

Название заявки: Настольная игра “Квотная выборка в социологическом исследовании”

Авторы: Корсунова Виолетта Игоревна (доцент, Санкт-Петербургская школа социальных наук и востоковедения / Департамент социологии; младший научный сотрудник, Лаборатория сравнительных социальных исследований имени Рональда Франклина Инглхарта), Волченко Олеся Викторовна (младший научный сотрудник, Лаборатория сравнительных социальных исследований имени Рональда Франклина Инглхарта)

Общая идея и цель

Тема использования квотной выборки в социологии всегда вызывает наибольшее количество сложностей во время обсуждения типов выборок на вводном курсе по методологии социологического исследования. В частности, у студентов возникают проблемы с пониманием отличий квотной выборки от стратифицированной случайной выборки, а также сфера её применения. Кроме того, студентам не всегда становится понятно, что квотные выборки довольно часто встречаются в прикладных и маркетинговых исследованиях. Столкнувшись с данной проблемой, мы начали думать о способах её преодоления: как преподнести тему квотной выборки понятно, эффективно и, по возможности, весело и увлекательно? Можно было дать задание на реальный сбор данных с использованием метода квотной выборки, но, скорее всего, студенты бы не справились с поставленной задачей, так как у них не было бы ясного понимания идеи квотной выборки. Альтернативным решением могло бы быть назначение дополнительного домашнего чтения, однако, курс и так был загружен подобными заданиями. Тогда мы решили смоделировать процесс сбора данных с помощью настольной игры. В игре мы имитировали ситуацию, похожую на уличное интервью: каждый студент должен представить, что он интервьюер, который с помощью квотной карточки отбирает респондентов по заданным социально-демографическим параметрам. Студентам было необходимо найти людей, которые: а) попадут в заданную квоту; б) ответят на вопросы анкеты (некоторые неизбежно откажутся сотрудничать). Цель каждого игрока - как можно быстрее найти всех назначенных респондентов.

Компоненты игры:

Квотные карточки. Каждый игрок получает квотную карточку (в точности как интервьюер в реальном процессе сбора данных с использованием квотной выборки). Заполнить эту карточку и есть цель игры. На данный момент в игре есть карточки с тремя контрольными характеристиками: пол, возраст и образование, причем возраст и пол заданы как взаимосвязанные признаки, а образование - независимо, но можно создать и другие карточки, чтобы обогатить игру и добавить реиграбельности. Для победы игрок должен собрать 6 ответов быстрее всех остальных. На рисунке 1 представлена квотная карточка.

Рисунок 1. Образец незаполненной квотной карточки.

quota card

6 people in total

	18-30	31-50	51+
Male	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Female	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

with higher education	without higher education
3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

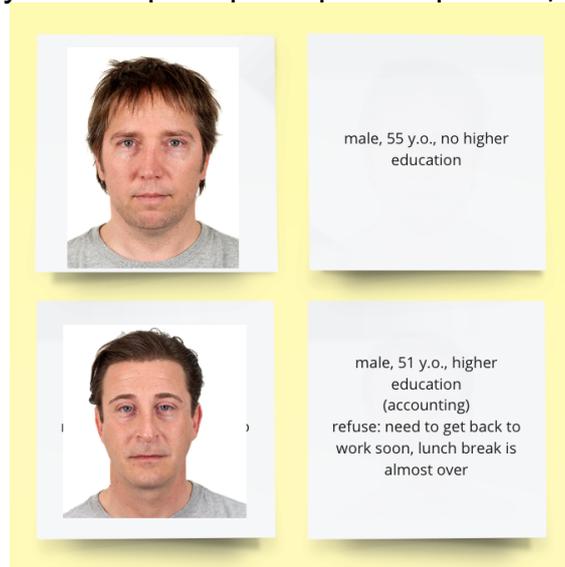
Карточки респондентов. Карточки респондентов — это карточки, на одной стороне которых изображено лицо потенциального респондента, а на другой - информация о его демографических характеристиках. В качестве визуальных стимулов (фотографий на карточках респондентов) был использована база данных Chicago Face Database¹. Это свободно распространяемый источник реальных фотографий, которые можно использовать для исследовательских и образовательных целей. Таким образом, в рамках игры студентам был показан богатый источник визуальной информации. “Случайный” компонент игры состоит в том, что не все из респондентов готовы ответить на вопросы анкеты - для некоторых респондентов указывается причина отказа (таким образом, игрок не может заполнить выбранным респондентом свою квоту). Процент отказа от ответа в игре составляет около 10%, что безусловно ниже, чем в реальных уличных интервью, однако для сокращения времени игровой сессии было принято решение создать именно такую долю “отказных” карточек. Примеры двух карточек респондента (с и без отказа от ответа) представлены на рисунке 2.

¹ Ma, Correll, & Wittenbrink (2015). The Chicago Face Database: A free stimulus set of faces and norming data. *Behaviour Research Methods*, 47, 1122-1135. <https://doi.org/10.3758/s13428-014-0532-5>.

Ma, Kantner, & Wittenbrink, (2020). Chicago Face Database: Multiracial expansion. *Behaviour Research Methods*. <https://doi.org/10.3758/s13428-020-01482-5>.

Lakshmi, Wittenbrink, Correll, & Ma (2020). The Indian Face Set: International and cultural boundaries influence face impressions and perceptions of category membership. *Frontiers in Psychology*, 12, 161. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.627678>.

