

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ (ΣΥΜΠΡΑΞΗ)

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΘΕΜΑ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

«Εμπειρία που αποκομίζουν οι παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών και επηρεασμός της από τη κοινωνική παρουσία»

Επιβλέπων καθηγητής:

κ. Γκούσκος Δημήτρης

Μεταπτυχιακή φοιτήτρια :

Δρούγκα Ιωάννα (Α.Μ.: 5273)



Διπλωματική εργασία που κατατίθεται ως μέρος των απαιτήσεων του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στις «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση».

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ (ΣΥΜΠΡΑΞΗ)

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΘΕΜΑ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

«Εμπειρία που αποκομίζουν οι παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών και
επηρεασμός της από τη κοινωνική παρουσία»

Επιβλέπων καθηγητής: κ. Γκούσκος Δημήτρης

Μεταπτυχιακή φοιτήτρια : Δρούγκα Ιωάννα (Α.Μ.: 5273)

Αθήνα, 2012



Εικόνα 1: εικόνα που αναπαριστά την έννοια της κοινωνικής παρουσίας στα πλαίσια του ψηφιακού παιχνιδιού

« Το να παίζω το παιχνίδι με ένα φιλαράκι από την αληθινή ζωή πιστεύω ότι είναι το καλύτερο, βοηθάμε ο ένας τον άλλον, υπάρχει ένας ανταγωνισμός για να γίνουμε καλύτεροι, αλλά και μόνο που παίζουμε το ίδιο παιχνίδι μαζί είναι πολύ καλό.»

Επιτελική σύνοψη

Η παρούσα εργασία καταπιάνεται με το θέμα του ψηφιακού παιχνιδιού και εμβαθύνει σε αυτό παρουσιάζοντας μια όχι και τόσο μελετημένη πλευρά του στα ερευνητικά πλαίσια της χώρας μας, αυτήν της εμπειρίας που προσφέρει στον παίκτη ένα ψηφιακό παιχνίδι κατά τη διάρκεια εφαρμογής του και της κοινωνικής παρουσίας. Για μια όσο το δυνατόν πιο σωστή και ολοκληρωμένη προσέγγιση του ζητήματος, βασιζόμαστε στην υπάρχουσα θεωρία και εφαρμόζουμε μια διαδικτυακή έρευνα χρησιμοποιώντας ειδικά διαμορφωμένα ερωτηματολόγια από το Game Experience Lab(GEL), εργαστήριο που ασχολείται αποκλειστικά με τέτοιου είδους μελέτες. Πρωταρχική επιδίωξη της εργασίας είναι να αναδειχτεί μια άλλη πλευρά του ψηφιακού παιχνιδιού, αυτή της κοινωνικής επαφής και αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών που επιτυγχάνεται μέσω της κοινωνικής παρουσίας και επιπλέον ένα σύνολο από συναισθήματα που, όπως θα αποδειχθεί και από τα αποτελέσματα της έρευνας, διαμορφώνουν μια θετική εμπειρία στο σύνολο τους.

Ευχαριστίες

Επειδή αυτή η εργασία και συνολικά οι σπουδές μου σε αυτό το μεταπτυχιακό έκαναν τον κύκλο τους, δράττομαι της ευκαιρίας να απευθύνω τις ευχαριστίες μου σε ανθρώπους που μου προσέφεραν την βοήθεια τους.

Ευχαριστώ πολύ τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Γκούσκο Δημήτρη, για την καθοδήγηση, τις συμβουλές και την άμεση απόκριση, αργά τη νύχτα πάντα, στα ερωτήματα μου σχετικά με την διπλωματική εργασία. Τον ευχαριστώ όμως κυρίως για τις γνώσεις που προσέφερε σε εμένα, και στους υπόλοιπους φοιτητές φυσικά, μέσα από τα μαθήματα του, αφού τα θέματα που διαπραγματευόταν δεν είχαν απλά ενδιαφέρον, αλλά ήταν αυτό που λένε και στο τμήμα του οι δημοσιογράφοι « είδηση της τελευταίας στιγμής».

Ευχαριστώ πολύ τον καθηγητή κ. Μειμάρη Μιχάλη γιατί θεωρώ ότι τα λόγια του και οι ιδέες του με έκαναν να αποφασίσω να συμμετάσχω σε αυτό το τμήμα, δίνοντας μου έτσι την δυνατότητα όχι απλά της απόκτησης ενός επιπλέον τίτλου, αλλά κάτι ακόμα σημαντικότερο. Να γίνω καλύτερη εκπαιδευτικός, να γνωρίσω και άλλους τομείς εκπαίδευσης εκτός από το σχολείο και σίγουρα να γίνω πιο υπεύθυνος και έμπειρος άνθρωπος.

Ευχαριστώ την καθηγήτρια κ. Ντάβου Μπετίνα που παρόλο που η συνεργασία μας και η επαφή μας ήταν πολύ μικρή, οι γνώσεις και η καθοδήγηση που μου έδωσε σχετικά με την επιστημονική έρευνα και το πώς αυτή διεξάγεται, καθώς και το αντίστοιχο βιβλίο που έχει η ίδια επιμεληθεί, ήταν πολύτιμοι οδηγοί για εμένα και για το πιο σημαντικό κομμάτι της εργασίας μου, αυτό της έρευνας.

Τις ευχαριστίες μου να δώσω και στην Yvonne de Kort, καθηγήτρια στο Πανεπιστήμιο της Τεχνολογίας του *Eindhoven* και βασικός μέλος της ομάδας του *Game Experience Lab* , για την άδεια μου μας έδωσε να χρησιμοποιήσουμε τα ερωτηματολόγια, αλλά και για την προθυμία της να μας βοηθήσει σε οτιδήποτε χρειαστούμε.

Ένα ευχαριστώ θέλω να απευθύνω και σε όλους εκείνους που αφιέρωσαν λίγο από το χρόνο τους για να συμπληρώσουν την έρευνα ώστε να μπορούμε να έχουμε τα στοιχεία αυτά που χρειαστήκαμε για να βγάλουμε τα συμπεράσματα μας.

Τέλος, να ευχαριστήσω και τους συμφοιτητές μου για την στήριξη τους και για την βοήθεια που δώσαμε ο ένας στον άλλον, ανάλογα με τις γνώσεις μας κάθε φορά.

Περιεχόμενα

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	8
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ	8
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ.....	8
ΜΕΡΟΣ 1°: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1° :ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	16
1.1 Ροή.....	20
1.2 Εμβύθιση	22
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2° : ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑ	25
2.1 Ορισμοί και θεωρίες της κοινωνικής παρουσίας	25
2.2 Κοινωνική παρουσία και ψηφιακό παιχνίδι.....	28
2.3 Οι έρευνες για την κοινωνική παρουσία και τα ψηφιακά παιχνίδια καταρρίπτουν τα στερεότυπα.....	30
2.4 Επίπεδα κοινωνικής παρουσίας στα ψηφιακά παιχνίδια	32
ΜΕΡΟΣ 2°: ΜΕΘΟΔΟΣ, ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ, ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ.....	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3°: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	38
3.1 Προσδιορισμός του προβλήματος και διαμόρφωση της ερευνητικής υπόθεσης.....	39
3.2 Μέθοδος έρευνας.....	40
3.3 Επιλογή συμμετεχόντων	40
3.4 Διαδικτυακή Έρευνα	42
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4°: ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ-ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΡΕΥΝΑΣ	46
4.1 Game Experience Questionnaire (GEQ)	46
4.2 Social Presence in Gaming Questionnaire.....	50
ΜΕΡΟΣ 3°: ΕΥΡΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ	55
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5°: ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ.....	56
5.1 Έχουν οι παίκτες του ψηφιακού παιχνιδιού γένος;.....	56
5.2 Πώς προτιμά ο παίκτης να παίζει ένα ψηφιακό παιχνίδι, μόνος ή με συμπαίκτη;.....	61
5.3 Η συνολική εμπειρία του παιχνιδιού έχει θετικό ή αρνητικό χαρακτήρα για τον παίκτη;	66
5.4 Η κοινωνική παρουσία επηρεάζει την ένταση της εμπειρίας του παίκτη;.....	74
5.5 Τί συναισθήματα δημιουργούνται στον παίκτη για τον συμπαίκτη του;.....	80
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6°: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΠΙΤΕΥΞΗ ΤΩΝ ΣΤΟΧΩΝ.....	83
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7°: ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΜΕΛΕΤΗ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΑ.....	86
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	89
ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ	98
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α.- ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΩΝ	98
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β.- ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΟΡΩΝ	98
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ.- ΓΛΩΣΣΑΡΙ ΕΡΜΗΝΕΙΑΣ ΚΥΡΙΩΝ ΟΡΩΝ	100
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ- ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ.....	102
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β.- ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	113

Κατάλογος εικόνων

Εικόνα 1: Εικόνα που αναπαριστά την έννοια της κοινωνικής παρουσίας στα πλαίσια του ψηφιακού παιχνιδιού.	3
Εικόνα 2: Τα τέσσερα κλειδιά της διασκεδαστικότητας.....	72

κατάλογος πινάκων

Πίνακας 1: Τα οκτώ βασικά χαρακτηριστικά της ροής(Csikszentmihalyi).....	21
Πίνακας 2: : SCI μοντέλο εμπύθισης (Ermí and Mäyrä)	23
Πίνακας 3: Μορφές κοινωνικής αλληλεπίδρασης.....	33
Πίνακας 4: Κατηγορίες συμπαίκτη	34
Πίνακας 5: Ερωτηματολόγιο GEQ.....	48
Πίνακας 6: Μοντέλο κοινωνικής παρουσίας.....	51
Πίνακας 7: Social Presence Module	52
Πίνακας 8: Συναισθήματα των παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.....	67

Κατάλογος γραφημάτων

Γράφημα 1: Φύλο των συμμετεχόντων	56
Γράφημα 2: Συμμετέχοντες που έπαιξαν με ή χωρίς κοινωνική παρουσία	62
Γράφημα 3: Συναισθήματα συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.	66
Γράφημα 4: Γράφημα πίτας που αναπαριστά τη συνολική εμπειρία του παίκτη	68
Γράφημα 5: Συναισθήματα συμμετεχόντων(παιχνίδι με κοινωνική παρουσία)..	69
Γράφημα 6: Σύνολο θετικών συναισθημάτων παίζοντας με ή χωρίς κοινωνική παρουσία.....	75
Γράφημα 7: Αρνητικά συναισθήματα συμμετεχόντων παίζοντας με ή χωρίς κοινωνική παρουσία	78
Γράφημα 8: Σύγκριση θετικών και αρνητικών συναισθημάτων των παικτών απέναντι στον συμπαίκτη τους.....	81

Γράφημα 9: Αναλυτικά το σύνολο των θετικών και αρνητικών συναισθημάτων των παικτών απέναντι στον συμπαίκτη τους.....81

Γράφημα 10: Γράφημα πίτας που συγκρίνει το σύνολο των θετικών και αρνητικών συναισθημάτων των συμμετεχόντων που έπαιξαν με κοινωνική παρουσία..81

Γράφημα 11: Ένταση δέσμευσης συμπεριφοράς του παίκτη απέναντι στον συμπαίκτη-αντίπαλο.....82

Μέρος 1^ο: Εισαγωγή και Θεωρητικό πλαίσιο

Article 31

«States Parties recognize the right of the child to rest and leisure, to engage in play and recreational activities appropriate to the age of the child and to participate freely in cultural life and the arts»

«Τα κράτη μέλη αναγνωρίζουν το δικαίωμα στο παιδί να αναπαύεται και να ψυχαγωγείται, να παίρνει μέρος σε παιχνίδια και ψυχαγωγικές δραστηριότητες κατάλληλες για την ηλικία του παιδιού και να συμμετέχει ελεύθερα στην πολιτισμική ζωή και στις τέχνες.»

(The General Assembly , 1989)

Το παιχνίδι δεν αποτελεί ένα φαινόμενο των ημερών μας, δεν είναι μια σύγχρονη δραστηριότητα, αλλά είναι σημείο κάθε καιρού και κάθε εποχής αφού όπως πίστευε και ο Λουνατσάρσκι, Ρώσος συγγραφέας και πολιτικός της Σοβιετικής Ένωσης, πάνω σε αυτό βασίστηκε όλος ο ανθρωπίνος πολιτισμός (el.wikiquote.org/wiki/). Την ίδια άποψη έχει και ο Γάλλος κοινωνιολόγος Roger Caillois που υποστηρίζει ότι το παιχνίδι προέρχεται από τον πολιτισμό, γιατί απαντάει σε ήθη και παραδόσεις, αναλόγως με τις εποχές, τους τόπους, τους λαούς και τους θεούς (Caillois, 1961). Για τον Ολλανδό κοινωνιολόγο Johan

Huizinga (Huizinga J. , 1938), το παιχνίδι είναι η ρίζα όλων των εκδηλώσεων του ανθρώπου (πολιτισμός, θρησκεία...) ενώ για τον Αντωνιάδη «*Το παιχνίδι είναι μια εκδήλωση όλων των εποχών. Από τους αρχαιοτάτους ακόμα χρόνους παρακίνησε την προσοχή και τη σκέψη των ανθρώπων και αποτέλεσε αντικείμενο παράστασης στην τέχνη καθώς και αντικείμενο περιγραφής στη λογοτεχνία και την ποίηση.*» (Αντωνιάδης, 1994)

Για το τι είναι όμως το παιχνίδι και πώς μπορεί να ερμηνευθεί δεν υπάρχει ένας ξεκάθαρος ορισμός, ούτε μια και μοναδική θεωρία που να μπορεί να εξηγήσει το ρόλο του. Είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές πράξεις, προσανατολισμούς και εκδηλώσεις. Διάφοροι επιστήμονες έχουν δώσει κατά καιρούς πολλούς ορισμούς για το παιχνίδι. Ο Meckley, έδωσε τον ορισμό του παιχνιδιού ως μια δραστηριότητα η οποία θα πρέπει να εμπεριέχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: να είναι ελεύθερη επιλογή των παιδιών, να κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα, να παρέχει ευχαρίστηση και ικανοποίηση, να εμπλέκει ενεργά τους παίκτες, να είναι αυτό-κατευθυνόμενο και να έχει νόημα για το παιδί. (Meckley, 2002)

Μπορεί το παιχνίδι να υπάρχει στη ζωή των ανθρώπων από τα αρχαία χρόνια, δεν εμφανίζεται όμως πάντα με την ίδια μορφή. Στις μέρες μας, οι ραγδαίες αλλαγές στα πεδία της πληροφορίας και της επικοινωνίας δημιουργούν ένα είδος «κυβερνοκοινωνικότητας», η οποία αναφέρεται στις ποικίλες μορφές κοινωνικότητας που αυτό-οργανώνονται και αυτό-εξελίσσονται εντός του κυβερνοχώρου (Κατερέλος, 2010). Όσο οι κοινωνίες αναπτύσσονται, όσο οι γνώσεις διευρύνονται και όσο η τεχνολογία εξελίσσεται, τόσο και το παιχνίδι αλλάζει με τη σειρά του περιεχόμενο, μορφή και σκοπό. Σε μια τέτοια κοινωνία, που η πληροφορία και η τεχνολογία τρέχουν με απίστευτους ρυθμούς, δεν θα μπορούσε και το παιχνίδι να μείνει αμέτοχο. Έτσι το παραδοσιακό παιχνίδι, που φυσικά δεν έχει πάψει να υφίσταται, έχει εξελιχθεί σε ψηφιακό παιχνίδι.

Επιστημονικά, ως ψηφιακό ορίζεται το παιχνίδι το οποίο παρέχει οπτική ψηφιακή πληροφορία σε έναν ή περισσότερους παίκτες, δέχεται εισαγωγή δεδομένων από παίκτες, διαχειρίζεται τα δεδομένα αυτά με βάση κάποιους προγραμματισμένους για το παιχνίδι κανόνες, τροποποιεί τις ψηφιακές πληροφορίες στους παίκτες και παίζεται: α) σε κονσόλες (π.χ. Playstation, Xbox) οι οποίες συνδέονται με την τηλεόραση, β) σε υπολογιστές, γ) και σε φορητές συσκευές (π.χ. κινητά τηλέφωνα, συσκευές όπως το Game Boy Advance), (Kirriemuir J., 2004).

Τα ψηφιακά παιχνίδια κάθε μέρα ενσωματώνονται όλο και περισσότερο στην κουλτούρα της καθημερινότητας μας. Τυχερά παιχνίδια, εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια, πάζλ, επιτραπέζια, παιχνίδια εμπύθισης, RPG, μυστηρίου, χάκινγκ, web games, flash games, MMORPGs, Second Life κ.α. Ένα παιδί παίζει, γενικά, περίπου 15.000 ώρες τα πρώτα 6 χρόνια της ζωής του και άλλες 10.000 ώρες στα σχολικά του χρόνια (Αντωνιάδης, 1994). Τα ψηφιακά παιχνίδια δεν προορίζονται μόνο για παιδιά αλλά και για ενήλικες και οι σχεδιαστές παιχνιδιών καθώς και όλες οι μεγάλες εταιρίες που τα παράγουν επενδύουν πολλά στους ενήλικες πελάτες. Το ψηφιακό παιχνίδι δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τα οφέλη του παραδοσιακού παιχνιδιού, έχει όμως πολλούς κινδύνους που πρέπει πάντα να προσέχουμε.

Η μελέτη των παιχνιδιών, γνωστή διεθνώς ως *game studies*, αποτελεί πια έναν νέο ακαδημαϊκό και διεπιστημονικό τομέα μάθησης που εστιάζει στα ίδια τα παιχνίδια-ψηφιακά κυρίως- στο παίξιμο αυτών και σε ό, τι άλλο σχετίζεται με αυτά. Οι προσεγγίσεις μπορεί να είναι από ιστορικές, ανθρωπολογικές, μέχρι ψυχολογικές, κοινωνιολογικές, εκπαιδευτικές και πολύ πρόσφατα λογοτεχνικές και καλλιτεχνικές. Έχει μάλιστα προταθεί η δημιουργία μιας επιστημονικής προσέγγισης που αφορά αποκλειστικά την μελέτη παιχνιδιών και ονομάζεται *ludology* (Mäyrä F. , 2008). Σε αυτόν τον ερευνητικό τομέα βρίσκεται και η δική

μας μελέτη γύρω από τα παιχνίδια, προσεγγίζοντας τα κυρίως κοινωνιολογικά και ψυχολογικά.

Στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος για το οποίο εκπονείται και η συγκεκριμένη εργασία, δεν αρμόζει η ενασχόληση με άλλο είδος παιχνιδιού από το ψηφιακό, αφού η χρήση των νέων τεχνολογιών είναι το βασικό θέμα που πραγματεύεται το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Και το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί σίγουρα μια πτυχή των νέων τεχνολογιών. Έχουν γίνει πάρα πολλές μελέτες και εργασίες αναλύοντας θέματα όπως ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των ψηφιακών παιχνιδιών, η ιστορία τους, οι κίνδυνοι που ελλοχεύουν, τα είδη των ψηφιακών παιχνιδιών και ο ρόλος τους και πολλά άλλα. Έχοντας μελετήσει κατά τη διάρκεια αυτών των σπουδών όλα τα παραπάνω, αλλά και πολλά ακόμα, αποφασίσαμε για το τέλος να μελετήσουμε αυτό που κρύβεται πίσω από αυτά και αυτό που κρύβεται μέσα στον ίδιο τον παίκτη και που πολλές φορές δεν το έχει ούτε ο ίδιος συνειδητοποιήσει, την εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού. Κάποιος που πήρε μέρος στην διεξαγωγή αυτής της εργασίας σχολίασε: *«Η έρευνα μου φάνηκε πολύ ενδιαφέρουσα διότι με οδήγησε στο να αναστοχαστώ συναισθήματα και εμπειρίες από τη διαδικασία του παιχνιδιού που, αλήθεια είναι, παρότι έχω μακροχρόνια επαφή με παιχνίδια, δεν είχα μπει ποτέ στη διαδικασία να σκεφτώ πώς μπορεί να με επηρέασαν.»*

Πιο συγκεκριμένα, ψάχνοντας στο διαδίκτυο για θέματα άξιας μελέτης και ενδιαφέροντος για περεταίρω έρευνα και μελέτη, φάνηκε αξιόλογη η δουλειά που έχει γίνει στο Game Experience Lab. Το εργαστήριο αυτό συγκροτείται από μια διεπιστημονική ομάδα του Πανεπιστημίου *Eindhoven University of Technology* στην Ολλανδία, η οποία συνεργάζεται για να κατανοήσει καλύτερα την συναρπαστική εμπειρία που αποκτά ο παίκτης ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Η μελέτη αυτή γίνεται από διάφορες οπτικές γωνίες και καλύπτει πολλές πτυχές τους. Ένα από τα εργαλεία που χρησιμοποιούν για το σκοπό αυτό είναι το *Game Experience Questionnaire* (GEQ) και το *Social Presence in Gaming Questionnaire*

(SPGQ). Δύο ειδικά διαμορφωμένα ερωτηματολόγια, φτιαγμένα από ειδικούς επιστήμονες και ψυχολόγους που περιέχουν μια σειρά από ερωτήσεις που σχετίζονται με τα συναισθήματα του παίκτη κατά τη διάρκεια, αλλά και μετά το τέλος του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, με το GEQ, ερευνούνται τα συναισθήματα του παίκτη κατά τη διάρκεια και μετά το παιχνίδι και με το SPGQ μελετάται επιπρόσθετα ο ρόλος της κοινωνικής παρουσίας σε αυτά και πώς αυτή επηρεάζει τον παίκτη (De Kort, 2007). Αυτά τα ερωτηματολόγια έχουν χρησιμοποιηθεί σε πολλές έρευνες και έχουν μεταφραστεί σε διάφορες γλώσσες και εκτός του συγκεκριμένου εργαστηρίου, αφού αυτό το ίδιο παρακινεί μέσα από την ιστοσελίδα του και άλλους ερευνητές να χρησιμοποιήσουν τα ερωτηματολόγια στα πλαίσια νέων ερευνών. Έτσι αποφασίστηκε η επικοινωνία μαζί τους και η παραχώρηση της άδεια ώστε να γίνει εφικτή η πρόσβαση στα ερωτηματολόγια τα υποβλήθηκαν σε μετάφραση, ώστε να τα συμπεριληφθούν στην παρούσα μελέτη.

Συνοψίζοντας, στόχος της εργασίας είναι η ενασχόληση με το θέμα του ψηφιακού παιχνιδιού, αλλά από την οπτική γωνία της εμπειρίας που αποκομίζει ο παίκτης ενός ψηφιακού παιχνιδιού, με τα συναισθήματα δηλαδή εκείνα που του δημιουργούνται παίζοντας, γιατί ένα παιχνίδι δεν είναι μόνο γραφικά και πλοκή ούτε κάτι που απλά περνάμε τον ελεύθερο μας χρόνο. Είναι κάτι που έχει συναισθηματικές επιδράσεις στον παίκτη, θετικές και αρνητικές, που παρουσιάζουν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον. Η ολοκλήρωση της εργασίας, καθώς και η επίτευξη του σκοπού της θα γίνει, όπως θα δούμε και παρακάτω, από τη θεωρία που έχει συλλεχτεί από διάφορες, ξενόγλωσσες κυρίως πηγές, που ασχολούνται με το θέμα και που αναπτύσσονται στο πρώτο μέρος της εργασίας. Από την μελέτη της θεωρίας και την εφαρμογή της παρουσιάζοντας τα στάδια που ακολουθήθηκαν για τη διεξαγωγή της έρευνας στο δεύτερο μέρος. Το τρίτο και τελευταίο μέρος της εργασίας αποτελείται από την παράθεση των αποτελεσμάτων της και από μια σειρά ερωτημάτων-συμπερασμάτων και που δημιουργήθηκαν, αλλά και απαντήθηκαν από την ίδια την έρευνα σε συνδυασμό

με την υπάρχουσα θεωρία. Η παρούσα εργασία ολοκληρώνεται με μια προσπάθεια αξιολόγησης της έρευνας και με μία σειρά από μελλοντικές προοπτικές που ανοίγονται για περαιτέρω έρευνα πάνω στο θέμα.

Κεφάλαιο 1° :Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού

“The destiny of games is to become boring...Fun is a process and routine is its destination.”

“Η μοίρα των παιχνιδιών είναι να γίνουν βαρετά ... η διασκέδαση είναι η διαδικασία και η ρουτίνα ο προορισμός του”
(Koster R. , 2005)

Καθώς η βιομηχανία παιχνιδιών ωριμάζει και τα παιχνίδια γίνονται όλο και πιο πολύπλοκα, υπάρχει μια αυξανόμενη ανάγκη να αναπτυχθούν επιστημονικές μεθοδολογίες για την ανάλυση και τη μέτρηση της εμπειρία του παίκτη, προκειμένου να αναπτυχθεί μια καλύτερη κατανόηση της σχέσης και τις αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών και των παιχνιδιών (Lennart E. Nacke, 2009).

Η έλλειψη ενός κοινού λεξιλογίου σχετικού με την εμπειρία του παιχνιδιού δεν είναι απλώς ένας αγώνας για τους παίκτες ή τους ερευνητές, αλλά επηρεάζει εξίσου τους επαγγελματίες σχεδιαστές των ψηφιακών παιχνιδιών όπως ο Bruce Phillips, σχεδιαστής της *Microsoft Game Studios* ο οποίος σημειώνει σε συνέντευξη του: «Πολλές φορές πιάνω τον εαυτό μου να αμφιβάλει για το τι οι χρήστες νιώθουν όταν παίζουν τα παιχνίδια μας.[...] Η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών δεν έχει ένα ευρέως αποδεκτό πλαίσιο που να περιγράφει τις εμπειρίες που τα προϊόντα μας προσρίζονται να δημιουργούν. [...] Δεν είναι ασυνήθιστο για τα μέλη μιας ομάδας ανάπτυξης παιχνιδιών να έχουν διαφορετικές απόψεις σχετικά με την εμπειρία που προσπαθούν να δημιουργήσουν» (Phillips B. , 2006). Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι το θέμα που πραγματευόμαστε όχι μόνο προκαλεί ενδιαφέρον, αλλά είναι και

πρωτεύουσας σημασίας ανάγκη όλων εκείνων που έρχονται σε επαφή με το ψηφιακό παιχνίδι ανεξαρτήτως τρόπου και σκοπού.

Ξεκινώντας, βασικός στόχος είναι να γίνει σαφές τι εννοούμε όταν λέμε εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού αφού αυτό είναι και το θέμα το οποίο πραγματεύεται αυτή η εργασία. Η εμπειρία του παίζει δεν περιορίζεται στους κανόνες του παιχνιδιού, στα χαρακτηριστικά του, στη διαδραστικότητα ή στον τρόπο που το παίζει κάποιος (Mäyrä F. , 2007) , αλλά είναι κάτι πολύ πιο ουσιαστικό και πολύπλοκο και αυτό καλούμαστε να αποδείξουμε και εμείς με αυτήν την εργασία.

Η εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού δεν αποτελεί ένα μονοδιάστατο θέμα. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών και παικτών οπότε ανάλογα ποικίλει και η μορφή της εμπειρίας. Είναι σίγουρα δύσκολο να βρεθεί μια λέξη ή μια έννοια για να περιγραφεί αυτό που νιώθει και ζει ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα μπορεί να του δημιουργηθούν θετικά συναισθήματα όπως χαρά και δημιουργικότητα, αλλά και αρνητικά όπως αίσθημα ζήλειας ή απομόνωσης. Άρα συμπεραίνουμε ότι η έννοια της εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού πρέπει να μελετηθεί ως μια έννοια πολυδιάστατη και πολυεπίπεδη (Roels. K., 2007). Για αυτό και εμείς στη συνέχεια θα σας παρουσιάσουμε όσο το δυνατόν περισσότερα επίπεδα ή αλλιώς μορφές εμπειρίας.

Ο οπτικοακουστικός πλούτος και τα υψηλά επίπεδα εμπύθισης που παρατηρούνται στα ψηφιακά παιχνίδια τα έχουν τοποθετήσει πιο πάνω από τα παραδοσιακά μέσα όπως η τηλεόραση και οι ταινίες (Jari Takatalo, 2006). Έτσι, υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον που αφορά τη μελέτη τόσο των φυσικών όσο και των κοινωνικών χαρακτηριστικών που σχηματίζουν την νέα εμπειρία του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Dewey, μια εμπειρία έχει σαφή αρχή και τέλος και έχει επιπτώσεις σε αυτόν που τη βιώνει, στα συναισθήματα του, στις αξίες του, ακόμα και αλλαγές στη συμπεριφορά του. Η εμπειρία του παιχνιδιού πληροί αυτές τις απαιτήσεις και χρησιμεύει ως ένα καλό παράδειγμα ενός τύπου εμπειρίας (Dewey, 1934).

Το ερώτημα όμως είναι γιατί είναι σημαντική η μελέτη της εμπειρίας του παιχνιδιού. Έχει γίνει μια έκρηξη που αφορά έρευνες που έχουν να κάνουν με το παιχνίδι σαν είδος π.χ. τα χαρακτηριστικά του, τη σχεδίαση του ή την εμπορικότητα του. Είναι πολύ λιγότερες οι έρευνες αυτές που δίνουν την προσοχή τους στον παίκτη. Παιχνίδι όμως χωρίς παίκτη υφίσταται; Σίγουρα όχι. Αν θέλουμε να μελετήσουμε βαθύτερα ένα παιχνίδι πρέπει επίσης να δούμε τι συμβαίνει κατά τη διάρκεια του παιξίματος. Η ανθρώπινη εμπειρία στα εικονικά περιβάλλοντα και στα παιχνίδια δεν διαφέρει κατά πολύ με την εμπειρία που προσλαμβάνεται από κάθε άλλη ενέργεια. Έτσι λοιπόν η εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού δεν είναι κάτι άλλο από ένα σύνολο συναισθημάτων του παίκτη, των σκέψεων, των αισθήσεων και των πράξεων του (Suzanne De Castell, Jennifer Jenson, 2007). Άρα δεν είναι κάτι που προκαλείτε μόνο από το ίδιο το παιχνίδι και τη φύση του αλλά είναι αποτέλεσμα της συνολικής αλληλεπίδρασης των δύο αυτών στοιχείων, του παίκτη και του παιχνιδιού. Για αυτό υπάρχει η άποψη ότι το παιχνίδι είναι περισσότερο τεχνούργημα παρά μέσο (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004). Οι παίκτες ουσιαστικά είναι αυτοί που χτίζουν αυτήν την εμπειρία αφού φέρνουν μαζί τους τις επιθυμίες τους, τις προσδοκίες τους, τις προηγούμενες τους εμπειρίες και βάση αυτών διαμορφώνουν τις καινούριες. Έτσι, δεν υπάρχει κάποιος κανόνας και ούτε κάθε παίκτης αντιλαμβάνεται και προσλαμβάνει το παιχνίδι με τον ίδιο τρόπο. Για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να βρίσκει ένα παιχνίδι διασκεδαστικό και να του δημιουργεί πρόκληση να το φτάσει μέχρι το τέλος, αλλά όταν μαθαίνει ότι κάποιος φίλος του το τερμάτισε με ευκολία, σε αντίθεση με αυτόν, από εγωισμό το θεωρεί τώρα πια χάσιμο χρόνου. Πολλές φορές παίζει πολύ σημαντικό ρόλο και το περιβάλλον, αλλιώς απολαμβάνει κάποιος που ζει σε μια ειρηνική πόλη ένα πολεμικό παιχνίδι και αλλιώς κάποιος που έχει ζήσει την δύνη ενός πολέμου (Blythe, Hassenzahl, 2003). Οι Brown και Cairns σημειώνουν ότι οι παίκτες επιλέγουν τι παιχνίδι θα παίξουν ανάλογα με τη διάθεση τους, άρα μπορούμε να πούμε ότι προκαλούν μόνοι τους την εμπειρία που εκείνοι θέλουν τη συγκεκριμένη στιγμή.

