

АННОТАЦИЯ

Ситуационные факторы агрессивного поведения игроков Dota 2 во время партий / Барановский Богдан Александрович; Факультет философии и социальных наук, Кафедра социальной и организационной психологии; науч. рук. А.С. Солодухо.

Объект исследования – ситуационные факторы агрессивного поведения.

Предмет исследования – отношение к печатной рекламе студентов с различными когнитивными стилями

Цель исследования – охарактеризовать ситуационные факторы агрессивного поведения игроков во время партии в Dota 2.

Основные результаты. Исследование, проведенное в рамках дипломной работы, позволило вывести схему, позволяющую вычленять проблемы, повышающие агрессию в процессе игры на этапе разработки, а также вынести рекомендации, способствующие снижению агрессии, когнитивной сложности и количества когнитивных искажений в игре. В ходе работы были выделены аспекты игрового пространства Dota 2, повышающие когнитивную сложность и агрессию в игре, собраны правила поведения в данном игровом сообществе, создана классификация игроков Dota 2, исходя из мотивации к игре, и выделены ключевые ситуации, приводящие к агрессии у игроков. Также на основе результатов были даны рекомендации по изменению автоматической системы наказаний в игре, для лучшего выявления проблемных пользователей. Полученные в ходе исследования результаты могут использоваться как в игре Dota 2, так и в других играх жанра MOBA, особенно схожих по игровому процессу League of Legends и Heroes of the Storm. А также являться основой для исследований проблем агрессии в других онлайн кооперативных играх.

Ключевые слова: ФАКТОРЫ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ В ИГРАХ, АГРЕССИЯ В DOTA 2, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОКОВ В DOTA 2, ИГРЫ ЖАНРА MOBA.

Situational factors of aggressive behavior of Dota 2 players during games / Baranouski Bahdan; Faculty of Philosophy and Social Sciences, Department of Social and Organizational Psychology; scientific. hands. A.S. Saladukho.

Object of the research is the situational factors of aggressive behavior.

Subject of the research - attitudes towards print advertising of students with different cognitive styles

Purpose of research: to characterize the situational factors of players' aggressive behavior during a game in Dota 2.

The results. The research carried out as part of the thesis made it possible to derive a scheme that allows to isolate the problems that increase aggression during

the game at the development stage, as well as to make recommendations that help reduce aggression, cognitive complexity, and the number of cognitive distortions in the game. In the course of the work, aspects of the Dota 2 gaming space were identified that increase cognitive complexity and aggression in the game, the rules of behavior in this gaming community were collected, a classification of Dota 2 players was created, based on the motivation for the game, and the key situations leading to aggression among the players were identified. Also, based on the results, recommendations were given on changing the automatic punishment system in the game to better identify problem users. The results obtained in the course of the research can be used both in the Dota 2 game and in other games of the MOBA genre, especially those similar in gameplay to League of Legends and Heroes of the Storm. And also serve as a basis for researching the problems of aggression in other online cooperative games.

