**Konkurs o stypendium doktoranckie** w projekcie NCN PRELUDIUM BIS

**Video games violence effect on implicit hostile cognitions and aggression in inmates and community sample**

Konkurs przeprowadza komisja składająca się z kierowniczki projektu i dwóch innych pracowników uczelni. Komisja ocenia kandydatów w skali punktowej biorąc pod uwagę kompetencje do realizacji określonych zadań w projekcie badawczym (70% oceny) oraz dotychczasowy dorobek naukowy kandydata (30% oceny). Kompetencje będą oceniane przede wszystkim na podstawie wykonanego **zadania obejmującego przygotowanie mini-raportu z badania (maksimum 1500 słów)** na podstawie załączonej bazy danych oraz dostarczonych dokumentów poświadczających kwalifikacje (m.in. referencje). Dorobek oceniany będzie na podstawie załączonego wykazu publikacji, otrzymanych grantów i udziału w konferencjach.

Konkurs odbywa się w 2 etapach. **Do 19.06.2022** należy przesłać na adres [jrajchert@aps.edu.pl](mailto:jrajchert@aps.edu.pl) **skany lub pdf dokumentów**. W drugim etapie z wybranymi kandydatami przeprowadzona zostanie **rozmowa** (w terminie między **28.06 a 01.07.2022**).

**Wymagane dokumenty:**

- CV obejmujące: ukończony kierunek studiów, temat pracy magisterskiej, imię i nazwisko promotora, średnią ze studiów, doświadczenie pracy w zespołach badawczych, bycie wykonawcą w projektach (podać kierownika projektu, źródło finansowania projektu, swoją rolę w projekcie i wykonywane zadania), znajomość języka angielskiego (certyfikaty), nagrody (w tym granty badawcze), udział w pracach koła naukowego; wszystkie aktywności powinny być potwierdzone dokumentami;

- list polecający od promotora lub innego badacza (kierownika projektu), z którym kandydat współpracował potwierdzający kompetencje kandydata wysłany przez promotora/kierownika projektu na adres [jrajchert@aps.edu.pl](mailto:jrajchert@aps.edu.pl) (do 19.06.2022).

- wykaz opublikowanych artykułów

- wykaz aktywnego udziału w konferencjach (tytuł konferencji, tytuł prezentacji)

- Mini-raport

**Jak przygotować mini-raport?**

Raport ma zawierać maksymalnie 1500 słów (wyłączając spis literatury, ale włączając ewentualne tabele). Podstawą do przygotowania raportu jest baza z badania wstępnego do projektu zamieszczona [tutaj](http://apsycholab.pl/projects/wplyw-gier-komputerowych-zawierajacych-przemoc-na-nieswiadome-wrogie-mysli-i-agresje-u-wiezniow-i-osob-niekaranych/). Raport ma mieć formę mini artykułu naukowego, zawierającego wszystkie wymagane części: wstęp teoretyczny z przedstawieniem celu badania, dotychczasowymi badaniami w zakresie tematu (podstawowa literatura), uzasadnionymi hipotezami kierunkowymi (hipoteza/y mają być opatrzone przesłankami – argumentami za ich postawieniem, trzeba postawić przynajmniej 1 hipotezę), wynikami, dyskusją (pomijamy metodę badania – jest opisana dalej). Wszystkie zmienne z bazy danych mogą być podstawą stawianych pytań badawczych i hipotez. Równocześnie nie ma konieczności odnoszenia się do wszystkich zmiennych.

Polecana literatura (nie musi się koniecznie znaleźć w raporcie):

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151.

Bushman, B. J. (2016). Violent media and hostile appraisals: A meta‐analytic review. *Aggressive Behavior*, 42(6), 605-613.

Denson, T. F., Dixson, B. J., Tibubos, A. N., Zhang, E., Harmon-Jones, E., & Kasumovic, M. M. (2020). Violent video game play, gender, and trait aggression influence subjective fighting ability, perceptions of men's toughness, and anger facial recognition. *Computers in Human Behavior*, 104, 106175.

