ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΔΙΑΤΡΙΒΗΣ

"Ο Χώρος στα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG): Παιχνίδι, Κοινωνικότητα, Διαμεσολάβηση"

Ελίνα Ροϊνιώτη

Αθήνα 2017

Ο Χώρος στα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG): Παιχνίδι, Κοινωνικότητα και Διαμεσολάβηση

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

ΕΛΕΝΗ (ΕΛΙΝΑ) ΡΟΪΝΙΩΤΗ

Επιβλέπων Καθηγητής:

Γιάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής καθηγητής Οπτικών Σπουδών, Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Τριμελής Συμβουλευτική Επιτροπή:

Γιάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής καθηγητής Οπτικών Σπουδών, Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Κωστής Δάλλας, Αναπληρωτής καθηγητής και Διευθυντής Συνεργατικών Προγραμμάτων, Τμήμα Πληροφορικής, Πανεπιστήμιο Καναδά

Γεράσιμος Προδρομίτης, Αναπληρωτής Καθηγητής Πειραματικής Κοινωνικής Ψυχολογίας, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Γιάννη Σκαρπέλο, για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, την καθοδήγηση και υποστήριξη που μου πρόσφερε καθ'ολη τη διάρκεια της περιπλάνησής μου στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών και της οπτικής κοινωνιολογίας. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τα υπόλοιπα μέλη της τριμελούς επιτροπής, κ.Κωστή Δάλλα και κ.Γεράσιμο Προδρομίτη, για τις καίριες παρατηρήσεις τους αλλά και πρακτικές συμβουλές που μου έδωσαν σε σχέση με τα διαθέσιμα ερευνητικά ψηφιακά εργαλεία.

Φυσικά οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στους Κ., Α., Χ. που δέχτηκαν να τους ταλαιπωρήσω με τη μέθοδο της συνέντευξης με τη χρήση παιχνιδιού. Είμαι εξαιρετικά ευγνώμων για την εμπιστοσύνη που μου έδειξαν και τη φιλοξενία που μου προσέφεραν μέσα από το φακό της κάμερας.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ όμως και στα παιδιά των ημιδομημένων συνεντεύξεων, για τις εμπειρίες και τις σκέψεις που μοιράστηκαν και το χρόνο που διέθεσαν.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εκείνους τους συνεργάτες που με υποστήριξαν όπως την Ελεάνα Πανδιά, σύμβουλο σε ζητήματα που άπτονται της ψυχολογίας, τον Χρήστο Σταύρου για τις εξαιρετικά ενδιαφέρουσες σκέψεις του πάνω στο Nighthawks, την Τίνα Πανδή για τη συνδρομή της σε ζητήματα Ιστορίας Τέχνης, τη Βάσω Παππά και τον Richard Sageng που μου έδωσαν τροφή για περαιτέρω έρευνα, τον Δημήτρη Κοσμίδη για το σχεδιασμό του εξωφύλλου, τον Στάθη, τον Φραγκίσκο, την οικογένειά μου και τον Μαρίνο για την υποστήριξή τους.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο τρόπος με τον οποίο συντίθεται η έννοια του χώρου στα ψηφιακά παιχνίδια εξαρτάται από το είδος του παιχνιδιού που μελετάμε, από το βαθμό ελευθεριών που απολαμβάνει ο παίκτης, το είδος της διαντίδρασης που επιτρέπει ο κώδικας και από τον τρόπο με τον οποίο εν τέλει, ορίζεται και προσδιορίζεται η ανθρώπινη δράση. Η μελέτη του χώρου του παιχνιδιού ενώ επηρεάστηκε από κλασικές θεωρήσεις όπως κατεξοχήν του Henri Lefebvre, έθεσε στο επίκεντρο του ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος την έννοια της πλοήγησης και της διαντίδρασης του ατόμου με τον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών.

Από την άλλη πλευρά, η θεωρία του Ray Oldenburg σχετικά με την ύπαρξη του Τρίτου Χώρου, ενός δηλαδή άτυπου, δημόσιου κοινωνικού χώρου απόλυτα διαχωρισμένου από τον πρώτο χώρο του σπιτιού και το δεύτερο χώρο της εργασίας, με χαρακτηριστικά τα οποία τείνουν να προωθούν την ανθρώπινη επικοινωνία και το κοινοτικό πνεύμα, φαίνεται να συμπαρασύρει τους εικονικούς χώρους των παιχνιδιών, με αποτέλεσμα σήμερα να γίνεται λόγος για τους λεγόμενους Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους. Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας θα μελετηθεί ο τρόπος με τον οποίο συγκροτείται ο χώρος των λεγόμενων Μαζικών Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων (MMORPG), με λίγα λόγια θα αναζητηθούν τα κοινωνικά χαρακτηριστικά που πιθανόν να προσλαμβάνει αυτός βάσει της σχεδιαστικής λογικής που διακατέχει αυτά τα παιχνίδια, αλλά και της χρήσης που τυγχάνει από τους ίδιους τους παίκτες. Ιδιαίτερη βαρύτητα συγκεκριμένα θα δοθεί στους ενδιάμεσους προσωρινούς χώρους που παράγονται κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού και οι οποίοι αφορούν στον πρώτο χώρο του σπιτιού όπου βρίσκεται ο φυσικός εαυτός του παίκτη (παρασκήνιο), στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού όπου εκεί βρίσκεται η εικονική του αντανάκλαση (προσκήνιο) και στον ενδιάμεσο υβριδικό χώρο, στον οποίο κυρίαρχη θέση κατέχει ο ακουστικός χώρος του παιχνιδιού.

Προκειμένου να μελετήσουμε την ιδιόμορφη αυτή χωρική συνθήκη που λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια ενός MMORPG, προτείνουμε την εφαρμογή μιας νέας ποιοτικής μεθόδου έρευνας την οποία ονομάζουμε συνέντευξη με τη χρήση παιχνιδιού ή game elicitation. Η μέθοδος του game elicitation μας έδωσε την ευκαιρία

να παρακολουθήσαμε τον τρόπο με τον οποίο συντίθεται η οπτική ταυτότητα του παίκτη στα δυο αλληλένδετα πεδία μελέτης, τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης οργανώνει το *πεδίο χρήσης του παιχνιδιού*, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία και συγκεκριμένα ο χώρος που καταλαμβάνει ο υπολογιστής στο σπίτι, τείνει να διαμορφώνει και εναλλακτικά, να αντανακλά σχέσεις και οικιακές συνήθειες.

Λέξεις κλειδιά: κοινωνικός χώρος παιχνιδιού, MMORPG, Τρίτος Χώρος, game elicitation, κοινωνικότητα

ABSTRACT

The way we conceive and interpret game space depends on a variety of parameters: game's genre, player's agency and freedom of choice are some of them. Even though the study of game space has indeed been influenced by classical theories like Henri Lefebvre's social construction of space, recent studies have pointed out the concept of navigation and player's interaction with and within the virtual world, as a useful theoretical concept for analyzing game space. On the other hand, Ray Oldenburg's theory of Third Place, i.e. the existence of an informal, public social place that promotes social integration and community life, separated from the first place of home and the second place of work, seems to have taken over digital and virtual places, arguing about the presence of a new kind of Third Place that we now call Digital Third Place.

