


ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ



<https://doi.org/10.5281/zenodo.3893559>
УДК 159.9.072

Боровских С.Э, Осницкий А.К.

Осницкий Алексей Константинович, доктор психологических наук, профессор, главный научный сотрудник, Психологический институт Российской академии образования, 125009, Россия, г. Москва, ул. Моховая, 9/4. E-mail: osnizak@mail.ru.

Боровских Сергей Эдуардович, аспирант, Московский информационно-технологический университет – Московский архитектурно-строительный институт, 109316, Россия, г. Москва, Волгоградский пр-т, 32/11. E-mail: energodevil@gmail.com.

Устойчивость психологических показателей игроков, как предпосылка успешного командообразования

Аннотация. Киберспорт представляет собой спортивные соревнования по различным играм разной степени сложности. Вопрос изучения внутрикомандных взаимодействий и взаимоотношений очень важен для формирования команды и превращения пяти хороших игроков в полноценный боеспособный коллектив. Объектом исследования была выбрана успешная киберспортивная команда по дисциплине DOTA 2. Предметом изучения являются индивидуальные характеристики игроков киберспортивной команды, обеспечивающие успешность их взаимодействия в игре и влияющие на результаты игр. С помощью различных методик было проведено исследование характеристик игроков и их взаимодействия друг с другом.

Ключевые слова: киберспорт, исследование, киберигра, команда, участник, сплоченность, психологические показатели.

Borovskikh S.E., Osnitskiy A.K.

Osnitskiy Aleksey Konstantinovich, doctor of psychological Sciences, Professor, chief researcher, Psychological Institute of the Russian Academy of Education, 125009, Russia, Moscow, Mokhovaya st., 9/4. E-mail: osnizak@mail.ru.

Borovskikh Sergey Eduardovich, post-graduate, Moscow Information Technology University - Moscow Institute of Architecture and Civil Engineering, 109316, Russia, Moscow, Volgogradsky Prospect, 32/11. E-mail: energodevil@gmail.com.

Stability of player's psychological indicators as a prerequisite for successful team building

Abstract. Esports is a virtual competition of various nature and complexity. Research of player's interaction within the team is very important for teambuilding and creating rules of its organization. The object of the research was the DOTA 2 e-sports team. Individual characteristics and qualities of the players of

the e-sports team are subjects of this research. These characteristics ensure the success of their interaction during the game and affect the result of the entire team. Several techniques were used, to explore player's characteristics and their interaction with each other.

Key words: eSport, research, cybergame, team, player, cohesion, psychological characteristics.

Данное исследование проводилось на основе игры киберспортивной команды по дисциплине DOTA 2. DOTA 2 – стратегическая командная игра жанра MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). В данной игре принимают участие две команды по пять человек, во главе с капитаном. Целью игры является уничтожение главного здания противника. Каждый игрок управляет одним героем с уникальным набором характеристик и возможностей. У каждого игрока есть своя роль: игрок средней линии (мидер), игрок зарабатывающий больше всех денег (керри), игрок сложной линии (хардер), игроки поддержки (саппорты) – капитан и один из игроков. Интересующая нас команда принимала участия в международном турнире. Психологические исследования проводились до и после игры. Регистрировались 2 ряда показателей: показатели до игры и после иг-

ры. Использовался комплекс методик: «Ваша команда» [1, с.116], Определение показателей сплочённости на основе методики Р.С. Немова [2, с.55], Определение агрессивности по адаптированному опроснику Басса-Дарки [3].

Методика «Ваша команда»

Участникам было необходимо оценить эффективность командной работы в баллах (от 1 до 5) по каждому из приведенных критериев: ясность целей, социально-психологическая сплочённость, гибкость общения, гибкая ролевая структура, ответственность за принимаемые решения, ценность индивидуальности, свобода в процессе деятельности, рефлексия.

Таким образом, были получены результаты, которые отображены на (Рис.1, Рис. 2).

Изменение показателей после игры можно посмотреть на (Рис. 3).