Οι μορφές εμπειρίας που συναντώνται στις περισσότερες μελέτες που έχουν γίνει με αυτό το θέμα και με τις οποίες ασχολείται και η παρούσα εργασία, είναι εμπειρίες που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορεί να είναι θετικές ή αρνητικές και έχουν να κάνουν αρχικά με το προφανές, δηλαδή με τη διασκεδαστικότητα. Με την απόλαυση και τη χαρά που νιώθει ο παίκτης όταν βρίσκεται στον υπολογιστή του ή σε μια παιχνιδιομηχανή. Επίσης, υπάρχει το θέμα της πρόκλησης το οποίο αν ξεπεράσει τα όρια μπορεί να γίνει ανταγωνισμός, ζήλεια ακόμα και μίσος. Οι περισσότεροι ερευνητές ασχολούνται με το θέμα της *εμβύθισης (immersion)* και της *ροής (flow)*. Το βαθμό δηλαδή με τον οποίο ο παίκτης αφοσιώνεται και συμμετέχει, μπαίνει, «βυθίζεται» στο παιχνίδι με τις αισθήσεις αλλά και με τη φαντασία του. Η εμπειρία δηλαδή μπορεί να κινείται από την αίσθηση ότι βρίσκεσαι σε έναν άλλο κόσμο, ότι έχεις χάσει την αίσθηση της πραγματικότητας, έως το άσχημο συναίσθημα της πλήξης ή του χάσιμο χρόνου. Τελευταία αφήσαμε την κοινωνική παρουσία στην οποία είναι αφιερωμένο ένα μεγάλο κομμάτι της εργασίας, αφού έχει συμπεριληφθεί και το αντίστοιχο ερωτηματολόγιο στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε. Η κοινωνική παρουσία αφορά την ύπαρξη κάθε μορφής συμπαίκτη και όταν εμφανίζεται, πολύ συχνά, επηρεάζει όλα τα παραπάνω.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται με λεπτομέρεια η θεωρία που αφορά σε κάθε είδους εμπειρία από αυτές που αναφέρθηκαν παραπάνω ώστε να γίνει καλύτερα κατανοητό το θέμα της μελέτης, της εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού και να εκμεταλλευτεί όσο το δυνατόν σωστότερα και αποτελεσματικότερα τα ερωτηματολόγια και τα αποτελέσματα της έρευνας.

1.1 Ροή

Πριν αναλυθούν οι έννοιες που παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της εμπειρίας πρέπει να τονιστεί ότι είναι εξαιρετικά δύσκολο να περιγράψει κάποιος επαρκώς την εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού. Πρώτον, δεν μιλάμε για ένα είδος εμπειρίας, αλλά για πολλά. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε είδη παιχνιδιών και κατά συνέπεια, τα είδη των εμπειριών των ανθρώπων θα διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό. Δεύτερον, η έννοια της διασκέδασης δεν είναι για όλους η ίδια. Ο Richard Bartle έχει κατηγοριοποιήσει τις ατομικές διαφορές στο στυλ του παιχνιδιού, μεταξύ ανδρών και γυναικών, ή μεταξύ Δυτικών και Ανατολικών πολιτισμών (Bartle, 1996). Παρόλα αυτά υπάρχουν πια πολλά στοιχεία βασισμένα σε έρευνες και θεωρία που μας βοηθάνε να αποκτήσουμε μια όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη άποψη.

Στα μέσα της δεκαετίας του 1970, ο Mihaly Csikszentmihalyi, καθηγητής ψυχολογίας στο Claremont Graduate University, μελετώντας τα κίνητρα συμπεριφοράς ανθρώπων που ασχολούνταν με το σκάκι, με τον αθλητισμό ή με το τραγούδι, σε μια προσπάθεια του να εξηγήσει την ευτυχία, τους ζήτησε να περιγράψουν τις εμπειρίες τους όταν τις ζούσαν στο έπακρο. Με αυτόν τον τρόπο ανακάλυψε ότι στο επίκεντρο όλων αυτών ήταν μια ψυχολογική κατάσταση που ονόμασε ροή, η υπέρτατη απόλαυση, όπου οι άνθρωποι απορροφούνται εντελώς στη δραστηριότητα. Βρήκε ότι αυτή η εμπειρία ήταν παρόμοια για όλους, ανεξάρτητα από τον πολιτισμό, την κοινωνική τάξη, την ηλικία ή το φύλο. Έτσι εισήγαγε την έννοια της ροής, η οποία από τότε έχει γίνει θεμελιώδης στο πεδίο της θετικής ψυχολογίας (Csikszentmihalyi, *Beyond Boredom and Anxiety.* , 1975). Η ροή αντιπροσωπεύει το αίσθημα της πλήρους και ενεργής εστίασης σε μια δραστηριότητα, με υψηλό επίπεδο απόλαυσης και ψυχολογικής ολοκλήρωσης (Debold, 2002). Κατά τη διάρκεια της εμπειρίας της ροής, χάνουμε την αίσθηση του χρόνου και αφήνουμε πίσω τις ανησυχίες μας. Ροή καλείται επίσης η βέλτιστη

δυνατή εμπειρία, το να είσαι δηλαδή απόλυτα απορροφημένος σε κάτι, και στην περίπτωση μας στο παιχνίδι.

Η έρευνα του Csikszentmihalyi και οι προσωπικές του παρατηρήσεις εντόπισαν οκτώ βασικά χαρακτηριστικά της ροής (Csikszentmihalyi, 1990):

1. Μια προκλητική δραστηριότητα που απαιτεί επιδεξιότητες.
2. Η ανάμιξη δράσης και ευαισθητοποίησης.
3. Σαφείς στόχοι.
4. Άμεση και συνεχείς ανατροφοδότηση.
5. Συγκέντρωση στο έργο.
6. Αίσθηση ελέγχου.
7. Η απώλεια της αυτοσυνειδησίας.
8. Μια διαφορετική αίσθηση του χρόνου.

Πίνακας 1: τα οκτώ βασικά χαρακτηριστικά της ροής(Csikszentmihalyi)

Και πού συναντάται η ροή στο ψηφιακό παιχνίδι και πώς διαμορφώνει την εμπειρία του; Η απόλαυση προκύπτει όταν οι ευκαιρίες για δράση καλύπτονται από τις ικανότητες του ατόμου. Έτσι, η ροή μπορεί να θεωρηθεί ως μια κατάσταση ισορροπίας μεταξύ της πρόκλησης και της ικανότητας. Αυτό η ψυχική απορρόφηση είναι σίγουρα μια οικεία κατάσταση για τους περισσότερους παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών. Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν μια δραστηριότητα που έχει ένα σκοπό, δημιουργεί προκλήσεις και απαιτεί δεξιότητες (Wijnand IJsselsteijn, 2007). Τα περισσότερα παιχνίδια παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με το σκορ ή την πρόοδο του παίκτη καθιστώντας τον έτσι επικεντρωμένο στο παιχνίδι και στο στόχο του.

Άλλο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι τα επίπεδα δυσκολίας, τα ονομαζόμενα *levels* στη γλώσσα των συστηματικών παικτών. Όταν το επίπεδο είναι χαμηλό, είναι και χαμηλή η ροή όποτε εμφανίζεται το συναίσθημα της πλήξης. Όσο δυσκολεύει το επίπεδο τόσο αυξάνεται και η ροή και πολλές φορές οδηγεί μέχρι και στο συναίσθημα της απογοήτευσης. Οπότε γίνεται αντιληπτό ότι η έννοια της ροής είναι κατά πολύ υπεύθυνη για τη διαμόρφωση της εμπειρίας που αποκτά ο παίκτης παίζοντας.

1.2 Εμβύθιση

Μαζί με την εμπειρία της ροής συναντάται και η εμπειρία της εμβύθισης αφού θα μπορούσαν να εξετάστουν και μαζί στο ίδιο κεφάλαιο μιας και για πολλούς η διάκριση ανάμεσα τους είναι ασαφής. Στον τομέα των ψηφιακών παιχνιδιών, με το όρο εμβύθιση δηλώνεται ο βαθμός της συμμετοχής και της εμπλοκής του παίκτη σε ένα παιχνίδι. Κατά τους Sweetser and Wyeth η έννοια της εμβύθισης υποδηλώνει την *«βαθιά αλλά αβίαστη συμμετοχή, το μειωμένο ενδιαφέρον για τον ίδιο τον εαυτό του παίκτη αλλά και για την αίσθηση του χρόνου»* (Sweetser, P and Wyeth, P., 2005). Όλα αυτά, όπως είδαμε παραπάνω, είναι χαρακτηριστικά και για την εμπειρία της ροής. Λογικά λοιπόν, θα μπορούσε κανείς να δει την εμβύθιση ως προϋπόθεση για την ροή, αφού η πρώτη έχει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με τη δεύτερη με τη διαφορά ότι η ροή περιγράφει ένα επίπεδο πλήρους εμπλοκής.

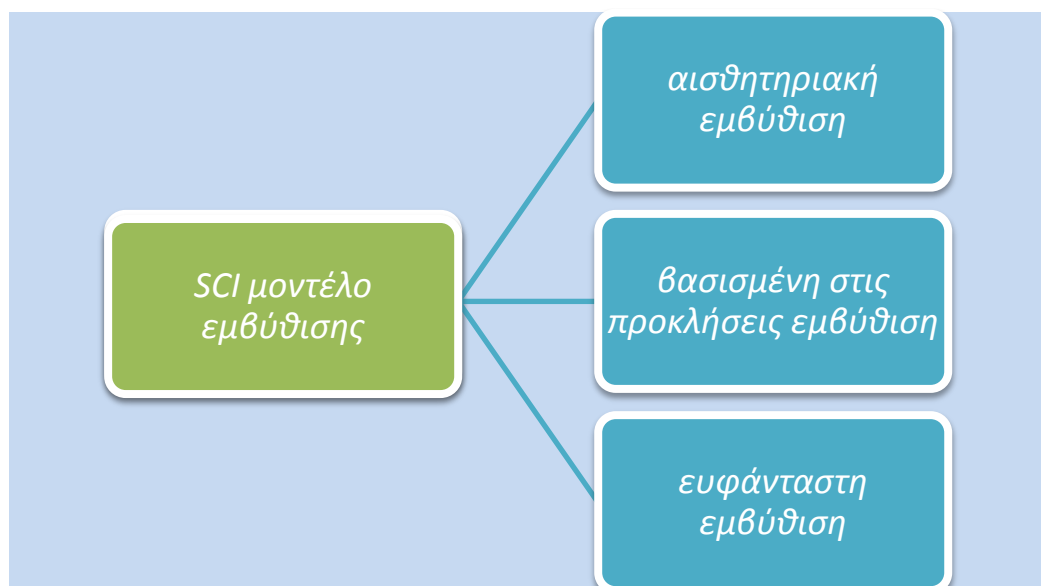
Η εμβύθιση αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό της εμπειρίας του παιχνιδιού και σε αυτήν ο παίκτης φτάνει πολύ συχνά. Οι Ermi and Mäyrä έχουν προτείνει το *μοντέλο εμβύθισης SCI* όπου η εμβύθιση στον κόσμο του παιχνιδιού είναι κατηγοριοποιημένη σε τρεις μορφές (Ermi, L. and Mäyrä, F. , 2005):

- ❖ Αισθητηριακή εμπύθιση(sensory immersion),
- ❖ Βασισμένη στην πρόκληση εμπύθιση(challenge-based immersion) και
- ❖ Ευφάνταστη εμπύθιση(imaginative immersion).

Η *αισθητηριακή εμπύθιση* αναφέρεται στις πολύ-αισθητηριακές ιδιότητες ενός παιχνιδιού, δηλαδή τον βαθμό στον οποίο τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος του παιχνιδιού έχουν αντίκτυπο στην αντίληψη του χρήστη.

Η *βασισμένη στις προκλήσεις εμπύθιση* περιλαμβάνει την εμπύθιση στις γνωστικές ικανότητες που χρειάζονται για την κάλυψη των αναγκών που θέτει το παιχνίδι.

Τέλος, η *ευφάνταστη εμπύθιση* αναφέρεται στην εμπύθιση στα πλαίσια του φανταστικού κόσμου που δημιουργείται μέσω του παιχνιδιού, και εξαρτάται από τον πλούτο της αφηγηματικής δομής του παιχνιδιού.



Πίνακας 2: SCI μοντέλο εμπύθισης (Ermi and Mäyrä)

Ελλείπει κάποιου συγκεκριμένου ορισμού για την εμπύθιση, λεπτομερή έρευνα πάνω στο συγκεκριμένο θέμα έχουν πραγματοποιήσει και οι Brown και Cairns (Brown, E. and Cairns, P., 2004), κάνοντας μια σειρά συνεντεύξεων με διάφορους παίκτες και διαπιστώνοντας ότι για τους περισσότερους η εμπύθιση περιγράφει το βαθμό της συμμετοχής σε ένα παιχνίδι. Ο βαθμός αυτός διακρίνεται σε τρία στάδια εμπύθισης που δείχνουν την αύξηση των επιπέδων συμμετοχής:

- ❖ Δέσμευση(Engagement),
- ❖ Απορρόφηση(Engrossment) και
- ❖ Ολική εμπύθιση(Total Immersion)

Ξεκινώντας από την *δέσμευση*, συναντάμε το χαμηλότερο επίπεδο συμμετοχής το οποίο εξαρτάται από την προθυμία του παίκτη να επενδύσει χρόνο, προσπάθεια και προσοχή στο παιχνίδι. Οι συνεντευξιαζόμενοι εξέφρασαν την άποψη ότι η προσπάθεια που επενδύεται σε ένα παιχνίδι θα πρέπει να είναι ίση με τα οφέλη της επιτυχίας. Ακόμα, ένα αίσθημα ενοχής μπορεί να προκύψει δεδομένου ότι ο παίκτης χάνει την αίσθηση του χρόνου.

Στο δεύτερο επίπεδο, αυτό της *απορρόφησης*, ο παίκτης υπενδύει συναισθηματικά με αποτέλεσμα να αποξενώνεται όλο και περισσότερο με το περιβάλλον και να μην έχει αυτό-επίγνωση.

Στο τελικό στάδιο, αυτό της *ολικής εμπύθισης*, οι παίκτες αισθάνονται αποκομμένοι από την πραγματικότητα και το μόνο τους ενδιαφέρον είναι το παιχνίδι.

Γενικά βάση των πολλών ερευνών που έχουν γίνει για το θέμα της ροής και της εμπύθισης θα λέγαμε ότι είναι τόσο πλούσια και ενδιαφέροντα τα στοιχεία που δίνονται που θα μπορούσε να αφιερωθεί ολόκληρη εργασία για αυτό το θέμα.

Κεφάλαιο 2° : Κοινωνική Παρουσία

Ένα από τα πιο σημαντικά κίνητρα για τους παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών είναι η δυνατότητα να αλληλεπιδρά με άλλους παίκτες. Έτσι, τα ψηφιακά παιχνίδια δεν πρέπει απλώς να θεωρούνται ως εφαρμογές για ατομική απόλαυση, αλλά θα πρέπει να αναγνωριστούν για τη δυνατότητά τους να ενισχύουν και να εμπλουτίζουν την κοινωνική αλληλεπίδραση (De Kort, 2007).

2.1 Ορισμοί και θεωρίες της κοινωνικής παρουσίας

Από την εποχή που ο Αριστοτέλης είχε πει ότι ο άνθρωπος είναι κοινωνικό ζώο, αλληλεπιδρούμε με άλλους κάθε στιγμή. Υπάρχει μάλιστα θεωρία που υποστηρίζει ότι οι απαιτήσεις της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μπορεί να βρίσκονται, μαζί με άλλες κοινωνικές δυνάμεις, πίσω από τη δραματική επέκταση του κρανίου πριν από 3,5 εκατομμύρια χρόνια που δημιούργησε τα σύνορα ανάμεσα στον άνθρωπο και στον πίθηκο (Donald, 1991).

Ένα μεγάλο μέρος της εργασίας αυτής ασχολείται με την κοινωνική παρουσία, την γνωστή στους ξένους ερευνητές ως *social presence*. Έχει συνταχτεί ειδικό κεφάλαιο για την παρουσίαση της γιατί θέλουμε να της δώσουμε την δέουσα προσοχή και να εμβαθύνουμε στη μελέτη της. Παρόλα αυτά, φυσικά και είναι και αυτή μέρος, και μάλιστα σημαντικό, της εμπειρίας του ψηφιακού παιχνιδιού μαζί με όλα αυτά που παρουσιάσαμε παραπάνω. Είναι όμως μια παράμετρος που μπορεί να μελετηθεί και ανεξάρτητα και να μας δώσει εξίσου πλούσιο υλικό γιατί

ουσιαστικά ο ρόλος της είναι να μετατρέπει η έστω να επηρεάζει την μορφή της εμπειρίας και των χαρακτηριστικών της.

Η κοινωνική παρουσία δεν είναι μια έννοια που αφορά μόνο τα παιχνίδια, αντίθετα εμφανίζεται και σε άλλους τομείς. Δεν είναι τυχαίο που η πρόσφατη βιβλιογραφία έχει δείξει ότι η κοινωνική παρουσία είναι ένας από τους πλέον σημαντικούς παράγοντες για τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας της διδασκαλίας και την ανοικοδόμηση μιας αίσθησης κοινότητας (Aragon, 2003). Στον ίδιο τομέα, αυτόν της εκπαίδευσης δηλαδή, συναντάται πολύ συχνά την ιδέα της κοινωνικής παρουσίας όταν μελετάμε την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση που ολοένα και εξελίσσεται. Σε αυτήν την περίπτωση η κοινωνική παρουσία εμφανίζεται με την αλληλεπίδραση που πραγματοποιείται με τη βοήθεια διαφόρων τεχνολογικών μέσων, όπως η τηλεδιάσκεψη, κάνοντας τους φοιτητές να νιώθουν ότι επικοινωνούν (Frey B., 2010) ν. Στα ίδια μονοπάτια βρίσκονται οι λεγόμενες *τεχνολογίες της κοινωνικής παρουσίας*, τα τεχνολογικά δηλαδή μέσα που όλοι μας χρησιμοποιούμε καθημερινά και που βοηθούν τον άνθρωπο να επικοινωνήσει καταρρίπτοντας το πρόβλημα της απόστασης (Frank Biocca, Chad Harms). Ο όρος κοινωνική παρουσία όμως χρησιμοποιείται κυρίως στην θεωρία της επικοινωνίας και αποτελεί και υπό-τομέα της (Richardson, J. C., & Swan, K. , 2003). Η κοινωνική παρουσία ορίζεται από τους Garrison και Anderson ως η ικανότητα να προβάλλεις κοινωνικά και συναισθηματικά, μέσω των τεχνολογιών της επικοινωνίας, την ουσία, την προσωπικότητα και τις κοινωνικές ενδείξεις ενός ατόμου στα πλαίσια μιας ομάδας (Garrison, D. R., and T. Anderson, 2003). Οι Gunawardena και Zittle θεωρούν ότι η οικειότητα(intimacy)και η αμεσότητα(immediacy) είναι δύο έννοιες που συνδέονται με την κοινωνική παρουσία. Η οικειότητα εξαρτάται από μη λεκτικούς παράγοντες, συμπεριλαμβανομένης της φυσικής απόστασης, της επαφής με τα μάτια και του χαμόγελου. Η αμεσότητα είναι ένα μέτρο της ψυχολογικής απόστασης που ο επικοινωνών τοποθετεί μεταξύ αυτού και του αντικείμενου της επικοινωνίας (Gunawardena, C. N., and Zittle, F. J, 1997). Οι Ρουρκ, Anderson, Garrison, και Archer περιγράφουν την κοινωνική παρουσία ως την ικανότητα των

μαθητών να προβάλουν τους εαυτούς τους κοινωνικά και συναισθηματικά στις κοινότητες που τους ζητείται (Rourke, 1999). Άλλοι έχουν δώσει τις ακόλουθες έννοιες: «Η αίσθηση ότι κάποιος άλλος εμπλέκονται στη διαδικασία της επικοινωνίας (Whiteman, 2002)». «Ο βαθμός στον οποίο ένα άτομο αισθάνεται κοινωνικά παρόν» (Leh, 2001). «Ο βαθμός συναίσθησης στις πρόσωπο-με-πρόσωπο επικοινωνίες» (Tu, 2000). «Η αίσθηση της παρουσίας σε μια κοινωνική συνάντηση με ένα άλλο πρόσωπο» (McLellan, 1999).

Κάτι πολύ σημαντικό είναι ότι η κοινωνική παρουσία μπορεί να είναι επιφανειακή αλλά και βαθιά ανάλογα με το πόσο αναπτύσσεται. Σε αρχικό επίπεδο αφορά μόνο την χωρική συμπαρουσία, το να βρίσκεσαι δηλαδή με κάποιον και να σε ενδιαφέρουν μόνο τα βασικά, π.χ. η ταυτότητα του. Σε υψηλότερο επίπεδο παρατηρείται μια βαθύτερη αίσθηση ψυχολογικής συμμετοχής και σύνδεσης με την γνωστική και συναισθηματική κατάσταση του άλλου. Τα υψηλότερα επίπεδα κοινωνικής παρουσίας μπορούν να περιλαμβάνουν μια αίσθηση δέσμευσης όσο αφορά την συμπεριφορά και πράξεις αντιδραστικές και αλληλένδετες (Biosca, 2001).

2.2 Κοινωνική παρουσία και ψηφιακό παιχνίδι

Η εργασία αυτή ασχολείται με την μελέτη της κοινωνικής παρουσία από την πλευρά των ψηφιακών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν μπει πια στη ζωή όλων και αποτελούν ένα μεγάλο κομμάτι στη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου. Αρχικά προορίζονταν για να χρησιμοποιηθούν μεμονωμένα, από ένα άτομο, αλλά με το πέρασμα των χρόνων γίνανε πιο συνεργατικά. Ωστόσο, σε θεωρίες σχετικές με την ψηφιακή εμπειρία του παιχνιδιού, ο κοινωνικός τους πλούτος και ρόλος συχνά υποβιβάζεται ή ακόμα και παραμελείται (De Kort, 2007). Δεν είναι μάλιστα λίγοι αυτοί που ακόμα και σήμερα συνδυάζουν το ψηφιακό παιχνίδι με την κοινωνική απομόνωση. Αντίθετα οι έρευνες δείχνουν ότι ένα από τα πιο σημαντικά κίνητρα για τους παίκτες των ψηφιακών παιχνιδιών είναι η δυνατότητα να αλληλεπιδρά με άλλους παίκτες.

Το θέμα είναι εάν έχει σημασία με ποιόν παίζεις, εάν δηλαδή η φύση της κοινωνικής παρουσίας επηρεάζει την εμπειρία του παιχνιδιού. Ομάδα ερευνητών σε συνεργασία με το οικονομικό και το τεχνολογικό πανεπιστήμιο της Φιλανδίας σχεδίασαν μια έρευνα για να μελετήσουν αν υπάρχει διαφορά όταν παίζουμε με αντίπαλο τον υπολογιστή, έναν φίλο ή έναν άγνωστο. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι το να παίζεις εναντίον κάποιου άλλου ανθρώπου προκαλεί υψηλότερα αισθήματα δέσμευσης, απειλής, πρόκλησης, και φυσιολογικής διέγερσης σε σύγκριση με το παιχνίδι ενάντια σε έναν υπολογιστή. Επιπλέον, παίζοντας ενάντια σε ένα φίλο προκαλεί μεγαλύτερη συμμετοχή και εγρήγορση σε σύγκριση με το παιχνίδι ενάντια σε έναν ξένο (Niklas Ravaja, 2005). Άρα βγαίνει το συμπέρασμα ότι η κοινωνική παρουσία έχει και αυτή με τη σειρά της μορφές και χαρακτηριστικά τα οποία συμβάλουν στη διαμόρφωση της εμπειρίας του παιχνιδιού.

Η μελέτη της κοινωνικής παρουσίας δεν είναι κάτι που ενδιαφέρει μόνο τους επιστήμονες. Ενδιαφέρει σημαντικά και τις εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών αφού

έχουν καταλάβει πόσο σημαντική παράμετρος είναι για την επιτυχία ενός παιχνιδιού. Για αυτό το λόγο οι σχεδιαστές των παιχνιδιών επιδιώκουν την ανάδειξη των δυνατοτήτων της κοινωνικής παρουσίας ενός παιχνιδιού και στοχεύουν σε αυτές. Δεν τους απασχολεί μόνο να πετύχουν να καταστήσουν το παιχνίδι τους ένα μέσο κοινωνικοποίησης αλλά και ένα μέσο ψυχαγωγίας. Εξάλλου αυτός είναι ο βασικός ρόλος και σκοπός ενός παιχνιδιού είτε ψηφιακού είτε όχι. Η κοινωνική λοιπόν αλληλεπίδραση είναι απόλυτα συνδεδεμένη και με την διασκέδαση. Σύμφωνα με έρευνες, τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν ήχους, δηλαδή επικοινωνία ανάμεσα στους παίκτες με συνομιλία, γέλια, επιφωνήματα, παρέχουν μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία από πλευρά απόλαυσης (Gajadbar, 2010). Εκτός από την κοινωνική διασκέδαση, η δυνατότητα να έχουν συνομιλίες μειώνει επίσης τη δυσκολία του παιχνιδιού, δεδομένου ότι οι παίκτες μπορούν να δώσουν συμβουλές ο ένας στον άλλο. Για αυτούς τους λόγους οι σχεδιαστές φτιάχνουν σχέδια ικανά να κοινωνικοποιήσουν (Ducheneaut N.), με άλλα λόγια σχεδιάζουν κατάλληλες δραστηριότητες οι οποίες δίνουν την ευκαιρία στους παίκτες να δημιουργήσουν σχέσεις.

Η κοινωνική παρουσία είναι ένας από τους παράγοντες που καθορίζουν τα βασικά ένστικτα των παικτών. Σύμφωνα με τον Roberto Dillon και το *6-11 Framework*, ένα σύστημα που χρησιμοποίησε για να προσεγγίσει τα παιχνίδια και βασίζεται σε 6 συναισθήματα και 11 ένστικτα, τα ένστικτα χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες. Τα *πρώτου προσώπου* ένστικτα, τα προσωπικά, είναι αυτά που αφορούν αποκλειστικά τον εαυτό μας και την δική μας συντήρηση και ευεξία. Κάποια από αυτά είναι η επιβίωση, ο αυτοπροσδιορισμός και η πλεονεξία. Υπάρχουν ακόμα τα *τρίτου προσώπου* ένστικτα, αυτά δηλαδή που προκαλούνται από άλλους. Μπορεί να έχουν θετική αλλά και αρνητική πλευρά. Μπορεί δηλαδή να οδηγήσουν τον παίκτη να βοηθήσει τον συμπαίκτη του, αλλά και να τον εκμεταλλευτεί. Τέτοια είναι η επικοινωνία, η προστασία, η φροντίδα, η ανατροφή όπως και η εκδίκηση, ο ανταγωνισμός και η επιθετικότητα. Τέλος, συναντάμε τα *κοινωνικά ένστικτα* που δημιουργούνται από την αλληλεπίδραση με το γύρω

περιβάλλον, όπως π.χ. η περιέργεια. Στην περίπτωση αυτής της εργασίας, αυτά που ερευνώνται περισσότερο είναι τα τρίτου προσώπου ένστικτα αφού είναι αυτά που για να εμφανιστούν χρειάζεται παραπάνω από έναν παίκτη (Dillon, 2010).

2.3 Οι έρευνες για την κοινωνική παρουσία και τα ψηφιακά παιχνίδια καταρρίπτουν τα στερεότυπα.

Το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί πλέον πεδίο μελέτης για πολλούς επιστήμονες και ερευνητές. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να αναδειχθούν πολλά θετικά στοιχεία του παιχνιδιού, αλλά και να καταρριφθούν πολλοί μύθοι γύρω από αυτό. Η κοινωνική παρουσία είναι ένα στοιχείο από αυτά που χρησιμοποίησαν οι μελετητές όχι μόνο για να απενοχοποιήσουν το παιχνίδι, αλλά και για να το αναδείξουν ως αφορμή για κοινωνικοποίηση.

Οι μελέτες που θα χρησιμοποιηθούν δείχνουν ότι η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών φέρνει πολλές ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση (Yvonne A. W. de Kort, 2007). Κάτι τέτοιο μαρτυρείται και από τη συντριπτική συμμετοχή σε εικονικές κοινότητες (π.χ. Second Life, Active Worlds) ή on line multiplayer παιχνίδια (π.χ. World of Warcraft). Οι κατευθύνσεις για μελέτη που δίνει η κοινωνική παρουσία στα ψηφιακά παιχνίδια αφορούν την συν-παρουσία, την συνεργατικότητα, την ψυχολογική συμμετοχή και την αλληλεξάρτηση.

Όλοι έχουν ακούσει ως παιδιά τους γονείς να δυσανασχετούν όταν αφιερώναν πολλές ώρες μπροστά από τον υπολογιστή παίζοντας ή έχουν φοβηθεί ως γονείς για τις βλαβερές συνέπειες στα παιδιά λόγω της ενασχόλησης με τα ψηφιακά παιχνίδια. Για πολλούς το ψηφιακό παιχνίδι προκαλεί κοινωνική απομόνωση. Οι παίκτες αποτραβιούνται από παρέες γιατί εθίζονται σε αυτό. Τα ευρήματα όμως των ερευνών και η βιβλιογραφία όχι μόνο δεν παρέχουν πειστικά

στοιχεία για όλα τα παραπάνω, αλλά είναι και σε πλήρη αντίθεση με την εικόνα, τις ανησυχίες και τις επικρίσεις που έχουν διατυπώσει εις βάρος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών εκπαιδευτικοί και γονείς (Bryce, J., & Rutter, J, 2003). Υπάρχουν μια σειρά από μελέτες που αποδεικνύουν ότι τα παιχνίδια προκαλούν συχνά ευεργετικά αποτελέσματα στις γνωστικές δεξιότητες των παικτών αλλά και από συναισθηματικής και κοινωνικής απόψεως (Calvert, 2005), (Gunter, 2005). Σύμφωνα με άλλη έρευνα, με τον ίδιο τρόπο που λειτουργούν τα παραδοσιακά παιχνίδια, όπως τα επιτραπέζια και ενθαρρύνουν την κοινωνική ενσωμάτωση και αλληλεπίδραση μέσα στην παρέα και στην οικογένεια, με τον ίδιο τρόπο λειτουργούν και τα ψηφιακά (Carr, 2004).

Γενικά το ψηφιακό παιχνίδι εμφανίζεται σε διάφορα επίπεδα και μορφές διαπροσωπικών σχέσεων. Για παράδειγμα τα παιδιά συχνά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια με τους φίλους τους (Kubey, R., & Larson, R., 1990) ή μούνται σε αυτά βλέποντας άλλους να παίζουν (Griffiths, M., & Hunt, N., 1995). Χαρακτηριστικό είναι ότι από τα προηγούμενα χρόνια υπήρχαν χώροι εστίασης με ηλεκτρονικά παιχνίδια που συγκεντρώνονταν οι νέοι να παίξουν και ταυτόχρονα να διασκεδάσουν (Selnow G. W., 1984). Περαιτέρω έρευνες έδειξαν ότι τα παιδιά που παίζουν με ψηφιακά παιχνίδια σε τακτική βάση έχουν συγκρίσιμο αριθμό φίλων με εκείνα που δεν παίζουν (Phillips C. A., 1995), (Rutkowska, J. C., & Carlton, T. , 1994), και ότι παίζοντας αυξάνουν τις κοινωνικές τους επαφές (Bonnafont, 1992), τόσο που πολλές φορές επιδιώκουν να βρεθούν και μετά το σχολείο (Colwell, 1995).

Άρα το ψηφιακό παιχνίδι έχοντας ως βασικό χαρακτηριστικό του την κοινωνική παρουσία μπορεί να αλλάξει τα μέχρι τώρα δεδομένα αφού δεν αποτελεί απλά μια ατομική απόλαυση, αλλά έχει τη δυνατότητα να ενισχύσει και να εμπλουτίσει την κοινωνική αλληλεπίδραση. Αυτό αποδεικνύεται και από τη μελέτη που χρηματοδοτήθηκε από το ISFE(Interactive Software Federation of Europe) το 2005 και σύμφωνα με την οποία τα δύο τρίτα των ερωτηθέντων αφιερώνουν

τουλάχιστον μια ώρα την εβδομάδα παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια με άλλους και μάλιστα ένας από τους λόγους που το κάνουν, όσο παράδοξο και αν ακούγεται από πολλούς, είναι η κοινωνικότητα (Nielsen, 2005).

