone zostało turami podczas każdego z turnusów. W pojedynczym turnusie brało udział od kilkunastu do ok. 30 osób. Wszyscy uczestnicy wysłuchali takiej samej informacji dotyczącej przebiegu i ogólnego celu ankiety oraz tego, że udział w niej jest dobrowolny, następnie wypełniali – samodzielnie i w ciszy – opisany poniżej kwestionariusz. Zajmowało to średnio 9, a nie więcej niż 15 minut. Badanie kończyło się w momencie, gdy ostatnia osoba wypełniła swój arkusz. W grupie kontrolnej procedura i przebieg badania były identyczne. Różnicę stanowiły miejsce badania (sala szkolna) oraz modyfikacje w metryczce, dotyczące specyficznych kwestii związanych z NGF.

Podstawowe narzędzia, jakie zastosowano, to kwestionariusz pomiaru poczucia kontroli Delta autorstwa Drwala (1980) oraz fragment narzędzia NEO-FFI Costy i McRae'a dotyczący neurotyczności, w polskiej wersji

językowej (Zawadzki i in., 1998). Zgodnie z zaleceniami Krawczyka (2012), w badaniu graczy uwzględniono również wiek, płeć, staż gry, częstość grania, wybierane systemy, a także role przyjmowane w grach oraz dodatkowe zainteresowania powiązane z NGF.

4. Wyniki

4.1. Charakterystyka próby badawczej – gracze

Ponad 80 proc. badanych graczy zadeklarowało zainteresowanie NGF trwające powyżej roku. Około połowa (47,5 proc.) – ponad 3 lata. W omawianej próbie były zarówno osoby grające w NGF regularnie (co najmniej raz w tygodniu – 9 proc.), jak i sporadycznie (kilka razy w roku – 14 proc.). Najliczniejszą grupę stanowiły jednak osoby grające kilka razy w miesiącu (32 proc.).

Co ważne, większość uczestników badania pisała, że w grach przyjmuje rolę graczy. Dla 50 proc. jest to jedyna rola, dla pozostałych 35 proc. – dominująca. Zaledwie 8 proc. częściej pełni funkcję Mistrza Gry, przy czym nikt nie zadeklarował wyłącznie jej.

4.2. Charakterystyka próby badawczej – uczniowie

W celach kontrolnych sprawdzono, czy badani uczniowie wiedzą, co to są gry RPG (niekomputerowe). W tym celu pytano o znajomość terminu, a w przypadku potwierdzenia proszono o krótką definicję pojęcia. 76 proc. badanych uczniów nie znało tego rodzaju gier przed przystąpieniem do testu. Spośród pozostałych 16 osób 13 pisało, że często gra w NGF (częściej niż raz na trzy miesiące). Osoby te zostały w dalszej analizie potraktowane jako gracze.

4.3. Weryfikacja hipotez

W celu weryfikacji H_1 (dotyczącej różnicy w poziomie poczucia umiejscowienia kontroli) porównano średnie wyniki na skali LOC uczestników obozu RPG (gracze – g) z wynikami uzyskanymi przez osoby niegrające (uczniowie – u). Z powodu braku rozkładu normalnego dla zmiennej LOC w obu grupach (test normalności Shapiro-Wilka – $p < 0,001$ dla obu grup) do porównania średnich zastosowano nieparametryczny test

U Manna-Whitneya. Wykazał on statystycznie istotne różnice między grupami ($Z=3,21$; $p < 0,01$; Δ Glassa= $0,43$). Średni wynik LOC dla graczy (LOC_g) wyniósł 3,03; w grupie kontrolnej LOC_u=4,23. Jest to zgodne z hipotezą zakładającą bardziej wewnętrzne umiejscowienie poczucia kontroli u graczy.

Następnie porównano poziomy neurotyczności w obu grupach. Ze względu na to, że także dla tej cechy nie uzyskano normalnego rozkładu zmiennej w obu podgrupach (test normalności Shapiro-Wilka - u graczy: $p < 0,05$, chociaż $p > 0,1$ w grupie kontrolnej), do porównania średnich ponownie zastosowano nieparametryczny test U Manna-Whitneya. W wyniku analizy wykazano różnice istotne statystycznie ($Z=2,66$; $p < 0,01$; Δ Glassa= $0,38$). Średni poziom neurotyczności u graczy (Neug) wyniósł 20,5, a w grupie kontrolnej Neu_u=23,46. Wynik ten jest zgodny z hipotezą przewidującą niższy poziom neurotyczności u graczy.

