



UNIwersYTET GDAŃSKI



INSTYTUT PSYCHOLOGII

Gdańsk, 10 stycznia 2022

dr hab. Natasza Kosakowska-Berezecka, prof. UG

Instytut Psychologii

Wydział Nauk Społecznych

Uniwersytetu Gdańskiego

Recenzja pracy 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 (Instytut Psychologii, Uniwersytet Jagielloński).

Przedstawiona rozprawa doktorska dotyczy problematyki seksizmu w grach video. Zawiera ona opis badania pilotażowego i czterech badań eksperymentalnych, w których analizowany jest wpływ prezentowania kobiet (bohatek gier komputerowych) w rolach zgodnych i niezgodnych ze stereotypami ról płciowych na postawy, emocje i zachowania graczy (i graczek). Seksizm w prezentowanym projekcie opisywany jest w kontekście Teorii Seksizmu Ambiwalentnego Petera Glicka i Susan Fiske, natomiast prymowanie stereotypów i efekt kultywacji wybrano jako mechanizmy potencjalnie wyjaśniające wpływ (nie)stereotypowych treści gier video na postawy, emocje i zachowania osób badanych.

W założonym schemacie eksperymentalnym mierzono dwukrotnie poziom seksizmu osób badanych (przed 20-minutową grą komputerową stworzoną specjalnie na potrzeby badania, jak i po niej) oraz porównywano 1) tendencje behawioralne wobec kobiet, 2) emocje odczuwane wobec bohaterek stworzonej gry oraz 3) oceny tych bohaterek dokonywanych przez osoby badane grające w losowo dobrane cztery wersje stworzonej gry prezentujących kobietę: 1) w roli rycerza (rola niezgodna ze stereotypem płci) 2) w roli wojowniczkę (rola niezgodna ze stereotypem płci) i dodatkowo poddana seksualizacji za pomocą ubioru, 3) w roli księżniczki (rola zgodnej ze stereotypem płci) oraz 4) w czwartej wersji bez udziału bohaterki kobiecej.

W projekcie nie udało się potwierdzić hipotez dotyczących wzrostu poziomu wrogiego i życzliwego seksizmu po ekspozycji na stereotypowe i poddane seksualizacji postacie kobiece w grach video. Podobnie nie wykazano efektu manipulacji na tendencje behawioralne osób badanych (mierzone jako skłonność do karania/nagradzania kobiet). Zaobserwowano natomiast, że bohaterka kobieca w roli niezgodnej ze stereotypem płci (w roli rycerki) nie poddanej seksualizacji wzbudziła najbardziej pozytywne emocje wśród osób badanych i jest oceniana przez nich jako bardziej ciepła i moralna niż pozostałe bohaterki w pozostałych wersjach gry. Uzyskane wyniki wskazują, że w badanej próbie taki sposób prezentowania bohaterki, kobiety w niestereotypowej kobieco roli w rycerskiej zbroi ma szansę wzbudzać najbardziej pozytywne emocje i ciepłe uczucia.

Prezentowany projekt zawiera zatem ciekawą serię badań eksperymentalnych i dotyka istotnego problemu: podtrzymywanie stereotypów i uprzedzeń na temat kobiet, ich uprzedmiotowienie i seksualizowanie w grach komputerowych jest szkodliwe społeczne, dyskryminuje kobiety i powinno być penalizowane – dlatego też prowadzenie badań dotyczących tej tematyki uważam za bardzo ważne. Poniżej przedstawiam najważniejsze punkty, które wskazują na wartościowe elementy zaprezentowanego projektu, jak również opisują krytyczne kwestie, które chciałabym poddać dyskusji:

Zalety pracy:

