

***Включаться или не включаться:  
стратегии сбора недостающих  
данных в новых медиа***

Константин Глазков

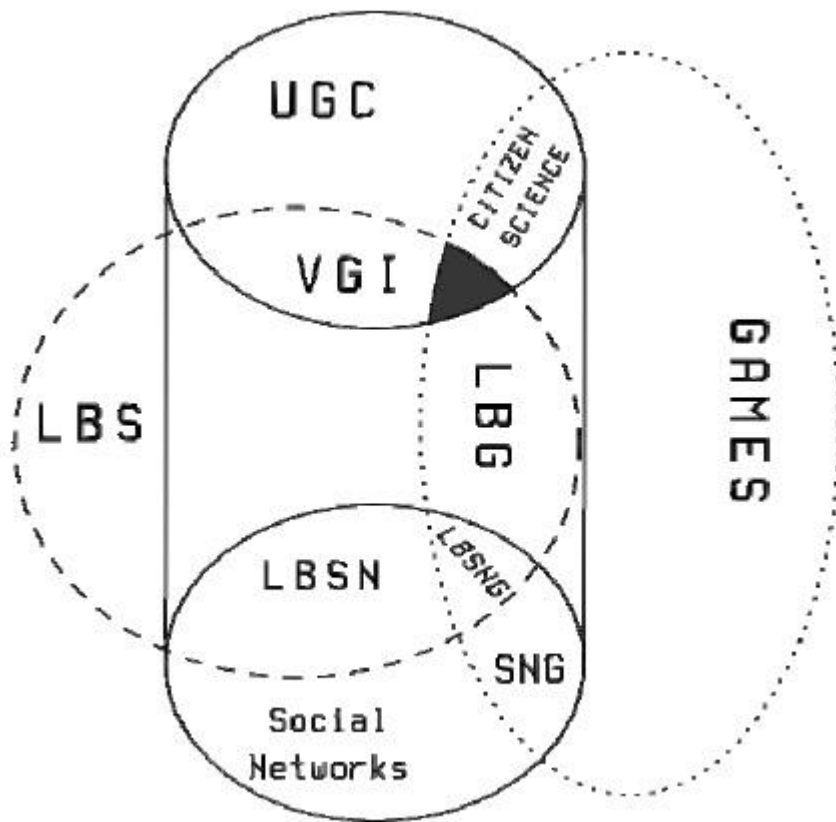
3 марта 2015 года

# Новые медиа –

- Любые передовые медиа на данный исторический момент
- Медиа, использующие цифровой код и процедуры по его обработке, хранению, передаче (L. Manovich)
- Возможность участия пользователя в создании контента

# Мобильные игры –

- Local-based services (networks, games)
  - Location-aware mobile games



Dražen ODOBAŠIĆ, Damir MEDAK, Mario MILER

# Location-aware (urban) mobile games -

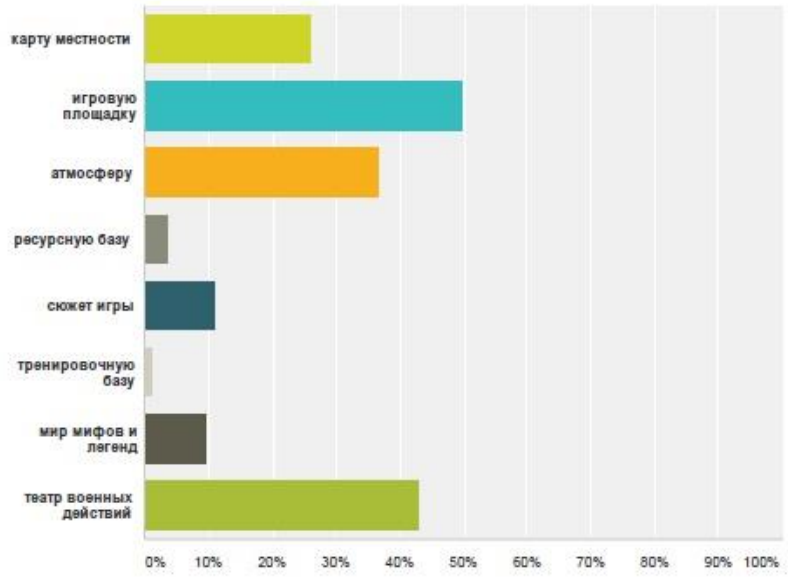
- City space as a game board
- Multiplayer games
- Transform everyday modes of mobility and immobility through technologies (de Souza e Silva, Shklovski)

B47

Настроить Экспорт

Как Вы бы описали мир Ingress? Как ...  
Выберите НЕ БОЛЕЕ ДВУХ вариантов  
ответа

Отвечено: 536 Пропущено: 173



описали  
когда ис  
берите I  
арианто

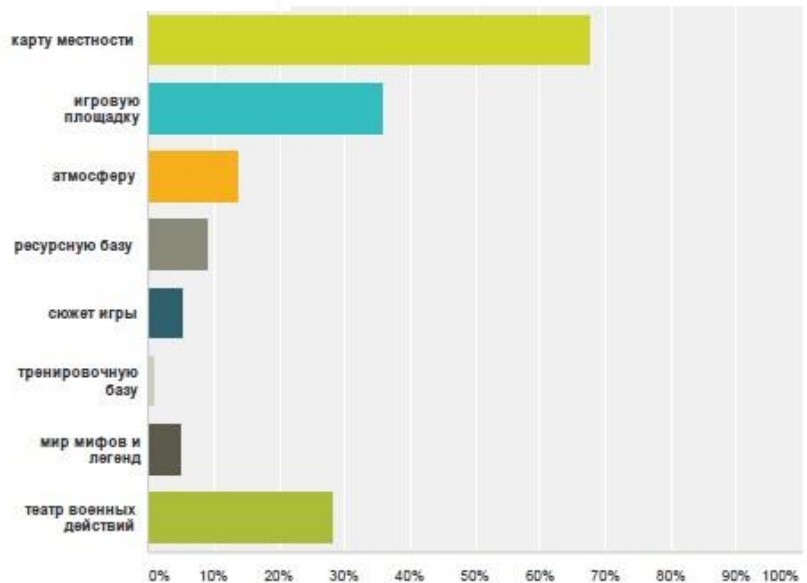
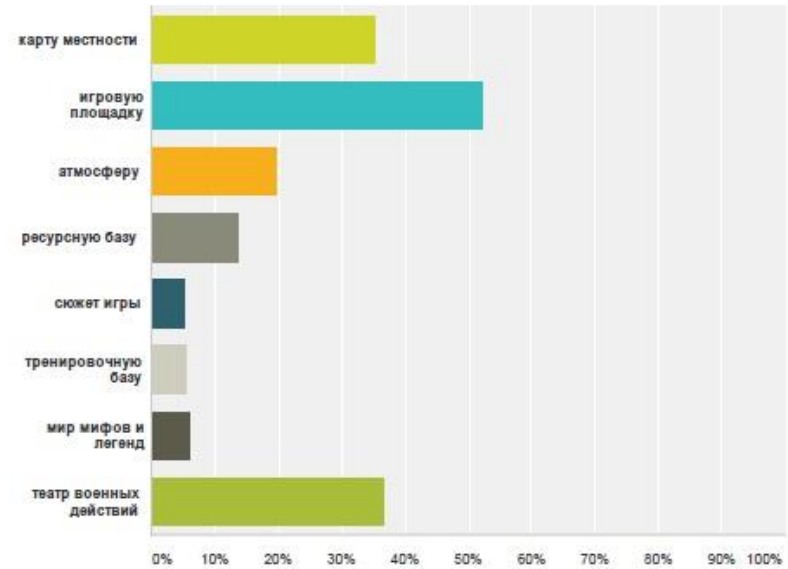
твечено: 536

