



ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ – ΤΟΜΕΑΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ & ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΕΝΤΡΟ ΨΥΧΟ-ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΤΗΣ ΔΙΑΚΥΒΕΡΝΗΣΗΣ
ΤΩΝ ΔΥΝΗΤΙΚΩΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ – ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ «ΩΜΕΓΑ»

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ
**ΔΥΝΗΤΙΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ: ΚΟΙΝΩΝΙΟ-ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΕΣ
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ**

ΣΕ ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΜΕ ΤΟ
ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ
ΤΟΥ ΤΕΙ ΜΕΣΟΛΟΓΓΙΟΥ

ΚΑΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΤΟ ΨΥΧΟ-ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΡΟΦΙΛ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ
MMORPGS. ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΠΑΙΚΤΩΝ WORLD OF WARCRAFT**

ΚΑΡΑΜΑΝΛΙΔΟΥ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΑ
ΑΜ: 6305Μ005

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ:

1. Αναπλ. Καθ. Ι. Κατερέλος, Επιβλέπων
2. Δρ. Γ. Βαρδάγγαλος, Μέλος
3. Δρ. Χ. Μανωλόπουλος, Μέλος

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2009

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων για πολλαπλούς χρήστες αποτελούν μια δημοφιλή ψυχαγωγική δραστηριότητα για εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Στην παρούσα μελέτη, ασχοληθήκαμε με το πιο πετυχημένο παιχνίδι τους είδους, το World of Warcraft. Οι κύριοι στόχοι ήταν να διερευνήσουμε (α) τα κίνητρα συμμετοχής των παικτών στο παιχνίδι, (β) τις σχέσεις που αναπτύσσουν στο δυνητικό του περιβάλλον/κόσμο και (γ) τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζει την «πραγματική» ζωή των παικτών. Για να απαντήσουμε στα παραπάνω ερωτήματα πραγματοποιήσαμε ανάλυση περιεχομένου σε δεδομένα που συλλέξαμε με τη βοήθεια πρόσωπο με πρόσωπο ημι-δομημένων συνεντεύξεων σε δεκαέξι έλληνες παίκτες. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι τα κίνητρα των παικτών σχετίζονται με το αίσθημα της ικανοποίησης που προκαλεί η επίτευξη διαφόρων στόχων του παιχνιδιού, η κοινωνική του διάσταση καθώς και η δυνατότητα να «απορροφηθούν» σε ένα φανταστικό κόσμο μέσω της δημιουργίας ενός ψηφιακού χαρακτήρα. Οι σχέσεις που δημιουργούν οι παίκτες στο παιχνίδι ποικίλλουν ανάλογα με τον βαθμό οικειότητας που αναπτύσσουν μεταξύ τους. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αυτές οι σχέσεις επεκτείνονται και στην «πραγματική» ζωή των παικτών. Τέλος, χρησιμοποιώντας ως κριτήριο τον τρόπο που διαχειρίζονται τον χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι, οι παίκτες υποστηρίζουν ότι η ενασχόληση τους με το παιχνίδι επιδρά με θετικό (αύξηση κοινωνικότητας, απόκτηση γνώσης και δεξιοτήτων, γνώση του «εαυτού») καθώς και με αρνητικό (θέματα που αφορούν τις εκτός παιχνιδιού κοινωνικές σχέσεις, ασχολίες και δραστηριότητες) τρόπο στην «πραγματική» τους ζωή.

ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ

World of Warcraft, δυνητικός κόσμος, κίνητρα, διαπροσωπικές σχέσεις, «πραγματική» ζωή

ABSTRACT

Massively multiplayer online role-playing games have been a popular pastime for millions of people all over the world. The current study is concerned with the most successful game of this genre, the World of Warcraft. The main goals were to explore (a) players' motivations, (b) the relationships that players develop in its virtual world/environment, (c) the impact of the game in their "real" lives. In order to answer the aforementioned questions we used content analysis of data collected through semi-structured interviews with sixteen Greek players. The results of this research have shown that players' motives are related to the feeling of satisfaction that is derived from the achievement of game goals, its social dimension as well as from the ability of being immersed in a fantasy world through the creation of a digital character. The relationships that players form in the game vary according to the degree of intimacy that is developed between them. In some cases, these relationships are transferred into the players' "real" life. Finally, using the way in which they manage the time that they devote to the game as a criterion, players state that their engagement with the game affects their "real" life positively (increase of sociability, knowledge and skills acquisition, knowledge of self) as well as negatively (issues that deal with out of game social relationships and activities).

KEYWORDS

World of Warcraft, virtual world, motives, interpersonal relationships, "real" life

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	1
Κεφάλαιο 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	5
Κεφάλαιο 2. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	8
2.1 Τα παιχνίδια.....	8
2.1.1 Προς ένα ορισμό.....	8
2.1.2 Τα παιχνίδια ρόλων.....	10
2.1.3 Φτάνοντας στα MMORPGs.....	11
2.2 Δυνητικοί κόσμοι.....	15
2.2.1 Το δυνητικό και το πραγματικό.....	15
2.2.2 Το δυνητικό και το πραγματικό στους δυνητικούς κόσμους.....	16
2.2.3 Οι δυνητικοί κόσμοι.....	16
2.2.4 Χαρακτηριστικά δυνητικών κόσμων.....	18
2.3 Τα MMORPGs ως δυνητικοί κόσμοι.....	18
2.3.1 Το World of Warcraft.....	19
2.4 Η κοινότητα.....	22
2.4.1 Η δυνητική κοινότητα.....	22
2.4.2 Τα χαρακτηριστικά μιας δυνητικής κοινότητας.....	23
2.4.3 Τύποι δυνητικών κοινοτήτων.....	24
2.5 Οι δυνητικές κοινότητες των MMORPGs.....	24
2.5.1 World of Warcraft και κοινότητα.....	26
2.5.2 Οι guilds.....	26
2.6 Προηγούμενες μελέτες στα MMORPGs.....	28
Κεφάλαιο 3. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ.....	29
Κεφάλαιο 4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	30
4.1 Ερευνητική προσέγγιση.....	30
4.1.1 Δειγματοληψία.....	31
4.1.2 Συμμετέχοντας ως παίκτες στο παιχνίδι.....	31
4.2 Μέθοδοι συλλογής δεδομένων.....	32
4.2.1 Ημι-δομημένες συνεντεύξεις και ανάλυση δεδομένων.....	33
Κεφάλαιο 5. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	35
5.1 Οι συμμετέχοντες.....	35
5.1.1 Δημογραφικά στοιχεία.....	35
5.1.2 Οι συνήθειες σχετικά με το παιχνίδι.....	37
5.2 Τα κίνητρα.....	38
5.2.1 Η πρόθεση των συμμετεχόντων να παίξουν το παιχνίδι.....	38
5.2.2 Για ποιο λόγο παίζουν το παιχνίδι.....	38
5.2.3 Οι στόχοι των παικτών.....	41
5.3 Το παιχνίδι.....	43
5.3.1 Τα χαρακτηριστικά που κάνουν το παιχνίδι επιτυχημένο.....	43
5.3.2 Η πιο αγαπημένη πλευρά του παιχνιδιού.....	46
5.4 Ο In-game χαρακτήρας.....	47
5.4.1 Επιλέγοντας τον in-game χαρακτήρα.....	47
5.4.2 Παίζοντας τον in-game χαρακτήρα.....	50
5.4.3 In-game και out-of-game χαρακτήρας.....	52
5.5 Η guild.....	53

5.5.1 Συμμετέχοντας σε μια guild	53
5.5.2 Εις αναζήτηση guild	54
5.5.3 Τύποι guilds.....	55
5.5.4 Η σχέση του μέλους με την guild του	55
5.6 Η δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων στο παιχνίδι	56
5.6.1 «Γνωστοί» ή συμπαίκτες	57
5.6.2 Οι online φίλοι.....	57
5.6.3 Σύγκριση online και off-line φιλίας.....	58
5.6.4 Είδη σχέσεων στο παιχνίδι και στην «πραγματική» ζωή	61
5.7 Εμπειρίες και συναισθήματα	63
5.7.1 Θετικές εμπειρίες.....	63
5.7.2 Αρνητικές εμπειρίες	65
5.8 Η επίδραση του παιχνιδιού στον παίκτη και στην «πραγματική» του ζωή.....	69
5.8.1 Παιχνίδι και «πραγματική» ζωή	69
5.8.2 Παιχνίδι και εαυτός	72
Κεφάλαιο 6. ΣΥΖΗΤΗΣΗ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	74
6.1 Περίληψη αποτελεσμάτων	74
6.1.1 Κίνητρα συμμετοχής.....	74
6.1.2 Διαπροσωπικές σχέσεις στο παιχνίδι.....	75
6.1.3 Παιχνίδι και «πραγματική» ζωή	77
6.2 Περιορισμοί έρευνας και προτάσεις για μελλοντική έρευνα	79
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	80
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ	83
Πηγές	86

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων για πολλαπλούς χρήστες (massively multiplayer online role-playing games-MMORPGs) αποτελούν μια δημοφιλή ψυχαγωγική δραστηριότητα για εκατομμύρια ανθρώπους σε όλο τον κόσμο. Δίνουν τη δυνατότητα μέσω των ψηφιακών χαρακτήρων που οι ίδιοι δημιουργούν, να αλληλεπιδρούν ταυτόχρονα όχι μόνο με το λογισμικό του παιχνιδιού (το σχεδιαστικό περιβάλλον του παιχνιδιού και τους χαρακτήρες που ελέγχονται από τον υπολογιστή), αλλά και με τους χαρακτήρες των άλλων παικτών.

Τα παιχνίδια στον υπολογιστή, αν και από πολλούς θεωρούνται μια μοναχική διαδικασία, αποτελούν όλο και περισσότερο μια κοινωνική διαδικασία. Ξεκινώντας από τα MUDs στα τέλη της δεκαετίας του '70, οι παίκτες και οι σχεδιαστές τους επωφελήθηκαν από τις δυνατότητες που προσφέρει το διαδίκτυο για να φτιάξουν σύνθετους ηλεκτρονικούς (online) κοινωνικούς κόσμους, όπου οι άνθρωποι θα μπορούσαν να έρθουν σε επαφή και να παίξουν. Τα MMORPGs, ως απόγονοι των MUDs, επιτρέπουν σε έναν τεράστιο αριθμό παικτών να αλληλεπιδρούν σε καθημερινή βάση. Η κοινωνική πλευρά, όπως αυτή προσδιορίζεται από την συνεργατική φύση των περισσότερων δραστηριοτήτων του παιχνιδιού καθώς και η επιβράβευση, λόγω της απόκτησης ενός συγκεκριμένου στάτους εντός της ηλεκτρονικής κοινότητας, αποτελούν χαρακτηριστικά ζωτικής σημασίας για πολλά άτομα (Ducheneaut & Moore, 2004).

Αυτοί οι κυβερνο-κόσμοι (cyberworlds), όπως τους ονομάζουν οι Squire & Steinkuehler (2004), είναι κοινωνικοί και υλικοί κόσμοι δομημένοι με αόριστο τρόπο από φανταστικές αφηγήσεις (narratives) όπου οι παίκτες μπορούν ελεύθερα να κάνουν ό,τι επιθυμούν. Ο λόγος που αυτοί οι «κόσμοι» είναι διαβόητοι, στηρίζεται στο γεγονός ότι συνδυάζουν με περίεργο τρόπο την φαντασία με τον κοινωνικό ρεαλισμό καθώς προσπαθούν να μιμηθούν πρακτικές και θεσμούς της πραγματικής ζωής. Το συνολικό φάσμα αυτών των δραστηριοτήτων και εμπειριών που βιώνουν οι χρήστες τους, είναι που δικαιολογεί τον χαρακτηρισμό τους ως *δυνητικοί κόσμοι*.

Ο δυνητικός κόσμος αυτών των παιχνιδιών δεν θεωρείται απλώς ως ένα προσωρινό μέσο διασκέδασης, αλλά και ως ένας κοινωνικός χώρος συγκρότησης νέων τρόπων ζωής και ανθρωπίνων σχέσεων. Η πιο συνηθισμένη συμπεριφορά των παικτών αφορά είτε στην κοινωνική συναναστροφή ώστε να γίνουν νέες γνωριμίες, ή στην αναβάθμιση των δεξιοτήτων τους, ώστε να ανέβουν επίπεδο στο παιχνίδι.

Οι κοινότητες που σχηματίζονται μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού, γνωστές ως guilds, έχουν συγκεκριμένους σκοπούς. Αυτοί αφορούν στην αμοιβαία προστασία ή συνεργασία στη μάχη καθώς και στην κοινωνική συνάθροιση μεταξύ των μελών. Επιπλέον, προσφέρουν στα μέλη τους το αίσθημα του ανήκειν, της εμπιστοσύνης και της πίστης.

Οι άνθρωποι δεν παίζουν απλά ένα παιχνίδι, αλλά διαμορφώνουν φιλίες, αναπτύσσουν σύνθετες κοινωνικές δομές και εγκαθιστούν κώδικες συμπεριφοράς, βοηθώντας στην ανάδυση κοινοτήτων παρόμοιων με εκείνων που υπάρχουν στην off line ζωή τους.

Το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν αυτά τα παιχνίδια έχει να κάνει με το ότι δεν απαιτούν προηγμένες υπολογιστικές δεξιότητες και το ότι επιδρούν σε μεγάλο βαθμό στην «πραγματική» ζωή των παικτών. Το να παίζεις αυτά τα παιχνίδια προϋποθέτει όχι μόνο την εκπλήρωση κάποιων αντικειμενικών στόχων αλλά αποτελεί και μια διαδικασία κοινωνικοποίησης σε μια κοινότητα παικτών.

Η συμμετοχή σε αυτούς τους εμβυθιστικούς (immersive) κόσμους των παιχνιδιών προϋποθέτει τη διάθεση από μέρους των παικτών ενός αρκετά μεγάλου μέρους από τον προσωπικό τους χρόνο πράγμα το οποίο μπορεί να επηρεάσει τις δραστηριότητες και τις σχέσεις της πραγματικής τους ζωής.

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται στο πιο δημοφιλές mmorpg και συγκεκριμένα στο World of Warcraft. Βασικός σκοπός είναι να περιγράψει τις εμπειρίες των παικτών στον δυνητικό κόσμο του παιχνιδιού, τον τρόπο που αυτές προωθούν την εμπλοκή τους με το παιχνίδι καθώς και τον τρόπο που επιδρούν στην «πραγματική» ζωή των παικτών.

Το πρώτο κεφάλαιο ξεκινά με μια εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου MMORPG προσδιορίζοντας τα διακριτά μέρη του όρου, όπως παιχνίδι, παιχνίδι ρόλων, φτάνοντας με την έλευση του διαδικτύου στα σημερινά ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων για πολλαπλούς χρήστες. Κατόπιν, δικαιολογούμε τον χαρακτηρισμό τους ως δυνητικοί κόσμοι διαπραγματευόμενοι τους όρους δυνητικό και πραγματικό και υπογραμμίζουμε την κοινωνική τους διάσταση ως αποτέλεσμα των σχέσεων (π.χ κοινότητες) που οι παίκτες δημιουργούν μέσα σε αυτούς. Τέλος, αναφέρουμε ενδεικτικά μια γενική ιδέα για την έρευνα που έχει ασχοληθεί με τα MMORPGs.

Στο επόμενο κεφάλαιο αναπτύσσουμε τους σκοπούς και στόχους της μελέτης μας οι οποίοι είναι πολύ σημαντικοί για την κατεύθυνση της μελέτης, της ερευνητικής μεθόδου και τη διάρθρωση της εργασίας.

Με την περιγραφή της μεθοδολογίας που χρησιμοποιήσαμε, προσπαθούμε να αιτιολογήσουμε τη χρήση ποιοτικής έρευνας και την υιοθέτηση μιας ερμηνευτικής προσέγγισης. Αμέσως μετά, αναφερόμαστε στον τρόπο που επιλέξαμε τα ερευνητικά μας υποκείμενα. Κατόπιν, περιγράφουμε τη συμμετοχή μας ως παίκτες στον κόσμο του παιχνιδιού καθώς και τη μέθοδο διεξαγωγής των πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεων. Τελειώνοντας, παρουσιάζουμε τη μέθοδο που ακολουθήσαμε για την ανάλυση των δεδομένων που προέκυψαν από τις πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεις.

Έπειτα, ακολουθούν τα αποτελέσματα, στα οποία παραθέτουμε αποσπάσματα των απαντήσεων που λάβαμε από τους συμμετέχοντες της έρευνας στις ερωτήσεις που θέσαμε. Ενώ, στο κεφάλαιο «συζήτηση-συμπεράσματα» προσπαθούμε να συνθέσουμε τα αποτελέσματα της έρευνας με σκοπό να απαντήσουμε στα ερευνητικά μας ερωτήματα.

Κλείνουμε, συζητώντας τους περιορισμούς της παρούσας έρευνας και τις προοπτικές που θέτει για μελλοντική έρευνα.

Κεφάλαιο 2: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

2.1 ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

2.1.1 Προς ένα ορισμό

Πολλοί ερευνητές στη προσπάθεια τους να κατανοήσουν τα παιχνίδια εξέτασαν και πρόσθεσαν νέα στοιχεία σε προηγούμενους ορισμούς. Κάποιοι από αυτούς δίνουν έμφαση στο παιχνίδι (game) αυτό κάθε αυτό, ενώ άλλοι επικεντρώνονται στη δραστηριότητα του «παίζοντας» (playing) ένα παιχνίδι.

Αναλογιζόμενοι το ερώτημα «τι είδος παιχνιδιού είναι το World of Warcraft», πολλές από τις διαστάσεις των ακόλουθων ορισμών θα μας φανούν εξαιρετικά ενδιαφέρουσες.

Ο Huizinga (1950) αναφέρεται στον ορισμό του για το *παίζειν* (play) ως μια δραστηριότητα η οποία διαδραματίζεται πέρα από τα όρια της «καθημερινής» (ordinary) ζωής καθώς και εκτός της σφαίρας της αναγκαιότητας ή της υλικής ωφελιμότητας¹. Την ιδέα του μαγικού κύκλου ασπάζεται και ο Caillois (1961) υποστηρίζοντας ότι η δραστηριότητα του *παίζειν* (play) αποτελεί μια δραστηριότητα η οποία είναι ελεύθερη (voluntary), ξέχωρη στον χρόνο και στον χώρο, αβέβαιη αναφορικά με το αποτέλεσμα, μη-παραγωγική, κυβερνάται από κανόνες και τέλος, ενσωματώνει την αυταπάτη (make-believe) (ο.π).

Οι Salen & Zimmerman (2004), χρησιμοποιούν την έννοια του μαγικού κύκλου του Huizinga για να δώσουν έμφαση στους κανόνες, τον χώρο και τον χρόνο ενός παιχνιδιού (game) οι οποίοι διαχωρίζονται από τους κανόνες, τον χώρο και τον χρόνο της πραγματικής ζωής (real life)².

¹ [...] μια ελεύθερη δραστηριότητα η οποία ξεχωρίζει με συνειδητό τρόπο από την καθημερινή ζωή (ordinary life) ως μη-σοβαρή αλλά την ίδια στιγμή απορροφά έντονα και στο έπακρο τον παίκτη. Είναι μια δραστηριότητα η οποία δεν συνδέεται με κανένα υλικό ενδιαφέρον ή κέρδος. Προοδεύει εντός των δικών της ενδεδειγμένων χρονικών ορίων και χωρικών συνόρων σύμφωνα με προκαθορισμένους κανόνες και με έναν πειθαρχημένο τρόπο. Προάγει τη διαμόρφωση κοινωνικών ομάδων (social groupings) οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται από μυστικότητα και τείνουν να προσδίδουν έμφαση στη διαφορετικότητά τους από τον υπόλοιπο γνωστό κόσμο μέσω της αμφίεσης ή άλλων μέσων (Huizinga 1950, σ. 13). Βλέπε Juul (2003) <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

² Το παιχνίδι είναι ένα σύστημα στο οποίο οι παίκτες εμπλέκονται (engage) σε μια τεχνητή (artificial) διαμάχη η οποία οριοθετείται από κανόνες και αποβαίνει σε ένα μετρήσιμο αποτέλεσμα. Οι παίκτες

Σύμφωνα με τον Buckingham (2006), όπως αυτός αναφέρεται από τους Corneliussen & Rettberg (2008, σ. 7) οι παίκτες έχουν επίγνωση των συνόρων του μαγικού κύκλου και τον αντιλαμβάνονται κάθε φορά που εισέρχονται σε αυτόν.

Από την άλλη πλευρά ο Juul (2003) υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια (games) παίζονται (are played) έχοντας ή μην έχοντας πραγματικές συνέπειες στη ζωή των παικτών³. Με αυτό τον τρόπο, αναγνωρίζει την πιθανότητα τα παιχνίδια να επηρεάζουν τις ζωές των παικτών εκτός του παιχνιδιού.

Συγκρίνοντας το World Of Warcraft (WoW) με ένα παιχνίδι στον υπολογιστή στο οποίο συμμετέχει ένας μόνο παίκτης (single player computer game) καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι ο μαγικός κύκλος είναι λιγότερο ξεκάθαρος. Ο οικονομολόγος Edward Castronova (2001) μελετώντας το παιχνίδι *Everquest* ανακάλυψε ότι ο «κόσμος» του διατηρούσε μια οικονομία τόσο βιώσιμη και ζωντανή όσο εκείνη πολλών πραγματικών χωρών. Σήμερα, υπάρχουν άνθρωποι οι οποίοι κερδίζουν τα προς το ζην ως παίκτες αυτών των παιχνιδιών (Corneliussen & Rettberg, 2008).

Μια ακόμη διάσταση στον ορισμό του «παιχνιδιού» είναι η προσδοκία ότι ένα παιχνίδι θα πρέπει να έχει ένα ξεκάθαρο τέλος. Οι Salen & Zimmerman (2004) υποστηρίζουν ότι:

«τα παιχνίδια έχουν έναν στόχο ή ένα αποτέλεσμα που μπορεί να μετρηθεί. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης είτε κερδίσει είτε χάσει θα λάβει στο τέλος ένα είδος μετρήσιμου σκορ. Αυτό το

αλληλεπιδρούν με το σύστημα του παιχνιδιού με σκοπό να βιώσουν τη δραστηριότητα του παίξιν (play) του παιχνιδιού. Επίσης τα παιχνίδια διατηρούν ένα όριο (boundary) από την αποκαλούμενη πραγματική ζωή (real life) και όσον αφορά τον χρόνο και τον χώρο. Όλα τα παιχνίδια ενσωματώνουν έναν διαγωνισμό δυνάμεων (contest of powers) ο οποίος μπορεί να πάρει διάφορες μορφές όπως από τη συνεργασία στον ανταγωνισμό, από την ασυνόδευτη (solo) διαμάχη με το σύστημα του παιχνιδιού στη κοινωνική διαμάχη πολλαπλών παικτών. Η διαμάχη είναι κεντρική έννοια στα παιχνίδια. Οι κανόνες προσφέρουν τη δομή εκτός της οποίας αναδύεται το παίξιν (play) οριοθετώντας το τι μπορεί και το τι δεν μπορεί ένας παίκτης να κάνει (Salen & Zimmerman 2004, π. 80)

³ Ο Juul (2003) υποστηρίζει ότι ένα παιχνίδι είναι ένα σύστημα βασισμένο σε κανόνες με ευμετάβλητα και προσδιορισμένα ως προς την ποσότητά τους αποτελέσματα. Σε διαφορετικά αποτελέσματα εκχωρούνται διαφορετικές αξίες. Ο παίκτης καταβάλλει προσπάθεια με σκοπό να επηρεάσει το αποτέλεσμα. Επίσης, νιώθει συναισθηματικά δεμένος με το αποτέλεσμα και οι συνέπειες αυτής της δραστηριότητας είναι προαιρετικές και διαπραγματεύσιμες

<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

χαρακτηριστικό είναι που διαχωρίζει τα παιχνίδια από τις «λιγότερο τυπικές δραστηριότητες του παίξιν (less formal play activities)» (Salen & Zimmerman, 2004, 80)

Το WoW δεν έχει ένα ξεκάθαρο τέλος. Υπάρχουν πολλοί επιτεύξιμοι στόχοι με μετρήσιμα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, να ανεβάσεις στο level 80 το επίπεδο του χαρακτήρα σου ή να αποκτήσεις το υψηλότερο επίπεδο σε ένα επάγγελμα. Όμως, όταν ένας από αυτούς τους στόχους εκπληρωθεί, υπάρχει μια ποικιλία από άλλους στόχους που υπολείπονται. Επίσης, το παιχνίδι επεκτείνεται διαρκώς. Αυτό αποδεικνύεται στην ιστοσελίδα της εταιρείας του παιχνιδιού, της Blizzard, όπου πληροφορούμαστε ότι: *«το παιχνίδι προσφέρει χιλιάδες ώρες παιχνιδιού μαζί με μια σχεδόν απεριόριστη ποικιλία από στόχους... Επίσης, προσθέτουμε σε τακτική βάση νέο περιεχόμενο εξασφαλίζοντας ότι θα υπάρχουν πάντα νέες περιπέτειες, νέες τοποθεσίες, νέα πλάσματα και νέα αντικείμενα για να ανακαλύψεις⁴»*

Σκοπός του κεφαλαίου δεν είναι να μελετήσει διεξοδικά τους διάφορους ορισμούς που έχουν δοθεί κατά καιρούς για το παιχνίδι από διάφορους μελετητές. Αλλά στοχεύει να μας δώσει μια εικόνα για τα διάφορα στοιχεία που οι ερευνητές των παιχνιδιών θεωρούν σημαντικά στα παιχνίδια.

Κανένας από τους παραπάνω ορισμούς δεν συμπεριλαμβάνει επαρκώς όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που θεωρούμε ότι έχει ένα παιχνίδι. Ωστόσο, όλοι γνωρίζουμε τη σημασία της λέξης «παιχνίδι». Επομένως, θα λέγαμε ότι μπορούμε να γνωρίζουμε τι σημαίνει κάτι έστω και αν δεν μπορούμε να το ορίσουμε με ξεκάθαρο τρόπο ή έστω και αν δεν μπορούμε να περιγράψουμε με ακρίβεια τα όρια του.

2.1.2 Τα παιχνίδια ρόλων

Ένας από τους πρώτους ορισμούς του παιχνιδιού ρόλων μας δίνει ο Lortz (1979) σύμφωνα με τον οποίο ένα παιχνίδι ρόλων είναι οποιοδήποτε παιχνίδι επιτρέπει σε έναν αριθμό παικτών να υποδυθούν ρόλους φανταστικών χαρακτήρων και να λειτουργήσουν με κάποιο βαθμό ελευθερίας σε ένα φανταστικό περιβάλλον. Σε αυτόν τον ορισμό δίνεται έμφαση στον παίκτη και στην εμπειρία του (Drachen & Hitchens, 2008).

Ένας άλλος πιο λεπτομερής ορισμός ο οποίος περιγράφει τη διαδικασία του παιχνιδιού και προσφέρει μια σφαιρική θεώρηση των χαρακτηριστικών που μοιράζονται γενικά τα

⁴ <http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/general.html>

παιχνίδια ρόλων είναι αυτός των Tychsen et al. (2006, σ. 254). Σύμφωνα με αυτούς, τα παιχνίδια ρόλων μοιράζονται τα εξής χαρακτηριστικά.

- Στο κέντρο του παιχνιδιού υπάρχει η δραστηριότητα του παιχνιδιού ρόλων (role playing). Κάθε παίκτης ελέγχει έναν ή περισσότερους χαρακτήρες. Ο χαρακτήρας αποτελεί μια φανταστική φιγούρα με την οποία ο παίκτης αλληλεπιδρά με το φανταστικό περιβάλλον/ κόσμο του παιχνιδιού.
- Το παιχνίδι τοποθετείται σε έναν φανταστικό κόσμο/ περιβάλλον ο οποίος εμπεριέχει μια αφηγηματική ιστορία με κανόνες. Αυτοί οι κανόνες αποτελούν την αμοιβαία κατανόηση από την πλευρά των παικτών του περιβάλλοντος/ κόσμου του παιχνιδιού, των κανόνων που τον διέπουν καθώς και παρόμοιων ζητημάτων αναφορικά με το πλαίσιο του παιχνιδιού.
- Στο παιχνίδι υπάρχει ένας ή περισσότεροι game masters⁵ (ή ένα ψηφιακό σύστημα το οποίο εκτελεί μια παρόμοια λειτουργία) οι οποίοι αναλαμβάνουν μια σειρά από υποχρεώσεις ανάλογα με τον τύπο και το στυλ του παιχνιδιού. Οι υποχρεώσεις τους αφορούν στην διευκόλυνση της ροής του παιχνιδιού, στο περιεχόμενο του περιβάλλοντός του, στη διαχείριση των κανόνων και τέλος, στη διασφάλιση της διασκέδασης και της εμπλοκής του παίκτη στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

2.1.3 Φτάνοντας στα MMORPGs

Υπάρχουν διάφορες μορφές παιχνιδιών ρόλων. Είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (tabletop role-playing/ pen 'n' paper role-playing), τα ζωντανής δράσης παιχνίδια ρόλων (Live-action role-playing, LARP) και τα δηνητικά παιχνίδια ρόλων (virtual role-playing) τα οποία περιλαμβάνουν παιχνίδι ρόλων σε συνεχείς (persistent) online κόσμους, όπως τα MUDs και τα MMORPGs (Montola, 2008).

Οι παραπάνω μορφές παιχνιδιών ρόλων διαφοροποιούνται ανάλογα με τον τρόπο που παίζονται (gameplay). Στα επιτραπέζια, ο κόσμος του παιχνιδιού προσδιορίζεται κατά τη διάρκεια της προφορικής επικοινωνίας. Στα ζωντανής δράσης, το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στον φυσικό κόσμο ο οποίος χρησιμοποιείται ως το θεμέλιο για τον καθορισμό του κόσμου του παιχνιδιού. Στα δηνητικά παιχνίδια ρόλων, το παιχνίδι τοποθετείται σε μια υπολογιστική (computational) δηνητική πραγματικότητα η οποία χρησιμοποιείται ως το θεμέλιο για τον καθορισμό του κόσμου του παιχνιδιού. Επίσης, προϋποθέτει μια

⁵ Αρχηγό του παιχνιδιού.

«κομπιουτερίστικη» οπτική αναπαράσταση της πραγματικότητας (computerized visual representation of reality) (Montola, 2008).

Pen-and-paper/table-top role-playing games

Τα «Pen-and-paper» και «table-top» παιχνίδια αναφέρονται στην αρχική μορφή των παιχνιδιών ρόλων από τη δεκαετία του 1970. Οι παίκτες κάθονται γύρω από ένα τραπέζι ή βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο. Όλοι οι παίκτες, εκτός από έναν, παίζουν έναν μοναδικό χαρακτήρα τον οποίον και χρησιμοποιούν για να αλληλεπιδράσουν με τον κόσμο του παιχνιδιού. Ο παίκτης που παραμένει και οποίος ονομάζεται «dungeon master» ή «game master» ή «storyteller» είναι υπεύθυνος για τον κόσμο του παιχνιδιού. Οι παίκτες περιγράφουν τις δράσεις και τις προθέσεις των χαρακτήρων τους και ο game master περιγράφει τα αποτελέσματα των δράσεων ή τα στοιχεία του κόσμου του παιχνιδιού που θα αντιμετωπίσουν οι παίκτες. Σε ένα φύλλο από χαρτί σημειώνονται οι κανόνες του παιχνιδιού καθώς και οι περιγραφές των χαρακτήρων καθώς εξελίσσονται. Στην ύπαρξη αυτού του φύλλου βασίζεται και ο όρος pen 'n' paper. Οι χαρακτήρες των παικτών τους, όντας κάτοικοι αυτού του κόσμου, μπορούν να περιπλανηθούν σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου του παιχνιδιού. Ο τύπος του Pen-and-paper παιχνιδιού ρόλων είναι εκείνος από τον οποίο προέρχονται όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια (Drachen & Hitchens, 2008).

