

Patologiczne cechy osobowości a czas poświęcany na wybrane aktywności internetowe w grupie osób dorosłych

Pathological Personality Traits and Time Spent on Selected Online Activities in a Group of Adults

Ewa Wojtyńkiewicz¹, Łukasz Cichocki^{2,3}, Tomasz Adaszak^{4,5}

¹ Wydział Psychologii, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

² Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza-Modrzewskiego, Klinika Psychiatrii

³ Ośrodek Edukacji, Badań i Rozwoju Szpitala Klinicznego im. J. Babińskiego w Krakowie

⁴ Telbridge sp. z o.o. sp. k. w Kielcach

⁵ ByteSpark w Toruniu

Summary

Aim. The study aimed to examine the relationships between pathological personality traits, as defined by the alternative DSM-5 model for personality disorder (Negative Affectivity, Detachment, Disinhibition, Antagonism, and Psychoticism), and the time spent on various online activities (gaming, online communities, pornography, online humor, online shopping, e-books, video streaming, live video streaming, podcasts, and online music).

Material and methods. The study included 224 participants (55.36% women) aged 18 to 59 years ($M = 29.86$; $SD = 9.09$). The *Personality Inventory for DSM-5* (PID-5) was used, along with a self-constructed questionnaire regarding the time spent on selected online activities.

Results. The findings indicated that men and women differ in the time spent on specific online activities, such as gaming, pornography, online shopping, and online music. Additionally, several weak to moderate positive correlations were observed between pathological personality traits and time spent on gaming, pornography, and online communities among men. Among women, weak to moderate positive correlations were particularly noted between pathological personality traits and time spent on online humor.

Conclusions. Our study suggests that men and women may be driven by different pathological personality traits when engaging in specific online activities. It also appears that various online activities may serve a regulatory function for different affective states associated with the configuration of specific personality traits.

Słowa kluczowe: patologiczne cechy osobowości, problematyczne używanie internetu, zaburzenie grania w gry

Keywords: pathological personality traits, problematic internet use, gaming disorder

Wprowadzenie

Zapoczątkowane w DSM-5 [1] i kontynuowane w ICD-11 [2] zmiany w obszarze diagnozowania zaburzeń osobowości ukazują, że dominującym podejściem przy określaniu nieadaptacyjnego funkcjonowania osobowości staje się podejście dymensjonalne. U podłoża ujęć dymensjonalnych leży założenie, że diagnoza kategorialna – mimo istotnych zalet – jest niewystarczająca dla opisu złożonych objawów zaburzeń osobowości, których skategoryzowanie do jednej jednostki klasyfikacyjnej jest nie do końca wykonalne i budzi zbyt dużo wątpliwości [3–5]. W modelach dymensjonalnych zakłada się, że istotą diagnozowania zaburzeń osobowości jest patologiczne nasilenie określonych wymiarów i cech osobowości [5]. W DSM-5 diagnozy zaburzeń osobowości można dokonać w systemie hybrydowym dymensjonalno-kategorialnym [1]. Dymensjonalna część obejmuje Kryterium A, dotyczące nieprawidłowości w funkcjonowaniu osobowości w obszarze tożsamości i kierowania sobą (intrapSYchiczna sfera Ja) oraz empatii i bliskości (sfera interpersonalna) [1, 6]. Kryterium B natomiast, nawiązując do modelu patologicznych cech osobowości [6], odnosi się do określenia nasilenia pięciu ogólnych czynników – cech-domen („Negatywny afekt”, „Izolacja”, „Psychotyzm”, „Antagonizm”, „Rozhamowanie”) i należących do nich 25 cech-aspektów. ICD-11 w swoim w pełni dymensjonalnym modelu diagnozowania zaburzeń osobowości podaje podobne wskazówki [2]. W kontekście niniejszego artykułu zaś ważne jest to, że jak dotąd przeprowadzono niewiele badań ukazujących związki między patologicznymi cechami osobowości a aktywnościami realizowanymi w świecie wirtualnym.

Rozwój nowych technologii i świata wirtualnego sprawia, że przy wielu codziennych czynnościach, takich jak: komunikacja, kontakty interpersonalne, edukacja, rozrywka, spędzanie wolnego czasu, obieg informacji, konieczne staje się korzystanie z internetu, przez co zwiększa się ilość czasu spędzanego online [7]. W związku z rosnącym zaangażowaniem społeczeństw w aktywności internetowe w ostatnich latach coraz więcej uwagi poświęca się uzależnieniom behawioralnym, takim jak zaburzenie grania w gry (*Internet Gaming Disorder* – IGD; *Gaming Disorder* – GD) czy problematyczne używanie internetu (*Problematic Internet Use* – PIU). Dzięki temu, że DSM-5 formalnie włączyło kategorię IGD do dalszych badań [1], a ICD-11 ustanowiło GD odrębną jednostką diagnostyczną [2], i w obu tych klasyfikacjach IGD/GD traktuje się analogicznie do uzależnienia od substancji psychoaktywnej, również o PIU myśli się jako o zachowaniu uzależniającym [8]. Zakłada się, że obraz kliniczny PIU uwzględnia: nadmierne korzystanie z internetu w celu zmniejszenia stresu i uzyskiwania przyjemności, nieudane próby kontrolowania korzystania z tego medium i negatywne konsekwencje psychospołeczne [8, 9], a także objawy odstawienne i zmianę tolerancji [1]. Warto zaznaczyć, że PIU jest obszernym zjawiskiem, które obejmuje wiele różnorodnych form aktywności, takich jak granie w gry, zakupy online, hazard online czy korzystanie z mediów społecznościowych [7]. Globalna częstość występowania PIU wynosi około 14,22%, podczas gdy częstość występowania uzależnienia od smartfonów, mediów społecznościowych, cyberseksu oraz gier wynosi – odpowiednio – 26,99%, 17,42%, 8,23% oraz 6,04% [10]. Brakuje badań,

które ukazywałyby zaangażowanie w inne aktywności internetowe, takie jak humor online czy streaming video.

Jedna z ostatnich metaanaliz [11], obejmująca m.in. adaptacyjne i patologiczne cechy osobowości i ich związki z używaniem internetu, wskazuje, że najbardziej stabilnymi empirycznie predyktorami dla PIU są „Negatywny afekt” oraz „Impulsywność”. Niemniej badania przeprowadzone przez Gervasi i wsp. [12] ukazują, że wszystkie pięć cech-domen z modelu zaburzeń osobowości w DSM-5 wiąże się z uzależnieniem od internetu (*Internet Addiction – IA*), a predyktorami dla symptomów IA są z kolei „Negatywny afekt”, „Rozhamowanie” i „Psychotyzm”. Nieadaptacyjne używanie internetu wykazuje związki także z niezwykle sposobem myślenia [13], większą wrogością, agresją wobec innych i antagonistycznymi zachowaniami [14, 15]. Poza tym badacze podkreślają, że nadmiarowe używanie internetu pozytywnie łączy się z kształtującymi się zaburzeniami osobowości [16]. Laconi i wsp. [17] ujawnili, że predyktorami dla PIU są cechy osobowości unikającej, narcystycznej, histrionicznej i antyspołecznej, natomiast cechy osobowości *borderline* pozytywnie korelują z PIU.