B48

Настроить Экспорт

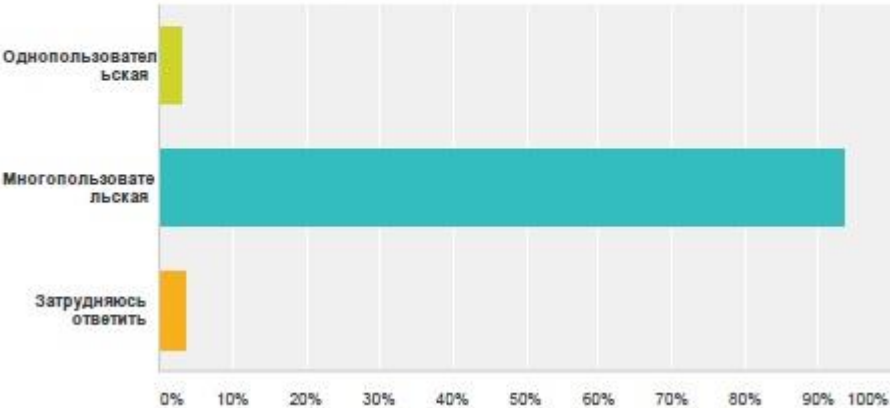
Как Вы бы описали город вокруг Вас,  
когда используете Ingress? Как ...  
Выберите НЕ БОЛЕЕ ДВУХ вариантов  
ответа

Отвечено: 536 Пропущено: 173



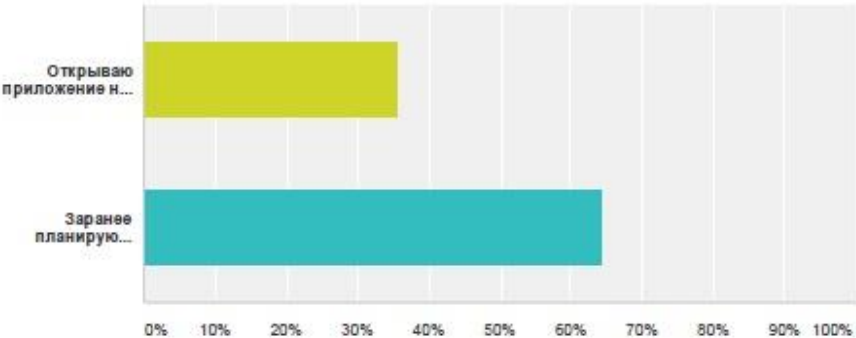
Ingress – это игра ...?

Отвечено: 505 Пропущено: 204



Как Вы предпочитаете организовывать Ваши перемещения по городу в рамках Ingress?

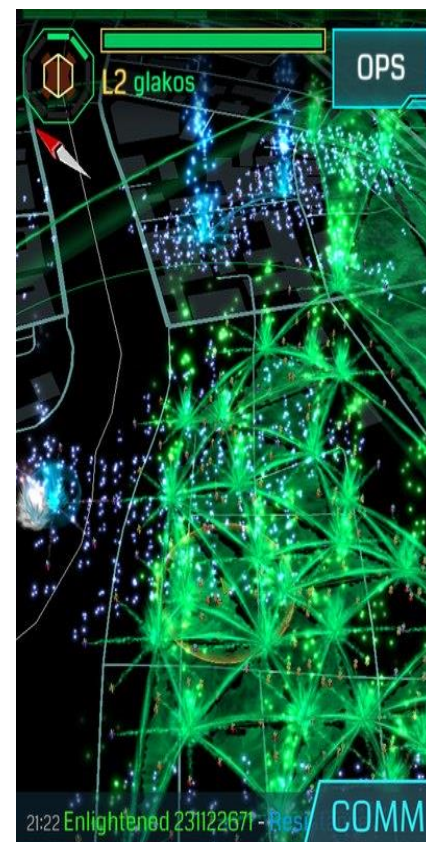
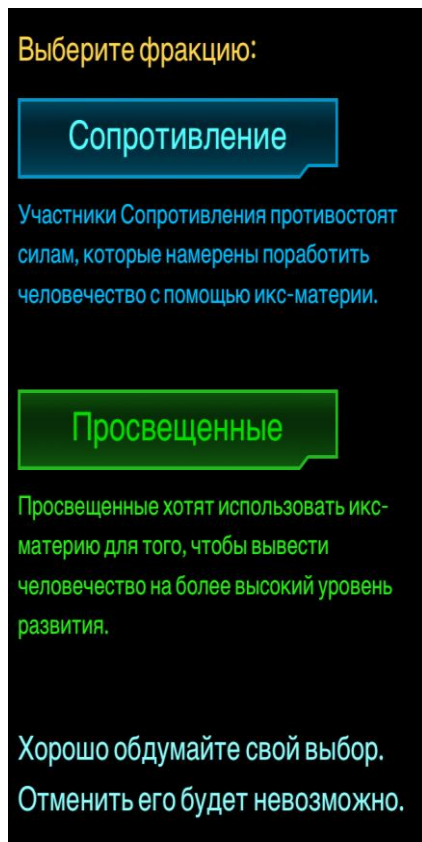
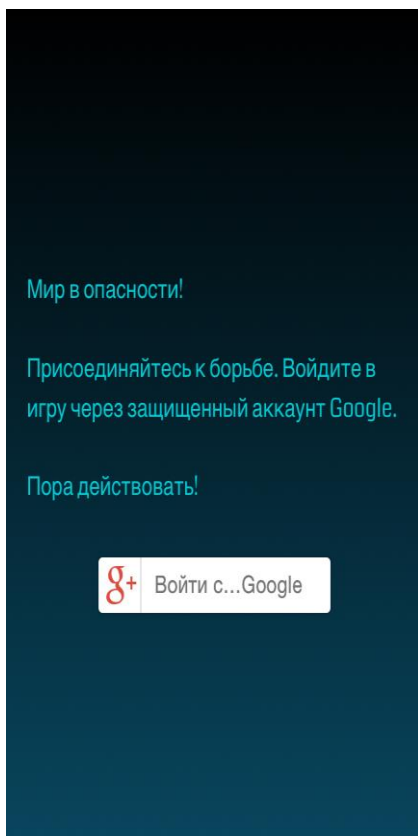
Отвечено: 557 Пропущено: 152