This present research aims to critically analyze the way game space in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) is being constructed and formed during a game session. More specifically, our research questions refer to the social characteristics that game space acquire, when we take into consideration the design elements of the game. During this research, special focus will be given to the intermediate, temporary spaces that are being produced during an online game session and which in turn refer to the first place of home, where the natural self of the player exists, the virtual world of the game, where one can encounter his/her virtual reflection (avatar) and the intermediated hybrid space in which the acoustic space plays a significant role.

In order to study this peculiar spatial relationship, we propose the implementation of a new qualitative research method, called game elicitation. During game elicitation, we had the opportunity to analyze the visuality of the player in both spaces (in room and in game), the way the player organizes and signifies game's *area of use* and finally, the way that technology forms and reflects relationships and domestic habits.

Keys: game space, MMORPG, Third Space, Game elicitation, sociability

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ **9**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG)` **16**

Ορίζοντας τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων 16

Γιατί μαζικά; 17

Γιατί πολυχρηστικά; 18

Γιατι παιχνιδια ρόλων; 21

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ Χώρος και Κοινωνικότητα **24**

2.1 Η έννοια του χώρου στα παιχνίδια 24

2.2 Ο ακουστικός χώρος των ψηφιακών παιχνιδιών 42

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ: Ο Τρίτος Χώρος **50**

3.1 Ο τρίτος χώρος (reality mode) 50

Χαρακτηριστικά του Τρίτου Χώρου 54

Ουδέτερο έδαφος 54

Εξισωτικός χώρος 54

Ανοιχτός και προσβάσιμος χώρος 55

Ο διάλογος αποτελεί τη βασική δραστηριότητα 56

Η παρουσία των θαμώνων 57

«Χαμηλό» Προφίλ 58

Μεταδίδει μια αίσθηση παρόμοια με εκείνη του σπιτιού 59

Διαπνέεται από μια παιγνιώδη διάθεση 61

3.2 Ο Τρίτος χώρος (online mode) 64

3.3 Τα MMOPRG ως Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι 71

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ: Ερευνητικός Σχεδιασμός- Πρωτόκολλο έρευνας **93**

Μεθοδολογία 93

4. 1. Ψηφιακή έρευνα- Βασικές αρχές 94

4.2 Θεωρητική Δειγματοληψία 97

4.2.1 Η κοινωνική αρχιτεκτονική των MMORPGs 97

4.2.2 Μεταναστευτικός πληθυσμός 106

4.3 Game Elicitation- Εισαγωγικές Σημειώσεις 107

4.3.1 Συνεντεύξεις με τη χρήση φωτογραφιών (photo elicitation) και video (video elicitation) 112

4.3.2 Stimulated Recall 114

4.4 Game elicitation: Μεθοδολογία 116

4.4.1 Τα βιντεοπαιχνίδια ως νέο ψηφιακό μέσο και η ανάγκη ανάπτυξης ενός νέου πρωτοκόλλου έρευνας 116

4.4.2 Σκοπός του game elicitation 122

4.4.3 Στάδια έρευνας 123

Συλλογή και Ανάλυση Δεδομένων 134

Ημιδομημένες συνεντεύξεις 135

4.4. Μεθοδολογικά προβλήματα και αξιολόγηση της μεθόδου 136

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ: Η έννοια του χώρου στα παιχνίδια μέσα από τα μάτια και την εμπειρία των ίδιων των χρηστών 139

5.1 Ανάλυση Δεδομένων 140

5.1.1 Ανάλυση βιντεοσκοπημένου υλικού με τη βοήθεια του λογισμικού Transana 140

5.1.2 Ανάλυση περιεχομένου- Συνεντεύξεις 147

5.2 Η έννοια του χώρου στα παιχνίδια μέσα από τα μάτια και την εμπειρία των ίδιων των χρηστών 151

Από το προσκήνιο στο παρασκήνιο και τανάπαλιν 151

Καταρρίπτοντας το στερεότυπο του gamer 162

In room ανάλυση: Η αντίληψη του οικείου χώρου κατά τη διάρκεια ενός game session και η χωρική οργάνωση του παιχνιδιού 170

Διαφορετικά μοτίβα οργάνωσης του χώρου του παιχνιδιού- Νέες μορφές της «κουλτούρας της κρεβατοκάμαρας» 191

Προετοιμάζοντας το φυσικό χώρο, λίγο πριν την είσοδο στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού 198

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ: Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων ως Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι 205

Ουδέτερο Έδαφος 205

Εξισωτικός Χαρακτήρας 210,

Ο Διάλογος ως βασικό μέσο επικοινωνίας 215

Πρόσβαση 219

Οι Θαμώνες 227

Χαμηλό Προφίλ 230

Οικεία αίσθηση 244

Κοινωνικότητα (=sociability) 248

Συμπεράσματα 257

Παράρτημα Α (Κατάλογος Εικόνων) 270

Παράρτημα Β (Λεξικό) 273

Βιβλιογραφία 276

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Για αιώνες,το ανθρώπινο είδος δοκίμασε πολλούς τρόπους να πολεμήσει τις δυνάμεις του κακού…προσευχές, νηστεία, αγαθοεργίες κ.ο.κ. Μέχρι πριν την εμφάνιση του Doom, κανένας δεν φαίνεται να είχε σκεφθεί το δίκανο. Φάε μολύβι, δαίμονα…»[1]. Terry Pratchett

Με τα παραπάνω χιουμοριστικά λόγια ο γνωστός συγγραφέας της σειράς φαντασίας *Discword*, Terry Pratchett, θα τονίσει δυο βασικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών: τη δυνατότητα αναπαράστασης και προσομοίωσης οποιασδήποτε φαντασιακής επιθυμίας, υπαρκτού ή μη υπαρκτού φόβου και παράλληλα, τη δυνατότητα αντίδρασης ή έστω άσκησης ελέγχου που διαθέτουν τα άτομα, επ' αυτών. Χάρις στα παιχνίδια αυτά, κανένας δαίμονας δεν είναι πια ανίκητος αφού ο κάθε παίκτης έχει τη δύναμη να τους εξουδετερώσει και αν αποτύχει σε αυτήν την αποστολή, δεν υφίσταται και δεν πρόκειται να επωμιστεί ο ίδιος κανένα κόστος. Μπορεί να ξαναδοκιμάσει, να ξαναπεθάνει, να πειραματιστεί, να φανεί ριψοκίνδυνος ή δειλός, να μην ξαναπαίξει ποτέ το παιχνίδι ή να παίζει κάθε μέρα, χωρίς πραγματικά να υπάρχει κάποια σημαντική επίπτωση στη ζωή ή στην καθημερινότητά του.

Το *Doom* είναι ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου, για έναν ή περισσότερους παίκτες, το οποίο εκδόθηκε το 1993 και το οποίο κατά πολλούς αποτελεί πρωτοποριακό παιχνίδι στη χρήση τεχνολογίας 3D. Με προτεταμένο το δίκανο, ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει δαίμονες μέσα σε στενούς σκοτεινούς διάδρομος, σε ένα περιβάλλον βγαλμένο από την κόλαση, το οποίο ενώ έδινε την ψευδαίσθηση τρισδιάστατου περιβάλλοντος, στην πραγματικότητα και λόγω αδυναμίας της τότε τεχνολογίας, ήταν δισδιάστατο αλλά επεξεργασμένο με τέτοιο τρόπο που έδινε την εντύπωση του 3D[2].

