ISSN 2029–1701 (print)
ISSN 2335–2035 (online)

Mokslinių straipsnių rinkinys
VISUOMENĖS SAUGUMAS IR VIEŠOJI TVARKA
PUBLIC SECURITY AND PUBLIC ORDER
2012 (8) Scientific articles

PROBLEMINIAI ĮSITRAUKIMO Į KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS IR ASOCIALAUS ELGESIO SĄVEIKOS KLAUSIMAI

Timas Petraitis*

Mykolo Romerio universiteto Viešojo saugumo fakulteto Humanitarinių mokslų katedra
V. Putvinskio g. 70, LT-44211, Kaunas
Telefonas: (8 37) 303 664
El.paštas: timas.petraitis@gmail.com

Anotacija. Šiame straipsnyje analizuojama aktuali užsienio mokslininkų darbuose įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir asocialumo problema. Aptariami pagrindiniai šios problemos klausimai, numatomos gairės galimiems tyrimams Lietuvoje. Straipsnyje taip pat pateikiama žiniasklaidos šaltinių, formuojančių nuostatas kompiuterinių žaidimų atžvilgiu, analizė. Straipsnis užbaigiamas apibūdinant galimas mokslines teorijas, kuriomis remiantis būtų įmanoma interpretuoti įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir asocialumo tyrimų rezultatus.

Pagrindinės sąvokos: įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus, asocialumas, agresyvumas, socialinė izoliacija, empatija.

ĮVADAS

Šiame straipsnyje glaustai pristatomi probleminiai įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus klausimai. Aptariamas esamas šios temos ištirtumas, pagrindžiamas tolimesnių tyrimų būtinumas, pristatomos galimos temos tyrimo kryptys. Atskleidžiami labiausiai šiandienos mokslininkus dominantys kompiuterinių žaidimų temos tyrimų aspektai. Straipsnis ruoštas remiantis naujausiais moksliniais straipsniais, nes aptariama tema paskutinius porą dešimtmečių nuolat susilaukia didelio tiek žiniasklaidos, tiek mokslo atstovų dėmesio (pvz. 2010 vol. 14, issue 2 - „Review of General Psychology“ numeris buvo skirtas vien kompiuterinių žaidimų temai), todėl itin svarbu sekti mokslinius atradimus šioje srityje.

Tyrimo tikslas ir uždaviniai. Šiame straipsnyje keliamas šis tikslas – atlikti naujausių mokslinių šaltinių apžvalgą kompiuterinių žaidimų ir asocialaus elgesio tematika bei įvardinti potencialias ateities tyrimų kryptis.

Tikslui pasiekti keliami šie uždaviniai:

1. atlikti naujausių mokslinių šaltinių apžvalgą;
2. išskirti problematiškiausias nagrinėjamos tematikos sritis, kurios reikalauja papildomų tyrimų;
3. pateikti galimus teorinius modelius, kuriais remiantis būtų aiškinamas įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir asocialaus elgesio ryšys.

Tyrimo objektas. Tyrimas yra orientuotas į žmogaus ir kompiuterio (kompiuterinių žaidimų žaidimą) sąveiką, siekiant atskleisti iš to kylančias pasekmes. Tyrimo objektas lyg išsiskaido į dvi dalis iš kurių vienai tenka kiek daugiau dėmesio. Tos dalys yra: kompiuteriniai žaidimai (jų tipas – smurtiniai, lenktynių ir kt., sudėtingumas, populiarumas ir t.t.) bei žmogus (įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus lygis ir motyvacija, įsitraukimo pasekmės: agresyvumas, sumažėjęs empatiškumas bei prosocialus elgesys, automobilio vairavimo nuostatos, socialinė izoliacija bei sveikatai nepalankus elgesys). Daugiau dėmesio skiriama žmogaus daliai, t.y. kas nutinka aktyviai įsitraukusiam į kompiuterinius žaidimus individui.

Nuo pat pirmųjų kompiuterinių žaidimų ir mokslinių tyrimų apie juos atsiradimo dažniausiai tiriamaisiais buvo vaikai ir paaugliai bei dažniausiai jaunuoliai (Bers, 2010). Nuo pirmųjų kompiuterinių žaidimų atsiradimo praėjus jau keliems dešimtmečiams, užaugo ir suaugusių žmonių karta, kurie mėgsta laisvalaikiu žaisti žaidimus. Tad tyrime būtų skiriamas dėmesys ir dažnai ignoruojamoms tiriamųjų grupėms – suaugusiems bei merginoms. Suaugusių tyrimas ypač aktualus siekiant išsiaiškinti lenktynių tipo žaidimų įtaką vairavimo nuostatų pokyčiams, nes paaugliai dar neturi vairuotojo pažymėjimo.

