

**Tytuł:** Modelowanie agentowe plotki: organizacja, sieci, reputacja i współpraca  
**Title:** Agent-based modeling of gossip: organization, networks, reputation and cooperation  
**Doktorant:** Jan Majewski

## Streszczenie w języku polskim

Ta praca znajduje się na pograniczu między socjologią a obliczeniową nauką społeczną. Jej celem jest przestudiowanie wpływu plotkowania na zachowanie członków organizacji oraz wyników w Trust Game. W pracy przedstawiono dwa modele agentowe dyfuzji na sieci społecznej oparte na danych empirycznych i bogatym przeglądzie literatury. Oba modele mają za zadanie odpowiedzieć na dwa pytania badawcze podzielonych na sześć hipotez. Pierwsze pytanie dotyczy rozkładu wiedzy przekazywanej za pomocą plotki oraz wpływu plotkowania na kulturę organizacyjną. Drugie pytanie zajmuje się porównaniem dwóch systemów reputacyjnych (plotkowania i transmisji równoległej) oraz ich zdolnością do utrzymywania współpracy w rozrywanej w parach Trust Game.

Rozprawa składa się z pięciu części. Pierwsza wprowadza Czytelników do pytań badawczych, teorii i metodologii. Druga część eksploruje tradycje badawcze i przedstawia najważniejsze ustalenia pod kątem formułowania modeli agentowych plotki. To przede wszystkim tam prezentowane są teorie i pojęcia takich autorów jak: Peter Hedström, Richard Swedberg, Max Gluckman, Niko Besnier, James C. Scott, Robin Dunbar, Tamas David-Barrett, Rosaria Conte, Mario Paolucci, Francesca Giardini, Karoly Takács, Lea Ellwardt, Jose Luis Estevez, Rafael Wittek oraz Siegwart Lindenberg. Trzecia część prezentuje kluczowe aspekty pierwszego modelu, jego analizę wrażliwości oraz odpowiada na pierwsze pytanie badawcze. Służy ona również za wstęp do dalszych badań skoncentrowanych na plotkowaniu jako czynnika wiodącym w ewolucji sieci społecznych. Część czwarta dotyczy wpływu rzetelnej informacji reputacyjnej na współpracę. Opiera się ona na Trust Game jako dobrze znanej grze i sprawdza jakie konsekwencje dostępność różnych reputacji rodzi dla poziomu wyników oraz zachowania agentów. Piąta część stanowi podsumowanie ustaleń rozprawy i kreśli dalsze kierunki badań.

Można wyróżnić cztery ustalenia tej pracy. Po pierwsze, względnie proste mechanizmy transmisji powodują powstanie bardzo nierównego rozkładu w dostępie do nieformalnych informacji, który premiuje węzły najbardziej centralne. Z kolei mechanizm realistyczny nie

wytwarza takiej czysto strukturalnej prawidłowości. Po drugie, plotka jako sposób kształtowania reputacji może zarówno ją poprawić, jak i pogorszyć, a to w którym kierunku ten proces przebiegnie zależy w dużej mierze od sytuacji początkowej celu plotki. Plotkowanie reprodukuje zatem zjawisko tarczy reputacyjnej oraz pułapki reputacyjnej. Po trzecie, efekt, jaki plotkowanie wywiera na kulturze organizacyjnej opiera się silnie na kompozycji tego plotkowania, czyli ogólnej ilości i proporcji plotki negatywnej. Jednocześnie organizacje o wyższym poziomie kultury organizacyjnej wykazują delikatną tendencję do większej kruchości i pogarszania się atmosfery w miejscu pracy. Po czwarte, plotkowanie realistyczne implementowane w Trust Game nie jest tak efektywnej we wspieraniu współpracy, jak transmisja równoległa, ale doprowadza do wygenerowania wyższych wyników w tej grze.