

Raport z projektu badawczego

„Wczesne nieadaptacyjne schematy, tryby schematów oraz wymiary osobowości nieprawidłowej jako predyktory trajektorii rozwoju problematycznego korzystania z gier komputerowych oraz portali społecznościowych – badania podłużne”

Projekt współfinansowany ze środków Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych pozostającego w dyspozycji Ministra Zdrowia, w ramach umowy zawartej między Ministrem Zdrowia reprezentowanym przez Dyrektora Krajowego Biura ds. Przeciwdziałania Narkomanii, a Katolickim Uniwersytetem Lubelskim Jana Pawła II, obowiązującej na okres 1.07.2021 – 31.12.2022.

Problematiczne korzystanie z gier komputerowych i portali społecznościowych

Dotychczasowe badania wskazują, że około 3,6% polskich graczy w okresie młodszej dorosłości może przejawiać symptomy problematycznego korzystania z gier komputerowych (Cudo i in., 2018; 2020). Ponadto zgodnie z wynikami badań przeprowadzonych w Europie wśród młodzieży w wieku 14-17 lat wskazują, że odsetek osób uzależnionych od gier komputerowych w Internecie wynosi w poszczególnych krajach: 1,6%, - Niemcy, 2,5%, - Grecja, 1,8% - Islandia, 1% - Holandia, 1,3%, - Rumunia. 0,6% - Hiszpania 0,6% oraz 2% - Polska (Muller i in., 2015). Dotychczasowe badania wskazują również, że około 6,43% kobiet i 3,07% mężczyzn w Polsce w okresie młodszej dorosłości będących użytkownikami portalu społecznościowego jakim jest Facebooka może przejawiać symptomy problematycznego korzystania z tego medium (Cudo i in., 2020). Wyniki powyższych badań mogą wskazywać na znaczenie problemu nałogowego korzystania z gier komputerowych i portali społecznościowych w szczególności Facebooka, który jest najbardziej popularnym portalem społecznościowym w Polsce (w całej polskiej populacji, 57,5% osób korzystało z Facebooka w grudniu 2020 r., w tym osoby w wieku od 25 do 34 lat stanowiły największą grupę użytkowników (Facebook users in Poland, 2021). Dlatego ważnym jest poznanie możliwych przyczyn rozwoju w czasie nałogowego korzystania z tego typu mediów.

Według kryteriów DSM-5 znajdujących się w Sekcji III o uzależnieniu od gier on-line możemy mówić wtedy, kiedy występuje pięć z poniższych kryteriów w ciągu 12 ostatnich miesięcy: 1) zaabsorbowanie grami on-line; 2) objawy odstawienia związane niemożnością grania; 3) tolerancja; 4) nieudane próby kontrolowania korzystania z gier komputerowych; 5) utrata poprzednich zainteresowań i form spędzania wolnego czasu w wyniku korzystania z gier internetowych; 6) kontynuacja nadmiernego korzystania z gier internetowych, pomimo znajomości problemów psychospołecznych; 7) oszukiwanie członków rodziny, terapeutów i innych osób w zakresie ilości czasu poświęcanego na gry internetowe; 8) korzystanie z gier internetowych, aby uniknąć lub złagodzić negatywny nastrój; 9) zagrożenie lub utrata istotnych relacji, pracy, możliwości kształcenia lub kariery ze względu na udział w grach internetowych (APA, 2013). Ponadto w klasyfikacji ICD 11 opracowanej przez WHO zaburzenie związane z nałogowym graniem w gry komputerowe charakteryzowane jest jako uporczywy lub powtarzających wzorzec zachowań związanych z graniem w gry, które mogą mieć charakter online lub offline przejawiający się: 1) utratą kontroli nad graniem; 2) przedkładanie grania nad inne ważne życiowo działania oraz codzienne czynności oraz 3)

kontynuacją lub eskalacją grania pomimo wystąpienia negatywnych konsekwencji. Ponadto wzorzec zachowania jest wystarczająco dotkliwy, aby spowodować znaczne upośledzenie funkcjonowania w sferze osobistej, rodzinnej, społecznej, edukacyjnej, zawodowej lub innym ważnym obszarze funkcjonowania. Wzorzec zachowań może mieć charakter ciągły lub epizodyczny i powtarzalny. Natomiast w odniesieniu do problematycznego korzystania z portali społecznościowych jakim jest Facebook można zdefiniować je jako nadmierną koncentrację na Facebooku związaną z silną motywacją do logowania się lub korzystania z niego, która prowadzi do poświęcania czasu oraz zaangażowania się w użytkowanie tego portalu społecznościowego w takim stopniu, że prowadzi to do pogorszenia funkcjonowania użytkownika Facebooka w innych sferach życia, takich jak nauka, praca zawodowa, relacje interpersonalne zdrowie fizyczne i psychiczne (zob. Andreassen, 2015). Należy przy tym zaznaczyć, że według profesora Marka Griffithsa (1996; 2005; 2019), aby można było wskazać na występowanie uzależnienia muszą wystąpić wszystkie z podanych objawów: 1) dominacja – granie staje się dominującą aktywnością w życiu jednostki; 2) zmiana nastroju – zmiany nastroju będące konsekwencją zaangażowania w granie; 3) tolerancja - wzrost ilości czasu grania w celu osiągnięcia wcześniejszego poziomu satysfakcji; 4) objawy abstynencyjne – nieprzyjemne odczucia albo stany fizyczne związane z zaprzestaniem lub zmniejszeniem grania; 5) konflikt – związane z graniem konflikty interpersonalne oraz intrapsychiczne; 6) nawroty – tendencja do powtarzania nałogowych wzorców grania po okresach abstynencji lub prób kontroli czasu grania. Należy przy tym zauważyć, że Griffiths (1996; 2005; 2019) wskazuje, że spełnienie tylko niektórych z powyższych kryteriów może wskazywać na problematyczne korzystanie. Dlatego też w niniejszy projekt oparto na koncepcji profesora Marka Griffithsa w odniesieniu do problematycznego korzystania z gier komputerowych oraz portali społecznościowych.

Zgodnie z modelem Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE; Brand i in., 2016; 2019) zależność pomiędzy aspektami środowiskowymi związanymi z przedmiotem zachowania nałogowego (np. dostarczanie nagród, okresowe wzmacnianie, dostępność/dostępność, przystępność cenowa) a indywidualnymi reakcjami osoby na ten przedmiot może prowadzić do określonych zachowań, w tym problemowego korzystania z gier komputerowych oraz portali społecznościowych. Autorzy (Brand i in., 2016; 2019) zwracają uwagę na wczesne doświadczenia w okresie dzieciństwa, cechy osobowości, temperament oraz style radzenia sobie jako istotne predyktory podatności na nałogowe korzystanie z nowych mediów, które mogą warunkować zachowania użytkownika w

kontakcie z tymi mediami. Dlatego też ważnym jest weryfikacja związku między tymi predyktorami a rozwojem problematycznego korzystania z gier komputerowych i portali społecznościowych na przestrzeni czasu. Biorąc pod uwagę wczesne doświadczenia, w szczególności w okresie dzieciństwa oraz kształtującą się na tej podstawie osobowość jednostki należy zwrócić uwagę na wczesne nieadaptacyjne schematy oraz cechy osobowości nieprawidłowej, które mogą być istotnymi predyktorami wspomnianych problematycznych zachowań.

Wczesne nieadaptacyjne schematy i ich tryby

Jedną z koncepcji wyjaśniających angażowanie się w zachowania problematyczne, których konsekwencją są uzależnienia, jest koncepcja wczesnych nieadaptacyjnych schematów Jeffreya Younga. Schemat rozumiany jest przez niego jako ogólny, wszechogarniający motyw lub wzorzec, składający się ze wspomnień, emocji, przekonań oraz doznań cielesnych, dotyczący jednostki i jej relacji z innymi. Wykształca się w dzieciństwie lub okresie dojrzewania, ale jest wzmacniany przez całe życie (J. Young i in., 2014). Schematy powstają w efekcie wzajemnych oddziaływań pomiędzy środowiskiem dziecka, zwłaszcza wychowawczym, a jego osobistymi zasobami, jak np. cechy temperamentalne (Mącik, 2020). Środowisko rodzinne niezaspokajające podstawowych emocjonalnych potrzeb dziecka generuje schematy wiążące się z poczuciem nieadekwatności, gorszości czy porażki. Dziecko, konfrontując się z przekazami o takiej treści, doświadcza trudnych emocji związanych z żalem, smutkiem, ale także złością czy lękiem (Mącik, 2018; Mącik i in., 2019). Takie doświadczenia emocjonalne są zapamiętywane i tworzą wzorzec reagowania. W dorosłym życiu wzorzec jest aktywizowany przez różne czynniki sytuacyjne, które są emocjonalnie podobne do sytuacji z dzieciństwa. Aktywizacja schematu uruchamia z kolei emocjonalno-zachowaniowe sfery przeżywania, zwane trybami schematu.