[1] Πρωτότυπο κείμενο: "Over the centuries, mankind has tried many ways of combating the forces of evil... prayer, fasting, good works and so on. Up until Doom, no one seemed to have thought about the double-barrel shotgun. Eat leaden death, demon..."

[2] Περισσότερες πληροφορίες:Johnson L. (2016). 1993's Doom wasn't the 3D Game we think it was. *Motherboard* .[online]. Available at: https://motherboard.vice.com/en_us/article/4xaagg/doom-wasnt-3d

Από τότε οι δαίμονες άλλαξαν, έγιναν πιο τερατώδεις, πιο επικίνδυνοι και μαζί με αυτούς άλλαξε η εμπειρία του παιχνιδιού, με καλύτερα και πιο ρεαλιστικά γραφικά, πιο επιτηδευμένους χειρισμούς, πιο δύσκολες αποστολές και κόσμους οι οποίοι δεν είχαν τίποτα να ζηλέψουν από τους αντίστοιχους κινηματογραφικούς.

Παράλληλα όμως εξελίχθηκε και το περιβάλλον των παιχνιδιών. Από τα δισδιάστατα περιβάλλοντα στα τρισδιάστατα και από τους εικονικούς κόσμους που παραμένουν αμετάβλητοι παρά τις όποιες πράξεις των παικτών, στα περιβάλλοντα τα οποία στηρίζονται στον διαδικαστικό προγραμματισμό (procedural programming) και στη δυνατότητα του παίκτη να φτιάξει το δικό του παιγνιώδες σύμπαν (Nitsche et al, 2006). Οι αλλαγές αυτές που σημειώθηκαν και συνεχίζουν να λαμβάνουν χώρα, τείνουν να επηρεάζουν την τελική εμπειρία του παίκτη, αφού ο τρόπος με τον οποίο δομείται το εικονικό περιβάλλον, επιβάλλει άλλοτε περισσότερο και άλλοτε λιγότερο ευέλικτους κανόνες διάδρασης με αυτόν, επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνει ο χρήστης την αφήγηση και την ιστορία του παιχνιδιού αλλά και το ρόλο που καλείται ο ίδιος να διαδραματίσει σε αυτήν. Το εικονικό περιβάλλον του παιχνιδιού λοιπόν, μετατρέπεται σε ένα ιδιόμορφο πεδίο έρευνας αφού αποτελεί απτή απόδειξη των προθέσεων του σχεδιαστή, ενώ παράλληλα διαθέτει τη δυναμική να αποτυπώσει ποιοτικά και ποσοτικά την υποκειμενική και διυποκειμενική δράση, η οποία άλλοτε συνηγορεί υπέρ των προθέσεων του σχεδιαστή και άλλοτε τείνει να αμφισβητεί τη νομιμότητά του, προτάσσοντας νέες μορφές έκφρασης και νέες μορφές συνύπαρξης.

Εικόνα 1. Doom (1993)

Εικόνα 2. World of Warcraft (2012)

Το περιβάλλον του παιχνιδιού ή αλλιώς ο **χώρος του παιχνιδιού,** διαθέτει και μια άλλη διάσταση η οποία υπερβαίνει τη δημιουργία, αποτύπωση ή προσομοίωση του χώρου per se και η οποία σχετίζεται άμεσα με την ανθρώπινη δράση. Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν διαδραστικά μέσα τα οποία ζούνε και πεθαίνουν από τους ίδιους τους παίκτες. Το 2016 ο γνωστός Youtuber Vinesauce αποφάσισε να επισκεφθεί τον εικονικό κόσμο των *Active Worlds*, ο οποίος πρωτο-λειτούργησε το 1995, αλλά πια, και παρά τις προσπάθειες των δημιουργών του, εγκαταλήφθηκε από το κοινό. Σύμφωνα με τον Vinesauce, ο κόσμος αυτός έδινε την εντύπωση ενός ψηφιακού νεκροταφείου[3], αφού δεν υπήρχε ίχνος δράσης ή υπόνοια ύπαρξης. Ήταν τελικά η παρουσία ενός μυστηριώδους τύπου του Hitomi Fujiko, που μετέβαλε, έστω και προσωρινά, το χώρο του παιχνιδιού, αφού για τη δεδομένη χρονική στιγμή, αποτελούσε τη μοναδική μορφή ζωής στον κόσμο των *Active Worlds,* όσο και αν μια τέτοια διαπίστωση αποτελεί οξύμωρο σχήμα. Το ενδιαφέρον στοιχείο στην περίπτωση του Hitomi, ήταν ότι ενώ αρχικά αντιδρούσε σαν NPC (non player character), οπότε έδινε την εντύπωση ότι αποτελεί μέρος του κώδικα του παιχνιδιού, στην πραγματικότητα ήταν όντως κάποιος παίκτης ο οποίος περιπλανιόταν στον εικονικό αυτόν κόσμο, χωρίς πραγματικό σκοπό. Το εγκαταλελειμμένο τοπίο, η ανατριχιαστική όψη του Hitomi, η αδυναμία απόδοσης περιεχομένου και νοηματοδότησης της παρουσίας του τελευταίου στον κόσμο των *Active Worlds*, σε συνδυασμό με τα στοιχεία που συνέλεξαν οι φαν του Vinesauce σχετικά με τη διαδικτυακή παρουσία του Hitomi, οδήγησαν στο συμπέρασμα ότι ίσως πρόκειται για κάποιο από τα γνωστά troll του διαδικτύου.

Το βασικό συμπέρασμα της ιστορίας αυτής, η οποία απέφερε ακόμα μεγαλύτερη δημοσιότητα στον Vinesauce, είναι ότι τα ψηφιακά παιχνίδια χωρίς την παρουσία και δράση παικτών, τείνουν να χάνουν την ουσία τους. Κατά τον ίδιο τρόπο που η παρουσία του Hitomi σε έναν κόσμο άδειο, χωρίς ίχνος «ζωής», δεν μπορούσε κατ' ουδένα τρόπο να δικαιολογηθεί, ο εικονικός χώρος των παιχνιδιών φαίνεται να διαθέτει μια εγγενή κοινωνικότητα, αφού αποκτά περιεχόμενο μέσα από τη συνύπαρξη των ατόμων. Φυσικά το ερώτημα που προκύπτει, είναι κατά πόσο η ανάγνωση αυτή αφορά σε όλα τα είδη των παιχνιδιών. Το *Tetris* για παράδειγμα, ένα από τα πιο

[3] Kotaku. 2016. «YouTuber's Journey Into Abandoned MMO Is Creepypasta Material». Retrieved 22 Ιουλίου, 2016 (http://kotaku.com/youtubers-journey-into-abandoned-mmo-is-creepypasta-mat-1767500088)

κλασικά puzzle games με πάνω από 30 χρόνια παρουσίας στο χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών, διαθέτει τον προαναφερόμενο κοινωνικο χαρακτήρα;

Η απάντηση στο παραπάνω ερώτημα δεν μπορεί παρά να είναι θετική, αρκεί να αναρωτηθούμε τι είναι εκείνο που προσδίδει σε ένα παιχνίδι το χαρακτήρα του κοινωνικού και φυσικά, πώς προσεγγίζουμε τελικά την έννοια του χώρου του παιχνιδιού. Μπορεί το *Tetris* κατά κύριο λόγο να είναι παιχνίδι που παίζεται από έναν παίκτη, παρόλα αυτά, οι συνθήκες που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και μετά την ολοκλήρωσή του, συνηγορούν υπέρ μιας αναπτυσσόμενης κοινωνικότητας η οποία εκφράζεται είτε μέσω των πινάκων κατάταξης (leaderboards), είτε μέσα από συζητήσεις για καλές πρακτικές, είτε εν τέλει μέσα από μια μορφή εμπορευματοποίησης του παιχνιδιού χάρις στην οποία επιτυγχάνεται το πέρασμα από μια μεμονωμένη έκφανση υποκουλτούρας στο επίκεντρο της μαζικής κουλτούρας και από ένα προϊόν με ημερομηνία λήξης, σε ένα προϊόν το οποίο τυγχάνει ευρείας αναγνώρισης.