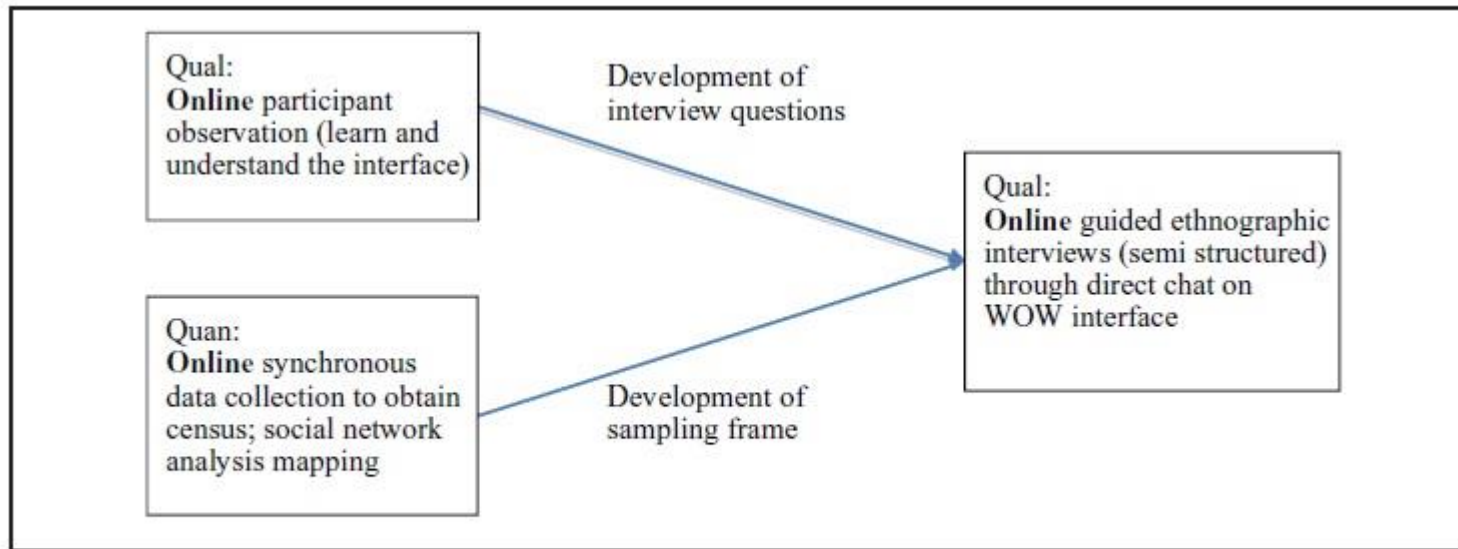
Варианты ответа	Ответы	
Открываю приложение на месте и решаю, куда идти	35,73%	199
Заранее планирую маршрут своего перемещения	64,27%	358
Всего		557

# Ingress the game

- Запуск бета-тестирования – ноябрь 2012, общий доступ – октябрь 2013, iOS – май 2014
- Разработчик Niantic Labs (Google)
- Больше 2 миллионов игроков



# Стратегия смешивания методов в Интернет-исследованиях



**Figure 1.** Williams et al.'s (2006) research design: Concurrent and sequential mixed methods, single modal

WOW, сообщество игроков, социальный капитал. Параллельный, 1-модальный.

- Hesse-Biber S., Griffin A.J. (2013)

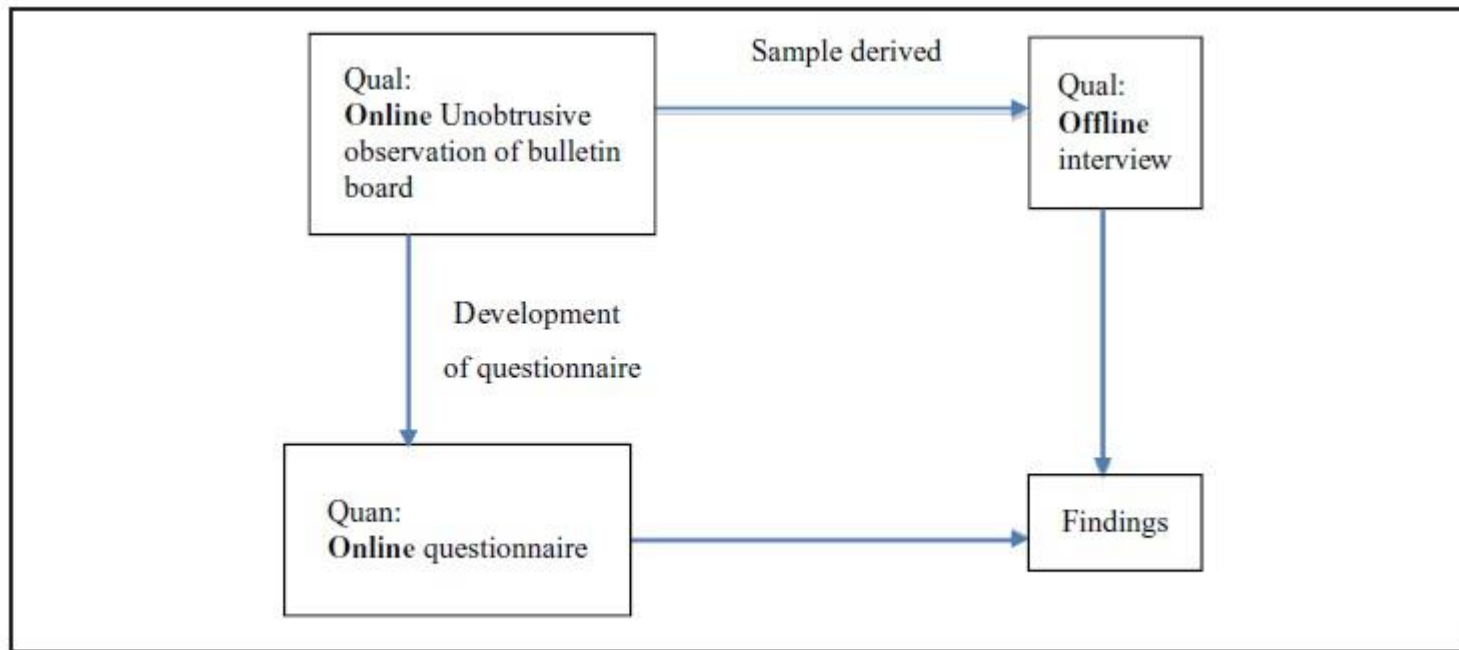
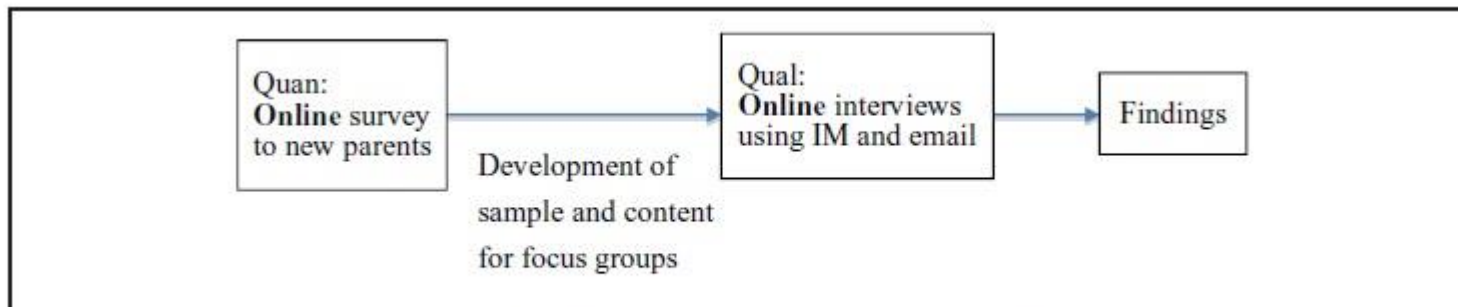


