



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

Σχολή Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών
Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«ΤΑ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΩΣ ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΕΣΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ»**

**ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ :ΣΤΑΥΡΙΔΗ ANNA-MARIA
ΑΜ: 9983201600114**

*Πτυχιακή εργασία που κατατίθεται ως μέρος των απαιτήσεων του Προγράμματος
Προπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής
Ενημέρωσης*

Αθήνα, Ιανουάριος 2024

Επιβλέπων : Δημήτρης Γκούσκος, Επίκ. Καθηγητής ΤΕΜΜΕ ΕΚΠΑ

Περίληψη

Η παρούσα εργασία διερευνά την ποικιλόμορφη και σύνθετη επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών, και συγκεκριμένα των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλών παιχτών (ΜΜΟ), ως πλατφόρμα κοινωνικής αλληλεπίδρασης με μεγάλη επιρροή. Με τη συνεχή εξέλιξη των ψηφιακών περιβαλλόντων, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ξεπεράσει τον συμβατικό τους ρόλο ως απλή διασκέδαση και έχουν εξελιχθεί σε δυναμικές πλατφόρμες που προωθούν τις κοινωνικές συνδέσεις. Τα παιχνίδια ΜΜΟ, γνωστά για τα τεράστια εικονικά τους περιβάλλοντα και την απρόσκοπτη αλληλεπίδραση των παικτών, αποτελούν την επιτομή της απόλυτης κοινοτικής εμπειρίας παιχνιδιού. Η παρούσα έρευνα εξετάζει τις πολλές μεθόδους με τις οποίες τα βιντεοπαιχνίδια προωθούν την κοινωνικοποίηση, με ιδιαίτερη έμφαση στις καθηλωτικές ιδιότητες των διαδικτυακών παιχνιδιών μαζικού πολλαπλασιασμού (ΜΜΟ). Χρησιμοποιώντας άβαταρ, έναν εικονικό χαρακτήρα που αναπαριστά τους παίκτες στο πλαίσιο του παιχνιδιού (avatar) καθώς και ψηφιακές προσωπικότητες, οι χρήστες συμμετέχουν ενεργά σε συνεργατικές προσπάθειες, δημιουργώντας ομάδες και συμμαχίες μέσα σε αυτούς τους εικονικούς τομείς. Οι συλλογικές συναντήσεις μέσα σε αυτά τα παιχνίδια δημιουργούν μια ξεχωριστή κοινωνική δομή, ξεπερνώντας τα γεωγραφικά όρια και καλλιεργώντας φιλίες μεταξύ παικτών από πολλούς πολιτισμούς και υπόβαθρα.

Επιπλέον, η έρευνα εμβαθύνει στις ψυχολογικές και κοινωνιολογικές διαστάσεις της κοινωνικοποίησης στα παιχνίδια ΜΜΟ, εξετάζοντας τις επιπτώσεις της στη συναισθηματική ευημερία των παικτών και στην καλλιέργεια διαπροσωπικών ικανοτήτων που εφαρμόζονται σε κοινωνικά πλαίσια της πραγματικής ζωής. Τα ΜΜΟ προωθούν τη συνεργασία, η οποία καλλιεργεί τη συλλογικότητα, την ηγεσία και την αποτελεσματική επικοινωνία. Αυτές οι ικανότητες μπορούν στη συνέχεια να εφαρμοστούν σε κοινωνικές καταστάσεις της πραγματικής ζωής, με αποτέλεσμα να προκύπτουν πραγματικά πλεονεκτήματα.

Η έρευνα δεν εξετάζει μόνο τα καλά στοιχεία, αλλά υπογραμμίζει επίσης τα πιθανά εμπόδια και τις συζητήσεις που σχετίζονται με την κοινωνικοποίηση στα βιντεοπαιχνίδια, συμπεριλαμβανομένης της αύξησης των τοξικών συμπεριφορών και της θόλωσης των ορίων μεταξύ του εικονικού και του πραγματικού κόσμου. Διερευνά επίσης την επιρροή των δημιουργών των παιχνιδιών στη διαμόρφωση και την εποπτεία των διαδικτυακών κοινοτήτων

για την καλλιέργεια μιας ευνοϊκής κοινωνικής ατμόσφαιρας. Εν κατακλείδι, η παρούσα εργασία προσφέρει μια οξυδερκή σύνοψη των βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως των MMO, ως δυναμικών πλατφορμών που διευκολύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση. Η απόκτηση μιας βαθιάς κατανόησης της πολύπλοκης σχέσης μεταξύ της εικονικής και της πραγματικής κοινωνικής δυναμικής σε αυτά τα παιχνίδια είναι απαραίτητη για τους μελετητές και τους επαγγελματίες που θέλουν να αξιοποιήσουν αποτελεσματικά τις θετικές πτυχές των βιντεοπαιχνιδιών για τη βελτίωση των κοινωνικών συνδέσεων και την προώθηση της ανάπτυξης κοινοτήτων.

Λέξεις κλειδιά : MMO, MMORPGs, διαδικτυακό παιχνίδι, κοινωνία

Abstract

This thesis explores the diverse and complex impact of video games, namely Massive Multiplayer Online (MMO) games, as an influential platform for social interaction. With the ongoing evolution of digital environments, video games have surpassed their conventional role as simple amusement interface and have grown as dynamic platforms that promote social connections. MMO games, known for their vast virtual environments and seamless player interaction, epitomize the ultimate communal gaming experience. This research examines the many methods by which video games promote socialization, with a particular focus on the immersive qualities of massively multiplayer online (MMO) games. By using avatars and digital personalities, users actively participate in cooperative endeavors, establishing groups and alliances inside these virtual domains. The collective encounters inside these games establish a distinctive social structure, surpassing geographical limits and nurturing friendships among players from many cultures and backgrounds.

Moreover, the research delves into the psychological and sociological dimensions of socialization in MMO games, examining its effects on players' emotional welfare and the cultivation of interpersonal abilities applicable in real-life social contexts. MMOs foster collaboration, which cultivates cooperation, leadership, and effective communication. These abilities may then be applied to real-life social situations, resulting in actual advantages.

The research not only explores the positive elements, but also highlights the possible obstacles and debates associated with socialization in video games, including the rise of toxic behaviors and the blurring of boundaries between the virtual and real worlds. The study also examines the influence of game creators in molding and overseeing online communities to cultivate a favorable social atmosphere. In summary, this thesis offers a perceptive summary of video games, particularly MMOs, as dynamic platforms that facilitate social interaction. Gaining a deep understanding of the complex relationship between virtual and real-world social dynamics in these games is essential for scholars and professionals who want to effectively use the good aspects of video games to improve social connections and foster community development.

Key Words: MMO, MMORPGs, online gaming, society

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κο. Δημήτρη Γκούσκο, για την πολύτιμη βοήθεια που μου προσέφερε κατά την διάρκεια της συγγραφής της πτυχιακής μου εργασίας και για την άριστη συνεργασία μας, καθώς οι συμβουλές και η καθοδήγησή του αποτέλεσαν το σημαντικότερο κίνητρο προς την ολοκλήρωση της. Η κατανόηση στις δύσκολες συνθήκες που προέκυψαν κατά την διάρκεια της συγγραφής, καθώς και η υπομονή και στήριξη που υπέδειξε όλα αυτά τα χρόνια, αποτελεί για εμένα ένα ανεκτίμητο αγαθό.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω την συμφοιτήτρια και συνάδελφό μου, Έρικα Μαλβασόρι-Δημητρίου, η οποία βρίσκεται δίπλα μου από την αρχή της ακαδημαϊκής μας πορείας μέχρι και σήμερα. Χωρίς την αδερφική υποστήριξη και την παρότρυνσή της, ο δρόμος προς την ολοκλήρωση των σπουδών μου θα ήταν σίγουρα πολύ πιο δύσκολος.

Σημαντικότερες ευχαριστίες θα ήθελα να απευθύνω στην οικογένεια μου, για την πίστη που δείχνουν στο πρόσωπό μου σε κάθε μου επιλογή, και για την δύναμη που μου δίνουν καθημερινώς. Στον πατέρα μου, που δεν βρίσκεται πλέον κοντά μου, είναι μεγάλη μου χαρά και τιμή που εκπληρώνω ένα από τα όνειρά του : την ολοκλήρωση των σπουδών και την απόκτηση του πτυχίου μου.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους του καθηγητές του τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης για τις γνώσεις που μου προσέφεραν καθ' όλη την διάρκεια των σπουδών μου, γνώσεις οι οποίες αποτελούν ανεκτίμητα εφόδια για την εξέλιξή μας.

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη.....	2
Abstract	4
Ευχαριστίες	5
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	8
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ	10
Εισαγωγή.....	11
Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα.....	14
Κεφάλαιο 1 ^ο : ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΟΡΙΣΜΟΙ.....	15
1.1 Η κουλτούρα του gaming και τα ψηφιακά παιχνίδια ως σημειωτικά πεδία	15
1.2 Ανάλυση του MMO	17
1.2.1 Τα στοιχεία που καθορίζουν την δομή του παιχνιδιού	17
1.2.2 Κατηγοριοποίηση παιχνιδιού	19
1.3. Προτίμηση στα MMO συγκριτικά με άλλα είδη.....	21
Κεφάλαιο 2 ^ο : ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ	23
2.1. MMORPG, κοινωνία και θρησκεία.....	23
2.2. Ανθρώπινες σχέσεις στα MMORPGs.....	24
2.3 Διαχωρισμός στην «κοινωνία» των MMORPGs.....	25
2.4. Zeigarnik Effect- Εθισμός στα video games.....	26
2.5 Ψυχοκοινωνικός αντίκτυπος των MMO στην καθημερινή ζωή των παικτών – ψυχαναλυτική προσέγγιση.....	31
2.5.1 Προβληματικός τρόπος χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών	32
2.5.2 Αλεξιθυμία και προβληματικό βιντεοπαιχνίδι	34
2.5.3 Ψυχοπαθολογικά συμπτώματα και προβληματικό βιντεοπαιχνίδι.....	34

2.5.4 Τύποι βιντεοπαιγιδιών και προβληματικό βιντεοπαιχνίδι.....	35
Κεφάλαιο 3 ^ο : ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	36
3.1 Εισαγωγή	36
3.2 Σκοπός έρευνας – Μεθοδολογία	36
3.3 Περιορισμοί στην ποσοτική έρευνα	36
3.4 Στατιστική Ανάλυση	37
Συζήτηση	48
Συμπεράσματα	50
Βιβλιογραφία	53
Παράρτημα	58

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1 : Κατηγοριοποίηση του Caillois	17
Εικόνα 2 : Απεικόνιση του φαινομένου Zeigarnik.....	22
Εικόνα 3 : World of Warcraft	24
Εικόνα 4 : Candy Crash.....	25
Εικόνα 5 : Legend of Zelda : Breathe of the Wild.....	26
Εικόνα 6 : Fortnite Battle Royal.....	27
Εικόνα 7 : Γράφημα φύλλου	57
Εικόνα 8 : Γράφημα Ηλικίας	57
Εικόνα 9 : Γράφημα εβδομαδιαίας ενασχόλησης.....	58
Εικόνα 10 : Γράφημα ενασχόλησης online με φίλους.....	58
Εικόνα 11 : Γράφημα ενασχόλησης online με αγνώστους	59
Εικόνα 12 : Γράφημα ατομικού ή ομαδικού παιχνιδιού	59
Εικόνα 13 : Γράφημα προτίμησης σε είδος διαδικτυακού παιχνιδιού.....	60
Εικόνα 14 : Γράφημα περί χαρακτήρα στα πλαίσια του «role-playing» στα διαδικτυακά παιχνίδια.....	61
Εικόνα 15 : Γράφημα περί γνωριμίας με καινούριο κόσμο στα πλαίσια του διαδικτυακού παιχνιδιού.....	61
Εικόνα 16 : Γράφημα περί αίσθηση χρόνου.....	62
Εικόνα 17 : Γράφημα περί συναισθήματος στην αφοσίωση παιχνιδιού.....	62
Εικόνα 18 : Γράφημα περί χαλάρωσης κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού.....	63
Εικόνα 19 : Γράφημα περί δυσκολίας στον τερματισμό του παιχνιδιού.....	63
Εικόνα 20: Γράφημα περί χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών ως μέσο αποφυγής προβλημάτων στην καθημερινότητα.....	64
Εικόνα 21: Γράφημα περί απορρόφησης στον διαδικτυακό κόσμο του παιχνιδιού.....	64
Εικόνα 22 : Γράφημα περί στόχων στο διαδικτυακό παιχνίδι.....	65

Εικόνα 23 : Γράφημα περί διαχείρισης αρνητικών συναισθημάτων στο διαδικτυακό παιχνίδι.....	65
Εικόνα 24 : Γράφημα περί ουσιαστικών συζητήσεων κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού	66
Εικόνα 25 : Γράφημα περί προσωπικών συζητήσεων κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού.....	66
Εικόνα 26 : Γράφημα περί συναισθηματικής υποστήριξης από διαδικτυακούς φίλους	67
Εικόνα 27 : Γράφημα περί επικοινωνίας προβλημάτων κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού.....	67
Εικόνα 28 : . Γράφημα περί ποιοτικού χρόνου κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού.....	68
Εικόνα 29 : Γράφημα περί κοινωνικών δεξιοτήτων.....	68
Εικόνα 30 : Γράφημα περί την συσχέτιση επικοινωνίας κατά την διάρκεια της καραντίνας μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών.	69
Εικόνα 31 : Γράφημα με ονομαστική αναφορά σε συγκεκριμένα διαδικτυακά παιχνίδια.....	69

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ

Γράφημα 1 : Ποσοστό απαντήσεων ανά φύλο	33
Γράφημα 2 : Ο διαμοιρασμός των παικτών στις Ηνωμένες Πολιτείες από τον Μάρτιο του 2023 και εξής, ανά φύλο.....	34
Γράφημα 3 : Ο διαμοιρασμός των προγραμματιστών παιχνιδιών παγκοσμίως από το 2014 έως το 2021, ανά φύλο.	34
Γράφημα 4 : Ο διαμοιρασμός των video gamers από το 2006 έως το 2023, ανά φύλο.....	35
Γράφημα 5 : Ποσοστά απαντήσεων ανά ηλικία	36
Γράφημα 6 : Ποσοστά εβδομαδιαίας ενασχόλησης με το online gaming	36
Γράφημα 7 : Ποσοστά σχετικά με την προτίμηση των παιχτών στην παρέα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού	37
Γράφημα 8 : Ποσοστά σχετικά με την προτίμηση των παιχτών στην απομόνωση κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.....	37
Γράφημα 9 : Ποσοστά σχετικά με την επικοινωνία προσωπικών προβλημάτων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.....	38
Γράφημα 10 : Ποσοστά σχετικά με την συχνότητα συζήτησης προβλημάτων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού	38
Γράφημα 11 : Ποσοστά ποιοτικού χρόνου	39
Γράφημα 12 : Χρόνος αναμετάδοσης καναλιών στο twitch ανά μήνα	40
Γράφημα 13 : Θεατές στο Twitch ανά τον μήνα	40
Γράφημα 14: Αριθμός χρηστών παιχνιδιών παγκοσμίως.....	45
Γράφημα 15: Κατηγοριοποίηση σε βίαια παιχνίδια.....	46

Εισαγωγή

Οι ιδιαίτερα δικτυωμένες και κοινωνικές πτυχές των σύγχρονων τεχνολογιών συνεχίζουν να μεταμορφώνουν τους τρόπους με τους οποίους αντιλαμβανόμαστε την εκπαίδευση στον 21ο αιώνα. Σήμερα, οι περισσότεροι νέοι βρίσκονται εγκλωβισμένοι σε μια κουλτούρα που χαρακτηρίζεται από κοινωνική συνδεσιμότητα πέρα από γεωπολιτικά σύνορα, η οποία υποστηρίζεται από εργαλεία που παρέχουν απεριόριστη πρόσβαση σε πόρους και πληροφορίες κι ατελείωτες ευκαιρίες για συνεργασία και αλληλεπίδραση. Το πιο σημαντικό είναι ότι συνεχίζουν να αναδύονται περιβάλλοντα που διευρύνουν τους τρόπους με τους οποίους συνεργαζόμαστε με τον κόσμο γύρω μας και τον τρόπο με τον οποίο ανακτούμε, προσπελάνουμε, δημοσιεύουμε κι επικοινωνούμε πληροφορίες μέσω πλήθους συσκευών, ιστότοπων και μέσων (π.χ. PDAs, Instagram, TikTok, Twitter, Facebook κ.λπ.). Μεταξύ των πολλών εργαλείων, οι εικονικοί κόσμοι, όπως τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παιχτών (MMOGs), συνεχίζουν να κερδίζουν την προσοχή εξαιτίας των εκπαιδευτικών τους δυνατοτήτων ως σχεδιασμένες εμπειρίες, των «φυσικά εμφανιζόμενων, αυτοσυντηρούμενων, αυτόχθονων εκδοχών των διαδικτυακών κοινοτήτων μάθησης» και των κοινοτήτων πρακτικής (McCreery et al., 2011).

Εκτός από τις στρατηγικές μάθησης και τις παιδαγωγικές μεθόδους, οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα MMOG υποστηρίζουν σιωπηρά την ανάπτυξη δεξιοτήτων που πλαισιώνουν τις κοινωνίες του 21ου αιώνα. Συγκεκριμένα, τα MMOG προφέρουν στους χρήστες ευκαιρίες συνεργασίας, επικοινωνίας κατά την επιδίωξη κοινών στόχων και δυνητικά νοητικά εργαλεία που θα τους βοηθήσουν στην αναζήτηση λύσεων. Για παράδειγμα, ο Squire (2006) υποστήριξε ότι οι εκπαιδευτικοί και οι σχεδιαστές θα μπορούσαν να περιορίσουν τους κανόνες και τα χαρακτηριστικά των MMOGs για να δημιουργήσουν αυθεντικούς χώρους που απαιτούν σύνθετες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και κριτική σκέψη. Οι ερευνητές προσθέτουν ότι σε αντίθεση με άλλες τεχνολογίες (π.χ. υπερκείμενο, βίντεο), τα MMOGs βυθίζουν τους παίκτες σε μια εικονική αναπαράσταση του φυσικού χώρου. Ως αποτέλεσμα, οι παίκτες βιώνουν τον κόσμο μέσω ενός άβαταρ που χρησιμοποιούν για να αλληλοεπιδρούν με το περιεχόμενο του παιχνιδιού και τους άλλους παίκτες. Λειτουργώντας ως γέφυρα μεταξύ του φυσικού και του εικονικού κόσμου, οι παίκτες ελέγχουν τις ενέργειες του άβατάρ τους για να μάθουν για τον κόσμο, να

εκτελέσουν τις προθέσεις τους και να επιτύχουν στόχους και σκοπούς. Ωστόσο, οι νέοι χρήστες πρέπει πρώτα να αναπτύξουν ένα ξεχωριστό σύνολο χωρικών ικανοτήτων στους εικονικούς κόσμους αν θέλουν να είναι σε θέση να πλοηγηθούν, καθώς και να διδαχθούν μέσα σε αυτούς. Ως αποτέλεσμα, η παρούσα έρευνα διερευνά τις συμπεριφορές που είναι απαραίτητες για την πλοήγηση σε διάφορες πτυχές ενός δημοφιλούς MMOG. Συγκεκριμένα, συγκρίθηκαν οι συμπεριφορές των αρχάριων παικτών καθώς μάθαιναν ακόμη να διαπραγματεύονται και να ελίσσονται στο περιβάλλον, με εκείνες των έμπειρων παικτών, σε μια προσπάθεια να εντοπιστούν και να καταγραφούν ώστε να μετουσιωθούν στις εκπαιδευτικές μεθόδους του 21ου αιώνα (McCreery et al., 2011).

Η εμπειρία της κοινωνικοποίησης σε ένα σημειωτικό πεδίο δεν περιλαμβάνει μόνο την εκμάθηση συνόλων πρακτικών, κανόνων και προτύπων, αλλά και την εκμάθηση των επικοινωνιακών τρόπων που μεταφέρουν νόημα σε ένα πεδίο, την αναγνώριση και κατανόηση των εννοιών που επικοινωνούν οι διάφοροι τρόποι σε συνάρτηση με τον εντοπισμό των καταλληλότερων μέσων για κάθε έννοια, λαμβάνοντας πάντα υπόψιν και τις συνθήκες εκμάθησης. Παίρνοντας ως μέτρο παρομοίωσης τον αθλητισμό, ο διαιτητής για παράδειγμα, διαθέτει έναν ειδικό επικοινωνιακό τρόπο μέσω του οποίου εκφράζει νοήματα - τη σφυρίχτρα. Ο εκκωφαντικός ήχος που εκπέμπει απαιτεί από όλους τους συμμετέχοντες την προσοχή. Βιώνοντας λοιπόν την κοινωνικοποίηση στον σημειωτικό τομέα της καλαθοσφαίρισης παραδείγματος χάρη, -και στον ευρύτερο τομέα του αθλητισμού-, οι παίκτες μαθαίνουν να συνδέουν το σημαίνον, τον ήχο του σφυρίγματος, με το σημαινόμενο, τον διαιτητή, ώστε να μπορούν να ερμηνεύουν το σήμα ως σήμα και να σταματήσουν τη δραστηριότητα μέχρι να δοθεί περαιτέρω επικοινωνία από τον διαιτητή ή να ξεκινήσουν τη δραστηριότητα, ανάλογα με το πλαίσιο. Οι παίκτες χρησιμοποιούν επίσης τις επικοινωνιακές λειτουργίες του τομέα για να μεταφέρουν το νόημα. Ο διαχωρισμός της μίας ομάδας από την άλλη γίνεται μέσω των διαφορετικών χρωμάτων στα ρούχα τους, ενώ ταυτόχρονα η τρίτη στολή του διαιτητή είναι εκείνη που τον ξεχωρίζει – πέρα από την σφυρίχτρα - ανάμεσα στο πλήθος. Οι φωνητικές επικοινωνίες και τα νοήματα των χειρών προκαλούν την έναρξη ορισμένων καθορισμένων παιχνιδιών. Τα μη ανθρώπινα αντικείμενα του τομέα, όπως ο πίνακας αποτελεσμάτων και το ρολόι ώρας, τα καλάθια κλπ., μεταφέρουν νόημα μέσω διαφόρων οπτικοακουστικών τρόπων.