Εικόνα 3. Καναπές Τέτρις του βιομηχανικού σχεδιαστή GaenKoh

Το στοιχείο της **κοινωνικότητας,** στοιχειοθετείται καθώς επικεντρώνουμε σιγά σιγά το ενδιαφέρον μας στο είδος του παιχνιδιού που επιθυμούμε να μελετήσουμε και στις επιμέρους εκφάνσεις που αναπτύσσονται σε μια δεδομένη χωροχρονική στιγμή. Η αναγνώριση του κοινωνικοπολιτισμικού πλαισίου στο οποίο εντάσσουμε τη δημιουργία αλλά και την κατανάλωση ενός παιχνιδιού, είναι ιδιάζουσας σημασίας,

ιδιαίτερα όταν βασική παράμετρος που μελετάμε είναι η τεχνολογία, η οποία όχι μόνο καθορίζει το είδος της τελικής εμπειρίας που προσλαμβάνουμε ως καταναλωτές αλλά εν τέλει, λειτουργεί ως **διαμεσολαβητής** αυτής της εμπειρίας.

Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, τα ψηφιακά παιχνίδια γίνονται αντιληπτά ως ένα μέσο με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, αφού πρωτίστως «ενεργοποιούνται» βάσει της τεχνολογίας. Μια παιχνιδομηχανή, μια κονσόλα, ένας υπολογιστής ή ακόμα μια μάσκα εικονικής πραγματικότητας, είναι απαραίτητα προκειμένου να αποκτήσει κάποιος πρόσβαση στο ψηφιακό ή εικονικό τους κόσμο. Οι τεχνολογικές αλλαγές που φέρνει μαζί της η κάθε εποχή, επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο θα υλοποιηθεί ένα παιχνίδι, θα διατεθεί στο κοινό και εν τέλει, θα προσδιορίσει τον τρόπο αλληλεπίδρασης με τον τελικό χρήστη. Από το *Gameboy* μέχρι το *Oculus Rift,* ο παίκτης έχει να χειριστεί διαφορετικό πρωτόκολλο αλληλεπίδρασης, γεγονός το οποίο επηρεάζει την τελική εμπειρία. Η διασκέδαση, η μάθηση, η εκπαίδευση ή ακόμα και η εργασία μέσω ενός παιχνιδιού, πρωτίστως διαμεσολαβείται από τα εκάστοτε τεχνολογικά εργαλεία και εξαρτήματα και αυτή η παρατήρηση αποτελεί το τρίτο και τελευταίο στοιχείο της παρούσας μελέτης.

Η παρούσα έρευνα με θέμα «Ο χώρος στα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων: Παιχνίδι, Κοινωνικότητα, Διαμεσολάβηση», καλείται εξ'αρχής να θέσει κάποιες βασικές παραμέτρους: τα παιχνίδια εμπεριέχουν ένα είδος κοινωνικότητας και προσφέρουν ένα είδος εμπειρίας, το οποίο διαμεσολαβείται από την εκάστοτε τεχνολογία. Τα φίλτρα λοιπόν που χρησιμοποιούνται εδώ παρόλο που δεν εντάσσονται σε κάποια φιλοσοφική παράδοση αλλά αντίθετα στηρίζονται σε κοινές παραδοχές που ενστερνίζεται η ακαδημαϊκή κοινότητα στο σύνολό της, αποτελούν σημεία αναφοράς γύρω από τα οποία μπορούμε να δομήσουμε μια ανάλυση του τρόπου με τον οποίο συγκροτείται ο χώρος του ψηφιακού παιχνιδιού και κυρίως των Μαζικών Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων ή Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG).

Στα κεφάλαια που ακολουθούν προσπαθήσαμε να προσεγγίσουμε κριτικά την έννοια του χώρου του παιχνιδιού στα MMORPG, στο είδος δηλαδή του παιχνιδιού που θα επικεντρωθούμε ερευνητικά στη συνέχεια. Συγκεκριμένα, στο Πρώτο Κεφάλαιο με τίτλο *Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων,* επιχειρούμε να αποδώσουμε όσον το δυνατόν πιο αναλυτικά τα χαρακτηριστικά του είδους των

παιχνιδιών που πρόκειται να τεθούν προς ανάλυση. Πρόκειται για μια θεωρητική αφετηρία η οποία πρωτίστως θα αποσαφηνίσει το πεδίο έρευνάς μας, ενώ παράλληλα θα προσδιορίσει το λεξιλόγιο εκείνο που είναι απαραίτητο για τη μετέπειτα ανάλυση του φαινομένου που μας ενδιαφέρει. Το Δεύτερο Κεφάλαιο με έναν πιο εννοιολογικό προσανατολισμό, είναι αφιερωμένο στο δίπολο χώρος και κοινωνικότητα, μια σύνδεση η οποία εξ' αρχής θεωρήθηκε δεδομένη, στην πορεία όμως επιβεβαιώθηκε και μέσα από την ίδια τη θεωρία. Στο κεφάλαιο αυτό, παρουσιάζεται ο ακουστικός χώρος, ο οποίος και πρόκειται να καταλάβει σημαντική θέση στο θεωρητικό μας σχήμα. Το Τρίτο Κεφάλαιο, με μια πιο παιγνιώδη προσέγγιση και τίτλο *Ο Τρίτος Χώρος*, διακρίνεται σε δύο μέρη: το reality mode και το online mode. Παραμένοντας πιστοί στο μεθοδολογικό διαχωρισμό του φυσικού χώρου από τον εικονικό, στο κεφάλαιο αυτό γίνεται ένα πέρασμα από τη θεωρία του Ray Oldenburg στα τέλη της δεκαετίας του 1980 και τις αλλαγές που τότε επήλθαν στον αστικό σχεδιασμό της αμερικάνικης κοινωνίας, στο ψηφιακό κόσμο και από τα chat rooms και τις διαδικτυακές κοινότητες, στα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων και από τη θεωρία του Τρίτου Χώρου, σε εκείνη τελικά του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου.