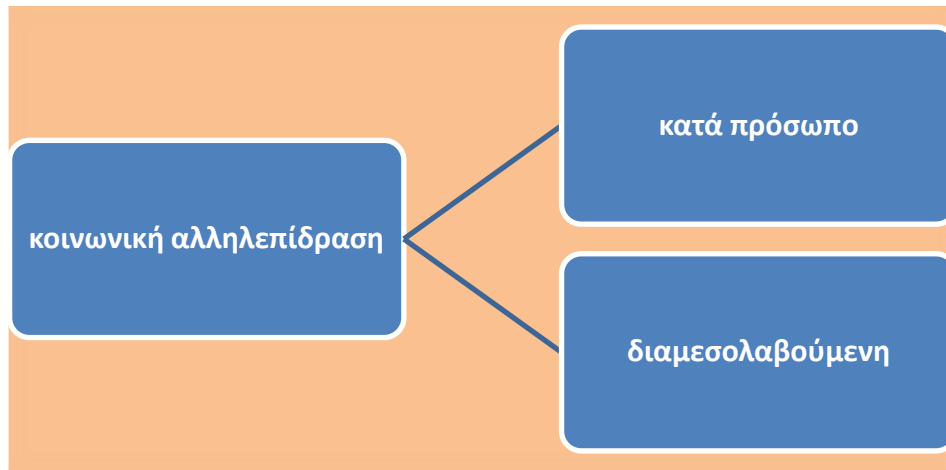
Επομένως, η πλούσια διαδραστική εμπειρία που σχετίζεται με ψηφιακά παιχνίδια μπορεί μόνο να κατανοηθεί πλήρως, όταν το παιχνίδι αντιμετωπίζεται όχι ως ένα απλό λογισμικό αλλά ως ένα μέσο αλληλεπίδρασης, κοινωνικής επαφής και εξέλιξης (De Kort, 2007).

2.4 Επίπεδα κοινωνικής παρουσίας στα ψηφιακά παιχνίδια

Αυτό το κομμάτι της εργασίας παρουσιάζει και εξηγεί ταυτόχρονα τα επίπεδα της κοινωνικής παρουσίας και τις μορφές που μπορεί να πάρει. Αυτό είναι πολύ σημαντικό γιατί βοηθάει να αποσαφηνιστούν κάποια πράγματα και εισάγει όρους που θα χρησιμοποιηθούν παρακάτω ώστε να γίνει καλύτερα κατανοητή η θεωρία της κοινωνικής παρουσίας.

Στην έρευνα του ο D.G.M. Schouten διακρίνει με λεπτομέρεια τις μορφές της κοινωνικής παρουσίας και το πώς δημιουργούνται (Schouten, 2011). Βασική προϋπόθεση για την ύπαρξη κοινωνικής παρουσίας είναι η κοινωνική αλληλεπίδραση. Σημειώνεται ότι όσο περισσότερες ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση υπάρχουν τόσο πιο έντονα είναι τα επίπεδα της κοινωνικής παρουσίας.

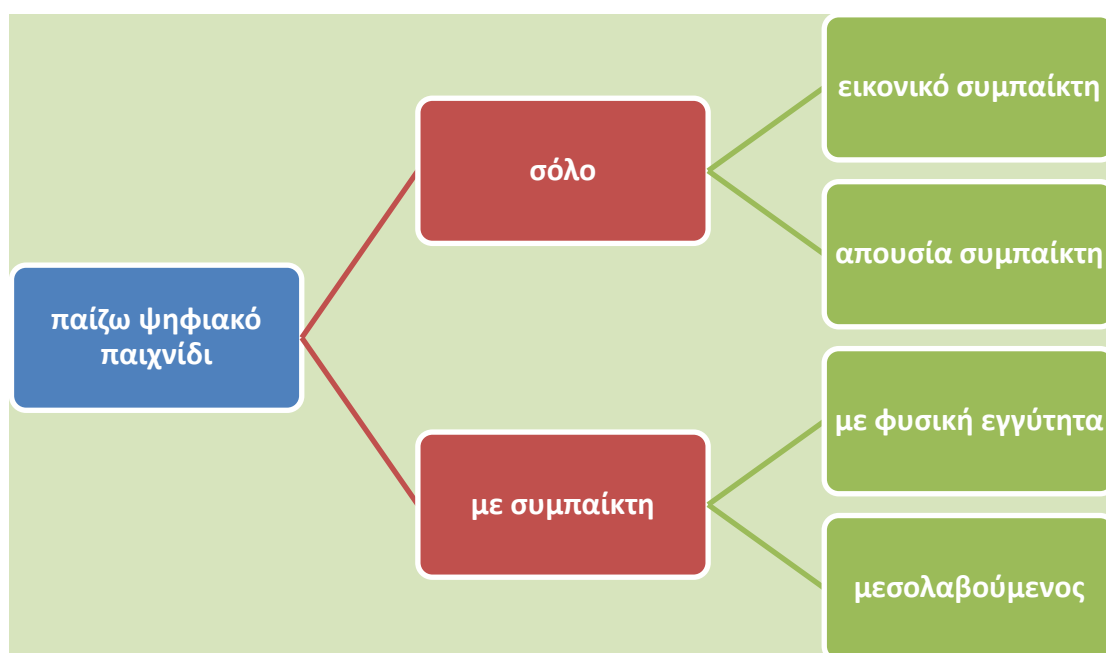
Όταν μιλάμε για την *κοινωνική αλληλεπίδραση* (*social interaction*) πρέπει να διακρίνουμε δύο μορφές της. Την *κατά πρόσωπο* (*Face-to-face*) και την *διαμεσολαβούμενη* (*mediated*).



Πίνακας 3: Μορφές κοινωνικής αλληλεπίδρασης

- ❖ Η *κατά πρόσωπο* αφορά την καθημερινή μας επικοινωνία και περιέχει τόσο λεκτική όσο και μη λεκτική αλληλεπίδραση, δηλαδή ομιλία, χειρονομίες και γλώσσα του σώματος. Αυτός ο τύπος αλληλεπίδρασης πάντα απαιτεί φυσική εγγύτητα με το άλλο πρόσωπο (Argyle, M. & Dean, J, 1965).
- ❖ Η *διαμεσολαβούμενη* με τη σειρά της, καλύπτει όλες τις μορφές αλληλεπίδρασης που διεξάγονται μέσα από ένα μέσο. Αυτό μπορεί να είναι από τηλεφωνικές κλήσεις έως συνομιλίες με κάμερα στα διαδραστικά εικονικά περιβάλλοντα. Σε αυτήν την περίπτωση δεν απαιτείται φυσική εγγύτητα, αν και δεν παρεμποδίζεται από αυτή.

Η κοινωνική αλληλεπίδραση εμφανίζεται και κατά την διάρκεια εφαρμογής ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Η εφαρμογή αυτή μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους οι οποίοι καθορίζουν και την μορφή της κοινωνικής παρουσίας κάθε φορά. Ξεκινώντας από τα βασικά, ένα ψηφιακό παιχνίδι μπορούν να παιχτεί είτε *κατά μόνας(solo play)*, από ένα άτομο δηλαδή, είτε *με συμπαίκτη(social play)*.



Πίνακας 4: Τρόποι εφαρμογής ψηφιακού παιχνιδιού

Στην πρώτη περίπτωση τώρα, του ενός ατόμου, μπορούμε να διακρίνουμε έναν *εικονικό συμπαίκτη(Virtual co-play)* ή την *απουσία συμπαίκτη('Absent' co-play)*.

- ❖ Η *απουσία συμπαίκτη* αναφέρεται σε ένα σκηνικό παιχνίδι όπου ένας άνθρωπος παίζει μόνος του, χωρίς κανέναν είδους συμπαίκτη. Η τεχνητή νοημοσύνη σε αυτήν την περίπτωση δεν λαμβάνει τη μορφή ενός αντιπάλου. Με λίγα λόγια ο παίκτης απλά παίζει ένα παιχνίδι. Παραδείγματα αυτού του τύπου παιχνιδιών μπορεί να είναι το Tetris, ο Ναρκαλιευτής και η Πασιέντζα.

- ❖ Τώρα, στην περίπτωση του *εικονικού συμπαίκτη* έχουμε το σκηνικό όπου ένας άνθρωπος βρίσκεται αντιμέτωπος με την τεχνητή νοημοσύνη. Η μορφή αυτή προσφέρει ελάχιστες ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση, αλλά οι παίκτες γνωρίζουν καλά και είναι συνηθισμένοι να αλληλεπιδρούν με εικονικούς συμπαίκτες. Παραδείγματα αυτού του τύπου παιχνιδιών αποτελούν πιο σύγχρονα παιχνίδια αγώνων ταχύτητας ή σκοποβολής όταν παίζονται σε «single-player mode», όταν δηλαδή ο αντίπαλος ελέγχεται από το πρόγραμμα του υπολογιστή.

Περνάμε τώρα στα παιχνίδια με συμπαίκτη, οποιοδήποτε δηλαδή παιχνίδι που περιλαμβάνει περισσότερους από έναν ανθρώπινο παράγοντα. Σε αυτήν την περίπτωση μπορούμε να διαχωρίσουμε τους συμπαίκτες με βάση την φυσική εγγύτητα.

- ❖ Συμπαίκτης με *φυσική εγγύτητα (colocated)* είναι αυτός που βρίσκεται μαζί, στον ίδιο χώρο με άλλους παίκτες. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται ευκαιρίες για άμεσες και έμμεσες κοινωνικές αλληλεπίδρασης αφού οι παίκτες μπορούν να επικοινωνούν είτε κατά πρόσωπο είτε μέσω του παιχνιδιού. Το πιο γνωστό παράδειγμα είναι βιντεοπαιχνίδια στον καναπέ με τους φίλους.
- ❖ *Μεσολαβούμενος συμπαίκτης (mediated)* εμφανίζεται όταν πολλοί άνθρωποι-παίκτες παίζουν μαζί, αλλά δεν βρίσκονται σε κοντινή απόσταση. Συνδέονται μεταξύ τους διαμέσου του κόσμου του παιχνιδιού και ενδεχομένως μέσω πρόσθετων μέσων όπως κάμερας, διαδικτύου ή τηλεφώνου. Με αυτόν τον τρόπο προσφέρονται ευκαιρίες για έμμεση κοινωνική αλληλεπίδραση, αλλά όχι για κατά

πρόσωπο αλληλεπίδραση. Ένα παράδειγμα είναι το παιχνίδι στο διαδίκτυο.

Όλα τα παραπάνω διαμορφώνουν την εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού αφού κάθε μορφή κοινωνικής παρουσίας δημιουργεί και διαφορετική προσέγγιση και απόλαυση του παιχνιδιού. Ο κάθε παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει αυτό που του αρέσει και αυτό που του ταιριάζει με απώτερο σκοπό την απόλαυση του παιχνιδιού και την απόκτηση της επιθυμητής εμπειρίας.

Μέρος 2^ο: Μέθοδος, Συμμετέχοντες, Εργαλεία, και Διαδικασία της Έρευνας.

Μετά τη μελέτη όλων των παραπάνω, το επόμενο βήμα είναι να διαπιστωθεί αν και σε ποίο βαθμό συμπίπτουν η θεωρία και η βιβλιογραφία με την πράξη, με την πραγματικότητα. Για αυτό το λόγο δημιουργήθηκε και τέθηκε σε εφαρμογή μια έρευνα, ώστε να αναπτυχθούν τα κατάλληλα εκείνα ερωτήματα που θα οδηγήσουν, μέσω των απαντήσεων, στη συλλογή των στοιχείων που χρειάζονται. Επειδή ένα μεγάλο μέρος της εργασίας συμπεριλαμβάνει και αυτήν την έρευνα δεν είναι αρκετό μόνο το να παρουσιαστούν τα αποτελέσματα της, αλλά να δοθεί η δέουσα αναφορά στα στάδια κατάστρωσης και διεξαγωγής της. Έτσι λοιπόν, στη συνέχεια, θα αναφερθούν τα βήματα που ακολουθήθηκαν για τη σωστή δημιουργία και εφαρμογή αυτής της έρευνας, θεωρία που μελετήθηκε κυρίως από το βιβλίο «Η Πειραματική Μέθοδος στην επιστημονική έρευνα». (Christensen, 2007)

Κεφάλαιο 3^ο: Σχεδιασμός και εφαρμογή της

έρευνας

Σύμφωνα με τον Helmstadter, υπάρχουν έξι διαφορετικές προσεγγίσεις στην απόκτηση της γνώσης: η *Εμμονή(tenacity)*, η *Διαίσθηση(Intuition)*, η *Αυθεντία(Authority)*, *Ορθολογισμός(Rationalism)* και ο *Εμπειρισμός(Empiricism)* (Helmstadter, 1970). Καμία όμως από αυτές δεν παρέχει την ακρίβεια που προσφέρει η *επιστημονική μέθοδος*, μια μέθοδος που βασίζεται στην πραγματικότητα. Αυτή η παραδοχή διατυπώνεται και στο έργο *Θεαίτητος* του Πλάτωνα όπου ένας από τους συνομιλητές αναφέρει ότι «*έστιν ουν επιστήμη δόξα αληθής μετά λόγου*», δηλαδή η επιστήμη αποτελεί βεβαιωμένη με λογικά επιχειρήματα γνώση (Θεοδωρακόπουλος, 1980). Η επιστήμη με λίγα λόγια αντιπροσωπεύει μια λογική αναζήτησης πληροφοριών, μέσω αντικειμενικών παρατηρήσεων, την οποία ακολουθώντας φτάνουμε στον στόχο μας, την γνώση.

Για να είναι ορθή μια επιστημονική έρευνα πρέπει να ακολουθηθούν και να τηρηθούν κάποια βασικά βήματα που ορίζονται από την θεωρία. Στη συνέχεια γίνεται μια παρουσίαση των σταδίων αυτών και ταυτόχρονα του τρόπου με τον οποίο εφαρμόστηκαν για να σχεδιαστεί η συγκεκριμένη έρευνα.

3.1 Προσδιορισμός του προβλήματος και διαμόρφωση της ερευνητικής υπόθεσης.

Για τη διεξαγωγή μιας έρευνας πρέπει πρώτα να εντοπιστεί το θέμα που θα διερευνηθεί. Μόλις γίνει αυτό πρέπει να συλλεχθεί και να μελετηθεί η σχετική βιβλιογραφία. Πολύ σημαντικό είναι ακόμα ο ερευνητής να λάβει υπόψη του και να εξετάσει κάποιες βασικές παραμέτρους όπως ο χρόνος που θα χρειαστεί, ο αριθμός των συμμετεχόντων ή το κόστος και τέλος να διαμορφωθεί το ερευνητικό πρόβλημα.

Λαμβάνοντας υπόψη και εφαρμόζοντας όλα τα παραπάνω, καθώς και άλλες λεπτομέρειες που είναι υπερβολή να αναφερθούν στα πλαίσια αυτής της εργασίας, διαμορφώθηκε το σημείο έναρξης της έρευνας. Όπως έχει αναφερθεί και σε άλλο σημείο της εργασίας, το θέμα της έρευνας είναι η εμπειρία, κυρίως η συναισθηματική, που αποκομίζει ένας παίκτης παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι και το πώς αυτή επηρεάζεται και διαμορφώνεται από κάποια μορφή κοινωνικής παρουσίας. Έτσι, συλλέχτηκε η θεωρία που σχετίζεται με αυτό το αντικείμενο από διάφορες πηγές στις οποίες έχει ήδη γίνει αναφορά με κάθε λεπτομέρεια στο κεφάλαιο της θεωρίας, έχοντας βέβαια βασικό στοιχείο τα ερωτηματολόγια από το *Game Experience Lab*. Η μελέτη της θεωρίας είναι αυτή που οδήγησε στην δημιουργία των ερευνητικών υποθέσεων τις οποίες καλούμαστε να εξετάσουμε αν συμβαδίζουν μαζί της ή όχι. Αυτό θα επιτευχθεί με τα στοιχεία που θα συγκεντρωθούν από τα αποτελέσματα της έρευνας.

3.2 Μέθοδος έρευνας

Ποιοτική έρευνα είναι η έρευνα που επιδιώκει να εξερευνήσει υποκειμενικές αντιλήψεις και πεποιθήσεις ατόμων σχετικά με κάποιο φαινόμενο ώστε να οδηγήσει σε μια πιο ολοκληρωμένη γνώση για αυτό (Parahoo K, 2006) (Mantzoukas S, 2004,). *Ποσοτική έρευνα* είναι η έρευνα που στοχεύει στη συλλογή αντικειμενικών και γενικών δεδομένων για κάποιο φαινόμενο και ύστερα στην παρουσία τους με αριθμητικά και στατιστικά στοιχεία πραγματοποιώντας συγκρίσεις μεταξύ μεταβλητών (Parahoo K, 2006). Η παρούσα έρευνα ακολουθεί την *μεικτή έρευνα* ή την *τριγωνοποίηση*, τον συνδυασμό δηλαδή των δύο παραπάνω μεθόδων δεδομένου ότι το θέμα που πραγματεύεται η συγκεκριμένη έρευνα έχει να κάνει με ανθρώπινα συναισθήματα, εμπειρίες και συμπεριφορές, αλλά και του ότι καλούμαστε να βγάλουμε κάποια στατιστικά στοιχεία για την καλύτερη κατανόηση των ευρημάτων. Η τριγωνοποίηση «αφορά ουσιαστικά στην πολλαπλότητα πηγών και μεθόδων που μπορούν να εφαρμοσθούν στο ίδιο αντικείμενο μελέτης, με στόχο την απάντηση ενός ερευνητικού ερωτήματος.» (Ντάβου Μ., 2007)

3.3 Επιλογή συμμετεχόντων

Σε μια ποιοτική έρευνα ο ερευνητής καλείται να καθορίσει το μέγεθος του δείγματος και τον τρόπο επιλογής του (Henry GT., 1990) (Burnard P., 2004). Το δείγμα αυτό έχει σκοπό την ποιότητα και όχι την ποσότητα οπότε πρέπει να είναι ειδικό και συγκεκριμένο. Σύμφωνα με τις Morse & Field, η ποιοτική δειγματοληψία βασίζεται σε δύο βασικούς κανόνες: της καταλληλότητας και της

επάρκειας. Δηλαδή, για την ποιοτική έρευνα το δείγμα θα πρέπει να είναι το κατάλληλο για την ερμηνεία του φαινομένου και θα πρέπει να είναι επαρκές όχι σε ποσότητα αλλά σε παροχή ποιοτικών πληροφοριών (Morse MJ., 1994). Αυτό το δείγμα ονομάζεται *δείγμα σκοπιμότητας (purposive sampling)*. Ο ερευνητής σκοπίμως επιλέγει το δείγμα και όχι τυχαία, γιατί το συγκεκριμένο δείγμα έχει τη γνώση, τα χαρακτηριστικά και τη θέληση να του δώσει πιο ολοκληρωμένες και σε βάθος απαντήσεις στην ερευνητική του ερώτηση. Αναγκαίο όπως είναι να εξηγήσει ο ερευνητής το λόγο που θεωρεί ότι το δείγμα αυτό είναι το κατάλληλο.

Η συγκεκριμένη ποιοτική έρευνα βασίστηκε στο *δείγμα σκοπιμότητας*. Έλαβαν δηλαδή μέρος εκατόν τριάντα(130) συμμετέχοντες εκ των οποίων το 85%¹, από αυτούς που σημείωσαν το φύλλο τους, ήταν άντρες. Ο μέσος όρος ηλικίας ήταν από 18 έως 28 ετών. Η έρευνα διήρκεσε δύο μήνες. Πιο συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες βρέθηκαν διαδικτυακά, αφού αυτό είναι και το είδος της έρευνας, από διάφορες διευθύνσεις που είναι κυρίως ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης και φόρουμ(forum) που συχνάζουν άτομα που αγαπούν το ψηφιακό παιχνίδι και ασχολούνται είτε φανατικά είτε σποραδικά:

- Μέσω της ιστοσελίδας του *Facebook* διαδόθηκε η έρευνα αφού αναρτήθηκε σε ομάδες που είχαν ως αντικείμενο τους το παιχνίδι είτε σαν χόμπι είτε σαν αντικείμενο σπουδών.
- Μέσω φόρουμ που έχουν δημιουργηθεί για τους παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών και απαρτίζονται από άτομα που ασχολούνται με το είδος και έχουν αυτόν τον χώρο για να συζητούν και να ενημερώνονται.
- Μέσω φόρουμ συγκεκριμένων και δημοφιλών ψηφιακών παιχνιδιών(π.χ. World of Warcraft)

¹ Για λόγους απλότητας όλα τα ποσοστά αναφέρονται χωρίς δεκαδικά ψηφία. Αναλυτικά στοιχεία παρατίθενται στο παράρτημα

Επιλέξαμε ανθρώπους που έχουν μια μικρή ή μεγάλη εμπειρία στο ψηφιακό παιχνίδι για να είμαστε πιο σίγουροι ότι θα είναι κατανοητές σε βάθος οι ερωτήσεις και όσο το δυνατόν πιο έγκυρες οι απαντήσεις αφού θα είναι από συμμετέχοντες που είναι εξοικειωμένοι με το αντικείμενο.

3.4 Διαδικτυακή Έρευνα

Στην παρούσα περίπτωση έρευνας, ένα μεγάλο και σημαντικό μέρος του σχεδιασμού της έρευνας έχει ήδη γίνει από το Game Experience Lab. Ουσιαστικά έγινε χρήση των ερωτηματολογίων, μετάφραση και δημιουργία μιας διαδικτυακής έρευνας(online survey), μιας έρευνας δηλαδή που έτρεξε στο διαδίκτυο και μόνο. Αυτή η μορφή έρευνας έχει αρχίσει να χρησιμοποιείται και να διαδίδεται τα τελευταία κυρίως χρόνια που το διαδίκτυο έχει μπει στη καθημερινή ζωή των ανθρώπων.

Τα αρχικά ερωτηματολόγια αποτελούνταν από κλειστού τύπου ερωτήσεις, ερωτήσεις δηλαδή στις οποίες ο ερωτώμενος δεν μπορεί να απαντήσει ελεύθερα, αλλά είναι υποχρεωμένος να επιλέξει από καθορισμένες απαντήσεις. Στην ελληνική έκδοση έχει γίνει η προσθήκη και κάποιων ερωτήσεων ανοικτού τύπου ώστε να αναδειχθεί η γενική άποψη που μπορεί να έχουν οι συμμετέχοντες πάνω στο θέμα έρευνας αλλά και το σχόλιο τους για την ίδια την έρευνα. Αυτά τα στοιχεία δεν δίνουν βέβαια κάποιο στατιστικά έγκυρο αποτέλεσμα, αλλά θεωρήθηκε σημαντικό να φανεί αν θα προκύψουν νέα θέματα, εκτός από αυτά που είχαν ήδη τεθεί, και να δημιουργηθεί μια συνολική εικόνα για τους συμμετέχοντες. Ο εξοπλισμός στην δεν ήταν κάτι παραπάνω από τα online ερωτηματολόγια. Αυτά παρουσιάστηκαν μέσα από το

πρόγραμμα που προσφέρει το Survey Monkey. Το τελευταίο είναι μια πλατφόρμα μεταφρασμένη σε πάρα πολλές γλώσσες ώστε να χρησιμοποιείται ευρέως σε όλο τον κόσμο. Το κόστος της συνδρομής ποικίλει ανάλογα με τις δυνατότητες του προγράμματος που ο καθένας επιθυμεί να χρησιμοποιήσει. Πολύ σημαντικό είναι ότι σου παρέχει διάφορους τρόπους παρουσίασης τόσο του ίδιου του ερωτηματολογίου όσο και των στατιστικών αποτελεσμάτων που το ίδιο εξάγει. Τα ερωτηματολόγια ξεκινούσαν παρουσιάζοντας τα βασικά στοιχεία της έρευνας ώστε να ξέρει κάθε συμμετέχων με τι πρόκειται να ασχοληθεί. Στον πρόλογο δηλαδή, πριν ξεκινήσουν οι ερωτήσεις, γίνεται αναφορά στο σκοπό της έρευνας, στην εκπόνηση της διπλωματικής εργασίας και στην οδηγία να έχουν παίξει κάποιο ψηφιακό παιχνίδι πριν απαντήσουν στις ερωτήσεις και αυτό για να έχουν πιο πρόσφατα τα συναισθήματα που τους προκλήθηκαν.

Υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι διεξαγωγής μια διαδικτυακής έρευνας. Ο πρώτος τρόπος αφορά την αποστολή της έρευνας μέσω e-mail και ο άλλος μέσω μίας web εφαρμογής, δηλαδή με την ανάρτηση της σε κάποιον ιστότοπο (Λιναρδής Α., 2011). Στη παρούσα περίπτωση εφαρμόστηκε κυρίως ο δεύτερος τρόπος. Πιο συγκεκριμένα, η έρευνα αναρτήθηκε σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης, στην ομάδα της σχολής για την οποία εκπονείται η συγκεκριμένη έρευνα που απαρτίζεται από μέλη σχετικά με το θέμα της έρευνας και σε μια σειρά από ιστοσελίδες(οι οποίες έχουν ως αντικείμενο το ψηφιακό παιχνίδι.

Σύμφωνα με μια έρευνα που έκανε το *International Journal of Market Research* μια διαδικτυακή έρευνα είναι σαφέστατα προτιμητέα λόγω της ταχύτητας που μπορεί να διαδοθεί, να συμπληρωθεί και να συλλεχτεί αλλά και του κόστους που είναι πολύ χαμηλότερο από κάθε άλλο είδος έρευνας (Kellner, 2004). Ακόμα, με τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και οι υπολογιστές δημιουργούνται διαδικτυακές έρευνες που είναι πιο ελκυστικές στους συμμετέχοντες είτε λόγω διαδραστικότητας είτε λόγω παρουσίασης (Taylor, (2000).

Ένα άλλο βασικό πλεονέκτημα αφορά στα μειωμένα σφάλματα κατά τη συλλογή των δεδομένων, αλλά και κατά την εξαγωγή των αποτελεσμάτων και τέλος στην εύκολη προσέγγιση ατόμων με διαφορετικά ενδιαφέροντα και από διαφορετικούς πληθυσμούς και χώρες (Van Selm, Jankowski N.W, 2006), (Mehta R. & Sivadas E., 1995), (Smith, B.C., 1997). Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε (survey monkey) προσέφερε τη δυνατότητα να στηθεί ένα καλαίσθητο περιβάλλον εργασίας ώστε να μην επιτραπεί στον συμμετέχων να βαρεθεί και να βιαστεί να απαντήσει. Επιπλέον, η διανομή της έρευνας έγινε πολύ γρήγορα, χωρίς τοπικά όρια και περιορισμούς και κάτι πολύ σημαντικό, οι απαντήσεις ελήφθησαν την στιγμή ακριβώς εκείνη που τελειώνει την συμπλήρωση της έρευνας ο συμμετέχων.

Στην μεθοδολογία όμως της έρευνας υπάρχουν και αντεπιχειρήματα για την χρήση του διαδικτύου που πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη κατά την ανάλυση των αποτελεσμάτων για να διασφαλιστεί στην πράξη η αξιοπιστία της έρευνας. Αυτά είναι τα τεχνικά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν, τα θέματα ασφάλειας της χρήσης του διαδικτύου και το ότι δεν υπάρχει προσωπική επαφή με τον συμμετέχων. Τα πιο βασικά όμως αφορούν το δείγμα της έρευνας το οποίο δεν μπορεί εύκολα να οριστεί τυχαίο και να καθοριστεί αντιπροσωπευτικό δεδομένου ότι μια διαδικτυακή έρευνα απευθύνεται σε συγκεκριμένη ομάδα ατόμων, αυτών δηλαδή που έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο. (Λιναρδής Α., 2011). Τέλος, επειδή ο ερωτώμενος χειρίζεται από μόνος του το ερωτηματολόγιο ενυπάρχει ο κίνδυνος της εγκατάλειψης του ερωτηματολογίου πριν την ολοκλήρωση του (Crawford, 2001) ή η επιλογή απαντήσεων του τύπου "Δεν ξέρω/Δεν απαντώ" (Evans, J. R., & A. Mathur, 2005). Προσπαθώντας, να εξαλειφτούν όσο το δυνατόν περισσότερο αυτοί οι κίνδυνοι, δημιουργήθηκε ένα ελκυστικό περιβάλλον εργασίας ώστε να καλυφτεί το θέμα της προσωπικής επαφής, δεν υπήρχαν δείγματα εγκατάλειψης του ερωτηματολογίου, παρά μόνο σε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που δεν επηρεάζουν τα αποτελέσματα γιατί είχαν απλά προστεθεί για με σκοπό τη δημιουργία μιας πιο ολοκληρωμένης εικόνας. Επιπλέον, δεν υπήρχε στο περιεχόμενο της έρευνας, εξαρχής, ερώτηση τύπου "Δεν ξέρω/Δεν απαντώ" οπότε δεν τέθηκε κάποιο θέμα.

Σχετικά με το δείγμα της έρευνας, στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν παρουσιάζει πρόβλημα το ότι οι αναφέρεται μόνο σε ομάδα ανθρώπων που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο, επειδή όπως αναλύθηκε παραπάνω βασιζόμαστε στο *δείγμα σκοπιμότητας* και θεωρήθηκε δεδομένο ότι αφού οι συμμετέχοντες είναι χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών πρέπει να έχουν και πρόσβαση στο διαδίκτυο. Τέλος, το διαδικτυακό πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε παρέχει την δυνατότητα λήξης πληροφοριών για το χρόνο συμπλήρωσης των ερωτηματολογίων από όπου και μπορεί να φανεί αν οι ερωτώμενοι έπαιξαν κάποιο παιχνίδι πριν απαντήσουν ή εάν απάντησαν γρήγορα και τυχαία.

Κεφάλαιο 4^ο: Παρουσίαση ερευνητικών

ερωτηματολογίων-εργαλείων έρευνας

Τρία είναι τα ερωτηματολόγια που χρησιμοποιήθηκαν στα πλαίσια αυτής της εργασίας. Ως ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της, είναι σημαντικό να φανεί για ποιο λόγο επιλέχθηκαν. Δεν αρκεί απλά η παράθεση των ερωτήσεων, ειδικά όταν πίσω από αυτές βρίσκεται ολόκληρος μηχανισμός. Σε αυτό το κομμάτι θα γίνει η παρουσίαση τους, βασιζόμενοι στην βιβλιογραφία που έχει συνταχθεί από την ομάδα του Game Experience Lab που τα δημιούργησε.

4.1 Game Experience Questionnaire (GEQ)

Οι IJsselsteijn, de Kort, και Poels σύμφωνα με τους οποίους το «*να μοιράζεσαι την διασκέδαση με άλλους είναι διπλή διασκέδαση*» (Gajadhar Brian J., 2008), ανέπτυξαν αυτό το ερωτηματολόγιο για την εμπειρία του παιχνιδιού για να δώσουν την δυνατότητα στους ερευνητές να ανακαλύψουν και να ελέγξουν την εμπειρία του παίκτη ψηφιακών παιχνιδιών με έναν πιο ολοκληρωμένο τρόπο. Για αυτό το λόγο το διαθέτουν ελεύθερα ύστερα από κάθε αίτηση για χρήση του στα πλαίσια ερευνών.

Η δημιουργία του ερωτηματολογίου βασίστηκε κυρίως σε μια ομάδα ερευνητών (Poels. K., 2007) και σε δύο μεταγενέστερες μεγάλης κλίμακας έρευνες στις οποίες πήραν μέρος εντατικοί παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών (IJsselsteijn, W.A., de Kort, Y.A.W. & Poels, K, 2008).

