СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ”
ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ
КАТЕДРА СОЦИОЛОГИЯ



Геймърски общности онлайн и офлайн: Трансфер на социални отношения, нормативни и ролеви модели или паралелни всекидневни реалности

ДЕЯН ИВАНОВ ПАСКАЛЕВ

А В Т О Р Е Ф Е Р А Т

на дисертационно изследване за присъждане образователна и научна степен „Доктор“ в професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата, шифър 05.11.01 (Социология)

НАУЧЕН РЪКОВОДИТЕЛ:
Доц. д.с.н МИЛЕНА ЯКИМОВА

София, 2021

Съдържание

ОБЕМ И СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД 3

ВЪВЕДЕНИЕ 4

КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД 6

Теоретична рамка 6

Дизайн на изследването 12

Игрови характеристики 15

Икариам 18

Футболидентити 26

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 28

Публикации по темата на дисертационния труд 33

Самооценка за научните приноси в дисертацията 33

Използвани източници 34

ОБЕМ И СТРУКТУРА НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Дисертационният труд е в обем 193 стандартни страници (около 1800 символа). Цитираната литература включва 72 източника.

Основният текст на дисертационния труд се състои от: въведение, теоретична рамка, изследване разделено в четири глави и заключение.

Въведение. Запознава с основния проблем на дисертационния труд, неговата актуалност и значимост. Представя цялостния подход към изследването като посочва целите и хипотезите.

Теоретична рамка. Представя основни теоретични перспективи към изследвания проблем и осъществения критичен преглед на теоретична и емпирична литература по темата.

Дизайн на изследването. Описва модела на дисертационното изследване. Запознава с изследователския инструментариум, процесите на събиране и анализаране на информация.

Игрови характеристики. Изследва основни характеристики на дизайна на изследваните игри и връзката им с процесите на формиране и функциониране на геймърските общности.

Икариам. През изграждане на индивидуални и съюзни профили анализира процесите в игровите общности в Икариам.

Футболидентити. Представя общността от българи в играта Футболидентити, Анализира процесите по създаване и развитие на общността.

Заключение. Обобщава главните изводи и резултати.

Текстът завършва с ***Библиография.***

ВЪВЕДЕНИЕ

Достъпът до интернет се е превърнал в естествен елемент от живота на съвременния човек. Свързаността на всеки един се извършва посредством връзка с глобалната мрежа. Хората са свикнали да работят, да общуват и да прекарват свободното си време пред компютъра или мобилния телефон. Много контакти се осъществяват именно чрез тази връзка с мобилните устройства. Едно от многобройните занимания, които откриваме докато сме в интернет, са онлайн игрите и особено браузърните игри, които не изискват инсталиране, заявяват че са безплатни и свързват хиляди и милиони хора.

Интерес към темата развих предвид факта, че в период на години се задържах в една от многото подобни онлайн игри. Играта се казва Икариам и е от онези, в които играещите развиват своите акаунти, обединяват се в съюзи и се конкурират с други хора. В един момент осъзнах, че съм част от една общност, която поддържа интереса ми много повече от самия интерес към играта. По този начин се появи и желанието да изследвам общностите в една игра и по-точно, какъв е процесът на формиране на връзки и контакти между хората и как зародилите се в рамките на играта отношения се прехвърлят в „реалния“ живот на хората, попаднали в тази „виртуална“ общност.

Така се обуславя и интересът ми към т.нар браузър базирани игри. Достъпът до тях е практически неограничен, те не предполагат сериозни технически изисквания и са достъпни както от домашния компютър, така и от офиса или през мобилния телефон. В една и съща игра влизат и играят хора, намиращи се в различни краища на света и в различни часови зони. Участниците са хора на различна възраст, с различна професия и образование. Събитията в тези игри се случват в реално време. Това ги превръща в една паралелно съществуваща реалност, пред която няма практически физически ограничения.

Цел на изследването е да се разбере по какъв начин се формират и функционират отношенията в изследваните игрови общности в интернет и по какъв начин вече формираните отношения се пренасят (трансферират) в „реалния“ живот на хората, извън рамките на виртуалния свят, в който те са създадени. С други думи, как се създават, стабилизират и – може би – разпадат общности и каква е ролята на игрите в тези процеси.

Веднъж трансферирани, игровите отношения в каква форма се изразяват и какво значение те оказват за всекидневните практики и техните специфични нормативности?

Едната голяма идеално-типическа традиция е да се изследват игрите като относително затворени пространства на непроизводителни дейности, дефинирани посредством иманентни понятия като „ходове“, „правила“, „състезание“ и вписани в ограничено време-пространство.

Друга идеално-типическа традиция ги разглежда като елемент в анализите на консумеризма и потреблението. Трета – в психоаналитична перспектива като пренос на фрустриращи отношения в нова констелация, в която фрустриращите елементи могат да бъдат – игрово – поставени под контрол. А четвърта – като символни практики, преобръщащи рутинни действия, стабилни йерархии и отношения. Поради проблема и интереса на работата си, аз се придържам най-вече към първата – играта като неинструментална дейност, дейност, дефинирана от правила и средства, изискваща умения, разгъващи поредици от ходове. Но – срещу тази първа традиция – хипотезата ми е, че поне при изследваните от мен игри границата на играта, дефинирана от нейните правила, ще бъде пропусклива за модели на отношения. Как в игрите се формират общности, как те мигрират извън времепространството на играта и какви са социалните профили на членовете на тези общности – това е центърът на моя интерес и изследването ми.

Изследването на дисертационния труд работи със следните хипотези:

• Дизайнът, разбиран като съвкупност от общи условия и функции в играта, оказва пряко влияние върху вида и характеристиките на игровите общности, създадени в рамките на същата игра.

• При започване на нова игра играчите „внасят“ със себе си своите разбирания, норми, ценности и други социокултурни модели.

• В рамките на една формирана онлайн общност се изграждат отношения и контакти между хората, които се трансферират извън рамките на средата, в която те са се изградили.

Обект на изследването са формираните в рамките на игрите Икариам и Футболидентити общности от играещи, видени в съответните две модалности – общността в/на играта и трансферираната общност в извънигровото всекидневие. От една страна, това са общностите на отделните съюзи и отбори; от друга, това са общностите на всички в играта. В тези групи от хора действат различни норми и механизми, които формират рамките и начина на функциониране на общността. Налице са официалните правила на игрите, които се наблюдават от администратори и важат за всички участници. Те са едното ниво на регулация на отношенията между индивидите.

От друга страна, всеки съюз изгражда свой кодекс на поведение и отношение, формира собствена визия, представа и ценности в играта, формира специфични роли и собствени лидери.

Моделът на изследването е изграждането на профили (досиета) на играчи и игрови общности. Целта е чрез анализ на частни случаи и истории на играчи и общности от играчи (Case Study) да се идентифицират и анализират процесите на формиране и трансфер на отношения между играчите. Това се постига чрез използването методи като включено наблюдение, неструктурирани интервюта и кабинетно проучване (Desk Research).

КРАТКО ПРЕДСТАВЯНЕ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

Теоретична рамка

Бъргър и Лукман – Социалното конструиране на игрова реалност.

Един от важните аспекти в дисертационния труд е разбирането на процеса на формиране и функциониране на игрови общности. В книгата „Социално конструиране на реалността“ (1996) Бъргър и Лукман разгръщат процесът на създаване на общности при събирането на хора на едно място. Докато в обществото вече има изградени роли, институции и „порядки“ и можем да допуснем какво е възможното/допустимото поведение в предвидими ситуации, то в началото на една игра хората попадат в среда, в която тези модели тепърва трябва да се изградят.

Играчите могат да решат да възпроизведат културни модели, които следват познатото от реалния живот извън играта. Но биха могли и да изградят друг тип отношения провокирани от условията, в които са поставени. И в двата варианта с течение на времето игровите общности както всички други изработват свои механизми на поведение, които се предават на новодошлите подобно на процесът на социализация в обществото. Този процес се случва в резултат от взаимоотношението между играчите.

Изследването на Питър Бъргър и Томас Лукман практически демонстрира как хората и групите, през взаимодействието си в една социална система, създават с течение на времето концепции или ментални представи за поведението в общността. Това поведение в крайна сметка се хабитуализира в роли, които съответно водят до институционализация на взаимоотношенията в групата. Съпоставката на тази концепция за ежедневната реалност със света на игрите, които разглеждаме, ни помага

да разберем по-добре процеса на формиране на игровия свят, процес, в който участниците в Икариам и Футболидентити активно участват.

Роже Кайоа – Класификации на игрите

В труда си, когато „Хомо луденс“ (2000) Йохан Хьойзинха обобщава характеристиките на една игра. Той я описва като свободна дейност, която съвсем съзнателно стои извън „обикновения“ живот като „несериозна“, но в същото време поглъщаща интензивно и напълно играча. Това е дейност, несвързана с никакъв материален интерес и от нея не може да се извлече печалба. Според Хьозинха играта се движи в собствените си граници на времето и пространството съгласно фиксирани правила и по подреден начин. Тя насърчава формирането на социални групи, които са склонни да се обграждат с потайност и да подчертават разликата си от обикновения свят чрез маскиране или други средства.