Figure 2. Nip's (2004a) research design: Sequential and triangulated mixed method, multimodal

Студенческое движение, гиперссылки между группами и сайтами. Триангуляция (Непоследовательный, так как результаты первого берутся для проверки, а не для следующих шагов), 1-модальный.



**Figure 4.** Madge and O'Connor's (2002) research design: Sequential mixed methods, single modal

Гипер-родители. Последовательный, 1-модальный. Переход от количества к качеству, цель – повысить качество выборки и вопросы.

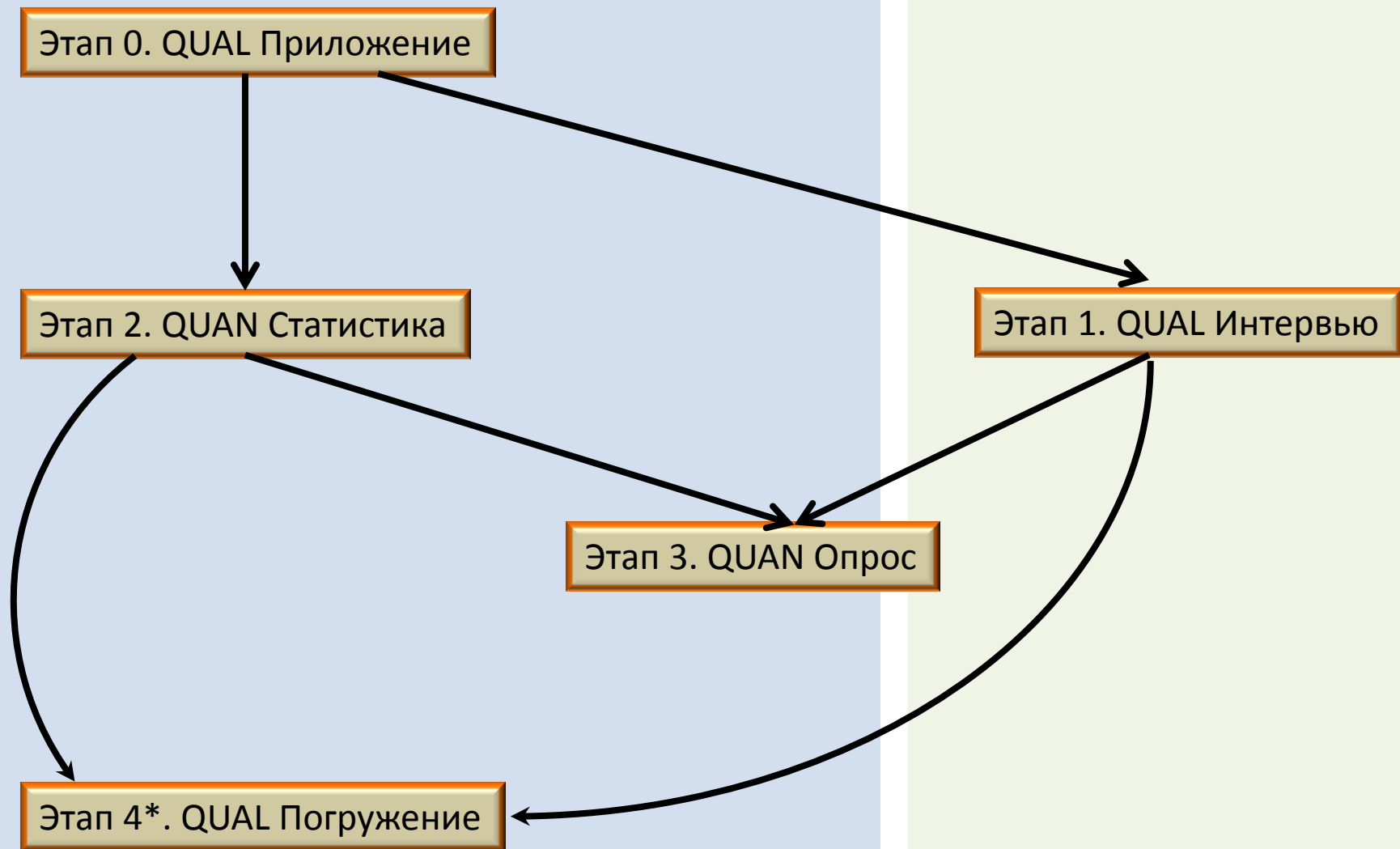
**Table 1.** Advantages of Internet-Mediated Technologies to Mixed Methods Research

Advantages	Case Examples
Able to locate special interest groups/hard to reach populations	Biddix and Park (2008); Feldon and Kafai (2008); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Williams et al. (2006)
Increase possibility of honesty/sensitive data; "stranger phenomenon"	Biddix and Park (2008); Fox et al. (2007); Griffiths (2010); Joinson (1999); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Williams et al. (2006)
Ability to "study up"; getting at subjugated knowledge of "dominant" groups	Biddix and Park (2008); Williams et al. (2006)
Reach a wide range of individuals across dispersed populations	Beddows (2008); Madge and O'Connor (2002); Strickland et al. (2003); Williams et al. (2006)
Lower cost	Beddows (2008); Bell et al. (2010); Biddix and Park (2008); Fox, Morris, and Rumsey (2007); Joinson (2005); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Strickland et al. (2003); Williams et al. (2006)
Time efficient	Biddix and Park (2008); Fox et al. (2007); Kelly and Oldham (1997); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Strickland et al. (2003)
Potential for high participation rates	Madge and O'Connor (2002); Nip (2004)