Temos aktualumas. Pirmojo kompiuterinio žaidimo pasirodymo data laikomi 1958 metai (Kent, 2001, pagal Ceranoglu, 2010). Visgi pirmieji žaidimai atkeliavo į žmonių namus tik 1970-ais: išleista Atari 2600 namų žaidimų konsolė bei pirmieji žaidimai *Space Invaders* ir *Asteroids* (Ferguson, 2010). Nuo pat atsiradimo kompiuterinių žaidimų populiarumas augo. 2008-ais išleistas kompiuterinis žaidimas Grand Theft Auto IV per pirmąją pardavimų savaitę atnešė kūrėjams 500 milijonų dolerių pajamas (Franklin, 2008). Tyrėjų Gentile ir Walsh (2002) teigimu 90% JAV vaikų bei paauglių nuo 2 iki 17 metų amžiaus žaidžia kompiuterinius žaidimus. Kiti autoriai (pvz. Olson, 2010) apibendrina, kad kompiuteriniai žaidimai dabar yra kasdienio mūsų vaikų bei paauglių gyvenimo dalis. Sunerimti verčia duomenys, teigiantys, kad 89% kompiuterinių žaidimų turinyje galima rasti smurto apraiškų (Children now, 2001, pagal Carnagey ir kt., 2005).

Antisocialus elgesys (arba asocialus, nes dažnai šie terminai lietuvių kalboje vartojami sinonimiškai) – tai deviantinis elgesys, žmogaus poelgiai arba jų sistema, prieštaraujantys visuomenės priimtoms teisės ir dorovės normoms (Psichologijos žodynas, 1993). Elgesio nukrypimas nuo priimtų socialinių normų mokslinėje literatūroje yra apibūdinamas įvairiai: asocialus, deviantinis, delinkventinis, kriminalinis, amoralus ir kt. elgesys. „Asocialaus“ elgesio sąvoka iš visų minėtų išsiskiria tuo, kad ji yra pati plačiausia ir apibūdina įvairiausius

nukrypimus nuo vyraujančių socialinių normų (Valickas, 1997). Tyrėjai nuolat domisi, kokie kintamieji daro stipriausią įtaką asocialaus elgesio genezei ir raidai. Величева (1993, pagal Valickas, 1997) išskiria 4 stambius kintamuosius: 1) psichobiologiniai faktoriai, 2) socialiniai – psichologiniai faktoriai, 3) individualūs – asmenybiniai faktoriai ir 4) socialiniai – ekonominiai faktoriai. Šiame darbe labiausiai susitelkta ties socialiniais – psichologiniais faktoriais, kurie apima auklėjimo ypatumus šeimoje ir mokykloje, asmenybės padėtį tarpasmeninių santykių sistemoje bei *visuomenės informavimo priemonių poveikį*.

Kompiuteriniai žaidimai nėra visuomenės informavimo priemonė, tokia kaip radijas ar televizija. Tai daugiau laisvalaikio praleidimo priemonė, pasižyminti dideliu interaktyvumu (t.y. aktyvia vartotojo ir produkto tarpusavio sąveika). Tik pasirodžius kompiuteriniams žaidimams, pasirodė ir pirmieji tyrėjų darbai, kurie daugiausia buvo orientuoti į sąveikos tarp įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus bei agresyvumo aspektus. Pasak Žukauskienės (2006) viena iš plačiai paplitusių asocialaus elgesio formų yra agresyvus elgesys. Anderson su bendradarbiais (2010) atliko tokio pobūdžio tyrimų meta-analizę ir apibendrino 136 tyrimų duomenis (tiriamųjų skaičius viršijo 130 000) (straipsnis pasirodė 2010, patys tyrimai rinkti 2008 metais). Išvadose autoriai apibendrina, kad smurtiniai kompiuteriniai žaidimai statistiškai reikšmingai koreliuoja su agresyvaus elgesio, agresyvių nuostatų (angl. cognition) ir agresyvaus afekto (angl. affect) padidėjimu bei empatijos ir prosocialaus elgesio sumažėjimu. Atrodo, čia būtų galima dėti tašką ir imtis kitų, mažiau ištirtų psichologijos sričių. Visgi, dabartinė situacija kompiuterinių žaidimų tyrimuose ir moksliniame diskurse labiau primena aršius debatus nei ramų štilį. Kiti autoriai taip pat atlieka egzistuojančių tyrimų meta-analizes (pvz. Ferguson, 2007), bet neranda koreliacinio ryšio tarp įstiraukimo į kompiuterinius žaidimus ir padidėjusio agresyvumo. Itin aktyviai debatuojama po jau minėtos Anderson ir kt. (2010) meta-analizės pasirodymo (žr. Huesmann, 2010; Bushman ir kt., 2010; Ferguson ir kt., 2010). Minėtina, kad kompiuteriniai žaidimai asocialios asmenybės formavimosi šviesoje įdomūs ne tik jų gebėjimu įtakoti žmogaus agresyvumą. Dalis tyrimų domisi psichologinio pabėgimo teorija (angl. psychological escapism) – atitrūkimo nuo rūpesčių, streso sumažinimo, pasitraukimo į virtualią realybę, socialinės izoliacijos klausimais (pvz. Henning ir kt., 2001; Reinecke, 2009). Kiti koncentruojasi ties desensitizacija žiauriems vaizdams bei sumažėjusiu noru padėti (sumažėjusiu prosocialiu elgesiu) (Greitemeyer ir kt., 2010, Bushman ir kt., 2009). Įdomūs tyrimai priklausomybės nuo kompiuterinių žaidimų srityje (Chou ir kt., 2003) bei motyvacijos žaisti kompiuterinius žaidimus klausimuose (Yee, 2006).