Το πρώτο επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων ήταν το Dungeons & Dragons (Μπουντρούμια και Δράκοι), γνωστό και ως D & D, το οποίο και κυκλοφόρησε το 1974. Το παιχνίδι οφείλει την ύπαρξή του στις επικές περιπέτειες των μυθιστορημάτων του Tolkien (τα Hobbits και ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών). Στα πλαίσια αυτού του παιχνιδιού, ο παίκτης μαζί με μια ομάδα φίλων του καθοδηγεί τον ήρωα του, συνήθως αναφέρεται ως χαρακτήρας, μέσα από επικίνδυνα μπουντρούμια. Το μοναδικό σύνορο είναι η φαντασία του. Το D&D προσφέρει ένα κεντρικό σύνολο κανόνων και οδηγιών που ακολουθεί ο παίκτης, αλλά εντός αυτών όλα είναι πιθανά. Όταν ο παίκτης δημιουργήσει τον χαρακτήρα του, πρέπει να προβεί σε μια ποικιλία επιλογών οι οποίες και θα του υπαγορεύσουν τις αποστολές που πρέπει να εκτελέσει, όπως, επίσης, τις δυνάμεις και τις αδυναμίες που έχει ο χαρακτήρας του. Ο αρχηγός του παιχνιδιού (game master) είναι υπεύθυνος στο να δώσει την ατμόσφαιρα της εποχής και να δημιουργήσει την ιστορία. Επίσης, αναλαμβάνει την ευθύνη για όλα τα τέρατα και τους φιλικούς χαρακτήρες (στα παιχνίδια ρόλου στον υπολογιστή αυτά ονομάζονται non player characters (NPCs)) του παιχνιδιού (Achterbosch et al., 2008).

Live-action role-playing games

Στα *Live-action role-playing* παιχνίδια δίνεται έμφαση στον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αναπαριστά τις δράσεις του χαρακτήρα του, την αμφίεση του καθώς και το περιβάλλον. Ως περιβάλλον του παιχνιδιού χρησιμοποιούνται τοποθεσίες του πραγματικού κόσμου οι οποίες επιλέγονται με τέτοιο τρόπο, ώστε να ταιριάζουν όσο το δυνατόν περισσότερο με το περιβάλλον του κόσμου του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, κάστρα, πάρκα και αποθήκες. Οι παίκτες υποδύονται έναν χαρακτήρα και οι game masters επιτελούν καθήκοντα ελέγχου της συνολικής διαδικασίας. Δίνεται έμφαση στον τρόπο που υποδύεται ο παίκτης τον χαρακτήρα του, και χρησιμοποιείται, συνήθως, ένα σύστημα με επίσημους κανόνες, ώστε να προσδιορίζεται και υπολογίζεται το αποτέλεσμα των δράσεων πολλών χαρακτήρων (Drachen & Hitchens, 2008).

Computer role-playing games

Αυτού του είδους τα παιχνίδια αποτελούν τις ψηφιοποιημένες (digitized) εκδόσεις των κανόνων των «pen and paper» παιχνιδιών ρόλων. Στην περίπτωση των «single-player rpgs», υπάρχει μόνο ένας παίκτης και ένα λογισμικό που λειτουργεί ως ο game master. Ο κόσμος του παιχνιδιού παρουσιάζεται μέσω μιας οπτικής, ψηφιακής αναπαράστασης. Η εφαρμογή των κανόνων είναι αυστηρή και εκτελείται από το λογισμικό του παιχνιδιού. Οι μορφές αλληλεπίδρασης του παίκτη με το περιβάλλον του παιχνιδιού καθορίζονται εκ των προτέρων και περιορίζονται από τον σχεδιαστή του παιχνιδιού (Drachen & Hitchens, 2008).

Τα πολλαπλών παικτών RPGs στον υπολογιστή παίζονται σε ένα τοπικό δίκτυο (local area network) ή σε έναν online εξυπηρετητή. Δεν θεωρούνται μαζικά (massive) καθώς ανταποκρίνονται σε ένα μικρό αριθμό παικτών. Το *Neverwinter Nights* αναγνωρίζεται ως το πρώτο MMORPG. Ο όρος μαζικά πολλαπλών παικτών (massive multiplayer) δεν του ταιριάζει καθώς ο εξυπηρετητής ικανοποιούσε την ανάγκη μόλις διακοσίων παικτών. Έμοιαζε περισσότερο με ένα MUD παρά με MMORPG καθώς ήταν δισδιάστατο και οι παίκτες ήλεγχαν τους χαρακτήρες του με τη βοήθεια ενός απλού συνόλου οδηγιών (Achterbosch et al., 2008).

MUDs (Multi-user Dungeons)

Το πρώτο MUD (μπουντρούμι πολλαπλών χρηστών) αναπτύχθηκε από τους Richard Bartle & Roy Trubshaw και ονομαζόταν MUD1. Τα MUDs ξεκίνησαν έχοντας στο επίκεντρό τους την φαντασιακή πλευρά των D&D. Οι παίκτες εισέρχονταν σε ένα

μπουντρούμι (dungeon) και πολεμούσαν τέρατα για να αποκτήσουν θησαυρούς και εμπειρία (experience). Επίσης, πρόσφεραν τη δυνατότητα στους χρήστες τους να αλληλεπιδρούν με οποιονδήποτε τρόπο επιθυμούσαν. Για παράδειγμα, οι παίκτες μπορούσαν να σκοτώνουν άλλους παίκτες. Άλλα MUDs, όπως το TinyMUD, αποφάσισαν να επικεντρωθούν καθαρά στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στους παίκτες. Αντίθετα, τα σημερινά MMORPGs δεν επικεντρώνονται εξολοκλήρου στην κοινωνικοποίηση αν και η κοινωνικοποίηση (socialization) αποτελεί μια ιδιαίτερα σημαντική πλευρά τους (Achterbosch et al., 2008).

Τα σημερινά MMORPGs αποτελούν την εξέλιξη των multi-user dungeons (MUDs) και των computer role-playing games (CRPGs) τα οποία με τη σειρά τους δανείστηκαν ιδέες (concepts) από τα pen-and-paper «Dungeons & Dragons (D&D)» (Achterbosch et al., 2008).

MMORPGs

Τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων για πολλαπλούς παίκτες έχουν αποκτήσει μια μεγάλη συλλογή από ακρώνυμα και χαρακτηρισμούς οι οποίοι συμπεριλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται, στα εξής: MMO (massively multiplayer/multiuser online), MMOG (massively multiplayer online game), MMOPW (massively multiplayer online persistent world) και MMORPG (massively multiplayer online role playing game). Μελετητές από διάφορους επιστημονικούς κλάδους χρησιμοποιούν ορολογίες οι οποίες δίνουν έμφαση κάθε φορά σε κάποια διαφορετική διάσταση του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, επιστήμονες από τον χώρο των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών υιοθετούν πιο ευρείς όρους όπως «δυναμικός κόσμος» (virtual world) και «συνεχής κόσμος» (persistent world). Επίσης, ερευνητές από την επιστήμη των υπολογιστών και την τεχνολογία της δυναμικής πραγματικότητας κάνουν λόγο για «δικτυακά δυναμικά περιβάλλοντα» (networked virtual environments)(Chan & Vorderer, 2006). Προς χάριν της απλότητας, θα χρησιμοποιούμε τον όρο MMORPG ή δυναμικό κόσμο, τις περισσότερες φορές.

Τα MMORPGs, όπως προαναφέραμε, είναι παιχνίδια ρόλων τα οποία διεξάγονται μέσω του διαδικτύου σε έναν διαρκή (persistent) κόσμο με εκατοντάδες ή ακόμη και χιλιάδες ανθρώπους συνδεδεμένους ταυτόχρονα στον ίδιο εξυπηρετητή (server). Ο κόσμος τους χαρακτηρίζεται διαρκής επειδή συνεχίζει να λειτουργεί ακόμη και όταν ένας παίκτης αποσυνδέεται (log out) και παύει να συμμετέχει. Ο παίκτης μπορεί να συνδεθεί και να εισέλθει στον κόσμο του παιχνιδιού οποιαδήποτε στιγμή και να συνεχίσει από το σημείο

εκείνο που σταμάτησε. Κατά τη διάρκεια που είναι αποσυνδεδεμένος, οι άλλοι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι τους στον δυνητικό κόσμο. Ο παίκτης υιοθετεί τον ρόλο ενός φανταστικού χαρακτήρα και ελέγχει τις κινήσεις του καθώς και την γενικότερη συμπεριφορά του. Αυτό το είδος (genre) των παιχνιδιών εστιάζεται στην εκτέλεση διαφόρων αποστολών με διακριτούς στόχους από την πλευρά του παίκτη. Εκείνος για να επιτύχει αυτούς τους στόχους μπορεί να συνεργαστεί με άλλους παίκτες ή μπορεί να επιλέξει και να τους ανταγωνιστεί (Achterbosch et al., 2008).

2.2 ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ

Πριν προχωρήσουμε σε έναν ορισμό των δυνητικών κόσμων είναι αναγκαίο να αναφερθούμε, εν συντομία, στην ακριβή σημασία των εννοιών «δυνητικό» και «κόσμος» ή «πραγματικό».

2.2.1 Το δυνητικό (virtual) και το πραγματικό (real)

Αν και η έννοια του όρου δυνητικό δεν καθορίζεται με σαφήνεια, η έννοια του όρου πραγματικό συχνά θεωρείται δεδομένη αναφερόμενη στα εγκόσμια και στην πεζή καθημερινότητα. Η λέξη δυνητικό χρησιμοποιείται συχνά με τη σημασία της απλής και καθαρής απουσίας ύπαρξης, ενώ η «πραγματικότητα» προϋποθέτει μια υλική πραγματικότητα, μια παρουσία απτή. Ο Levy (1999) υποστηρίζει ότι το δυνητικό δεν εκτιμάται σε αντίθεση με το πραγματικό αλλά ως κάτι που έχει τη δυνατότητα να πραγματοποιηθεί ή τείνει να ενεργοποιηθεί (εν ενεργεία υπαρκτό-actuel). Συγκεκριμένα αναφέρει ότι το δυνητικό αποτελεί:

«έναν τρόπο του είναι γόνιμο και ισχυρό, που προσφέρει έδαφος στις διαδικασίες της δημιουργίας, διανοίγει μελλοντικές δυνατότητες και ανακαλύπτει πηγές νοήματος κάτω από την ρηχότητα της άμεσης φυσικής παρουσίας των πραγμάτων. Το δυνητικό δεν είναι ένας ιδιαίτερος τρόπος του είναι ... αλλά μια διαδικασία μετασχηματισμού ενός τρόπου του είναι σ' έναν άλλο» (Levy, 1999, σ. 16).

Συνεχίζοντας, αναφέρει ότι η μετάβαση από το δυνητικό στο πραγματικό και αντίστροφα εκφράζεται από τις διαδικασίες της δυνητικοποίησης και της ενεργοποίησης (actualization). Η δυνητικοποίηση εκλαμβάνεται ως φορέας δημιουργίας της πραγματικότητας. Διανοίγει νέα πεδία αλληλόδρασης και ρυθμίζει νέες μορφές χρονικότητας. Δηλαδή, μπορεί να κατανοηθεί ως μια μορφή ύπαρξης η οποία σχετίζεται με την μετατροπή του χρόνου και του χώρου (ο.π).

Στην περίπτωση μας, εκλαμβάνοντας τους δυνητικούς κόσμους ως κάτι πλασματικό και διακριτό από την καθημερινή μας ζωή, αγνοούμε τις πιο σημαντικές συνέπειες που οι κόσμοι αυτοί επιφέρουν στην σύγχρονη κοινωνία. Τα συνεχή φανταστικά περιβάλλοντα που τα MMORPGs αντιπροσωπεύουν μπορούν να θεωρηθούν ως δυνητικοί κόσμοι. Η ιδέα αυτών των παιχνιδιών, ως πραγματικά ξεχωριστοί χώροι στους οποίους μπορείς να μεταβείς, θέτει σε λειτουργία την αντίληψη των εμπειριών του παιχνιδιού σαν να λαμβάνουν χώρα μόνο στην οθόνη εντός αυτών των δυνητικών κόσμων.

2.2.2 Το δυνητικό και το πραγματικό στους δυνητικούς κόσμους

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν συνιστά το δυνητικό απλά είναι ένα απαραίτητο εργαλείο το οποίο επιτρέπει στη διαλεκτική πραγματικού και δυνητικού να εκδηλωθεί. Η αλληλεπίδραση του παίκτη με την πολύπλοκη προβληματική στην οποία υποβάλλεται λόγω των κανόνων και των μηχανισμών του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, των αναπαριστώμενων συμβόλων (representational signs) και της οθόνης του ηλεκτρονικού υπολογιστή (hardware interface) είναι που εκτρέφει την κίνηση από την δυνητικοποίηση στην ενεργοποίηση και αντίστροφα (Calleja, 2008)

Αντιπαραθέτοντας τα παιχνίδια με τον πραγματικό κόσμο διαχωρίζουμε τον κόσμο του παιχνιδιού από τον πραγματικό κόσμο. Επιπλέον, η χρήση του όρου πραγματικό ίσως να υποδεικνύει ότι ο κόσμος του παιχνιδιού είναι λιγότερο πραγματικός. Η χρήση των όρων καθημερινή ζωή ή κανονική ζωή μοιάζει να τοποθετεί τα παιχνίδια ως κάτι διακριτό και έξω από τις καθημερινές πρακτικές. Ωστόσο, το να παίζεις παιχνίδια είναι μια δραστηριότητα η οποία δεν είναι αποσυνδεδεμένη ή ξέχωρη από τις εμπειρίες του μη παιχνιδιού, την ταυτότητα και τις δραστηριότητες. Η τεχνολογία αποτελεί μέρος της καθημερινής μας ζωής και το να παίζεις online παιχνίδια στον υπολογιστή μπορεί να είναι τόσο ενσωματωμένα στις ζωές των παικτών που καταλήγει μια κοινότητα, καθημερινή δραστηριότητα. Για αυτό τον λόγο και όταν αναφερόμαστε σε πραγματική ζωή επιλέγουμε να χρησιμοποιούμε τον όρο μέσα σε εισαγωγικά.

2.2.3 Οι Δυνητικοί κόσμοι

Η Kjastrup (2003), ορίζει τον δυνητικό κόσμο ως εξής:

«ο δυνητικός κόσμος αποτελεί μια εξακολουθητική (persistent) ηλεκτρονική (online) αναπαράσταση η οποία περιλαμβάνει τη δυνατότητα για σύγχρονη επικοινωνία ανάμεσα στους χρήστες και ανάμεσα στον χρήστη και τον κόσμο στα πλαίσια ενός χώρου που είναι σχεδιασμένος με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνει την αίσθηση ενός πλεύσιμου σύμπαντος. Οι

δυναμικοί κόσμοι είναι κόσμοι που μπορείς να κινηθείς μέσα σε αυτούς μέσω μιας εξακολουθητικής αναπαράστασης του χρήστη σε αντίθεση με τους συμβολικούς (represented) κόσμους των παραδοσιακών μυθιστοριογραφιών οι οποίοι παρουσιάζονται ως κόσμοι που κατοικούνται από αληθινούς ανθρώπους, αλλά δεν είναι στην πραγματικότητα κατοικήσιμοι. Οι δυναμικοί κόσμοι είναι διαφορετικοί από άλλες μορφές δυναμικών περιβαλλόντων από την άποψη ότι δεν μπορεί κάποιος να τους φανταστεί χωρικά στην ολότητά τους» (Klastrup, 2003, 101)

Το στοιχείο-κλειδί των δυναμικών κόσμων είναι το γεγονός ότι δεν μπορείς με την πρώτη ματιά να φανταστείς την πολυπλοκότητά τους, αλλά πρέπει να τους εξερευνήσεις. Αυτό το χαρακτηριστικό αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν συνδέεται με τη συνεχή και μαζική κατοίκηση. Ένα άλλο προσδιοριστικό στοιχείο των δυναμικών κόσμων είναι η παρουσία άλλων χρηστών μέσα σε αυτούς. Αυτό δημιουργεί μια αίσθηση ότι υπάρχει μια συνεχή κοινωνία στην οποία κάποιος μπορεί να συμμετάσχει σε οποιοδήποτε βαθμό. Ακόμη και αν ο χρήστης δεν αλληλεπιδρά άμεσα με άλλους, η παρουσία τους δημιουργεί ένα κοινωνικό πλαίσιο μέσα από το οποίο οι πράξεις των χρηστών ερμηνεύονται. Η δυνατότητα να διασχίσεις ή διαφορετικά να κατοικήσεις τον χώρο ή η αναπαράσταση των ατόμων μέσω των avatars, της γραφικής δηλαδή απεικόνισης των εαυτών τους, δεν είναι απαραίτητα τα προσδιοριστικά στοιχεία των δυναμικών κόσμων. Μπορούμε να τα συναντήσουμε και στα δυναμικά περιβάλλοντα. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι οι δυναμικοί κόσμοι αποτελούν πολυσύνθετα σύνολα από εξακολουθητικά (persistent) πολλαπλών παικτών δυναμικά περιβάλλοντα τα οποία εκτείνονται πάνω από ένα πελώριο γεωγραφικό πεδίο (Calleja, 2008).

Οι δυναμικοί κόσμοι τίθεται σε εφαρμογή από έναν υπολογιστή ή ένα δίκτυο υπολογιστών το οποίο «απομιμείται» (simulate) ένα περιβάλλον. Μερικές, όχι όλες, οι οντότητες σε αυτό το περιβάλλον δρουν υπό τον άμεσο έλεγχο ενός ατόμου. Επειδή πολλά τέτοια άτομα μπορούν να επηρεάσουν ταυτόχρονα το ίδιο περιβάλλον, ο κόσμος λέγεται ότι μοιράζεται (shared) ή ότι είναι πολυχρηστικός (multi-user). Το περιβάλλον συνεχίζει να υπάρχει και να αναπτύσσεται (τουλάχιστον σε κάποιο βαθμό) ακόμη και όταν δεν υπάρχουν άνθρωποι που αλληλεπιδρούν με αυτόν. Αυτό σημαίνει ότι είναι συνεχής (persistent) (Bartle, 2004).

2.2.4 Χαρακτηριστικά δυνητικών κόσμων

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι δυνητικών κόσμων οι οποίοι, ωστόσο, παρουσιάζουν έξι κοινά χαρακτηριστικά. Το πρώτο είναι ο κοινός χώρος (shared space). Συγκεκριμένα, ο κόσμος επιτρέπει σε πολλούς χρήστες να συμμετέχουν ταυτόχρονα. Το δεύτερο αφορά στην γραφική διεπιφάνεια του χρήστη. Αναλυτικότερα, το στυλ της οπτικής απεικόνισης του χώρου αυτού του κόσμου μπορεί να είναι δύο διαστάσεων έως και τα πιο εμβυθιστικά (immersive) τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Το τρίτο κοινό χαρακτηριστικό σχετίζεται με την αμεσότητα δηλαδή με τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης των χρηστών σε πραγματικό χρόνο. Το τέταρτο αφορά στην αλληλεπίδραση, εννοώντας ότι ο κόσμος επιτρέπει στους χρήστες να τροποποιήσουν, να αναπτύξουν ή και να υποβάλλουν/ υποστηρίξουν εξατομικευμένο περιεχόμενο. Το πέμπτο χαρακτηριστικό είναι η συνέχιση/ διατήρηση (persistence). Αυτή έχει να κάνει με το γεγονός ότι ο κόσμος εξακολουθεί να υπάρχει ανεξάρτητα από το εάν οι ατομικοί χρήστες είναι συνδεδεμένοι ή όχι. Τέλος, αναφέρεται και το χαρακτηριστικό της κοινωνικοποίησης/ κοινότητας σύμφωνα με το οποίο ο κόσμος επιτρέπει και ενθαρρύνει τη δημιουργία κοινωνικών ομάδων μέσα σε αυτόν⁶

2.3 ΤΑ MMORPGs ΩΣ ΔΥΝΗΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ

Αν και οι δυνητικοί κόσμοι έχουν πολλές εφαρμογές, πέραν από αυτής των προϊόντων διασκέδασης και ψυχαγωγίας, ξεκίνησαν ως παιχνίδια στον υπολογιστή. Επιπλέον, λόγω του γεγονότος ότι δαπανώνται μεγάλα ποσά χρημάτων στη δημιουργία τους και παράγουν εγγυημένα τεράστια μηνιαία εισοδήματα, τα παιχνίδια στον υπολογιστή παραμένουν στην παρυφή της ανάπτυξης των δυνητικών κόσμων (Bartle, 2004).

Για αυτό το λόγο, το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τους δυνητικούς κόσμους είναι βασισμένο στα παιχνίδια. Επομένως και οι άνθρωποι που αλληλεπιδρούν με αυτό το περιβάλλον εξομοίωσης είναι γνωστοί ως παίκτες παρά ως χρήστες. Τα μέσα με τα οποία το περιβάλλον εισάγει στόχους για τους παίκτες ονομάζεται *game play*. Η δραστηριότητα της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον αναφέρεται ως *playing* (Bartle, 2004).

⁶ www.virtualworldsreview.com/info/whatis.shtml

2.3.1 To World of Warcraft

Έχοντας συμπληρώσει τέσσερα χρόνια κυκλοφορίας (Φεβρουάριος, 2005)⁷ και με περισσότερους από έντεκα και μισό εκατομμύρια συνδρομητές ανά τον κόσμο⁸, το World of Warcraft είναι το μεγαλύτερο και πιο δημοφιλές⁹ μαζικό πολλαπλών παικτών παιχνίδι ρόλων στο διαδίκτυο (massively multi-player online role-playing game, MMORPG). Τον Απρίλιο του 2008, το World of Warcraft εκτιμήθηκε ότι κατέχει το 62% στην αγορά των MMORPGs¹⁰ και οι συνδρομητές του στην Ευρώπη προσέγγιζαν τα δύο εκατομμύρια¹¹. Με ένα μηνιαίο αντιμίσθιο των 12,99€¹², το παιχνίδι επιτρέπει σε εκατοντάδες χιλιάδες παίκτες ανά τον κόσμο να παίζουν ταυτόχρονα και να αλληλεπιδράσουν ο ένας με τον άλλον μέσα στο δηνητικό περιβάλλον παιχνιδιού.

Το παιχνίδι βασίζεται σε ένα φανταστικό θέμα όπου οι παίκτες δημιουργούν χαρακτήρες και εξερευνούν το πλούσιο δηνητικό βασίλειο του Azeroth. Ο Azeroth είναι ένας σύνθετος δηνητικός κόσμος ο οποίος αποτελείται από δύο πρωταρχικές εκτάσεις γης: τις δυτικές περιοχές του Kalimdor και τα ανατολικά βασίλεια (Eastern Kingdoms). Στη συνέχεια προστέθηκαν και δύο νέες ήπειροι (Outland και Northred). Αυτές οι περιοχές υποδιαιρούνται σε άλλες μικρότερες περιοχές κάθε μια από τις οποίες έχουν τη δική τους γεωγραφία, οικολογία, πολιτισμό και κατοίκους. Οι παίκτες κινούν τους χαρακτήρες τους μέσω αυτών των ζωνών (zones) εις αναζήτηση της περιπέτειας, θησαυρών, τύχης, φήμης και κατάκτησης. Ο φαινομενικός στόχος του παιχνιδιού είναι να εξερευνήσεις τον κόσμο του Azeroth ενώ ανεβάζεις το επίπεδο του παίκτη σου (leveling up), κατατροπώνοντας ένα σύνολο από εχθρικά τέρατα, αποκτώντας εξοπλισμό και αμοιβές και αλληλεπιδρώντας με άλλους παίκτες από όλο τον κόσμο.

Πριν ξεκινήσεις να παίζεις πρέπει να δημιουργήσεις έναν λογαριασμό και κατόπιν έναν χαρακτήρα ώστε να μπορέσεις να εξερευνήσεις τον Azeroth. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας ενός χαρακτήρα θα πρέπει να επιλέξεις το φύλο του (αρσενικό ή θηλυκό), την κλάση του και σε ποια από τις δυο αντίπαλες φατρίες (factions) θα ανήκεις –είτε στη συμμαχία (Alliance) ή στην ορδή (Horde). Η επιλογή της φατρίας θα καθορίσει και τη φυλή στην οποία θα ανήκεις. Οι χαρακτήρες της Horde επιλέγονται από τις εξής φυλές:

⁷ Αμερική και Αυστραλία κυκλοφόρησε Νοέμβριο 2004 και Ευρώπη Φεβρουάριο 2005

⁸ <http://eu.blizzard.com/en/press/050202.html>

⁹ <http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>

⁹ http://gamers.guinnessworldrecords.com/records/pc_gaming.aspx

¹⁰ <http://www.mmogchart.com/Chart7.html>

¹¹ <http://eu.blizzard.com/en/press/080122.html>

¹² <http://www.wow-europe.com/en/requirements/subscription.html>

blood elves, orcs, tauren, trolls, undead ενώ της Alliance από: human, night elves, dwarf, gnome, draenei. Κάθε φυλή έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και ικανότητες μερικές από τις οποίες είναι σύμφυτες στον χαρακτήρα και άλλες που αποκτώνται καθώς ο χαρακτήρας εξελίσσεται. Τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων ποικίλουν σε δύναμη (strength), αντοχή (stamina), ευκινησία (agility), ευφυΐα (intellect) και πνεύμα (spirit) και θέτουν τα θεμέλια της επιτυχίας του παίκτη στο παιχνίδι.

Κάθε φυλή έχει και συγκεκριμένες κλάσεις στη διάθεση της. Οι κλάσεις που προσφέρονται στους παίκτες του WoW είναι: warriors, mages, priests, rogues, druids, paladins, shamans, hunters, warlocks, death knights. Για παράδειγμα, οι druids είναι διαθέσιμοι μόνο στα night elves και στους tauren. Καθώς οι παίκτες προοδεύουν στο παιχνίδι αποκτούν περισσότερες ευκαιρίες, ικανότητες, πηγές οι οποίες επανξάνουν τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες του χαρακτήρα και την μοναδικότητά του. Για παράδειγμα, καθώς η εμπειρία αυξάνεται, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει από μια πλατιά γκάμα επαγγελμάτων, αποκτώντας βελτιωμένα ρούχα (cloth), πανοπλία (armor) και όπλα (weaponry) και μαθαίνουν πιο δυνατά ξόρκια, ικανότητες και ταλέντα.

Ο πρωταρχικός στόχος ενός παίκτη στο WoW είναι να ανεβάσει επίπεδα τον χαρακτήρα του. Όλοι οι παίκτες ξεκινούν από το επίπεδο ένα και σταδιακά κερδίζουν το κατάλληλο ποσό εμπειρίας για να μετακινηθούν από το ένα επίπεδο στο άλλο. Η εμπειρία αποκτάται μέσω της ολοκλήρωσης αποστολών (quests), της ανακάλυψης νέων επικρατειών και της επιτυχούς μάχης με εχθρούς που δημιουργούνται από τους σχεδιαστές του παιχνιδιού. Όσο ο παίκτης προοδεύει, αυξάνονται και οι βαθμοί εμπειρίας που θα πρέπει να αποκτήσει για να μετακινηθεί στο επόμενο επίπεδο. Οι αποστολές, συχνά, προσφέρουν υλικές ανταμοιβές όπως ρούχα, μαγικά αντικείμενα ή όπλα. Αρκετοί παίκτες προτιμούν να κερδίζουν βαθμούς εμπειρίας μέσω της διαδικασίας του *grinding*. Σύμφωνα με αυτή τη διαδικασία, αποφεύγεις τις αποστολές και προσπαθείς να σκοτώσεις όσα περισσότερα πλάσματα μπορείς όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Υπάρχουν διάφοροι τύποι αποστολών. Υπάρχουν οι αποστολές συλλογής αντικειμένων, οι αποστολές παράδοσης όπου οι παίκτες λειτουργούν ως αγγελιαφόροι μηνυμάτων από μια περιοχή σε μια άλλη. Αποστολές ανακάλυψης οι οποίες περιλαμβάνουν την αναζήτηση συγκεκριμένων τοποθεσιών και περιοχών, οι αποστολές εξόντωσης οι οποίες προϋποθέτουν από την πλευρά του παίκτη να σκοτώσει έναν συγκεκριμένο αριθμό εχθρών και τέλος, οι αποστολές dungeon ή instance οι οποίες απαρτίζονται από έναν συνδυασμό των παραπάνω.

Καθώς οι παίκτες ανεβαίνουν επίπεδο, αντιλαμβάνονται ότι δεν μπορούν να σημειώσουν πρόοδο γρήγορα από μόνοι τους. Θα πρέπει να συνεργαστούν και να συντονίσουν τις δραστηριότητες τους με άλλους παίκτες. Αυτό αποτελεί ένα σημαντικό χαρακτηριστικό στον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Η συγκρότηση ομάδων με άλλους παίκτες, οι εμπορικές συναλλαγές, η αναζήτηση guild για να γίνεις μέλος αποτελούν ουσιαστικής σημασίας χαρακτηριστικά στοιχεία του gameplay του παιχνιδιού στα υψηλότερα επίπεδα. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν σκόπιμα δημιουργήσει αυτή την κοινωνική διάσταση στο παιχνίδι, ώστε οι παίκτες καθώς βελτιώνουν τον χαρακτήρα τους να πρέπει να βρουν έναν τρόπο να λειτουργήσουν ομαδικά.

Συνολικά, το World of Warcraft είναι ένα παιχνίδι το οποίο βασίζεται στην πρόοδο του χαρακτήρα των παικτών μέσω της εξερεύνησης του δυνητικού κόσμου του Azeroth. Οι παίκτες μπορεί να επιδίδονται στο παιχνίδι μόνοι τους ή με παρέα. Αυτή η συλλογική συμμετοχή είναι που αναδεικνύει την περίπλοκη φύση του gameplay του παιχνιδιού.

2.4 ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Προκειμένου να κατανοήσουμε την έννοια της κοινότητας στον δυνητικό κόσμο του εν λόγω παιχνιδιού, κρίνουμε απαραίτητο να αναφερθούμε στην παραδοσιακή έννοια της κοινότητας και στο πως αυτή επαναπροσδιορίζεται λόγω της ανάπτυξης της τεχνολογίας των επικοινωνιών και της πληροφορίας.

Σύμφωνα με την Hillery (1955), η κοινότητα βασίζεται σε μια συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή στην οποία πραγματοποιούνται κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ ατόμων με κοινούς δεσμούς, όπως η κοινωνική ζωή, οι κανόνες, τα μέσα και τα όρια. Συνεπώς, ο όρος κοινότητα υποδηλώνει μια ομάδα ανθρώπων εντός συγκεκριμένων γεωγραφικών συνόρων. Για παράδειγμα, μια γειτονιά σε μια μεγάλη πόλη. Επίσης, αυτή η ομάδα ανθρώπων διατηρεί ένα κοινό ενδιαφέρον, όπως για παράδειγμα η εβραϊκή κοινότητα του Μπρούκλιν ή μια κοινότητα φυσικών επιστημόνων στο Λονδίνο. Επομένως, τα μέλη μιας κοινότητας έλκονται όχι μόνο από την αμεσότητα της τοπικής γεωγραφικής εγγύτητας αλλά και από ένα κοινό ενδιαφέρον το οποίο δεν προσδιορίζεται απαραίτητα μέσα σε έναν γεωγραφικό χώρο (Ridings, 2006).

Συνολικά, η χρήση του όρου κοινότητα παραπέμπει σε μια έννοια που σχετίζεται με τον χώρο. Τα δύο πιο συνηθισμένα συστατικά στοιχεία της έννοιας είναι η συγκέντρωση ανθρώπων εντός μιας ιδιότυπης κοινωνικής δομής καθώς και η αίσθηση του *ανήκειν* σε αυτήν. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας των επικοινωνιών και της πληροφορίας, η σημασία της κοινότητας αλλάζει και αποκτά βάρος το *σχεσιακό* της χαρακτηριστικό (relationship specific) και όχι το γεωγραφικό καθιστώντας ολόένα και πιο δύσκολο να την ορίσει (McInnerney & Roperts, 2004).