**Table 2.** Potential Drawbacks to Internet-Mediated Technologies to Mixed Methods Research

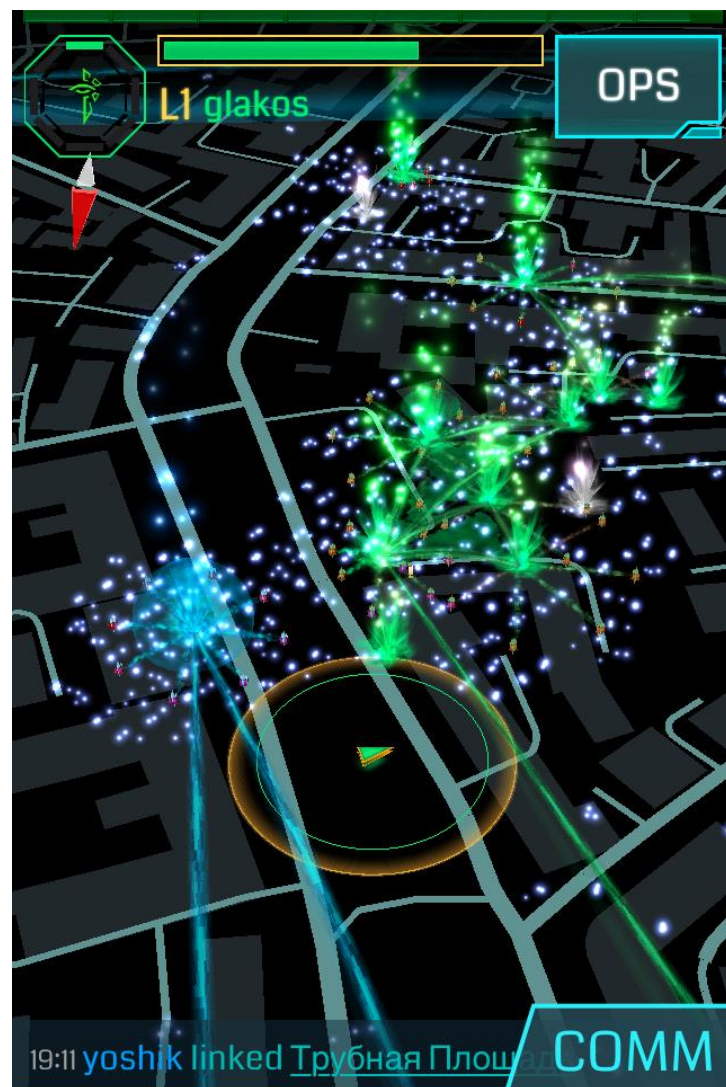
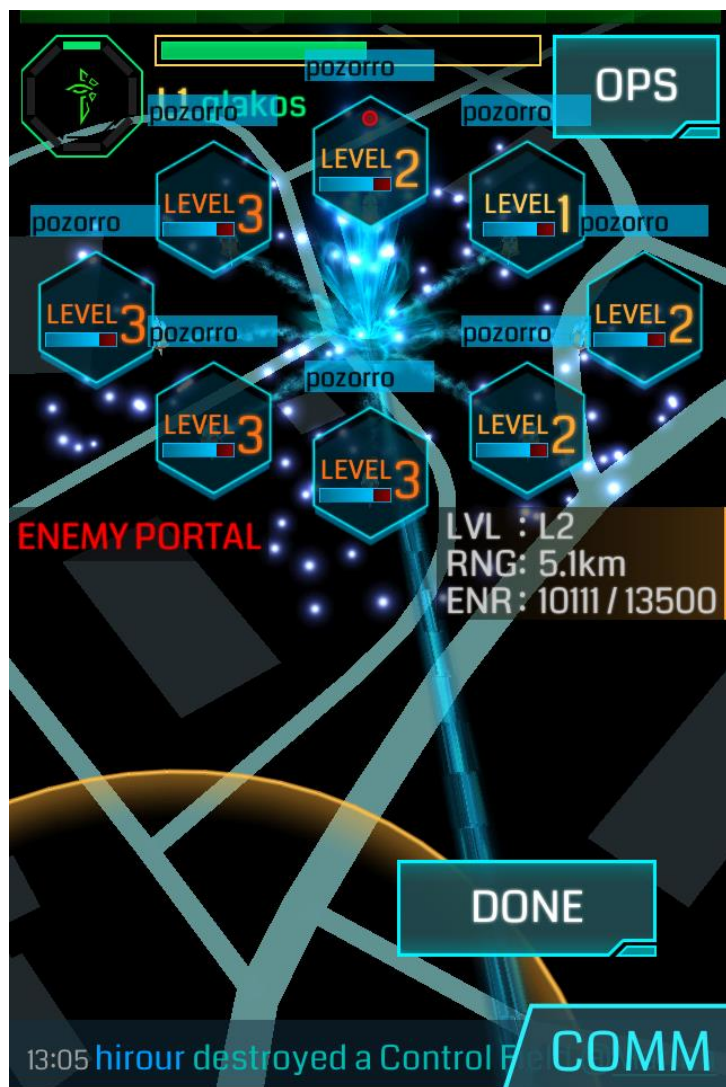
Potential Drawbacks	Case Examples
Respondent identity	Biddix and Park (2008); Griffiths (2010); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Williams et al. (2006)
Nonverbal cues may be missing/ interpreting "silence"	Biddix and Park (2008); Hewson (2008); Madge and O'Connor (2002); Williams et al. (2006)
Digital divide: Bias toward technologically savvy; software considerations	Biddix and Park (2008); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Strickland et al. (2003); Williams et al. (2006)
Ethical issues	Beddows (2008); Griffiths (2010); Nip (2004); Williams et al. (2006)
Defining settings (ethnography)	Biddix and Park (2008)
Obtain access to settings	Williams et al. (2006); Madge and O'Connor (2002)
Generalizability	Bell et al. (2010); Biddix and Park (2008); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Strickland et al. (2003); Williams et al. (2006)
Self-selection	Biddix and Park (2008); Madge and O'Connor (2002); Nip (2004); Williams et al. (2006)
Temporal fluctuations	Fox et al. (2007); Nip (2004); Williams et al. (2006)

- (Р. 54) Вопрос. Делать одномодальные или двухмодальные исследования?
- Позиция следующая: делать офлайн этап, чтобы удостовериться в подлинности онлайн этапа. То есть, первому больше доверяют. Почему? Если есть несостыковка, больше доверятся офлайну? В ущерб онлайн и онлайн-феноменам? Subjugated knowledge – «подчиненное» знание об онлайн-процессах, которые могут быть раскрыты лишь изнутри.



1-модальный – в Интернет? Или внутри конкретной виртуальной среды?

