

## Beata Łubianka\*

ORCID: 0000-0003-3255-7260

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

## Piotr Długosz

ORCID: 0009-0000-3530-9188

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

# JA, MÓJ AWATAR CZY MOJE CIAŁO? O ZWIĄZKACH OCENY CIAŁA GRACZY RPG Z KREOWANĄ POSTACIĄ W GRZE

Celem niniejszego artykułu jest analiza związku oceny własnego ciała dokonanej przez osobę grającą w grę RPG z wyglądem tworzonej przez nią postaci w kreatorze tej gry. Przeprowadzono badanie eksploracyjne z zastosowaniem dwóch kwestionariuszy: *Skali Oceny Ciała* autorstwa Franzoi i Shields (1984) w polskiej adaptacji Lipowskiej i Lipowskiego (2013) oraz autorskiego narzędzia do *Oceny Ciała Postaci*. Przebadane zostały 122 osoby w wieku od 18 do 39 lat, w tym 52 kobiety i 70 mężczyzn. Wyniki badań wykazały istotne statystycznie korelacje w grupie mężczyzn w zakresie podobieństwa oceny własnego ciała do tworzonej postaci w grze RPG. Oznacza to, że im wyżej mężczyźni oceniali swoje ciało w zakresie atrakcyjności fizycznej, masy ciała i kondycji fizycznej, tym bardziej postaci tworzone przez nich w grze RPG cechowały się podobieństwem do nich. Artykuł stanowi zachętę do eksploracji zagadnienia kreatorów postaci gier RPG.

Słowa kluczowe: awatar, ocena ciała, kreator postaci, gry RPG, badania eksploracyjne

## WPROWADZENIE

Andrzej Pitrus (2012) porównał gry komputerowe do olbrzyma, który nadal pozostaje w cieniu. Jest to stwierdzenie, które adekwatnie przedstawia sytuację wirtualnej rozrywki we współczesnym świecie. Gry komputerowe zajęły już bardzo mocną pozycję w świecie rozrywki. Jeśli porównamy uzyskane dochody, okaże się, że gry przewyższyły obecnie zyski

---

\* Autorka do korespondencji: Katedra Psychologii, Wydział Pedagogiki i Psychologii, Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach, ul. Krakowska 11, 25-029 Kielce; e-mail: [blubianka@ujk.edu.pl](mailto:blubianka@ujk.edu.pl).

generowane przez przemysł filmowy Hollywood, a zgodnie z danymi prezentowanymi w publikacji *Polish Gamers 2022* (Bobrowski et al., 2022) 67% ankietowanych osób zadeklarowało, że gra w gry. W świecie nauki gry komputerowe pozostają jednak obszarem niedostatecznie zbadanym, dzięki czemu wciąż istnieje pole do poszukiwań.

Jedną z wyjątkowo ciekawych mechanik, jakie oferują współczesne gry komputerowe, w szczególności te z gatunku RPG (*Role Playing Game*), jest utworzenie kontrolowanej przez gracza postaci za pomocą zaimplementowanego kreatora. Gracze mogą tworzyć wirtualnych bohaterów, którzy wyglądają bardzo podobnie do nich samych, jak również takich, którzy wyglądem zupełnie odbiegają od ich autora, dlatego warto przeanalizować, od czego zależy wygląd tworzonej postaci.

Ponieważ dostępnych jest niewiele badań z zakresu problematyki tworzenia postaci w grach komputerowych, niniejsze badanie ma charakter eksploracyjny. Jego celem jest sprawdzenie, czy postaci tworzone przez osoby grające w gry komputerowe z gatunku RPG będą przypominać wyglądem swoich twórców. Tym samym dokonana zostanie analiza związku oceny ciała graczy z wyglądem postaci, które tworzą w wirtualnym świecie.

## OCENA WŁASNEGO CIAŁA – PRZEGLĄD ZAGADNIEŃ

Twórcą terminu „obraz ciała” jest Paul Schilder (1950). Interpretował on go jako reprezentację umysłową ciała, a także tego, w jaki sposób jest ono przez nas postrzegane. Schilder zauważył również, że na obraz naszego ciała nie wpływa wyłącznie jego postrzeganie przez nas, ale również społeczne otoczenie, czyli inni ludzie. Według Schildera obraz ciała jest trójwymiarową, rozwijającą się autopercepcją, którą kształtują rozmaite czynniki. Co więcej, obraz ciała jest jednym z elementów składających się na ogólną samoocenę. Warto zwrócić uwagę na to, że nie jest to konstrukt jednowymiarowy, a wielowymiarowy, gdyż na obraz ciała składać się będą wielorakie czynniki, które dodatkowo będą różnić się zależnie od płci (Franzoi i Shields, 1984).

Obraz ciała może być jednym z elementów, które składają się na szerzej rozumiane wyobrażenie o sobie samym. Tym samym obraz ciała można porównywać do zdjęcia, jakie nosimy ze sobą w portfelu, z tym zastrzeżeniem, że jest to zdjęcie wyobrażone, które powstaje wewnątrz umysłu osoby. I tak, jak jest ze zdjęciami, tak jest i z obrazem swojego ciała – niektórzy lubią to, jak wygląda, inni zaś mają co do tego zastrzeżenia (Jakubiec i Sękowski, 2007).

Kolejną definicję obrazu ciała proponuje Anna Kobierecka (2012). Zakłada ona, że obraz ciała to zbiór wewnętrznych obrazów podporządkowany reprezentacji ciała, które to może być traktowane w dwojaki sposób. Pierwszy sposób związany jest z interpretowaniem swojego ciała jako obiektu, czyli zbioru elementów, które razem tworzą spójną całość. Zgodnie z tym rozumieniem człowiek, oceniając swoje ciało, analizuje i ocenia poszczególne jego elementy osobno. Drugi sposób to rozumienie ciała jako procesu, w którym ważna jest analiza ciała jako spójnej, funkcjonującej całości, a nie jego poszczególnych elementów. W tym rozumieniu ocenie podlega sprawność ciała (Brytek-Matera, 2008).

