

Team Players: How Social Skills Improve Team Performance,
Ben Weidmann and David J. Deming (2020)

導讀

1. What is the question?

所謂Team player存不存在？若存在，他們是否有哪些特定的個人特質？在本篇文章所指的Team player不只是「加入團隊後可使團隊產出成長」，而是在控制每個人本來在各項任務的表現後，他們將帶給團隊額外的效益。

2. Why should we care about it?

在現代社會中，團隊合作漸趨重要。2017年，在美國近8成的工作裡，團隊合作被視為工作中「非常」或「極度重要」的能力。許多雇主將團隊合作與溝通視為雇用新人時的最重要的特質之一，不少過往的文獻中也證實了團隊合作比起單打獨鬥更具效率。儘管團隊合作的能力被如此重視，我們卻缺乏捕捉個人對團隊貢獻的衡量方式，也因此，難以評斷team player是否存在。

3. What is the author's answer?

首先，作者認為team player確實存在。一個在team player index中高於平均一個標準差的人，可以提高團隊表現0.13個標準差。而這樣一個team player帶給團隊的效益，大約是個人能力的六成。

另外，team player在社會智商的評測(RMET)上是顯著較高的。然而，在控制個人在各項任務的表現後，智商並沒有辦法預測一個人是否為好的team player。除此之外，team player的效果也跟性別、年齡、教育、種族或五大性格特質中的外向性、盡責性、親和性沒有相關性。

4. How did the author get there

讓受試者先分別進行三個個人任務，再將他們隨機分成組別進行與個人任務非常相近的三個團體任務。團隊任務的表現方面，在控制了組內成員在個人任務的表現後，殘差項可視為在給定組員能力下，團隊超乎或低於預期的表現的衡量。可以藉由重複觀察每一人在不同組別下殘差項的平均，來理解他對團隊表現的影響。上述的team player index即是一個人在他所在的每一個組別的殘差項平均。

5. Notation

n_g : 組別數

$I_g^i = 1$ 如果 i 在 組別 g

X_{ik} : i 在 任務 k 的表現

D_g^{Knew} : 組內是否有本已熟識的人

D_g^{Prev} : 組內是否有曾為組員的人

G_{gk} : 組別 g 在 任務 k 的表現

$\tilde{G}_{gk} = \frac{G_{gkb} - \hat{\mu}_{kb}}{\hat{\sigma}_{kb}}$: 主要衡量組別表現的變數, $\hat{\mu}_{kb}$ 為樣本平均表現, $\hat{\sigma}_{kb}$ 為樣本

標準差

\hat{T}_g : 一個組別 g 在三個任務的殘差項的平均

$\hat{\beta}_i$: i 的 Team player index, 為 i 有參與過的組別的 \hat{T}_g 的平均