Френският социолог Роже Кайоа „Man, play and games” (2001) извежда своя собствена дефиниция за играта, описвайки я като дейност която е: (1) свободна - когато става задължителна, тя моментално губи своята привлекателност и качество да удовлетворява; (2) отделена - играта е ограничена в рамките на пространството и времето, предварително дефинирани и фиксирани; (3) с неясен изход - всяка ситуация с предварително ясен изход е несъвместима с играта; (4) непродуктивна - за разлика от труда и изкуството, които имат производителен характер, играта не създава нито стоки, нито богатство или ценност от друг характер; (5) управлявана от правила - играта следва да има ясни правила разбирани и от всички участници. В рамките на играта ежедневните закони и правила са заменени с нови, тези на играта. (6) съчинена - При някои игри, играчите заемат роли. При тези игри няма ясен кодекс от правила. Кайоа разглежда последните две характеристики като алтернативни.

Освен дефиниция Кайоа предпага и класификация на игрите, като го разделя според 4 елемента Първата е състезателни игри (agon), втората включва игрите на късмета (alea), третата е симулация (mimicry) и четвъртата – световъртеж, замайване (ilinx). Изследването на Роже Кайоа върху игрите представлява пълен типологически анализ на игрите. Авторът изгражда дефиниция за игрите, разделя ги в четири основни категории и разисква социалния аспект за всяка една от тях. По-късно в анализът си той разглежда и възможните комбинации между различните видове игри.

Независимо от практически пълната картина на възможности по отношение на процеса на игра, класическата концепция на Кайоа, както и тази на Хьойзинха, не могат напълно да обрисуват браузърните игри. Причините са в това, че Икариам

например не е игра в обичайния смисъл на понятието. Ние не казваме отивам да играя Икариам, както ще кажем отивам да играя шах, отивам да играя в казиното или ще играя в Новогодишната пиеса. Играещият Икариам би казал по-скоро „в Икариам съм“ или „ще вляза в Икариам да свърша конкретна задача“. Причина за това е, че игровият процес е само част от Икариам. Това показва, че браузърните игри от този вид се възприемат по-скоро като място, различна среда, в която важат различни процеси отвъд игровите. Място на което комуникацията между играчите обикновено е водеща, а не конкретните игрови събития.

Игрови общности като социални мрежи

Основен момент в разработката е разбирането за игровите общности като функциониращи на няколко нива. От една страна това е играта, в която започва тяхното формиране, от друга стоят множество възможни виртуални реалности, както и разпластената и също множествена всекидневна реалност, в които общностите функционират. В преплитането на тези нива се репродуцират и трансферират връзки и отношения, но и се извършва модифицирането им под формата на лични, професионални контакти и други взаимоотношения не само на групово, но и на индивидуално ниво между играчите.

При наличието на трансфер на отношенията и формирането на индивидуални връзки може да приемем, че геймърските общности функционират под формата на социални мрежи. Тъкмо мрежите преминават през относително обособените подвселени на отношения. Затова е нужно да обогатя апарата на работата си с разбирания за „мрежови общества“. Терминът „мрежово общество“ е използван за първи път от Ян ван Дек в книгата му „De Netwerkmaatschappij.“ (1991). От своя страна Мануел Кастелс също използва термина през 1996 „The Rise of the Network Society“.

Двамата теоретици на концепцията дават различни дефиниции за мрежовото общество. В книгата си „Мрежовото общество“ Ван Дек разглежда темата, като заявява, че мрежовото общество е свят, в който комбинация от социални мрежи и медии оформят своя основен начин на организация на най-важните структури на всички нива (индивидуално, организационно и обществено). Той сравнява този тип общество с масово общество, което се формира от групи, организации и общности („маси“), организирани във физическо съжителство.

Според Кастелс мрежите вече конституират новата социална морфология. В интервю с Хари Крейслер от Калифорнийския университет в Бъркли Кастелс казва: „…ако искате, определението за мрежово общество, то е група, в която ключовите

социални структури и действия са организирани около електронната обработка на информационната мрежа. Така че не става въпрос само за очевидните форми на организация. Разговорът е за социални мрежи, които обработват и управляват информация и използват микроелектронни технологии.” Според тези определения геймърските общности, които разглеждаме биха могли да бъдат разглеждани като **мрежови общества.**

Когато говорим за социална мрежа (social network) освен разбирането за общност, която може да функционира под тази форма, може да говорим и за социални мрежи от типа социално-мрежови сайтове (social network sites). Това са сайтове като Facebook, Twitter и Instagram, които също наричаме социални мрежи.

Както вече видяхме браузърните игри трудно влизат в класическо определение за игра (Caillois, 2000). Причина за това е, че чисто игровият елемент в браузърните игри, е ограничен. В същото време обаче играчите могат да дават мнения във форуми, да общуват помежду си на лични съобщения или дори да използват чат функция, каквато има във Футболидентити. **От тази гледна точка браузърните игри представляват още сайтове - социални мрежи.** Те предоставят възможност на играчите да се запознаят с нови хора и им дават възможност да развият и поддържат тези контакти, да станат част от по-широка общност.

Докато възможностите за създаване на нови контакти са налице както при сайтовете социални мрежи, така и при браузърните игри, то основната разлика между двата вида сайтове е, че при браузърните игри получаването на контакт е спонтанно. В същото време сайтовете социални мрежи по дефиниция предразполагат към създаване на контакти (Boyd and Ellison, 2007). Въпреки това трябва да отчетем близостта в някои отношения между двата типа електронни страници.

Еволюция на изследванията за игри

Игрови изследвания и лудология

Със засиленото разпространение на игрите през последните три десетилетия и появата на все по-добри графични елементи във видео игрите се засилва и изследователският интерес от страна на различни дисциплини. Някои изследователи, започват да мислят в посока на създаване на научно поле, специализирано в изучаването на видео игри (Konzack 2002; Mayra 2003; Aarseth 2003). Това поле (game studies) „игрови изследвания“ следва да изучава игрите като такива, а не да се фокусира върху проблематиката разглеждана от традиционните науки. Игровите изследвания се дефинират като интердисциплинарни, като в тях влизат експерти от различни области,

използват се разнообразни методи (Mayra, 2008). До този момент игрите са изследвани в три основни направления: игри симулации в помощ на процес на обучение и развиване на умения, философия на спорта и състезателните игри, както и връзката на играта и мястото й в културата. Нито един от тези подходи не е част от новоформулираните игрови изследвания (Stenros, 2015).

Прави впечатление, че макар да започват като интердисциплинарни, някои от водещите изследователи в областта започват да мислят за формулиране на единен подход към изследването на игри. Арсет (2003) и Боелсторф (2006) имат конкретен подход в тази посока. Арсет счита, че за да се разберат игрите като материя и обект, е нужен по-задълбочен подход. Според него игрите са „използвани“ от различните научни направления, като самите игри не биват взимани на сериозно, а подходът към изследването им е еклектичен. За да бъдат добре разбрани и изучени игрите, е редно изследователят също и да играе играта.

Боелсторф (2006), заявява че повечето игрови изследвания до този момент имат ограничено схващане за култура по отношение на игровите общности. Такива изследвания възприемат културата като зададена от правилата на самата игра, без да имат отношение към по-общ социален контекст. Той предлага метода на включено наблюдение, който се използва в антропологията, като подходящ за игровите изследвания.

Заедно с обособяване на игровите изследвания като отделно поле, започва да се ползва и термина „лудология” (ludology). Съвременното разбиране за лудология идва от Гонзало Фраска (1999). Макар разбирането за лудология да обхваща всякакъв вид игри, то е неизменно свързано с компютърните видео игри. То цели „изучаване на игрите като такива“ (Stenros, 2015, стр.26). Изследователите в областта се въздържат от използване на теоретични модели от други полета (Malaby, 2007).

В опита си да създадат ново теоретично и предметно поле и да се разграничат от вече съществуващи научни подходи изследователите в тази област оставят малко пространство за изводи и интерпретация. Стремежът към изследване на игрите като такива и процесът на игра често се свежда до анализ на правилата и функциите на игрите. Социалният и културен контекст на процеса на игра се споменава в някои изследвания, но не се изследват задълбочено.

Магически кръг

С дефинирането на поле на игровите изследвания се формулира и терминът „магически кръг“ (magic circle). Той идва да разграничи полето на играта и всичко,

което се случва в него, от реалния ежедневен свят. Разбирането е, че игровият свят е отделен и подвластен на други правила и норми (Linser and Lindstad, 2008). За създател на термина е приет Йохан Хьойзинха. В книгата си „Хомо Луденс“ (2000), докато заслуга за налагането на термина имат Кати Сален и Ерик Цимерман (2004). През термина за магически кръг те възприемат, че процесът на игра въвлича индивидите и те се поддават изцяло на този различен, отчужден от реалността свят. Двамата обаче добавят, че границата между играта и реалността може да бъде както силна, така и лесно преодолима.

Кастронова (2005), който въвежда понятие „синтетични светове“, счита че границата между виртуалното пространство на игрите или други виртуални симулации си взаимодейства с реалността посредством „пореста мембрана“ (стр. 147). Тази мембрана предпазва синтетичните светове от външната среда, но и пропуска определени елементи. Кастронова (2005; 2008)

Идеята за магичен кръг или граница между виртуалния свят на видео игрите и реалността среща и своите критици (Crowford, 2009) . Миа Консалво (2009) счита, че разбирането за магически кръг е погрешно Според нея играчите имат свои собствени страхове, амбиции и проблеми, които пренасят в играта. Освен това Паргман и Якобсон (2008), считат че игровите изследвания и лудологията като цяло е нужно да стъпят на други теоретични модели, които да отхвърлят „твърдата граница” между игрите и заобикалящата ги среда. Налице е сблъсък между лудолози и наратолози, който се крие в разбирането на наротолозите, че игрите могат да се разглеждат като разказ подобно на книгите и филмите. От друга страна е разбирането на лудолозите, че в процеса на игра играчите са активни участници и действията им имат последици, изживяванията им не са продукт на разказ.

