

**Зубков Віталій Ярославович**

студент групи ПСМ-1-14-2.0д, VI курс, спеціальність «Психологія»  
vzubkov.il14@kubg.edu.ua

Науковий керівник

**Фурман Вікторія Вікторівна**

кандидат психологічних наук, старший викладач кафедри загальної, вікової та педагогічної психології Інституту людини Київського університету імені Бориса Грінченка  
v.furman@kubg.edu.ua

## **ВПЛИВ ЕМОЦІЙНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ЕФЕКТИВНІСТЬ ГРИ У ГРАВЦІВ DOTA 2**

**Анотація.** В статті розглянуто питання особливостей впливу емоційного інтелекту (ЕІ) у гравців Dota 2 на ефективність їх гри. Висвітлено результати дослідження якостей емоційного інтелекту та рівня алекситимії у гравців. Встановлено зв'язок між внутрішньоігровим рейтингом гравців та якостями емоційного інтелекту і рівнем алекситимії.

**Ключові слова:** Dota 2, емоційний інтелект, алекситимія, гравці, кіберспорт.

**Актуальність та доцільність дослідження.** Соціальні зміни, які відбуваються у суспільстві на рівні глобальних процесів, більш рельєфні і доступні спогляданню, ніж процеси, які відбуваються у свідомості, психіці, внутрішньому стані людини. Перебіг суспільних трансформацій значною мірою визначається, з одного боку, тим, наскільки кожна людина як особистість сприймає нові умови середовища, до якого входить, а з іншого – наскільки вона глибоко і адекватно усвідомлює ці зміни та відповідно емоційно реагує на них. Звичайно, у цих процесах важливу роль відіграє рівень емоційного інтелекту особистості, який стимулює або гальмує процеси усвідомлення нею власних емоцій, що проявляються у її поведінці.

Нині глобальний технократизм неможливо відокремити від тісного зв'язку життя пересічного громадянина з мережею Інтернет. Так, телебачення вже поступається Youtube, про новини люди дізнаються із соціальних мереж, мистецтво в усіх його проявах від музики до скульптури має свої форми у мережі. А в останні роки з'явився навіть професійний спортивний напрямок пов'язаний із комп'ютерними іграми. На цьому рівні спорт перетнув межу, де

він був лише аматорським, і став дійсно професійною діяльністю. Сотні тисяч людей спостерігають за чемпіонатами світу з «League of Legends», «DOTA 2», «CS:GO», а кіберспортсмени-чемпіони отримують за свої перемоги значні фінансові винагороди.

Проте у світі кіберспорту з дисципліни DOTA 2 нині спостерігається певні проблеми командної гри. Команди, після того, як не здобувають перемогу, або бажаного місця в турнірі, часто замінюють одного або декількох гравців, вважаючи, що таким чином вони покращать свої результати. Отже, вони не вибудовують міцні зв'язки між гравцями, що сприяло б синергії у грі, а намагаються просто замінити гравця на «більш здібного». Психологічні проблеми формування синергетичних зв'язків між гравцями, вміння правильно переживати поразку, контроль над власним моральним духом під час гри, спонукають до дослідження такого явища як емоційний інтелект у кіберспортсменів.

**Аналіз останніх публікацій.** Сьогодні проблемою емоційного інтелекту займаються спеціалісти в усьому світі. Серед них можна назвати таких, як: І. Андрєєва [1], Р. Бар-Он [9], Г. Березюк [2], Х. Вайсбах [3], Г. Гарднер [4], С. Дерев'янка [5], В. Зарицька [6], Д. Люсін [7], Дж. Майер [10], Е. Носенко [8], П. Селовей [11] та інші. Їх дослідження однозначно переконують, що результативність професійної діяльності значною мірою залежить від розумного володіння емоціями, тобто емоційним інтелектом (EQ). Якраз ним і визначається характер і рівень сприймання людиною світу, подій, окремих людей, а також реакція на все, яка в свою чергу впливає на ефективність її дій.