Kształtowanie się oceny ciała jest procesem, który z upływem czasu przechodzi liczne przemiany. Może ona ewoluować i podlega stałym zmianom, wywołanym przez różne czynniki,

do których można zaliczyć między innymi aktualny nastrój osoby czy opinie innych ludzi na nasz temat (Dawood Al Sudani, et al., 2015). Dodatkowo w ten proces w sposób istotny wpisane są zachodzące zmiany rozwojowe przypadające na około 2. rok życia – zdobycie zdolności odróżniania siebie od innych, 4. i 5. rok życia – nabywanie informacji o elementach ciała i umiejętność realistycznego odtwarzania ludzkiego ciała, na przykład za pomocą rysunku, oraz około 9. roku życia – wiarygodne ocenianie rozmiarów ciała. Na kolejne lata przypadać będzie rozwój postawy względem własnego ciała i łączenia emocji, myśli czy spostrzeżeń z poszczególnymi elementami ciała (Brytek-Matera, 2008). Tym samym wygląd zewnętrzny ciała staje się ważnym składnikiem tożsamości (Kobierecka, 2012). Patrząc na obraz ciała z perspektywy podejścia poznawczo-behawioralnego, można również stwierdzić, że jest to konstrukt wielowymiarowy, na który składać się będą myśli, emocje i zachowania przejawiające się w postawach i przekonaniach (Schiep i Szymańska, 2012). Obraz ciała w istotny sposób stanowi o samoocenie człowieka (Franzoi i Shields, 1984).

Ważnym zagadnieniem jest również to, że zarówno kobiety, jak i mężczyźni zwracają uwagę na różne elementy swojego ciała, skupiając się na innych wymiarach własnej cielesności. Kobiety najwięcej uwagi poświęcają swojej masie ciała, natomiast mężczyźni budowie ciała czy też muskulaturze. Ważne jest tu również podkreślenie, że kobiety określają swoją relację do ciała, traktując je jako obiekt. Oznacza to, że każdy poszczególny element ich ciała jest traktowany osobno, a co za tym idzie, poddawany jest oddzielnej ocenie, na przykład brzuch, piersi, dłonie itd. Mężczyźni natomiast ciało traktują jako proces, jego obraz jest bardziej jednolity, całościowy, przede wszystkim skoncentrowany wokół jego sprawności, siły, możliwości czy muskulatury. Co więcej, na swoje ciało patrzeć można w kategorii jego zdrowia lub urody – w tym przypadku wartościowanie tych kategorii także jest zróżnicowane (Lipowski i Lipowska, 2015).

## KREOWANIE POSTACI W GRACH RPG

Jednym z czynników, który w znacznej mierze przyczynia się do atrakcyjności gier fabularnych, jest możliwość wcielenia się w nich w dowolnie spersonalizowanego protagonistę (Pisarski i Sikora, 2008). Współczesne komputerowe gry RPG pochodzą od stołowych narracyjnych gier fabularnych, tzw. *Table-Top Role Playing Game*, gdzie narrację zdefiniować można najprościej jako dwa występujące po sobie zdarzenia. W przypadku gier narracja – a także interesujące postacie – odgrywa istotną rolę w motywowaniu gracza do dalszej rozgrywki (Alon et al., 2021). Fizyczna narracyjna gra fabularna wymaga tzw. mistrza gry, w którego wciela się jeden z graczy, oraz przynajmniej jednego bohatera, którego reprezentuje inny gracz. Zadaniem mistrza jest wprowadzenie gracza w świat przedstawiony w grze oraz opis wydarzeń w trakcie danej rozgrywki. Ogólne zasady dotyczące tworzenia i rozwoju postaci w grze udostępniane są graczom jako wskazówki do swobodnej interpretacji, czego przykładem mogą być kolejne wydania podręcznika do jednej z gier RPG – *Dungeons & Dragons* (Mearls i Crawford, 2014).

Ciekawą definicję narracyjnych gier fabularnych proponuje Elżbieta Chmielecka-Kuter (2004), która zakłada, że gry RPG są interakcją grupową, w której trakcie gracze wcielają

się w fikcyjne postacie mogące być zarówno człowiekiem, jak i istotą fantastyczną. Celem rozgrywki jest uczestnictwo w wymyślonej przygodzie, a postacie, w które wcielają się gracze, mają własną historię, charakterystykę, cechy, upodobania itd. Sam gracz w trakcie rozgrywki podejmuje rozmaite decyzje i wchodzi w interakcje z innymi uczestnikami gry oraz ze światem przedstawionym. Ważną rolę odgrywa tu również rama narracyjna, która określa to, kim jest dana postać, jakie są jej dążenia, a także jaki jest cel gry. Ma to zbudować motywację gracza, która może pojawiać się na dwóch poziomach narracyjnych: pierwszy związany jest z ostatecznym celem gry, drugi dotyczy pojedynczych wątków czy misji (Prajzner, 2012).

Komputerowe gry RPG są odpowiednikiem fizycznych gier RPG, z tą jednak różnicą, że rolę mistrza gry przejmuje program komputerowy, który jednak narzuca pewne ograniczenia. Jerzy Szeja (2012) twierdzi, że w grze fabularnej jesteśmy w stanie w zasadzie zrobić dokładnie to, co w rzeczywistym świecie, ale ponieważ czasami gramy bohaterem, który może dysponować ponadprzeciętnymi zdolnościami, często można osiągnąć jeszcze więcej niż w realnym świecie. W przypadku komputerowych gier RPG to, co gracz może zrobić, jest uzależnione od tego, czy twórcy przewidzieli możliwość wykonania danej czynności. Inną różnicą może być wchodzenie w interakcje z innymi postaciami. W przypadku gier fizycznych gracze mogą rozmawiać ze sobą swobodnie, natomiast w grach komputerowych jest to ograniczone, gdyż zazwyczaj przeznaczone są one dla jednego gracza (*Single Player*). W innych uczestników gry wcielają się tutaj tak zwani NPC (*Non-Player Characters*) sterowani przez sztuczną inteligencję (AI – *Artificial Intelligence*). Gry umożliwiają ich uczestnikom interakcję z wirtualnym środowiskiem za pomocą awatarów. Awatary to kontrolowane przez gracza postacie funkcjonujące w wirtualnym świecie gry (Loewen et al., 2021). Dodatkowym czynnikiem wpływającym na sposób, w jaki gracz zaangażuje się w rozgrywkę, jest interfejs gry. Gracze jako aktorzy umieszczani są w konkretnej przestrzeni, są częścią dziejących się tam wydarzeń i mogą aktywnie oddziaływać na swoje otoczenie. Możliwości te wiążą się z koniecznością poznania interfejsu gry i umiejętnością posługiwania się nim.