Изследвания върху игровата култура

Според Констанс Щайнкюлер (2006) изследванията върху игровата култура запълват празното пространство, оставено в дебата между наратологичния и лудологичния подход за изследване на игрите. Според Щайнкюлер игрите са много повече от разказ или набор от правила и дизайнерски решения на авторите. Адриан Шоу (2010) опитва да разбере повече за културата на игрите и за игрите като част от културата. Тя съпоставя от една страна различни изследвания, които проучват игровата културата на различни Масивни мултиплеър онлайн игри.

Изследвания върху браузърни игри

Преобладаващата част от игровите изследвания се насочват върху масивните мултиплеър онлайн ролеви игри (MMORPG). В същото време изследванията върху браузър базираните игри е много по-ограничено.

Повечето изследователи на браузърните игри (Schultheiss, 2008; Vanhatupa, 2010) се обединяват около няколко основни характеристики. На първо място се извежда достъпът до игрите, като той е практически неограничен. Друг важен аспект е социалния, като много от хората заявяват, че играят заради комуникацията с останалите играчи.

Дизайн на изследването

Процесът по събиране на информацията протича на няколко етапа, като първоначални впечатления от Икариам започват още през 2008 г. Общо наблюденията върху играта са в рамките на 12 години като 7 от тях в систематизирана форма, от началото на 2013 г., когато започва работата по дисертационния проект.

Изборът за втора игра, която попада в изследването на игрови общности, попада върху Футболидентити. Тя се играе не на множество национални, а на международен сървър, като позволява взаимодействие между хора от различни краища на света. Играта е спортна със засилен ролеви елемент, като подобно на Икариам проявява тенденция към формиране на по-дълготрайни игрови общности.

Решението за работа върху втора игра се корени в желанието да проверим алтернативен път и начин на формиране на игрови общности. Има ли средата отношение към вида и типа връзки, които се формират в игровите групи и общности. Така извеждаме и **първата водеща хипотеза в изследването, според която: „Дизайнът, разбиран като съвкупност от общи условия и функции в играта, оказва пряко влияние върху вида и характеристиките на игровите общности, създадени в рамките на същата игра.“**

Освен търсене на факторите за формиране и функциониране на геймърските общности при средата, в която играчите попадат, започвайки да играят, ние ще обърнем внимание и на възможността играчите сами да формулират игровата среда и характеристиките на игровите общности. Тук изследването от анализ на две различни игри и сравнение на различията между тях се фокусира върху една. В случая това е Икариам. На този етап от изследването, работата върху Футболидентити върши по-

скоро функцията на „контролен случай“, отколкото на пълноценен сравнителен анализ. Наблюденията тук се фокусират върху различията в рамките на същата игрова среда (Икариам). Така **достигаме и до второто основно предположение на изследването: „При започване на нова игра играчите „внасят“ със себе си своите разбирания, норми, ценности и други социокултурни модели.“**

Освен анализ на „входа“ и факторите, които влияят върху изграждане и функционирането на общностите в рамките на игрите, изследването се опитва да разбере, какво се случва на „изхода“ с тези връзки и отношения между играчите извън рамките на игрите, в които те са формирани. Тук говорим за трансфера на отношения и роли, както в посока други онлайн игри и дейности, така и в посока офлайн изяви на общностите. **Третата хипотеза, върху която работим, касае именно идентифицирането на такъв пренос: „В рамките на една формирана онлайн общност се изграждат отношения и контакти между хората, които се трансферират извън рамките на средата, в която те са се изградили.“**

За изследователски метод използваме „изследването на случаи“ (case study). Този метод на работа е подходящ, именно когато е необходим цялостен и задълбочен анализ (Yin, 2011). Изследването на случаи често представляват многоперспективни анализи. Това означава, че изследователят разглежда не само перспективата на актьорите, но също така и на съответните групи актьори и взаимодействието между тях (Feagin, Orum, and Sjoberg, 1991).

За нуждите на изследването ние разглеждаме групи от играчи и отделни играчи като различни случаи. В процеса на събиране на информация ние изграждаме за всеки отделен случай досие или профил. Този профил съдържа релевантна информация за изследваните процеси. Той дава информация за основните процеси, протичащи в и извън игрите, като акцентът е върху идентифициране на случаите на трансфер на отношения и роли и характеристиките на геймърските общности като такива.

Говорим за „изграждане“ на профили, защото в случая ние няма да регистрираме информация като отделни несвързани факти както при една матрица. Сам по себе си профилът е инструмент за анализиране и селектиране на относимата с изследването информация. Създаването му цели да идентифицира и опише процесите на формиране на геймърските общности, техните характеристики, изявите им извън рамките на разглежданите игри.

В Икариам работим с два вида профили: съюзни и индивидуални. Съюзните профили ни дават информация за процесите, които протичат на групово ниво. Поради характера на играта и значението на лидера при формилиране на групата, тези профили включват и информация за водачите на съюзите. Индивидуалните профили се фокусират върху опита на избраните играчи, като акцент са създадените в рамките на играта връзки и отношения с други участници. Също така как тези взаимоотношения се реализират извън играта в реалния свят. По отношение на Футболидентити не да създаваме различни профили за отделните отбори и играчи, а разгледаме общността на българите в играта като собствен случай.

Типично за метода изследване на случаи е събирането на данни и информация от различни източници (Tellis, 1997; Harley, 2004). Така ще подходим и ние, като ползваме набор от инструменти: включено наблюдение, неструктурирано интервю, кабинетно проучване (Desk Research).

Работата върху Икариам се изразява в подбор на някои конкретни елементи за наблюдение и типологизиране. С цел по-задълбочено изследване се избират случаи на принципа на „многообразието“. Фокусът попада върху определени събития, които са важни за развитието на общностите на играещите. Такива събития по отношение на съюзите в Икариам са: големи войни в рамките на играта, сливания с други съюзи, промени в ръководството, процеси на разпад, общо развитие на съюза и представянето му в различни класации. Освен това се наблюдават стилът и типът управление, формирането на различни правила и норми на поведение, мотивационни стратегии в рамките на играта. Наблюдава се способността на съюзната общност да функционира като група извън рамките на играта, това включва други онлайн игри и занимания, както и офлайн такива.

При индивидуалните профили изследването е съсредоточено върху активността на играча в рамките на играта, стила му на комуникация в групата както в играта така и извън нея, мотивацията за игра. Специално внимание се отделя на офлайн комуникацията и взаимоотношенията, в която играчите участват, ако има такава. Регистрират се и някои социално-икономически характеристики като: занимание, професия, възраст, населено място.

Изследването на българската общност на играещи Футболидентити е осъществено от гледна точка на механизми за развитие на общността и характера на взаимоотношенията между играчите, като не са изграждани допълнителни индивидуални профили.

Игрови характеристики

Първата част от изследването се фокусира върху проучване на взаимоотношенията в онлайн игри и по какъв начин гейм дизайна, разбиран като общи условия и функции в играта, оказва роля при изграждането на отношенията и формирането на групите на играещи. В случая извършваме сравнение между двете игри – Икариам и Футболидентити. Икариам се играе на национални сървъри в различните страни, докато Футболидентити се играе само на един сървър в целия свят. Трябва да отбележим, че сървърът е единицата, която представлява света на играта. На полето на сървърите играчите извършват цялата си дейност в играта, независимо дали става дума за конкретни игрови събития, постижения или контакт с други играч. В този смисъл сървърът е поле или границата на играта.

Жанр

Изследваните фактори на дизайна (характеристики) са жанр, език, технология, „време и периодичност“. От гледна точка на авторите на игрите събирането на едно място на хора с подобни интереси, може да бъде част от маркетинговата стратегия на компанията издател. Налице са различни примери, при които едно и също студио издават подобни като функции игри, но целящи различни аудитории. По този начин жанрът се превръща в профилиращ модел, по който се селектират играчите.

Ако вземем за пример икономическия елемент при Икариам без да имаме предвид воденето на битки, налице остава един икономически симулатор. Такъв елемент присъства в много голяма част от браузър базираните игри. Тук обаче възниква въпросът как студиото автор ще „брандира“ играта. Дали ще бъде „ферма“, магазин за „модни аксесоари“ „борсов симулатор“ или друго, зависи предимно към какъв сегмент се стремят авторите на игрите.

Независимо да каква степен се цели струпването на играчи с подобен профил от авторите на игрите самият ефект от профилиране в една или друга посока, дефинира контакта и общуването между играчите и типа на взаимоотношения, който те изграждат помежду им.

Език

Езикът, на който комуникират играчите е една от основните определящи характеристики на игровата среда. В това отношение между двете игри има определени различия, които наблюдаваме на ниво решения на авторите. Икариам се играе в много

страни - общо 38 на 6 континента. Сървърите, на които се играе са национални. От своя страна Футболидентити не е разделена на отделни сървъри, а хората от всички страни играят заедно. Езикът или езиците, които ползват играчите са дефиниращи по отношение на комуникационните възможности на играча. Докато в Икариам езикът на игра е предварително зададен и той е формална граница в комуникацията, то в рамките на Футболидентити свободната употреба на всеки език е позволена, но езикът като фактор играе друга роля и също определя граница, като основно средство за комуникация макар и не формално.

Въпреки, че сървърите на Икариам се водят за национални, достъпът до тях от други страни не е ограничен, а реалната граница е езикова. Икариам има испански, мексикански, аржентински, чилийски, колумбийски, перуански и венецуелски сървъри. За всеки един от тези сървъри важи правилото - да се използва испански език, Поради тази причина в испанските сървъри например се наблюдават доста случаи на общности и цели съюзи от южноамериканци, които играят „в“ Испания.