Οι ερωτήσεις που δημιούργησαν οι συντελεστές του ερωτηματολογίου επικεντρώνονται στην εμπειρία του παίκτη και στις παραμέτρους αυτής όπως η απόλαυση, η πρόκληση, η απογοήτευση, η ικανότητα, η εμπύθιση, ο εθισμός και η πλήξη. Η απόλαυση έχει να κάνει με το πόσο καλά αισθάνεται ο παίκτης και με το πόσο διασκεδάζει παίζοντας. Η ικανότητα ορίζεται ως ο βαθμός στον οποίο ο παίκτης αισθάνεται ισχυρός και επιδέξιος παίζοντας ένα παιχνίδι. Με την πρόκληση διερευνάται το αν ο παίκτης αισθάνεται τόνωση και το αν καταβάλει μεγάλη προσπάθεια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η απογοήτευση αποτελεί φυσικά ένα αρνητικό χαρακτηριστικό της εμπειρίας και αφορά συναισθήματα έντασης και οξυθυμίας. Αισθήματα επιθετικότητας τα οποία ενδεχομένως προκύπτουν από το παιχνίδι και το βίαιο πολλές φορές περιεχόμενο τους δεν εμπεριέχονται στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου γιατί δεν είναι ένα χαρακτηριστικό που συνάντησαν στην θεωρία που μελέτησαν και πάνω στην οποία βασίστηκαν για να διαμορφώσουν. Ωστόσο, δεδομένου ότι η απογοήτευση, που αναφέρθηκε παραπάνω, μπορεί να μετατραπεί σε επιθετικότητα μετά το τέλος του παιχνιδιού όταν ο παίκτης δεν πετύχει το σκοπό του, μπορούμε να πούμε ότι ο όρος επιθετικότητα ενυπάρχει.

Οι ερωτήσεις παρατίθενται παρακάτω και ο συμμετέχων μπορεί να απαντήσει με βάση την κλίμακα που του δίνεται: καθόλου, ελαφρώς, μέτρια, αρκετά, υπερβολικά.

Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

1	Ένωσα ευχαριστημένος
2	Ένωσα επιδέξιος, δεξιότηχης
3	Με ενδιέφερε η πλοκή του παιχνιδιού
4	Το βρήκα διασκεδαστικό
5	Έμουν πλήρως απασχολημένος με το παιχνίδι
6	Ένωσα χαρούμενος
7	Με έκανε κακοδιάθετο
8	Σκεφτόμουν άλλα πράγματα
9	Το βρήκα κουραστικό
10	Ένωσα ικανός
11	Το βρήκα δύσκολο
12	Έταν καλαίσθητο
13	Ξέχασα τα πάντα γύρω μου
14	Ένωσα καλά
15	Έμουν καλός στο παιχνίδι
16	Βαρέθηκα
17	Ένωσα επιτυχημένος
18	Ένωσα ευρηματικός
19	Ένωσα ότι μπορούσα να ανακαλύψω πράγματα
20	Το απόλαυσα
21	Έμουν γρήγορος στην επίτευξη των στόχων του παιχνιδιού

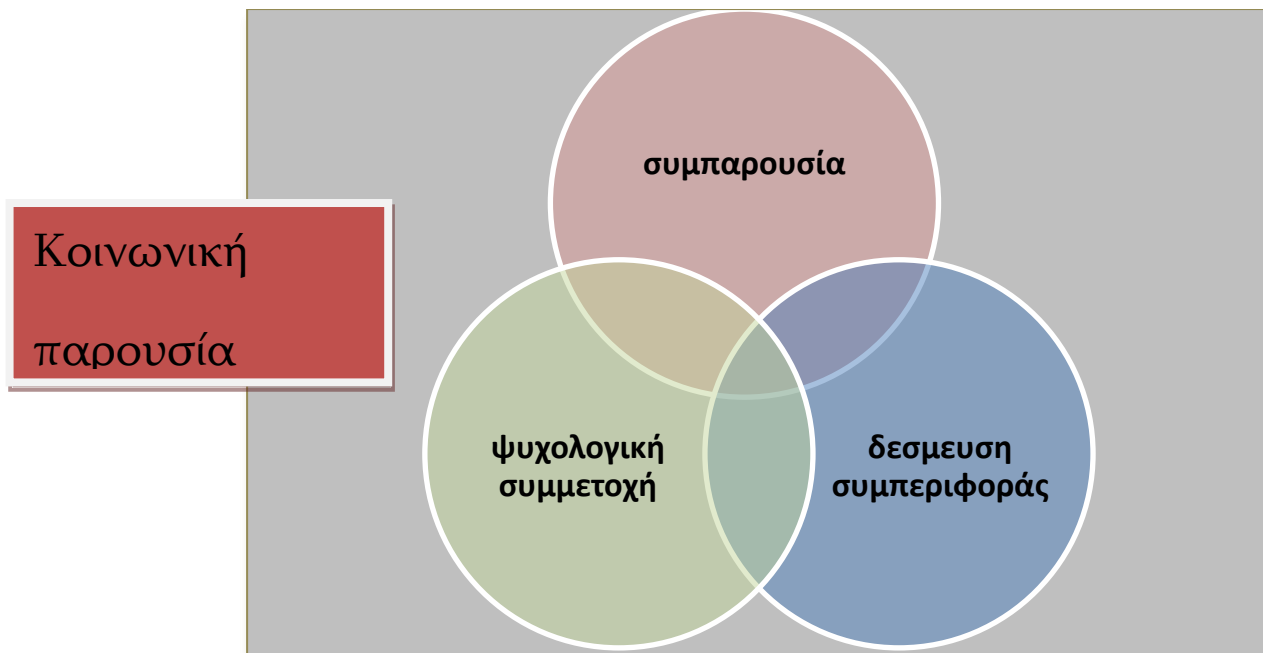
22	Ένωσα συγχυσμένος
23	Ένωσα πεισμένος
24	Ένωσα οξύθυμος
25	Έχασα την αίσθηση του χρόνου
26	Ένωσα μειονεκτικά
27	Το βρήκα εντυπωσιακό
28	Ήμουν βαθιά συγκεντρωμένος στο παιχνίδι
29	Ένωσα απογοήτευση
30	Ήταν μια πλούσια εμπειρία
31	Έχασα την επαφή μου με τον έξω κόσμο
32	Ένωσα πίεση χρόνου
33	Έπρεπε να προσπαθήσω πολύ

Πίνακας 5: Ερωτηματολόγιο GEQ

4.2 Social Presence in Gaming Questionnaire

Η ίδια ομάδα, λαμβάνοντας υπόψη της τη σημασία της κοινωνικής παρουσίας για το ψηφιακό παιχνίδι αποφάσισε να δημιουργήσει και ένα άλλο ερωτηματολόγιο που να αναφέρεται αποκλειστικά σε αυτό το θέμα, να διερευνά δηλαδή το επίπεδο συμμετοχής. Πολύ βασική σε αυτό το σχέδιο ήταν η κλίμακα κοινωνικής παρουσίας που είχε ήδη αναπτύξει η Biocca και η ομάδα της φτιάχνοντας και αυτοί το δικό τους ερωτηματολόγιο (Biocca F. H., 2001). Αυτό είναι το *Networked Minds Measure of Social Presence (NMMSP)*, που παρέχει μια προσωπική μέτρηση της αίσθησης των χρηστών όταν βρίσκονται σε επικοινωνία με κάποιον. Βασίζεται στη θεωρία τους για την κοινωνική παρουσία και το δημιούργησαν για να μελετήσουν την αποτελεσματικότητα των τεχνολογιών της κοινωνικής παρουσίας (Biocca F. H., 2001). Επειδή όμως υπάρχουν διαφορές ανάμεσα στα ψηφιακά παιχνίδια και τις τεχνολογίες της κοινωνικής παρουσίας και τα αποτελέσματα δεν θα ήταν έγκυρα, η ομάδα του GEL ανέπτυξε το δικό της, βασιζόμενη σε συνεντεύξεις παικτών που μιλούσαν για την εμπειρία τους, αλλά και στο προϋπάρχον μοντέλο (De Kort, 2007).

Ο τρόπος λειτουργίας αυτού του μοντέλου είναι πολύ σημαντικός αφού ουσιαστικά παρουσιάζει τις συνέπειες της κοινωνικής παρουσίας στο άτομο, είτε αυτό παίζει κάποιο παιχνίδι είτε απλά επικοινωνεί. Η κοινωνική παρουσία λοιπόν για αυτούς αποτελείται από τρία σημαντικά μεγέθη που εκτείνονται από την επιφανειακή έως την βαθιά αίσθηση *συμπαρουσίας (Co-presence)*, *ψυχολογικής συμμετοχής (Psychological Involvement)* και *δέσμευση συμπεριφοράς (Behavioral engagement)* απέναντι στον άλλο.



Πίνακας 6: μοντέλο κοινωνικής παρουσίας

Η *συμπαρουσία* έχει ως κύριο παράγοντα την αμοιβαία γνώση, ο καθένας δηλαδή γνωρίζει ότι δεν είναι μόνος και απομονωμένος. Η *ψυχολογική συμμετοχή* αφορά την *Ενσυναίσθηση (Empathy)* που έχει ως κύριους παράγοντες την αμοιβαία προσοχή και κατανόηση καθώς και την ενσυναίσθηση όσο αφορά τα κίνητρα, τις προθέσεις και τις σκέψεις των άλλων. Με τον όρο ενσυναίσθηση αναφερόμαστε στην ικανότητα της εμπίωσης της κατάστασης του άλλου, στην ικανότητα της κατανόησης και του μοιράσματος των συγκινήσεων, των σκέψεων και της συμπεριφοράς του άλλου ατόμου (Greenberg R .& Elliot L.S, 1997). Αφορά όμως και τα *αρνητικά συναισθήματα*. Τέλος η *δέσμευση συμπεριφοράς* έχει ως κύριους παράγοντες την αλληλεπίδραση συμπεριφοράς, την αλληλοεξαρτώμενη συμπεριφορά και την αμοιβαία βοήθεια, η πράξεις δηλαδή είναι αλληλένδετες (Biocca, 2001). Όταν και τα τρία συνυπάρχουν καταλαβαίνουμε ότι βρισκόμαστε μπροστά σε υψηλά επίπεδα κοινωνικής παρουσίας.

Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου παρατίθενται παρακάτω και ο συμμετέχων μπορεί να απαντήσει με βάση την κλίμακα που του δίνεται: καθόλου, ελαφρώς, μέτρια, αρκετά, υπερβολικά.

Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού απέναντι στον/στους συμπαίκτη/ες σας.

1	Ταυτίστηκα συναισθηματικά με τους/τον άλλους/ον
2	Οι ενέργειες μου εξαρτιόντουσαν από των άλλων
3	Των άλλων οι ενέργειες εξαρτιόντουσαν από τις δικές μου
4	Ένωσα συνδεδεμένος με τους άλλους
5	Οι άλλη έδιναν μεγάλη προσοχή σε εμένα
6	Έδινα μεγάλη προσοχή στους άλλους
7	Ένωσα ζήλια για τους άλλους
8	Το βρήκα διασκεδαστικό το να είμαι με άλλους
9	Όταν ήμουν χαρούμενος, ήταν και οι άλλοι χαρούμενοι
10	Όταν οι άλλοι ήταν χαρούμενοι, ήμουν και εγώ χαρούμενος
11	Επηρέαζα την διάθεση των άλλων
12	Επηρεαζόμουν από την διάθεση των άλλων
13	Θαύμαζα τους άλλους
14	Επηρεαζόμουν από τις ενέργειες των άλλων
15	Επηρέαζα τις ενέργειες των άλλων
16	Ένωσα εκδικητικός
17	Ένωσα ικανοποίηση από την αποτυχία των άλλων

Πίνακας 7: ερωτηματολόγιο για την κοινωνική παρουσία

Κάθε μια από τις ερωτήσεις αυτές εκπληρώνει και ένα σκοπό. Πιο συγκεκριμένα, η ανάλυση της κοινωνικής παρουσίας μέσα από το ερωτηματολόγιο χωρίζεται σε τρία μέρη:

- *Ψυχολογική συμμετοχή- Ενσυναίσθηση* και αναδεικνύεται από τις παρακάτω ερωτήσεις:
 - ❖ Όταν ήμουν χαρούμενος, ήταν και οι άλλοι χαρούμενοι
 - ❖ Όταν οι άλλοι ήταν χαρούμενοι, ήμουν και εγώ χαρούμενος
 - ❖ Ένιωσα συνδεδεμένος με τους άλλους
 - ❖ Θαύμαζα τους άλλους
 - ❖ Το βρήκα διασκεδαστικό το να είμαι με άλλους
 - ❖ Ταυτίστηκα συναισθηματικά με τους/τον άλλους/ον

- *Ψυχολογική συμμετοχή- Αρνητικά συναισθήματα* και αναδεικνύεται από τις παρακάτω ερωτήσεις:
 - ❖ Ένιωσα ζήλια για τους άλλους
 - ❖ Ένιωσα εκδικητικός
 - ❖ Ένιωσα ικανοποίηση από την αποτυχία των άλλων

- *Δέσμευση συμπεριφοράς* και αναδεικνύεται από τις παρακάτω ερωτήσεις:
 - ❖ Οι ενέργειες μου εξαρτιόντουσαν από των άλλων
 - ❖ Των άλλων οι ενέργειες εξαρτιόντουσαν από τις δικές μου
 - ❖ Οι άλλοι έδιναν μεγάλη προσοχή σε εμένα
 - ❖ Έδινα μεγάλη προσοχή στους άλλους
 - ❖ Όταν ήμουν χαρούμενος, ήταν και οι άλλοι χαρούμενοι

- ❖ Όταν οι άλλοι ήταν χαρούμενοι, ήμουν και εγώ χαρούμενος
- ❖ Επηρέαζα την διάθεση των άλλων
- ❖ Επηραζόμουν από την διάθεση των άλλων
- ❖ Επηραζόμουν από τις ενέργειες των άλλων
- ❖ Επηρέαζα τις ενέργειες των άλλων

Το ερωτηματολόγιο αυτό μπορεί να θεωρηθεί ως ένα πολλά υποσχόμενο μέτρο, έχοντας αξιόπιστες και εύκολα ερμηνεύσιμες κλίμακες, με ικανοποιητική ευαισθησία και ισχύ, όπως αποδεικνύεται με συμπληρωματικές αναλύσεις που έχουν γίνει πάνω στο θέμα. Το SPGQ αποτελεί έτσι ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διερεύνηση των κοινωνικών χρήσεων και τον κοινωνικό πλούτο των ψηφιακών παιχνιδιών. Οι ερευνητές είναι τώρα καλύτερα εξοπλισμένοι για να εξετάσουν τις εμπειρίες των παικτών.

Μέρος 3^ο: Ευρήματα και συζήτηση

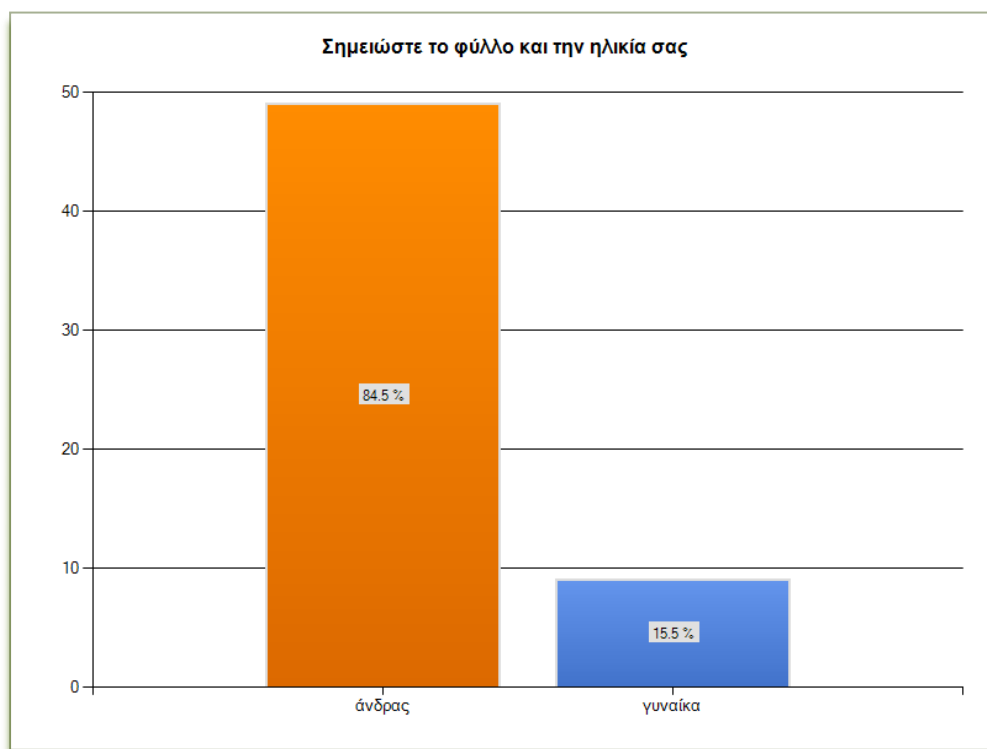
Σε αυτό το σημείο της εργασίας, το τελευταίο στάδιο μιας έρευνας, θα δοθούν απαντήσεις σε μια σειρά από ερευνητικά ερωτήματα που προέκυψαν από τη θεωρία και την μελέτη των αποτελεσμάτων της έρευνας, παραθέτοντας τα σχετικά στοιχεία και τα διαγράμματα και κάνοντας τις σχετικές αναφορές σε σημεία της θεωρία που έχουν ήδη αναλυθεί στο πρώτο μέρος της εργασίας. Επιπλέον, θα βγουν συμπεράσματα για το κατά πόσο η έρευνα πέτυχε το σκοπό της, ποιες αδυναμίες προέκυψαν και τέλος τι ευκαιρίες προσφέρει για περαιτέρω έρευνα και μελέτη.

Κεφάλαιο 5°: Ερευνητικά ερωτήματα

5.1 Έχουν οι παίκτες του ψηφιακού παιχνιδιού γένος;

Το ερώτημα αυτό δεν οδηγεί κατευθείαν στο θέμα της εμπειρίας του παίκτη ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Αποτελεί όμως ένα εισαγωγικό ερώτημα άξιο μελέτης και λόγω των αποτελεσμάτων του, αλλά και λόγω περιεχομένου, αφού είναι η αφορμή να σχολιαστούν κάποια στοιχεία των συμμετεχόντων και να παρουσιαστεί ένα σημαντικό θέμα που αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια.

Στο τέλος της διαδικτυακής έρευνας, ζητούνται κάποια βασικά στοιχεία ταυτότητας των συμμετεχόντων. Συλλέγοντας τα παρατηρείται ότι από τους εκατόν τριάντα(130) συμμετέχοντες το 85%,από αυτούς που σημείωσαν το φύλλο τους, ήταν άντρες. Αυτή η μεγάλη διαφορά κινεί το ενδιαφέρον για περαιτέρω ανάλυση.



γράφημα 1: φύλο των συμμετεχόντων

Τι λέει όμως η θεωρία; Το θέμα των έμφυλων διαστάσεων των ψηφιακών παιχνιδιών δεν είναι κάτι που απασχόλησε εξ' αρχής τους προγραμματιστές και τους σχεδιαστές παιχνιδιών. Αποτελεί πιο σύγχρονο ζήτημα το οποίο αναπτύσσεται και ερευνητικά αλλά και εμπορικά, αφού πια σχεδιάζονται αποκλειστικές καμπάνιες και προγράμματα που στοχεύουν στο γυναικείο πληθυσμό. Πιο συγκεκριμένα, το έναυσμα δόθηκε και από τις Justine Cassell και Henry Jenkins που εργάστηκαν για το M.I.T. το 1997 και συνέταξαν έπειτα το βιβλίο «*From Barbie to Mortal Combat*» (Cassells, J. & Jenkins, H., 1998), μια δουλειά αφιερωμένη στο γυναικείο γένος και το ψηφιακό παιχνίδι, καθώς και την τεχνολογία γενικότερα. Δεν είναι μάλιστα τυχαίο ότι τώρα κυκλοφορεί και το δεύτερο μέρος, δέκα χρόνια μετά, με τα νέα δεδομένα της εποχής.

Σύμφωνα με τις θεωρίες που αναπτύσσονται στο κείμενο τους, διάφοροι είναι οι λόγοι που καθιστούν τις γυναίκες λιγότερο φανατικές παίκτριες ψηφιακών παιχνιδιών. Σίγουρα είναι πολύ σημαντικό το γεγονός ότι ολόκληρη η βιομηχανία παιχνιδιών διοικείται από άντρες. Άρα θα μπορούσαμε να πούμε ότι το πρόβλημα ξεκινά από τη βάση του. Ενδεικτικά να προσθέσουμε ότι εκείνη την εποχή, σύμφωνα με στοιχεία του βιβλίου, το 75%-85% των πωλήσεων, που αντιστοιχεί σε 10 δισεκατομμύρια δολάρια, έγινε από άνδρες.

Η διαφορά ανάμεσα στο ποσοστό των αγοριών και το κοριτσιών που παίζουν ψηφιακά παιχνίδια αυξάνεται καθώς αυτά ενηλικιώνονται. Αυτό συμβαίνει γιατί η γυναίκα δεν διαθέτει τον ίδιο ελεύθερο χρόνο με έναν άνδρα για να μπορέσει να τον αφιερώσει σε τέτοιου είδους δραστηριότητες.

Κάτι άλλο που διαχωρίζει τα δύο φύλα στον τομέα των παιχνιδιών είναι στο πώς αντιλαμβάνονται το περιεχόμενο τους όπως το κοινωνικό δηλαδή ή το εκπαιδευτικό, αλλά και την εμπειρία που αποκομίζουν παίζοντας. Σε αυτό το σημείο έχει ενδιαφέρον να αναφέρουμε τα αποτελέσματα μιας έρευνας που έγινε για τα παιχνίδια που περιέχουν βία και για το γυναικείο φύλο σε αυτά. Το 41% των παιχνιδιών που περιέχονται στην έρευνα δεν είχε καθόλου γυναικείους χαρακτήρες,

ενώ στο 28%, η γυναίκα παρουσιάζοταν ως σεξουαλικό σύμβολο (Dietz, 1998). Εδώ βέβαια ανοίγει ένα μεγάλο κεφάλαιο που αφορά το πως βλέπει η γυναίκα τον εαυτό της στις διάφορες πτυχές της κοινωνίας μας.

Κάτι άλλο που σημειώνεται είναι ότι οι γυναίκες θέλουν να συνεργάζονται στα παιχνίδια ενώ οι άνδρες να ανταγωνίζονται (Jennifer Jenson, Suzanne de Castell, 2007). Κάτι τέτοιο φέρνει τους δεύτερους πιο κοντά στην οθόνη αφού το αίσθημα του ανταγωνισμού που προκαλεί ένα παιχνίδι είναι σίγουρα έντονο.

Σύμφωνα με άλλη μελέτη (Loftus G.R., 1983), το υψηλότερο ενδιαφέρον για τα ψηφιακά παιχνίδια που παρουσιάζει το ανδρικό φύλο δεν είναι τυχαίο. Ο υπολογιστής και τα παιχνίδια αποτελούν έναν τρόπο εξοικείωσης με το επιστημονικό αυτό αντικείμενο και έτσι τα παιδιά που δεν έχουν επαφή μαζί του από μικρές ηλικίες μπορεί να καταλήξουν σε μειονεκτική θέση κατά τα επόμενα έτη.

Επιπλέον, τα κορίτσια παρουσιάζουν συναισθήματα στρες κατά την εργασία τους με εκπαιδευτικό λογισμικό που περιέχει βίαια θέματα, ενώ τα αγόρια παρουσιάζουν συναισθήματα στρες όταν απαιτείται λεκτική ευκινησία, συνεργασία και δεν υπάρχει επιθετικό περιεχόμενο (Cooper, J., Hall, J., and Huff, C, 1990).

Τέλος, κάποιοι ερευνητές διαπίστωσαν ότι τα αγόρια αντιλαμβάνονται τα παιχνίδια με διαφορετικό τρόπο από ότι τα κορίτσια, εννοώντας ότι τα αγόρια το θεωρούν περισσότερο ψυχαγωγικό μέσο (Giacquinta, J. B., Bauer, J. A., and Levin, J. E., 1993), ενώ τα κορίτσια εργαλείο για να ολοκληρώσουν την δουλειά τους.

Τα παραπάνω είναι κάποιοι από τους λόγους που βρίσκονται πίσω από τη μεγάλη διαφορά στο ποσοστό των συμμετεχόντων στην έρευνα. Παρόλα αυτά, όπως σημειώθηκε και στην αρχή του κεφαλαίου, τα πράγματα αλλάζουν και η βιομηχανία παιχνιδιών σε συνεργασία με φεμινίστριες ακτιβίστριες που θέλουν να αλλάξουν το διαχωρισμό των φύλων στη ψηφιακή τεχνολογία, συμμαχούν στο λεγόμενο «*girls' games*» κίνημα και επιθυμούν τη δημιουργία παιχνιδιών που να

καλύπτουν και τις γυναικείες ανάγκες. Και αυτό γιατί σύμφωνα με έρευνες, οι άνθρωποι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια για να ξεφύγουν από την πραγματικότητα και περισσότερος γυναικείος πληθυσμός θα συμμετείχε αν ένιωθε ότι αυτό το είδος διασκέδασης αφορά και εκείνες. Κάτι τέτοιο μπορεί να επιτευχθεί αναλύοντας σε βάθος συνεντεύξεις παικτών και των δύο φύλων με θέμα την εμπειρία τους και τη συμπεριφορά τους απέναντι στο ψηφιακό παιχνίδι, όπως για παράδειγμα το πώς ο καθένας αντιλαμβάνεται την έννοια της διασκέδασης και πώς ευχαριστείται, επιδιώκοντας έτσι να δημιουργήσουν μια ευκαιρία για τις γυναίκες να γνωρίσουν τον εαυτό τους καλύτερα, όσο αναφορά το παιχνίδι, και να βασιστούν σε αυτά τα ευρήματα επεκτείνοντας τα στο τομέα του σχεδιασμού (Ho-Da Kim, Jong-Deok Kim, 2009).

Παρόλα αυτά, πρέπει να σημειωθεί ότι η διαφορά 85% άνδρες – 15% γυναίκες είναι πολύ μεγάλη και δε δικαιολογείται εύκολα από όλα τα παραπάνω. Ειδικότερα στις μέρες μας που λόγω όσων αναφέραμε οι σχεδιαστές επιδιώκουν να κάνουν ψηφιακά παιχνίδια όλο και πιο προσιτά στις γυναίκες. Σύμφωνα με έρευνα που πραγματοποιήθηκε για τον τρόπο με τον οποίο εκπροσωπείται το γένος στα ψηφιακά διαδραστικά παιχνίδια (*Digital Interactive Games-DIGs*), ο αριθμός των γυναικείων χαρακτήρων είναι μακράν υψηλότερος από πριν. Συνεπώς παρατηρείται και αύξηση στις γυναίκες παίκτριες (Jeroen J., Raynel G. M., 2003). Αν θέλουμε να κάνουμε αναφορά και σε ποσοστά για να γίνει πιο ξεκάθαρος ο λόγος που το ποσοστό 85% άνδρες – 15% γυναίκες δημιουργεί ερωτήματα, θα βασιστούμε σε σύγχρονα(2009) στατιστικά στοιχεία του αμερικανικού *Συνδέσμου Ψυχαγωγικού Λογισμικού (ESA, Entertainment Software Association)*, καθώς η Αμερική είναι η μεγαλύτερη αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον κόσμο σύμφωνα με την έρευνα της Euromonitor International (Euromonitor International, 2009). Βάση αυτών των στοιχείων, οι χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών είναι 60% άνδρες και 40% γυναίκες (Essential Facts about the computer and video game industry, 2009). Μια διαφορά που μπορεί να δικαιολογηθεί και από την παραπάνω θεωρία. Τα ίδια

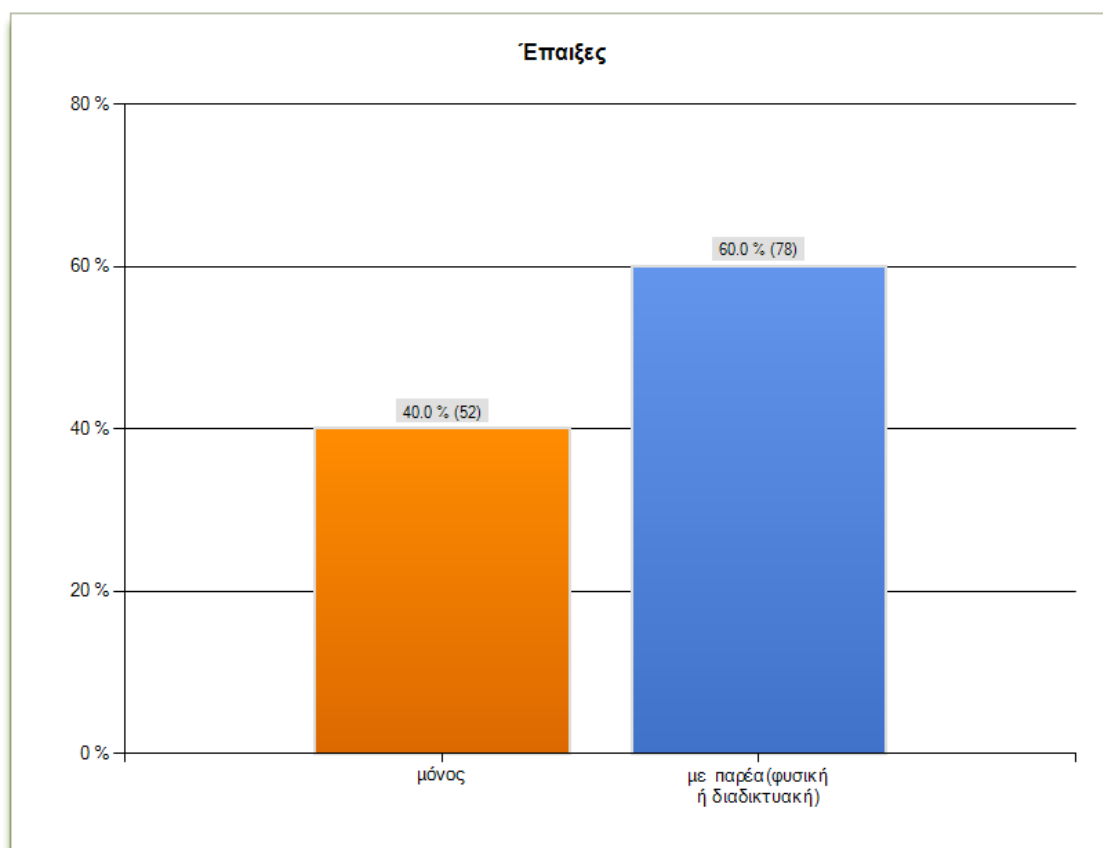
σχεδόν ποσοστά, 56% άνδρες και 44% γυναίκες δίνει και το τμήμα Μ.Μ.Ε. της Αθήνας σε έρευνα που διεξήγαγε (Μουρλάς Κ., Σαριδάκη Μ., 2010).

Για τους παραπάνω λόγους, αυτή η μεγάλη διαφορά των ποσοστών εκλαμβάνεται ως σημείο μη αξιοπιστίας της έρευνας. Σημειώνεται όμως ότι δεν είναι λάθος το εύρημα, γιατί ακόμα και σήμερα ο ανδρικός πληθυσμός ασχολείται περισσότερο με το ψηφιακό παιχνίδι. Αν θελήσουμε να δούμε γιατί μπορεί να συνέβη κάτι τέτοιο, θα μπορούσε να αποδοθεί στους χρήστες των φόρουμ και των κοινωνικών δικτύων στα οποία εστάλη η έρευνα, θεωρώντας ότι ναι μεν οι γυναίκες έχουν μνηθεί κατά κάποιον τρόπο στο ψηφιακό παιχνίδι, όχι όμως σε τέτοιο βαθμό ώστε να ασχολούνται τόσο σε βάθος με αυτό.