Kirsh, S. J., Mounts, J. R., & Olczak, P. V. (2006). Violent media consumption and the recognition of dynamic facial expressions. *Journal of Interpersonal Violence*, 21(5), 571-584.

Schönenberg, M., & Jusyte, A. (2014). Investigation of the hostile attribution bias toward ambiguous facial cues in antisocial violent offenders. *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience,* 264(1), 61-69.

Wilkowski, B. M., & Robinson, M. D. (2012). When aggressive individuals see the world more accurately: The case of perceptual sensitivity to subtle facial expressions of anger. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 38(4), 540-553.

Opis bazy i badania

Baza danych zawiera dane od 362 osób badanych (mężczyzn) zarejestrowanych w panelu badawczym Ariadna. Badanie powadzono z użyciem aplikacji Qualtrics. Badani najpierw wypełniali metryczkę (zmienne demograficzne), następnie odpowiadali na pytania odnośnie konfliktów z prawem i doświadczeń z grami komputerowymi. Następnie w rotowanej kolejności wypełniali kwestionariusz zachowań agresywnych (Aggression Quesstionnaire, Buss i Perry, 1992) i skalę cechy gniewu z kwestionariusza STAXI (Spielberger, 1999). Ostatnim zadaniem było rozpoznanie emocji na twarzach wyrażających mieszankę 2 emocji: (1) złości i radości, (2) lęku i radości, (3) złości i lęku. Każda z emocji prezentowana była w nasileniu 50% (np. 50% złości i 50% radości). Badani mieli za zadanie wskazać czy twarz wyraża radość, złość czy lęk. W bazie danych dostępne są sumy wskazań złości dla określonego typu morfy.

Baza danych zawiera następujące zmienne (kolejno w pliku; przy każdej zmiennej znajduje się etykieta z pytaniem i ewentualnie wartościami):

Zmienne identyfikujące i czas wypełniania:

IPAddress

Duration\_\_in\_seconds\_- czas wypełniania

ResponseId

Zmienne demograficzne:

Age

Sex

Education

Dane dotyczące historii konfliktów z prawem

Sentence

Prison

Dane dotyczące historii grania w gry komputerowe

Games\_ever

VGV\_ever

Names\_games

Violence

Session

Frequency

ForHowLong

Emocje w trakcie gry

Joy

Anger

Fear

Frustration

Excitement

Arousal

Calm

Fury

Content

Sadness

Identyfikacja z bohaterem

Concentration

Immersion

LooseTrackTime

Identification

Similar

Becoming

BeAlike

Wskaźniki zmiennych ilościowych

VGV\_min\_year – konsumpcja gier z przemocą (min/rok)

VGV\_index – VGV\_min przenożona przez zmienną „Violence”

VGV\_hours\_year – konsumpcja gier z przemocą )godziny/rok)

AQ\_Physic – Aggression Quessionaire Buss & Perry – skala agresji Fizycznej

AQ\_Verb - Aggression Quessionaire Buss & Perry – skala agresji Werbalnej

AQ\_Anger - Aggression Quessionaire Buss & Perry – skala Gniewu

AQ\_Host - Aggression Quessionaire Buss & Perry – skala wrogości

AQ\_all – średnia dla cłości Aggression Quastionnaire Buss & Perry

TA – STAXI (State-Trait Anger Expression Inventory) Spielbergera - cecha gniewu (średnia)

Suma wskazań radości, lęku i złości na twarzach wyrażających mieszankę uczuć

angry.a50\_f501 - suma wskazań złości na twarzy prezentującej 50% złości – 50% lęku

angry.a50\_h501 - suma wskazań złości na twarzy prezentującej 50% złości – 50% radości

angry.f50\_h501- suma wskazań złości na twarzy prezentującej 50% lęku – 50% radości