- 1) Istnieje olbrzymia luka w literaturze w zakresie badań eksperymentalnych dotyczących wpływu obecności seksizmu w treści gier video na postawy, emocje i zachowania graczy, szczególnie w zakresie postrzegania kobiecych bohaterek (których w grach komputerowych jest relatywnie mało). Dodatkowo badania nad grami komputerowymi są rzadko prowadzone wśród użytkowniczek gier. Przedłożony do recenzji projekt zdecydowanie pomaga wypełnić tę lukę – mamy tutaj serię 4 badań eksperymentalnych dotyczących tej tematyki, a osobami badanymi są w większości kobiety – to duża wartość tego badania. Przygotowany plan badawczy daje możliwość analizy wpływu konkretnych stereotypów postaci kobiecych prezentowanych w grach video na postawy, emocje i tendencje behawioralne odbiorców i odbiorczyń oraz ma szansę wykazać związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy prezentacją (nie)stereotypowych kobiet w grach komputerowych a poziomem seksizmu wrogiego i życzliwego u osób badanych. Dodatkowo docenić należy fakt, że dokonano różnych operacjonalizacji zmiennych w zaprezentowanych badaniach: mamy tutaj zarówno pomiar postaw związanych z seksizmem (postawy jawne i niejawne), jak i ocenę bohaterek gier oraz pomiar tendencji behawioralnych wobec kobiet (skłonność do ich nagradzania i

karania). Mierzono również emocje odczuwane przez osoby badane wobec poszczególnych bohaterek kobiecych w grze komputerowej. Jest to rzadki aspekt badań dotyczących gier video, a emocje mogą pełnić rolę mediatora pomiędzy treściami gier video a wzmacnianymi przez nie uprzedzeniami. W zaplanowanej serii eksperymentów kontrolowano również, często przeoczany, nastrój i poziom odczuwanego pobudzenia – to ważne zmienne kontekstualne, które mogą być czynnikami zakłócającymi, zatem należy je kontrolować.

- 2) Na potrzeby badania stworzono autorską grę co daje szansę na bardziej ścisłą kontrolę nad jakością prezentowanych osobom badanym bodźców. Dodatkowo badania 1-3 zostały przeprowadzone w laboratorium – należy tutaj zdecydowanie docenić olbrzymi wysiłek Autorki w stworzenie własnej gry komputerowej (wraz z estetyczną i profesjonalną grafiką) i w przeprowadzenie serii eksperymentów z udziałem relatywnie sporej grupy osób badanych (ponad 400 osób).
- 3) Jestem nie tylko pod wrażeniem wiedzy Autorki z zakresu gier video, ale także wnikliwością dokonanego przeglądu literatury przedmiotu dotyczącej seksizmu w grach komputerowych - wprowadzenie teoretyczne stanowi interesującą integrację imponującej porcji badań z zakresu psychologii gier i ich konsekwencji dla funkcjonowania społecznego graczy, ze szczególnym naciskiem na rolę stereotypów i seksizmu obecnych w świecie gier komputerowych, który jest światem męskiej dominacji z raczej minimalnym udziałem kobiet.

Kwestie do dyskusji:

Hipotezy:

- 1) W każdym z opisywanych badań są przedstawione hipotezy, brakuje jednak ich krótkiego uzasadnienia. Niektóre hipotezy nie znajdują bezpośredniego uzasadnienia w części teoretycznej – np. hipotezy dotyczące ocen bohaterek na wymiarach moralności, kompetencji czy ciepła (w badaniu 3) mogły znaleźć pełne uzasadnienie w Modelu Treści Stereotypu, który nie jest wspomniany w części teoretycznej. Tutaj warto skorzystać chociażby z: Fiske, S. T. (2018). Stereotype Content: Warmth and Competence Endure. *Current Directions in Psychological Science*, 27(2), 67–73. <https://doi.org/10.1177/0963721417738825>
- 2) Jednym z mechanizmów, do których Autorka odwołuje się zakładając wystąpienie mierzonych w projekcie efektów jest efekt kultywacji. Zgodnie z efektem kultywacji możemy założyć, że regularna i stała ekspozycja na gry video przyczyni się do

przejawianego przez odbiorców gier wyższego poziomu seksizmu. U podstaw formowania się sądów kultywacyjnych leży szeroko rozumiany proces uczenia się, w którym informacje czerpane np. z gier są integrowane ze spostrzeżeniami dotyczącymi prawdziwego świata. Zastanawia mnie zatem, czy jest to trafne w przypadku zastosowanego narzędzia? Uczestnicy badania grali w daną grę ok. 20 minut czy możemy zatem mówić o efekcie kultywacji (stałej, regularnej ekspozycji i procesie uczenia się) w tak krótkim czasie?