Główne założenie gry RPG polega na tym, że gracz musi wcielić się w swoją rolę. Dzięki zawartym w grze elementom i mechanikom może on budować poczucie obecności w świecie gry (Prajzner, 2012). Ważne jest również zjawisko immersji, czyli zanurzenia w świat gry, zagłębienia się w niego i działania na fikcyjnym poziomie reprezentacji. Bartle (2003) opisuje zjawisko immersji jako specyficzny rodzaj relacji pomiędzy graczem a jego postacią, polegający na procesie przejścia od gracza mającego własną tożsamość odrębną od postaci wirtualnej do stanu, w którym tożsamości te nakładają się na siebie. Istotnym elementem wcielenia się w rolę i wejścia w świat gry jest kreacja własnego awatara.

Kreatory postaci zaimplementowane do gier komputerowych pozwalają w różnym stopniu spersonalizować swojego awatara. Modyfikowalne elementy to najczęściej imię postaci, jej wygląd zewnętrzny, rasa, płeć oraz specyficzne cechy. W przypadku wyglądu zewnętrznego współczesne gry oferują bardzo szerokie możliwości kreacji. W większości z nich możemy wybrać płeć bohatera, fryzurę, zarost, kolor włosów, budowę ciała, kolor skóry, a także bardzo szczegółowe elementy twarzy jak nos, usta, oczy, policzki itd. Dodatkowo gry mogą pozwalać na modyfikację wyglądu poszczególnych części ciała, a nie jedynie wybór z przygotowanych

wcześniej elementów. Wiele kreatorów oferuje również możliwość dodawania różnych znaków szczególnych, takich jak tatuaże, blizny, znamiona, ale też chociażby zmarszczki czy piegi. Twórcy gier, w szczególności tych z gatunku RPG (np. *Dragon Age*, *Mass Effect*, *Fallout*, *The Elder Scrolls*, *Divinity Original Sin*), systematycznie wprowadzają coraz to nowe możliwości edycji kolejnych, bardziej szczegółowych elementów ciała postaci, co pozwala na coraz wierniejsze odwzorowanie konkretnej osoby w wirtualnej rozgrywce.

W przypadku gier komputerowych identyfikacja z postaciami wirtualnymi, w tym bezpośrednio z postacią stworzoną i kierowaną przez gracza, może pełnić różne funkcje. Zaliczyć do nich można między innymi eksplorację i ekspresję siebie czy też własnej tożsamości (Loewen et al., 2021). Dotychczasowe badania nie wykazały jednoznacznie, jakie czynniki mogą mieć wpływ na to, czy postać stworzona przez gracza jest do niego podobna, czy nie – niektórzy gracze przyjmują swój wygląd za punkt wyjścia do kreacji awatara, dla innych nie jest to ważne (Mancini i Sibilla, 2017). Z tego też względu istnieje pewna luka w literaturze przedmiotu, którą warto uzupełnić, poszukując poszczególnych czynników mogących mieć znaczenie przy tworzeniu wyglądu wirtualnych awatarów.

Zasady tworzenia fikcyjnej postaci w grze RPG można również porównać do działań z zakresu *public relations*. Dla graczy istotny jest każdy aspekt jego wizerunku w grze – od wyglądu zewnętrznego przez ubiór, cechy, po opinię innych graczy na temat postaci. Narzędzia dostępne w grach pozwalają na uczestnictwo w narracji gry, a także na kształtowanie i wypromowanie wizerunku własnego bohatera w wirtualnym świecie (Nowaczek, 2012).

Na doświadczenie płynące z rozgrywki w znacznym stopniu będą wpływać postacie, jakie znajdują się w wirtualnym świecie, w tym awatar gracza. Może on być postrzegany przez gracza na różne sposoby, na przykład jako integralna część fikcyjnej gry, ale również – co ciekawsze – reprezentacja gracza w świecie gry. Identyfikację ze swoim wirtualnym awatarem, jaką gracz buduje, można podzielić na cztery poziomy relacji (Bartle, 2003). Na pierwszym poziomie gracz i jego awatar są zupełnie oddzielnymi bytami. Na drugim poziomie postać stworzona przez gracza staje się jego reprezentantem w wirtualnym świecie – tutaj postać jest niejako narzędziem gracza. Na kolejnym poziomie następuje większa identyfikacja gracza z postacią i ta jest już jego bezpośrednią reprezentacją. Na ostatnim zaś poziomie tożsamość gracza i postaci są jednością. Związki te mogą łączyć się z podobieństwem gracza do jego awatara, gdyż gracze kształtują awatary na swoje podobieństwo – choć w różnym stopniu (Palczna et al., 2022).

## METODOLOGIA BADAŃ WŁASNYCH

### PROBLEM BADAWCZY

Przedmiotem badań niniejszej pracy jest kreowanie wirtualnego bohatera w grach komputerowych z gatunku RPG na podstawie własnego wyglądu. Celem badania jest poznanie związku oceny własnego ciała dokonanej przez gracza tworzącego wirtualnego bohatera z wyglądem tworzonej przez niego postaci. Analiza założeń metodologii badań psychologicznych

(Brzeziński, 2004) pozwoliła na ustalenie, że w niniejszym badaniu zmienną wyjaśnianą jest ocena wyglądu ciała gracza, który kreuje postać w grze RPG, natomiast zmienna wyjaśniająca to podobieństwo wyglądu stworzonej postaci do wyglądu ciała jej twórcy. Na podstawie przeglądu literatury przedmiotu oraz intuicji badacza sformułowano główny problem badawczy: *Jaki jest związek oceny własnego ciała z kreowaną przez gracza postacią w grze RPG wśród osób dorosłych?*

Tematyka gier komputerowych coraz częściej jest przedmiotem analiz naukowych (Carpita et al., 2021; Chmielnicka-Kuter, 2004; Gałuszka, 2020; Jones et al., 2014; Nowaczek, 2012; Pitrus, 2012). Ostatnia dekada badań wskazuje, że systematycznie przybywa publikacji związanych z analizą kreatorów postaci w grach (Bailey et al., 2013; Gil-Gimeno et al., 2018; Loewen et al., 2021; Paleczna et al., 2022) i choć nadal jest to zagadnienie względnie nowe, nauka powoli, ale coraz prężniej odkrywa je dla siebie. Ze względu na to, że problematyka podejmowana w niniejszej pracy w literaturze naukowej nadal nie jest dostatecznie omówiona, zdecydowano, aby badanie miało charakter eksploracyjny i miało na celu poszukiwanie nowych zależności empirycznych w zakresie analizowanych zmiennych (Sosnowski, 2012).