Във Футболидентити, една формално неограничена откъм ползване на език среда, езикът играе много важна роля. За доброто функциониране на отборите хората трябва да могат да общуват свободно и на практика няма отбори, в които всички да не владеят поне един език заедно. Във Футболидентити има много отбори, които са изградени от играчи от страни имащи един и същ официален език. Така например, има много португало-бразилски клубове. Много са и отборите с испанци, аржентинци, перуанци и др. ползващи испански език.

От направено наблюдение върху всички отбори от топ лиги (първи дивизии) на различните страни, във Футболидентити откриваме още едно проявление на езикът, като фактор в комуникацията и формирането на игрови общности, което заслужава внимание. Чрез езикът, във Футболидентити се възпроизвеждат политически формирования в Европа от 20-ти век. Става дума за отбори от бившите социалистически федеративни държави: Югославия, СССР и Чехословакия. Дори езиците им да имат различия, те добре комуникират помежду си.

В периода на наблюденията се случва събитие, което директно оказва влияние върху този процес. През началото на 2014 г. настъпва Кримската криза и окупацията на Крим от Руска страна. Това има моментални последици върху отборите съставени от руснаци и украинци. Някои от тях напълно се разпадат, а в други играчите се прегрупират. Новосформираните отбори са предимно руски или украински.

Водещи игрови събития

По отношение на водещи игрови събития Футболидентити и Икариам се различават. Тук става дума за конкретните игрови събития, които се превръщат в централни за живота на общността в отделните игри. В случая при Икариам, която има силно заложено военно начало това са битките. При Футболидентити са футболните срещи. Това са водещи събития, които са значими за отборната (съюзната) игра. Футболните срещи и битките с много участници са събитията, които имат пряко значение към отборната игра и представляват социализиращ фактор за членовете на общността.

Време и периодичност

Под периодичност разбираме различните цикли и етапи в двете изследвани игри. Така например Футболидентити се играе на сезони, всеки от който протича около 3 месеца, а сървърите на Икариам никога не се рестартират. В това отношение наблюдаваме още няколко примера. Освен веднъж на три месеца в играта има и годишен цикъл. Така например през летните месеци активността спада. Като причини за това се отчитат отпуските, сезонната работа и по-малкото време, което хората прекарват пред компютър. В Икариам също има занижена активност през летния сезон, но тя се изразява с по-голям брой профили, които са в режим на почивка. В същото време такава опция във Футболидентити няма.

Друг пример който наблюдаваме е разпределението на първенствата по дни и часови зони. Първенствата се провеждат в определени дни и часове, като в повечето случаи се избягва провеждането на много първенства по едно и също време, защото така конкуренцията за играчи би била по-висока и много отбори не биха могли да си открият активни футболисти.

Работата в тази част от изследването е директно насочена по една от предварителните хипотези: „Дизайнът, разбиран като съвкупност от общи условия и функции в играта, оказва пряко влияние върху вида и характеристиките на игровите общности, създадени в рамките на същата игра.“ Елементите, които разгледахме като (фактори на дизайна) бяха: жанр, език, технология на играта, време и периодичност.

По отношението на **ролята на жанра и на употребата на език**, направените заключения показват, че двата фактора имат дефиниращ характер, като играят пряка роля при оформянето на игровите общности в двете игри. Жанрът е свързан с предпочитанията на играчите към различен наратив и маркетинговата стратегия на създателите на игрите. Употребата на език представлява граница, която очертава територията на игровите общности.

Що се касае до другите два елемента - **време и периодичност и технология на играта,** можем да отчетем, че тяхното влияние върху процесите на формиране на общностите е в голяма степен ограничено. Те са свързани със свободното време и възможността на играчите да играят в определени периоди от време. **В заключение можем да кажем, че на базата на този етап от изследването направеното допускане за влиянието на характеристиките на игрите върху игровите общности е потвърдено.**

Икариам

Основен инструмент в изследването на игровите общности в играта е изграждането на профили, през които да анализираме процесите в игровите общности в Икариам. Процесът на създаването им съчетава няколко метода, основно включено наблюдение и неструктурирани интервюта. Целта е да се направи пълна картина на наблюдавания случай – индивидуален или съюзен профил. Разработени са седем съюзни и осем индивидуални профила. Поради формата и обема им тук няма да включваме пълни профили, а само някои обобщителни части. Анализът на този етап е с предимно дескриптивен характер.

Обобщение съюзни профили

Съюзите от Икариам сървър Алфа, които разглеждаме, са големи водещи съюзи, които често са на или около върха в класацията, независимо от различния стил на игра и разбиране за Икариам. **Това са успешни съюзи, оставили следа в сървъра**. Направеният подбор не е изчерпателен що се касае до успешни съюзи. Изборът цели да покаже различаващи се случаи, които заедно обрисуват картината на някои от възможните манифестации на съюзна култура и стил на управление в Икариам.

Играта предоставя дизайн с определени и дефинирани функции (лидер, MBP, генерал, дипломат). В същото време тя дава възможност за свобода на участниците сами да избират как да изглежда общността, в която играят, какви вътрешни и външни правила да има всеки един от съюзите. **Налице е един вид „свободна интерпретация“, за това какво е правилно, и какво е некоректно. Някои съюзи приемат за норма и се стремят към мирни взаимоотношения. Те пренасят в света на играта разбирането за мира като добродетел. За други това е „просто игра“ и правилата, познати в реалността, не важат.** Те се стремят да направят играта си по-

интересна, като в случая на „Топузите“ е прието разбиране, че мирно или икономическо развитие е неприемливо и осмивано сред техните редици.

При формирането на нормите на поведение и разбирането за играта с основен принос е лидерът на съюза. Тук от една страна отново имаме дизайна на играта. Лидерът определя другите позиции в съюза. Но също така, за да съществува един съюз в Икариам, той бива основан от лидер. Този лидер в последствие приема първите членове и разпределя позиции. В този ранен етап ролята на лидера е основна, за да може един съюз да се формира и да има шанс да създаде активна и успешна общност в рамките на играта.

Икариам познава множество примери от неуспешни проекти за съюз, когато даден играч опитва, без успех, да изгради функциониращ и добре организиран съюз. Най-често това са играчи, които харесват идеята да бъдат лидери на съюз, но не полагат необходимите усилия. В други случаи те имат разбирания, които са в разрез с допустимото от страна на членовете им. Така, се наблюдават редица примери, при които млади играчи в юношеска възраст създават съюзи и веднъж лидери използват този „статус“ като раздават заповеди, определят задачи, и „наказват“ членовете си без ясни критерии и изисквания. Често такъв подход бива отхвърлен от съюзниците. В тези случай членовете, които обикновено са хора с по-високо образование, социален статус и житейски опит от лидерите си, не толерират подобно поведение и напускат съюза или се отказват от играта.

В разгледаните случаи имаме успешни проекти, които в същото време имат различен начин на управление, като лидерите им показват различен подход. Това от своя страна оказва влияние върху нормите и комуникацията между членовете, която всеки един от съюзите оформят.

В случая на съюз PrM, преди Икариам Калин е един от членовете на общност от хора, които играят различни онлайн игри заедно. Първоначално това е “hattrick”, в последствие броят на игрите се увеличава до 8, една от които е Икариам. Общността има изградена комуникация и отношения между членовете преди Икариам. Членовете общуват помежду си както онлайн, където те споделят едно и също „виртуално пространство“, така и офлайн. Всяка съботна вечер членовете се събират в някогашната пицария Примавера в София. Неделя следобед е отделен за футбол, като част от момчетата в съюза се събират и играят.

Лидерът Калин и съюз PrM предпочитат да решават конфликтите си с други съюзи в играта не онлайн, а на живо. Те канят представители на съответните съюзи

на някои от срещите си, като обичат да изглаждат проблемите „на по бира“, вместо да изписват големи съобщения в играта. До голяма степен лидерството на Калин не е „онлайн“, а в офлайн изявите на съюза и общността около него.

Александър от съюз SHARK води съюза си чрез личния си пример. С индивидуалните си успехи като играч той генерира авторитет сред съюзниците си. Бързо разбира какви са успешните модели и стратегии за правилно развитие в играта. **Той създава ясни и строги правила за съюзниците си.** Забранени са всякакви атаки към играчи на други съюзи и играчи без съюз. С цел развитие на акаунтите в съюза се забранява поддържането на армия в мирно време. Правило, различно от много други съюзи, които имат изискване за минимална армия, за да може играчът сам да се защити при необходимост. Целта на Александър е съюзът му да има добро икономическо развитие и възможност да води продължителни войни в играта, ако това се наложи. Той избягва започването на конфликти, но ако възникнат, SHARK води някои от войните си в продължение на години.

Правилата и нормите на поведение, които Александър налага на съюзниците, са рестриктивни, ако ги сравним с другите съюзи. В същото време благодарение на изградения си авторитет, същите правила биват спазвани и не биват поставяни под въпрос. В случая лидерът на SHARK изгражда съюзът по свой „образ“. Това от своя страна характеризира и общността в съюза.