5. Dyskusja wyników

Analiza potwierdziła obie zakładane hipotezy. Jej wynik oznacza istotny związek między graniem w narracyjne gry fabularne a bardziej wewnętrznym umiejscowieniem poczucia kontroli oraz niższym poziomem neurotyczności.

Niestety, w badaniach tego typu nie sposób mówić o zależnościach przyczynowo- skutkowych. Tym samym nie możemy sugerować, iż to właśnie granie w narracyjne gry fabularne pozwala na uwewnętrznienie poczucia kontroli. Prawdopodobny jest też odwrotny kierunek zależności - niewykluczone, iż gry fabularne są bardziej atrakcyjne dla osób o wewnętrznym poczuciu umiejscowienia kontroli, gdyż w światach gier bezpośrednio doświadczą się powiązania między własnymi działaniami a ich efektami. Co więcej, wydarzenia w owych światach są determinowane głównie przez aktywność graczy - podejmowaną pod pewnym nadzorem Mistrza Gry.

Podobnie wygląda interpretacja relacji między graniem a niższym poziomem neurotyczności. Jeśli przyjmiemy, że właściwość ta objawia się częstszym występowaniem emocji negatywnych, nierzadko w reakcji na stresory, wolno nam będzie założyć, iż negatywne bodźce doznawane

w światach gier narracyjnych pozwalają graczom na częściowe uodpornienie się na nie. Skoro bowiem postać odgrywana przez gracza może przeżyć (i często przeżywa) bardzo traumatyczne wydarzenia (okaleczenia, śmierć bliskich osób, utratę majątku itp.), nie ponosząc ich długotrwałych konsekwencji, jest szansa, że gracze nabiorą przekonania, iż tego typu oddziaływania nie będą miały negatywnych rezultatów także w życiu poza grą. Alternatywny kierunek zależności również nie wydaje się wykluczony – osoby o dominacji emocji pozytywnych, w mniejszym stopniu przeżywające konsekwencje stresów, będą częściej wybierać NGF jako aktywność. W związku z tym, że udział w rozgrywce wiąże się z pobudzeniem, ale waloryzowanym raczej dodatnio, da się ją traktować jako satysfakcjonującą formę rozrywki. Analogicznie można tłumaczyć zachowanie osób z drugiego krańca kontinuum. Jeżeli neurotyk w zetknięciu nawet ze słabym stresorem reaguje bardziej nerwowo, to rozgrywki okażą się dla niego dyskomfortowe, dlatego będzie ich unikał.

Istnieją też alternatywne wytłumaczenia obserwowanych zależności. Jednym z nich jest możliwość występowania innego czynnika (poza uczestnictwem w grach fabularnych) różnicującego obie grupy. Chociaż dobierając grupę kontrolną, dołożono starań, aby była ona porównywalna z grupą badawczą, pewnych odmienności nie udało się uniknąć. W grupie kontrolnej jest przede wszystkim więcej dziewcząt niż w grupie badawczej (Test Chi²: $p < 0,05$), co pozostaje w zgodzie z innymi obserwacjami dotyczącymi graczy. Jednak analiza czynnikowa w modelu ANOVA, uwzględniająca zarówno wpływ płci, jak i grania bądź niegrania w NGF, wykazuje tylko wpływ grania na poziom LOC (efekt dla przynależności do grupy graczy: $F = 8,48$; $p < 0,01$), natomiast płeć i interakcja między zmiennymi okazują się nieistotne (wpływ płci: $F = 1,36$, $p > 0,1$; efekt interakcji: $F = 1,57$; $p > 0,1$). Innym czynnikiem tłumaczącym obserwowane zjawisko może być gotowość do wyjazdów z domu na obozy dla graczy (sugerująca wyższy poziom samostanowienia, a zatem i bardziej wewnętrzne umiejscowienie kontroli). Chociaż zastosowana metoda badawcza nie zakładała potencjalnego odrzucenia tego wytłumaczenia, pojawienie się w grupie kontrolnej osób grających pozwala na jego częściową weryfikację. Przy porównaniu poziomu poczucia kontroli wśród graczy z obozów RPG i uczniów deklaryujących się jako gracze nie stwierdzono różnic ani w poziomie LOC (nieparametryczny test U Manna-Whitney'a: $Z = 0,66$; $p > 0,1$), ani w poziomie

neurotyczności (test U Manna-Whitney'a: $Z=0,27$; $p>0,1$). Oczywiście, brak wykrycia odmienności nie może być jednoznacznie interpretowany jako dowód na równoważność (pod względem umiejscowienia kontroli i neurotyczności) grającej młodzieży wyjeżdżającej na obozy i tej ujawnionej w grupie uczniów, zwłaszcza że liczebność grających uczniów była niska. Niemniej jednak jest to przesłanka uprawdopodobniająca zakładane tu hipotezy.