#### NARZĘDZIA BADAWCZE

Do pomiaru oceny wyglądu ciała zastosowano kwestionariusz *Skali Oceny Ciała (The Body Esteem Scale – BES)* autorstwa Stephena Franzoi oraz Stephanie Shields (1984) w polskiej adaptacji opracowanej przez Małgorzatę Lipowską oraz Mariusza Lipowskiego (2013). Skala BES składa się z 35 itemów. Itemy tworzące kwestionariusz to różne kwestie związane z ciałem, które osoba badana ocenia na 5-stopniowej skali Likerta od 1 (mam silnie negatywne odczucia) do 5 (mam mocno pozytywne odczucia). Są to na przykład zapach ciała, talia, szerokość ramion, stopy. Poszczególne itemy skali BES wchodzi w skład trzech podskal. Dla kobiet nazwy tych podskal to atrakcyjność seksualna, kontrola wagi oraz kondycja fizyczna, zaś dla mężczyzn: atrakcyjność fizyczna, siła ciała oraz kondycja fizyczna. Rzetelność poszczególnych podskal kwestionariusza BES oszacowana za pomocą wzoru alfa Cronbacha wynosi odpowiednio 0,80–0,89 dla kobiet i 0,85–0,88 dla mężczyzn. Normy stenowe stworzone zostały dla obu płci w przedziale wiekowym od 16. roku życia do 60 plus.

Ustalenie podobieństwa wyglądu stworzonej postaci w grze RPG do wyglądu własnego ciała przeprowadzono za pomocą *Kwestionariusza Oceny Ciała Postaci (OCP)* (Długosz, 2022). *Kwestionariusz OCP* składa się z 11 itemów ocenianych przez badane osoby za pomocą 5-stopniowej skali Likerta, gdzie 1 oznacza „zupełnie niepodobne”, a 5 – „bardzo podobne”. Itemy dotyczą nazw części ciała postaci tworzonej w grze za pomocą kreatora postaci. Itemy te to kolejno: wzrost, budowa ciała (figura, muskulatura), nos, usta, oczy, uszy, włosy/zarost, fryzura, waga, znaki szczególne (blizny, tatuaże), twarz. Elementy ciała uwzględnione w kwestionariuszu OCP autor narzędzia dobrał na podstawie analizy współcześnie najpopularniejszych możliwości, jakie zapewniają kreatorzy postaci w takich grach komputerowych z gatunku RPG, jak serie: *Mass Effect*, *Fallout*, *The Elder Scrolls*, *Dragon Age*, *Divinity: Original Sin*, *Cyberpunk 2077*. Dodatkowo wybrane nazwy elementów ciała zostały poddane psychometrycznej procedurze oceny sędziów kompetentnych, dzięki której

utworzona została końcowa lista itemów (Hornowska, 2007). Rzetelność *Kwestionariusza OCP* oszacowana za pomocą wzoru alfa Cronbacha wynosi 0,90.

## PROCEDURA BADAŃ

Badanie przeprowadzone zostało online w 2022 roku za pomocą arkusza Google Forms umieszczonego na portalu Facebook oraz na grupie *Golowicze*, zrzeszającej graczy gier komputerowych i należącej do portalu GryOnline.pl. Zgodnie z etyką badań psychologicznych uzupełnienie kwestionariuszy BES i OCP przeprowadzono z zachowaniem zasady anonimowości, dobrowolności oraz świadomej zgody (Brzeziński et al., 2017). Badani zostali również poinformowani o możliwości zrezygnowania z udziału w badaniu w dowolnym momencie bez ponoszenia konsekwencji. W następującej kolejności zostały przedstawione do uzupełniania przez osoby badane materiały: jako pierwsza metryczka, a następnie dwa kwestionariusze – BES i OCP. Uzupełnienie całości metryczki i kwestionariuszy trwało średnio 15 minut.

## OSOBY BADANE

W badaniu uczestniczyły dorosłe osoby, które grają w gry komputerowe z gatunku RPG. Skupiono się wyłącznie na osobach dorosłych z uwagi na to, że u nich wygląd ciała – a tym obraz ciała – jest już ukształtowany, w przeciwieństwie do dzieci i młodzieży, w których przypadku ciało jest w trakcie przemian biopsychicznych (Brytek-Matera, 2008). Co więcej, na terenie Polski i Europy funkcjonuje system oceny i klasyfikacji gier PEGI (*Pan European Game Information*). Duża część gier z gatunku RPG jest w tym systemie zaliczana do gier odpowiednich dla osób powyżej 16. bądź 18. roku życia, tym samym skupienie się wyłącznie na osobach dorosłych pozwala przebadć jedynie te osoby, dla których przeznaczone są dane produkcje.

W celu dokładnego określenia minimalnej liczebności próby osób badanych przeprowadzono analizy przy użyciu programu G\*Power w wersji 3.1 (Faul et al., 2007). Wielkość próby rekomendowana do przeprowadzenia analizy korelacji za pomocą dwustronnego testu ze średnim efektem  $|r| = 0,3$ , mocą statystyczną  $1 - \beta = 0,8$  oraz poziomem istotności  $\alpha = 0,05$  wynosiła 82 lub więcej uczestników. W badaniu wzięły udział łącznie 122 osoby w wieku od 18 do 39 lat, w tym 52 kobiety (42,6%) i 70 mężczyzn (57,4%). Badana grupa kobiet i mężczyzn nie różniła się proporcją liczebności  $\chi^2(1) = 2,66; p = 0,103$ . Średni wiek respondentów wyniósł  $M = 24,6$  przy odchyleniu standardowym  $SD = 5,21$ .

## WYNIKI BADAŃ

Wyniki, jakie uzyskano w badaniu przeprowadzonym na bazie sformułowanego problemu badawczego, zaprezentowane zostaną w następującej kolejności analiz statystycznych: statystyki opisowe, test istotności różnic *t*-Studenta dla grup niezależnych oraz analiza korelacji *r*-Pearsona (Bedyńska i Cypriańska, 2013). Badania zostały przeprowadzone za pomocą programu statystycznego SPSS v.29. Wszystkie obliczenia bazują na wynikach surowych uzyskanych z kwestionariuszy BES i OCP.

