



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH

Katowice, 20 grudnia 2021 roku

Prof. dr hab. Eugenia Mandal
Instytut Psychologii
Uniwersytet Śląski w Katowicach

**Recenzja rozprawy doktorskiej mgr Agaty Joanny Cyganiewicz
pt. „*Wpływ prezentacji postaci kobiecych w grach komputerowych na poziom
seksizmu graczy*”,
napisanej pod kierunkiem prof. dr hab. Małgorzaty Kossowskiej**

Recenzja przygotowana dla Instytutu Psychologii
Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie

Przedstawiona mi do oceny dysertacja dotyczy interesującego, aktualnego oraz ważnego teoretycznie i społecznie zagadnienia - funkcjonowania podmiotu w rzeczywistości wirtualnej oraz jego relacji ze światem realnym. W kontekście *virtual reality* omawia problematykę stereotypów i uprzedzeń – ich genezy i konsekwencji.

W rozprawie skupiono się na problematyce gier komputerowych i ich roli dla kształtowania się uprzedzeń związanych z płcią u graczy. Problematyka ta jest w światowej literaturze psychologicznej systematycznie badana wraz ze wzrostem popularności tychże gier. Akcentowany jest zwłaszcza aspekt rozwojowy, wychowawczy, społeczny i kliniczny

problematyki gier komputerowych (np. postawy, stereotypy, agresja, depresja, uzależnienia). Autorka rozprawy zasadnie zwraca uwagę na to, że światowe badania pokazują też na związek wysokiej ekspozycji na gry wideo z postawami. Celem swojej dysertacji uczyniła zbadanie roli różnych sposobów prezentowania postaci kobiecych w grach komputerowych na indukowanie uprzedzeń wobec kobiet.

Strona formalna rozprawy jest prawidłowa. Rozprawa liczy 184 strony (wraz z załącznikami - 230 stron). Zawiera rozdział 1. Wstęp teoretyczny - złożony z 7 podrozdziałów oraz część empiryczną zatytułowaną rozdział; 2. Metoda - w którym kolejno w 6 podrozdziałach omówiono badania: badanie pilotażowe i cztery badania eksperymentalne. Pracę kończy Dyskusja wyników złożona z interpretacji wyników badań własnych oraz wskazująca na ich ograniczenia. Rozprawa zawiera spis Literatury cytowanej, załączniki i streszczenia w języku polskim i w języku angielskim.

Praca przygotowana została w bardzo staranny sposób, zawiera wszystkie niezbędne elementy, w tym dokładny opis procedur badawczych, rezultaty zostały wnikliwie opracowane i zilustrowane obszernym materiałem graficznym. Praca napisana jest poprawnym naukowo językiem.

W aspekcie merytorycznym dysertacja przedstawia się bardzo dobrze. W części przeglądowo-teoretycznej w bardzo kompetentny i dobrze uporządkowany sposób omówiono podstawowe dla podejmowanego problemu zagadnienia. Tę część dysertacji wspiera obszerna bibliografia złożona w większości ze źródeł klasycznych i licznych, najnowszych artykułów anglojęzycznych.

W części teoretycznej ma wysoką ocenę zasługuje kompetentne omówienie problematyki gier wideo w perspektywie psychologicznej, m.in. zwrócenie uwagi na specyfikę

gier jako wyjątkowego medium, gdzie podmiot jest interaktywny, mogący odczuwać różne emocje (pozytywne i negatywne) sterując fikcyjnymi postaciami. W tekście zasadnie wskazano także na różne zagrożenia związane z grami wideo.

Zwrócono też uwagę na fakt, że postaciami w grach wideo rzadziej są kobiety, zaś graczami częściej bywają mężczyźni, zatem i gry najczęściej właśnie do nich są adresowane. Jak pisze Autorka, kobiety mogą być traktowane „jako obce” w społecznościach gier wideo (podobnie jak wszyscy inni, „nie-biali mężczyźni”, cyt. str. 32). Analizy treści gier wskazują, że postacie kobiece w grach wideo często są przedstawiane na drugim planie jako wpasowujące się albo w obraz „damy w niebezpieczeństwie” (*damsel in distress*), której należy pomóc, albo w kobiety „hiper-seksualnej”, skąpo odzianej, eksponującej atrakcyjność fizyczną, będącej obiektem męskiego pożądania.