W naszych badaniach chcieliśmy się skupić również na możliwie różnorodnych aktywnościach podejmowanych w internecie. Wychodząc z założenia, że miarą zaangażowania w daną aktywność internetową jest czas na nią poświęcany, wyróżniliśmy 10 takich aktywności z zamiarem sprawdzenia ich powiązań z patologicznymi cechami osobowości (zarówno cechami-domenami, jak i cechami-aspektami) ujętymi w Kryterium B w DSM-5. Według naszej wiedzy nie przeprowadzono dotychczas takich badań. Ze względu na ich eksploracyjny charakter nie zdecydowaliśmy się na postawienie hipotez kierunkowych odnośnie do związków między patologicznymi cechami osobowości a wybranymi aktywnościami online.

Material

W badaniu przeprowadzonym metodą papier-ołówek wzięły udział 224 osoby (55,36% kobiet) w wieku od 18 do 59 lat ($M = 29,86$ lat; $SD = 9,09$ lat). W tabeli 1 zaprezentowano charakterystykę osób badanych z uwzględnieniem płci, wieku, wykształcenia, stanu cywilnego i miejsca zamieszkania.

Tabela 1. Charakterystyka badanej grupy

Wyszczególnienie	Kobiety (n = 124)	Mężczyźni (n = 100)	Ogółem (N = 224)
Wiek M(SD)	27,75(7,32)	29,76(10,23)	29,86(9,09)
Wykształcenie n(%)			
Podstawowe	2(0,89)	1(0,45)	3(1,34)
Zawodowe	3(1,34)	7(3,12)	10(4,46)
Średnie	55(24,55)	46(20,54)	101(45,09)
Wyższe	64(28,57)	46(20,54)	110(49,11)
Stan cywilny n(%)			
Brak związku	43(19,20)	54(24,11)	97(43,31)

dalszy ciąg tabeli na następnej stronie

Związek nieformalny	49(21,87)	29(12,95)	78(34,82)
Związek małżeński	32(14,28)	17(7,59)	49(21,87)
Miejsce zamieszkania n(%)			
Wieś	30(13,39)	16(7,14)	46(20,53)
Miasto 20–100 tys.	22(9,82)	22(9,82)	44(19,64)
Miasto 100–250 tys.	35(15,63)	20(8,93)	55(24,56)
Miasto powyżej 250 tys.	37(16,52)	42(18,75)	79(35,27)

Metody

Inwentarz osobowości PID-5

Kwestionariusz autorstwa Kruegera i wsp. [18], w polskiej adaptacji Rowińskiego i wsp. [19], został stworzony do pomiaru ujętych w DSM-5 patologicznych cech osobowości. Służy on do określenia nasilenia pięciu cech-domen („Negatywny afekt”, „Izolacja”, „Antagonizm”, „Rozhamowanie” i „Psychotyzm”) oraz składających się na nie 25 cech-aspektów. Narzędzie zawiera 220 stwierdzeń, do których osoba badana ustosunkowuje się na czterostopniowej skali Likerta, gdzie 0 oznacza, że dane stwierdzenie jest „Zdecydowanie nieprawdziwe lub bardzo często nieprawdziwe”, a 3, że jest „Zdecydowanie prawdziwe lub bardzo często prawdziwe”.

Wskaźniki alfa Cronbacha w badaniach własnych dla narzędzia wyniosły od 0,86 dla „Rozhamowania” do 0,95 dla „Negatywnego afektu”.

Ankieta dotycząca aktywności internetowych

Ankieta dotycząca aktywności internetowych została stworzona na potrzeby tego badania w celu określenia ilości czasu poświęcanego na poszczególne aktywności internetowe przez osoby badane w ciągu tygodnia. Na podstawie zawartych w literaturze przedmiotu klasyfikacji różnych aktywności internetowych stworzono listę tych 10 najczęściej kategoryzowanych, a były to: (1) gry, (2) społeczności online, (3) pornografia, (4) humor online, (5) zakupy online, (6) książki elektroniczne, (7) streaming video, (8) streaming video live, (9) podcasty, (10) muzyka online. Każda z wymienionych aktywności była w ankiecie skierowanej do osób badanych jasno zdefiniowana. Osoby badane oszacowywały czas przeznaczany na poszczególne aktywności przez podanie liczby minut zarówno w dni powszednie, jak i – osobno – dni weekendowe. Na potrzeby analiz statystycznych czas ten był sumowany tygodniowo. W ankiecie poinformowano osoby badane o możliwości sprawdzenia czasu spędzanego na poszczególnych aktywnościach w specjalnych aplikacjach mierzących np. poziom cyfrowego dobrostanu.

Wyniki

Ze względu na brak rozkładu normalnego w zakresie wszystkich aktywności internetowych zdecydowano się na obliczenia z wykorzystaniem testów nieparametrycznych. W tabeli 2 zaprezentowano łączny czas poświęcany na poszczególne aktywności internetowe, z uwzględnieniem płci oraz zaznaczeniem istotnych różnic między kobietami a mężczyznami w zakresie danych aktywności. Jak wskazały analizy różnic międzygrupowych przeprowadzone z użyciem testu *U* Manna-Whitneya, kobiety poświęcają mniej czasu na gry, oglądanie pornografii oraz słuchanie muzyki online niż mężczyźni, natomiast więcej czasu od nich spędzają na zakupach online. Ponadto aby zweryfikować ewentualne znaczenie zmiennych socjodemograficznych (płeć, wiek, wykształcenie, stan cywilny, miejsce zamieszkania) dla wariacji zmiennej zależnej, przeprowadzono hierarchiczne analizy regresji dla każdej z aktywności internetowych. Tą drogą ustalono, że zwłaszcza płeć jest istotną zmienną socjodemograficzną, która powinna być brana pod uwagę wspólnie z cechami osobowościowymi.

W związku z istotnymi różnicami w zakresie czasu poświęcanego na konkretne aktywności internetowe oraz wynikami szeregu hierarchicznych analiz regresji, ale też pamiętając o specyfice poszczególnych aktywności online, dalsze analizy korelacyjne postanowiono przeprowadzić z uwzględnieniem podziału na płeć.

