

Онлайн игрови общности. Мотивация за продължителна игра.

Автор: Деян Паскалев

Online gaming communities. Long-term motivation.

Author: Deyan Paskalev

Резюме: Настоящият текст разглежда две конкретни игрови общности от две различни браузър базирани игри Ikariam и Footballidentity. Основна тема е мотивацията, която играчите показват за дългосрочни игри и каква роля играе процесът на социализация. Освен това текстът се занимава с компонентите на самата социализация на изследваните онлайн геймърските общности.

Abstract: The following text deals with two particular gaming communities of two online browser games – Ikariam and Footballidentity. The main topic is concerning the motivation players display for long-term gaming and what part socialization plays on that process. Further it deals with the components of socialization that are displayed by the researched gaming groups.

ОСНОВЕН ВЪПРОС

Настоящата разработка е част от по-обширно изследване върху две конкретни игри: Икариам (Ikariam) и Футболидентити (Footballidentity), което цели да изясни връзката на формиране на игрови общности и как вече формираните в геймърски общности отношения се „трансферират“ извън полето на играта в посока на друга игра или в посока на „реалния“ живот на играчите. Налице са различни примери на такъв трансфер като в някои от случаите този пренос на отношения се запазва до голяма степен, докато други са налице определени изменения в отношенията.

В предишен доклад свързан с това изследване говорих за влиянието, което различни елементи от дизайна на игрите, разбирани като „фактори на дизайна“ оказват върху процесите на формиране на игровите групи и за характера на взаимоотношенията в следствие. Тогава се спряхме върху жанрът, основните игрови събития, факторът време/периодичност като основно внимание обърнахме на употребата на език. Възможността за ползването на различни езици се оказва дефиниращо за игровите общности като ни позволи да говорим за „езикови граници“,

които функционират като заменящи националните такива по отношение на игри в интернет.

Настоящата разработка се фокусира отново върху двете изследвани игри: Футболидентити и Икариам като този път ще говорим за мотивацията на играчите да играят продължителен период от време. За нуждите на изследването представяме резултатите от един въпрос зададен на играчи от двете игри по отношение на причините да продължават да играят продължителен период от време. Освен това ще ползваме резултати от направеното по-общо изследване върху общностите на двете игри, което включва методите на неструктурирано интервю и включено наблюдение.

Двете игри са от т.нар. „браузър базирани“ и предразполагат към формирането на дълготрайни игрови общности. От (Vanhatupa 2010) знаем, че това често е случаят със браузер базирани игри, които се характеризират с висок достъп до играта и дълга продължителност. Вниманието ни тук е насочено именно към причините за този дълготраен интерес и на какво се дължи той.

МОТИВАЦИЯ

Когато говорим за мотивация, ние имаме предвид онзи стимул, който е причина хората да извършват определени действия. Не зависимо дали става дума за дължително за предпочитание. Интересуваме се от поведенческия аспект на мотивацията или самото присъствие на повтаряемо действие, което е в посока продължителна игра на съответните изследвани игри.

За да проверим причината за продължителна игра запитваме 30 играчи, които играят Икариам и съответно Футболидентити повече от 5 години следното:

Защо продължавате да играете?

Заради другите/приятелите

Заради навика

Защото играта ми е интересна

В случая не осъществяваме мащабно анкетно допитване, а целим да внесем малко повече яснота откъде идва тази мотивация за по продължителна игра. Отговорилите на въпроса са 15 и от двете игри, като не са изследвани повече от трима играчи на един и същ съюз или отбор. Целта е ако са налице някои групови особености за определени игрови общности те да не натезжат върху резултата от въпроса като цяло. Анкетираните са помолени да отговорят само с един и след това само с два възможни отговора.

Когато респондентите отговарят само с една възможност техните отговори се разпределят по следния начин: За Икариам 6 твърдят, че продължават да играят заради интерес към играта; 7 заявяват, че основната причина е групата/приятелите им и 3 заявяват, че навикът има водеща роля. При Футболидентити 8 твърдят, че

интересът към играта е основен, 4 посочват като основна причина е групата, с която играят и 3 заявяват, че това е навикът.