Część teoretyczno-przeglądowa pokazuje, że Autorka bardzo dobrze zna literaturę tematu i zrealizowane do tej pory badania. Potrafi na ich tle pokazać cel badań własnych.

Część empiryczna pracy podobnie zasługuje na wysoką ocenę. Autorka wykonała cykl pięciu badań empirycznych. Co ważne, kolejne badania nie zostały zaplanowane na początku całości przedsięwzięcia badawczego, ale realizowane były kolejno, stanowiąc nawiązanie do rezultatów badań wcześniejszych, starają się coraz głębiej wnikać w istotę analizowanego problemu.

Walorem badania jest m.in. zastosowany materiał badawczy. W związku ze wspomnianą wyżej nieliczną reprezentacją kobiet w rolach bohaterów gier wideo na podkreślenie zasługuje przygotowanie i objęcie badaniami gry własnego autorstwa, gdzie bohaterkami są kobiety. Podobnie, osobami badanymi nie są przeważający pośród graczy mężczyźni, ale osoby obu płci.

Na wysoką ocenę zasługuje i to, że w prezentowaniu problemu i metodologii badań własnych Autorka zasadnie omówiła i kolejno testowała dwa możliwe mechanizmy wpływu gier wideo w różny sposób przedstawiający kobiety na poziom seksizmu odbiorców gier. Jednym z nich jest mechanizm prymujący funkcjonowanie poznawcze, emocjonalne i zachowania zgodne z treścią stereotypów płciowych, drugi – mechanizm polegający na efekcie kultywacji, czyli przyjmowaniu jako własne treści prezentowanych w grach.

W mojej ocenie największym plusem ocenianej dysertacji są jej rezultaty. Generalnie sugerują one, że wpływ prezentacji kobiecych w grach komputerowych na tworzenie się uprzedzeń u odbiorców gier dotyczyć może głównie postaci przedstawianych w skrajny sposób (np. nadmiernie „seksualizowanych” obrazów kobiet). Rezultaty te oczywiście wymagają badań dalszych, ale wydają się być „ obiecujące”.

Wyniki przedstawionych w dysertacji badań pokazały bowiem, że mniej skrajne formy „seksualizacji” bohaterek gier nie przyczyniają się do indukowania postaw seksistowskich związanych z „uprzedmiotowianiem” kobiet.

W cyklu badań autorka analizowała postaci trzy typów bohaterek gier wideo nazwanych jako: „1. Postać kobieca według seksizmu życzliwego. 2. Postać kobieca według seksizmu wrogiego poddana seksualizacji. 3. Postać kobieca według seksizmu wrogiego niepoddana seksualizacji” (str. 71 i inne). W ilustracjach w aneksie zauważyć można, że były to kolejno obrazy przedstawiane jako: 1. kobieta ubrana w skromną sukienkę. 2. kobieta skąpo ubrana w seksownym stroju. 3. kobieta ubrana w męską zbroję rycerską. Bohaterki uczestniczyły w grze o fabule rycerskiej. W tym kontekście, w kolejnych badaniach Autorka rozprawy analizowała seksizm wrogi i seksizm życzliwy oraz wiele innych zmiennych takich jak: wiek, płeć, nastawienie do gier, ekspozycja na gry, czas badania oraz nastrój, poziom pobudzenia, ciepło, kompetencja, moralność, władza.

W badaniach okazało się, że najwięcej emocji pozytywnych, a najmniej emocji negatywnych wzbudziła bohaterka nr 3 - postać kobieca w męskiej roli, niepoddana seksualizacji (badanie pilotażowe, str. 88- 90), w największym stopniu przypisywano jej cechę ciepło i moralność (eksperyment 3, str. 118 i eksperyment 4, str. 129-130). W interpretacji – moim zdaniem - warto by też dodać, że wizerunek tejże bohaterki wskazuje na jej największą skuteczność w fabule analizowanej gry.

Ciekawym rezultatem może być także niepotwierdzenie się w przeprowadzonych badaniach negatywnego stereotypu (prezentującego seksistowskie postawy wobec kobiet) gracza gier komputerowych. Rezultat ten wymaga jednak dalszych analiz i badań.

