

Homogenität und Heterogenität bei eSport Teams I

Executive Summary

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit dem Thema der Homogenität und Heterogenität bei eSport Teams. Als Startpunkt stellte sich die Frage nach der Analyse eines Datensatzes mit verschiedenen Fragen zu subjektiven Meinungen der einzelnen Teammitglieder auf ihre Übereinstimmung innerhalb des Teams. Eine beispielhafte Frage an ein Teammitglied wäre: wie stark ist Ihre Absicht im Team teilzunehmen? Es wurden verschiedene Kennzahlen zur Beschreibung von subjektivem Teamverhalten, sogenannte Interrater-Indizes, auf Ihre Anwendbarkeit und Relevanz untersucht.

Dabei stellte sich heraus, dass es keinen grundsätzlich besser oder schlechter geeigneten Index gibt, sondern jeder spezifische Vor- und Nachteile zeigt. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, zumindest beim derzeitigen noch unbefriedigenden Stand der Forschung alle Indizes zur Bewertung heran zu ziehen und individuell zu bewerten. Da es aber keine Standard-Programme mit einfacher Eingabe oder gar Nutzbarkeit über das Internet gibt, stellen die naturgemäss anfallenden grösseren Datenmengen ein entsprechendes Hindernis dar.

Das Kernergebnis dieser Arbeit ist deshalb ein Programm, das einerseits eine einfache und ansprechende Nutzeroberfläche zur Dateneingabe zur Verfügung stellt und in das die hier vorgestellten statistischen Berechnungen implementiert sind. Dieses Programm kann einer grossen Nutzerschaft auf einer Website zur Verfügung gestellt werden, was nicht zuletzt einer stärkeren Anwendung und Verbreitung der Interrater Philosophie dienen dürfte. Da die Interrater Verfahren in gebräuchlichen Statistikprogrammen nicht berücksichtigt werden, wurde eine Lücke geschlossen und den zukünftigen Nutzern wird eine deutliche Arbeitserleichterung angeboten.

Zur Prüfung des Programms und zur Untersuchung der Funktionalität von Interrater Indizes wurde ein umfangreicher Datensatz von eSport Teams verwendet. Die Analyse umfasst zwei verschiedenartige Beispiele. Im einen Fall wird die Homogenität der Teams bei einer Frage und beim anderen mit drei Fragen (Konstrukt) untersucht. Es wurden nicht nur die Ergebnisse ermittelt und verglichen, sondern zusätzlich wurde ein eigener Interrater Index, entwickelt, der gegenüber den bisher verwendeten folgende zusätzliche Vorteile aufweist:

- Intuitiver, allgemein verwendbarer normalisierter Wertebereich zwischen 0 und 1, zwischen Unstimmigkeit und völliger Übereinstimmung
- Grössere Empfindlichkeit auf Veränderungen der Antwortstruktur
- Anwendbarkeit und Vergleichsmöglichkeit bei unterschiedlichen Skalen, unbeschränkte Anzahl von Ratern und Items

Der Autor benennt diesen Index mit Fruth's Omega.

Homogenität und Heterogenität bei eSport Teams II

Die finale Bewertung der vorgestellten Interrater Indizes wird zukünftigen Arbeiten vorbehalten bleiben, da grundsätzlich noch grössere und verschiedenartige Datenmengen zur Absicherung der Ergebnisse noch untersucht werden müssen. Hierfür dient die vorliegende Arbeit als Grundlage, d.h. die Auswerteverfahren sind kompakt dargestellt und verglichen und ein einfach zu nutzendes programmtechnisches Werkzeug zur deutlichen Arbeitserleichterung liegt vor.

Das entwickelte Programm ist modular und erweiterbar strukturiert und kann damit auch an zukünftige Anforderungen angepasst werden. Es präsentiert sich in Form einer Webseite, die unter der Internetadresse <http://www.extinct.ch/intertest> erreichbar ist.

Es bietet dem Benutzer verschiedene Funktionen an. Die wichtigsten Eigenschaften sind:

- Benutzerverwaltung, jeder Besucher der Webseite hat die Möglichkeit mit seinen eigenen Tabellen und einem passwortgeschützten Benutzerkonto zu arbeiten
- Import und Export von Tabellen im Format „.csv“

- Ansicht und Verwaltung von Tabellen
- Berechnung verschiedener Interrater-Indizes (Resultate werden in Tabellenform abgespeichert), die da wären: rwg, r*wg, awg, Average Deviation Index, Gwet's Kappa, ICC, Fruth's Omega
- Wissensdatenbank zum Thema Interrater
- Support-, Diskussions- und Kontaktmöglichkeiten

Die Arbeit enthält den vollständigen eigens entwickelten Programmcode der Webseite, auf eine Aufführung allgemein zugänglicher Scripts wurde verzichtet. Ausserdem wird eine Benutzeranleitung aufgeführt, die die Arbeit mit diesem Werkzeug für interessierte Anwender erleichtern soll und das Programm gleichzeitig präsentiert.

Dem interessierten Erforscher dieser Thematik wird empfohlen sich mit der Webseite online auseinanderzusetzen. Als kleiner Ausblick in die Zukunft, soll an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass ein zusätzliches Ziel nach dieser Arbeit ist, die Webseite zusätzlich in der Art einer Wissensdatenbank und Diskussionsplattform zu gestalten.