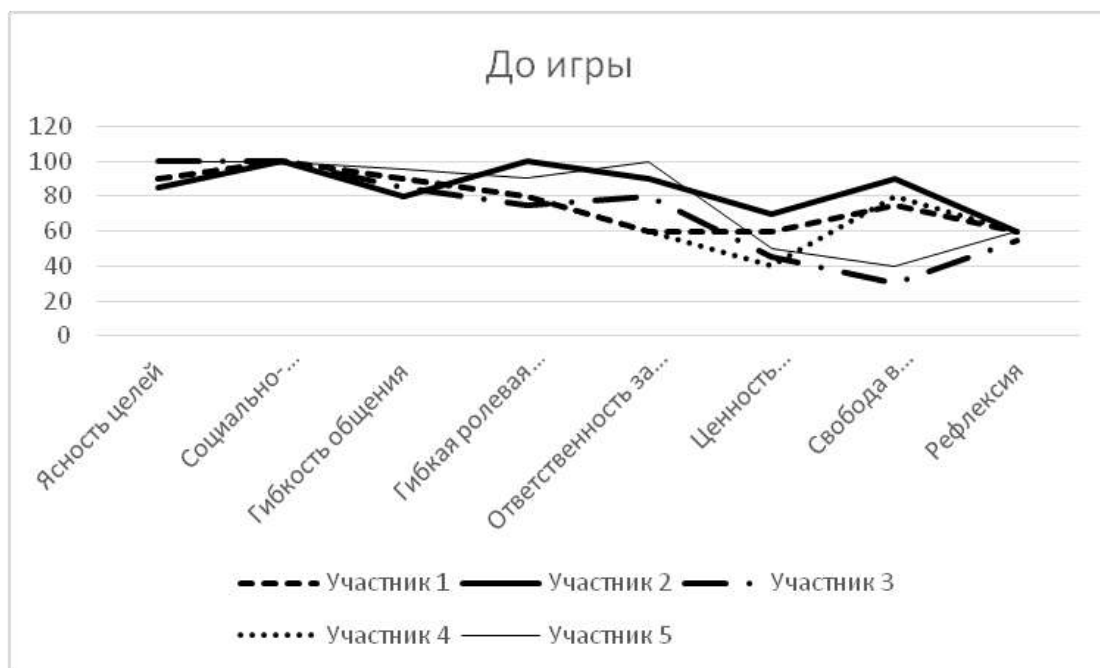


Рис. 1. Результаты опроса «До игры»

