

Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona

STANISŁAW KRAWCZYK

Uniwersytet Warszawski

Abstract

A critique of psychological research into violence in video games.
The case of Christopher J. Ferguson

A large body of psychological research suggests a connection between playing violent video games and tending to behave aggressively. According to American psychologist Christopher J. Ferguson, such research often has deep methodological flaws. After depicting the author's academic profile, the paper outlines his objections. The analysis is based on scientific papers authored and co-authored by Ferguson in the years 2007–2013.

The article is mostly focused on Ferguson's critique. While a few replies to it are also taken into consideration, the paper is still a restricted review of subject literature, not an attempt to present the general state of research in the field. Moreover, the article is only concerned with psychological scholarship, and does not contain any new claims about the actual phenomenon of aggression.

KEYWORDS: *aggression, psychology, review, violence, violent video games*

1. Wprowadzenie

Publiczne i akademickie kontrowersje wokół gier komputerowych pojawiły się już w latach osiemdziesiątych (Ferguson, 2013, s. 57–59; Ferguson, Coulson, Barnett, 2011, s. 145–150), ale dopiero w ostatnich kilkunastu latach przemoc przedstawiana w grach komputerowych stała się przedmiotem bardzo wielu badań psychologicznych prowadzonych przede wszystkim na terenie Stanów Zjednoczonych. Zapewne najważniejszym tego powodem były liczne strzelaniny w amerykańskich szkołach, w tym masakra w Columbine High School z 1999 roku. Według części mieszkańców USA zainteresowanie brutalnymi grami komputerowymi stanowiło przyczynę takich zbrodni. Pogląd ten usiłowano zweryfikować w licznych badaniach (zob. Ferguson, 2008).

Psychologowie zainteresowani znaczeniem cyfrowej rozrywki nie zajmują się wyłącznie tak skrajnymi formami przemocy, lecz także szeroko rozumianą agresją. W anglojęzycznej literaturze przedmiotu rozróżnia się pojęcia *aggression* (agresja) i *violence* (brutalność, przemoc). Pierwszy z terminów dotyczy wszelkich zachowań, które mają wyrządzić fizyczną szkodę komuś motywowanemu do jej uniknięcia; część badaczy za agresję uznaje też działania ukierunkowane na wzmocnienie własnej pozycji w społecznej hierarchii władzy kosztem pozycji innej osoby¹. O przemoc lub brutalności można natomiast mówić tylko w przypadku zadawania poważnych obrażeń (Ferguson, Beaver, 2009, s. 286–287; Ferguson, Dyck, 2012, s. 220–221; Ferguson, Rueda, 2009, s. 121–122).

Badania nad potencjalnymi psychologicznymi konsekwencjami kontaktu z przemocą w grach komputerowych nie są wzorowe pod względem metodologicznym. Przydatny zdaje się więc artykuł przeglądowy opisujący dyskusyjne aspekty wielu publikacji. Może on stanowić pomoc dla osób, które zajmują się psychologicznymi aspektami gier komputerowych w swej działalności akademickiej, publicystycznej bądź edukacyjnej. Należy przy tym podkreślić, że przedmiotem analizy nie jest sama agresja, lecz badania na jej temat. Artykuł nie odpowiada na pytania o rzeczywisty psychologiczny wymiar agresji związanej z grami komputerowymi.

Główną podstawą źródłową dla niniejszego tekstu są opublikowane w latach 2007–2013 artykuły Christophera J. Fergusona – autora, który wiele razy krytykował badania innych psychologów. Przegląd ten nie uwzględni krótkich polemik ani też tekstów publikowanych w innych miejscach niż czasopisma naukowe. Ponadto przy poszczególnych zagadnieniach pomijane

¹ Chyba należałoby też brać pod uwagę takie działania, które mają wyrządzić szkodę psychiczną, a nie społeczną. Nie polegałyby one np. na wyśmiewaniu słabszych członków grupy rówieśniczej, ale m.in. na anonimowych atakach słownych w internecie.

są odniesienia do artykułów, które w zestawieniu z przywołanymi już pracami wydają się nie wnosić nowych istotnych informacji. Całość nie jest prostym powtórzeniem lub streszczeniem publikacji amerykańskiego badacza, lecz próbą uporządkowania krytycznych obserwacji rozproszonych w jego obszernej twórczości naukowej. Końcowa część tekstu prezentuje również pokrótce argumenty naukowych przeciwników Fergusona, lecz celem artykułu nie jest wyczerpująca prezentacja bieżącego stanu wiedzy w tej dziedzinie.

Trzeba jeszcze odnotować, że dalsze partie opracowania wykorzystują – w niezbędnym zakresie – psychologiczne nazewnictwo, odnosząc się do kwestii rzetelności i trafności psychometrycznej, pojęcia eksperymentu itd. Odpowiednie terminy wyjaśniane są pokrótce i w sposób uproszczony, natomiast szerzej charakteryzują je m.in. książki Elżbiety Hornowskiej (2005) i Jerzego Brzezińskiego (2004).

Przejdę teraz do opisu sylwetki naukowej Fergusona i uwag związanych ze sposobem wykorzystania jego prac, a następnie do omówienia wskazywanych przez tego autora problemów metodologicznych.

2. Christopher J. Ferguson

Ferguson jest doktorem psychologii klinicznej, jako klinicysta pracował głównie z młodymi i dorosłymi sprawcami przestępstw. Wykształcenie psychologiczne uzyskał na Florydzie, kończąc tam studia licencjackie, magisterskie i doktorskie, każde na innym uniwersytecie. Do sierpnia 2013 roku był zatrudniony na Międzynarodowym Uniwersytecie Rolniczo-Mechanicznym w Teksasie (słowa „Rolniczy i Mechaniczny” w nazwie uczelni mają dziś jedynie znaczenie historyczne). Obecnie pracuje jako profesor nadzwyczajny na florydzkim Uniwersytecie Stetsona.

