

**Michał Kostewicz**

ORCID: 0000-0002-8096-535X

Uniwersytet Warszawski

# Model podwójnego procesu i kompetytywność jako predyktory toksyczności w grach komputerowych<sup>1</sup>

**Słowa kluczowe:** orientacja na dominację społeczną, prawicowy autorytaryzm, seksizm ambiwalentny, gry komputerowe, kompetytywność, toksyczność

**Keywords:** social dominance orientation, right-wing authoritarianism, ambivalent sexism, computer games, competitiveness, toxicity

## 1. Środowisko gier komputerowych

Od pojawienia się na rynku pierwszych gier komputerowych na początku lat 60. XX wieku oraz popularyzacji komputerów osobistych na przełomie lat 70. i 80. minęło już kilkadziesiąt lat. W tym czasie gry komputerowe przeszły wiele rewolucji zarówno w przypadku ich popularności, jak i społecznego odbioru. Niewiele później zaczęły się pojawiać pierwsze obawy, że granie w gry komputerowe może prowadzić do zachowań agresywnych (Cooper i Mackie, 1986). W kolejnych latach przeprowadzono wiele badań, które miały dodatkowo popierać tę tezę, co zostało podsumowane w formie metaanalizy (Anderson i in., 2010). Mimo dużego poruszenia społecznego wywołanego przez te badania oraz prób obwiniania gier komputerowych nawet za takie zjawiska jak strzelaniny w szkołach w USA (Markey i Ferguson, 2017, s. 35) okazało się, że związek grania w gry komputerowe z agresją jest znikomy, jeśli w ogóle istnieje (Ferguson, 2015; Hilgard i in., 2017). Tym samym obawy związane z grami (Markey i Ferguson, 2017) okazały się nieuzasadnione. Zamiast tego pojawiły się inne problemy, które dotyczą społeczności graczy. Celem tego artykułu jest wyjaśnienie zjawiska, jakim jest toksyczność w grach komputerowych, oraz próba lepszego zrozumienia seksizmu w grach.

---

<sup>1</sup> Artykuł powstał przy wsparciu merytorycznym dr Pauliny Górskiej z Uniwersytetu Warszawskiego.

## 1.1. Toksyczność w grach komputerowych

Niektóre formy toksyczności w grach komputerowych to zachowania ogólnie toksyczne (Khandaker, 2019; Monge i O'Brien, 2021), negatywne stereotypy (Kowert i in., 2014), cyberbullying (Kwak i in., 2015), molestowanie seksualne (Fox i Tang, 2014, 2016; Tang i in., 2020) oraz wiele innych negatywnych zachowań (Martens i in., 2015; Lapolla, 2020). Próbując poradzić sobie z różnymi formami toksyczności, gracze potrafią sami zachowywać się toksycznie. Dlatego potrzebne jest dokładne zrozumienie, dlaczego dochodzi do takich zachowań.

Przyczyn toksyczności może być wiele. Do tej pory testowano hipotezy o orientacji na dominację społeczną (Tang i Fox, 2016), seksizmie (Tang i in., 2020), prawicowym autorytaryzmie (Jagayat i Choma, 2021), postrzeganym zagrożeniu (Jagayat i Choma, 2021), faworyzowaniu grupy własnej (Kwak i in., 2015), mrocznej triadzie (Tang i in., 2020), identyfikowaniu się ze społecznością graczy (Tang i in., 2020) lub zależności od tego, w której drużynie występuje toksyczność (Neto i in., 2017). Ponadto istnieją udowodnione różnice w poziomie agresji w zależności od płci (Björkqvist, 2018), której źródła mogą być tłumaczone zarówno czynnikami genetycznymi, jak i środowiskowymi (Tuvblad i Baker, 2011). Ciekawe badanie eksplorujące możliwe przyczyny toksyczności zostało przeprowadzone przez Adachiego i Willoughby (2011). Dowiedziono w nim, iż to nie przemoc w grze, a to, czy występuje w niej rywalizacja między graczami, może wpływać na zachowanie graczy.

## 1.2. Społeczność graczy

Społeczność graczy jest zdecydowanie bardziej zróżnicowana, niż wiele stereotypów zakłada (Shaw, 2011; Chess i in., 2016). Poza stereotypizacją graczy jako całej społeczności (Kowert i in., 2014) w środowisku tym stereotypizowane są również kobiety (Harrison i in., 2016). Braithwaite (2013) opisuje sytuację ze znanej gry World of Warcraft, w której w zależności od płci postaci gracza można było usłyszeć różną kwestię od postaci NPC (ang. *non-player character*; postać sterowana przez komputer). W sytuacji, w której płeć postaci gracza zadeklarowana była jako męska, witano ją słowami wychwalającymi jej siłę. Z kolei gdy płeć postaci gracza zadeklarowana była jako żeńska, można było usłyszeć, że postać ta wygląda pięknie.

Lynch i in. (2016) dokonali analizy obrazu męskich i żeńskich bohaterów w ponad pół tysiącu gier wydanych między 1983 a 2014 rokiem. Okazało się, że poziom seksualizacji postaci o płci żeńskiej faktycznie różnił się w zależności od dekady, z której pochodziła gra. Ponadto seksualizacja postaci była zależna od tego, jaki ranking PEGI (Pan European Game Information; ranking służący do oceny zawartości gry komputerowej, więcej na: [www.pegi.info](http://www.pegi.info)) otrzymała gra. Gry, które były przeznaczone dla nastolatków i dorosłych, istotnie statystycznie częściej posiadały zseksualizowane postaci żeńskie. Na tej podstawie

można wnioskować, iż gry te powstawały raczej z myślą o męskim użytkowniku, co może tylko pogłębiać poczucie alienacji kobiet w świecie gier komputerowych.

### 1.3. Seksizm

Dwie dominujące typologie seksizmu występujące w literaturze to podział na seksizm tradycyjny i nowoczesny (Swim i in., 1995) oraz podział na seksizm wrogi i życzliwy (Glick i Fiske, 1996). Zgodnie z teorią seksizmu ambiwalentnego (Glick i Fiske, 1996) negatywne postawy względem kobiet mogą być przedstawiane w sposób bezpośredni (seksizm wrogi) lub w sposób pośredni jako nieuzasadniona życzliwość (seksizm życzliwy). Tym samym seksizm wrogi definiowany jest zgodnie z przyjętą przez Allporta definicją uprzedzenia (Glick i Fiske, 1996, s. 491). Według niego uprzedzenie to wrogie nastawienie lub emocje względem kogoś, które są w zasadzie bezpodstawne (Allport, 1979, s. 6). Seksizm życzliwy natomiast jest rozumiany jako postrzeganie kobiet w sposób pozornie pozytywny, co wynika z postrzegania ich w sposób stereotypowy (Glick i Fiske, 1996, s. 491).

Khandaker (2019) w przeprowadzonych wywiadach wielokrotnie słyszał od uczestniczek badania, że kobiety w grach komputerowych są często postrzegane w sposób stereotypowy, np. uważa się, że muszą odgrywać role wspomagające zamiast przywódczych lub że mogą mieć miejsce w grze, ale jedynie na niższych poziomach drabiny rankingowej, co wynika z tego, że są po prostu gorsze. Można na tej podstawie wnioskować, że pewne toksyczne zachowania mogą być motywowane uprzedzeniami. Tym samym zdecydowałem się na postawienie poniższych hipotez:

H1: Wysoki wynik na skali seksizmu wrogiego będzie przewidywać pozytywnie poziom toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią oraz seksizmu w grach.

H2: Wysoki wynik na skali seksizmu życzliwego będzie przewidywać negatywnie poziom toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią oraz seksizmu w grach.

