

## Streszczenie

Współcześni badacze, zajmujący się problematyką rozwoju tożsamości i samooceny coraz częściej zwracają uwagę na wirtualne reprezentacje adolescentów, tak zwane awatary, które tworzą oni w sieci. Szczególnie interesująca jest relacja jaka zachodzi między jednostką a stworzonym przez nią awatarem. Z dotychczasowych badań wynika, że może być ona oparta na identyczności, podobieństwie lub całkowitej odmienności. Oznacza to, że świat wirtualny stanowi przestrzeń zarówno do wyrażania swojej tożsamości, jak i eksperymentowania z nią. W tym kontekście równie istotną, ale tylko sporadycznie podejmowaną przez badaczy kwestią jest relacja między samooceną a podobieństwem awatara do jednostki. Głównym celem badań zrealizowanych w ramach tego projektu było poszukiwanie zależności między tożsamością i samooceną młodzieży a: 1) cechami, które adolescenti wybierali dla awatarów, 2) subiektywnym podobieństwem awatarów do nich oraz 3) oceną awatarów przez inne osoby. Dodatkowo poszukiwano predyktorów subiektywnego podobieństwa awatarów do adolescentów (m.in. płeć i osobowość) oraz sprawdzano czy różne aspekty procesu grania (m.in. skuteczność i zanurzenie w grze) są związane z badanym podobieństwem. W badaniu zastosowano następujące narzędzia: Kwestionariusz Stylów Tożsamości (Berzonsky Soenens, Luyckx i in., 2013; polska adaptacja: Senejko i Łoś, 2015), Skalę Samoakceptacji i Poczucia Kompetencji (Tafarodi i Swann, 2001; polska adaptacja: Szpitalak i Polczyk, 2015), Skalę Samooceny Zależnej od Wydarzeń Zewnętrznych (Paradise i Kernis, 1999; polska adaptacja: Szpitalak, Polczyk i Dudek, 2018), Inwentarz Osobowości NEO-FFI (Costa i McCrae, 1989; polska adaptacja: Zawadzki, Strelau, Szczepaniak i Śliwińska, 1998) i Kwestionariusz Immersji (Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee i Epps, 2008; polska adaptacja: Strojny i Strojny, 2014). Na użytek badania stworzono dwa narzędzia własnego autorstwa: grę komputerową Characterium, w której osoby badane grały stworzonym przez siebie awatarem oraz Kwestionariusz na temat grania w różne gry komputerowe oraz Characterium. Oceny awatarów zostały dokonane przez dziewięciu sędziów kompetentnych. W badaniu udział wzięło 130 adolescentów ( $M = 16,53$ ). Miało ono charakter indywidualny. Osoby badane grały w grę oraz wypełniały wszystkie arkusze w obecności badacza. Okazało się, że zdecydowana większość osób badanych tworzyła awatary zgodnie ze swoją płcią. Swoją kolor skóry dla awatara wybrało około jednej trzeciej adolescentów: prawie połowa dziewczyn i niewielki odsetek chłopców. Ponadto dziewczyny najczęściej wybierały sylwetkę 3 regularną a chłopcy sportową, natomiast ogólnie najczęściej wybierana była sylwetka regularna. W zakresie kompetencji najwięcej osób badanych przypisało awatarowi odwagę, odporność i inteligencję. W odniesieniu do tożsamości adolescentów ustalono, że jest ona związana z wybieranymi przez nich dla awatarów kompetencjami: inteligencją, walecznością i odwagą. Natomiast zależność między tożsamością a subiektywnym podobieństwem awatarów do ich twórców okazała się bardziej złożona. Jej istotnym moderatorem był wymiar osobowości, jakim jest ugodowość. Ustalono także, że istnieje zależność między tożsamością a oceną awatarów przez innych w odniesieniu do m.in. takich cech jak kobiecość, inteligencja i towarzyskość.

W zakresie samooceny młodzieży wykazano, że jest ona, podobnie jak tożsamość, związana z kompetencjami wybieranymi przez jednostki dla swoich awatarów. Istotna okazała się wrażliwość i waleczność postaci. Ustalono również, że istnieją różne moderatory relacji między samooceną a subiektywnym podobieństwem awatarów do ich twórców. Były to trzy wymiary osobowości: ekstrawersja, ugodowość i neurotyczność, a także częstotliwość grania w gry komputerowe. Wykazano także, że istnieje związek między samooceną adolescentów, a oceną ich awatarów przez innych w odniesieniu do m.in. takich cech jak kobiecość, atrakcyjność i bycie godnym zaufania. Ponadto ustalono, że istnieje pozytywna zależność między poziomem immersji w grze a subiektywnym podobieństwem awatarów do osób badanych. Istotnymi predyktorami tego podobieństwa były płeć oraz ekstrawersja. Uzyskane wyniki mają nie tylko walor poznawczy, jakim jest wykazanie złożonych relacji między tożsamością i samooceną adolescentów a ich wirtualnymi reprezentacjami, ale także aplikacyjny. W oparciu o ustalone zależności, twórcy gier mogą we współpracy z psychologami tworzyć takie gry, które będą nie tylko spełniać swoją rozrywkową funkcję, ale będą także służyć stymulowaniu rozwoju młodzieży w zakresie tożsamości i samooceny.

Słowa kluczowe: awatar, gra komputerowa, tożsamość, samoocena, adolescencja

Monika  
Paleczna