Tryb schematu określany jest jako chwilowy stan emocjonalny powstały w efekcie aktywizacji schematu (stałego przekonania dotyczącego siebie), który to schemat przywołuje dziecięce doświadczenia przeżywania i reagowania, zaś przez swoją siłę przejmuje kontrolę nad zachowaniem osoby (J. Young i in., 2014). Stosownie do okoliczności tworzenia się schematów, wyróżnia się też kilka rodzajów trybów. Tryby rodzicielskie to komunikaty od osób znaczących (np. rodziców), które zostały zinternalizowane i traktowane są jako własne: krytyczne (jestem głupi, do niczego się nie nadaję, nie poradzę sobie z tym) lub wymagające (to jest za słabe, zachowuj się odpowiednio itp.). Odzwierciedlają one doświadczane w



Ministerstwo Zdrowia



KATOLICKI
UNIwersytet
LUBELSKI
JANA PAWŁA II



dzieciństwie sytuacje i są powtarzane jako autokrytyka w podobnych, wymagających sytuacjach. Tryby rodzicielskie uaktywniają adekwatne emocje i przeżywanie, które określa się jako tryby dziecięce. Odtwarzają one emocje doświadczane w dzieciństwie w konsekwencji krytyki i wymagań. Zależnie od rodzaju pojawiającej się emocji wyróżnia się różne tryby dziecięce, z czego najczęściej mówi się o dziecku wrażliwym (smutek, lęk, opuszczenie, przerażenie), złościącym się (złość, wściekłość, frustracja) i impulsywnym (rozdrażnienie, nuda). Próba poradzenia sobie z tymi emocjami uaktywnia z kolei tryby radzenia sobie: kompensacyjne (zachowania wyższościowe, agresja), podporządkowujące (bierność, poddanie się) i unikające (odcięcie emocjonalne lub korekta emocji). Dodatkowo dwa tryby: zdrowego dorosłego i szczęśliwego dziecka traktowane są jako tryby adaptacyjne i pożądane, ale słabe u osób z różnymi zaburzeniami (Arntz & Jacob, 2016).

Autorzy koncepcji wskazują, że w przypadku uzależnień behawioralnych można mówić o nich jako obserwowalnych efektach aktywnego trybu unikania, prowadzącego do odcięcia od emocji lub ich korekty (J. Young i in., 2014). Podejmowano ten temat w badaniach, dotyczył on jednak przede wszystkim efektu działania schematów na takie zachowania. Do tej pory potwierdzono związki schematów z angażowaniem się w aktywność związaną z zażywaniem substancji psychoaktywnych (Aaron, 2013; Bakhshi Bojed & Nikmanesh, 2013), jedzeniem (Imperatori i in., 2017; Lynch i in., 2000; Zhu i in., 2016), ryzykownymi zachowaniami seksualnymi (Roemmele & Messman-Moore, 2011) czy uzależnieniami behawioralnymi (Aloi, et al. 2019;) w tym uzależnieniem się od hazardu (Shorey et al., 2012), pracy (Mącik, 2017), smartfonów (Arpaci, 2019) czy facebooka (Sahajari et al., 2016; Cudo i in., 2020). Chociaż brak dotychczas jednoznacznych szczegółowych odpowiedzi, nie ulega wątpliwości, że związek pomiędzy schematami a zachowaniami problematycznymi jest istotny. Potwierdzono, że uzależnienie od korzystania ze smartfonów wiąże się ze nasilonymi schematami Poszukiwania akceptacji, Roszczeniowości oraz Niewystarczającej samokontroli (Arpaci, 2019). Schemat Roszczeniowości wyjaśniał również prawdopodobieństwo uzależnienia od korzystania z mediów społecznościowych (Shajari et. al., 2016). W szczególności, problematyczne korzystanie z Facebooka wyjaśniają silne schematy niewystarczającej samokontroli i poszukiwania akceptacji oraz słabo nasilone izolacja społeczna i samopoświęcenie (Cudo i in., 2020). Dane te wskazują, konkretne zachowanie podejmowane jest w określonym celu i służy poradzeniu sobie z silnymi, przykrymi doświadczeniami emocjonalnymi. Osoba nie będzie więc zainteresowana rezygnacją z zachowania, ponieważ narazi ją to na negatywne



Ministerstwo Zdrowia



KATOLICKI
UNIwersytet
LUBELSKI
JANA PAWŁA II



emocje. Dlatego też skuteczność programów terapeutycznych skoncentrowanych na ograniczaniu zachowań jest niewielka i/lub krótkotrwała. Profilaktyka/korekta takich zachowań wymaga więc korekty schematów, tak aby niepożądane zachowania przestały być potrzebne. Integralnym elementem terapii schematów jest modyfikacja trybów schematów. Rozpoznanie trybów, które są aktywizowane u osób korzystających z Facebooka czy gier pozwala rozpoznać sytuacje aktywizujące (krytyka, samotność, wymagania) i pojawiające się emocje, a ich modyfikacja pozwala na ograniczanie aktywizacji trybów radzenia sobie, w tym między innymi tych przejawiających się z problematycznym korzystaniem z social mediów. Jednakże, do tej pory nie podjęto żadnej próby określenia trybów istotnych w uzależnieniach behawioralnych.

Cechy osobowości nieprawidłowej

Jednakże, jak wskazuje Young, strategie radzenia sobie ze schematami oraz charakterystyczny dla osoby układ aktywnych trybów przez swoją długotrwałość przyjmują obraz zachowań i funkcjonowania, który tożsamy jest z kryteriami diagnostycznymi zaburzeń osobowości (J. Young i in., 2014; J. E. Young & Gluhoski, 1996). Włączenie takiego założenia w prezentowanym projekcie pozwala na szerszy opis zjawiska problemowego korzystania z Facebooka oraz gier komputerowych. Dotychczasowe badania wskazują na związki między problematycznymi zachowaniami a nieprawidłowymi cechami osobowości (zob. Verseillie i in., 2020), często jednak weryfikowane są konkretne cechy jak na przykład: wielkościowość i narcyzm (Carvalho & Pianowski, 2017). Jednocześnie badania wskazały na brak związków z cechami osobowości prawidłowej według modelu pięcioczynnikowego osobowości (Huang, 2019). W kontekście zaburzeń osobowości wskazuje się jednak ostatnio na proponowany w DSM-5, sekcja III (APA, 2013) alternatywny model osobowości (negatywna Wielka Piątka) jako bardziej adekwatny do pomiaru nieprawidłowych wzorców zachowań (Strus i in., 2018; Widiger & McCabe, 2020). Model ten jest zbieżny z koncepcją schematów (Bach & Bernstein, 2019), jednakże również w tym przypadku brak jest badań dotyczących związków z problematycznym używaniem portali społecznościowych i gier komputerowych. Poznanie tych relacji wydaje się być niezbędne w kontekście tworzenia programów profilaktycznych, korekcyjnych i psychoterapeutycznych dla osób problemowo korzystających z mediów. Pozwoli bowiem na określenie i modyfikację przyczyn zachowań, a nie na ich zewnętrzne ograniczanie.

W związku z powyższymi rozważaniami postawiono następujące pytania i hipotezy:



Ministerstwo Zdrowia



KATOLICKI
UNIwersytet
LUBELSKI
JANA PAWŁA II



1. Jakie wczesne nieadaptacyjne schematy wyjaśniają skłonność do narastania problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych?

H1: Schemat poszukiwania aprobaty, schemat niewystarczającej kontroli, schemat wyższościowości, schemat izolacji społecznej będzie związany z narastaniem problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych w czasie.

2. Jakie tryby wczesnych nieadaptacyjnych schematów wyjaśniają skłonność do narastania problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych?

H2a: Tryb karzący rodzic, tryb wrażliwe dziecko, tryb impulsywne dziecko oraz tryb niezdyscyplinowane dziecko będzie powiązany z narastaniem problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych w czasie.

H2b: Tryb zdrowy dorosły oraz tryb szczęśliwe dziecko będzie powiązany z mniejszym poziomem problematycznego korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych.

3. Jakie wymiary osobowości nieprawidłowej wyjaśniają na narastanie problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych?

H3: Wymiary osobowości nieprawidłowej takie jak rozhamowanie oraz negatywny afekt są związane z narastaniem problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych w czasie.

Osoby badane

W pierwszym, wyjściowym pomiarze wzięło udział 1600 osób. Jednakże do ostatniego pomiaru pozostało 526 osób (240 kobiet), które uzupełniły dane we wszystkich pomiarach. Wiek osób badanych mieścił się w przedziale od 18 do 35 lat ($M = 27,93$ lat; $SD = 4,69$). Badania były przeprowadzone zgodnie z Helsińską Deklaracją Praw Człowieka oraz zgodą Komisji Etycznej Instytutu Psychologii KUL.

Metody kwestionariuszowe

Kwestionariusz trybów schematów, SMI-1.1 (Schema Mode Inventory, SMI 1.1) w tłumaczeniu Justyny Oettingen, zastosowano do pomiaru trybów schematów. SMI składa się



Ministerstwo Zdrowia



KATOLICKI
UNIwersytet
LUBELSKI
JANA PAWŁA II



ze 124 pozycji z sześciostopniową skalą typu Likerta, gdzie 1 oznacza „nigdy”, zaś 6 „zawsze”. W rezultacie ocenianych jest 14 trybów zgrupowanych w domenach: 1) tryby dziecięce: a) dziecko złościące się (Jeżeli sam(a) nie walczę, jestem wykorzystywany(a) lub ignorowany(a)), b) dziecko impulsywne (Mam problemy z kontrolowaniem odruchów), c) dziecko rozwścieczone (Miewam wybuchy gniewu), d) bezbronne dziecko (Czuję, że jestem niedoskonały(a) i mam wiele wad), e) niezdyscyplinowane dziecko (Jeżeli nie mogę osiągnąć zamierzonego celu, szybko jestem sfrustrowany(a) i poddaję się), f) szczęśliwe dziecko (Czuję, że jestem kochany (a) i akceptowany(a); 2) tryby radzenia sobie: a) odłączony obrońca (Czuję się oddalony(a) od innych ludzi), b) odłączony Samoukoiciel (Lubię angażować się w coś ekscytującego lub uspokajającego, (tj. praca, sport, hazard, jedzenie, zakupy, seks, oglądanie TV), po to by nie myśleć o uczuciach), c) samouwielbiacz, (Robię rzeczy, które sprawiają, że będę w centrum uwagi), d) zastraszanie/atak (Atak jest najlepszą obroną); e) uległy poddany (Bardzo staram się zadowolić innych po to , by uniknąć konfliktu, konfrontacji lub odrzucenia); 3) tryby rodzicielskie: a) wymagający rodzic (Jestem wobec siebie surowy(a); b) karzący rodzic (Odmawiam sobie wszelkich przyjemności, ponieważ nie zasługuję na nie); c) zdrowy dorosły (Kiedy pojawiają się problemy, staram się je rozwiązać samodzielnie). Zdrowy dorosły i szczęśliwe dziecko mają charakter adaptacyjny (Arntz i Jacob, 2016).