Stebėtina, kad esant tokiai įtemptai situacijai užsienio tyrėjų diskurse, Lietuvoje kompiuterinių žaidimų įtakos tyrimai itin negausūs. Vienintelė ryškesnė publikacija – tai skyrelis jau minėtoje knygoje (Žukauskienė, 2006), pora nepublikuotų magistro darbų (Petraitis, 2006; Bortkevičius, 2004) bei greičiausiai kursiniai, bakalauriniai ir magistriniai darbai su kuriais neteko susidurti.

Apibendrinant, šiandieninė mokslo situacija kompiuterinių žaidimų įtakos tyrimuose kelia daugiau probleminių klausimų nei pateikia atsakymų. Stebimas aktyvus susidomėjimas įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir jų poveikio reiškiniu užsienio tyrėjų darbuose ir beveik niekinis susidomėjimas šiuo klausimu Lietuvoje. Įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir asocialios asmenybės vystymosi sąveika – tyrinėtinas ir aktualus klausimas.

Mokslinės problemos formulavimas. Nepaisant mažo Lietuvos mokslininkų susidomėjimo šia tema, žiniasklaida ja domisi aktyviau (Molytė-Lukauskienė, 2008; Baravykaitė-Dagienė ir kt., 2007; Saukienė, 2008). Būtent publikacijos po kraupių nusikaltimų užsienio ugdymo įstaigose ir paskatino mokslininkus aktyviau domėtis kompiuterinių žaidimų tema. 1999 m. JAV Columbine aukštojoje mokykloje įvyko tragedija (Anderson ir kt. 2000), kurioje du vaikinai nušovė 13 mokinių, 23 sužeidė ir nusišovė patys. Buvo nustatyta, kad abu jie buvo žaidimo „Doom“ fanai. Įdomus pavyzdys atkeliauja ir iš Ispanijos (Clemente ir kt., 2008): 2000 balandį 16-metis nužudė savo tėvus ir seserį su katana, samurajų kardu. Pastarasis vaikinas daug laiko praleido žaisdamas žaidimą Final Fantasy VIII, kurio pagrindinis herojus yra 17-metis ir savo priešus jis taip pat žudo katana. Sugauto vaikino išvaizda buvo stebėtinai panaši į kompiuterinio herojaus išvaizdą. Vienintelis kol kas Lietuvos padangėje aptiktas smurtinis nusikaltimas, siejamas su kompiuteriniais žaidimais, buvo aprašytas dienraštyje „Lietuvos rytas“ (Vansauskienė, 2008). „Įsiutęs dėl nesėkmės žaidžiant kompiuterinį žaidimą plungiškis ryžosi žiauriam poelgiui. Atrodo, kad nebesuvokdamas, kur yra virtualus ir kur tikras gyvenimas, jis užkapojo uošvės šunį.” (ten pat).

Svarbu tai, kad visi žiniasklaidoje nušviečiami įvykiai pakankamai tendencingai formuoja tiesinę priklausomybę tarp kompiuterinių žaidimų žaidimo ir asocialaus elgesio. Jei itin suprimityvinti: „žaisi – eisi žudyti“. Kartais užtenka dar kartą atidžiau perskaityti tą patį straipsnį, kad atrastum logines klaidas (Vansauskienė, 2008). Pradžioje teigiama, kad žiaurų poelgį išprovokavo *nesėkmė kompiuteriniame žaidime*, tačiau toliau skaitydami pamatome, jog minima *nesėkmė* – tai *išmetimas iš draugų rato*: „Tą sekmadienio popietę iš svainio Mindaugas išgirdo, kad jis dėl prastų rezultatų yra šalinamas iš žaidimo. Vyrą ši žinia sukrėtė

tarsi asmeninė tragedija.". Įdomu, ar straipsnis būtų toks pat tendencingas, jei Mindaugo draugai būtų nesivežę medžioti ar žvejoti, nebekvietę žaisti krepšinio? Bet kartais loginių klaidų paieška gali neduoti norimų rezultatų ir tuomet visuomenė atsigręžia į mokslininkus, kurie turėtų pateikti objektyvesnį atsakymą, nes bendriausias mokslo tikslas yra nustatyti egzistuojančius dėsnius (Benesch, 2001). Žiniasklaidos susidomėjimas kompiuteriniais žaidimais ir jų įtaka sukuria sveiką kūrybinę įtampą mokslo atstovams. Jie spaudžiami pateikti atsakymus.

Tad kokios būtų galimos tyrimų kryptys?