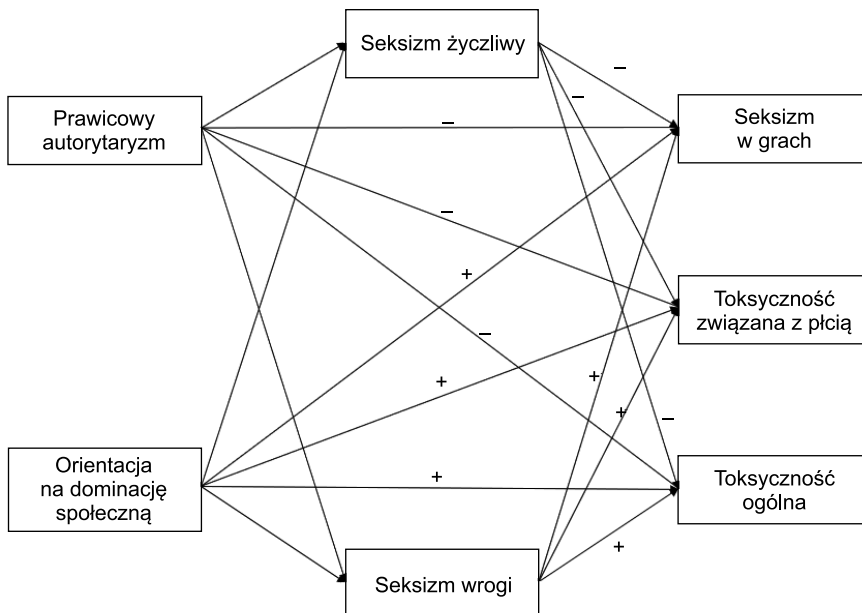
### 1.4. Model podwójnego procesu

Toksyczność w grach może być wyjaśniana także przez dwa wymiary konserwatyizmu, czyli orientację na dominację społeczną i prawicowy autorytaryzm. Orientacja na dominację społeczną (SDO) jest konstruktem stworzonym przez Pratto i in. (1994) i cechuje się preferencją jednostki do utrzymywania nierówności między grupami. Teoria ta zakłada, że istniejące w społeczeństwie nierówności oraz hierarchiczność grup są uzasadnione i nie ma powodu, aby próbować wyrównywać pozycje owych grup. SDO było już wielokrotnie używane do sprawdzania negatywnych postaw wobec m.in. kobiet (Christopher i Wojda, 2008; Feather i McKee, 2012; Pratto, i in., 2000).

Prawicowy autorytaryzm (RWA) Altemeyera (1998) jest konstruktem mierzącym autorytarne i konserwatywne wartości. Osoby o wysokich wynikach na skali RWA cechują się uległością autorytetom, wiarą w tradycyjne wartości i potępianiem osób, które nie podporządkowują się wspomnianym wartościom.

Pewien paradoksalny efekt wspomnianych wymiarów konserwatywności został zaobserwowany w badaniach Bilewicza i in. (2014). Okazało się, że osoby młode, które cechują się wysokim poziomem RWA, domagają się zakazania mowy nienawiści. W przeciwieństwie do nich osoby o wysokim poziomie SDO cechowały się jednym z najwyższych poziomów akceptacji takiej mowy. Owa różnica może wynikać z tego, że osoby o wysokim poziomie RWA preferują stabilność i przestrzeganie zasad, a mowę nienawiści postrzegają jako próbę wpłynięcia na istniejący ład społeczny.

Podejściem teoretycznym integrującym ze sobą RWA i SDO jest model podwójnego procesu Duckitta (2001). Teoria ta zakłada, że dwoma bardzo ważnymi predyktorami uprzedzeń są SDO i RWA, ale podkreśla przy tym, że ich źródła oraz konsekwencje są odmienne. Model ten może być stosowany do wyjaśniania np. seksizmu ambiwalentnego w ten sposób, że seksizm życzliwy jest powiązany z RWA, a seksizm wrogi z SDO (Christopher i Mull, 2006). Wynika to z tego, że seksizm wrogi, tak samo jak SDO, cechuje się otwartą wrogością, a RWA utwierdza patriarchalne podejście do społeczeństwa, w tym do kobiet, w związku z czym jest powiązany z seksizmem życzliwym. Ponadto



Rys. 1. Propozycja modelu do wyjaśnienia toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią i seksizmu w grach

*Źródło:* opracowanie własne.

w przypadku akceptacji mowy nienawiści (Bilewicz i in., 2014) SDO korelowało z nią pozytywnie, a RWA negatywnie. Na tej podstawie postawiłem hipotezy: H3: Wysoki wynik na skali orientacji społecznej będzie przewidywać pozytywnie poziom toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią oraz seksizmu w grach.

H4: Wysoki wynik na skali prawicowego autorytaryzmu będzie przewidywać negatywnie poziom toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią oraz seksizmu w grach.

H5: Seksizm wrogi będzie pozytywnym mediatorem między orientacją na dominację społeczną a toksycznością ogólną i toksycznością związaną z płcią.

H6: Seksizm życzliwy będzie negatywnym mediatorem między prawicowym autorytaryzmem a toksycznością ogólną i toksycznością związaną z płcią.

Na bazie przedstawionych badań zdecydowałem się na zbudowanie modelu ścieżkowego, który przetestowałem w podziale na płć oraz bez tego podziału, aby sprawdzić, czy istnieją statystycznie istotne różnice w jego dopasowaniu.

## 2. Metodyka badań

### 2.1. Charakterystyka grupy badawczej

W badaniu wzięło udział 1821 osób, z czego 950 je ukończyło (52,2%). W tej liczbie nie zostały ujęte osoby niepełnoletnie ( $n = 108$ ; 5,9%) oraz osoby, które w pytaniach otwartych udzielały odpowiedzi niezwiązanych z badaniem ( $n = 6$ ). Z bazy danych usunięte zostały także dwie osoby, które wypełniały kwestionariusz ankiety dłużej o kilkadziesiąt odchyłeń standardowych niż reszta respondentów. Spośród pozostałych osób ( $N = 834$ ) 40% zadeklarowało płć żeńską, 58,6% męską, a 1,3% inną. Osoby badane były w wieku od 18 do 40 lat ( $M = 21,64$ ;  $SD = 3,75$ ). Najczęściej wskazywanymi miejscami zamieszkania były wieś (25,2%), miasto powyżej 500 tys. mieszkańców (24,7%) oraz miasto od 20 001 do 100 tys. mieszkańców (20,5%). Przeciętny badany posiadał wykształcenie średnie lub wyższe (85,9%), z czego 45,9% respondentów było w trakcie studiów lub ukończyło je.

Spośród wszystkich badanych 762 osoby zadeklarowały, że grają w gry singleplayer, a 790 osób, że grają w gry multiplayer. 718 osób przyznało, że gra zarówno w gry single-, jak i multiplayer. Spośród osób, które zaznaczyły, że grają w gry multiplayer, 39,4% najczęściej gra w nie ze znajomymi, 37,6% mniej więcej równie często samemu co ze znajomymi, a 17,6% najczęściej gra indywidualnie.

Ponadto każda osoba badana była proszona o wymienienie od jednej do trzech gier, na graniu w które spędziła ostatnio najwięcej czasu. Analiza odpowiedzi na to pytanie miała na celu ustalenie, czy wskazana została choć jedna gra multiplayer oraz czy choć jedna z nich jest kompetytywna. Zdecydowana większość badanych podała co najmniej jedną grę multiplayer (95,4%), z czego 82,7% tych osób wymieniło przynajmniej jedną grę, która jest kompetytywna.

## 2.2. Procedura badawcza

Do przeprowadzenia badania została użyta platforma Qualtrics. Badanie było dystrybuowane między 19 a 30 marca 2021 roku na Facebooku. Link do badania był wstawiany na fora dyskusyjne grup o tematyce okołokomputerowej (np. League of Legends Polska lub Forum Komputerowe). Badanie miało formę jednoczęściowego kwestionariusza ankiety (Aneks), którego wypełnienie zajmowało około 10–12 minut.