Kwestionariusz Schematów Younga, (Young Schema Questionnaire - Short Form) wersja skrócona YSQ-S3, autorstwa Younga, w polskiej adaptacji Oettingen et al. (2018). Metoda składa się z 90 stwierdzeń do których badany ustosunkowuje się na skali 6-stopniowej, gdzie 1 oznacza "zupełnie nieprawdziwe o mnie", a 6 oznacza "doskonale mnie opisuje". Narzędzie służy do diagnozy 18 wczesnych nieadaptacyjnych schematów, przypisanych do czterech obszarów (domen), zależnych od rodzaju niezaspokojonej podstawowej potrzeby (Young, Klosko, & Weishaar, 2014, Bach i in., 2017): Odrzucenie i odłączenie, 6 schematów: emocjonalna deprivacja, społeczna izolacja, zahamowanie emocjonalne, wadliwość, nieufność, negatywizm (To tylko kwestia czasu zanim ktoś mnie zdradzi); Niewystarczająca autonomia i brak dokonań, 6 schematów: Zależność, porażka, podporządkowanie, opuszczenie, uwikłanie emocjonalne, podatność na zranienie (Kurczowo trzymam się ludzi, którzy są mi bliscy, ponieważ boję się, że mogę ich stracić); Nadmierna odpowiedzialność i standardy, 3 schematy: samopoświęcenie, nadmierne wymagania, bezwzględna surowość (Muszę zawsze być najlepszy(a) prawie we wszystkim, co robię; nie umiem zaakceptować drugiego miejsca); Uszkodzone granice, 3 schematy: roszczeniowość, poszukiwanie

akceptacji, niedostateczna samokontrola (Osiągnięcia znaczą dla mnie najwięcej wtedy, kiedy inni ludzie je zauważają).

PID -5BF +M Zmodyfikowany Inwentarz Osobowości wg DMS-5 i ICD-11 - forma skrócona. Skala jest zmodyfikowaną wersją PID-5-BF, skonstruowaną do pomiaru cech w alternatywnym modelu osobowości DSM-5 (Bach i in., 2020; Kerber i in., 2019; Strus i in., 2018). Składa się z 36 twierdzeń, do których badany ustosunkowuje się na skali 0-3, gdzie 0 oznacza zdecydowanie nieprawdziwe lub bardzo często nieprawdziwe, zaś 3 - zdecydowanie prawdziwe lub bardzo często prawdziwe. W efekcie uzyskujemy pomiar 6 cech, zaś dla każdej z nich dodatkowo 3 wymiarów (na każdy wymiar składają się dwa itemy): 1) Negatywna emocjonalność (Labilność emocjonalna, lęk, lęk separacyjny/przed porzuceniem) - Przejmuję się prawie wszystkim; 2) Izolacja (wycofanie, unikanie bliskości, anhedonia): Zrywam bliskie relacje z ludźmi, jeśli zaczynają być zbyt bliskie; 3) Antagonizm (skłonność do manipulacji, skłonność do oszukiwania, wielkościowość): Zasługuję na to, by być traktowanym wyjątkowo; 4) Rozhamowanie (nieodpowiedzialność, impulsywność, podatność na rozpraszanie uwagi): Łatwo się rozpraszam; 5) Psychotyzm (nietypowe przekonania i doświadczenia, ekscentryczność, dysregulacja poznawcza): Ludzie mówili mi, że myślę o różnych rzeczach w naprawdę dziwny sposób; 6) Anankastia (uporządkowanie, sztywność, perfekcjonizm): Mam ściśle określony sposób robienie różnych rzeczy.

Skala Problematicznego Korzystania z Gier Komputerowych (IGDS9-SF; Pontes, Griffiths, 2015) w polskiej adaptacji Schivinski i in. (2018). Skala służy do oceny stopnia problematycznego korzystania z gier komputerowych online i offline. Osoba badana odpowiada na dziewięć pytań dotyczących korzystania z gier komputerowych w ostatnich dwunastu miesiącach przy wykorzystaniu 5-punktowej skali: 1 = "nigdy;" 2 = "rzadko;" 3 = "czasami;" 4 = "często" i 5 = "bardzo często". Wyniki są uzyskiwane poprzez zsumowanie odpowiedzi, a łączny wynik może się mieścić w zakresie od 9 do 45 punktów. Wyniki wyższe wskazują na większy poziom uzależnienia od gier komputerowych. Współczynnik alfa Crombacha dla polskiej adaptacji wynosi 0,82. Skala Uzależnienia od gier komputerowych (IGDS9-SF; Pontes, Griffiths, 2015) jest metodą wykorzystywaną w wielu krajach do badania uzależnienia od gier komputerowych (zob. Pontes, Stavropoulos i Griffiths, 2017; Wu i in., 2017).

Kwestionariusz problematycznego korzystania z Facebooka (Facebook Intrusion Scale; Elphinston, Noller, 2011), który składa się z 8 twierdzeń. Osoby badane mają za zadanie ustosunkować się do twierdzeń na 7-stopniowej skali od 1 - zupełnie się nie zgadzam do 7 -

całkowicie się zgadzam. Wyższe wyniki świadczą o większym nasileniu nałogowego korzystania z Facebooka. Ponadto kwestionariusz posiada dobre wskaźniki psychometryczne: alfa Crombacha równa 0,84. Kwestionariusz był jak do tej pory wykorzystywany w wielu badaniach także na próbach polskich (por. Błachnio, Przepiórka, Pantic, 2015).

6. Kwestionariusz Poczcia Stresu (KPS; Plopa & Makarowski, 2010) posłużył do oceny postrzeganego stresu. Osoby odpowiadały na pytania za pomocą pięciopunktowej skali, od 1 (prawda) do 6 (nieprawda). Należy jednak zauważyć, że skala odpowiedzi została odwrócona, tak że wyższe wyniki odzwierciedlają większe natężenie spostrzeganego stresu w trzech wymiarach. Kwestionariusz ma dobre właściwości psychometryczne.

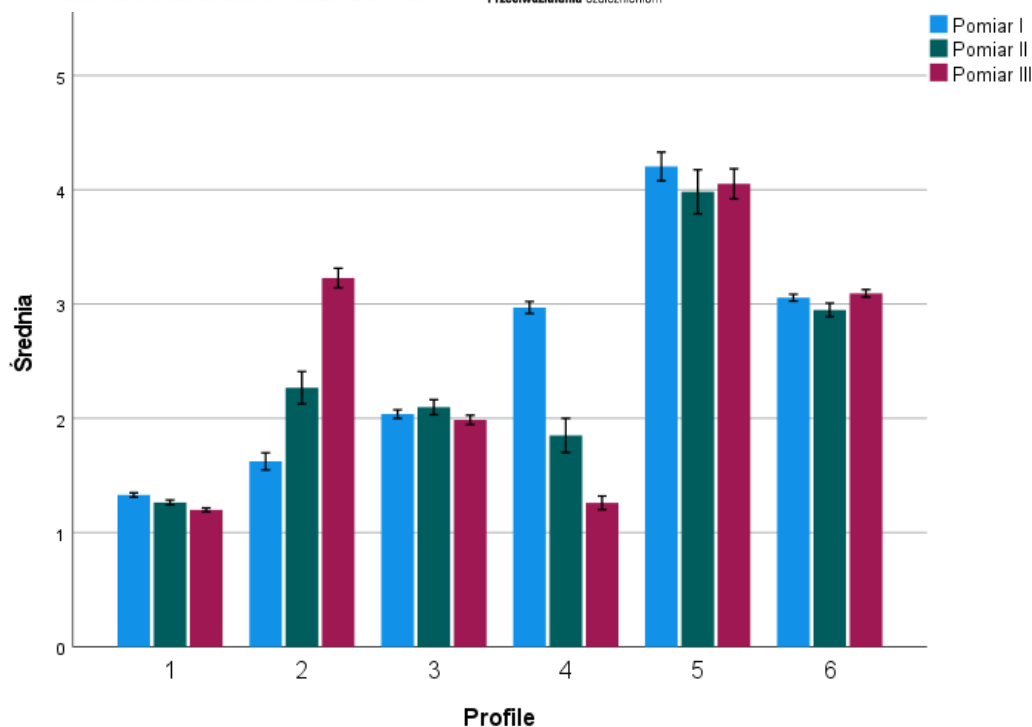
Analiza statystyczna

Do analizy danych w celu weryfikacji postawionych hipotez wykorzystana została metoda modelowania równań strukturalnych, a dokładniej metoda modelowania latentnych krzywych rozwojowych przeznaczona do analizy wyników badań podłużnych (zob. Zajac-Lamparska i in., 2018). W analizie latentnych krzywych rozwojowych wprowadzono problematyczne korzystanie z Facebooka, problematyczne korzystanie z gier komputerowych oraz odczuwany stres. Ponadto wykonano analizę profili latentnych mającą na celu wyodrębnienie profili ujmujących zmianę natężenia symptomów problematycznego korzystania z gier w czasie dziewięciu miesięcy i weryfikację różnic między nimi pod względem wczesnych nieadaptacyjnych schematów, trybu tych schematów oraz cech osobowości nieprawidłowej. Analizę różnic przeprowadzono w modelu analizy wariancji z jednym czynnikiem międzyobiektywnym. Efekty proste zostały obliczone z poprawką Bonferroniego, a wielkość efektu była oceniona za pomocą cząstkowej ety kwadrat (η_p^2). Dodatkowo przeanalizowano różnice między osobami, które rozpoczęły badanie i nie ukończyły go (Grupa 1), a osobami które rozpoczęły badanie i kończyły (Grupa 2) pod względem wczesnych nieadaptacyjnych schematów, trybu tych schematów oraz cech osobowości nieprawidłowej. Analizę różnic przeprowadzono z wykorzystaniem testu U Mann–Whitney, a wielkość efektu była oceniona za pomocą ety kwadrat (η^2). Wyniki tej dodatkowej analizy różnic przedstawiono, na końcu raportu (zob. Tabela A, Tabela B, Tabela C). Do analizy modelu zostało wykorzystane oprogramowanie AMOS dostępne w pakiecie SPSS oraz Program R.