Podsumowując, badanie wydaje się potwierdzać pozytywny związek między graniem w narracyjne gry fabularne a zwiększonym poczuciem kontroli nad rzeczywistością i niższym poziomem negatywnych emocji. Żeby taką tezę uprawomocnić, należałoby przeprowadzić badania replikacyjne, w szczególności takie, w których osoby grające i niegrające testowane są w tym samym miejscu i czasie.

Podziękowania

Serdecznie dziękujemy BTA Kompas oraz Kadrze i Uczestnikom obozów RPG *Tol Callen* za pomoc i udział w badaniach. Szczególne podziękowania dla MG Bundza, bez którego pomocy ten artykuł by nie powstał.

Literatura

- Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D. (2012). Zły bohater – niemo-
ralny gracz? Projekt badawczy. *Homo Ludens*, 4(1), 11–30. Online: <[http://
ptbg.org.pl/dl/82/Aleksandra%20BUSSE-BRANDYK,%20Dorota%20
CHMIELEWSKA-%C5%81UCZAK%20-%20Z%C5%82y%20bohater%20-
%20niemoralny%20gracz%20%20Projekt%20badawczy.pdf](http://ptbg.org.pl/dl/82/Aleksandra%20BUSSE-BRANDYK,%20Dorota%20CHMIELEWSKA-%C5%81UCZAK%20-%20Z%C5%82y%20bohater%20-%20niemoralny%20gracz%20%20Projekt%20badawczy.pdf)>.
- Cieślak, R. (2004), Neurotyczność i radzenie sobie ze stresem w sytu-
acji zagrożenia. W: J. Strelau (red.), *Osobowość a ekstremalny stres*
(s. 281–298). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Drwał, R. Ł. (1979). Opracowanie kwestionariusza Delta do pomiaru
poczucia kontroli. *Studia Psychologiczne*, 18(1), 67–83.
- Drwał, R. Ł. (1980). *Opracowanie kwestionariusza Delta do pomiaru poczucia
kontroli*. Wrocław: Komitet Nauk Psychologicznych PAN.

- Szeja, J. Z. (2004). *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- Terelak, J. (2008). *Człowiek i stres. Koncepcje, źródła, reakcje, radzenie sobie, modyfikatory*. Bydgoszcz: Oficyna Wydawnicza „Branta”.
- Zawadzki, B., Strelau, J., Szczepaniak, P., Śliwińska, M. (1998). *Inwentarz osobowości NEO-FFI Costy i McCrae – adaptacja polska. Podręcznik*. Warszawa: Pracownia Testów Psychologicznych Polskiego Towarzystwa Psychologicznego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
18 kwietnia 2017.

dr Radosław B. Walczak – psycholog społeczny, adiunkt w Instytucie Psychologii Uniwersytetu Opolskiego; gracz i MG NGF w latach 1995–2005.

mgr Joanna Wężowska – psycholog społeczny.

Gry fabularne jako sposób zwiększenia kontroli nad rzeczywistością. Poczucie umiejscowienia kontroli oraz emocjonalność graczy w porównaniu do młodzieży niegrającej

Abstrakt: Artykuł skupia się na wybranych aspektach osobowości młodzieży grającej i niegrającej w narracyjne gry fabularne. Założono, że młodzież grająca będzie miała silniejsze wewnętrzne poczucie kontroli oraz niższy poziom neurotyzmu niż młodzież niegrająca. W badaniu kwestionariuszowym przeprowadzonym na $N = 194$ osobach (z czego gracze to $n = 101$ osób) uzyskano wyniki zgodne z zakładanymi hipotezami. Wybrana metoda nie pozwala na stwierdzenie kierunku zależności, jednak rezultaty stoją w opozycji do negatywnego stereotypu graczy oraz mogą być punktem wyjścia do dalszych analiz.

Słowa kluczowe: poczucie umiejscowienia kontroli, neurotyzm, narracyjne gry fabularne