2.4.1 Η δυνητική κοινότητα

Ο όρος δυνητικό (virtual), οφείλει την ύπαρξή του στην έλευση της επανάστασης στην τεχνολογία της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ICT-information communication technology) και συγκεκριμένα στην εμφάνιση του διαδικτύου. Η ICT διεύρυνε τα μέσα με τα οποία τα μέλη μιας κοινότητας αλληλεπιδρούν. Παραδοσιακά, η κοινωνική αλληλεπίδραση λαμβάνει χώρα με την πρόσωπο με πρόσωπο επαφή. Στη σημερινή εποχή, οι άνθρωποι μπορούν να επικοινωνήσουν δυνητικά, δηλαδή με τη μεσολάβηση των

ηλεκτρονικών υπολογιστών, εξαλείφοντας με αυτό τον τρόπο την αναγκαιότητα της φυσικής συμπαρουσίας.

Η δυνητικότητα μιας δυνητικής κοινότητας επιφέρει δραστική μείωση στην γεωγραφική απόσταση μεταξύ των συμμετεχόντων και στην ταχύτητα της επικοινωνίας. Η κοινότητα δεν καθιλώνεται σε μια φυσική τοποθεσία αλλά μπορεί κανείς να την προσεγγίσει από οποιοδήποτε τερματικό το οποίο παρέχει την κατάλληλη είσοδο. Το εν ενεργεία υπαρκτό αναπαρίσταται από το υλικό περιεχόμενο των συμμετεχόντων, μετατρέπεται σε μια απρόοπτη μεταβλητή την οποία συγκροτούν οι συμμετέχοντες και τα κοινά τους ενδιαφέροντα και πάθη (Calleja, 2008).

Στις απαρχές της δεκαετίας του '90, σημαντικοί υποστηρικτές του διαδικτύου, όπως ο Ester Dryson και ο Howard Rheingold, κατάφεραν με επιτυχία να καθιερώσουν τον όρο «κοινότητα» δίνοντας έμφαση στο κοινωνικό φαινόμενο του σχηματισμού της ομάδας. Πιθανόν, ο πιο γνωστός ορισμός της δυνητικής κοινότητας προέρχεται από τον Howard Rheingold, σύμφωνα με τον οποίο: «Οι δυνητικές κοινότητες αποτελούν κοινωνικές συναθροίσεις οι οποίες αναδύονται από το δίκτυο, όταν αρκετοί άνθρωποι πραγματοποιούν εκείνες τις δημόσιες συζητήσεις για αρκετό διάστημα, με επαρκές ανθρώπινο συναίσθημα, ώστε να διαμορφώνουν ιστούς διαπροσωπικών σχέσεων στον κυβερνοχώρο» (Rheingold, 1993). Ο ορισμός του Rheingold, σχετίζεται με μια μορφή κοινωνικής αλληλεπίδρασης η οποία συναντάται στον πραγματικό κόσμο. Επομένως, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η δυνητική κοινότητα αποτελεί μια προέκταση της παραδοσιακής κοινότητας που είναι ήδη παρούσα στην κοινωνία.

2.4.2 Τα χαρακτηριστικά μιας δυνητικής κοινότητας

Ο Preece, όπως αυτός αναφέρεται από την Rigou (2004), υποστηρίζει ότι οι δυνητικές κοινότητες αποτελούνται από:

- *Ανθρώπους* οι οποίοι αλληλεπιδρούν κοινωνικά καθώς αγωνίζονται να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους ή να εκτελέσουν συγκεκριμένους ρόλους, όπως η ηγεσία ή η διαχείριση.
- *Έναν κοινό σκοπό*, όπως ένα ενδιαφέρον, μια ανάγκη, ανταλλαγή πληροφοριών ή υπηρεσιών τα οποία προσφέρουν ένα λόγο ύπαρξης στην κοινότητα.
- *Πολιτικές*, υπό τη μορφή σιωπηρών υποθέσεων (implicit assumptions), τελετουργικών, πρωτοκόλλων, κανονισμών οι οποίοι καθοδηγούν τις αλληλεπιδράσεις των ανθρώπων.

- *Υπολογιστικά συστήματα*, τα οποία υποστηρίζουν και μεσολαβούν στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και διευκολύνουν τη δημιουργία μιας αίσθησης της αλληλεγγύης.

2.4.3 Τύποι δυνητικών κοινοτήτων

Οι Hagel & Armstrong (1993), όπως αυτοί αναφέρονται από τον Seufert (2002, π. 8), βασιζόμενοι στις ανάγκες που ικανοποιεί μια κοινότητα για τα μέλη της, διέκριναν τις εξής κατηγορίες κοινοτήτων:

- Κοινότητες ενδιαφέροντος (communities of interest). Σε αυτές ικανοποιείται η ανάγκη για ανταλλαγή πληροφοριών, όπως η ιστορική κοινότητα «THE WELL» ή οι Geocities, με τις ομάδες ειδήσεων και τα φόρουμ συζήτησης.
- Κοινότητες σχέσεων (communities of relationship). Αυτές επικεντρώνονται στις κοινωνικές ανάγκες και χαρακτηρίζονται από τις δυνατές κοινωνικές και συναισθηματικές σχέσεις που αναπτύσσουν τα μέλη τους. Για παράδειγμα, η κοινότητα Diabetes.com, στην οποία οι άνθρωποι παρέχουν υποστήριξη ο ένας στον άλλο και ανταλλάσσουν πληροφορίες σχετικά με την πρόοδο της ασθένειας του διαβήτη και εξελίξεων που αφορούν την θεραπεία της.
- **Φανταστικές κοινότητες** (communities of fantasy). Σε αυτές τις κοινότητες εκπληρώνεται η ανάγκη για φαντασία, παιχνίδια και διασκέδαση. Τα μέλη συναντιούνται σε φανταστικούς κόσμους οι οποίοι συχνά είναι τρισδιάστατοι και στους οποίους τα μέλη εμφανίζονται σε δυνητική μορφή.
- Κοινότητες συναλλαγών (communities of transaction), στις οποίες αντανακλάται το ενδιαφέρον των μελών για την οικονομική απόδοση της παραγωγής και υπάρχουν σε πλατφόρμες επιχείρησης προς επιχείρηση (B2B) και επιχείρησης προς καταναλωτή (B2C), όπως για παράδειγμα οι Vertical.net και Amazon.com.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, μια κοινότητα μπορεί να καταλαμβάνει περισσότερους από έναν ορισμούς και με το πέρασμα του χρόνου να αναπτύξει υπό-κοινότητες οι οποίες διαμορφώνονται γύρω από ομάδες ειδικού ενδιαφέροντος.

2.5 ΟΙ ΔΥΝΗΤΙΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ MMORPGS

Τα MMORPGs, όντας διάδοχοι των MUDs, συνεχίζουν να προσελκύουν τεράστιες και διαρκώς αυξανόμενες κοινότητες παικτών. Η γοητεία αυτών των παιχνιδιών δεν προέρχεται μόνο από το πραγματικό περιεχόμενο των παιχνιδιών αλλά και από την έντονη αλληλεπίδραση ανάμεσα στους παίκτες η οποία συχνά καταλήγει στη δημιουργία στενών κοινωνικών δεσμών. Οι παίκτες των MMORPGs σχηματίζουν ομάδες οι οποίες

κυμαίνονται από μικρές ομάδες των τριών ή των πέντε ατόμων σε εκτεταμένες συντεχνίες (guilds) με πολλές εκατοντάδες μέλη. Τα μέλη αυτά συναντιούνται σε συχνά διαστήματα για να παίξουν μαζί στον ηλεκτρονικό κόσμο που μοιράζονται από κοινού. Αυτοί οι κοινωνικοί δεσμοί συχνά υπερβαίνουν τα σύνορα, τους σκοπούς και τους κανόνες του πραγματικού περιεχομένου του παιχνιδιού. Με αποτέλεσμα να οδηγούν σε διαδικτυακές συναντήσεις στον κόσμο του παιχνιδιού στις οποίες οι παίκτες λαμβάνουν μέρος απλά και μόνο για να κουβεντιάσουν με τους φίλους τους. Με αυτό τον τρόπο, ο διαχωρισμός ανάμεσα στις δυνητικές κοινότητες και σε αυτές της πραγματικής ζωής μοιάζει να θολώνει.

Τα μαζικά πολλαπλών παικτών παιχνίδια φιλοξενούν εκατομμύρια παίκτες στους τρισδιάστατους δυνητικούς τους κόσμους. Αυτά τα παιχνίδια είναι συνεργατικά εκ σχεδιασμού. Οι παίκτες συχνά πρέπει να συνασπίζονται για να εκπληρώνουν τους στόχους του παιχνιδιού. Επίσης, τα εμπορικά προϊόντα και η πληροφορία είναι απαραίτητα για την εξέλιξη του παίκτη. Η ανάγκη αυτή για συνεχή συνεργασία οδηγεί στη δημιουργία τυπικών ομάδων με διάρκεια στο χρόνο, τις λεγόμενες guilds (Ducheneaut et al, 2007).

Τα MMORPGs, αντιμετωπίζονται ως δυνητικές κοινότητες επειδή επιτρέπουν την ανάπτυξη σχέσεων και τον σχηματισμό ομάδων. Ωστόσο, διαφέρουν από άλλες μορφές δυνητικών κοινοτήτων επειδή αποσκοπούν στο παιχνίδι και οι αντικειμενικοί στόχοι του παιχνιδιού ορίζουν τον σκοπό των μελών.

Οι συγκεκριμένες κοινότητες αναπτύσσονται γύρω από τα παιχνίδια offline και online. Μέσα στα πλαίσια των κοινοτήτων, γεωγραφικά διασκορπισμένοι παίκτες αλληλεπιδρούν και μοιράζονται γνώση. Αναπτύσσουν προσωπικές σχέσεις και κοινωνικές δομές, χρησιμοποιούν τη δική τους γλώσσα και φρασεολογία (jargon) που σχετίζεται με το παιχνίδι καθώς και συνεργάζονται καταβάλλοντας ομαδική προσπάθεια για να νικήσουν στο παιχνίδι. Αυτές οι αλληλεπιδράσεις αποτελούν σημαντικό μέρος της εμπειρίας του παιχνιδιού (Lieberman, 2006)

Επιπλέον, κάποια από τα πιο δημοφιλή εμπορικά παιχνίδια, όπως το World of Warcraft, διαθέτουν μια ποικιλία από ιστοσελίδες θαυμαστών στις οποίες οι παίκτες δημιουργούν, μοιράζονται και ανταλλάσσουν εμπορικά αντικείμενα του παιχνιδιού, χάρτες, κώδικες του παιχνιδιού, add-ons, ιστορίες¹³.

¹³ <http://www.wowhead.com/>, <http://www.wowwiki.com/Portal:Main>,

2.5.1 World of Warcraft και κοινότητα

Ο κόσμος του World of Warcraft πληροί τις προϋποθέσεις για να χαρακτηριστεί ως μια κοινότητα. Η γη του Azeroth περιέχει μια ομάδα ανθρώπων που υπάρχουν στον ίδιο τόπο ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο κώδικα συμπεριφοράς. Έχουν κοινά ενδιαφέροντα και δημιουργούν ομάδες μέσα σε αυτόν. Υπάρχει συνεισφορά, συμμετοχή και συντροφικότητα με πολλούς τρόπους όταν αλληλεπιδρούν ο ένας με τον άλλον. Ο κόσμος του Azeroth μπορεί να χαρακτηριστεί ως μια αυτάρκης δυνητική κοινότητα η οποία υιοθετεί και αντιγράφει πιστά τη δυναμική των σχέσεων που λαμβάνουν χώρα στην πραγματική ζωή.

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι τέτοιος που ενθαρρύνει σκόπιμα το σχηματισμό κοινοτήτων. Οι κοινότητες των παικτών αποτελούνται από ομάδες παικτών που αλληλεπιδρούν και μπορούν να υπάρχουν σε διαφορετικά επίπεδα. Στην ιστοσελίδα της η Blizzard έχει ένα ειδικό τμήμα που ονομάζει κοινότητα (community section)¹⁴ ο οποίος αποβλέπει σε ολόκληρη την κοινότητα του WoW, δηλαδή στη βάση των συνδρομητών της. Είναι εμφανές ότι δημιουργούν πλευρές κοινότητας μέσα στο παιχνίδι και βλέπουν όλους τους χαρακτήρες ως συμμετέχοντες σε μία δυνητική κοινότητα. Συγκεκριμένα στην ιστοσελίδα της αναφέρει: «ο σκοπός είναι να σε κάνουμε να αισθανθείς μέλος μιας τεράστιας ομάδας ενώ την ίδια στιγμή τοποθετείς την άλλη φατρία (faction) ως εχθρό ή στην καλύτερη περίπτωση, ως αντίπαλο¹⁵».

Μέσα σε αυτή την ευρύτερη κοινότητα, μπορούν να θεωρηθούν και ως κοινότητες οι διαφορετικοί κόσμοι (realms ή servers). Σε ένα ακόμη μικρότερο επίπεδο, μέσα στα διάφορα realms, κοινότητες μπορεί να θεωρηθούν και οι guilds.

2.5.2 Οι guilds

Το World of Warcraft είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να ευνοεί τη συνεργασία και τη δημιουργία ομάδων μέσα στον δυνητικό του κόσμο. Οι παίκτες του WoW συνεργάζονται σε ομάδες για να ολοκληρώσουν αποστολές και να νικήσουν αντιπάλους. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δυνατά και τα αδύναμα στοιχεία του με αποτέλεσμα να μην μπορεί, συνήθως, να εξελιχθεί χωρίς τη συνεργασία με άλλους χαρακτήρες οι οποίοι έχουν διαφορετικές και συμπληρωματικές ικανότητες. Αυτό δημιουργεί την αίσθηση μιας κοινότητας.

¹⁴ <http://www.worldofwarcraft.com/community/>

¹⁵ <http://www.wow-europe.com/en/info/basics/guide.html>

Οι guilds αποτελούν απαραίτητα στοιχεία στη κοινωνική ζωή των δυνητικών κοινοτήτων των παιχνιδιών. Τα μέλη των guilds έχουν πρόσβαση σε απλά εργαλεία για να συντονίζονται μεταξύ τους. Συνήθως αυτά περιλαμβάνουν μια λίστα με ονόματα η οποία δείχνει ποιος έχει εισέλθει στο παιχνίδι καθώς και ένα ιδιωτικό κανάλι συζήτησης (private chat channel) το οποίο μεταδίδει μηνύματα στα μέλη.

Οι guilds περιβάλλουν ή πλαισιώνουν την εμπειρία ενός παίκτη προσφέροντας ένα σταθερό κοινωνικό «φόντο» σε πολλές από τις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Τα μέλη τους τείνουν να ομαδοποιούνται με τα άλλα μέλη πιο συχνά και να παίζουν περισσότερο από ότι παίζουν οι παίκτες που δεν είναι μέλη σε κάποια guild. Στα υψηλότερα επίπεδα του παιχνιδιού οι guilds μπορεί να γίνουν απολύτως αναγκαίες. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι οι επιδρομές (raids) που είναι απαραίτητες για την πρόοδο στο παιχνίδι προϋποθέτουν τον συντονισμό ανάμεσα σε εικοσιπέντε παίκτες. Αρκετές φορές είναι σχεδόν απίθανο να συγκεντρώσεις μια ομάδα αυτού του μεγέθους. Επίσης, είναι αναγκαίοι κάποιοι μηχανισμοί επίσημου συντονισμού και οι guilds προσφέρουν ένα τέτοιο περιβάλλον.

Το να είσαι μέλος σε μια guild η οποία είναι διάσημη για την ικανότητα της να αντιμετωπίζει αποτελεσματικά τις δυσκολότερες προκλήσεις αποτελεί ένδειξη τιμής. Η είσοδος σε αυτές τις αναγνωρισμένου κύρους κοινωνικές ομάδες συχνά προϋποθέτει το πέρασμα από μια δοκιμαστική περίοδο καθώς και να εισηγηθεί για τον παίκτη κάποιο από τα μέλη της ομάδας.

Συνολικά οι guilds εμφανίζουν μεγάλη ποικιλία. Μερικές αποτελούν μικρές ομάδες οι οποίες διατηρούν υπάρχοντες δεσμούς στον φυσικό κόσμο και δεν ενδιαφέρονται για πολύπλοκες δραστηριότητες που απαιτούν συνεργασία. Άλλες είναι πολύ μεγάλες και έχουν δημιουργηθεί κατά ένα μεγάλο βαθμό από άγνωστα μεταξύ τους άτομα τα οποία είναι συντεταγμένα προς μια διατάζω και ελέγγω δομή που θυμίζει κατά πολύ την στρατιωτική (Ducheneaut et al, 2007)

2.6 ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ ΣΤΑ MMORPGS

Αν και η βιβλιογραφική ανασκόπηση δεν είναι με κανέναν τρόπο εξαντλητική, δίνει μια γενική ιδέα για την έρευνα που έχει ασχοληθεί με τα MMORPGs.

Τα online παιχνίδια έχουν εξελιχθεί σε μια δημοφιλή δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου για πολλά άτομα διαφόρων ηλικιών. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να ενδιαφερθούν για τη μελέτη τους ερευνητές από διάφορα επιστημονικά πεδία. Οι κοινωνικοί επιστήμονες εστίασαν στον τρόπο που τα online παιχνίδια επηρεάζουν την κοινωνική ζωή των ατόμων καθώς και στο τι τους ελκύει σε αυτά ώστε να αφιερώνουν τόσο μεγάλο μερίδιο από τον ελεύθερο χρόνο τους συμμετέχοντας σε αυτά (Vorderer & Bryant, 2006). Πολλές από αυτές τις έρευνες επικεντρώθηκαν στις συνέπειες των online παιχνιδιών απευθύνοντας δημόσιες ανησυχίες για τις αρνητικές επιπτώσεις του gaming όπως το χρόνο που ξοδεύουν τα άτομα σε αυτά και πως αυτή η δραστηριότητα αντικαθιστά άλλες δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου των ανθρώπων (Griffiths, Davis & Chapell, 2004). Επιπλέον, ερεύνησαν τον τρόπο που το βίαιο περιεχόμενο πολλών παιχνιδιών του είδους μπορεί να έχει επιβλαβή αποτελέσματα στους παίκτες τους (Anderson & Bushman, 2001). Ωστόσο, πιο πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν τις θετικές επιδράσεις των online παιχνιδιών οι οποίες αποκαλύπτουν ότι πολλοί παίκτες εκτιμούν την αλληλεπίδραση που έχουν με άλλους παίκτες (Kolo & Baur, 2004, Yee, 2006), παίζουν με φίλους και απολαμβάνουν τα κοινωνικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών (Griffiths, et al., 2004)

Προηγούμενες μελέτες έχουν προσεγγίσει το φαινόμενο των δυνητικών κόσμων υιοθετώντας μια διαφορετική θεώρηση η κάθε μια. Οι δυνητικοί κόσμοι έχουν θεωρηθεί ως κοινωνικοί χώροι στους οποίους αναδύονται και αναπτύσσονται δυνητικές κοινότητες. Από την πλευρά των επιστημών της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή έχουν θεωρηθεί ως δυνητικά περιβάλλοντα τα οποία θέτουν νέες προκλήσεις στον σχεδιασμό τους. Επίσης, έχουν θεωρηθεί ως νέες μορφές παιχνιδιών (Klastrup, 2003)

Αντί να εξετάσουμε τον δυνητικό κόσμο του World of Warcraft ως κοινωνικό χώρο ή ως παιχνίδι. Επιλέγουμε να το κατανοήσουμε ως ένα υβρίδιο το οποίο διαθέτει χαρακτηριστικά και ιδιότητες και από τις δυο δομές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΜΕΛΕΤΗΣ

Η συγκεκριμένη μελέτη έχει σκοπό να συμβάλει και να συνεισφέρει στην ήδη υπάρχουσα γνώση μας για το τι είναι αυτό που ελκύει τα άτομα να παίζουν MMORPGs παιχνίδια και συγκεκριμένα το World of Warcraft. Επίσης, αποτελεί ένα βασικό μέτρο ώστε να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο η ενασχόληση με το παιχνίδι επιδρά στις ζωές των ατόμων.

Αρχικά, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι οι εμπειρίες που βιώνουν οι παίκτες στον δυνητικό κόσμο του παιχνιδιού σχετίζονται με ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες. Με άλλα λόγια, οι παίκτες δεν αλληλεπιδρούν μόνο με το περιβάλλον του παιχνιδιού αλλά και με τους άλλους παίκτες που «κατοικούν» μέσα σε αυτό. Επίσης, θα πρέπει να έχουμε κατά νου ότι ο παίκτης εισέρχεται στον δυνητικό κόσμο του παιχνιδιού δημιουργώντας έναν χαρακτήρα ο οποίος λειτουργεί ως μια σωματοποιημένη αναπαράσταση (embodied representation) του εαυτού του (Bessiere et al., 2007). Με τη βοήθεια αυτού του χαρακτήρα, το άτομο εξερευνά τον κόσμο και αλληλεπιδρά με τους χαρακτήρες των άλλων παικτών αναλαμβάνοντας ταυτόχρονα και έναν συγκεκριμένο ρόλο. Για την έρευνα μας χρησίμευσαν ως οδηγός τα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα:

- Ποια είναι τα κίνητρα των παικτών που τους ωθούν να παίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι;
- Τι σχέσεις αναπτύσσουν μέσα στο παιχνίδι και πως τις συγκρίνουν με αυτές της «πραγματικής» τους ζωής;
- Πως επιδρά στην «πραγματική» ζωή των παικτών καθώς και στους ίδιους η ενασχόληση τους με το παιχνίδι;

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα περιγράψουμε τη μεθοδολογία που χρησιμοποιήσαμε στην παρούσα μελέτη Αρχικά, θα αιτιολογήσουμε τη χρήση ποιοτικής έρευνας και την υιοθέτηση μιας ερμηνευτικής προσέγγισης. Αμέσως μετά, θα αναφερθούμε στον τρόπο που επιλέξαμε τα ερευνητικά μας υποκείμενα. Κατόπιν, θα περιγράψουμε τη συμμετοχή μας ως παίκτες στον κόσμο του παιχνιδιού καθώς και τον τρόπο διεξαγωγής των πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεων. Τελειώνοντας, θα παρουσιάσουμε τη μέθοδο που ακολουθήσαμε για την ανάλυσή των πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεων.

4.1 Ερευνητική προσέγγιση

Σκοπός της εργασίας δεν είναι να εξετάσει μια συγκεκριμένη θεωρία ή να κατασκευάσει μια τυπική θεωρία αυτή καθαυτή. Ο στόχος της είναι να προσφέρει μια ολιστική, πολύπλευρη και εκτενή κατανόηση του φαινομένου.

Η παρούσα μελέτη συμμερίζεται την άποψη ότι δεν υπάρχει μια και μοναδική αλήθεια αλλά ότι υπάρχουν πολλαπλές κοινωνικές πραγματικότητες οι οποίες κατασκευάζονται σύμφωνα με τις εμπειρίες και τις ερμηνείες των υποκειμένων. Σύμφωνα με την Mason (2003), η ποιοτική έρευνα θεμελιώνεται σε μια φιλοσοφική θέση η οποία είναι σε γενικές γραμμές «ερμηνευτική», με την έννοια ότι την απασχολεί ο τρόπος με τον οποίο γίνεται κατανοητός, βιώνεται και παράγεται ο κοινωνικός κόσμος.

Αυτή η άποψη τοποθετεί την παρούσα μελέτη σε αυτό που ονομάζεται ευρέως ερμηνευτικό παράδειγμα. Ως τέτοιο, βασίζεται στις εμπειρίες των παικτών καθώς και στις εμπειρίες και ερμηνείες του ερευνητή.

Η συγκεκριμένη ερευνητική μελέτη μπορεί να θεωρηθεί ότι ακολουθεί και μια γενική εθνογραφική προσέγγιση. Για τον λόγο, ότι δίνει έμφαση σε μια ολιστική διερεύνηση της φύσης του φαινομένου του online gaming αντί να εξετάζει μια σειρά υποθέσεων. Συγκεκριμένα, ο στόχος της είναι η κατανόηση των εμπειριών των παικτών όχι ατομικά και χωριστά η μια από την άλλη αλλά σε συνδυασμό με το ευρύτερο πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται. Η προσέγγιση που επιλέχθηκε για αυτή τη μελέτη μπορεί να περιγραφεί ως ερμηνευτική.

4.1.1 Δειγματοληψία

Η μέθοδος που επιλέχθηκε για να προσεγγίσουμε τους συμμετέχοντες στην παρούσα ερευνητική μελέτη αναφέρεται συχνά ως η δειγματοληψία χιονοστιβάδας και χρησιμοποιείται όταν είναι δύσκολο να εντοπιστεί ο υπό έρευνα πληθυσμός (Κυριαζή, 2001).

Σύμφωνα με αυτή τη μέθοδο, οι πρώτοι συνεντευξιαζόμενοι συχνά επιλέγονται λόγω διευκόλυνσης. Για παράδειγμα, ανάμεσα σε άτομα που είναι κατά κάποιον τρόπο συνδεδεμένα με τον κοινωνικό περίγυρο του ερευνητή και έτσι ευκολότερα προσβάσιμοι. Στη περίπτωση των πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεων αυτό αποδεικνύεται ευκολότερο στο να πείσεις τα ερευνητικά υποκείμενα να συμφωνήσουν σε μια συνέντευξη αν ο ερευνητής είναι συστημένος από έναν φίλο ή από έναν γνωστό.

Στην παρούσα μελέτη πραγματοποιήσαμε πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεις με δεκαέξι έλληνες παίκτες. Θεωρήσαμε ενδιαφέρον να συμπεριλάβουμε στο δείγμα μας και ένα μικρό αριθμό παικτών, στην περίπτωσή μας τέσσερις, που έχουν σταματήσει να παίζουν. Αυτό βασίζεται στην αντίληψή μας ότι οι άνθρωποι όταν αποστασιοποιούνται από μια δραστηριότητα τείνουν να εκτιμούν με πιο καθαρή ματιά τους λόγους που τους ώθησαν να ασχοληθούν με αυτήν καθώς και να προβαίνουν σε μια αποτίμηση και αξιολόγηση των εμπειριών που αποκόμισαν από αυτήν.

4.1.2 Συμμετέχοντας ως παίκτες στο παιχνίδι

Η ενασχόληση μας ως παίκτες κρίθηκε απαραίτητη καθώς βοήθησε στις ερωτήσεις που θέσαμε στα ερευνητικά μας υποκείμενα. Επιπλέον, βοήθησε στο να μπορέσουμε να αποκρυπτογραφήσουμε τη γλώσσα του παιχνιδιού καθώς και να αντιληφθούμε και να συναισθανθούμε το κοινωνικό φάσμα του παιχνιδιού.

Χωρίς να υπάρχει προηγούμενη εμπειρία σε παιχνίδια ρόλων (είτε διαδικτυακά είτε επιτραπέζια) η πρώτη επαφή έγινε μέσω παρατήρησης του εν λόγω παιχνιδιού στον προηγούμενο χώρο εργασίας (ίντερνετ καφέ) μας. Κατόπιν, ξεκινήσαμε να παίζουμε δημιουργώντας έναν χαρακτήρα στον ήδη υπάρχοντα λογαριασμό φιλικού μας προσώπου. Σκοπός δεν ήταν να φτάσουμε σε ένα επίπεδο game mastery, καθώς αυτό απαιτεί χρόνο. Ωστόσο, γνωρίζαμε ότι δεν θα μπορούσαμε να κατανοήσουμε τον δυνητικό κόσμο του παιχνιδιού, εάν δεν βιώναμε από πρώτο χέρι την διαδικασία.

Η ενασχόλησή μας με το παιχνίδι περιελάμβανε την ανάπτυξη του in-game χαρακτήρα, την ολοκλήρωση αποστολών, τη συμμετοχή μας ως μέλος σε μια guild και την

αλληλεπίδραση με τα μέλη της, την ομαδοποίηση με άλλους παίκτες για την ολοκλήρωση συγκεκριμένων αποστολών του παιχνιδιού καθώς και την εκτεταμένη κοινωνική διάδραση με άλλους παίκτες μέσω του συστήματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του παιχνιδιού αλλά και μέσω των καναλιών συζήτησης που το ίδιο διαθέτει. Το επίπεδο εμπειρίας στο οποίο φτάσαμε τον χαρακτήρα μας δεν επέτρεψε να κατανοήσουμε τους κανόνες και τις δράσεις των υψηλού επιπέδου παικτών και των ομάδων τους (guilds). Συνεπώς, προσπαθήσαμε να καλύψουμε αυτό το κενό διενεργώντας πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεις με υψηλού επιπέδου παίκτες.

Η εμπειρία αυτή ήταν ζωτικής σημασίας στη παρούσα μελέτη γιατί βοήθησε στο να κατανοήσουμε τις αφηγήσεις των άλλων παικτών.

4.2 Μέθοδοι συλλογής δεδομένων

Ο κύριος λόγος χρήσης ποιοτικών ερευνητικών μεθόδων στην παρούσα έρευνα είναι η πεποίθηση ότι μια ερμηνευτική φιλοσοφική προσέγγιση είναι πιο ευαίσθητη στον τρόπο με τον οποίο τα άτομα κατασκευάζουν τον κοινωνικό τους κόσμο.

Η ποιοτική φύση της έρευνας προσφέρει τη δυνατότητα στα ερευνητικά υποκείμενα να εξηγήσουν με λεπτομέρεια τις εμπειρίες τους και τις αντιλήψεις τους σχετικά με το παιχνίδι. Επίσης, οι μέθοδοι αυτοί είναι πιο ευέλικτες έτσι ώστε ο ερευνητής να μπορεί να ακολουθήσει νέες κατευθύνσεις που ανακύπτουν στην έρευνα ως αποτέλεσμα των πληροφοριών που προσφέρουν οι συμμετέχοντες. Τέλος, οι μέθοδοι αυτοί δίνουν τη δυνατότητα στον ερευνητή να ενσωματώσει τη δική του εμπειρία στη μελέτη. Η αυτοπάθεια βοηθά τους ερευνητές να κατανοήσουν τα φαινόμενα της κοινωνικής ζωής.

Στην παρούσα μελέτη ακολουθήσαμε ως κύρια μέθοδο συλλογής δεδομένων, τις ημι-δομημένες πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεις. Επικουρικά λειτούργησε η προσωπική μας εμπλοκή με το παιχνίδι.

4.2.1 Ημι-δομημένες συνεντεύξεις και ανάλυση δεδομένων

Η συνέντευξη επιτρέπει στον ερευνητή να κατανοήσει κοινωνικές συμπεριφορές, στάσεις και αντιλήψεις των ερωτώμενων, δηλαδή να δει τον κοινωνικό κόσμο και τα κοινωνικά φαινόμενα μέσα από τις εμπειρίες και τα «μάτια» των κοινωνικών υποκειμένων (Ιωσηφίδης, 2003).

Οι συνεντεύξεις έχουν σκοπό να προβάλουν τις γνώσεις που το υποκείμενο κατέχει (πληροφορίες και γνώσεις), τι του αρέσει και τι όχι (αξίες και προτιμήσεις) και κυρίως τι σκέπτεται (απόψεις και αντιλήψεις).

Επιπλέον, οι ερμηνείες που δίνουν οι ερωτώμενοι σε όσα συμβαίνουν, τα κίνητρα που τους ωθούν σε συγκεκριμένες συμπεριφορές, τα συμπεράσματα που βγάζουν για τα κίνητρα των άλλων και τα συναισθήματα που προκαλούν συγκεκριμένες καταστάσεις, διαπιστώνονται μέσω της συνέντευξης (Κυριαζή, 2001).

Στην παρούσα έρευνα, έχοντας ως στόχο να κατανοήσουμε τις εμπειρίες και τις ερμηνείες των παικτών για το παιχνίδι, επιλέξαμε να πραγματοποιήσουμε ημιδομημένες συνεντεύξεις. Σύμφωνα με τον Ιωσηφίδη (2003), η ημιδομημένη συνέντευξη χαρακτηρίζεται από ένα σύνολο προκαθορισμένων ερωτήσεων. Ωστόσο, παρουσιάζει πολύ περισσότερη ευελιξία ως προς την σειρά των ερωτήσεων, ως προς τη τροποποίηση του περιεχομένου των ερωτήσεων ανάλογα με τον ερωτώμενο και ως προς την προσθαφαίρεση ερωτήσεων και θεμάτων για συζήτηση (Ιωσηφίδης, 2003).