Tabela 2. Średni czas w godzinach poświęcany tygodniowo na aktywności internetowe przez kobiety i mężczyzn oraz wyniki analizy różnic między nimi

Zmienna	Średni czas w godzinach tygodniowo			Wyniki analizy różnic między grupami	
	Kobiety <i>n</i> = 124	Mężczyźni <i>n</i> = 100	Ogółem <i>N</i> = 224	<i>U</i>	<i>Z</i>
Gry video	4:53	10:35	7:26	3353,50***	5,90***
Spoleczności online	9:01	7:38	8:24	5331,50	-1,80
Pornografia	0:20	1:26	0:49	3556,00***	5,48***
Humor online	7:12	7:27	7:19	5680,50	1,08
Zakupy online	3:10	1:40	2:29	4465,50**	-3,60**
Książki elektroniczne	1:49	1:56	1:52	6030,50	0,35
Streaming video	8:48	9:43	9:02	5728,50	0,98
Streaming video live	4:05	2:59	3:06	5725,00	-0,98
Podcasty	2:34	1:46	2:13	6002,00	-0,41
Muzyka online	12:37	19:05	4:53	4896,50**	2,70**

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

Wyniki analiz korelacyjnych między patologicznymi cechami osobowości (cechami-domenami i cechami-aspektami) a czasem poświęcanym na poszczególne

aktywności internetowe przedstawiają tabele 3–7. Z racji ograniczeń co do objętości artykułu raportujemy poniżej wyniki dotyczące cech-domen, a jedynie wzmiankujemy o korelacjach odnoszących się do cech-aspektów.

Jak wskazuje tabela 3, u mężczyzn „Negatywny afekt” i jego cechy-aspekty pozytywnie korelują z czasem poświęcanym na trzy aktywności internetowe: gry („Negatywny afekt”: $R = 0,27$; $p > 0,001$ oraz cechy-aspekty: „Niepokój”, „Perseweracja”, „Depresyjność”, „Podejrzliwość”, „Ograniczona emocjonalność”), społeczności online („Negatywny afekt”: $R = 0,25$; $p > 0,05$ oraz cechy-aspekty: „Niepokój”, „Perseweracja”, „Labilność emocjonalna”) oraz pornografię („Negatywny afekt”: $R = 0,26$; $p > 0,01$ oraz cechy-aspekty: „Niepokój”, „Depresyjność”, „Podejrzliwość”, „Labilność emocjonalna”).

Co ciekawe, w wypadku kobiet „Negatywny afekt” ($R = 0,32$; $p > 0,001$) i większość jego cech aspektowych („Niepokój”, „Lęk separacyjny”, „Submisyjność”, „Perseweracja”, „Depresyjność”, „Ograniczona emocjonalność”) dodatnio korelował z czasem poświęcanym na humor online. U mężczyzn wyłącznie jedna cecha aspektowa – „Podejrzliwość” – dodatnio korelowała z czasem poświęcanym na humor online. Pozostałe korelacje w grupie kobiet dotyczyły pojedynczych cech aspektowych „Negatywnego afektu” oraz czasu poświęcanego na gry, pornografię oraz książki elektroniczne.

Jeśli chodzi o cechę-domenę „Izolacja” (tab. 4) i jej cech aspektowe, u mężczyzn zaobserwowano dodatnie związki z czasem poświęcanym na gry („Izolacja”: $R = 0,28$; $p > 0,01$ oraz cechy-aspekty: „Depresyjność”, „Wycofanie”, „Podejrzliwość”, „Anhedonia”) oraz pornografię („Izolacja”: $R = 0,27$; $p > 0,01$ oraz cechy-aspekty: „Depresyjność”, „Podejrzliwość”, „Labilność emocjonalna”). U kobiet z kolei cecha-domena „Izolacja” ($R = 0,21$; $p > 0,05$) i jedna jej cecha aspektowa – „Depresyjność” – pozytywnie korelują z czasem poświęcanym na gry. Pomimo braku korelacji z cechę-domeną „Izolacja” zaobserwowano związki jej cech-aspektowych z czasem poświęcanym na społeczności online: u mężczyzn dodatni z „Labilnością emocjonalną”, a u kobiet ujemny z „Wycofaniem”.

Tabela 3. Średnie i odchylenia standardowe dla cechy–domeny „Negatywny afekt” i jej cech–aspektów oraz korelacje między cechą–domeną „Negatywny afekt” i jej cechami–aspektami a aktywnościami internetowymi u kobiet i mężczyzn

	Płeć	Negatywny afekt	Niepokój	Lęk separacyjny	Submisyjność	Persewercja	Depresyjność	Podrażliwość	Labilność emocjonalna	Ograniczona emocjonalność	Wrogość
		M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)	M(SD)
Zmienna	Kobiety	1,33(0,51)	1,73(0,87)	1,29(0,75)	1,25(0,78)	1,15(0,58)	1,14(0,74)	1,06(0,64)	1,64(0,76)	1,87(0,64)	1,34(0,58)
	Mężczyźni	1,11(0,55)	1,23(0,87)	0,87(0,76)	1,07(0,81)	1,18(0,65)	1,10(0,86)	1,01(0,67)	1,14(0,85)	1,24(0,62)	1,27(0,55)
		R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
Gry wideo	Kobiety	0,17	0,19*	0,06	0,10	0,04	0,19*	0,14	0,22*	0,05	0,15
	Mężczyźni	0,27**	0,22*	0,06	0,16	0,31**	0,34***	0,24*	0,12	0,20*	0,12
Społeczności online	Kobiety	–0,07	–0,01	–0,01	–0,10	–0,09	–0,09	0,08	–0,15	–0,07	–0,15
	Mężczyźni	0,25*	0,23*	0,14	0,08	0,25*	0,18	0,06	0,37***	–0,18	0,11
Pornografia	Kobiety	0,12	0,02	0,09	0,20*	0,15	0,09	0,03	0,04	0,05	0,07
	Mężczyźni	0,26**	0,25*	0,02	0,12	0,12	0,28**	0,22*	0,23*	0,02	0,27**

dalszy ciąg tabeli na następnej stronie

Humor online	Kobiety	0,32***	0,28**	0,30***	0,30***	0,23*	0,18*	0,17	0,03	0,21*	0,12
	Mężczyźni	0,11	0,10	0,04	-0,05	0,06	0,05	0,24*	0,19	-0,16	0,14
Zakupy online	Kobiety	-0,04	0,02	0,03	-0,04	-0,05	-0,04	-0,04	0,02	-0,02	-0,04
	Mężczyźni	0,06	0,09	0,04	-0,11	0,01	-0,01	0,23*	0,12	0,03	0,04
Książki elektroniczne	Kobiety	-0,15	-0,09	-0,18	0,01	0,03	-0,09	-0,19*	0,03	-0,19*	-0,16
	Mężczyźni	-0,11	-0,08	0,01	-0,18	-0,06	-0,08	-0,05	-0,15	0,09	-0,01
Streaming video	Kobiety	-0,01	0,03	0,05	-0,03	0,08	-0,12	-0,09	0,16	0,01	0,10
	Mężczyźni	0,27	0,07	-0,05	0,17	0,16	0,16	0,23*	0,07	0,07	-0,03
Streaming video live	Kobiety	-0,08	-0,07	-0,05	-0,08	-0,08	-0,10	-0,02	0,12	-0,07	0,02
	Mężczyźni	0,10	0,08	0,18	0,02	0,04	0,02	0,21*	-0,01	-0,04	0,10
Podcasty	Kobiety	-0,07	-0,04	-0,18*	0,03	0,02	-0,07	-0,17	-0,03	0,01	-0,13
	Mężczyźni	0,06	-0,00	0,04	0,21*	0,02	0,07	0,05	-0,05	-0,08	-0,03
Muzyka online	Kobiety	0,04	0,01	-0,07	0,17	0,11	0,12	-0,08	0,03	-0,01	-0,15
	Mężczyźni	0,02	-0,08	0,11	-0,08	0,06	-0,02	0,04	0,10	0,02	-0,06