Wyniki

Na podstawie przeprowadzanych analiz wykazano, że model krzywych rozwojowych ujmujący stan początkowy zmiennej (ang. intercept) oraz wielkość zmiany w czasie (ang. slope) problematycznego korzystania z gier komputerowych, problematycznego korzystania z Facebooka oraz odczuwanego stresu był dobrze dopasowany do danych: $\chi^2_{(df=15)} = 69,15$; $p < 0,001$; RMSEA = 0,083; SRMR = 0,018; CFI = 0,985; TLI = 0,963. Wykazano istnienie statystycznie istotnej współzależności między stanem początkowym problematycznego korzystania z Facebooka, a stanem początkowym odczuwanego stresu ($b = 0,36$; $p < 0,001$), oraz między stanem początkowym problematycznego korzystania z gier komputerowych, a stanem początkowym odczuwanego stresu ($b = 0,17$; $p < 0,001$). Wykazano także istnienie statystycznie istotnej zależności między stanem początkowym problematycznego korzystania z gier komputerowych i stanem początkowym problematycznego korzystania z Facebooka ($b = 0,78$; $p < 0,001$). Ponadto zanotowano istnienie statystycznie istotnej zależności między stanem początkowym problematycznego korzystania z Facebooka i wielkością zmiany w czasie stresu ($b = -0,08$; $p < 0,001$). Wykazano także istnienie statystycznie istotnej zależności między zmianą w czasie stresu oraz zmianą w czasie problematycznego korzystania z Facebooka ($b = 0,02$; $p = 0,003$). Ponadto, zanotowano istnienie statystycznie istotnej zależności między zmianą w czasie problematycznego korzystania z Facebooka oraz zmianą w czasie problematycznego korzystania z gier komputerowych ($b = 0,08$; $p < 0,001$). Pozostałe wyniki były nieistotne statystycznie.

Ponadto na podstawie analizy profili latentnych wyodrębniono sześć profili latentnych (zob. Rycina 1). Wyodrębnione profile latentne odnoszą się do zmiany poziomu problematycznego korzystania z gier komputerowych w trzech kolejnych pomiarach na przestrzeni dziewięciu miesięcy. Profil 1 ($N = 256$) obrazuje osoby przejawiający niski poziom problematycznego korzystania z gier w ciągu trzech kolejnych pomiarów. Profil 2 ($N = 36$) ujmuje osoby, u których nastąpił wzrost symptomów problematycznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie. Profil 3 ($N = 74$) obejmuje osoby, które przejawiały średni poziom problematycznego korzystania z gier komputerowych w ciągu trzech kolejnych pomiarów. Profil 4 ($N = 26$) ujmuje osoby, u których nastąpił spadek symptomów problematycznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie. Profil 5 ($N = 19$) obejmuje osoby o wysokim poziomie problematycznego korzystania z gier komputerowych na przestrzeni trzech kolejnych pomiarów. Natomiast Profil 6 ($N = 115$) obejmuje osoby o podwyższonym poziomie problematycznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie (zob. Rycina 1).



Rycina 1. Profile latentne ujmujące poziom problematycznego korzystania gier komputerowych na przestrzeni trzech kolejnych pomiarów w okresie dziewięciu miesięcy. Wąsy obrazują +/- 1 błąd standardowy.

Na podstawie przeprowadzonych analizy różnic między profilami w zakresie wczesnych nieadaptacyjnych schematów (zob. Tabela 1) wykazano istnienie statystycznie istotnej różnicy między Profilem 1 i Profilem 5, jak również między Profilem 1 i Profilem 6 w zakresie wszystkich osiemnastu wczesnych nieadaptacyjnych schematów, poza schematem Samopowięcenie, w którym nie zaobserwowano różnicy między Profilem 1 i Profilem 6. Dokładniej, osoby z Profilu 1 miały niższe natężenie wczesnych nieadaptacyjnych schematów aniżeli osoby z Profilu 5 i Profilu 6. Ponadto zanotowano statystycznie istotne różnice między Profilem 3 i Profilem 5 wprawie we wszystkich wczesnych nieadaptacyjnych schematach za wyjątkiem schematu Społeczna Izolacja oraz schematu Poszukiwanie Akceptacji. Dokładniej, wyniki były niższe dla Profilu 3 aniżeli dla Profilu 5. Na podstawie przeprowadzonych analiz wykazano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 3 i Profilem 6 w zakresie następujących schematów: Emocjonalna Deprywacja, Opuszczenie, Nieufność, Wadliwość, Zależność, Podatność na Zranienie, Uwikłanie Emocjonalne, Podporządkowanie, Niedostateczna Samokontrola oraz Bezwzględna Surowość. Osoby z Profilu 3 miały niższe wyniki w zakresie przedstawionych profili aniżeli osoby z Profilu 6 (zob. Tabela 1). Ponadto

zanotowano statystycznie istotne różnice między Profilem 2 i Profilem 5 w przypadku następujących schematów: Emocjonalna Deprywacja, Nieufność, Wadliwość, Zależność, Uwikłanie Emocjonalne, Podporządkowanie, Samopoświęcenie, Roszczeniowość, Niedostateczna Samokontrola oraz Bezwzględna Surowość. Osoby z Profilu 2 miały niższe wyniki aniżeli osoby z Profilu 5 w poszczególnych podskalach ujmujących przedstawione powyżej wczesne nieadaptacyjne schematy. W ramach przeprowadzonych analiz wykazano także statystycznie istotne różnice między Profilem 4 i Profilem 5 w zakresie następujących schematów: Emocjonalna Deprywacja, Społeczna Izolacja, Wadliwość, Zależność, Uwikłanie Emocjonalne, Podporządkowanie, Niedostateczna Samokontrola oraz Bezwzględna Surowość. Dokładniej, osoby z Profilu 4 miały niższe wyniki aniżeli osoby z Profilu 5 (zob. Tabela 1). Ponadto wykazano statystycznie istotne różnice między Profilem 1 i Profilem 2 w zakresie schematu Zależność oraz schematu Uwikłanie Emocjonalne. Dokładniej, osoby z Profilu 1 miały niższe wyniki aniżeli osoby z Profilu 2 (zob. Tabela 1). Pozostałe szczegółowe wyniki przedstawiono w Tabeli 1.

W zakresie trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów wykazano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 1 i Profilem 5 w zakresie wszystkich trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów oprócz trybu Zdrowe Rodzicielstwo. Osoby z Profilu 1 ujawniały niższe wyniki w powyższych trybach schematów w porównaniu do osób z Profilu 5 (zob. Tabela 2). Ponadto, zanotowano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 1 i Profilem 6 w przypadku prawie wszystkich trybów schematów oprócz trybu Dziecko Szczęśliwe oraz Rodzic Wymagający. Dokładniej, osoby w Profilu 1 miały niższe wyniki niż osoby z Profilu 6 w powyższych trybach schematów za wyjątkiem trybu Zdrowe Rodzicielstwo. W przypadku trybu Zdrowe Rodzicielstwo, osoby w Profilu 1 miały wyższe wyniki w porównaniu z osobami z Profilu 6 (zob. Tabela 2). Oprócz tego wykazano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 3 i Profilem 5 w następujących trybach wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Dziecko Wrażliwe, Dziecko Złoszczące się, Dziecko Rozwścieczone, Dziecko Impulsywne, Dziecko Niezdyscyplinowane, Dziecko Szczęśliwe, Unikanie: Uległy Poddany, Unikanie: Odłączony Obrońca, Nadmierna Kompensacja: Samopowiekszacz, Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku oraz Rodzic Karzący. W przypadku wymienionych trybów osoby z Profilu 3 miały niższe wyniki aniżeli osoby z Profilu 5. Ponadto, wykazano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 3 i Profilem 6 w zakresie następujących trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Dziecko Złoszczące się, Dziecko Rozwścieczone, Dziecko Impulsywne,

Dziecko Niezdyscyplinowane, Unikanie: Uległy Poddany, Unikanie: Odłączony Obrońca, Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku oraz Rodzic Karzący. Dokładniej, osoby z Profilu 3 ujawniały niższe wyniki w przedstawionych trybach schematów aniżeli osoby z Profilu 6. Na podstawie przeprowadzonych analiz wykazano istnienie statycznie istotnej różnicy między Profilem 1 i Profilem 2 w zakresie następujących trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Dziecko Złoścące się, Dziecko Rozwścieczone, Dziecko Impulsywne, Dziecko Niezdyscyplinowane, Unikanie: Uległy Poddany, Unikanie: Odłączony Obrońca, Nadmierna Kompensacja: Samopowiekszac, Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku oraz Rodzic Karzący. Dokładniej, osoby z Profilu 1 uzyskiwały niższe wyniki aniżeli osoby z Profilu 2 (zob. Tabela 2). Oprócz tego zanotowano istnienie statystycznie istotnej różnicy między Profilem 2 i Profilem 5 w następujących trybach wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Dziecko Wrażliwe, Dziecko Rozwścieczone, Unikanie: Odłączony Obrońca, Nadmierna Kompensacja: Samopowiekszac, Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku oraz Rodzic Karzący. Dokładniej, osoby z Profilu 2 przejawiały wyższe wyniki w zakresie powyższych trybów aniżeli osoby z Profilu 5 (zob. Tabela 2). Ponadto zanotowano istnienie statystycznie istotnej różnicy między Profilem 4 i Profilem 5 w zakresie następujących trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Dziecko Wrażliwe, Dziecko Złoścące się, Dziecko Rozwścieczone, Dziecko Impulsywne, Unikanie: Uległy Poddany, Unikanie: Odłączony Obrońca, Nadmierna Kompensacja: Samopowiekszac, Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku, oraz Rodzic Karzący. Dokładniej osoby z Profilu 4 miały niższe wyniki w powyższych trybach schematów w porównaniu z osobami z Profilu 5 (zob. Tabela 2). Pozostałe szczegółowe wyniki przedstawiono w Tabeli 2.