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό των σημειωτικών πεδίων είναι η διαιρετότητά τους. Κάθε τομέας περιέχει έναν αριθμό σημειωτικών υποτομέων, οι οποίοι μοιράζονται μεν βασικές «γραμμές» με τον ευρύτερο τομέα και τους συναφείς υποτομείς, περιέχουν δε και σημαντικές διαφορές. Για τον λόγο αυτό το αποτέλεσμα είναι να απαιτούνται ειδικές γνώσεις και δεξιότητες για τη συμμετοχή (Kirschner, 2014). Ένα άτομο έμπειρο και «εγγράμματο» (μορφωμένο) στα παιχνίδια, πιθανότατα κατανοεί τα διπλά πλαίσια συνεργασίας και ανταγωνισμού, τις έννοιες «ομάδες», «πέναλτι», «πόντοι», κι ούτω καθεξής. Οι έννοιες όμως αυτές αποκτούν εξειδικευμένα νοήματα σε διαφορετικό βαθμό ανάλογα με την υποπεριοχή. Ο σημειωτικός τομέας των ψηφιακών παιχνιδιών, είναι ένας υποτομέας των παιχνιδιών, και οι «πόντοι» έχουν ειδικές αλλά συναφείς σημασίες, για παράδειγμα, στο World of Warcraft (WoW) σε σχέση με το μπάσκετ. Τα ψηφιακά παιχνίδια είναι επίσης ένας υποτομέας των ψηφιακών μέσων, και όταν κάποιος θεωρείται εγγράμματος στα ψηφιακά μέσα, είναι πιθανό να είναι εξοικειωμένος και με τις κοινές εισόδους όπως είναι το πληκτρολόγιο, το ποντίκι ή η οθόνη αφής, τα ψηφιακά μενού και τις διεπαφές κ.ο.κ., οι ειδικές χρήσεις των οποίων μπορεί να διαφέρουν μεταξύ των τομέων. Ο σημειωτικός τομέας των ψηφιακών παιχνιδιών μπορεί να χωριστεί σε υποτομείς των ειδών παιχνιδιών, καθένα από τα οποία έχει ορισμένες συμβάσεις για εσωτερικές κι εξωτερικές γραμματικές σχεδιασμού. Κάθε μεμονωμένο παιχνίδι είναι επίσης ένας σημειωτικός τομέας με μοναδικούς κανόνες, ορολογίες και σύμβολα και μπορεί να αξιοποιεί πτυχές πολλών ειδών. Η σειρά ψηφιακών παιχνιδιών μπάσκετ NBA 2K περιέχει γραμματικές μη ψηφιακών παιχνιδιών μπάσκετ και ψηφιακών αθλητικών παιχνιδιών. Τέλος, όπου κάθε παιχνίδι αποτελεί έναν σημειωτικό τομέα με τα δικά του ξεχωριστά είδη νοημάτων, μερικές φορές διαφορετικοί τρόποι παιχνιδιού ή δραστηριότητες έχουν νοήματα που διαφέρουν από άλλους τρόπους ή δραστηριότητες εντός του ευρύτερου παιχνιδιού, όπως στην περίπτωση του WoW raiding και της Player Versus Player (PvP) λογικής. Συγκεκριμένα τα raids στο WoW περιλαμβάνουν τη διαμόρφωση ψηφιακών «δωματίων» με 5 έως 40 άτομα οι οποίοι στη συνέχεια χωρίζονται σε 8 ομάδες των 5 παικτών και καλούνται να συνεργαστούν ώστε να διαχειριστούν προκλήσεις και να πετύχουν στόχους σε Player Versus Environment (PvE) συνθήκες. Ουσιαστικά ενώνουν τις δεξιότητές του ώστε να αντιμετωπίσουν τον κόσμο του παιχνιδιού σε αντίθεση με την PvP προσέγγιση όπου οι παίκτες ανταγωνίζονται ο ένας τον άλλον.

Συμπερασματικά, καθώς οι άνθρωποι βιώνουν την κοινωνικοποίηση σε σημειωτικούς τομείς, μαθαίνουν επίσης σύνολα γνώσεων και πρακτικών που εφαρμόζονται σε συναφείς τομείς και υποτομείς (Kirschner, 2014).

Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα

Η παρούσα εργασία υποδηλώνει μια δομημένη και ολοκληρωμένη προσέγγιση για τη διερεύνηση του θέματος της κουλτούρας των παιχνιδιών, των ψηφιακών παιχνιδιών και των κοινωνικών και ψυχολογικών πτυχών των MMORPG.

Αρχικά διερευνάται το ποια είναι η σημασία της μελέτης των παιχνιδιών αυτών και δημιουργείται το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο. Ορίζονται τα βασικά στοιχεία και θέματα που σχετίζονται με την κουλτούρα των διαδικτυακών παιχνιδιών ενώ επιπλέον, αναλύονται και οι κοινωνικές και ψυχολογικές προεκτάσεις των MMORPGs. Στο τέλος, αναπτύσσεται το ερευνητικό κομμάτι της εργασίας που επιβεβαιώνει την θεωρία που παρουσιάζεται.

Τα ερευνητικά ερωτήματα συνοψίζονται ως εξής:

- Πώς μπορεί να γίνει κατανοητή η κουλτούρα των παιχνιδιών ως σημειωτικό πεδίο;
- Ποια στοιχεία καθορίζουν τη δομή των MMO;
- Γιατί τα άτομα προτιμούν τα MMO σε σύγκριση με άλλα είδη παιχνιδιών;
- Πώς επηρεάζουν τα MMORPGs την κοινωνία και ποια είναι η δυναμική των ανθρώπινων σχέσεων εντός των MMORPGs;
- Ποιος είναι ο ψυχοκοινωνικός αντίκτυπος των MMOs στην καθημερινή ζωή των παικτών;

Κεφάλαιο 1^ο : ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΟΡΙΣΜΟΙ

1.1 Η κουλτούρα του gaming και τα ψηφιακά παιχνίδια ως σημειωτικά πεδία

Προκειμένου να συζητηθεί η σημασία της διαδικασίας δημιουργίας νοήματος για την κατανόηση της κοινωνικοποίησης και των εμπειριών με τα ψηφιακά παιχνίδια, είναι χρήσιμο να περιγραφούν πρώτα ορισμένες αποχρώσεις των ψηφιακών παιχνιδιών ως σημειωτικά πεδία. Οι γραμματικές σχεδιασμού των ψηφιακών παιχνιδιών είναι συχνά αυστηρά καθορισμένες, τουλάχιστον εν μέρει λόγω της φύσης τους ως εικονικοί κόσμοι που λειτουργούν σύμφωνα με σκληρά κωδικοποιημένους κανόνες και συναφείς αφηγηματικές μυθοπλασίες μεταξύ άλλων χαρακτηριστικών (Kirschner, 2014).

Ο πρώτος γενικός όρος για τα ψηφιακά παιχνίδια που πρέπει να οριστεί είναι το ίδιο το «παιχνίδι». Οι Salen και Zimmerman (2004) διεξήγαγαν μια ανασκόπηση οκτώ διεπιστημονικών ορισμών, τους ενσωμάτωσαν και ερμήνευσαν το παιχνίδι ως « ένα σύστημα στο οποίο οι παίκτες εμπλέκονται σε τεχνητή σύγκρουση, η οποία ορίζεται από κανόνες και καταλήγει σε ένα μετρήσιμο αποτέλεσμα». Ένα σύστημα είναι «ένα σύνολο πραγμάτων που επηρεάζουν το ένα το άλλο μέσα σε ένα περιβάλλον για να σχηματίσουν ένα ευρύτερο μοτίβο που διαφέρει από οποιοδήποτε από τα επιμέρους μέρη» (Kirschner, 2014).

Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν τέσσερα επιπλέον χαρακτηριστικά σύμφωνα με τους Salen και Zimmerman. Πρώτον, έχουν άμεση διαδραστικότητα, πράγμα που σημαίνει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια επιτρέπουν γρήγορες αντιδράσεις μεταξύ της εισόδου του παίκτη και της εξόδου του υπολογιστή. Αυτή η διαδραστικότητα είναι επίσης στενή σε σύγκριση με τις μη ψηφιακές μορφές, με την είσοδο των παικτών να περιορίζεται γενικά στο ποντίκι και το πληκτρολόγιο. Τα ψηφιακά παιχνίδια με κινητική εμπλοκή είναι ακόμη σχετικά σπάνια, με αξιοσημείωτες εξαιρέσεις τα παιχνίδια ρυθμού/μουσικής, όπως το «Rock Band», όπου οι παίκτες εμπλέκονται με «ενσωματωμένες διεπαφές» και παίζουν τροποποιημένα όργανα, ή όπως το «Dance Dance Revolution» όπου οι παίκτες χορεύουν σε ένα ηλεκτρονικό χαλί. Καθώς αυτές κι άλλες τεχνολογίες, όπως το Kinect της Microsoft, το Wii Balance Board της Nintendo ή το Oculus Rift της Oculus VR, εξελίσσονται, η κλίμακα της διαδραστικότητας στα ψηφιακά παιχνίδια θα συνεχίσει να διευρύνεται. Δεύτερον, τα ψηφιακά παιχνίδια χαρακτηρίζονται από τη διαχείριση πληροφοριών, πράγμα που σημαίνει ότι το παιχνίδι και ο υπολογιστής μέσω του οποίου

παίζεται, χειρίζονται και αναπαριστούν τεράστιες ποσότητες πληροφοριών, εσωτερικά σε επίπεδο κώδικα ή εκφραστικά μέσω επικοινωνιακών τρόπων (Kirschner, 2014). Τα παιχνίδια παρέχουν ή αποκρύπτουν από τους παίκτες συγκεκριμένες πληροφορίες σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές, ανάλογα με τις αλληλεπιδράσεις που λαμβάνουν χώρα σε κάθε δεδομένη στιγμή. Τρίτον, τα ψηφιακά παιχνίδια είναι αυτοματοποιημένα και πολύπλοκα συστήματα που αναπαριστούν ακολουθίες δράσης, εκτελούν γρήγορα περίπλοκους υπολογισμούς βάσει κανόνων κ.ο.κ. , οι οποίοι παρέχουν εμπειρίες που οι παίκτες δεν θα μπορούσαν να έχουν με μη ψηφιακά παιχνίδια. Τέταρτον, τα περισσότερα ψηφιακά παιχνίδια παρέχουν κάποια μορφή δικτυακής επικοινωνία. Η δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των πελατών του παιχνιδιού μέσω του διαδικτύου ή η διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ των παικτών μέσω κειμένου ή φωνητικής συνομιλίας, είναι κάποια σημαντικά παραδείγματα. Αυτό το χαρακτηριστικό αποτελεί εξαιρετικής σημασίας τα τελευταία χρόνια, καθώς οι προγραμματιστές παιχνιδιών αξιοποιούν και βελτιώνουν τις τεχνολογίες κοινωνικής δικτύωσης για να συνδέουν τους παίκτες, για παράδειγμα μέσω του Facebook, του Steam και του Xbox Live. Τα παιχνίδια λοιπόν είναι «σχεδιασμένες εμπειρίες για να τις συναντήσει ένας παίκτης, από τις οποίες προκύπτει ένα ουσιαστικό παιχνίδι» (Salen και Zimmerman 2004:80). Η διαδικασία δημιουργίας των εμπειριών αυτών ονομάζεται σχεδιασμός παιχνιδιών, όρος που αναφέρεται επίσης στα σκόπιμα στοιχεία του σχεδιασμού του παιχνιδιού (π.χ. ο σχεδιασμός μπορεί να επιτρέπει τη χρήση ποντικιού και πληκτρολογίου).

Συμπληρωματικά, οι Salen και Zimmerman όρισαν το παιχνίδι ευρέως ως «ελεύθερη κίνηση μέσα σε μια πιο άκαμπτη δομή». Δεδομένου ότι το περιβάλλον , τόσο σε front-end (όσα βλέπει κι αλληλεπιδρά ο χρήστης) όσο και σε back-end (το τμήμα του λογισμικού που δεν αντιλαμβάνεται ο χρήστης) επίπεδο ακολουθεί αυτή τη δομή, το παιχνίδι ως όρος αναφέρεται στην αλληλεπίδραση που συμβαίνει καθώς οι παίκτες εμπλέκονται με τους κανόνες. Συνεπώς, η εκτελεστική έκφανση του παιχνιδιού δεν είναι μόνο ένα σχεδιασμένο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών. Είναι «μια αναδυόμενη πτυχή της αλληλεπίδρασης μεταξύ του συστήματος του παιχνιδιού και των στρατηγικών και των διαδικασιών επίλυσης προβλημάτων του παίκτη» (Kirschner, 2014).

1.2 Ανάλυση του MMO

Για την μεγαλύτερη κατανόηση των MMO, είναι αναγκαία η αναφορά και ανάλυση της βασικής υποκατηγορίας αυτού του είδους παιχνιδιών, των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών «ρόλων» πολλών παιχτών (MMORPGs). Η διαφορά των MMO παιχνιδιών με των MMORPGs, έγκειται στο στοιχείο του ρόλου που καλείται να «ενσαρκώσει» ψηφιακά ο παίχτης ώστε να βιώσει πλήρως την εμπειρία που του προσφέρει το παιχνίδι. Στο παρόν κεφάλαιο λοιπόν θα αναλύσουμε τις δομικές πτυχές τους, τους παίχτες καθώς και τους παράγοντες για τους οποίους τα MMO προτιμώνται από το κοινό.

1.2.1 Τα στοιχεία που καθορίζουν την δομή του παιχνιδιού

Για να μπορέσουμε να κατηγοριοποιήσουμε τα MMORPG και να αναλύσουμε την δομή τους, πρέπει να κατανοήσουμε τα στοιχεία που καθορίζουν το «παιχνίδι» γενικότερα. Σύμφωνα με τον Caillois (1961) τα στοιχεία αυτά είναι τα εξής:

1. Ελεύθερο: στο οποίο το παιχνίδι δεν είναι υποχρεωτικό- στην αντίθετη περίπτωση θα έχανε την ελκυστική και χαρούμενη ιδιότητά του,
2. Ξεχωριστό: περιχαρακωμένο μέσα σε όρια χώρου και χρόνου, καθορισμένα και προκαθορισμένα εκ των προτέρων,
3. Αβέβαιο: η πορεία του οποίου δεν μπορεί να καθοριστεί, ούτε το αποτέλεσμα να επιτευχθεί εκ των προτέρων, και αφήνεται στην πρωτοβουλία του παίκτη περιθώριο για πρωτοβουλίες,
4. Μη παραγωγικό: δεν δημιουργεί ούτε αγαθά, ούτε πλούτο, ούτε νέα στοιχεία οποιουδήποτε είδους. Εκτός από την ανταλλαγή περιουσιακών στοιχείων μεταξύ των παικτών, καταλήγει σε μια κατάσταση ίδια με την αρχική.
5. Κυβερνάται από κανόνες: βάσει συμβάσεων που αναστέλλουν τους συνήθεις νόμους και θεσπίζουν ένα νέο ισχύον κανονιστικό πλαίσιο,

6. Make-believe (φανταστικό): συνοδεύεται από μια ιδιαίτερη επίγνωση μιας δεύτερης πραγματικότητας ή μιας ελεύθερης μη πραγματικότητας, σε αντίθεση με την πραγματική ζωή (Gürel, 2021).

Τα MMORPGs μπορούν να αναλυθούν και να εξεταστούν βάσει των παραπάνω στοιχείων. Αρχικά, τα MMORPGs διατίθενται δωρεάν και δεν απαιτούν σε κάθε περίπτωση κάποιο χρηματικό αντίτιμο, γεγονός που τα καθιστά μη υποχρεωτικά. Επιπλέον, η ενασχόληση του ατόμου με αυτά αποτελεί καθαρά ελεύθερη επιλογή ψυχαγωγίας ως ευχάριστος τρόπος απασχόλησης χρόνου, κι όχι καταναγκαστική εργασία, και για τον λόγο αυτό ένα από τα στοιχεία που το καθορίζουν είναι το «ελεύθερο». Μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού όμως, πρέπει να αναφερθεί πως όταν αυτό φτάσει στο τελικό σημείο της «πλοκής» του και δεν έχει να προσφέρει κάτι καινούριο στον παίκτη (endgame), όπου το raiding γίνεται μεγάλο μέρος του παιχνιδιού, οι σοβαροί παίκτες και οι σχηματιζόμενες συντεχνίες που δημιουργούνται μέσα στα πλαίσια του (κοινωνικές ομάδες δημιουργημένες από τους παίκτες) έχουν την απαίτηση από τα μέλη τους να βρίσκονται σε πλήρη ετοιμότητα για τις επερχόμενες επιδρομές, ώστε να συνεχίσουν να ανεβαίνουν, ή να παραμένουν, στην κορυφή της κατάταξης. Αυτή η πτυχή καθιστά το MMORPG λιγότερο «ελεύθερο» και το τοποθετεί σε μια θέση μεταξύ «ελεύθερου» και «υποχρεωτικού». Επιπλέον, όσων αφορά το στοιχείο της «μη παραγωγικότητας», παρατηρείται ότι δεν είναι ένα από τα στοιχεία που ισχύει κατά κανόνα για τα MMORPGs. Στα πλαίσια αυτών, έχει δημιουργηθεί κι ένα είδους αγοραπωλησίας που συνδέεται με τον πραγματικό κόσμο, όπου οι παίκτες ανταλλάσσουν μεταξύ τους προφίλ και άυλα «υλικά» αγαθά, είτε με την μορφή ανταλλάγματος είτε με την μορφή χρημάτων.

Συνεχίζοντας την ανάλυση, τα MMORPGs είναι μοναδικά και ξεχωρίζουν από τα παραδοσιακά παιχνίδια του φυσικού κόσμου, όπως το σκάκι και η ντάμα. Στο σκάκι, οι παίκτες ενεργούν αποκλειστικά και μόνο μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού, και πάντοτε σύμφωνα με τους κανόνες (Gürel, 2021). Με τον ίδιο τρόπο εξίσου και τα MMORPGs διαχωρίζουν τους παίκτες τους με τους κανόνες τους. Σε αντίθεση με τα παραπάνω όμως, ο παίκτης διαχωρίζεται πλήρως από τον φυσικό κόσμο, δρώντας κατ' αποκλειστικότητα μέσα στον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Οι εικονικοί κόσμοι εμπεριέχουν τις φυλές τους, τα περιβάλλοντα και τις περιόδους τους, με τους παίκτες να δημιουργούν τα φανταστικά τους ονόματα και να πλάθουν τα άβατάρ τους ως αναπαραστάσεις. Οι παίκτες υιοθετούν «ρόλους» και δρουν ως τους

επιλεγμένους χαρακτήρες τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γεγονός που ενισχύει την εμπύθιση τους στον κόσμο του εκάστοτε παιχνιδιού, κάνοντας την εμπειρία πιο ξεχωριστή (Gürel, 2021).

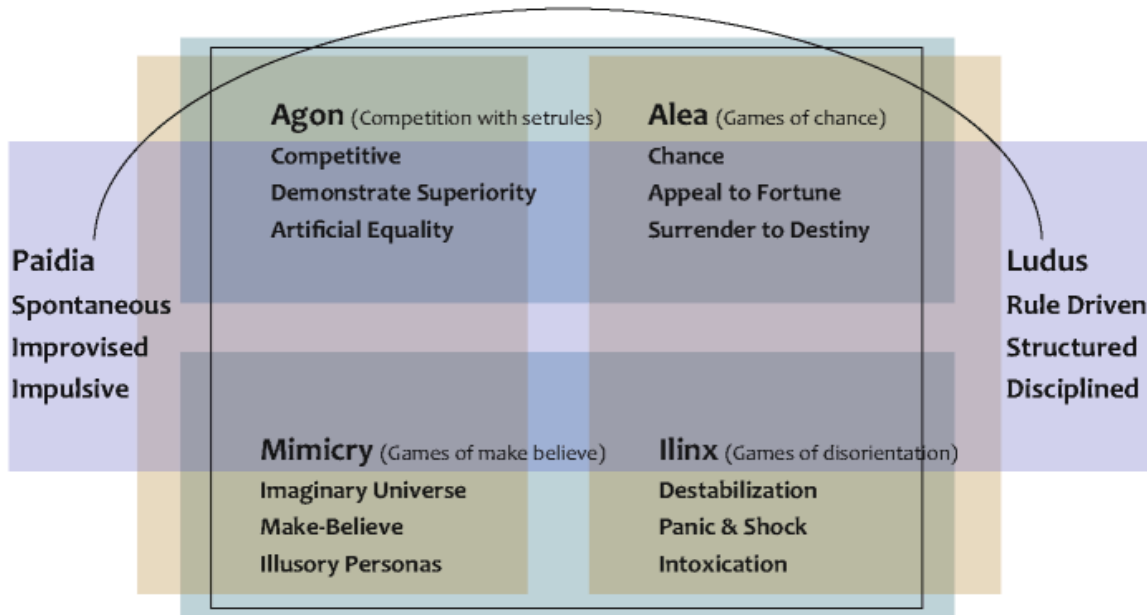
Για την εξασφάλιση της ομαλής εμπειρίας που προσφέρουν τα MMORPGs, είναι απαραίτητο να ακολουθούνται κάποιοι κανόνες – δηλαδή κάποιοι μηχανισμοί που ρυθμίζουν και καθοδηγούν τις ενέργειες του παίκτη μέσα στο παιχνίδι και την αντίδραση του παιχνιδιού στις ενέργειες αυτές. Στα MMORPG εμπεριέχονται κόσμοι που έχουν χτιστεί μέσα σε αυτά, κι αυτοί οι κόσμοι για να λειτουργήσουν σωστά διέπονται από τους δικούς τους κανόνες. Περιλαμβάνουν λοιπόν, πέρα από τους κανόνες του παιχνιδιού κι άγραφους κοινωνικούς κανόνες μεταξύ των παικτών.