Το Τέταρτο Κεφάλαιο αφορά στη μεθοδολογία και συγκεκριμένα στην ανάπτυξη ενός νέου πρωτοκόλλου έρευνας το οποίο ονομάσαμε *συνέντευξη με τη χρήση παιχνιδιού* ή *game elicitation*. Ενώ ο τίτλος της παρούσας έρευνας θα μπορούσε να ταυτίζεται με το όνομα της μεθόδου, τονίζοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη σημασία που έχει η έρευνα πάνω σε νέα μεθοδολογικά εργαλεία, προτιμήσαμε να χρησιμοποιήσουμε έναν τίτλο που δίνει έμφαση στο πεδίο και στο αντικείμενο μελέτης. Κατ' αυτόν τον τρόπο, πρόθεσή μας ήταν να αναδείξουμε το γεγονός ότι τα ψηφιακά παιχνίδια συγκροτούν ένα συνεχώς αναπτυσσόμενο και εξελισσόμενο πεδίο μελέτης και για το λόγο αυτό οφείλουμε να επανεξετάζουμε και να αμφισβητούμε τα εργαλεία που έχουμε κάθε φορά στη διάθεσή μας. Τέλος το Πέμπτο Κεφάλαιο επικεντρώνεται στην ανάλυση των δεδομένων που συλλέχθηκαν από τη μέθοδο του game elicitation. Για λόγους μεθοδολογικούς η ανάλυση των δεδομένων χωρίστηκε σε δυο διαφορετικά κεφάλαια: στο Πέμπτο Κεφάλαιο, το οποίο είναι αποκλειστικά αφιερωμένο στη νέα μέθοδο και στα θεωρητικά ευρήματα που προέκυψαν μέσα από αυτήν και τέλος, στο Έκτο Κεφάλαιο, το οποίο αναλύει τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων ως νέους Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους, αναλύοντας δεδομένα κυρίως από τις ημιδομημένες συνεντεύξεις.

Τέλος, στην ενότητα των Συμπερασμάτων επιχειρούμε μια σύνοψη των ευρημάτων της έρευνας και παράλληλα μια σύνθεση των πορισμάτων, με στόχο να απαντήσουμε στα δύο κρίσιμα ερωτήματα που θέσαμε εξ'αρχής: Πώς δομείται ο κοινωνικός χώρος των MMORPG και μπορούμε τελικά να υποστηρίξουμε ότι τα παιχνίδια συγκροτούν νέους Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους;

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ:
Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG)`

Ορίζοντας τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων

Όταν θέλουμε να αναφερθούμε στα παιχνίδια, συχνά χρησιμοποιούμε γενικής εμβέλειας όρους όπως games, ηλεκτρονικά παιχνίδια, βιντεοπαιχνίδια, ψηφιακά παιχνίδια, αποσιωπώντας κατ' αυτόν τον τρόπο επιμέρους διαφορές, οι οποίες μπορεί να αφορούν στο είδος του παιχνιδιού, στις πλατφόρμες όπου και αναπτύσσονται, στον τρόπο με τον οποίο η κάμερα ορίζει την οπτική του παιχνιδιού- επιλογές οι οποίες εν τέλει επηρεάζουν την τελική εμπειρία που προσλαμβάνει ή αναμένει ο παίκτης. Η συνειδητοποίηση και η κατανόηση των διαφορών αυτών που παρουσιάζουν τα παιχνίδια, θα μας επιτρέψουν να τα προσεγγίσουμε κριτικά, να αντιληφθούμε το ρόλο που δύναται να διαδραματίσει ο παίκτης, το βαθμό ελευθερίας και τα κίνητρά του αλλά και να αντιληφθούμε τα ψηφιακά παιχνίδια ως ένα ιδιάζουσας σημασίας οικονομικό, κοινωνικό και πολιτισμικό προϊόν.

Το είδος του παιχνιδιού το οποίο θα μας απασχολήσει εδώ είναι τα λεγόμενα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG ή Massively Multiplayer Online Role Playing Games), τα οποία όπως θα συνοψίσει η Βούλγαρη (2012,31) διαθέτουν: εσωτερική δομή η οποία συγκροτείται στη βάση προδιαγεγραμμένων κανόνων και καθορίζει τις γνώσεις και δεξιότητες που οφείλει να αναπτύξει ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά και τις δυνατότητες εξέλιξης και ανέλιξης του χαρακτήρα, τα διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, τις συνθήκες νίκης ή ήττας. Παράλληλα, ως σημαντικό στοιχείο στα MMORPG αναγνωρίζεται η αφηγηματική δομή, η συνεργασία με τους άλλους παίκτες και τέλος, ο τρόπος με τον οποίο δομείται και ενισχύεται ο ανταγωνισμός. Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων οφείλουμε εξ' αρχής να τα διαχωρίσουμε από τα λεγόμενα παιχνίδια προσομοίωσης ή παιχνίδια προσανατολισμένα στη διαδικασία (Process-oriented), τα οποία αφορούν σε ανοιχτούς εικονικούς κόσμους που ο παίκτης καλείται να εξερευνήσει και κυρίως, να εκμεταλλευτεί τη δυναμική τους εις όφελός του. Χαρακτηριστικό παράδειγμα των ανοιχτών αυτών εικονικών κόσμων αποτελεί το

SimCity, όπου το άτομο-κοινωνός δεν θέτει ως βασικό του στόχο την αντιμετώπιση συγκεκριμένων εχθρών, την εξέλιξη του χαρακτήρα του ή την ολοκλήρωση αποστολών συλλογικού ενδιαφέροντος. Σκοπός του είναι να αναπτύξει ένα είδος αριστοτεχνείας σε σχέση με τη διαχείριση του εικονικού περιβάλλοντος και των δυνατοτήτων και εργαλείων που έχει στη διάθεσή του, προκειμένου εν τέλει να γράψει και να αποτυπώσει εικονικά, την προσωπική του ιστορία (Nielsen et al, 2008, 44). Κατ' επέκταση, η δομή των παιχνιδιών αυτών είναι πιο ανοιχτή, πιο ρευστή σε σχέση με τα MMORPG, χωρίς να τίθενται συγκεκριμένα κριτήρια επιτυχίας ή νίκης.

Γιατί μαζικά;

Τα MMORPG είναι μαζικά παιχνίδια, δηλαδή διαθέτουν τη δυνατότητα να φιλοξενούν ταυτόχρονα ένα τεράστιο πλήθος παικτών. Το *World of Warcraft* ένα από τα πιο γνωστά MMORPG, υπολογίζεται για το 2015 ότι διέθετε 5.5 εκατ. χρήστες, ενώ οι χρήστες τους *Elder Scrolls Online* υπολογίζονται στο 1 εκατομμύριο. Τα MMORPG συγκροτούν διαρκείς ανοιχτούς εικονικούς κόσμους, οι οποίοι υφίστανται και λειτουργούν ανεξάρτητα από την παρουσία ή όχι των παικτών. Μάλιστα ο χρόνος στους κόσμους αυτούς κυλάει κατ' αντιστοιχία με το χρόνο στον πραγματικό κόσμο. Ανάλογα δηλαδή με τη χρονική ζώνη που κανείς θα επιλέξει- όταν ξημερώσει στην πραγματική ζωή, τότε θα ανατείλει και ο εικονικός ήλιος του παιχνιδιού.

