

Maria Lewicka

Instytut Psychologii

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Recenzja pracy mgr Agnieszki Mulak: „Do Black NPCs matter? Effects of virtual contact, construed as intergroup contact with non-playable characters in video games”.

Recenzowana praca jest pracą dobrą i przeczytałam ją z przyjemnością. Należy podkreślić, że tematyka pracy jest bardzo aktualna – nasze życie społeczne w coraz większym stopniu przenosi się do wirtualnego Metaversum, a nadal nieznane są tego konsekwencje dla funkcjonowania w świecie realnym. Jedną z konsekwencji jest stosunek do grup mniejszościowych czy też ogólnie do etnicznej i społecznej różnorodności w miejscu zamieszkania. Nie ma najmniejszych wątpliwości, że w najbliższym czasie będziemy żyć w coraz bardziej etnicznie zróżnicowanym świecie, stąd wszelkie zabiegi mające na celu zmiany ewentualnych postaw negatywnych wobec innych grup etnicznych są ze wszelkich miar pożądane.

Agnieszka Mulak wykorzystała do tego celu gry komputerowe, konstruując własną grę, w której uczestnicy i ich protagoniści wcielali się w odpowiednie awatary o różnej etnicznej przynależności (Biali lub Czarni, w jednym warunku też Latynosi). Manipulacji dokonywano przynależnością do grupy etnicznej (własny zespół cały Biały, cały Czarny czy też mieszany), podobnie różne były składy etniczne zespołu konkurencyjnego. Gra polegała na zniszczeniu dorobku konkurencyjnego zespołu. Jak wynika z opisu gry, badani byli „skazani na wygranie tej gry” - jednym zabierało to dłużej, innym krócej, ale przegrać nie mogli. To z konieczności wytwarzało ogólny pozytywny nastrój wobec gry i jej uczestników.

W badaniu 1 zanalizowano faktyczne gry, w jakie grały osoby badane, kategoryzując je pod kątem tego, na ile zawierały w sobie element różnorodności etnicznej graczy oraz sprawdzając czy poziom różnorodności oraz jakość kontaktu w grze (kontakt pozytywny czy negatywny) przełożą się na pozytywny stosunek wobec grup etnicznych innych, niż własna (mierzony skalą dystansu społecznego). Analizy wykazały, że obie zmienne przewidywały

pozytywnie stosunek do mniejszości, przy czym cechy gry miały znacznie większe znaczenie niż indywidualne cechy graczy. Gra wytwarza zatem, mówiąc językiem Rogera Barkera, twórcy psychologii ekologicznej, „ośrodek zachowania” (*behavioral setting*), którego właściwości niwelują wpływy różnic indywidualnych na zachowanie. Badanie jest nienaganne pod względem metodologicznym – zastosowano analizy uwzględniające zagnieźdzenie badanych w poszczególnych grach. Oczywiście badanie korelacyjne nie umożliwia wnioskowania przyczynowego, stąd kolejna seria czterech eksperymentów z użyciem specjalnie zaprojektowanej gry.

Ponieważ Autorka pracy niewątpliwie w swoim autoreferacie szczegółowo przedstawi przebieg badań, więc tu tylko krótkie podsumowanie eksperymentów.

W czterech eksperymentach osobami badanymi były kolejno: Exp. 1 - grupa polskich wolontariuszy grających w gry, rekrutowana do badania przez odpowiednie portale społecznościowe; Exp. 2 - polscy paneliści profesjonalnego panelu Pollster; Exp. 3 i 4 - biali Amerykanie – paneliści portalu Prolific. Warunki eksperymentalne stworzone w kolejnych eksperymentach to: Exp. 1 i 2 - wszyscy gracze Biali versus wszyscy gracze zróżnicowani etnicznie (zarówno Biali i Czarni); Exp. 3- cztery grupy: wszyscy gracze Biali vs. wszyscy zróżnicowani, przy czym obok Białych i Czarnych pojawili się też Latynosi) vs. własny zespół Biały, przeciwnicy w dwóch zespołach, Czarnym i Latynoskim vs. własny zespół Czarny, a przeciwnicy w zespołach Białym i Latynoskim); Exp. 4 - pięć warunków: wszyscy Biali vs. wszyscy Czarni vs. własny zespół Biały vs. własny zespół Czarny, vs. oba zespoły zróżnicowane etnicznie.