Ένα ακόμα βασικό στοιχείο που χαρακτηρίζει πλήρως τα MMORPG είναι το «αβέβαιο». Η εξέλιξη, καθώς και η πορεία του παιχνιδιού εξαρτάται από τον ίδιο τον παίκτη, ενώ ταυτόχρονα του δίνεται το περιθώριο της εξερεύνησης όλου του εικονικού κόσμου. Η επιλογή του είδους χαρακτήρα (π.χ. μάγος ή παλαδίνος κτλ.) καθορίζει με διαφορετικό τρόπο την ιστορία, την εξέλιξη και την πορεία του παιχνιδιού. Παρόλο που το παιχνίδι έχει έναν οδικό χάρτη και συγκεκριμένα καθήκοντα προς εκτέλεση, είναι ανοιχτό στην εξερεύνηση και τη δημιουργικότητα (Gürel, 2021). Συνεπώς, λοιπόν δεν υπάρχει μόνο ένας και μοναδικός δρόμος για να ακολουθήσει κανείς ώστε να ζήσει την εμπειρία των MMORPGs.

Τέλος, καθώς τα MMORPGs βασίζονται κατά κανόνα στα παιχνίδια ρόλων, και οι παίκτες υιοθετούν τους ρόλους των χαρακτήρων που υποδύονται στο φανταστικό τους περιβάλλον, το στοιχείο της φαντασίας που διέπει τα MMORPGs είναι ίσως και το πιο σημαντικό.

1.2.2 Κατηγοριοποίηση παιχνιδιού

Τα παιχνίδια MMORPG χωρίζονται σε τέσσερις διαφορετικές κατηγορίες ανάλογα με το στοιχείο που τις διέπει. Οι κατηγορίες που παρουσιάζονται εμπεριέχονται μέσα στα MMORPGs και μπορούν να αποτελέσουν σημαντικό οδηγό ως προς την κατανόηση των μηχανισμών τους.



Εικόνα 1 : Κατηγοριοποίηση του Caillois

Ανακτήθηκε από https://ebrary.net/31343/sociology/caillois_gamer

Agon – Ανταγωνισμός: Ο ανταγωνισμός αποτελεί ίσως και το βασικότερο κίνητρο στα MMORPGs. Το στοιχείο του «παίχτης εναντίον περιβάλλον» (PvE) και του «παίχτης εναντίον παίχτη» (PvP) είναι εκείνο που προσδιορίζει την φύση κάθε παιχνιδιού.

Alea – Τύχη: Το στοιχείο της τύχης παρουσιάζεται ιδιαίτερα στα MMORPGs, καθώς από μια κίνηση που δεν εξαρτάται από κανέναν άλλο παράγοντα του παιχνιδιού -ούτε από τον παίχτη ούτε από το περιβάλλον- πέρα από την τύχη, όπως η ρίψη μιας ζαριάς, ή το spawn (τυχαία επανεμφάνιση) σε τυχαίο σημείο στον χάρτη, μπορεί να επηρεάσει την έκβαση της πλοκής του εκάστοτε παιχνιδιού.

Mimicry - Μιμητισμός: Η πτυχή του «ρόλου» που ενσαρκώνει ο παίχτης στα MMORPGs είναι αυτή που συμπεριλαμβάνει τον μιμητισμό μέσα στα χαρακτηριστικά τους.

Ilinx – Ίλιγγος: Ο ίλιγγος σε αυτή την περίπτωση, προσδιορίζεται ως την αναταραχή των αισθήσεων που προκαλεί το περιβάλλον στον παίχτη, με σκοπό τον αποσυντονισμό του, την αύξηση της αδρεναλίνης, την δημιουργία του αισθήματος του φόβου και του άγχους. Αυτό επιτυγχάνεται είτε με την απότομη αλλαγή του μουσικού παρασκηνίου, είτε με απότομες

αλλαγές στην οθόνη του υπολογιστή. Το στοιχείο αυτό συναντάται κυρίως σε παιχνίδια τρόμου (π.χ. Amnesia, Outlast) παρά στα MMORPGs.

1.3. Προτίμηση στα MMOs συγκριτικά με άλλα είδη.

Αφού αναλύσαμε την δομή και τα στοιχεία εκείνα που χαρακτηρίζουν τα MMORPGs ως παιχνίδια, σειρά έχει η αναφορά των παραγόντων εκείνων που οδηγούν στην προτίμηση και την απόλαυση τους. Ορισμένες μελέτες που πραγματοποιήθηκαν και επικεντρώθηκαν στα χαρακτηριστικά και τις διαρθρωτικές πτυχές των παιχνιδιών, και αποσκοπούν στο να ανακαλύψουν τα προτιμώμενα στοιχεία του παιχνιδιού, αναλύουν τις θετικές πτυχές που αποκτάει ο παίχτης με την ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια και τους παράγοντες που επηρεάζουν την αρμονική εμπειρία του.

Όσον αφορά λοιπόν τις θετικές πτυχές, οι Green και Bavelie διαπίστωσαν ότι τα άτομα που εκπαιδεύτηκαν πάνω σ' ένα βιντεοπαιχνίδι δράσης, παρουσίασαν σημαντική βελτίωση των αντιληπτικών και κινητικών τους δεξιοτήτων σε σύγκριση με των αρχικών ικανοτήτων τους πριν από την εκπαίδευση. Η ανοδική πορεία στα MMORPGs προϋποθέτει από τον παίχτη να κατέχει ως προσόν τα καλά αντανακλαστικά, την ταχύτητα, την αντίληψη και κριτική σκέψη στην διαχείριση των εμποδίων και καταστάσεων που θα συναντήσει, με αποτέλεσμα το άτομο που επενδύει σε αυτά με σκοπό να επιτύχει και να ανέβει σ' ένα υψηλότερο επίπεδο, να ακονίζει τις δεξιότητες και τις ικανότητες του (Hsueh-Hua Chen et al., 2006).

Άλλος ένας σημαντικός παράγοντας απόλαυσης των MMORPGs είναι η ικανότητα των παικτών να βυθίζονται και να ξεφεύγουν στον φανταστικό κόσμο που παρέχει το παιχνίδι. Το φανταστικό τοπίο μέσα στο οποίο παρασύρεται ο παίχτης, σε συνδυασμό με τις άρτια προβαλλόμενες εικόνες και την πλοκή της ιστορίας που ακολουθεί, προσφέρει μια μοναδική εμπειρία που όμοιά της δεν μπορεί να συναντήσει στον πραγματικό κόσμο.

Τελευταίος, και ίσως από τους σημαντικότερους παράγοντες προτίμησης στα MMORPGs, είναι η κοινωνική αλληλεπίδραση. Η κοινωνική αλληλεπίδραση στα MMORPG αποτελεί εγγενές μέρος του παιχνιδιού, σε σύγκριση με άλλα είδη ηλεκτρονικών ή διαδικτυακών παιχνιδιών, όπως τα παιχνίδια περιπέτειας. Αυτή η κοινωνική πτυχή των MMORPGs, που

αναφέρεται στη δυνατότητα των παικτών να δημιουργούν φιλίες, να δημιουργούν κοινότητες και να συμμετέχουν σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στον εικονικό κόσμο, αναφέρεται συχνά ως ένας από τους λόγους για την αυξανόμενη δημοτικότητα των MMORPGs (Hsueh-Hua Chen et al., 2006).

Κεφάλαιο 2^ο : ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

2.1. MMORPG, κοινωνία και θρησκεία

Ο Tajfel (1978) ορίζει την κοινωνική ταυτότητα ως το μέρος της αυτοαντίληψης ενός ατόμου, που προκύπτει από τη γνώση του ότι αποτελεί μέλος μιας, ή και παραπάνω, κοινωνικής ομάδας, μαζί με την αξία και τη συναισθηματική σημασία που αποδίδεται σε αυτή την ιδιότητα. Ειδικότερα, η ταύτιση με την ομάδα σε ένα ευρύτερο πλαίσιο καλύπτει μία συναισθηματική πτυχή, όπου η δέσμευση στην ομάδα ενισχύει την κοινωνική του ανάγκη, καθώς και μία γνωστική πτυχή όπου καλύπτεται η ανάγκη για αυτοπροσδιορισμό και αυτοκατηγοριοποίηση.

Επιδιώκοντας μια θετική αυτοαντίληψη, το άτομο επιδιώκει την αφομοίωση με θετικά αξιολογούμενες ομάδες, μέσω των οποίων μπορεί το αίσθημα της αυτοεκτίμησης να ενισχυθεί. Πολλά MMOs ενθαρρύνουν τους παίκτες να διαμορφώνουν ομάδες εντός του παιχνιδιού, η συμμετοχή στις οποίες καθορίζει το ρόλο τους μέσα σε αυτό και την εμπειρία παιχνιδιού (Jan Van Looy et al., 2012). Οι Steinkuehler και Williams (2006) παρατηρούν ότι τα MMOs λειτουργούν ως εικονικοί τρίτοι χώροι, όπου οι ομοϊδεάτες συναντιούνται εκτός σπιτιού και εργασίας. (Jan Van Looy et al., 2012).

Με βάση την έννοια της κοινότητας πρακτικής των Lave και Wenger (1991), οι Pearce, Boellstorff και Nardi (2009) ορίζουν μια κοινότητα παιχνιδιού – στην προκειμένη περίπτωση το διαδικτυακό παιχνίδι - ως «μια ομάδα ατόμων που συμμετέχουν σε μια διαδικασία συλλογικής μάθησης και διατηρούν μια κοινή ταυτότητα που ορίζεται από έναν κοινό τομέα ενδιαφέροντος ή δραστηριότητας» (σ. 5). Αυτές οι κοινότητες συγκεντρώνονται κι επικοινωνούν μεν μέσα στα πλαίσια του, αλλά εκδηλώνονται ταυτόχρονα και σε χώρους εκτός των προκαθορισμένων πλαισίων του παιχνιδιού, όπως μέσω διαδικτυακών φόρουμ, ιστότοπων, συνέδριων μυθοπλασίας, τέχνης κ.ο.κ. (Jan Van Looy et al., 2012).

Μέσα στα πλαίσια της «κοινωνίας» αυτής, όπως και στην πραγματική κοινωνία και καθημερινότητα, συναντάμε και την θρησκευτική επιρροή. Θρησκευτικά στοιχεία υπάρχουν σε διάφορα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων, με το κυριότερο όλων το WoW. Οι διάφορες θρησκείες που εμφανίζονται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού - όπως το Φως, ο Δρυϊδισμός, ο Σαμανισμός, οι Οπαδοί των Παλαιών Θεών, η Λατρεία της Μητέρας της Γης κ.ο.κ- έχουν

επηρεάσει σημαντικά, πέρα από την πλοκή της ιστορίας του εκάστοτε παιχνιδιού, αλλά και την ηθική πυξίδα που καλείται να ακολουθήσει ο κάθε παίχτης μέσα στα πλαίσια του κοινωνικού του ρόλου (Brainbridge, 2010). Οι φανταστικές θρησκείες που εμφανίζονται στο παιχνίδι δεν είναι μόνο αναπόσπαστο κομμάτι της αφήγησης του παιχνιδιού, αλλά επηρεάζουν σημαντικά και τις αποφάσεις των παικτών σε σχέση με την επιλογή των φυλών και των τάξεων. Αναμφίβολα, ορισμένα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού μπορούν να αποδοθούν σε χριστιανικά κίνητρα, όπως η προθυμία παραίτησης από τον εμβληματικό ρόλο για χάρη της ομάδας και η γενναιότητα απέναντι στην κακοήθεια που επιδεικνύουν οι παίκτες. Η πλειονότητα των φυλών έχει ως ιδιαίτερο χαρακτηριστικό την πίστη σε ένα θεϊκό ον, καθώς αυτό αντικατοπτρίζει τις αρχές, τις αγωνίες και τις προσδοκίες τους. (Bainbridge, 2010). **Η κοινωνία λοιπόν που παρουσιάζεται μέσα στα διαδικτυακά παιχνίδια, ακολουθεί με άλλον ένα τρόπο τα μοτίβα της κοινωνίας του πραγματικού κόσμου, εντάσσοντας με τον τρόπο αυτό και την θρησκεία στο πλαίσιο της ομαδικής δράσης.**

2.2. Ανθρώπινες σχέσεις στα MMORPGs

Κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού, οι παίκτες συχνά περνούν χρόνο μεταξύ τους ως ενεργοί συμμετέχοντες σε μια ευχάριστη και κοινωνική δραστηριότητα (Taylor 2003). Έτσι, τα MMOs αποτελούν κοινωνικούς χώρους με ενσωματωμένες δυνατότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης, όπου τα άτομα συμμετέχουν από κοινού σε διάφορες περιπέτειες. Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν περιγράψει ως «τρίτοι χώροι» άτυπης κοινωνικότητας, που δίνουν την ευκαιρία για γεφύρωση του κοινωνικού κεφαλαίου που οδηγεί στη δημιουργία κοινότητας (Eklund & Ask, 2013). Η οικοδόμηση της κοινότητας είναι συχνά αναπόσπαστο μέρος του ίδιου του παιχνιδιού κι οι φιλίες είναι κεντρικής σημασίας για την απόλαυση του παιχνιδιού, τα κίνητρα και τα επιτεύγματα (Eklund & Ask, 2013).

Στα MMO οι παίκτες μπορούν να ανταγωνίζονται μεταξύ τους, να συνεργάζονται, και μέσω της κοινής εμπειρίας να έχουν την ευκαιρία να χτίσουν μόνιμες σχέσεις. Η κοινωνική αλληλεπίδραση αποτελεί το βασικό πόλο έλξης και το μοναδικό σημείο πώλησης αυτών των παιχνιδιών, κι ο σχεδιασμός με στόχο την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών αποτελεί βασική προϋπόθεση. Οι προγραμματιστές προωθούν την κοινωνική δέσμευση μέσα στο παιχνίδι μέσω χαρακτηριστικών όπως οι συντεχνίες, ενώ και οι πιο βραχυπρόθεσμες ομαδοποιήσεις παικτών, υποστηρίζουν την αλληλεπίδραση μέσω παγκόσμιων και τοπικών καναλιών συνομιλίας. Η

«αλληλεξάρτηση» των παικτών ενισχύεται με τον περιορισμό του περιεχομένου που αφορά τον ατομικό τρόπο παιχνιδιού και με τη δημιουργία προκλήσεων και χαρακτήρων που βασίζονται στην ομαδική εργασία. Έτσι λοιπόν, το λειτουργικό παιχνίδι εξαρτάται από υψηλά επίπεδα εμπιστοσύνης και συνεργασίας μεταξύ των μελών (Eklund & Ask, 2013). Ακόμη και οι εξαιρετικά έμπειροι και «επαγγελματίες» παίκτες, αναγκάζονται να είναι κοινωνικοί σε τέτοιου είδους παιχνίδια, καθώς η συνεργασία είναι συχνά ο μόνος τρόπος για να προχωρήσει κανείς στα επόμενα επίπεδα του παιχνιδιού. Η δημιουργία και η διατήρηση κοινωνικών δεσμών, όπως οι φιλίες, φαίνεται να αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του MMO-gaming.

2.3 Διαχωρισμός στην «κοινωνία» των MMORPGs

Στο παιχνίδι - στα MMO και στα άλλα είδη - οι συνθήκες νίκης/ήττας είναι ξεκάθαρες και σαφείς, ασκώντας με τον τρόπο αυτό μία πίεση στις κοινωνικές σχέσεις που λειτουργούν στους χώρους παιχνιδιού. Καθώς ο χώρος παιχνιδιού είναι εργαλειακός - τόσο οι δεξιότητες όσο και οι συνεισφορές, γίνονται σαφείς και μετρήσιμες, υποβάλλοντας έτσι και τις φιλίες σε συνθήκες αξιολόγησης και απόδοσης. Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα με στόχο, με καθορισμένες στρατηγικές και κανόνες. Η προσπάθεια διαμεσολάβησης μεταξύ των καθοδηγούμενων από στόχους, και των κοινωνικών πτυχών του διαδικτυακού παιχνιδιού, πλαισιώνεται συχνά ως σύγκρουση μεταξύ σκληροπυρηνικού (hardcore gaming) και περιστασιακού (casual gaming) στυλ παιχνιδιού (Eklund & Ask, 2013).

Το στερεότυπο υπαγορεύει ότι οι σκληροπυρηνικοί παίκτες νοιάζονται περισσότερο για την πρόοδο παρά για τη φιλία, και οι περιστασιακοί παίκτες είναι μεν περισσότερο φιλικοί, αλλά δε ανειδίκευτοι. Μια τέτοια διχοτόμηση των στυλ παιχνιδιού και των ομάδων παικτών είναι εξαιρετικά προβληματική καθώς, οι «σκληροπυρηνικοί παίκτες» εξαρτώνται από ισχυρούς κοινωνικούς δεσμούς για να επιτύχουν, ενώ και οι «περιστασιακοί παίκτες» μπορεί να διαθέτουν εντυπωσιακές δεξιότητες. Ο Juul (2010), αμφισβητεί διάφορες υποθέσεις στις οποίες στηρίζεται αυτός ο διαχωρισμός, δείχνοντας, για παράδειγμα, ότι οι casual παίκτες μπορούν να ξοδεύουν παρόμοια ποσά χρόνου στο παιχνίδι με τους hardcore παίκτες. Η αντιπαράθεση των δύο στυλ παιχνιδιού υποδηλώνει (έστω και λανθασμένα) ότι οι παίκτες αναγκάζονται να επιλέξουν μεταξύ

φιλίας και προόδου. Έτσι εξηγείται κι η διάχυση του λόγου «casual versus hardcore» ως έκφραση των συγκρούσεων που βιώνουν οι παίκτες όταν προσπαθούν να κάνουν το παιχνίδι τόσο κοινωνικό όσο και απαιτητικό.

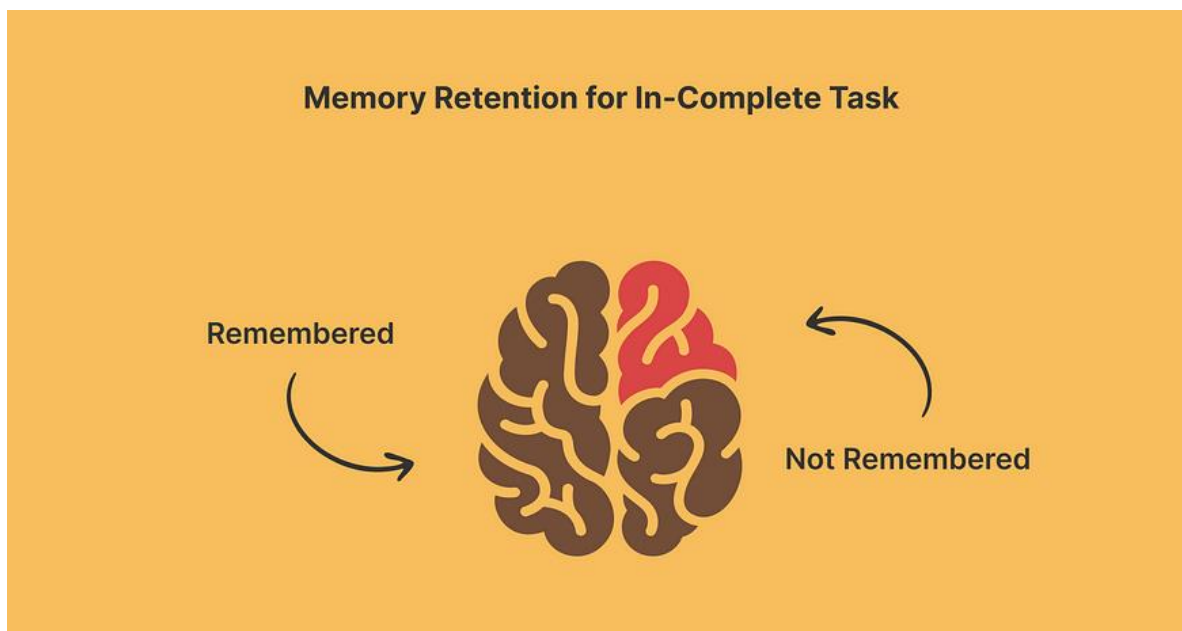
Το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως κοινωνική «κόλλα», μια εστία δραστηριότητας γύρω από την οποία μπορούν να δημιουργηθούν φιλίες και να διατηρηθούν σχέσεις. Ως εστία «ορίζεται μια κοινωνική, ψυχολογική, νομική ή φυσική οντότητα γύρω από την οποία οργανώνονται κοινές δραστηριότητες (π.χ. χώροι εργασίας, εθελοντικές οργανώσεις, στέκια, οικογένειες κ.λπ.)». (Feld 1981:1016) και η φιλία ορίζεται συχνά ως σχέση που βασίζεται αποκλειστικά στην επιλογή και τις ατομικές προτιμήσεις και ως μια σχέση αντίθετη με τις ιδέες του ορθολογισμού. Ωστόσο, στην πραγματικότητα, οι φίλοι είναι συχνά άνθρωποι που μοιάζουν κατά κάποιο τρόπο μεταξύ τους, και τους οποίους συναντά κανείς με την συχνή επαφή στους ίδιους χώρους. Για παράδειγμα, ο γεωγραφικός περιορισμός είναι ένας παράγοντας που επηρεάζει το ποιον μπορούμε να αποκαλούμε φίλο (Eklund & Ask, 2013). Επιπλέον, η δομή μιας εστίας, στην προκειμένη περίπτωση ενός παιχνιδιού, έχει επιπτώσεις στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να δημιουργηθούν τέτοιες σχέσεις.

2.4. Zeigarnik Effect- Εθισμός στα video games

Η Zeigarnik (1927) ανακάλυψε τον εθισμό αυτού του είδους κατά τη διάρκεια της έρευνάς της, όταν παρατήρησε ότι οι σερβιτόροι ενός εστιατορίου ήταν ικανοί να θυμούνται άριστα όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με τις απλήρωτες παραγγελίες τους, λεπτομέρειες όμως που διαγράφονταν πλήρως από την μνήμη του μόλις ο λογαριασμός είχε εξοφληθεί. Εμπνευσμένη από αυτή την παρατήρηση, διεξήγαγε μια σειρά πειραμάτων ώστε να διερευνήσει περαιτέρω το φαινόμενο που εντόπισε, το οποίο στην πορεία ονομάστηκε φαινόμενο Zeigarnik (Ying, 2023).

