

dr hab. Michał Parzuchowski, prof. Uczelni

Sopot, 18 stycznia 2023

Wydział Psychologii w Sopocie

SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny

ul. Polna 16/20

81-745 Sopot

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Agnieszki Mulak 'Do Black NPCs Matter? Effects of Virtual Contact, Construed as Intergroup Contact with Non-playable Characters in Video Games'**

Tematyka rozprawy mgr Agnieszki Mulak osadzona jest w psychologii społecznej i dotyczy zmiany postaw wobec grupy obcej za pomocą interwencji w świecie wirtualnym z niegrywalnymi postaciami NPC w grach wideo. Pani mgr Agnieszka Mulak wykonała cykl badań poświęconych ustaleniu społeczno-poznawczych czynników sprzyjających skutecznej redukcji uprzedzeń za pomocą kontaktu międzygrupowego. Jest to wyzwanie interesujące zarówno pod względem praktycznym jak i szczególnie ciekawe środowisko do testowania nowych pomysłów badawczych z perspektywy teoretycznej.

Pod względem praktycznym rozprawa dotyczy sfery aktywności, która z każdym rokiem zyskuje na znaczeniu. Gry wideo są dziś niezwykle powszechną aktywnością i gdyby udało się ustalić warunki, siłę i zakres możliwego upożytywnienia postaw graczy wobec grup obcych poprzez krótką interakcję z niegrywalnymi postaciami, byłoby to ważną przesłanką dla szansy jej implementacji. Wykorzystanie w interwencji postaci pasywnych i niegrywalnych w różnych kontekstach rasowych (np. testowanych w warunku *team diversity* z dwoma grupami rasowymi)

przybliża to wyzwanie do realnych możliwości autorów tworzących gry (relatywnie tanich we wdrożeniu).

Pod względem teoretycznym badane zjawisko jest równie szalenie interesujące. Prace badawcze analizujące zmiany postaw w wyniku wirtualnej aktywności ludzi będą szczególnie ważne dla zrozumienia poziomu uprzedzeń przyszłych pokoleń. Rzeczywiste doświadczenie kontaktu z odmiennością zazwyczaj skutkuje nieznacznie lub umiarkowanie wyższym poziomem tolerancji społecznej. Hipoteza kontaktu od dekad inspiruje kolejnych psychologów do podejmowania prób zaaranżowania takich warunków nawiązywania relacji międzygrupowych, które prowadziłyby do skutecznej rekatoryzacji i ograniczenia dyskryminacji. Hipotezę Allporta (1954) chętnie i często sprawdzano - powstało łącznie ponad pół tysiąca badań (na ponad 250 tysiącach badanych z 38 krajów) nad tym zagadnieniem, co doprowadziło do listy znanych moderatorów hipotezy kontaktu - "optymalność warunków" dla jej skuteczności (współdziałanie, wspólny cel, wsparcie władz, jakość interakcji, poziom kontaktu międzygrupowego oraz stopień, w jakim grupy mają równy status). Wymagania Allporta dotyczące jakości kontaktu międzygrupowego jako niezbędnych do skutecznej redukcji uprzedzeń, były tematem dyskusji nie tylko o znaczeniu akademickim - jest to palący problem polityki publicznej. Podejmowana w rozprawie tematyka kontaktu wirtualnego zdaje się proponować znaczące uproszczenie optymalnych warunków „upozytywniającego kontaktu” w wirtualnej przestrzeni. Ustalenia mgr Mulak zdają się potwierdzać wyniki metaanalizy Pettigrewa i Tropp (2006) dowodząc, że "wymagania Allporta nie są konieczne, aby interakcja międzygrupowa przyniosła korzystne rezultaty".

Reasumując, badania zawarte w rozprawie mgr Mulak przybliżają nas do zrozumienia mechanizmów interakcji międzygrupowych, choć zanim będzie można wykorzystać te interwencje w np. kształtowaniu polityki

równościowej, należałoby wypełnić istotne luki. Projekt naukowy Pani mgr Mulak ma szansę dostarczyć realnych, skutecznych i tanich rozwiązań w promowaniu sprawiedliwości społecznej, integracji i akceptacji różnorodności. Tak zdefiniowany kontakt międzygrupowy w świecie wirtualnym może skutecznie wspierać nawiązywanie pozytywnych relacji międzygrupowych w rzeczywistości, a w efekcie zmniejszenie uprzedzeń i dyskryminacji oraz promowanie większej spójności i współpracy między rywalizującymi grupami.