5.2 Πώς προτιμά ο παίκτης να παίζει ένα ψηφιακό παιχνίδι, μόνος ή με συμπαίκτη;

Το ερώτημα αυτό δεν είναι ουσιαστικά τίποτα διαφορετικό από το θέμα της κοινωνικής παρουσίας. Επειδή στόχος της εργασίας ήταν η εις βάθος μελέτη της κοινωνικής παρουσίας ως βασικό κομμάτι της εμπειρίας του ψηφιακού παιχνιδιού, ενσωματώθηκε στην έρευνα με διάφορους τρόπους. Ο πρώτος και πιο κατατοπιστικός είναι φυσικά η χρήση του ερωτηματολογίου που δημιούργησε η ομάδα του *Game Experience Lab* του οποίου τα αποτελέσματα θα δοθούν παρακάτω σε άλλο ερώτημα πιο αναλυτικά. Η παρούσα έρευνα όμως υιοθέτησε άλλους δύο τρόπους ανάδειξης της δύναμης της κοινωνικής παρουσίας: το ερώτημα πριν ξεκινήσουν το παιχνίδι για το εάν έπαιξαν μόνοι τους ή όχι και ένα προσωπικό ερώτημα στο τέλος, ανοικτού τύπου, το οποίο αφορά την γνώμη τους για την ύπαρξη ή όχι κάποιου συμπαίκτη, την ύπαρξη δηλαδή ή όχι της κοινωνικής παρουσίας.

Οι συμμετέχοντες καλούνται να παίξουν ένα ψηφιακό παιχνίδι χωρίς κάποιον περιορισμό σχετικά με το είδος του παιχνιδιού. Στη συνέχεια απαντούν με βάση την εμπειρία που αποκόμισαν σε μια σειρά ερωτήσεων εκ των οποίων η πρώτη απαντά στο ερώτημα: «Έπαιξες μόνος ή με συμπαίκτη;». Αυτή η ερώτηση βοηθά στο σχεδιασμό του ερωτηματολογίου αφού ξεχωρίζει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες που στη συνέχεια απαντούν σε ερωτήσεις ανάλογες με την ομάδα τους. Αυτό το ερώτημα όμως έδειξε και κάτι πολύ βασικό από το πρώτο κιόλας βήμα της ανάλυσης των αποτελεσμάτων το οποίο φαίνεται καθαρά από τον παρακάτω γράφημα:



Γράφημα 2: συμμετέχοντες που έπαιξαν με ή χωρίς κοινωνική παρουσία

Το 60% των συμμετεχόντων επέλεξε να παίζει με κάποιο συμπαίκτη έναντι του 40% που έπαιξε μόνο του. Σκοπός της έρευνας όταν σχεδιάστηκε ήταν όχι μόνο να μην αναγκάσει τους παίκτες να παίζουν με κάποιο συγκεκριμένο τρόπο το παιχνίδι αλλά ούτε καν να τους κατευθύνει προς τα κάπου. Εάν είχαν να επιλέξουν από ένα περιορισμένο είδος παιχνιδιών θα τους δέσμευε για το αν θα έπαιζαν μόνο ή με παρέα. Αντίθετα, τώρα είχαν την δυνατότητα να αποφασίσουν ελεύθερα ποιο παιχνίδι θέλουν και πώς θα το παίξουν. Μόνοι τους, με φυσικό αντίπαλο-συμπαίκτη ή με αντίπαλο-συμπαίκτη τον ίδιο τον υπολογιστή. Η διαφορά της τάξεως του 20% είναι σημαντική.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας αλλά και με τη θεωρία που σχετίζεται με την κοινωνική παρουσία, οι παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών επιλέγουν να μην αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως μια ατομική ενασχόληση, αλλά προτιμούν να μοιράζονται αυτήν την εμπειρία και με κάποιον άλλον. Η θεωρία λέει ότι με αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται ευκαιρίες κοινωνικοποίησης. Ο παίκτης δεν το αναλύει όμως τόσο βαθιά. Πολύ απλά, βρίσκει περισσότερο ενδιαφέρον στο να

μοιράζεται την αγωνία του, την επιτυχία του, ή τον ελκύει η ύπαρξη αντιπάλου, είτε φυσικού είτε όχι, γιατί η δυνατότητα της νίκης είναι σίγουρα πολύ δελεαστική.

Οι ίδιοι οι συμμετέχοντες στην ερώτηση: «Εσείς πώς προτιμάτε να παίζετε ένα παιχνίδι, μόνοι σας ή με κάποιο συμπαίκτη και γιατί» έδωσαν κάποιους λόγους, αυθόρμητα, χωρίς να έχουν κάποια προηγούμενη γνώση για την θεωρία, που αποδεικνύουν ότι η κοινωνική παρουσία παίζει βασικό ρόλο στην εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού. Παρακάτω θα δούμε τις πιο χαρακτηριστικές απαντήσεις και ποια στοιχεία της κοινωνικής παρουσίας αναδεικνύουν.

Οι περισσότεροι ανέφεραν την διασκεδαστικότητα: *«Με συμπαίκτη, έχει περισσότερη πλάκα, περνάει η ώρα πιο διασκεδαστικά», «Με κάποιον συμπαίκτη γιατί αλλιώς είναι χάσιμο χρόνου, μόνος σου δεν διασκεδάζεις τόσο όσο όταν παίζεις με παρέα».* Άλλοι το βρίσκουν και ως αφορμή για επικοινωνία και διασκέδαση: *«Με κάποιον συμπαίκτη για να περάσω καλά με αυτό το άτομο!», «Με συμπαίκτη πάντα. Δεν μου αρέσουν τα μοναχικά παιχνίδια, παίζω για να διασκεδάσω και διασκεδάζω περισσότερο όταν είμαι με φίλους κατά την διάρκεια του παιχνιδιού», «Με κάποιο συμπαίκτη γιατί πιστεύω πως τα online παιχνίδια είναι εντελώς χάσιμο χρόνου εάν δεν έχεις κάποιον να παίζεις μαζί του, εξάλλου συνήθως οι περισσότεροι παίζουν για την παρέα!».*

Δεν είναι όμως μόνο η ευκαιρία για διασκέδαση, υπάρχουν και πιο ουσιαστικοί λόγοι που ο παίκτης επιλέγει να μην παίζει μόνος του, όπως η συνεργατικότητα: *«Συμπαίκτη γιατί η διαδραστικότητα, τα συναισθήματα, συμβάλουν σημαντικά στην απόλαυση του παιχνιδιού», «Με κάποιον συμπαίκτη γιατί είναι πιο διασκεδαστικό να συνεργάζεσαι με ένα φίλο για να πετύχεις τους στόχους σου στο παιχνίδι», «Με συμπαίκτες μου δημιουργεί το αίσθημα ομαδικότητας και συλλογικότητας, ότι για κάτι προσπαθούν όλοι», «...το διαδικτυακό παιχνίδι έχει την ιδιαιτερότητα ότι σε διασυνδέει με τους άλλους, συνεπώς τόσο οι ενέργειες σου όσο και η τελική εξέλιξη του παιχνιδιού εξαρτάται από τις κινήσεις των άλλων».*

Το ίδιο συμβαίνει και με τον ανταγωνισμό: *«Το να παίζω το παιχνίδι με ένα φιλαράκι από την αληθινή ζωή πιστεύω πως είναι ότι καλύτερο, βοηθάμε ο ένας τον άλλο υπάρχει ένας ανταγωνισμός για να γίνουμε και οι δυο καλύτεροι», «Με ένα συμπαίκτη γιατί μου αρέσει να τους νικάω», « Προτιμώ πάντα με κάποιον άλλον (φυσικό πρόσωπο) κυρίως λόγω του ότι μεγαλώνει ο ανταγωνισμός και συνεπώς η ευχαρίστηση που παίρνεις από την νίκη. Είτε αυτό το πρόσωπο είναι διαδικτυακός συμπαίκτης η αντίπαλος πάντα θα έχει μεγαλύτερη αξία από το να νικάς τον υπολογιστή», «Μου δίνει κίνητρο να γίνω καλύτερος στο παιχνίδι που μου αρέσει».*

Ένα άλλο στοιχείο είναι η πλήξη και η απομόνωση που δημιουργεί το ατομικό παιχνίδι: *«Προτιμώ να παίζω με φίλους γιατί αν δεν είναι η παρέα μου οπ ίπε βαριέμαι», «Προτιμώ να παίζω με παρέα ,αφού είναι βαρετή η "απομονωμένη" διασκέδαση», «...δεν νιώθεις απομονωμένος από την κοινωνία.», «Μαζί με κάποιο συμπαίκτη γιατί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούμε να μιλάμε μέσω skype, ώστε δεν απομονώνεσαι εντελώς από την πραγματικότητα»*

Υπάρχουν και οι παίκτες που απολαμβάνουν και τα δύο, απλά επιλέγουν κάθε φορά τι θέλουν: *«Όταν παίζεις μόνος σου μπορείς να προσαρμόσεις καλύτερα το παιχνίδι στον δικό σου ρυθμό και πολλές φορές να το απολαύσεις περισσότερο. Παίζοντας με συμπαίκτη είναι σημαντικό να βρίσκεστε και οι δύο σε παρόμοια φάση. Για να απαντήσω, προτιμώ να παίζω μόνος μου, εκτός κι αν ξέρω ότι ο συμπαίκτης μου θέλει να έχει την ίδια εμπειρία με μένα από το παιχνίδι.», «Εξαρτάται τη διάθεση και τη στιγμή. Και τα δύο είναι εξίσου καλά.», «Είναι ανάλογα την στιγμή και το συναίσθημα (είτε απομόνωση είτε όχι). Δεν υπάρχει κάποια φόρμουλα σε αυτό».*

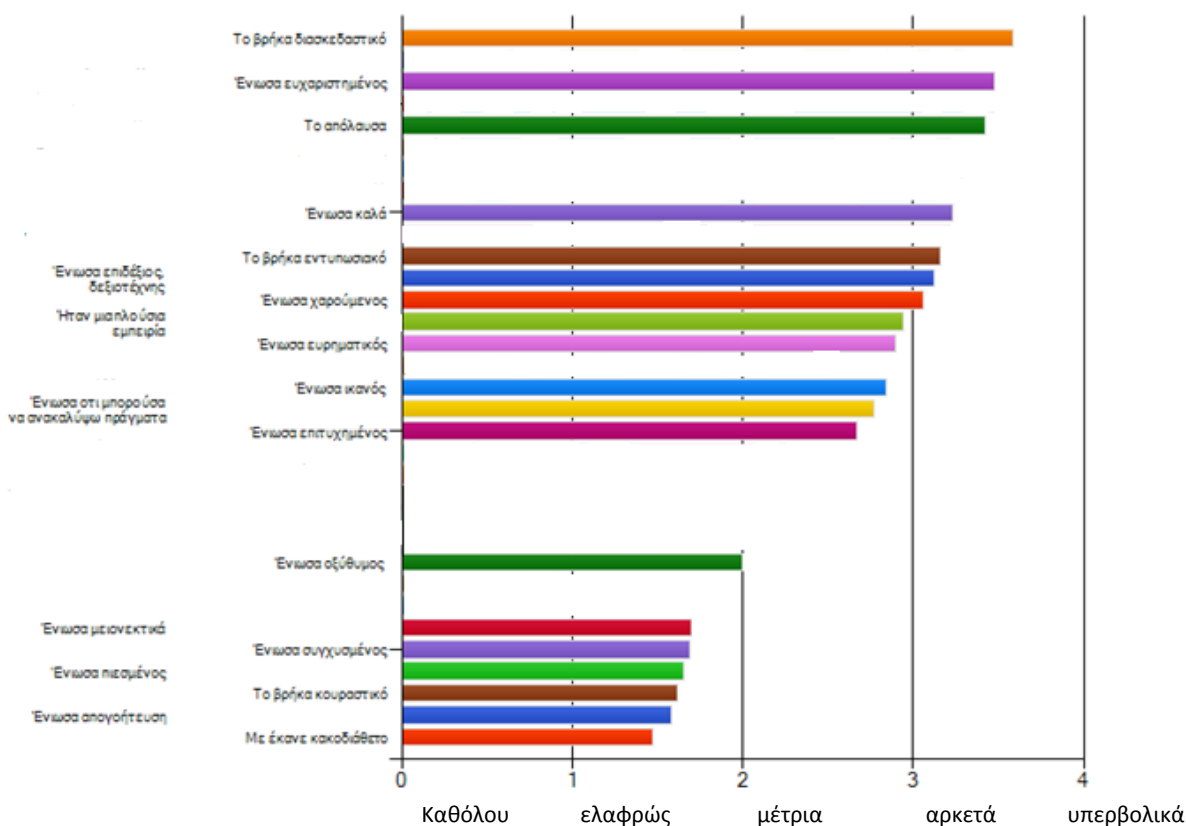
Δεν θα ήταν ολοκληρωμένο το θέμα αν δεν αντιπαραβαλλόταν και η αντίθετη άποψη που φυσικά και υπάρχει αφού αντιστοιχεί στο 40%: *«Μόνη, για να μην εξαρτώμαι από τον τρόπο παιχνιδιού του άλλου και να παίζω όσο και*

όποτε θέλω», «Μόνος μου γιατί έτσι ορίζω εγώ το χρόνο που θέλω να ασχοληθώ και όποτε θέλω ή βαρεθώ σταματώ», «Μόνος μου γιατί η παρουσία συμπαίκτη με απορρυθμίζει - αποσυντονίζει - αποπροσανατολίζει από τον στόχο μου».

5.3 Η συνολική εμπειρία του παιχνιδιού έχει θετικό ή αρνητικό χαρακτήρα για τον παίκτη;

Πολλές είναι οι έρευνες εκείνες που έχουν γίνει και πολλά τα κείμενα που έχουν γραφτεί κατά καιρούς που αφορούν τις επιπτώσεις που έχουν στους παίκτες τα ψηφιακά παιχνίδια. Αυτά που συναντάται συχνότερα είναι η απομόνωση, ο εθισμός, η νευρικήτητα και γενικότερα ένα σύνολο αρνητικών εμπειριών. Σε αυτό το κομμάτι παρουσιάζονται τα συναισθήματα που προκλήθηκαν στους παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ξεκινώντας από τα πιο έντονα προς τα πιο αδύναμα, δηλαδή από το υπερβολικά προς το καθόλου. Τα στοιχεία παρουσιάζονται στο παρακάτω γράφημα.

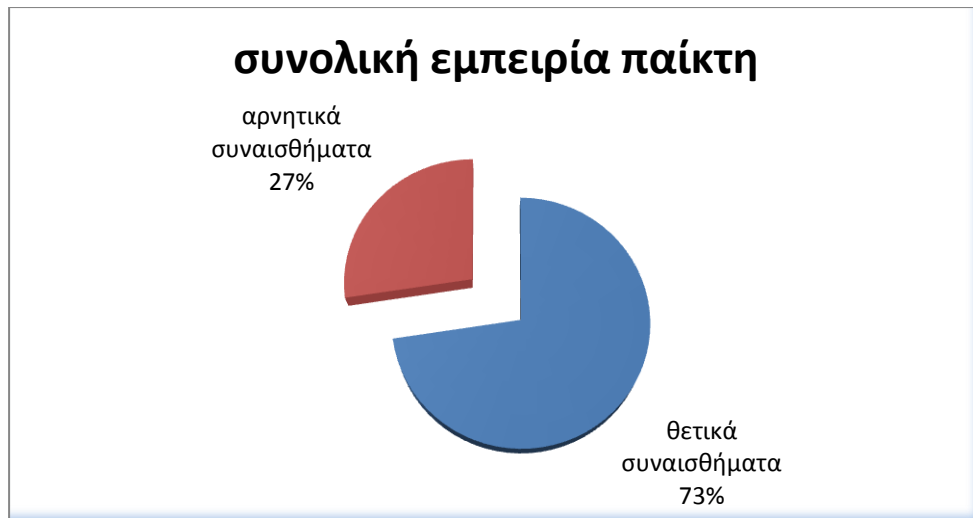
Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού



Γράφημα 3: συναισθήματα των παικτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

1.	Το βρήκα διασκεδαστικό
2.	Ένωσα ευχαριστημένος
3.	Το απόλαυσα
4.	Ένωσα καλά
5.	Το βρήκα εντυπωσιακό
6.	Ένωσα επιδέξιος
7.	Ένωσα χαρούμενος
8.	Ήταν μια πλούσια εμπειρία
9.	Ένωσα ευρηματικός
10.	Ένωσα ικανός
11.	Ένωσα ότι μπορούσα να ανακαλύψω πράγματα
12.	Ένωσα επιτυχημένος
13.	Ένωσα οξύθυμος
14.	Ένωσα μειονεκτικά
15.	Ένωσα συγχυσμένος
16.	Ένωσα πεισμένος
17.	Το βρήκα κουραστικό
18.	Ένωσα απογοήτευση
19.	Με έκανε κακοδιάθετο

Πίνακας 8: συναισθήματα που προκλήθηκαν στους παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ξεκινώντας από τα πιο έντονα προς τα πιο αδύναμα.



γράφημα 4: γράφημα πίτας που αναπαριστά τη συνολική εμπειρία των παικτών που συμμετείχαν στη έρευνα

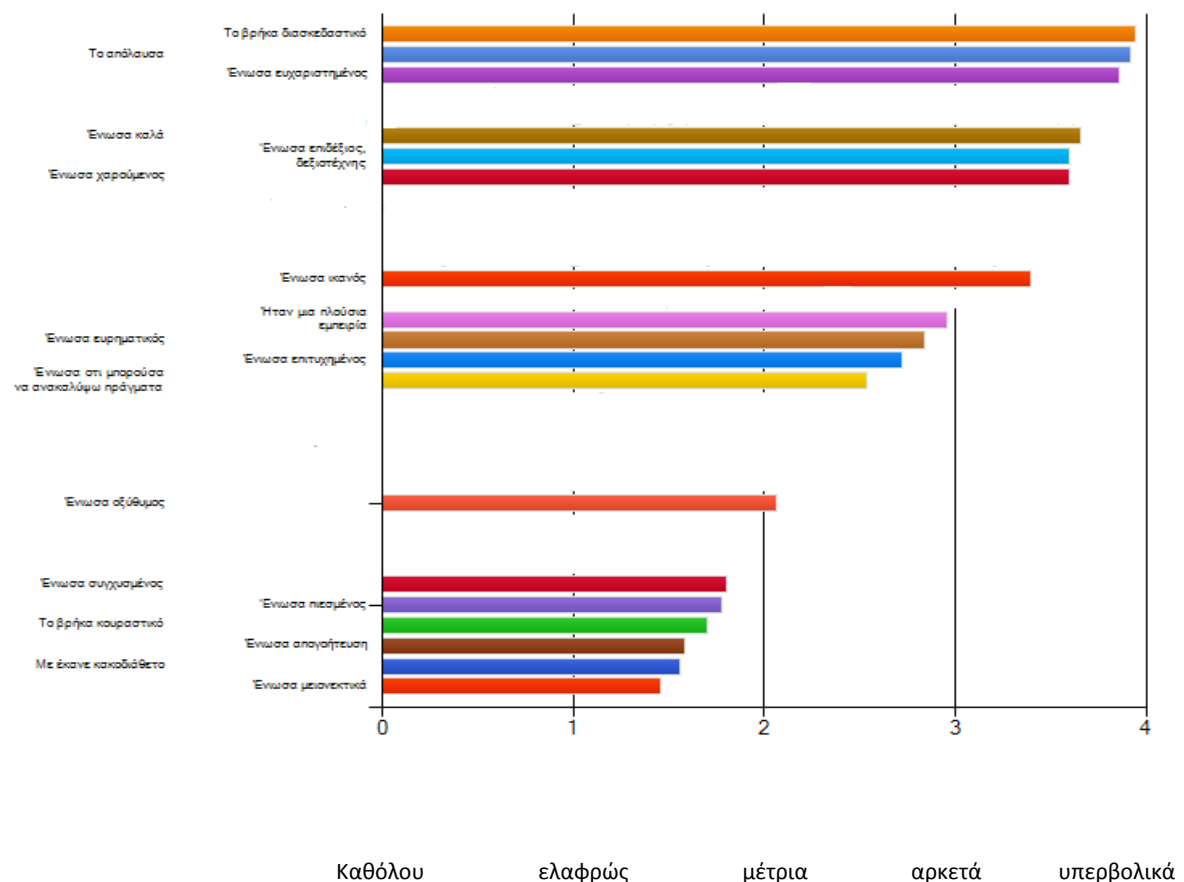
Αποδεικνύεται και από το γράφημα ότι οι συμμετέχοντες είχαν συνολικά μια πολύ θετική εμπειρία παίζοντας το ψηφιακό παιχνίδι που επιλέξαν. Όχι μόνο ένιωσαν ότι περνούν ευχάριστα την ώρα τους, αυτός είναι και ο λόγος που συνήθως ξεκινά κάποιος να παίζει ένα παιχνίδι, αλλά ένιωσαν και καλά με τον εαυτό τους αφού παίζοντας και προσπαθώντας να πετύχουν το στόχο τους, ολοκληρώνοντας μια πίστα ή νικώντας έναν αντίπαλο, ήρθαν στην επιφάνεια ικανότητες που έχουν, όπως η δεξιότητα και η ευρηματικότητα. Τα αρνητικά συναισθήματα τα συναντάμε στο τέλος της λίστας γιατί οι παίκτες απάντησαν ότι δεν τα ένιωσαν σχεδόν καθόλου.

Σύμφωνα λοιπόν με τα αποτελέσματα της έρευνας η ενασχόληση με το ψηφιακό παιχνίδι δεν αποφέρει τα αποτελέσματα που συνήθως ακούμε, αλλά μπορεί να συμβάλει θετικά στην ψυχολογία του παίκτη. Είναι δηλαδή μια μορφή ενασχόλησης στη σύγχρονη εποχή που δεν θα πρέπει να αντενδείκνυται και να αποφεύγεται ως επικίνδυνη ή ανούσια. Βασιζόμενοι και στη θεωρία, τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο στοιχείο της κουλτούρας της νέας γενιάς και μάλιστα χαρακτηρίζονται ως ευχάριστες δραστηριότητες για τις νεαρές ηλικίες γιατί μπορούν να δημιουργήσουν κίνητρα στους παίκτες με τρεις τρόπους, τη φαντασία, την πρόκληση και την περιέργεια (Malone T. , 1981). Πολύ σημαντικές

όμως είναι κάποιες παράμετροι όπως η σωστή χρήση και τα όρια που δεν θα πρέπει να υπερβαίνονται.

Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει και με τους παίκτες που έπαιξαν ένα ψηφιακό παιχνίδι έχοντας έναν συμπαίκτη είτε φυσικό είτε όχι. Δηλαδή, όπως φαίνεται και στον παρακάτω πίνακα, η κοινωνική παρουσία δεν αλλάζει τη θετική εμπειρία που προσφέρεται στον παίκτη παρά μόνο αυξάνει την ένταση της πολλές φορές, κάτι που θα μελετηθεί στο επόμενο ερώτημα.

Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού με κάποιον αντίπαλο ή συμπαίκτη



Γράφημα 5: γράφημα που αναπαριστά τον μέσο όρο των συμμετεχόντων ανάλογα με τα συναισθήματα που ένιωσαν(παιχνίδι με κοινωνική παρουσία)

Σε αυτό το σημείο με αφορμή την παρατήρηση των δύο παραπάνω γραφημάτων θα γίνει λόγος για την έννοια της *διασκεδαστικότητας(fun)*, έννοια που λαμβάνει πολύ σημαντικό χώρο στο κεφάλαιο των ψηφιακών παιχνιδιών. Δεν είναι τυχαίο που σε μια έρευνα εμπειρίας παιχνιδιού, σαν την παρούσα, η διασκέδαση αποτελεί το πιο δυνατό συναίσθημα που ένιωσαν οι συμμετέχοντες και παίκτες παιχνιδιών. Ο Huizinga σημειώνει ότι το διασκεδαστικό στοιχείο υπογραμμίζει την ένταση, την εμπύθιση και τη δύναμη των παιχνιδιών και ότι τα παιχνίδια είναι το ακριβώς αντίθετο της σοβαρότητας (Huizinga J. , 1938).

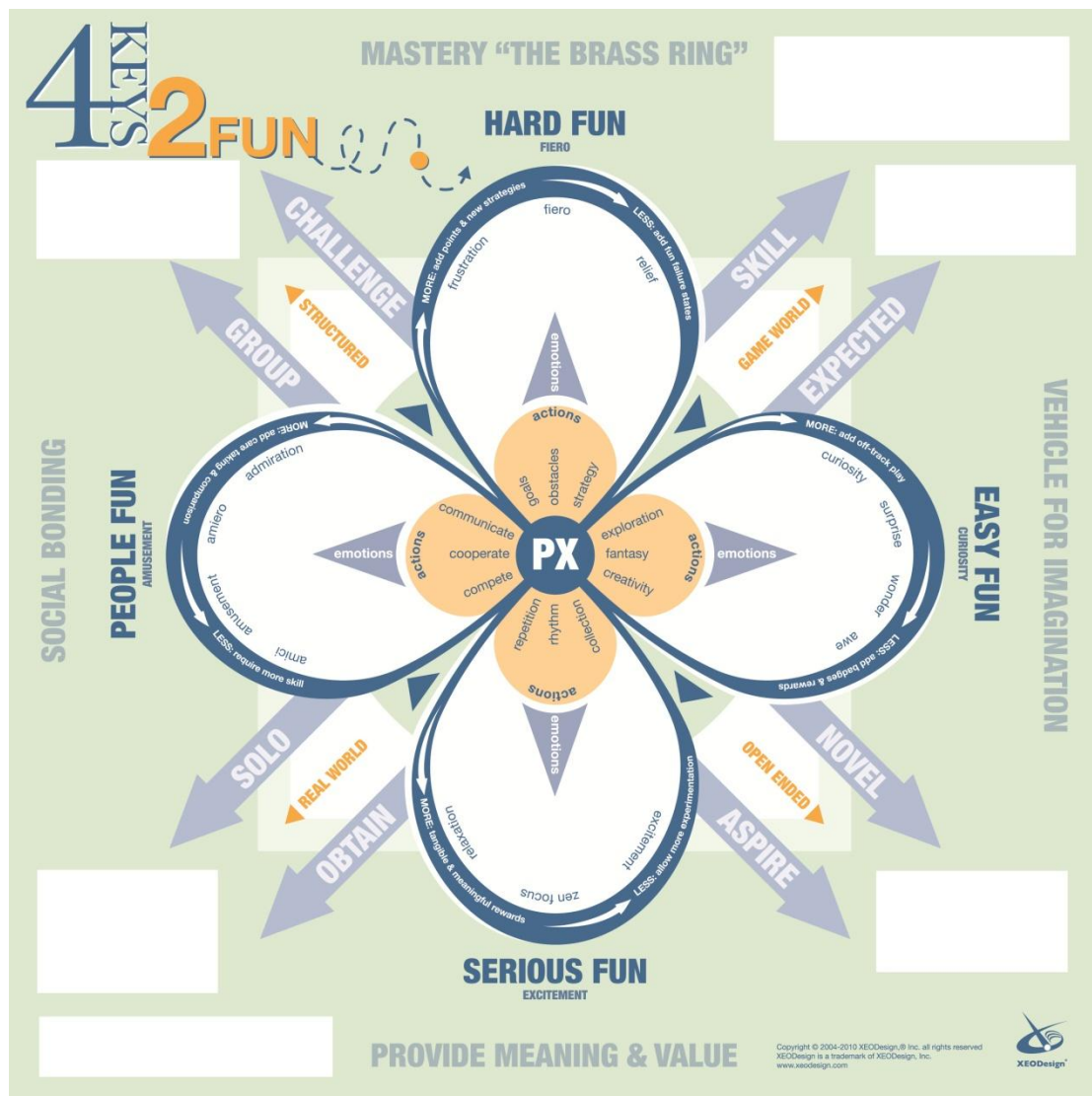
Ο Koster στο βιβλίο του «*Theory of Fun for Game Design*» ορίζει την διασκεδαστικότητα ως την ανατροφοδότηση που μας δίνει ο εγκέφαλος όταν αφομοιώνουμε πρότυπα για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Ένα καλό παιχνίδι για αυτόν είναι αυτό που μπορεί να διδάξει όλα αυτά που μπορεί, πριν όμως ο παίκτης σταματήσει να παίζει. Με άλλα λόγια πριν εμφανιστεί το συναίσθημα της πλήξης. Για να έχουμε όμως αυτό το αποτέλεσμα πρέπει, σύμφωνα πάντα με τον συγγραφέα, οι σχεδιαστές να δημιουργούν διαδραστικά προϊόντα όπως είναι τα παιχνίδια με τα παρακάτω στοιχεία: άκρως διασκεδαστικά, δεσμευτικά και εθιστικά (Koster R. , 2004).

Έχει γίνει αναφορά και σε πολλά άλλα σημεία της εργασίας και φαίνεται και από τα αποτελέσματα της ότι όπως υποστηρίζει και η Nicole Lazzaro, διεθνώς αναγνωρισμένη ειδικός για την εμπειρία και τα συναισθήματα των παικτών ψηφιακών παιχνιδιών και πρόεδρος της εταιρίας XEODesign², τα κίνητρα που οδηγούν τους ανθρώπους στο να παίζουν παιχνίδια είναι κυρίως συναισθηματικά. Συγκεκριμένα, με βάση έρευνα που διεξήγαγε, πάνω από 30 συναισθήματα μπορούν να προκληθούν από την διαδικασία του παιχνιδιού. Μιλώντας έτσι για την διασκεδαστικότητα, της έδωσε τέσσερα κλειδιά (the four fun keys) προσπαθώντας να αναλύσει γιατί παίζουμε παιχνίδια (Felicia, 2010):

² Η XEODesign είναι η πρώτη εταιρεία συμβούλων και κορυφαίων ερευνητών που ασχολείται με το σχεδιασμό της εμπειρίας του παίκτη.

- ❖ Η *δύσκολη διασκεδαστικότητα(hard fun)* είναι αυτή που κάνει τον παίκτη να θέλει να παίζει για να προσπαθήσει να ξεπεράσει εμπόδια, να επιτύχει δηλαδή ένα στόχο και να δει πόσο καλός είναι. Βασίζεται στη στρατηγική.
- ❖ Η *εύκολη διασκεδαστικότητα(easy fun)* είναι αυτή που εστιάζει περισσότερο στην προσοχή του παίκτη παρά στις συνθήκες νίκης. Τον ενδιαφέρει η πλοκή, τον συνεπαίρνει το περιβάλλον του παιχνιδιού στο οποίο θέλει να περιπλανηθεί και να ανακαλύψει.
- ❖ Τα *μεταβαλλόμενα στάδια ή σοβαρή διασκεδαστικότητα(serious fun)*, αφορά εκείνους τους παίκτες που παίζουν για να νιώσουν καλύτερα. Χρησιμοποιούν το παιχνίδι σαν μορφή θεραπείας που αποφέρει συναισθηματικές αλλαγές και κατά τη διάρκεια, αλλά και μετά το τέλος του. Παίζουν για να μην πλήττουν και για να αδειάσουν το μυαλό τους από σκέψεις.
- ❖ Ο *ανθρώπινος παράγοντας(people fun)*, οι άνθρωποι που εμπίπτουν σε αυτή την κατηγορία ενδιαφέρονται για την αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες, την κοινωνική αλληλεπίδραση. Μιλάμε δηλαδή για παιχνίδια συνεργασίας ή ανταγωνισμού.

Το τελευταίο κλειδί εμπίπτει στα πλαίσια της κοινωνικής παρουσίας που αναλύουμε στην εργασία μας.



Εικόνα 2: τα τέσσερα κλειδιά της διασκεδαστικότητας (the four fun keys) (<http://www.xeodesign.com>)

Η παραπάνω εικόνα έχει δημιουργεί από την ομάδα του XEODesign και απεικονίζει τα τέσσερα κλειδιά της διασκεδαστικότητας καθώς και κάποια παραδείγματα από τα 30 συναισθήματα και τους τρόπους που αυτά δημιουργούνται στους παίκτες με βάση πάντα τη μελέτη που έχουν διεξάγει.