**Tabela 1.** Statystyki opisowe i test normalności rozkładu dla wyników uzyskanych w kwestionariuszu BES i OCP w badanej grupie kobiet ( $n = 50$ ) i mężczyzn ( $n = 72$ )

Kwestionariusz		Płeć	<i>M</i>	<i>Me</i>	<i>SD</i>	Min.	Max.	Skośność	Kurtoza	Test Shapiro–Wilka	
										<i>W</i>	<i>p</i>
BES	atrakcyjność seksualna	K	46,10	44,50	9,59	21,0	63,0	-0,23	-0,33	0,979	0,476
	kontrola wagi		32,40	31,50	8,77	14,0	50,0	0,03	-0,62	0,985	0,762
	kondycja fizyczna		28,00	28,00	7,89	12,0	41,0	-0,11	-0,95	0,968	0,168
	atrakcyjność fizyczna	M	36,50	36,00	7,48	19,0	54,0	0,11	-0,45	0,975	0,185
	masa ciała		30,20	30,00	7,58	16,0	45,0	0,07	-0,67	0,976	0,187
	kondycja fizyczna		42,60	42,50	11,16	18,0	65,0	0,01	-0,52	0,987	0,694
OCP	wynik ogólny	K	34,20	34,00	9,70	11,0	53,0	-0,32	-0,08	0,982	0,629
		M	32,90	32,50	11,16	11,0	55,0	-0,02	-0,48	0,981	0,351

Tabela 1 zawiera statystyki opisowe i test Shapiro–Wilka dla wyników uzyskanych w badanej grupie kobiet i mężczyzn w zakresie pomiaru oceny ciała oraz podobieństwa do siebie w zakresie tworzonej postaci w grze RPG. Wyniki wykazały, że wszystkie zmienne użyte w badaniu miały rozkład normalny (zakres skośności od  $-0,62$  do  $0,11$ ; zakres kurtozy od  $-0,95$  do  $-0,08$ ) oraz istnieje możliwość zastosowania parametrycznych statystyk.

**Tabela 2.** Test istotności różnic *t*-Studenta dla wyników uzyskanych w kwestionariuszu OCP w badanej grupie kobiet ( $n = 50$ ) i mężczyzn ( $n = 72$ )

Kwestionariusz	Płeć	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>	<i>g</i> Hedgesa
OCP – wynik ogólny	K	34,20	9,70	0,646	120	0,519	0,12
	M	32,90	11,20				

Zamieszczone w tabeli 2 wyniki testu *t*-Studenta dla grup niezależnych różnic wyników uzyskanych w *Kwestionariuszu OCP* przez kobiety i mężczyzn w zakresie tworzenia podobnych do siebie postaci w grze RPG są nieistotne statystycznie. Badane osoby, zarówno kobiety, jak i mężczyźni, w kreatorach gier RPG w porównywalny sposób tworzą postacie podobne do siebie pod względem wyglądu, co dotyczy w jednakowym stopniu twarzy i ciała.

Zaprezentowana w tabeli 3 macierz korelacji *r*-Pearsona w badanej grupie kobiet wskazuje, że pomiędzy podskalami *Kwestionariusza BES* dotyczącego oceny własnego ciała występują silne dodatnie korelacje, istotne statystycznie na poziomie  $p < 0,001$ . Natomiast pomiar związku oceny ciała kobiet z podobieństwem do własnego wyglądu tworzonej przez nie postaci w grze RPG ujawnił słabe i dodatnie korelacje w zakresie podskal *Kwestionariusza BES*. Korelacje te nie są istotne statystycznie: atrakcyjność seksualna ( $p = 0,065$ ), kontrola wagi ( $p = 0,364$ ), kondycja fizyczna ( $p = 0,071$ ).



**Tabela 3.** Macierz korelacji *r*-Pearsona dla pomiaru zależności pomiędzy wynikami w kwestionariuszu BES i OCP w badanej grupie kobiet ( $n = 50$ )

Kwestionariusz	<i>M</i>	<i>SD</i>	1	2	3	4
1 BES atrakcyjność seksualna	46,10	9,59	–			
2 BES kontrola wagi	32,40	8,77	0,57***	–		
3 BES kondycja fizyczna	28,00	7,89	0,71***	0,72***	–	
4 OCP wynik ogólny	34,20	9,70	0,26	0,13	0,25	–

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

**Tabela 4.** Macierz korelacji *r*-Pearsona dla pomiaru zależności pomiędzy wynikami w kwestionariuszu BES i OCP w badanej grupie mężczyzn ( $n = 72$ )

Kwestionariusz	<i>M</i>	<i>SD</i>	1	2	3	4
1 BES atrakcyjność fizyczna	36,50	7,48	–			
2 BES masa ciała	30,20	7,58	0,69***	–		
3 BES kondycja fizyczna	42,60	11,16	0,60***	0,84***	–	
4 OCP wynik ogólny	32,90	11,16	0,34**	0,29*	0,29*	–

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

Przedstawiona w tabeli 4 analiza korelacji *r*-Pearsona w badanej grupie mężczyzn wykazała, że między składowymi *Kwestionariusza BES* występują silne dodatnie korelacje, istotne statystycznie na poziomie  $p < 0,001$ . Natomiast pomiar związku ich oceny ciała badanych mężczyzn z podobieństwem tworzonej postaci w grze RPG do własnego wyglądu ujawnił istotną statystycznie, słabą i dodatnią korelację w zakresie podskal *Kwestionariusza BES*: atrakcyjność fizyczna ( $p = 0,005$ ), masa ciała ( $p = 0,014$ ), kondycja fizyczna ( $p = 0,013$ ).

## DYSKUSJA

Coraz większa popularność gier komputerowych nie tylko w świecie rozrywki, ale również w obszarze badań psychologicznych skłania do refleksji, że są to obszary stanowiące atrakcyjną przestrzeń dla badaczy z zakresu ludologii (Pisarski i Sikora, 2008; Pitrus, 2012; Surdyk, 2009). Analiza problematyki tworzenia postaci w grze i wcielania się przez gracza w wirtualnego bohatera może przyczynić się do pełniejszego zrozumienia mechanizmów psychicznych kierujących graczem, w tym tych związanych z postrzeganiem własnego wyglądu czy cielesności.