Εικόνα 4. Ανατολή του ήλιου στον πλανήτη του Azeroth, World of Warcraft

Γιατί πολυχρηστικά;

Τα MMORPG προσφέρουν την εμπειρία παιχνιδιού με πολλαπλούς παίκτες. Κατά την είσοδο ενός παίκτη στον πλανήτη του Azeroth (*World of Warcraft*), εκείνο που θα αντικρύσει είναι πολλούς και διαφορετικούς χαρακτήρες να εξερευνούν, να πολεμούν, να ανταγωνίζονται μεταξύ τους, να δημιουργούν συμμαχίες, χαρακτήρες οι οποίοι μπορούν να σου μιλήσουν, να σε προκαλέσουν σε μάχη, να σου κλέψουν τα λάφυρα ή να σε βοηθήσουν να πλοηγηθείς στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Πρόκειται επί της ουσίας για άλλους παίκτες οι οποίοι μπορεί να βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο με σένα και άρα να είστε κατά μία έννοια ισοδύναμοι, αλλά μπορεί να είναι πολύ πιο έμπειροι παίκτες. Μέσα από την αυτήν τη συνύπαρξη μεταξύ γνωστών και αγνώστων, προκύπτουν διαφορετικού τύπου δυνατότητες συνεργασίας, με κοινό στόχο την υλοποίηση απαιτητικών αποστολών ή την εξολόθρευση δύσκολων στόχων.

Ο όρος πολυχρηστικός, μας δίνει παράλληλα τη δυνατότητα να συμπεριλάβουμε και μια άλλη διάσταση η οποία τείνει να αποσιωπάται στην αγγλική εκδοχή του όρου. Ενώ δηλαδή ο όρος multiplayer αναδεικνύει τη δυνατότητα χρήσης του εικονικού κόσμου από πολλαπλούς παίκτες, η έννοια πολυχρηστικός αποδίδει και τη διάσταση της χρήσης και όχι μόνο την ταυτόχρονη παρουσία των χρηστών. Τα MMORPG όπως έχει ήδη αναφερθεί, αποτελούν ανοιχτούς κόσμους οι οποίοι προσφέρουν μια μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων και τείνουν να ικανοποιούν διαφορετικά μεταξύ τους κίνητρα χρήσης: για παράδειγμα κάποιος/α μπορεί να επιθυμεί να αφοσιωθεί στην εξερεύνηση του κόσμου, σε αντίθεση με κάποιον άλλον ο οποίος να ενδιαφέρεται περισσότερο για την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού.

Μια από τις πιο γνωστές ταξινομήσεις-τυπολογίες των παικτών με βάση τα κίνητρα που αναπτύσσουν οι παίκτες όταν εισέρχονται σε τέτοιου τύπου εικονικούς κόσμους, είναι εκείνη του Bartle (1996). Σύμφωνα με αυτήν την τυπολογία, μπορούμε να διακρίνουμε τέσσερις τύπους παικτών:

1. Όσοι στοχεύουν να επιτύχουν ολοένα και περισσότερες και ολοένα και δυσκολότερες αποστολές και κατορθώματα. Η συλλογή πόντων εμπειρίας και η δυνατότητα ανέλιξης αποτελούν γι’ αυτούς βασικούς τους στόχους.
2. Όσοι ενδιαφέρονται να εξερευνήσουν τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, να ταξιδέψουν σε διάφορα μέρη προκειμένου να δουν πώς εκτείνεται ο κόσμος αυτός. Οι

παίκτες αυτοί τείνουν να γοητεύονται από τον τρόπο με τον οποίο δομείται αφηγηματικά και αισθητικά ο κόσμος του παιχνιδιού και επιθυμούν να πειραματιστούν με τις δυνατότητες που προσφέρει.

3. Όσοι επιδεικνύουν ένα μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τις δυνατότητες που τους παρέχει ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού για κοινωνική συναναστροφή και ομαδικότητα. Για τους παίκτες αυτούς, οι κοινωνικές σχέσεις που μπορεί να αναπτύξει κανείς εντός του παιχνιδιού, η επικοινωνία και η γνωριμία με άλλους, αποτελεί το βασικό τους κίνητρο για παιχνίδι.
4. Όσοι αρέσκονται να προκαλούν σε αναμετρήσεις άλλους παίκτες. Η έξαψη της αναμέτρησης και της υπεροχής έναντι των άλλων, η αναζήτηση, διεκδίκηση και κατοχή ολοένα και πιο αποδοτικών όπλων, ο σχεδιασμός και η εφαρμογή αποτελεσματικών στρατηγικών μάχης, συγκροτούν τις βασικές επιδιώξεις των παικτών που κατατάσσονται στο προφίλ αυτό.

Φυσικά, μια τέτοιου τύπου φορμαλιστική λογική δεν θα μπορούσε παρά να εγείρει περαιτέρω ερωτήματα και προβληματισμούς σε σχέση με τα κίνητρα που πραγματικά έχει ένας παίκτης, καθώς και με το αν τα εμπειρικά στοιχεία που έχουμε στη διάθεσή μας, μας επιτρέπουν τελικά να προβούμε σε τέτοιου τύπου κατηγοριοποιήσεις παικτών. Ο Nick Yee (2006) διεξάγοντας μια αρκετά εκτεταμένη ποσοτική έρευνα σε παίκτες MMORPGs (N=3000), κατέληξε ότι οι κατηγορίες του Bartle έχουν αρκετά γενικευτικό χαρακτήρα και κατ' επέκταση πρότεινε την εφαρμογή ενός πιο ευέλικτου συστήματος ταξινόμησης. Από την έρευνα του Yee προκύπτουν υποκατηγορίες οι οποίες μεταξύ τους δεν είναι αλληλοαποκλειόμενες και συνιστούν περισσότερο δείκτες κινήτρων παρά τύπους, όπως συμβαίνει με την τυπολογία του Bartle. Κατ' επέκταση και σύμφωνα με τον Yee, η κατηγορία «παίκτες αφοσιωμένοι περισσότερο στην επίτευξη κατορθωμάτων» (1ος τύπος του Bartle) φαίνεται να διαρθρώνεται στις εξής επιμέρους υποκατηγορίες: α) την επιθυμία για ανέλιξη β) το ενδιαφέρον για τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και γ) τον ανταγωνισμό, μια παράμετρος που κατά τον Yee συμπεριλαμβάνει και τον 4η τύπο του Bartle, αφού η επιθυμία για υπεροχή έναντι των άλλων αποτελεί την άλλη όψη του ανταγωνισμού. Οι παίκτες του τρίτου τύπου του Bartle- «αντλούν ευχαρίστηση από την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού»- φαίνεται να ενδιαφέρονται περισσότερο για τις διαφορετικού τύπου κοινωνικοποιητικές διαδικασίες που λαμβάνουν χώρα εντός του

παιχνιδιού όπως οι διαπροσωπικές σχέσεις, η ομαδική δουλειά ή ακόμα και οι πιο άτυπες, περιστασιακές κοινωνικές συναντήσεις.