Η σημασία του κάθε κλειδιού στη διασκεδαστικότητα του κάθε παιχνιδιού ποικίλει ανά παιχνίδι και παίκτη και η έρευνα έδειξε ότι κάθε κλειδί από μόνο του

μπορεί να αποτελέσει αιτία για κάποιον παίκτη να ασχοληθεί με το παιχνίδι. Η ανάλυση όμως των εμπορικότερων παιχνιδιών, αποδεικνύει ότι παράγουν συναισθήματα σε τουλάχιστον τρία από τα τέσσερα κλειδιά. Συνεπώς όσο πιο πλούσιο είναι στα συναισθήματα που δημιουργεί ένα παιχνίδι τόσο πιο κοντά στο στόχο του είναι (Lazzaro, N., 2004). Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι αυτή η έρευνα παρουσιάζει σημαντικό ενδιαφέρον για μελέτη όχι μόνο για το θέμα που πραγματεύεται η συγκεκριμένη εργασία, αλλά γενικότερα για ότι αφορά το ψηφιακό παιχνίδι και την εφαρμογή του.

5.4 Η κοινωνική παρουσία επηρεάζει την ένταση της εμπειρίας του παίκτη;

Ένα από τα πιο σημαντικά κομμάτια της εργασίας, καθώς και η αφορμή για την πραγματοποίησή της, είναι η μελέτη της κοινωνικής παρουσίας. Αυτή πραγματοποιήθηκε με δύο τρόπους, με τη μελέτη της θεωρίας, σε παραπάνω κεφάλαιο, και με τη χρήση των ερωτηματολογίων.

Τα τελευταία βοήθησαν πολύ, αφού η συμπλήρωση τους παρέχει αποτελέσματα που αφορούν παίκτες που έπαιξαν μόνοι τους και παίκτες που έπαιξαν με κάποιο αντίπαλο ή συμπαίκτη. Το κλειδί εδώ είναι ότι όλοι απάντησαν στις ίδιες ακριβώς ερωτήσεις. Με αυτόν τον τρόπο φαίνονται καθαρά οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στην εμπειρία που αποκόμισαν.

Σε αυτό το σημείο ερευνάται το κατά πόσο η κοινωνική παρουσία επηρεάζει την ένταση της εμπειρίας του παίκτη, αν δηλαδή κάνει την θετική πιο θετική, την αρνητική πιο αρνητική ή το αντίθετο. Προς αυτόν τον στόχο θα γίνει σχολιασμός πρώτα των στοιχείων εκείνων που αφορούν την θετική εμπειρία του παίκτη και τα οποία παρουσίασαν μια μετρήσιμη διαφορά, κάτι που φαίνεται από τη σύγκριση των μέσων όρων που διαφοροποιούνται κάθε φορά. Για περισσότερες λεπτομέρειες, τα υπόλοιπα αποτελέσματα παρατίθενται σε ειδικό κεφάλαιο στο τέλος (βλέπε παράρτημα).



Γράφημα 6: γράφημα που συγκρίνει τον μέσο όρο των συμμετεχόντων ανάλογα με τα θετικά συναισθήματα που ένιωσαν παίζοντας με ή χωρίς κοινωνική παρουσία

Με βάση τα παραπάνω στοιχεία που συγκρίνουν τους μέσους όρους βλέπουμε ότι οι παίκτες που έπαιξαν με κάποια μορφή κοινωνικής παρουσίας αποκόμισαν στο σύνολο της μια πιο θετική εμπειρία από εκείνους τους παίκτες που έπαιξαν μόνοι τους. Οι διαφορές δεν είναι μεγάλες, υπάρχουν όμως και μπορούμε να κάνουμε κάποιες παρατηρήσεις.

Αναδείχτηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο ότι η εμπειρία που αποκομίζει ο παίκτης παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι είναι κατά βάση θετική. Αυτή η θετική εμπειρία λοιπόν τώρα που ούτος ή άλλως υπάρχει, βλέπουμε ότι είναι πιο έντονη με την εμφάνιση της κοινωνικής παρουσίας. Ο παίκτης δηλαδή που είχε κάποιον

συμπαίκτη ή κάποιον αντίπαλο απήλαυσε περισσότερο το παιχνίδι και ένιωσε πιο χαρούμενος και ευχαριστημένος από τον παίκτη που έπαιξε μόνος του. Η εμπειρία του πρώτου είναι πιο ολοκληρωμένη αφού έχει καταφέρει να την ζήσει πιο έντονα. Προσοχή όμως, αυτό δεν σημαίνει ότι ο παίκτης που έπαιξε μόνος του δεν ευχαριστήθηκε το παιχνίδι, αυτό το θεωρούμε δεδομένο από προηγούμενα ευρήματα.

Γιατί συμβαίνει αυτό όμως. Βασικό στοιχείο είναι η συνεργασία που επιτυγχάνεται όταν εμφανίζεται η κοινωνική παρουσία. Συνεργασία υπάρχει ακόμα και όταν η κοινωνική παρουσία έχει την μορφή αντιπάλου. Οι παίκτες καλούνται με κάθε τρόπο να ακολουθήσουν κάποιους κανόνες, κάποια κοινά βήματα και να επιτύχουν ένα κοινό στόχο. Δεν πράττουν από μόνοι τους, αλλά αντίθετα εξαρτάται ο ένας από τον άλλον, κάτι που τους κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον. Εδώ εμφανίζεται και το στοιχείο της αλληλεπίδρασης που σίγουρα είναι έντονο στα ψηφιακά παιχνίδια με περισσότερους από έναν παίκτη. Με βάση τη θεωρία της συνεργασίας (General theory of collaboration, GTC), γνωστή κι ως «*Tit for Tat*», « *Ένα μου κι ένα σου*», που ακόμα δεν είναι πλήρως ανεπτυγμένη, η συμπεριφορά του ανθρώπου, όντας κοινωνικό ζώο, είναι εξ' ορισμού συνεργατική και αυτό είναι έμφυτο, αλλά δεν συνεργαζόμαστε μόνο ενστικτωδώς αλλά και γιατί είναι πιο διασκεδαστικό (Collaborative method). Γενικότερα όμως και υπό μια πιο απλή και θεωρητική εξέταση, μπορεί να γίνει αντιληπτό ότι αφού μιλάμε για συναισθήματα όπως η χαρά και η διασκέδαση δεν γίνεται να τα διαχωρίσουμε από τα πλαίσια της ομάδας. Σε οτιδήποτε κάνουμε στην καθημερινή μας ζωή και μας προκαλεί θετικά συναισθήματα υπάρχει και κάποιος άλλος δίπλα μας.

Κάτι άλλο που παρατηρείται είναι ότι ο παίκτης που έπαιξε μόνος του ένιωσε λιγότερο επιδέξιος από εκείνον που έπαιξε με κάποια μορφή κοινωνικής παρουσίας. Η επιδεξιότητα αφορά την ικανότητα, την ευχέρεια και την ευκολία που έφερε σε πέρας την αποστολή ενός παιχνιδιού. Δεδομένου ότι ο ανταγωνισμός, η αντιπαλότητα και η προσπάθεια για επικράτηση και νίκη είναι ένας από τους

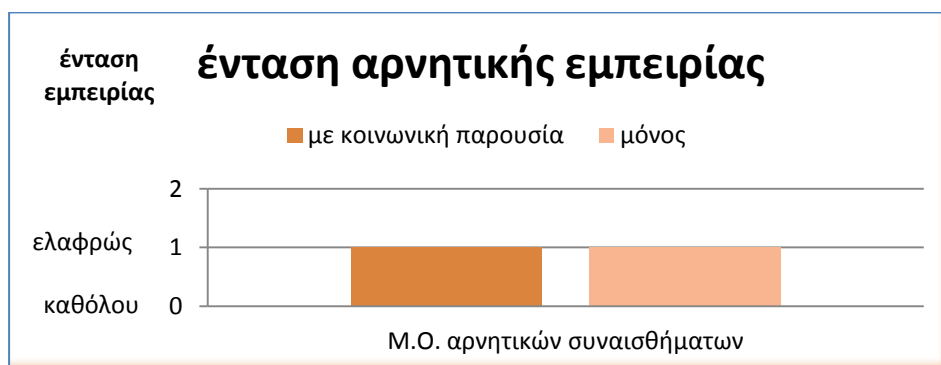
βασικούς λόγους που κάποιος μπορεί να επιλέξει να παίξει ένα ψηφιακό παιχνίδι, η επιδεξιότητα είναι εκείνο το χαρακτηριστικό που συμπεριλαμβάνει όλα τα παραπάνω. Τώρα, σχετικά με την κοινωνική παρουσία που εξετάζετε, όταν κάποιος παίκτης έχει αντίπαλο ή συμπαίκτη βάζει περισσότερο τα δυνατά του για να ξεχωρίσει, είτε νικώντας είτε όχι τελικά, χρησιμοποιεί δηλαδή όσο πιο πολλές ικανότητες έχει γιατί έχει κάποιον στον οποίο πρέπει να αποδείξει τις δυνατότητες του. Όταν παίζει μόνος του, θέλει σίγουρα και πάλι να κερδίσει, αλλά ο ζήλος του δεν είναι τόσο μεγάλος.

Παρόλα αυτά υπάρχει και η αρνητική εμπειρία που μπορεί να προσφέρει το ψηφιακό παιχνίδι στον παίκτη. Έγινε λόγος στην θεωρία για αισθήματα απομόνωσης, για τους ορισμούς της ροής και της εμπύθισης που αν είναι σε έντονο βαθμό μπορούν να οδηγήσουν τον παίκτη σε έναν άλλον, δικό του κόσμο. Να χάσει δηλαδή την αίσθηση του χρόνου και του τόπου.

Τέτοια συναισθήματα εμφανίστηκαν και στην παρούσα έρευνα, αφού είχαν συμπεριληφθεί και οι αντίστοιχες ερωτήσεις. Όπως σχολιάστηκε στο κεφάλαιο 5.3, αυτού του είδους οι εμπειρίες δεν είναι τόσο έντονες, με βάση πάντα την έρευνα και για αυτό βρίσκονται στο τέλος της λίστας. Παρόλα αυτά υπάρχουν οπότε επιβάλλουν σχολιασμό που θα πραγματοποιηθεί με την σύγκριση των εμπειριών, του μέσου όρου δηλαδή των παικτών που έπαιξαν μόνοι τους και εκείνων που έπαιξαν με κοινωνική παρουσία. Τα θετικά συναισθήματα είναι πιο έντονα όταν έχουμε κάποιον να τα μοιραστούμε, τι συμβαίνει όμως με τα αρνητικά.



Γράφημα 7: γράφημα που συγκρίνει τον μέσο όρο των συμμετεχόντων ανάλογα με τα αρνητικά συναισθήματα που ένιωσαν παίζοντας με ή χωρίς κοινωνική παρουσία



Γράφημα 8: γράφημα που συγκρίνει το σύνολο των αρνητικών συναισθημάτων που ένιωσαν παίζοντας με ή χωρίς κοινωνική παρουσία

Σε αυτό το σημείο δεν διακρίνεται καμία διαφορά. Σε όποιες συνθήκες και αν παίζει ο παίκτης η ένταση των αρνητικών συναισθημάτων και επομένως της αρνητικής εμπειρίας είναι ίδια, χαμηλή. Είτε υπάρχει συμπαίκτης-αντίπαλος είτε όχι δεν επηρεάζει φαίνεται, σύμφωνα πάντα με την έρευνα, το αν θα νιώσει απογοητευμένος ή πιεσμένος και το αν θα χάσει την επαφή με τον έξω κόσμο.

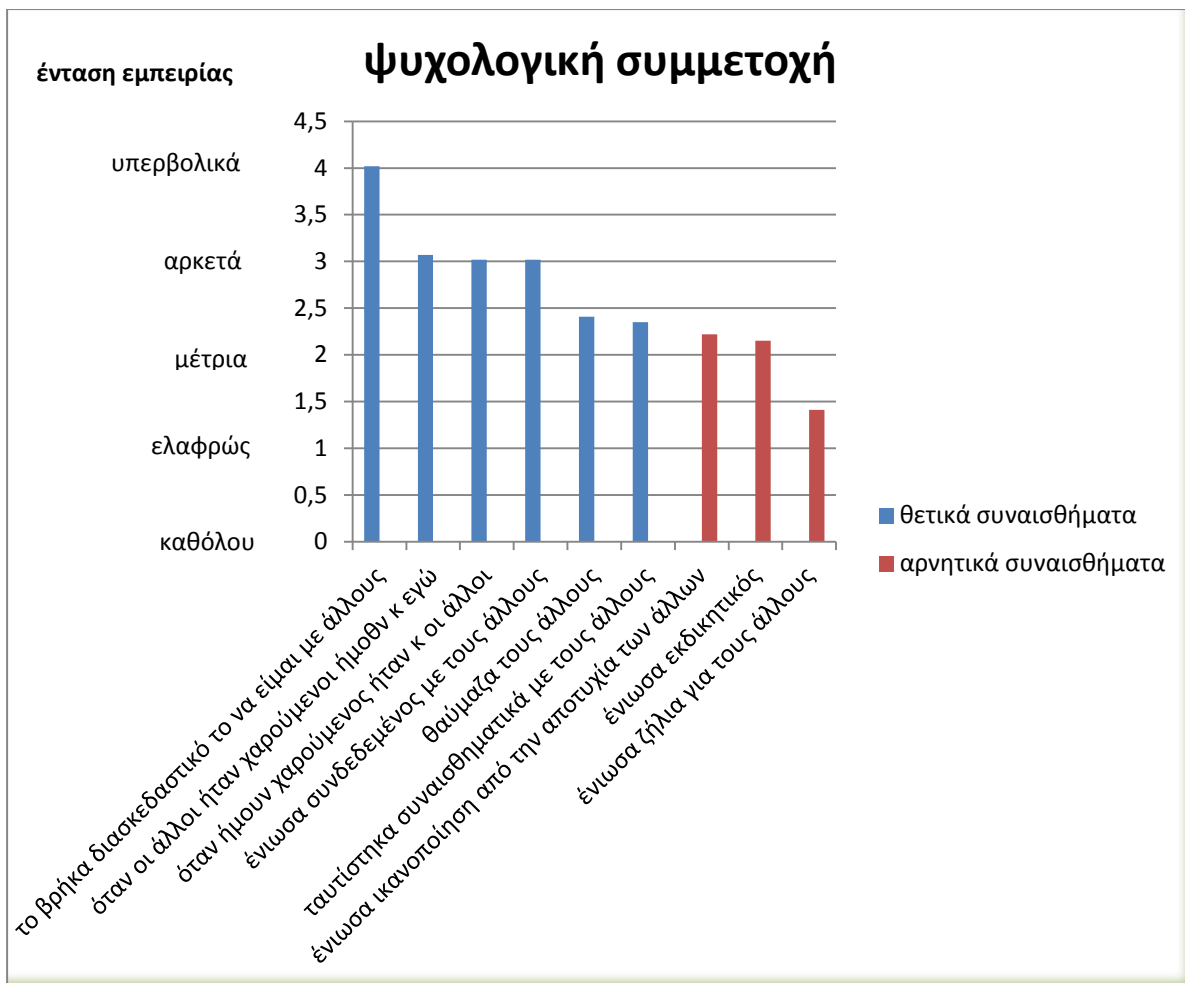
Είναι δύσκολο να βγει κάποιο ασφαλές συμπέρασμα που να αφορά τα παραπάνω στοιχεία. Αυτό που προκύπτει όμως είναι ότι η κοινωνική παρουσία δεν δημιουργεί αρνητικά συναισθήματα πέρα από αυτά φυσικά που ούτως ή άλλως προκαλεί η ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια.

5.5 Τί συναισθήματα δημιουργούνται στον παίκτη για τον συμπαίκτη του;

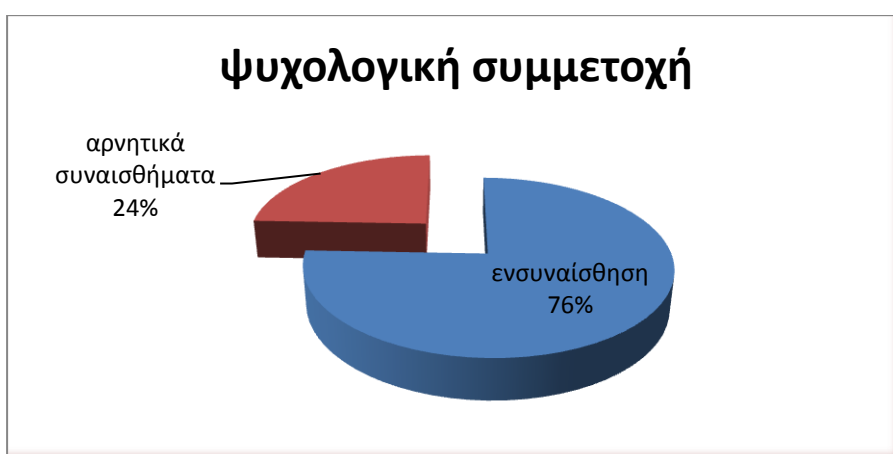
Αποδείχτηκε ότι η κοινωνική παρουσία επηρεάζει την εμπειρία του παιχνιδιού. Ενδιαφέρον όμως έχει το πως επηρεάζει βαθύτερα τον ίδιο τον παίκτη. Τί συναισθήματα δηλαδή του γεννά για τον αντίπαλο ή για τον συμπαίκτη του και τί στάση κρατά απέναντι του.

Για να γίνουν πιο κατανοητά τα στοιχεία θα γίνει αναφορά στη θεωρία που αναπτύχθηκε στο κεφάλαιο περί της κοινωνικής παρουσίας. Σύμφωνα με το μοντέλο της, η κοινωνική παρουσία εμπεριέχει τη *συμπαρουσία*, την *ψυχολογική συμμετοχή* που διακρίνεται με τη σειρά της στην *ενσυναίσθηση* και στα *αρνητικά συναισθήματα* και την *δέσμευση συμπεριφοράς*. Η *ψυχολογική συμμετοχή - Ενσυναίσθηση (Empathy)* έχει ως κύριους παράγοντες την αμοιβαία προσοχή και κατανόηση καθώς και την ενσυναίσθηση όσο αφορά τα κίνητρα, τις προθέσεις και τις σκέψεις των άλλων. Η *δέσμευση συμπεριφοράς* έχει ως κύριους παράγοντες την αλληλεπίδραση συμπεριφοράς, την αλληλοεξαρτώμενη συμπεριφορά και την αμοιβαία βοήθεια, οι πράξεις δηλαδή είναι αλληλένδετες (Biosca, 2001)(βλέπε ενότητα 4.2).

Παρατηρώντας και τους παρακάτω πίνακες φαίνεται για άλλη μια φορά στα πλαίσια αυτής της έρευνας ότι τα θετικά στοιχεία υπερτερούν. Ο παίκτης νιώθει κυρίως ότι μοιράζεται τα συναισθήματα του με τους άλλους και ότι βιώνουν μαζί μια κατάσταση. Αντίθετα, αισθήματα ζήλιας και εκδίκησης που υπάρχουν στα πλαίσια των παιχνιδιών και του ανταγωνισμού, δεν είναι τόσο έντονα. Ακόμα, παρατηρούμε πόσο σημαντικό ρόλο παίζει η διασκεδαστικότητα για τον παίκτη αφού είναι και πάλι πολύ έντονη. Αυτή τη φορά ο παίκτης δεν βρίσκει μόνο το παιχνίδι διασκεδαστικό, αλλά και την ευκαιρία που του δίνεται να βρίσκεται μαζί με άλλους.

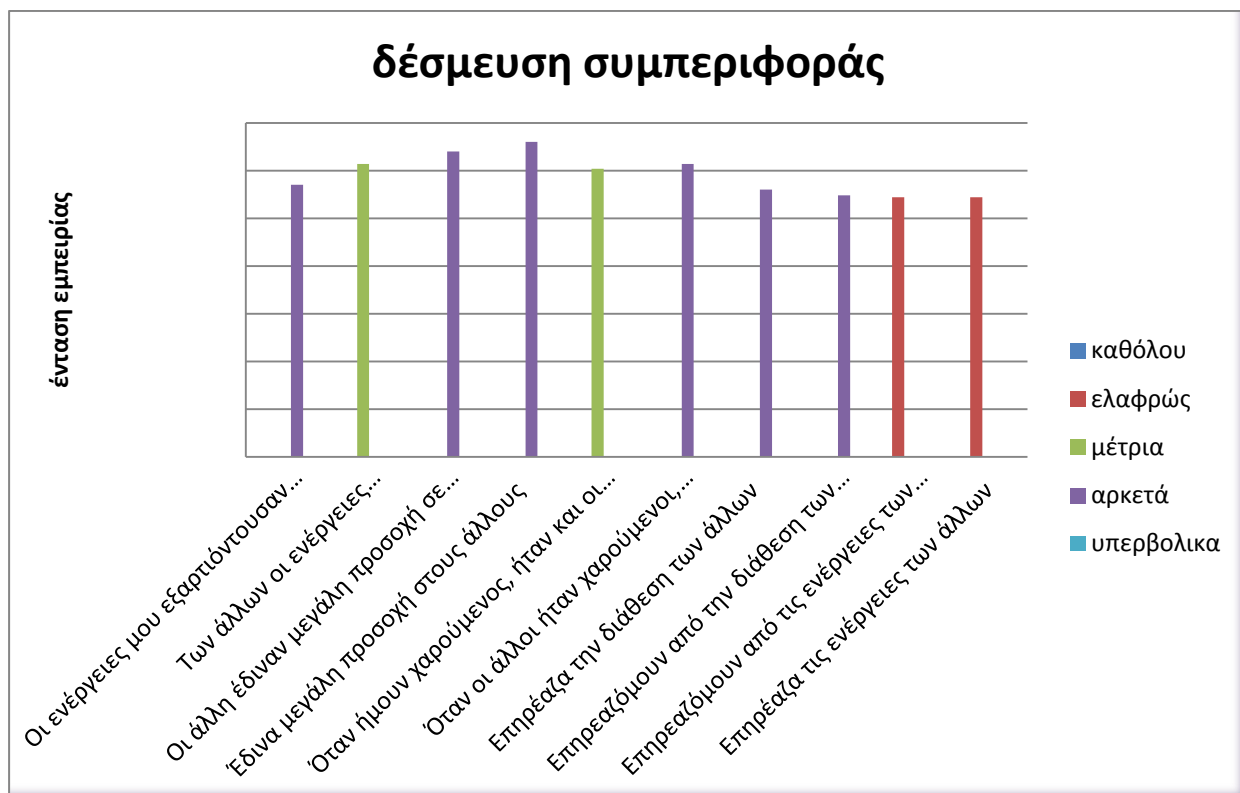


Γράφημα 9: γράφημα που συγκρίνει αναλυτικά το σύνολο των θετικών και αρνητικών συναισθημάτων των παικτών απέναντι στον συμπαίκτη τους.



Γράφημα 10: γράφημα πίτας που συγκρίνει το σύνολο των θετικών και αρνητικών συναισθημάτων όλων των συμμετεχόντων που έπαιξαν με κάποιο συμπαίκτη(κοινωνική παρουσία)

Εκτός όμως από την ψυχολογική συμμετοχή, η κοινωνική παρουσία, με βάση την θεωρία, προκαλεί και δέσμευση συμπεριφοράς. Παρατηρείται ότι είναι σε έντονο βαθμό αφού οι περισσότεροι απάντησαν ότι δεσμεύονταν αρκετά, όπως φαίνεται και από το γράφημα.



Γράφημα 11: γράφημα που αναπαριστά την ένταση της δέσμευσης συμπεριφοράς του παίκτη απέναντι στον συμπαίκτη-αντίπαλο

Κεφάλαιο 6°: Συμπεράσματα και αξιολόγηση της έρευνας ως προς την επίτευξη των στόχων

Στόχος της έρευνας που εκπονήθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος ήταν η ανάδειξη και η μελέτη κάποιων μορφών εμπειρίας που προσφέρει το ψηφιακό παιχνίδι δίνοντας ιδιαίτερη βάση στην παράμετρο που λέγεται κοινωνική παρουσία και που εμφανίζεται πολύ συχνά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συμβάλλοντας με τον τρόπο της στη διαμόρφωση της εκάστοτε εμπειρίας.

Το ψηφιακό παιχνίδι προσφέρει εμπειρίες στον παίκτη, αλλά αυτές μπορεί να ποικίλουν από παιχνίδι σε παιχνίδι και από άνθρωπο σε άνθρωπο. Η μελέτη τους όμως είναι πολύ σημαντική γιατί οδηγεί στην βαθύτερη κατανόηση του κόσμου των ψηφιακών παιχνιδιών. Με τη χρήση των κατάλληλων ερωτηματολογίων και με τη μελέτη της θεωρίας βγήκαν κάποια πρώτα συμπεράσματα πάνω στο θέμα, καθώς και αναδείχτηκαν θέματα προς συζήτηση.

Αξιολογώντας την έρευνα συμπεραίνουμε ότι τα αποτελέσματα της συμπίπτουν με την υπάρχουσα θεωρία και με προηγούμενες παρόμοιες διεξαχθείσες έρευνες. Επιπλέον, δίνονται απαντήσεις σε ερωτήματα που δημιουργήθηκαν κατά την διάρκεια της εφαρμογής της και προστίθενται νέα στοιχεία στις έως τώρα γνώσεις πάνω στο θέμα των ψηφιακών παιχνιδιών.

Υπάρχουν όμως και σημεία που δεν είναι πολύ ξεκάθαρα και που ίσως χρειάζονται κάποια μορφή διαλεύκανσης και περεταίρω έρευνας. Ένα από αυτά είναι η μεγάλη διαφορά που παρατηρήθηκε στο θέμα των έμφυλων διαστάσεων των ψηφιακών παιχνιδιών που δεν δικαιολογείται από τη θεωρία(κεφάλαιο 5.1).

Επιπλέον, η ανεπαίσθητη διαφορά της αρνητικής εμπειρίας που έχουν οι παίκτες παίζοντας με ή χωρίς κοινωνική παρουσία δημιουργεί ερωτήματα(βλέπε κεφάλαιο 5.4). Κάτι άλλο που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας οι συμμετέχοντες προέβαλαν πολύ λίγο τα αρνητικά τους συναισθήματα απέναντι στους άλλους ή τις αρνητικές τους εμπειρίες. Πολλοί μπορούν να προβάλουν το επιχείρημα ότι οι συμμετέχοντες δεν ήθελαν να αναφερθούν σε αυτά γιατί η έννοια της ζήλειας και τις εκδίκησης έχει να κάνει με καταστάσεις που δύσκολα παραδέχεται κανείς για τον εαυτό του. Αυτός ο κίνδυνος αμφισβήτησης της αξιοπιστίας των αποτελεσμάτων αντιμετωπίστηκε από τη βάση της έρευνας αφού οι συμμετέχοντες δεν αποκαλύπτουν πουθενά στοιχεία τους, δεν είναι γνωστοί με τους ερευνητές και είναι στην ώριμη ηλικία που μπορούν να απενοχοποιήσουν και να παραδεχτούν τέτοια συναισθήματα-έννοιες, ειδικά στα πλαίσια του παιχνιδιού.

Συνοψίζοντας, το ψηφιακό παιχνίδι έχει έμφυλες διαστάσεις καθιστώντας το πιο προσιτό στο αντρικό κοινό. Αυτό είναι κάτι που προβληματίζει τα τελευταία χρόνια τους ειδικούς οι όποιοι καλούνται πια να ανοίξουν δρόμο και στο γυναικείο φύλο σχεδιάζοντας παιχνίδια αποκλειστικά για αυτές.

Είτε άνδρας όμως είτε γυναίκα, η συνολική εμπειρία του παιχνιδιού έχει θετικό χαρακτήρα για τον παίκτη, είτε παίζει μόνος του είτε με κάποια μορφή κοινωνικής παρουσίας. Στη δεύτερη περίπτωση μάλιστα, η ένταση αυτής της θετικής εμπειρίας είναι αυξημένη. Όσο πιο κοινωνικά παρών είναι ένας παίκτης, τόσο πιο δυνατή είναι η εμπειρία αλλά και η σχέση και επαφή του με τον συμπαίκτη. Η συνεργασία, η κοινωνικοποίηση, η επικοινωνία και όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά που προσδίδει η κοινωνική παρουσία στην εμπειρία του παίκτη, είναι στοιχεία που τον προσελκύουν.

Κλείνοντας, επιτυχία της εργασίας θα είναι να καταστήσουμε και στη χώρα μας αυτά τα ερωτηματολόγια αξιόπιστο και έμπιστο μέτρο, με κύρος, για χρήση από κάθε επιστήμονα, ερευνητή ή σχεδιαστή ψηφιακών παιχνιδιών που θέλει να τα

χρησιμοποιήσει για να προάγει τη δουλειά του ή να δημιουργήσει «κοινωνικά ενισχυμένα» παιχνίδια. Επιτυχία θα είναι ακόμα να καταφέρουμε να δημιουργήσουμε ένα νέο θέμα συζήτησης και έρευνας στη χώρα μας, αυτό της εμπειρίας και της κοινωνικής παρουσίας, για το οποίο υπάρχουν ακόμα σίγουρα πολλά που μπορούν να ερευνηθούν.

Κρατάμε, τέλος, ως πολύ βασικό ότι με αυτήν την έρευνα και την μελέτη γενικότερα μας δόθηκε η ευκαιρία να ασχοληθούμε με ένα διαφορετικό θέμα και ελάχιστα συζητημένο στην χώρα μας, να βγάλουμε κάποια πρώτα, βασικά όμως, συμπεράσματα που καλύπτουν σε ένα μεγάλο βαθμό το θέμα της εμπειρίας του ψηφιακού παιχνιδιού και της κοινωνικής παρουσίας ίσως όχι τόσο ως στατιστικολόγοι αλλά ως εκπαιδευτικοί και μελετητές των ψηφιακών παιχνιδιών.

Κεφάλαιο 7°: Προτάσεις για επιπλέον μελέτη και έρευνα

Κατά τη διάρκεια της εκπόνησης αυτής της εργασίας και μελετώντας όλα όσα αναφέρθηκαν βρεθήκαμε μπροστά σε πλήθος πληροφοριών με σκοπό τη συλλογή των κατάλληλων για το θέμα. Δεδομένου ότι κάθε μελέτη και έρευνα όσο βαθιά και αν διερευνηθεί γεννά και άλλα ερωτήματα, επιλέξαμε να κάνουμε την πρόταση για ένα νέο θέμα, σχετικό με φυσικά με το δικό μας, που θα έχει πολύ ενδιαφέρον να αναπτυχθεί σε κάποια άλλη εργασία: Τί σχέση έχουν τα ψηφιακά παιχνίδια και η κοινωνική παρουσία με την εκπαίδευση και τις δυνατότητες μάθησης;

Βάση του θέματος είναι ο ρόλος των ψηφιακών παιχνιδιών στην μάθηση. Στην εποχή μας, που είναι η εποχή της παγκοσμιοποίησης και της έκρηξης στην ανάπτυξη της γνώσης, το σχολείο επαναπροσδιορίζει το σκοπό και τους στόχους του κι επιδιώκει τη σύνδεση με την παραγωγή και τις Τεχνολογίες της Επικοινωνίας και της Πληροφορίας ώστε να προετοιμάζει τους νέους και τις νέες για την παγκόσμια αγορά (Commission, 2000). Έτσι, τα ψηφιακά παιχνίδια στις μέρες μας αποτελούν μια ιδιαίτερη πτυχή των ΤΠΕ, εξελίσσονται όλο και περισσότερο, γίνονται πιο συναρπαστικά και ελκυστικά. Είναι ελκυστικές δραστηριότητες που κινητοποιούν τους μαθητές (Βλαστάρης, 2003), διεγείρουν το ενδιαφέρον των παιδιών, καλλιεργούν δεξιότητες (Scoulllos, 2004) και βοηθούν στην κατανόηση πολύπλοκων διεργασιών και αλληλεπιδράσεων (Τσαμπούκου-Σκαναβή, 2004). Όλα αυτά αποτελούν την *Παιχνιδοκεντρική Μάθηση* ή αλλιώς *Game Based Learning (GBL)*. Σύμφωνα με τον Mark Prensky είναι μια μαθησιακή μέθοδος που ενσωματώνει την χρήση των ψηφιακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών (Prensky, 2009).