Dorobek Fergusona w dziedzinie psychologicznych badań nad mediami i przemocą jest znaczący. W latach 2007–2013 badacz ten publikował nawet po kilkanaście artykułów naukowych rocznie, zajmując się głównie brutalnością w grach komputerowych (często były to prace współautorskie, czasami pisane wspólnie z uczestnikami studiów licencjackich lub magisterskich)². W 2009 roku nakładem SAGE Publications ukazała się redagowana przez Amerykanina praca zbiorowa pt. *Violent Crime. Clinical and Social Implica-*

² Teksty te są dostępne na stronie internetowej autora: <<http://www.christopherjferguson.com/pubs.html>>. Ponieważ pisze on wiele prac razem z innymi badaczami, trzeba pamiętać, że mówienie o „krytyce Fergusonowskiej” czy „zarzutach Fergusona” jest pewnym uproszczeniem. Niemniej żaden ze współautorów nie wydaje się postacią podobnie istotną dla badań nad brutalnymi grami jak sam Ferguson.

tions (*Brutalne przestępstwa. Konsekwencje kliniczne i społeczne*). Rok później pojawił się specjalny numer pisma „Review of General Psychology” publikowanego przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (APA). Ferguson był redaktorem gościnnym tego wydania, poświęconego przemocy w grach komputerowych (American Psychological Association, 2010). Po trzech dalszych latach otrzymał nagrodę dla młodych badaczy przyznawaną przez jeden z oddziałów APA (American Psychological Association, 2013)³.

Należy tutaj poczynić trzy uwagi. Po pierwsze, prace przedstawionego autora wybrane zostały ze względu na wyraźne ukierunkowanie metodologiczne i polemiczne, a także możliwość przejrzystego zakreslenia granic analizowanego materiału. Nie oznacza to ani zgody, ani sporu z wielokrotnie wyrażanym przez Fergusona przekonaniem, iż faktyczny związek między graniem a przemocą jest co najwyżej marginalny.

Owszem, skoro Amerykanin stara się podkreślić brak konsensusu naukowego oraz potrzebę bardziej zniuansowanych badań, a jego adwersarze (m.in. Brad J. Bushman i Craig A. Anderson) uważają istniejące prace za zgodne i poprawne metodologicznie, to konstrukcja niniejszego tekstu może sprzyjać racjom Fergusona. Niemniej jednak artykuł pomyślany jest również jako źródło informacji dla badaczy nastawionych nieprzychylnie do stwierdzeń autora. Ponadto w żadnym razie nie należy zakładać, że opisane problemy metodologiczne dotyczą tylko prac naukowców z dezaprobatą podchodzących do brutalnych gier komputerowych.

Po drugie, w artykule nie ma miejsca na bardzo dokładne rekonstruowanie argumentacji Fergusona, a zwłaszcza na rozpatrywanie jego analiz statystycznych. Tekst pozostaje więc na wysokim poziomie ogólności. Praca nie prezentuje również ukierunkowanej teoretycznie krytyki Fergusonowskiej, zbudowanej wokół postulatu odrzucenia tzw. ogólnego modelu agresji (*General Aggression Model*) i zastąpienia go innymi podejściami teoretycznymi (Ferguson, Dyck, 2012).

Po trzecie, amerykański autor sam dokonał zwięzłego przeglądu problemów, które ograniczają możliwość interpretowania badań nad przemocą w grach komputerowych (Ferguson, 2010, s. 74–76). Fragment ten różni się jednak od obecnego artykułu: jest krótszy, przeznaczony dla osób obeznanych z terminologią psychologiczną, przywołuje prace innych naukowców częściej niż własne teksty Fergusona, z konieczności nie obejmuje tekstów powstałych

³ Co ciekawe, Amerykanin jest także autorem thrillera historycznego *Suicide Kings* (w dosłownym przekładzie: *Królowie samobójstwa*), a profil w serwisie „Psychology Today” określa go mianem „skończonego geeka” i wspomina o zainteresowaniach Fergusona fantastyką naukową, grami fabularnymi spod znaku Dungeons & Dragons czy też grami strategicznymi: <<http://www.psychologytoday.com/experts/christopher-j-ferguson-phd>>.

po 2010 roku, a także w ostrzejszy sposób ocenia istniejące publikacje oraz stawia zdecydowane tezy na temat związków między zjawiskami. Wart napomknienia wydaje się też nowszy artykuł pokazujący „miejsca zgody i niezgody” w badaniach nad brutalnymi grami (Ferguson, 2013, s. 63–64). Ponadto można wspomnieć o tekście, który dotyczy sposobów badania przemocy telewizyjnej, przypominających metody stosowane w odniesieniu do gier komputerowych (Ferguson, Savage, 2012).

Na marginesie warto jeszcze zaznaczyć, że rodzimi psychologowie zasadniczo nie zajmują się badaniem poruszanych tu kwestii. W polskich czasopiśmie naukowych trudno znaleźć dobre artykuły na omawiany temat (trochę łatwiej – niedobre, np. Jędrzejko, 2011). Co jakiś czas natomiast pojawiają się teksty publicystyczne komentujące wyniki zagranicznych badań.

3. Metody pomiaru agresji

Według Fergusona psychometryczna jakość narzędzi używanych w badaniach nad agresywnością graczy nie zawsze jest wysoka. Tymczasem stosowanie metod niewystandaryzowanych, nierzetelnych i mało trafnych wewnętrznie⁴ – podobnie jak interpretacja ich wyników – zdaje się w istotnym stopniu uzależnione od subiektywnych oczekiwań badaczy. Ich świadomy lub bezwiedny wpływ może prowadzić do zaniżania bądź zawyżania uzyskiwanych rezultatów. Z tego powodu warto posługiwać się sprawdzonymi narzędziami, a w metanalizywnych artykułach przeglądowych – wnikliwie analizować tzw. kryteria dobroci psychometrycznej podczas oceny uwzględnianych badań (Ferguson, 2007, s. 478–480; Ferguson, 2009b, s. 106–108 i 115; Ferguson, Rueda i in., 2008, s. 312–313 i 330; Ferguson, Kilburn, 2009; Ferguson, Rueda, 2009; Ferguson, Garza, Jerabeck, Ramos, Galindo, 2013, s. 111).