Τέλος ο 2η τύπος του Bartle, δηλαδή η επιθυμία για εξερεύνηση του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού με ό,τι αυτό συνεπάγεται, φαίνεται να υπάγεται σε μια ειδικότερη κατηγορία η οποία αφορά στην έννοια της εμβύθισης (Immersion), δηλαδή της υποκειμενικής εμπειρίας που απολαμβάνει ο παίκτης όταν εισέρχεται στο εικονικό περιβάλλον ενός παιχνιδιού και η οποία περιλαμβάνει τη συναισθηματική και γνωσιακή εμπλοκή του παίκτη, αλλά και τη μερική ή ολική αποστασιοποίησή του από τον πραγματικό χώρο [4] (Jennett 2010). Αν και η έννοια της εμβύθισης συχνά περιπλέκεται με την έννοια της παρουσίας (presence) και της ροής (flow)[5], στην παρούσα μελέτη δεν θα προβούμε σε έναν τέτοιο εννοιολογικό διαχωρισμό. Κατά τον Yee (2006), η εννοιολογική ομπρέλα της εμβύθισης περιλαμβάνει: α) την εξερεύνηση και εξοικείωση με τον κόσμο του παιχνιδιού, β) το στοιχείο της αντιπαράθεσης ρόλων (role-playing), στο οποίο θα αναφερθούμε στη συνέχεια, γ) τη δυνατότητα εξατομίκευσης της εμπειρίας μέσα από τη δημιουργία ενός εικονικού χαρακτήρα και τέλος δ) τη δυνατότητα φυγής από την πραγματικότητα και απομάκρυνσης του εαυτού από τα προβλήματα της πραγματικής ζωής.

Τα κίνητρα που έχουν οι παίκτες και τα οποία τους παρακινούν να συνεχίσουν να επενδύουν το χρόνο τους σε τέτοιου είδους παιχνίδια, αντανακλούν και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται και νοηματοδοτούν τον εικονικό χώρο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα για όσους παίκτες ενδιαφέρονται για την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού, ο κόσμος του *World of Warcraft* ή των *Guild Wars 2* μετατρέπεται σε ένα πεδίο απεριόριστων κοινωνικών δυνατοτήτων. Εναλλακτικά και όπως έχει επισημάνει ο Yee (2006) αλλά και έχει καταγραφεί από ψυχολόγους και θεωρητικούς των μέσων (Evans 2001; Warmelink, Harteveld and Mayer 2009), για κάποιον που παίζει ένα

---

[4] Το ζήτημα της μερικής ή ολικής αποστασιοποίησης του παίκτη από το περιβάλλον, θα μας απασχολήσει σε επόμενη ενότητα

[5] Οι όροι της εμβύθισης (Immersion) και της παρουσίας (presence) είναι κεντρικής σημασίας για τη μελέτη των ψηφιακών παιχνιδιών. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρουν οι Slater και Wilbur (1997), η εμβύθιση αναφέρεται στις δυνατότητες που έχει ένα τεχνολογικό σύστημα να παράσχει στο υποκείμενο μια ισχυρή εμπειρία, σχεδόν ρεαλιστική. Η απομόνωση του φυσικού κόσμου έναντι του εικονικού, η δέσμευση σχεδόν όλων των αισθήσεων του υποκειμένου, το πλούσιο περιεχόμενο που δύναται να προσφέρει, αποτελούν μερικά από τα επιμέρους χαρακτηριστικά της εμβύθισης (Slater and Wilbur, 1997, 606). Από την άλλη πλευρά, η έννοια της παρουσίας (presence) υποδηλώνει το επίπεδο συνειδητότητας στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης όταν εισέρχεται σε ένα εικονικό περιβάλλον και σε αντίθεση με την εμβύθιση, δεν αποτελεί μια ποσοτικοποιήσιμη έννοια (ο.π., σελ.607)

MMORPG με στόχο να απομακρυνθεί από τα άγχη της καθημερινότητας, τότε ο πλανήτης του Azeroth μετατρέπεται σε τόπο ψυχικής εκτόνωσης, σε ένα κόσμο ο οποίος δρα σαν αντίδοτο στις εντάσεις της πραγματικότητας. Κατ' επέκταση, ο τρόπος χρήσης των παιχνιδιών δύναται να μας παράσχει σημαντικές πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο δομείται στη συνείδηση των παικτών, ο χώρος του παιχνιδιού.

Γιατι παιχνιδια ρόλων;

Τα Μαζικά Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων αποτελούν τους εξελικτικούς απογόνους των MUD (Multi-Users Dungeons), των πρώτων δηλαδή διαδικτυακών παιχνιδιών αντιπαράθεσης ρόλων από πολλούς χρήστες. Τα MUD είχαν ως χαρακτηριστικό το γεγονός ότι ο τρόπος με τον οποίο ο παίκτης διαντιδρά με το σύστημα, τους κανόνες και την αφήγηση του παιχνιδιού (gameplay), βασιζόταν εξ' ολοκλήρου σε κείμενο, χωρίς να συνοδεύεται από γραφικά. Σε αντίθεση δηλαδή, με τους υπέρ-αναπτυγμένους, τρισδιάστατους, αισθητικά εντυπωσιακούς εικονικούς κόσμους των MMORPG, ο κόσμος των MUD συγκροτείται εξ' ολοκλήρου στη φαντασία των παικτών. Συγκεκριμένα τα MUD ακολουθούν την παράδοση των κλασικών D&D (Dungeons and Dragons) όπου οι παίκτες υιοθετώντας φανταστικούς ρόλους συχνά εμπνευσμένους από το μυθολογικό σύμπαν του J.R.R Tolkien και με την βοήθεια εικασάεδρων, δωδεκάεδρων και δεκάεδρων ζαριών, λαμβάνουν μέρος σε μια επική περιπέτεια η οποία μπορεί να διαρκέσει μέρες, εβδομάδες ή ακόμα και μήνες.

Εικόνα 5. Εξάεδρα, οκτάεδρα και δεκάεδρα ζάρια που χρησιμοποιούνται στα D&D παιχνίδια

Το πρώτο MUD που μάλιστα είχε ομώνυμο τίτλο (*MUD1*), δημιουργήθηκε το 1978 από τους Roy Trubshaw και Richard Bartle, οι οποίοι την περίοδο εκείνοι ήταν

φοιτητές του Πανεπιστημίου του Essex της Αγγλίας. Η επιτυχία του παιχνιδιού οδήγησε όπως θα αναφέρει ο Bartle (1996) στην ανάπτυξη και περαιτέρω εξέλιξη του συγκεκριμένου είδους, με πιο γνωστά το *Island of Kesmai* (1985), το *LambdaMOO* (1990), το *Discworld MUD* (1991) και *New Moon MUD* (1993). Το πρώτο όμως εικονικό περιβάλλον που αναπτύχθηκε για πολλούς χρήστες, ήταν το *Habitat* της εταιρείας LucasFilms Games (1986) η οποία μέχρι σήμερα ανήκει στον γνωστό σκηνοθέτη των *Star Wars*, George Loucas (Βούλγαρη 2012, Morningstar and Farmer 1991). Πρόκειται για την πρώτη απόπειρα δημιουργίας ενός εμπορικού εικονικού περιβάλλοντος που θα μπορούσε να φιλοξενήσει ταυτόχρονα χιλιάδες χρήστες και το οποίο μέσα από ένα καρτουνίστικο περιβάλλον προσομοίωσης, έδινε την ευκαιρία στους χρήστες του να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, να διασκεδάσουν, να πειραματιστούν, να ερωτευτούν, να διαδηλώσουν ή ακόμα να ζήσουν την περιπέτεια που επιθυμούν (Morningstar and Farmer 1991). Σύμφωνα με τους σχεδιαστές του *Habitat*, το στοιχείο εκείνο που αναδείχτηκε ως σημαντικότερο, ήταν ο τρόπος με τον οποίο τελικά νοηματοδότησαν το περιβάλλον οι ίδιοι οι χρήστες, οι σχέσεις που ανέπτυξαν, τα άτομα που συνάντησαν, οι επιλογές που είχαν στη διάθεσή τους και όχι η τεχνολογία που υποστήριζε (Morningstar and Farmer 1991).