Ένα είδος αυτής είναι και το *Edutainment* που χρησιμοποιεί πολυμεσικό λογισμικό υλικό που συνδυάζει την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση. Πολλές φορές οι παίκτες φτάνουν στην μάθηση χωρίς να το επιδιώξουν ή να το αντιληφθούν. Αυτό σημαίνει ότι τα παιχνίδια αυτά δεν χρειάζεται να είναι αμιγώς εκπαιδευτικού περιεχομένου. Μπορεί να είναι παιχνίδια στρατηγικής, *serious games*, *role playing games*, αθλητικά, δεξιοτήτων κ.α. Όλα σχεδόν έχουν να προσφέρουν ένα διαφορετικό είδος μάθησης αφού μπορούν να δημιουργήσουν κίνητρα στους παίκτες με τρεις τρόπους: φαντασία, πρόκληση και περιέργεια και να αποτελέσουν τις πιο ευχάριστες δραστηριότητες για τις νεαρές ηλικίες (Malone, 1981).

Προκύπτει σημαντικό ενδιαφέρον στην μελέτη του τρόπου που αυτά τα παιχνίδια, παρόλο που θεωρούνται εκπαιδευτικά, μπορούν να κοινωνικοποιήσουν και γενικότερα να επηρεάσουν τους παίκτες συναισθηματικά, κάτι που δεν έχει αναλυθεί διεξοδικά σε πολλές μελέτες. Η κοινωνική αλληλεπίδραση που προσφέρουν, μπορεί να επηρεάσει και να διαμορφώσει δυνατότητες μάθησης για τους παίκτες οι οποίοι καθώς παίζουν μεταξύ τους, καθώς συνεργάζονται και γνωρίζονται, φτάνουν πιο εύκολα έναν μαθησιακό στόχο και πολλές φορές χωρίς καν να το αντιληφθούν. Πιο συγκεκριμένα, θα ήταν ενδιαφέρον να ερευνηθεί η σχέση που υπάρχει ανάμεσα στην μάθηση και στην ύπαρξη και ένταση της κοινωνικής παρουσίας. Όσο αυξάνεται η κοινωνική παρουσία αυξάνεται και η μάθηση ή μαθαίνουμε καλύτερα μόνοι μας, συγκεντρωμένοι στον εαυτό μας και στις προσωπικές μας δυνατότητες; Η απάντηση μπορεί να δοθεί μετά την διεξαγωγή μιας έρευνας στην τάξη. Η θεωρία στην οποία μπορεί να στηριχτεί η πρώτη άποψη είναι αυτή της *συνεργατικής μάθησης*. Με την ευρύτερή της έννοια, η συνεργατική μάθηση μπορεί να οριστεί ως η από κοινού εργασία πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα με τρόπο τέτοιο ώστε να προωθείται η ατομική μάθηση μέσω των συνεργατικών διεργασιών. Ο McConnell (1994) περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο η συνεργατική μάθηση αποφέρει κέρδος σε κάθε άτομο με την χρήση των πόρων της ομάδας και εκτιμά ότι δημοσιοποιώντας κάποιος τη γνώση του αποκτά καλύτερη αντίληψη σχετικά με ένα αντικείμενο. Σύμφωνα με έρευνα, μαθαίνουμε

περισσότερα για ιδέες και έννοιες, όταν μιλάμε εξηγούμε και διαφωνούμε γι' αυτά τα ζητήματα με άλλους, από όταν ακούμε μια διάλεξη ή διαβάζουμε ένα βιβλίο (Cohen, 2008). Η συνεργατική μάθηση με τη βοήθεια του υπολογιστή(Computer-supported collaborative learning)(CSCL), θεωρία που πλησιάζει περισσότερο την δική μας έρευνα, είναι ένα σχετικά νέο εκπαιδευτικό μοντέλο της συνεργατική μάθησης που χρησιμοποιεί την τεχνολογία σε ένα μαθησιακό περιβάλλον για να ενεργήσει ως μεσολαβητής και να υποστηρίξει τις αλληλεπιδράσεις της ομάδας σε ένα συνεργατικό πλαίσιο μάθησης (Mitnik, 2009). Πώς λοιπόν μαθαίνει καλύτερα και ευκολότερα ο εκπαιδευόμενος; Παίζοντας μόνος του με αντίπαλο τον υπολογιστή; Παίζοντας με έναν άγνωστο διαδικτυακά ή με ένα φίλο του πάλι διαδικτυακά; Τί ρόλο παίζει η φυσική παρουσία στο παιχνίδι, την διασκεδαστικότητα, την κοινωνικοποίηση και την μάθηση; Το να παίζεις δηλαδή με έναν φίλο σου στον ίδιο όμως χώρο;

Βιβλιογραφία

1. Agarwal R., and Karahanna, E. (2000). Time flies when you're having fun: cognitive absorption and beliefs about information technology usage. *MIS Quarterly*, σσ. 665-694.
2. Aragon, S. R. (2003, Winter). Creating Social Presence in Online Environments. *New Directions For Adult And Continuing Education* , no. 100.
3. Argyle, M. & Dean, J. (1965, March 28). Eye-Contact, Distance and Affiliation. *Sociometry* , σσ. 289-304.
4. Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who Suit MUDs. *Journal of MUD Research* , Vol. 1, 1.
5. Biocca. (2001). *The Networked Minds Measure of Social Presence*.
6. Biocca, F. H. (2001). *Toward a more robust theory and measure of social presence: Review and suggested criteria*.
7. Blythe, Hassenzahl. (2003). the Semantics of Fun: Differentiating Enjoyable Experiences. Στο O. M. Blythe, *Funology: From Usability to Enjoyment* (σσ. pp.90-91). Dordrecht: Kluwer Academic.
8. Bonnafont, E. (1992). Video games and the child. *Seminar on Myths and Realities of Play*. London.
9. Brian J. Gajadhar, Y. A. (2008). Shared Fun Is Doubled Fun: Player Enjoyment as a Function of Social Setting. Στο *Fun and Games*. Eindhoven: P. Markopoulos et al.
10. Brown, E. and Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. *In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (σσ. 1297-1300). New York: ACM Press.
11. Bryce, J., & Rutter, J. (2003). The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space. Στο S. F. Jones, *Leisure Cultures: Investigations in Sport, Media and Technology* (σσ. 3-22). Leisure Studies Association,.

12. Buckley, K.E., and Anderson, C.A. (2006). Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. Στο *A theoretical model of the effects and consequences of playing Videogames*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
13. Burnard P. (2004). Writing a qualitative research report. *Nurse Educ Today* , 24, σσ. 174–179.
14. Caillois, R. (1961). *Man, Play and Games*. (Barash, Μεταφρ.) New York: Free Press of Glencoe.
15. Cairns, E. B. (2004). A Grounded Investigation of Game Immersion. *CHI 2004* , (σσ. 1297-1300). Austria.
16. Calvert. (2005). Cognitive effects of video games. . Στο J. & Goldstein, *Handbook of Computer Game Studies* (σσ. 125-131). Cambridge: MIT Press.
17. Carnagey, N.L., and Anderson, C.A. (2005). *The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior*. . Psychological Science.
18. Carr, D. S. (2004). Doing game studies: A multi-method approach to the study of textuality, interactivity, and narrative space. *Media International Australia incorporating Culture and Policy* , No. 110, σσ. 19-30.
19. Cassells, J. & Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat*. Boston: The MIT Press.
20. Christensen, L. B. (2007). *Η Πειραματική Μέθοδος στην επιστημονική έρευνα*. (Π. Ν. Γιαννάκοπουλος Α., Μεταφρ.) Αθήνα: εκδόσεις Παπαζήση.
21. Cohen. (2008). *Making Cooperative Learning Equitable*. Educational Leadership.
22. *Collaborative method*. (n.d.). Ανάκτηση 01 17, 2012, από en.wikipedia.org: http://en.wikipedia.org/wiki/General_theory_of_collaboration
23. Colwell, J. G. (1995). Computer games, self-esteem, and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community and Applied Social Psychology* , 5, 195-206.
24. Commission, E. (2000). European Commission European Report on Quality of School Education. Sixteen Quality Indicators.

25. Cooper, J., Hall, J., and Huff, C. (1990). Situational Stress as a Consequence of Sex Stereotyped Software. *Personality and Social Psychology Bulletin* , σσ. 419–429.
26. Crawford, S. D. (2001). Web surveys: Perceptions of burden. . *Social Science Computer Review* , 146-62.
27. Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. . San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
28. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. London: Harper Perennial.
29. De Kort, Y. A. (2007). Digital Games as Social Presence Technology: Development of the Social Presence in Gaming Questionnaire. *PRESENSE 2007*. Spain, Barcelona.
30. Debold, E. (2002, Spring-Summer). Flow with soul: An interview with Dr. Mihaly Csikszentmihalyi . *What Is Enlightenment Magazine* .
31. Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York: Capricorn Books.
32. Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles* , σσ. 425-442.
33. Dillon, R. (2010). *On the way to fun*. AK Peters.
34. Donald, M. (1991). *Origins of the modern mind: Three stages in the evolution of culture and cognition*. Boston: Harvard University Press.
35. Ducheneaut N., M. J. *Designing for Sociability in Massively Multiplayer Games: an Examination of the Third Places of SWG*.
36. el.wikiquote.org/wiki/. (n.d.). Ανάκτηση από el.wikiquote.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9.
37. Ermi, L. and Mäyrä, F. . (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Changing Views: Worlds in Play*. DiGRA.

38. *Essential Facts about the computer and video game industry*. (2009, 12 28). Ανάκτηση από Entertainment software association:
http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf
39. *Euromonitor International*. (2009, 12 28). Ανάκτηση από
<http://www.Euromonitor.com>
40. Evans, J. R., & A. Mathur. (2005). The value of online surveys. *Internet Research* , 15, 195-219.
41. Felicia, P. (2010). *Assessing Players' Motivations and Learning Strategies*. Ireland.
42. Frey, B. (2010). *Distinctive Distance Education Design: Models for Differentiated Instruction*. usa.
43. Gajadbar, B. (2010). See no Rival, Hear no Rival. *DiGRA Flanders meeting*. Ghent.
44. Garrison, D. R., and T. Anderson. (2003). *E-learning in the 21st century: A framework for research and practice*. . New York: Routledge Falmer.
45. Giacquinta, J. B., Bauer, J. A., and Levin, J. E. (1993). *Beyond Technology's Promise*. Cambridge: Cambridge University Press.
46. Griffiths, M., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*. , 189-194.
47. Greenberg R. & Elliot L.S. (1997). *Empathy reconsidered. New directions in psychotherapy*. Washington: Greenberg L.S & Bohart A.C.
48. Gunawardena, C. N., and Zittle, F. J. (1997). Social Presence as a Predictor of Satisfaction within a Computer-Mediated Conferencing Environment. *The American Journal of Distance Education* , 11(3), 8-26.
49. Gunter, B. (2005). Psychological effects of video games. Στο J. R. Goldstein, *Handbook of Computer Game Studies*. (σσ. 145-160). Cambridge: MA: MIT Press.
50. Helmstadter, G. C. (1970). *Research concepts in human behavior: Education, psychology, sociology*. New York: Appleton-Century-Crofts .
51. Henry GT. (1990). *Practical sampling*. London: Sage.

52. Ho-Da Kim, Jong-Deok Kim. (2009). *A Study on Gender Difference in the Use of Digital Games Focused on Self-Realization of Game Players*. Korea.
53. <http://dangerouslyawesome.com/2010/03/four-keys-to-business/>. (n.d.).
Ανάκτηση από dangerouslyawesome.com:
<http://dangerouslyawesome.com/2010/03/four-keys-to-business/>
54. <http://www.xeodesign.com>. (n.d.).
55. Huizinga. (2007). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*.
56. Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens, or Man the Player*. Boston: The Bacon Press.
57. Hunicke, Le Blanc, Zubek. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and game Research*. Ανάκτηση από northwestern education:
<http://www.es.northwestern.edu/hunicke/pubs/MDA.pdf>.2004
58. IJsselsteijn, W.A., de Kort, Y.A.W. & Poels, K. (2008). *The Game Experience Questionnaire:Development of a self-report measure to assess the psychological impact of digital games*.
59. Jari Takatalo, J. H. (2006). Involvement and Presence in Digital Gaming. *NordiCHI 2006: Changing Roles*, (σ. 393). Norway.
60. Jennifer Jenson, Suzanne de Castell. (2007). Girls and Gaming: Gender Research, “Progress” and the Death of Interpretation. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.
61. Jeroen J., Raynel G. M. (2003). *The representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games*. Utrecht : Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA).
62. Kellner. (2004). Can online polls produce accurate findings? *International Journal of Market Research* , V.47.
63. Kerlinger, F. N. (1973). *Foundations of behavioral research*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
64. Kirriemuir J., M. A. (2004). *Literature Review in Games and Education* . FutureLab Series - REPORT.
65. Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale: Paraglyph Press.

66. Kubey, R., & Larson, R. (1990). The use and experience of the new video media among children and young adolescents. *Communication Research* , σσ. 107-130.
67. Kubey, R., and Csikszentmihalyi, M. . (2002). Television addiction is not a mere metaphor. *Scientific American* , 282, 62-68.
68. Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. Oakland: xeodesign.
69. Leh, A. S. (2001). Computer-Mediated Communication and Social Presence in a Distance Learning Environment. *International Journal of Educational Telecommunications* , 7(2), 109–128.
70. Lennart E. Nacke, A. D. (2009). Playability and Player Experience Research. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009.
71. Loftus G.R., L. E. (1983). *Mind at Play*. New York: Basic Books.
72. Malone, T. (1981). *What makes computer games fun?* Byte.
73. Malone, T. (1981). *Toward a theory of intrinsically motivating instruction*. Cognitive Science.
74. Mantzoukas S. (2004,). Issues of representation within qualitative inquiry. *Qual Health Res* , 14, σσ. 994–1007.
75. Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. Sage.
76. Mäyrä, F. (2007). The Contextual Game Experience. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference* (σ. 810). Finland: Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).
77. McLellan, H. (1999, Sept.-Oct.). Online Education as Interactive Experience: Some Guiding Models. *Educational Technology* , σσ. 36–42.
78. Meckley, A. (2002). *Observing children's play: Mindful methods*. London : Paper presented to the International Toy Research Association.
79. Mehta R. & Sivadas E. (1995). Comparing response rates and response content in mail versus electronic mail surveys. *Journal of Market Research Society* , 37, 429-439.

80. Mitnik, R. R. (2009). *Collaborative Robotic Instruction: A Graph Teaching Experience*. Computers & Education.
81. Morse MJ. (1994). *Critical issues in qualitative research methods*. Thousand Oaks: Sage Publ.
82. Nielsen. (2005). *Video Gamers in Europe – 2005*. Interactive Software Federation of Europe (ISFE).
83. Niklas Ravaja, T. S. (2005). *Spatial Presence and Emotions during Video Game Playing: Does it Matter with Whom You Play?* Finland: 1M.I.N.D. Lab/CKIR, Helsinki School of Economics, Finland, 2Helsinki Institute for Information Technology.
84. Parahoo K. (2006). *Nursing research: Principles, process and issues*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
85. Phillips, B. (2006). Talking about games experiences – A view from the trenches. *Interactions*, 13,5, 22-23.
86. Phillips, C. A. (1995). Home video game playing in school children: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687-691.
87. Poels, K., (2007). It is always a lot of fun. *Proceedings of the Conference on Future Play*. Toronto, Canada.
88. Poels, K. d. (2008). Identification and Measurement of Post Game Experiences. *Paper presented at the workshop on Measuring Game Experiences, CHI conference*. Italy: FUGA project, Games@Large project.
89. Prensky, M. (2009). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι*. Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα: Μεταίχμιο.
90. Richardson, J. C., & Swan, K. . (2003). Examining social presence in online courses in relation to students' perceived learning and satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning*.
91. Rourke, L. A. (1999). Assessing Social Presence in Asynchronous Text-Based Computer Conferencing. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50–71.

92. Rutkowska, J. C., & Carlton, T. . (1994). Computer games in 12-13 year olds' activities and social networks. *British Psychological Society Annual Conference*.
93. Schouten, D. (2011). *Shared Experience: The influence of the in-game social connection on the player experience in digital gaming*.
94. Scoullos, M. –M. (2004). Handbook on methods used in Environmental Education and education for sustainable development. *Athens: MIO-ECSD*.
95. Selnow, G. W. (1984). Playing video games: The electronic friend. *Journal of Communication* , 148-156.
96. Smith, B.C. (1997). Castinh the Net: surveying an Internet population. *Journal of Computer-Mediated Communication* .
97. Suzanne De Castell, Jennifer Jenson. (2007). *Worlds in play: international perspectives on digital games research*. United States of America: Peter Lang.
98. Sweetser, P and Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *ACM Computers in Entertainment* , 3, 3, σσ. 1-24.
99. Taylor, H. ((2000). Does internet research work? *International Journal of Market* , V. 42, 1 p.51-63.
100. The General Assembly . (1989). «Convention on the Rights of the Child», resolution 44/25 of 20 November 1989 . United Nations.
101. Tu, C. H. (2000). Strategies to Increase Interaction in Online Social Learning Environments. *In SITE 2000. Proceedings from the Society for Information Technology and Teacher Education International conference*. Norfolk.
102. Van Selm, Jankowski N.W. (2006). Conducting Online Surveys. *Quality & Quantity* , 40, 435-456.
103. Whiteman, J. (2002). *Interpersonal Communication in Computer Mediated Learning*. (White/opinion paper) (ED 465 997).

104. Wijnand IJsselsteijn, Y. d. (2007). Characterising and Measuring User Experiences in Digital Games. *ACE Conference '07*. Salzburg, Austria.
105. Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play MMORPG's*. Ανάκτηση από <http://www.nickyee.com/facets/home.html>.
106. Yvonne A. W. de Kort, W. A. (2007). People, Places, and Play: A research framework for digital game experience in a socio-spatial context. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. Netherlands: Authors & Digital Games Research Association (DiGRA).
107. Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
108. Βλαστάρης. (2003). Τα περιβαλλοντικά παιχνίδια σαν εργαλεία για την Π.Ε. στην Πρωτοβάθμια Εκπ/ση. . *Σχεδιασμός και παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού για την Π. Ε.*
109. Θεοδωρακόπουλος, Ι. (1980). *Πλάτωνος Θεαίπητος. Εισαγωγή, αρχαίο και νέο ελληνικό κείμενο*. Αθήνα: Ακαδημία Αθηνών, Κέντρον Ερεύνης της Ελληνικής Φιλοσοφίας.
110. Κατερέλος, Ι. (2010). Μια διεπιστημονική προσέγγιση της χρήσης του διαδικτύου. *Ιατρικά Θέματα: Τριμηνιαία Έκδοση του Ιατρικού Συλλόγου*, 58, σσ. 5-9.
111. Λιναρδής Α., Π. Κ. (2011). *Η Διαδικτυακή έρευνα. Πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα και εργαλεία διεξαγωγής διαδικτυακών ερευνών*. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών.
112. Μουρλάς Κ., Σαριδάκη Μ. (2010). *Τα ψηφιακά παιχνίδια στα πλατφόρμα αφήγησης*.
113. Ντάβου Μ. (2007). *Η πειραματική μέθοδος στην επιστημονική έρευνα*. Αθήνα: Παπαζήση.
114. Τσαμπούκου-Σκαναβή. (2004). Κοινωνία και Περιβάλλον – Μια σχέση σε αδιάκοπη εξέλιξη. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

Ιστογραφία

1. ιστοχώρος Game Experience Lab, www.gamexplab.nl
2. ιστοχώρος Survey Monkey, www.surveymonkey.com

Παράρτημα Α.- κατάλογος συντομογραφιών

- (CSCL) Computer-supported Collaborative Learning
- (DIG) Digital Interactive Game
- (ESA) Entertainment Software Association
- (GBL) Game Based Learning
- (GEL) Game Experience Lab
- (GEQ) Game Experience Questionnaire
- (ISFE) Interactive Software Federation of Europe
- (NMMSp) Networked Minds Measure of Social Presence
- (SPGQ) Social Presence in Gaming Questionnaire

Παράρτημα Β. - γλωσσάρι απόδοσης όρων

- *Ανθρώπινος παράγοντας-people fun*
- *Μεταβαλλόμενα στάδια ή σοβαρή διασκεδαστικότητα -Serious fun*
- *Αισθητηριακή Εμβύθιση-Sensory Immersion*
- *Αμεσότητα-Immediacy*
- *Απορρόφηση-Engrossment*
- *Απουσία συμπαίκτη-Absent co-play*
- *Αυθεντία-Authority*
- *Βασιμμένη στην πρόκληση εμβύθιση-Challenge-based immersion*
- *Δείγμα σκοπιμότητας -Purposive sampling*
- *Δέσμευση συμπεριφοράς -Behavioral engagement*
- *Δέσμευση-Engagement*
- *Διαδικτυακή έρευνα-online survey*
- *Διαίσθηση-Intuition*

- Διαμεσολαβούμενη αλληλεπίδραση -*Mediated interaction*
- Διασκεδαστική Μάθηση- *Eduainment*
- Διασκεδαστικότητα- *Fun*
- Δύσκολη διασκεδαστικότητα-*hard fun*
- Εικονικό συμπαίκτη-*Virtual co-play*
- Εμβύθιση- *Immersion*
- Εμμόνη-*Tenacity*
- Εμπειρισμός-*Empiricism*
- Εύκολη διασκεδαστικότητα-*easy fun*
- Ευφάνταστη εμβύθιση-*imaginative immersion*
- Θεωρία της συνεργασίας-*General theory of collaboration*
- Κατά πρόσωπο αλληλεπίδραση -*Face-to-face interaction*
- Κοινωνική αλληλεπίδραση-*social interaction*
- Κοινωνική παρουσία-*Social presence*
- Μεσολαβούμενος συμπαίκτης-*mediated co-player*
- Οικειότητα- *Intimacy*
- Ολική εμβύθιση-*Total Immersion*
- Ορθολογισμός-*Rationalism*
- Παιχνίδι που παίζεται με συμπαίκτη-*social play*
- Παιχνίδι που παίζεται κατά μόνας-*solo play*
- Παιχνιδοκεντρική Μάθηση -*Game Based Learning*
- Ροή-*flow*
- Συμπαίκτης με φυσική εγγύτητα-*collocated co-player*
- Συμπαρουσία-*Co-presence*
- Συνδέσμος Ψυχαγωγικού Λογισμικού -*Entertainment Software Association*
- Συνεργατική μάθηση με τη βοήθεια του υπολογιστή-*Computer-supported collaborative learning*
- Τα τέσσερα κλειδιά της διασκεδαστικότητας-*the four fun keys*
- Ψηφιακό Διαδραστικό Παιχνίδι- *Digital Interactive Game*
- Ψυχολογική συμμετοχή-*Psychological Involvement*

Παράρτημα Γ. - γλωσσάρι ερμηνείας κύριων

όρων

- *Edutainment -Διασκεδαστική Μάθηση*
πράξη της μάθησης μέσα από ένα μέσο που εκπαιδεύει και ταυτόχρονα ψυχαγωγεί
- *Εμβύθιση- Immersion*
Στον τομέα των παιχνιδιών, με το όρο εμβύθιση δηλώνεται ο βαθμός της συμμετοχής και της εμπλοκής του παίκτη σε ένα παιχνίδι.
- *Κοινωνική αλληλεπίδραση-social interaction*
η αμοιβαία επίδραση μεταξύ των ατόμων με στόχο το συντονισμό της συμπεριφοράς των συμμετεχόντων αναφορικά με τη συγκεκριμένη δράση των (συν)μετεχόντων
- *Κοινωνική παρουσία-Social presence*
Η ικανότητα να προβάλεις κοινωνικά και συναισθηματικά, μέσω των τεχνολογιών της επικοινωνίας, την ουσία, την προσωπικότητα και τις κοινωνικές ενδείξεις ενός ατόμου στα πλαίσια μιας ομάδας
- *Ροή-flow*
Η ροή αντιπροσωπεύει το αίσθημα της πλήρους και ενεργής εστίασης σε μια δραστηριότητα, με υψηλό επίπεδο απόλαυσης και ψυχολογικής ολοκλήρωσης
- *Ενσυναίσθηση-Empathy*
Με τον όρο ενσυναίσθηση αναφερόμαστε στην ικανότητα της εμπίωσης της κατάστασης του άλλου, είναι η ικανότητα της κατανόησης και του μοιράσματος των συγκινήσεων, των σκέψεων και της συμπεριφοράς του άλλου ατόμου.
- *Ποιοτική έρευνα*

Είναι η έρευνα που επιδιώκει να εξερευνήσει υποκειμενικές αντιλήψεις και πεποιθήσεις ατόμων σχετικά με κάποιο φαινόμενο ώστε να οδηγήσει σε μια πιο ολοκληρωμένη γνώση για αυτό.

- *Ποσοτική έρευνα*

Είναι η έρευνα που στοχεύει στη συλλογή αντικειμενικών και γενικών δεδομένων για κάποιο φαινόμενο και ύστερα στην παρουσία τους με αριθμητικά και στατιστικά στοιχεία πραγματοποιώντας συγκρίσεις μεταξύ μεταβλητών

- *Η τριγωνοποίηση*

Πολλαπλότητα πηγών και μεθόδων που μπορούν να εφαρμοσθούν στο ίδιο αντικείμενο μελέτης, με στόχο την απάντηση ενός ερευνητικού ερωτήματος.

Παράρτημα Δ- Διαδικτυακό ερωτηματολόγιο

Έξοδος από αυτήν την έρευνα



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Πληροφορίες έρευνας

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ "ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ"

Στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος ερευνούμε την σχέση που υπάρχει ανάμεσα στα ψηφιακά παιχνίδια και την κοινωνική παρουσία. Η κοινωνική παρουσία είναι το αποτέλεσμα της γνωστικής, συναισθηματικής και σχετικής με την συμπεριφορά κατάστασης και εμφανίζεται την στιγμή που η συμπαρουσία κάποιου άλλου συνοδεύεται και από μια αίσθηση δέσμευσης και ψυχολογικής συμμετοχής. Ψάχνουμε με λίγα λόγια να βρούμε πώς διαφοροποιείται η εμπειρία που αποκομίζουμε παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι μόνοι μας ή με την παρουσία κάποιου άλλου, είτε πραγματική είτε διαδικτυακή.

Στα πλαίσια αυτής της έρευνας καλείστε να συμμετάσχετε και εσείς απαντώντας στις ερωτήσεις που θα ακολουθήσουν αφού πρώτα έχετε παίξει κάποιο παιχνίδι. Έχετε την δυνατότητα να παίξετε μόνοι σας, με κάποιον συμπαίκτη που βρίσκετε μαζί σας ή με κάποιον γνωστό ή άγνωστο που είναι και αυτός συνδεδεμένος στο δίκτυο. Μπορεί δηλαδή να ασχοληθείτε με παιχνίδια που παίζονται σε virtual communities όπως π.χ. Active Worlds, Second Life, ή multiplayer online games όπως π.χ. World of Warcraft. Ακόμα μπορεί να είναι role playing games, strategy games, sports games κ.α.

Ευχαριστούμε εκ των προτέρων για την συμμετοχή σας και την συμβολή σας για την επιτυχημένη διεξαγωγή της έρευνας.

Καλή διασκέδαση!

Επόμε

[Παρέχεται από την SurveyMonkey](#)
[Δημιουργήστε δωρεάν τη δική σας online έρευνα τώρα!](#)



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Είδος συμμετέχοντα

* 1. Έπαιξες

- μόνος
- με παρέα(φυσική ή διαδικτυακή)



Προηγ. Επόμε.

Παράγεται από την SurveyMonkey
Δημιουργήστε δωρεάν τη δική σας online έρευνα τώρα!



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Εμπειρία συμμετέχοντα

*2. Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού

	καθόλου	ελαφρώς	μέτρια	αρκετά	υπερβολικά
Ένιωσα ευχαριστημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα επιδέξιος, δεξιότηχνης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Με ενδιέφερε η πλοκή του παιχνιδιού	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα διασκεδαστικό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν πλήρως απασχολημένος με το παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα χαρούμενος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Με έκανε κακοδιάθετο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Σκεφτόμουν άλλα πράγματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα κουραστικό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ικανός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα δύσκολο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήταν καλαίσθητο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ξέχασα τα πάντα γύρω μου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα καλά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν καλός στο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Βαρέθηκα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα επιτυχημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ευρηματικός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ότι μπορούσα να ανακαλύψω πράγματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το απόλαυσα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν γρήγορος στην επίτευξη των στόχων του παιχνιδιού	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα συγχυσμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα πεισμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα οξύθυμος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχασα την αίσθηση του χρόνου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα μειονεκτικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα εντυπωσιακό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν βαθιά συγκεντρωμένος στο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα απογοήτευση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήταν μια πλούσια εμπειρία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχασα την επαφή μου με τον έξω κόσμο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα πίεση χρόνου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έπρεπε να προσπαθήσω πολύ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Προηγ.

Επόμε.



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Εμπειρία συμμετέχοντα

*2. Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού με κάποιον αντίπαλο ή συμπαίκτη

	καθόλου	ελαφρώς	μέτρια	αρκετά	υπερβολικά
Ένιωσα ευχαριστημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα επιδέξιος, δεξιόταχης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Με ενδιέφερε η πλοκή του παιχνιδιού	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα διασκεδαστικό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν πλήρως απασχολημένος με το παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα χαρούμενος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Με έκανε κακοδιάθετο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Σκεφτόμουν άλλα πράγματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα κουραστικό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ικανός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα δύσκολο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήταν καλαίσθητο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ξέχασα τα πάντα γύρω μου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα καλά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν καλός στο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Βαρέθηκα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα επιτυχημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ευρηματικός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ότι μπορούσα να ανακαλύψω πράγματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το απόλαυσα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν γρήγορος στην επίτευξη των στόχων του παιχνιδιού	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα συγχυσμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα πεισμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα οξύθυμος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχασα την αίσθηση του χρόνου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα μειονεκτικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα εντυπωσιακό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήμουν βαθιά συγκεντρωμένος στο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα απογοήτευση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήταν μια πλούσια εμπειρία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχασα την επαφή μου με τον έξω κόσμο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα πίεση χρόνου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έπρεπε να προσπαθήσω πολύ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Προηγ.

Επόμε.



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Εμπειρία συμμετέχοντα

*3. Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε μετά το τέλος του παιχνιδιού

	καθόλου	ελαφρώς	μέτρια	αρκετά	υπερβολικά
Ένιωσα αναζωογονημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα άσχημα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Μου φάνηκε δύσκολο να προσαρμοστώ ξανά στην πραγματικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ενοχές	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα νικητής	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα χάσιμο χρόνου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενεργοποιήθηκα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ικανοποιημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα αποπροσανατολισμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα εξαντλημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα ότι θα μπορούσα να είχα κάνει πιο χρήσιμα πράγματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα αποδοτικός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα κουρασμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα μετανιωμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ντράπηκα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένιωσα περήφανος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είχα την αίσθηση ότι είχα επιστρέψει απο ταξίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Προηγ.

Επόμε.



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Εμπειρία συμμετέχοντα

*3. Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε μετά το τέλος του παιχνιδιού με κάποιον αντίπαλο ή συμπαίκτη

	καθόλου	ελαφρώς	μέτρια	αρκετά	υπερβολικά
Ενιωσα αναζωογονημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα άσχημα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Μου φάνηκε δύσκολο να προσαρμοστώ ξανά στην πραγματικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα ενοχές	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα νικητής	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα χάσιμο χρόνου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενεργοποιήθηκα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα ικανοποιημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα αποπροσανατολισμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα εξαντλημένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα ότι θα μπορούσα να είχα κάνει πιο χρήσιμα πράγματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα αποδοτικός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα κουρασμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα μετανιωμένος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ντράπηκα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενιωσα περήφανος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είχα την αίσθηση ότι είχα επιστρέψει από ταξίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Προηγ.