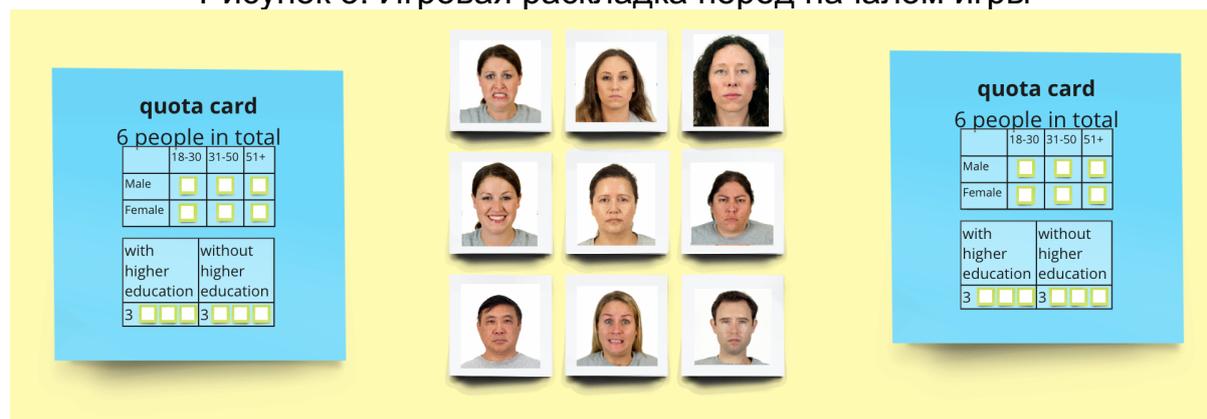
Рисунок 2. Примеры карточек респондента



Всего в наборе 100 карт респондентов. Перед началом игры необходимо перетасовать все карты респондентов, разделить их на 9 примерно равных колод (по 11-12 карточек) и положить на стол лицевой стороной (фотографией) вверх.

На рисунке 3 представлена игровая раскладка на двух игроков перед началом игры.

Рисунок 3. Игровая раскладка перед началом игры



Таким образом, одновременно игроки смогут увидеть только 9 фотографий респондентов. По фотографии можно только предположить, подойдет ли человек для вашей выборки и будет ли он достаточно любезен чтобы ответить на вопросы. Каждый раунд игроки по очереди выбирают одну карточку респондента из имеющихся 9, ориентируясь исключительно на внешность. Один раунд - один респондент для каждого игрока.

Выигрывает тот игрок, который найдет всех респондентов, предусмотренных карточкой квоты, раньше остальных. Самое интересное в игре начинается, когда квота почти заполнена и нужно найти

респондентов с точно заданными характеристиками. Особенно забавно становится, если сочетание демографических характеристик редкое (например, мужчина с высшим образованием 51+). В таблице 1 представлено распределение карточек колоды респондентов по демографическим характеристикам квоты.

Таблица 1.

Распределение респондентов
по демографическим характеристикам квоты

		18-30	31-50	51+	
М	высшее	3	2	2	7
	нет высшего	10	3	10	23
Ж	высшее	15	20	5	40
	нет высшего	10	5	15	30
		38	30	32	

Как и в реальном опросе, пропорция, запрашиваемая квотой, отличается от того, каких респондентов можно “встретить” в игре.

Организация игры

В данный момент разработано две версии игры: онлайн и офлайн.

Для офлайн-версии можно просто распечатать файл pdf со всеми респондентами и необходимым количеством карточек квот. Файл для распечатки доступен по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/Gn3hEumwLSF1fg>

Для онлайн-версии была создана виртуальная доска miro. На ней можно переключать карточки, переворачивать их и заполнять карточки квот. Пожалуй, это наиболее реалистичная и простая замена реального игрового стола. Ознакомиться с организацией пространства можно по ссылке:

https://miro.com/welcomeonboard/bmFVZERTdIF3Sk9aMWVPVUZyVldMRUJ5ekQyYUowclgxWmo5YnN6MnhUMTBVUDdWRnhUcENGeG5NSHY2TTFObXwzMDc0NDU3MzUxMTAyMTgyMjg4fDI=?share_link_id=588526645025

В зависимости от доступных временных ресурсов игру можно провести в двух форматах.

Формат 1: Совместная игра с преподавателем. Преподаватель запускает игру на доске miro, объясняет правила игры и далее вместе со студентами выбирает, кого следует опросить. Студенты совместно обсуждают стратегии, высказывают свои аргументы в пользу того или иного респондента. Игра заканчивается, когда одна квотная карточка полностью заполнена. В данном случае удобно использовать доску miro как для онлайн, так и офлайн формата.

Формат 2: Игра студентов в группах по 3–4 человека. При таком формате, после объяснения правил игры студенты самостоятельно играют одну партию игры. В данном случае игра займет несколько больше времени. Также полезна фасилитация процесса игры учебными ассистентами. Для обоих форматов актуально провести последующее обсуждение квотного метода построения выборки, либо задать письменное задание, касающееся рефлексии относительно игры. В частности, имеет смысл обсудить такие темы как связанные и несвязанные признаки при составлении квот, процент отказа от ответа, роль интервьюера в качестве сбора данных, эффект интервьюера, применимость метода квотной выборки для разных целей и задач.

Перспективы развития игры:

1. Адаптация игровых механик для других типов выборки.
2. Добавление вариативности квотных карточек.
3. Реализация в игре эффектов интервьюера.