Zmiennymi zależnymi czyli miarami postaw wobec mniejszości etnicznych, były: (1) w eksperymentach 2, 3 i 4 – miara behawioralna czyli wybór z listy dodatkowych graczy już po zakończeniu gry; (2) we wszystkich badaniach miara ogólnego stosunku do osób z innych grup etnicznych mierzona skalą dystansu społecznego (badania 1,2,3) lub termometrem uczuć (badania 4 i 5). Ta ogólna miara jest najważniejszym wskaźnikiem tego, czy gry komputerowe z udziałem awatarów symulujących osoby z innych grup etnicznych faktycznie prowadzą do zmiany postaw poza kontekstem gry.

Wyniki pokazują na konsekwentny efekt warunku Diversity (wszystkie zespoły mieszane) na miarę behawioralną – tzn. na wybór przyszłego kooperanta spośród osób z

innej grupy etnicznej niż własna (czarnoskórej). Takie wyniki uzyskano we wszystkich badaniach, w których ta miara była uwzględniona (badania 3, 4, 5). Znacznie mniej jednoznaczne okazały się wyniki dotyczące wpływu warunków eksperymentalnych na postawy wobec grup etnicznych spoza samej gry. Pozytywne efekty uzyskano jedynie w badaniu 1 (korelacyjnym) oraz w ostatnim, w którym dodatkowo mierzono przyjemność czerpaną z gry (fun). W tym ostatnim badaniu uzyskano też istotne interakcje szacowanej przez badanych zmiennej Fun z warunkami Diversity oraz warunkiem „własny zespół Czarny” - im większa przyjemność z gry, tym bardziej pozytywna postawa wobec obcych grup, mierzona termometrem uczuć w tych dwóch warunkach. Przyczyn różnic między badaniami Autorka doszukuje się właśnie w zmiennej FUN – w badaniu pierwszym było to prawdopodobnie naturalne uczucie towarzyszące graczom (badano ich spontanicznie wybierane faktyczne gry), w badaniu 5 – była to zmienna kontrolowana, a więc obecny był jej pomiar.

Praca została przygotowana pieczołowicie, widać jasny zamysł teoretyczny Autorki, gdzie kolejne badania rozwiązują problemy czy odpowiadają na pytania badawcze postawione przez badanie poprzednie. Każde badanie kończy wyczerpująca dyskusja oraz wielowątkowa analiza rezultatów. Autorka wykazała się dużą znajomością literatury i teorii dotyczących stosunków międzygrupowych. Praca oparta jest na ponad 150 pozycjach literatury, w zdecydowanej większości anglojęzycznej. Praca napisana jest w nienagannym języku angielskim, co niewątpliwie ułatwi publikację uzyskanych wyników (wyniki jednego badania już zostały opublikowane). Pomimo tego, że praca nie jest nazbyt długa (około 100 stron - optymalna długość doktoratu), to w niektórych miejscach miałam poczucie sporej redundancji i powtarzających się wyjaśnień. Żeby wytworzyć sobie ogólny obraz wyników musiałam je spisać do odpowiedniej tabelki.

Jednym z leitmotivów recenzowanej pracy jest kwestia pozytywności vs. negatywności kontaktów międzygrupowych w grze oraz ich wpływu na późniejsze postawy. Kwestia ta nawiązuje oczywiście do znanego zjawiska asymetrii pozytywno-negatywnej w ocenach społecznych, a więc z jednej strony założenia o pozytywności środowiska (społecznego), z drugiej - niskiego progu detekcji sygnałów zagrożeń płynących z tego środowiska i tym samym większej wagi informacji negatywnych niż pozytywnych w kształtowaniu ogólnych sądów i zachowań. To pierwsze to inklinacja pozytywna, drugie –