Κατά τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων έρευνας, υπήρξαν σημεία στα οποία χρησιμοποιήθηκαν ημι-δομημένες ερωτήσεις καθώς και άλλα στα οποία τον ρόλο του καθοδηγητή έπαιξε η ροή της συζήτησης. Σε ένα μεγάλο ποσοστό οι ερωτήσεις προσέγγιζαν τη «συνέντευξη εις βάθος».

Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν πρόσωπο με πρόσωπο. Ο τόπος και ο χρόνος συνάντησης καθορίζονταν κατόπιν συνεννόησης του ερευνητή με τον συμμετέχοντα. Οι συνεντεύξεις ξεκίνησαν τέλη Μαΐου 2009 και ολοκληρώθηκαν αρχές Ιουλίου του ίδιου έτους. Από τις δεκαέξι συνεντεύξεις, οι δύο πραγματοποιήθηκαν στον προσωπικό χώρο του ερευνητή. Από τις υπόλοιπες, οι εννιά στον προσωπικό χώρο του ερωτώμενου ή σε φιλικό σπίτι, τρεις σε ιντερνετ καφέ και δύο σε εξωτερικό χώρο. Η διάρκεια των συνεντεύξεων κυμάνθηκε ανάμεσα στα εικοσιπέντε έως και εξήντα λεπτά. Για την εγγραφή του περιεχομένου των συνεντεύξεων χρησιμοποιήσαμε ένα ψηφιακό μαγνητόφωνο.

Κάθε συνέντευξη ξεκινούσε με μια παρουσίαση από την πλευρά του ερευνητή του αντικειμένου της ερευνητικής εργασίας καθώς και ενημέρωση για τη διασφάλιση της εμπιστευτικότητας των πληροφοριών. Οι συνεντεύξεις εξελίχθηκαν υπό τη μορφή διαλόγου. Κατά τη διάρκεια του, τα σημεία που παρουσιάζονταν από τους ερωτώμενους ακολουθούσαν από ερωτήσεις του συνεντευκτή ζητώντας περαιτέρω περιγραφές.

Υπήρχε ένα πλάνο συνέντευξης το οποίο περιείχε μια λίστα ερωτήσεων αναφορικά με τα εξής θεματικά πεδία τα οποία και συνιστούν τους άξονες ανάλυσης της παρούσας μελέτης: α) γενικά δημογραφικά χαρακτηριστικά του παίκτη in-game και out-of-game, β) game playing συνήθειες γ) το κίνητρο συμμετοχής τους στο παιχνίδι δ) ερωτήσεις σχετικά με τον in-game χαρακτήρα τους και τον τρόπο που παίζουν, ε) την προσχώρησή τους ως μέλη σε μια guild, στ) τη δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων στο παιχνίδι, ζ) τις θετικές και αρνητικές εμπειρίες των παικτών στο παιχνίδι, η) την επίδραση του παιχνιδιού στην καθημερινότητα του παίκτη και σε αυτόν τον ίδιο (βλ. παράρτημα).

Στα δεδομένα που αντλήσαμε από τις συνεντεύξεις υιοθετήσαμε μια κυριολεκτική, ερμηνευτική και αναστοχαστική ανάγνωση. Συγκεκριμένα, λάβαμε υπόψη τόσο το κυριολεκτικό περιεχόμενο του διαλόγου και αυτά που εμείς θεωρούμε ότι αποτελούν ερμηνείες και αντιλήψεις των υποκειμένων όσο και τον δικό μας ρόλο και τρόπο σύνδεσης με την επικοινωνία διαδραστικής φύσεως της συνέντευξης (Mason, 2003).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

5.1 Οι συμμετέχοντες

5.1.1 Δημογραφικά στοιχεία

Ο αριθμός των συμμετεχόντων, στην παρούσα έρευνα, ανέρχεται, συνολικά, στα δεκαέξι άτομα. Από αυτά, όσον αφορά το φύλο τους, μία είναι γυναίκα και οι υπόλοιποι δεκαπέντε είναι άνδρες ενώ οι ηλικίες τους κυμαίνονται μεταξύ είκοσι δύο (22) και τριανταενός (31) χρόνων. Έντεκα από τους ερωτηθέντες είναι εργαζόμενοι και κανένας, από αυτούς, δεν είναι παντρεμένος.

Σχετικά με το μορφωτικό επίπεδο των ερωτηθέντων θα πρέπει να αναφερθεί ότι, προέρχονται από όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα συμπεριλαμβάνει έναν απόφοιτο μέσης εκπαίδευσης (Λύκειο), εννιά απόφοιτους μεταδευτεροβάθμιας εκπαίδευσης (Ι.Ε.Κ), δυο απόφοιτους ανώτατων σχολών (Α. Ε. Ι) και, τέλος, τέσσερις φοιτητές, ένας, εκ των οποίων, φοιτά σε ανώτερη και τρεις σε ανώτατες σχολές.

Δημογραφικά στοιχεία στο παιχνίδι

Η πλειονότητα των συμμετεχόντων χρησιμοποιεί, περισσότερους από έναν, «χαρακτήρες» αλλά, η παρούσα έρευνα, θα επικεντρωθεί μόνο σε έναν, και συγκεκριμένα, σε αυτόν που αποκαλούν «main char» τους. Οι εννιά από τους παίκτες επέλεξαν οι «χαρακτήρες» τους να ανήκουν στη φατρία των Horde ενώ οι υπόλοιποι επτά ανήκουν στη φατρία των Alliance. Όλοι, πλην ενός, έχουν κατορθώσει να κατακτήσουν, με τον «χαρακτήρα» τους το ανώτατο επίπεδο του παιχνιδιού (level 70 και level 80¹⁶). Επίσης, όλοι οι συμμετέχοντες έπαιζαν και, συνεχίζουν ακόμη, να παίζουν σε PnP εξυπηρετητές, εκτός από έναν ο οποίος παίζει σε PvE.

Στους παρακάτω πίνακες παρουσιάζονται οι φυλές και οι κλάσεις των χαρακτήρων, ακολουθούμενες από το in-game και το πραγματικό τους φύλο. Τα πεδία του πίνακα που εμφανίζονται με γκρι χρώμα αντιπροσωπεύουν μη δυνατούς συνδυασμούς φυλής και κλάσης.

¹⁶ Το WoW ξεκίνησε με το Level 60 ως το ανώτατο επίπεδο που μπορούσε να φτάσει ο παίκτης και συνέχισε με τα επόμενα δύο expansion , the Burning Crusade και The Wrath of the Lich King, καθορίζοντας ως ανώτατο επίπεδο το level 70 και Level 80 αντίστοιχα.

Ο in-game χαρακτήρας των παικτών											
class	race										σύνολο παικτών
	draenei	dwarves	gnomes	humans	night	blood	orcs	tauren	trolls	undead	
druid								1			1
hunter					2			1	2		5
mage											0
paladin				3							3
priest										1	1
rogue										1	1
shaman	1										1
warlock											0
warrior					1			2			3
Death knight						1					1
Σύνολο	1			3	3	1		4	2	2	16

Πίνακας 1. Κατανομή παικτών σύμφωνα με την κλάση τους και την φυλή τους

Ο in-game χαρακτήρας των παικτών						
class	gender in-game		σύνολο παικτών	gender out-of-game		σύνολο παικτών
	female	male		female	male	
druid		1	1		1	1
hunter	1	4	5	1	4	5
mage	0	0	0	0	0	0
paladin	1	2	3		3	3
priest	1		1		1	1
rogue		1	1		1	1
shaman	1				1	1
warlock	0	0	0	0	0	0
warrior		3	3		3	3
death knight		1	1		1	1
Σύνολο	4	12	16	1	15	16

Πίνακας 1.1 Κατανομή παικτών σύμφωνα με την κλάση τους και το in-game φύλο τους καθώς και το φύλο τους στην πραγματική ζωή.

5.1.2 Οι συνήθειες σχετικά με το παιχνίδι

Η εμπειρία των συμμετεχόντων στο συγκεκριμένο παιχνίδι, έως και την ημέρα διεξαγωγής των συνεντεύξεων, κυμαινόταν από δύο και παραπάνω έτη και έφτανε έως τα τέσσερα χρόνια και τρεις μήνες. Ξεκίνησαν, δηλαδή, να παίζουν από την στιγμή που πρώτο-κυκλοφόρησε το παιχνίδι στην Ελλάδα (Φεβρουάριος 2005). Όσοι από τους συμμετέχοντες δεν αποτελούσαν πλέον παίκτες του παιχνιδιού (οι 4 στους 16) το χρονικό διάστημα διακοπής τους κυμαίνονταν από τους δυόμισι μήνες έως και τον έναν χρόνο και δύο μήνες. Ο χρόνος που αφιέρωναν στο παιχνίδι, εβδομαδιαίως, κυμαινόταν από τις δέκα έως και τις 80 ώρες. Ενώ το κάθε session¹⁷ διαρκούσε από δύο έως και δώδεκα ώρες.

Οι εννιά από τους δεκαέξι συμμετέχοντες είχαν προηγούμενη εμπειρία σε MMORPGs. Συγκεκριμένα, όλοι είχαν παίξει Lineage II, εκτός από έναν ο οποίος είχε παίξει το Dark age of Camelot-DAoC. Οι υπόλοιποι γνώρισαν για πρώτη φορά αυτό το είδος (genre) με το World of Warcraft.

Όλοι οι συμμετέχοντες διέθεταν προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή και σύνδεση στο διαδίκτυο ώστε να μπορούν να παίζουν το παιχνίδι στο σπίτι τους. Μάλιστα οι δεκατρείς από τους δεκαέξι επέλεξαν να παίζουν, είτε αποκλειστικά είτε το μεγαλύτερο ποσοστό του χρόνου τους στο παιχνίδι, από τον προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή, ο οποίος βρισκόταν στο σπίτι τους διότι, όπως δήλωσαν, προτιμούσαν την ηρεμία, την άνεση και τη συγκέντρωση που τους πρόσφερε ο χώρος του σπιτιού τους από οποιονδήποτε άλλο χώρο.

Οι υπόλοιποι συνήθιζαν να παίζουν, τον περισσότερο χρόνο τους στο παιχνίδι, χρησιμοποιώντας τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές στο ιντερνετ καφέ στο οποίο σύχναζαν. Ο λόγος, που επέλεξαν να συνδεθούν από κάποιο ιντερνετ καφέ, ήταν η φυσική εγγύτητα της συναναστροφής με τις παρέες που είχαν δημιουργήσει σε αυτόν τον χώρο. Χαρακτηριστικά, αναφέρουν:

... προτιμώ στο Internet café γιατί είμαστε παρέα., γελάμε, ακούω γνώμες, συζητάμε. Έχουμε φύγει από ιντερνετ καφέ ολόκληρη παρέα και έχουμε πάει σε μια καφετέρια να κάτσουμε και μιλάμε ακόμη για το WoW (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

... από την στιγμή που κάθεται και λιώνεις στον υπολογιστή και είσαι μόνος σου τουλάχιστον να έχεις δυο-τρία άτομα δίπλα σου για παρέα. Δεν μου αρέσει να κλείνομαι μόνος μου στο σπίτι (...) η πλάκα και ο χαβαλές που κάνουμε, που ουσιαστικά είναι σαν να πηγαίνεις για καφέ, είναι σαν να κάνεις άλλες δραστηριότητες, άμα έχεις τον άλλο δίπλα σου (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών).

¹⁷ Ως session εννοούμε το χρονικό διάστημα απασχόλησης με το παιχνίδι μέσα σε μια μέρα.

Ωστόσο, αρκετοί από τους συμμετέχοντες, οι οποίοι προτιμούσαν να παίζουν από το σπίτι τους, ανέφεραν περιπτώσεις όπου συνήθιζαν να συγκεντρώνονται σε σπίτια φίλων και να παίζουν όλοι μαζί.

5.2 Τα κίνητρα

5.2.1 Η πρόθεση των συμμετεχόντων να παίζουν το παιχνίδι

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα ανέφεραν ότι αφορμή, για να ξεκινήσουν το παιχνίδι, αποτέλεσε ένας συνδυασμός παραγόντων οι οποίοι συνοψίζονται στους εξής:

- Το ευρύτερο κοινωνικό τους περιβάλλον
- Η απογοήτευση από προηγούμενο διαδικτυακό παιχνίδι
- Ο άφθονος ελεύθερος χρόνος, «βαρεμάρα»
- Ήδη παίκτης στο παιχνίδι στρατηγικής Warcraft

Ως πρώτο παράγοντα ανέφεραν το ευρύτερο περιβάλλον τους. Αναλυτικότερα, αποφάσισαν να δοκιμάσουν το παιχνίδι είτε κατόπιν παρότρυνσης και σύστασης από κάποιο φίλο ή απλώς και μόνο επειδή έπαιζαν και οι φίλοι τους. Σε μια περίπτωση, αναφέρθηκε πως ο ένας από τους συμμετέχοντες ξεκίνησε να παίζει επειδή έπαιζε ο σύντροφος του. Επίσης, ορισμένοι από τους συμμετέχοντες, οι οποίοι εργάζονταν ή σύχναζαν σε ίντερνετ καφέ, έρχονταν σε επαφή με οποιοδήποτε καινούριο παιχνίδι κυκλοφορούσε καθώς παρακολουθούσαν άλλα άτομα να παίζουν.

Ένας ακόμη σημαντικός παράγοντας αποτέλεσε η απογοήτευσή και η άσχημη εμπειρία τους από τα προηγούμενα παιχνίδια που έπαιζαν. Αυτό τους ώθησε στο να δοκιμάσουν κάτι καινούριο. Επίσης, ανέφεραν ότι η επιθυμία τους να «γεμίσουν τις κενές τους ώρες» και ο πολύς ελεύθερος χρόνος, τους οδήγησε στην ενασχόλησή τους με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Τέλος, υπήρχαν και οι παίκτες, οι οποίοι γνώριζαν, εκ των προτέρων, ότι θα κυκλοφορήσει το World of Warcraft και, είχαν προαποφασίσει ότι θα το παίζουν, καθώς είχαν προηγούμενη εμπειρία από τη σειρά παιχνιδιών στρατηγικής Warcraft.

5.2.2 Για ποιο λόγο παίζουν το παιχνίδι

Όταν ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να εξηγήσουν τον λόγο για τον οποίο συμμετέχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι αποκάλυψαν αρκετά και διαφορετικά κίνητρα όπως:

- Η ομαδική συνεργασία, ο ανταγωνισμός και η πρόκληση

- Η κοινωνικότητα (Παίζοντας με άλλα άτομα καθώς και με άτομα που ξέρεις στη «πραγματική σου ζωή»)
- Διαφυγή από προβλήματα της καθημερινότητας
- Η φαντασία και η εξερεύνηση / Εξατομίκευση χαρακτήρα και ταύτιση
- Η αίσθηση επίτευξης του στόχου και η αναγνώριση της ικανότητας

Μία ακόμη αιτία, η οποία ώθησε τους συμμετέχοντες στην έρευνα να ασχοληθούν με το παιχνίδι, υπήρξε η δυνατότητα συνεργασίας και με άλλα άτομα, τα οποία έπαιζαν το συγκεκριμένο παιχνίδι, για την εκπλήρωση αποστολών καθώς και το στοιχείο της πρόκλησης που εμπειρείχε αυτή η δραστηριότητα. Συγκεκριμένα αναφέρουν:

... πιο πολύ για το raiding (...) λόγω της guild και αυτά που κάνει η guild (...)μπαίνουμε και πάμε εκεί πέρα, έχει κάποιες τακτικές, πρέπει εγώ να κάνω αυτά τα πράγματα, ο άλλος πρέπει να κάνει κάτι διαφορετικό για να ρίξουμε αυτό το boss, παραδείγματος χάριν, ή αυτό το τέρας (..) αυτή τη στιγμή είμαστε η τρίτη horde guild στον server. Είναι πρωτάθλημα, σαν πρωτάθλημα το βλέπεις (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... εγώ προσωπικά απολαμβάνω το raid (...) μαζεύεσαι με όλο το guild και πας και τρως boss αυτό για μένα είναι challenge (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

Για ορισμένους από τους παίκτες η δυνατότητα γνωριμίας καινούριων ατόμων, την οποία προσέφερε το παιχνίδι, αποτέλεσε σημαντικό κίνητρο καθώς δινόταν, μέσα από αυτό, η δυνατότητα επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης μαζί τους, δημιουργώντας ομάδες μέσα στο παιχνίδι, γνωστές ως «guilds». Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... είναι ένας άλλος τρόπος ζωής. Δηλαδή αντί να κυκλοφορείς στον δρόμο και να κάνεις παρέα, κάνεις μέσω υπολογιστή (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... απολάμβανα το game για αυτό που είναι, για τα communities, είχα φίλους μέσα πολλούς που μου άρεσε να συζητώ μαζί τους (...) ουσιαστικά, αυτό που κάνει το παιχνίδι είναι ότι συνδυάζει ένα πάρα πολύ καλό παιχνίδι και ένα chat room (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών)

Ωστόσο αρκετοί παίκτες ελκύνονταν από το γεγονός ότι συμμετείχαν σε ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούσαν να παίξουν και με άτομα που γνώριζαν στη «πραγματική» τους ζωή.

... γιατί έχω τους φίλους μου το οποίο είναι πολύ σημαντικό. Να παίζεις με τους φίλους σου και με άτομα που ξέρεις. Ακόμα και αυτούς που δεν ξέρεις real life. Τυγχάνει να ξέρω πολλούς real life και αυτό είναι καλό (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

... το καλύτερο σημείο για μένα ήταν να παίζω με κάποιους άλλους που ήδη ξέρω (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών)

Εκτός από την κοινωνική - επικοινωνιακή διάσταση, οι συμμετέχοντες προσέθεσαν ότι το παιχνίδι λειτουργούσε, γι' αυτούς, κι ως μέσο διαφυγής και εκτόνωσης από τα προβλήματα της καθημερινότητας.

... είναι κάτι το οποίο με εκτονώνει αρκετά (...) είναι ένας τρόπος έκφρασης να το πω; Ένας τρόπος που μπορώ να ξεσπάω τα νεύρα μου, το άγχος μου (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... δεν ανοίγω τηλεόραση, έχω στεναχωρηθεί τόσο πολύ με αυτά που συμβαίνουν. Ανοίγεις την τηλεόραση και είναι όλο.. στην εποχή που ζούμε, συμβαίνουν συνέχεια δυσάρεστα γεγονότα. Οπότε από το να ανοίγω τηλεόραση ή να κάθομαι σαν φυτό μπροστά στην τηλεόραση, ανοίγω το WoW (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

..τρόπος να ξεφεύγω από real life προβλήματα, δηλαδή μπαίνεις μέσα στο παιχνίδι και χάνεσαι και είσαι σε άλλο κόσμο (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

Ο κόσμος του παιχνιδιού και η βίωση της ιστορίας του, μέσω ενός φανταστικού χαρακτήρα, αποτελεί ένα ακόμη κίνητρο συμμετοχής των παικτών στο παιχνίδι. Ένας παίκτης αναφέρει χαρακτηριστικά:

Έχει ενδιαφέρον ο κόσμος του (...) μου αρέσει πάρα πολύ η ιστορία. Γενικά, όταν παίζεις το class το νιώθεις ρε παιδί μου, παίζεις hunter και είσαι hunter δεν είσαι κάτι άλλο (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

Ορισμένοι παίκτες έλκονται από το παιχνίδι λόγω της δυνατότητας που τους προσφέρει να εξατομικεύσουν τον χαρακτήρα τους. Επίσης, αναφέρουν ότι με τον καιρό νιώθουν να ταυτίζονται με αυτόν. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... Τα άλλα παιχνίδια δεν με γοητεύουν γιατί δεν έχεις αυτή την ταυτοπροσωπία που έχεις με το WoW. Ας πούμε εγώ την παίκτρια μου την έχω φτιάξει όπως θέλω. Με τα χαρακτηριστικά που θέλω εγώ, τα μαλλιά, τα μάτια (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

... αρχικά έχω κολλήσει γιατί έχω φτιάξει τον χαρακτήρα έτσι ώστε να δείχνω ότι είμαι εγώ. Δηλαδή ο χαρακτήρας μου, βγάζει πράγματα δικά μου. Ο τρόπος που μιλάει.. την ώρα που μιλάς στο τσατάρισμα, το αστείο που θα πεις, το αν σου ζητήσει ο άλλος βοήθεια και την δώσεις (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

Τέλος, ορισμένοι παίκτες υποστήριξαν, μεταξύ άλλων, ότι ο λόγος που έπαιζαν το παιχνίδι αφορούσε και στο αίσθημα επιτυχίας και ικανότητας που τους πρόσφερε. Συγκεκριμένα, ανέφεραν:

...η επίτευξη που σου δίνει το παιχνίδι. Αυτό το συναίσθημα καλύπτει κάποια κενά που μπορεί να έχεις στη ζωή σου την κανονική (...) εντάζει είναι γελοίο, αλλά αυτό είναι το τρικ, τέλος πάντων, το ψυχολογικό. Παίρνεις ένα item που δεν το έχει κανείς άλλος και παίρνεις μια ικανοποίηση σαν να πήρες, τι να σου πω, Α στο μάθημα στο πανεπιστήμιο (παίκτης 6, άνδρας 30 ετών)

... γιατί πιστεύω ότι είμαι καλός σε αυτό. Και δεν είναι κάτι το οποίο το λέω μόνο εγώ. Είναι κάτι που μου το λένε και τρίτοι. Άτομα αξιόπιστα στο παιχνίδι που έχουν κάποια αξιόπιστη γνώμη όχι κάποιιοι τυχαία. Όλη αυτή δηλαδή.. πώς να στο πω.. η επιβεβαίωση είναι πολύ ωραίο. Οτιδήποτε βασικά κάνεις και σου λένε ότι είσαι καλός, σου αρέσει να το κάνεις (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

5.2.3 Οι στόχοι των παικτών στο παιχνίδι

Εκτός από τα παραπάνω, οι συμμετέχοντες ανέφεραν πως η συμμετοχή τους στο παιχνίδι ενισχυόταν και από τον τρόπο με τον οποίο ασχολούνταν με αυτό. Αυτός ο τρόπος σχετίζεται με τους στόχους που θέτει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι. Για αυτό τον λόγο ζητήθηκε, από τους συμμετέχοντες στην έρευνα, να αναφέρουν τους στόχους τους στο παιχνίδι οι οποίοι, σε πολλές περιπτώσεις, καθώς το παιχνίδι προχωρούσε, διαφοροποιούνταν από αυτούς που είχαν θέσει όταν πρωτοξεκίνησαν το παιχνίδι. Οι απαντήσεις τους αφορούσαν στα εξής:

- Η Εξέλιξη και η πρόοδος του χαρακτήρα του παιχνιδιού
- Η βελτίωση του επιπέδου της ομάδας (guild), ο ανταγωνισμός και η απόκτηση φήμης
- Η εξερεύνηση του κόσμου και της ιστορίας του παιχνιδιού

Αρκετοί από τους συμμετέχοντες στην έρευνα ανέφεραν ότι στόχος τους ήταν να φτάσουν στο ανώτατο επίπεδο εμπειρίας (level-up) τον in-game χαρακτήρα τους, να αποκτήσουν τον κατάλληλο εξοπλισμό (gear) καθώς και τις απαραίτητες δεξιότητες (skills). Όλα τα παραπάνω θα βοηθούσαν τον in-game χαρακτήρα τους να αποκτήσει δύναμη και να είναι ανίκητος στις μάχες. Με άλλα λόγια, οι στόχοι τους ταυτίζονταν με την επιθυμία τους να είναι οι καλύτεροι σε επίπεδο εμπειρίας και δεξιοτήτων στον εξυπηρετητή που έπαιζαν. Αυτή η επιθυμία τους σχετιζόταν και με την απόκτηση συγκεκριμένων τίτλων στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

... οι προσδοκίες μου σε ένα παιχνίδι ήταν πάντα να είμαι ο καλύτερος όσον αφορά το gear μου αλλά και το skill μου. Αυτό το κατάφερα μέχρι πέρσι που ήμουνά πάρα πολύ ενεργός στο παιχνίδι και ξόδευα άπειρες ώρες. Είχα κερδίσει και τίτλους στο παιχνίδι. Grand marshal με τον (κλάση) μου. Δηλαδή ήμουν rank 14 που σημαίνει ότι για να γίνεις rank 14 με το παλιό το σύστημα, θα σου πω ότι

τρεις μήνες ήμουν μέσα στο σπίτι και δεν είχα βγει έξω για να καταφέρω αυτό το πράγμα (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

.. όταν ξεκίνησα ήθελα να είμαι ο καλύτερος, να φοράω τα καλύτερα items (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

...οι αρχικοί μου στόχοι ήταν να θέλω να είμαι ένας από τους καλύτερους στο server όσον αφορά το PnP. Το PnE δεν με ενδιέφερε τόσο πολύ (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών)

... να γίνω όσο καλύτερος παίκτης μπορώ. Να πάρω όλα τα items και να είμαι full, ας πούμε, ντυμένος και να «σκοτώνω» κόσμο (γέλιο) (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

... όταν πρωτοξεκινάς ο στόχος σου είναι να πας 80. Όταν πας 80 ο στόχος σου είναι να ντυθείς ανάλογα με αυτό που σου αρέσει. Για raid ή για τσακωμούς. Εγώ ντύθηκα λίγο PnE και πολύ PnP το μόνο που μου λείπει από PnP το οποίο μπορώ να το αποκτήσω από PnE είναι το όπλο (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

... ο χαρακτήρας μου να γίνει δυνατός και καλύτερος από τους άλλους (παίκτης 14, άνδρας 23 ετών)

Ένας από τους συμμετέχοντες αναφέρθηκε και στην επιθυμία του να βελτιώσει τον in-game χαρακτήρα του προκειμένου αργότερα να τον πουλήσει για να κερδίσει χρήματα.

Ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι ενώ αρχικά, το παιχνίδι παρακινεί τον παίκτη σε συνήθειες και δράσεις οι οποίες εξυπηρετούν τους προσωπικούς του στόχους στην πορεία, καθώς ο παίκτης ανεβαίνει επίπεδο, βρίσκεται να έχει την ανάγκη των συμπαικτών του για την περαιτέρω εξέλιξή του. Η ανάγκη αυτή οδηγεί τον παίκτη να προσχωρεί σε guilds. Σε αυτό το στάδιο, λοιπόν, οι στόχοι του προσανατολίζονται και συμπορεύονται με τους στόχους της ομάδας. Έτσι, μέσα από την επιτυχία και την πρόοδο της ομάδας ωφελούνται και οι ίδιοι. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

Αυτή τη στιγμή θέλω να βοηθάω το guild, την παρέα (...) έτσι ώστε να είμαστε όλοι ίσοι και να μπορούμε να ανεβούμε και να πάμε ακόμη πιο μακριά σαν παρέα. Να μην είναι ένας over power και οι άλλοι να είναι χαμηλού level. Γιατί ο ένας δεν κάνει τη διαφορά, το σύνολο την κάνει (παίκτης 2, άνδρας 26 ετών)

θέλαμε πάντα να είμαστε οι καλύτεροι στο παιχνίδι. Οι καλύτεροι στο PnP και στο PnE. Και παίζαμε ασταμάτητα για αυτό τον λόγο (...) Πάντα να τους δέρνουμε όλους και να μην μας δέρνει κανένας (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών)

... να σκοτώσουμε πρώτοι κάποια Boss που δεν έχουν σκοτώσει κάποιοι άλλοι και να το επιδεικνύουμε (παίκτης 11, άνδρας, 26 ετών)

ο βασικός μου στόχος είναι να περνάμε καλά (...) όταν ξεκίνησα έπαιζα πολύ ατομικά, σόλαρα πάρα πολύ (...) είχα προσωπικούς στόχους τότε οι οποίοι με τον καιρό επιτεύχθηκαν (...) μετά το γύρισα στο ομαδικό (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

Εκτός από τους στόχους που θέτει το ίδιο το παιχνίδι και οι οποίοι αφορούν στην πρόοδο και στην εξέλιξη του in-game χαρακτήρα και της ομάδας (guild) στην οποία ανήκει ο παίκτης, οι συμμετέχοντες αναφέρθηκαν και στην επιθυμία τους να εξερευνήσουν τον κόσμο του παιχνιδιού, να ανακαλύψουν νέες τοποθεσίες και να εμπλακούν στην ιστορία του. Χαρακτηριστικά, αναφέρουν:

Θέλω να δω όσο πιο πολύ πράγμα από τον κόσμο μπορώ. Να εξερευνήσω την υπόθεση, να εμπλακώ στις ιστορίες. Εντάξει και να βελτιώσω και τον χαρακτήρα αλλά όχι τρελά πράγματα (...) Πιο πολύ με ενδιαφέρει να δω πως έχουν κάνει τον κόσμο και την ιστορία και αυτά.. η περιπέτεια έτσι απλά κάνα μπουντρούμι. (παίκτης 16, άνδρας 29 ετών)

*... μου αρέσει να βλέπω καινούρια πράγματα. Δηλαδή, ας πούμε, *naxxcramas* (instance) θα ήθελα να πάω πιο πολύ για να το δω, όχι αναγκαστικά για να πάρω *drops* (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)*

5.3 Το παιχνίδι

5.3.1 Τα χαρακτηριστικά που κάνουν το παιχνίδι πετυχημένο

Στην πορεία της έρευνας, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες η άποψη τους για το τι είναι αυτό που κάνει αυτό το παιχνίδι τόσο επιτυχημένο. Εκείνοι απαρίθμησαν τα παρακάτω:

- Το παιχνίδι δεν τελειώνει ποτέ και επιπλέον έχει υποστήριξη από την εταιρεία
- Είναι εύκολο στον χειρισμό και έχει χαμηλές τεχνικές απαιτήσεις
- Η ιστορία του παιχνιδιού
- Ο βαθμός ρεαλισμού του κόσμου του παιχνιδιού
- Η κοινωνική διάσταση

Σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες της έρευνας ανέφεραν ότι το World of Warcraft είναι ένα πολύπλευρο παιχνίδι το οποίο ενσωματώνει διαφορετικά στυλ παιχνιδιού. Ως σημαντικότερο στοιχείο ανέδειξαν το γεγονός της υποστήριξης του παιχνιδιού από την εταιρεία παραγωγής του, την Blizzard, η οποία προσθέτει διαρκώς καινούριο περιεχόμενο στο παιχνίδι λαμβάνοντας υπόψη και τις ανάγκες των παικτών. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... η Blizzard (...) βάζει συνέχεια πράγματα που σε κρατάνε σε εγρήγορση. Δεν υπάρχει κάπου που το παιχνίδι να τερματίζει (...) έχει άπειρα πράγματα να κάνεις (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... δεν πρόκειται να φτάσεις σε ένα σημείο που θα πεις τα έχω κάνει όλα δεν μπορώ άλλο. Συνέχεια θα κάνεις καινούρια πράγματα, συνέχεια, συνέχεια, συνέχεια.. (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

... πολλά πράγματα τα οποία τα χρειαζόντουσαν οι παίκτες και τα έκαναν από μόνοι τους, βάζανε plug ins, add-ons ενσωματώνονται στο παιχνίδι. Δηλαδή βλέπουν τι χρησιμοποιούν οι παίκτες και το ενσωματώνουν κατευθείαν (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

... έχει μεγάλη απήχηση κυρίως γιατί ο τρόπος που έχει φτιαχτεί είναι να δίνει συνέχεια καινούριους στόχους στο παίκτη. Για αυτό κρατάει τους παίκτες (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών)

Επίσης, οι παίκτες αναγνωρίζουν το γεγονός ότι η εταιρεία υποστηρίζει το παιχνίδι και φροντίζει για τη σωστή λειτουργία του.

