

POPULARNONAUKOWE STRESZCZENIE PROJEKTU

Cel projektu

Wiele dotychczasowych badań psychologii gier komputerowych koncentrowało się na negatywnych konsekwencjach obecności licznych postaci stereotypowych w grach. Kontakt międzygrupowy (a więc kontakt gracza z postaciami sterowanymi przez komputer jest w literaturze podmiotu ujmowany przeważnie w tych kategoriach. Tymczasem teoria psychologii społecznej opisuje przede wszystkim pozytywne konsekwencje kontaktu międzygrupowego. Wielokrotnie zweryfikowana w badaniach *hipoteza kontaktu* obejmuje założenie, że kontakt z przedstawicielem grupy innej niż własna pozytywnie wpływa na postawę wobec tej grupy. Wskazuje także na złożoność zjawiska kontaktu międzygrupowego i wyróżniają wiele czynników wpływających na konsekwencje takiego kontaktu.

Celem badań jest rozszerzenie zakresu Hipotezy Kontaktu na interakcje w świecie wirtualnym – a tym samym określenie czynników wpływających na skutki kontaktu z przedstawicielem grupy obcej w grach komputerowych dla postaw wobec tej grupy.

Badania proponowane w projekcie

Badania w projekcie zaprojektowane zostaną tak, by kolejno zweryfikować podstawowe założenia hipotezy kontaktu w świecie wirtualnym. Pierwsze badanie pozwoli na stwierdzenie, czy sam kontakt z postaciami świata wirtualnego, które należą do grupy innej niż własna może wpływać na pozytywną zmianę postaw wobec tej grupy – podobnie jak w przypadku realnych interakcji „twarzą w twarz”.

Drugie badanie będzie weryfikowało skutki dwóch czynników dla wpływu kontaktu międzygrupowego na postawy: wyrazistości przynależności do grupy obcej (czynnika wielokrotnie zbadanego jako wspierającego pozytywne skutki kontaktu) i stereotypowości postaci (czynnika określanych przez badania gier komputerowych jako negatywnie oddziałującego na zmianę postaw). Pozostałe cztery badania posłużą kolejno zweryfikowaniu wpływu, jaki mają czynniki sytuacyjne w świecie wirtualnym na konsekwencje kontaktu (badane będą elementy opisywane przez hipotezę kontaktu jako „warunki optymalne”, a więc istotne dla uzyskania pozytywnej zmiany postaw). Czynniki te to: równy status przedstawicieli obu grup w danej sytuacji, wspólnota celów, współpraca i wsparcie kontaktu przez normy i władze.

Wszystkie badania będą miały formę eksperymentu. Osoby badane będą grały w grę komputerową, stworzoną na potrzeby niniejszego projektu. Manipulacja eksperymentalna będzie polegała na zmianie warunków kontaktu z postacią w świecie wirtualnym tak, by możliwe było precyzyjne określenie badanych zależności.

Powody podjęcia wybranej tematyki badawczej

Stosunkowo niewiele aspektów psychologicznych kontaktu z postaciami w świecie wirtualnym zostało zbadanych na gruncie wiedzy psychologicznej. Dotychczasowe badania wskazują na istnienie wpływu takiego kontaktu na realne postawy, jednak nie prowadzono systematycznej weryfikacji czynników mogących wpływać na efekty takiego kontaktu. Niniejszy projekt ma na celu uzupełnienie tych braków poprzez rozszerzenie zakresu podstawowych elementów hipotezy kontaktu na środowiska wirtualne. Wyniki badań mogą ponadto przyczynić się do oszacowania wpływu komercyjnych gier komputerowych i innych środowisk wirtualnych na postawy i stereotypy obecne w społeczeństwie.