Keywords: FACTORS OF AGGRESSIVE BEHAVIOR IN GAMES, AGGRESSION IN DOTA 2, COMPUTER GAMES, CLASSIFICATION OF PLAYERS IN DOTA 2, GAMES OF THE GENRE MOBA.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Александров, А.А. Интегративная психотерапия / А.А. Александров // ред. О. Кувакина. – СПб : Питер, 2008. – 347 с.
2. Бандура, А. Подростковая агрессия. Изучение влияния воспитания и семейных отношений / А. Бандура, Р. Уолтерс // Психология XX век. – М. : Апрель-Пресс, 2000. – 510 с.
3. Барановский, Б.А. Сравнительный анализ причин агрессивного поведения игроков в жанре МОБА / Б.А. Барановский, А.С. Солодухо // Педагогика и психология в современном мире: теоретически и практические исследования: сб. т. по материалам XLII Международной научно-практической конференции «Педагогика и психология в современном мире: теоретические и практические исследования». – М.: Изд. «Интернаука», 2020. – №12(42). – С. 160-170.
4. Белянин, А.В. Ричард Тайлер и поведенческая экономика: от лабораторных экспериментов к практике подталкивания / А.В. Белянин // Вопросы экономики. – 2018. – М. : НП Вопросы экономики, 2018. - №1. – С. 5-25.
5. Бергельсон М.Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации / Б.М. Бергельсон // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – М. : Изд-во Моск. ун-та. – 2002. - №1. –С. 12-19.
6. Берковиц, Л. Агрессия: причины, последствия и контроль / Л. Берковиц. –СПб.: прайм-Евроникс, 2001. – 512 с.
7. Воронцова, Т.А. Троллинг и флейминг: речевая агрессия в интернет-коммуникации / Т.А. Воронцова // Вестник удмуртского университета. – 2016. – Т.26. – Вып. 2. – С 109-116.
8. Гайд по золоту и кристаллам в Heroes of the Storm [Электронный ресурс] / Tavern of Heroes. – Tavern of Heroes, 2018. – Ресурс доступа: <https://hots.tavernofheroes.net/ru/news/4045-gajd-po-zolotu-i-kristallam-v-heroes-of-the-storm>. – Дата доступа: 28.10.2020.
9. Герои / DotaBuff [Электронный ресурс]. – Ресурс доступа: <https://ru.dotabuff.com/heroes>. – Дата доступа: 30.10.2020.
10. Ениколопов, С.Н. Агрессия в обыденной жизни / С.Н. Ениколопов и др. – М. : Политическая энциклопедия, 2014. 493 с.
11. Канеман, Д. Думай медленно... Решай быстро / Д. Канеман // пер. Баканов. – М. : AST Publisher, 2014. -710 с.
12. Ключевые концепции: повышение уровня команды (часть I) [Электронный ресурс] / Blizzard Entertainment, 2017. – Ресурс доступа:

<https://news.blizzard.com/ru-ru/heroes-of-the-storm/20845104/klyuchevye-koncepcii-povyshenie-urovnya-komandy-chast-i>. – Дата доступа: 28.10.2020.

13. Куппер, А. Об интерфейсе. Основы проектирования / А. Куппер, Д. Кронин, Р. Рейман // Профессионально (Символ) : пер. М. Зилис. – СПб. : Символ-Плюс, 2009. – 681 с.

14. Морковин, В.В. Большой универсальный словарь русского языка / В.В. Морковин, Н.М. Луцкая, Г.Ф. Богачева // под ред. В.В. Морковин. – М. : АСТ-Пресс, 2020. – 1456 с.

15. Новые роли героев [Электронный ресурс]. – Blizzard, 2019. – Ресурс доступа: <https://news.blizzard.com/ru-ru/heroes-of-the-storm/22921910/novye-roli-geroev>. – Дата доступа: 28.10.2020.

16. Пара слов о лиге: негативное поведение (часть 2) [Электронный ресурс] / Meddler. – League of Legends, 2020. – Ресурс доступа: ru.leagueoflegends.com/ru-ru/news/dev/quick-lol-thoughts-game-running-behavior-part-2. – Дата доступа: 29.10.2020.

17. Порядочность в Дота 2. Как повысить, на что влияет [Электронный ресурс] / А. Чернышев. – Cyber.sports.ru, 2020. – Ресурс доступа: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/d2anal/2805772.html>. – Дата доступа: 30.09.2020.

18. Противостояние League of Legends и Dota 2, которое длится годами [Электронный ресурс]. – Overclockers, 2020. – Ресурс доступа: <https://overclockers.ru/blog/GameNews/show/34351/protivostoyanie-league-of-legends-i-dota-2-kotoroe-dlitsya-godami>. – Дата доступа: 29.10.2020.