...είναι δίκαιο σαν παιχνίδι. Η blizzard το έχει φτιάξει τόσο καλά. Έχει τόσους ανθρώπους γύρω που παρακολουθούν κάθε σου κίνηση χωρίς να σε ενοχλούν. Απλά ξέρεις ότι μπορείς να κάνεις report σε έναν άνθρωπο και να σε ακούσει. Ότι έχει γίνει μια αδικία, έχει «κολλήσει» ο παίκτης μου, ας πούμε (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

... δεν είναι ένα παιχνίδι που το φτιάζανε, το αμολήσανε μέσα στο διαδίκτυο και σηκωθήκανε και φύγανε και άστο να μας βγάξει. Έχουν υπαλλήλους. Βλέπεις ότι υπάρχει μια τεράστια εταιρεία η οποία έχει πόσο προσωπικό τα οποία άτομα υπάρχουν καθορισμένα για κάποιο πράγμα (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

Επιπλέον, οι συμμετέχοντες της έρευνας υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι γνωρίζει μεγάλη επιτυχία εξαιτίας του γεγονότος ότι είναι εύκολο στον χειρισμό και δεν έχει υψηλές τεχνικές απαιτήσεις. Ένας παίκτης αναφέρει χαρακτηριστικά:

...μεγάλο ρόλο στην απήχηση παίζει και το ότι δεν είναι «βαρύ» το παιχνίδι. Δεν έχει μεγάλες απαιτήσεις και δεν πρέπει να σκάσεις ένα σωρό λεφτά για να παίρνεις νέο pc κάθε φορά. Επίσης είναι πολύ βοηθητικό, τα πάντα εξηγούνται με παραθυράκια. Με αποτέλεσμα να μπορεί να το παίζει και ένα μικρό παιδί (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

Η ιστορία του παιχνιδιού αποτελεί έναν ακόμη παράγοντα που συμβάλει στην επιτυχία του.

... το gameplay του και η ιστορία του είναι που απορροφούν τον παίκτη και δεν θέλει να ασχοληθεί με άλλο παιχνίδι (...) ακολουθεί μια ιστορία που είναι βασισμένη σε μια εποχή παραμυθένια-μεσαιωνική (...) Το WoW βασίζεται σε μια τριλογία γραμμένη που υπήρχε νωρίτερα σαν strategy game (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

... αν είσαι τόσο πολύ του *fantasy* γενικότερα και διαβάζεις και βιβλία μπαίνεις σε έναν κόσμο πάρα πολύ καλά φτιαγμένο (...) μπορεί να σου προσφέρει απίστευτη ευχαρίστηση στο ότι βιώνεις κάποια πράγματα που έχεις φανταστεί, τα βλέπεις δηλαδή στην οθόνη σου (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών)

... το *warcraft* το παίζουν και για την ιστορία γιατί σιγά – σιγά μέσα σε ένα *expansion* βλέπεις την ιστορία του *warcraft* (...) συμμετέχεις στην όλη ιστορία και βλέπεις πως είναι (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

Ένα ακόμη χαρακτηριστικό που κάνει το παιχνίδι ελκυστικό είναι ο βαθμός ρεαλισμού του κόσμου στο οποίο εκτυλίσσεται το παιχνίδι καθώς και ο τρόπος με τον οποίο οι χαρακτήρες κινούνται και δραστηριοποιούνται μέσα σε αυτόν. Οι συμμετέχοντες αναφέρουν:

... όταν παίζεις αυτά που πατάς και που κάνεις στην οθόνη, το *gameplay* δηλαδή, είναι εκπληκτικό. Αυτό είναι που κρατάει και τους παίκτες (...) έχεις άπειρη ελευθερία, μπορείς να κάνεις βόλτες γύρω από τον εαυτό σου, να χοροπηδάς. Είναι κάτι πράγματα που γίνονται *instant* με το που τα πατάς (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών)

... μπορεί να προσαρμόσει την πραγματική ζωή, ξέρω γω, μέσα στο παιχνίδι (...) από σχέσεις, ξέρω γω, μέχρι τσακωμούς, να μπορείς να «σκοτώσεις» (...) μπορείς να αγοράζεις, να πουλάς. Δεν είναι μόνο σχέσεις φιλικές. Δηλαδή έχω σχέσεις τώρα με τύπους που απλά τους πουλάω χρυσό και πράγματα που έχω φτιάξει. Υπάρχει εμπόριο κανονικά μέσα εκεί (...) Παράλληλα δεν μπορείς να έχεις τα πακέτα που έχεις στην πραγματική ζωή. Ξέρεις, να συμβεί κάτι πραγματικά πολύ κακό. Άντε να σου χακάρουν το *account*. Αυτό είναι το χειρότερο που μπορεί να σου συμβεί μέσα στο παιχνίδι (παίκτης 7, άνδρας, 25 ετών)

... είναι ρεαλιστικό στον τρόπο που ο χαρακτήρας σου δυναμώνει και αναβαθμίζεται (...) είναι σαν να δουλεύεις και να παίρνεις λεφτά και να κάνεις κάτι με αυτά τα λεφτά (...) το *game play*, ο τρόπος παιχνιδιού. Το ότι παίζεις, κάνεις κάποιες αποστολές, υπάρχει κάποια πιθανότητα να σου πέσει κάποιο αντικείμενο, ο τρόπος που κερδίζεις το αντικείμενο, που γίνεται κάτι σαν *auction* (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

... όπου και να στέκεσαι, άμα γυρίζεις το ποντίκι γύρω-γύρω, θες να τραβήξεις φωτογραφία. Μπαίνεις σε ένα μέρος που έχει λεπτομέρεια και αυτή η λεπτομέρεια είναι που το κάνει να φαίνεται ότι είναι ζωντανός ο κόσμος. Δεν είναι έτσι ξερά πράγματα. Κάτι δέντρα εδώ, κάτι σκόρπια τέρατα που περπατάνε. Και ξέρεις ότι σε εκείνο το μέρος θα είναι έτσι, θα συναντήσεις αυτές τις φυλές. Περπατάς, βλέπεις ένα κτήριο το οποίο έχει αρχιτεκτονική. Λες εκεί μένουν αυτοί, ξέρω γω, το καταλαβαίνεις (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

Επίσης, υπογράμμισαν και την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, υποστήριξαν ότι η επαφή με άλλους παίκτες αποτελεί σημαντικό κίνητρο συμμετοχής στο παιχνίδι από μια μεγάλη μερίδα ανθρώπων. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... έχει πάρα πολύ κόσμο, πολύ community γνωρίζεις κόσμο ασταμάτητα (...)έρχεσαι σε επαφή με άλλους παίκτες (...) έχεις την ψευδαίσθηση ότι δεν είσαι μόνος σου (...)δηλαδή δεν έχεις ανάγκη να κοινωνικοποιηθείς μετά (...) το βλέπω σε πάρα πολλούς άλλους ότι μπαίνουν μόνο και μόνο για να μιλήσουνε. Θα κάνουν chat, θα μούνε Ventrilo μόνο και μόνο για αυτό το λόγο (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών)

... κοινωνικοποιείσαι σε ένα άλλο επίπεδο, εκ των πραγμάτων. Μπαίνεις σε ένα τρυπάκι το οποίο θα συναναστραφείς με άλλους (...) μπαίνεις και σε μια άλλη κοινωνική ομάδα η οποία διαφέρει από τις υπόλοιπες γιατί προσφέρει την ασφάλεια της οθόνης (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

5.3.2 Η πιο αγαπημένη πλευρά του παιχνιδιού

Ζητώντας από τους παίκτες να πουν τι είναι αυτό που απολαμβάνουν περισσότερο στο παιχνίδι οι απαντήσεις οι οποίες λήφθηκαν αφορούσαν στους δύο τρόπους «παιξίματος» του παιχνιδιού και συγκεκριμένα στους: παίκτης εναντίον περιβάλλοντος (PvE) και παίκτης εναντίον παίκτη (PvP).

Οι παίκτες οι οποίοι ανέφεραν ως αγαπημένη τους πλευρά το PvP, μίλησαν για το αίσθημα του ανταγωνισμού και την αίσθηση της ικανότητας που λαμβάνουν από τον τρόπο διεξαγωγής του. Επίσης, υποστήριξαν ότι, αυτό που τους δελεάζει περισσότερο, είναι ότι βρίσκονται αντιμέτωποι με κάποιον άλλον παίκτη και όχι απλά με μια μηχανή. Συγκεκριμένα αναφέρουν:

.. είναι ένα κομμάτι που σπας τα νεύρα του αλλουνού. Έχεις να κάνεις, δηλαδή, με άνθρωπο πίσω από τον υπολογιστή. Ενώ στο PvE έχεις να κάνεις με bots. Το bot τι σημαίνει; το κομπιούτερ (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... το να παίζεις και να σκοτώνεις κάποια «τέρατα», ας πούμε, που τα κινεί ο υπολογιστής δεν σου κάνει τόσο αίσθηση όσο όταν σκοτώνεις κάποιον ο οποίος ξέρεις ότι είναι άνθρωπος πίσω από αυτό. Αυτό είναι πολύ δελεαστικό (...) να ξέρω ότι έπαιξα καλύτερα και τον νίκησα (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών).

... πολεμάς έναν παίκτη ο οποίος παίζει κάποιον χαρακτήρα και έτσι μπορείς να καταλάβεις πόσο καλός είσαι σε σχέση με τον άλλον (...) το θεωρώ λίγο χαζό να πολεμάς μια τεχνητή νοημοσύνη (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

Αντίθετα, οι παίκτες οι οποίοι ανέφεραν ως αγαπημένη τους πλευρά στο παιχνίδι το PvE επικεντρώθηκαν στην αλληλεπίδραση τους με τον κόσμο του παιχνιδιού. Λόγω του γεγονότος ότι οι συμμετέχοντες στην έρευνα έχουν φτάσει στο ανώτατο επίπεδο στο παιχνίδι αναφέρθηκαν στα raids. Συγκεκριμένα, υπογράμμισαν την αίσθηση της ομαδικότητας, της συνεργασίας, του συντονισμού και της πρόκλησης που νιώθουν ότι τους προσφέρει η διαδικασία επίτευξης ενός ομαδικού στόχου. Συγκεκριμένα αναφέρουν:

...Το PvE είναι πιο ενδιαφέρον(...)μου αρέσει πιο πολύ λόγω ομαδικότητας. Δηλαδή υπάρχουν εικοσιπέντε άτομα τα οποία τη συγκεκριμένη στιγμή, συνεργάζονται όλα για κάποιο σκοπό (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

...μου αρέσει πάρα πολύ μέσα στα instance στα raid. Σαν ομάδα να μπορούμε όλοι να συγχρονιστούμε και να αποδώσουμε στο μέγιστο βαθμό όσο μπορούμε ο καθένας και να ρίζουμε το boss (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

... περισσότερο γουστάρω να παίζω τον χαρακτήρα. Να παίρνω μέρος στην ιστορία, στα quest. Να βλέπω τα σκηνικά και αυτά να πηγαίνω με άλλους και να γουστάρουμε να κάνουμε κάνα party εκεί πέρα να .. και να παίζουμε καλά και να κάνουμε χαβαλέ (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

... το κάθε counter του boss είναι ξεχωριστό και θέλει συνεργασία από όλους. Είναι πολύ ενδιαφέρον να μπορείς να φτιάξεις μια καλή ομάδα, να μπει μέσα να είναι όλοι οκ (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

5.4 Ο In-game χαρακτήρας

5.4.1 Επιλέγοντας τον in-game χαρακτήρα

Κάτι άλλο που ζητήθηκε από τους παίκτες κατά τη διάρκεια της έρευνας ήταν να εξηγήσουν το τον τρόπο με τον οποίο επέλεξαν το «χαρακτήρα» τους. Οι απαντήσεις επικεντρώθηκαν σε τρία στοιχεία τα οποία αφορούσαν τη φατρία, τη φυλή και, τέλος, την κλάση.

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, ο χαρακτήρας ενός παίκτη στο παιχνίδι ανήκει σε μια συγκεκριμένη φατρία, φυλή και κλάση. Επίσης, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει και το φύλο του χαρακτήρα του (αρσενικό ή θηλυκό)

➤ Φατρία

Η φατρία, στην οποία ανήκει ο εκάστοτε in-game χαρακτήρας, αφορά, ουσιαστικά, την εξωτερική εμφάνιση που θα έχει. Η εμφάνιση αυτή μπορεί να είναι συνηθισμένη ή πολύ ιδιαίτερη. Έτσι, οι alliance, για παράδειγμα, διαθέτουν ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά,

ενώ οι horde αποτελούν τερατόμορφα και ασυνήθιστα πλάσματα. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι υπάρχει μια στερεοτυπική αντίληψη η οποία παρουσιάζει την φατρία των Horde ως τους κακούς του παιχνιδιού και τους Alliance ως τους καλούς. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... γούσταρα πιο πολύ τους Χορντάδες, πιο tribal, έτσι και πιο ασυνήθιστοι. Οι Alliance είναι λίγο πιο συνηθισμένα πράγματα (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

... alliance, βασικά, γιατί είναι ανθρωπότητα (...) Το έχω συνδυάσει και Ελλάδα-Τουρκία με το μπλε οι ally, κόκκινοι οι Horde, έχω κάνει τρελούς συνδυασμούς (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

... Εμένα μου άρεσε πάντα να είμαι με τους καλούς και όχι με τους κακούς. Σε ο,τιδήποτε ρε παιδί μου είτε σε cartoon είτε σε comic, είτε σε ταινίες. Και έτσι επέλεξα τους alliance (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

Ενδιαφέρουσα ήταν η διαφοροποίηση ενός παίκτη, ως προς τον τρόπο επιλογή της φατρίας, καθώς ακολούθησε την επιθυμία της ομάδας και, επιπροσθέτως, επηρεάστηκε από το υψηλό επίπεδο των αντιπάλων, τους οποίους θα μπορούσε να αντιμετωπίσει βάση της συγκεκριμένης επιλογής του. Χαρακτηριστικά, αναφέρει:

... το community με ώθησε στο να κάνω alliance... ξέραμε ότι θα είναι ο καλύτερος PnP server της Ευρώπης (...) το γνωρίζαμε γιατί υπήρχαν άτομα τα οποία έπαιζαν ένα άλλο MMO πριν, και ήταν πολύ καλοί στο PnP και ξέραμε ότι θα πάνε στον (όνομα server) horde (...) και λέμε θα πάμε στον (όνομα server) αλλά alliance να είμαστε αντίπαλοι (...) Ξέραμε ότι θα χουμε αντίπαλους καλούς παίκτες(παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών).

➤ Φυλή

Όταν οι παίκτες αναφέρθηκαν στον τρόπο επιλογής της φυλής στην οποία ανήκει ο in-game χαρακτήρας τους, υποστήριξαν πως ήταν τέσσερα τα κριτήρια επιλογής τους. Συγκεκριμένα: η εξωτερική εμφάνιση (χαρακτηριστικά προσώπου, σωματότυπος), το ιστορικό υπόβαθρο το οποίο ακολουθεί την φυλή, οι συγκεκριμένες σύμφυτες δεξιότητες της καθώς και το mount (υποζύγιο) με το οποίο θα εξερευνούσαν τον κόσμο του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

... όλα τα αντικείμενα πάνω του φαίνονται πιο γαμάτα και είναι πιο μεγαλόσωμος (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... κοιτάω μέχρι και την λεπτομέρεια, όχι μόνο το gear που θα μαζέψω. Δηλαδή, πως φαίνεται πάνω του αλλά και χαρακτηριστικά προσώπου. Οποιοδήποτε race και αν είναι αυτό (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... Πρώτα από όλα για το *racial skill* (...) που σε κάνει *immune* (άτρωτο) σε *fear*, *sleep* και *charm effects* (...) και το δεύτερο είναι ότι είχα ερωτηθεί το *mount* της (κλάσης) και το ήθελα (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

➤ Κλάση

Τα κριτήρια με τα οποία επέλεξαν την κλάση του χαρακτήρα τους αφορούσαν στον αν θα μάχεται από κοντινή (*melee class*) ή μακρινή (*ranged or casting classes*) απόσταση, στα μέσα που θα χρησιμοποιεί για να πολεμήσει (τόξο, όπλο, σπαθί, μαγικά ξόρκια, pet), στις δεξιότητες (*skills*) που θα διαθέτει καθώς και στον ρόλο που θα αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει μέσα σε μια ομαδική αποστολή (*tank, healing, damage dealers*).

Στην περίπτωση των ρόλων που αναλαμβάνουν οι χαρακτήρες των παικτών στο πεδίο της μάχης, οι συμμετέχοντες υπογράμμισαν το κατά πόσο σημαντικός, ενεργός ή και απαραίτητος νιώθουν ότι είναι ο ρόλος τους μέσα σε μια ομάδα. Επιπλέον, αναφέρθηκαν στο κατά πόσο ο χαρακτήρας τους τείνει να προσφέρει στο σύνολο ή μπορεί να καταφέρει αρκετά πράγματα και μόνος του χωρίς τη βοήθεια των άλλων (*solo*). Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... Σημαντικό είναι το κίνητρο που σου δίνει κάποιος χαρακτήρας. Δηλαδή, πως θα παίζεις. Τι εννοώ, ότι οι *dps* κλάσεις είναι οι *most common* στο *wow*, οι *valuable* κλάσεις στο παιχνίδι. Οι πιο σημαντικές για μένα είναι κάποιο *tank* με *skill* κυρίως ή κάποιος *healer* μέσα στο παιχνίδι. Που σημαίνει ότι προτιμώ ο ρόλος μου στο παιχνίδι να είναι όσο γίνεται παραπάνω ενεργός και σημαντικός (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... αυτό το συναίσθημα, το «υποστηρίζει, ρε παιδί μου, τους υπόλοιπους». Έχεις κάποιον ο οποίος σκοτώνει, σκοτώνει και εσύ δεν φαίνεσαι πουθενά. Αλλά, χωρίς εσένα δεν γίνεται. Σαν τον μπασιόστα σε κάποιο συγκρότημα, κακή παρομοίωση, αλλά καταλαβαίνεις (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών)

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες οι οποίοι επέλεξαν να δημιουργήσουν κλάσεις που χρησιμοποιούν τόξα, σπαθιά, τσεκούρια (όπως *warrior* και *hunter*) αναφέρθηκαν στον βαθμό ρεαλισμού του τρόπου με τον οποίο μάχεται ο χαρακτήρας τους καθώς και στην εξοικείωσή τους με αυτόν τον τύπο μάχης από προηγούμενα παιχνίδια. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... δεν ήταν τόσο φαντασίας.. Ήτανε λίγο πιο αληθοφανές, οι κινήσεις, οι δυνατότητες του και όλα αυτά τα πράγματα. Δεν ήτανε τόσο μαγικά όλα αυτά που έκανε (...) ότι, πώς να στο πω, ότι ναι αυτό θα μπορούσε να γίνει. Για παράδειγμα τόξο, βέλος (παίκτης 11, άνδρας, 26 ετών).

... ήταν η μόνη κλάση που ήξερα από πριν, ας πούμε, τι κάνει (...) Ήξερα, γιατί πολλά από τα παιχνίδια που είχα παίζει ο χαρακτήρας είχε σπαθί και απλά σκότωνε (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών)

...ήθελα κάτι σε κλασικό χαρακτήρα παιχνιδιού να το πω έτσι. Όχι, κάτι περίεργα υβρίδια και τέτοια που υπήρχαν τότε ή που δεν ήξερα τι είναι τότε ο shaman ή δεν ήξερα τι είναι ο warlock ή δεν ξέρω τι. Ήξερα όμως τι είναι ο warrior, και ίσως για αυτό (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών).

➤ Το φύλο χαρακτήρα: επιλέγοντας το αντίθετο φύλο

Οι παίκτες οι οποίοι επέλεξαν χαρακτήρα του αντίθετου φύλου από αυτό που είναι στην «πραγματική τους» ζωή και συγκεκριμένα επέλεξαν να δημιουργήσουν χαρακτήρα θηλυκού φύλου έδωσαν και αυτοί έμφαση στην εξωτερική εμφάνιση του χαρακτήρα. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...ήθελα να φτιάξω shaman από την αρχή, αλλά οι male shaman φαίνονται χάλια- χάλια, οπτικά είναι πολύ αντιαισθητικοί...είναι πολύ χοντροκομμένα τα χαρακτηριστικά (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών).

.... είναι πολύ γελοία τα male models, είναι.. δεν ξέρω... είναι αισθητικά απαίσια, απαίσια δεν παλεύονται (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών).

..δεν μου άρεσε αυτή η αντρίλα, το female νιώθεις ότι πρέπει να την προσέχεις, να την φροντίζεις. Είναι όπως οι μπαμπάδες που γουστάρουν τα κοριτσάκια περισσότερο από τα αγοράκια (player 8, άνδρας, 22 ετών).

➤ In-game χαρακτήρας και πραγματική ταυτότητα παικτών

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες έδειξαν σαφή προτίμηση σε συγκεκριμένους in-game χαρακτήρες, αναφέροντας τον τρόπο με τον οποίο νιώθουν ότι ταιριάζουν με στοιχεία που χαρακτηρίζουν τη δική τους προσωπικότητα. Συγκεκριμένα, περιγράφουν:

.... μου αρέσει η ιδέα του ιερού πολεμιστή που έχει κάποιες αρχές και κάποια πιστεύω. Και επειδή πιστεύω πως σαν άτομο έτσι κάπως είμαι και γω, είμαι πολύ ηθικό άτομο, για αυτό επέλεξα αυτό το πράγμα. (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

...χαρακτηρίζει την προσωπικότητα μου όσον αφορά την προσφορά στο σύνολο (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

5.4.2 Παίζοντας τον in-game χαρακτήρα

Ζητήσαμε από τους συμμετέχοντες της έρευνας να περιγράψουν τον τρόπο που παίζουν. Οι απαντήσεις οι οποίες λήφθηκαν συνοψίζονται στα εξής θέματα:

➤ Η ικανότητα και η επιδεξιότητα ως παίκτης

Αρκετοί από τους συμμετέχοντες προσδιόρισαν τον τρόπο που παίζουν έχοντας ως κριτήριο την ικανότητά τους ως παίκτες. Αυτή αφορούσε στο κατά πόσο μπορούν να χειριστούν με επιδέξιο τρόπο τον χαρακτήρα τους. Συγκεκριμένα, αναφέρθηκαν στο κατά πόσο γνωρίζουν τις δυνατότητες του χαρακτήρα τους καθώς και τον ρόλο που θα πρέπει αυτός να επιτελεί στα πλαίσια μιας ομαδικής συνεργασίας. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...όταν άρχισα δεν ήξερα πολλά πράγματα. Έμαθα να παίζω καλά μετά από τα δύο χρόνια. Να παίζω καλά, όπως θα πρέπει να παίζει ένας χαρακτήρας καλά μέσα στα raids, σε instances. Πριν από τα δύο χρόνια, μπορεί να ήμουν σε instances αλλά δεν ήξερα καλά τον χαρακτήρα μου. Δηλαδή, τι πρέπει να κάνει ο χαρακτήρας μου για να βγάλει περισσότερο damage, να κάνει κάποιες ιδιότητες, να κάνει το ένα, να κάνει το άλλο (...) απλά ήμουν εκεί πέρα και έκανα βλακείες...(παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

...πιστεύω ότι ίσως και λόγω της ηλικίας μου εε.. καταλαβαίνω μάλλον περισσότερα πράγματα από τους άλλους. Δηλαδή μπορώ να αντεπεξέλθω σε κάποια πράγματα. Έχω κάνει κάποια πράγματα σε μάχη ένας προς ένα που μου βγαίνουν ασυναίσθητα (...) Δηλαδή πιστεύω ότι είμαι καλός player. Εντάξει, όχι από τους καλύτερους, αλλά καλός (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών).

...κάθε στιγμή αυτό που κάνω το σκέφτομαι. Δεν κάνω αψυχολόγητες κινήσεις (...) Γενικότερα, αυτό που πιστεύω ότι με έχει «ανεβάσει» σαν παίκτη είναι ότι ανά πάσα στιγμή σκέφτομαι αυτό που κάνω (...) Το σκέφτομαι και πράττω (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών).

... επειδή είναι και ο χαρακτήρας μου (in-game) τέτοιο στυλ, ήρεμος,, αν δεν μπορώ να κρατήσω την Αν δεν μπορώ να κρατήσω την ψυχραιμία μου και να βλέπω καθαρά το περιβάλλον και το που πρέπει να επικεντρωθώ, την έχασα την μπάλα. Όλοι οι άλλοι χαρακτήρες, για παράδειγμα, με άλλους ρόλους παίζουν διαφορετικά.. (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

➤ Η συμπεριφορά και η στάση του παίκτη στο παιχνίδι

Όταν οι συμμετέχοντες αναφέρθηκαν στον τρόπο με τον οποίο αντιδρούν και φέρονται, μέσα στο παιχνίδι, υπογράμμισαν τα ανταγωνιστικά ή κοινωνικά χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς τους. Συγκεκριμένα, ανέφεραν ως η ανταγωνιστική τους συμπεριφορά υποκινούνταν από τον προσωπικό τους στόχο να βελτιώσουν τον in-game χαρακτήρα τους. Ενώ, χαρακτηρίζαν κοινωνική τη συμπεριφορά που αφορούσε στους στόχους της ομάδας στην οποία ανήκαν ή γενικότερα τη συναναστροφή και την επικοινωνία με άλλους συμπαίκτες. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...τα χαρακτηριστικά στο παρελθόν ήταν σίγουρα ανταγωνιστικά (...) αυτή τη στιγμή, όμως, κοιτάω μόνο το social. Δηλαδή την επικοινωνία (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

...Αν με ρώταγες πριν δύο χρόνια θα έλεγα ότι είναι για τον εαυτό μου. Τότε που έπαιζα, ειδικά, μόνο PnP. Τώρα ασχολούμαι περισσότερο με το PvE. Ασχολούμαι με την ομάδα. (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

... Δεν ήταν καθόλου επιθετικός. Σε φάση θα παίζω για την πάρτη μου μόνο(...) θέλω να πετύχω αυτό και δεν θα μπει κανένας στο δρόμο μου και τέτοια πράγματα. Ήταν αρκετά social ο τρόπος που έπαιζα (...) Δηλαδή αν ήθελα εγώ να κάνω κάτι για τον χαρακτήρα μου πολλές φορές δεν θα το έκανα επειδή κάποιος μου ζητούσε βοήθεια. Προτιμούσα να κάνω κάτι με κάποιον άλλον παρά να κάνω κάτι για μένα για τον εαυτό μου, ας πούμε (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών).

➤ Συναισθήματα

Επίσης, ορισμένοι από τους συμμετέχοντες αναφέρθηκαν στα συναισθήματα που βιώνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τα οποία διαφοροποιούνται όταν παίζουν μαζί με άλλους από αυτά που εισπράττουν όταν παίζουν μόνοι. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...όταν είμαι μόνος μου παίζω χαλαρά, ηρεμώ χαλαρώνω, αράζω. Όταν είμαι με άλλους (...) και είμαστε ένα team και υπάρχει challenge παίζω στα όρια μου με πολύ πάθος (...) Μπορώ να παίζω από πολύ-πολύ ήρεμα όσο πάρα-πάρα πολύ ένταση. Οπότε παίζω ακραία, δεν παίζω ποτέ στα μέσα, ποτέ (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών).

...παίζω σπαστικά τελείως, δηλαδή πατάω συνέχεια τα κουμπιά, φωνάζω, γκαρίζω γενικά νιώθω αυτό που παίζω το κάνω έντονα (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

5.4.3 In-game χαρακτήρας και out-of-game χαρακτήρας

Αρκετοί από τους συμμετέχοντες έκαναν συγκρίσεις ανάμεσα στα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την προσωπικότητά τους και κατά συνέπεια καθοδηγούν τη συμπεριφορά τους εκτός παιχνιδιού και σε αυτά που επιδεικνύουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ορισμένοι από αυτούς βρίσκουν ομοιότητες και αναφέρουν χαρακτηριστικά:

...πρώτα από όλα είμαι ήρεμος παίκτης. Δεν πανικοβάλλομαι και αυτό γενικότερα το έχω κάνει και τεστ προσωπικότητας. Ότι σε φάση έντασης, δεν αλλάζει ο χαρακτήρας μου (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών).

όπως είμαι και στην πραγματικότητα, ήμουν και στο παιχνίδι. Δεν άλλαξα κάτι (...) Δηλαδή ήμουν φιλικός με όλους, δεν είχα πρόβλημα με κανέναν, με κανένα ποτέ δεν βρίστηκα, με κανένα ποτέ δεν τσακώθηκα για κανέναν απολύτως λόγο (παίκτης 11, άνδρας, 26 ετών)

...σαν χαρακτήρας μέσα στο παιχνίδι είμαι όπως και στην πραγματική ζωή (...) είμαι ευγενικός, ας πούμε. Δηλαδή δεν πρόκειται να κάτσω να μαλώσω γιατί στο κάτω-κάτω ένα παιχνίδι είναι (...) Πιο πολύ με ενδιαφέρει να κάνω φιλίες ώστε να μπορώ με κάποιον να ξανακάνω party ή οτιδήποτε (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

... βγάζεις τον χαρακτήρα σου πάνω στον παίκτη σου. Αν είναι ήσυχος ο παίκτης, αν είναι τσογλάνι, το δείχνει ο χαρακτήρας σου, ο τρόπος που παίζεις (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

Ενώ άλλοι αναφέρουν ότι ο τρόπος που συμπεριφέρονται στο παιχνίδι διαφέρει από αυτόν που υιοθετούν στην «πραγματική» τους ζωή. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...Πολύ επιθετικά, χωρίς να είμαι έτσι στην πραγματικότητα. Στο παιχνίδι μου έβγαινε έτσι. Εντάξει ο χαρακτήρας που είχα ήταν μόνο damage, ας πούμε. Πήγαινε μπροστά για να σκοτώσει (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών)

...Στην πραγματική μου ζωή δεν είμαι τόσο ανταγωνιστικός όσο στο παιχνίδι (...) Γιατί έχω για προστασία μια οθόνη και μέσα από αυτή την οθόνη υποδύομαι κάποιον και έτσι μπορώ να είμαι και πιο ανταγωνιστικός και πιο εκρηκτικός (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών).

5.5 Η GUILD

5.5.1 Συμμετέχοντας σε μια guild

Όλοι οι συμμετέχοντες, κατά τη διάρκεια της συμμετοχής τους στο παιχνίδι, είχαν προσχωρήσει ως μέλη σε κάποια guild. Από τους εν ενεργεία παίκτες, την περίοδο που πραγματοποιήθηκαν οι συνεντεύξεις, μέλη σε κάποια guild ήταν οι δέκα από τους δώδεκα.