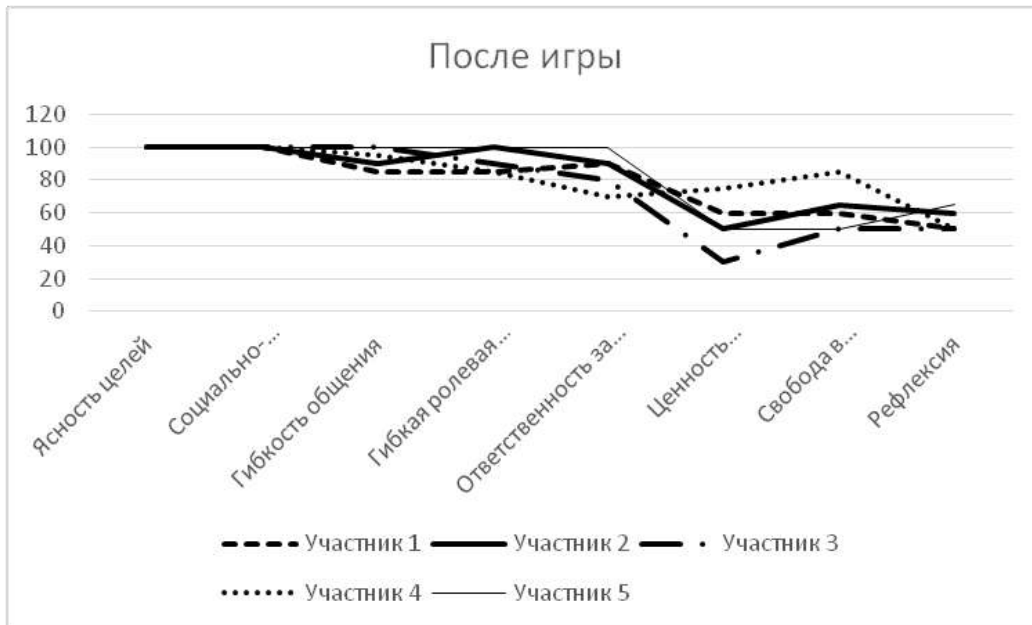


Рис. 2. Результаты опроса «После игры»

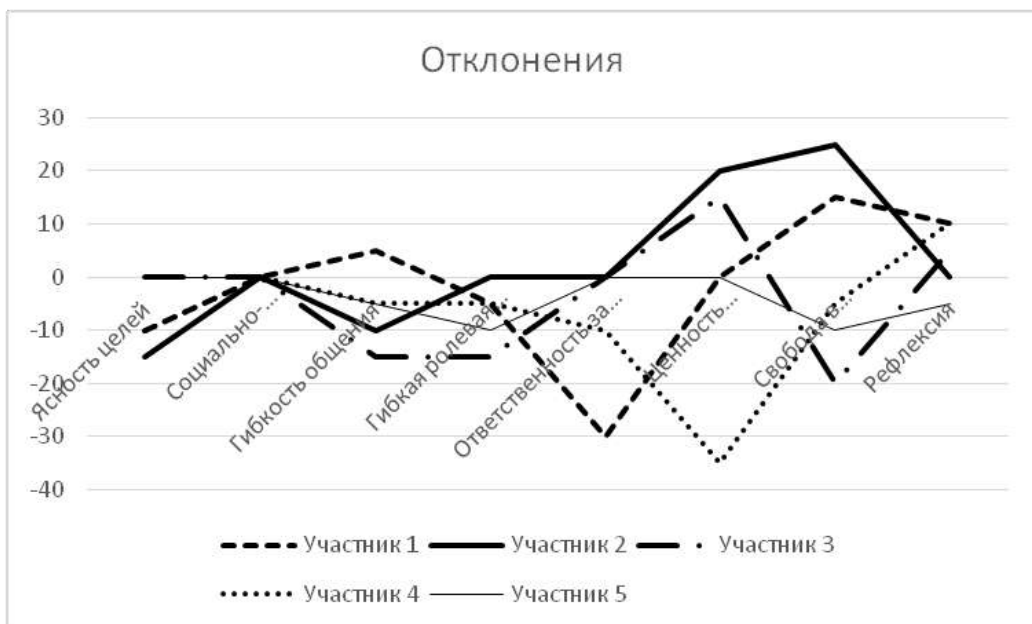


Рис. 3. Изменения показателей участников

Из графиков можно понять, что ещё до начала игры среди игроков преобладали хорошее настроение и позитивный настрой. Также по высоким показателям гибкости общения и ответственности за результат можно судить о наличии командного духа и сплочённости коллектива, прослеживается единение и наличие чёткой игровой структуры команды, это видно из низких показателей ценности индивидуальности. После игры показатели улучшились и в целом, подравнялись. Это можно объяснить итоговой победой

команды в противостоянии и хорошей коммуникацией в процессе игры. Стоит обратить внимание на небольшие отклонения показателей до и после игры, это указывает на то, что команда давно играет вместе и имеет чёткую выстроенную структуру. Также это можно связать с итоговым победным результатом.