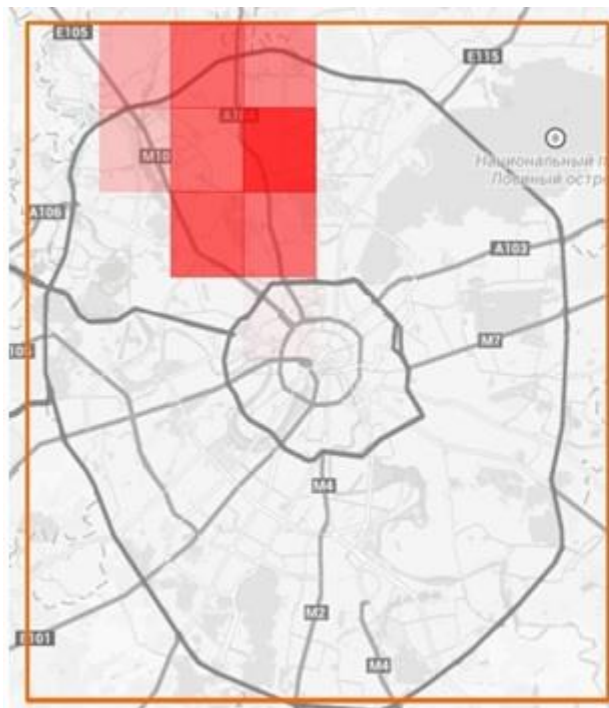
# 0. Установка и использование приложения



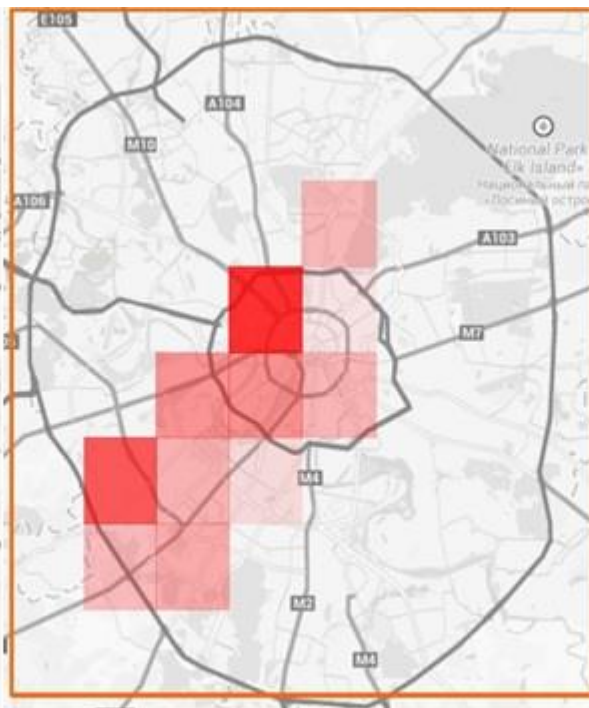
# 1. Интервью с игроками

№, пол	Дата	Продолжительность	Возраст	Род деятельности	Фракция	Стаж
P1, м	8.10.2014	1 час 10 минут	24 лет	Работает в страховой кампании.	Enlightened	6 месяцев
P2, м	16.10.2014	1 час 40 минут	26 лет	Занимается продвижением сайтов, поисковая оптимизация.	Enlightened	18 месяцев
P3, м	27.10.2014	1 час 55 минут	35 лет	Менеджер научных проектов, политология, МГИМО.	Enlightened	20 месяцев
P4, ж	30.10.2014	1 час 55 минут	22 лет	Студентка МГППУ (псих-пед), факультет клинической психологии	Enlightened	14 месяцев
P5, ж	5.11.2014	47 минут	25 лет	Проводит бизнес-тренинги.	Resistance	8 месяцев
P6, м	6.11.2014	56 минут	29 лет	Программист.	Resistance	8 месяцев
P7, м	19.12.2014	1 час 29 минут	28 лет	Программный архитектор, корпоративные сети.	Resistance (Enlightened)	20 месяцев
P8, ж	22.12.2014	1 час	27 лет	РГГУ, архивное дело, работает в торговле, свой интернет-магазин.	Enlightened (Resistance)	13 месяцев