19. Роли героев [Электронный ресурс]. – Hotspro, 2016. – Режим доступа: <http://hotspro.ru/hero-role>. – Дата доступа: 28.10.2020.

20. Сколько предметов в доте 2 / Dotaguide [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dotaguide.ru/skolko-na-samom-dele-predmetov-v-dote-2/#:~:text=%D0%9D%D0%B0%20%D1%81%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%8F%D1%88%D0%BD%D0%B8%D0%B9%20%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D1%8C%20%D0%B2%20%D0%BE%D1%84%D0%B8%D1%86%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%BC,%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82%D1%8B%20%D0%BC%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%BE%20%D0%B2%20%D0%BD%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D1%85%20%D0%BC%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%85>. – Дата доступа: 30.10.2020.

21. Список чемпионов [Электронный ресурс]. – Fandom, 2020. – Mode of access: https://leagueoflegends.fandom.com/ru/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D1%87%D0%B5%D0%BC%D0%BF%D0%B8%D0%

[BE%D0%BD%D0%BE%D0%B2](#). – Date of access: 29.10.2020.] [Предмет [Электронный ресурс]. – League of legend Fandom, 2020. – Mode of access: <https://leagueoflegends.fandom.com/ru/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%BC%D0%B5%D1%82>. – Date of access: 29.10.2020.

22. Средняя продолжительность матчей выросла после выхода патча 7.26b в Dota2 [Электронный ресурс] / k1ll. – Dota2.net, 2020. – Ресурс доступа: <https://dota2.net/news/38639-srednyaya-prodolzhitelnost-matchey-vyroslo-posle-vykhoda-patcha-726b-v-dota-2>. – Дата доступа: 30.09.2020.

23. Ушаков, Д.Н. Современный толковый словарь русского языка / Д.Н. Ушаков // под ред. А.И. Левин. – М. : Аделант, 2017. – 800 с.

24. Фармер (MMORPG) / Википедия [Электронный ресурс]. – Ресурс доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D1%80%D0%BC%D0%B5%D1%80_\(MMORPG\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B0%D1%80%D0%BC%D0%B5%D1%80_(MMORPG)). – Дата доступа: 30.10.2020.

25. Фурманов, И.А. Агрессия и насилие. Диагностика, профилактика и коррекция / И.А. Фурманов // ред. И. Авидон. – СПб. : Речь, 2007. – 480 с.

26. Холод, А.Л. Понятие интернет-коммуникации / А.Л. Холод // Карповские научные чтения: сб. науч. ст. Вып. 11: в 2 ч. Ч. 1 : редкол.: А.И. Головня (отв. ред.) [и др.]. – Минск: «ИВЦ Минфина», 2017. – С.298-302.

27. Хорни, К. Наши внутренние конфликты / К. Хорни // Серия: Психологические технологии. – М.: Академический проект, 2007. – 224 с.

28. Цветков, А.В. Неоассоцианизм как парадигма изучения когнитивных процессов / А.В. Цветков // Вопросы когнитивной лингвистики. – Московский псих.-социальный институт. – 2009. – №1 (018). – С. 129-134.]

29. A Visual Analytics Approach to Comparative Network Embedding Inspection / Q. Li, and co // VAST. – Berlin : IEEE, 2019. - P. 1759-1764.

30. Aegis of immortal / Gamepedia [Electronic resource]. – 2020. – Mode of access: https://dota2-ru.gamepedia.com/Aegis_of_the_Immortal. – Date of access: 30.09.2020.

31. [Ask GR Anything: What's a MOBA?](#) [Electronic resource] / ed. A. Groen. – Gamesradar, 2012. – Mode of access: gamesradar.com/ask-gr-anything-whats-moba/. - Date of access: 30.10.2020.