Η υποκείμενη ψυχολογική διαδικασία που διευκολύνει το φαινόμενο Zeigarnik σχετίζεται με την κατάσταση ψυχικής έντασης που προκύπτει από μια ανολοκλήρωτη εργασία. Η ένταση αυτή που συνδέεται με την εργασία, λειτουργεί ως κίνητρο, προτρέποντας το άτομο να την ολοκληρώσει με στόχο να απαλλαγεί από την ανεπιθύμητη ένταση και δυσφορία. Η μνήμη

που σχετίζεται με αυτή την ένταση είναι ισχυρότερη από τη μνήμη μιας εργασίας χωρίς ένταση, με αποτέλεσμα την καλύτερη ανάκληση για τις ημιτελείς εργασίες (Ying, 2023).



Εικόνα 2 : Απεικόνιση του φαινομένου Zeigarnik

Ανακτήθηκε από <https://rajeshdey-27.medium.com/the-zeigarnik-effect-unveiling-the-power-of-unfinished-tasks-6cea3f10ff03>

Οι σχεδιαστές παιχνιδιών ενσωματώνουν εργασίες και αποστολές που απαιτούν ολοκλήρωση σε πολλά στάδια, διαλείπουσες ανταμοιβές και στρατηγικά cliffhangers για να κρατήσουν τους παίκτες αφοσιωμένους και παρακινημένους. Αυτή η τεχνική εκμεταλλεύεται το γεγονός ότι οι παίκτες θα ασχοληθούν διανοητικά με το παιχνίδι, ακόμη κι όταν δεν παίζουν, καθώς οι ημιτελείς εργασίες τους παραμένουν (Ying, 2023).

Πιο συγκεκριμένα, ορισμένες περιπτώσεις που παρατηρείται έντονα το φαινόμενο Zeigarnik είναι οι εξής :

World of Warcraft (WoW)

Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα του φαινομένου Zeigarnik στα παιχνίδια βρίσκεται στο World of Warcraft (WoW). Το WoW χρησιμοποιεί ένα εξελιγμένο σύστημα αποστολών, σημαντικό μέρος του οποίου περιλαμβάνει πολυμερείς, μακροχρόνιες αποστολές που συχνά απαιτούν από τους παίκτες να κάνουν διαλείμματα πριν από την ολοκλήρωσή τους.

Αυτές οι ημιτελείς εργασίες δημιουργούν μια κατάσταση έντασης που ενθαρρύνει τους παίκτες να επιστρέψουν στο παιχνίδι για να ολοκληρώσουν την αποστολή. Αυτός ο ψυχολογικός μηχανισμός συμβάλλει σημαντικά στα υψηλά ποσοστά δέσμευσης και διατήρησης των παικτών του WoW.



Εικόνα 3 : World of Warcraft

Ανακτήθηκε από : <https://www.shutterstock.com/da/image-photo/viersen-germany-january-9-2021-closeup-1913179774>

Candy Crush Saga

Στον τομέα των παιχνιδιών κινητών συσκευών, το Candy Crush Saga εκμεταλλεύεται αποτελεσματικά το φαινόμενο Zeigarnik. Το παιχνίδι περιλαμβάνει πολυάριθμα σύντομα, ελκυστικά επίπεδα που αυξάνουν σταδιακά τη δυσκολία τους. Συχνά, οι παίκτες αδυνατούν να ολοκληρώσουν ένα επίπεδο στις πρώτες τους προσπάθειες, αφήνοντας το έργο ημιτελές. Η επιθυμία να ολοκληρωθούν αυτά τα ημιτελή επίπεδα προσελκύει τους παίκτες πίσω στο παιχνίδι, βελτιώνοντας έτσι τη δέσμευση και τη διατήρηση των παικτών (Ying, 2023).



Εικόνα 4 : Candy Crash

Ανακτήθηκε από : <https://www.king.com/game/candycrush>

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Ένα άλλο ενδεικτικό παράδειγμα είναι το *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, ένα παιχνίδι ανοιχτού κόσμου με πολυάριθμες παράλληλες αποστολές και ευκαιρίες εξερεύνησης. Πολλές αποστολές είναι σκόπιμα σχεδιασμένες ώστε να απαιτούν σημαντικό χρονικό διάστημα, ενθαρρύνοντας τους παίκτες να κάνουν διαλείμματα πριν από την ολοκλήρωσή τους. Αυτή η τεχνική σχεδιασμού ενισχύει το φαινόμενο Zeigarnik, αυξάνοντας την εμπλοκή των παικτών και ενθαρρύνοντας την επιστροφή στο παιχνίδι.



Εικόνα 5 : Legend of Zelda : Breathe of the Wild

Ανακτήθηκε από : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild

Fortnite Battle Royale

Στο Fortnite Battle Royale, το σύστημα battle pass είναι μια τέλεια επίδειξη του Zeigarnik Effect. Το πάσο μάχης παρέχει μια σειρά από βαθμίδες που οι παίκτες ξεκλειδώνουν μέσω του παιχνιδιού. Κάθε βαθμίδα ανταμείβει τον παίκτη με αντικείμενα εντός του παιχνιδιού, αλλά η επίτευξη της επόμενης βαθμίδας απαιτεί συνεχή προσπάθεια. Ως αποτέλεσμα, οι παίκτες μένουν με ένα ημιτελές έργο μετά από κάθε συνεδρία παιχνιδιού, αναγκάζοντάς τους να επιστρέψουν και να συνεχίσουν την πρόοδό τους. (Ying, 2023).



Εικόνα 6 : Fortnite Battle Royale

2.5 Ψυχοκοινωνικός αντίκτυπος των MMO στην καθημερινή ζωή των παικτών – ψυχαναλυτική προσέγγιση

Η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια τα τελευταία χρόνια έχει αυξηθεί με ραγδαίους ρυθμούς, σε βαθμό που τα ετήσια έσοδα της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών να ξεπερνούν εκείνα της βιομηχανίας του κινηματογράφου και της μουσικής. Πέρα λοιπόν της άμεσης επιρροής που ασκείται στο άτομο σε κοινωνικό επίπεδο, είναι αναγκαίο να αναφερθεί και η ψυχολογική επιρροή που ασκείται σε αυτό.

Βάσει ερευνών που πραγματοποιήθηκαν, διαπιστώνεται ότι για ορισμένα άτομα, τα υψηλά επίπεδα χρήσης βιντεοπαιχνιδιών συνδέονται με παρεμβολές στην εργασία και τις σπουδές, με παρεμβολές στις σχέσεις και την κοινωνική λειτουργικότητα, και ψυχολογικές δυσκολίες. Καθώς όμως στις περισσότερες από αυτές τις μελέτες δεν έγινε η σωστή διάκριση μεταξύ των διαφορετικών τύπων χρήσης (π.χ. online – offline, κονσόλα – υπολογιστή) και των διαφορετικών ειδών παιχνιδιών (π.χ. παιχνίδια ρόλων, PvP, shooter κλπ.) καθίσταται πιο

δύσκολη η εξαγωγή ενός ολοκληρωμένου συμπεράσματος ως προς το ποια παιχνίδια έχουν την μεγαλύτερη επιρροή στο άτομο. Αυτό που μπορεί όμως πιο εύκολα να εντοπιστεί στις μελέτες μας, είναι το ότι τα MMORPGs θεωρούνται πιο πιθανά να συνδέονται με την προβληματική χρήση και την έντονη παρέμβαση στην καθημερινή ζωή (Berle et al., 2015).

2.5.1 Προβληματικός τρόπος χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών

Βάσει της προσέγγισης αυτής, ως προβληματικούς τρόπους χρήσης μπορούμε να χαρακτηρίσουμε την έντονη τάση ενασχόλησης με το παιχνίδι που ξεπερνάει τον προκαθορισμένο ελεύθερο χρόνο και την ίδια την επιθυμία του παίχτη, τις επαναλαμβανόμενες σκέψεις ή παρορμήσεις γύρω από το παιχνίδι κατά τις ώρες της ημέρας που δεν μπορεί να παίξει, αλλά και την ανησυχία και ευερεθιστότητα που προκαλεί η αποστασιοποίηση αυτή από το παιχνίδι. Ως παρεμβάσεις στην καθημερινή ζωή προσδιορίζονται οι διαταραχές που συνδέονται με την χρήση βιντεοπαιχνιδιών σε βασικούς τομείς της ζωής, όπως η απόδοση στην εργασία και τις σπουδές, η κοινωνική λειτουργικότητα καθώς ακόμα και η σωματική υγεία. Υπάρχουν πολλά διακριτά χαρακτηριστικά των MMORPG που υποδηλώνουν ότι αυτά τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να συνδέονται στενότερα με διαταραχές από ό,τι άλλα είδη παιχνιδιών. Σε αυτά περιλαμβάνονται σίγουρα τα χαρακτηριστικά των MMORPGs που παρακινούν τους παίκτες να παίζουν για μεγάλα χρονικά διαστήματα, χαρακτηριστικά που απουσιάζουν σε άλλες μορφές βιντεοπαιχνιδιών. Για παράδειγμα, στα MMORPGs, το παιχνίδι εκτυλίσσεται μέσα σ' έναν εικονικό κόσμο που συνεχίζει να υπάρχει και να «τρέχει» ακόμη κι όταν ο παίκτης είναι εκτός σύνδεσης. Το αίσθημα λοιπόν της ανησυχίας για το τι συμβαίνει στον εικονικό κόσμο όσο εκείνος «απουσιάζει», εντείνεται με τον καιρό όλο και περισσότερο, δημιουργώντας του έτσι την πλασματική ανάγκη να συνδέεται για να «ελέγξει» όσο το δυνατόν περισσότερες φορές.

Άλλο ένα αντίστοιχο χαρακτηριστικό, είναι το γεγονός πως ο αριθμός των επιπέδων και των επιτευγμάτων που μπορεί να επιτύχει ένας παίκτης μέσα στο παιχνίδι αλλάζει διαρκώς, με αποτέλεσμα πολλά MMORPGs να μην φτάνουν ποτέ σε ένα τέλος, σε αντίθεση με άλλα είδη παιχνιδιών. Το αίσθημα του ανολοκλήρωτου λοιπόν που οδηγεί στον εθισμό, δεν ικανοποιείται ποτέ.

Τέλος, καθώς πολλά επιτεύγματα μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού απαιτούν συνεργατικό παιχνίδι με άλλους συμμετέχοντες, το αίσθημα της κοινωνικής υποχρέωσης αυξάνεται πολλές φορές στο σημείο της υπερβολής. Καθώς το άτομο αποτελεί μέλος μιας κοινωνικής ομάδας, είναι φυσικό το να θεωρεί υποχρέωση του να παρέχει την βοήθεια του για τις ανάγκες της «κοινότητας» του. Αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την σταδιακή αύξηση του χρόνου που αφιερώνει στο παιχνίδι του, καθώς πέρα από τον αρχικό προσωπικό σκοπό του – να επιτύχει και να ανέβει περισσότερα επίπεδα ο ίδιος-, πλέον αποζητάει και την ανέλιξη όλης της ομάδας συνολικά (Berle et al., 2015).

Προς επιβεβαίωση των παραπάνω, οι Achab et al. (2011) πραγματοποίησαν μία έρευνα ως προς την προβληματική ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια, η οποία περιλάμβανε μόνο παίκτες MMORPGs. Τα αποτελέσματα επιβεβαίωσαν ότι μια σημαντική μειοψηφία των χρηστών MMORPG αντιμετώπισε συζυγικές δυσκολίες (17,3%), οικογενειακές δυσκολίες (20,4%) εργασιακές δυσκολίες (16,3%) ή πέρασε λιγότερο χρόνο με τους φίλους του (24,6%). Η πλειονότητα (54,0%) των χρηστών MMORPG στην εν λόγω μελέτη, αυτοπροσδιορίστηκαν ως «σκληροπυρηνικοί» χρήστες ή ως χρήστες που «δεν έχουν ζωή». Με τον προαναφερθέν προσδιορισμό «χωρίς ζωή», αντιλαμβανόμαστε ότι οι συμμετέχοντες που προσδιόρισαν τον εαυτό τους με αυτόν τον τρόπο, αφιέρωναν το μεγαλύτερο ποσοστό του χρόνου τους παίζοντας MMORPG's, σε σημείο που δεν έδιναν σχεδόν καμία βάση σε άλλες πτυχές και δραστηριότητες στην ζωή τους (Berle et al., 2015).

Η μελέτη των Ng και Wiemer-Hastings (2005), συνέκρινε τους παίκτες MMORPG με τους offline (εκτός διαδικτυακής σύνδεσης) παίκτες. Σε σύγκριση με τους offline παίκτες, οι χρήστες στα MMORPGs ήταν πιο πιθανό να παίξουν για πάνω από 8 ώρες συνεχόμενα ένα παιχνίδι και να χάσουν ακόμα και τον ύπνο τους γι' αυτό, ενώ επίσης οι ίδιοι οι παίκτες παραδέχτηκαν ότι ένιωθαν πως ξόδευαν πολύ χρόνο παίζοντας (Ng & Wiemer-Hastings, 2005). Αναφορά επίσης έγινε στο γεγονός ότι οι παίκτες αισθάνονταν μεγαλύτερη ευκολία στο να συνομιλήσουν με άλλους στο διαδίκτυο, ότι οι διαδικτυακοί φίλοι στο παιχνίδι ήταν περισσότεροι από την πραγματική ζωή και ότι προτιμούσαν να περνούν περισσότερο χρόνο στο παιχνίδι παρά με φίλους (Berle et al., 2015).

2.5.2 Αλεξιθυμία και προβληματικό βιντεοπαιχνίδι

Η αλεξιθυμία είναι μία από τις πιο μελετημένες ψυχολογικές δομές που συνδέονται με τη δυσλειτουργία της ρύθμισης των συναισθημάτων. Αναφέρεται στη δυσκολία εντοπισμού και περιγραφής των συναισθημάτων και χαρακτηρίζεται από ένα συγκεκριμένο, εξωτερικά προσανατολισμένο, γνωστικό στυλ. Η συσχέτιση μεταξύ της αλεξιθυμίας και των εθιστικών συμπεριφορών έχει διερευνηθεί εκτενώς. Ωστόσο, η βιβλιογραφία σχετικά με τη συσχέτιση μεταξύ των αλεξιθυμικών χαρακτηριστικών και της προβληματικής χρήσης βιντεοπαιχνιδιών εξακολουθεί να είναι ελλιπής. Σε μια πρόσφατη μελέτη, οι Bonnaire και Baptista (2019) διαπίστωσαν ότι ένας παίχτης με αλεξιθυμία είχε τον διπλάσιο κίνδυνο να θεωρηθεί προβληματικός παίχτης. Ομοίως, οι Maganuco κ.ά. (2019) διαπίστωσαν ότι η αυξημένη δυσκολία στον εντοπισμό και την περιγραφή συναισθημάτων ήταν προγνωστικό στοιχείο για υπερβολική χρήση του διαδικτύου μεταξύ των παικτών βιντεοπαιχνιδιών. Από ψυχοδυναμική άποψη μπορεί να δηλωθεί ότι, για ορισμένα άτομα που περνούν χρόνο παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, το προβληματικό παιχνίδι θα μπορούσε να είναι μια στρατηγική αντιμετώπισης (αν και δυσλειτουργική) για τη διαχείριση προσωρινής ή χρόνιας συναισθηματικής δυσφορίας (Berle et al., 2015).

2.5.3 Ψυχοπαθολογικά συμπτώματα και προβληματικό βιντεοπαιχνίδι

Όσον αφορά τα συναφή ψυχοπαθολογικά συμπτώματα, το προβληματικό παιχνίδι έχει συσχετιστεί με μεγάλο αριθμό κλινικών καταστάσεων, όπως η κατάθλιψη, το άγχος ΔΕΠΥ και την κοινωνική φοβία, τα συμπτώματα διάθεσης και άγχους, τα σωματικά συμπτώματα, την αποστασιοποίηση, καθώς και τον αυτοκτονικό ιδεασμό. Ωστόσο, η κατεύθυνση αυτών των συσχετίσεων δεν είναι ακόμη σαφής. Όπως συνιστάται και στην πρόσφατη βιβλιογραφία σχετικά με τα προβληματικά παιχνίδια και τους συμπεριφορικούς εθισμούς γενικότερα, είναι σημαντικό να μην δίνουμε παθολογικό πρόσημο σε κοινές συμπεριφορές. Ως απόδειξη αυτού, μια μελέτη των Konkoly Thege κ.ά. (2015) έδειξε ότι αρκετές δραστηριότητες που συχνά θεωρούνται συμπεριφορικοί εθισμοί, συμπεριλαμβανομένων των προβληματικών βιντεοπαιχνιδιών, είναι συχνά εξαρτώμενες από το πλαίσιο, και παροδικές για τα περισσότερα

άτομα. Ως εκ τούτου, απαιτούνται περισσότερες μελέτες για την αξιολόγηση της συσχέτισης μεταξύ ψυχοπαθολογικών συμπτωμάτων και συγκεκριμένων τύπων προβληματικών και μη προβληματικών παικτών (Billieux et al., 2015).

2.5.4 Τύποι βιντεοπαιχνιδιών και προβληματικό βιντεοπαιχνίδι

Διαφορετικοί τύποι βιντεοπαιχνιδιών έχουν διαφορετικό δυναμικό εθισμού. Το προβληματικό παιχνίδι έχει συχνά συσχετιστεί με συγκεκριμένους τύπους βιντεοπαιχνιδιών, και πιο συγκεκριμένα με τα MMORPGs και τις διαδικτυακές αρένες μάχης πολλαπλών παικτών (MOBA). Τα MMORPGs, όπως έχουμε εκτενώς αναφέρει, είναι εικονικοί κόσμοι στους οποίους οι παίκτες συνεργάζονται για να εξερευνήσουν το περιβάλλον, να πολεμήσουν τους εχθρούς και να επιλύσουν αποστολές. Η προβληματική χρήση των MMORPGs έχει αναφερθεί ως το συχνότερο πρόβλημα που σχετίζεται με το διαδικτυακό παιχνίδι, ενώ αρκετές μελέτες έχουν αναφέρει ότι το προβληματικό παιχνίδι είναι συχνότερο στους παίκτες των MMORPGs. Στα παιχνίδια MOBA, δύο ομάδες που αποτελούνται από διαφορετικούς παίκτες ανταγωνίζονται η μία την άλλη. Διαφορετικά από τα MMORPG, τα παιχνίδια MOBA δεν αναπτύσσονται σε κόσμους που δεν τελειώνουν ποτέ- ωστόσο παρέχουν εκτεταμένες ανατροφοδοτήσεις στους παίκτες, διεγείροντας τον ανταγωνισμό και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια MOBA έχουν επίσης συσχετιστεί με το προβληματικό παιχνίδι στην έρευνα των Triberti et al., (2018). Το εθιστικό δυναμικό άλλων ειδών και τυπολογιών παιχνιδιών βρίσκεται ακόμη υπό συζήτηση. Ενώ υπάρχουν ορισμένες ενδείξεις ότι η υπερβολική χρήση των παιχνιδιών shooter πρώτου προσώπου (FPS) σχετίζεται με αυξημένα κλινικά συμπτώματα (Na et al., 2017), παραμένει ασαφές εάν άλλοι τύποι βιντεοπαιχνιδιών (π.χ. casual games) και βιντεοπαιχνίδια μονής αναπαραγωγής σχετίζονται με ψυχοπαθολογία (Berle et al., 2015).

Κεφάλαιο 3^ο : ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

3.1 Εισαγωγή

Καθώς αναλύουμε το online gaming ως μέσο κοινωνικοποίησης, είναι απαραίτητο να λάβουμε υπ' όψη ότι αναφερόμαστε κατά κύριο λόγο σε ένα συγκεκριμένου είδους κοινότητας: την «gaming» κοινότητα, η οποία αποτελείται από άτομα που ασχολούνται με το gaming σε σχεδόν καθημερινή συχνότητα, κι όχι κατ' εξαίρεση. Στη διεθνή αγορά κυκλοφορούν πολλοί τρόποι πρόσβασης σε παιχνίδια πολλαπλών παικτών, από τους υπολογιστές και τα κινητά, μέχρι τις κονσόλες (π.χ. PlayStation, Nintendo, Xbox). Η ολοένα και αναδυόμενη ποικιλία σε αυτά τα μέσα καθιστά δεδομένο πλέον ότι ο καθένας μπορεί να «βουτήξει» στον κόσμο αυτό χωρίς όμως απαραίτητα να απασχολεί πολλές ώρες την καθημερινότητά του. Έτσι, αυτός ο ψηφιακός τρόπος ψυχαγωγίας μπορεί να αποτελέσει πολύ εύκολα προσωπική και ατομική υπόθεση.

3.2 Σκοπός έρευνας – Μεθοδολογία

Σκοπός της έρευνας αποτελεί η εξέταση των διαδικτυακών παιχνιδιών ως μέσο κοινωνικοποίησης μεταξύ των ατόμων-παιχτών. Για το ερευνητικό αυτό κομμάτι της εργασίας χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος των ερωτηματολογίων (google forms), τα οποία διανεμήθηκαν σε άτομα ανεξαρτήτου ηλικίας και φύλλου. Με τον τρόπο αυτό έγινε μια έρευνα για να διερευνηθεί ο βαθμός στον οποίο τα διαδικτυακά παιχνίδια θα μπορούσαν ή όχι να συνεισφέρουν στη διαδικασία κοινωνικοποίησης των ατόμων.

3.3 Περιορισμοί στην ποσοτική έρευνα

Η δυσκολία που παρουσιάστηκε στη διεξαγωγή της παρούσας ποσοτικής έρευνας έγκειται στην περιορισμένη αντιπροσώπευση από μέλη της «gaming» κοινότητας και στη

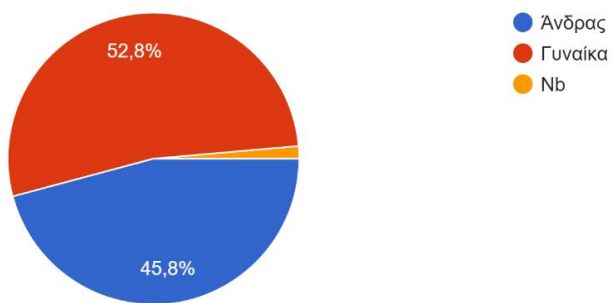
μεγαλύτερη συμμετοχή από άτομα που αξιοποίησαν περισσότερο τις δυνατότητες των ψηφιακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών κατά την περίοδο της πανδημίας COVID-19.