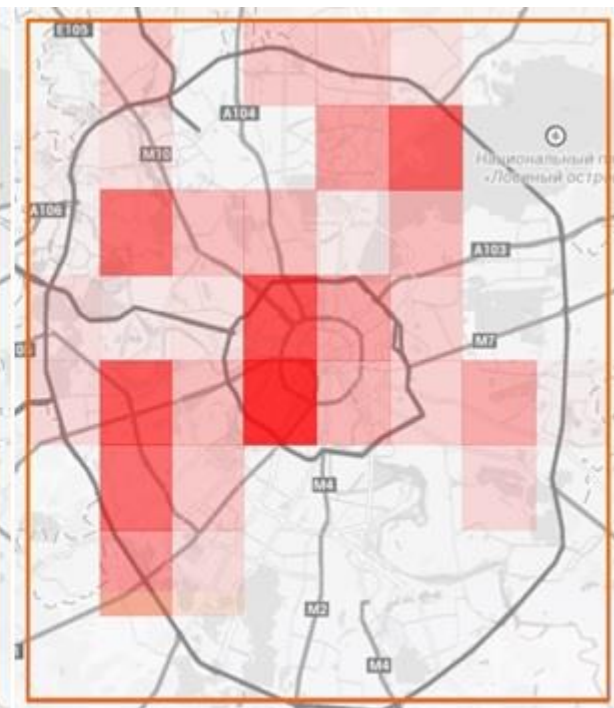
## 2. Сбор игровой статистики



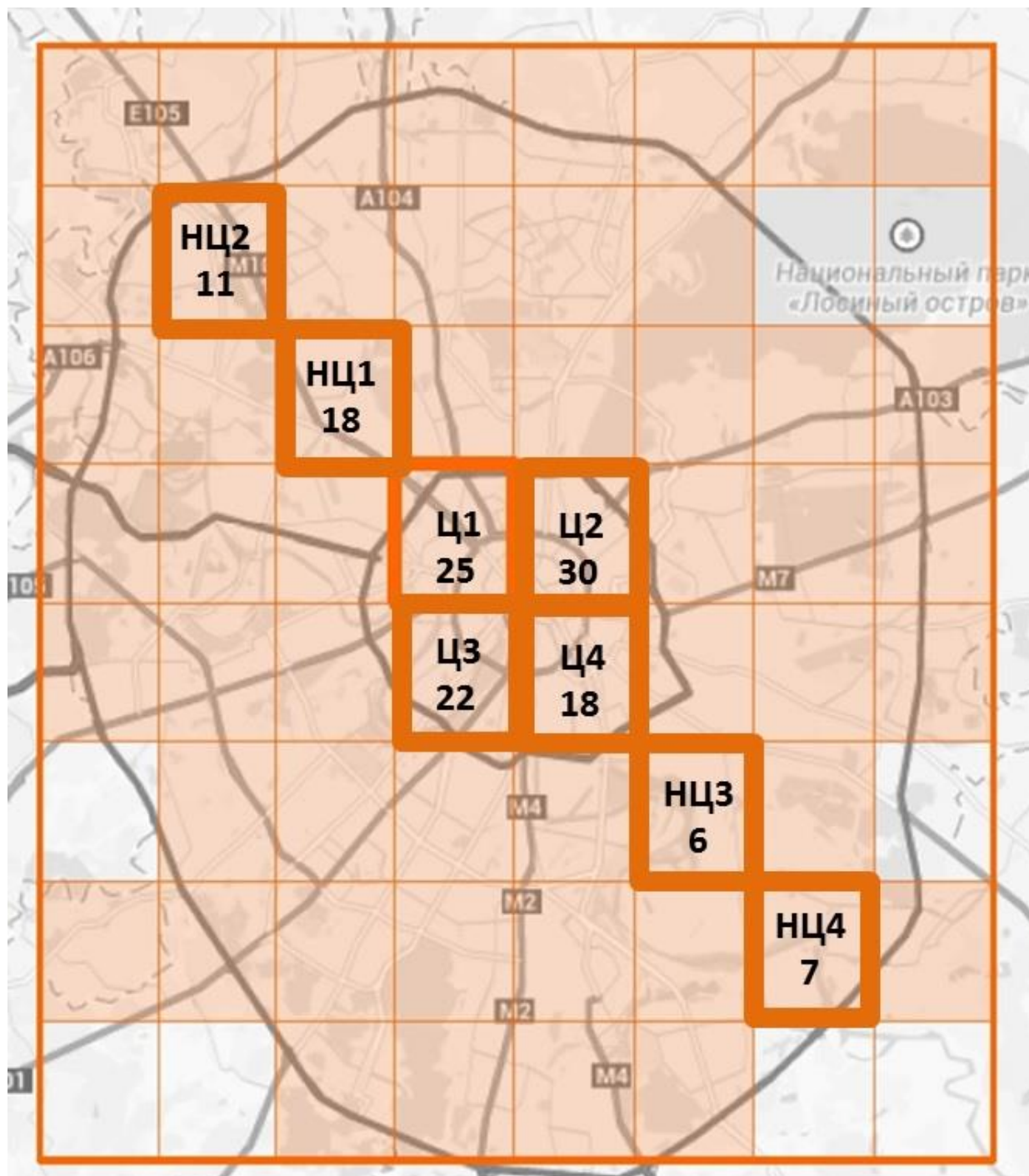
1



2



3



# 3. Опрос игроков

Блок 0. Игровая статистика

Блок 1. Порталы, встречи, техника

- Подзарядка телефона
- Встречи с незнакомыми и знакомыми: где, как
- Технические приспособления
- Новые порталы, «домашний» и “Guardian” порталы
- Ассоциация, сегменты Москвы

Блок 2. Коммуникация (чаты, комьюнити: членство, как попали, сколько)

Блок 3. Мобильность

- Логика перемещений: игровая, территориальная
- Время суток, кол-во часов в день
- Средства передвижения

Блок 4. Метафоры Ingress

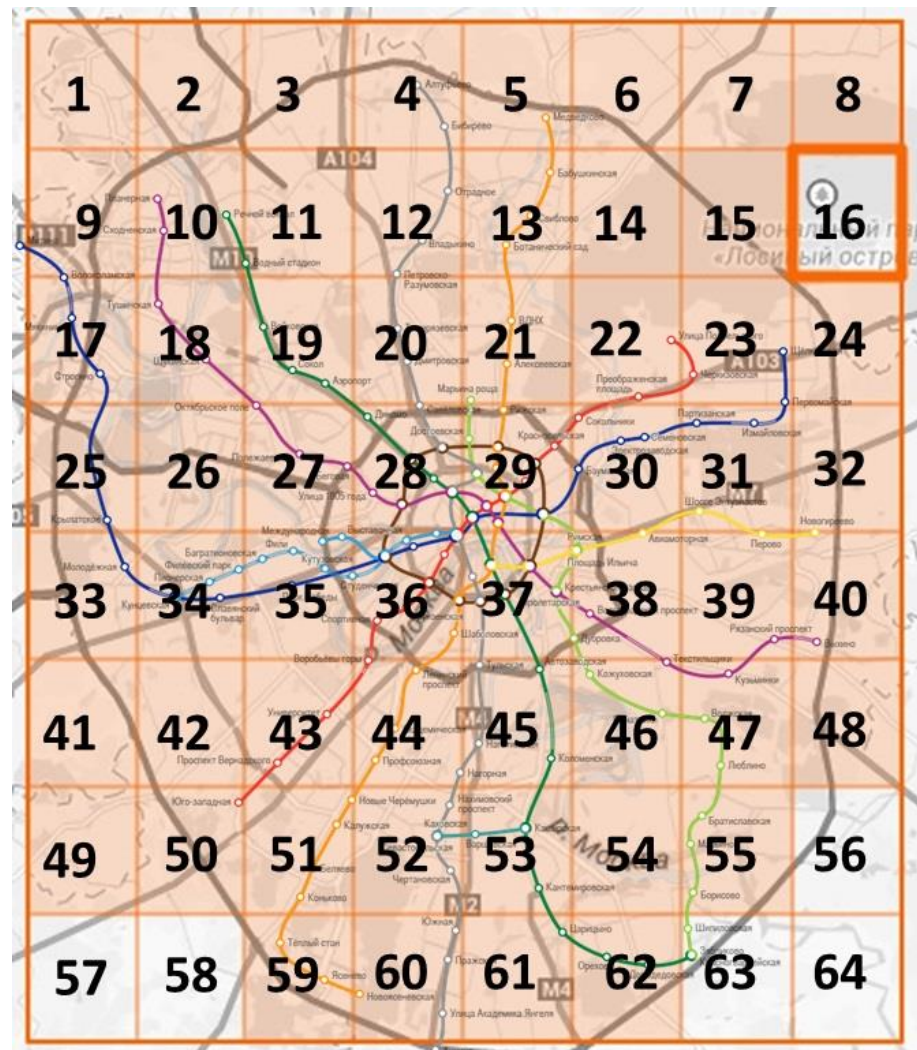
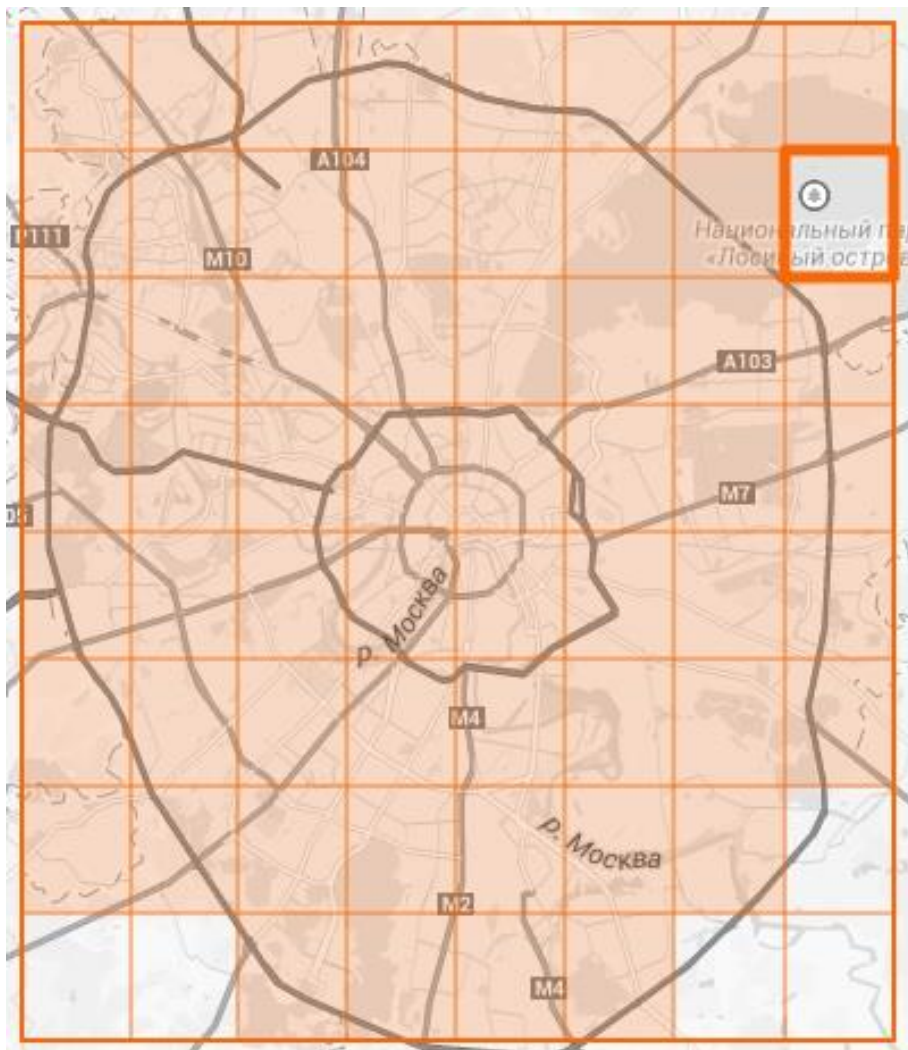
Блок 5. Публичная сторона

