

Lp	Tytuł	Autorzy	DOI	Abstrakt + wnioski
1.	Engagement in In-Game Questionnaires - Perspectives from Users and Experts	Alexander Steinmaurer, Martin Sackl, Christian Gütl	https://ieeexplore.ieee.org/document/9459373	<p>Kwestionariusze są istotnym narzędziem pozyskiwania informacji od badanych i cechują się szerokim zakresem zastosowań, takich jak analiza odpowiedzi w celach ewaluacyjnych, zbieranie preferencji czy samoocena w kontekstach edukacyjnych. Jednak w zależności od sposobu zaprojektowania i umiejscowienia kwestionariusza, uczestnictwo w badaniu może być dla respondentów nużące lub frustrujące, co negatywnie wpływa na wyniki lub prowadzi do utraty zaangażowania. Literatura wskazuje na negatywne efekty w symulacjach immersyjnych oraz grach edukacyjnych, w których kwestionariusze i oceny są realizowane poza właściwym doświadczeniem edukacyjnym.</p> <p>W niniejszym artykule przedstawiamy podejście polegające na zintegrowaniu kwestionariuszy z otoczeniem gry. Naszym celem było stworzenie angażującej formy odpowiadania na pytania przez uczestników. Aby dodatkowo ich zmotywować, za wypełnianie kwestionariuszy przewidziano system nagród. Przeprowadziliśmy dwie ewaluacje: badanie A/B z udziałem 22 uczestników oraz ocenę z udziałem 14 ekspertów z dziedzin związanych z tematyką gry. Wyniki wykazały, że uczestnicy byli bardziej zaangażowani w wypełnianie kwestionariuszy osadzonych w grze, a sama integracja pytań zwiększyła skłonność do udzielania odpowiedzi.</p> <p>Dodatkowo zidentyfikowano strategie pozwalające uzyskać bardziej wiarygodne odpowiedzi, takie jak zadawanie pytań bezpośrednio po wykonaniu zadania lub wykorzystanie elementów grywalizacji. Wyniki mogą przyczynić się do projektowania bardziej angażujących aplikacji i środowisk edukacyjnych, w których ewaluacja i informacje zwrotne mają znaczenie zarówno dla nauczycieli, jak i dla uczniów.</p>

2.	Trading Accuracy for Enjoyment? Data Quality and Player Experience in Data Collection Games	David J. Gundry, Sebastian Deterding	https://dl.acm.org/doi/10.1145/3491102.3502025	<p>Gry stały się popularnym sposobem zbierania danych od uczestników badań, opartym na założeniu, że są one bardziej angażujące niż tradycyjne ankiety czy eksperymenty, a jednocześnie dostarczają równie wartościowych danych. Jednak to założenie nie zostało dotychczas poddane empirycznej weryfikacji. W odpowiedzi na tę lukę zaprojektowaliśmy grę do zbierania danych językowych w oparciu o podejście Intrinsic Elicitation – metodę projektowania mającą na celu minimalizowanie zagrożeń dla trafności w grach służących do zbierania danych – i porównaliśmy ją z równoważnym eksperymentem językoznawczym pełniącym rolę grupy kontrolnej.</p> <p>W prerejestrowanym badaniu i jego replikacji (n=96 i n=136), wykorzystując dwa różne sposoby operacjonalizacji dokładności, gra zapewniała znacznie większą przyjemność z udziału (d=0.70, 0.73), ale jednocześnie generowała istotnie mniej dokładne dane (d=-0.68, -0.40) — choć nadal bardziej trafne niż odpowiedzi losowe. Wnioskujemy, że w przypadku niektórych typów danych gry do zbierania danych mogą wiązać się z poważnym kompromisem pomiędzy przyjemnością uczestników a jakością danych. Identyfikujemy możliwe przyczyny niższej jakości danych do dalszych badań, dokonujemy refleksji nad naszym podejściem projektowym oraz apelujemy do badaczy HCI zajmujących się grami o stosowanie odpowiednich grup kontrolnych tam, gdzie jest to uzasadnione.</p>
----	---	--------------------------------------	---	---