1. Kompiuterinių žaidimų įtaka agresyvumui

Tai ašinė tema. Ji bene plačiausiai tirta kitų autorių tyrimuose, tačiau konsensusas iki šiol nerastas. Verta paminėti, kad agresyvumą didinti gali ne tik smurtiniai kompiuteriniai žaidimai (angl. violent video games arba sutrumpinimas VVG). Susidurdamas su pernelyg sudėtingu žaidimo valdymu (Przybylski ir kt., 2010) ar su pernelyg sudėtingais žaidimo iššūkiais (ten pat) – žaidėjas frustruojamas ir kyla agresija. Tad, nereikėtų apsiriboti vien smurtinių kompiuterinių žaidimų tyrimu. Pagrindinė hipotezė šioje temoje: daugiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus individai yra agresyvesni nei mažiau įsitraukę. Papildomos hipotezės šioje temoje nukreiptos į specifiškesnius temos aspektus. Savo magistriniame darbe (Petraitis, 2006) nepavyko nustatyti, kad įsitraukę į agresyvius kompiuterinius žaidimus vaikinai yra agresyvesni nei žaidžiantys neagresyvius žaidimus. Nustebino paauglių, mėgstančių lenktynių tipo žaidimus, agresyvumo įverčiai. Tad, būtų įdomu palyginti smurtinių, lenktynių bei sąlyginai neutralių žaidimų sukeliamo agresyvumo įverčius. Anderson ir kt. (2010) kaip gaires tolimesniems agresyvumo tyrimams nurodo šiuos aspektus: daugiau išilginio tipo arba ilgalaikių tyrimų (angl. longitudinal), daugiau tyrimų analizuojančių amžiaus kintamąjį šioje temoje (t.y. kokio amžiaus individui kompiuteriniai žaidimai daro didžiausią įtaką, kiek stipriai įtakojami suaugusieji), žaidėjo perspektyvos kompiuteriniame žaidime tyrimai (kada didesnis poveikis: žaidžiant pirmu asmeniu ar trečiuoju?), jei būtų sąlygos – pradedama kompiuterinių žaidimų poveikį vertinti ir neuropsichologijos metodais: magnetinio rezonanso tyrimais, odos galvaninės reakcijos ir kt. (pvz. Weber ir kt., 2006). Pakankamai tendencingai mokslinėje literatūroje yra tyrinėjami išimtinai paaugliai arba pradinio mokyklinio amžiaus vaikinai. Mažai dėmesio skirta lyčių palyginimui, suaugusių žmonių žaidimo įpročiams.

2. Kompiuterinių žaidimų įtaka empatijai ir prosocialiam elgesiui

Tai mažiau tyrinėta, tačiau glaudžiai susijusi su agresyvumo tyrimais tema. Pagrindinė hipotezė: daugiau įsitraukę į smurtinius kompiuterinius žaidimus individai yra mažiau

empatiški (bei mažiau prosocialiai besielgiantys) nei mažiau įsitraukę. Empatija užkerta kelia agresyviam elgesiui. Pvz. teroristui yra sunkiau sužaloti ar užmušti įkaitą, jei jis suspėjo pažinti savo auką (Valickas, 1997). Tvirta vertybinė orientacija į prosocialų elgesį nepaliktų vietos asocialioms nuostatoms (Valickas ir kt., 2009).

3. Lenktynių tipo kompiuterinių žaidimų įtaka asocialiam elgesiui

Tai beveik netyrinėta sritis (Ficher ir kt., 2009). Vieninteliame rastame tyrime buvo nustatyta, kad įsitraukę į lenktynių tipo žaidimus individai susiformuoja vidines nuostatas apie save kaip apie nutrūktgalvišką (angl. reckless) vairuotoją. Verta tęsti tyrimus šioje srityje ir palyginti ar nuostatos persiduoda į elgesį, t.y. ar labiau įsitraukę į kompiuterinius žaidimus yra baudžiami dažniau už eismo taisyklių pažeidimus, patenka į daugiau avarinių situacijų ir kt.

4. Kompiuterinių žaidimų įtaka socialinei izoliacijai

Šioje srityje stebimas bene didžiausias dviejų prieštaringų nuomonių susidūrimas. Kompiuterinis žaidimas gali būti vienišo individo laisvalaikio leidimo būdas, kai jis žaidžia atsiskyręs nuo išorinio pasaulio ir pasineria į žaidimo realybę. Tačiau kompiuterinis žaidimas yra ir puiki laisvalaikio praleidimo priemonė kartu su draugais – galima pasikviesti juos į svečius pažaisti kartu (Foster, 2010), galima žaisti su kitais žmonėmis interneto dėka. Sparčiai paskutiniuoju metu išpopuliarėjusių MMORPG (angl. massively multiplayer online roleplaying game – masyviai daugelio žaidėjų žaidžiamas internetinis rolių žaidimas) vienas iš pagrindinių traukos motyvų, manoma, yra socialinė interakcija (Yee, 2006; Ducheneaut ir kt., 2006), tačiau tyrėjų darbai dažniau atskleidžia priešingus faktus: psichologinį pabėgimą (norą užmiršti realaus pasaulio problemas) bei socialinę izoliaciją (buvimą tarp daugelio kitų žaidėjų, tačiau nežaidimo kartu). Socialinė izoliacija (ilgos valandos praleistos vienam sėdint prieš kompiuterio ekraną, žaidžiant su kompiuteriniu-dirbtiniu varžovu) yra puiki dirva išvengti socializacijos. Individas mažiau laiko bendrauja su bendraamžiais, tėvais, visuomene, atima iš savęs sąlygas išmokti plataus elgesio būdų spektrą, susipažinti su visuomenės narių būvio normomis, taisyklėmis. Preliminari hipotezė: įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus didina individo socialinę izoliaciją. O tai savo ruožtu skatina asocialų elgesį.