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

Tabela 4. Średnie i odchylenia standardowe dla cechy-domeny „Izolacja” i jej cech-aspektów oraz korelacje między cechą-domena „Izolacja” i jej cechami-aspektami a aktywnościami internetowymi u kobiet i mężczyzn

Zmienna	Płeć	Izolacja	Depresyjność	Wycofanie	Podjeirliwość	Unikanie bliskości	Anhedonia	Labilność emocjonalna
		<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>
	Kobiety	1,01(0,53)	1,15(0,74)	1,21(0,82)	1,06(0,64)	0,77(0,75)	1,00(0,66)	1,64(0,76)
	Mężczyźni	1,07(0,50)	1,10(0,86)	1,25(0,74)	1,01(0,67)	0,74(0,79)	1,11(0,62)	1,14(0,85)
		<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>
Gry wideo	Kobiety	0,21*	0,19*	0,14	0,14	0,07	0,16	0,05
	Mężczyźni	0,28**	0,34*	0,22*	0,24*	-0,02	0,20*	0,12
Społeczności online	Kobiety	-0,12	-0,09	-0,30***	0,08	-0,04	-0,16	-0,07
	Mężczyźni	0,08	0,18	-0,01	0,06	0,04	0,09	0,37***
Pornografia	Kobiety	-0,01	0,09	0,03	0,03	-0,11	0,04	0,05
	Mężczyźni	0,27**	0,28**	0,19	0,22*	0,12	0,17	0,23*
Humor online	Kobiety	0,08	0,18**	0,09	0,17	0,03	-0,04	0,21*
	Mężczyźni	0,06	0,05	-0,07	0,24*	-0,05	0,13	0,19
Zakupy online	Kobiety	0,02	-0,04	0,03	-0,04	0,07	-0,08	-0,02
	Mężczyźni	0,04	-0,01	0,07	0,23*	0,04	-0,08	0,12
Książki elektroniczne	Kobiety	-0,08	-0,09	0,01	-0,19*	0,02	-0,05	-0,19*
	Mężczyźni	-0,03	-0,08	0,03	-0,05	-0,09	0,03	-0,15
Streaming video	Kobiety	-0,03	-0,12	-0,01	-0,09	-0,01	-0,04	0,01
	Mężczyźni	0,17	0,16	0,05	0,23*	0,15	0,12	0,07
Streaming video live	Kobiety	0,03	-0,10	-0,02	-0,02	0,09	0,01	-0,07
	Mężczyźni	0,03	0,02	-0,07	0,21*	-0,04	0,09	-0,01
Podcasty	Kobiety	-0,09	-0,07	-0,06	-0,17	0,04	-0,08	-0,01
	Mężczyźni	0,07	0,07	0,03	0,05	-0,03	0,18	-0,05
Muzyka online	Kobiety	0,01	0,12	0,01	-0,08	0,02	0,01	-0,01
	Mężczyźni	0,02	-0,02	-0,01	0,04	0,06	-0,01	0,10

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

Cecha-domena „Rozhamowanie” i/lub jej cechy-aspekty (tab. 5) u mężczyzn dodatkowo korelowały z czasem poświęcanym na gry („Rozhamowanie”: $R = 0,24$; $p > 0,05$ oraz cechy-aspekty: „Impulsywność”, „Podatność na rozpraszanie uwagi”, „Nieodpowiedzialność”), pornografię („Rozhamowanie”: $R = 0,31$; $p > 0,01$ oraz cechy-aspekty: „Podatność na rozpraszanie uwagi”, „Nieodpowiedzialność”) oraz społeczności online („Impulsywność”). U kobiet z kolei cecha-domena „Rozhamowanie”

i jej cechy-aspekty korelowały ujemnie z czasem poświęcany na społeczności online („Rozhamowanie”: $R = -0,18$; $p > 0,05$ oraz cecha-aspekt: „Podatność na rozpraszenie uwagi”), a dodatnio z czasem poświęcany na pornografię („Rozhamowanie”: $R = 0,18$; $p > 0,05$ oraz cecha-aspekt: „Impulsywność”), na humor online i gry („Rozhamowanie”: $R = 0,26$; $p > 0,01$ oraz cechy-aspekty: „Impulsywność”, „Podatność na rozpraszenie uwagi”, „Sztyny perfekcjonizm”, „Nieodpowiedzialność”) oraz na podcasty („Rozhamowanie”: $R = 0,22$; $p > 0,05$ oraz cecha-aspekt: „Nieodpowiedzialność”).

W wypadku cechy-domeny „Antagonizm” i jej cech aspektowych (tab. 6) u mężczyzn zaobserwowano związki przede wszystkim z czasem poświęcany na pornografię („Antagonizm”: $R = 0,32$; $p > 0,01$ oraz cechy-aspekty: „Wielkościowość”, „Poszukiwanie uwagi”, „Niewrażliwość”, „Wrogość”, „Skłonność do oszukiwania”). Ponadto dwie cechy aspektowe „Antagonizmu” dodatnio korelowały w grupie mężczyzn z czasem poświęcany na gry: „Niewrażliwość” oraz „Skłonność do oszukiwania”. Wśród kobiet zaobserwowano tylko dodatnią korelację między „Antagonizmem” ($R = 0,25$; $p > 0,05$) i jego dwiema cechami aspektowymi („Skłonność do manipulacji” oraz „Skłonność do oszukiwania”) a czasem poświęcany na humor online.

Tabela 5. Średnie i odchylenia standardowe dla cechy-domeny „Rozhamowanie” i jej cech-aspektów oraz korelacje między cechą-domeną „Rozhamowanie” i jej cechami-aspektami a aktywnościami internetowymi u kobiet i mężczyzn

Zmienna	Płeć	Rozhamowanie	Impulsywność	Podatność na rozpraszenie uwagi	Skłonność do nadmiernego ryzyka	Sztyny perfekcjonizm	Nieodpowiedzialność
		<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>
		<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>
	Kobiety	0,95(0,46)	1,00(0,69)	1,27(0,67)	0,83(0,67)	1,38(0,64)	0,71(0,46)
	Mężczyźni	0,97(0,47)	0,94(0,66)	1,09(0,72)	1,12(0,62)	1,25(0,71)	0,73(0,58)
		<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>
Gry wideo	Kobiety	0,08	0,10	0,01	0,09	0,01	0,05
	Mężczyźni	0,24*	0,22*	0,23*	-0,05	0,10	0,27*
Społeczności online	Kobiety	-0,18*	-0,14	-0,21*	0,03	>0,01	-0,08
	Mężczyźni	0,19	0,30**	0,14	0,04	0,14	0,06
Pornografia	Kobiety	0,18*	0,19*	0,10	0,12	0,09	>-0,01
	Mężczyźni	0,31**	0,15	0,33***	0,12	-0,18	0,36***
Humor online	Kobiety	0,26**	0,23**	0,20*	0,07	0,18*	0,23**
	Mężczyźni	0,19	0,19	0,19	0,08	0,15	0,17