Kwestionariusz składał się z trzech części (zob. Aneks). Pierwszą z nich była metryczka dotycząca danych demograficznych oraz informacji o korzystaniu z platform do grania. W tej części pytałem także, czy osoba badana gra w gry multiplayer oraz singleplayer. W sytuacji, w której osoba deklarowała, że gra w gry multiplayer, udostępniana była druga część z pytaniami o gry multiplayer. W trzeciej części kwestionariusza znajdowały się skale pomiaru postaw. Połowie badanych skale były prezentowane w losowej kolejności, a u drugiej połowy na końcu znajdowała się skala toksyczności. Ten podział wynikał z obaw, że deklarowany poziom toksyczności może być niższy w grupie, w której skala toksyczności będzie na końcu, ponieważ inne skale mogą wzbudzić negatywne skojarzenia związane z zachowaniami toksycznymi. Porównania testem *t* wykazały, iż poziom żadnej z toksyczności nie różni się istotnie statystycznie w zależności od tego, w której grupie byli badani (Tabela 1).

Tabela 1  
Średnie i wartości testu t-studenta na skalach toksyczności w zależności od grupy

Wyszczególnienie	Kolejność losowa		Toksyczność na końcu		Skale		
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>d</i>	95% <i>CI</i>
Toksyczność związana z płcią	1,50	0,585	1,46	0,63	0,93	0,06	[-0,07; 0,20]
Toksyczność ogólna	2,78	1,01	2,76	1,03	0,35	0,02	[-0,11; 0,16]

Nota: wszystkie  $p > ,05$

Źródło: opracowanie własne.

## 2.3. Skale

**Orientacja na dominację społeczną.** Do mierzenia tego konstruktów użyłem skali złożonej z pięciu pozycji o siedmiu stopniach (1 – Zdecydowanie się nie zgadzam; 7 – Zdecydowanie się zgadzam), która była używana wcześniej w warunkach polskich (Bilewicz i in., 2014). Przykładowe itemy z tej skali to „Prawdopodobnie to dobrze, że pewne grupy są na szczycie, a inne na dole” oraz „Grupy lepsze powinny dominować nad grupami gorszymi” ( $M = 2,92$ ;  $SD = 0,37$ ;  $\alpha = 0,85$ ).

**Prawicowy autorytaryzm.** Aby zmierzyć RWA, użyłem skróconej, sześciopitemowej wersji skali o siedmiu stopniach, tak jak Bilewicz i in. (2015).

Przykładowe itemy: „Odwracanie się od tradycji okaże się pewnego dnia fatalne w skutkach”, „Właściwym kluczem do dobrego życia jest dyscyplina i posłuszeństwo” ( $M = 3,26$ ;  $SD = 0,35$ ;  $\alpha = 0,78$ ).

**Seksizm ambiwalentny.** Do każdego z 10 twierdzeń (po pięć itemów do każdej z podskal) badany musiał się ustosunkować na siedmiostopniowej skali. Skrócona wersja tej skali była już używana w tej formie (Pietrzak i Mikołajczak, 2015).

**Seksizm wrogi.** Przykładowe itemy: „Kobiety wyolbrzymiają problemy, które mają w pracy”, „Kiedy kobiety przegrywają z mężczyznami w uczciwej rywalizacji, zwykle narzekają, że są dyskryminowane” ( $M = 3,31$ ;  $SD = 0,55$ ;  $\alpha = 0,85$ ).

**Seksizm życzliwy.** Przykładowe itemy: „Każdy mężczyzna powinien mieć partnerkę, którą adoruje”, „Kobiety powinny być wielbione i chronione przez mężczyzn” ( $M = 2,97$ ;  $SD = 0,40$ ;  $\alpha = 0,79$ ).

**Toksyczność w grach.** Toksyczność w grach była mierzona za pomocą skali autorstwa Tanga i Focha (2016). Skala ta była podzielona na dwie podskale. Jedna z nich dotyczyła toksyczności związanej z płcią, druga toksyczności ogólnej. Każda z podskal była złożona z pięciu itemów o pięciu możliwych odpowiedziach (1 – Nigdy, 5 – Zawsze). Skala została przetłumaczona przeze mnie na język polski z zachowaniem niektórych elementów w języku angielskim. Ta modyfikacja wynikała z tego, iż wiele graczy i graczek nie gra z Polakami, w związku z czym osoby badane mogły zapomnieć o tym, że np. mimo nieprzeklinania w języku polskim robią to w języku angielskim (Gawinkowska i in., 2013).

**Toksyczność związana z płcią.** Toksyczność związana z płcią dotyczy bezpośredniej toksyczności przejawianej w grach, która może być określona jako molestowanie (*sexual harassment*). Przykładowe itemy: „Mówiłem/-am komuś, że ją/go kocham (lub pytałem/-am, czy chce ze mną być)”, „Sugerowałem/-am, że ktoś gra z powodów związanych ze swoją płcią (np. chce się przypodobać swojemu partnerowi, szuka uwagi)” ( $M = 1,48$ ;  $SD = 0,15$ ,  $\alpha = 0,67$ ).

**Toksyczność ogólna.** Toksyczność ogólna jest rozumiana również jako bezpośrednia forma toksyczności, jednak dotyczy ona zachowań toksycznych nieukierunkowanych na płeć lub wygląd odbiorcy negatywnych komunikatów. Przykładowe itemy: „Przeklinałem/-am (np. »kurwa«, »chuj«, »fuck«, »bitch«, »shit«)”, „Komentowałem/-am czyjaś inteligencję (np. »debil«, »idiota«, »retard«, »down«)” ( $M = 2,77$ ;  $SD = 0,49$ ;  $\alpha = 0,89$ ).

**Seksizm w grach.** Skala ta została skonstruowana na podstawie kwestionariusza oraz konsultacji z graczami i badaczami zajmującymi się tą tematyką (Fox i Tang, 2014). W efekcie uzyskano 16-itemową skalę (w tłumaczeniu własnym i po weryfikacji przez osobę biegłą w języku angielskim). Osoba badana miała określić, na ile zgadza się z przedstawionymi pozycjami na siedmiostopniowej skali (1 – Zdecydowanie się nie zgadzam; 7 – Zdecydowanie się zgadzam). Przykładowe itemy: „Kobiety grają na komputerze, by być lepiej postrzegane przez mężczyzn”, „Kobiety wolą spędzić czas na przebieraniu swojej postaci w grze niż na graniu” ( $M = 2,68$ ;  $SD = 0,71$ ;  $\alpha = 0,91$ ).

### 3. Wyniki badań

W tabeli 1 zawarte zostały wyniki uzyskane na skalach przez mężczyzn i kobiety oraz wyniki testów *t*-studenta. W tabeli 2 znajdują się korelacje między poszczególnymi skalami. W związku z istotnymi statystycznie różnicami między kobietami a mężczyznami w wynikach na każdej ze skal (Tabela 2), aby uzyskać jak najwięcej informacji, zdecydowałem się na przedstawienie korelacji w podziale na płeć (Tabela 3).

Tabela 2

Średnie i wartości testu *t*-studenta w zależności od płci

Wyszczególnienie	Kobiety		Mężczyźni		Skale		
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>d</i>	95% <i>CI</i>
Orientacja na dominację społeczną	2,31	1,22	3,34	1,47	10,99***	0,78	[0,64; 0,92]
Prawicowy autorytaryzm	3,10	1,29	3,39	1,33	3,11**	0,22	[0,08; 0,36]
Seksizm życzliwy	2,52	1,31	3,29	1,48	7,89***	0,56	[0,42; 0,70]
Seksizm wrogi	2,53	1,37	3,86	1,47	13,12***	0,93	[0,79; 1,08]
Seksizm w grach	2,19	1,04	3,02	1,13	10,87***	0,77	[0,63; 0,92]
Toksyczność związana z płcią	1,34	0,55	1,57	0,62	5,37***	0,38	[0,24; 0,52]
Toksyczność ogólna	2,39	0,93	3,03	0,99	9,36***	0,66	[0,52; 0,80]

\*\*  $p < 0,01$ ; \*\*\*  $p < 0,001$ 

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 3

Korelacje między skalami w podziale na płeć

Wyszczególnienie	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
1. Orientacja na dominację społeczną	–	,264***	,156**	,399***	,424***	,265***	,244***
2. Prawicowy autorytaryzm	,244***	–	,465***	,464***	,321***	,150**	,063
3. Seksizm życzliwy	,220***	,471***	–	,348***	,242***	,089*	,036
4. Seksizm wrogi	,405***	,410***	,414***	–	,680***	,335***	,276***
5. Seksizm w grach	,334***	,287***	,293***	,744***	–	,358***	,360***
6. Toksyczność związana z płcią	,224***	,144**	,120*	,317***	,424***	–	,540***
7. Toksyczność ogólna	,116*	,148**	,166**	,224***	,288***	,540***	–

Adnotacja: Lewa dolna część tabeli przedstawia wyniki dla kobiet, a prawa – dla mężczyzn.