5. Kompiuterinių žaidimų įtaka sveikatai palankiam ir nepalankiam elgesiui

Ši sritis, kaip ir minėta aukščiau trečioji, susilaukė mažai tyrėjų dėmesio. Pasak Žukauskienės (2006) asocialiam elgesiui priskiriama ir narkomanija bei alkoholizmas. Pastarieji sutrikimai gali įtakoti ir kitas asocialaus elgesio apraiškas: prostituciją, kriminalinius nusikaltimus. Smurtiniuose kompiuteriniuose žaidimuose ne tik vaikštoma ir šaudoma. Žaidime „Fallout 3“ galima nurodyti žaidimo herojui išgerti alkoholinio gėrimo ir

kurį laiką ekranas bus miglotas – jausis alkoholio poveikis. Tyrėjai daugiau koncentravosi ties neigiamu ilgo darbo kompiuteriu poveikiui sveikatai (Burke ir kt., 2002; Ernes, 1997) ir mažiau domėjosi – kokias nuostatas formuoja kompiuteriniai žaidimai: sveikatai palankias ar nepalankias. Preliminarios hipotezės galėtų būti: įsitraukimas į sportinius kompiuterinius žaidimus didina sportui skiriamų valandų skaičių (sveikatai palankių nuostatų formavimas); įsitraukimas į smurtinius kompiuterinius žaidimus didina alkoholio ir tabako gaminių vartojimą (sveikatai nepalankių nuostatų formavimas).

Apibendrinant, mokslinė problema, kuria norima tirti potencialioje disertacijoje, yra sudaryta iš penkių svarių sričių, kurios siejasi tiek su kompiuteriniais žaidimais, tiek su asocialaus elgesio geneze ir vystymusi: agresyvumo, empatiškumo ir prosocialaus elgesio, įtakos automobilio vairavimo nuostatoms, socialinės izoliacijos ir sveikatai (ne)palankaus elgesio.

MOKSLINĖS TEORIJOS, AIŠKINANČIOS ĮSITRAUKIMO Į KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS IR ASOCIALAUS ELGESIO RYŠĮ

Didelė dalis literatūros buvo apžvelgta pagrindžiant temos aktualumą bei formuluojant mokslinę problemą. Čia daugiau dėmesio bus skirta teorijoms, kurios dažniausiai minimos nagrinėjant įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus pasekmes. Trys pagrindinės žemiau pristatomos teorijos yra: Bendrasis agresijos modelis (angl. GAM – general aggression model, Anderson ir Bushman, 2002), Socialinės informacijos apdorojimo požiūris (Valickas ir kt., 2009; Cricke ir Dodge, 1994) bei Apsisprendimo teorija (angl. SDT – self-determination theory, Przybylski ir kt., 2010; Ryan ir Deci, 2000).

1. Bendrasis agresijos modelis

Iki Bendrojo agresijos modelio pasirodymo žmonių agresyvumo kilmė ir genezė buvo aiškinama kitomis populiariomis teorijomis:

- Kognityvine neoasociacijų teorija (Berkowitz) – įvairūs neigiami įvykiai (frustracijos, provokacijos, triukšmas, per aukšta ar per žema temperatūra, nemalonūs kvapai) sukelia negatyvų afektą, kuris iššaukia agresiją.

- Socialinio išmokimo teorija (Bandura) – agresijos išmokstame stebėdami kitų agresyvų elgesį tiek realiame gyvenime, tiek per televiziją.

- Scenarijų (angl. script) teorija (Huesmann) – matydamas smurtines situacijas per TV ar aplinkoje, vaikas atmintyje įsisąmonina scenarijus kaip reikia elgtis tipinėse situacijose. Jei vaikas per TV du tūkstančius kartų matė, jog konfliktinė situacija buvo sprendžiama ginklu –

tai ir realybėje, susidūręs su konfliktine situacija, jis bus linkęs elgtis pagal įsisąmonintą scenarijų.

- Sujaudinimo perkėlimo teorija (Zillman) – fiziologinis susijaudinimas išsisklaido lėtai. Jei du įvykius skiria trumpas laiko tarpas ir pirmasis sukėlė stiprų fiziologinį susijaudinimą, tai šis gali persiduoti antrajam įvykiui ir pasireikšti agresyviu elgesiu.