Определение показателя сплочённости

Был составлен список положительных и отрицательных характеристик для членов команды: список конструктивных

и деструктивных качеств личности, необходимых для достижения командных целей. Каждому члену команды предлагалось выбрать из данного списка по пять положительных и отрицательных характеристик, которые являются, по их мнению, наиболее и наименее ценными. Далее подсчитывалось количество выборов, приходящихся на каждую характеристику, выделялись по пять положительных и отрицательных характеристик, получивших максимальное количество выборов (Табл. 1). Кроме того, подсчитывалось общее количество выборов, сделанных

членами данной группы, из каждого предложенного набора (Табл. 2).

Показатель ценностно-ориентационного единства определяется по формуле:

$$\text{ЦОЕ} = (n-m/N) * 100\%,$$

где ЦОЕ – сплоченность группы в отношении данного объекта оценки, %;

n – сумма пяти характеристик, получивших наибольшее количество голосов;

m – сумма пяти характеристик, получивших минимальное количество голосов

Расчёт показателя отображён на (Рис. 4.)

Таблица 1 Результаты опроса

Параметр	Участник 1	Участник 2	Участник 3	Участник 4	Участник 5
1. Замкнутость	-	-		-	
2. Адаптивность					
3. Напряженность			-		
4. Неконфликтность	+	+	+	+	+
5. Раздражительность				-	-
6. Закрытость					-
7. Заинтересованность			+		
8. Скромность					
9. Креативность					
10. Безответственность	-	-	-	-	
11. Умение согласовывать позиции	+	+	+	+	+
12. Скрытность					
13. Самокритичность					
14. Коммуникабельность	+	+	+	+	+
15. Жесткость в общении		-			
16. Расслабленность					-
17. Рассудительность	+			+	+
18. Агрессивность	-	-	-	-	-
19. Отзывчивость					
20. Безразличие	-		-		-
21. Уверенность в себе		+		+	+
22. Консервативность					
23. Чувство ответственности	+	+	+		
24. Умение настоять на своем					
25. Доверчивость					
26. Самонадеянность	-	-	-	-	

Таблица 2 Результаты опроса

Конструктивные качества личности (способствующие достижению командных целей)	Деструктивные качества личности (препятствующие достижению командных целей)
Неконфликтность	Агрессивность
Умение согласовывать позиции	Самонадеянность
Коммуникабельность	Безответственность
Рассудительность	Замкнутость
Чувство ответственности	Безразличие

Кол-во выборов:21

Кол-во выборов:19

Показатель ценностно-ориентационного единства определялся по формуле:
$ЦОЕ = (n-m/N) * 100\%$,
где ЦОЕ – сплоченность группы в отношении данного объекта оценки, %;
n – сумма выборов, приходящихся на пять характеристик, получивших максимальное количество выборов;
m – сумма выборов, приходящихся на пять характеристик, получивших минимальное количество выборов;
N – общее количество выборов, сделанных членами группы.
$ЦОЕ=(21-19/17)*100\%=12\%$

Рис. 4. Определение ЦОЕ

Отметим, что это очень низкий показатель для киберспортивной команды такого уровня. Это можно объяснить тем, что в команде собрано много ярких индивидуальностей, каждый из которых имеет своё видение на построение команды и создание благоприятной атмосферы в коллективе. Однако, большое кол-во совпадений указывает на то, что в команде есть общее видение и при должной работе команду ждёт успешное будущее.

Определение показателей агрессивности и сопутствующих им свойств

Участники получили специальные бланки. Они отвечали на вопросы, представляя в ячейке бланка, соответствующей номеру вопроса, знаки «плюсы» или «минусы». После заполнения сумму «плюсов» в каждом столбце умножают на специальный коэффициент, который индивидуален для каждой характеристики. В результате мы получаем показатели агрессии и способствующих ей, проявлений психодинамических особенностей

личности, присущие испытуемому. Было проведено два замера показателей агрессии: до и после игры. В результате, были получены результаты (Рис. 5, Рис. 6)

На основе этих показателей получилось определить индексы агрессивности и индексы общей враждебности для каждого участника (табл.3, табл.4). Используя полученные данные, они рассчитывались по формулам:

$(\text{Показатель физической} + \text{Вербальной} + \text{Косвенной})/3 = \text{ИА}$ общий индекс агрессивности. $(\text{Подозрительность} + \text{Обида})/2 = \text{ИВ}$ индекс враждебности.