**Формулювання цілей статті (постановка завдання).** Метою статті є висвітлення й аналіз результатів емпіричного дослідження впливу емоційного інтелекту у гравців, а також його зв'язок з рейтингом у грі Dota 2.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Кіберспорт – це спортивні змагання з відеоігор. Історія електронного спорту почалася з гри Quake, яка мала режим мережевої гри через LAN або Інтернет. Завдяки популярності гри

Doom, в 1997р. в США з'явилася перша ліга електронного спорту — Cyberathlete Professional League (CPL). З цього року з'явилося багато нових ліг із кіберспорту. Отже, кіберспорт – це феномен, який виник недавно, на відміну від традиційних видів спорту де спортсмени змагаються демонструючи можливості людського тіла. Про кіберспорт можна сказати, що це змагання людської психіки. Найважливішими для успіху у кіберспортивній діяльності є саме психологічні особливості, такі як мислення, швидкість реакції, концентрація уваги, точність сприймання. На кожен із цих процесів впливають емоції та почуття. Одні з них сприяють та покращують діяльність нашої психіки, інші – навпаки – можуть знизити її результативність.

Емоційний інтелект, як психологічний феномен, і досі не повністю оформлен в науковій системі явище. Дослідники мають різні погляди на його природу, складові та місце в людській особистості. Але більшість із дослідників емоційного інтелекту погоджуються з тим, що це здатність до правильного розпізнавання та інтерпретації емоцій, вміння використовувати їх для покращення функціонування власної психіки та управління своїми емоціями та емоціями оточуючих, із метою досягнення особистої чи спільної мети.

Оскільки емоційний інтелект розкриває багато можливостей для підвищення ефективності роботи психіки загалом та сприяє покращенню взаємодії з іншими людьми, можна вважати це явище одним із основних факторів, необхідних для успішної кіберспортивної діяльності.

Із метою вивчення впливу емоційного інтелекту на ефективність гри у гравців DOTA 2 було проведене емпіричне дослідження, в якому взяли участь 32 гравці віком від 18 до 25 років з різним рівнем внутрішньо-ігрового рейтингу. Для дослідження емоційного інтелекту нами було обрано методику «Тест емоційного інтелекту Люсіна», а також методику ТАШ (Торонтська Алекситимічна Шкала) для виявлення можливих проблем у емоційній сфері.

Тест емоційного інтелекту Люсіна дав нам можливість виявити рівні розвитку аспектів емоційного інтелекту у досліджуваних. Нами було встановлено:

➤ міжособистісний EI виражений у 44% досліджуваних на низькому рівні у 43% на середньому та у 13% на високому;

➤ внутрішньоособистісний EI у 9% на низькому рівні у 74% на середньому та у 17% на високому;

➤ розуміння емоцій у 26% на низькому рівні, у 61% на середньому та у 13% на високому рівні;

➤ керування емоціями у 12% на низькому рівні, у 50% на середньому рівні і на високому рівні у 38% досліджуваних.

Зведені данні представленні у табл. 1.

Таблиця 1

*Результати дослідження за методикою «Тест емоційного інтелекту Люсіна» у % (n=32)*

Рівні	Міжособистісний EI (%)	Внутрішньоособистісний EI (%)	Розуміння емоцій (%)	Керування емоціями (%)
Низький рівень	44	9	26	12
Середній рівень	43	74	61	50
Високий рівень	13	17	13	38

Отже, для більшості досліджуваних з усіх аспектів EI характерний середній рівень розвитку, що свідчить про адекватно розвинуту емоційну сферу досліджуваних гравців. Це також у подальшому підтвердила друга методика дослідження ТАШ, що вимірює і оцінює алекситимію.

Алекситимія – це психологічна характеристика, що визначається такими конгнітивно-афективними особливостями:

– труднощі у визначенні та описі власних почуттів;

– труднощі у відрізненні почуттів та тілесних відчуттів;

- зниженням здатності до символізації;
- бідність фантазії та інших проявів уяви;
- фокусування у більшій мірі на зовнішніх подіях, ніж на внутрішніх переживаннях.

