**Awatar prawdę Ci powie? Naukowcy badają, jak często zmieniamy zdanie w wirtualnej rzeczywistości**

**Jak pewni jesteśmy swoich osądów i na ile umiemy bronić własnego  zdania? Jest duża szansa, że zmienimy je pod wpływem grupy awatarów w wirtualnej rzeczywistości. Ludzką skłonność do ulegania opinii innych, w tym postaci wirtualnych, badali naukowcy z Uniwersytetu SWPS.**

*Swoją opinię dostosowujemy do poglądów innych zwykle z dwóch powodów. Po pierwsze, ulegamy presji grupy i chcemy uzyskać akceptację społeczną. Po drugie, często możemy sądzić, że brakuje nam wystarczającej wiedzy i uważamy grupę za źródło, które lepiej interpretuje bieżącą sytuację* - opisuje dr hab. Konrad Bocian z Instytutu Psychologii Uniwersytetu SWPS.

Dotąd jedynie nieliczne badania analizowały, czy osądy moralne, czyli to jak oceniamy zachowanie innej osoby w danej sytuacji, podlega wpływom presji grupowej. Temu zagadnieniu przyjrzeli się naukowcy z Uniwersytetu SWPS we współpracy z badaczami Uniwersytetu Sussex i Uniwersytetu w Kent. Naukowcy sprawdzili też, jak poglądy dotyczące zachowania innych zmieniają się pod wpływem presji awatarów w wirtualnej rzeczywistości. Publikacja na ten temat ukazała się w [PLOS One](https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0298293).

*Obecnie coraz częściej wpływ społeczny jest równie potężny w świecie cyfrowym, co w rzeczywistym. Dlatego trzeba ustalić, w jaki sposób nasze osądy kształtują się w rzeczywistości cyfrowej, w której interakcje przebiegają online, a niektórzy uczestnicy nie są ludźmi, a awatarami* - wskazuje dr hab. Bocian.

**Inni wiedzą lepiej?**

W pierwszym badaniu naukowcy sprawdzili, w jakim stopniu uczestnicy - łącznie 103 osoby - zmienią  swoje prywatne osądy moralne dostosowując je do osądów innych osób. Najpierw badani samodzielnie ocenili  konkretne zachowanie, np. kobiety karcącej dziecko za  złą ocenę w szkole czy mężczyzny, który odbiera telefon i głośno rozmawia podczas seansu w kinie. Potem te same zachowania oceniali w gronie trzech osób, które odpowiadały w zupełnie inny sposób niż badany.

*Uczestnicy dostosowywali swoje opinie do innych w 43 proc. przypadków. Robili to jednak rzadziej, gdy osądy dotyczyły sytuacji, w których krzywdzono inne osoby -* opisuje psycholog.

**Pod presją awatarów**

W drugim badaniu powtórzono eksperyment na 138 osobach w środowisku wirtualnym. Badany najpierw sam oceniał zachowanie innych osób w danej sytuacji, a potem - po założeniu gogli VR - robił to w obecności trzech awatarów w wirtualnej rzeczywistości.

Częścią awatarów mieli rzekomo sterować ludzie, pozostałymi awatarami sztuczna inteligencja. W tym drugim przypadku badani dowiadywali się, że Wydział Inżynierii i Sztuk Cyfrowych Uniwersytetu Kent chce przetestować nowe trzy algorytmy, które zaimplementowano w awatarach.

*Okazało się, że uczestnicy dostosowali swoje oceny do ocen awatarów sterowanych przez ludzi w 30 proc. przypadków i w 26 proc. przypadków, gdy awatary były sterowane przez sztuczną inteligencję. Wyniki sugerują, że osądy dotyczące postępowania moralnego, podobnie jak inne wydawane przez nas oceny, podlegają presji zarówno rzeczywistych, jak i wirtualnych grup -* komentuje dr Bocian.

Badacze podkreślają, że konieczne są dalsze badania, które pomogą ustalić, na ile grupy w środowisku cyfrowym mogą wpływać na osądy innych osób. Zwłaszcza, jakie ma to skutki społeczne w dobie szybkiego rozwoju komunikacji cyfrowej, która wkrótce może przenieść się do różnych metawersów.

*Wykorzystywanie presji grupy w celu wpłynięcia na sądy moralne jednostek w wirtualnym świecie może być wykorzystane w dobrych i złych celach. Właśnie dlatego, zrozumienie mechanizmów tego wpływu jest tak ważne. Tylko dzięki pogłębionej wiedzy, możemy zwiększyć świadomość uczestników wirtualnych światów o wpływie, jaki mogą wywierać na nich inni ludzie -* podsumowuje badacz.