Walorem pracy jest bardzo dobra strona metodologiczna. W opracowaniu uzyskanego materiału badawczego wykonano liczne analizy statystyczne.

Pozytywnie oceniam całość oryginalnego i ciekawego przedsięwzięcia badawczego Autorki. Nasuwają mi się jednak pewne uwagi i pytania.

Jedno z nich dotyczy grupy badanej. W badaniach przeważały kobiety (około 70 procent), rzadko lub wcale nie grające w gry komputerowe. Jak opisano w dysertacji badania realizowano kolejno na grupach studentów psychologii I roku (pilotaż) oraz na grupach rekrutowanych pośrednictwem strony internetowej Instytutu Psychologii Uniwersytetu Jagiellońskiego służącej do zapisów na badania, a kolejno realizowane w laboratorium Instytutu Psychologii UJ.

Grupy badane uczestniczące w poszczególnych badaniach należałoby opisać dokładniej, nie tylko ze względu na płeć, wiek, czas grania i stosunek do gier komputerowych. Z danych przedstawionych w dysertacji dosyć trudno o dokładną charakterystykę grup badanych, mamy tu np. informację, że badani byli w wieku 18 – 51 lat (eksperyment 3) lub 17

- 68 lat (badanie 4). Najstarsi uczestnicy prawdopodobnie nie byli studentami, czy uczestniczyli w badaniu laboratoryjnym w Instytucie Psychologii UJ ?

W pracy zastanawiają mnie uzyskane liczne „pozytywne” rezultaty: pozytywna ocena bohaterów, niewielki poziom seksizmu badanych, mała liczba lub brak emocji negatywnych, w tym agresji (np. w badaniu 4 u 179 osób badanych odnotowano zero emocji negatywnych), niepotwierdzenie hipotezy efektu kultywacji itp. Autorka interpretuje to cechami materiału badawczego – nie przerysowanymi, nie nazbyt skrajnymi prezentacjami bohaterów. Ten kierunek interpretacji jest uzasadniony. Można jednak przypuszczać, że to grupa badana – studentki (znaczna przewaga kobiet) i studenci psychologii prestiżowej uczelni ujawniać mogą bardziej pozytywny stosunek do ludzi, egalitarne postawy, pozytywny stosunek do badań psychologicznych, efekt Pollyanny itd. Należało by zatem uwzględnić charakterystykę grupy badanej w dyskusji i interpretacji rezultatów. W ewentualnej replikacji wyników zasadne było by objęcie badaniami przedstawicieli innych grup.

Moim zdaniem więcej uwagi w pracy można poświęcić zmiennej wieku. W badaniu np. czwartym uczestniczyli badani w wieku 17-68 lat (str. 126). To różnica 3 pokoleń, prawdopodobnie w różny sposób zaznajomionych z nowymi mediami i grami komputerowymi, o różnych wyobrażeniach idealnych czy typowych kobiet i mężczyzn.

Mam też pytanie dotyczące procedury werbowania do badań. Z opisu procedury w dysertacji wynika, że badani rejestrowali się za pośrednictwem strony Instytutu Psychologii UJ. Czy kontrolowano to, czy w kolejnych badaniach nie uczestniczą te same osoby? Jeśli tak to, w jaki sposób? Oprócz zainteresowania tematyką badania, okoliczność, że badani otrzymywali wynagrodzenie finansowe za udział w badaniu mogła – być może – zachęcać niektórych do wielokrotnego udziału w kolejnych etapach badania. To zaś mogłoby mieć znaczenie dla uzyskiwanych wyników.

Podsumowując swoją ocenę części empirycznej, niezależnie od przedstawionych wyżej uwag, oceniam całość dysertacji doktorskiej mgr Agaty Joanny Cyganiewicz pozytywnie.

Konkluzja

Stwierdzam, że rozprawa naukowa mgr Agaty Joanny Cyganiewicz spełnia warunki określone w art. 13.1. ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym (Dz. U. z 2016 r, poz. 882). Praca stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, wykazuje na ogólną wiedzę teoretyczną Kandydatki w dyscyplinie naukowej psychologia oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Dysertacja przynosi nową wiedzę w ważnej dziedzinie życia społecznego.

Wnoszę o dopuszczenie Kandydatki do dalszych etapów postępowania przewodu doktorskiego.

Eugenia Mandal

Eugenia Mandal