3.	Gathering Self-Report Data in Games Through NPC Dialogues: Effects on Data Quality, Data Quantity, Player Experience, and Information Intimacy	Julian Frommel, Cody Phillips, Regan L. Mandryk	https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411764.3445411	<p>Ocena za pomocą samoopisu odgrywa istotną rolę zarówno w badaniach naukowych, jak i w projektowaniu gier, np. w celu gromadzenia danych w trakcie rozgrywki. Gry mogą wykorzystywać dialogi z postaciami niezależnymi (NPC) do zbierania danych samoopisowych, jednak gracze mogą reagować na nie inaczej niż na tradycyjne kwestionariusze. Bez jasnych wskazówek dotyczących wpływu oceny osadzonej w grze na postrzeganie i doświadczenia gracza, projektanci i badacze ryzykują podejmowanie decyzji, które mogą negatywnie wpłynąć na ilość i jakość danych oraz na poczucie prywatności uczestników.</p> <p>Przeprowadziliśmy badanie użytkowników, aby porównać zbieranie danych samoopisowych za pomocą dialogów NPC i tradycyjnych kwestionariuszy w formie nakładek w grze. Jakość danych oraz doświadczenie gracza mierzone poprzez autonomię, ciekawość, immersję i poczucie mistrzostwa nie różniły się istotnie pomiędzy formami, choć dialogi NPC nadawały większe znaczenie kontekstowi.</p> <p>Dialogi NPC przyczyniły się do zwiększenia ilości danych przy zastosowaniu dobrowolnych skal pięciopunktowych, lecz nie w przypadku pytań otwartych. Jednocześnie zwiększały postrzeganą intymność przekazywanych informacji, mimo że ich rzeczywista intymność była porównywalna do danych uzyskanych z kwestionariuszy.</p> <p>Dialogi NPC mogą być przydatne do zbierania ilościowych danych samoopisowych, sprzyjając jednocześnie bardziej znaczącemu doświadczeniu gry. Należy jednak uwzględnić możliwość wystąpienia negatywnych efektów związanych z postrzeganiem prywatności.</p>
----	--	---	---	---

4.	Advancing Psychological Research: A Controlled Virtual Reality Environment for Exploring Social Dynamics in Immersive Conversational Interactions	Tung Khau, Giuseppe De Luca, Martina Benvenuti, Elvis Mazzoni, Gerrit Meixner	https://ieeexplore.ieee.org/document/10628556	<p>Artykuł przedstawia innowacyjne opracowanie kontrolowanego środowiska wirtualnej rzeczywistości (VR) zaprojektowanego na potrzeby eksperymentów psychologicznych i społecznych, wykorzystującego znany paradygmat Cyberball jako punkt wyjścia. Przejście od tradycyjnych, fizycznych wersji Cyberball do immersyjnego środowiska VR stanowi istotny krok naprzód w zakresie kontroli eksperymentalnej i realizmu. W przeciwieństwie jednak do konwencjonalnych implementacji Cyberball, nasze podejście odchodzi od klasycznej aktywności polegającej na rzucaniu piłki, koncentrując się na badaniu dynamiki interpersonalnej za pomocą interakcji konwersacyjnych w wirtualnym pokoju rozmów w rzeczywistości wirtualnej.</p> <p>W pracy szczegółowo omówiono projektowanie, implementację i ewaluację tego kontrolowanego środowiska VR, podkreślając jego kluczową rolę w kształtowaniu przyszłości badań psychologicznych. Uwzględniono w nim m.in. nagrane kwestie dialogowe, animacje wirtualnych postaci oraz strategię zwiększania zaangażowania uczestników. Szczegółowa analiza paradygmatu Cyberball w ramach tego środowiska VR przyczynia się do opracowania dobrych praktyk i wytycznych w projektowaniu kontrolowanych środowisk wirtualnych, sprzyjając lepszemu zrozumieniu dynamiki społecznej i zjawisk psychologicznych.</p>
----	---	---	---	---

5.	Digitalising qualitative social research? On the potential of digital features to enhance data collection in qualitative research: the example of a virtual reality serious game in a qualitative research	Daniel Gredig, Daniele Bigoni, Jasmina Bogdanovic, Patrick Weber and Safak Korkut	https://bristoluniversitypressdigital.com/view/journals/eswr/1/1/article-p118.xml	<p>Cyfrowe rozwiązania, takie jak wirtualna rzeczywistość (VR), rzadko były wykorzystywane w ramach zbierania danych w jakościowych badaniach w obszarze pracy socjalnej. VR wydaje się jednak szczególnie obiecującym narzędziem, ponieważ pozwala uczestnikom zanurzyć się w sytuacji badawczej i może zwiększać trafność ekologiczną zbieranych danych. W tym kontekście przeanalizowaliśmy wykorzystanie poważnej gry VR (serious game) w jakościowych wywiadach bezpośrednich, przeprowadzanych w ramach projektu badawczego ukierunkowanego na prewencję HIV.</p> <p>Zaprojektowaliśmy i opracowaliśmy immersyjną grę VR, którą następnie zintegrowaliśmy z 24 wywiadami problemowo-centrycznymi. Integracja okazała się wykonalna, a gra została dobrze przyjęta przez uczestników. Zachęcała ich do bardziej rozbudowanego i pogłębionego opowiadania o własnych doświadczeniach. Uczestnicy przypominali sobie epizody, o których wcześniej nie wspomnieli, uzupełniali swoje narracje i poruszali nowe tematy. Atmosfera wywiadów stawała się mniej formalna, a badani byli bardziej otwarci i komunikatywni.</p> <p>Zastosowanie VR wydaje się otwierać nowe perspektywy, poszerzać możliwości epistemiczne i wzbogacać jakościowe metody badawcze, szczególnie w zakresie analizy komunikacji werbalnej i niewerbalnej oraz procesów interakcji. Z perspektywy etycznej wykorzystanie VR wymaga jednak starannego rozważenia potencjalnych skutków ubocznych dla uczestników badania.</p>
----	--	---	---	--