dalszy ciąg tabeli na następnej stronie

Zakupy online	Kobiety	0,02	-0,01	-0,06	0,13	-0,06	0,07
	Mężczyźni	0,11	0,07	0,10	0,18	0,21*	-0,06
Książki elektroniczne	Kobiety	0,12	0,08	0,10	0,09	-0,18	0,02
	Mężczyźni	0,01	>0,01	>0,01	0,06	-0,08	-0,06
Streaming video	Kobiety	0,04	0,01	0,15	-0,10	0,13	0,15
	Mężczyźni	0,02	0,15	0,02	-0,05	0,18	-0,12
Streaming video live	Kobiety	-0,10	-0,02	-0,17	-0,05	0,05	-0,01
	Mężczyźni	0,01	0,15	0,01	-0,09	0,05	-0,01
Podcasty	Kobiety	0,22*	0,17	0,14	0,12	-0,15	0,21*
	Mężczyźni	-0,01	-0,12	0,12	-0,06	-0,23*	-0,01
Muzyka online	Kobiety	0,14	0,17	0,08	0,10	-0,02	0,11
	Mężczyźni	0,12	0,22*	-0,01	0,16	0,03	-0,02

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

Tabela 6. Średnie i odchylenia standardowe dla cechy-domeny „Antagonizm” i jej cech-aspektów oraz korelacje między cechą-domeną „Antagonizm” i jej cechami-aspektami a aktywnościami internetowymi u kobiet i mężczyzn

Zmienna	Płeć	Antagonizm	Wielkościowość	Poszukiwanie uwagi	Niewrażliwość	Wrogość	Skłonność do manipulacji	Skłonność do oszukiwania
		<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>
		<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>
	Kobiety	0,82(0,42)	0,67(0,57)	0,89(0,73)	0,35(0,40)	1,34(0,58)	0,88(0,74)	0,81(0,62)
	Mężczyźni	0,96(0,46)	0,92(0,73)	0,93(0,69)	0,68(0,52)	1,27(0,55)	0,97(0,72)	0,99(0,68)
		<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>
Gry	Kobiety	0,13	0,03	-0,05	0,06	0,15	0,11	0,17
	Mężczyźni	-0,07	-0,06	0,10	0,20*	0,12	-0,06	0,31**
Społeczności online	Kobiety	-0,02	0,04	0,14	-0,12	-0,15	-0,02	-0,06
	Mężczyźni	0,14	-0,16	-0,03	-0,05	0,11	-0,09	0,05
Pornografia	Kobiety	0,14	0,03	-0,02	0,08	0,07	0,18*	0,17
	Mężczyźni	0,32**	0,20*	0,25*	0,21*	0,27**	0,14	0,29**
Humor online	Kobiety	0,25*	0,05	0,16	0,01	0,12	0,30***	0,42***
	Mężczyźni	0,09	0,10	0,16	0,02	0,14	0,09	0,11

dalszy ciąg tabeli na następnej stronie

Zakupy online	Kobiety	0,12	0,12	0,12	0,04	-0,04	0,15	0,10
	Mężczyźni	0,03	0,07	-0,01	-0,10	0,04	0,01	-0,01
Książki elektroniczne	Kobiety	-0,08	-0,03	-0,02	-0,03	-0,16	-0,04	-0,01
	Mężczyźni	-0,14	0,07	-0,06	-0,05	-0,01	0,04	-0,10
Streaming video	Kobiety	0,15	0,07	0,09	0,10	0,10	0,18*	0,17
	Mężczyźni	0,12	>0,01	>0,01	-0,07	-0,03	-0,09	0,08
Streaming video live	Kobiety	0,09	0,12	0,04	0,07	0,02	0,13	>0,01
	Mężczyźni	0,07	0,04	0,07	0,07	0,10	0,03	0,01
Podcasty	Kobiety	0,07	0,13	0,14	>0,01	-0,13	0,10	0,09
	Mężczyźni	0,07	0,07	0,03	0,05	-0,03	0,18	-0,05
Muzyka online	Kobiety	0,08	0,08	0,12	0,01	-0,15	0,11	0,18*
	Mężczyźni	-0,05	0,02	-0,04	-0,09	-0,06	0,01	>0,01

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

Dla „Psychotyzmu” i jego cech-aspektów (tab. 7) zaobserwowano w grupie mężczyzn związki z czasem poświęcanym na gry („Psychotyzm”: $R = 0,34$; $p > 0,001$ oraz cechy-aspekty: „Ekscentryczność”, „Nietypowe przekonania i doświadczenia”, „Dysregulacja poznawcza i percepcyjna”), pornografię („Psychotyzm”: $R = 0,35$; $p > 0,001$ oraz cechy-aspekty: „Ekscentryczność”, „Nietypowe przekonania i doświadczenia”, „Dysregulacja poznawcza i percepcyjna”), humor online („Psychotyzm”: $R = 0,20$; $p > 0,05$ oraz cechy-aspekty: „Nietypowe przekonania i doświadczenia”, „Dysregulacja poznawcza i percepcyjna”) oraz zakupy online („Psychotyzm”: $R = 0,26$; $p > 0,01$) i książki elektroniczne („Psychotyzm”: $R = -0,21$; $p > 0,05$). W grupie kobiet natomiast istotne okazały się wyłącznie dodatnie związki „Psychotyzmu” ($R = 0,24$; $p > 0,01$) i „Ekscentryczności” z czasem poświęcanym na gry oraz ujemne „Psychotyzmu” ($R = -0,19$; $p > 0,05$) i „Ekscentryczności” z czasem poświęcanym na społeczności online.

Dyskusja

Eksploracyjny charakter prezentowanego badania obejmował próbę odpowiedzi na pytanie, czy – i jeśli tak, to w jaki sposób – patologiczne cechy osobowości wiążą się z czasem poświęcanym na wybrane aktywności podejmowane w internecie. Rezultaty naszych badań pozwoliły na ustalenie wielu związków o słabej lub umiarkowanej sile, odmiennych – co istotne – dla mężczyzn i kobiet.