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να εξηγήσουν τον λόγο για τον οποίο αποφασίζουν να γίνουν μέλη σε μια guild. Εκείνοι υποστηρίζουν ότι:

...άμα είσαι μόνος σου το φιλοβαριέσαι το παιχνίδι (...) αυτή είναι η μαγεία του warcraft, για μένα, πρέπει να γνωρίζεις άτομα και να αρχίζεις να μπαίνεις σε κοινότητες (...) το level up stage είναι ένα συγκεκριμένο. Δηλαδή δεν μπορείς, παραδείγματος χάριν, να εξελιχθείς να πας παρακάτω. Για να πας παρακάτω και να δεις περισσότερα πράγματα μέσα σε ένα expansion, πρέπει να κάνεις level up τον χαρακτήρα σου. Να πας στο πρώτο instance, να πειραματιστείς να πάρεις gear. Να πας παρακάτω να δεις κάτι διαφορετικό, να πάρεις και από κει εξοπλισμό και σε αυτό σε βοηθάει η guild (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

...είμαστε όλοι μια παρέα, βοηθάμε ο ένας τον άλλον (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

...είναι πιο εύκολο άμα είσαι σε guild (...) Βρίσκεις πιο εύκολα άτομα να κάνεις party, να κουβεντιάζεις κιόλας καθώς παίζεις. Γενικά υπάρχει αλληλοβοήθεια. Χρειάζεσαι κάτι θα στο φτιάξουνε, θα στο δώσουνε πιο εύκολα, κάνα φράγκο (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

Επιπλέον, αναφέρουν ότι είναι σημαντικό να ανήκεις σε μια guild καθώς μπορείς να αποφύγεις τον κίνδυνο να αντιμετωπίσεις παίκτες που μπορεί να σου προκαλέσουν πρόβλημα. Ένας από τους συμμετέχοντες αναφέρει χαρακτηριστικά:

... όταν πας με ξένους που δεν γνωρίζεις, μπορεί να σου κάνουν το οτιδήποτε (...) Για αυτό προτιμώ γενικότερα να βρίσκω άτομα τα οποία έχουν καλή συμπεριφορά και συνήθως από το guild μου (...) γιατί είναι άτομα τα οποία τα ξέρουμε, δεν θα μας κάνουν κάτι και αν μας κάνουν κάτι θα μπορέσουμε να τους επιβάλλουμε την αντίστοιχη τιμωρία (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

5.5.2 Εις αναζήτηση guild

Καθ' όλη τη διάρκεια της συμμετοχής τους στο παιχνίδι, οι συμμετέχοντες της έρευνας προσχώρησαν σε διάφορες guilds. Ο τρόπος, με τον οποίο γίνονταν μέλη, ήταν διαφορετικός κάθε φορά. Υπήρχαν οι περιπτώσεις, κατά τις οποίες φίλοι τους μέσα στο παιχνίδι ή και φίλοι τους από την «πραγματική» τους ζωή, παρέμβαιναν και τους προέτρεπαν να μπουν στην guild στην οποία οι ίδιοι ήταν μέλη. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... με έπιασε ένας φίλος μου Έλληνας που παίζουμε και είμαστε φίλοι χρόνια και μου λέει έχω αυτό στο μυαλό μου με άλλα δύο άτομα έναν σκωτσέζο και έναν άγγλο οι οποίοι έχουν έτοιμο το forum (...) θα μπεις μέσα; Με τον χαρακτήρα σου; (παίκτης 1, άνδρας, 22 ετών)

.... μέσα από το παιχνίδι συναντούσες τον άλλον στον δρόμο σου, τον έβλεπες μια, δυο τρεις φορές. Ύστερα κάθε μέρα που τον έβλεπες τον έκανες κατευθείαν join σε party. Όταν αυτά τα άτομα μπήκανε σε κάποιο guild, πρότειναν να μπω και εγώ και μπήκα. Ξεκινάει από μια μικρή παρέα δυο-τριών ατόμων και ύστερα μπαίνεις σε κάτι πιο μεγάλο (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

Όταν δεν υπάρχει κάποιος σύνδεσμος, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού για να πληροφορηθούν και να επικοινωνήσουν με guilds τα οποία ζητούν μέλη (general chat ή sites guilds). Ένας από τους συμμετέχοντες αναφέρει:

... Έψαξα στο general chat του Dalaran και είδα ότι μια guild ψάχνει για member και ρώτησα τον τύπο που το έγραψε (...) και μου λέει το συζητάνε οι officers και τελικά με κάνανε invite (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

Σε κάποιες περιπτώσεις η συμμετοχή σε μια guild προϋποθέτει υποβολή αίτησης (application) στην ιστοσελίδα της guild, με το βιογραφικό του εκάστοτε χαρακτήρα οπότε

και ακολουθεί αναμονή έγκρισής της. Κατόπιν, επιβάλλεται μια δοκιμαστική περίοδος (trial period) ώσπου να ενταχθεί ο αιτών, ως κανονικό μέλος, στη guild. Οι συμμετέχοντες αναφέρουν:

... κοιτάς τους παίκτες βασικά και βλέπεις ποιο έχουν το ίδιο όνομα. Δηλαδή ποιο είναι το μεγαλύτερο guild. Κοιτάς και τα forum λίγο για να δεις ποιο είναι το καλύτερο guild (...)μπαίνεις σε ένα site και κάνεις μια αίτηση (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

Τέλος, υπάρχουν και οι περιπτώσεις όπου οι ίδιοι οι συμμετέχοντες αποφασίζουν να ιδρύσουν μια guild εκμεταλλευόμενοι τις παρέες που έχουν δημιουργήσει μέσα στο παιχνίδι. Ένας από τους συμμετέχοντες αναφέρει:

... αποφασίσαμε να κάνουμε κάτι πιο «δικό μας» (...) Όταν λέω δικό μας εννοώ κάποιοι γνωστοί, τουλάχιστον, που ήμασταν in-game. Είμαι από τα ιδρυτικά στελέχη (...) και είμαι ένας από τους πρώτους δέκα που το φτιάξαμε (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

5.5.3 Τύποι guilds

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν την guild στην οποία ήταν μέλη. Οι χαρακτηρισμοί που τις απέδιδαν ήταν συναφείς με τους στόχους της ομάδας, τον τρόπο οργάνωσης και τους κανονισμούς της καθώς και τις σχέσεις που διέπνεαν τα μέλη της. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... όλα τα μέλη είναι φιλικά μέσα, δηλαδή δεν έχουμε drama. Παίζουμε πολλά χρόνια οι περισσότεροι μαζί, είτε σε ίδιες guilds που ήμαστε παλιά ή γενικότερα σαν παρέα, σαν community (...)δεν το πιέζουμε το πράγμα, δηλαδή με αυστηρούς κανόνες (...)Είμαστε χαλαρά αλλά κάνουμε και το progress μας (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... να έχουμε την καλύτερη φήμη πάνω από όλα. Να έχουμε πολύ ωραίο περιβάλλον μέσα στην guild αλλά παράλληλα να είμαστε άνθρωποι (...) πάνω από όλα βάζουμε τον άνθρωπο. Δηλαδή τις ανθρώπινες αδυναμίες. Ότι μια μέρα δεν μπορώ να μπω online Δηλαδή, έχουμε συγκεκριμένες μέρες raid να είσαι εκεί, αν δεν είσαι δεν σου παίρνω το κεφάλι (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... είναι late night raiding guild (...) δεν έχουνε κάνει μόνο αυτό το guild για να κάνουνε raid. Έχουνε βάλει μέσα και φίλους άσχετους που δεν έρχονται στα raid απλά είναι μέσα στο guild για chat και να μιλάνε (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

5.5.4 Η σχέση του μέλους με την guild του

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες της έρευνας να αναφέρουν τους λόγους για τους οποίους είναι μέλη στις guilds στις οποίες ανήκουν. Συγκεκριμένα, ερωτήθηκαν αν είναι

ευχαριστημένοι, από τη συμμετοχή τους σε αυτές, ή όχι και να αιτιολογήσουν την απάντησή τους. Εκείνοι αναφέρθηκαν στα εξής:

- Η εξέλιξη στο παιχνίδι
- Η αμοιβαιότητα και η αλληλο-υποστήριξη
- Οι κανόνες και η «πραγματική» ζωή
- Οι διαπροσωπικές σχέσεις

Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες υποστηρίζουν ότι όντας μέλη απολαμβάνουν την πρόοδο και εξέλιξη της ομάδας στο παιχνίδι. Επίσης, εκτιμούν την αμοιβαιότητα και αλληλο-υποστήριξη που υπάρχει ανάμεσα στα μέλη. Αρκετοί αναφέρουν ότι τους ευχαριστεί το γεγονός ότι δεν είναι καταπιεστική και σέβεται τις υποχρεώσεις που έχουν τα μέλη της στην «πραγματική» τους ζωή. Επιπλέον, υποστηρίζουν ότι είναι σημαντικό να υπάρχουν κανόνες οι οποίοι βοηθούν στο να μην υπάρχουν προστριβές ανάμεσα στα μέλη αναφορικά με την κατανομή των λαφύρων (loot) στα raids. Τέλος, αναφέρουν ότι απολαμβάνουν το γεγονός ότι αρκετά από τα μέλη της guild είναι φίλοι τους με τους οποίους συναντιούνται και κάνουν παρέα και εκτός παιχνιδιού.

Ωστόσο, υπήρξαν και οι περιπτώσεις όπου ορισμένοι από τους συμμετέχοντες της έρευνας ήταν δυσαρεστημένοι, ως μέλη, ή είχαν αποφασίσει να μην συμμετάσχουν σε κάποια guild. Οι λόγοι που ανέφεραν αφορούσαν στην έλλειψη κάποιων από τα παραπάνω. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

... δεν κάναμε τόσα πολλά πράγματα μαζί (...) παίρνανε πράγματα που έβαζα εγώ χωρίς να κάνουν αντίστοιχες κινήσεις. Εκεί άρχισα να ξενερόνω. Όπως και σε μια κανονική σχέση, ας πούμε, άμα δεις ότι τα κάνεις όλα και οι άλλοι σε γράφουνε, δεν θα κάτσεις να κάνεις παρέα μαζί τους (παίκτης 7, άνδρας, 25 ετών)

... βλέπεις άλλα guild τα οποία είναι αφοσιωμένα. Λένε θα μπούμε σε αυτό το raid και θα ντύσουμε εσένα. Αύριο θα μπούμε πάλι σε αυτό το raid και θα ντύσουμε τον άλλον. Εμείς μπαίνουμε μέσα και όποιος αρπάξει το όπλο (...) Δηλαδή δεν έχει σημασία το ότι έχω μπει εγώ τέσσερις μήνες συνέχεια και έχω ντύσει τους άλλους (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

5.6 Η δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων στο παιχνίδι

Όλοι οι συμμετέχοντες της έρευνας ξεκίνησαν να παίζουν το παιχνίδι παρέα με φίλους και γνωστούς από την καθημερινή τους ζωή. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού γνώρισαν και άλλα άτομα, τα οποία προέρχονταν, όχι μόνο από την Ελλάδα αλλά και από άλλες χώρες. Με ορισμένα από τα άτομα αυτά, ανέπτυξαν φιλίες ή ακόμη και ρομαντικές σχέσεις, ενώ με άλλα παρέμειναν απλά «γνωστοί» ή συμπαίκτες.

5.6.1 «Γνωστοί» ή συμπαίκτες

Αρχικά, οι συμμετέχοντες διαπραγματεύτηκαν την έννοια της φιλίας αποδίδοντας της διάφορους χαρακτηρισμούς. Οι χαρακτηρισμοί αυτοί εξαρτώνταν από τον βαθμό οικειότητας που είχε αναπτυχθεί μεταξύ τους. Χαρακτηριστικά, αναφέρουν:

...φιλίες όχι, δεν θα το έλεγα, γνωριμίες απλά... (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

... δεν ήταν φίλοι μου, απλά ήταν φίλοι στο παιχνίδι, ας πούμε. Συμπαίκτες (...) Δεν μπορώ να πω ότι είναι και φίλοι μου (παίκτης 7, άνδρας, 25 ετών)

Εντάξει, όχι φιλία, με την έννοια της στενής φιλίας (...)μπορώ να τους θεωρήσω γνωστούς, όχι φίλους εντελώς (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

5.6.2 Οι online φίλοι

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες της έρευνας υποστηρίζουν ότι απέκτησαν φίλους μέσα από το παιχνίδι με τους οποίους έχουν βρεθεί πρόσωπο με πρόσωπο, επικοινωνούν μέσω του παιχνιδιού ή μέσω άλλων υπηρεσιών ανταλλαγής μηνυμάτων ή φωνής σε πραγματικό χρόνο (instant messaging, VoIP) καθώς και μέσω τηλεφώνου. Χαρακτηριστικά, αναφέρουν:

... επικοινωνούμε μέσω msn και ventrilo και μιλάμε καθημερινά (...) Μπορεί τον άλλον να μην τον ξέρεις φατσικά. Να είναι π.χ online φίλος. Και μπορεί σε κάποιον να μην λέει πολλά πράγματα αυτό. Αλλά ξέρεις παραδείγματος χάριν πότε νευριάζει, αρχίζεις και τον μαθαίνεις. Και εντάξει, απλά η εικόνα, επειδή δεν τον βλέπεις καθημερινά δεν λέει και πολλά. Μπορεί να τον δεις σε φωτογραφίες,, να έρθει Ελλάδα ή να πας εσύ στο εξωτερικό εκεί που μένει. Γιατί υπάρχουν πολλά καλέσματα (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... με έναν άνθρωπο τον οποίο μέσα από το παιχνίδι του οφείλω πάρα πολλά και αυτός είναι guild master μου, που και ήρθε πέρσι (...) μιλάγαμε στο Ventrilo τέσσερα χρόνια (...) Ήρθε το καλοκαίρι στην Ελλάδα (...)και φέτος το καλοκαίρι θα πάω εγώ στην χώρα του (...) δεν το περίμενα να έχω τέτοια χημεία με αυτόν τον άνθρωπο. Γιατί άκουγα το κλασικό ότι είναι πίσω από το pc κάποιος χοντρός με γυαλιά (γέλιο)(...) Με αυτόν τον άνθρωπο έχω φτάσει σε σημείο που τον βλέπω και εκτός

game όπως ήταν η παρέα μου οι έλληνες, μιλάμε, τι κάνεις, με παίρνει ένα τηλέφωνο μια στις τόσες (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... μέσω τηλεφώνου τώρα τελευταία με μια κοπέλα η οποία εδώ και ένα χρόνο, ας πούμε, επειδή είμαστε στα ίδια level, με είχε βοηθήσει την είχα βοηθήσει και μείναμε μαζί. Και μιλούσαμε, μιλούσαμε, υπήρχαν ώρες που καθόμασταν και μου έλεγε, ξέρω γω, «το παιδί μου είναι άρρωστο» και το να και το άλλο. Της είπα και εγώ για την κοπελιά μου. Μετά «τσατάρανε» με την κοπελιά μου (...) Όταν γράφουμε μεταξύ μας είμαστε ο εαυτός μας (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

... ναι έχω αναπτύξει πάρα πολλές φιλίες και ... με τα περισσότερα άτομα μιλάω και έχω και πάρα πολλούς και real life φίλους εκτός παιχνιδιού. Και παίζουμε μαζί και μιλάμε. θεωρώ πως έχω γνωρίσει μέσα από το παιχνίδι, άτομα τα οποία ταιριάζουμε σαν χαρακτήρες και έχουμε δέσει. Βγαίνω συνέχεια για καφέ, δεν μιλάμε μόνο για το παιχνίδι, φυσικά. Μιλάμε και για πράγματα τα οποία μας ενδιαφέρουν γενικότερα και μας προβληματίζουν (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών).

5.6.3 Σύγκριση online και off-line φιλίας

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες της έρευνας να κάνουν μια σύγκριση ανάμεσα στις online φιλίες τους και σε αυτές που διατηρούν στην «πραγματική» τους ζωή.

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες υποστηρίζουν ότι δεν υπάρχει κάποια ουσιαστική διαφορά ενώ άλλοι θεωρούν ότι οι online με τις off-line φιλίες τους διαφέρουν. Τα κριτήρια σύμφωνα με τα οποία αξιολογούν τις «πραγματικές» με τις δυνητικές του εμπειρίες εξαρτώνται από τα εξής:

➤ Περιεχόμενο συζήτησης

Μια από τις πρώτες διαφορές ή και ομοιότητες που διακρίνουν αφορά στο περιεχόμενο της συζήτησής τους μέσα στο παιχνίδι αλλά και έξω από αυτό. Ειδικότερα, αναφέρονται στο αν μοιράζονται πληροφορίες που αφορούν στην προσωπική τους ζωή. Επιπλέον, ορισμένοι σημειώνουν ότι σημαντικό ρόλο παίζει το κατά πόσο έχει αναπτυχθεί ένα κλίμα εμπιστοσύνης ανάμεσα τους. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...οι online φιλίες μου έχουν σαν βάση το παιχνίδι και το κύριο θέμα όταν συναντιόμαστε είναι το παιχνίδι (...) οι φιλίες που έχω real life ξέρουν τα προσωπικά μου, ξέρουν τον (όνομα παίκτη) ενώ οι υπόλοιποι ξέρουν τον (όνομα χαρακτήρα) (...) εντάξει σαν χαρακτήρα, θα με ξέρουν σίγουρα. Όταν περνάς και με τον άλλον κάθε μέρα μαζί, φαίνεται τι τύπος είσαι. Αλλά για να σε μάθει-να σε μάθει πρέπει να σε ζήσει σαν φίλο όχι σαν παίκτη (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

... δεν νομίζω ότι έχει καμία σχέση (...) στο online gaming δεν ξέρουν πολλά πράγματα από τη ζωή μου. Δηλαδή, ας πούμε, δεν θα έλεγα σε κάποιον μέσα από το warcraft τα προσωπικά μου. Ας

πούμε, με κάποια κοπέλα ή κάτι (...) Μπορεί οι άλλοι να είναι πέντε χρόνια στην ίδια guild και πλέον να εμπιστεύονται ο ένας τον άλλον (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

...οι online φίλιες μου έχουν να κάνουν περισσότερο με το αντικείμενο που γνωριστήκαμε. Δηλαδή το warcraft. Θα συζητήσω σε αυτή την παρέα όταν θα βρεθούμε έξω να πιούμε έναν καφέ, περισσότερο για το game παρά για άλλα πράγματα, προσωπικά, οτιδήποτε (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

Ωστόσο, ορισμένοι από τους συμμετέχοντες υποστηρίζουν ότι το περιεχόμενο των συζητήσεων τους ανάμεσα στους online και στους off-line φίλους δεν διαφέρει. Καθώς και ότι εμπιστεύονται τους online φίλους τους και μοιράζονται πληροφορίες που αφορούν στην προσωπική τους ζωή. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

..... οι συζητήσεις με τα άτομα είναι περί του game αλλά (...) υπάρχουν και συζητήσεις που μιλάμε για ποδόσφαιρο. Συζητήσεις πολιτικές πως την βλέπει ο ένας και γιατί έχει γίνει αυτό. Υπάρχουν και συζητήσεις κοινωνικές. Υπάρχουν και συζητήσεις για την δουλειά πως πέρασε ο άλλος την ημέρα του, τι έκανε. Για παράδειγμα, τον άλλον τον διώξαν από την δουλειά, πως αισθάνεται. Υπάρχουν συζητήσεις τα χάλασε με την κοπέλα του. Υπάρχουν διαφορών ειδών αλλά κυρίως ασχολούμαστε με συζητήσεις πως θα καλύτερέσουμε στο game, τι θα κάνει η guild. Η μοναδική διαφορά είναι ότι τον άλλον τον βλέπω και κάνουμε συζήτηση real life. Τον βλέπω μπροστά μου και τον άλλον δεν τον βλέπω (...) όμως αν βάλεις και κάμερα και τον βλέπεις κιόλας την ώρα που μιλάς,, θα έλεγα ότι είναι περίπου το ίδιο (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... Όχι δεν διαφέρουν, θα μιλήσουμε για δουλειά, για ξενύχτι, για διασκέδαση, για σοβαρά πράγματα (...) Με μερικούς που είμαστε πιο φίλοι ίσως για πολύ προσωπικά πράγματα. Μπορώ εύκολα να μιλήσω με άτομα που γνωρίζω μόνο in-game ή που έχω δει μόνο μια φορά real life (...) για πολύ προσωπικά θέματα που θα μίλαγα με ένα φίλο μου που είμαστε real life φίλοι, ας πούμε (...) με την προϋπόθεση ότι είμαστε καιρό γνωστοί, μιλάμε για πάνω από χρόνο, δύο χρόνια, δεν ξέρω, και ότι είμαστε μαζί καιρό όχι έναν-δύο μήνες. (...) αρκεί να ξέρω ότι είναι έμπιστο άτομο (...) Όταν παίζεις καιρό φαίνεται και όταν τον άλλον τον ξέρεις καιρό μπορείς να συζητήσεις αρκετά (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

➤ Όταν το παιχνίδι είναι το μοναδικό κοινό ενδιαφέρον

Ένα ακόμη κριτήριο σύμφωνα με το οποίο αξιολογούν τις online και τις off-line φίλιες τους αφορά στο αν έχουν κοινά ενδιαφέροντα. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...Η σχέση μας, στηρίζεται στο wow. Πιστεύω ότι αν αύριο το πρωί κοβόταν το wow (...) δεν θα υπήρχαν κοινά ενδιαφέροντα σίγουρα. Για να κάνεις κάποιο φίλο, θα πρέπει να έχεις κοινά ενδιαφέροντα, να έχεις περάσει κάποια πραγματάκια μαζί του (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... δεν μπορεί να σε συνδέει μόνο ένα παιχνίδι για να είσαι φίλος με τον άλλον (παίκτης 11, άνδρας, 26 ετών)

... Το ότι παίζει μόνο WoW δεν νομίζω ότι μπορεί να κάνει δύο άτομα να κάνουν κλικ σαν φίλοι, πρέπει να έχουν και κάποια άλλα ενδιαφέροντα κοινά (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

... άλλα κοινά ενδιαφέροντα θα έχω με τους ανθρώπους που θα γνωρίσω στην προσωπική μου ζωή και άλλα κοινά ενδιαφέροντα με αυτόν που θα γνωρίσω στο game. Δηλαδή το κοινό μας ενδιαφέρον είναι το gaming. Δεν είναι ούτε, για παράδειγμα, κάποια ομάδα, κάποια πολιτική πεποίθηση. Στη προσωπική μου ζωή, θα γνωρίσω άτομα που θα έχουμε κοινό ενδιαφέρον, πολιτική πεποίθηση ή κάτι άλλο. Στο game θα γνωρίσω άτομα που τους ενδιαφέρει το game (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

➤ Η φύση της ηλεκτρονικής επικοινωνίας

Ένα ακόμη κριτήριο σύμφωνα με το οποίο διαφοροποιούν τις online φιλίες τους με αυτές της «πραγματικής τους ζωής αφορά στα εμπόδια που θέτει η φύση της ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Συγκεκριμένα, αναφέρονται στην έλλειψη της φυσικής εγγύτητας και στην δυνατότητα απόκρυψης της «πραγματικής» ταυτότητας του ατόμου. Χαρακτηριστικά, αναφέρουν:

.... είναι τόσο διαφορετικό να μιλάς με τον άλλον face to face (...), άμα δεν είναι ο άλλος μπροστά μου, δεν μπορώ να τον νιώσω. Αλλά, υπάρχουν άλλοι που θα σου πούνε ερωτηύτηκα μέσω facebook, ας πούμε (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών)

... πολλοί μπορεί να δείχνουν και ένα πρόσωπο που δεν είναι πραγματικό. Από τη στιγμή που δεν τον συναντάς τον άλλον, μπορεί να λέει ό,τι θέλει. Να το παίζει όπως θέλει. Στην τελική άμα δεν είσαι με τον άλλον, δεν έχεις έρθει σε επαφή, να ζεις μαζί, να βγαίνεις, να μιλάς δεν υπάρχει περίπτωση να το εμβαθύνεις στο τέλος. Το chat μόνο; (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

➤ Συχνότητα ηλεκτρονικής επικοινωνίας

Ωστόσο, υπήρξαν και περιπτώσεις κατά τις οποίες οι συμμετέχοντες που έχουν δημιουργήσει φιλίες μέσα στο παιχνίδι δείχνουν να ξεπερνούν τα «εμπόδια» που θέτει η φύση της ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

.... βλέπεις στο game πως δεν μπορεί να σου κρυφτεί ο άλλος. Μπορεί να σου κρυφτεί λίγο στην αρχή με τον καιρό όμως το καταλαβαίνεις. Όπως είναι στο Game ο άλλος,, όπως αντιδρά στο Game, αντιδράει και real life. Δεν γίνεται να είσαι διαφορετικός real life από το game. Με τον καιρό, δηλαδή, όσο και να προσπαθείς να το κρύψεις με τον καιρό θα φανεί. Ειδικά όταν με τον άλλον παίζεις μαζί σε μια μεγάλη ομάδα (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

... μπορεί π. χ κάποιος φίλος μου να με βοηθήσει και να με παρηγορήσει αν είμαι στις κακές μου (...) κάποιιοι το μεταφράζουν ότι «εντάξει σιγά μωρέ τι φίλοι είσαστε;» (...) μπορεί αυτό το άτομο να μην το έχεις δει ποτέ στη ζωή σου, μπροστά σου. Αλλά δεν πάει με αυτό το άτομο να μιλάς και περισσότερο από ότι κάποιον που θα μιλούσες στην κανονική σου ζωή. Γιατί μιλάς κάθε μέρα μαζί του, δεν έχει να λέει (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

Επίσης, υποστηρίζουν ότι η ανώνυμη φύση της ηλεκτρονικής επικοινωνίας βοηθά στο να δημιουργηθούν συζητήσεις ουσιαστικές σε περιεχόμενο. Ένας από τους συμμετέχοντες αναφέρει:

... Υπάρχουν άτομα τα οποία θέλουν να κρατήσουν. Δηλαδή μπορείς να το «χοντύνεις» κιόλας μέσα στη συζήτηση. Να σου πει ο άλλος προβλήματα που τον βασανίζουν πάρα πολύ και του είναι πολύ πιο εύκολο να τα εξωτερικεύσει σε σένα που δεν σε έχει απέναντι του (...) που δεν σε ξέρει, που δεν είστε στον ίδιο κοινωνικό κύκλο. Και να του πεις αντικειμενικά κάτι, όχι υποκειμενικά, για να κερδίσεις κάτι από αυτό (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

5.6.4 Είδη σχέσεων στο παιχνίδι και στην «πραγματική»ζωή

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν κατά πόσο οι σχέσεις, οι οποίες δημιουργούνται στα πλαίσια του παιχνιδιού, είναι επιφανειακές ή όχι. Αnéφεραν, λοιπόν, ότι στο παιχνίδι, όπως και στην «πραγματική» ζωή, μπορούν να δημιουργηθούν διάφορων ειδών σχέσεις .

➤ Σχέσεις που στηρίζονται στο συμφέρον

...ότι ισχύει στην καθημερινή σου ζωή, ισχύει και στο game. Μερικές σχέσεις γίνονται μόνο και μόνο για το συμφέρον. Δηλαδή μπορεί κάποιος να το παίζει καλός με τους άλλους, μόνο και μόνο για να ανεβεί στα μάτια του officer και του leader (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

...εξαρτάται τον στόχο τους. Ας πούμε, όταν ο άλλος είναι class leader και ο άλλος είναι member και έχει σκοπό να του πρήξει τα εντόσθια μόνο και μόνο για να κερδίζει την εúνοιά του και να πάρει κάποιο αντικείμενο παραπάνω, εάν περνάει από το χέρι του class leader, ε, αυτή η σχέση είναι σχέση γλωψίματος. Όπως γίνεται και στην πραγματική ζωή, έτσι; Και άμα χαλάσει η σχέση αυτή ούτε που σε είδα ούτε που με ξέρεις (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

➤ Ρομαντικές σχέσεις

... είναι μια μικρογραφία το game της ζωής σου. Ό,τι ισχύει στη προσωπική σου ζωή, ισχύει και στο game. Γνωρίζω και άτομα τα οποία έχουν παντρευτεί κιόλας μέσω του game σε διαφορετικές

περιοχές της Ελλάδος. Συναντηθήκανε σε ένα meeting που έγινε και γνωριστήκανε face to face και ύστερα παντρευτήκανε (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... έχω κάνει και σχέση σοβαρή από το WoW για πολύ καιρό (...) όχι, για ένα ή δυο μήνες, για πολύ καιρό και πολύ σοβαρή (...) σχέση με το αντίθετο φύλο που μπορούσε να πάει πολύ μακριά (...) μπορεί να ήμουν και αρκετά κοντά στον γάμο (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

➤ Σχέσεις που βασίζονται στην ειλικρίνεια: όντας ο εαυτός σου

... είναι άλλες σχέσεις που ξεκινάνε... είσαι με ένα άτομο λες εσύ μια βλακεία, γελάει αυτός (...) μιλάτε και μετά από λίγο οι σχέσεις είναι σαν Αλέξης-Τάσος, ας πούμε, δεν είναι σαν (όνομα χαρακτήρα) με κάποιον άλλον παίκτη. Δηλαδή ότι rank και να είναι ο άλλος ή ότι και να είναι μέσα στο παιχνίδι, μιλάτε επειδή είσατε εσείς. (..) σίγουρα, όπως και η πραγματική ζωή, μοιάζουν πάρα πολύ (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

➤ Το παιχνίδι ως ένας δημόσιος χώρος

... Είναι ακριβώς το ίδιο πράγμα με το να γνωρίζεις ένα άτομο στην καφετέρια, στο δρόμο, σε ένα πάρτι, οπουδήποτε. Είναι ακριβώς το ίδιο πράγμα. Δηλαδή μπορεί να σου βγει η φίλια, μπορεί να μην σου βγει (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

5.7 Οι εμπειρίες και συναισθήματα

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες στην έρευνα να αναφέρουν κάποιες εμπειρίες που αποκόμισαν από το παιχνίδι και τις οποίες αξιολογούν και ερμηνεύουν ως θετικές ή αρνητικές και, ταυτόχρονα, να περιγράψουν τα συναισθήματα τα οποία βίωσαν.

5.7.1 Θετικές εμπειρίες και συναισθήματα

Οι εμπειρίες των συμμετεχόντων συνδέονταν με κάποιο συγκεκριμένο περιστατικό το οποίο έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το περιστατικό αυτό αξιολογήθηκε και ερμηνεύτηκε από τους συμμετέχοντες ως θετικό, ανάλογα με τα αισθήματα που τους προκάλεσε.

➤ Το αίσθημα της επίτευξης

Αρκετοί από τους συμμετέχοντες αναφέρθηκαν στο αίσθημα της επίτευξης και της επιβράβευσης που έλαβαν όταν εκπλήρωσαν, μετά από αρκετή προσπάθεια, έναν ατομικό στόχο ή ομαδικό στόχο. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... συνολικά θα έλεγα ότι είναι τέσσερις οι φορές που έχω χαρεί υπερβολικά. Είναι οι τρεις φορές που έχω φτάσει στο μέγιστο level 60, 70 και 80 γιατί είναι κάτι κουραστικό να κάνεις level-up (...) Αλλά το μέγιστο ήταν όταν έγινα rank 14 στο PvP. Γιατί είχα φάει τρεις μήνες από τη ζωή μου, έπαιζα 18 ώρες την ημέρα μόνο PvP και την ημέρα που έγινα, ζύπνησα 5 η ώρα το πρωί, μόλις έκανε reset ο server για να δω αν πήρα τον βαθμό, ήτανε κάτι διαφορετικό (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

....δεν θα ξεχάσω την πρώτη φορά που σκοτώσαμε με το guild μου (...) τα τελευταία bosses των instances. Το τι ακουγόταν στο ventrilo και πόση χαρά ένιωσα δεν νομίζω ότι υπάρχει κάτι άλλο στο παιχνίδι από αυτό(παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

➤ Το αίσθημα της ικανότητας και της αυτό-αποτελεσματικότητας

Κάποιοι από τους συμμετέχοντες υπογράμμισαν το αίσθημα της ικανότητας και της αυτό-αποτελεσματικότητας το οποίο ένιωσαν όταν εκπλήρωσαν έναν στόχο ή όταν αντεπεξήλθαν με επιτυχία σε μια αναμέτρηση με αντίπαλο παίκτη στο παιχνίδι. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...Δυστυχώς, ήτανε μόνο σε προσωπικό επίπεδο. Όταν βάζεις κάποιους στόχους ή τον πιο υψηλό στόχο και τον πετυχαίνεις (...) σου δίνει πολύ έντονα συναισθήματα.. Είναι σε πολύ μεγάλο βαθμό το personal effort, το personal. Δηλαδή λες ότι το έκανα εγώ (...)γιατί μπορώ. Μπορεί να ακούγεται εγωιστικό, αλλά έτσι είναι (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών).