Metoda:

- 3) W opisie wyników pilotażu narzędzia i badania pilotażowego nie ma pełnej interpretacji uzyskanych wyników – Autorka wyjaśnia, czemu nie wybrano zestawu drugiego postaci, nie jest natomiast wyjaśnione, na jakiej podstawie zdecydowano o wyborze zestawu 1 – jakie kryteria zostały tu spełnione? To szczególnie ważne w kontekście tego, że analiza danych w kolejnych eksperymentach wskazuje na brak zakładanych efektów, co znowu skłania do refleksji na trafnością i rzetelnością zastosowanej gry komputerowej.
- 4) Wszystkie przedstawione badania eksperymentalne wykorzystują to samo narzędzie – czyli stworzoną przez Autorkę grę komputerową, w którą uczestnicy i uczestniczki losowo dobierani do 4 różnych warunków grają przez ok. 20 minut. Stworzono 4 wersje gry różniące się sposobem prezentowania kobiecej bohaterki gry. Prezentowana jest kobieta w roli rycerza, księżniczki albo seksownej wojowniczkę lub gra nie zawiera postaci kobiecej. W każdym kolejnym badaniu manipulacja nie przynosi efektu (najczęściej), albo uzyskane wyniki są sprzeczne z oczekiwaniami – kobieta w niestereotypowej roli rycerki wzbudza najbardziej pozytywne emocje i jest postrzegana jako najbardziej ciepła i moralna – zastanawia zatem fakt, czemu Autorka, mimo tego, że nie ma dowodów na to, że manipulacja przynosi zamierzony efekt, w każdym kolejnym badaniu ponownie ją stosuje nie dokonując w niej zmian, które zakładane efekty mogłoby wzmocnić? Jednym ze sposobów wzmocnienia manipulacji mogłaby być zmiana komentarza ze strony bohaterki na końcu gry, który za każdym razem jest taki sam: *Obawiałam się, że zostanę tu aż do śmierci – dziękuję za uratowanie mnie!* Jest to komentarz wyrażający wdzięczność i ma charakter łagodny, a zatem zgodny ze stereotypem, co może niwelować efekt roli, w której występuje bohaterka. Co więcej sam fakt, iż osoby badane ratują daną bohaterkę i ta wyraża wdzięczność może mieć silniejszy wpływ na ich postawy w danym momencie, szczególnie wobec bohaterki, niż

fakt, czy jest ona przedstawiana w stereotypowej czy niestereotypowej roli. Być może uzyskany brak efektów nie wynika z tego, że prymowanie stereotypów czy efekt kultywacji jako mechanizm zawiodły, ale po prostu zawiodło narzędzie? Zabrakło zdecydowanie dyskusji na ten temat w interpretacji wyników oraz dyskusji i ograniczeń badania. Autorka pisze w dyskusji głównej zawartej w pracy, że *w niniejszej pracy serii badań nie otrzymano spodziewanych wyników, lecz zaobserwowano efekty niezgodne z założeniami wynikającymi z przyjętej teorii*. Nie do końca to stwierdzenie jest uzasadnione, skoro nie mamy pewności co do trafności i rzetelności narzędzia.

- 5) Uzyskany, niespodziewany efekt pozytywnych emocji i dostrzegania ciepła i moralności w bohaterce kobiecej w roli rycerki może stać się bardziej jasny kiedy spojrzymy na niego przez pryzmat konkretnej i dość specyficznej roli, w jakiej występuje tutaj bohaterka gry – kobiety wchodzące w rolę dobrych wojowniczek i etos rycerski mają raczej pozytywny obraz w kulturze (nie tylko polskiej) – wystarczy tutaj przytoczyć postać Joanny D’Arc - francuskiej bohaterki narodowej i świętej Kościoła katolickiego, patronki Francji, która walcząc podczas stuletniej wojny miała istotny udział w wielu zwycięstwach armii francuskiej – walcząc na polu bitwy w zbroi; czy też Mulan (bohaterka filmów Disney’a), która przebrana w zbroję chińskiego żołnierza/rycerza, ratując tym samym życie swojego ojca, rusza na ciężkie szkolenie wojenne i na pole bitwy. Być może ten przykład obsadzenia bohaterki w tej konkretnej roli niezgodnej z płcią mógł być niefortunny i nie tyle zadziałał tu efekt niezgodności roli z płcią, co efekt samej roli wzbudził tak ciepłe uczucia osób badanych. Być może gruntowny przegląd badań na temat postrzegania kobiet w rolach niezgodnych ze stereotypem pomógłby w stworzeniu różnych bodźców eksperymentalnych (typów kobiet), które użyte w grze mogłoby pozwolić na bardziej rzetelne przetestowanie hipotez. Autorka o tym nie pisze w swojej pracy, ale jednym z mechanizmów, który może wyjaśnić bardziej negatywne reakcje/postawy na kobiety w niestereotypowych rolach jest efekt odwetu (*backlash effect*), czyli kary w postaci negatywnych ocen, które spotykają osoby zachowujące się przeciwnie do stereotypów płci, co zwrótnie podtrzymuje istnienie tych stereotypów. W odniesieniach bibliograficznych w pracy odnajdziemy publikacje autorstwa Laurie Rudman, jednak Autorka nie korzysta z jej koncepcji do wyjaśnienia zakładanych hipotez – polecam tutaj także:

- Rudman, L. A., & Fairchild, K. (2004). Reactions to Counterstereotypic Behavior: The Role of Backlash in Cultural Stereotype Maintenance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 87(2), 157–176. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.87.2.157>

- Rudman, L. A., Moss-Racusin, C. A., Phelan, J. E., & Nauts, S. (2012). Status incongruity and backlash effects: Defending the gender hierarchy motivates prejudice against female leaders. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(1), 165-179.

<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.10.008>

- 6) Dodatkowo opisując ograniczenia badania Autorka nie wspomina za wiele o swojej próbie – nie wiemy wiele o osobach, które wzięły udział w badaniach – czy to byli studenci? Jeżeli tak, to jakich kierunków? Jeżeli osoby badane to byli głównie studenci psychologii to np. ogólnie niskie wyniki uzyskane w zakresie dehumanizacji mogą być z tym związane.
- 7) W przeglądzie literatury Autorka wskazuje na istotny czynniki immersyjności gier: badania LaCroix, Burrows i Blanton, 2018 wskazują, że seksizm wrogi wzrósł w przypadku ekspozycji na poddanego seksualizacji przeciwnika płci żeńskiej, zaś immersja okazała się czynnikiem moderującym ten wzrost. Być może zastosowana gra była niewystarczająco angażująca? Autorka nie pisze o tym w ograniczeniach swojego badania.

Analiza:

- 8) W projekcie podjęto kilka decyzji dotyczących np. doboru narzędzi czy wyboru metody analizy, które nie zostały w pełni wyjaśnione, oto najważniejsze z nich:
 - W prezentowanym projekcie badawczym nie zakładano efektu płci (płeć jedynie kontrolowano) – dlaczego? W związku z tym, że w prezentowanym przeglądzie badań dotyczących seksizmu w świecie gier Autorka wielokrotnie wskazywała na wyniki, które sugerują inne konsekwencje kontaktu ze stereotypowymi treściami dla kobiet i mężczyzn można się jednak spodziewać pewnych założeń co do różnic między kobietami i mężczyznami w dokonywanych analizach – np. w grze osoby badane ratują bohaterkę w opałach – sam fakt ratowania kobiety może inaczej oddziaływać na mężczyzn (bo to oni mają zgodnie ze stereotypem ratować kobiety) niż na kobiety.
 - Dlaczego w badaniu zakładano, że ekspozycja na niestereotypowe bohaterki może mieć wpływ na tendencje do karania/nagradzania kobiet? Nie zostało to w pełni wyjaśnione.
 - Dlaczego przetestowano dwa modele mediacji w badaniu pilotażowym?
 - Jakie są podstawy teoretyczne narzędzia zastosowanego do pomiaru postaw niejawnych w badaniu 1?

- Dlaczego w badaniu 4 porównano wyniki osób o niskim i wysokim poziomie ambiwalentnego seksizmu (to dobry pomysł, ale nie znajdujemy do końca wyjaśnienia skąd się wzięło)
- W jaki sposób stosowanie jedynie kadrów z gry, a nie udział w grze, ma pozwolić na wystąpienie efektu kultywacji w badaniu 4?

