

W świecie naukowym od lat prowadzony jest spór o to, czy gry komputerowe powodują agresję. Badania wskazują, że brutalny przekaz medialny wpływa na wzrost agresywności. Nie zostało jednak do końca wyjaśnione, czemu brutalne gry komputerowe miałyby prowadzić do agresywnego zachowania. Celem naszego projektu jest właśnie znalezienie czynników pośredniczących pomiędzy brutalnymi grami video, a agresją przy uwzględnieniu zmiennych osobowych które za ten związek mogą odpowiadać. Przypuszczamy, że gra w grę z przemocą może prowadzić do nasilenia błędu wrogich atrybucji (tendencji do postrzegania sytuacji lub emocji dwuznacznych jako wrogich), ale także do znieczulania na agresję (niedostrzegania wrogich wskazówek) w zależności od nasilenia tendencji antyspołecznych. Stawiamy hipotezę, że granie w agresywne gry wideo, zwłaszcza pierwszoosobowe strzelanki, wpływa na nieświadome procesy poznawcze, prowadząc do częstszego rozpoznawania wrogości w sytuacjach ambiwalentnych, a w konsekwencji częstszego agresywnego reagowania, jednak przede wszystkim u osób bardziej antyspołecznych. Równocześnie osoby z mniejszym nasileniem cech antyspołecznych mogą podlegać innemu mechanizmowi – u tych osób gra w agresywne gry będzie prowadzić do desensytyzacji – znieczulenia na wrogość w ich otoczeniu – co może prowadzić do ignorowania negatywnego zachowania czy emocji innych osób z realnego otoczenia i obniżenia własnej agresywności, ale też empatii względem ofiar agresji czy niedostrzegania przemocy i nie reagowania na nią. Dotychczas badania tego typu skupiały się przede wszystkim na grupach studentów, co podlegało częstej krytyce przeciwników tezy o negatywnym wpływie gier na agresję. Wychodząc temu naprzeciw, innowacyjnym elementem badania będzie dobór osób badanych. W tym badaniu planujemy przebadać grupę z założenia charakteryzującą się agresywnością, czyli więźniów oraz dopasowaną do nich, pod kątem najważniejszych z punktu widzenia badania cech (np. wiek, wykształcenie), grupę kontrolną. Skupimy się przede wszystkim na męskiej społeczności graczy, ponieważ badania wskazują, że aż 87% z nich wybiera gry o brutalnej zawartości w stosunku do 30% w grupie kobiet. Wybór dodatkowo poparty jest badaniami wskazującymi, że mężczyźni wykazują się większą, w stosunku do kobiet, agresywnością fizyczną. Projekt składa się z 4 badań. Pierwsze badanie będzie testować związek między graniem w gry zawierające przemoc w przeszłości i aktualnie, podatność na percepcję gniewu w ambiwalentnych emocjonalnie twarzach (trochę złych a trochę wesołych) i poziom agresji zarówno wśród osadzonych jak i grupy kontrolnej. Drugie i trzecie badanie sprawdzać będzie te same hipotezy co pierwsze w obu wymienionych grupach, ale zastosowana zostanie procedura eksperymentalna, w której badani będą przez 20 minut grali w agresywną grę komputerową typu pierwszoosobowa strzelanka z zastosowaniem wirtualnej rzeczywistości. W trzecim badaniu zastosowana zostanie technika okulograficzna sprawdzająca, czy po krótkim zagranium w grę z przemocą badani będą dłużej patrzeć na wskazówki świadczące o tym, że ktoś celowo chciał komuś zaszkodzić czy jednak będą dłużej koncentrować się na wskazówkach nie-wrogich, a więc sugerujących wypadek. W tym celu badani po zagranium w grę będą oglądać rysunki przedstawiające takie dwuznaczne sytuacje, a w trakcie tego oglądania mierzone będą ruchy ich gałek ocznych pozwalające ocenić na co badani patrzyli. Na koniec przygotowana zostanie metaanaliza, podsumowanie istniejących już badań z tematyki związku brutalnych gier wideo z nieświadomymi procesami poznawczymi.