

עיגון החשיבה והטייתה באמצעות חשיפה למידע ממוקד

משחקי ESP להתאמת תוויות לתמונות תוך שימוש ב- "מילות הטאבו"

שם הסטודנט: עירן וקנין

בהנחיית: ד"ר דיוויד בודוף, אוניברסיטת חיפה

אחזור דפי האינטרנט מתאפיין באמצעות מילים המתארות אותם, על כן החשיבות העצומה בתיוג מדויק של אותם דפים. כפתרון חלקי עבור בעיית תיוג התמונות, הוצג משחק ESP שנועד לרתום את חוכמת ההמונים. קבלת כיסוי נרחב ומגוון של מילים הוא חשוב שכן מילים אילו מיועדות לשימוש מנועי החיפוש. בכדי לעודד שחקנים להציע תיאורים מקוריים, הם נחשפים לרשימת מילים המזוהה עם כל תמונה, כאלה שאין באפשרותם להציע, מילים אלו מכונות "מילות טאבו". יחד עם זאת, נוכחותן של מילות הטאבו עלול להשפיע על תהליך החשיבה בקרב השחקנים. השפעת רשימת מילות הטאבו כמעצבת את ניחושי השחקנים תבחן לאור תיאוריית העיגון והמסגור המתוארת על ידי טברסקי וכנהמן, הטוענים כי השיפוט האנושי מושפע מאותה נקודת התחלה אותה הם מזיהים כנקודת עיגון. הנחתנו הבסיסית, שחשיפה לרעיונות של אחרים, במקרה שלנו הצעת תיוגים בעבור תמונות, עלולה להשפיע על היצירתיות ולהוביל במקרים מסוימים למסגור ועיגון החשיבה. בהקשר של משחק ה-ESP, לכאורה, נוצר מצב בו השימוש במאפיין מילות הטאבו אשר נועד להבטיח יצירת תיוגים מגוונים, מוביל לתופעה בה רשימה זו מנחה ואף "מאלצת" שחקנים לנחש מילים הדומות לה, ובאופן פרדוקסאלי גורם לצמצום מגוון התיוגים.

מטרת מחקר זה לבחון כיצד שחקנים בוחרים מילים בהשפעת נוכחות מילות הטאבו ולהציע נוסח משחק חדש (איור 1) המשתמש במילות טאבו בלתי נראות כלעומת המשחק בגרסתו הנוכחית (איור 2). תרומת המחקר, מבחינה תיאורטית, בהעשרת הספרות המקצועית והרחבת ידיעותינו בנושא העיגון המסגור והשפעותיו. מבחינה מעשית, הצגת נוסח משחק חדש המציע שיפור קל לנוסח המשחק הקיים. חשיבות המחקר היא בעצם ראשוניותו ביישום תיאוריית העיגון והמסגור בבחינת עוגנים מילוליים ולא דווקא מספריים כפי שניכר בספרות המקצועית.



איור 1: מצג ראשי של המשחק עם מילות טאבו בלתי נראות



איור 2: מצג ראשי של המשחק עם מילות טאבו נראות