W wypadku mężczyzn patologiczne cechy osobowości najczęściej korelowały z czasem poświęcanym na trzy aktywności internetowe: gry, społeczności online oraz oglądanie pornografii. Wyższe nasilenie u mężczyzn takich cech osobowości, jak „Negatywny afekt” (w tym: „Depresyjność”, „Niepokój”, „Perseweracja”, „Podejrzliwość”, „Ograniczona emocjonalność”) oraz „Izolacja” (w tym: „Depresyjność”, „Wycofanie”,

„Anhedonia”, „Podejrzliwość”) wiąże się ze zwiększeniem czasu poświęcanego na gry. Biorąc pod uwagę wyżej wymienione cechy, wydaje się, że granie w gry może stanowić narzędzie regulowania trudnych emocji. Znajduje to potwierdzenie w badaniach, w których podkreśla się, że „Dysregulacja emocjonalna” odgrywa ważną rolę w problematycznym korzystaniu z gier, zwłaszcza u osób z trudnościami w kontrolowaniu emocji przez uruchomienie mechanizmu ich tłumienia [20]. Niektórzy badacze wskazują [21], że w szczególności u mężczyzn niższy poziom regulacji emocjonalnej może być predyktorem dla IGD. Jednocześnie młodzi dorośli z IGD, oprócz niższego poziomu regulacji emocjonalnej, charakteryzują się także wyższym

Tabela 7. Średnie i odchylenia standardowe dla cechy-domeny „Psychotyzm” i jej cech-aspektów oraz korelacje między cechą-domeną „Psychotyzm” i jej cechami-aspektami a aktywnościami internetowymi u kobiet i mężczyzn

	Płeć	Psychotyzm	Ekscentryczność	Nietypowe przekonania i doświadczenia	Dysregulacja poznawcza i percepcyjna
Zmienna		<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>	<i>M(SD)</i>
	Kobiety	0,89(0,54)	1,19(0,78)	0,79(0,61)	0,69(0,55)
	Mężczyźni	0,98(0,54)	1,47(0,75)	0,84(0,62)	0,62(0,57)
		<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>	<i>R</i>
Gry wideo	Kobiety	0,24**	0,27**	0,11	0,17
	Mężczyźni	0,34***	0,30**	0,31**	0,24*
Społeczności online	Kobiety	-0,19*	-0,25**	-0,07	-0,11
	Mężczyźni	0,14	0,15	-0,03	0,17
Pornografia	Kobiety	0,14	0,10	0,07	0,23*
	Mężczyźni	0,35***	0,33***	0,23*	0,26**
Humor online	Kobiety	0,19*	0,06	0,16	0,29**
	Mężczyźni	0,20*	0,10	0,25**	0,21*
Zakupy online	Kobiety	0,03	>-0,01	0,03	0,05
	Mężczyźni	0,18	0,03	0,26**	0,18
Książki elektroniczne	Kobiety	>0,01	0,02	-0,05	0,04
	Mężczyźni	-0,07	0,03	-0,06	-0,21*
Streaming video	Kobiety	0,06	0,07	-0,01	0,04
	Mężczyźni	0,08	0,01	0,01	0,11
Streaming video live	Kobiety	0,04	>-0,01	0,10	-0,01
	Mężczyźni	-0,01	-0,09	0,05	0,05
Podcasty	Kobiety	0,09	0,08	0,08	0,06
	Mężczyźni	-0,08	-0,06	-0,12	-0,03

dalszy ciąg tabeli na następnej stronie

Muzyka online	Kobiety	0,06	-0,03	0,04	0,14
	Mężczyźni	0,10	0,09	0,09	0,09

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

nasileniem objawów depresyjnych oraz wrogości [22]. Związki między zaburzeniami depresyjnymi i lękowymi a IGD raportowane były w literaturze wielokrotnie [23–28].

Zastanawiające z kolei są w grupie mężczyzn związki między wyższym nasileniem „Negatywnego afektu” („Labilność emocjonalna”, „Niepokój”, „Perseweracja”) oraz „Izolacji” („Labilność emocjonalna”) a zwiększonym czasem poświęcanym na społeczności online, zwłaszcza z tego względu, że podobnych zależności nie zaobserwowano u kobiet, u których – wręcz przeciwnie – jeśli pojawiły się korelacje, to o znaku ujemnym (np. „Izolacja”). Oznacza to, że o ile kobiety poświęcają więcej czasu na społeczności online (choć nie ma istotnych różnic międzypłciowych; patrz: tab. 2) i wydaje się, że służą im one do pozytywnych celów (np. podtrzymywania kontaktów z innymi), o tyle mężczyźni korzystają z nich motywowani raczej negatywnymi emocjami. W literaturze przedmiotu podkreśla się, że związki między psychologicznymi czynnikami, w tym dobrostanem psychologicznym, poczuciem własnej wartości czy objawami depresyjnymi, a korzystaniem z sieci społecznościowych pozostają nieuchwytnie i niejednoznaczne [29, 30], również w badaniach eksperymentalnych [31]. Niemniej osoby, u których zaobserwowano problematyczne korzystanie z sieci społecznościowych, charakteryzują się wyższym poziomem neurotyczności, są bardziej niestabilne emocjonalnie i drażliwe [32].

Oglądanie pornografii jest tą aktywnością online u mężczyzn, wobec której zaobserwowano najwięcej związków ze wszystkimi patologicznymi cechami-domenami oraz przeważającą częścią cech-aspektów do nich należących. Z jednej strony liczne powiązania z „Negatywnym afektem” oraz „Izolacją” po raz kolejny ukazują obraz mężczyzny, który być może traktuje tę czynność jako sposób regulowania nieprzyjemnych stanów emocjonalnych związanych z labilnością emocjonalną, depresyjnością czy niepokojem. Jednocześnie jest bardzo prawdopodobne, że korzystanie z pornografii online może nasilać te nieprzyjemne stany emocjonalne. Z drugiej strony, biorąc pod uwagę liczne związki „Antagonizmu” oraz „Psychotyzmu” z czasem poświęcanym na pornografię online, ujawnia się obraz mężczyzny z bardziej nasilonymi cechami wielkościowości, wrogości, niewrażliwości, ze skłonnością do oszukiwania, który – być może – spełnia za pomocą internetu swoje nietypowe, nieadekwatne i niemożliwe do zrealizowania w świecie rzeczywistym fantazje seksualne, przypuszczalnie również o charakterze agresywnym. Jak wskazują badania [33], płć męska oraz cechy psychopatyczne przewidują częstsze występowanie fantazji seksualnych związanych z agresją. Ponadto narcyzm i wyższościowe przekonania o własnych umiejętnościach seksualnych są charakterystycznymi dla mężczyzn czynnikami zwiększającymi częstość korzystania z pornografii online [34].

W grupie kobiet, co znaczące, zaobserwowano znacznie mniej korelacji między patologicznymi cechami osobowości a czasem poświęcanym na poszczególne