Сравнивая эти показатели можно сделать вывод о довольно низком уровне индексов агрессивности и враждебности у большинства участников команды до игры. Показатели только улучшились после победной игры. Особенно стоит отметить низкие показатели участника 5. Он является капитаном и столь низкие показатели объясняются его большим опытом и хладнокровностью.

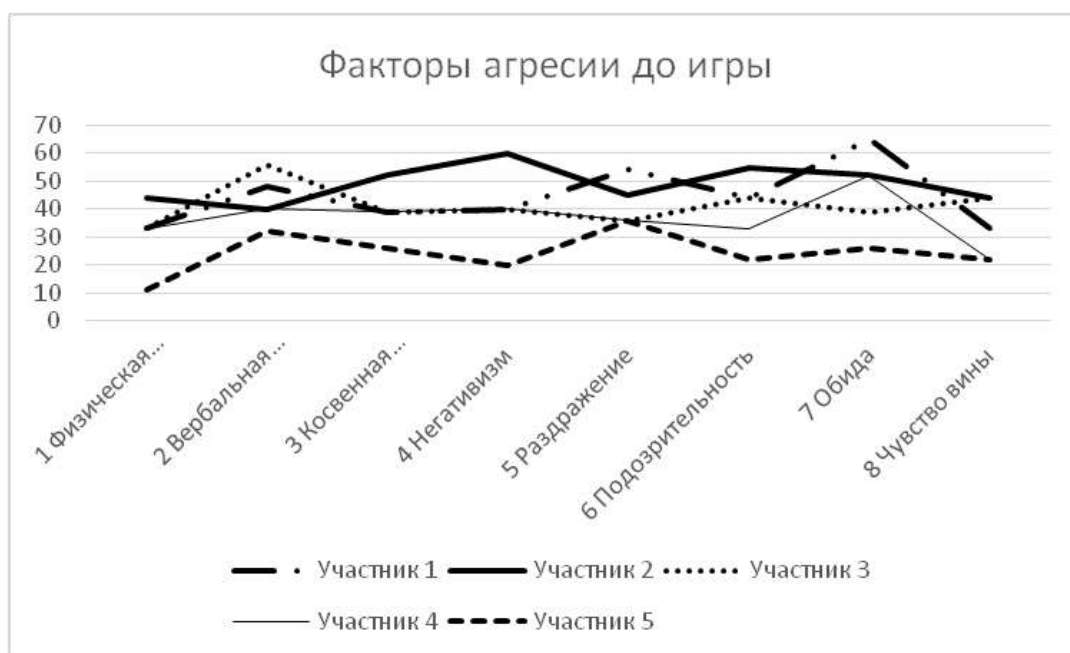


Рис. 5. Факторы агрессии до игры

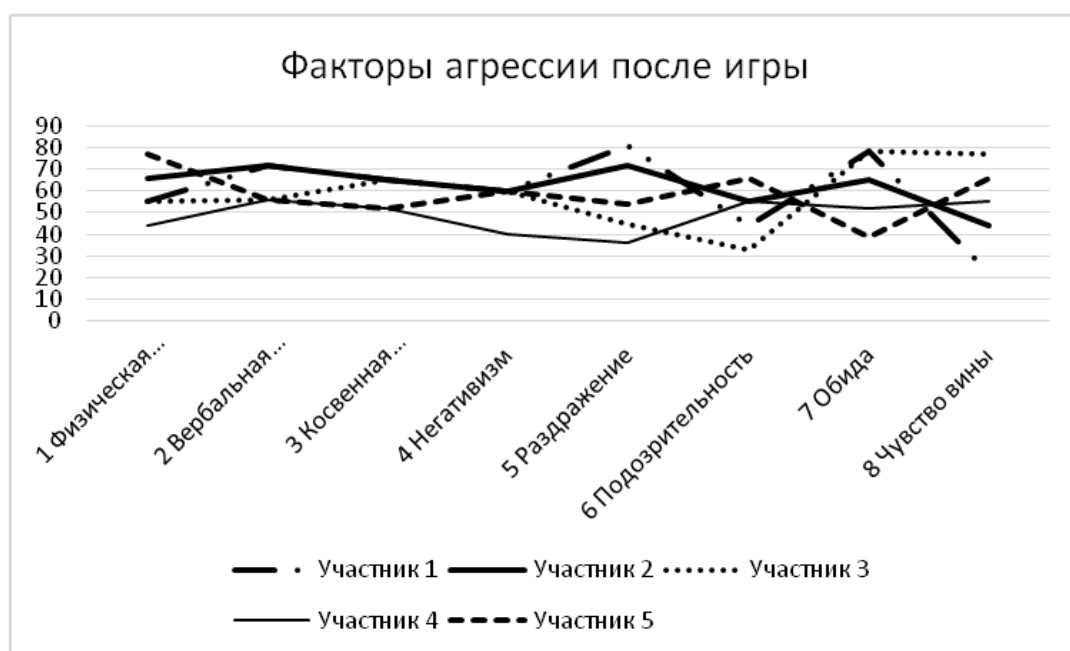


Рис. 6. Факторы агрессии после игры

Таблица 3 Определение индекса агрессивности и индекса враждебности до игры

Номер участника	ИА – общий индекс агрессивности	ИВ – Индекс враждебности
Участник 1	40	54,5
Участник 2	45,3	53,5
Участник 3	42,6	41,5
Участник 4	37,3	42,5
Участник 5	23	24

Таблица 4 Определение индекса агрессивности и индекса враждебности после игры

Номер участника	ИА - общий индекс агрессивности	ИВ – Индекс враждебности
Участник 1	29,3	53,5
Участник 2	41	29,5
Участник 3	34,6	48
Участник 4	24,6	41,5
Участник 5	19,6	29,5

Выводы

Полученные результаты показывают пользу и перспективность подобных исследований. Они помогают выделить возможность к командной работе у каждого члена коллектива, выявить степень их влияния и погружения в коллектив. Используя различные методики оценки, можно проводить исследования разнообразных характеристик и способностей