Niniejsza praca doktorska zawiera wyniki pięciu badań (w tym jednego badania korelacyjnego i czterech eksperymentów) uporządkowanych w logiczną całość. W sposób bardzo zwięzły, choć niepozbawiony wad, mgr Mulak raportuje kluczowe informacje o przebiegu i wyników swoich badań. Prosty i zrozumiałym językiem opisuje w wyczerpujący sposób wprowadzenie do stawianych hipotez. Rozprawa doktorska mgr Agnieszki Mulak składa się z trzech części: teoretycznej, empirycznej i dyskusji uzyskanych wyników. Podział tych treści na rozdziały jest dobrze zaprojektowany i intuicyjny.

Rozdział teoretyczny bardzo sprawnie dokumentuje podstawy teoretyczne pracy i konkluduje rozważania nad transferem kontaktu: Czy czynniki istotne dla kontaktu międzygrupowego w świecie rzeczywistym odgrywają podobną rolę w kontakcie wirtualnym? Główną tezę rozprawy jest znalezienie odpowiedzi na pytanie czy biali gracze, którzy angażują się w grę wideo z wirtualnymi przedstawicielami grupy obcej (czarnymi postaciami NPC), będą wyrażać mniej uprzedzeń i mniejsze poparcie dla krzywdzących regulacji na tle rasowym, niż biali gracze angażujący się w grę, w której występują wyłącznie przedstawiciele grupy własnej (białe postacie)?

W pierwszym badaniu sprawdzano hipotezę efektu transferu drugiego stopnia – mgr Mulak sprawdzała czy jakość kontaktu międzygrupowego z postaciami przedstawianymi w środowisku wirtualnym (NPC czyli stanowiącymi tło dla właściwej fabuły gry) może wiązać się ze stosunkiem do przedstawicieli grupy obcej obecnymi w społeczeństwie w świecie rzeczywistym. W tym celu Doktorantka zrekrutowała polskich graczy, którzy oceniali jak długo i jak często grają w jakie tytuły oraz oszacowywali czy w danej grze angażowali się w zachowania społeczne, agresję, eksplorację czy wyzwania. Następnie wypełniali trzy pytania ze skali uczuć Bogardusa (1933) wobec sześciu grup mniejszościowych (Żydów, Romów, Wschodnio-Europejczyków, Azjatów, Czarnoskórych i Muzułmanów). Do dalszych analiz wykorzystano zgeneralizowanego dystansu społecznego uśredniającego uczucia wobec wszystkich sześciu grup. Jak się okazało, liczba i jakość kontaktów międzygrupowych w najpopularniejszych grach na rynku były istotnymi predyktorami uprzedzeń graczy wobec grup mniejszościowych, przy czym większa liczba kontaktów i przyjemniejsze kontakty wskazywały na bardziej przychylny stosunek do grup w rzeczywistości. Relacja ta została wykryta na heterogenicznej i bardzo dużej grupie graczy (N=1627) zaangażowanych w różne gatunki gier, o różnym stażu/długości czasu „wirtualnego kontaktu”. Wyniki tego badania opublikowano na łamach *Cyberpsychology* razem z Mikołajem Winiewskim.

W kolejnych trzech eksperymentach (plus jednym badaniu pilotażowym) przedstawionych w niniejszej dysertacji, interakcja z postaciami o czarnym kolorze skóry skutkowała bardziej przychylnym zachowaniem wobec innych czarnoskórych postaci (badania 3 do 5) oraz bardziej pozytywnymi poglądami wobec czarnoskórych osób w świecie rzeczywistym (badanie 5). Tak więc badania próbowały dowieść, że wirtualna interakcja może wzmocnić postawy i zachowania graczy wobec grup w świecie rzeczywistym, nawet jeśli jest zaimplementowana została w

prostej grze 2D. Pozytywny wpływ interakcji wirtualnej został wykryty nawet wtedy, gdy około połowa kontaktów międzygrupowych była pozytywna (współpraca), a druga połowa negatywna (obejmowała rywalizację i walkę z postaciami z grupy obcej). Korzyści były wyraźniejsze w warunku eksperymentalnym, w którym wszystkie interakcje międzygrupowe były pozytywne.

Dostrzegam kilka problemów z wnioskami z badań zawartymi w pracy i z tego powodu nie będę wnioskował o wyróżnienie pracy Pani mgr Agnieszki Mulak. Mam też kilka uwag do raportowanych wyników badań eksperymentalnych. Niemniej moje uwagi krytyczne mają za zadanie pomóc w przygotowaniu kolejnych tekstów jakie powinny się ukazać na bazie tej pracy i nie zmieniają pozytywnej oceny nowatorstwa i doniosłości tego cyklu badań. Szczegółowo omawiam moje uwagi poniżej.