...Την ώρα που στέκεσαι σε ένα σημείο και στην πέφτουνε τρεις και τους “ κόβεις” και τους τρεις. Ικανοποίηση απίστευτη, δηλαδή ότι έχεις φάει πολλές ώρες για να ριζεις τον εξοπλισμό για να μην σε σκοτώνουνε, και τα κατάφερες (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

...ήμουν σε έναν εξωτερικό χώρο και έκανα ένα quest(...) και κει που ήμουν στο μισό life κάθομαι κάτω για να φάω για να ανέβει το life και έρχεται ένας mage(...) για να με σκοτώσει (...) και πατάω spell reflect και γυρνάει η μπάλα και πεθαίνει αμέσως (...) η ικανοποίηση ήτανε maximum. Όχι τόσο ότι τον σκότωσα τελικά αντί να με σκοτώσει. Αλλά για την φάτσα που θα του δημιουργήθηκε τη στιγμή που πέθανε. Γιατί αυτός ήρθε να με φάει με ένα κουμπί και πέθανε αυτός και εγώ ήμουν στο μισό life (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών)

➤ Όταν συμβάλεις στην επιτυχία της ομάδας

Ιδιαίτερα θετική εμπειρία χαρακτήρισαν το γεγονός ότι, χάρη σε κάποια δική τους ενέργεια, η ομάδα τους οδηγήθηκε στην επιτυχία. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...έχουμε κανονίσει να παίζουμε ξύλο, πέντε εναντίον πέντε σε μια arena...γίνεται ένα λάθος και πεθαίνει ο warrior (...) άμα πεθάνει ο ένας, γίνεται τέσσερις εναντίον πέντε και χάνεις. Και κάνω ένα κόλπο, το οποίο το είχα σκεφτεί μόνο εγώ, (...) κάνω μια πατέντα που τώρα πια δεν γίνεται και τον ρεζάρω (...) και κάνουμε come και τους πατάμε κάτω ρε παιδί μου. Ε, και τα συναισθήματα ήταν μιλάμε αρρώστια, αρρώστια, τι να σου πω, σαν να βάζεις γκολ σε ημιτελικό champions league (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών)

...είχαμε πάει σε ένα raid εικοσιπεντάρι που ήταν ψιλό-καινούριο και σαν guild και εμείς προσπαθούσαμε να ριζούμε ένα boss. Ήμουν officer και βρέθηκα σε μια φάση που έπρεπε να τους οδηγήσω εγώ και να τους δώσω στρατηγικές και να πω τι θα γίνει και πως θα γίνει. Ε, και τελικά το πετύχαμε αυτό που θέλαμε (...) Ήταν πάρα πολύ ωραίο γιατί εκείνη τη στιγμή σκεφτόμουν πάρα πολύ γρήγορα γιατί είχα να ελέγξω εικοσιπέντε άτομα (...) έγγραφα και έπαιζα ταυτόχρονα. Είχε πολύ ενέργεια, ας πούμε, όλη η φάση. Και έχοντας μιλήσει έτσι (εμφύχωση) πιο πριν σε όλους τους υπόλοιπους, ένιωσα αρκετά καλά. (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών).

➤ Το αίσθημα της αποδοχής και της αναγνώρισης

Ορισμένοι από τους παίκτες αναφέρθηκαν και στο αίσθημα της αποδοχής και της αναγνώρισης που βίωσαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, δύο από τους συμμετέχοντες της έρευνας αναφέρουν:

....όταν έκανα application στην καλύτερη guild του server και μου έκαναν accept. Δηλαδή για trial με πήρανε. Εκεί χάρηκα πάρα πολύ, τρελάθηκα, τρελάθηκα εντελώς (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών).

... μου άρεσει η αναγνώριση σε αυτό που κάνω, να το κάνω καλά. Μου άρεσε πάρα πολύ το γεγονός ότι, όταν διαλύθηκαν οι (όνομα guild) πολλά guilds με ζητάγανε και οι guildmates μου που ήταν στο

παλιό guild δεν με ξεχάσανε (...) Αυτό σημαίνει πολλά για μένα. Γιατί πιστεύω ότι άφησα μια καλή εντύπωση σαν άτομο. Δεν προσποιούμουν (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

- Απολαμβάνοντας τη συνεργασία και τη συντροφιά της ομάδας

Μερικές από τις εμπειρίες που ανέφεραν οι ερωτηθέντες αφορούσαν στη συμμετοχή τους σε δραστηριότητες της ομάδας τους. Στα πλαίσια αυτών, απολάμβαναν τη συνεργασία για την επίτευξη ενός στόχου ή απλά την συντροφιά της ομάδας σε δραστηριότητες που επεκτείνονταν πέρα από τους κανόνες του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

.....στην guild που ήμουν είχαμε διοργανώσει έναν αγώνα δρόμου μέσα στο παιχνίδι και είχανε πει όποιος θέλει να συμμετάσχει φτιάχνει έναν χαρακτήρα (level 1). Θα ξεκινήσετε να τρέχετε μέχρι την Ogrimmar και όποιος φτάσει πρώτος.. Και ήταν αυτοί δίπλα με τα άλογα και μας κοιτούσαν. Είχε πολύ χαβαλέ (...) Αυτό ήταν ωραίο σκηνικό. Απρόσμενο, δεν το περίμενες μέσα στο παιχνίδι. Τελείως, έξω από το παιχνίδι, έξυπνο (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών).

...όταν κάναμε το for the alliance που μαζεύεται το δικό σου guild (...) κάνετε ένα raid group που είναι πάρα πολλά άτομα μέσα και πρέπει να φτάσεις μέχρι την κεντρική πόλη των Horde. Οπότε καταλαβαίνεις έχεις τους guard, έχεις άτομα που είναι μέσα. Σου την πέφτουν όλοι από παντού (...) Εκεί που πας να «πέσεις» ο κάθε χαρακτήρα κάνει ο ένας heal, ο άλλος κάνει dps, ο άλλος να σε προστατεύει (...) Είναι τόσο ωραία αυτή η συνεργασία! Που είσαι πραγματικά λες και παίζεις παιχνίδι στρατηγικής. Δηλαδή, ξέρεις ότι έχεις από πίσω τους αμυντικούς, μπροστά τους επιθετικούς. Είσαι καλυμμένος από παντού και πάμε. Είναι αξέχαστη εμπειρία, αξέχαστη (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών).

5.7.2 Εμπειρίες παικτών - αρνητικά συναισθήματα

Οι αρνητικές εμπειρίες που περιέγραψαν οι συμμετέχοντες στην έρευνα είχαν να κάνουν με τα παρακάτω:

- Η διάλυση της guild

Αρκετοί από τους συμμετέχοντες ανέφεραν ως αρνητική εμπειρία στο παιχνίδι την διάλυση της ομάδας (guild) στην οποία ανήκαν. Περιγράφοντας, χαρακτηριστικά:

...όταν έκανε disband η προηγούμενη μου guild (...) στεναχωρήθηκα. Γιατί άξιζε και τα άτομα μέσα την πάλευαν και ήταν πολύ καλοί (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

...όταν το guild μου έσπασε και διαλυθήκαμε και έχασα όλους αυτούς τους γνωστούς τους ξένους που απέκτησα μέσα από το game. Εκεί πραγματικά στεναχωρήθηκα πολύ, πάρα πολύ. Δηλαδή το σκεφτόμουν μήνες αυτό το πράγμα. Ότι, «που είναι π. χ η Κατερίνα που παίζαμε μαζί, που είναι ο

ντέιβιντ που παίζαμε μαζί και που είναι όλο αυτό που είχαμε καταφέρει;». Δύο χρόνια παίζαμε. Ημασταν πρώτοι (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

...αναμφισβήτητα η πιο αρνητική εμπειρία που μπορείς να ζήσεις στο game είναι να διαλυθεί ένα guild στο οποίο έχεις δώσει effort και προσπάθεια...και στο οποίο έχεις περάσει πράγματα και καταστάσεις μαζί με τον κόσμο εκεί πέρα. Η αποτυχία της ομάδας. Είναι πολύ έντονα αρνητικό συναίσθημα. Και όταν είσαι δεμένος με τον κόσμο και με άτομα είναι φυσικό όταν τελειώνει μια τέτοια σχέση, μια σχέση στην οποία καθημερινά περνάς το χρόνο σου, περνάς καλά (...) Γενικά, είναι σαν να χαλάνε οι φιλίες,, πώς να στο πω, είναι σαν να χωρίζεις από κάποιον άνθρωπο που αγαπάς, να στο πω έτσι. Έχει πόνο, έχει πόνο (...) Έχω πολλά παραδείγματα ατόμων που σταμάτησαν το παιχνίδι, που έκαναν delete τους χαρακτήρες τους, λόγω του guild disband. (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών).

➤ Η διανομή των λαφύρων (loot)

Πολλοί από τους συμμετέχοντες ανέφεραν, ως αρνητική εμπειρία, τη διαδικασία κατά την οποία δεν πήραν, από μια επιδρομή (raid) με το guild τους, το αντικείμενο (loot) το οποίο επιθυμούσαν. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...είχα δαπανήσει εφτά μήνες farming, gold, να μαζέψω κάποια items να φτιάξω ένα όπλο και όταν έπεσε το τελευταίο υλικό για να μετατρέψω το όπλο σε legendary, το πήρε ένας warrior. Στεναχωρήθηκα τόσο πολύ λόγω του χρόνου που είχα δαπανήσει και των υποσχέσεων που είχα πάρει από το guild ότι θα το πάρω εγώ το item αυτό (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

... προσπαθούσαμε να «φάμε» ένα boss και με πολλές προσπάθειες, τελικά το σκοτώνουμε. Και ρίχνει ένα item που ήθελα να πάρω και το πήρε ένας άλλος. Αυτό ήταν πολύ αρνητική εμπειρία. Γιατί ήτανε ακόμα η εποχή που ήθελα να είμαι από τους πολύ καλούς και αυτό ήταν ένα όπλο που έκανε το πιο πολύ damage στο παιχνίδι. Ήταν πολύ αρνητικό αυτό. Όχι, ότι ήταν τίποτα σημαντικό και ουσιαστικό, αλλά καταλαβαίνεις, τώρα τι αντίκτυπο είχε μέσα στο game και το πώς αντιλαμβανόμουνα εγώ το game και τι στόχους είχα για το game εκείνη την εποχή (παίκτης 5, άνδρας, 28 ετών)

... Το συναίσθημα είναι πάρα πολύ άσχημο, πολύ έντονο αληθινό συναίσθημα. Σου πήρε κάτι που το ήθελες πάρα πολύ. Σου χαλάει όλη η βραδιά. Ολόκληρη τη βραδιά το σκέφτεσαι αυτό το πράγμα. Πως το έχασα και το λες στους άλλους (παίκτης 6, άνδρας, 30 ετών)

... έχουμε μπει σε ένα raid για να πάρω τις πανοπλίες για τους ώμους που είναι το άλφα και το ωμέγα της πανοπλίας (...) Πέφτουμε και εκείνη την ώρα δεν μιλάει κανένας, δεν λέει ρίχτε ζάρια και το λένε στο ακουστικό και εγώ δεν είχα ακουστικά. Και τα πήρε ο άλλος και λέω εγώ «ρε παιδιά τι έγινε;», «Ρε παιδιά αφού δεν είπατε κάντε roll» και λέει το είπαμε στα ακουστικά στο Ventrilo. Εκεί τα έκλεισα όλα και σηκώθηκα και έφυγα. Ξενέρωσα, απίστευτα (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

➤ Το φαινόμενο του *ganging*

Δύο από τους συμμετέχοντες ανέφεραν, ως αρνητική, την εμπειρία του *ganging* στο παιχνίδι. Σύμφωνα με αυτό, ο παίκτης δεν μπορεί να απολαύσει το παιχνίδι καθώς σκοτώνεται διαρκώς από τον αντίπαλο παίκτη. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

... ganging από alliance. Να προσπαθώ να κάνω εγώ quest και να έρχεται συνέχεια ο ίδιος alliance ή το ίδιο group από alliance και να με σκοτώνουν συνέχεια (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

... πήγα outland και δεν μπορούσα να εξπάρω. Συνέχεια με ρίχνανε, συνέχεια. Δηλαδή, έκανα εγώ τα quest μου κανονικά, ερχότανε κάποιος περαστικός με έριχνε. Μου είχαν σπάσει τόσο πολύ τα νεύρα. Εκλείνα, ξανά-άνοιγα το pc, δεν ήξερα τι να κάνω (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

➤ Το «χακάρισμα» (*hacking*) του λογαριασμού

Ιδιαίτερα σημαντική ήταν η αναφορά, ορισμένων από τους συμμετέχοντες, για τη δυσαρέσκεια που τους προκάλεσε η κλοπή του λογαριασμού (*account*) τους, καθώς αποτέλεσε αιτία να μην μπορούν να εισέλθουν στο παιχνίδι και ταυτόχρονα κίνδυνο να χάσουν όλα όσα είχαν, ως εκείνη τη στιγμή, κερδίσει. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

... είχα ξενερώσει πολύ όταν με είχαν κλέψει. Με είχαν «χακάρει». Είχα ξενερώσει πάρα πολύ, μου έκλεψαν τον χαρακτήρα και μου έκαναν delete (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

...όταν «χακάρανε» το account του ξάδερφου μου που ήταν και ο παλιός ο χαρακτήρας ο δικός μου. Αυτό με τσάντισε(...)Στην αρχή είχα τρομοκρατηθεί γιατί νόμιζα ότι δεν θα μπορούσαμε να πάρουμε τα πράγματα πίσω (παίκτης 7, άνδρας, 25 ετών)

➤ Η συμπεριφορά των άλλων παικτών : Οι «ζητιάνοι», οι «τυχαίοι» και οι *spammers*.

Πέρα από την ευχαρίστηση που προσέφερε η συναναστροφή με άλλους παίκτες στο παιχνίδι, ορισμένοι από τους συμμετέχοντες αναφέρθηκαν στο γεγονός ότι το παιχνίδι τους έφερε αντιμέτωπους και με αγενείς συμπεριφορές συμπαικτών τους. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

.... με εκνευρίζει μερικές φορές που οι καινούριοι παίκτες έρχονται στους μεγαλύτερους και σε πρήζουν, ξέρω γω, δώσε μου αυτό, δώσε μου το άλλο. Για να προχωρήσουν και αυτοί πιο γρήγορα. Εντάξει, λογικό είναι, το καταλαβαίνω. Αλλά μερικές φορές αν δεν έχει καλούς τρόπους ή αν δεν ξέρει πώς να στο πει είναι εκνευριστικό (παίκτης 7, άνδρας, 25 ετών)

... υπάρχουν πάρα πολλοί παίκτες οι οποίοι στο παιχνίδι βγάζουν τον χειρότερό τους εαυτό (...) Θα σου πω δύο παραδείγματα. Πρώτα από όλα, οι ξερόλες αυτοί οι οποίοι θα αρχίσουν να λένε την γνώμη τους συνέχεια και συνήθως είναι αυτοί που δεν παίζουν και σωστά, έτσι; (...) θα συνεχίσουν να σε πρήζουν μέχρι να τελειώσεις αυτό το instance που κάνεις (...) Υπάρχουν πολλά είδη

πρηξίματος (...) δηλαδή αρχίζει και σε βρίζει στο ξεκάρφωτο. Μπορεί να αρχίσει να «σπαμάρει» (...) απλά να βλέπεις συνέχεια στην οθόνη σου «τάδε says τάδε» (...) και να «λαγκάρεις» λόγω αυτού. Και όταν θα πας να του πεις σταμάτα, θα αρχίσει να βρίζει (...) Μετά υπάρχουν οι ζητιάνοι «gold please» Τέλος, υπάρχουν οι «τυχάιοι». Έτσι τους έχουμε ονομάσει εμείς. Δεν ξέρουν να παίζουν (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

➤ Όταν «παίρνουν» το παιχνίδι στα «σοβαρά»

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες αισθάνθηκαν απογοήτευση όταν οι φίλοι τους άρχισαν να αντιμετωπίζουν το παιχνίδι πιο «σοβαρά». Αυτή η αλλαγή στη συμπεριφορά τους άρχισε να επηρεάζει τις διαπροσωπικές τους σχέσεις. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

...λέγανε κάποια πράγματα και τα προωθούσαν και σαν δικιά τους στάση ζωής και τέτοια πράγματα. Εντάξει, λόγοι και πράξεις μέσα στο παιχνίδι ήταν αλλά φαντάζομαι ότι δείχνει και το γενικότερο ποιον του άλλου...Ξενέρωσα απογοητεύτηκα. Δηλαδή παίζαμε τόσο καιρό και ξαφνικά (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών).

.... ψιλό-στεναχωρήθηκα για το πόσο έχει αρχίσει να επηρεάζει τη σκέψη τους αυτό το πράγμα για να κάνουν τέτοιες κινήσεις. Ότι έχουν αρχίσει να μην το βλέπουν τελικά τόσο πολύ ως παιχνίδι και έχουν αρχίσει να το βλέπουν περισσότερο σαν έναν τρόπο να ελέγξουνε πράγματα (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών)

...τους άκουγα να τσακώνονται για το ποιος θα πάρει αυτό, ποιος θα πάρει το άλλο και ποιος θα πάρει εκείνο. Δεν έπαιρνα καν μέρος. Ίσως αυτό λίγο να με χάλαγε. Αυτό το γεγονός ότι πολλοί δεν το βλέπανε σαν παιχνίδι, «παιδιά εντάξει δεν τρέχει και τίποτα» και το παίρνανε λίγο στα πιο σοβαρά. Και εντάξει, εκεί περά να λίγο ξενέρωνα (παίκτης 11, άνδρας, 26 ετών).

5.8 Η επίδραση του παιχνιδιού στον παίκτη και στην «πραγματική» του ζωή

Όταν ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες της έρευνας να σχολιάσουν σε ποιο βαθμό και με ποιο τρόπο επηρεάστηκε η καθημερινότητά τους από την ενασχόλησή τους με το παιχνίδι, έδωσαν τις ακόλουθες απαντήσεις.

5.8.1 Παιχνίδι και «πραγματική» ζωή

Οι συμμετέχοντες, στη προσπάθεια τους να περιγράψουν αν το παιχνίδι έχει επηρεάσει ή όχι την καθημερινή τους ζωή, προέβησαν σε συγκρίσεις ανάμεσα στον χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι και στις δραστηριότητες της «πραγματικής» τους ζωής. Οι δραστηριότητες αυτές αφορούσαν στις διαπροσωπικές τους σχέσεις και επαφές, στις σπουδές τους ή στην εργασία τους.

➤ Όταν το παιχνίδι επηρεάζει με αρνητικό τρόπο την «πραγματική» ζωή των παικτών

Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι το παιχνίδι επηρεάζει ή επηρέαζε την καθημερινή τους ζωή στο βαθμό που εκείνοι αφήνουν ή άφηναν να την επηρεάζει. Αναφέροντας συχνά την φράση «ήταν ή είναι επιλογή μου». Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...Παλιότερα, είχα χάσει για πολύ μεγάλο διάστημα τους φίλους μου. Δηλαδή όταν σου λέει ο άλλος πάμε για καφέ, πάμε σινεμά, πάμε να βγούμε, να κάνουμε το ένα, να κάνουμε το άλλο και τους λες δεν γίνεται να έρθω, αποκόπηκα από τους φίλους μου. Ήταν όμως επιλογή μου (...) Δεν μπορείς να έχεις μια σχέση φυσιολογική όταν είσαι δεκαπέντε ώρες στο pc την ημέρα, να έχεις κάποια σύντροφο (...) Θεωρώ ότι δεν πάνε μαζί αυτά δηλαδή με τον τρόπο παιχνιδιού hard-core που λέω (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

...τον καιρό που έπαιζα περισσότερες ώρες απλά είχα χάσει λιγάκι την επαφή την εκτός παιχνιδιού. Οπότε ναι, σίγουρα επηρεάζει. Δηλαδή άμα είσαι δέκα ώρες μπροστά από τον υπολογιστή, όχι μόνο το warcraft, οτιδήποτε και να κάνεις θα επηρεάσει σίγουρα (παίκτης 11, άνδρας, 26 ετών)

... σίγουρα την έχει επηρεάσει παλιότερα πιο πολύ, τώρα όχι τόσο. Για παράδειγμα, με τη σχολή μου. Πολλές φορές δεν πήγαινα στη σχολή μου, δεν πήγαινα στα μαθήματα μου για να παίζω WoW. Δεν έβγαινα έξω για καφέ, να δω τους φίλους μου για να παίζω wow (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

➤ Όταν το παιχνίδι δεν επηρεάζει αρνητικά την «πραγματική» ζωή των παικτών: ο χρόνος αφιέρωσης στο παιχνίδι και ο αυτό-έλεγχος

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες ανέφεραν ότι η ενασχόλησή τους με το παιχνίδι δεν επηρεάζει αρνητικά την καθημερινή τους ζωή. Αυτό το αποδίδουν στο γεγονός ότι δεν αφιερώνουν πολύ χρόνο στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...δεν παίζω τόσο πολύ ώστε να χάνομαι από κόσμο ή να το παίρνω τόσο προσωπικά το παιχνίδι. Το παίζω σαν να έπαιζα ένα παιχνίδι. Αν δεν έπαιζα το WoW εκείνη την ώρα θα έπαιζα κάποιο άλλο παιχνίδι (παίκτης 16, άνδρας, 29 ετών)

... Ότι έκανα, κάνω. Δηλαδή ακόμη έχω την μηχανή μου, με αγαπάει ακόμη η κοπελιά μου παίζει και αυτή WoW γιατί της αρέσει, τη δουλειά μου, τα σχολεία μου, τα πάντα (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

... κοίτα επειδή εγώ δεν είμαι hard-core player δηλαδή εφτά η ώρα έχω raid πρέπει να είμαι εκεί. Δεν νομίζω ότι με έχει επηρεάσει. Δηλαδή, αν μου πει κάποιος να βγούμε ή «έλα να δούμε ταινία» θα πάω. Δεν πρόκειται να κάτσω να παίζω WoW ή το πολύ-πολύ να του πω τώρα είμαι σε raid (...) θα αργήσω μια ώρα, κάπως έτσι (παίκτης 12, άνδρας, 30 ετών)

... όχι, δεν θα χαλάσω τον χρόνο μου για να διασκεδάζω στην πραγματική μου ζωή με το να παίζω. Αν μου πούνε για παράδειγμα, έλα να πάμε για ποτό, θα πάω και δεν θα κάνω log in στο game (παίκτης 4, άνδρας, 27 ετών)

Ωστόσο, υπάρχουν και συμμετέχοντες οι οποίοι αφιερώνουν ή αφιέρωναν περισσότερες από τριανταπέντε ώρες την εβδομάδα στο παιχνίδι και οι οποίοι θεωρείται ότι απλώς καταφέρνουν να απασχοληθούν με μια ευχάριστη δραστηριότητα η οποία έχει ελάχιστη ή και καθόλου αρνητική επίδραση στην ζωή τους. Οι παραπάνω παίκτες διαχειρίζονται με ενεργητικό τρόπο τη χρήση του παιχνιδιού διασφαλίζοντας ότι το παιχνίδι παραμένει μια θετική πλευρά στην ζωή τους. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

.... καμιά φορά χρειάζεται να θυσιάσεις για το game (..) κάποιο χρόνο από την προσωπική σου ζωή που ίσως χρειαζόταν να κάνεις κάτι άλλο. Ίσως να κανόνιζες να κάνεις κάτι άλλο (...) Αυτό είναι καθαρά στον άνθρωπο, πως ελέγχει το πόσο παίζει και πως αφήνει το παιχνίδι να επηρεάζει την προσωπική του ζωή. Εγώ πιστεύω ότι μετά από τέσσερα χρόνια, έχω απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού και το πόσο το αφήνω να επηρεάσει την προσωπική μου ζωή (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

... Την καθημερινότητά μου την επηρέασε στο βαθμό που ήθελα εγώ να την επηρεάσει (...) Δεν επέλεξα να επηρεάσει τα σημαντικά πράγματα στη ζωή μου (...) Τώρα να ακυρώσω έναν καφέ, να μην βγεις σήμερα και να βγεις αύριο, δεν είναι και κάτι τρομερό, ας πούμε (παίκτης 13, άνδρας, 26 ετών)

... θα μπορούσα, ας πούμε, αντί να παίζω, να κάθομαι σπίτι και να βλέπω τηλεόραση, να διαβάζω ή θα μπορούσα να μην κάθομαι και καθόλου σπίτι να βγαίνω έξω. Αυτό που πιστεύω είναι ότι: το να κάνεις ένα πράγμα συνέχεια βαριέσαι. Ακόμη και να βγαίνεις συνέχεια έξω για καφέ βαριέσαι (...)

Το σίγουρο είναι ότι δεν μου τραβάει αυτή τη στιγμή την προσοχή ώστε να λέω αν δεν παίζω, θα τρελαθώ. Ξέρεις, να κάθομαι και να σκέφτομαι συνέχεια το WoW(...) Τώρα, το σίγουρο είναι ότι άπαξ και «ρειντάρω» θα μπορούσα να βγω αλλά δεν βγαίνω για να κάτσω να «ρειντάρω». Αυτό το κάνω μόνο και μόνο επειδή είμαι υπεύθυνο άτομο και έχω δώσει τον λόγο μου (στην guild) ότι εκείνη τη μέρα θα μπω να «ρειντάρω» (...) Δεν είναι το γεγονός ότι θα προτιμήσω το raid από το να βγω έξω (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

➤ Όταν το παιχνίδι επηρεάζει με θετικό τρόπο την καθημερινότητα του παίκτη

Ορισμένοι από τους συμμετέχοντες υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι έχει επηρεάσει με θετικό τρόπο την καθημερινότητά τους. Συγκεκριμένα, αναφέρονται στον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι βοηθά να περνούν ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο τους, να γνωρίζουν νέα άτομα, να εκτονώνονται από προβλήματα της καθημερινότητας και τέλος, να λαμβάνουν συναισθηματική υποστήριξη.

Οι συμμετέχοντες οι οποίοι υποστηρίζουν ότι περνούν ευχάριστα και δημιουργικά τον ελεύθερο χρόνο τους καθώς και ότι γνωρίζουν νέα άτομα και δημιουργούν φιλίες, παίζοντας WoW, αναφέρουν:

... δεν βαριέμαι πλέον, έχω κάτι να κάνω, δηλαδή μπορεί να θέλω μια ώρα και να μην ξέρω τι να κάνω, από το να κάτσω στο κρεβάτι μου και να κοιτάω το ταβάνι, θα κάτσω να παίζω WoW. Είναι πιο ευχάριστο (...) και στη τελική νιώθω ότι το μυαλό μου παίρνει στροφές κιόλας γιατί έχω να κάνω πράγματα. Είναι σαν να έχεις να κάνεις δουλειές με τον χαρακτήρα σου (...) Έχω γνωρίσει πάρα πολλά άτομα. Αφού και από το ιντερνετ καφέ που αράζουμε, τον τάδε, τον δείνα, όλους αυτούς δεν τους ήξερα ενώ μένουμε όλοι στην ίδια περιοχή (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

... Το μόνο που μπορώ να πω ότι μου χει προσφέρει, εκτός από το να περνά ευχάριστα τις ώρες μου, είναι οι παρέες που έχω συναντήσει (παίκτης 3, άνδρας, 31 ετών)

Κάποιοι από τους συμμετέχοντες υποστηρίζουν ότι μέσω του παιχνιδιού τους δίνεται η δυνατότητα να εκτονωθούν και να ξεφύγουν από το άγχος της καθημερινότητας. Επιπλέον η επικοινωνία με άτομα, τα οποία έχουν γνωρίσει στο παιχνίδι, λειτουργεί θετικά στην ψυχολογική τους διάθεση ενώ, ταυτόχρονα, υπήρξαν φορές που έλαβαν και συναισθηματική υποστήριξη. Χαρακτηριστικά αναφέρουν:

... έχω πάρα πολλά προβλήματα και άγχος λόγω της δουλειάς μου (...) όταν θέλω να ξελαμπικάρω και να πατήσω delete εντελώς, άσχετα με τον χρόνο που θα περάσω με την κοπέλα μου είτε με τους φίλους μου, το πρώτο πράγμα που σκέφτομαι μετά από αυτά είναι το wow. Ότι θα μπω και δεν θα σκεφτώ ούτε δουλειά, ούτε, τίποτα (...) Το βλέπω σαν έναν τρόπο εκτόνωσης (παίκτης 2, άνδρας, 26 ετών)

... όπως είναι οι φίλοι σου έξω και σε βοηθάνε όταν έχεις τις μαύρες σου(...) και σε πιάνουνε και σε παρηγορούν και σου λένε «εντάξει δεν πειράζει, όλα θα πάνε μια χαρά», έτσι είναι και οι φίλοι μέσα στο παιχνίδι (...) Δεν παύουν να είναι άνθρωποι και αυτοί και να έχουν βιώσει κάποιες ανάλογες στιγμές-δυσκολίες (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

5.8.2 Παιχνίδι και εαυτός

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν τον τρόπο που νομίζουν ότι η ενασχόλησή τους με το παιχνίδι έχει επηρεάσει τους ίδιους, ως προσωπικότητες. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι συμμετέχοντες υποστήριξαν ότι το παιχνίδι τους βοήθησε να διαπιστώσουν κάποια πράγματα για τον χαρακτήρα τους. Σε άλλες, υποστήριξαν ότι τους βοήθησε να αποκτήσουν κάποιες γνώσεις και δεξιότητες οι οποίες αποβαίνουν χρήσιμες και στην «πραγματική» τους ζωή.

➤ Η αίσθηση του εαυτού

Κάποιοι από τους συμμετέχοντες υποστήριξαν ότι, χάρη στο παιχνίδι ανακάλυψαν άγνωστες πτυχές του χαρακτήρα τους ή ότι τους βοήθησε στο να βελτιώσουν ορισμένες «πλευρές» του. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

...βασικά με βοήθησε να δω πράγματα για τον εαυτό μου. Να κάνω μια διαπίστωση, ας πούμε, ίσως περισσότερο για αυτό το πράγμα που ήδη ήμουνα (...) ότι δεν είμαι και πολύ κοινωνικός, ξέρω γω, αυτό φαίνεται και στο ότι δεν έχω και πολλές φιλίες μέσα στο παιχνίδι (παίκτης 7, άνδρας, 25 ετών)

...με βοηθάει να γίνομαι καλύτερος (...) μπορώ να εντοπίσω κάποιο προβληματικό μέρος του χαρακτήρα μου και να το διορθώσω. Σίγουρα, πιστεύω ότι ένα τέτοιο παιχνίδι μπορεί να σε βοηθήσει, αν και εσύ το θέλεις, να βελτιώσεις κάποια κομμάτια του χαρακτήρα σου (παίκτης 8, άνδρας, 22 ετών)

... κατάλαβα ότι δεν έχω πρόβλημα να γνωρίσω ξένους ανθρώπους. Μικρότερος ήμουν πιο κλειστό άτομο δεν ήμουν τόσο κοινωνικός. Αν μπορείς να θεωρείς πως μέσα από το wow κοινωνικοποιείσαι κατά κάποιον τρόπο, τότε θα μπορούσα να πω, πως αυτό με βοήθησε στο να μπορώ πιο εύκολα να γνωρίσω και να συναναστραφώ με άλλους ανθρώπους (παίκτης 14, άνδρας, 23 ετών)

... ότι είμαι έξυπνος. Ευστροφία. Στο ότι ψάχνω πράγματα και σκέφτομαι πως άμα κάνεις αυτό, θα γίνει αυτό. Άμα κάνεις αυτό, έγινε αυτό. Και κάνω πράγματα τα οποία τα τελειώνω πρώτος. Δηλαδή σου βγάζουνε ένα event και σου λένε «θα πας σε όλα τα χωριά και θα σβήσεις όλες τις φωτιές». Εγώ θα κάτσω, θα χαράζω δρομολόγια, θα πάω πρώτα εκεί, μετά εκεί(...) και θα είμαι έτοιμος σε τρεις ώρες. Δηλαδή αφιερώνω μισή ώρα να το σκεφτώ και ύστερα να το κάνω. Οι άλλοι πάνε κουτουρού (παίκτης 15, άνδρας, 26 ετών)

➤ Απόκτηση γνώσης και δεξιοτήτων

Αρκετά ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι, ορισμένοι από τους συμμετέχοντες υποστηρίζουν πως, μέσω της ενασχόλησής τους με το παιχνίδι, απόκτησαν γνώσεις καθώς και διάφορες δεξιότητες. Συγκεκριμένα, αναφέρουν:

... έχω φρεσκάρει πολύ τα αγγλικά μου, ασχολούμαι και πιο πολύ με τους υπολογιστές πλέον. Δηλαδή κάποια πράγματα όσον αφορά το lag, τη σύνδεση στο ιντερνετ, τα κοιτάω πιο πολύ. Το pc που θα διαλέξω να αγοράσω, θέλω να τρέχει το παιχνίδι μέσα οπότε θα ψάξω για ένα καλύτερο Pc, δεν ήξερα τι σημαίνει κάρτα γραφικών μέσα σε έναν υπολογιστή (παίκτης 9, γυναίκα, 22 ετών)

... έμαθα και την ξένη γλώσσα. τα αγγλικά. Ασχέτως, αν αυτά τα αγγλικά που έχω μάθει, κάνω γραμματικά λάθη και τέτοια. Αλλά είναι αγγλικά τα οποία έμαθα να γράφω και να διαβάζω και να μιλάω χωρίς καμιά βοήθεια δασκάλου ή να παρακολουθήσω φροντιστήρια, να δώσω εξετάσεις και τέτοια (παίκτης 1, άνδρας, 26 ετών)

... όταν ηγείσαι μιας ομάδας μαζί με κάποιους άλλους, το game σε αναγκάζει να είσαι πολύ διαλλακτικός και να αναπτύσσεις επικοινωνιακά χαρίσματα. Ίσως, σε αναγκάζει να γίνεσαι υπομονετικός. Πρέπει να κάνεις deal με πολύ κόσμο, να συμβιβάζεις τα πράγματα. Πολλές φορές είσαι στο δίλημμα ποιανού να φτιάξω και ποιανού να χαλάσω και νομίζω είναι μια καλή τριβή με τον εαυτό σου. Και πιστεύω ότι με έχει βοηθήσει και στην real life, στην προσωπική μου ζωή αρκετά. Γιατί έχω μάθει να ακούω και τον άλλον και να προσπαθώ να καταλάβω πως σκέφτεται ο άλλος και τι θέλει να σου πει. Αλλά, πιστεύω ότι προσωπικά με έχει επηρεάσει προς το καλύτερο. Με έχει κάνει πολύ υπομονετικό (παίκτης 10, άνδρας, 28 ετών)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΣΥΖΗΤΗΣΗ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

6.1 Περίληψη των αποτελεσμάτων

6.1.1 Κίνητρα

Από τα αποτελέσματα της έρευνας διαπιστώθηκε ότι ένα άτομο για να πάρει την απόφαση να ξεκινήσει να παίζει ένα συγκεκριμένο παιχνίδι θα πρέπει να έχει κάποιου είδους κίνητρο που θα τον ωθήσει να παίξει. Σε ένα αρχικό επίπεδο, κίνητρο-αφορμή αποτέλεσε το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον του ατόμου, η άσχημη εμπειρία του από προηγούμενα παιχνίδια του είδους, η επιθυμία του να «γεμίσει» τον ελεύθερο χρόνο του καθώς και το γεγονός ότι είχε ήδη μια ευχάριστη εμπειρία από τη σειρά παιχνιδιών στρατηγικής Warcraft

Όταν ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να εκφράσουν τους λόγους για τους οποίους εξακολουθούν να παίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι, διαπιστώσαμε ότι οι απαντήσεις τους τείνουν να ευθυγραμμίζονται με τα αποτελέσματα προηγούμενων μελετών που αφορούν στα κίνητρα των παικτών και συγκεκριμένα, με αυτή του Yee (2006).

