

Proces moralnego dystansowania się w grach komputerowych

Przemoc jest jednym z najpopularniejszych motywów prezentowanych w grach komputerowych. Potwierdzają to nie tylko wyniki badań naukowców ale także decyzje konsumenckie graczy - zgodnie z raportem Entertainment Software Association (ESA, 2018) w 2017 roku 9 z 10 najlepiej sprzedających się gier komputerowych prezentowało treści związane z przemocą. Gracze, zapytani wprost, dlaczego decydują się na gry przedstawiające zachowania, których nigdy nie podjęliby się w prawdziwym życiu (np. zabijanie), jako wytłumaczenie swojego zachowania bardzo często odpowiadają że „to nie dzieje się naprawdę” (Klimnt i in., 2006). Jednocześnie, wyniki wielu badań wskazują, że gracze czują się winni nieuzasadnionej agresji kierowanej na wirtualne postacie, tym samym traktując je tak jakby byli to prawdziwi ludzie (np. Hartmann, Toz, Brandon, 2014; Lin, 2011; Hartmann and Vorderer, 2010). Niniejszy projekt ma na celu określenie determinantów percepcji i oceny aktów przemocy oraz procesu moralnego dystansowania się u graczy. Przeprowadzono serię eksperymentów w których manipulowano trybem prezentacji przemocy (sprawca vs. obserwator), kategorią w gry (gra wykonaniowa vs. gra narracyjna) oraz doświadczeniem osób badanych w zakresie gier komputerowych (gracze vs. nie-gracze). Uzyskane wyniki są dyskutowane w ramach Modelu dystansowania się moralnego w grach komputerowych zawierających przemoc (ang. *The Moral Disengagement in Violent Videogames Model; MoDViG*), zaproponowanego przez Tilo Hartmanna (2017).

Moral disengagement process in video games.

Violence is one of the most popular themes presented in computer games. This statement is confirmed not only by the results of scientific research but also by the consumer decisions of players - according to the report of the Entertainment Software Association (ESA, 2018), in 2017, 9 out of 10 best-selling computer games presented content related to violence. When directly asked why players decide to play games that represent behaviors they would never undertake in real life (e.g., killing), as an explanation, they often reply that "it is not real." (Klimnt et al., 2006). At the same time, the results of many studies indicate that players feel guilty of unjustified aggression directed at virtual characters, thus treating them as if they were real people (e.g. Hartmann, Toz, Brandon, 2014; Lin, 2011; Hartmann and Vorderer, 2010). This project aims to determine the determinants of the perception and evaluation of violent acts and the process of moral disengagement of players. A series of experiments have been conducted in which the mode of violence presentation (perpetrator vs. observer), the category in the games (performance vs. narrative game), and the experience of the subjects in the field of computer games (players vs. non-gamers) were manipulated. The results are discussed in *The Moral Disengagement in Violent Videogames Model (MoDViG)* proposed by Tilo Hartmann (2017).