Osobną uwagę poświęca Ferguson miarom agresji wykorzystywanym w badaniach eksperymentalnych⁵. W tym wypadku wprowadzanie rzeczywiście

⁴ Pojęcie standaryzacji odnosi się do utrzymywania jednolitych warunków badania przy jego kolejnych powtórzeniach, a rzetelność – do precyzji pomiarowej danego narzędzia psychologicznego, np. testu inteligencji (Hornowska, 2005, s. 26–28). Metoda trafna wewnętrznie to taka, która pozwala potwierdzać prawdziwe hipotezy dotyczące uczestników badania, a odrzucać fałszywe. Natomiast trafność zewnętrzna określa możliwość zasadnego uogólniania uzyskanych wyników z bezpośrednio przebadanej próby na całość reprezentowanej populacji (Brzeziński, 2004, s. 65–71). W pracach Fergusona (np. 2009b, s. 106–108) niekiedy brakuje przejrzystego rozróżnienia terminologicznego między trafnością wewnętrzną a zewnętrzną, choć uważna lektura zazwyczaj pozwala określić, o jaki typ trafności chodzi.

⁵ Są to badania prowadzone z reguły w kontrolowanym środowisku (warunkach laboratoryjnych), w których eksperymentatorzy w losowy sposób przydzielają uczestników do grupy eksperymentalnej i kontrolnej. W grupie eksperymentalnej wprowadza się określony czynnik, który nie występuje w grupie kontrolnej (np. picie kawy przed symulowaną jazdą samochodem). Porównując

przemocy jako elementu sytuacji laboratoryjnej byłoby nieetyczne, toteż psychologowie sięgają po inne narzędzia. Często cechują się one niską lub nieokreśloną trafnością zewnętrzną. Na przykład metoda wrogich oczekiwań (*hostile expectations*) polega na opisywaniu przyszłych działań, myśli i odczuć głównej postaci opowieści przedstawionej przez eksperymentatorów⁶. Nie jest jasne, czy osoby, które tuż po dwudziestu minutach grania w brutalną grę komputerową sugerują agresywne warianty rozwoju ukazanej sytuacji, byłyby również skłonne do agresji czy wręcz przemocy w interakcjach nielaboratoryjnych. Należy też brać pod uwagę prace sugerujące, że wyniki związane z agresywnymi myślami okazują się w badaniach bardziej wyraziste od rezultatów wskazujących na agresywne zachowania (Ferguson, 2007, s. 480; Ferguson, 2009b, s. 106–107; Ferguson, Rueda i in., 2008; Ferguson, Smith, Miller-Stratton, Fritz, Heinrich, 2008; Ferguson, Kilburn, 2009).

Inna trudność wiąże się z dotychczasowymi próbami wydzielenia brutalności jako jedynego aspektu gier, który różnicuje grupy uczestników danego badania eksperymentalnego. Z reguły pomijano inne potencjalnie istotne właściwości, m.in. stopień współzawodnictwa, zaangażowania bądź ekscytacji związanej z graniem. Brutalne gry zestawiano np. z tytułami, które nie tylko zawierały słabszą dawkę przemocy, lecz także były mniej pobudzające, co mogło sztucznie powiększać obserwowane różnice między grupami (Ferguson, San Miguel, Garza, Jerabeck, 2012, s. 142; Ramos, Ferguson, Frailing, Romero-Ramirez, 2013, s. 3; Valadez, Ferguson, 2012).

Ferguson uważa, że zastrzeżenia wobec stosowanych dotąd instrumentów powinny skłonić badaczy eksperymentalnych do sięgania również po inne narzędzia. Jego zdaniem warto też z pewnym dystansem podchodzić do prac traktujących wskaźniki agresji jako wskaźniki przemocy i brutalnej przestępczości, a także rozważyć klarowne odgraniczenie agresji istotnej klinicznie od agresji mniej intensywnej, mieszczącej się w psychologicznej normie. Co więcej, jeszcze przed określeniem trafności zewnętrznej dobrze jest ustalić inne własności psychometryczne danej metody: stopień ustandaryzowania,

zachowanie członków obu grup, można starać się ustalić skutki oddziaływania tego czynnika (zob. Brzeziński, 2004, s. 309–310).

⁶ Po raz pierwszy metodą taką posłużyli się Bushman i Anderson (2002). Jeden z tych badaczy jest również współautorem niedawnego badania, w którym stwierdzono, że u osób uczestniczących w analogicznej procedurze przez trzy dni z rzędu można zaobserwować stopniowo narastające nasilenie wrogich oczekiwań (Hasan, Bègue, Scharrow, Bushman, 2013; zob. też omówienie tego i innych badań na blogu Wai Yen Tang: <<http://vgresearcher.wordpress.com/2013/05/03/the-more-you-play-the-more-aggressive-you-become-hasan-et-al-2013/>>). Eksperyment ten można uznać za próbę kompromisu między badaniami krótkoterminowymi a długoterminowymi, znacznie bardziej kosztownymi i trudniejszymi do przeprowadzenia. O badaniach długoterminowych pisał również autor, którego publikacje referowane są w obecnym opracowaniu (Ferguson, 2011; Ferguson i in., 2012, 2013).

rzetelność, trafność wewnętrzną (Ferguson, 2009b, s. 104–108; Ferguson, Rueda, 2009).