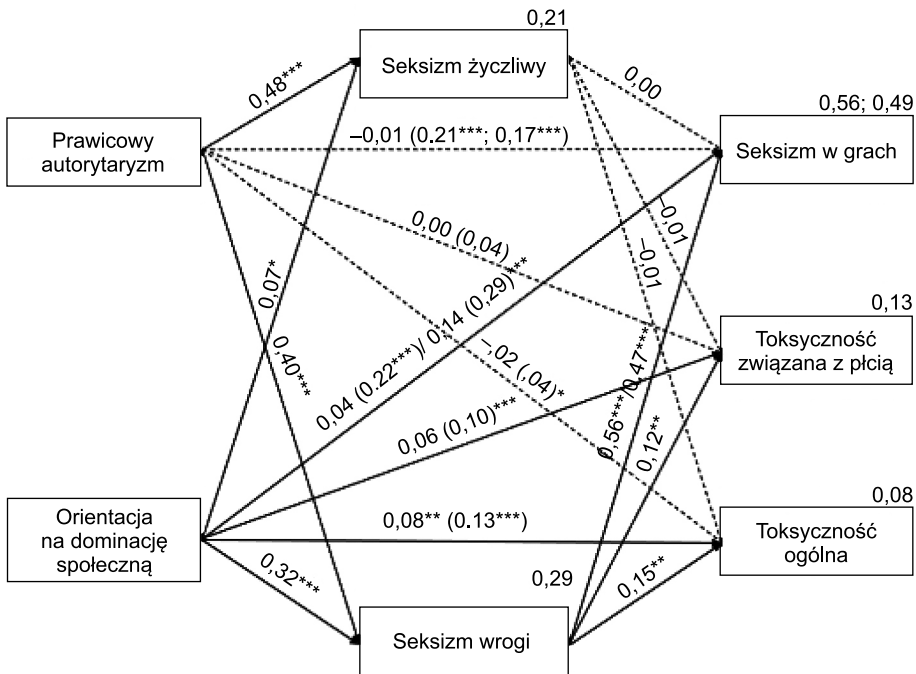
\*  $p < 0,05$ ; \*\*  $p < 0,01$ ; \*\*\*  $p < 0,001$ 

Źródło: opracowanie własne.

Do sprawdzenia różnic między osobami, które grają w co najmniej jedną grę kompetytywną, i tymi, które w takie gry nie grają, użyłem testów *t*. Osoby podające przynajmniej jedną grę kompetytywną osiągały wyższe wyniki na skali toksyczności ogólnej  $t(320) = 9,69$ ;  $p < ,001$ ;  $d = 0,82$ ; 95% *CI* = [0,65; 0,99], toksyczności związanej z płcią  $t(331) = 5,28$ ;  $p < ,001$ ;  $d = 0,44$ ; 95% *CI* = [0,28; 0,62] oraz seksizmu w grach  $t(313) = 5,88$ ;  $p < ,001$ ;  $d = 0,49$ ; 95% *CI* = [0,33; 0,67].



Na rysunku 2 znajduje się model ścieżkowy, który testowałem zarówno dla wszystkich respondentów, jak i w podziale na płeć. W przypadku niektórych ścieżek miała miejsce istotnie statystyczna różnica w dopasowaniu modelu w zależności od tego, czy przyjmowałem, że wartości dla danej ścieżki różnią się w zależności od płci, czy nie. Tam, gdzie widoczne są dwa wyniki, pierwszy z nich dotyczy kobiet, drugi mężczyzn. W nawiasach znajdują się efekty całkowite. Sprawdzałem także korelacje między zmiennymi i ich resztami.



Rys. 2. Model wyjaśniający toksyczność ogólną, toksyczność związaną z płcią i seksizm w grach

Źródło: opracowanie własne.

Wszystkie zmienne i ich reszty były ze sobą istotnie statystycznie skorelowane: korelacja prawicowego autorytaryzmu i orientacji na dominację społeczną:  $r = ,276$ ,  $p < ,001$ ; korelacja reszt seksizmu życzliwego i wrogiego:  $r = ,249$ ,  $p < ,001$ ; korelacja reszt seksizmu w grach i toksyczności związanej z płcią:  $r = ,205$ ,  $p < ,001$ ; korelacja reszt seksizmu w grach i toksyczności ogólnej:  $r = ,210$ ,  $p < ,001$ ; korelacja reszt toksyczności związanej z płcią i toksyczności ogólnej:  $r = ,486$ ,  $p < ,001$ .

Do sprawdzenia hipotez H1–H6 przetestowałem model ścieżkowy przedstawiony na rysunku 1. Na rysunku 2 znajdują się wszystkie wartości statystyczne uzyskane podczas testowania modelu. Finalny model dla dwóch grup jest dobrze dopasowany do danych  $\chi^2(14) = 14,709$ ;  $p = ,398$ ; CFI = 1,000;

RMSEA = 0,08; SRMR = 0,016. Potwierdziła się hipoteza pierwsza (H1) o efekcie seksizmu wrogiego na poziom toksyczności ogólnej ( $\beta = 0,30$ ; 95% CI = [0,21; 0,38]), toksyczności związanej z płcią ( $\beta = 0,31$ ; 95% CI = [0,22; 0,40]) oraz seksizmu w grach (dla kobiet  $\beta = 0,74$ ; 95% CI = [0,65; 0,80], dla mężczyzn  $\beta = 0,61$ ; 95% CI = [0,54; 0,67]).

Nie potwierdziła się hipoteza druga (H2) o negatywnym efekcie seksizmu życzliwego na toksyczność ogólną ( $B = -0,01$ ;  $p = ,864$ ), toksyczność związaną z płcią ( $B = -0,01$ ;  $p = ,409$ ) oraz seksizm w grach ( $B = 0,00$ ;  $p = ,994$ ).

Potwierdzona została hipoteza trzecia (H3) o bezpośrednim efekcie SDO na toksyczność ogólną ( $\beta = 0,15$ ; 95% CI = [0,08; 0,23]), toksyczność związaną z płcią ( $\beta = 0,15$ ; 95% CI = [0,08; 0,23]) oraz seksizm w grach, chociaż tutaj istotny efekt występował jedynie wśród mężczyzn (dla kobiet  $B = 0,04$ ;  $p = ,211$ , dla mężczyzn  $\beta = 0,18$ ; 95% CI = [0,10; 0,25]).

Efekt RWA na toksyczność ogólną ( $B = -0,02$ ;  $p = ,453$ ), toksyczność związaną z płcią ( $B = 0,00$ ;  $p = ,992$ ) oraz seksizm w grach ( $B = -0,01$ ;  $p = ,59$ ) nie był istotny w żadnym przypadku, w związku z czym odrzucona została hipoteza czwarta (H4).

W celu weryfikacji hipotez H5 i H6 sprawdziłem efekt pośredni (Soper, 2021) SDO i RWA na zmienne zależne. Efekt pośredni SDO mediowany przez seksizm wrogi nie był istotny statystycznie w żadnym przypadku. Seksizm wrogi nie był mediatorem relacji SDO ani z toksycznością ogólną ( $B = 0,05$ ; 95% CI = [-0,15; 0,24]), ani z toksycznością związaną z płcią ( $B = 0,04$ ; 95% CI = [-0,12; 0,19]), ani z seksizmem w grach (dla kobiet  $B = 0,18$ ; 95% CI = [-0,10; 0,46], dla mężczyzn  $B = 0,15$ ; 95% CI = [-0,11; 0,41]). Tym samym hipoteza piąta (H5) została odrzucona. Hipoteza szósta (H6) została całkowicie odrzucona, ponieważ bezpośredni efekt seksizmu życzliwego na zmienne zależne nie był istotny statystycznie w żadnym z przypadków, tym samym mediacja seksizmu życzliwego nie zachodziła.