- 1) Mam wyraźny kłopot ze zdefiniowaniem psychologicznego procesu kontaktu z postaciami NPC (mechanizmu pośredniczącego) jakiego doświadczali badani przez godzinę zaplanowanej interakcji. Niestety nie mamy zbyt wielu podstaw do wnioskowania o np. zaangażowanych procesach kategoryzacji społecznej. W jaki sposób badani decydowali podziale wirtualnego świata społecznego na naszych i obcych? Czy wiemy czy badani postrzegali ten kontakt jako współpracę czy rywalizację? Czy oceniali, że mają do czynienia z członkami zespołu o równym statusie i czy mieli wspólny cel, a może czy inaczej oceniali spójność takiej grupy? Czy badani w ogóle zauważyli odmienny skład rasowy członków zespołu w grupie białych vs. różnorodnych?
- 2) Zastosowana manipulacja (gra) nie pozwala właściwie wnioskować o mechanizmach sprzyjających poprawie kontaktu międzygrupowego. Niestety w zastosowanej manipulacji w schematycznej grze turowej 2D nie dysponujemy żadnymi wskaźnikami rzeczywistego

zaangażowania graczy w motywację do zapoznania się z postaciami NPC (doktorantka nie pytała również czy badani byli świadomi zastosowanej manipulacji i nie dysponujemy wskaźnikami kontroli manipulacji) i/lub czasu jaki poświęcili na kontakcie z postaciami NPC. W kolejnych badaniach zdecydowanie warto byłoby uwzględnić aktywizowanie graczy NPC - wywołanie aktywnej facylitacji lub utrudnianie realizacji celu zadania wykonywanego przez gracza. Zamiast długotrwałego kontaktu z postaciami pasywnymi (co nie sprzyja motywacji do ich zauważania), można skrócić czas interakcji w zamian za zintensyfikowanie wirtualnego kontaktu włączając gracza we współpracę lub aktywną przeszkodę w wykonywaniu angażujących zadań przez postaci sterowane przez algorytm.

- 3) Wyniki zaplanowanego cyklu badań nadal niewiele mówią o "jakości kontaktu z NPC" zaprojektowanego w strategicznej grze turowej wykonanej na potrzeby tego cyklu badań (badania 2-5). Nie wiemy czy badani postrzegali pasywnych NPC jako typowych przedstawicieli grupy obcej (czy widzieli ich jako jednorodnych lub zróżnicowanych; por. model kontaktu spersonalizowanego Brewer, Miller, 1984; czy widzieli ich jako podobnych lub niepodobnych sobie; czy w umyśle badanych tworzyli spójną grupę obcą czy raczej zróżnicowane jednostki?).
- 4) Kontakt między członkami różnych grup może przyczynić się do zwiększenia spójności grupy - członkowie każdej z grup przy realizacji wyzwań wymagających współpracy nad wspólnym celem zaczynają lepiej rozumieć i doceniać perspektywę i doświadczenia drugiej grupy. Zaczynają też zmieniać postawy wobec członków grupy obcej i odczuwać mniejsze zagrożenie. Metaanaliza Pettigrewa i Tropp (2000) dowiodła, że około spora część efektu kontaktu w redukcji dyskryminacji mediowana jest poprzez spadek lęku międzygrupowego. Niestety nie wiemy czy badanym zaangażowanym

- w procedurę wirtualnego kontaktu towarzyszyła różnica w doświadczaniu lęku międzygrupowego czy poczucia zagrożenia kulturowego przez przedstawicieli z grupy obcej (wirtualnych lub realnych).
- 5) Pozytywne interakcje w grze z NPC z własnej drużyny graczy były bardzo schematyczne i pozwalały na bardzo małą indywidualizację wśród NPC. Nie dawały szans na emocjonalne zaangażowanie czy empatię i nie skłaniały do tworzenia więzi. Nie znamy parametrów sztuczności/skryptowości kontaktu między grupami w tej grze, wiemy jednak, że badaczka skutecznie zadbała, żeby była to manipulacja trafna zewnętrznie - trwała jedną godzinę (co jednak skutecznie utrudniło rekrutację większych grup badanych). Szkoda też, że już wówczas nie sprawdzano jakie są wskaźniki immersji - zaangażowania w grę i jakości kontaktu.
  - 6) Spodziewałem się, że dowiem się jaki jest proponowany mechanizm skuteczności zaplanowanego oddziaływania. Bez przetestowania mechanizmu (próby eksperymentalnego zablokowania działania mediatora) jesteśmy nadal na początku drogi w kierunku eksploracji redukcji uprzedzeń za pomocą kontakt z postaciami NPC.
  - 7) W pracy nie znajduję też próby dyskusji/integracji wzorów wyników uzyskanych na dwóch różnych próbach - w krajach w których kontakt międzygrupowy z osobami czarnoskórymi ma charakter realny (badanie 4 i 5 wykonane na badanych na próbach z UK i USA), a nie jedynie wyobrażony (badanie 2 i 3 na badanych z Polski). Wyniki badań wykonanych na różnych próbach są porównywane wyłącznie w odniesieniu do jakości badań panelowych, a nie faktu, że grupa mniejszościowa wykorzystana w manipulacji (osoby czarnoskóre) jest znacznie częściej reprezentowana w społeczeństwie angielskim i amerykańskim.