Z kolei w badaniach korelacyjnych⁷ wykorzystuje się zwykle samoopis respondentów lub też opis rodzicielski. Metody takie mogą dostarczać informacji nie tyle o nasileniu kontaktów z przemocą w mediach, ile raczej o tym, które typy tych kontaktów utrwały się w pamięci respondentów lepiej niż inne. Ujmując rzecz szerzej: trafność miar agresji używanych w badaniach korelacyjnych jest dość niepewna (Ferguson, 2009b, s. 105; Ferguson i in., 2012, s. 142).

4. Istotność statystyczna i wielkość efektu

Jak pisze Ferguson, za dowód praktycznego znaczenia otrzymywanych wyników nierzadko uznaje się ich istotność statystyczną⁸. W rzeczywistości jednak przy odpowiednio licznej próbie rezultat istotny można uzyskać nawet wtedy, gdy nasilenie badanych zjawisk jest bardzo niskie (Ferguson, 2007, s. 471). Dlatego w doniesieniach z badań powinno się informować zarówno o istotności statystycznej, jak też o tzw. wielkości efektu (*effect size*). Pierwsza pozwala uznać otrzymane wyniki za nieprzypadkowe, druga – oszacować ich prawdziwą wagę. Istnieją różne możliwości przekładania popularnych wskaźników wielkości efektu na psychologiczne interpretacje natężenia zjawisk; jeden z wariantów proponuje Ferguson (2009a). W badaniach nad przemocą w grach komputerowych obserwuje się niskie wielkości efektu, powstaje więc pytanie o to, czy otrzymywane rezultaty są rzeczywiście ważne dla życia społecznego (Ferguson, 2010, s. 74; Ferguson, 2013, s. 64).

W tym kontekście autor wspomina o porównywaniu wyników badań nad przemocą w mediach z wynikami badań medycznych, np. dotyczących związku między paleniem papierosów a zachorowaniami na raka płuc. Ferguson uważa, że analogia taka jest z trzech powodów myląca. Po pierwsze, w medycynie zaobserwowano wyraźnie silniejszą zależność statystyczną, tzn. wyższą

⁷ Przynoszą one wiedzę o współwystępowaniu (korelacji) zjawisk, które badacze jedynie obserwują, nie wywierając na nie wpływu. Typową metodą psychologiczną w takich badaniach jest kwestionariusz.

⁸ Rezultat istotny statystycznie to taki, który najprawdopodobniej nie został uzyskany przypadkowo. Można to wyjaśnić na przykładzie badania eksperymentalnego. Załóżmy, że wśród osób, które przez dwadzieścia minut grały w *Postal III*, odnotowano wyższe wskaźniki agresji niż w gronie osób niegrających. Jeśli stosowne procedury statystyczne wykażą istotność tej różnicy, to jej źródłem przypuszczalnie będzie sam fakt grania, nie zaś incydentalne rozbieżności pomiędzy członkami obu grup. Rezultaty istotne można generalizować, odnosząc je do całej populacji, z której pochodzi dana próba (choć zazwyczaj przy uogólnianiu warto zachować ostrożność, przynajmniej do czasu potwierdzenia danego wyniku w wielokrotnych powtórzonych badaniach).

wielkość efektu. Po drugie, palenie jest niemal koniecznym warunkiem powstania raka płuc, natomiast kontakt z przemocą w mediach zdecydowanie nie stanowi niezbędnego warunku brutalnego zachowania. Po trzecie, w badaniach medycznych – inaczej niż w psychologicznych – istnieją zmienne zależne o niezaprzeczalnej trafności: „nie ma powodu martwić się o to, czy śmierć jest trafnym wskaźnikiem śmierci”. W tej dziedzinie psychologii należałoby więc raczej unikać analogii do medycyny (Ferguson, 2009b, s. 112–113).

Ostatnią kwestią jest stosowanie w danym badaniu kilku różnych miar agresji, z których tylko część przynosi istotne statystycznie wyniki, a następnie – odrzucanie wszystkich nieistotnych rezultatów i pomijanie ich w końcowej interpretacji (dowodzącej, iż badanie potwierdza związek między graniem a agresją). Ferguson twierdzi, że zamiast tego naukowcy powinni traktować dużą liczbę wyników nieistotnych jako świadectwo niespójności i niekonkluzywności ostatecznych rezultatów, a także stosować specjalne procedury statystyczne przewidziane na potrzeby oceny istotności wyników w badaniu testującym wiele hipotez. Ogólnie mówiąc, warto, aby badacze uważniej przyglądali się związkom między różnymi używanymi miarami (Ferguson, 2007, s. 472 i 480; Ferguson, 2009b, s. 106 i 108–110; Ferguson, Rueda i in., 2008, s. 313).

5. Metaanalizy i błąd publikacji

Z opisywanym m.in. przez Fergusoną błędem publikacji (*publication bias*) lub „efektem szuflady” (*file drawer effect*) mamy do czynienia, gdy autorzy chętniej nadsyłają artykuły z wynikami pozytywnymi (istotnymi statystycznie) niż negatywnymi (nieistotnymi), a redaktorzy bardziej ochoczo te pierwsze publikują. Może to wynikać nie tylko stąd, że negatywne rezultaty są uważane za trudniejsze do zinterpretowania lub traktowane jako efekt zbyt małej liczebności próby, ale też z interesów (niekoniecznie uświadomianych) oraz wątpliwych praktyk samych badaczy i redaktorów, a także recenzentów⁹.

Błąd publikacji prowadzi do przeszacowania odsetka wyników pozytywnych, co przekłada się na efekty metaanaliz¹⁰ i zmniejsza przydatność replikacji (powtarzania badań). Maleją również możliwości falsyfikowania koncepcji

⁹ Cała niniejsza sekcja przygotowana została na podstawie następujących artykułów: Ferguson, 2007; Ferguson, Kilburn, 2009, 2010; Ferguson, Brannick, 2012; Ferguson, Heene, 2012.