Sprawdziłem także model o takiej samej strukturze w podziale na grupy ze względu na to, czy osoba badana podała jako jedną z gier, w którą gra ostatnio najczęściej, chociaż jedną grę kompetytywną. Żadna ze ścieżek nie różniła się w sposób istotny statystycznie.

## 4. Dyskusja

W zaprezentowanym badaniu przetestowany został model podwójnego procesu w celu odnalezienia predyktorów toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią i seksizmu w grach. SDO okazało się być istotnym predyktorem wszystkich zmiennych zależnych. Z kolei RWA nie było istotnym statystycznie predyktorem żadnej z tych zmiennych. Brak efektu RWA na toksyczność ogólną i toksyczność związaną z płcią można tłumaczyć tym, że być może jego różne podskale działają w negujący siebie sposób. Zgodnie z wynikami przedstawionymi przez Bilewicza i in. (2014) osoby cechujące się wysokim SDO chętniej

akceptowały mowę nienawiści niż osoby o wysokim RWA. Mogło to wynikać z konwencjonalizmu, ponieważ używanie obelg, także względem nieznanym, jest zgodnie z tradycją nieakceptowalne. Z kolei autorytarna agresja, inna podskala RWA, mogłaby być pozytywnym predyktorem toksycznych zachowań. Wytłumaczenie to wydaje się znajdować pewne potwierdzenie w danych, ponieważ autorytarna agresja korelowała z toksycznością ogólną oraz toksycznością związaną z płcią w sposób istotnie statystycznie większy niż konwencjonalizm (dla toksyczności ogólnej  $Z(834) = 1,34$ ;  $p = 0,09$ ; dla toksyczności związanej z płcią  $Z(834) = 1,77$ ;  $p = 0,038$ ). Należy jednak pamiętać, że korzystałem ze skróconej skali i na każdą podskalę składały się jedynie dwie pozycje.

Niespodziewanym przeze mnie wynikiem było to, że seksizm życzliwy w żaden sposób nie przewidywał seksizmu w grach. Na podstawie dotychczasowych badań wydawałoby się, że osoba o wysokim poziomie seksizmu życzliwego może odmawiać kobietom prawa do równoprawnego uczestniczenia w „męskim świecie”, którym są gry komputerowe. Mimo że skala seksizmu w grach zdaje się przedstawiać kobietę w sposób zdecydowanie stereotypowy, nie było istotnie statystycznego efektu.

Zaletą przeprowadzonego przeze mnie badania jest to, że udało się uzyskać wiedzę na temat modelu podwójnego procesu (Duckitt, 2001) w środowisku graczy. Jak widać na rysunku 2, dwa konstrukty psychologiczne, jakimi są SDO i RWA, w różnym stopniu przekładają się na postawy względem grupy obcej w przypadku mężczyzn oraz grupy własnej w przypadku kobiet. Zgodnie z wcześniejszymi badaniami (Tang i in., 2020) SDO przewidywało różne formy toksyczności, a RWA nie. Może to wynikać z tego, że toksyczność w tym badaniu ujmowana była jako forma mowy nienawiści, a w poprzednich badaniach (Bilewicz i in., 2014) łączono SDO z przyzwoleniem na jej używanie.

Ciekawym wynikiem okazało się także to, że osoby podające grę kompetytywną osiągały wyższe wyniki na skalach toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią oraz seksizmu w grach. Mimo to przeprowadzona przeze mnie analiza ścieżkowa wykazała, że nie ma istotnych statystycznie różnic w zależności od tego, czy badany podał jakąś grę kompetytywną czy też nie. Na podstawie uzyskanych przeze mnie wyników można uznać, że kompetytywność jest skorelowana dodatnio z toksycznością, nie ma ona jednak znaczenia w przypadku testowanego przeze mnie modelu.

W dalszych badaniach zależności między grammi kompetytywnymi a toksycznością dobrze byłoby lepiej przyjrzeć się temu, jak badani postrzegają grę uznaną przeze mnie jako kompetytywną. Powołując się na przykład *League of Legends* (51% badanych podało tę grę jako jedną z tych, na grze w które spędzili ostatnio najwięcej czasu) można zauważyć, że w tej grze znajduje się wiele odmiennych trybów gry. Są gry normalne, w których niezależnie od wygranej lub przegranej nie zyskuje się lub nie traci się nic, są gry rankingowe, w których zależnie od wygranej lub przegranej zyskuje się lub traci PL (punkty ligowe), które przekładają się na rangę widoczną dla wszystkich graczy, a także turnieje, które są organizowane regularnie, w których można wygrać akcenty kosmetyczne, za które zazwyczaj trzeba płacić. Tym samym można wnioskować,

że gracze tej samej gry, w zależności od tego, który tryb gry wybierają najczęściej, mogą się znacząco różnić. Warto mieć to na uwadze w kolejnym podejściu do badania społeczności graczy.

W badaniu prosiłem także badanych o oszacowanie, jaki procent graczy według nich stanowią kobiety. Jestem świadomy, że faktyczny odsetek kobiet stanowiących część społeczności graczy różni się w zależności od konkretnej gry i jej typu. Mimo to udało się uzyskać wynik, który potwierdza, że pozycja kobiet w grach jest zdecydowanie niedoceniana. Badani mężczyźni podawali istotnie statystycznie mniejszy odsetek, jaki według nich stanowią kobiety w społeczności graczy. Według nich kobiet jest około 27,5%, według kobiet 33,4%, natomiast zgodnie z raportami statystycznymi, np. z raportem Newzoo (Bosman, 2019), liczba ta może sięgać nawet 46% wszystkich graczy. Być może właśnie to, że uważa się, iż mały odsetek graczy jest płci żeńskiej, prowadzi do stereotypizacji zarówno społeczności wszystkich graczy (Chmiel, 2018), jak i samych kobiet, które grają, co było widoczne w wynikach przeprowadzonego przeze mnie badania. Siła efektu dla testu  $t$ , którym porównywałem średni wynik na skali seksizmu w grach w zależności od płci, wyniosła  $d = 0,77$ , czyli jest to efekt duży. Otrzymujemy tym samym obraz, na podstawie którego możemy uznać, że kobiety są postrzegane w sposób bardziej stereotypowy przez mężczyzn – mężczyźni uważają, że mniej kobiet gra w gry komputerowe, jednocześnie bardziej stereotypizują także te kobiety, które faktycznie grają.

Przyglądając się bliżej wynikom tego badania, należy także zwrócić uwagę na dobór skali do mierzenia toksyczności w grach. W przypadku skali toksyczności ogólnej i toksyczności związanej z płcią odpowiedź można było zaznaczyć na skali od 1 do 5 (1 = Nigdy, 5 = Zawsze). W związku z chęcią zachowania maksymalnej wierności oryginalnej skali nazwane były również pośrednie wartości. Niemniej skala ta zdaje się zdecydowanie mniej obiektywna niż ta, na której odpowiada się od „Zdecydowanie się nie zgadzam” do „Zdecydowanie się zgadzam”. Uważam, że ta druga dużo dokładniej reprezentuje spektrum odpowiedzi, co w pewnym stopniu może wynikać z „mądrości ludowych”, które sugerują np., by „nigdy nie mówić nigdy”. Ponadto może to wynikać z faktu, iż trudno jest, aby ktoś powiedział, że „zawsze” coś robi, ponieważ dla niektórych słowo to może znaczyć, że jak się raz czegoś nie zrobi, to już nie jest to „zawsze”, a inni mogą traktować słowo „zawsze” w przybliżeniu. Dodatkowo wprowadziłem jeszcze jedną modyfikację do tej skali – niektóre słowa zostały w formie nieprzetłumaczonej, ponieważ, jak wspominałem, wielu graczy zwyczajnie nie ma styczności z językiem polskim w grach online. Mogło to wpłynąć na wyniki, zwłaszcza że skala toksyczności związanej z płcią miała zdecydowanie mniej słów pozostawionych w formie nieprzetłumaczonej, co mogło sprawić, że badani po prostu nie przypominali sobie o swoich zachowaniach w innym języku.