Niniejsze badanie miało na celu zwrócenie uwagi na istotność związku pomiędzy oceną własnego ciała dokonaną przez gracza tworzącego bohatera w grze RPG a wyglądem tworzonej przez niego wirtualnej postaci. W celu przeanalizowania tego zagadnienia przebadano łącznie 122 graczy w wieku od 18 do 39 lat, stosując *Kwestionariusz Skali Oceny Ciała* (Lipowska i Lipowski, 2013) oraz *Kwestionariusz Oceny Ciała Postaci* (Długosz, 2022).

Uzyskane w badaniu wyniki wskazują na istnienie związku pomiędzy oceną własnego ciała a wyglądem tworzonej postaci w grze RPG, jednak związek ten zaznaczył się tylko w grupie mężczyzn. W grupie kobiet, mimo że zauważono dodatnie korelacje pomiędzy podskalami *Kwestionariusza Skali Oceny Ciała* a podobieństwem kreowanej przez nie postaci, wyniki te nie są istotne statystycznie.

W grupie badanych mężczyzn w *Kwestionariuszu Oceny Ciała Postaci* średni wynik oceny podobieństwa kreowanej postaci wyniósł  $M = 32,9$  z maksymalnych 55 punktów możliwych do uzyskania, co daje w odniesieniu do średniej teoretycznej  $Mt = 33,0$  przeciętny wynik, tym samym pozwala stwierdzić, że mężczyźni tworzą postacie podobne do siebie.

Wyniki uzyskane przez badanych mężczyzn w poszczególnych skalach *Kwestionariusza Skali Oceny Ciała* oscylowały wokół przeciętnych. Dotyczy to skali „atrakcyjność fizyczna”, która skupia się głównie na wyglądzie twarzy, skali „siła ciała” opisującej poszczególne części ciała w aspekcie zarówno ich wyglądu, jak i ich sprawności oraz funkcjonalności, a także skali „kondycja fizyczna” opisującej ogólną wytrzymałość, siłę i zwinność ciała. Wyniki w tych skalach uzyskały jednak istotną statystycznie korelację. Dodatnio korelowały z podobieństwem tworzonej przez mężczyzn postaci w grze RPG. Tym samym badani mężczyźni im wyżej oceniali swoje ciało w aspekcie atrakcyjności fizycznej, masy ciała, kondycji fizycznej oraz im bardziej byli z niego zadowoleni, tym bardziej byli skłonni do kreowania postaci w grze RPG na swoje podobieństwo.

Rezultat niniejszych badań jest zbieżny z analizami prowadzonymi przez Loewen wraz z zespołem (2021). Autorzy ci wykazali, że gracze, którzy preferowali awatary wyidealizowane, w porównaniu z tymi, którzy tworzyli realistyczne postacie w grze, wykazywali większą rozbieżność między ja realnym a ja idealnym.

Surdyk (2009), wskazując na psychologiczną przestrzeń w ludologii, pisze o potrzebie identyfikacji gracza z odgrywaną przez niego postacią. Warto też zaznaczyć, że głównym założeniem gry RPG jest wcielenie się gracza w swoją rolę (w swoją postać) po to, by móc budować zarówno relację ze światem wirtualnym, jak i innymi postaciami, ale też samą obecność w tym świecie (Prajzner, 2012). Gracze, tworząc swoje postacie, chcą je wypromować i zaznaczyć ich ważność, a każdy aspekt ich wykreowanego awatara, wzorem działań z zakresu *public relations*, jest znaczący w wirtualnym świecie (Nowaczek, 2012). Co więcej, gracze identyfikują się ze swoimi postaciami, a za ich pomocą mogą zarówno wyrażać siebie, jak i poznawać własną tożsamość (Loewen et al., 2021). Jest to spójne z wynikami badań Vasalou i Joinsona (2009), z których wynika, że awatar stworzony dla różnych wirtualnych środowisk – gra, blog, portal społecznościowy – opierał się przede wszystkim na obrazie ciała swojego autora i był postrzegany jako bardzo podobny do nich samych. Można więc domyślać się, że osoby, które są zadowolone ze swojego wyglądu, nie czują potrzeby tworzenia wyidealizowanych postaci czy fikcyjnych bohaterów, natomiast liczne zmiany obrazu ciała widoczne są u osób z problemami zdrowotnymi bądź mającymi uszkodzenia fizyczne (Dąbkowska, 2015). Może się to wiązać z próbą zminimalizowania poniesionych strat (w tym przypadku np. uszkodzenia ciała lub choroby powodującej defekty w wyglądzie zewnętrznym) przez tworzenie bardziej idealnej wersji siebie bez tych wad. Kompensacja jest świadomym wysiłkiem prowadzącym do minimalizacji ograniczeń i wynagrodzenia

sobie strat związanych z uszkodzeniem ciała. Takim wysiłkiem może być właśnie tworzenie atrakcyjnej fizycznie postaci w grze RPG.

Nawiązując również do obrazu ciała, należy podkreślić, że da się go porównać do zdjęcia nas samych, z tym że jest ono wyobrażone, istniejące wewnątrz nas, które możemy lubić bądź nie (Jakubiec i Sękowski, 2007). Postać gracza w wirtualnym świecie może być niejako właśnie takim zdjęciem, przedstawiającym osobę w zmienionej albo nawet poprawionej formie. Zgodnie z badaniami, które przeprowadzili Alon, Sousa oraz Shirong Lu (2021), a także Levine i Smolak (2002), już dzieci, które nie są zadowolone ze swojego wyglądu, będą dążyć do jego modyfikacji – to samo będzie dotyczyło osób dorosłych (Suchanecka i Graja, 2018). Możliwe, że chęć modyfikacji ciała przeniesie się na wirtualnego awatara – wówczas osoby niezadowolone ze swojego wyglądu będą chciały wyidealizować siebie bądź stworzyć kogoś zupełnie innego w wirtualnym świecie, a osoby zadowolone ze swojego wyglądu zgodnie z uzyskanymi wynikami chętniej będą tworzyć awatary bardziej podobne do siebie. W przypadku mężczyzn przekładać się to może na ocenę zadowolenia z ciała przede wszystkim w aspekcie jego siły, sprawności, funkcjonalności i muskulatury (Lipowski i Lipowska, 2015). Jeśli są z tych cech zadowoleni, mogą stworzyć podobnego do siebie wirtualnego awatara.