Основното ядро от играчи се познават помежду си от времето на играта „хановете“. Познавайки добре Александър и начина му на игра, с настоянията си те практически го избират за лидер в Икариам. Помежду си играчите в SHARK изграждат добри лични взаимоотношения и социални контакти. Макар социализацията извън играта да не е на такова ниво както при PrM, тук също имаме съюзни срещи два или три пъти в годината. **Всеки един от членовете има силна лична връзка с лидера. Александър споделя, че се е срещал лично с всички членове на съюза си.**

Извън играта Александър се занимава с извършването на ремонти по домовете. Тъй като голяма част от контактите му са именно хора от играта, съответно и хората, при които работи, са често съюзници или други приятели в играта. За да има възможност да изпълнява различни поръчки за „приятели“, Александър често пътува из България. Той обикаля и работи в София, Варна, Перник, Козлодуй и други места.

В контраст с Александър и Калин, стилът на управление на Sarah от Zheyn е много различен. Според информацията, която дава на съюзниците си, тя се намира в Канада. Съюзната среща е само една през всичките години и Sarah не присъства. Няма

яснота и около реалната възраст и име на Sarah. **Лидерката на Zheyn изгражда съюза по различен начин. Тя използва възможността за пълна анонимност, която има в интернет.** Не се стреми и не задълбочава отношенията си с играчите от съюза, извън рамките на играта. В същото време Zheyn е успешен съюз, който дълго време е номер две в класацията.

Това се постига не чрез активна връзка и комуникация, която надхвърля игралното поле на Икариам, а посредством контрол върху комуникационните канали в съюза. От тази гледна точка активна комуникация и обмяна на информация между членовете не е търсена. Информацията в Zheyn се движи вертикално отгоре надолу, като много често съобщенията са с пропаганден и манипулативен характер. Винаги позицията на съюза се поставя като морално справедлива кауза, а съперниците и техните постъпки са представени като недостойни. Освен това недоволните гласове се заглушават с назидателен тон.

Въпреки недостатъците на подобен стил на управление Sarah успява в голяма степен да представи желана картина, да опише разказ, с който мотивира и успешно мобилизира съюза си. Декларативният, назидателен и морално извисяващ се тон предизвиква особена форма на лоялност, която в някои аспекти наподобява **„култ към личността“ на лидера.** Очертава се преданост и стремеж да се брани честта и достойнството както на съюза, така и на неговия лидер. По този начин общността изградена около съюз Zheyn се разграничава от останалите. Тук не наблюдаваме активни социални връзки и взаимоотношения между членовете, но има наличен механизъм за мотивация, който, макар и основан на индоктринация чрез вертикална еднопосочна комуникация, се оказва достатъчен и успешен в рамките на играта.

ХЗМ, подобно на Zheyn, не формира общност, която е активна извън полето на играта. Тук управлението е до голяма степен споделено между четирите формални представители на ръководството. С изключение на ранния етап на развитие, лидерът Румен проявява слаба активност и на моменти незаинтересованост към събитията в съюза. Битуването на ХЗМ и основният стимул на играчите се гради около първата позиция в класацията, като изградените мирни взаимоотношения с останалите водещи съюзи улесняват ситуацията.

Когато първото място е загубено, Румен разпуска съюза, а останалата общност от играчи, която създава FORCE не успява да просъществува дълго. Именно в този период след разпускането на ХЗМ и започналия все по-голям натиск и сблъсъци с други съюзи е най-активният що се касае за комуникация между членовете на съюза.

Създават се групови чатове, обменят се телефони. Контактите между останалите членовете се задълбочават. В крайна сметка неуспешните войни и силният външен натиск довеждат до разпускането на FORCE.

Топузите TPZ е съюзът с най-много сменени лидери в сървър Алфа на Икариам в България. Първият лидер и основател на съюза е Xeen (Иван). Той заедно с първите членове на съюза формулират ултра агресивна политика на съюза. За разлика от останалите съюзи, възприетият принцип е, че могат да се нападат всички, като в битка се тестват както съюзниците, така и способностите на съперника. Политиката е на привличане на активните играчи от други съюзи, които са способни и са се доказали в битки. В резултат в TPZ се формира като военна орда, чиято основна цел е да подчини всички около себе си.

Членството в TPZ се възприема с особена форма на престиж. Място, където новите членове идват, за да се докажат като добри и способни „войни“. Членовете на TPZ възприемат играчите, които не воюват като „фермери“, „каси“ за разграбване и др., което свидетелства за ниската степен на уважение към този начин на игра и представителите му**. Възприета е нагласа, според която един член на топузите следва да може да се справи сам с няколко съперника едновременно.** Мирните отношения с други съюзи се избягват, като такива се приемат само в крайни случаи като колаборатори, когато определени съюзи са склонни да сътрудничат и воюват със същите съперници.

Предвид особеностите на съюз TPZ общността, която се формира около него, има някои особености. Една от тенденциите е в съюза да членуват по-голям относителен дял мъже в сравнение с други съюзи. **Съюзът е много повече фокусиран върху събитията отколкото към отделните личности в него. Общите битки и военни операции са сред основните социализиращи фактори между участниците в другите съюзи. Това обаче не е обичайно при TPZ. Членовете на съюза са активни и фокусирани върху общите цели и задачи, но не се превръщат в мрежа от социални контакти, която да прерасне в отношения в друга игра или офлайн.**

Друга особеност за TPZ е голямото текучество на членове, сравнено с други съюзи. От една страна, членство в съюза се възприема като престижно за някои играчи, които идват. От друга, съюзният живот в TPZ изобилства с конфликти между членовете. Провалена битка или операция е повод за недоволство и взаимни упреци, като често довежда до напускане на членове. Не са редки случаите, когато именно напусналите се превръщат в основни съперници на съюза.

С течение на времето първоначалните успехи на TPZ намаляват, като все повече съюзи се съпротивляват успешно. На няколко пъти се формират големи анти-TPZ коалиции. В резултат вътрешното недоволство нараства и няколко лидери поред се отказват, докато не идва и самият край на съюза. Това е дълъг процес, а съюзите, които изтъкват водещите си заслуги за края на TPZ, са повече от десет.

Независимо от крахът на TPZ бившите членове на съюза запазват устойчиви разбиранията си за играта. В новите съюзи, в които влизат, те обичайно критикуват ръководството за слаба или неактивна политика. Голяма част от тези играчи започват да сменят често съюзи в зависимост къде има активни конфликти. **Те се превръщат в нещо като „наемници“, които нямат лоялност към съюзите, в които се намират, а са там докато продължават битките.**

Историята на Топузите в Икариам може да бъде сравнена като модел с нашествията на различни степни народи, като монголците през средните векове. Започва енергично, като сломява всичко по пътя си. Постепенно успехите намаляват и „империята“ започва дълъг период на разпад. По-голямата част от „войните“ не се адаптират към по-уседнал начин на живот и се превръщат в наемници. Разбира се, подобно сравнение трябва да се приеме с необходимите условия.

При останалите два съюза от сървър алфа, които разглеждаме, DLC и TNT развитието на общността е повлияно от личните отношения и връзки, които имат лидерите с друг член на съюза. Това създава една допълнителна динамика в отношенията на общността като цяло. До голяма степен личният живот на лидерите е поставен на преден план. Отношенията на Слави с Таня (DLC) и на Анелия с Антон (TNT) до голяма степен определят и развитието на съюзите им.

От една страна, в посочените примери наблюдаваме връзката между виртуално и реално, когато отношения, зародили се при комуникация в интернет, се манифестират в лични отношения и романтична връзка в реалния живот на играчите. От друга страна, тези отношения оказват влияние и на самите съюзи. По-конкретно, в следствие на отношенията си с Антон, Анелия се мести да живее от Испания в България, започва да учи и си намира работа. В последствие двамата имат по-малко време и решават да обединят съюза си с по-големия MTG-D. В случая с DLC разрив в отношенията на Слави и Таня довеждат и до проблеми вътре в съюза.

От гледна точка на игровия дизайн Икариам създава минимални ограничения, що се касае до начина, по който се управляват съюзите. Играчите имат свобода да определят сами как ще изглежда съюзът, в който играят. В

изложените примери виждаме как тази особеност на играта довежда до разнообразни модели за управление и култура на отделните игрови общности. Всеки един съюз избира дали да възприеме по-агресивен или мирен подход, избира начина на поведение в определени ситуации, дефинира различни цели. В зависимост от разбиранията, целите и стила на управление във всеки един от съюзите се формира игрова общност, която в по-голяма или по-малка степен се различава от останалите.

Индивидуални профили

От направените индивидуални профили можем да направим няколко основни извода. **По отношение на социалния статус имаме играчи, които са на разнообразна възраст, от ученици и студенти до средна възраст и дори пенсионери. Работещите са в различни сфери, а доходите им също варират в широки граници.** Както при съюзните профили, анализът се фокусира върху разнообразни случаи, такива които целят да илюстрират широк спектър от възможности и да дадат една по-пълна картина на типа и вида отношения, които се формират в игровата общност на Икариам.

В няколко от случаите играчите в играта намират среда, която им помага да преодолеят известна социална изолация. Цветана например живее заедно с брат си в Лондон, но поради тежко заболяване не може да работи. Намирайки се извън България, тя допълнително се чувства отделена от естествената си среда на приятели и роднини. В тази ситуация Икариам и по-специално средата, в която попада, й помагат след като тя намира социални контакти с останалите членове на съюза си. Тя има много свободно време на разположение, което е предпоставка да бъде активен и успешен играч, способна да е от полза за приятелите си. По този начин Икариам й помага да се чувства добра в нещо и в някаква степен тя се чувства полезна за останалите.

Подобно на Цветана, Милка има много свободно време пред компютъра вкъщи. Като пенсионер тя се грижи за майка си. Активна в играта, нейните отношения с останалите често надхвърлят пределите на Икариам. В качеството си на „баба“ тя обръща повече внимание на учениците в съюза, като им помага с домашни и се опитва да им дава съвети и да ги напътства. В няколко случаи Милка е домакин и посреща съюзници, които имат работа в София и отсядат при нея.

