Игры, в которые играют люди: Я - это то, во что я играю

Вы очутились глубоко под землей в лабиринте туннелей. У вас есть меч и устройство связи, и ваша цель – вернуться на поверхность. В темноте перед вами появляется фигура. Используете ли вы: а) свое устройство связи, чтобы поздороваться; б) придумываете план побега и только затем приближаетесь к фигуре; или в) останавливаетесь на мгновение, чтобы попытаться прочитать язык его тела, прежде чем сделать шаг вперед на встречу фигуре? [чтобы интерпретировать ваши предпочтения, см. конец статьи]

Как определить личностные характеристики? Обычно, мы просим людей оценить, насколько различные утверждения в опроснике соответствуют их собственной личности. Например, «мне нравится общаться с незнакомцами». Этот простой подход пользуется большим успехом – оценки людей в таких тестах, как правило, очень последовательны, и они могут помочь определить важные показатели от здоровья до успеха в карьере. Однако, анкеты далеки от совершенства. Например, добровольцы-исследователи могут не уделять должного внимания опросу из-за скуки. Кандидаты на работу могут намеренно подделать свои оценки, чтобы произвести хорошее впечатление.

Эти проблемы можно решить благодаря новому подходу. В новой статье в Personality and Individual Differences описан метод, который заключается в использовании подхода “геймификации” – представить людей с поведенческими вариантами в привлечении игровых сценариев и вывести их личностные черты из их выбора.

Чтобы проверить геймификационный подход к тестированию личности, Джон-Люк Маккорд (John-Luke McCord) из Университета штата Луизиана и его коллеги проконсультировались с 11 экспертами по психологии личности, чтобы разработать сценарий игры на основе туннеля. Они определили 27 ситуаций выбора с различными вариантами, тщательно сформулированных, чтобы отразить вероятные предпочтения основных черт личности "Большой пятерки" (экстраверсия, сознательность, нейротизм, открытость и доброжелательность).

Затем подобрали 77 добровольцев из Reddit и попросили их поработать через игру, а также заполнить установленный опросник на основе метода оценки «большой пятерки» IPIP-50. Основываясь на результатах, они изменили игру и в последующем исследовании дали пересмотренную версию 98 старшеклассникам, которые также заполнили IPIP-50.
Комбинирование результатов этих двух исследований показало, что оценки черт участников, основанные на их выборе игры, умеренно коррелировали с их ответами в опроснике. Это было верно для всех пяти основных черт личности, причем корреляция была самой слабой для открытости (корреляция составила 0,14) и самой высокой для экстраверсии (0,41).

Наконец, команда попыталась получить более высокие корреляции между оценками игры и оценками анкеты, опробовав новую версию игры с большим количеством добровольцев из Reddit. На этот раз с вариантами выбора в каждом сценарии, сформулированными так, чтобы отразить различные уровни одной конкретной черты (более или менее экстраверсию, например, вместо того, чтобы интерпретировать выбор как отражающий

влияние разных черт). Игровые баллы коррелировали с баллами опросника по всем признакам, кроме сознательности. Вероятно, потому, что все игроки, независимо от их собственной личности, признавали оптимальным тот вариант, который наиболее соответствует общественным нормам.

Поразмыслив, Маккорд и его команда пришли к выводу, что, возможно, они были не совсем правы, пытаясь сделать как можно выше корреляцию игры и результаты опроса, «ведь конечная цель состоит в том, чтобы точно измерить личность, а не идеально отражать существующую оценку». Поскольку их основной мотивацией является создание более реалистичной оценки личности (и особенно, что движет личностью при принятии решений), они добавили, что, возможно, было бы лучше оценить их игру «с полевыми исследованиями или натуралистическими наблюдениями».

Дальнейшее совершенствование и более технологически сложная игра может обеспечить еще более точный и реалистичный способ измерения личности. «Мы считаем, что будущее игрового тестирования личности имеет многообещающий потенциал как для исследований, так и для практики», -заявили исследователи.

Интерпретация вариантов сценария: исследователи считают, что выбор (а) указывает на более высокую экстраверсию; выбор (б) указывает на более высокую сознательность; и (в) будет принят как знак открытости. Вариант немедленно отправиться в противоположном направлении – не предложен, но, по-видимому, отражает высокую черту нейротизма.

Сайт: www.психблог.рф

Оригинальная статья: Christian Jarrett - An Exciting New Approach To Personality Testing Involves Psychologists Analysing Your Decisions In Game Scenarios, May, 2019
Переводчик: Остренко Анна Александровна
Редакторы: Симонов Вячеслав Михайлович, Шипилина Елена Ивановна
Источник изображения: wallhaven.cc
Ключевые слова: психология игры, командообразование, геймификация, психологические игры, бизнес игры, тимбилдинг, психология бизнеса.