Na podstawie przeprowadzonych analiz wykazano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 1 i Profilem 5 w zakresie wszystkich cech osobowości nieprawidłowej. Dokładniej, osoby z Profilu 1 miały mniejsze nasilenie cech osobowości nieprawidłowej takich jak Negatywna Emocjonalność, Izolacja, Antagonizm, Rozhamowanie, Anankastia i Psychotyzm, aniżeli osoby z Profilu 5 (zob. Tabela 3). Analogiczny schemat różnic zaobserwowano między Profilem 1 i Profilem 6. Ponadto zanotowano istnienie statystycznie istotnych różnic między Profilem 2 i Profilem 5, oraz między Profilem 3 i Profilem 5 w zakresie wszystkich cech osobowości nieprawidłowej. Dokładniej, osoby z Profilu 2 miały mniejsze nasilenie cech osobowości nieprawidłowej w porównaniu z osobami z Profilu 5. Analogicznie, osoby z Profilu 3 miały mniejsze nasilenie cech osobowości

nieprawidłowej w porównaniu z osobami z Profilu 5 (zob. Tabela 3). Ponadto, zanotowano istnienie statystycznie istotnej różnicy między Profilem 4 i Profilem 5 w zakresie wszystkich cech osobowości nieprawidłowej. Dokładniej, osoby z Profilu 4 przejawiały niższe natężenie cech osobowości nieprawidłowej aniżeli osoby z Profilu 5 (zob. Tabela 3). Na podstawie przeprowadzonych analiz wykazano również istnienie statystycznie istotnej różnicy między Profilem 3 i Profilem 6 w zakresie następujących cech osobowości nieprawidłowej: Izolacja, Antagonizm, Rozhamowanie oraz Psychotyzm. Dokładniej, osoby z Profilu 3 przejawiały niższe natężenie cech osobowości nieprawidłowej aniżeli osoby z Profilu 6 (zob. Tabela 3). Oprócz tego zanotowano istnienie statystycznie istotnej różnicy między Profilem 1 i Profilem 2 w zakresie Rozhamowania. Dokładniej, osoby z Profilu 1 miały niższe wyniki w skali Rozhamowania aniżeli osoby z Profilu 2. Szczegółowe wyniki analizy różnic między analizowanymi profilami w zakresie cech osobowości nieprawidłowej przedstawiono w Tabeli 3.

Tabela 1. Różnice pomiędzy wyodrębnionymi profilami w zakresie wczesnych nieadaptacyjnych schematów.

Wczesne nieadaptacyjne schematy	Profil 1		Profil 2		Profil 3		Profil 4		Profil 5		Profil 6		F	p	η_p^2	Różnice między profilami
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Emocjonalna deprywacja	2.27	1.19	2.64	1.22	2.44	1.14	2.62	1.04	3.98	1.30	3.20	0.82	17.52	0.001	0.14	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5
Opuszczenie	2.69	0.98	3.16	1.18	2.76	1.00	3.03	1.12	3.88	1.23	3.29	0.68	11.30	0.001	0.10	1-5 1-6 3-5 3-6
Nieufność	2.58	1.05	2.93	1.27	2.65	0.81	3.02	0.92	3.91	1.29	3.22	0.73	12.27	0.001	0.11	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6
Społeczna izolacja	2.81	1.14	2.87	1.21	2.86	1.16	2.67	0.93	3.80	1.25	3.26	0.89	5.50	0.001	0.05	1-5 1-6 4-5
Wadliwość	1.98	1.13	2.54	1.29	2.26	1.08	2.51	1.01	3.82	1.22	3.08	0.97	23.17	0.001	0.18	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5
Porażka	2.40	0.99	2.71	1.27	2.69	1.07	3.01	1.08	3.86	1.21	3.15	0.86	14.57	0.001	0.12	1-5 1-6 2-5 3-5
Zależność	2.16	0.85	2.72	1.23	2.44	0.91	2.65	0.95	3.94	1.24	3.14	0.81	29.23	0.001	0.22	1-2 1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 5-6
Podatność na zranienie	2.52	1.00	3.02	1.21	2.60	0.90	2.99	0.93	3.89	1.25	3.15	0.78	13.38	0.001	0.11	1-5 1-6 3-5 3-6
Uwikłanie emocjonalne	2.03	0.96	2.72	1.23	2.18	0.91	2.53	0.93	3.95	1.23	3.16	0.83	33.89	0.001	0.25	1-2 1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5
Podporządkowanie	2.33	0.95	2.78	1.19	2.53	0.94	2.81	0.93	3.89	1.21	3.21	0.77	21.09	0.001	0.17	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5
Samoposwięcenie	3.05	0.84	3.10	1.08	3.05	0.83	3.22	0.81	4.02	1.09	3.33	0.61	6.41	0.001	0.06	1-5 2-5 3-5 5-6
Zahamowanie emocjonalne	2.63	1.09	2.89	1.17	2.77	1.08	2.82	1.11	3.88	1.32	3.24	0.85	9.15	0.001	0.08	1-5 1-6 3-5
Nadmierne wymagania	2.93	0.87	3.21	1.15	3.15	0.83	3.05	0.82	3.91	1.17	3.26	0.68	6.36	0.001	0.06	1-5 1-6 3-5
Roszczeniowość	2.63	0.82	2.96	1.07	2.88	0.65	3.00	0.81	3.81	1.30	3.14	0.66	12.33	0.001	0.11	1-5 1-6 2-5 3-5
Niedostateczna samokontrola	2.50	0.82	2.78	1.14	2.79	0.80	3.05	1.00	4.11	1.33	3.23	0.77	21.31	0.001	0.17	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 5-6
Poszukiwanie akceptacji	2.72	0.91	3.14	1.17	3.22	0.92	3.16	0.89	3.84	1.29	3.31	0.74	11.97	0.001	0.10	1-3 1-5 1-6
Negatywizm	2.80	1.06	3.17	1.26	2.88	1.05	3.08	0.93	3.86	1.27	3.34	0.75	7.72	0.001	0.07	1-5 1-6 3-5
Bezwzględna surowość	2.32	0.87	2.68	1.24	2.48	0.94	2.56	0.78	3.80	1.25	3.10	0.85	18.34	0.001	0.15	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5

Tabela 2. Różnice pomiędzy wyodrębnionymi profilami w zakresie trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów.

Tryby	Profil 1		Profil 2		Profil 3		Profil 4		Profil 5		Profil 6		F	p	η_p^2	Różnice między profilami
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Dziecko wrażliwe	2.46	1.04	2.87	1.28	2.70	1.06	2.73	0.95	3.73	1.27	3.12	0.82	10.80	0.001	0.09	1-5 1-6 2-5 3-5 4-5
Dziecko złościące się	2.52	0.81	3.08	1.20	2.73	0.73	2.81	0.90	3.56	1.22	3.11	0.75	12.55	0.001	0.11	1-2 1-5 1-6 3-5 3-6 4-5
Dziecko rozwściezione	1.65	0.68	2.78	1.34	1.87	0.74	2.13	0.85	3.54	1.22	2.81	0.88	50.18	0.001	0.33	1-2 1-5 1-6 2-3 2-4 2-5 3-5 3-6 4-5 4-6 5-6
Dziecko impulsywne	2.30	0.64	3.12	1.22	2.53	0.65	2.62	0.70	3.64	1.20	3.08	0.67	29.87	0.001	0.22	1-2 1-5 1-6 2-3 3-5 3-6 4-5 5-6
Dziecko niezdyscyplinowane	2.51	0.67	2.98	1.00	2.80	0.71	2.81	0.69	3.46	1.20	3.22	0.68	18.96	0.001	0.15	1-2 1-3 1-5 1-6 3-5 3-6
Dziecko szczęśliwe	3.31	0.92	3.48	0.90	3.26	0.89	3.17	0.74	3.92	1.00	3.21	0.68	2.65	0.022	0.02	1-5 3-5 5-6
Unikanie uległy poddany	2.54	0.70	3.06	1.15	2.79	0.83	2.82	0.77	3.54	1.10	3.14	0.68	14.20	0.001	0.12	1-2 1-5 1-6 3-5 3-6 4-5
Unikanie odłączony obrońca	2.29	0.88	2.80	1.23	2.41	0.72	2.47	0.70	3.54	1.21	3.07	0.77	18.53	0.001	0.15	1-2 1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 4-6
Unikanie odłączony samoukoiciel	2.71	0.98	3.17	1.07	3.08	0.76	2.92	0.73	3.64	1.22	3.19	0.79	7.76	0.001	0.07	1-3 1-5 1-6
Nadmierna kompensacja samopowiekszac	2.54	0.67	3.14	1.05	2.85	0.68	2.84	0.53	3.77	1.02	3.12	0.64	21.03	0.001	0.17	1-2 1-3 1-5 1-6 2-5 3-5 4-5 5-6
Nadmierna kompensacja tryb znęcania się ataku	2.18	0.62	2.90	1.11	2.45	0.62	2.49	0.62	3.54	1.20	3.00	0.74	31.52	0.001	0.23	1-2 1-5 1-6 2-3 2-5 3-5 3-6 4-5 4-6 5-6
Rodzic karzący	1.91	0.73	2.64	1.19	2.19	0.87	2.22	0.66	3.46	1.25	2.93	0.83	33.27	0.001	0.24	1-2 1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 4-6
Rodzic wymagający	3.11	0.70	3.30	1.03	3.23	0.71	3.21	0.69	3.75	1.08	3.28	0.66	3.45	0.004	0.03	1-5
Zdrowe rodzicielstwo	3.64	0.78	3.53	0.82	3.58	0.76	3.32	0.83	3.80	0.97	3.31	0.62	3.88	0.002	0.04	1-6

Tabela 3. Różnice pomiędzy wyodrębnionymi profilami w zakresie cech osobowości nieprawidłowej.