Επόμε.



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Ρόλος κοινωνικής παρουσίας

Στην παρακάτω ερώτηση απαντούν μόνο αυτοί που είχαν κάποιο συμπαίκτη

*4. Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού απέναντι στον/στους συμπαίκτη/ες σας.

	καθόλου	ελαφρώς	μέτρια	αρκετά	υπερβολικά
Ταυτίστηκα συναισθηματικά με τους/τον άλλους/ον	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οι ενέργειες μου εξαρτώντουσαν από των άλλων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Των άλλων οι ενέργειες εξαρτώντουσαν από τις δικές μου	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένωσα συνδεδεμένος με τους άλλους	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οι άλλη έδιναν μεγάλη προσοχή σε εμένα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έδινα μεγάλη προσοχή στους άλλους	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένωσα ζήλια για τους άλλους	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το βρήκα διασκεδαστικό το να είμαι με άλλους	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Όταν ήμουν χαρούμενος, ήταν και οι άλλοι χαρούμενοι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Όταν οι άλλοι ήταν χαρούμενοι, ήμουν και εγώ χαρούμενος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επηρέαζα την διάθεση των άλλων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επηραζόμουν από την διάθεση των άλλων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Θαύμαζα τους άλλους	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επηραζόμουν από τις ενέργειες των άλλων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επηρέαζα τις ενέργειες των άλλων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένωσα εκδικητικός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ένωσα ικανοποίηση από την αποτυχία των άλλων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Προηγ.

Επόμε.

Παρέχεται από την SurveMonkey
Δημιουργήστε δωρεάν τη δική σας online έρευνα τώρα!



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Στοιχεία συμμετέχοντα

5. Σημειώστε το φύλλο και την ηλικία σας

φύλλο άνδρας γυναίκα

6. Σημειώστε την ηλικία σας

- 18-28
- 28-38
- 38-48
- άλλη

7. Τι παιχνίδι παίξατε πριν απαντήσετε την έρευνα;



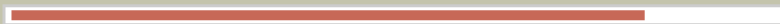
Παρέχεται από την SurveyMonkey
Δημιουργήστε δωρεάν τη δική σας online έρευνα τώρα!



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Προσωπική άποψη

8. Εσείς πώς προτιμάτε να παίξετε ένα παιχνίδι, μόνοι σας ή με κάποιο συμπαίκτη και γιατί;



Προηγ. Επόμε.

Παράγεται από τον SurveyMonkey
Δημιουργήστε δωρεάν τη δική σας online έρευνα τώρα!



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Σχόλια

9. Μπορείτε να σημειώσετε τα δικά σας σχόλια σχετικά με την εμπειρία σας και την έρευνα που μόλις ολοκληρώσατε.

Προηγ.

Επόμε.

Παρέχεται από την SurveyMonkey
Δημιουργήστε δωρεάν τη δική σας online έρευνα τώρα!



Εμπειρία ψηφιακού παιχνιδιού και κοινωνική παρουσία

Τέλος

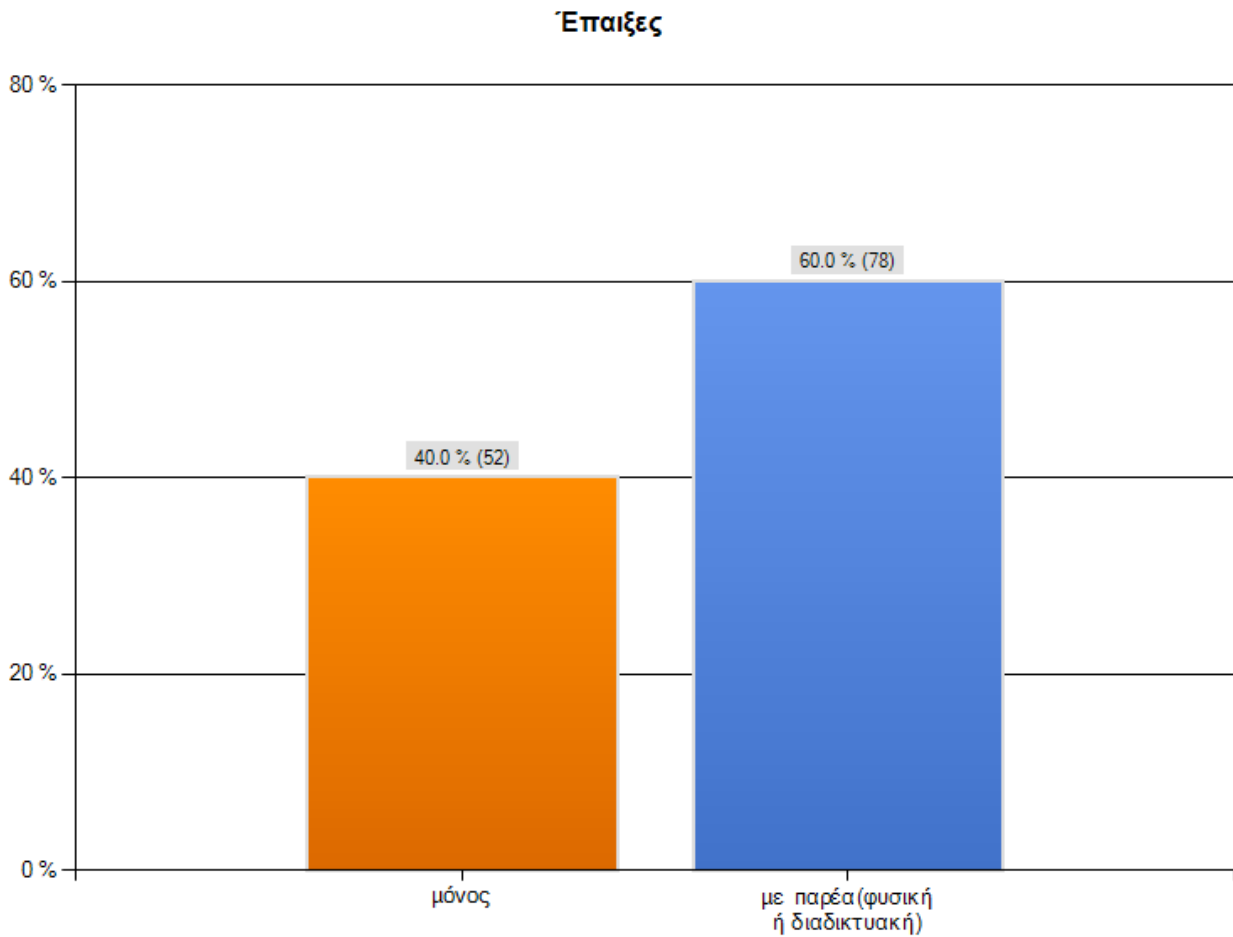
Ευχαριστούμε πολύ για τη συμμετοχή σας.

Προηγ.

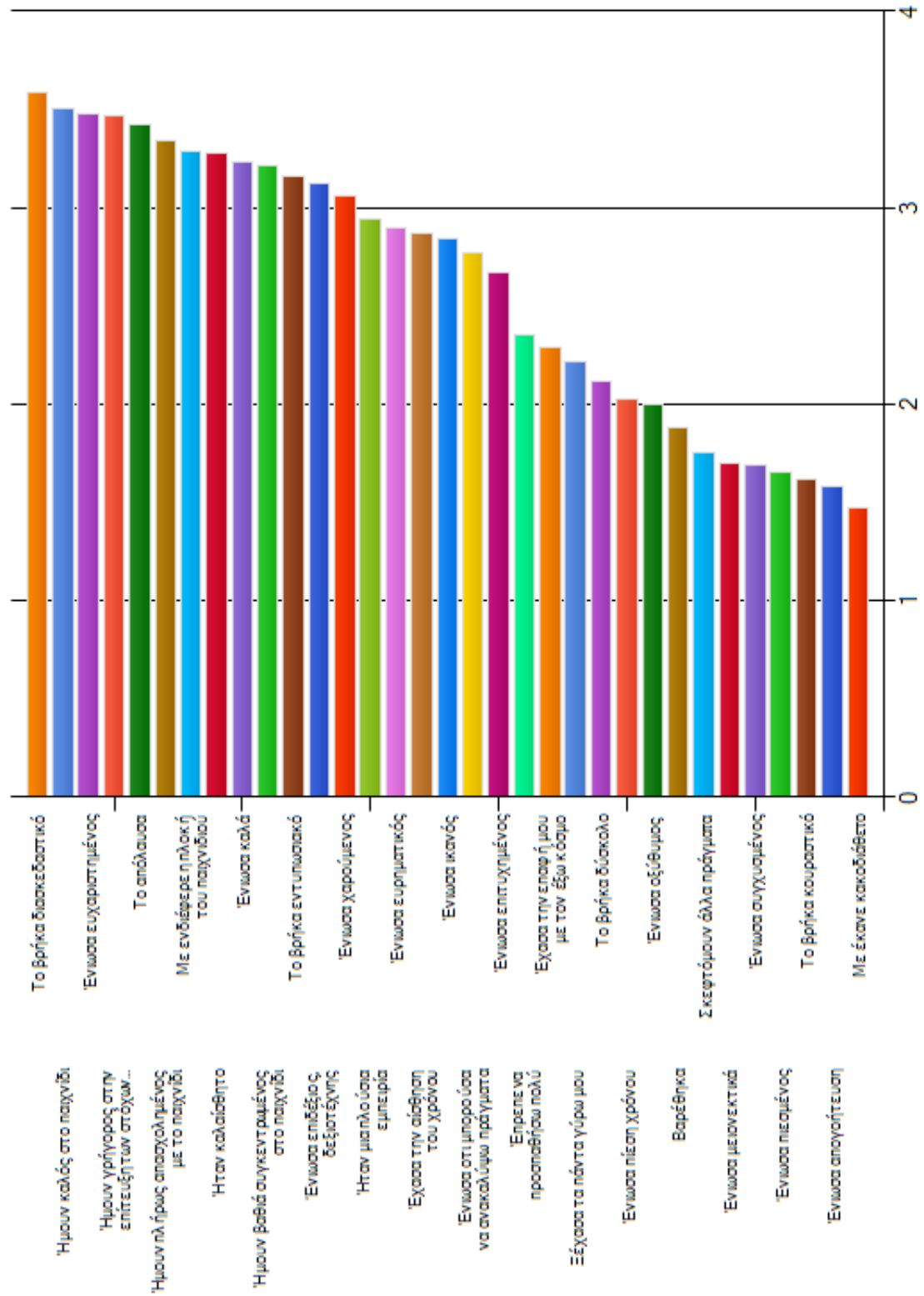
Τέλος

Παράχρησι από την SurveyMonkey
Διακρίνονται δωρεάν τα δικά σας online έρευνα πύλα!

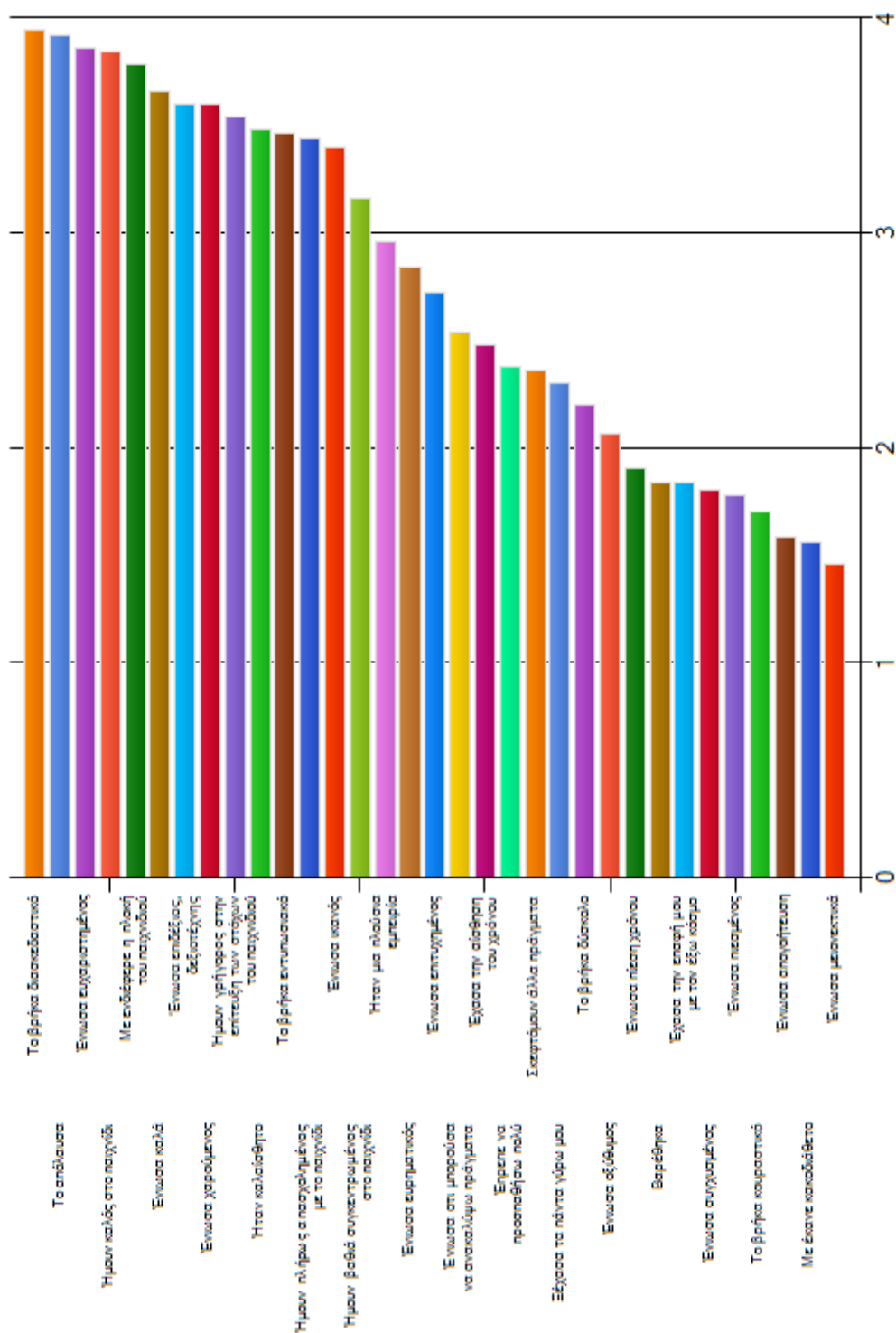
Παράρτημα Β.- αποτελέσματα έρευνας



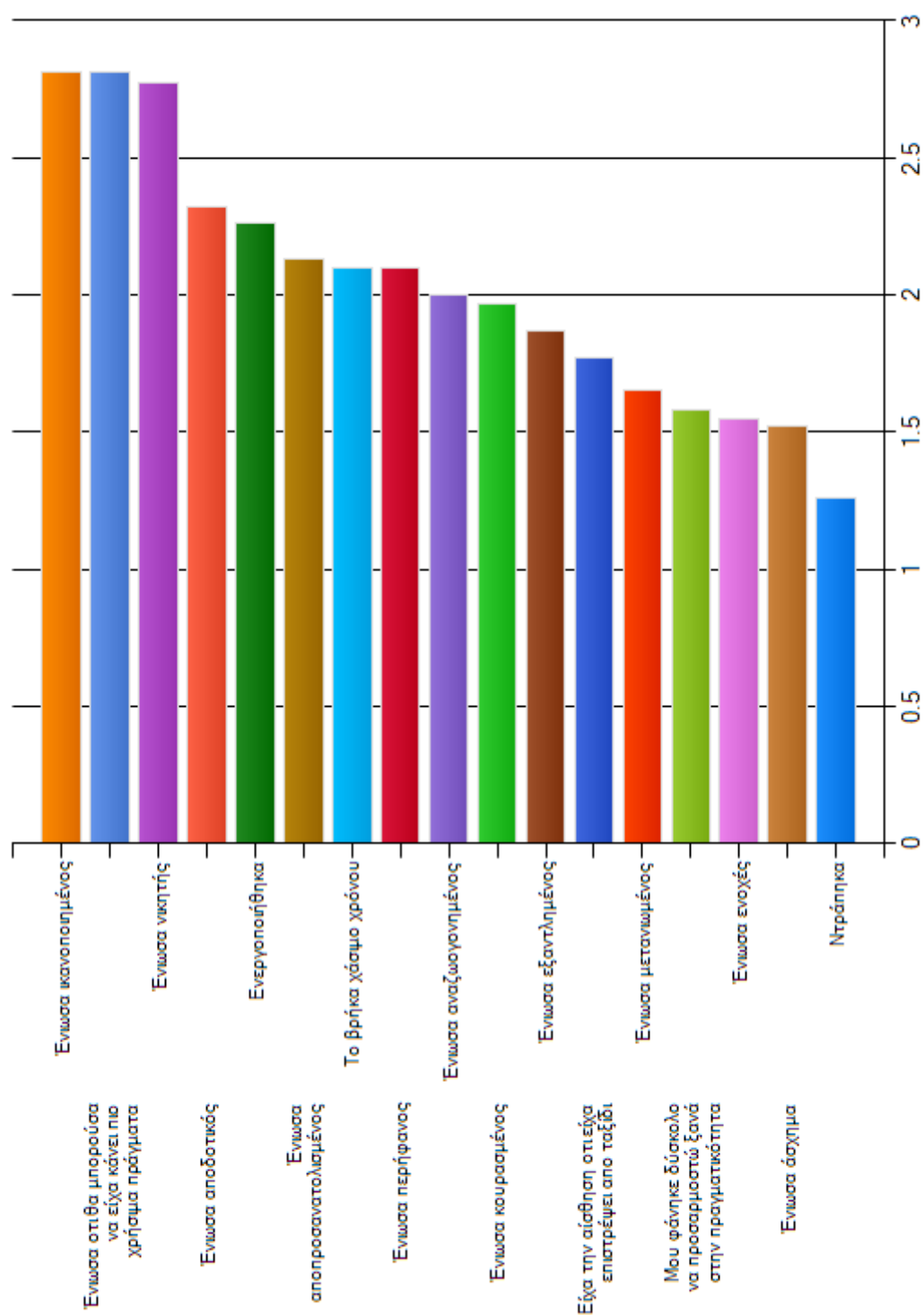
Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού



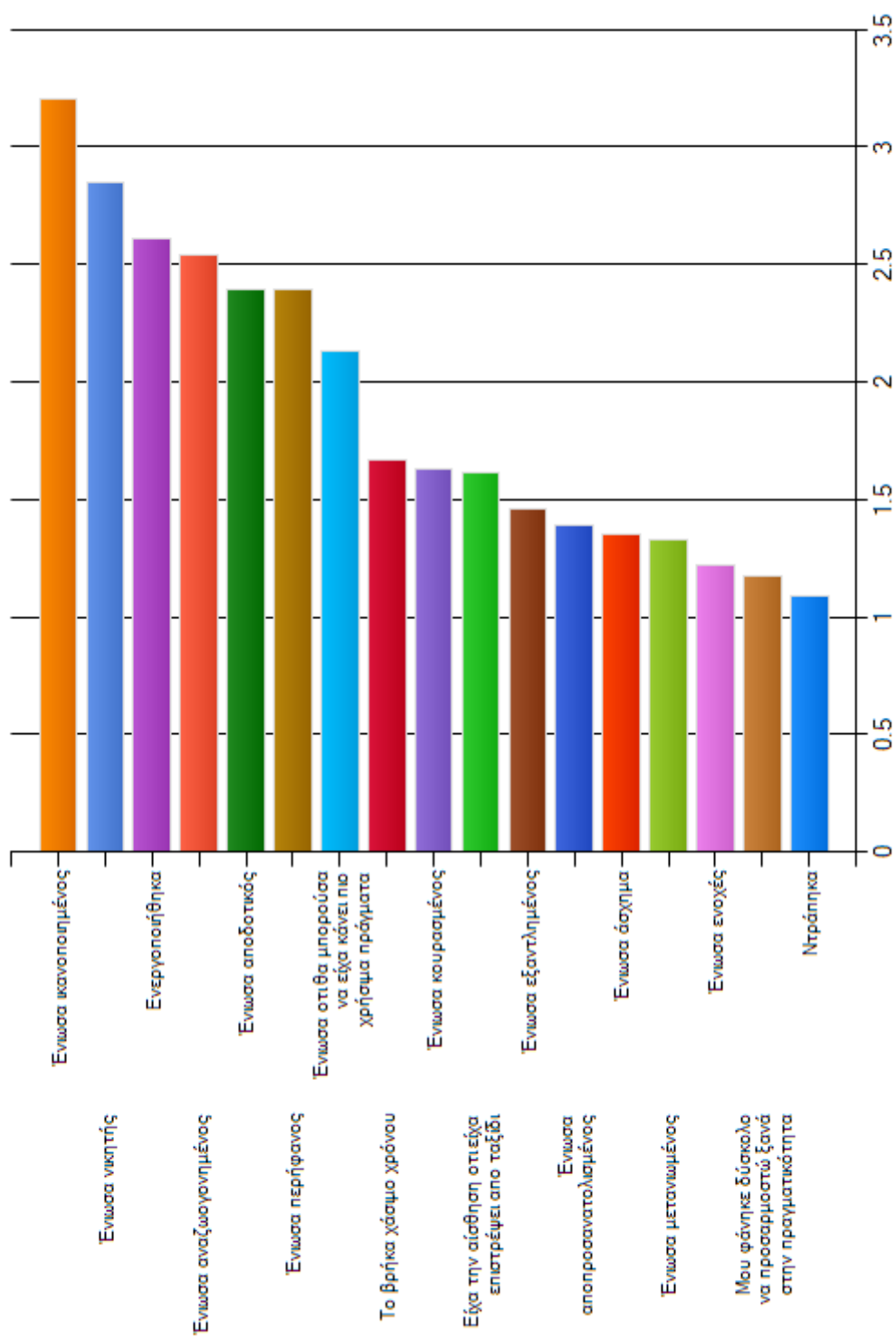
Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού με κάποιον αντίπαλο ή συμπαίκτη



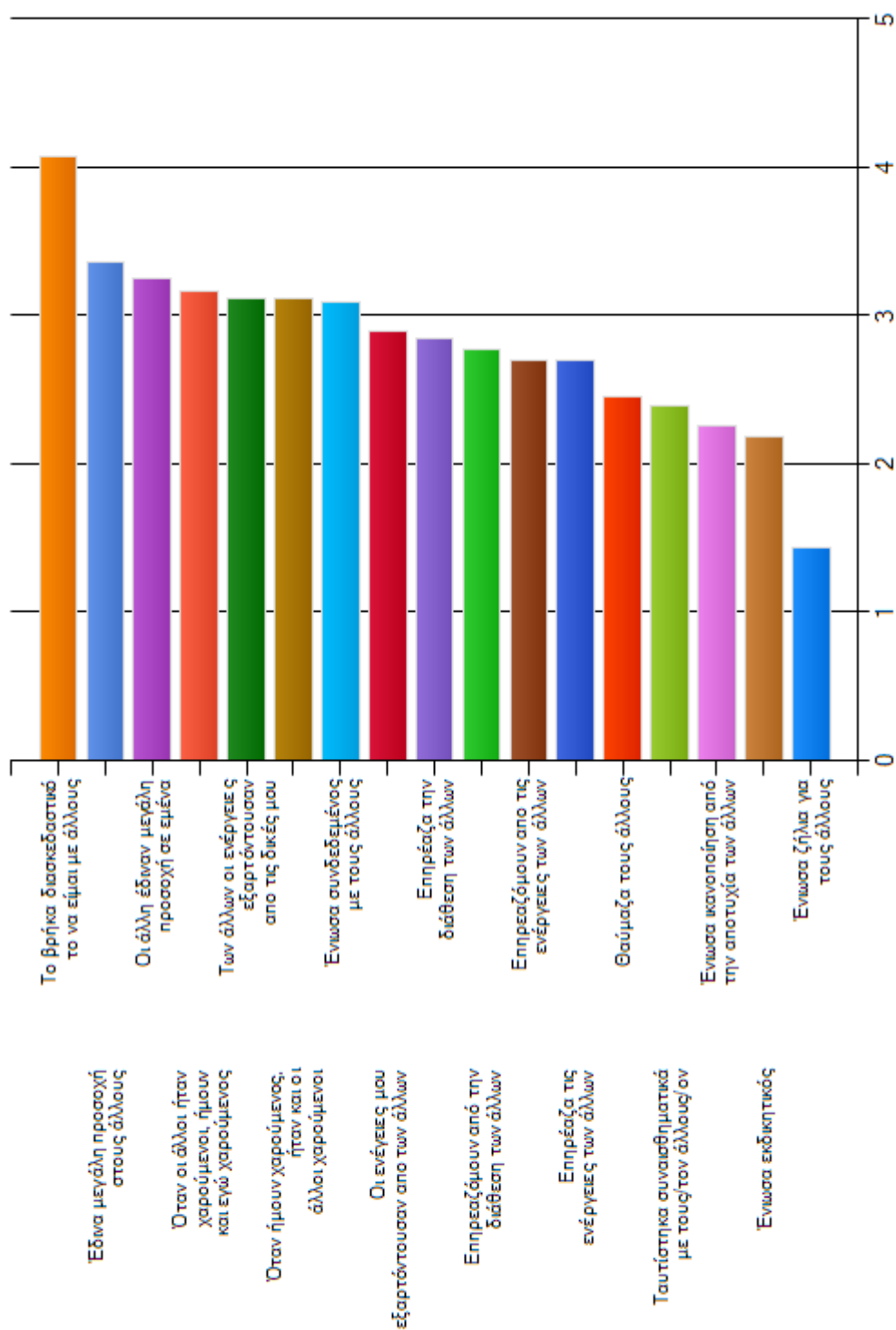
Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε μετά το τέλος του παιχνιδιού



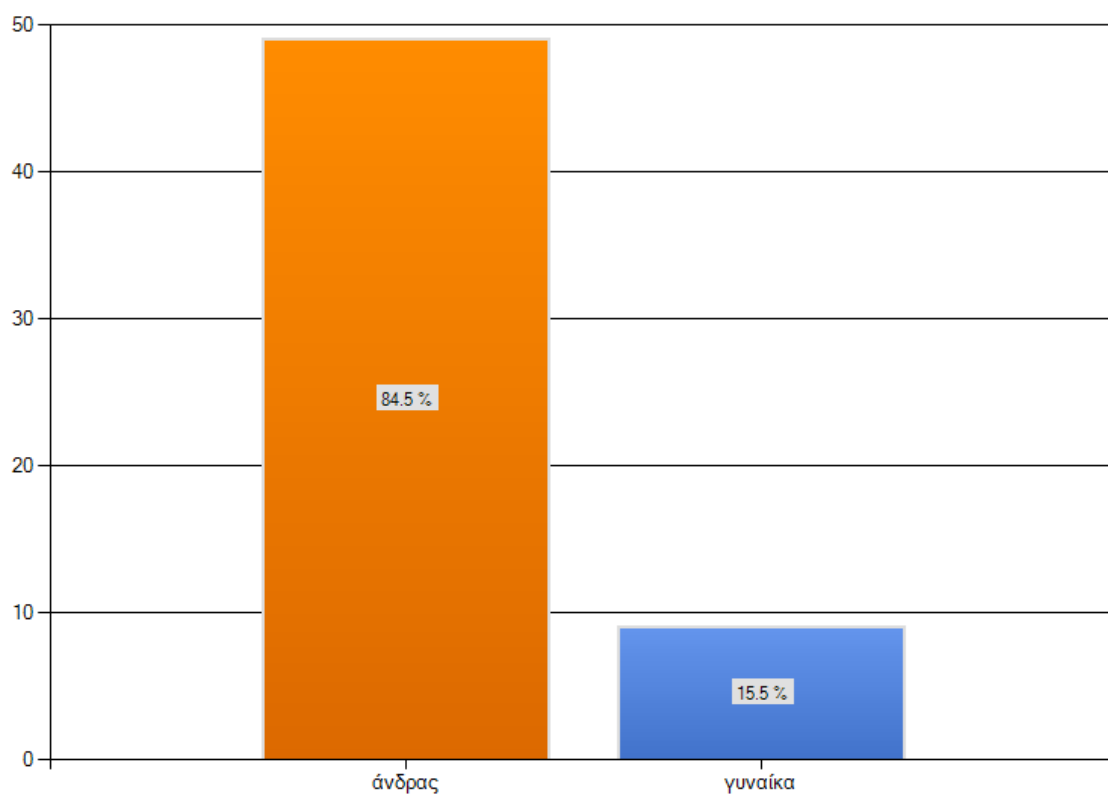
Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε μετά το τέλος του παιχνιδιού με κάποιον αντίπαλο ή συμπαίκτη



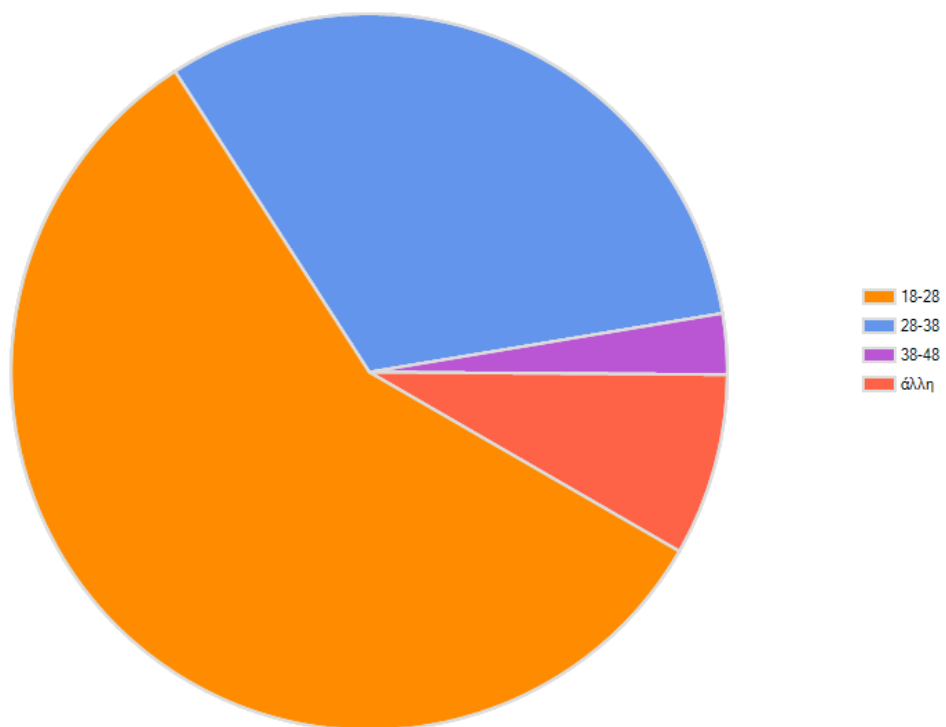
Παρακαλώ σημειώστε πώς νιώσατε κατά την διάρκεια του παιχνιδιού απέναντι στον/στους συμπαίκτη/ες σας.



Σημειώστε το φύλλο και την ηλικία σας



Σημειώστε την ηλικία σας



Τί παιχνίδια έπαιξαν οι παίκτες

Adventure Quest Wolds
Age of Conan
age of mythology
attack
bubble tanks
bubblez
Cabal Online
Call Of Duty (3)
Call of Duty: Modern Warfare 2 Multiplayer
Counter Strike 1.6
defence
dental anteventure
dod games
dota
Dragon Age II
Frontierville(2)
Grand Theft Auto: San Andreas
Heroes Of Newerth
house M.D
League Of Legends(3)
Lineage(3)
LineAge & Pro Evolution
Mahjong
pes 2011
pro 11
Pro Evolution Soccer
Quake III - multiplayer
second life(2)
Starcraft 2(2)
The Sims Social(2)
the smurfs and co
Warcraft(23)
who has the biggest brain - facebook game
World of warcraft
youda sushi chef
zombies
επιτραπέζιο
κυβολεξο
Μπιλιάρδο(3)
ταίριαξε τα αντικείμενα