Άλλη μια μεταβλητή που επηρέασε, κι αποτυπώνεται στα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, είναι το γεγονός πως η δειγματοληψία πραγματοποιήθηκε το τρέχον έτος, κι όχι κατά την διάρκεια της καραντίνας το διάστημα 2020-2021. Δεδομένου ότι διαμεσολάβησαν τρία χρόνια από τις περιοριστικές συνθήκες που επέφερε η υγειονομική κρίση, δημιουργήθηκε αναπόφευκτα ένα συμπεριφορικό κενό το οποίο οφείλεται στην ανάγκη των ανθρώπων να επιστρέψουν στον φυσικό κόσμο, να αλληλοεπιδράσουν και να εκτεθούν σε αυτόν, κατόπιν της άρσης των μέτρων ασφαλείας, καθώς και να ξεφύγουν από την επαναλαμβανόμενη καθημερινότητα που επέφερε ο εγκλεισμός. Αντίθετα, την περίοδο εκείνη, μεγάλο ποσοστό του πληθυσμού σε μια προσπάθεια διεξόδου από την απομόνωση, απευθύνθηκε στον ψυχαγωγικό και κοινωνικό χαρακτήρα των ψηφιακών παιχνιδιών κυρίως λόγω της επικοινωνίας που προσέφερε έστω και εικονικά με τον έξω κόσμο.

3.4 Στατιστική Ανάλυση

Φύλο;

72 απαντήσεις



Γράφημα 1: Ποσοστό απαντήσεων ανά φύλο.

Ξεκινώντας με τον προσδιορισμό του δείγματος στη βάση τόσο του βιολογικού όσο και του κοινωνικού φύλου των συμμετεχόντων, το 52,9% αντιπροσωπεύουν οι γυναίκες ενώ το 45,6% άνδρες, με μια μικρή ωστόσο μη αμελητέα συμμετοχή από άτομα που δεν θέλησαν να προσδιοριστούν με γνώμονα το δυαδικό πρότυπο. Δεδομένου ότι στερεοτυπικά στην gaming κοινότητα υπάρχει μεγαλύτερη αντιπροσώπευση από το ανδρικό φύλο, τόσο στο στάδιο της ανάπτυξης του λογισμικού των παιχνιδιών όσο και σε επίπεδο θέασης και συμμετοχής στα παιχνίδια, το αυξημένο ποσοστό των γυναικείων απαντήσεων επιβεβαιώνει και ενδεχομένως προσθέτει μια ακόμη κοινωνική συνιστώσα των παιχνιδιών: εκείνη της συμπερίληψης.

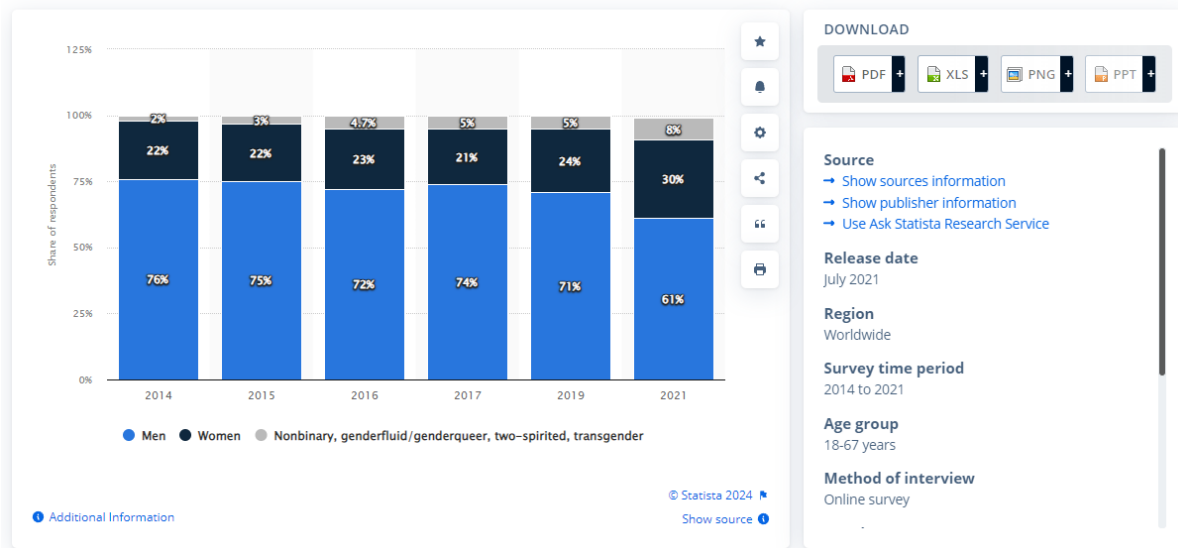
Distribution of video game users in the United States as of March 2023, by gender



Γράφημα 2: Ο διαμοιρασμός των παικτών στις Ηνωμένες Πολιτείες από τον Μάρτιο του 2023 και εξής, ανά φύλο.

Ανακτήθηκε από: <https://www.statista.com/forecasts/494867/distribution-of-gamers-by-gender-usa>

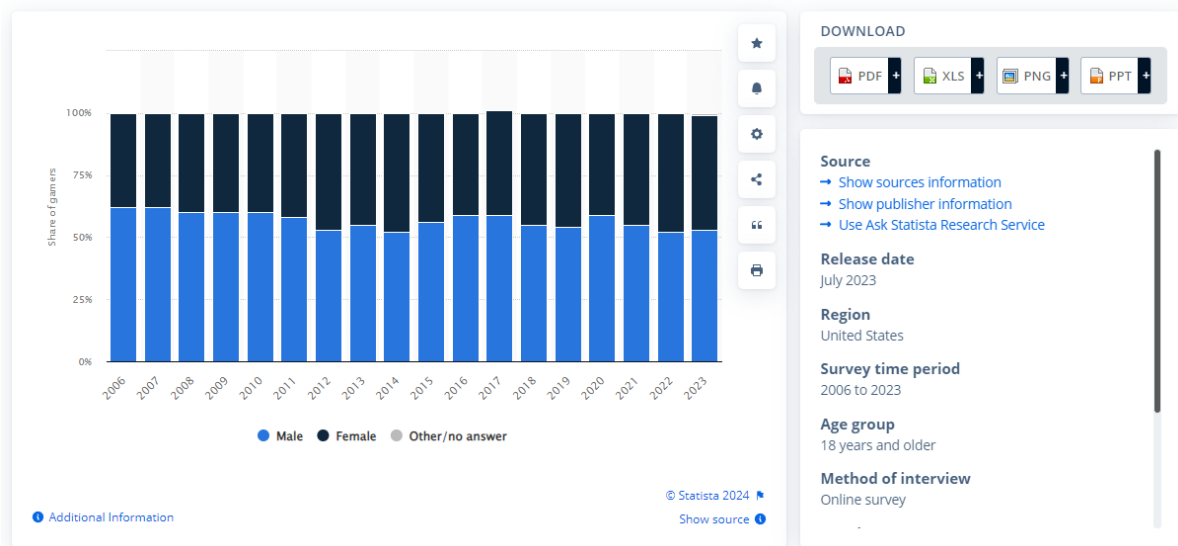
Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender



Γράφημα 3: Ο διαμοιρασμός των προγραμματιστών παιχνιδιών παγκοσμίως από το 2014 έως το 2021, ανά φύλο.

Ανακτήθηκε από: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2023, by gender

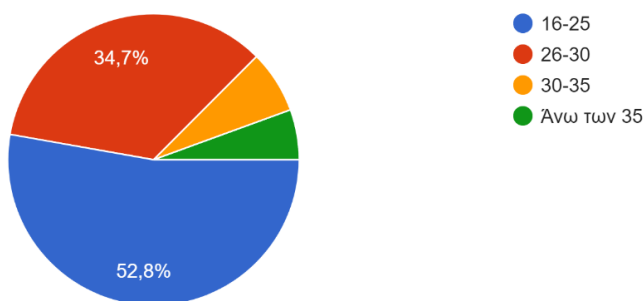


Γράφημα 4: Ο διαμοιρασμός των video gamers από το 2006 έως το 2023, ανά φύλο.

Ανακτήθηκε από: <https://www.statista.com>

Όπως φαίνεται και από τα γραφήματα 2, 3 και 4, είναι γεγονός πώς ανά τα χρόνια η γυναικεία εκπροσώπηση στους διάφορους τομείς των ψηφιακών παιχνιδιών έχει σημειώσει σημαντική αύξηση σε σημείο που να μπορούμε να πούμε πώς το παιχνίδι πλέον είναι σχεδόν επί ίσοις όροις, τουλάχιστον σε ό,τι αφορά την κατηγοριοποίησή τους ως παίκτριες. Στο κομμάτι της δημιουργίας των παιχνιδιών, να μεν έχει σημειωθεί αξιοπρόσεκτη ανάπτυξη, υπάρχουν ωστόσο σημαντικά περιθώρια βελτίωσης.

Ηλικία;
72 απαντήσεις

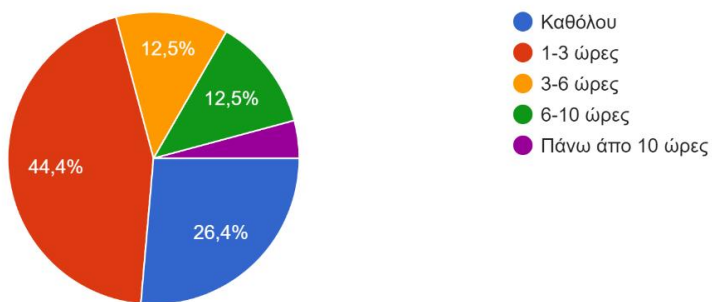


Γράφημα 5 : Ποσοστά απαντήσεων ανά ηλικία

Όσον αφορά την ηλικιακή τοποθέτηση του δείγματος, το γεγονός ότι το 55,9% εντάσσεται στο ηλικιακό εύρος 16-25, σημαίνει πώς η πλειοψηφία είναι είτε μαθητές λυκείου, είτε φοιτητές, είτε νεαροί επαγγελματίες. Η ηλικιακή ομάδα των 26 με 30 έρχεται δεύτερη με 34,7% και ακολουθούν με μικρότερα ποσοστά οι μεγαλύτερες ηλικίες. Καθώς το δείγμα εντάσσεται στο μεγαλύτερο κομμάτι του στην Gen Z και τους Millennials, συνολικά το γράφημα υποδηλώνει ότι υπάρχει μεγαλύτερη εξοικείωση των νεότερων ηλικιών με τα παιχνίδια και τις κοινωνικές τους πρακτικές και αποδεικνύει ότι θα μπορούσαν να αποτελέσουν σημαντικό διάλυο για τη κατανόηση του κοινωνικού γίνεσθαι.

Πόσες ώρες την εβδομάδα αφιερώνεις στο online gaming;

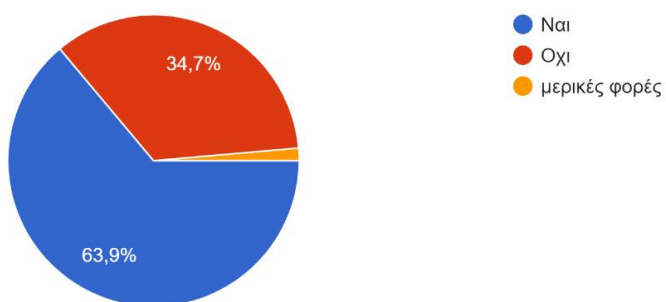
72 απαντήσεις



Γράφημα 6 : Ποσοστά εβδομαδιαίας ενασχόλησης με το online gaming/

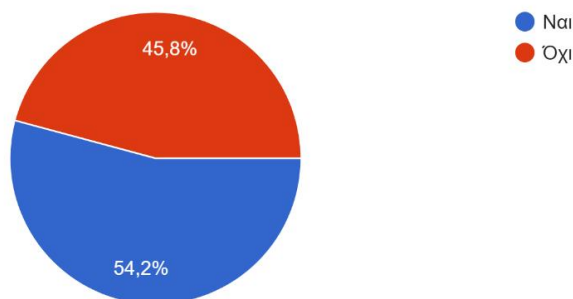
Παίζεις online παιχνίδια με φίλους;

72 απαντήσεις



Γράφημα 7 : Ποσοστά σχετικά με την προτίμηση των παιχτών στην παρέα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

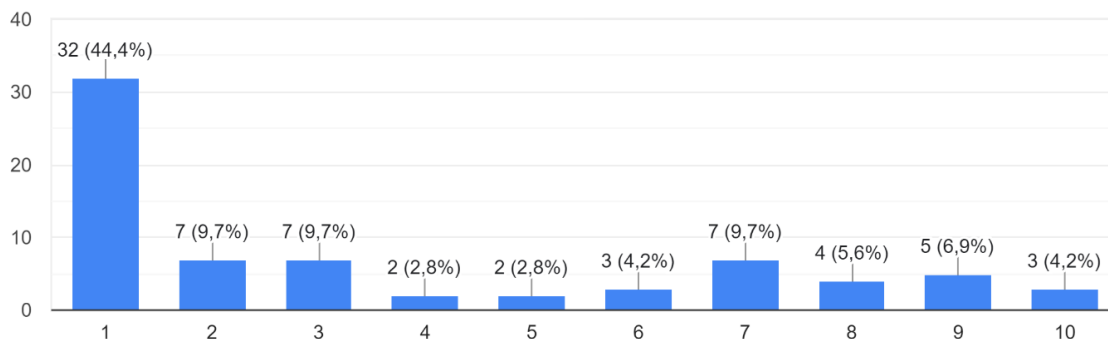
Παίζεις online παιχνίδια με αγνώστους;
72 απαντήσεις



Γράφημα 8 : Ποσοστά σχετικά με την προτίμηση των παιχτών στην απομόνωση κατά την διάρκεια του παιχνιδιού

Στα παραπάνω γραφήματα παρατηρούμε πως από το συνολικό πλήθος που έλαβε μέρος στην δειγματοληψία, μόνο το 26,4 % δεν ασχολείται καθόλου με τα διαδικτυακά παιχνίδια. Το υπόλοιπο 73,6 % αφιερώνει τουλάχιστον 1 ώρα την εβδομάδα σε αυτά (με το 44,4% να δηλώνει 1-3 ώρες, το 12,5% 3-6 ώρες, το 12,6% 6-10 ώρες και το υπόλοιπο 4,2 % πάνω από 10 ώρες). Παρατηρούμε επίσης ότι πάνω από τους μισούς παίχτες προτιμούν να παίζουν διαδικτυακά με την παρέα των γνωστών τους, καθώς και των αγνώστων. Η ευκαιρία που προσφέρει το διαδίκτυο στα άτομα να συνδέονται ανά πάσα ώρα και στιγμή σε έναν ίδιο κυβερνοχώρο ενισχύει την προτίμηση αυτή.

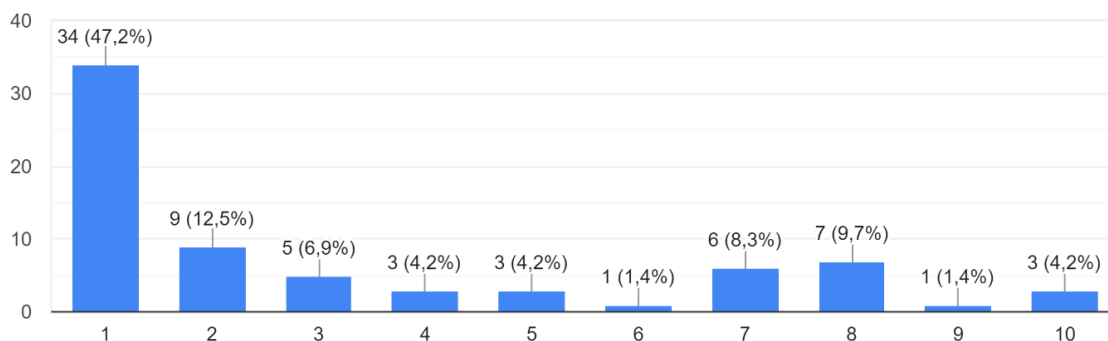
Πόσο συχνά επικοινωνείς τα προβλήματα σου στους φίλους σου κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού;
72 απαντήσεις



Γράφημα 9 : Ποσοστά σχετικά με την επικοινωνία προσωπικών προβλημάτων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού

Πόσο συχνά συζητάς με τους διαδικτυακούς σου συμπαίκτες για προσωπικά θέματα;

72 απαντήσεις

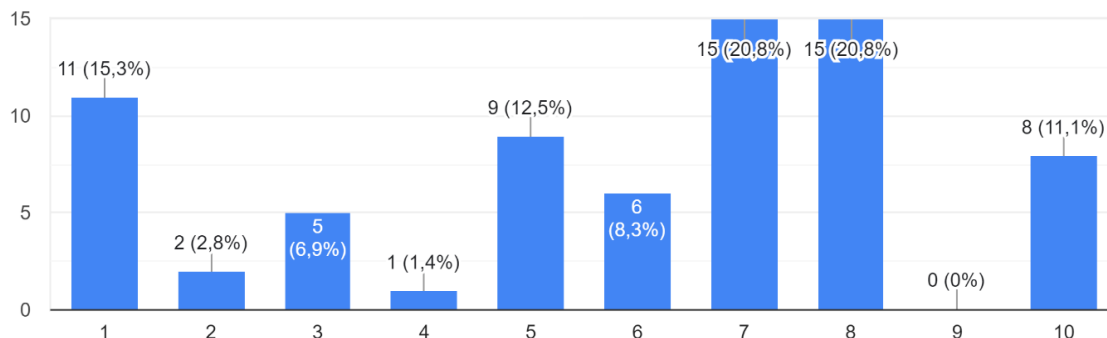


Γράφημα 10 : Ποσοστά σχετικά με την συχνότητα συζήτησης προβλημάτων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού

Μπορεί το ομαδικό παιχνίδι να αποτελεί σύνηθες φαινόμενο, παρατηρούμε όμως από το δείγμα της έρευνας μας, πως ενώ ο μέσος χρήστης προτιμάει την επικοινωνία με άλλους χρήστες -γνωστών ή αγνώστων- μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών, και να περνάει ψυχαγωγικά τον χρόνο του μαζί τους, δύσκολα θα μπει στην διαδικασία συζήτησης πιο σοβαρών προσωπικών ζητημάτων μέσω αυτών. Η σύνδεση του gaming με την ψυχαγωγία και την χαλάρωση, είναι λογικό να έχει ως αποτέλεσμα το άτομο να διστάζει να συζητήσει για πιο σοβαρά κοινωνικά και ψυχολογικά ζητήματα, καθώς μέσω του gaming καταφέρνει να ξεφύγει από την πραγματικότητα

Θεωρείς ποιοτικό τον χρόνο που περνάς με τους φίλους σου (είτε διαδικτυακοί είτε όχι) παίζοντας online games χωρίς να είστε στον ίδιο φυσικό χώρο;

72 απαντήσεις

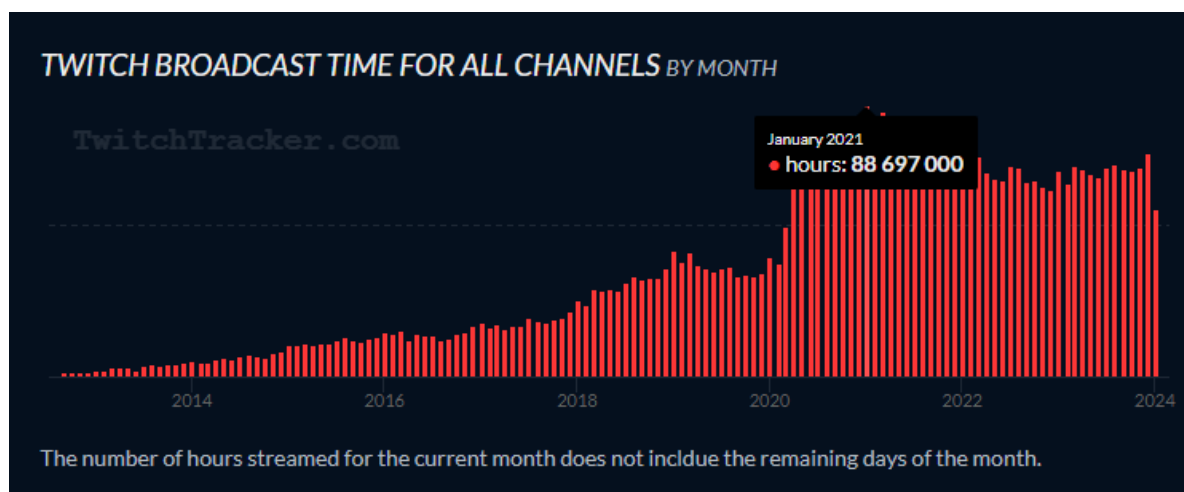


Γράφημα 11 : Ποσοστά ποιοτικού χρόνου

Από το δείγμα μας, παρατηρούμε πως μεγάλο ποσοστό (πάνω από τα 2/3) συμφώνησε στον χαρακτηρισμό ως ποιοτικού χρόνου, τον χρόνο που περνάει το άτομο με τους φίλους του παίζοντας διαδικτυακά παιχνίδια. Μπορεί το πόρισμα αυτό να φαίνεται πως έρχεται ως ένα βαθμό σε αντίφαση με τα παραπάνω αποτελέσματα περί δυσκολίας στην έκφραση κατά της διάρκειας της κοινωνικοποίησης μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών, στην πραγματικότητα όμως ίσως εκφράζει καλύτερα τον τρόπο που πολλοί αντιλαμβάνονται ως «επικοινωνία» την τριβή μέσω των παιχνιδιών. Η επικοινωνία με τους φίλους, πέρα από την συζήτηση σοβαρών και προσωπικών θεμάτων, είναι και οι απλές συζητήσεις μεταξύ των ατόμων, είτε στα πλαίσια της «πλάκας», είτε στις συζητήσεις περί ανέμων και υδάτων, είτε και στις συζητήσεις που περιτριγυρίζουν αποκλειστικά και μόνο το παιχνίδι. Η ευφορία που προκαλείται μέσω της ψυχαγωγίας αυτής, που εκφράζεται με το γέλιο και την χαρά, είναι πολλές φορές αρκετή για να θεωρηθεί ο χρόνος αυτός ως ποιοτικός και να ενισχύσει τις σχέσεις μεταξύ των συμπαιχτών.