- Socialinės tarpusavio sąveikos teorija (Tedeschi ir Felson) – agresyvus elgesys reikalingas tam, kad paveikti kito žmogaus elgesį: Agresyviai elgtis galima tam, kad įgyti naudos (informacijos, pinigų), ištaisyti neteisybę ar atskleisti tam tikras savo savybes (kompetenciją, vyriškumą).

Bendrasis agresijos modelis buvo kuriamas su intencija apjungti visas aukščiau paminėtas teorijas. Bendrajame agresijos modelyje kiekviena agresijos apraiška yra nagrinėjama kaip situacija su trim svarbiais kintamaisiais:

- įvesties komponentai: asmuo (visos asmens savybės, kurios dalyvauja situacijoje: genetika, asmenybės bruožai, lytis ir kt.) bei situacija (situacijai būdingos specifinės savybės: užuominos agresijai – pvz. ginklas, provokacijos lygis ir kt.);

- vidinės būsenos komponentai: kognicija (Huesmann scenarijai, priešiškos mintys), afektas (esama nuotaika situacijos metu) bei sužadinimas (pvz. jei prieš agresyvią situaciją asmuo jau yra fiziologiškai sužadintas – didėja tikimybė, kad jis reaguos agresyviai);

- išvesties komponentai: įvertinimas bei sprendimo priėmimas, kurie gali būti apgalvoti arba impulsyvūs.

Minima teorija stengiasi apimti kuo platesnį veiksnių, įtakojančių agresijos apraiškas, kiekį. Analizuojant situaciją šios teorijos perspektyvoje yra įvertinamos tiek asmenybės charakteristikos, tiek situacijos aplinkybės, tiek vidinė asmens, dalyvaujančio situacijoje būsena (kognicijos, afektai, fiziologinis sužadinimas), tiek sprendimo priėmimo procesas. Modelis pasižymi dideliu kitų teorijų apjungimu ir buvo sėkmingai pritaikytas moksliniuose kompiuterinių žaidimų poveikio tyrimuose (detaliau čia: Anderson ir kt., 2002).

2. Socialinės informacijos apdorojimo požiūris

Asocialaus elgesio raidai bei agresyvumo apraiškoms aiškinti dažnai naudojamas Socialinės informacijos apdorojimo požiūris (Cricke ir Dodge, 1994). Trumpai pristatysiu jo esmę. Į socialinę situaciją individas atsineša savo biologinius apribojimus bei praeities patirčių duomenų bazę (įvairius prisiminimus, išmoktas taisykles, socialines schemas). Po to yra skiriami šeši etapai, kurie vyksta ne griežtu linijiniu būdu, tačiau ciklišKai: 1) vidinių ir išorinių užuominų užkodavimas, 2) tų užuominų interpretacija bei psichinė reprezentacija, 3)

tikslo išsigryninimas (angl. clarification) arba išsirinkimas iš tikslų sąrašo, 4) atsako pasirinkimas arba konstrukcija, 5) sprendimo priėmimas dėl atsako, 6) realus elgesys.

Autorių teigimu daugelis šių etapų (dažnai visi) yra pereinami automatiškai, neįsisąmoninant. Šios teorijos trūkumas yra tai, kad daugumoje atvejų ji buvo naudojama vaikų ir paauglių asocialumui tirti. Nebuvo (ir tik pradedama paskutiniais metais) bandoma tirti suaugusių asocialaus elgesio apraiškų Socialinės informacijos apdorojimo požiūriu. Lietuvoje šiuo požiūriu aktyviai domisi Valickas ir Tarozienė (Valickas ir kt., 2009), būtų galima bendradarbiauti su šiais mokslininkais, pritaikant šį požiūrį moksliniame kompiuterinių žaidimų poveikio tyrime, nes kol kas mokslinėje literatūroje tokio pritaikymo aptikti nepavyko.

3. Apsisprendimo teorija

Ši teorija yra skirta studijuoti žmonių motyvacijai ir asmenybei. Pagrindiniais motyvaciniais šaltiniais teorija įvardina autonomiškumą, kompetenciją ir tarpusavio susietumą (angl. relatedness). Jei visi šie faktoriai yra patenkinami – individai bus stipriai motyvuoti atlikti veiklą. Pavyko rasti tik vieną straipsnį, kuriame šios teorijos pagalba aiškinami įvairūs įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus aspektai (Przybylski ir kt., 2010). Atrodytų, kad teorija naudinga tik įsitraukimo į veiklą motyvacijai nušviesti, tačiau minėti autoriai šios teorijos pagalba pakankamai įdomiai bandė patikrinti hipotezę, ar gali būti, jog smurtas smurtiniuose žaidimuose yra žmones pritraukiantis (motyvaciją žaisti didinantis) faktorius? Tyrimo pagalba autoriai nustatė, kad smurtas neįtakoja arba netgi neigiamai įtakoja žaidėjų motyvaciją žaisti žaidimą ir daug svarbesni yra jau minėti Apsisprendimo teorijos faktoriai: autonomiškumas, kompetencija ir tarpusavio susietumas. Autoriai taip pat patikrino ir kitą hipotezę šios teorijos dėka ir nustatė, kad ne smurto lygis žaidime, tačiau jo sudėtingumas (t.y. jei žaidimas yra pernelyg sudėtingas, tai sukelia nekompetencijos ir po to sekantį frustracijos jausmą) yra geresnis prognostinis agresijos faktorius.