Когато респондентите отговарят с две от трите възможност разпределението е както следва. За Икариам 14 заявяват че играят заради другите/приятелите; 9 заради интерес към играта и още 7 заради навика. При Футболидентити 13 продължават заради приятелите/другите, 12 заради интерес към играта и 5 заради навика.

При такава малка група запитани и без възможност всеки участник с над 5 години опит да попадне в групата изследвани ние не претендираме за представителност на извадката. Както посочихме по-рано целта ние да видим някои индикации по какъв начин предвидените възможности за мотивация кореспондират с групата изследвани, която може да приемем и като контрола едно предварително изследване за последващ по-задълбочен проект по темата.

По отношение на дадените отговори наблюдаваме няколко тенденции. Макар и в двете групи да има хора, които отчитат навика като водеща причина да играят то мнозинството заявяват, че интересът към играта все още е по-силен и че другите/приятелите им в играта са основна причина все още да играят. При сравнение на двете игри излиза, че играчите от Футболидентити дават предимство на интереса към играта, докато тези от Икариам на социализиращите функции на групата.

От друга страна, когато на респондентите се даде възможност да отговорят два пъти относителната тежест на приятелите/другите, с които играят допълнително се увеличава. В обобщение резултатът от отговорите може да обясним с това, че тук са изследвани играчи, които играят пет и повече години. При тях процесите на социализация с останалите са задълбочени и те са част от общност, която играе заедно в продължителен период от време. Що се отнася до различията между двете игри ако можем да търсим такива по повод на така зададения въпрос, то Футболидентити по принцип предразполага към по-честа смяна на отборите. Следователно можем да предположим относително по-малко влияние на социализацията със съотборниците.

Резултатите сами по себе си не учудват от (Уее 2006) знаем, че социалото взаимодействие е сред водещите мотивационни фактори в подобни игри. Тук по-скоро установяваме задълбочаване на процеса при по продължителна игра. Два от възможните отговори, които предлагаме на респондентите, а именно „играта ми е интересна“ и „заради навика“ имат индивидуален характер. Те се свеждат до индивидуалните нагласи и предпочитания за игра. Третият отговор „заради другите/приятелите“ има отношение именно към процесите на приобщаване и комуникация между играчите. Можем да говорим за по-силна социализация на общността в играта.

УПРАВЛЕНИЕ НА ГЕЙМЪРСКИ ОБЩНОСТИ

В предишната част вникнахме в усещането на играчите затова, какви са основните причини за продължителна игра. Те избираха между интереса към играта, социализацията с останалите играчи от съюза/отбора и навика да играят след толкова

продължителен период. Тези причини са валидни и до голяма степен зависят от нагласите на играчите и от самите игри. Въпреки това в рамките на отделните игрови общности са налице такива, които изграждат по дълготрайни взаимоотношения и такива, които не съумяват да установят общност, която да продължи съществуването си продължителен период от време. Основна перспектива към успеха на една общност в рамките на играта е разглеждането на процеса на управление в общностите на двете игри.

Икарим и Футболидентити имат заложен функции съответно на съюзен лидер и на отборен мениджър, които според дизайна на двете игри имат ръководна роля в отделните игрови общности. Макар геймърските общности често да бъдат разглеждани като неформални групи от хора с относително хоризонтална структура без изявена структура, то в случая позициите на лидер и мениджър имат пряко отношение към процесите на управление на съответните групи.

• Икариам

В играта лидерът има роля на основател на съюза. Той избира име и таг В първия момент от създаването на един съюз той е единствения му член. От този момент нататък от него зависи кои ще са първите членове, които ще покани и приеме. След създаването на съюза лидерът може да назначава основните ръководни позиции, които в играта са: министър на вътрешните работи (МВР), дипломат и генерал. Лидерът има възможността да определя екипа, с когото да работи. Според вида на съюза и изградените отношения в него позициите на генерал, дипломат и МВР могат да бъдат често заменяни или да останат непроменени с години. Това зависи именно от лидера, той може сам да изпълнява някоя от горните функции дефинирани от играта.