игроков различных команд. С их помощью можно выделить предрасположенность игроков к той или иной роли в коллективе, а также степень их совместимости с другими членами команды. Однако это только предварительные результаты. Дальнейшие исследования требуют дополнительных средств анализа, расширения выборки и количества используемых методик.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Филиндаш П. В, Сергиенко С. К. Социально-психологические детерминанты командообразования: Монография. Москва 2009. 121 с.
2. Немов Р. С. Социально-психологический анализ эффективной деятельности коллектива. М.: Педагогика, 1984. 200 с.
3. Осницкий А. К. Психология самостоятельности. Методы исследования и диагностики. М.-Нальчик: Психологический институт РАО; Нальчик: Эль-Фа, 1996. 124 с.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Filindash P. V, Sergienko S. K. Social'no-psihologicheskie determinanty komandoobrazovaniya: Monografija. Moskva 2009. 121 s.
2. Nemov R. S. Social'no-psihologicheskij analiz jeffektivnoj dejatel'nosti kollektiva. M.: Pedagogika, 1984. 200 s.
3. Osnickij A. K. Psihologija samostojatel'nosti. Metody issledovaniya i diagnostiki. M.-Nal'chik: Psihologicheskij institut RAO; Nal'chik: Jel'-Fa, 1996. 124 s.

Поступила в редакцию 30.05.2020.
Принята к публикации 01.06.2020.

Для цитирования:

Боровских С.Э, Осницкий А.К. Устойчивость психологических показателей игроков, как предпосылка успешного командообразования // Гуманитарный научный вестник. 2020. №5. С. 156-162. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2020/05/BorovskikhOsnitskiy.pdf>