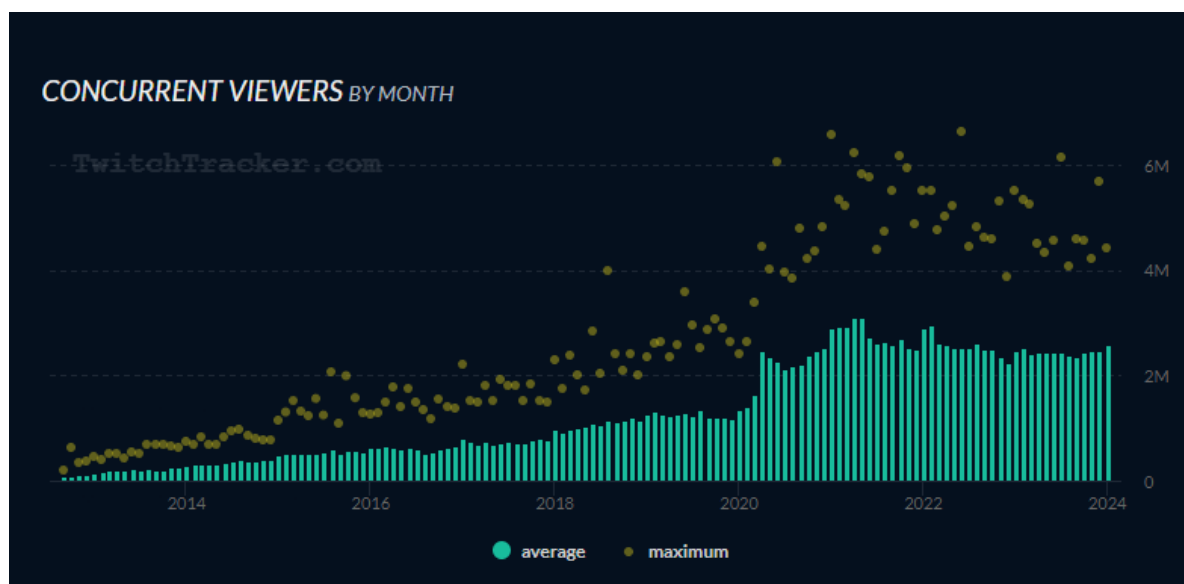
Στις απαντήσεις που λάβαμε, πολλοί ερωτηθέντες οι οποίοι απάντησαν αρνητικά στις ερωτήσεις περί ενασχόλησης και κοινωνικοποίησης μέσω διαδικτυακών παιχνιδιών, απάντησαν πως, κατά την διάρκεια του εγκλεισμού, το διαδικτυακό παιχνίδι αποτέλεσε ένα μέσο ψυχικής διαφυγής. Σε αντίθεση δηλαδή με τα παραπάνω, παρατηρήθηκε πως κατά την διάρκεια της καραντίνας οι χρήστες δεν έψαχναν να ξεφύγουν από τον πραγματικό κόσμο μέσω των

διαδικτυακών παιχνιδιών, αλλά αντιθέτως, αναζητούσε την κοινωνικοποίηση και την επαφή με τον πραγματικό κόσμο.



Γράφημα 12 : Χρόνος αναμετάδοσης καναλιών στο twitch ανά μήνα

Στιγμιότυπο από : <https://twitchtracker.com/statistics/stream-time>

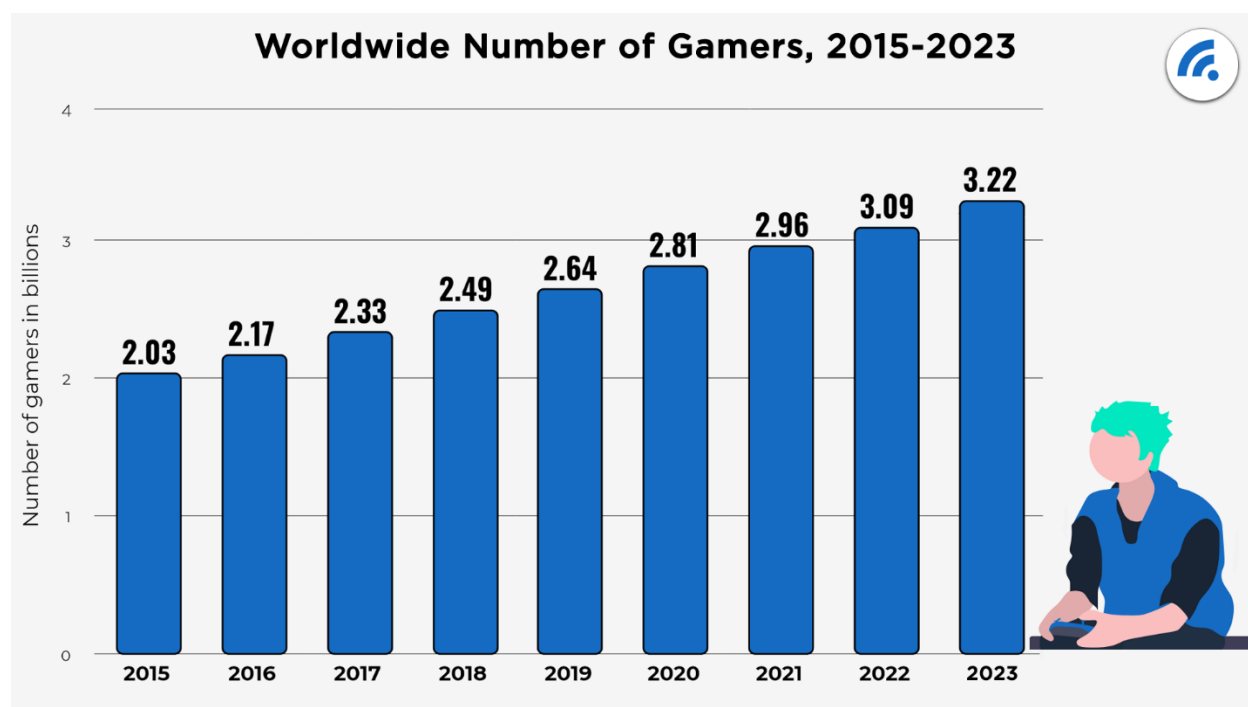


Γράφημα 13 : Θεατές στο Twitch ανά τον μήνα

Στιγμιότυπο από : <https://twitchtracker.com/statistics/viewers>

Τα παραπάνω αποτελέσματα επιβεβαιώνονται κι από τα γραφήματα 12 και 13, στιγμιότυπα από την ιστοσελίδα Twitch (υπηρεσία ζωντανής αναμετάδοσης γενικού περιεχομένου – κυρίως

ψυχαγωγίας και διαδικτυακών παιχνιδιών), στα οποία φαίνεται καθαρά πως από το 2020 που ξεκίνησε η καραντίνα και μετά, τα ποσοστά των χρηστών ξεκίνησαν να ανεβαίνουν ραγδαία, κι έκτοτε συνεχίζουν να παραμένουν ψηλά. Καταλαβαίνουμε λοιπόν πως η έρευνα μας ίσως θα είχε περισσότερα και πιο αντιπροσωπευτικά αποτελέσματα αν είχε πραγματοποιηθεί κατά την διάρκεια εκείνης της περιόδου μέσω ποιοτικής έρευνας, και στα πλαίσια της άμεσης επαφής με την online gaming κοινότητα.



Γράφημα 14: Αριθμός χρηστών παιχνιδιών παγκοσμίως

Στιγμιότυπο από : <https://www.broadbandsearch.net/blog/online-gaming-statistics>

Όσον αφορά το συνολικό πλαίσιο, βλέπουμε πως υπάρχει μια σταθερή αύξηση στον αριθμό των παικτών κάθε χρόνο. Όπως αποτυπώνεται και επιβεβαιώνεται στο παραπάνω γράφημα 14, ο αριθμός αυτός όλο και αυξάνεται, ξεκινώντας από 2.03 δισεκατομμύρια χρήστες το 2015 φτάνοντας μέχρι τα 3.22 δισεκατομμύρια χρήστες το 2023, γεγονός που αποδεικνύει την συνεχή και σταθερή ανάπτυξη της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών σε παγκόσμιο επίπεδο

Από τα παραπάνω λοιπόν στατιστικά που μελετήσαμε και τα δεδομένα που καταφέραμε να συλλέξουμε, παρατηρούμε πως το διαδικτυακό παιχνίδι με την πάροδο του χρόνου όλο και ενσωματώνεται στον χάρτη του ψηφιακού κόσμου μέσα στην καθημερινότητα μας. Οι νεότερες γενιές, με τον ίδιο τρόπο που «κατέκτησαν» τα κοινωνικά δίκτυα ενσωματώνοντας τα ως μέρος της ζωής τους – στην επικοινωνία στις διαπροσωπικές, στην διασκέδαση, στις επαγγελματικές ευκαιρίες- έτσι αντίστοιχα στρέφουν την προσοχή τους όλο και περισσότερο στην ψυχαγωγία των διαδικτυακών παιχνιδιών. Σίγουρα μεν δεν αποτελεί βασικό τρόπο επικοινωνίας, καθώς απαιτεί από τον χρήστη να αφιερώσει παραπάνω χρόνο στην χρήση του σε σύγκριση με τα κοινά μέσα όπως π.χ. το chat ή το τηλέφωνο.

Το gaming όπως και ο αθλητισμός, ξεκίνησε ως ένας ανδροκρατούμενος χώρος. Η συμπερίληψη με την έλευση του καιρού και του γυναικείου πληθυσμού στα στατιστικά, αποτελεί άλλο ένα αποδεικτικό στοιχείο της εξάπλωσης του. Το γεγονός πως δεν απευθύνεται μόνο σ' ένα ποσοστό του πληθυσμού πλέον, δίνει ένα πάτημα σε μια μελλοντική περαιτέρω ανάλυση του φαινομένου, όπου μπορεί να εξεταστεί η πορεία από τον διαχωρισμό των φύλων στο διαδικτυακό παιχνίδι προς την «ισότητα».

Τέλος, ο διαδικτυακός χώρος του παιχνιδιού κατά την διάρκεια της πανδημίας, η οποία άφησε πίσω της μεγάλη φθορά όχι μόνο σε λειτουργικό επίπεδο αλλά και σε ψυχολογικό και κοινωνικό, αποτέλεσε ένα καταφύγιο σε συλλογικό πλαίσιο, όπου το άτομο είχε την δυνατότητα να ξεφύγει από την σκληρή πραγματικότητα της περιόδου αλλά και να έρθει σε επαφή με άλλα άτομα που είχαν επιλέξει τον ίδιο αντίστοιχο τρόπο διαφυγής. Ο εικονικός κόσμος παρείχε την ευκαιρία της κοινωνικοποίησης την εποχή που η ανθρώπινη επαφή ήταν πιο περιορισμένη από κάθε άλλη στιγμή. Το πόρισμα αυτό μπορεί να λειτουργήσει μελλοντικά ως δεδομένο σε περαιτέρω έρευνα, εξειδικευμένα αποκλειστικά στην περίοδο της πανδημίας, με σκοπό να μελετηθούν τα οφέλη που μπορεί να προσφέρει το διαδικτυακό παιχνίδι στην ψυχολογία του ατόμου – από την αντιμετώπιση της απλής μοναξιάς, έως και την αντιμετώπιση ψυχικών νοσημάτων όπως η κατάθλιψη.

Συζήτηση

Η διερεύνηση των ερευνητικών ερωτημάτων γύρω από την κουλτούρα των παιχνιδιών, τη δομή των MMO, τις προτιμήσεις των παικτών, τον κοινωνικό αντίκτυπο και τις ψυχοκοινωνικές συνέπειες των MMORPG παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για τον πολύπλευρο κόσμο των διαδικτυακών παιχνιδιών. Αντλώντας από τα υπάρχοντα ερευνητικά ευρήματα, μπορούμε να συνθέσουμε τα βασικά σημεία για να εμπλουτίσουμε την κατανόηση αυτών των πτυχών.

1. Η κουλτούρα των παιχνιδιών ως σημειωτικό πεδίο:

Η κατανόηση της κουλτούρας των παιχνιδιών ως σημειωτικού πεδίου συνεπάγεται την αναγνώριση του περίπλοκου ιστού σημείων, συμβόλων και νοημάτων εντός της κοινότητας των παιχνιδιών. Η έρευνα τονίζει τη σημασία της κοινής γλώσσας, των τελετουργιών και των κανόνων μεταξύ των παικτών, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ενός ξεχωριστού σημειωτικού πεδίου. Επιπλέον, η ενσωμάτωση πολιτισμικών αναφορών και η εξέλιξη της αργκό των παιχνιδιών εδραιώνουν περαιτέρω τη σημειωτική φύση της κουλτούρας των παιχνιδιών.

2. Στοιχεία που καθορίζουν τη δομή των MMO:

Η δομή των MMO διαμορφώνεται από έναν συνδυασμό τεχνολογικών περιορισμών, αρχών σχεδιασμού παιχνιδιών και αλληλεπιδράσεων των παικτών. Η έρευνα υποδεικνύει ότι οι προγραμματιστές παιχνιδιών εξισορροπούν προσεκτικά τα αφηγηματικά στοιχεία, τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και τα κοινωνικά χαρακτηριστικά για να δημιουργήσουν ελκυστικούς και καθηλωτικούς κόσμους. Η δυναμική φύση των δομών των MMO συχνά εξελίσσεται ως απάντηση στην ανατροφοδότηση των παικτών, δίνοντας έμφαση στη σχέση συνεργασίας μεταξύ των προγραμματιστών και της κοινότητας των παικτών.

3. Προτίμηση των MMO έναντι άλλων παιχνιδιών:

Οι ατομικές προτιμήσεις για τα MMO έναντι άλλων ειδών παιχνιδιών πηγάζουν από το μοναδικό μείγμα κοινωνικής αλληλεπίδρασης, επίμονων εικονικών κόσμων και εξέλιξης των χαρακτήρων που προσφέρουν τα MMORPG. Η έρευνα δείχνει ότι οι παίκτες έλκονται από την

αίσθηση της κοινότητας, την ευκαιρία για αυτοέκφραση και τη μακροπρόθεσμη δέσμευση που διευκολύνεται από τη συνεχώς εξελισσόμενη φύση των MMO.

4. Κοινωνικός αντίκτυπος και δυναμική των ανθρώπινων σχέσεων στα MMORPGs:

Τα MMORPGs έχουν αξιοσημείωτο αντίκτυπο στην κοινωνία προωθώντας τόσο θετικές όσο και αρνητικές δυναμικές μέσα στα εικονικά τους βασίλεια. Μελέτες αναδεικνύουν τον σχηματισμό κοινωνικών δικτύων, την ανάδυση ηγετικών δομών και τη δυνατότητα συνεργασίας. Ταυτόχρονα, εκφράζονται ανησυχίες σχετικά με τη θόλωση των ορίων μεταξύ εικονικού και πραγματικού κόσμου, καθώς και περιπτώσεις προβληματικής συμπεριφοράς, τονίζοντας την ανάγκη για μετριοπάθεια και ηθικές εκτιμήσεις.

5. Ψυχοκοινωνικός αντίκτυπος στην καθημερινή ζωή των παικτών:

Ο ψυχοκοινωνικός αντίκτυπος των MMO στην καθημερινή ζωή των παικτών περιλαμβάνει ένα εύρος επιπτώσεων, από θετικά αποτελέσματα όπως η βελτίωση των κοινωνικών δεξιοτήτων και η ανακούφιση από το άγχος έως πιθανές αρνητικές συνέπειες όπως ο εθισμός και η κοινωνική απομόνωση. Η υπάρχουσα έρευνα υπογραμμίζει τη σημασία του μέτρου, της αυτορρύθμισης και της ένταξης του παιχνιδιού σε έναν ισορροπημένο τρόπο ζωής.

Συμπερασματικά, η πολύπλευρη φύση του διαδικτυακού παιχνιδιού, ιδίως των MMORPG, αποτελεί ένα πλούσιο και εξελισσόμενο πεδίο μελέτης. Τα ερευνητικά ευρήματα που συζητήθηκαν ρίχνουν φως στην περίπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ της κουλτούρας του παιχνιδιού, της δομής των MMO, των προτιμήσεων των παικτών, της κοινωνικής δυναμικής και των ψυχοκοινωνικών επιπτώσεων. Καθώς το τοπίο των τυχερών παιχνιδιών συνεχίζει να εξελίσσεται, η συνεχής έρευνα θα είναι ζωτικής σημασίας για την πλοήγηση στις πολυπλοκότητες αυτού του ψηφιακού πεδίου και την αξιοποίηση των δυναμικών πλεονεκτημάτων του, αντιμετωπίζοντας παράλληλα τις πιθανές προκλήσεις.

Συμπεράσματα

Η περίπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ των MMO, των βιντεοπαιχνιδιών, του εθισμού και της κοινωνικοποίησης αποτελεί αντικείμενο εκτεταμένης έρευνας και συζήτησης τα τελευταία χρόνια. Καθώς τα ψηφιακά τοπία συνεχίζουν να εξελίσσονται, τα στοιχεία αυτά συνυφαίνονται και διαμορφώνουν την εμπειρία των παιχνιδιών και τον αντίκτυπό της στα άτομα και την κοινωνία. Σε αυτό το περιεκτικό συμπέρασμα, εμβαθύνουμε στην πολύπλευρη δυναμική που περιβάλλει τα παιχνίδια MMO, εξετάζοντας την επιρροή τους στους παίκτες, την εμφάνιση ανησυχιών για τον εθισμό και τον εξελισσόμενο ρόλο της κοινωνικοποίησης σε αυτά τα εικονικά πεδία.

Ο κοινωνικός ιστός των MMO παιχνιδιών:

Τα παιχνίδια MMO έχουν φέρει επανάσταση στο τοπίο των παιχνιδιών, εισάγοντας εκτεταμένους εικονικούς κόσμους που ξεπερνούν τα όρια των παραδοσιακών βιντεοπαιχνιδιών. Αυτά τα τεράστια ψηφιακά βασίλεια διευκολύνουν μια μοναδική μορφή κοινωνικοποίησης, επιτρέποντας σε παίκτες από διαφορετικά υπόβαθρα και γεωγραφικές τοποθεσίες να συγκλίνουν σε κοινά περιβάλλοντα. Ο κοινωνικός ιστός των MMO παιχνιδιών είναι υφασμένος με τα νήματα της συνεργασίας, του ανταγωνισμού και της συντροφικότητας, καλλιεργώντας μια αίσθηση κοινότητας που ξεπερνά το ψηφιακό χάσμα. Ο συνεργατικός χαρακτήρας των MMO απαιτεί συχνά από τους παίκτες να σχηματίζουν συμμαχίες, συντεχνίες ή ομάδες, δημιουργώντας κοινωνικές δομές που αντικατοπτρίζουν τις σχέσεις του πραγματικού κόσμου.

Οι θετικές πτυχές της κοινωνικοποίησης:

Μέσα στα MMO, η κοινωνικοποίηση εκτείνεται πέρα από την απλή ψυχαγωγία, παρέχοντας στους παίκτες ευκαιρίες να αναπτύξουν πολύτιμες διαπροσωπικές δεξιότητες. Το συνεργατικό παιχνίδι απαιτεί αποτελεσματική επικοινωνία, ομαδική εργασία και στρατηγική σκέψη, δεξιότητες που μπορούν να αποδειχθούν επωφελείς τόσο σε εικονικά όσο και σε πραγματικά περιβάλλοντα. Οι φιλίες που σφυρηλατούνται στο ψηφιακό πεδίο συχνά μεταφέρονται και στην εκτός σύνδεσης ζωή, δημιουργώντας μόνιμες συνδέσεις που αμφισβητούν τις παραδοσιακές αντιλήψεις για την κοινωνικοποίηση που περιορίζεται στη φυσική εγγύτητα. Αυτές οι θετικές πτυχές αναδεικνύουν τη δυνατότητα των MMO να

χρησιμεύσουν ως πλατφόρμα για ουσιαστικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και την καλλιέργεια μιας παγκόσμιας κοινότητας.

Η σκοτεινή πλευρά - Εθισμός και διαφυγή:

Ενώ οι κοινωνικές πτυχές των MMO εξυμνούνται, οι ανησυχίες σχετικά με τον εθισμό και την απόδραση ρίχνουν σκιά στο τοπίο των παιχνιδιών. Η καθηλωτική φύση αυτών των παιχνιδιών, σε συνδυασμό με τη συνεχή ανάπτυξη συναρπαστικών αφηγήσεων και περίπλοκων συστημάτων ανταμοιβής, μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη προβληματικών συμπεριφορών παιχνιδιού. Ο εθισμός στα MMO μπορεί να εκδηλωθεί ως υπερβολικό παιχνίδι, παραμέληση των ευθυνών του πραγματικού κόσμου και συμπτώματα στέρησης όταν δεν μπορεί να παίξει. Η γοητεία αυτών των εικονικών κόσμων μπορεί να γίνει μέσο διαφυγής, παρέχοντας μια δελεαστική υποχώρηση από τις προκλήσεις και το άγχος της καθημερινής ζωής.

Κατανόηση του εθισμού στα παιχνίδια:

Ο εθισμός στα παιχνίδια, που από ορισμένους αναγνωρίζεται ως Διαταραχή Παιχνιδιών Διαδικτύου (IGD), είναι ένα πολύπλοκο ζήτημα που απαιτεί προσεκτική εξέταση. Είναι σημαντικό να γίνεται διάκριση μεταξύ ενθουσιωδών παιχνιδιών και παθολογικών συμπεριφορών παιχνιδιού. Η Αμερικανική Ψυχιατρική Ένωση περιλαμβάνει τη Διαταραχή Παιχνιδιών Διαδικτύου στην ενότητα των καταστάσεων που απαιτούν περαιτέρω έρευνα στο Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο Ψυχικών Διαταραχών (DSM-5), υποδεικνύοντας την αναγνώριση της ανάγκης για συνεχή μελέτη στον τομέα αυτό. Οι ερευνητές συνεχίζουν να διερευνούν τους ψυχολογικούς, κοινωνικούς και νευρολογικούς παράγοντες που συμβάλλουν στον εθισμό στα τυχερά παιχνίδια, προσπαθώντας να αναπτύξουν αποτελεσματικές παρεμβάσεις και στρατηγικές θεραπείας.