Αναλυτικότερα, τα κίνητρα που ωθούν τους συμμετέχοντες της έρευνας να παίζουν το εν λόγω παιχνίδι μπορούν να περιγραφούν κάτω από τρία γενικά αλλά μη-αποκλειόμενα κριτήρια: α) η επίτευξη, β) η κοινωνικότητα, γ) η «εμβύθιση». Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες κατέχουν αυτούς τους τρεις τύπους κινήτρων με το ένα πιθανόν να υπερισχύει των άλλων σε διαφορετικές χρονικές περιόδους. Ειδικότερα:

➤ Αναζητώντας την επίτευξη

Οι παίκτες που παρακινούνται από το αίσθημα της επίτευξης απολαμβάνουν τη γρήγορη πρόοδο και εξέλιξη του in-game χαρακτήρα τους, την απόκτηση δύναμης στο παιχνίδι και τη συσσώρευση πλούτου και συμβόλων κύρους στο παιχνίδι. Επίσης, απολαμβάνουν να αναλύουν και να κατανοούν το σύστημα (κανόνες) του παιχνιδιού ώστε να βελτιστοποιήσουν την απόδοση του χαρακτήρα τους. Τέλος, απολαμβάνουν να ανταγωνίζονται με άλλους παίκτες και να βιώνουν την εμπειρία της νίκης ή του να υπερισχύουν και να κυριαρχούν έναντι άλλων παικτών. Το τελευταίο αποτελεί για αυτούς και ένδειξη της ικανότητάς τους, ως παίκτες.

➤ Το κοινωνικό κριτήριο

Οι παίκτες που παρακινούνται από την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού την βιώνουν μέσω της διαδικασίας της κοινωνικοποίησης, της δημιουργίας σχέσεων και της ομαδικής συνεργασίας. Οι παίκτες απολαμβάνουν να συναντούν, να γνωρίζουν και να επικοινωνούν με άλλους παίκτες με τους οποίους, σε ορισμένες περιπτώσεις, καταλήγουν να διαμορφώνουν σχέσεις με νόημα και διάρκεια στον χρόνο. Άλλες φορές απολαμβάνουν το γεγονός ότι μπορούν να επικοινωνούν και να παίζουν με φίλους που γνωρίζουν στην «πραγματική» τους ζωή. Επιπλέον, οι παίκτες που ενδιαφέρονται για την ομαδική συνεργασία απολαμβάνουν να συνεργάζονται με άλλους παίκτες και αποκομίζουν περισσότερη ικανοποίηση από την επίτευξη ενός ομαδικού παρά ενός ατομικού στόχου. Στην τελευταία περίπτωση, η ικανοποίησή τους πηγάζει από το γεγονός ότι η επιτυχία αποτελεί μέρος της προσπάθειας της ομάδας.

➤ Το κίνητρο της «εμβύθισης»

Η «εμβύθιση» αποτελεί ένα ακόμη κίνητρο συμμετοχής στο παιχνίδι και αντανακλά το ενδιαφέρον του παίκτη να υιοθετήσει έναν φανταστικό ρόλο. Οι παίκτες απολαμβάνουν να εξερευνούν τον κόσμο και τις διάφορες τοποθεσίες του. Επίσης, θέλουν να βιώσουν την ιστορία του κόσμου μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα του παιχνιδιού. Βρίσκουν ικανοποίηση στο να παίζουν τον ρόλο τους και να αποτελούν με αυτό τον τρόπο μέρος της ευρύτερης ιστορίας του κόσμου του παιχνιδιού.

Μια άλλη μορφή βίωσης του χαρακτήρα είναι μέσω της εξατομίκευσης. Οι παίκτες θέλουν οι χαρακτήρες τους να έχουν ένα μοναδικό στυλ και εμφάνιση. Επίσης, αρκετές φορές νιώθουν ότι ορισμένα από τα στοιχεία που διαθέτει ο in-game χαρακτήρας τους μοιάζουν να ταιριάζουν με στοιχεία της δικής τους προσωπικότητας και του δικού τους χαρακτήρα. Τέλος, υπάρχουν και οι παίκτες που συμμετέχουν στον κόσμο του παιχνιδιού για να χαλαρώσουν και ξεφύγουν από το άγχος και τα προβλήματα της καθημερινής ζωής.

6.1.2 Οι διαπροσωπικές σχέσεις στο World of Warcraft

Το παιχνίδι είναι κατασκευασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να διευκολύνει μια εκτεταμένη in-game κοινωνικοποίηση. Οι παίκτες βασίζονται στους χαρακτήρες των άλλων παικτών για να αντιμετωπίσουν τις δυσκολίες του παιχνιδιού. Αυτό δίνει την ώθηση για τη δημιουργία βραχυπρόθεσμων (parties) καθώς και μακροπρόθεσμων (guilds) συνεργασιών. Μέσα στα πλαίσια αυτών των συνεργασιών, οι παίκτες γνωρίζουν και έρχονται σε επαφή

με νέα άτομα με κάποια από τα οποία δημιουργούν φιλίες ή ακόμη και ρομαντικές σχέσεις.

Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι σχέσεις αυτές δεν περιορίζονται μόνο στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες της έρευνας ανέφεραν ότι για να επικοινωνήσουν με τα άτομα που γνωρίζουν στο παιχνίδι χρησιμοποιούν όχι μόνο προγράμματα ανταλλαγής μηνυμάτων και ήχου σε πραγματικό χρόνο, όπως το msn και το Ventrilo αλλά και το προσωπικό τους κινητό τηλέφωνο. Επίσης, με αρκετά από αυτά έχουν βρεθεί ή και εξακολουθούν να βρίσκονται πρόσωπο με πρόσωπο.

Οι απαντήσεις που λάβαμε σχετικά με τις δυνητικές και «πραγματικές» τους εμπειρίες, αναφορικά με το κομμάτι των σχέσεων, εμπίπτουν στις δύο αντιτιθέμενες θεωρήσεις για την κοινωνική διάσταση του διαδικτύου: τον τεχνολογικό ντετερμινισμό και τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό.

Ο τεχνολογικός ντετερμινισμός περιγράφει την αδυναμία των ηλεκτρονικών μέσων να υποστηρίξουν δυνατούς κοινωνικούς δεσμούς. Αυτή η άποψη βασίζεται στην παρατήρηση ότι η επικοινωνία δια της μεσολαβήσεως του ηλεκτρονικού υπολογιστή (computer mediated communication-CMC) επιτρέπει την ανταλλαγή λιγότερων στοιχείων από αυτήν της πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνίας. Επίσης, η CMC είναι λιγότερο κατάλληλη για την υποστήριξη συναισθηματικών ανταλλαγών και την αίσθηση της κοινωνικής παρουσίας. Με αυτό τον τρόπο, η CMC είναι κατάλληλη για να υποστηρίξει αδύναμους δεσμούς και μειώνει τους κινδύνους που μπορεί να επιφέρει η συσχέτιση του ατόμου με άλλα άτομα άγνωστα προς αυτό. Οι κοινωνικοί κονστρουκτιβιστές υποστηρίζουν ότι κάποια χαρακτηριστικά της online επικοινωνίας, όπως η ανωνυμία και η ευκολία να βρεις άλλους με τα ίδια ενδιαφέροντα, διευκολύνουν τα άτομα που είναι πιο ντροπαλά στο να διαμορφώσουν δυνατούς δεσμούς (Mesch & Talmud, 2006).

Η online και η offline φιλία

Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες της έρευνας ανέφεραν ότι οι φιλικοί δεσμοί που έχουν αναπτύξει στο παιχνίδι είναι πιο αδύναμοι από αυτούς που διατηρούν στην «πραγματική» τους ζωή. Συγκεκριμένα, αναφέρθηκαν στη συχνότητα της επικοινωνίας τους, στο περιεχόμενο των συζητήσεών τους, στη διάρκεια της σχέσης τους και στο αν έχει διαμορφωθεί ένα κλίμα εμπιστοσύνης ανάμεσά τους.

Αναλυτικότερα, ανέφεραν ότι με τους φίλους τους στην «πραγματική» ζωή γνωρίζονται αρκετό καιρό, επικοινωνούν καθημερινά, έχουν τις ίδιες απόψεις και ενδιαφέροντα καθώς και ότι μπορούν να ανταλλάξουν πληροφορίες που αφορούν την προσωπική τους ζωή.

Σύμφωνα με τον Burne (1971), όπως αυτός αναφέρεται από τους McKenna et al. (2002), τείνουμε να ελκυόμαστε από άτομα τα οποία είναι παρόμοια με εμάς και με τα οποία μοιραζόμαστε τις ίδιες απόψεις. Για να ανακαλύψουμε όμως αν έχουμε κοινά στοιχεία με τον άλλον και σε ποιο βαθμό, χρειάζεται χρόνος.

Επιπλέον, οι McKenna et al. (2002) υποστηρίζουν ότι για να αναπτυχθούν στενές διαπροσωπικές σχέσεις είναι αναγκαίο να έχει δημιουργηθεί ανάμεσα στα άτομα ένα κλίμα εμπιστοσύνης. Επίσης, όταν μιλάμε για πληροφορίες που αφορούν τον εαυτό ενός ατόμου, δεν αναφερόμαστε σε χαρακτηριστικά της δημόσιας εικόνας του ατόμου αλλά σε πλευρές που σχετίζονται με την ταυτότητα του ατόμου. Αυτό που αναφέρεται ως ο πραγματικός εαυτός. Αυτό αποτελεί μια εκδοχή του εαυτού που το άτομο πιστεύει ότι είναι πραγματικά αλλά οι συνθήκες δεν του επιτρέπουν να την εκφράσει (McKenna et al., 2002).

Συνοψίζοντας, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι όταν ένα άτομο συμμετέχει σε ένα παιχνίδι γνωρίζει ότι υπάρχει μια κοινή βάση ενδιαφέροντος με τους άλλους παίκτες, που είναι το gaming. Το επόμενο βήμα είναι να ανακαλύψει το άτομο τι άλλα ενδιαφέροντα μοιράζεται με τα άλλα άτομα και αυτό ίσως να προσφέρει το αρχικό πλεονέκτημα για την έναρξη μιας σχέσης.

6.1.3 Παιχνίδι και «πραγματική» ζωή

Από τα αποτελέσματα της έρευνας διαπιστώθηκε ότι κάθε ένας από τους συμμετέχοντες εμπλέκεται στο συγκεκριμένο παιχνίδι για διαφορετικό λόγο και με διαφορετικό βαθμό δέσμευσης και αφοσίωσης. Η ενασχόλησή τους με το παιχνίδι και συνακόλουθα ο χρόνος που αφιερώνουν σε αυτό μοιάζει να συνδέεται με τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα βιώνουν το παιχνίδι.

Συνολικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι για ορισμένους το παιχνίδι αποτελεί απλώς μια ευχάριστη δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου τους μέσω της οποίας εκπληρώνεται ο παραδοσιακός ρόλος της διασκέδασης και του εμπλουτισμού, ένας ρόλος που έπαιζαν παραδοσιακά τα παιχνίδια μαζί με τις ταινίες, τη μουσική και την μυθιστοριογραφία. Για άλλους το παιχνίδι μπορεί να βιώνεται ως ένα εργαλείο επικοινωνίας καθώς και ως ένα μέρος όπου μπορούν να συναντήσουν φίλους και γνωστούς. Τέλος, το παιχνίδι μπορεί να

λειτουργεί και ως ένας άλλος τρόπος του είναι, δηλαδή ως ένας τρόπος έκφρασης του εαυτού του παίκτη. Όλα τα παραπάνω, διαπιστώσαμε ότι δεν λειτουργούν διακριτά το ένα από το άλλο αλλά μοιάζουν να αποτελούν διαφορετικές στιγμές στη βιωμένη εμπειρία του παίκτη (Markham, 1998).

Όσον αφορά τον τρόπο που η ενασχόληση του ατόμου με το παιχνίδι επηρεάζει αρνητικά την «πραγματική» ζωή των παικτών αυτή μοιάζει να εξαρτάται από τον χρόνο που αφιερώνουν οι ίδιοι σε αυτή την δραστηριότητα συγκριτικά με τον χρόνο που διαθέτουν σε δραστηριότητες της «πραγματικής» τους ζωής (κοινωνικές επαφές και σχέσεις, σπουδές, εργασία). Υποστηρίζοντας, ότι όταν ο χρόνος ενασχόλησής τους με το παιχνίδι αυξανόταν, έτειναν να αμελούν τις υποχρεώσεις της «πραγματικής» τους ζωής.

Ωστόσο, υπάρχουν και οι παίκτες που εξακολουθούν να αφιερώνουν αρκετό χρόνο στο παιχνίδι και νιώθουν ότι μπορούν να ελέγξουν τον τρόπο που αυτό επηρεάζει την καθημερινότητά τους. Σε αυτό το σημείο, ο παίκτης εμφανίζεται να έχει την ικανότητα να διαχειριστεί την συμπεριφορά του μέσω της παρατήρησης (observation), της εκτίμησης (evaluation) και της αναγνώρισης των συνεπειών (consequation) που αυτή μπορεί να επιφέρει (Seay & Kraut, 2007).

Τέλος, διαπιστώθηκε ότι το παιχνίδι, και συγκεκριμένα οι εμπειρίες που βιώνουν οι παίκτες μέσα σε αυτό, μπορεί να λειτουργήσει και ως ένα περιβάλλον μάθησης καθώς και ανάπτυξης της προσωπικότητας του ατόμου. Συγκεκριμένα, ορισμένοι από τους συμμετέχοντες ανέφεραν ότι η συμπεριφορά που επιδεικνύουν στο παιχνίδι βοηθά στο να «γνωρίσουν», να επιβεβαιώσουν ή ακόμη και να βελτιώσουν ορισμένα χαρακτηριστικά στοιχεία της προσωπικότητας τους. Επίσης, ανέφεραν ότι απόκτησαν γνώσεις και δεξιότητες οποίες μπορούν να αποβούν ωφέλιμες στην «πραγματική» τους ζωή. Παρόμοια, ο Kelly (2004) υποστηρίζει ότι:

« οι παίκτες δεν σημειώνουν πρόοδο μόνο μέσα στο παιχνίδι αλλά στην πραγματικότητα ωριμάζουν, εξελίσσονται, μαθαίνουν από τον τρόπο που πειραματίζονται με τη συμπεριφορά τους και αναδιατυπώνουν την άποψη που έχουν για τον εαυτό τους και για τους άλλους ως αποτέλεσμα των εμπειριών τους στον δυνητικό κόσμο... Αυτού του είδους η ανάπτυξη της προσωπικότητας είναι δυνατή καθώς τα MMORPGs αποτελούν «προσομοιωτές» της πραγματικής ζωής (simulators of real life). Ό,τι μαθαίνει κάποιος σε ένα MMORPG, μπορεί να μεταφερθεί και στην πραγματική ζωή ακριβώς όπως λειτουργούν και οι προσομοιωτές πτήσης» (Kelly, 2004, 85).

6.2 Περιορισμοί έρευνας και προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Η ποιοτική φύση της παρούσας ερευνητικής μελέτης δεν επιτρέπει τη διατύπωση προτάσεων αναφορικά με τη συχνότητα με την οποία συγκεκριμένα θέματα ανακύπτουν. Στόχος δεν είναι η διαμόρφωση γενικών κανόνων αλλά η ανάδυση ζητημάτων που είναι πιθανόν να αποκαλύψει κανείς σε χώρους παρόμοιους με εκείνον που ερευνήθηκε (Κυριαζή, Ν., 2001, 281).

Δοθέντος του γεγονότος ότι είναι μια πιλοτική μελέτη όπου ο πρωταρχικός στόχος της είναι να οδηγήσει σε περαιτέρω έρευνα, η γενίκευση δεν αποτελεί θέμα ζωτικής σημασίας. Το ερώτημα είναι το πώς μπορεί να μεταφερθεί και σε άλλα online παιχνίδια τους είδους καθώς και αν οι συμπεριφορές που εντοπίσαμε αντιπροσωπεύουν τον σύγχρονο παίκτη mmorpg παιχνιδιών.

Επιπλέον, θα πρέπει να δοθεί έμφαση στο γεγονός ότι τα αποτελέσματα της έρευνας βασίζονται πρωταρχικά στις εκτιμήσεις των ίδιων των παικτών καθώς και στην αναγνώριση της προθέσεώς τους να απαντήσουν με ειλικρίνεια στις ερωτήσεις που τους θέσαμε. Αυτός είναι ένας από τους περιορισμούς που διατρέχει κάθε είδους ερευνητική προσπάθεια.

Επιπλέον, το ερώτημα σε ποιο βαθμό τα ευρήματα της συγκεκριμένης μελέτης ισχύουν θα μπορούσε να αποτελέσει αντικείμενο μια μελλοντικής έρευνας βασισμένη σε ποσοτικές μετρήσεις. Όπως υποστηρίζει και ο Ιωσηφίδης (2003) τα ποιοτικά ερευνητικά δεδομένα θα μπορούσαν να ποσοτικοποιηθούν έστω και για περιγραφικούς λόγους ή να συμπληρωθούν και να ενισχυθούν με ποσοτικά στοιχεία.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΠΛΑΝΟ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Παρουσίαση ερευνητή, σκοπός συνέντευξης, διασφάλιση εμπιστευτικότητας, άδεια μαγνητοφώνησης.

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Real life: Φύλο, ηλικία, οικογενειακή κατάσταση, επάγγελμα, επίπεδο εκπαίδευσης.

In-game: faction, race, class, level, gender, profession, server.

GAMING

1. Πόσο καιρό παίζεις *WoW*?
2. Πόσες ώρες την εβδομάδα αφιερώνεις για να παίζεις *WoW*? Πόση ώρα διαρκεί το κάθε session?
3. Είχες στο παρελθόν παίζει άλλα παρόμοια ή όχι computer games?
4. Πώς ξεκίνησες να παίζεις *WoW*? Και πότε?

ΚΙΝΗΤΡΟ

5. Για ποιο λόγο παίζεις *WoW*?
6. Ποιος είναι ο στόχος - προσδοκίες σου στο παιχνίδι?
7. Το κίνητρο που σε ώθησε να παίζεις *WoW* έχει αλλάξει, τώρα?

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

8. Ποια πιστεύεις ότι είναι η σημαντικότερη πλευρά του παιχνιδιού? (το PvP, η εκπλήρωση αποστολών (quests), να ανεβαίνεις στην ιεραρχία, η guild σου, η ταυτόχρονη επαφή με άλλους παίκτες, η εμπειρία μιας αναδυόμενης κοινότητας στον κόσμο του παιχνιδιού.)
9. Τι απολαμβάνεις περισσότερο και τι λιγότερο στο παιχνίδι? Γιατί?
10. Γιατί πιστεύεις ότι το *WoW* έχει τόσο μεγάλη απήχηση;

AVATAR – CHARACTER

11. Γιατί επέλεξες αυτόν τον χαρακτήρα? Τι επηρέασε την επιλογή σου?
12. Πώς θα περιέγραφες τον τρόπο που παίζεις?

ΣΥΝΗΘΕΙΕΣ ΣΤΟ GAME

13. Όταν παίζεις WoW προτιμάς να παίζεις μόνος σου ή στον ίδιο χώρο με άλλους?
14. Στο game παίζεις μόνος σου ή με παρέα? Και γιατί?
15. Η παρέα σου στο game είναι άτομα που γνώριζες εκ των προτέρων στην καθημερινή σου ζωή ή άγνωστοι? (ενδεχομένως και άλλων εθνικοτήτων?)

GUILD

16. Είσαι μέλος σε κάποια guild? (Είναι η πρώτη φορά που συμμετάσχεις?) Ή θα ήθελες να συμμετάσχεις? Και γιατί?
17. Με ποιο τρόπο έγινες μέλος?
18. Πώς θα περιέγραφες την guild στην οποία ανήκεις?
19. Είσαι ευχαριστημένος ή όχι όντας μέλος της? Και γιατί?

ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

20. Έχεις αναπτύξει φιλίες μέσα από το παιχνίδι; Και πώς έχουν εξελιχθεί; (π.χ έχετε συναντηθεί ποτέ πρόσωπο με πρόσωπο; επικοινωνείτε εκτός παιχνιδιού;)
21. Πώς συγκρίνεις τις online φιλίες σου με εκείνες της καθημερινής σου ζωής;
22. Ποιο είναι το περιεχόμενο των συζητήσεων σας;
23. Διαφέρουν ή όχι οι συζητήσεις σας από αυτές των εκτός game φίλων σου? Αν, ναι γιατί?
24. Πιστεύεις ότι οι σχέσεις που αναπτύσσονται στο WoW είναι επιφανειακές ή όχι και γιατί?

ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ

25. Θα μπορούσες να μου περιγράψεις μια αξέχαστη θετική εμπειρία σου στο παιχνίδι και μια αρνητική; Τι συναισθήματα σου προκάλεσε η κάθε μια;

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΖΩΗ

26. Θεωρείς ότι η ενασχόλησή σου με το παιχνίδι έχει επηρεάσει την καθημερινότητα σου αλλά και εσένα τον ίδιο; Και πως; Μπορείς να μου αναφέρεις κάποιο παράδειγμα;

ΚΛΕΙΣΙΜΟ

27. Θα ήθελες να προσθέσεις κάτι σε αυτά που ήδη είπαμε; Ή να αναφέρεις κάτι καινούριο;

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

Ελληνόγλωσση

Mason, J. 2003, *Η διεξαγωγή της ποιοτικής έρευνας*, Ν. Κυριαζή (επιμ.), Ε. Δημητριάδου (μτφ), Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα.

Ιωσηφίδης, Θ. 2003, *Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων στις κοινωνικές επιστήμες*, Κριτική, Αθήνα.

Κυριαζή, Ν. 2001, *Η κοινωνιολογική έρευνα: Κριτική επισκόπηση των μεθόδων και των τεχνικών*, γ' έκδοση, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα

Levy, P. 1999, *Δυνητική πραγματικότητα*, Κριτική, Αθήνα

Ξενόγλωσση

Achterbosch, L., Pierce, R. & Simmons, G. 2008, 'Massively Multiplayer Online Role-playing games: The past, present and future', *ACM computers in entertainment*, vol. 5, no. 4, pp. 1-33. Διαθέσιμο online στο:

<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1324198.1324207> [Ανάκτηση 30 Σεπτεμβρίου 2008]

Anderson, A. C. & Bushman, B. J. 2001, 'Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and pro-social behavior: A meta-analytic review of the scientific literature', *Psychological Science*, Vol. 12, no. 5, pp. 353-359. Διαθέσιμο Online:

<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/01ab.pdf> [Ανάκτηση 19 Ιουλίου 2009]

Bartle, A. R. 2004, *Designing virtual worlds*, New Riders Publishings, USA

Bessiere, K., Seay, A. & Kiesler, S. 2007, 'The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft', *Cyberpsychology & behavior*, vol. 10, no. 4, pp. 530-535. Διαθέσιμο online στο: <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2007.9994> [Ανάκτηση 18 Ιανουαρίου 2008]

Calleja, G. 2008, 'Virtual worlds today: Gaming and online sociality', *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* [Online], vol. 3.1, pp. 7-42. Διαθέσιμο online στο:

<http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2008/8288/pdf/calleja.pdf> [Ανάκτηση 20 Νοεμβρίου 2008]

Chan, E. & Vorderer, P. 2006, 'Massively Multiplayer Online Games' in *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*, eds. P. Vorderer & J. Bryant, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.

Corneliusson, G. H. & Rettberg, J. W. (eds) 2008, 'Introduction: "Orc Professor LFG," or Researching in Azeroth' in *Digital culture, play and identity. A World of Warcraft reader*, MIT press, USA. Διαθέσιμο Online στο:

<http://mitpress.mit.edu/books/chapters/0262033704intro1.pdf>

Drachen, A & Hitchens, M. 2008, 'The Many Faces of Role-Playing Games', *International journal of role-playing*, issue 1, pp. 3-21. Διαθέσιμο online στο:

<http://journalofroleplaying.org> [Ανάκτηση 26 Απριλίου 2009]

- Ducheneaut, N. & Moore, J. M. 2004, 'The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game', *Proceedings of the ACM conference on Computer supported cooperative work*, Chicago, Illinois, USA, pp. 360-369. Διαθέσιμο online στο: <http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1031667> [Ανάκτηση 6 Οκτωβρίου 2009]
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E. & Moore, J. R. 2007, 'The life and death of online gaming communities: A look at guilds in World of Warcraft', *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, San Jose, California, USA, pp. 839-848. Διαθέσιμο Online στο: <http://www.nickyee.com/pubs/Ducheneaut,%20Yee,%20Nickell,%20Moore%20-%20Chi%202007.pdf> [Ανάκτηση 2 Οκτωβρίου 2007]
- Griffiths, D. M., Davies, M. N. O. & Chappell, D. 2004, 'Demographic factors and playing variables in online computer gaming', *CyberPsychology & Behavior*, vol. 7, no. 4, pp. 479-487. Διαθέσιμο online στο: <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2004.7.479> [Ανάκτηση 15 Σεπτεμβρίου 2007]
- Juul, J. 2003, 'The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness', in *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, eds. M. Copier & J. Raessens, pp. 30-45, Utrecht University. Διαθέσιμο Online στο: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [Ανάκτηση 2 Αυγούστου 2009]
- Klastrup, L. 2003, 'A poetics of virtual worlds', *In proceedings of the fifth international digital arts and culture conference*, Melbourne, Australia. Διαθέσιμο online στο: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf> [Ανάκτηση 1 Δεκεμβρίου 2008]
- Kelly, R. V. 2004, *Massively Multiplayer Online Role-playing Games: The people, the addiction and the playing experience*, McFarland & Company, USA.
- Kolo, C. & Baur, T. 2004, 'Living a Virtual life: Social dynamics of online gaming', *International journal of computer game research*, vol. 4, issue 1. Διαθέσιμο online στο: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo> [Ανάκτηση 25 Σεπτεμβρίου 2007]
- Lieberman, A. D. 2006, 'What can we learn from playing interactive games' in *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*, eds. P. Vorderer & J. Bryant, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.
- Markham, A. N. 1998, *Life online: researching real experience in virtual space*, AltaMira Press, A division of sage publications, Inc, USA.
- McInnerney, J. M. & Roberts, S. T. 2004, 'On line learning: Social interaction and the creation of a sense of community', *Educational Technology & Society*, Vol. 7, no. 3, pp. 73-81. Διαθέσιμο online στο: http://www.ifets.info/journals/7_3/8.pdf [Ανάκτηση 15 Νοεμβρίου 2007]
- McKenna, A. K. Y., Green, A. S & Gleason, E. J. M. 2002, 'Relationship formation on the internet: What's the big Attraction?', *Journal of social issues*, Vol. 58, no. 1, pp. 9-31. Διαθέσιμο online στο: <http://jrichardstevens.com/articles/McKenna-onlinerelation.pdf> [Ανάκτηση 2 Σεπτεμβρίου 2009]
- Mesch, G & Talmud, I. 2006, 'Online friendship formation, communication channels and social closeness', *International Journal of Internet Science*, Vol. 1, no. 1, pp. 29-44. Διαθέσιμο online στο: <http://www.ijis.net/> [Ανάκτηση 13 Μαΐου 2009]

- Montola, M. 2008, 'The invisible rules of role-playing: the social framework of role-playing process', *International journal of role-playing*, issue 1, pp. 22-36. Διαθέσιμο online στο: <http://journalofroleplaying.org> [Ανάκτηση 26 Απριλίου 2009]
- Rheingold, H. 1993, *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*, Reading. Διαθέσιμο online στο: <http://www.rheingold.com/vc/book/>
- Ridings, C. M. 2006, 'Defining "Virtual Community"', in *Encyclopedia of Virtual Communities and technologies*, ed. S. Dasgupta, pp. 116-120, Idea group reference, USA
- Rigou, M. 2004, 'On the development of adaptive web-based learning communities', *Proceedings of the IASTED international conference Web-based education*, Innsbruck, Austria. Διαθέσιμο online στο: <http://www.hci.gr/files/Rigou.pdf>
- Salen, K & Zimmerman, E. 2004, *Rules of play: Game design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge.
- Seay, A. F & Kraut, E. R. 2007, 'Project Massive: Self-regulation and problematic use of online gaming', *Conference on human factors in Computing Systems*, San Jose, California, USA, pp. 829-838. Διαθέσιμο Online στο: <http://delivery.acm.org/10.1145/1250000/1240749/p829-seay.pdf?key1=1240749&key2=0400474521&coll=GUIDE&dl=GUIDE&CFID=54966369&CFTOKEN=78196493> [Ανάκτηση 6 Αυγούστου 2009]
- Seufert, S. 2002, 'Design and management of online Learning Communities', *European academy of management Conference*, Stockholm, Sweden.
- Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T & Kavaklli, M. 2006, 'Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities', *Games and Culture*, Vol. 1, no. 3, pp. 252-275. Διαθέσιμο online στο: <http://gac.sagepub.com/cgi/reprint/1/3/252> [Ανάκτηση 5 Οκτωβρίου 2009]
- Yee, N. 2006, 'Motivations for play in online games', *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 9, no. 6, pp. 772-775. Διαθέσιμο online στο: <http://www.liebertonline.com/doi/pdfplus/10.1089/cpb.2006.9.772?cookieSet=1> [Ανάκτηση 5 Οκτωβρίου 2009]
- Vorderer, P. & Bryant, J. (eds) 2006, *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey.

Ηλεκτρονικές Πηγές

<http://www.worldofwarcraft.com/info/faq/general.html>

<http://www.worldofwarcraft.com/community/>

<http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>

<http://eu.blizzard.com/en/press/080122.html>

<http://eu.blizzard.com/en/press/050202.html>

<http://www.wow-europe.com/en/info/basics/guide.html>

<http://www.wow-europe.com/en/requirements/subscription.html>

<http://www.wowhead.com/>

<http://www.wowwiki.com/Portal:Main>

<http://www.virtualworldsreview.com/info/whatis.shtml>

http://gamers.guinnessworldrecords.com/records/pc_gaming.aspx

<http://www.mmogchart.com/Chart7.html>