Wysoki średni wynik na skali toksyczności ogólnej ( $M = 2,76$ ;  $SD = 1,02$ ) jest zastanawiający. W pewnym stopniu wynika on z użycia akurat tej skali do pomiaru toksyczności ogólnej. W jednym z itemów osoba badana miała określić, jak często zdarza jej się przeklinać w grze. Item ten miał zdecydowanie najwyższą średnią ( $M = 3,53$ ;  $SD = 1,24$ ) w porównaniu z tymi, za pomocą których

osoby badane określały, jak często obrażały innych ( $M = 2,65$ ;  $SD = 1,21$ ) lub komentowali czyjąś inteligencję ( $M = 2,76$ ;  $SD = 1,25$ ). Łatwo zatem zauważyć, że item, który zdecydowanie zawyżał średnią w zależności od sytuacji, nie musiał być wcale toksyczny względem innych graczy. Można oczywiście zastanawiać się nad tym, na ile przeklinanie w grach jest pożądane lub niepożądane, niemniej niekoniecznie musi być to związane z toksycznością.

## Podsumowanie

Pomimo niskiej wariancji toksyczności ogólnej oraz toksyczności związanej z płcią wyjaśnionej przez zaproponowany przeze mnie model należy podkreślić, że potwierdzona została część hipotez, co przekłada się na dobudowywanie wiedzy i odnajdywanie kolejnych aspektów teorii seksizmu ambiwalentnego i modelu podwójnego procesu. Ponadto udało się wyjaśnić ponad 50% wariancji skali seksizmu w grach, czyli uzyskana została replikacja wyniku badania przeprowadzonego przez Foxa i Tanga (2014). Dodatkowo zaproponowany przeze mnie model podkreśla istotność SDO w analizach postaw względem współgraczy.

W tym badaniu podjąłem również próbę rozszerzenia wiedzy dotyczącej kompetytywności w grach komputerowych. Analizy testem  $t$  pokazały, że osoby, które podały co najmniej jedną grę kompetytywną, cechują się wyższym poziomem toksyczności ogólnej ( $d = 0,82$ ), toksyczności związanej z płcią ( $d = 0,44$ ) oraz seksizmu w grach ( $d = 0,49$ ). Są to zatem umiarkowane i duże efekty, jednak w modelu ścieżkowym różnice nie były istotne statystycznie. Być może wynika to z tego, że różnice między grupami są tłumaczone przez wiele predyktorów, w związku z czym żadna konkretna ścieżka nie różniła się istotnie statystycznie w zależności od tego, z której grupy była osoba badana. W kolejnych badaniach należałoby dokładniej przyjrzeć się związkowi między grami kompetytywnymi a zachowaniami toksycznymi, ponieważ zaproponowany przeze mnie model nie sprawdził się dla wyjaśniania kompetytywności.

Innym istotnym kierunkiem przyszłych badań mogłoby być lepsze scharakteryzowanie grupy graczy, do których chce się dotrzeć. Przeprowadzane przeze mnie analizy skupiały graczy około 30 gier, co również mogło być istotnym czynnikiem wpływającym na poziom toksyczności. W następnych badaniach warto byłoby dokładniej pytać o powód, dla którego badani grają w konkretne gry – w zależności od motywacji mogą zmieniać się tendencje do bycia toksycznym, a toksyczność może się okazać całkowicie niezależna od gry, w którą się gra.

## Bibliografia

- Adachi, Paul. J.C. and Willoughby, Teena (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1(4), 259–274.
- Allport, Gordon W. (1979). *The Nature of Prejudice*. Nowy Jork: Basic Books.

- Altemeyer, Bob (1998). The Other “Authoritarian Personality.” *Advances in Experimental Social Psychology*, 30, 47–92.
- Anderson, Craig A., Shibuya, Akiko, Ihori, Nobuko, Swing, Edward L., Bushman, Brad J., Sakamoto, Akira., Rothstein, Hannah R. and Saleem, Muniba (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173.
- Bilewicz, Michał, Marchlewska, Marta, Soral, Wiktor i Winiewski, Mikołaj (2014). *Mowa nienawisci. Raport z badań sondażowych*. Warszawa: Fundacja im. Stefana Batorego.
- Bilewicz, Michał, Soral, Wiktor, Marchlewska, Marta and Winiewski, Mikołaj (2015). When Authoritarians Confront Prejudice. Differential Effects of SDO and RWA on Support for Hate-Speech Prohibition. *Political Psychology*, 38(1), 87–99.
- Björkqvist, Kaj (2018). Gender differences in aggression. *Current Opinion in Psychology*, 19, 39–42.
- Bosman, Sander (2019). *Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games*, [online]. Newzoo. Access: <https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/> [25.04.2021].
- Braithwaite, Andrea (2013). “Seriously, get out”: Feminists on the forums and the War(craft) on women. *New Media & Society*, 16(5), 703–718.
- Chess, Shira, Evans, Nathaniel J. and Baines, Joyya J. (2016). What Does a Gamer Look Like? *Video Games, Advertising, and Diversity. Television & New Media*, 18(1), 37–57.
- Chmiel, Łukasz (2018). *Różnica pokoleń – stereotypy o graczu i graczach*, [online]. Polskie Radio Czwórka. Dostęp: <https://www.polskieradio.pl/10/7128/Artykul/2211045,Roznica-pokolen-stereotypy-o-graczu-i-graczach> [18.05.2021].
- Christopher, Andrew N. and Mull, Melinda S. (2006). Conservative Ideology and Ambivalent Sexism. *Psychology of Women Quarterly*, 30(2), 223–230.
- Christopher, Andrew N. and Wojda, Mark R. (2008). Social Dominance Orientation, Right-Wing Authoritarianism, Sexism, and Prejudice Toward Women in the Workforce. *Psychology of Women Quarterly*, 32(1), 65–73.
- Cooper, Joel and Mackie, Diane (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(8), 726–744.
- Duckitt, John (2001). A dual-process cognitive-motivational theory of ideology and prejudice. *Advances in Experimental Social Psychology*, 33, 41–113.
- Feather, Norman T. and McKee, Ian R. (2012). Values, Right-Wing Authoritarianism, Social Dominance Orientation, and Ambivalent Attitudes Toward Women. *Journal of Applied Social Psychology*, 42(10), 2479–2504.
- Ferguson, Christopher J. (2015). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children’s and Adolescents’ Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10(5), 646–666.
- Fox, Jesse and Tang, Wai Yen (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320.
- Fox, Jesse, Tang and Wai Yen (2016). Women’s experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307.
- Gawinkowska, Marta, Paradowski, Michał B. and Bilewicz, Michał (2013). Second Language as an Exemptor from Sociocultural Norms. Emotion-Related Language Choice Revisited, *PLoS ONE*, 8(12): e81225.
- Glick, Peter and Fiske, Susan T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491–512.
- Harrison, Robert L., Drenten, Jenna and Pendarvis, Nicholas (2016). Gamer Girls: Navigating a Subculture of Gender Inequality. *Research in Consumer Behavior*, 18, 47–64.
- Hilgard, Joseph, Engelhardt, Christopher R. and Rouders, Jeffrey N. (2017). Overstated evidence for short-term effects of violent games on affect and behavior: A reanalysis of Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin*, 143(7), 757–774.