Πράξη εξισορρόπησης: Υπεύθυνο παιχνίδι:

Η επικράτηση του εθισμού στα τυχερά παιχνίδια υπογραμμίζει τη σημασία της προώθησης υπεύθυνων πρακτικών τυχερών παιχνιδιών. Οι προγραμματιστές, οι εκπαιδευτικοί και οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής διαδραματίζουν καίριο ρόλο στη θέσπιση κατευθυντήριων γραμμών που ενθαρρύνουν μια υγιή ισορροπία μεταξύ του παιχνιδιού και άλλων πτυχών της ζωής. Οι σχεδιαστές παιχνιδιών μπορούν να εφαρμόσουν χαρακτηριστικά που προωθούν τα τακτικά διαλείμματα, να περιορίζουν τον υπερβολικό χρόνο παιχνιδιού και να ενσωματώνουν

εκπαιδευτικά στοιχεία. Οι εκστρατείες εκπαίδευσης και ευαισθητοποίησης μπορούν να ενημερώνουν τους παίκτες για τα σημάδια του εθισμού και τη σημασία της αναζήτησης βοήθειας όταν είναι απαραίτητο. Οι γονείς και οι κηδεμόνες διαδραματίζουν επίσης καθοριστικό ρόλο στην προώθηση υπεύθυνων συνηθειών παιχνιδιού, με τη διεξαγωγή ανοιχτών συζητήσεων και τη θέσπιση ορίων.

Το εξελισσόμενο τοπίο:

Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται, το τοπίο των MMO και των βιντεοπαιχνιδιών συνεχίζει να εξελίσσεται. Οι τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας (VR) και επαυξημένης πραγματικότητας (AR) υπόσχονται να βυθίσουν τους παίκτες σε ακόμη πιο ρεαλιστικές και ελκυστικές εμπειρίες, θολώνοντας τα όρια μεταξύ του εικονικού και του φυσικού κόσμου. Οι εξελίξεις αυτές εγείρουν νέα ερωτήματα σχετικά με τον πιθανό αντίκτυπο στην κοινωνικοποίηση, τους κινδύνους εθισμού και τις ηθικές εκτιμήσεις που περιβάλλουν τις αναδυόμενες τεχνολογίες. Η συνεχής έρευνα και τα προληπτικά μέτρα θα είναι ζωτικής σημασίας για την υπεύθυνη πλοήγηση σε αυτό το διαρκώς μεταβαλλόμενο τοπίο.

Εν κατακλείδι, ο σύνδεσμος των παιχνιδιών MMO, των βιντεοπαιχνιδιών, του εθισμού και της κοινωνικοποίησης είναι ένα πολύπλοκο μωσαϊκό που διαπλέκει τις θετικές κι αρνητικές πτυχές της εμπειρίας του παιχνιδιού. Τα MMO έχουν επαναπροσδιορίσει την κοινωνικοποίηση, δημιουργώντας παγκόσμιες κοινότητες που ξεπερνούν τα γεωγραφικά σύνορα. Ενώ οι θετικές πτυχές της κοινωνικοποίησης στα MMO είναι προφανείς, το φάσμα του εθισμού και της φυγής απαιτεί προσεκτική εξέταση. Η αναγνώριση του εθισμού στα παιχνίδια ως θεμιτού προβλήματος απαιτεί μια συλλογική προσπάθεια από τους προγραμματιστές παιχνιδιών, τους ερευνητές, τους εκπαιδευτικούς και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής για την προώθηση υπεύθυνων πρακτικών παιχνιδιού και τη διασφάλιση της ευημερίας των παικτών. Καθώς το τοπίο των παιχνιδιών συνεχίζει να εξελίσσεται με τις αναδυόμενες τεχνολογίες, είναι επιτακτική ανάγκη να προσεγγίσουμε αυτές τις εξελίξεις με κριτική ματιά, διασφαλίζοντας ότι οι εικονικοί κόσμοι που δημιουργούμε ενισχύουν, αντί να μειώνουν, τον πλούτο των εμπειριών μας στον πραγματικό κόσμο. Τελικά, το ταξίδι στα ψηφιακά βασίλεια των MMO και των βιντεοπαιχνιδιών είναι μια κοινή περιπέτεια που απαιτεί μια ισορροπημένη και προσεκτική προσέγγιση για να ξεκλειδώσει το πλήρες δυναμικό της.

Βιβλιογραφία

Bainbridge, W., S. (2010). *The Warcraft Civilization. Social Science in a virtual world.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Berle, D., Starcevic, V., Porter, G., & Fenech, P. (2015). Are some video games associated with more life interference and psychopathology than others? Comparing massively multiplayer online role-playing games with other forms of video game. *Australian Journal of Psychology*, 67(2), 105-114.

Billieux, J., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S., and Van der Linden, M. (2015). Problematic involvement in online games: a cluster analytic approach. *Comput. Hum. Behav.* 43, 242–250. doi: 10.1016/j.chb.2014.10.055

Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., et al. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: evidence from a sample of MMORPG gamers. *J. Behav. Addict.* 8, 25–34. doi: 10.1556/2006.8.2019.02

Bonnaire, C., and Baptista, D. (2019). Internet gaming disorder in male and female young adults: the role of alexithymia, depression, anxiety and gaming type. *Psychiatry Res.* 272, 521–530. doi: 10.1016/j.psychres.2018.12.158

Caillois and Man as Gamer - Physical Play and Children's Digital Games. (n.d.). Ebrary.
from https://ebrary.net/31343/sociology/caillois_gamer

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (M. Barash, Trans.). University Of Illinois Press from
<https://voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf>
(Original work published 1958)

Cambridge Dictionary. (2024, January 17). *Avatar*. @CambridgeWords
https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/avatar#google_vignette

Chen, V. H. H., Duh, H. B. L., Phuah, P. S. K., & Lam, D. Z. Y. (2006). Enjoyment or engagement? Role of social interaction in playing massively mulitplayer online role-playing games (MMORPGS). In *Entertainment Computing-ICEC 2006: 5th International Conference, Cambridge, UK, September 20-22, 2006. Proceedings 5* (pp. 262-267). Springer Berlin Heidelberg.

Dey, R. (2023, July 7). *The Zeigarnik Effect: Unveiling the Power of Unfinished Tasks*
<https://rajeshdey-27.medium.com/the-zeigarnik-effect-unveiling-the-power-of-unfinished-tasks-6cea3f10ff03>

Eklund, L., & Ask, K. (2013). The strenuous task of maintaining and making friends: Tensions between play and friendship in MMOs. In *2013 DiGRA International Conference: DeFragging Games Studies (DiGRA'13), Atlanta, USA, August 26-29, 2013*. DiGRA.

Gürel, R. (2021). *MMORPG Games as a Way of Coping During the Pandemic: A Study on World of Warcraft*.

Jan Van Looy, Cédric Courtois, Melanie De Vocht & Lieven De Marez (2012): Player Identification in Online Games: Validation of a Scale for Measuring Identification in MMOGs, *Media Psychology*, 15:2, 197-221

Kiley, E. (2005). World of Warcraft: The Roleplaying Game. In: Bainbridge, W.,S. (2010). *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*. Massachusetts: The MIT Press, p.73

Kirschner, D. (2014). Gameplay socialization: Meaning-making, player-computer and player-player interaction in digital games. *Unpublished PhD Thesis. Singapore, Nanyang Technological University*.

Laier, C., Wegmann, E., and Brand, M. (2018). Personality and cognition in gamers: avoidance expectancies mediate the relationship between maladaptive personality traits and symptoms of Internet-gaming disorder. *Front. Psychiatry* 9:304. doi: 10.3389/fpsy.2018.00304

Maganuco, N. R., Costanzo, A., Midolo, L. R., Santoro, G., and Schimmenti, A. (2019). Impulsivity and alexithymia in virtual worlds: a study on players of world of war craft. *Clinical Neuropsychiatry* 16, 127–134

McCreery, M. P., Schrader, P. G., & Krach, S. K. (2011). Navigating massively multiplayer online games: Evaluating 21st century skills for learning within virtual environments. *Journal of Educational Computing Research*, 44(4), 473-493.

Na, E., Choi, I., Lee, T.-H., Lee, H., Rho, M. J., Cho, H., et al. (2017). The influence of game genre on Internet gaming disorder. *J. Behav. Addict.* 6, 248–255. doi: 10.1556/2006.6.2017.033

Player vs. Environment. (n.d.). Wowpedia. Retrieved January 22, 2024, from https://wowpedia.fandom.com/wiki/Player_vs._Environment

Player vs. Player. (n.d.). Wowpedia. Retrieved January 22, 2024, from https://wowpedia.fandom.com/wiki/Player_vs._Player

Raid. (n.d.). Wowpedia. <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Raid>

Triberti, S., Milani, L., Villani, D., Grumi, S., Peracchia, S., Curcio, G., et al. (2018). What matters is when you play: investigating the relationship between online video games addiction

and time spent playing over specific day phases. *Addict. Behav. Rep.* 8, 185–188. doi:
10.1016/j.abrep.2018.06.003

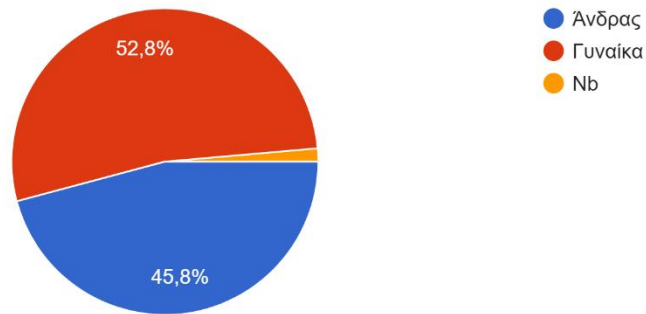
Valério, R. (2021, May 23). *Fun in game design —The four forms of play*. Medium.
<https://ricardo-valerio.medium.com/fun-in-game-design-the-four-forms-of-play-9e06385231c9>

Ying, Z. (2023). Video Game Addiction, Its Risk Factors, and Relationships with the Big Five Personality Traits, *Proceedings of the International Conference on Global Politics and Socio-Humanities* 26(1):18-28. DOI: 10.54254/2753-7048/26/20230808

Παράρτημα

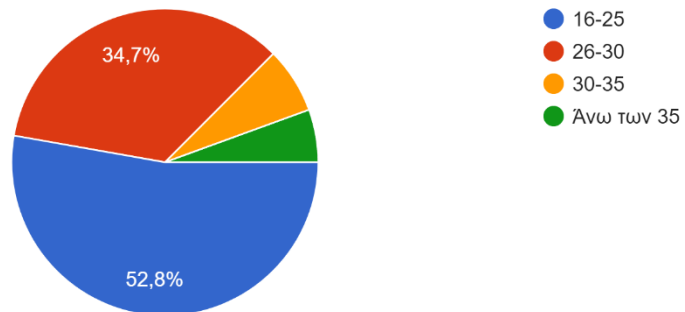
1. Ερωτηματολόγιο που παρατέθηκε μέσω google forms στα πλαίσια της ερευνητικής διαδικασίας.

Φύλο;
72 απαντήσεις



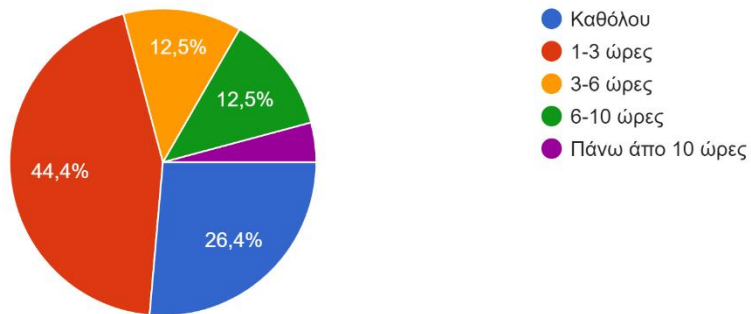
Εικόνα 7. Γράφημα φύλλου

Ηλικία;
72 απαντήσεις



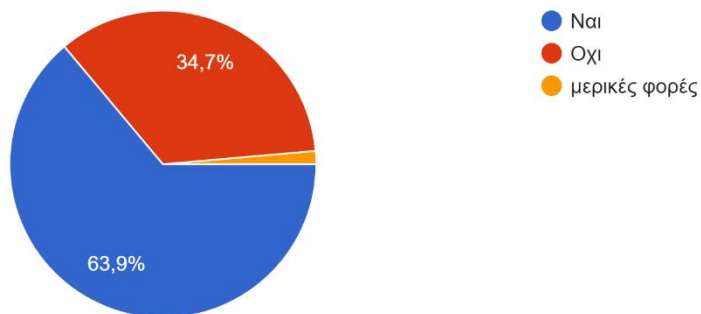
Εικόνα 8. Γράφημα Ηλικίας

Πόσες ώρες την εβδομάδα αφιερώνεις στο online gaming;
72 απαντήσεις



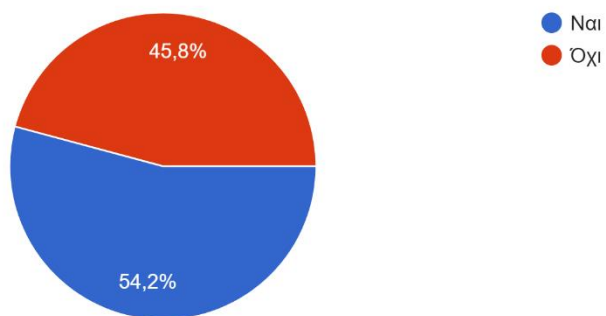
Εικόνα. 9 Γράφημα εβδομαδιαίας ενασχόλησης

Παίζεις online παιχνίδια με φίλους;
72 απαντήσεις



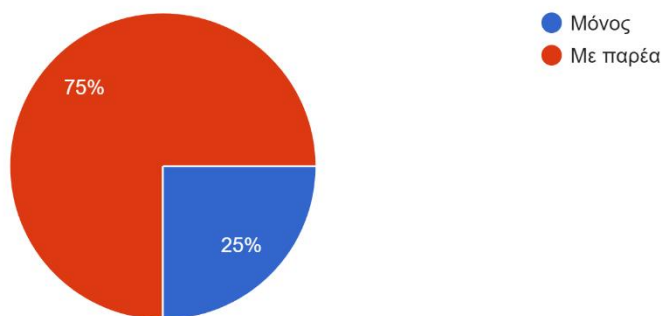
Εικόνα 10. Γράφημα ενασχόλησης online με φίλους

Παίζεις online παιχνίδια με αγνώστους;
72 απαντήσεις



Εικόνα 11. Γράφημα ενασχόλησης online με αγνώστους

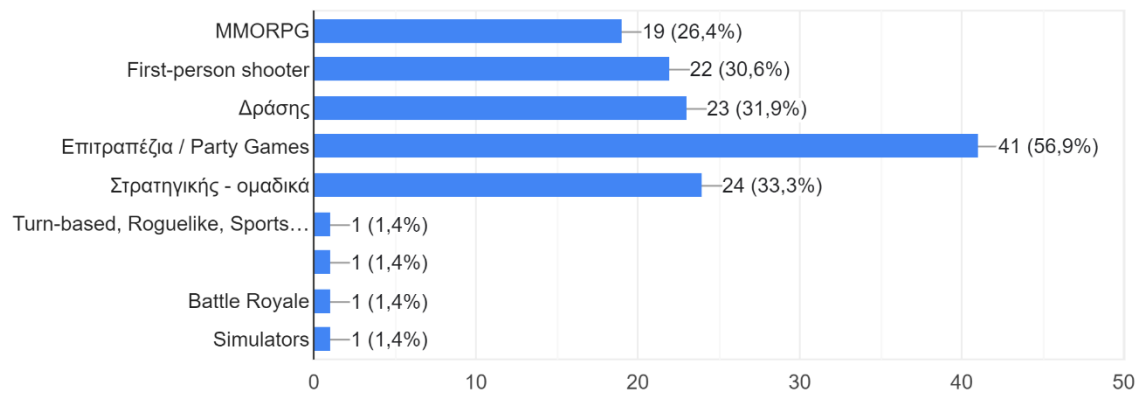
Προτιμάς να παίζεις μόνος σου ή με συμπαίχτες;
72 απαντήσεις



Εικόνα 12. Γράφημα ατομικού ή ομαδικού παιχνιδιού

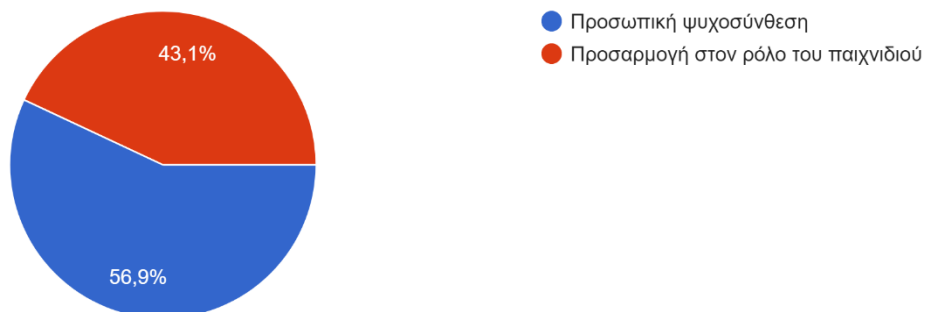
Τι είδους online video games προτιμάς να παίζεις;

72 απαντήσεις



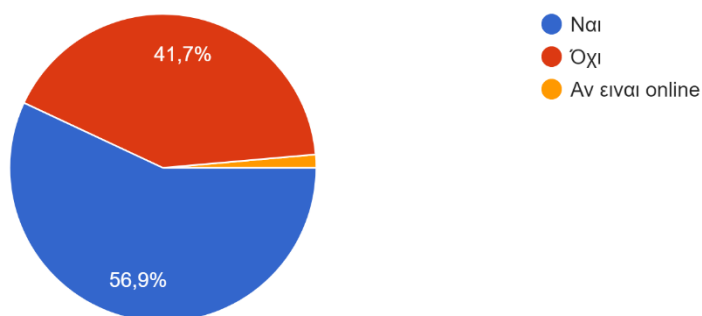
Εικόνα 13. Γράφημα προτίμησης σε είδος διαδικτυακού παιχνιδιού

Ο χαρακτήρας που φτιάχνεις στον εικονικό κόσμο του gaming προτιμάς να αποτυπώνει περισσότερο την δική σου ψυχοσύνθεση, ή να προσαρμόζεται στον ρόλο του παιχνιδιού;
72 απαντήσεις



Εικόνα 14. Γράφημα περί χαρακτήρα στα πλαίσια του «role-playing» στα διαδικτυακά παιχνίδια

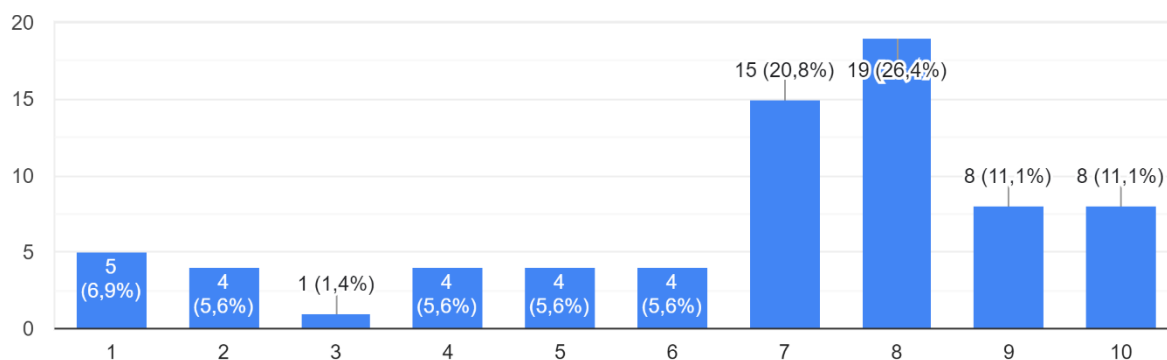
Θεωρείς το online gaming ως ένα τρόπο να έρθεις σε επαφή και να γνωρίσεις καινούριο κόσμο παγκοσμίως;
72 απαντήσεις



Εικόνα 15. Γράφημα περί γνωριμίας με καινούριο κόσμο στα πλαίσια του διαδικτυακού παιχνιδιού

Όταν παίζω Online παιχνίδια ο χρόνος περνάει χωρίς να το καταλάβω.

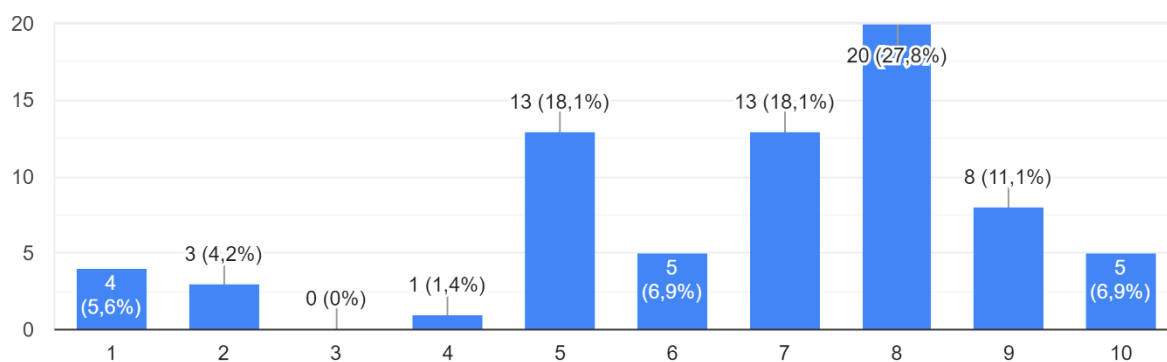
72 απαντήσεις



Εικόνα 16. Γράφημα περί αίσθηση χρόνου

Νιώθω χαρούμενος όταν αφοσιώνομαι στο παιχνίδι.