Лиляна и Чавдар са в гимназиална възраст. Поради стечение на обстоятелствата и на двамата липсват социални контакти. Родена и израснала в Самоков, Лиляна се мести да учи в София. Тя е в ново училище, нов град и живее с чичо си и леля си. В тази ситуация онлайн контактите, които е създала в Икариам, се превръщат в основна

социална среда. Още повече, много от хората, с които играе, са в София. Тя започва да се среща с някои от тях, като посещава и няколко съюзни срещи в София.

Чавдар има проблеми в училище. Отчужден сред съучениците си, той намира силна връзка с хората, с които играе в Икариам. Той често се среща с някои от тях. Приятелите от играта опитват да му помогнат със съвети и напътствия по отношение на проблемите, които има. Чавдар успява да се справи и завършва гимназия успешно. Става студен в НБУ.

Примерът с Борислав показва различно отношение към играта спрямо предходните случаи. За него Икариам е хоби. Той е зает с пътувания и собствен бизнес. Няма възможността и времето да общува ежедневно с останалите играчи. Той използва служители във фирмата си да се грижат за акаунта му, когато пътува и няма възможност да играе. Контактът с останалите обикновено се свежда до съобщения в играта. Борислав все пак прави усилие да присъства на по-големите съюзни срещи.

Гергана не е сред активните играчи в Икариам. Тя често отсъства за дълги периоди, като не е идвала на срещи на съюза си. Независимо от това, **когато синът й Румен (на 10 г.) проявява интерес, тя му оставя акаунта си, като знае, че средата на съюза, в който играе, е благоприятна и той няма да попадне под негативно влияние. В някакъв смисъл тя използва общността в играта като „онлайн занималня“ за сина си.**

Докато голямата част от играчите се запознават в играта и там първоначално развиват отношенията си, Миглена и Драгомир се запознават извън Икариам. Те развиват романтична връзка, когато се оказва, че и двамата имат акаунти, но във враждуващи съюзи. В един момент това поставя пред изпитание отношенията им. Пред изпитание са и двата съюза, които заемат различно решение в тази ситуация. **Примерът с Миглена и Драгомир посочва връзката между „реално“ и „виртуално“,** като налице е сблъсък, който двамата решават в полза на връзката си. От друга страна, някои от съюзниците им не проявяват разбиране и считат, че събитията в играта не бива да бъдат смесвани.

Описаните примери на играчи показват изграждане на отношения между играчите, надхвърлящи рамките на игровата среда. Често играта е повод за запознанство, което впоследствие се развива в по-задълбочени отношения, надхвърлящи игровото пространство. В отношенията с останалите всеки донася собствените си разбирания и представи. Играта се превръща в още едно място на комуникация.

Футболидентити

Три са нивата на общността от играчи играещи тази игра. Най-общото ниво е съставено от всички играчи във Футболидентити. На следващото ниво се намират националните общности от играчи (Англичани, Испанци, Бразилци и т.н.). Третото ниво са отделните отбори/клубове, в които се състезават играчите.

В анализа на общността в играта ще се фокусираме основно върху българската общност и отборите, в които играят българските играчи. Това означава, че ще говорим основно за националното и клубно ниво, които ще видим в анализа, че са пряко свързани.

Като мащаби Футболидентити е много по-малка игра от Икариам. В началото на 2014 г. играта вече е преминала през най-активния си период и броят на участниците постепенно намалява.

Българска общност

Към началото на 2014 г. активните българи във Футболидентити са едва седем. За да се задвижи процесът по създаване на федерация, шест от седемте играча се включват в искането и на 23 януари 2014 г. **Българската федерация е отворена**. За да се развие българска общност в играта се предприемат няколко стъпки: **всички играчи се събират в един отбор, избрано е име на отбора - Лев (Lev)**, а цветовете са съответно бяло и зелено. Въпреки усилията процесът на набиране на нови играчи е много бавен, като са необходими два сезона (6 месеца) за да се достигне от седем до тринадесет активни играча в отбора.

Към април 2015 г. активните играчи са вече 13-14. Лев успява да влезе в първа дивизия на Франция. Броят активни играчи, които са започнали с млади футболисти, е достатъчен за формирането на младежки национален отбор до 21г.

Българският отбор взема участие на световното първенство за младежи. След този сезон активните играчи от България не пропускат нито едно от първенствата, до затваряне на играта. Достигат до финал във всяка от възрастовите категории, като губят два от финалите, но печелят срещу Сърбия при играчите до 25 г. Причина за бързия прогрес в международните турнири е кризата, в която попадат повечето национални общности на другите страни. На всеки турнир се явяват все по-малко отбори, като последните два сезона участниците са осем.

От началото на 2016 г. през последните пет сезона на Футболдентити, в играта се появява българско първенство. За да се осигури активност на лигата се създават два отбора от българи – Шипка и Мадара Райдърс.

Българското първенство се превръща в едно от най-конкурентните и най-активни заедно с Английската лига през последните два сезона. **Подобно на Лев и другите три отбора създадени от българската общност носят национални символи.** Този модел се оказва важен за формирането и функционирането на общността. **Оказва се, че в една международна среда, която е фокусирана върху надпревара, макар и виртуална, използването на национална идентичност и трансферът на символи от същата, е един успешен модел.** Макар играта практически да се разпада, българската общност буквално се движи срещу течението и естествените процеси на разпад във Футболидентити.

Изградената на база внесени национални символи общност, има и известен регионален аспект. В двете последни световни първенства на Футболидентити участват следните страни: Сърбия, Гърция, Босна и Херцаговина, България, Хърватия, Румъния и Англия. Като в единия случай осмият участник е Бразилия, а в другия Португалия. Шест от тези участници са страни от Балканския регион. Към мотивация за участие в тези последни два сезона, когато играчите са информирани за затварянето на играта, се добавят и следните два принципа: „няма да се даваме на чужденците и „няма да се даваме на комшиите“. Трудно е да направим извод, колко силно е това влияние за мотивация в присъствието на толкова много отбори от Балканския регион. Дали имаме някаква регионална особеност или самото натрупване от един регион, който и да бил той, би довело до подобен резултат за допълнителна мотивация на участниците.

След Футболидентити

Футболидентити е затворена в края на месец април 2017 г. След затварянето на играта се оказва, че тя има някои уникални характеристики, които не могат да бъдат открити в друга онлайн игра. От разгледания пример със PrM знаем, че игрови общности базирани онлайн често мигрират от игра в игра на един „номадски“ принцип. В случая обаче играчите от Футболидентити не успяват да открият подходяща игра заместител. Множество игри се пробват, както на международно ниво на общността, така и на национално българско ниво. **Опитът да се намери подходяща игра заместител е неуспешен и някои от играчите създават играта „Super Club Soccer”, която практически е копие на Футболидентити.**

Новата игра е пусната около 2 години след затварянето на Футболидентити. Много от играчите са се отдалечили от този тип игра и имат нови занимания. Все пак около 1/4 от игралите през последните сезони Футболидентити сега са в новата SCS.

Що се касае до българските играчи, макар и по-рядко, те продължават да общуват помежду си. Понякога планират да създадат отбори в новата игра, но на този етап това не се е случило и само единични играчи играят, без да има организация във старата общност на Футболидентити.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящото дисертационно изследване се опитахме да внесем яснота по отношение на формирането и функционирането на геймърските общности и как създадените в рамките на онлайн игрите взаимоотношения се пренасят извън същите тези игри, в които са формирани. За целта се насочихме към един специфичен подход. Разгледахме различни случаи, като изградихме профили на отделни играчи, но и на цели групи от хора, обединени в съюзи от една игра – Икариам. Разказахме тяхната история и разгледахме цикъла на развитие от първоначалните етапи и стигнахме до упадъка и техния евентуален разпад. По-късно ние добавихме към анализа и общността на друга игра – Футболидентити, като целта бе да имаме база на сравнение.

За да постигнем тази пълна картина, ние **мобилизирахме няколко метода**. На **първо място бе включеното наблюдение**. Такъв подход позволи пряк поглед върху процесите и развитието на всяка от общностите. Голямата част от наблюденията се извършиха в рамките на самите игри, като освен това наблюдавахме пряко някои дейности на общностите в ежедневието на играчите. Естествен „съюзник“ на този метод бе **провеждането на неструктурирани интервюта**. Те от своя страна ни помогнаха да получим допълнителна перспектива за някои от случаите, които разглеждаме, както и да изясним някои детайли. Особено важна бе тази част от изследването за попълване на информацията относно офлайн взаимоотношенията между играчите. Към използваните методи се добавя и **кабинетно проучване на форуми и други странични източници,** които допълнително да информират за процесите в изследваните и общности.

Подбрахме случаите, които описваме така, че те от своя страна да ни илюстрират богат набор от възможности по отношение на средата в Икариам. **Казано по друг начин, типологизирахме като дадохме приоритет на разнообразието както при**

индивидуалните, така и при съюзните профили. В същото време, при разглежданите съюзи описахме модели, които макар и разнообразни, помежду си, са успешни в рамките на играта. Под успешни модели говорим за съюзи, които са имали дълготрайно присъствие на или около върха на класацията, или са имали период на доминация спрямо конкурентите си във „военно“ отношение. Избраният подход ни позволи да разгледаме различни, успешни и същевременно съревноваващи се помежду си модели на създаване на съюзни общности.

