

Streszczenie

Rozprawa doktorska dotyczy problematyki konstruowania narracji tożsamościowych przez użytkowników gier wideo, zanurzonych w rzeczywistości wykreowanej kulturowo – środowiska cyfrowego, wirtualnych awatarów oraz znaczeń konstruowanych w narracjach graczy. Tłem teoretycznym dla przygotowania i zrealizowania badania była wykładnia paradygmatu narracyjnego w psychologii, a perspektywa psychologii antropologicznej dała podstawy, aby traktować świat gier jako rzeczywistość wykreowaną kulturowo. Przegląd badań związanych z grami wideo dowodzi, że podejmowanie aktywności w tym obszarze ma potencjał wywoływania doświadczeń osobiście ważnych, emocjonalnie angażujących, które mogą być współdzielone przez innych graczy.

W literaturze przedmiotu opisano potencjał gier wideo do kreowania przestrzeni dla pojawiania się doświadczeń, które są silnie nacechowane emocjonalnie, odbierane jako osobiście ważne oraz do tworzenia swoistej kultury graczy – współdzielenia narracji i refleksji wokół świata gier. Nie analizowano jednak, jakie znaczenie mogą mieć te doświadczenia dla kształtu narracji tożsamościotwórczych graczy. W celu szczegółowej eksploracji tego zagadnienia zaplanowano jakościowe badanie z użyciem metody refleksyjnej analizy tematycznej.

Uczestnikami badania byli użytkownicy gier wideo, pełnoletni, w przedziale wiekowym od 18 do 48 lat. Analiza zebranego materiału pozwoliła na wyabstrahowanie tematów w narracjach związanych z archetypem bohatera, jako formą przyswojonego skryptu kulturowego, doświadczania immersji, doświadczania gier jako formy terapii, treningu umiejętności oraz doświadczeń eudajmonistycznych, nostalgii i podekscytowania w trakcie sesji gry, eskapizmu, historii życia i znaczącego w niej miejsca gier wideo, relacji z awatarem oraz form eksplorowania tożsamości za pośrednictwem gier.

Wyniki wydają się ukazywać, jak istotnym doświadczeniem dla niektórych osób może być obcowanie z grami wideo. Znaczenia nadawane temu doświadczeniu mogą stanowić treść narracji tożsamościowych związanych z rozwojem osobistym, wyznawanymi wartościami, tożsamością płciową oraz karierą zawodową, a szereg składowych tego procesu ujętych w podtematach pokazuje szerokość, głębię i różnorodność tego procesu.

Słowa kluczowe: gry wideo, tożsamość, badania jakościowe, awatar, psychologia narracyjna