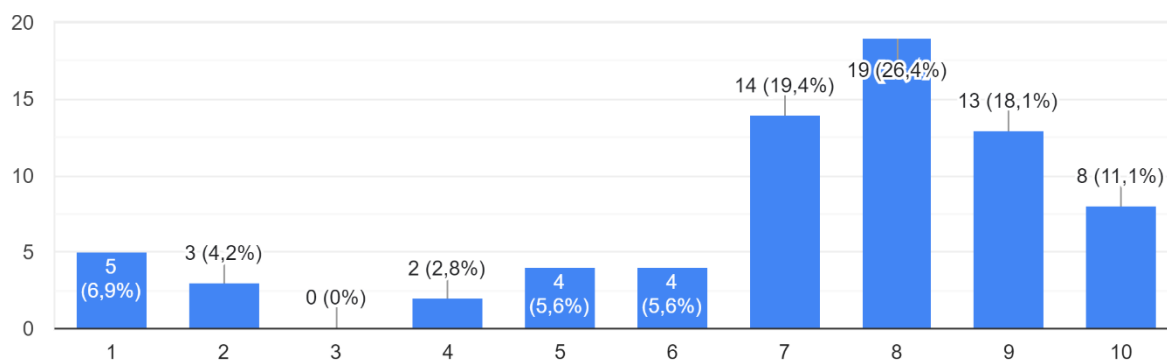
72 απαντήσεις



Εικόνα 17. Γράφημα περί συναίσθηματος στην αφοσίωση παιχνιδιού

Παίζω για να χαλαρώσω από τις υποχρεώσεις της ημέρας (δουλειά, σχολή, κ.τ.λ.);

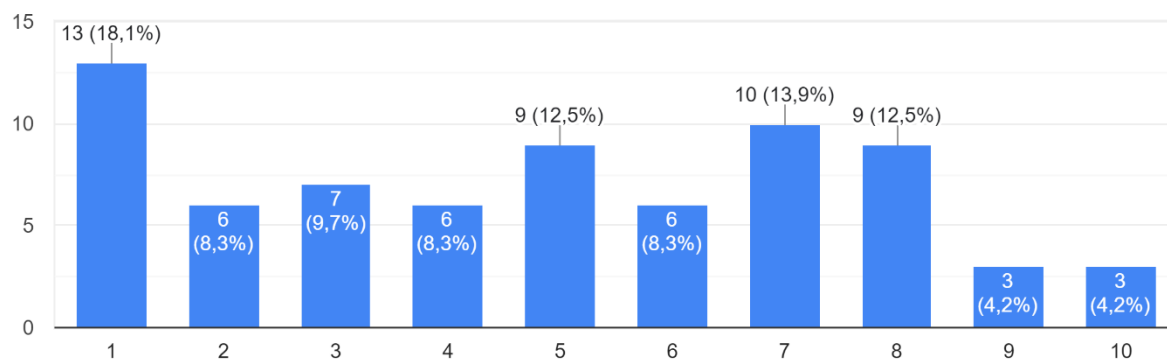
72 απαντήσεις



Εικόνα 18. Γράφημα περί χαλάρωσης κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού

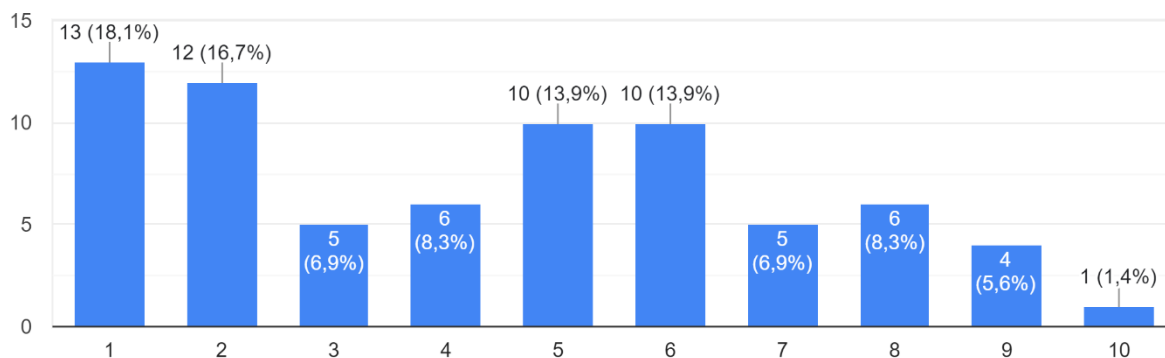
Όταν ξεκινάω το παιχνίδι, δύσκολα θα το κλείσω.

72 απαντήσεις



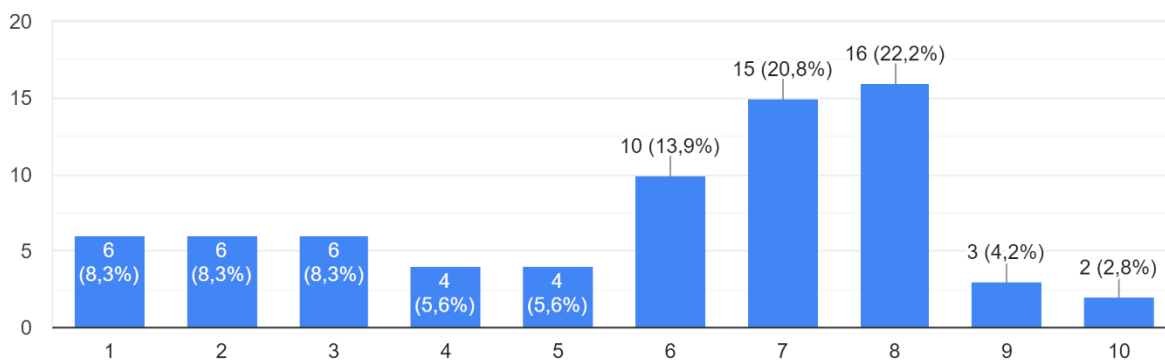
Εικόνα 19. Γράφημα περί δυσκολίας στον τερματισμό του παιχνιδιού

Παίζω για να αποφύγω τις σκέψεις για τα προβλήματα ή τις ανησυχίες της πραγματικής ζωής.
72 απαντήσεις



Εικόνα 20. Γράφημα περί χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών ως μέσο αποφυγής προβλημάτων στην καθημερινότητα

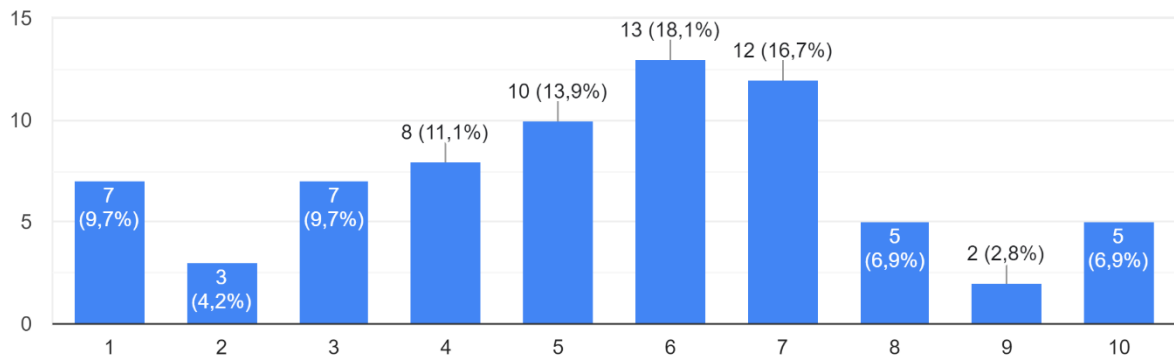
Όταν παίζω είμαι τελείως απορροφημένος στο παιχνίδι μου.
72 απαντήσεις



Εικόνα 21. Γράφημα περί απορρόφησης στον διαδικτυακό κόσμο του παιχνιδιού

Όταν χάνω σ' ένα παιχνίδι ή δεν πετυχαίνω αυτό που ήθελα, θέλω να παίξω ξανά για να πετύχω τους στόχους μου.

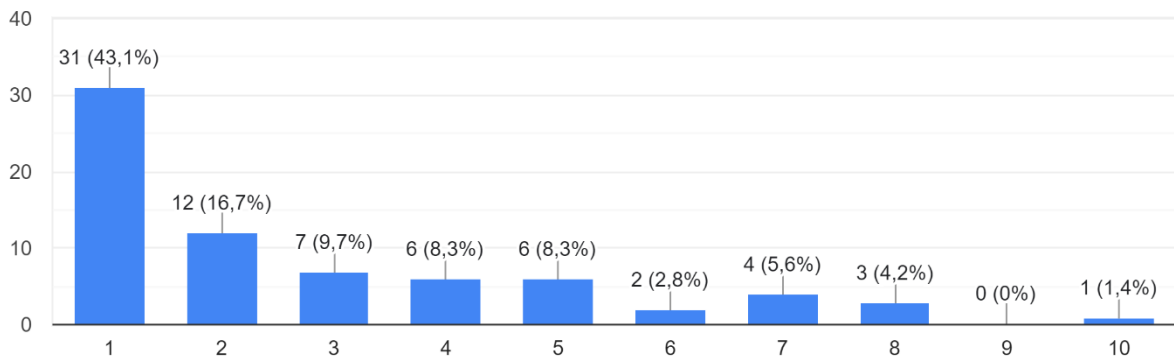
72 απαντήσεις



Εικόνα 22. Γράφημα περί στόχων στο διαδικτυακό παιχνίδι

Όταν χάνω σ' ένα παιχνίδι εκνευρίζομαι πολύ εύκολα και ξεσπάω γύρω μου.

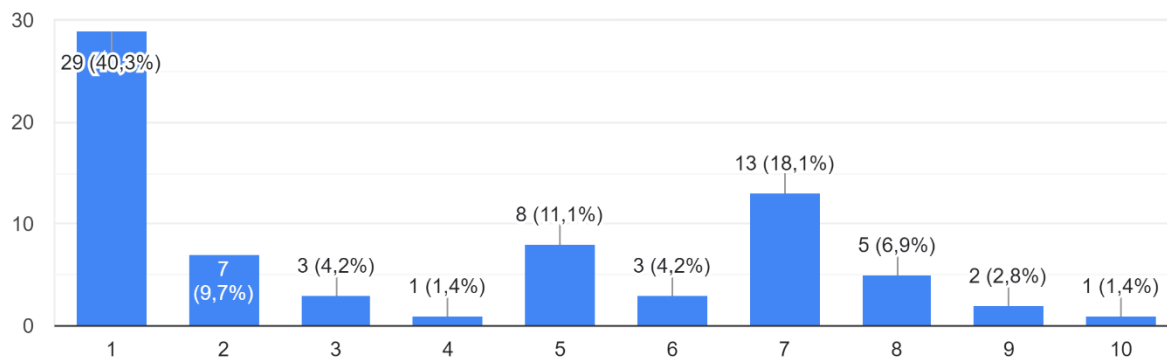
72 απαντήσεις



Εικόνα 23. Γράφημα περί διαχείρισης αρνητικών συναισθημάτων στο διαδικτυακό παιχνίδι

Πόσο συχνά κάνεις ουσιαστικές συζητήσεις με ανθρώπους που γνώρισες παίζοντας Online video games;

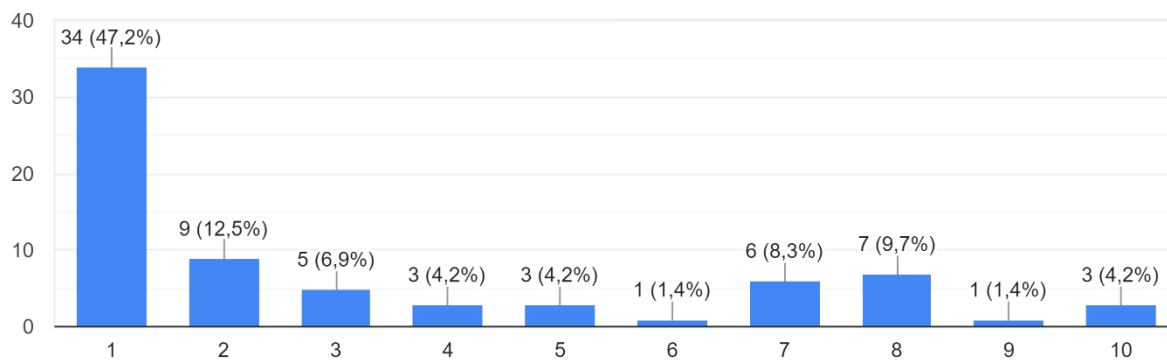
72 απαντήσεις



Εικόνα 24. Γράφημα περί ουσιαστικών συζητήσεων κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού

Πόσο συχνά συζητάς με τους διαδικτυακούς σου συμπαίκτες για προσωπικά θέματα;

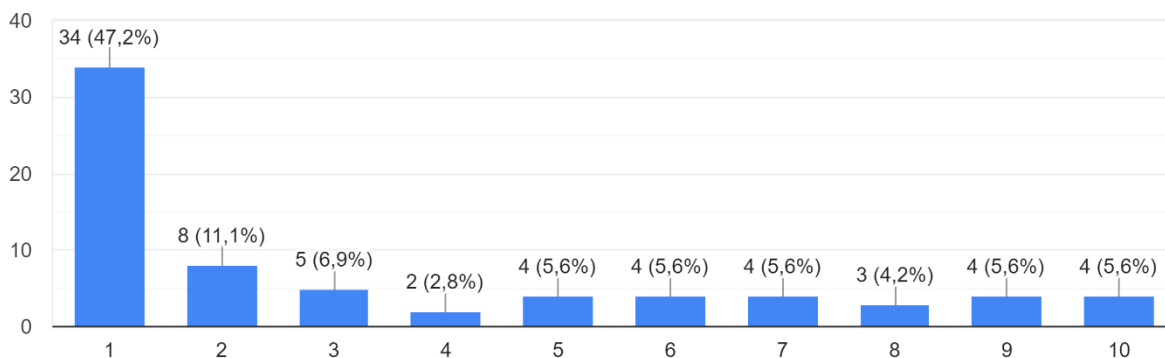
72 απαντήσεις



Εικόνα 25. Γράφημα περί προσωπικών συζητήσεων κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού

Πόσο συχνά σε έχουν στηρίξει οι φίλοι που έκανες στα διαδικτυακά παιχνίδια;

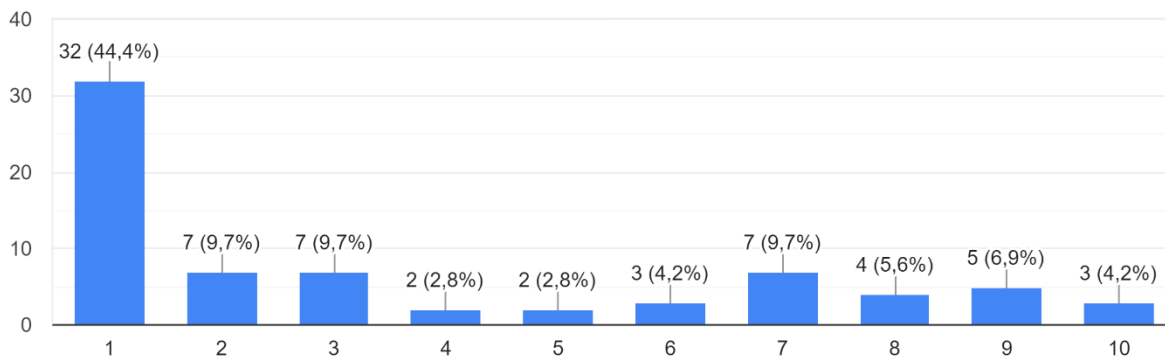
72 απαντήσεις



Εικόνα 26. Γράφημα περί συναισθηματικής υποστήριξης από διαδικτυακούς φίλους

Πόσο συχνά επικοινωνείς τα προβλήματα σου στους φίλους σου κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού;

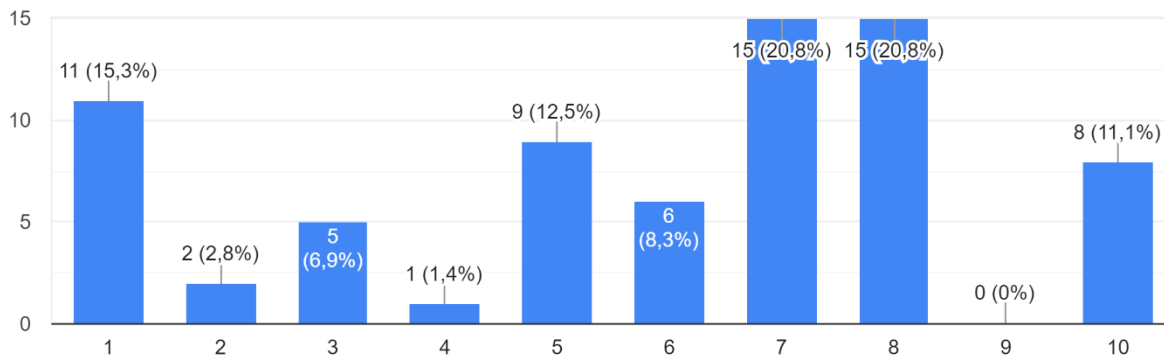
72 απαντήσεις



Εικόνα 27. Γράφημα περί επικοινωνίας προβλημάτων κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού

Θεωρείς ποιοτικό τον χρόνο που περνάς με τους φίλους σου (είτε διαδικτυακοί είτε όχι) παίζοντας online games χωρίς να είστε στον ίδιο φυσικό χώρο;

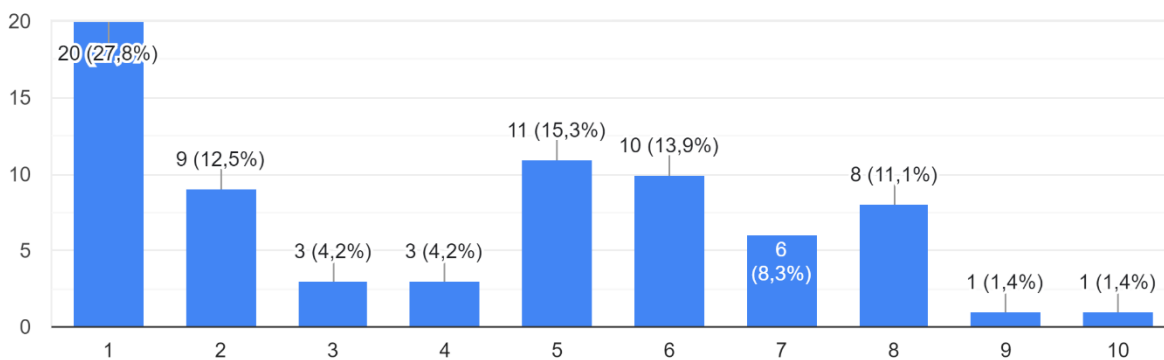
72 απαντήσεις



Εικόνα 28. Γράφημα περί ποιοτικού χρόνου κατά την διάρκεια του διαδικτυακού παιχνιδιού

Κατά πόσο σε έχει βοηθήσει στην βελτίωση των κοινωνικών σου δεξιοτήτων η επικοινωνία μέσω online games;

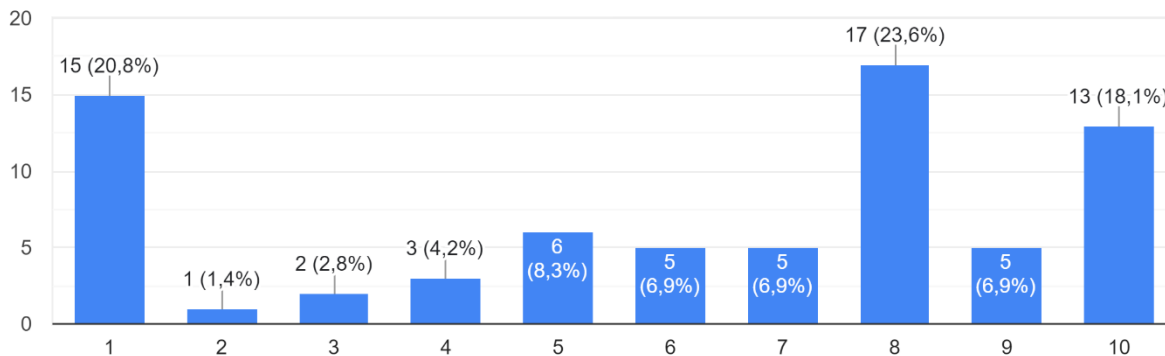
72 απαντήσεις



Εικόνα 29. Γράφημα περί κοινωνικών δεξιοτήτων

Κατά πόσο σε βοήθησε κατά την διάρκεια της καραντίνας του 2019-2020 το online gaming όσων αφορά την επικοινωνία με άλλους ανθρώπους;

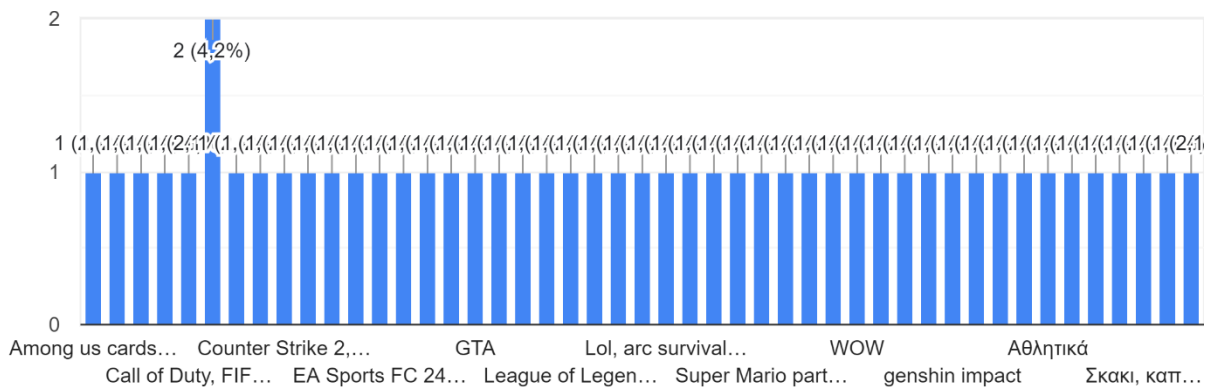
72 απαντήσεις



Εικόνα 30. Γράφημα περί την συσχέτιση επικοινωνίας κατά την διάρκεια της καραντίνας μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Κάνε μια πολύ σύντομη ονομαστική αναφορά στα online games τα οποία παίζεις.

48 απαντήσεις



Εικόνα 31. Γράφημα με ονομαστική αναφορά σε συγκεκριμένα διαδικτυακά παιχνίδια