¹⁰ Metaanalizy to przeglądy wielu badań przygotowywane według określonych zasad. Wbrew pozorom rzadko kończą one kontrowersyjną debatę w danej dziedzinie wiedzy – opozycyjnie nastawieni badacze zwykle krytykują daną metaanalizę lub przygotowują własną (Ferguson, Heene, 2012, s. 4).

psychologicznych, o czym piszą Ferguson i Moritz Heene (2012) w obrazowo zatytułowanym artykule „Wielki cmentarz nieumarłych teorii”. Na dłuższą metę wszystko to zagraża jakości zarówno poszczególnych koncepcji, jak i całej dyscypliny – nie jest bez znaczenia, że wyniki zgodne z hipotezami zdarzają się w psychologii częściej niż w naukach ścisłych¹¹.

Istnieje kilka metod pozwalających na oszacowanie i zredukowanie wielkości efektu szuflady, ale i one mają swoje ograniczenia. Kłopotliwe są np. próby włączania do metaanalizy badań niepublikowanych. Po pierwsze, nie jest regułą wystarczająco skrzętne poszukiwanie tego rodzaju badań. Po drugie, kwerenda taka sama w sobie może podlegać błędowi wyboru (*selection bias*), związanemu np. z tym, że większość niepublikowanych badań nie jest indeksowana w naukowych bazach danych, albo z nieproporcjonalnie częstym wskazywaniem przez twórców metaanalizy badań własnych i badań bliskich współpracowników¹².

Błąd publikacji wydaje się bardziej prawdopodobny m.in. w dziedzinach nowych i upolitycznionych, a także tam, gdzie wypowiedzi są bardzo stanowcze sądy na temat wysokiej spójności badań w danym polu naukowym. Badania nad brutalnymi grami komputerowymi mogą być taką właśnie dziedziną.

6. Inne problemy metodologiczne

Pozostało jeszcze kilka różnorodnych kwestii wskazywanych przez Fergusona. Pierwszą z nich jest nieuwzględnianie w większości badań możliwego wpływu takich czynników, jak przemoc w rodzinie, podatność na depresję, antyspołeczne cechy osobowości i kontakt z rówieśnikami popełniającymi przestępstwa. Tymczasem zachodzi prawdopodobieństwo, że związek między graniem w brutalne gry a agresją jest marginalny w porównaniu z rolą innych zjawisk zachodzących w życiu graczy (zwłaszcza dzieci) albo wręcz stanowi ich uboczny wytwór. Można również zaproponować inną interpretację, zgodnie z którą kontakt z przemocą w mediach ma pomijalne znaczenie dla większości populacji, ale może przynosić wyraźnie niekorzystne skutki w tzw. grupach ryzyka. W takim wypadku dobrze byłoby skupić się na zidentyfikowaniu takich grup, np. poprzez systematyczne badanie wymienionych wyżej czynników (Ferguson, 2007, s. 472; Ferguson, 2009b, s. 110–112 i 116–117; Ferguson, Rueda i in.,

¹¹ To dobra okazja do odnotowania, iż Ferguson sformułował wiele zarzutów nie tylko pod adresem badań nad przemocą w grach komputerowych, lecz także wobec całej psychologii.

¹² W obronie psychologii można by podnieść argument, że zamieszczenie wyników badań w cenionym piśmie jest pewnym wskaźnikiem ich wartości, nieobecnym – oczywiście – w przypadku tekstów niepublikowanych.

2008, s. 312 i 329–330; Ferguson, Cruz i in., 2008; Ferguson, Kilburn, 2009; Ferguson, San Miguel, Hartley, 2009; Ferguson, Colwell, Mlačić, Milas, Mikloušić, 2011; Ferguson i in., 2012, 2013).

Zgodnie z inną, pokrewną obserwacją Ferguson i innych (2008, s. 323) notowany w wielu badaniach związek między graniem w brutalne gry komputerowe i agresywnym zachowaniem może wynikać również stąd, że jedno i drugie częściej jest domeną mężczyzn niż kobiet. Płeć byłaby wówczas tzw. trzecią zmienną, wywołującą obydwa wymienione efekty i wyjaśniającą (przynajmniej częściowo) ich współwystępowanie.

Druga sprawa poruszana przez badaczy to zagadnienie desensytyzacji, tzn. utraty wrażliwości dla cierpiących ofiar, powodowanej jakoby przez kontakt z przemocą w mediach. Tutaj podkreśla się znaczenie tego, czy agresja jest postrzegana jako fikcyjna, czy niefikcyjna. Istnieją przesłanki do stwierdzenia, że te dwa typy informacji mogą być odmiennie przetwarzane przez ludzki mózg. Znieczulający wpływ obcowania z brutalnymi mediami – jeśli takowy istnieje – uwidaczniałby się wówczas jedynie w kontakcie z treściami fikcyjnymi, w formie obniżonej empatii dla bohaterów literackich, filmowych itp. (Ramos i in., 2013).

Kwestią trzecią jest badanie niekaranych studentów i zdrowych dzieci (stanowiących dogodną, łatwo dostępną grupę uczestników badań) zamiast ludzi rzeczywiście popełniających brutalne przestępstwa. Trzeba uważnie analizować granice odnoszenia wyników z prób pozyskanych w dwu pierwszych grupach do społecznego problemu brutalnej przestępczości (Ferguson, 2007, s. 480).

Czwarty problem to poważny niedobór badań, w których uwzględniano by rolę różnic rozwojowych, sprawdzając znaczenie komputerowej przemocy jednocześnie w rozmaitych grupach wiekowych (Ferguson, Garza, Jerabeck, Ramos, Galindo, 2013, s. 111–112).

Sprawa piąta – to koncentracja badaczy na negatywnych aspektach brutalnych gier komputerowych i niedowartościowanie możliwych pozytywnych konsekwencji grania w takie produkcje (Ferguson, 2010, s. 76–78; Ferguson, Garza, 2011; Ferguson, Jerabeck, 2013).