Сама по себе си лидерската позиция в Икариам няма собствени опции освен смяната на изброените по-горе. Генералът има възможност да следи всички атаки от и към играчи на съюза. Един активен лидер често заменя генералите на съюза в зависимост, кой в н линия и има възможност да следи за атаки. Дипломатът сключва мирни договори. При сключен такъв договор между два съюза играчите получават предупреждение, ако искат да ограбят или окупират град на съюз, с който е подписан мирен договор. Освен това дипломатът получава всички съобщения адресирани до съюза (води официалната кореспонденция). МВР на съюза приема и изключва членове, като има достъп до информация за ресурсите, с които разполага всеки един от членовете.

Макар „функцията“ лидер да няма собствени опции в Икариам, дизайна на играта поставя централна функция на лидера дори само с възможността му да сменя изпълнителите или да избере сам да изпълнява някои от функциите. Примерите сочат, че успешните съюзи имат активни лидери, които имат пряко отношение към процесите в общността. Лидерът трябва да притежава определени качества. Ако той не се справя добре, той не би могъл да привлече подходящи играчи още в ранния етап на развитие, а ако изборът му н изпълнители не е подходящ, това също би довело до слаби резултати на общността. От гледна точка на Икариам лидерът не се

избира или заменя от членовете, единствения начин за смяна на лидер е настоящият лидер да прехвърли лидерството на друг член.

Трябва да подчертаем, че освен водещата роля на лидера всеки съюз сам си изработва система от норми и правила. Формулират се различни роли извън зададените от дизайна на играта, които подпомагат и допълват функционирането му. Управлението на един съюз в Икариам е относително сложен процес, който се извява различно при различните съюзи.

• Футболидентити

За разлика от Икариам във Футболидентити мениджърът има много по-пряка роля в управлението на отбора. До голяма степен той функционира точно като футболен мениджър. Мениджърът прави селекция „купува“ и „продава“ футболисти, определя състава за всеки мач, прави смени, а посредством платена функция (supporter pass) той може да управлява един неактивен футболист в отбора по време на мач. Също така той може да определя свой помощник или асистент мениджър. Асистентът има възможност сам да извършва много от функциите на мениджъра.

Според дизайна на играта във Футболидентити мениджърът има пряка роля при управлението на отбора. Той има достъп до всички необходими инструменти за ръководене на отбора. Можем да говорим, че мениджърът носи отговорност за представянето и успехите на отбора като цяло.

Тук стигаме и до още един момент. Успехът и съответно неуспехът като фактор за продължителна игра.

• Успех

Успехът и съответно липсата на такъв е пряко зависим от процеса на вземане на решения. Това важи както по отношение на общностите в двете игри така и по принцип. От своя страна успелия съюз или отбор са по-мотивирани да продължават да играят в продължителен период от време. Победата независимо в битка в Икариам или в мач във Футболидентити са сериозен мотивиращ фактор.

От друга страна липсата на успех и загубата са сериозен демотивиращ фактор. Често в резултат от слабо представяне във Футболидентити и Икариам игровите общности се разпадат. Когато това се случи някои от играчите търсят нов отбор или съюз, където да продължат, а други приключват с играта и се отказват. Инвестицията по отношение на прекарано време в тези игри е голяма. Когато процесите не са задоволителни от страна на играчите те са склонни да търсят промяна или изцяло да загубят интерес към играта. От тази гледна точка наличието на успех и запазването на висока степен на задоволство от играта е основен мотивиращ фактор.

Тук трябва да подчертаем, че макар успехът съответно мотивацията да са в пряка зависимост от процесите на управление то това са доброволни групи или неформални организации. В такива единствено е възможно употребата на положителни стимули. При опит на ръководство да приложи наказания, заплахи,

осмиване и др. негативни стимули играчите лесно могат просто да излязат от въпросната среда – организация. Затова наред с успехите за продължителното функциониране на една такава общност са необходими и други положителни стимули по отношение на играчите, които да създадат възможност на общността да оцелее въпреки претърпени неуспехи.

Такъв апарат, който да задълбочи идентификацията на играчите с групата и да предпази от негативните ефекти от провал в играта е социализацията между членовете в групата. В следващата част на анализа ще разгледаме именно социализацията през нейни основни фактори: формиране на идентичност чрез символи, формиране на история през участие в основни игрови събития, както и общи дейности извън рамките на играта.

СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Има различни нюанси за разбиране на процеса на социализация. Тук ние ще използваме разбирането на (Burger and Luckmann 1996) които разглеждат цялостния процес на формирането на общности през дейности роли и институции. Те приемат социализацията като процес, при който индивидът става член на обществото. Тя може да се опосреди като всеобхватно и последователно въвеждане на индивида в обективния свят на даденото общество. Което ще реше приемане на ролите, нормите, символите и идентифициране с общността като цяло.

• Изграждане на идентичност

Във Икариам и Футболидентити процесът на формиране на групова идентичност започва със самото формулиране на името на съюза или отбора. Така например в Икариам има съюзи с имена като: Топузите, Варварите, Викингите. Тези съюзи с изборът на име заявяват себе си като агресивни и войнствени. Други съюзи като Лъвовете, Shark представят себе си като носители на силата и енергията на съответните зверове. Това цели създаване на самочувствие у членовете и по-висока идентификация.

Много често съюзите и отборите използват символи на вече съществуващи идентичности. Например отбори във Футболидентити, които са създадени от фенове на реални футболни клубове и ползват техните имена и символи. Например в играта откриваме отбори с имена: FB Barcelona, Juventus FC. Също така са налице и имена на отбори, които ползват прозвища на популярни клубове с подобна цел. Тук примери са: The Red Devils и Hotspurs FC.

Някои отбори във Футболидентити не ползват клубна а „национална“ идентичност, когато те са формирани на национална или езикова основа. Така например имаме отбор от чехи и словаци, който нарича себе си „ФК Чехословакия“. Друг отбор предимно от хора от бившата СССР се нарича „Союз Юнайтед“. Отборите създадени от българи не правят изключение, като в играта имаме: „Shipka FC“, „Madara Raiders“, „Lev FC“, „Tangra“, „Tsarevets“.

- **Формиране на история**

Участието в различни събития също спомага за сплотяване на геймърските общности. Като започнем с изборът на име някои групи противоположно на горните примери избират имена различаващи се от популярните като създават пред себе си амбициозната задача сами да напишат история, която да ги сплотява и да мотивира групата в продължителен период.

Освен избор на име и символи тук най-вече имаме участие в т.нар. „основни игрови събития“. Активното участие в играта със съотборниците или съюзниците спомага за засилване на отношенията в групата. Така например една битка в Икариам може да продължи седмици реално време и в нея да се включат стотици играчи от двете страни. Още повече войните понякога се водят с години. Самият процес на активно взаимодействие подпомага приобщаването и сплотяването на играчите. С натрупването на много такива случаи на „епични битки“ и „важни футболни победи“ геймърската общност на един съюз или отбор натрупва чувство на история, което засилва принадлежността и склонността за продължителна игра заедно.

- **Дейности извън играта**

При един засилен етап на сплотяване и социализация наблюдаваме трансфер на формираните отношения в играта в посока ежедневието на хората или пък в посока други игри. Наблюдавани са редица случаи на съюзни срещи, на събиране и игра на футбол или други дейности извън играта.

На индивидуално ниво също отношенията прерастват в по-тесни запознанства, приятелство и бизнес партньорство. В някои случаи дори стигат до романтични отношения и създаването на семейства от хора запознали се в онлайн игри.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В направения анализ опитахме да изясним какви са стимулите, които оказват влияние върху играчите на браузърни онлайн игри и по специално какво ги мотивира да играят активно в продължение на дълъг период от време, повече от 5 години.

Запитахме 30 такива играчи какви са основните причини все още да играят и освен индивидуалните като запазен висок интерес към играта и навика си дадохме сметка за силата на груповия фактор, като голямото мнозинство посочиха другите играчи/приятелите си като основна причина все още да играят.

След това разгледахме опциите за управление на групите през функцията на съюзен лидер и отборен мениджър и през способността за правилно ръководене да се постигат успехи в игрите, които оказват пряко влияние на мотивацията. Съответно липсата на успехи водят до демотивация на играчите.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА / REFERENCES

1. Vanhatupa, J. M. (2010). Browser games for online communities. International Journal of Wireless & Mobile Networks (IJWMN), 2(3), 39-47.

2. Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.
3. Burgur, P. & Lukman, T. 1996. *Socialno Konstruirane na realnostta. IK "Kritika I humanizum"*, Sofia.
4. www.gameforge.ikariam.com
5. www.ikalogs.ru
6. www.footballidentity.com