- Jagayat, Arvin and Choma, Becky L. (2021). Cyber-aggression towards women: Measurement and psychological predictors in gaming communities. *Computers in Human Behavior*, 120(2021), 106753.
- Khandaker, Jonathan (2019). *Girl Gamers and Toxicity* [praca magisterska, University of Houston].
- Kowert, Rachel, Festl, Ruth and Quandt, Thorsten (2014). Unpopular, Overweight, and Socially Inept: Reconsidering the Stereotype of Online Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(3), 141–146.
- Kwak, Haewoon, Blackburn, Jeremy and Han, Seungyeop (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. *Proceedings of the 33<sup>rd</sup> Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems – CHI '15*.
- Lapolla, Matthew (2020). Tackling toxicity: identifying and addressing toxic behavior in online video games [praca magisterska, Seton Hall University].
- Lynch, Teresa, Tompkins, Jessica E., van Driel, Irene I. and Fritz, Niki (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.
- Markey, Patrick M. and Ferguson, Christopher J. (2017). *Moral combat: Why the war on violent video games is wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Martens, Marcus, Shen, Siqi, Iosup, Alexandru and Kuipers, Fernando (2015). Toxicity detection in multiplayer online games. *2015 International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)*.
- Monge, Charles K. and O'Brien, T.C. (2021). Effects of individual toxic behavior on team performance in League of Legends. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213269.2020.1868322>.
- Neto, Joaquim A.M., Yokoyama, Kazuki M. and Becker, Karin (2017). Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game. *Proceedings of the International Conference on Web Intelligence – WI '17*.
- Pietrzak, Janina i Mikołajczak, Małgorzata (2015). Seksizm w Polsce. W: Stefaniak, Anna, Bilewicz, Michał i Winiewski, Mikołaj (red.). *Uprzedzenia w Polsce*. Warszawa: Liberi Libri, 207–237.
- Pratto, Felicia, Sidanius, Jim, Stallworth, Lisa M. and Malle, Bertram F. (1994). Social dominance orientation: A personality variable predicting social and political attitudes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 67(4), 741–763.
- Pratto, Felicia, Liu, James H., Levin, Shana, Sidanius, Jim, Shih, Margaret, Bachrach, Hagit and Hegarty, Peter (2000). Social Dominance Orientation and the Legitimization of Inequality Across Cultures. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 31(3), 369–409.
- Soper, D.S. (2021). Indirect Mediation Effect Confidence Interval Calculator. Access: <https://www.danielsoper.com/statcalc> [01.06.2021].
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44.
- Swim, Janet K., Aikin, Kathryn J., Hall, Wayne S. and Hunter, Barbara A. (1995). Sexism and racism: Old-fashioned and modern prejudices. *Journal of Personality and Social Psychology*, 68(2), 199–214.
- Tang, Wai Yen and Fox, Jesse (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513–521.
- Tang, Wai Yen, Reer, Felix and Quandt, Thorsten (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46, 127–135.
- Tuvblad, Catherine and Baker, Laura A. (2011). Human Aggression Across the Lifespan. *Advances in Genetics*, 75, 171–214.

## Streszczenie

Badanie miało na celu znalezienie predyktorów toksyczności ogólnej, toksyczności związanej z płcią i seksizmu w grach. Przetestowany został model podwójnego procesu, w którym predyktorami były orientacja na dominację społeczną i prawicowy autorytaryzm, a zmiennymi zależnymi toksyczność ogólna, toksyczność związana z płcią oraz seksizm

w grach. Analizie poddano wyniki internetowych badań ankietowych przeprowadzonych wśród 834 osób, z których 40% stanowiły kobiety. Do analizy użyto testów *t*-studenta i analizy modelu ścieżkowego. Orientacja na dominację społeczną była lepszym predyktorem obydwu toksyczności niż prawicowy autorytaryzm, co jest zgodne z wynikami poprzednich badań. Za pomocą przedstawionego modelu udało się wyjaśnić około 50% wariancji seksizmu w grach. Głównymi predyktorami seksizmu w grach były seksizm życzliwy i seksizm wrogi. Wariancja toksyczności ogólnej i toksyczności związanej z płcią została wyjaśniona w około 10%. Przeanalizowana została także zależność między graniem w grę kompetytywną a wynikami na skalach seksizmu w grach, toksyczności ogólnej oraz toksyczności związanej z płcią. Osoby grające w grę kompetytywną uzyskiwały wyższe wyniki na każdej ze skal w sposób istotny statystycznie.

### **Dual-process model and competitiveness as predictors of in-game toxicity**

#### **S u m m a r y**

The objective of this research was to gain a better understanding of in-game toxicity by measuring general harassment in computer games, sexual harassment in computer games, and video game sexism. A proposed dual-process model was used with social dominance orientation and right-wing authoritarianism as the main predictors and benevolent sexism and hostile sexism as additional independent variables. A total of 834 participants, of which 40% were female, completed an online survey. The data was analysed using *t*-tests and a structural equation model. Social dominance orientation was found to be a better predictor than right-wing authoritarianism, consistent with previous research. The variance of video game sexism was explained by 50%, while the variance of general harassment in computer games and sexual harassment in computer games was explained by 8% and 13%, respectively. Competitive game players had statistically higher scores on all three dependent variable scales.



## Aneks

## Kwestionariusz ankiety

**Metryczka**

Na początku proszę o podanie kilku podstawowych informacji o sobie.

1. Płeć
  - a. Kobieta
  - b. Mężczyzna
  - c. Inna
2. Wiek:
3. Miejsce zamieszkania
  - a. Wieś
  - b. Miasto do 20 000 mieszkańców
  - c. Miasto od 20 001 do 100 000 mieszkańców
  - d. Miasto od 100 001 do 500 000 mieszkańców
  - e. Miasto powyżej 500 000 mieszkańców
4. Wykształcenie
  - a. Brak
  - b. Podstawowe
  - c. Średnie
  - d. Zawodowe
  - e. W trakcie studiów
  - f. Wyższe

Kolejne pytania dotyczyć będą tendencji związanych z grami komputerowymi.

1. Od jak dawna grasz w gry komputerowe?
  - a. do 1 roku
  - b. od 1 roku do 3 lat
  - c. od 3 do 5 lat
  - d. od 5 do 10 lat
  - e. od 10 do 15 lat
  - f. ponad 15 lat
2. W jaki typ gier grasz?
  - a. Singleplayer tak/nie
  - b. Multiplayer tak/nie
3. Wpisz od jednej do trzech gier, na których spędziłeś/-aś ostatnio najwięcej czasu:
4. Z jakich platform do grania korzystasz najczęściej (maks 3)
  - a. Komputer
  - b. Telefon
  - c. Nintendo Switch
  - d. PlayStation
  - e. Xbox
  - f. Inna, jaka:
5. Ile średnio godzin poświęcasz tygodniowo na graniu?
  - a. Do 1 godziny
  - b. Od 1 godziny do 5 godzin
  - c. Od 5 do 10 godzin
  - d. Od 10 do 15 godzin
  - e. Od 15 do 20 godzin
  - f. Od 20 do 30 godzin
  - g. Od 30 do 40 godzin
  - h. Od 40 do 50 godzin
  - i. Ponad 50 godzin

**Pytania o gry multiplayer – jeśli w pytaniu „W jaki typ gier grasz?” „multiplayer-tak”**

Poniższe pytania dotyczą tylko gier multiplayer.

1. Grając w gry multiplayer najczęściej grasz:
  - a. Sam
  - b. Ze znajomymi
  - c. Mniej więcej równie często sam i ze znajomymi
2. Od jak dawna grasz w gry multiplayer?
  - a. do 1 roku
  - b. od 1 roku do 3 lat
  - c. od 3 do 5 lat
  - d. od 5 do 10 lat
  - e. od 10 do 15 lat
  - f. ponad 15 lat
3. Ile średnio godzin poświęcasz tygodniowo na gry multiplayer?
  - a. Do 1 godziny
  - b. Od 1 godziny do 5 godzin
  - c. Od 5 do 10 godzin
  - d. Od 10 do 15 godzin
  - e. Od 15 do 20 godzin
  - f. Od 20 do 30 godzin
  - g. Od 30 do 40 godzin
  - h. Od 40 do 50 godzin
  - i. Ponad 50 godzin

**Orientacja na dominację społeczną**

W tej części proszę o określenie, w jakim stopniu zgadzasz się z następującymi stwierdzeniami.