Ciekawym nawiązaniem do uzyskanych wyników są również poziomy identyfikacji gracza (Palczna et al., 2022). Gracze tworzą postacie względnie do siebie podobne, co oznacza, że wchodzą ze swoim awatarem w relację, która w zależności od poziomu podobieństwa postaci do samego gracza może być na wyższym bądź niższym poziomie. Gracze opisywani w niniejszym badaniu tworzyli postacie podobne do siebie, co może oznaczać, że wykształcili relację ze swoim awatarem na jednym z wyższych poziomów, czyli identyfikują się z postacią w grze RPG i jest ona ich bezpośrednią reprezentacją.

Obecność tych relacji, a także ich złożoność mogą potwierdzać przeprowadzone już badania. Kao i współpracownicy (2021) wykazali, że gracze, którzy kontrolowali awatary mające głos podobny do ich własnego, odznaczali się silniejszą identyfikacją z postacią, zaś to przekładało się dodatkowo na wyższe wyniki uzyskiwane w grze niż te uzyskiwane w przypadku grania postacią z niepodobnym głosem. Trepte i Reinecke (2010) także stwierdzili, że identyfikacja gracza z postacią jest zależna od podobieństwa między nimi, zaś wysoki poziom identyfikacji dodatnio koreluje z przyjemnością płynącą z rozgrywki. Zbliżone wyniki uzyskali również Birk wraz ze współpracownikami (2016). Samo zjawisko immersji opisywane między innymi przez Bartle'a (2003) bezpośrednio wiąże się z podobieństwem gracza do jego postaci, a najwyższe poziomy immersji związane są właśnie z tym podobieństwem. Badanie, które przeprowadzili Hooi i Cho (2012), wskazało, że fizyczne podobieństwo postaci do gracza wywołuje zjawisko homofilii zwiększające samoświadomość gracza, ta zaś wpływa na zwiększenie poziomu odczuwanej immersji, angażując poznawczo i wywołując emocje.

Z przytoczonych wyżej badań można wyciągnąć wniosek, że immersja, skuteczność w grze i subiektywnie odczuwana przyjemność z gry wynikają również z poziomu identyfikacji pomiędzy graczem a jego awatarem. Może to oznaczać, że osoby grające w gry RPG chętniej będą tworzyć podobne do siebie postacie, gdyż granie podobnym do siebie awatarem daje im większą satysfakcję z rozgrywki. Dodatkowo podobne do siebie postaci w świecie wirtualnym tworzą ci gracze, którzy pozytywnie oceniają swoje ciało.

## PODSUMOWANIE

Dotychczasowe analizy w zakresie tworzenia postaci w grach RPG wskazują, że identyfikacja gracza ze stworzonym przez niego awatarem może służyć różnym celom – od nawiązywania znajomości w świecie wirtualnym i wyrażania siebie aż do budowania własnej tożsamości. Naukowe zrozumienie zmiennych, które mają związek z kreowaniem postaci w grze przez gracza, nadal pozostaje jednak niekompletne, przez co wartościowe stają się badania w tym zakresie.

Gry komputerowe to medium, które dzięki swojej popularności i ciągłemu rozwojowi dociera do niezwykle szerokiego grona odbiorców, a co za tym idzie, oddziałuje na świat graczy. Jest to interaktywna forma działania, która pozwala na analizowanie, odkrywanie, poznawanie, uczestniczenie i przebywanie w fikcyjnym świecie w sposób zupełnie inny, niż dzieje się to w przypadku filmu czy książki. Zwrócenie uwagi na kreatory postaci w grach komputerowych, szczególnie z gatunku RPG, może pozwolić na poznanie nieznanych do tej pory interakcji na linii człowiek – gra – człowiek. Co więcej, przygotowywanie kreatorów postaci i ustalanie zakresu modyfikacji wyglądu awatara gracza może posłużyć twórcom gier RPG jako realne narzędzie do poszukiwania czynników zwiększających zadowolenie z gry (Strojny, 2021).

## BIBLIOGRAFIA

- Alon, D., Sousa, C.V., Shirong Lu, A. (2021). What type of body shape moves children? An experimental exploration of the impact of narrative cartoon character body shape on children's narrative engagement, wishful identification, and exercise motivation. *Frontiers in Psychology*, 12, 653626. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.653626>.
- Bailey, K., West, R., Kuffel, J. (2013). What would my avatar do? Gaming, pathology, and risky decision making. *Frontiers in Psychology*, 4, 609. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00609>.
- Bartle, R.A. (2003). *Designing Virtual Worlds*. Berkeley, CA: New Riders.
- Bedyńska, S., Cypryńska, M. (red.) (2013). *Statystyczny drogowcaz. 1, Praktyczne wprowadzenie do wnioskowania statystycznego*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Sedno, Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej.
- Birk, M.V., Atkins, Ch., Bowey, J.T., Mandryk, R.L. (2016). Fostering intrinsic motivation through avatar identification in digital games. W: *CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 2982–2995). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858062>.
- Bobrowski, M., Rodzińska-Szary, P., Włodarski, P., Kulesza, C., Sarzyński, K. (2022). *Polish Gamers 2022*. Pobrane z: [https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport\\_2022\\_short.pdf](https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport_2022_short.pdf) [15.05.2023].
- Brytek-Matera, A. (2008). *Obraz ciała – obraz siebie. Wizerunek własnego ciała w ujęciu psychospołecznym*. Warszawa: Centrum Doradztwa i Informacji DIFIN.