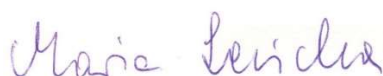
efekt negatywności. Ale oprócz efektu negatywności możliwy jest też efekt pozytywności – większa waga informacji pozytywnych niż negatywnych. Autorka zaobserwowała w swoich badaniach to drugie, a więc większy wpływ kontaktów pozytywnych niż negatywnych. Jej zdaniem, stoi to w sprzeczności z badaniami Sylwii Graf, która zaobserwowała efekt odwrotny - negatywności (przy ogólnej przewadze kontaktów pozytywnych). W analizie zjawiska, i w ogóle w jego opisie, Autorka pracy powołuje się jedynie na prace Graf, Paolini i wsp., pomijając fakt, że tematyka ta obecna jest w literaturze psychologicznej od przynajmniej 70 lat, co więcej, że do rozstrzygnięć w tym obszarze walenie przyczynili się polscy badacze, w dodatku wywodzący się z Wydziału Psychologii UW (w największym stopniu oczywiście Janusz Czapiński, choć ja też miałam w tym swój udział, inicjując badania w tym zakresie). Jeżeli już Autorka nie chciała sięgać do dwutomowej pracy Czapińskiego: (1) Inklinacja pozytywna: o naturze optymizmu, (2) Efekt negatywności: O naturze realizmu (a naprawdę warto!), to może przynajmniej zajrzeć do obszernego przeglądowego artykułu autorstwa Peetersa i Czapińskiego „Positive-negative asymmetry in evaluations: The distinction between affective and informational negativity effects” (European Review of Social Psychology, 1990, nr 1). Swoją drogą, mając przyjemność recenzowania pracy habilitacyjnej Sylwii Graf zwracałam jej uwagę, że zaobserwowane przez nią efekty mają długą historię w psychologii i warto przed publikacją się do tej historii odnieść, ale – jak to niestety często w psychologii bywa – i w jej przypadku (vide cytowany artykuł) sprawdziła się smutna prawda, że wielu autorów woli być odkrywcami nawet dawno poznanych zjawisk niż kontynuatorami cudzych pomysłów teoretycznych.

Niemniej wracając do zaobserwowanych przez mgr Mulak efektów, to pewnie warto zwrócić uwagę na kilka możliwych wyjaśnień większej wagi kontaktów pozytywnych niż negatywnych. Po pierwsze kontakty społeczne w grze są „kontaktami na niby”, wirtualnymi. Badania dotyczące zjawiska PNA pokazują, że efekt negatywności znacznie rzadziej pojawia się w fikcyjnych niż w realnych sytuacjach (np. w zakładach na niby w porównaniu z zakładami, gdzie stawką są realne pieniądze, a więc możliwe straty). Po drugie, inne z kolei badania pokazują, że efekt negatywności obecny w percepcji osób ma miejsce przede wszystkim w zakresie wymiaru „korzyści dla innych” (np. cech moralnych lub – szerzej – społecznych, wspólnotowych), zanika natomiast lub nawet zmienia się w efekt pozytywności gdy percepcja obejmuje wymiar sprawnościowy. Gra jest oparta przede wszystkim na ocenie sprawności –

własnej i przeciwnika, przy zawieszeniu sądów moralnych (zniszczenie dorobku przeciwnika jest czymś chwalebny). Nie jest wykluczone, że właśnie dlatego zjawisko odwrócenia efektu miało tu miejsce. Po trzecie, gra została tak skonstruowana, że badany zawsze kończył ją jako zwycięzca, co musiało przełożyć się na generalnie pozytywny stosunek nawet do przeciwników w tej grze. A co byłoby gdyby skonstruować gry, które w połowie warunków kończyłyby się przegraną badanego?

Ramą teoretyczną recenzowanej pracy jest przede wszystkim hipoteza kontaktu, a także teorie dotyczące mechanizmów redukcji stereotypów poprzez rekatoryzację grupy własnej i obcej. Trochę zabrakło mi odniesień do tych ujęć teoretycznych, które wskazują na możliwość dekatoryzacji (teorie Fiske czy Brewer) – czyli zawieszenia myślenia o człowieku jako reprezentancie ogólnej kategorii (Czarny, Biały itp.) na rzecz myślenia w kategoriach jego indywidualnych cech. Takie przełączenie jak wiadomo pojawia się w sytuacji współzależności, realizacji wspólnego zadania. Wprawdzie sama sytuacja gry, jak wspomina też autorka, nie sprzyjała dogłębnemu poznaniu członków własnej grupy, to niemniej byli oni dobierani do zespołu według podanych cech indywidualnych. Poza tym uzyskany wynik – konsekwentny efekt warunku Diversity na pozytywną postawę wobec osób spoza własnej grupy etnicznej, wskazuje właśnie na możliwość dekatoryzacji. Jeżeli kolor skóry jest cechą nieskorelowaną z przynależnością do grupy, wówczas efekty akcentacji, a zatem stereotypizowania, nie występują.

Tak jak napisałam na samym wstępie, rozprawa doktorska mgr Agnieszki Mulak jest pracą bardzo dobrą, świadczy o doskonałym przygotowaniu merytorycznym i metodologicznym autorki, jest napisana doskonałym językiem angielskim. Biorąc to wszystko pod uwagę stwierdzam, że praca spełnia wszystkie kryteria stawiane pracom doktorskim i wnioskuję o dopuszczenie mgr Agnieszki Mulak do dalszych etapów przewodu doktorskiego.



Prof. dr hab. Maria Lewicka

Toruń, 3 lutego 2023