

mgr Agnieszka Mulak

Tytuł rozprawy doktorskiej: „Do Black NPCs Matter? Effects of Virtual Contact, Construed as Intergroup Contact with Non-playable Characters in Video Games”

Promotor prof. dr hab. Janusz Grzelak

Promotor pomocniczy dr Mikołaj Winiewski

Celem niniejszej pracy jest zbadanie wpływu wirtualnego kontaktu międzygrupowego – czyli interakcji z postaciami w grach komputerowych – na postawy osób grających. W badaniu korelacyjnym testowano związek między kontaktem wirtualnym w popularnych grach obecnych na rynku a postawami grających wobec realnych mniejszości społecznych. W czterech kolejnych badaniach eksperymentalnych analizowano wpływ kontaktu z Czarnymi postaciami sterowanymi przez komputer (NPC) na zachowanie i postawy graczy wobec osób Czarnych (realnej grupy).

W pierwszym badaniu jakość kontaktu wirtualnego była najsilniejszym predyktorem postaw – bardziej pozytywny kontakt w grze przewidywał bardziej pozytywne postawy grających wobec rzeczywistych mniejszości. Podobny efekt zaobserwowano dla różnorodności świata społecznego gry, tj. większa różnorodność skutkowała bardziej pozytywnymi postawami. Efekty zaobserwowano badając wszystkie typy gier. Badanie potwierdziło więc, że efekty międzygrupowego kontaktu wirtualnego generalizują się nie tylko na postawy wobec realnych grup, które były reprezentowane przez NPC w grze, lecz także na inne mniejszości. Związek między postawami a jakością kontaktu był znacznie słabszy w przypadku ras fikcyjnych (np. elfów). Różnorodność generowana przez postacie ras fikcyjnych nie miała związku z postawami wobec realnych mniejszości.

Wyniki badań eksperymentalnych wskazują, że efekty kontaktu międzygrupowego z Czarnymi NPC generalizują się zarówno na zachowanie graczy wobec innych Czarnych NPC (eksperymenty 2-4), jak i na postawy wobec Czarnych w realnym świecie (eksperyment 1 i 4). Generalizacja na postawy wobec grupy w realnym świecie występowała tylko u graczy, którzy byli zaangażowani w grę.

Badania eksperymentalne potwierdziły, że nawet stosunkowo krótki wirtualny kontakt międzygrupowy w prostej grze może skutkować bardziej pozytywnymi postawami graczy wobec grup społecznych. Pokazały również, że czynniki sytuacyjne, które wpływają na efekty kontaktu międzygrupowego w realnym świecie mają znaczenie także w przypadku kontaktu wirtualnego. Czynniki te to: kooperacja, walka i rywalizacja, wspólne i sprzeczne cele oraz normy społeczne przedstawione w świecie gry (segregacja, lub powszechność kontaktu międzygrupowego).

Zaobserwowano, że interakcja między poziomem przyjemności z gry i kontaktem międzygrupowym ma wpływ na postawy grających. Ponadto, mieszanka czynników pozytywnych i negatywnych w grze skutkowała efektami pozytywnymi lub brakiem efektów. Wyniki te pokazują, że pozytywny afekt wywoływany przez grę przyczynia się do bardziej pozytywnych skutków kontaktu wirtualnego.

Słowa kluczowe: Kontakt międzygrupowy, kontakt wirtualny, kontakt z NPC, gry wideo, uprzedzenia, dystans społeczny, postawy, postawy wobec mniejszości, kooperacja, relacje międzygrupowe