Drobne uwagi:

- 1) Momentami przegląd literatury ma charakter listy – prezentowane po kolei badania nie są ze sobą spójnie połączone – np. nagle czytelnik z badań nad seksizmem w grach zostaje przeniesiony w kontekst badań nad japońskimi filmami, albo kwestii stygmatyzacji zdrowia psychicznego. Momentami również brakuje precyzji opisu przytaczanych badań: np. Autorka pisze, że wykazano związki przyczynowo-skutkowe, podczas gdy badania te miały charakter korelacyjny i opisywały jedynie związek między zmiennymi – np. (Haraldsson i Wängnerud, 2018). Warto zatem zadbać o większą spójność między poszczególnymi paragrafami części teoretycznej.
- 2) W rozdziale pierwszym, w którym Autorka rozpoczyna od wskazania, że kwestie nierówności ze względu na płeć są istotnym tłem dla jej projektu badawczego sugerowałabym (w przyszłych publikacjach) by Autorka wyraźnie napisała, czemu przeciwdziałanie nierówności ze względu na płeć jest istotne. Równość płci czy to w życiu rodzinnym, społecznym i zawodowym przynosi korzyści zarówno mężczyznom, jak i kobietom. Wiąże się ona z większym przestrzeganiem praw człowieka w danym kraju, wyższym poziomem szczęścia i dobrego samopoczucia oraz lepszym zdrowiem fizycznym i psychicznym, a także z większym zadowoleniem z relacji w rodzinie i korzyściami ekonomicznymi, w tym z wyższym średnim poziomem PKB – warto by Autorka o tym wspominała opisując tło społeczne swoich badań, wzmacniając tym samym ich aplikacyjny charakter.
- 3) Autorka opisując stereotypy płci może sięgnąć do badań Deaux, K., & Lewis, L. L. (1984). Structure of gender stereotypes: Interrelationships among components and gender label. *Journal of Personality and Social Psychology*, 46(5), 991–1004. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.46.5.991>., potwierdzone również bardziej współcześnie przez Elizabeth Haines i wsp. : Haines, E. L., Deaux, K., & Lofaro, N. (2016). The Times They Are a-Changing ... or Are They Not? A Comparison of Gender Stereotypes, 1983–2014. *Psychology of Women Quarterly*, 40(3), 353–363. <https://doi.org/10.1177/0361684316634081>.

Według nich stereotypy różnic między kobietami i mężczyznami układają się w cztery główne komponenty: cechy, role, wygląd fizyczny oraz zawody wykonywane przez kobiety i mężczyzn. Ta koncepcja pozwoliłaby trochę uporządkować treści w części teoretycznej (podrozdział 1.5.), w których Autorka pokazuje związek między seksizmem a stereotypami płci i ich obecność w grach komputerowych.

- 4) W części teoretycznej pracy czytamy, że zjawisko seksizmu rozumiane jest w pracy jako seksizm ambiwalentny i jako seksizm współczesny, jednak odniesień do tego drugiego nie znajdziemy już w prezentowanych badaniach.
- 5) W części teoretycznej Autorka używa terminu rasa biała, natomiast APA raczej odradza stosowanie tego terminu, ponieważ jest esencjalistyczne: <https://apastyle.apa.org/style-grammar-guidelines/bias-free-language/racial-ethnic-minorities>
- 6) Spis literatury nie jest w pełni zgodny ze standardami APA – brakuje numerów stron cytowanych artykułów oraz identyfikatorów cyfrowych (DOI).

W podsumowaniu recenzji pragnę stwierdzić, że doceniam wartość merytoryczną rozprawy i ambitny projekt badań eksperymentalnych z użyciem autorskiej gry komputerowej. Autorka wykazała się dobrym poziomem wiedzy teoretycznej i dowiodła posiadania umiejętności samodzielnego prowadzenia badań empirycznych oraz zaawansowanej analizy danych. Przeprowadzone badania mają charakter oryginalny, a podjęty problem ma istotną wartość poznawczą i społeczną. Uwagi krytyczne przedstawione w recenzji stanowią ważne punkty do dyskusji i stanowią rekomendacje w przypadku przygotowania publikacji i dalszych kroków rozwijających prezentowany projekt badawczy.

Przedłożona mi do recenzji dysertacja mgr Agaty Joanny Cyganiewicz pt. „**Wpływ prezentacji postaci kobiecych w grach komputerowych na poziom seksizmu graczy**” – spełnia wymogi stawiane pracom doktorskim zgodnie z Ustawą o tytułach i stopniach naukowych z 2003 r. i wnioskuję o dopuszczenie mgr Agaty Joanny Cyganiewicz do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Gdańsk, 10 stycznia 2022

Natasza Kosakowska-Berezecka