aktywności internetowe. To, co przykuwa uwagę, to – mimo braku różnic między kobietami a mężczyznami, jeśli chodzi o czas poświęcany na tę aktywność internetową – liczne związki między „Negatywnym afektem”, „Izolacją”, „Rozhamowaniem” i „Antagonizmem” (oraz ich cechami-aspektami) a humorem online. Obraz kobiety poświęcającej czas na humor online obejmuje z jednej strony takie cechy, jak m.in. „Niepokój”, „Depresyjność”, „Lęk separacyjny”, „Submisyjność”, „Labilność emocjonalna”, a z drugiej strony – „Impulsywność”, „Nieodpowiedzialność”, „Skłonność do manipulacji” czy „Skłonność do oszukiwania”. Badacze zgodnie podkreślają, że internet stał się nieograniczoną przestrzenią dla wyrażania humoru (w tym tzw. czarnego humoru), a motywacje osób angażujących się w taki humor nie są jasne i zrozumiałe, chociażby ze względu na niewielką liczbę badań [35]. Jednocześnie istnieją pojedyncze doniesienia [35, 36] łączące wyższe nasilenie makiawelizmu, narcyzmu, psychopatii i sadyzmu (*Dark Tetrad*) z angażowaniem się w czarny humor w internecie (co koresponduje z uzyskanymi w naszym badaniu związkami między „Rozhamowaniem” i „Antagonizmem” a humorem online). Ponadto badania dowodzą, że agresywny styl humoru może być związany – zwłaszcza w przypadku kobiet – z niższym wsparciem społecznym, co być może wyjaśniałoby otrzymane w opisywanym tu badaniu korelacje między „Izolacją” i „Negatywnym afektem” a większym zaangażowaniem w humor online [37]. Zagadnienie nasilenia tak wielu patologicznych cech osobowości w zależności od ilości czasu poświęcanego na humor online u kobiet wymaga z pewnością dalszych badań. Zastanawiające jest, w jakim stopniu zaobserwowane w niniejszym badaniu związki można tłumaczyć w odniesieniu do społecznego obrazu kobiety we współczesnym świecie jako obciążonej oczekiwaniami, by była perfekcyjna w różnych rolach życiowych i podporządkowana, co w konsekwencji generuje napięcie i surowe wewnętrzne wymagania oraz próby radzenia sobie z nimi przez angażowanie się w czarny, sarkastyczny humor.

Prezentowane w artykule badania nie są wolne od ograniczeń. Należy nadmienić, że dane dotyczące ilości czasu poświęcanego na poszczególne aktywności internetowe są danymi zadeklarowanymi przez osoby badane. Mimo zawartej w instrukcji do badania zachęty do skorzystania z bardziej zobiektywizowanych pomiarów czasu w postaci przeznaczonych do tego aplikacji nie było to w badaniu kontrolowane. Nie sprawdzano także poziomu problematycznego używania internetu. Biorąc pod uwagę korelacyjny charakter badań, nie można na ich podstawie określić zależności przyczynowo-skutkowych dla uzyskanych związków między patologicznymi cechami osobowości a czasem poświęcanym na aktywności online. Ponadto, mimo wyróżnienia aż dziesięciu aktywności podejmowanych w sieci, brakuje szczegółowych informacji na ich temat (np. rodzaj preferowanych przez osoby badane gier, treści erotycznych, humoru czy konkretnych mediów społecznościowych). Jako ograniczenie traktuje się też niewielką liczbę osób badanych oraz znaczną nadreprezentację w badanej grupie osób z wykształceniem średnim i wyższym w stosunku do osób z wykształceniem podstawowym i zawodowym.

Pomimo powyższych ograniczeń prezentowane badania niosą ze sobą pewne praktyczne implikacje. W debacie społecznej i psychologicznej kwestie związane z używaniem internetu, jego przyczynami oraz skutkami, dotyczą głównie dzieci i młodzieży, co

widoczne jest m.in. w regularnie publikowanych raportach z tego zakresu (np. NASK Nastolatki 3.0) [38], natomiast rzadziej dostępne są raporty odnoszące się do funkcjonowania online osób dorosłych. Opisywane tu badania wskazują, że różne aktywności podejmowane w internecie mogą się łączyć z odmiennymi patologicznymi cechami osobowości. Być może potraktowanie aktywności online osób dorosłych jako źródła informacji o pacjencie/kliencie czy jako dodatkowego obszaru diagnozy mogłoby dostarczyć unikalnych informacji na temat jego osobowościowego funkcjonowania, wyrażanego za pośrednictwem określonych aktywności online. Ponadto nasze badania ujawniają znaczenie ewentualnych trudności w regulowaniu emocji u osób, które regularnie i/lub nadmiarowo korzystają z określonych aktywności internetowych. Istotne wydaje się również to, że wszystkie wymienione aktywności internetowe, w tym gry, pornografia czy humor online, są powszechnymi i łatwo dostępnymi sposobami regulowania emocji czy rozładowywania afektu oraz tworzą przestrzeń do realizacji pragnień i fantazji, w tym tych niedojrzałych bądź destrukcyjnych. Rozumienie owych pragnień, fantazji i treści osobowościowych jako zdysocjowanych czy rozszczepiennych oraz praca nad nimi w celu ich integracji u pacjenta/klienta może stanowić ważny element terapii. Ponadto wciąż brakuje badań ukazujących szczegółowe powiązania między patologicznymi cechami osobowości a czasem poświęcanym na różnorodne aktywności internetowe.

Wnioski

Podsumowując, niniejsze badania ukazują, że mężczyźni i kobiety, poświęcając czas na poszczególne aktywności internetowe, mogą być motywowani odmiennymi patologicznymi cechami osobowości. Istnieje prawdopodobieństwo, że dla wielu osób badanych konkretne aktywności podejmowane w internecie mają na celu redukcję nieprzyjemnych stanów emocjonalnych, a jednocześnie nadmierne zaangażowanie w aktywności online jako niekonstruktywne sposoby radzenia sobie z emocjami (np. gry, pornografia, humor online, zakupy online) mogą te stany pogłębiać. Liczne korelacje między patologicznymi cechami osobowości a zaangażowaniem się w aktywności internetowe skłaniają do refleksji o możliwości rozumienia tych związków z – uznanej teoretycznie i empirycznie w obszarze używania substancji psychoaktywnych – perspektywy hipotezy samoleczenia [39], w której stosowanie takich substancji czy podejmowanie konkretnych czynności byłoby sposobem radzenia sobie z deficytami osobowościowymi. Z terapeutycznego punktu widzenia istotna byłaby próba zastępowania tych dysfunkcyjnych sposobów radzenia sobie mechanizmami bardziej dojrzałymi i konstruktywnymi.

Piśmiennictwo

1. American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders – 5th Edition*. Washington, DC: APA; 2013.
2. World Health Organization. *ICD-11 International Classification of Diseases 11th Revision*; 2022. <https://icd.who.int/en> (dostęp: 31.10.2024).