- Чем занимаетесь, амплуа
- Конфликты
- Недоверие

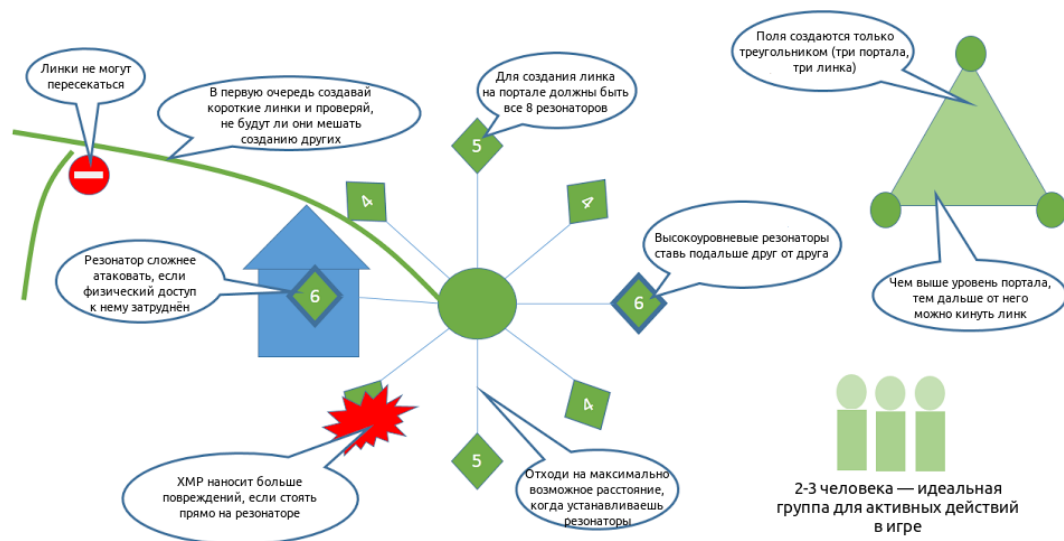
Блок 6. Правила

Блок 7. О Вас

- Соц-дем
- Игры
- Медиа
- Город



# 4\*. Включенное наблюдение

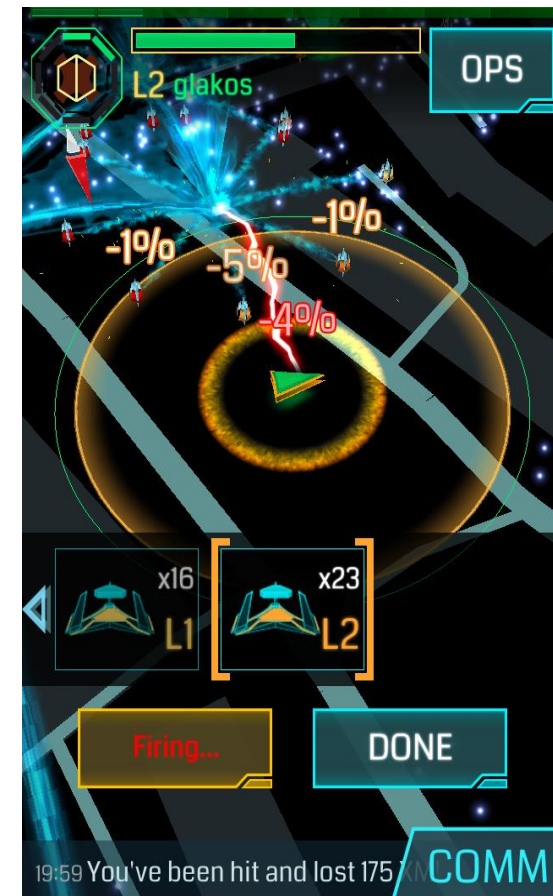


Перевод: Конкере (Anticipator) nlightn.us/SPb  
maquisard | swiss enlightened | please share | creative commons licensed (sharealike)



# Экран – наблюдатель - место

- Область манипуляции ограничена местоположением и перемещением
- Нарратив и перемещение, navigable space
- Сопряжение экрана и окружающего, glazed space
- Встреча в городе, обмен фактами пребывания - присутствия



# Итоги «смешивания»

Этапы	Доступ	Организация	Обобщение	Этика	Содержание
0. Установка и использование приложения	-	-	-	+	+ (понимание)
1. Интервью с игроками	+	+	- (гипотезы)	-	+ (понимание)
2. Сбор игровой статистики	-	+ (сегменты)	+	+	- (иллюстрация)
3. Опрос игроков	-	-	+	-	- (иллюстрация)
4*. Включенное наблюдение	+	+	-	+	+ (понимание)

# Литература

- Hesse-Biber S., Griffin A.J. Internet-Mediated Technologies and Mixed Methods Research: Problems and Prospects // Journal of Mixed Method Research. 7(1). 2013. PP. 43-61.
- Hulsey N., Reeves J. (2014).The Gift that Keeps on Giving: Google, Ingress, and the Gift of Surveillance // Surveillance & Society. Vol 12. No 3. PP. 43-55. (<http://library.queensu.ca/ojs/index.php/surveillance-..>).
- Manovich L. (2001) The Language of New Media. Cambridge, Mass. London, England: The MIT Press.
- Odobašić D., Medak D., Miler M. (2013) Gamification of Geographic Data Collection // Creating the GISociety – Conference Proceedings. PP. 328 – 337. ([http://hw.oeaw.ac.at/?arp=7438-7\\_inhalt/2\\_07\\_FPR\\_Odab..](http://hw.oeaw.ac.at/?arp=7438-7_inhalt/2_07_FPR_Odab..)).
- Shklovski I., de Souza e Silva A. (2013) AN URBAN ENCOUNTER. Realizing online connectedness through local urban play // Information, Communication & Society. № 16:3. PP. 340-361.