Na koniec jeszcze jedna, własna uwaga: w trzeciej sekcji tego tekstu pojawiła się sugestia, że obecność przemocy nie jest jedyną ważną cechą omawianych tutaj gier. Prawdopodobnie warto o tym pamiętać podczas używania nazwy „brutalne gry komputerowe” (*violent video games*) – powszechnej w literaturze przedmiotu, obecnej również w niniejszym artykule. Sformułowanie to jest wygodne i rozpoznawalne, ale niekiedy może odwracać uwagę od innych właściwości gier, a także motywacji graczy – w doświadczeniu tych ostatnich przemoc wcale nie musi być pierwszoplanowym elementem danego tytułu.

7. Odpowiedzi na zarzuty Fergusona

Wyczerpująca rekonstrukcja debat nad agresją w grach komputerowych wymagałaby zapewne całej książki, a co najmniej osobnego artykułu. Można jednak przynajmniej zilustrować stanowisko obecnych oponentów Fergusona, odnosząc się do trzech tekstów opublikowanych ostatnio w czasopiśmie „European Psychologist”, oficjalnym periodyku Europejskiej Federacji Stowarzyszeń Psychologów (należy do niej m.in. Polskie Towarzystwo Psychologiczne). Artykuły te stanowią odpowiedź na zamieszczoną w tym samym numerze pisma pracę przeglądową Fergusona i Maltego Elsona, nawołującą do zmian w badaniach nad możliwymi związkami agresji z graniem w brutalne gry komputerowe (Elson, Ferguson, 2014a)¹³.

Poniższa prezentacja, podobnie jak wcześniejsza część niniejszego tekstu, abstrahuje od uwag związanych z przyjmowanymi w badaniach modelami teoretycznymi. Pomijana jest również krytyka metaanaliz samego Fergusona, podobnie jak retoryczne ukształtowanie argumentacji obu stron sporu (wystarczy wspomnieć, że Amerykanin w niejednej publikacji wypowiada dość ostre sądy na temat ideologicznego nacechowania negatywnych ocen cyfrowej brutalności, a przeciwnicy nie pozostają mu dłużni). Przytaczane są głównie te zarzuty, które wiążą się bezpośrednio ze stwierdzeniami przywoływanymi już w niniejszym tekście¹⁴.

Pierwsza część krytyki dotyczy stwierdzeń Fergusona o braku zgodności między badaczami. Mianowicie w niedawnych ankietach wypełnianych przez członków towarzystw naukowych (psychologów i pediatrów zajmujących się mediami, w tym komunikacją masową) większość respondentów wyraziła opinię, iż granie w brutalne gry komputerowe nasila agresję u dzieci (Bushman, Huesmann, 2014, s. 50). Zatem przynajmniej w odniesieniu do tej grupy wiekowej akademicy wydają się stosunkowo zgodni w krytycznej ocenie cyfrowej przemocy.

Drugą sprawą jest rzetelność i trafność laboratoryjnych miar agresji. Fergusonowi i Elsonowi zarzuca się nadmierną koncentrację na realizmie sytuacyjnym, a zbyt niską – na realizmie psychologicznym. Oznaczałoby to, że badacze ci skupiają się na wymiarze fizycznego podobieństwa sytuacji eksperymentalnej do interakcji zachodzących w zewnętrznym świecie, zaniedbują natomiast

¹³ Inny, znacznie krótszy przegląd znaleźć można we wcześniejszym tekście samego Fergusona (2013, s. 63–64).

¹⁴ Podczas lektury tej sekcji artykułu trzeba pamiętać, że bezpośrednim kontekstem dla przedstawionej krytyki jest tekst Elsona i Fergusona (2014a). Skądinąd w tym samym numerze pisma „European Psychologist” ukazała się również replika autorów na sformułowane pod ich adresem zarzuty (Elson, Ferguson, 2014b).

poczucie zaangażowania, dzięki któremu uczestnicy badań zapominają, iż biorą udział w eksperymencie (lub w innym ujęciu: stopień, w jakim procesy psychiczne przebiegające podczas badania przypominają te zachodzące w życiu codziennym). Ponadto krytycy brutalnych gier komputerowych wskazują na dodatkowe eksperymenty i metaanalizy świadczące o trafności stosowanych miar (Bushman, Huesmann, 2014, s. 51; Krahe, 2014, s. 58; Warburton, 2014, s. 63).

Trzeci problem wiąże się z błędem publikacji oraz jakością metaanaliz. Brad J. Bushman i L. Rowell Huesmann bronią przeglądów metaanalitycznych, wspominając o użytej w jednym z nich procedurze sprawdzania skali błędu publikacji, tudzież o tym, iż wbrew zarzutom Fergusona i Elsona rzeczona metaanaliza nie obejmowała niemal żadnych badań niepublikowanych (choć uwzględniła dodatkowe, niedostępne dotąd wyniki uzyskane przez autorów rozpatrzonych publikacji). Wyrażają również przekonanie, że efekty obserwowane w metaanalizach są raczej zaniżone niż zawyżone. Wynika to stąd, iż w eksperymentach naukowych młodym graczom nie podsuwa się produkcji uznanych za nieodpowiednie dla ich wieku (podczas gdy w świecie pozalaboratoryjnym np. wiele dwunastolatków interesuje się grami dla dorosłych)¹⁵, a także stąd, iż w badaniach eksperymentalnych czas gry jest niezwykle krótki – zwykle od 15 do 30 minut. Autorzy odnotowują również potencjalne powody zaniżania wyników w tzw. badaniach poprzecznych i podłużnych (Bushman, Huesmann, 2014, s. 51–52).

Kwestia czwarta – to wielkość efektów otrzymanywanych w badaniach nad brutalnymi grami. Przytaczane są tu rozmaite argumenty na rzecz tezy, że efekty te mogą być niewielkie, ale to nie czyni ich trywialnymi oraz nie usprawiedliwia ich pomijania. Przykładowo, słabe oddziaływania mogą nasilać się z biegiem czasu, a ryzykowny wpływ grania dotyczy dużej części populacji (Bushman, Huesmann, 2014, s. 52).