За методикою ТАШ результати досліджуваних інтерпретуються так: нормальний рівень за шкалою – це результати до 62 балів, вище 62 і до 74 – це проміжний стан, більше 74 балів – відповідають явній алекситимії.

Таким чином, із 32 досліджуваних тільки 3 набрали 62 бали, що є легким відхиленням від норми, коли абсолютна більшість (29) мали результати нижчі за 62.

У подальшому дослідженні був здійснений кореляційний аналіз показників EI і результатів ТАШ з внутрішньоігровим рейтингом досліджуваних з метою виявлення можливих зв'язків. Внутрішньоігровий або MMR (Match Making Rating) рейтинг є узагальненим числом, що квантифікує навички гравця у Dota 2 та вираховується системою гри залежно від успіхів та невдач кожного гравця.

Для цього був використаний метод рангової кореляції Ч. Спірмена. Результати представлені у табл. 2

Таблиця 2

*Зв'язок MMR та шкал TAS-20 та EI Люсіна (n = 32)*

Шкала	rS
TAS-20	-0,14
Міжособистісний EI	0,27
Внутрішньоособистісний EI	0,28
Розуміння емоцій	0,4
Керування емоціями	0,22

Отриманні в результаті аналізу дані показують силу та характер зв'язків між досліджуваними шкалами. Загалом зв'язок у більшості випадків слабкий, за виключенням шкали «розуміння емоцій», яка має помірний рівень зв'язку з MMR. Це очікувані результати, оскільки зрозуміло, що найважливішим у грі

для досягнення успіху є власне вміння та навички грати. Більш суттєвим є характер зв'язку, який показує нам прямий зв'язок між аспектами ЕІ та ігровим рейтингом, коли зв'язок із показником алекситимії, яку можна вважати показником низького ЕІ, є обернений.

Отже, при рівних умовах та однаково високих навичках гри, що в більшій мірі характеризують саме кіберспортивні змагання, ніж звичайні умови гри, рівень емоційного інтелекту, тобто вміння розпізнавати емоції свої та інших і можливість керування ними, зможуть збільшити шанси на перемогу гравців, які більш компетентні в цій галузі.

**Висновки та перспективи подальших наукових досліджень.** Обидва поняття кіберспорт та емоційний інтелект є досить новими і мають ще багато перспективних напрямів для досліджень. Якщо емоційний інтелект розглядається в науці як явище дійсне та певною мірою вивчене, то психологія спорту ще не достатньо розширила свої кордони щоб охопити найновішу галузь у царині змагань – кіберспорт. Хоча результати досліджень традиційних видів спорту можна екстраполювати на кіберспорт, певні специфічні моменти, які відрізняють цю форму змагання від інших, потребують більш детального аналізу.

Було проведено емпіричне дослідження з-поміж гравців в Dota 2, які зіграли більше ніж 160 матчів. Результати виявили:

– у більшості випадків досліджуванні мають середні показники емоційного інтелекту та знаходяться у межах норми відносно шкали алекситимії;

– зв'язки між критеріями емоційного інтелекту, визначених методикою Люсіна [7], та навичками до гри в Dota 2, визначених через показник MMR (внутрішньоігровий рейтинг), виявились прямими. Це свідчить про те, що чим краще розвинутий у людини ЕІ, тим більше в неї шансів на перемогу в грі Dota 2; та низькими, що вказує на те, чи здобуде людина перемогу у матчі чи ні, оскільки для перемоги, в першу чергу, потрібні вміння керувати власним персонажем та знання гри;

– встановлений обернений зв'язок між MMR та алекситимією, що є додатковим підтвердженням, що здатність людини до розуміння своїх емоцій та інших та можливостей контролювати їх відіграють важливу роль у досягненні перемоги в матчі гри Dota 2.