3. Ruggero CJ, Kotov R, Hopwood CJ, First M, Clark LA, Skodol AE i wsp. *Integrating the Hierarchical Taxonomy of Psychopathology (HiTOP) into clinical practice*. J. Consult. Clin. Psychol. 2019; 87(12): 1069–1084.
4. Livesley WJ. *A framework for integrating dimensional and categorical classifications of personality disorder*. J. Pers. Disord. 2007; 21(2): 199–224.
5. Rowiński T, Kowalska-Dąbrowska M, Strus W, Ciecuch J, Czuma I, Żechowski C i wsp. *Measurement of pathological personality traits according to the DSM-5: A Polish adaptation of the PID-5. Part I – Theoretical foundations*. Psychiatr. Pol. 2019; 53(1): 7–22.
6. Strus W, Rowiński T, Ciecuch J, Kowalska-Dąbrowska M, Czuma I, Żechowski C. *Patologiczna Wielka Piątka: próba zbudowania pomostu pomiędzy psychiatryczną klasyfikacją zaburzeń a cechowym modelem osobowości zdrowej*. Roczniki Psychologiczne 2017; 20(2): 429–450.
7. Grzegorzewska I, Cierpiałkowska L. *Uzależnienia behawioralne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN; 2018.
8. Griffiths MD, Kuss DJ, Billieux J, Pontes HM. *The evolution of Internet addiction: A global perspective*. Addict. Behav. 2016; 53: 193–195.
9. Spada MM. *An overview of problematic internet use*. Addict. Behav. 2014; 39(1): 3–6.
10. Meng SQ, Cheng JL, Li YY, Yang XQ, Zheng JW, Chang XW i wsp. *Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis*. Clin. Psychol. Rev. 2022; 92: 102128.
11. Sánchez-Fernández M, Borda-Mas M, Mora-Merchán J. *Problematic internet use by university students and associated predictive factors: A systematic review*. Comput. Hum. Behav. 2023; 139: 107532.
12. Gervasi AM, La Marca L, Lombardo E, Mannino G, Iacolino C, Schimmenti A. *Maladaptive personality traits and internet addiction symptoms among young adults: A study based on the alternative DSM-5 model for personality disorders*. Clin. Neuropsychiatry 2017; 14(1): 20–28.
13. Guglielmucci F, Saroldi M, Zullo G, Munno D, Granieri A. *Personality profiles and problematic internet use in a sample of Italian adolescents*. Clin. Neuropsychiatry 2017; 14(1): 94–103.
14. Fontana A, Benzi IMA, Cipresso P. *Problematic internet use as a moderator between personality dimensions and internalizing and externalizing symptoms in adolescence*. Curr. Psychol. 2022; 42(22): 19419–19428.
15. Fumero A, Marrero RJ, Voltes D, Peñate W. *Personal and social factors involved in internet addiction among adolescents: A meta-analysis*. Comput. Hum. Behav. 2018; 86: 387–400.
16. Fontana A, Callea A, Casini E, Curti V. *Rejection sensitivity and internet addiction in adolescence: Exploring the mediating role of emerging personality disorders*. Clin. Neuropsychiatry 2018; 15(4): 206–214.
17. Laconi S, Kalaitzaki A, Spritzer DT, Hauck S, Gnisci A, Sergi I i wsp. *A cross-cultural exploration of problematic Internet use, pathological personality traits, defense mechanisms, coping strategies, and self-esteem in 14 countries*. Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique 2025; 183(4): 400–406.
18. Krueger RF, Derringer J, Markon KE, Watson D, Skodol AE. *Initial construction of a maladaptive personality trait model and inventory for DSM-5*. Psychol. Med. 2012; 42(9): 1879–1890.
19. Rowiński T, Kowalska-Dąbrowska M, Strus W, Ciecuch J, Czuma I, Żechowski C i wsp. *Measurement of pathological personality traits according to the DSM-5: A Polish adaptation of the PID-5 Part II – Empirical results*. Psychiatr. Pol. 2019; 53(1): 23–48.
20. Estupiñá FJ, Bernaldo-de-Quirós M, Vallejo-Achón M, Fernández-Arias I, Labrador F. *Emotional regulation in Gaming Disorder: A systematic review*. Am. J. Addict. 2024; 33(6): 605–620.

21. Giordano AL, Schmit MK, McCall J. *Exploring adolescent social media and internet gaming addiction: The role of emotion regulation*. J. Addict. Offender. Counsel. 2023; 44(1): 69–80.
22. Lin PY, Lin HC, Lin PC, Yen JY, Ko CH. *The association between Emotional Regulation and Internet Gaming Disorder*. Psychiatry Res. 2020; 289: 113060.
23. Männikkö N, Ruotsalainen H, Miettunen J, Pontes HM, Kääriäinen M. *Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis*. J. Health Psychol. 2020; 25(1): 67–81. Doi: 10.1177/1359105317740414.
24. Cudo A, Kopiś N, Zabielska-Mendyk E. *Personal distress as a mediator between self-esteem, self-efficacy, loneliness and problematic video gaming in female and male emerging adult gamers*. PLoS One 2019; 14(12): e0226213.
25. Wang HR, Cho H, Kim DJ. *Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder*. J. Affect. Disord. 2018; 226: 1–5.
26. Kuss DJ, Griffiths MD. *Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research*. J. Behav. Addict. 2012; 1(1): 3–22.
27. Kovacs J, Zarate D, Sena de Collier G, Tran TTD, Stavropoulos V. *Disordered gaming: The role of a gamer's distress profile*. Can. J. Behav. Sci. 2024; 56(2): 122–132.
28. Alhamoud MA, Alkhalifah AA, Althunyan AK, Mustafa T, Alqahtani HA, Awad FAA. *Internet gaming disorder: Its prevalence and associated gaming behavior, anxiety, and depression among high school male students, Dammam, Saudi Arabia*. J. Family Community Med. 2022; 29(2): 93–101.
29. Kross E, Verduyn P, Sheppes G, Costello CK, Jonides J, Ybarra O. *Social media and well-being: Pitfalls, progress, and next steps*. Trends Cogn. Sci. 2021; 25(1): 55–66.
30. Valkenburg PM, Beyens I, Meier A, Vanden Abeele MMP. *Advancing our understanding of the associations between social media use and well-being*. Curr. Opin. Psychol. 2022; 47: 101357.
31. Tuck AB, Thompson RJ. *Types of social media use are differentially associated with trait and momentary affect*. Emotion 2024; 24(7): 1600–1611.
32. Eichenberg C, Schneider R, Rimpl H. *Social media addiction: Associations with attachment style, mental distress, and personality*. BMC Psychiatry 2024; 24(1): 278.
33. Bondü R, Birke JB. *Aggression-related sexual fantasies: Prevalence rates, sex differences, and links with personality, attitudes, and behavior*. J. Sex Med. 2021; 18(8): 1383–1397.
34. Liu Y, Zheng L. *Relationships between the Big Five, narcissistic personality traits, and online sexual activities*. Personal. Individ. Differ. 2020; 152: 109593.
35. Voisey S, Heintz S. *Do dark humour users have dark tendencies? Relationships between dark humour, the dark tetrad, and online trolling*. Behav. Sci. (Basel). 2024; 14(6): 493.
36. Torres-Marín J, Navarro-Carrillo G, Brauer K, Carretero-Dios H. *Investigating the role of dark personality traits in how people appreciate, share, and censor black humour in online settings*. Behav. Inf. Technol. 2025; 44(8): 1695–1707.
37. Dyck KTH, Holtzman S. *Understanding humor styles and well-being: The importance of social relationships and gender*. Personal. Individ. Differ. 2013; 55(1): 53–58.
38. <https://www.nask.pl/pl/raporty/raporty/5315,Raport-quotNastolatki-30quot.html> (dostęp: 31.10.2024).
39. Khantzian EJ. *Treating addiction: Beyond the pain*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers; 2018.

Autor do korespondencji: Ewa Wojtynkiewicz
e-mail: ewa.wojtynkiewicz@gmail.com