Apibendrinant, trys minėtos teorijos duoda pakankamą teorinį pagrindą tyrinėti įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir asocialaus elgesio ryšį. Apsisprendimo teorija bei Bendrasis agresijos modelis jau buvo pritaikytos analizuojant įsitraukimą į kompiuterinius žaidimus. Socialinės informacijos apdorojimo požiūris būtų pirmą kartą panaudotas suaugusių asocialumo bei kompiuterinių žaidimų tyrimuose.

IŠVADOS

Apibendrinant straipsnyje pateiktą informaciją suformuluotos šios išvados:

Įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus klausimas yra aktuali tyrimų tema užsienio mokslininkų diskurse ir beveik nestebima šios temos plėtotė Lietuvoje.

Tiriant įsitraukimą į kompiuterinius žaidimus, galima gilintis į šiuos klausimus: agresyvumą, empatiją, prosocialų elgesį, vairavimo elgesį, socialinę izoliaciją, sveikatai palankų ir nepalankų elgesį.

Teorinė įsitraukimo į kompiuterinius žaidimus ir asocialumo tyrimo rezultatų analizė gali būti atlikta remiantis šiais modeliais: Bendrasis agresijos modelis, Socialinės informacijos apdorojimo požiūris, Apsisprendimo teorija.

LITERATŪRA

1. Anderson A. C., Ihori N., Bushman J. B., Rothstein R. H., Shibuya A., Swing L. E., Sakamoto A., Saleem M. Violent video game effects on aggression, emapthy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: a meta-analytic review // Psychological Bulletin. – 2010, išankstinė internetinė publikacija, DOI: 10.1037/a0018251.
2. Anderson C. A., Bushman B. J. Human aggression // Annual Review of Psychology. – 2002, Vol. 53, p. 27-51.
3. Anderson C. A., Dill K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life // Journal of Personality and Social Psychology. – 2000, Vol. 78, p. 772-790.
4. Baravykaitė-Dagienė A., Jakučionienė V. Iš kur atsiranda vaikų agresija // "Delfi.lt". – 2007, paimta iš: http://www.delfi.lt/news/daily/voxpopuli/article.php?id=14794480, 2010.07.20.
5. Benesch H. Psichologijos atlasas. I tomas. – Vilnius: Alma Litera, 2001.
6. Bers M. U. Let the games begin: civic playing on high-tech consoles // Review of General Psychology. – 2010, Vol. 14. No. 2, p. 147-153.
7. Bortkevičius D. Daugiau ar mažiau įsitraukusių į veiklą su kompiuteriu IX-XII klasių moksleivių sveikatos, psichologiniai ir socialiniai ypatumai. – 2004, Vytauto Didžiojo universitetas, Sveikatos psichologijos magistro darbas.
8. Burke A., Peper E. Cumulative trauma disorder risk for children using computer products: Results of a pilot investigation with a student convenience sample // Public Health Reports. – 2002, Vol. 117, p. 350-357.
9. Bushman J. B., Anderson C. A. Comfortably numb. Desensitizing effects of violent media on helping others // Psychological Science. – 2009, Vol. 20, No. 3, p. 273-277.
10. Bushman J. B., Anderson C. A., Rothstein H. R. Much ado about something: violent video game effects and a school of Red Herring: Reply to Ferguson and Kilburn // Psychological Bulletin. – 2010, Vol. 136, No. 2, p. 182-187.
11. Ceranoglu T. A. Video Games in psychotherapy // Review of General Psychology. - 2010, Vol. 14, No. 2, p. 141-146.
12. Chou T., Chin-Chen T. The role of flow experience in cyber-game addiction // CyberPsychology & Behavior. – 2003, Vol. 6, No. 6, p. 663-675.
13. Clemente M., Espinosa P., Vidal M. A. The media and violent behavior in young people: Effects of the media on antisocial aggressive behavior in a Spanish sample // Journal of Applied Social Psychology. – 2008, 38, p. 2395-2409.
14. Colwell J., Kato M. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents // Asian Journal of Social Psychology. – 2003, Vol. 6, p. 149-158.