Това е важно от гледна точка **на проверка на една от хипотезите, на изследването: „При започване на нова игра играчите „внасят“ със себе си своите разбирания, норми, ценности и други социокултурни модели.“** Разглеждането на разнообразни модели ни показва по обратен ред, как при равни други условия, намиращи се в една и съща среда съюзи „конструират“ по различен начин своите норми, правила, стил и модел на управление. Като възможно обяснение за различията можем да търсим именно в различния „багаж“ от ценности, разбирания и модели, с който играчите влизат в Икариам.

Друг резултат, който сочи към потвърждаване на същото допускане, е **наблюдението върху общността от български играчи във Футболидентити**. В случая засиленият национален елемент на играта играе решаваща роля при удържането на групата. Чрез избора на „патриотични“ имена на отборите си и мобилизираност на групата по отношение на националните отбори и националното първенство, българите в играта постигат развитие на националната общност в играта, въпреки че играта е пред спиране и при всички други общности тече процес на разпад.

Предварително ние бяхме заложили за проверка още две хипотези. Едната от тях се свързва с влиянието, което оказват различни елементи на средата в онлайн игрите. По-конкретно тя бе формулирана така: **„Дизайнът, разбиран като съвкупност от общи условия и функции в играта, оказва пряко влияние върху вида и характеристиките на игровите общности, създадени в рамките на същата игра.“** Тук си послужихме със сравнение между двете игри, които попадат в анализът ни. **Елементите, които разгледахме като (фактори на дизайна бяха): жанр, език, технология на играта, време и периодичност**.

По отношение на жанра видяхме недвусмисленото значение, което той оказва върху групата от играещи. Понякога случайно, но по-често като търсен ефект, авторите на игрите като част от маркетингова си стратегия „таргетират“ различни категории

хора. В това отношение жанрът играе решаваща роля какви ще са характеристиките на играчите, проявили интерес към съответната игра в последствие.

От друга страна, **видяхме дефиниращия характер, който има ползването на различни езици при формирането на геймърските общности във Футболиндентити.** Можем да кажем, че на „клубно“ ниво основната граница, разделяща отборите, е езикът. Докато при националните отбори именно националният елемент е засилен, то при клубовете с цел улеснена комуникация играчите се групират според това какъв език могат да ползват и съответно разбират.

Така при анализа на различните отбори в играта открихме любопитен момент, а именно „възпроизвеждането“ на федеративните социалистически държави в Европа от 20 век (СССР, Чехословакия и Югославия) на база на езиковото сходство.

По отношение на последните два елемента (време и периодичност и технология на играта), можем да кажем, че тяхното влияние върху формиране на общностите е по-ограничено. Те се свързват по-скоро със свободното време и програмата на играчите, както и до достъпът до гласови програми и компютър, отколкото да формулират процесите в общността. В това отношение ние **въведохме разбирането за категориите „достъп“ и „достъпност“.** Достъпът е наличието на условия играчът да е онлайн в играта (устройство свързано с интернет). Достъпността е характеристика на самия играч, който следва да има възможност да играе, т.е. да бъде достъпен за игра. Тези два елемента заедно с мотивацията за игра определят времето, прекарано в игрите.

Третата хипотеза, която бяхме формулирали е: **„В рамките на една формирана онлайн общност се изграждат отношения и контакти между хората, които се трансферират извън рамките на средата, в която те са се изградени.“** По време на провеждане на изследването успяхме да идентифицираме разнообразни случаи на трансфер на отношения, които са с генезис в игрите и биват изнесени извън рамките на същата. В някои случаи този трансфер се осъществява в посока на друга игра, а в други посоката е офлайн взаимоотношения между играчите. **Когато говорим за трансфер на ролеви модели и връзки ние, включваме както запазените в същия вид трансферирани отношения, така и взаимоотношения, които в процеса на пренос претърпяват известна трансформация.**

При трансфера в посока „офлайн реалност“ правят впечатление формирането на няколко романтични двойки, които се запознават в рамките на Икариам. На ниво съюзни профили наблюдаваме организирането на срещи (офлайн), както и организиране на футболни мачове между представителите на различни съюзи.

Друга тема, която заслужава внимание, е **лидерството**. От направения анализ на съюзните профили в Икариам откриваме няколко различаващи се модела на поведение и лидерство, които пряко оказват влияние върху общностите на съюзите си. Направените наблюдения показват значително разнообразие между разглежданите случаи, както и силно позициониране на ролята на лидера в едни онлайн игрови, доброволни общности, за които бихме могли да предположим висока степен на равенство между членовете и лидерите. Независимо от големите различия по отношение на стила и начина на управление, ние **открихме три основни характеристики, които успешните лидери в Икариам имат. Това са: активност в играта, усилена комуникация със съюзниците си, както и способност за носене на отговорност.**

В едно евентуално следващо изследване това е една от темите, която може допълнително да се анализира. Така например интересни са въпросите дали тези критерии имат подобно значение в други игри и начинания. Ако се продължи работа с Икариам, могат да се направят някои заключения за средата в играта на база на тези изводи.

Разгледахме и механизмите на **социализация и идентификация с групата (общността)**. Сред факторите, които оказват влияние на този процес, са имената и символите, избрани да представляват групата (съюз или отбор). Също така и общите дейности. Въвлечени във взаимни действия членовете на групата се чувстват по-сплотени и се идентифицират с нея в по-голяма степен. Много важно е и представянето на общността в рамките на играта. Наличен ли е успех или напротив преобладават загубените мачове и войни. **Успехът е важен социализиращ фактор**. В същото време наличието на неуспехи е предизвикателство пред общността. В такива ситуации оцеляват онези съюзи и отбори, които са успели да формират силни връзки между членовете на общността.

Редно е да уточним една особеност на изследването. Първоначално наблюденията върху игрите трябваше да приключат до края на 2015 г. Поради различни стечения на обстоятелствата, периодът на изследване се увеличи, което от своя страна ни позволи да наблюдаваме някои нови моменти. В този удължен период на анализ и в двете наблюдавани игри започват засилени **процеси на разпад**. Играта Футболидентити е затворена, затворен е също и сървър Алфа на Икариам в България. Това е сървърът, който попада във фокусът на нашето внимание. Наблюдаваните играчи и съюзи или

спират да играят, или са преместени на други сървъри, където активността им в играта е много по-ниска.

Този развой на събитията ни позволява да **наблюдаваме един завършен цикъл, който много от разглежданите игрови общности правят в рамките на годините на наблюдение.** В резултат можем да анализираме и причините за разпад в онлайн геймърски общности, които можем да търсим основно в две посоки. От една страна, това са естествените процеси на отлив от играчи, свързан с различни биографични промени или поредица от неуспешни събития в играта. От друга страна, са причини, свързани с решения взети от авторите на игрите. Тази тема също би могла да бъде разгледана по-подробно от едно следващо изследване. По-конкретно какво е значението на всеки един от тези фактори, налични ли са други и как те биха повлияли геймърски общности в различна среда.

В заключение от извършеното изследване може да кажем, че използваният дизайн на изследване би могъл да се използва успешно и при други изследвания на игрови общности. Подходът не е нужно да бъде ограничен до общности в браузърни игри. Използването на профили като инструмент на анализ спомага за добро разбиране на различни аспекти от функционирането на общностите, като може да се ползва както за описването, така и за по-задълбочено изследване на геймърските групи.

В края на разработката е редно да опитаме да отговорим на въпроса, зададен още в заглавието на темата, а именно - сред изследваните геймърски общности наблюдаваме ли трансфер на социални отношения, нормативни и ролеви модели или говорим за паралелни всекидневни реалности? Отговорът тук е, че за паралелни светове, обособени подвселени трудно можем да говорим. В направеното изследване открихме множество примери на трансфер. Това от една страна са пресъздадени модели на поведение и йерархични взаимоотношения. За пример можем да дадем съюзните лидери, които се превръщат естествено в капитани и мениджъри на футболните отбори на съюзите си. **Освен това се наблюдават трансформирани социални отношения, които взимат нова форма, попаднали в различна от първоначалната среда на възникване.** Тук можем да говорим за младежа, който има проблеми в училище, но в играта намира среда от хора, които опитват и успяват да му помогнат.

В същото време различните игрови реалности и всекидневната извънигрова реалност съществуват едновременно в тясна връзка и взаимодействие. Можем да говорим за едно преплитане, при което светът на играта се превръща в част от

всекидневната реалност и я видоизменя, като в същото време е пряко повлиян от процесите в нея.

Това заключение, основано на изчерпателно включено наблюдение на цялостния жизнен цикъл на една от изследваните игри, демонстрира, че тезата за магическия кръг като методологически инструмент да се осмислят и анализират игрите и играенето – макар и на пръв поглед привлекателна – е с ограничена валидност. Между игрите и извън игровото всекидневие текат непрестанни обмени, които преобразуват отношения, йерархии и нормативности.

Публикации по темата на дисертационния труд

- Паскалев, Д., 2015, **Онлайн игри. Изследване на геймърски общности (употреба на език)**, Авангардни научни инструменти в управлението, Том 1 (10)/2015, ISSN 1314-0582, стр.224-235
- Паскалев, Д., 2018, **Онлайн игрови общности. Мотивация за продължителна игра**, Vanguard Scientiffic Instruments in Management, vol. 14, no. 1, 2018, ISSN 1314-0582
- Paskalev, D., 2020, **Profiling as a method of analyzing online gaming communities**, Vol 16 (2020): Vanguard Scientiffic Instruments in Management – **за печат**

Самооценка за научните приноси в дисертацията

- Дисертационното изследване е проведено на база на изграждане на индивидуални и групови профили на цели игрови общности. За целта е разработен методът на профилирането като техника за анализ на данни от включено наблюдение. Работата с групови профили е непозната досега в изследователската практика. Те се оказват подходящ инструмент за изследване на геймърски общности.