- Brzeziński, J. (2004). *Metodologia badań psychologicznych* (wyd. 5). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Brzeziński, J., Chyrowicz, B., Toeplitz, Z., Toeplitz-Winiewska, M. (2017). *Etyka zawodu psychologa. Wydanie nowe*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Carpita, B., Muti, D., Nardi, B., Benedetti, F., Cappelli, A., Cremone, I.M., Carmassi, C., Dell’Osso, L. (2021). Biochemical correlates of video game use: From physiology to pathology. A narrative review. *Life*, 11, 8, 775. <https://doi.org/10.3390/life11080775>.
- Chmielnicka-Kuter, E. (2004). Gry fabularne w badaniach psychologicznych. *Polskie Forum Psychologiczne*, 9, 2, 124–138.
- Dawood Al Sudani, A.A., Budzyńska, K., Sileńska, A. (2015). Obraz ciała a aktywność fizyczna uczniów i studentów. *Rozprawy Naukowe Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu*, 48, 151–155.
- Dąbkowska, M. (2015). Obraz własnego ciała u kobiet a satysfakcja seksualna. *Przegląd Badań Edukacyjnych*, 21, 2, 107–118. <https://doi.org/10.12775/PBE.2015.050>.
- Długosz, P. (2022). *Ocena własnego ciała a kreowanie postaci w grach komputerowych z gatunku RPG*. Niepublikowana praca magisterska. Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach.
- Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A.-G., Buchner, A. (2007). G\*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences. *Behavior Research Methods*, 39, 175–191. <https://doi.org/10.3758/BF03193146>.
- Franzoi, S.L., Shields, S.A. (1984). The body esteem scale: multidimensional structure and sex differences in a college population. *Journal of Personality Assessment*, 48, 2, 173–178. [https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4802\\_12](https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4802_12).
- Gałaszka, D. (2020). What can digital games teach us about (dominant) masculinity?. *Culture – Society – Education*, 1, 17, 435–465. <https://doi.org/10.14746/kse.2020.17.16.2>.
- Gil-Gimeno, J., Sánchez-Capdequi, C., Beriain, J. (2018). Play, game, and videogame: The metamorphosis of play. *Religions*, 9, 5, 162. <https://doi.org/10.3390/rel9050162>.
- Hooi, R., Cho, H. (2012). Being Immersed: Avatar Similarity and Self Awareness. W: OzCHI ‘12: *Proceedings of the 24th Australian Computer-Human Interaction Conference* (s. 232–240). New York: ACM. <https://doi.org/10.1145/2414536.2414576>.
- Hornowska, E. (2007). *Testy psychologiczne. Teoria i praktyka* (wyd. 4). Warszawa: Scholar.
- Jakubiec, B., Sękowski, A. (2007). Obraz ciała u tancerzy. *Studia z Psychologii w KUL*, 14, 93–106.
- Jones, Ch.M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis M., Carras, M.C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, 5, 260. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260>.
- Kao, D., Ratan, R., Mousas, C., Magana, A.J. (2021). The effects of a self-similar avatar voice in educational games. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHI PLAY), 238. <https://doi.org/10.1145/3474665>.
- Kobierecka, A. (2012). Emocjonalny aspekt obrazu ciała a ocena relacji z rodzicami u młodych kobiet. *Przegląd Psychologiczny*, 55, 4, 383–395.
- Nowaczek, K. (2012). Tekstowe gry przeglądarkowe – nowa płaszczyzna gier fabularnych. *Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica*, 3, 17, 227–236.

- Levine, M.P., Smolak, L. (2002). Body image development during adolescence. W: T.F. Cash, T. Pruzinsky (ed.), *Body Image: A Handbook of Theory, Research, and Clinical Practice* (s. 74–82). New York: The Guilford Press.
- Lipowska, M., Lipowski, M. (2013). Polish normalization of the Body Esteem Scale. *Health Psychology Report*, 1, 1, 72–81. <https://doi.org/10.5114/hpr.2013.40471>.
- Lipowski, M., Lipowska, M. (2015). Poziom narcyzmu jako moderator relacji pomiędzy obiektywnymi wymiarami ciała a stosunkiem do własnej cielesności młodych mężczyzn. *Polskie Forum Psychologiczne*, 20, 1, 31–46.
- Loewen, M.G.H., Burris, Ch.T., Nacke, L.E. (2021). Me, myself, and not-I: Self-discrepancy type predicts avatar creation style. *Frontiers in Psychology*, 11, 1902. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01902>.
- Mancini, T., Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, 69, 275–283. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.031>.
- Mearls, M., Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast.
- Palczna, M., Buczkowicz, P., Szmigielska, B. (2022). Player-avatar similarity and game experience: Game efficacy, game enjoyment, and immersion. *Polish Psychological Bulletin*, 53, 3, 193–202. <https://doi.org/10.24425/ppb.2022.141867>.
- Pisarski, M., Sikora, D. (2008). Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej. *Homo Communicativus*, 3, 189–197.
- Pitrus, A. (red.) (2012). *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Prajzner, K. (2012). Gracz, postać, obecność i tożsamość. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 55–66). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Schiep, S., Szymańska, P. (2012). Obraz ciała, stres i samoregulacja u osób uprawiających fitness w wieku późnej adolescencji i wczesnej dorosłości. *Psychologia Rozwojowa*, 17, 3, 97–113. <https://doi.org/10.4467/20843879PR.12.021.0640>.
- Schilder, P. (1950). *The Image and Appearance of the Human Body*. New York: International Universities Press.
- Sosnowski, T. (2012). Docenimy badania eksploracyjne. *Roczniki Psychologiczne*, 15, 3, 51–55.
- Strojny, P. (2021). Realne potrzeby twórców wirtualnej rzeczywistości: doświadczenia z pracy badawczej w ramach spółki z branży gamedev. *Przegląd Psychologiczny*, 64, 2, 73–85. <https://doi.org/10.31648/pp.7327>.
- Suchanecka, M., Graja, K. (2018). Obraz ciała na podstawie samooceny i badań antropometrycznych u osób ćwiczących we wrocławskich klubach fitnessu. *Rozprawy Naukowe Akademii Wychowania Fizycznego we Wrocławiu*, 62, 41–50.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1, 223–243.
- Szeja, J.Z. (2012). Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 29–38). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Trepte, S., Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 22, 4, 171–184. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022>.
- Vasalou, A., Joinson, A.N. (2009). Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars. *Computers in Human Behavior*, 25, 2, 510–520. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.11.007>.

#### ME, MY AVATAR OR MY BODY? THE RELATIONSHIP BETWEEN THE BODY ESTEEM OF RPG PLAYERS AND THE CREATED CHARACTER IN THE GAME

The aim of this article is to analyze the relationship between the assessment of RPG player's own body and the appearance of the character created by the player in the wizard of this game. An exploratory study was carried out using two questionnaires: the Body-Esteem Scale by Franzoi and Shields (1984) in the Polish adaptation of Lipowska and Lipowski (2013) and the authentic Characters Body Assessment. 122 participants aged 18 to 39 were examined: 52 women and 70 men. The results of the study indicated statistically significant correlations in the male group in terms of similarity of the assessment of their bodies to the created character of the RPG game. The higher the men rated their bodies regarding physical attractiveness, body weight and physical condition, the more the characters they created in the game were similar to them. The article is an encouragement to explore the issue of game creators.

Keywords: avatar, body assessment, character creator, RPG games, exploratory research

Zgłoszenie artykułu: 30.06.2023

Recenzje: 31.08.2023

Akceptacja: 14.09.2023

Publikacja online: 30.12.2023