15. Cricke N. R., Dodge K. A. A review and reformulation of social information-processing mechanisms in children's social adjustment // Psychological Bulletin. – 1994, Vol. 115, No. 1, p. 74-101.
16. Ducheneaut N., Yee, N., Nickell, E., Moore, R. J. Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games // paimta iš: http://www2.parc.com/csl/members/nicolas/documents/CHI2006-Alone.pdf, 2010.06.20.
17. Ernes C. E. Is Mr. Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children // The Canadian Journal of Psychiatry. – 1997, Vol. 42, p. 409-414.
18. Ferguson C. J. The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games // Psychiatric Quarterly. – 2007, 78, p. 309-316.
19. Ferguson J. C. Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? // Review of General Psychology. – 2010, Vol. 14, No. 2, p.68-81.
20. Ficher P., Greitemeyer T., Morton T., Kastenmuller A., Postmes T., Frey D., Kubitzki J., Odenwalder J. The racing-game effect: why do video racing games increase risk-taking inclinations? // Personality and Social Psychology Bulletin. – 2009, Vol. 35 (10), p. 395-409
21. Foster D. "Wii're here for a good time": the sneaky rhetoric of Wii-themed parties // The Journal of American Culture. – 2010, Vol. 33, No. 1, p. 30-39.
22. Franklin P. Take-Two's Grand Theft Auto 4 sales top $500 million // REUTERS. – 2008, paimta iš http://www.reuters.com/article/idUSWNAS233520080507, 2010.07.22.
23. Gentile D. A., Walsh D. A. A normative study of family media habits // Journal of Applied Developmental Psychology. – 2002, 23, p. 157-178.
24. Greitemeyer T., Osswald S. Effects of prosocial video games on prosocial behavior // Journal of Personality and Social Psychology. – 2010, Vol. 98, No. 2, p. 211-221.
25. Henning B., Vorderer P. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by nedd for cognition // Journal of Communication. – 2001, 51, p. 100-120.
26. Huesmann R. L. Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: comments on Anderson et al. (2010) // Psychological Bulletin. – 2010, Vol. 136, No. 2, p. 179-181.
27. Molytė-Lukauskienė D. Agresyvus trimetis // Dienraštis "Diena.lt". – 2008, paimta iš: http://www.diena.lt/dienrastis/priedai/seima/agresyvus-trimetis-118066, 2010.07.20.
28. Olson K. C. Children's motivations for video game play in the context of normal development // Review of General Psychology. – 2010, Vol. 14, No. 2, p. 180-187.
29. Petraitis T. Daugiau ar mažiau įsitraukusių į kompiuterinius žaidimus VIII-X klasių vaikinų pykčio, sveikatos ir sveikatai nepalankaus elgesio ypatumai. – 2006, Vytauto Didžiojo universitetas, Sveikatos psichologijos magistro darbas. Prieinamas internete: http://www.timas.lt/rasiniai/magistrinis.pdf.
30. Przybylski A. K., Ryan R. M., Rigby C. S. A motivational model of video game engagement // Review of General Psychology. – 2010, Vol. 14, No. 2, p. 154-166.
31. Psichologijos žodynas. – Vilnius, 1993.
32. Reinecke L. Games and recovery. The use of video and computer games to recuperate from stress and strain // Journal of Media Psychology. – 2009, Vol. 21 (3), p. 126-142.
33. Ryan, R. M., Deci, E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being // American Psychologist. - 2000, Vol. 55, p. 68-78.
34. Saukienė I. Ar kompiuteriniai žaidimai skatina agresyvumą? // "Delfi.lt". – 2008, paimta iš: http://gyvenimas.delfi.lt/namai_ir_seima/article.php?id=15766025, 2010.07.20.
35. Valickas G. Psichologinės asocialaus elgesio ištakos. – Lietuvos teisės akademija: Vilnius, 1997.
36. Valickas G., Tarozienė V. Asocialaus elgesio formavimasis socialinės informacijos apdorojimo požiūriu // Psichologija. – 2009, 40, p. 21-36.
37. Vansauskienė J. Kompiuterio labirintai aptemdė vyrui protą // "Lietuvos rytas". – 2008, paimta iš: http://www.lrytas.lt/?data=20080903&id=akt03_a1080903&sk_id=99&view=2, 2010.07.20.
38. Weber R., Ritterfeld U., Mathiak K. Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study // Media Psychology. – 2006, Vol. 8, Iss. 1, p. 39-60.

39. Yee N. Motivations for play in online games // CyberPsychology & Behavior. – 2006, Vol. 9, No. 6, p. 772-775.
40. Žukauskienė R. Kriminalinio elgesio psichologija. – Vilnius: Mykolo Romerio universitetas, 2006.

ENGAGEMENT IN COMPUTER GAMES AND ANTISOCIAL BEHAVIOR: PROBLEMIC QUESTIONS

Timas Petraitis*
Mykolas Romeris University

S u m m a r y

This article provides analysis of problematic relationship between engagement in computer games and antisocial behavior. This topic is being researched worldwide, but there seems to be lack of interest from Lithuanian scholars. This article tries to fill the gap. This article provides analysis of most important question surrounding topic of research and suggests direction for future research. Also, valuable information about computer games from Lithuanian media articles is analyzed.

Keywords: engagement in computer games, antisocial behavior, aggression, social isolation, empathy.

Timas Petraitis*, Mykolo Romerio universiteto Viešojo saugumo fakulteto Humanitarinių mokslų katedros lektorius. Mokslinių tyrimų kryptys: psichoterapija, įsitraukimas į kompiuterinius žaidimus, rizikingas vairavimas.

Timas Petraitis*, Mykolas Romeris University, Faculty of Public security, Department of Humane studies, lector. Research interests: psychotherapy, engagement in computer games, risky driving.