6.	Role-Playing Games as an Assessment Strategy for Social Skills	Kate A. Helbig, Evan H. Dart, Keith C. Radley	https://www.igi-global.com/gateway/chapter/333591	<p>W tym rozdziale omówiono koncepcję ukrytej oceny (stealth assessment) jako narzędzia do oceny komunikacji społecznej. Dotychczas sceny odgrywania ról w ramach stealth assessment opierały się na zaplanowanych i scenariuszowych aktywnościach, których celem było wywołanie określonych reakcji społecznych. Reakcje te składały się zazwyczaj z wyraźnie zdefiniowanych kroków ocenianych za pomocą bezpośredniej obserwacji. Takie podejście było jednak krytykowane za sztuczność i sztywność, co ograniczało możliwości oceny uogólnionych umiejętności w bardziej naturalistycznych warunkach.</p> <p>Gry fabularne (RPG) stanowią elastyczne narzędzie oceny, które sprzyja zaangażowaniu i motywacji dzięki formie opartej na grze. Udział badanych w mniej sztywnym scenariuszu gry pozwala oceniającym aranżować nieskończoną liczbę interakcji i sytuacji, umożliwiając pozyskanie różnorodnych przykładów zachowań społecznych i tym samym prowadząc do bardziej naturalistycznej oceny umiejętności społecznych uczestników.</p> <p>Celem tego rozdziału jest przedstawienie wykorzystania ukrytej oceny zachowań społecznych w kontekście RPG, omówienie strategii dla oceniających oraz przegląd wyników empirycznej oceny podejścia RPG jako narzędzia diagnostycznego.</p>
----	--	---	---	--

7.	The effects of role-playing high gender identification on the California psychological inventory	James F. Montross, Faye Neas, Christina L. Smith, John H. Hensley	<a href="https://doi.org/10.1002/1097-4679(198803)44:2<160::AID-JCLP2270440211>3.0.CO;2-W">https://doi.org/10.1002/1097-4679(198803)44:2<160::AID-JCLP2270440211>3.0.CO;2-W	<p>Badanie dotyczące California Psychological Inventory (CPI) pokazuje, że uczestnicy mogą znacząco zmieniać swoje profile CPI poprzez odgrywanie ról z silną identyfikacją płciową, tzn. mężczyźni starają się wypaść jako bardziej męscy, a kobiety jako bardziej kobiece. Większość badanych była w stanie to osiągnąć bez wykrycia przez skale trafności, które służą do identyfikowania prób fałszowania wyników w pozytywnym lub negatywnym kierunku.</p> <p>W badaniu wzięło udział 32 ochotników — 16 mężczyzn i 16 kobiet. Zastosowano schemat analizy wariancji 2×2 (płeć uczestnika \times instrukcja odgrywania roli vs. instrukcja standardowa). Stwierdzono istotny główny efekt ($p < 0,01$) dla instrukcji na 14 z 18 skal oraz istotną interakcję ($p < 0,01$) na 4 z 18 skal. Profile osób odgrywających role wskazują, że stereotypy obu płci — tak jak postrzegają je uczestnicy — mają charakter nieadaptacyjny.</p> <p>W artykule omówiono również praktyczne implikacje uzyskanych wyników.</p>
----	--	---	---	--

8.	Effects of scene manipulation on role-play test behavior	Robert T. Ammerman, Michel Hersen	https://doi.org/10.1007/BF00960873	<p>Wiele badań wykazało, że manipulowanie elementami procedury testu odgrywania ról różnicuje zachowanie uczestników. Obszarem, który nie był jednak szeroko badany w kontekście paradygmatu role-play, jest wpływ oczekiwań dotyczących wyniku (outcome expectancy) na zachowania interpersonalne. W niniejszym badaniu oceniono zależność między oczekiwaniami a zachowaniem, manipulując opisami scen w teście role-play. Do opisów dodano informacje sugerujące, że osoba odgrywająca rolę partnera interakcji jest łatwa do nawiązania kontaktu (pozytywne oczekiwania) lub trudna do nawiązania kontaktu (negatywne oczekiwania).</p> <p>Następnie interakcje odgrywane przez uczestników zostały ocenione na podstawie różnych wskaźników werbalnych i niewerbalnych kompetencji społecznych. Dane wykazały, że uczestnicy byli mniej skuteczni społecznie w scenach z negatywnymi oczekiwaniami. Z kolei w scenach z pozytywnymi oczekiwaniami ich zachowania były oceniane jako nieco bardziej efektywne społecznie. Dodatkowo osoby o wysokim poziomie lęku (określonym na podstawie samoopisowych kwestionariuszy) okazały się bardziej podatne na manipulację oczekiwaniami niż osoby o niskim poziomie lęku.</p> <p>Wyniki omówiono w kontekście (1) roli oczekiwań dotyczących wyniku w zachowaniach interpersonalnych oraz (2) potrzeby dalszego udoskonalania testów typu role-play.</p>
----	--	--------------------------------------	---	---