Cechy osobowości nieprawidłowej	Profil 1		Profil 2		Profil 3		Profil 4		Profil 5		Profil 6		F	p	η_p^2	Różnice między profilami
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD				
Negatywna emocjonalność	1.23	0.68	1.31	0.73	1.34	0.67	1.42	0.62	2.00	0.65	1.57	0.49	8.40	0.001	0.07	1-5 1-6 2-5 3-5 4-5
Izolacja	0.88	0.58	1.12	0.66	0.97	0.59	1.11	0.63	1.85	0.72	1.41	0.50	20.87	0.001	0.17	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 5-6
Antagonizm	0.93	0.54	1.17	0.70	1.14	0.48	1.21	0.54	1.84	0.70	1.42	0.50	20.58	0.001	0.17	1-3 1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 5-6
Rozhamowanie	0.77	0.56	1.19	0.77	1.00	0.56	1.18	0.58	1.83	0.70	1.39	0.51	28.48	0.001	0.21	1-2 1-3 1-4 1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 5-6
Anankastia	1.19	0.64	1.33	0.75	1.26	0.54	1.28	0.58	1.95	0.76	1.46	0.52	7.41	0.001	0.07	1-5 1-6 2-5 3-5 4-5 5-6
Psychotyzm	0.90	0.59	1.22	0.67	0.99	0.56	1.14	0.60	1.87	0.72	1.41	0.56	19.32	0.001	0.16	1-5 1-6 2-5 3-5 3-6 4-5 5-6

Dyskusja wyników

W oparciu o przeprowadzone badania wykazano istotne statystycznie różnice między osobami przejawiający niski poziom problematycznego korzystania z gier w ciągu trzech kolejnych pomiarów, a osobami u których nastąpił wzrost symptomów problematycznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie w zakresie następujących wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Zależność i Uwikłanie Emocjonalne. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że na podstawie wcześniejszych badań (Arpaci, 2019; Cudo i in., 2020; Shajari et. al., 2016) spodziewano się, że schemat Poszukiwania Akceptacji, schemat Niedostatecznej Kontroli, schemat Rozszczeniowości/Wyższościowości, schemat Izolacji Społecznej będzie związany z narastaniem problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych w czasie. Jednakże wyniki badań pozwalają przypuszczać, że schemat Zależność i schemat Uwikłanie Emocjonalne mogą mieć istotną rolę w rozwoju problematycznych zachowań. Dokładniej, schemat Zależność związany jest z przekonaniem jednostki, że potrzebuje znacznej pomocy innych osób, aby poradzić sobie z codziennymi obowiązkami (zob. Young, 2014). Natomiast schemat Uwikłanie Emocjonalne powstaje pod wpływem zbyt dużego zaangażowania emocjonalnego bliskiej osoby (rodzica lub partnera), np. nadmiernej kontroli lub nadopiekuńczości. Schemat ten może być związany z trudnościami w uświadomieniu sobie własnych motywów działań czy potrzeb (zob. Young, 2014). W konsekwencji przekonanie o konieczności pomocy ze strony innych oraz tendencja do nadmiernego emocjonalnego zaangażowania z inną osobą może przyczyniać się do rozwoju nałogowego zachowania. W tym kontekście należy wskazać na znaczenie motywów społecznych związanych z kontaktami społecznymi w rozwoju problematycznego korzystania z portali społecznościowych oraz gier komputerowych (zob. Cudo i in., 2022; Ryan i in., 2014). Dokładniej, wczesne nieadaptacyjne schematy Zależność i Uwikłanie Emocjonalne mogą być powiązane z nadmiernym zaangażowaniem emocjonalnym w kontakty społeczne związane z korzystaniem z portali społecznościowych i gier komputerowych, a co za tym idzie mogą przyczyniać się do rozwoju tego typu zachowań nałogowych. Jednakże potrzebne są dalsze badania dotyczące znaczenia wczesnych nieadaptacyjnych schematów (Zależność, Uwikłanie Emocjonalne) w rozwoju określonych motywów korzystania z portali społecznościowych i gier komputerowych.

Na podstawie przeprowadzonych analiz wykazano istotne statystycznie różnice między osobami przejawiający niski poziom problematycznego korzystania z gier w ciągu trzech kolejnych pomiarów, a osobami u których nastąpił wzrost symptomów problematycznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie w zakresie następujących trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów: Dziecko Złoszczące się, Dziecko Rozwścieczone, Dziecko Impulsywne, Dziecko Niezdyscyplinowane, Unikanie: Uległy Poddany, Unikanie: Odłączony obrońca, Nadmierna Kompensacja: Samopowiekszczacz, Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku, oraz Rodzic Karzący. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że spodziewano się że, tryb karzący rodzic, tryb wrażliwe dziecko, tryb impulsywne dziecko, oraz tryb niezdyscyplinowane dziecko będzie powiązany z narastaniem problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych w czasie. W tym kontekście wykazano w przeprowadzonym badaniu, że tryb Dziecko Impulsywne (związany z impulsywnym dążeniem do zaspokojenia swoich potrzeb; zob. Finogenow, 2020), tryb Dziecko Niezdyscyplinowane (związany z brakiem tolerancji na frustrację i brakiem motywacji do dokończenia rutynowych lub nudnych zadań; zob. Finogenow, 2020) oraz tryb Rodzic Karzący (związany z samokrytykowaniem się i poczuciem winy za popełnione błędy; zob. Finogenow, 2020) różnicował osoby przejawiające niski poziom problematycznego korzystania z gier w ciągu trzech kolejnych pomiarów, w porównaniu z osobami u których nastąpił wzrost symptomów problematycznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie. Ponadto wykazano, że tryb Dziecko Złoszczące się (związany z poczuciem złości w obliczu niezaspokojenia podstawowych potrzeb), tryb Dziecko Rozwścieczone (związany z niepoohamowanym gniewem i utratą kontroli w sytuacji niezaspokojenia podstawowych potrzeb), tryb Unikanie: Uległy Poddany (związany z podporządkowaniem potrzebom i oczekiwaniom innych osób), tryb Unikanie: Odłączony obrońca (związany z odcięciem się jednostki od emocji i uczuć), tryb Nadmierna Kompensacja: Samopowiekszczacz (związany z przekonaniem o własnej wyższości i szczególnych prawach) oraz tryb Nadmierna Kompensacja: Tryb Znęcania się Ataku (związany z potrzebą kontroli innych w celu ochrony siebie przed kontrolę lub skrzywdzeniem przez innych) były powiązane ze wzrost symptomów problematycznego zachowania.

Na podstawie przeprowadzonych analiz nie wykazano istotnej statystycznie różnice między osobami przejawiający niski poziom problematycznego korzystania z gier w ciągu trzech kolejnych pomiarów, a osobami u których nastąpił wzrost symptomów

problematicznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie w zakresie trybu Dziecko Wrażliwe, trybu Dziecko Szczęśliwe, oraz trybu Zdrowe Rodzicielstwo. Należy w tym miejscu zwrócić uwagę, że tryb wczesnych nieadaptacyjnych schematów określany jest jako chwilowy stan emocjonalny powstały w efekcie aktywizacji schematu (stałego przekonania dotyczącego siebie), który to schemat przywołuje dziecięce doświadczenia przeżywania i reagowania, zaś przez swoją siłę przejmuje kontrolę nad zachowaniem osoby (Young i in., 2014).

W oparciu o wyniki przeprowadzonych analiz wykazano istotne statystycznie różnice między osobami przejawiający niski poziom problematicznego korzystania z gier w ciągu trzech kolejnych pomiarów, a osobami u których nastąpił wzrost symptomów problematicznego korzystania z gier komputerowych w analizowanym okresie w zakresie następujących Rozhamowania traktowanego jako cecha osobowości nieprawidłowej. Na podstawie wyników wcześniejszych badań (zob. Verseillie i in., 2020) oraz biorąc pod uwagę alternatywny model osobowości (zob. Strus i in., 2018; Widiger & McCabe, 2020) spodziewano się, że wymiary osobowości nieprawidłowej takie jak rozhamowanie oraz negatywny afekt będą związane z narastaniem problematicznych zachowań związanych z korzystaniem z gier komputerowych oraz portali społecznościowych w czasie. Jednakże wykazano jedynie znaczenie Rozhamowania, które jest definiowane jako nastawienie na natychmiastową gratyfikację, impulsywne zachowania, oraz brak analizy konsekwencji własnych czynów oraz poczucia żalu z powodu tego, co się zrobiło (zob. Nowak, 2015). W tym miejscu należy wskazać, że wyniki poprzednich badań (Cudo i in., 2020c; 2021) również wskazywały na związki deficytów w zakresie samokontroli z problematicznym korzystaniem z portali społecznościowych oraz gier komputerowych.