Dla każdego z poniższych stwierdzeń proszę zaznaczyć swoją opinię na siedmiopunktowej skali, gdzie „1” oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a „7” oznacza „zdecydowanie zgadzam się”.

1. Prawdopodobnie to dobrze, że pewne grupy są na szczycie, a inne na dole.
  - a. 1 – Zdecydowanie się nie zgadzam.
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
  - e. 5
  - f. 6
  - f. 7 – Zdecydowanie się zgadzam.
2. Mniej ważne grupy powinny znać swoje miejsce.
3. Powinniśmy zrobić wszystko, co w naszej mocy, żeby wyrównywać szanse różnych grup.
4. Powinniśmy zwiększać równość społeczną.
5. Grupy lepsze powinny dominować nad grupami gorszymi.

**Prawicowy autorytaryzm**

W tej części proszę o określenie, w jakim stopniu zgadzasz się z następującymi stwierdzeniami.

Dla każdego z poniższych stwierdzeń proszę zaznaczyć swoją opinię na siedmiopunktowej skali, gdzie „1” oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a „7” oznacza „zdecydowanie zgadzam się”.

1. To, czego naprawdę potrzebuje nasz kraj zamiast zwiększania zakresu praw i swobód obywatelskich, to solidna dawka prawdziwego prawa i porządku.
  - a. 1 – Zdecydowanie się nie zgadzam.
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
  - e. 5
  - f. 6
  - g. 7 – Zdecydowanie się zgadzam.

2. Odwracanie się od tradycji okaże się pewnego dnia fatalne w skutkach.
3. Posłuszeństwo i szacunek dla autorytetów to najważniejsze wartości, jakich powinny nauczyć się dzieci.
4. To, czego naprawdę potrzebuje nasz kraj, to silny i zdecydowany przywódca, który pokona zło i wskaże nam właściwą drogę.
5. Przyzwyczajenie i posłuszeństwo wobec prawa są dla nas na dłuższą metę lepsze niż ciągle podważanie zasad, na których oparta jest nasza społeczność.
6. Właściwym kluczem do dobrego życia jest dyscyplina i posłuszeństwo.

### Seksizm w grach

Poniżej znajduje się lista stwierdzeń dotyczących kobiet, które grają w gry komputerowe.

Dla każdego z poniższych stwierdzeń proszę zaznaczyć swoją opinię na siedmiopunktowej skali, gdzie „1” oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a „7” oznacza „zdecydowanie zgadzam się”.

1. Większość kobiet gra na komputerze tylko dlatego, że gra ze swoim chłopakiem.
  - a. 1 – Zdecydowanie się nie zgadzam.
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
  - e. 5
  - f. 6
  - g. 7 – Zdecydowanie się zgadzam.
2. Większość kobiet grających na komputerze nie jest w tych grach zbyt dobra.
3. Kobiety grają na komputerze, by być lepiej postrzegane przez mężczyzn.
4. Kobiety grają na komputerze, by zdobyć uwagę mężczyzn.
5. Kobiety za często dają się urazić tym, co dzieje się w grach komputerowych.
6. Kobiety za często dają się urazić seksistowskimi komentarzami w grach.
7. Kobiety są przewrażliwione na punkcie seksistowskich żartów i zdjęć nagich kobiet, na które można się natknąć, grając.
8. Kobiety nazywające siebie „kobietą-graczem” (ang. *gamer girl*) uważają, że należy im się specjalne traktowanie.
9. Fakt, że kobiety grają, sprawia, że poziom gry się obniża.
10. Jeśli jest jakaś kobieta w gildii lub drużynie, to jest ona na ogół jej najsłabszym członkiem.
11. Kobiety nie radzą sobie z trash-talkiem równie dobrze, co mężczyźni.
12. Granie z kobietami sprawia, że gra staje się mniej przyjemna.
13. Świat gier komputerowych to świat dla mężczyzn, do którego kobiety nie należą.
14. Kobietom w grach komputerowych bardziej zależy na nawiązywaniu kontaktów z innymi graczami niż czymkolwiek innym.
15. Kobiety wolą spędzić czas na przebieraniu swojej postaci w grze niż na graniu.
16. Kobiety nie grają na komputerze po to, by kogoś zabić lub coś osiągnąć.

### Seksizm ambiwalentny (ASI)

Poniżej znajduje się lista stwierdzeń dotyczących kobiet i mężczyzn oraz relacji między nimi we współczesnym społeczeństwie.

Dla każdego z poniższych stwierdzeń proszę zaznaczyć swoją opinię na siedmiopunktowej skali, gdzie „1” oznacza „zdecydowanie się nie zgadzam”, a „7” oznacza „zdecydowanie zgadzam się”.

1. Ludzie nie są naprawdę szczęśliwi, jeśli nie są w związku uczuciowym z osobą przeciwnej płci.
  - a. 1 – Zdecydowanie się nie zgadzam.
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
  - e. 5
  - f. 6
  - g. 7 – Zdecydowanie się zgadzam.

2. Z chwilą, gdy kobieta zdobędzie mężczyznę, zazwyczaj próbuje trzymać go „krótko”.
3. Bez względu na swoje osiągnięcia zawodowe, mężczyzna nie jest całością bez miłości kobiety.
4. Kiedy kobiety przegrywają z mężczyznami w uczciwej rywalizacji, zwykle narzekają, że są dyskryminowane.
5. Kobiety wyolbrzymiają problemy, które mają w pracy.
6. Kobiety zbyt łatwo się obrażają.
7. Przejmując kontrolę nad mężczyznami, kobiety dążą do zdobycia władzy.
8. Każdy mężczyzna powinien mieć partnerkę, którą adoruje.
9. W porównaniu do mężczyzn kobiety mają bardziej wyrafinowany gust i poczucie dobrego smaku.
10. Kobiety powinny być wielbione i chronione przez mężczyzn.

### **Toksyczne zachowania**

Przypomnij sobie grę, w którą grasz regularnie lub w którą grałeś/griałaś regularnie, w której zdarzało ci się trash-talkować lub doświadczyć trash-talku. Zaznacz, jak często zdarzało ci się przejawiać wymienione poniżej zachowania. Postaraj się o jak najdokładniejsze określenie częstości wymienionych zachowań.

1. Sugerowałem/-am, że ktoś gra z powodów związanych ze swoją płcią (np. chce się przypodobać swojemu partnerowi, szuka uwagi).
  - a. Nigdy
  - b. Rzadko
  - c. Czasami
  - d. Zazwyczaj
  - e. Zawsze
2. Mówiłem/-am komuś, że ją/go kocham (lub pytałem/-am, czy chce ze mną być).
3. Mówiłem/-am seksistowskie żarty lub/i używałem/-am seksistowskich obelg (np. „wracaj do kuchni”).
4. Komentowałem/-am czyjąś wagę lub wygląd (np. „grubasie”, „brzydalu”, „fat”, „ugły”).
5. Żartowałem/-am o gwałcie lub mówiłem/-am komuś, że go zgwałcę.
6. Przeklinałem/-am (np. „kurwa”, „chuj”, „fuck”, „bitch”, „shit”).
7. Obrażałem/-am innych (np. nazywanie trollem, loserem, feederem, mówienie „zamknij się”, wyzywanie).
8. Komentowałem/-am czyjąś inteligencję (np. „debil”, „idiota”, „retard”, „down”).
9. Komentowałem/-am czyjeś umiejętności (np. „noob”, „camper”, „feeder”) lub komentowałem/-am to, jak ktoś sobie radzi (np. zarzucanie komuś, że przez niego się przegrało).
10. Prosiłem/-am kogoś, aby wyszedł z gry, przestał w nią grać lub ją odinstalował.

### **Procent kobiet w grach**

Jak myślisz, ile procent graczy w Polsce stanowią kobiety?

- Slider 0–100 z pozycją startową „50”