

АПРОБАЦИЯ НА КОМПЮТЪРНА ИГРА КАТО ИНСТРУМЕНТ ЗА ИЗСЛЕДВАНЕ НА СТРАТЕГИИТЕ ПРИ ПОДБОР НА КАДРИ

Калин Янев*

В доклада е представено пилотно изследване с браузър-играта „Работодател '08“. Целта е проверка на психометричните ѝ качества за планирано бъдещо научно изследване. Играта е предназначена за измерване на стратегиите за подбор на кадри чрез символно пресъздаване на обстановка на променяща се среда от събития, заплати и кандидати. Играчът, който е в позицията на работодател, може да планира избора си или да действа случайно. Резултатите от изследването показват задоволителни качества на инструмента за следващото, същинско измерване.

Въведение

Интернет-базираните компютърни игри като изследователски инструмент

През последните три десетилетия видео и компютърните игри често се използват за емпирични проучвания в областта на психологията, когнитивните и социалните науки. Инструментарият е ползотворен и особено популярен при когнитивно-, сравнително- и невропсихологични изследвания (Coombs, 1976 — за един от първите анализи на възможната роля на компютърните игри в психологията; Ермакова, 1982 — за едни от първите съветски игри с психологична експериментална насоченост; Washburn, 2003 — за съвременен обзор на използването на компютърни игри в експерименталната психология). Макар и по-рядко, компютърните симулативни игри се прилагат и като инструмент в икономиката, социалната, трудовата и организационната психология (на пример Greitzer et al., 1981; Heath and Miller, 1985; Bowers et al., 1992; Blascovich et al., 2002, Maclin and Dixon, 2004).

* Калин Янев — докторант по Организационна психология, СУ „Св. Климент Охридски“.
Адрес за контакти: kalinyanев@yahoo.com

С появата си Интернет се утвърждава като нов прагматичен канал за провеждане на психологични изследвания. Най-разпространени са измерванията чрез Интернет-базирани въпросници и Интернет-тестове (Birnbauм, 2001 — за описание на подхода и преимуществата и ограниченията му), но постепенно започват да се появяват и опити за прилагане на т.нар. „браузър-игри“ („browser games“) като изследователски инструмент. Тези игри все още са относителна новост дори сами по себе си, а като научен приѐм буквално „едва прохождат“. В настоящото изследване се представя именно такъв вид симулация, предназначена за изследване на особености на подбора на кадри.

Измерванията чрез браузер-игри съчетават преимуществата и недостатъците на изследванията чрез компютърни игри (Donchin, 1995; Slangen-de-Kort et al., 2001; Washburn, 2003) и тези на Интернет, като канал за събиране на данни. Положителните страни на изследване чрез браузер-игра са: 1. пространствена и времева гъвкавост (на практика участниците могат да играят отвсякъде по всяко време); 2. комфортност и понижен стрес по време на участие (няма непривична обстановка — изследваното лице играе от собствената си стая); 3. по-висока гаранция за анонимност към изследваните лица (единственият неконтролируем от тях „досег“ до самоличността им е IP-адресът, от който идват данните); 4. на практика може да се отчита всяко действие на мишката и клавиатурата на участника; 5. компютърните игри позволяват пресъздаване (на символно ниво) на ситуации, които са трудни за постановка в „реални“ условия; 6. компютърните игри представляват платформа, която може да се използва еднакво от различни изследователи, лаборатории, субдисциплини и дори за различни цели; 7. да се „играе“ е приятно и занимателно, а това улеснява мотивирането на участниците; 8. браузер-игрите позволяват ангажиране на ИЛ-а в състезание помежду им. Основни недостатъци са слабата стандартизация и намаленият контрол върху истинността на получаваните данни (най-вече демографската част). Друг дефицит е валидността. Проблематично е доколко символното пресъздаване на реалността в играта отразява действителните феномени.

Концептуална рамка зад инструмента

Браузър-играта „Работодател '08“ е предназначена да бъде един от инструментите на дисертационно изследване, проверяващо научни хипотези относно подбора на кадри като начин за организационна адаптация.

Организационната адаптация е организационна промяна, направлявана по някакъв начин и поне в някаква степен от самата организация с цел съобразяване с изменящи се условия на средата (Matthews et al., 2003). Поддръжниците на институционалната теория и организационната екология отричат способността на организациите за такъв вид промяна, но болшинството от автори са на противното мнение. Сред защитниците на организационната адаптация са моделите на организа-