Перспективи подальших досліджень убачаємо у дослідженні емоційного інтелекту у професійних та напівпрофесійних командах з дисципліни як Dota 2, так і в інших командних іграх та вивчення впливу ЕІ на групову динаміку у середині команд; та власне психологічні особливості кіберспортивної команди.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева И.Н. Эмоциональный интеллект: исследование феномена / И.Н. Андреева // Вопросы психологии. – 2006. – № 3. – С. 78–86.
2. Березюк Г. Емоційний інтелект як детермінанта внутрішньої свободи особистості / Г. Березюк // Психологічні студії Львівського ун-ту. – 2007. – С. 20–23.
3. Вайсбах Х. Эмоциональный интеллект / Х. Вайсбах, У. Дакс. – М. : Лик Пресс, 1998. – 289 с.
4. Гарднер Г. Структура разума: теория множественного интеллекта / Г. Гарднер. – М. : Вильямс, 2007. – 512 с.
5. Дерев'янюк С.П. Емоційний інтелект як чинник соціально-психологічної адаптації особистості до студентського середовища : автореф. дис. На здобуття наук. ступеня канд. психол. наук: спец. 19.00.05 – соціальна психологія; психологія соціальної роботи / С.П. Дерев'янюк. – К., 2009. – 20 с.
6. Зарицька В.В. Емоційний інтелект: актуальність проблеми / В.В. Зарицька // Вісник ХНПУ ім. Сковороди. Психологія. – Х. : ХНПУ, 2008. – Вип. 24. – С. 56–65.
7. Люсин Д. В. Новая методика для измерения эмоционального интеллекта: опросник ЭМИн / Д. В. Люсин // Психологическая диагностика. – 2006. – № 4. – С. 3–22.
8. Носенко Е. Л., Емоційний інтелект: концептуалізація феномену, основні функції: [монографія] / Е. Л. Носенко, Н. В. Коврига – К.: Вища школа, 2003. – 126 с.
9. Bar-On, R. Emotional Quotient Inventory (EQ-i): Technical Manual / R. Bar-On - Toronto: Multi-Health Systems, 1997. – P. 232.
10. Mayer, J. D. The intelligence of emotional intelligence / J. D. Mayer, P. Salovey // Intelligence. N.Y. - 1993. – P. 433-442.
11. Salovey, P. Some final thoughts about personality and intelligence / P. Salovey, J. D. Mayer // Personality and intelligence. – Cambridge, U.K. Cambridge University Press, 1994, – pp. 303-318.

**Зубков Віталій Ярославович**

студент групи ПСм-1-14-2.0д, VI курс, спеціальність «Психологія»

vuzubkov.il14@kubg.edu.ua

Научный руководитель

**Фурман Вікторія Вікторівна**

кандидат психологических наук, старший преподаватель кафедры общей, возрастной и педагогической психологии Института человека Киевского университета имени Бориса Гринченка  
v.furman@kubg.edu.ua

## ВЛИЯНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИГРЫ У ИГРОКОВ DOTA 2

**Аннотация.** В статье рассмотрены особенности влияния эмоционального интеллекта (ЭИ) у игроков Dota 2. Представлены результаты исследования качеств эмоционального интеллекта и уровня алекситимии у игроков. Установлена связь между внутриигровым рейтингом игроков и качествами эмоционального интеллекта, а также уровнем алекситимии.

**Ключевые слова:** Dota 2, эмоциональный интеллект, игроки, киберспорт.

### **Vitalii Y. Zubkov**

student of group PSm-14-2.0d, VI course, specialty «Psychology»

vzubkov.il14@kubg.edu.ua

Scientific adviser

### **Victoriia V. Furman**

Ph.D. in Psychology, lecturer of Chair of General, Age and Pedagogical psychology of Institute of Human Sciences of Borys Grinchenko Kyiv University

v.furman@kubg.edu.ua

## IMPACT OF EMOTIONAL INTELLIGENCE WITH EFFICIENCY OF GAME OF PLAYERS DOTA 2

**Abstract.** The features of the influence of emotional intelligence (EI) or players in Dota 2 are examined in the article. The results of the study of skills of emotional intelligence and alexithymia level of players are given. The relationship between inside-play rate of players and qualities of emotional intelligence and level alexithymia are suggested.

**Keywords:** Dota 2, emotional intelligence, players, Cybersport.