Ostatnia odmiana przytaczanej tu krytyki jest nietypowa, nie dotyczy bowiem szczegółowych uwag Fergusona, lecz generalnej logiki jego prac. Wayne Warburton (2014) argumentuje mianowicie, że rolę brutalnych gier komputerowych – tak pozytywną, jak i negatywną – należy rozpatrywać w kontekście badań nad innymi rodzajami wpływu mediów (np. reklam i telewizyjnych programów edukacyjnych) oraz wielokrotnie potwierdzanych empirycznie teorii psychologicznych wyjaśniających takie oddziaływanie.

¹⁵ W tym miejscu należałoby podkreślić, że przynajmniej część argumentów związanych z młodymi graczami nie odnosi się do osób dorosłych. Kwestia ta bywa pomijana przez krytyków Fergusona. Na przykład Bushman i Huesmann (2014) stwierdzają, iż „ogromna większość badaczy i pediatrów jest przekonana, że przemoc w mediach powoduje agresję” (s. 53), podczas gdy przytaczane przez nich sondaże dotyczyły wyłącznie dzieci (s. 50).

Autor postuluje również rozpatrywanie procesów psychicznych, które znajdują się u podłoża wszelkich typów zachowań społecznych, a nie wyłącznie agresji.

8. Zakończenie

Oprócz spostrzeżeń psychologicznych Ferguson formułuje również interesującą diagnozę socjologiczną. W opinii tego autora przemoc w grach komputerowych może być kozłem ofiarnym – zwodniczo prostą odpowiedzią na pytania o społeczny problem agresji, który w rzeczywistości jest bardzo złożony (Ferguson, 2007, s. 481). Amerykanin w wielu pracach odwołuje się do pojęcia paniki moralnej, starając się uargumentować tezę, że połączone działania polityków, ludzi mediów i badaczy prowadzą do formowania opinii publicznej niechętej brutalnym grom (Ferguson, 2008, s. 30–33; Ferguson, 2013, s. 66–69; Ferguson i in., 2012, s. 144).

Analogiczny wymiar ma kontrdiagnoza Bushmana i Huesmanna, która dotyczy osób mających częsty kontakt z brutalnymi treściami medialnymi lub wręcz je wytwarzających (tak jak w przypadku Fergusona, autora powieści *Suicide Kings*). Podtrzymywanie tych zachowań byłoby trudne psychologicznie, gdyby ludzie tacy byli przeświadczeni, że agresja jest zasadniczo niewłaściwa, a oglądanie przemocy w mediach nasila skłonność do agresywnego postępowania. Stąd mogłaby wypływać subiektywna marginalizacja znaczenia medialnej brutalności, a także chęć przekonywania innych osób o braku realnego oddziaływania tego rodzaju treści (Bushman, Huesmann, 2014, s. 52–53).

Diagnozy te – niezależnie od ich słuszności lub mylności – pokazują możliwość namysłu już nie nad samymi brutalnymi grami, lecz nad społecznymi uwarunkowaniami poświęconych im badań psychologicznych. Refleksja taka powinna towarzyszyć prowadzeniu badań oraz relacjonowaniu ich wyników (zarówno w czasopiśmie naukowych, jak też w obiegu popularnym). Przemoc w grach jest bowiem zagadnieniem, które budzi żywe emocje naukowców, dziennikarzy i samych graczy, a w takiej sytuacji bardzo łatwo o stronniczość. Sam mam świadomość tego, że moje sceptyczne nastawienie do psychologicznej krytyki brutalnych gier – ukształtowane na określonym podłożu psychospołecznym – mogło wpłynąć na sposób prezentowania rozmaitych argumentów w niniejszym artykule.

Pozostaje tylko wyrazić nadzieję, iż udało się zachować podstawową rzetelność w podsumowaniu krytyki sformułowanej przez autora, który w znacznej mierze zapoczątkował dyskusję metodologiczną wokół badań nad brutalnymi grami.

LITERATURA

- American Psychological Association (2010). *Violent Video Games May Increase Aggression in Some But Not Others, Says New Research*. Online: <<http://www.apa.org/news/press/releases/2010/06/violent-video-games.aspx>>.
- American Psychological Association. (2013). Congratulations, award winners. Online: <<http://www.apa.org/monitor/2013/09/award-winners.aspx>>.
- Brzeziński, J. (2004). *Metodologia badań psychologicznych*. Warszawa: PWN.
- Bushman, B. J., Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the General Aggression Model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28(12), s. 1679–1686.
- Bushman, B. Huesmann, L. R. (2014). Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression Revisited. A Reply to Elson and Ferguson (2013). *European Psychologist*, 19(1), 47–55.
- Elson, M., Ferguson, C. J. (2014a). Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression. Empirical Evidence, Perspectives and a Debate Gone Astray. *European Psychologist*, 19(1), 33–46.
- Elson, M., Ferguson, C. J. (2014b). Does Doing Media Violence Research Make One Aggressive? The Ideological Rigidity of Social-Cognitive Theories of Media Violence and a Response to Bushman and Huesmann (2013), Krahe (2013), and Warburton (2013). *European Psychologist*, 19(1), 68–75.
- Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, 12(4), 470–482.
- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal link or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5(1–2), 25–37.
- Ferguson, C. J. (2009a). An effect size primer: A guide for clinicians and researchers. *Professional Psychology: Research and Practice*, 40(5), 532–538.
- Ferguson, C. J. (2009b). Media violence effects: Confirmed truth, or just another X-File? *Journal of Forensic Psychology Practice*, 9(2), 103–126.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing Angels or Resident Evil? Can violent video games be a force for good? *Review of General Psychology*, 14(2), 68–81.
- Ferguson, C. J. (2011). Video games and youth violence: A prospective analysis in adolescents. *Journal of Youth & Adolescence*, 40(4), 377–391.
- Ferguson, C. J. (2013). Violent Video Games and the Supreme Court. Lessons for the Scientific Community in the Wake of Brown v. Entertainment Merchants Association. *American Psychologist*, 68(2), 57–74.
- Ferguson, C. J., Beaver, K. M. (2009). Natural born killers: The genetic origins of extreme violence. *Aggression and Violent Behavior*, 14(5), 286–294.
- Ferguson, C. J., Brannick, M. T. (2012). Publication bias in psychological science: Prevalence, methods for identifying and controlling, and implications for the use of meta-analyses. *Psychological Methods*, 17(1), 120–128.