32. Baranouski, B. A. Scheme of reasons and modifiers of aggression in MOBA games / B. A. Baranouski // 27th International Scientific Conference for Undergraduate and Postgraduate Students and Young Scientists "LOMONOSOV", Lomonosov Moscow State University. – Moscow, 2021. – 5 p.

33. Bartle, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. / R. Bartle. – Journal of MUD Research, 1996. – 28 p.

34. Csikszentmihalyi, M. Flow at Work / M. Csikszentmihalyi and oth. // The Oxford Handbook of Human Motivation. – Oxford : Oxford University Press, 2019. – P. 51-62.
35. Csikszentmihalyi, M. Flow: The Psychology of Optimal Experience / M. Csikszentmihalyi // Harper Perennial Modern Classics. – NY. : Harper Perennial, 1990. – 303 p.
36. Dietrich , A. Neurocognitive mechanisms underlying the experience of flow / A. Dietrich // Conscious Cogn. – 2004. - Volume 13, Issue 4. – P. 746-761.
37. Dota 2 [Electronical resource]. – Steamcharts, 2020. – Mode of access: <https://steamcharts.com/app/570>. – Date of access: 14.11.2020
38. How many people play League of Legends? – UPDATED 2020 [Electronical resource] / Spezzy. – Mode of access: <https://leaguefeed.net/did-you-know-total-league-of-legends-player-count-updated-2020>. - Date of access: 14.11.2020.
39. Kordyaka, B. Digital Poison – Approaching a Theory of Toxic Behavior in MOBA Games / B. Kordyaka // Thirty Ninth International Conference on Information Systems. – San Francisco, 2018. – 8 p.
40. Li, Q. A multi-phased co-design of an interactive analytics system for MOBA game occurrences / Q. Li, Z. Wu, H. Qu, X. Ma // Data Analytics Applications in Gaming and Entertainment. – NY. : Auerbach Publications, 2019. – P. 1321-1332.
41. MoonMeander: «Нынешняя система репортов Low Priority – это провал» [Электронный ресурс] \ k1ll. – Dota2.net, 2019. – Ресурс доступа: <https://dota2.net/news/26095-moonmeander-nyneshnyaya-sistema-reportov-i-low-priority-eto-proval>. – Дата доступа: 30.09.2020
42. Oxford Advanced Learner's Dictionary // Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. – Ресурс доступа: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/aggression?q=aggression> . – Дата доступа: 21.10.2020.
43. The different League of Legend roles explained [Electronic resource] / S. Bridges. – Pinnacle, 2019. – Mode of access: <https://www.pinnacle.com/fr/esports-hub/betting-articles/league-of-legends/the-different-league-of-legends-roles-explained/at2jainpca9ppgg>. – Date of access: 29.10.2020.
44. The Dota 2 1-to-5 system, an introduction to farm [Electronic resource] / IceNine. – liquiddota, 2019. – Mode of access: <https://www.liquiddota.com/forum/dota-2-strategy/545994-the-dota-2-1-to-5-system-an-introduction-to-farm-priority>. – Date of access: 30.10.2020.
45. Saladukha, A.S. Digital Socialization Agents in Adolescence / Socio-economic Systems: Paradigms for the Future. Studies in Systems, Decision and

Control // S.L. Kandybovich, T.V. Razina, A.S. Solodukho, G.A. Fofanova. – 2021. – vol. 314. Springer, Cham. – P.569 – 576. https://doi.org/10.1007/978-3-030-56433-9_59

46. [Valve's New Game Announced, Detailed: Dota 2](#) [Electronic resource] / A. Biessener. - [Game Informer](#), 2010. - Mode of access: https://www.gameinformer.com/games/dota_2/b/pc/archive/2010/10/13/valve-s-new-game-announced-detailed-dota-2.aspx. - Date of access: 30.10.2020.

47. Wei, X. The Science and Detection of Tilting / X. Wei, J. Palomaki, P. Robinson // ACM International Conference in Multimedia Retrieval. – New York, 2016. – P. 79-86.