- Дисертационният труд въвежда понятието достъпност, което е характеристика не на играта, а на играча. Това е възможността, която играчът има за да бъде в играта. Тази характеристика е ключова в динамиката на общностните отношения. Анализите на игри са разработили критериии за оценка на достъпа (като наличие на определени материални предпоставки), но за структурирането

на общностни отношения и едновременно с това за развитието на игровата динамика решаваща се оказва достъпността. Достъпността на играчите е тази, която определя до каква степен те имат възможност да играят.

- Дисертационният труд въвежда понятието „езикова граница“ по отношение на онлайн взаимоотношенията между играчи. Езикът се оказва граница, въпреки размитите от комуникационните технологии граници. През него се обясняват процесите на формиране на онлайн игрови общности базирани на езиково сходство.

- Дисертационното изследване разкрива водещата ролята, която имат лидерите в процеса на създаване на игровите общности, въпреки че онлайн геймърските общности са доброволни организации, за които се предполага ниска степан на йерархичност. Изявени са връзки между типа лидерство и характеристиките и трайността на общностите.

- На базата на задълбочено и продължително изследване, което обхваща пълния цикъл на развитие и упадък на изследваните геймърските общности, дисертационното изследване внася задълбочено разбиране в процеса и причините за разпад на онлайн игровите общности.

- Дисертационното изследване демонстрира ограниченията на тезата за „магическия кръг“ по отношение на онлайн мултиплеър игри. Възможността игрите да се изучават сами по себе си, а процесът на игра да се познава в изолация от външни влияния е отхвърлена на базата на емпиричното изследване и профилния анализ.

Използвани източници

1. Бъргър, П., Т. Лукман (1996) Социалното конструиране на реалността. ИК ”Критика и хуманизъм”, София.
2. Кастел, М. (2004) Възходът на мрежовото общество. ИК „ЛИК”, София
3. Хьойзинха, Й. (2000) Хомо Луденс. Издателство „Захари Стоянов”, София
4. *** (2019) Essential Facts about the Computer and Video Game Industry". Entertainment Software Association. May, 2019.
5. Aarseth, E (2014) Ludology. In: Wolf, M., B. Perron (eds.) The Routledge Companion to Video Game Studies. Routledge; New York. 185-189.
6. Aarseth, E. (2001) Computer game studies, year one. Game studies, 1(1), 1-15.
7. Aarseth, E. (2003) Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. Digital Arts and Culture, Melbourne.

8. Ardley, G. (1967) The role of play in the philosophy of Plato. Philosophy, 42(161), 226-244.
9. Boellstorff, T. (2006) A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. Games and Culture, vol. 1, no. 1 (January 2006), pp 29-35.
10. Bowman, S. (2010) The Functions of Role-Playing Games – How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. Jeferson, North Carolina: McFarland and Company, Inc.
11. Boyd, D., N. Ellison (2007) Social network sites: Definition, history, and scholarship. Journal of computer-mediated Communication, 13(1), 210-230.
12. Caillois, R. (2001) Man, play, and games. University of Illinois press
13. Castronova, E. (2005) Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games. University of Chicago Press, Chicago.
14. Castronova, E. (2008) A test of the law of demand in a virtual world: exploring the Petri dish approach to social science. CESifo Working Paper, No. 2355, Center for Economic Studies and ifo Institute (CESifo), Munich.
15. Casvean, T. (2016) What is Game Studies Anyway? Legitimacy of Game Studies Beyond Ludo-centrism vs. Narrato-centrism Debate. Revista Româna de Jurnalism si Comunicare, 11(1), 48.
16. Consalvo, M. (2009) There is no magic circle. Games and culture, 4(4), 408-417.
17. Costikyan, G. (2002) I Have No Words and I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. CGDC Conference Proceedings: 9–34 – via DiGRA.
18. Crawford, G. (2009) Forget the magic circle (or towards a sociology of video games).
19. Crawford, G., V. Gosling (2009) More than a game: Sports-themed video games and player narratives. Sociology of Sport Journal, 26(1), 50-66.
20. Crawford, K., V. Gosling, B. Light (eds.) (2011) Online Gaming in Context – The social and cultural significance of online games. Routledge, New York
21. D'Angour, A. (2013) Plato and play: Taking education seriously in ancient Greece. American Journal of Play, 5(3), 293-307.
22. Deterding, S. (2009) The game frame: Systemizing a Goffmanian approach to video game theory. In: DiGRA Conference.
23. Falcão, T., J. Ribeiro (2011) The whereabouts of play, or how the magic circle helps create social identities in virtual worlds. Gamers: The Social and Cultural Significance of Online Games.
24. Feagin, J., A. Orum, G. Sjoberg (Eds.) (1991) A case for case study. Chapel Hill, University of North Carolina Press, NC.
25. Finkel, I. (2007) On the rules for the Royal Game of Ur. Ancient Board Games in Perspective, 16-32.
26. Frasca, G. (1999) Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. Ludology.org.

27. Gomes, T., M. Teixtera (2011) Computer Game Studies: Research and Educational Designs. Brazil, Portugal
28. Hartley, J. (2004). Case study research.
29. Hendricks, S., W. Winkler (Eds.) (2014) Gaming as culture: Essays on reality, identity and experience in fantasy games. McFarland.
30. Horst, H., D. Miller (Eds.) (2020) Digital anthropology. Routledge.
31. Juul, J. (1999) A clash between game and narrative. www.jesperjuul.net.
32. Juul, J. (2005) Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge MA: MIT Press.
33. Juul, J. (2013) First Use of "Ludology": 1951. Blog post on The Ludologist. http://www.jesperjuul.net/ludologist/first-use-of-ludology-1951
34. Klimmt, C., H. Schmid, J. Orthmann (2009) Exploring the enjoyment of playing browser games. CyberPsychology and Behavior, 12(2), 231-234.
35. Konzack, L. (2002) Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis. In: Mayra, F. (ed.) CGDC Conference Proceedings, Tampere University Press, pp 89-100.
36. Lammes, S. (2007) Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures. In: DiGRA Conference.
37. Linser, R., N. Lindstad, T. Vold (2008) The magic circle-game design principles and online role-play simulations. In: EdMedia+ Innovate Learning (pp. 5290-5297). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
38. Malaby, T. (2007) Beyond play: A new approach to games. Games and culture, 2(2), 95-113.
39. Mäyrä, F. (2003) Pac-Man and the Ivory Tower. The Ivory Tower. http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Mar03.php
40. Mayra, F. (2008) An Introduction to Game Studies – Games in Culture. Sage Publications Ltd, London.
41. Miller, D. (2011) Tales from facebook. Polity.
42. Murray, J. (2005) The last word on ludology v narratology in game studies. In: International DiGRA Conference (pp. 1-5).
43. Ondrejka, C. (2006) Finding common ground in new worlds. Games and Culture, 1(1), 111-115.
44. Pargman, D., P. Jakobsson (2008) Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life. European Journal of Cultural Studies, 11 (2), 225-243.
45. Pearce, C. (2006) Productive play: Game culture from the bottom up. Games and Culture, 1(1), 17-24.
46. Pearce, C. (2011) Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. MIT press.
47. Salen, K., E. Zimmermann (2004) Rules of Play – Game design fundaments. The MIT Press Cambrage, Massachusets, London

48. Schultheiss, D (2008) Long-term motivations to play MMOGs: A longitudinal study on motivations, experience and behavior.
49. Schultheiss, D., N. Bowman, C. Shumann (2008) Community vs. Soloplaying in Multiplayer Internetgames
50. Shaw, A. (2010) What is video game culture? Cultural studies and game studies. Games and culture, 5(4), 403-424.
51. Steinkuehler, C. (2006) Why game (culture) studies now? Games and culture, 1(1), 97-102.
52. Stenros, J. (2014) In defence of a magic circle: the social, mental and cultural boundaries of play. Transactions of the Digital Games Research Association, 1(2).
53. Stenros, J. (2015) Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach.
54. Taylor, T. (2009) Play between worlds: Exploring online game culture. Mit Press.
55. Tellis, W. (1997) Application of a case study methodology. The qualitative report, 3(3), 1-19.
56. van Dijk, J. (2006) The Network Society. Sage Publications.
57. Vanhatupa, J. (2010) Browser Games for Online Communities, International Journal of Wireless and Mobile Networks (IJWMN), Vol.2, No.3, August 2010. Pp. 39-47.
58. Williams, D., N. Yee, S. Caplan (2008) Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. Journal of computer-mediated communication, 13(4), 993-1018.
59. Yee, N. (2007) Motivations of Play in Online Games. Journal of Cyber Psychology and Behavior, 9, pp. 772-775.
60. Yin, R. (2011) Applications of case study research. Sage.

ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦИ:

61. Globetrotter.berkeley.edu
62. https://board.bg.ikariam.gameforge.com/index.php/Board/89-Свят-Алфа
63. https://onlinegame.travian.bg/
64. https://sites.google.com/site/worldcupfid/
65. www.footballidentity.com (последно посетен 15.04.2017)
66. www.gameforge.ikariam.com
67. www.hanovete.com
68. www.ikalogs.ru
69. www.ika-world.com
70. w.imperiaonline.org
71. www.ladypopular.bg
72. www.youtube.com/watch?v=WZskjLq040Iandt