Ponadto na podstawie przeprowadzonych analiz wykazano, że zmiana poziomu stresu pociąga za sobą zmianę nasilenia problemowych zachowań związanych z korzystaniem z portali społecznościowych. W tym względzie należy zwrócić uwagę, że wcześniejsze wyniki badań również wskazują na znaczenie odczuwanego stresu w rozwoju problematicznego korzystania z nowych technologii (zob. Brailovskaia i in., 2018; 2019). Korzystanie z portali społecznościowych oraz gier komputerowych może być rodzajem ucieczki przed sytuacjami stresującymi i negatywnymi emocjami z nimi związanymi (zob. Giardina i in., 2021; Melodia i in., 2020; Young i in., 2017). Dlatego można przypuszczać, że wzrost odczuwanego stresu może przyczyniać się do nadmiernego korzystania z nowych mediów, a w konsekwencji do problematicznego z nich korzystania.

Rekomendacje

- 1) Wyniki przeprowadzonego badania mogą wskazywać na znaczenie przekonania jednostki o potrzebie znacznej pomocy innych osób, aby poradzić sobie z codziennymi obowiązkami, oraz nadmierne uwikłanie emocjonalne w relacje z innymi może być predyktorem rozwoju problematycznych zachowań związanych z nowymi technologiami. W tym zakresie oddziaływania profilaktyczne i terapeutyczne nakierowane na zmianę wczesnych nieadaptacyjnych schematów związanych z tymi przekonaniami mogą być istotne w pracy z osobami, u których następuje rozwój problematycznych zachowań.
- 2) Na podstawie otrzymanych wyników można wskazać na znaczenie nieadaptacyjnych trybów schematów jako możliwych predyktorów rozwoju problematycznych zachowań. W tym względzie należy zwrócić uwagę, że tryb schematu określany jest jako chwilowy stan emocjonalny powstały w efekcie aktywizacji schematu, który to schemat przywołuje dziecięce doświadczenia przeżywania i reagowania, zaś przez swoją siłę przejmuje kontrolę nad zachowaniem osoby (Young i in., 2014). W tym kontekście możliwym wydaje się zwrócenie uwagi na wczesne doświadczenia z okresu dzieciństwa osoby podejmującej terapię z powodu uzależnienia od gier komputerowych, czy portali społecznościowych. Wydarzenia z tego okresu mogą konstatować przekonania osoby o sobie oraz sposoby radzenia sobie z tymi przekonaniami (zob. Young i in., 2014).
- 3) Biorąc pod uwagę znaczenie wczesnych nieadaptacyjnych schematów oraz trybów tych schematów dla rozwoju problematycznego korzystania z nowych mediów ważnym wydaje się również podkreślenie czynników ryzyka rozwoju uzależnień behawioralnych osadzonych we wczesnych doświadczeniach z okresu dzieciństwa w procesie szkolenia specjalistów psychoterapii uzależnień. Dokładniej, szczegółowsze zrozumienie sposobu zachowania jednostki wynikłe z wczesnych doświadczeń oraz relacji z rodziną i innymi ważnymi osobami może ułatwić zrozumienie przez specjalistę psychoterapii uzależnień zachowania jednostki związanego z nałogowym korzystaniem z gier komputerowych, czy portali społecznościowych.
- 4) Podobnie jak wyniki wcześniejszych badań (zob. Cudo i in., 2020c; 2021), wyniki przeprowadzonego badania wskazały na znaczenie deficytów w zakresie szeroko rozumianej samokontroli na rozwój problematycznych zachowań związanych z korzystaniem z nowych mediów. W tym kontekście należy zwrócić uwagę na treningi i oddziaływania prowadzące do wzmocnienia zdolności jednostki do samoregulacji. Wprowadzenie oddziaływań

wzmacniających zdolność jednostki do samokontroli (np. w formie treningów) może stanowić czynnik ochronny przed rozwojem uzależnienia od gier komputerowych, czy uzależnienia od porali społecznościowych w grupach ryzyka.

Bibliografia

- Aloi, M., Verrastro, V., Rania, M., Sacco, R., Fernández-Aranda, F., Jiménez-Murcia, S., De Fazio, P., & Segura-Garcia, C. (2019). The potential role of the early maladaptive schema in behavioral addictions among late adolescents and young adults. *Frontiers in Psychology*, 10, 3022.
- Arpaci, I. (2019). Relationships Between Early Maladaptive Schemas and Smartphone Addiction: the Moderating Role of Mindfulness. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Epub ahead of print. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00186-y>
- Aaron, D. J. (2013). Early maladaptive schemas and substance use: Implications for assessment and treatment. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 12(4), 193–200.
- Andreassen, C. S. (2015). Online social network site addiction: A comprehensive review. *Current Addiction Reports*, 2(2), 175-184.
- Arntz, A., & Jacob, G. A. (2016). Terapia schematów w praktyce. Praca z trybami schematów. GWP.
- Bach, B., & Bernstein, D. P. (2019). Schema therapy conceptualization of personality functioning and traits in ICD-11 and DSM-5. *Current opinion in psychiatry*, 32(1), 38–49.
- Bach, B., Kerber, A., Aluja, A., Bastiaens, T., Keeley, J. W., Claes, L., Fossati, A., Gutierrez, F., Oliveira, S. E., & Pires, R. (2020). International Assessment of DSM-5 and ICD-11 Personality Disorder Traits: Toward a Common Nosology in DSM-5.1. *Psychopathology*, 1–10.
- Bach, B., Lockwood, G., & Young, J. E. (2017). A new look at the schema therapy model: Organization and role of early maladaptive schemas. *Cognitive Behaviour Therapy*, 1–22.
- Bakhshi Bojed, F., & Nikmanesh, Z. (2013). Role of early maladaptive schemas on addiction potential in youth. *International Journal Of High Risk Behaviors & Addiction*, 2(2), 72–76.

- Brailovskaia, J., Teismann, T., & Margraf, J. (2018). Physical activity mediates the association between daily stress and Facebook addiction disorder (FAD)—A longitudinal approach among German students. *Computers in Human Behavior*, 86, 199-204.
- Brailovskaia, J., Rohmann, E., Bierhoff, H. W., Schillack, H., & Margraf, J. (2019). The relationship between daily stress, social support and Facebook Addiction Disorder. *Psychiatry Research*, 276, 167-174.
- Brand, M., Wegmann, E., Stark, R., Müller, A., Wölfling, K., Robbins, T. W., & Potenza, M. N. (2019). The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE) model for addictive behaviors: Update, generalization to addictive behaviors beyond internet-use disorders, and specification of the process character of addictive behaviors. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 104, 1-10.
- Carvalho, L. de F., & Pianowski, G. (2017). Pathological personality traits assessment using Facebook: Systematic review and meta-analyses. *Computers in Human Behavior*, 71, 307–317. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.061>
- Cudo, A., Kopiś, N., Stróżak, P., & Zapała, D. (2018). Problematic Video Gaming and Problematic Internet Use Among Polish Young Adults. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(8), 523-529.
- Cudo, A., Torój, M., Misiuro, T., & Griffiths, M. D. (2020a). Problematic Facebook Use and Problematic Video Gaming Among Female and Male Gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(2), 126-133.
- Cudo, A., Mącik, D., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2020b). The Relationship between Problematic Facebook Use and Early Maladaptive Schemas. *Journal of Clinical Medicine*, 9(12), 3921.
- Cudo, A., Misiuro, T., Griffiths, M. D., & Torój, M. (2020c). The relationship between problematic video gaming, problematic Facebook use, and self-control dimensions among female and male gamers. *Advances in cognitive psychology*, 16(3), 248-267.
- Cudo, A., Torój, M., Orzechowski, J., & Misiuro, T. (2021). The relationship between Facebook intrusion and self-control dimensions among Facebook users. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 34(5), 277–286.
- Cudo, A., Wojtasiński, M., Tużnik, P., Fudali-Czyż, A., & Griffiths, M. D. (2022). The Relationship between depressive symptoms, loneliness, self-control, and gaming disorder among Polish male and female gamers: The indirect effects of gaming motives. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 10438.

- Curran, P. J., Obeidat, K., & Losardo, D. (2010). Twelve frequently asked questions about growth curve modeling. *Journal of Cognition and Development*, 11(2), 121-136.
- Dredge, R., & Chen, S. (2020). Chinese online gamers versus nongamers: A difference in social media use and associated well-being and relational outcomes?. *Psychology in the Schools*, 57(9), 1457-1474.
- Finogenow, M. (2020). Schema modes and mode models for cluster B and C personality disorders. *Psychoterapia*, 192(1):45–58
- Giardina, A., Starcevic, V., King, D. L., Schimmenti, A., Di Blasi, M., & Billieux, J. (2021). Research directions in the study of gaming-related escapism: A commentary to Melodia, Canale, and Griffiths (2020). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-7.
- Huang, C. (2019). Social network site use and Big Five personality traits: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 97, 280–290. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.03.009>
- Imperatori, C., Innamorati, M., Lester, D., Continisio, M., Balsamo, M., Saggino, A., & Fabbriatore, M. (2017). The Association between Food Addiction and Early Maladaptive Schemas in Overweight and Obese Women: A Preliminary Investigation. *Nutrients*, 9(11). <https://doi.org/10.3390/nu9111259>
- Kerber, A., Schultze, M., Wright, A. G., Spitzer, C., Krueger, R., Knaevelsrud, C., & Zimmermann, J. (2019). Development of a Short and Reliable Measure for DSM-5 and ICD-11 Maladaptive Personality Traits Using Ant Colony Optimization Algorithms.
- Lynch, W. C., Everingham, A., Dubitzky, J., Hartman, M., & Kasser, T. (2000). Does binge eating play a role in the self-regulation of moods? *Integrative Physiological and Behavioral Science*, 35(4), 298–313.
- Mącik, D. (2017). Wczesne nieadaptacyjne schematy Younga a pracoholizm. 36. Kongres Polskiego Towarzystwa Psychologicznego, Gdańsk. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30418.04808>
- Mącik, D. (2018). W PULAPCE SCHEMATÓW? Wydawnictwo Naukowe Scholar Sp. z oo.
- Mącik, D. (2020). Temperament, parenting styles and the intensity of early maladaptive schemas: Assessment of correlations in a non-clinical adult group. *Behavioural and Cognitive Psychotherapy*, 1–15.
- Mącik, D., \Lysiak, M., & Mącik, R. (2019). Mediating role of neuroticism between early maladaptive schemas and negative emotionality. *Current Issues in Personality Psychology*, 7(3), 220–231.

- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. D. (2020). The role of avoidance coping and escape motives in problematic online gaming: A systematic literature review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-27.
- Nowak, K. (2015). Dymensjonalne podejście do zaburzeń osobowości—osobowość w DSM-5. *Psychiatria*, 12(2), 99-103.
- Roemmele, M., & Messman-Moore, T. L. (2011). Child abuse, early maladaptive schemas, and risky sexual behavior in college women. *Journal of Child Sexual Abuse: Research, Treatment, & Program Innovations for Victims, Survivors, & Offenders*, 20(3), 264–283.
- Ryan, T., Chester, A., Reece, J., & Xenos, S. (2014). The uses and abuses of Facebook: A review of Facebook addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 133-148.
- Shajari, F., Sohrabi, F., & Jomehri, F. (2016). Relationship between early maladaptive schema and Internet Addiction: A cross-sectional study. *Asian Journal of Pharmaceutical Research and Health Care*, 8(3), 84-91.
- Shorey, R. C., Anderson, S., & Stuart, G. L. (2012). Gambling and early maladaptive schemas in a treatment seeking sample of male alcohol users: A preliminary investigation. *Addictive Disorders & Their Treatment*, 11(4), 173-182.
- Strus, W., Rowiński, T., Ciecuch, J., Kowalska-Dąbrowska, M., Czuma, I., & Żechowski, C. (2018). Patologiczna Wielka Piątka: Próba zbudowania pomostu pomiędzy psychiatryczną klasyfikacją zaburzeń a cechowym modelem osobowości zdrowej. *Roczniki Psychologiczne/Annals of Psychology*, 20(2), 429–450.
- Verseillie, É., Laconi, S., & Chabrol, H. (2020). Pathological Traits Associated to Facebook and Twitter among French Users. *International journal of environmental research and public health*, 17(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph17072242>
- Vallejo, G., Ato, M., Fernández, M. P., & Livacic-Rojas, P. E. (2019). Sample size estimation for heterogeneous growth curve models with attrition. *Behavior Research Methods*, 51(3), 1216-1243.
- Widiger, T. A., & McCabe, G. A. (2020). The Alternative Model of Personality Disorders (AMPD) from the Perspective of the Five-Factor Model. *Psychopathology*, 53(3–4), 149–156. <https://doi.org/10.1159/000507378>
- Young, J. E., & Gluhoski, V. L. (1996). Schema-focused diagnosis for personality disorders.
- Young, J., Klosko, J., & Weishaar, M. (2014). *Terapia schematów. Przewodnik praktyka*. GWP.



Ministerstwo Zdrowia



Krajowe Centrum
Przeciwdziałania Uzależnieniom

KATOLICKI
UNIwersytet
LUBELSKI
JANA PAWŁA II



- Young, N. L., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Howard, C. J. (2017). Passive Facebook use, Facebook addiction, and associations with escapism: An experimental vignette study. *Computers in Human Behavior*, 71, 24-31.
- Zhu, H., Luo, X., Cai, T., He, J., Lu, Y., & Wu, S. (2016). Life Event Stress and Binge Eating Among Adolescents: The Roles of Early Maladaptive Schemas and Impulsivity. *Stress & Health: Journal of the International Society for the Investigation of Stress*, 32(4), 395–401.

Tabela A. Różnice pomiędzy osobami, które rozpoczęły i nie ukończyły badania (Grupa 1) i osobami, które rozpoczęły i ukończyły badanie (Grupa 2) w zakresie wczesnych nieadaptacyjnych schematów.

Wczesne nieadaptacyjne schematy	Grupa 1		Grupa 2		U	z	p	η_p^2
	M	SD	M	SD				
Emocjonalna deprywacja	2.62	1.16	2.61	1.20	121542.00	-0.28	0.781	0.000
Opuszczenie	3.02	1.05	2.92	1.00	116495.00	-1.40	0.162	0.002
Nieufność	2.90	1.02	2.83	1.04	116672.00	-1.36	0.174	0.002
Spółeczna izolacja	2.98	1.08	2.95	1.13	118949.00	-0.85	0.393	0.001
Wadliwość	2.42	1.17	2.40	1.22	120643.00	-0.48	0.633	0.000
Porażka	2.82	1.11	2.72	1.08	115150.00	-1.70	0.090	0.003
Zależność	2.56	0.93	2.54	1.02	119622.50	-0.70	0.481	0.000
Podatność na zranienie	2.83	1.03	2.78	1.02	119020.00	-0.84	0.402	0.001
Uwikłanie emocjonalne	2.32	1.01	2.44	1.10	115812.00	-1.55	0.121	0.002
Podporządkowanie	2.70	0.99	2.67	1.03	119469.00	-0.74	0.461	0.001
Samopoświęcenie	3.27	0.85	3.15	0.84	113974.00	-1.96	0.050	0.004
Zahamowanie emocjonalne	2.87	1.05	2.86	1.10	120709.50	-0.46	0.644	0.000
Nadmierne wymagania	3.17	0.87	3.09	0.88	115773.50	-1.56	0.119	0.002
Roszczeniowość	2.95	0.84	2.86	0.85	113692.50	-2.02	0.043	0.004
Niedostateczna samokontrola	2.92	0.95	2.81	0.95	113638.50	-2.03	0.042	0.004
Poszukiwanie akceptacji	3.19	0.95	3.01	0.96	108435.50	-3.19	0.001	0.010
Negatywizm	3.07	1.05	3.01	1.06	119427.00	-0.75	0.455	0.001
Bezwzględna surowość	2.62	1.16	2.61	1.20	118950.00	-0.85	0.393	0.001

Grupa 1: osobami, które rozpoczęły i nie ukończyły badania; Grupa 2: osobami, które rozpoczęły i ukończyły badanie

Tabela B. Różnice pomiędzy osobami, które rozpoczęły i nie ukończyły badania (Grupa 1) i osobami, które rozpoczęły i ukończyły badanie (Grupa 2) w zakresie trybów wczesnych nieadaptacyjnych schematów.

Tryby	Grupa 1		Grupa 2		U	z	p	η^2
	M	SD	M	SD				
Dziecko wrażliwe	2.79	1.00	2.73	1.07	117780.50	-1.11	0.266	0.001
Dziecko złościące się	2.85	0.78	2.78	0.89	114936.00	-1.74	0.081	0.003
Dziecko rozwścieczone	2.08	0.89	2.10	1.00	120446.50	-0.52	0.603	0.000
Dziecko impulsywne	2.70	0.73	2.63	0.82	114340.50	-1.88	0.061	0.004
Dziecko niezdyscyplinowane	2.87	0.74	2.79	0.80	114639.00	-1.81	0.070	0.003
Dziecko szczęśliwe	3.28	0.76	3.30	0.87	121040.50	-0.39	0.698	0.000
Unikanie uległy poddany	2.85	0.77	2.79	0.82	116793.00	-1.33	0.183	0.002
Unikanie odłączony obrońca	2.56	0.85	2.57	0.94	121481.50	-0.29	0.771	0.000
Unikanie odłączony samoukoiciel	2.99	0.88	2.94	0.95	119712.00	-0.69	0.493	0.000
Nadmierna kompensacja samopowiększacz	2.83	0.73	2.81	0.77	119708.00	-0.68	0.494	0.000
Nadmierna kompensacja tryb znęcania się ataku	2.46	0.72	2.51	0.81	119260.00	-0.78	0.433	0.001
Rodzic karzący	2.29	0.90	2.30	0.96	122265.50	-0.12	0.907	0.000
Rodzic wymagający	3.26	0.70	3.20	0.74	115630.00	-1.59	0.112	0.003
Zdrowe rodzicielstwo	3.59	0.72	3.54	0.78	119851.50	-0.65	0.514	0.000

Grupa 1: osobami, które rozpoczęły i nie ukończyły badania; Grupa 2: osobami, które rozpoczęły i ukończyły badanie

Tabela C. Różnice pomiędzy osobami, które rozpoczęły i nie ukończyły badania (Grupa 1) i osobami, które rozpoczęły i ukończyły badanie (Grupa 2) w zakresie cech osobowości nieprawidłowej.

Cechy osobowości nieprawidłowej	Grupa 1		Grupa 2		U	z	p	η_p^2
	M	SD	M	SD				
Negatywna emocjonalność	1.42	0.68	1.37	0.66	117205.50	-1.24	0.214	0.002
Izolacja	1.08	0.61	1.07	0.63	120955.00	-0.41	0.683	0.000
Antagonizm	1.20	0.56	1.13	0.59	114369.00	-1.87	0.061	0.004
Rozhamowanie	1.09	0.60	1.03	0.65	114168.00	-1.92	0.055	0.004
Anankastia	1.34	0.62	1.30	0.63	118641.50	-0.92	0.356	0.001
Psychotyzm	1.11	0.64	1.09	0.64	120137.00	-0.59	0.555	0.000

Grupa 1: osobami, które rozpoczęły i nie ukończyły badania; Grupa 2: osobami, które rozpoczęły i ukończyły badanie