- 8) Szkoda, że w żadnym z badań tego cyklu nie zastosowano też nieco ogólniejszej miary behawioralnej. Przydałaby się miara sprawdzająca zachowania badanych poza kontekstem samej gry (np. na ile pytań odpowiedziałyby/ ile czasu poświęciłyby osoba badana w kolejnym badaniu, jeśli prowadzącym badanie jest osoba czarnoskóra; lub w jakiej proporcji badani realizowaliby kupon na dania w restauracji prowadzonej przez osobę czarnoskórą; por. Moussa, 2020). Taki pomiar zachowania byłby też znacznie odroczony w czasie, co pozwoliłoby na rzetelne wnioskowanie o sile takiego efektu.
- 9) Żadne z badań nie testuje też stosunku do grup mniejszościowych przed rozgrywką (hipoteza była przecież kierunkowa - akceptacja powinna wzrosnąć, a nie tylko różnić się od warunku homogenicznego). Niestety w żadnym z badań nie zastosowano pomiaru powtarzanego, aby sprawdzić czy manipulacja zmienia istniejący poziom zmiennej zależnej lub mediatora (uprzedzeń lub lęku czy zaangażowania z kontrolą na wyjściowy poziom w pomiarze przed badaniem).
- 10) Dlaczego przyjemność z zaangażowania w grę (w badaniu 5) mierzona na skali ciągłej została następnie zrekodowana do zmiennej nominalnej?
- 11) W opisie wyników doktorantka nie podaje statystyk opisowych dla mierzonych zmiennych w podziale na grupy badawcze (wraz z N w porównywanych celkach). W większości badań 2-5 podawane są wyłącznie statystyki inferencyjne.
- 12) Doktorantka nie podejmuje też dyskusji na temat niskiej mocy zrealizowanych badań eksperymentalnych (mała liczba badanych w porównywanych grupach) oraz braku analizy mocy a priori i braku pre-rejestracji.



Pomimo powyższych uwag polemicznych i krytycznych, w mojej ocenie, praca wnosi znaczące i nowe ustalenia w obszarze psychologii społecznej - pozwala rozwijać nową metodologię upożytywniania stosunków międzygrupowych przy pomocy subtelnych zmian w składzie osobowym i zachowaniu graczy wirtualnych. Nie ulega wątpliwości, że Doktorantka dobrze poradziła sobie z ujęciem tego wyzwania.

W ostatniej dekadzie badań nad hipotezą kontaktu, 95 procent procedur badawczych ujmowało tę problematykę jako problem współwystępowania i nie pozwalało wnioskować o przyczynowości (kontakt z grupą mniejszościową nie był manipulowany; Paluck, Green, Green, 2019). W czterech badaniach z tego cyklu mamy do czynienia z testowaniem manipulowanego wpływu różnego rodzaju wirtualnego kontaktu. Badania wykonane przez doktorantkę stanowią zatem znaczące uzupełnienie dotychczasowej wiedzy teoretycznej. Zrealizowany projekt badawczy wzbogaca teorię kontaktu międzygrupowego poprzez wprowadzenie nowej kategorii kontaktu - kontaktu wirtualnego. Dowodzi kompetencji naukowych Doktorantki, jednoznacznie wskazując na umiejętność projektowania serii badań empirycznych, analizy ich wyników, poprawnego formułowania wniosków i ograniczeń z nich płynących.

Odkrycie to jest nowatorskie i poszerza aktualną wiedzę na ten temat i spełnia wymogi stawiane rozprawom doktorskim. Przedłożona do recenzji rozprawa doktorska spełnia zatem wymogi ustawowe (art. 13 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku) związane z nadawaniem stopni i tytułów naukowych. Wnioskuje o dopuszczenie mgr Agnieszki Mulak do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