- Ferguson, C. J., Colwell, J., Mlačić, B., Milas, G., Mikloušić, I. (2011). Personality and media influences on violence and depression in a cross-national sample of young adults: Data from Mexican-Americans, English and Croatians. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1195–1200.
- Ferguson, C. J., Coulson, M., Barnett, J. (2011). Psychological profiles of school shooters: positive directions and one big wrong turn. *Journal of Police Crisis Negotiations*, 11(2), 141–158.
- Ferguson, C. J., Cruz, A. M., Martinez, D., Rueda, S. M., Ferguson, D. E., Negy, C. (2008). Personality, parental, and media influences on aggressive personality and violent crime in young adults. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 17(4), 395–414.
- Ferguson, C. J., Dyck, D. (2012). Paradigm change in aggression research: The time has come to retire the General Aggression Model. *Aggression and Violent Behavior*, 17(3), 220–228.
- Ferguson, C. J., Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.
- Ferguson, C. J., Garza, A., Jerabeck, J., Ramos, R., Galindo, M. (2013). Not worth the fuss after all? Cross-sectional and prospective data on violent video game influences on aggression, visuospatial cognition and mathematics ability in a sample of youth. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(1), 109–122.
- Ferguson, C. J., Heene, M. (2012). A vast graveyard of undead theories: Publication bias and psychological science's aversion to the null. *Perspectives on Psychological Science*, 7(6), 550–556.
- Ferguson, C. J., Jerabeck, J. (2013). The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2573–2578.
- Ferguson, C. J., Kilburn, J. (2009). The public health risks of media violence: A meta-analytic review. *Journal of Pediatrics*, 154(5), 759–763.
- Ferguson, C. J., Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M. (2009). Examining the validity of the modified Taylor competitive reaction time test of aggression. *Journal of Experimental Criminology*, 5(2), 121–137.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 311–332.
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Garza, A., Jerabeck, J. (2012). A longitudinal test of video game violence effects on dating violence, aggression and bullying: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 46, 141–146.
- Ferguson, C. J., San Miguel, C., Hartley, R. D. (2009). A multivariate analysis of youth violence and aggression: The influence of family, peers, depression and media violence. *Journal of Pediatrics*, 155(6), 904–908.
- Ferguson, C. J., Savage, J. (2012). Have recent studies addressed methodological issues raised by five decades of television violence research? A critical review. *Aggression and Violent Behavior*, 17(2), 129–139.
- Ferguson, C. J., Smith, S., Miller-Stratton, H., Fritz, S., Heinrich, E. (2008). Aggression in the laboratory: Problems with the validity of the modified Taylor Competitive Reaction Time

- Test as a measure of aggression in media violence studies. *Journal Of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 17(1), 118–132.
- Hornowska, E. (2005). *Testy psychologiczne. Teoria i praktyka*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe „Scholar”.
- Jędrzejko, M. (2011). Śmierć jako zabawa. Człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych (spojrzenie socjopedagogiczne). *Media i Społeczeństwo*, 1(1), 165–179.
- Krahé, B. (2014). Restoring the Spirit of Fair Play in the Debate About Violent Video Games. A Comment on Elson and Ferguson (2013). *European Psychologist*, 19(1), 56–59.
- Ramos, R. A., Ferguson, C. J., Frailing, K., Romero-Ramirez, M. (2013). Comfortably numb or just yet another movie? Media violence exposure does not reduce viewer empathy for victims of real violence among primarily Hispanic viewers. *Psychology of Popular Media Culture*, 2(1), 1–10.
- Valadez, J. J., Ferguson, C. J. (2012). Just a game after all: Violent video game exposure and time spent playing effects on hostile feelings, depression, and visuospatial cognition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 608–616.
- Warburton, W. (2014). Apples, Oranges, and the Burden of Proof – Putting Media Violence Findings Into Context. *European Psychologist*, 19(1), 60–67.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 1 grudnia 2014.

mgr Stanisław Krawczyk, psycholog, polonista, doktorant w Zakładzie Socjologii Kultury, Instytut Socjologii, Uniwersytet Warszawski, krawczykstanislaw@gmail.com

Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona

Abstrakt

Wiele badań psychologicznych sugeruje, że granie w brutalne gry komputerowe wiąże się z nasiloną skłonnością do agresji. Według amerykańskiego psychologa Christophera J. Fergusona badania te często są bardzo niedoskonałe pod względem metodologicznym. Tekst przybliża sylwetkę naukową autora i zarysowuje stawiane przezeń zarzuty. Źródłową podstawą pracy są autorskie i współautorskie artykuły naukowe Fergusona z lat 2007–2013.

Tekst koncentruje się na krytyce sformułowanej przez Fergusona. Jakkolwiek obejmuje również kilka replik na nią, pozostaje ograniczonym przeglądem literatury przedmiotu, nie zaś próbą przedstawienia ogólnego stanu badań

w omawianej dziedzinie. Co więcej, jedyny przedmiot artykułu stanowią badania psychologiczne; tekst nie zawiera żadnych nowych stwierdzeń na temat samego zjawiska agresji.

SŁOWA KLUCZOWE: *agresja, brutalne gry komputerowe, przemoc, przegląd, psychologia*

