

1. За ова прашање ќе треба да најдете оригинален истражувачки труд на сајтот:

Работете заедно, играјте паметно:

Колективна интелигенција во екипите на играта League of Legends

YOUNG JI KIM, Massachusetts Institute of Technology

DAVID ENGEL, Massachusetts Institute of Technology

ANITA WILLIAMS WOOLLEY, Carnegie Mellon University

JEFFREY LIN, Riot Games NAOMI MCARTHUR, Riot Games

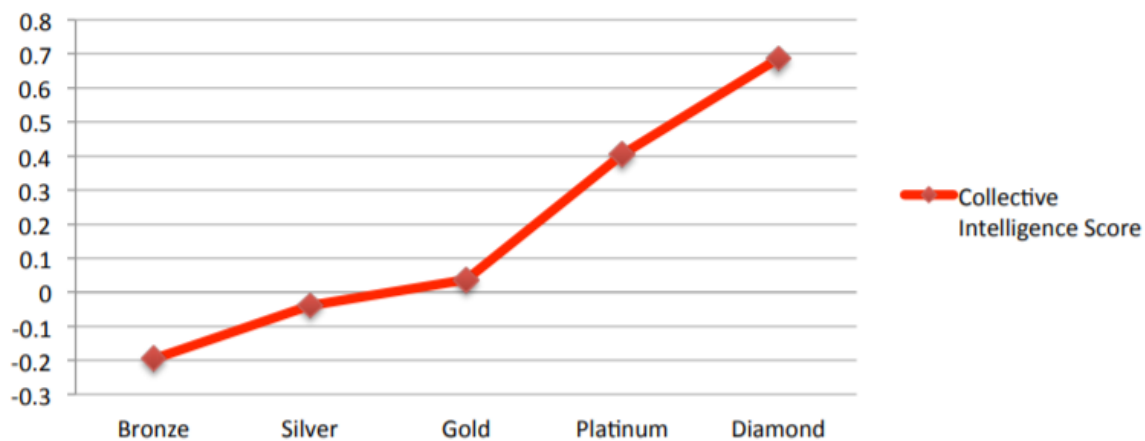
THOMAS W. MALONE, Massachusetts Institute of Technology

Дали некои тимови се карактеристично по pamетни од другите? Дали постои “колективна интелигенција” за одредени тимови? Дали тимовите во опкружувањето на онлајн игри ќе покажат ниво на колективна интелигенција што може да се искористи за да се предвидат нивните перформанси?

Ова се главните прашања во овој труд кои што значајно бараат одговор. Како пример се зема играта League of Legends, која што е една од најпопуларните онлајн игри во моментот со 115 милиони активни играчи во 2020 година. Главната причината зошто се истражува играта League of Legends е затоа што основна цел во оваа игра е тимската соработка помеѓу играчите.



За да се регрутираат активни тимови на играта League of Legends, бил објавен оглас на веб-страницата на League of Legends и на reddit.com/r/leagueoflegends. Од 1000 тимови кои што се пријавиле биле вкупно 279 екипи со по 5 лица во тим избрани за да учествуваат во студијата. Тимовите се групирале според MMR односно Match Making Rating. Рејтингот во играта се класифицира во 5 нивоа **Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond and Challenger**. По пријавувањето, од членовите во тимот биле побарани соодветни индивидуални истражувања и тоа социјална перцептивност (да се препознае што некој мисли особено преку емоции од туѓи очи), personality test, тест за брзина на пишување и тест за тимски процеси (на пр. Задоволство, психолошка безбедност, учење, лидерство, доверба и комуникација). Потоа, по завршување на овој процес следеле тестови од 1 час за сите тимови кои што се состоеле од низа група на задачи кои што барале различни процеси на соработка. Резултатите од задачите биле искористени за пресметување на колективната интелигенција. Резултатите од колективната интелигенција на тимот биле значително во корелација со перформансите во тимовите во играта, мерено според просечните оценки на MMR ($r = 0,13$, $p < 0,05$) и според највисокиот степен до кој тие достигнаа ($r = 0,14$, $p < .05$).



Следно, резултатите од колективната интелигенција како на пример просечната брзина на пишување на членовите на тимот било додадено како контролна променлива за да се исклучи влијанието на основните компјутерски вештини врз резултатот на колективната интелигенција. Социјална перцептивност, измерена со RME тестот, имала значително позитивно влијание врз колективната интелигенција. Исто така, дел од индивидуалните тестови, конкретно тестот за тимски процеси бил во негативна корелација. Како и претходните експерименти, сепак, никој од другите варијабли на тимот, како што се задоволството, психолошката безбедност, учењето, довербата и комуникацијата не биле во корелација со колективната интелигенција.

Примарна цел на ова истражување било да се испита дали општата колективна интелигенција се појавува во тимовите со претходно искуство во заедничка работа.

2. Опишете ја методологијата на трудот од претходното прашање во следните категории:

а) Дали истражувањето е квалитативно или квантитативно?

-Ова истражување е квантитативно затоа што содржи статистички, математички и пресметковни техники, и исто така поради методот за земање на примероци. Исто така

во квантитативно истражување важно е времето на истражување, конкретно во овој случај тимовите имале 5 часа да се тестираат.

б) Како се собирани податоците?

-Бил објавен оглас на веб-страницата на League of Legends и на reddit.com/r/leagueoflegends. Од 1000 тимови кои што се пријавиле биле вкупно 279 екипи со по 5 лица во тим избрани за да учествуваат во студијата.

в) Која е хипотезата што трудот ја тестира?

-Главна хипотеза во овој труд е дали постои колективна интелигенција во одредени тимови и дали таа влијае во нивните перформанси во играта.

г) Кој статистички тест е критериум за прифаќање/одбивање на хипотезата?

-Овој труд содржи два статистички тестови.

Првиот тест бил поврзан со индивидуални истражувања. Во овој тест конкретно се истражувало за социјалната перцепција, personality test, тест за брзина на пишување и тест за тимски процеси.

Вториот тест траел 1 час и се состоел од тимски задачи каде што се барало членовите да истражуваат начини на меѓусебна соработка. Резултатите од задачите биле искористени за пресметување на колективната интелигенција.

д) Какви видови на визуелизација се користени во трудот?

-Овој труд од видови на визуелизација користи само графикон(cumulative density).

ѓ) Дали е хипотезата од трудот потврдена или одбиена?

- Според MMR играчите биле групирани според нивните перформанси. Играчите групирани со повисоки перформанси оствариле подобри резултати на тестовите. Со оваа споредба се докажува дека хипотезата е потврдена.