Εικόνα 6. Habitat. LucasFilms Games (1986)

Και ενώ με το *Habitat* έχουμε το πρώτο εικονικό περιβάλλον για πολλούς ταυτόχρονους παίκτες, ως πρώτα MMORPG[6] αναγνωρίζονται το *Meridian59* (1996) και το *Ultima Online* (1997), τα οποία και διέθεταν όλα τα χαρακτηριστικά των Μαζικών Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων που προαναφέρθηκαν.

Εικόνα7. Meridian59 (1996)

Εικόνα 8. Ultima Online (1997)

Η εξέλιξη της τεχνολογίας, η βελτίωση των γραφικών, η ανάπτυξη ολοένα και πιο εξελιγμένων υπολογιστικών συστημάτων, ο σχεδιασμός περίτεχνων αρχιτεκτονικών, η εφαρμογή εξελιγμένων μηχανισμών, ήταν μερικοί μόνο από τους παράγοντες που οδήγησαν στην ανάπτυξη των MMORPG και στο πέρασμα από τον pixelized κόσμο του *Meiridan59*, στον φαντασμαγορικό κόσμο του *World of Warcraft*.

Εικόνα 9. The Secret World (2012)

Εικόνα 10. The Elder Scrolls Online (2015)

[6] Την πατρότητα του όρου Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) οφείλουμε στον σχεδιαστή του *Ultima*, Richard Garriott.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ:
Χώρος και Κοινωνικότητα

2.1 Η έννοια του χώρου στα παιχνίδια

Τα παιχνίδια από τη φύση τους έχουν χωρικές προεκτάσεις, ενώ σήμερα, πολλά είδη παιχνιδιών πραγματεύονται με έναν καινοτόμο τρόπο την έννοια του χώρου. Μάλιστα, η μελέτη του χώρου του παιχνιδιού (game space), αποδείχθηκε υψηλής αναλυτικής σημασίας όσον αφορά στην κριτική προσέγγιση των ψηφιακών και υβριδικών κυρίως παιχνιδιών, στην προσπάθεια ταξινόμησή τους αλλά κυρίως και ως προς την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο εν τέλει παράγουν εμπειρίες και κοινωνικό κεφάλαιο.

Ο «μαγικός κύκλος» του παιχνιδιού ως το αόρατο εκείνο όριο το οποίο διαχωρίζει την πραγματικότητα από τον κόσμο του παιχνιδιού, αποτέλεσε την πρώτη ίσως απόπειρα χωρικής, αν και συμβολικής, αποτύπωσης του παιχνιδιού. Ακόμα και σε ένα αφαιρετικό επίπεδο, όπως αυτό που περιγράφει ο Ολλανδός θεωρητικός Johan Huizinga στο κλασικό πια έργο του *Homo Ludens*, η συμμετοχή σε ένα παιχνίδι συνεπάγεται και μια σειρά χωροχρονικών αποδοχών: όπως η τελετουργία, έτσι και το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε συγκεκριμένα χωρικά όρια, είτε αυτά έχουν πραγματική υλική υπόσταση είτε είναι ιδεατά (Huizinga, 2010, 37). Για παράδειγμα, τόσο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού που παίζουν τα παιδιά σε μια αυλή, εκεί δηλαδή όπου η φαντασία και η ευρηματικότητα αντικαθιστούν οποιοδήποτε κανόνα[7] και ο χώρος του παιχνιδιού αποτελεί ένα συνεχές ζήτημα διαπραγμάτευσης, όσο και κατά τη διάρκεια ενός αγώνα ποδοσφαίρου, όπου το παιχνίδι διαθέτει διακριτά χωρικά σύνορα (το γήπεδο), παράγεται ένα αόρατο όριο, ο «μαγικός κύκλος», το οποίο διαχωρίζει τον κόσμο του παιχνιδιού από εκείνον της πραγματικότητας.

Ο διαχωρισμός αυτός κατά τον Ολλανδό θεωρητικό, τείνει να συμβολοποιεί κατά μία έννοια τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που λαμβάνει το παιχνίδι, τα οποία και

---

[7] Και εδώ έγκειται η διαφορά μεταξύ του Play (paidia) και του Game (ludus) όπου το πρώτο αναφέρεται στη χωρίς δεσμεύσεις παιγνιώδη δραστηριότητα, ενώ το game σε ένα κλειστό σύστημα κανόνων όπου η νίκη και η ήττα είναι εκ των προτέρων καθορισμένες από τους κανόνες του παιχνιδιού και δεν τίθενται προς διαπραγμάτευση όπως τελικά συμβαίνει με την έννοια του Play (Callois 2001,52)

μπορούμε να εντοπίσουμε και σε άλλες εκδηλώσεις της κοινωνικής ζωής όπως είναι η γιορτή ή η τελετουργία. Η αναστολή της καθημερινότητας και η ιερότητα της πράξης αυτής καθεαυτής ή με άλλα λόγια η «μυστικότητα» (ο.π. 2010, 27) που διακατέχει το παιχνίδι, το γεγονός δηλαδή ότι οι συμμετέχοντες τείνουν να αναπτύσσουν τους δικούς τους κώδικες επικοινωνίας και να θέτουν τους δικούς τους κανόνες οι οποίοι είναι ακατανόητοι για εκείνους που βρίσκονται έξω από το μαγικό κύκλο του παιχνιδιού, είναι στοιχεία που χαρακτηρίζουν το παιχνίδι και τα οποία με τη σειρά τους, παράγουν δυο παράλληλους κόσμους: του παιχνιδιού και της καθημερινότητας.

Κατά κύριο λόγο όμως, ο μαγικός κύκλος του παιχνιδιού προσδιορίζει ένα χώρο ο οποίος δομείται στη βάση τυπικών ή άτυπων κανόνων, τους οποίους το άτομο-παίκτης έχει εθελοντικά αποδεχτεί και στο επίκεντρο των οποίων βρίσκεται όπως θα αναφέρει ο Caillois (2001), η χαρά και η διασκέδαση ως αυτοσκοπός. Την έννοια του μαγικού κύκλου, αλλά αυτήν τη φορά προσεγγίζοντάς την από την πλευρά του σχεδιασμού ενός παιχνιδιού, επανάφεραν οι Zimmerman και Salen στο γνωστό πια έργο τους *Rules of Play* (2003). Το σημείο το οποίο θα επισημάνουν οι δυο θεωρητικοί, είναι ότι η ύπαρξη ή η απουσία ενός αόρατου χωροχρονικού ορίου το οποίο εν τέλει διαχωρίζει την πραγματικότητα από τον κόσμο του παιχνιδιού, βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με το πλαίσιο της ανάλυσής μας και συγκεκριμένα από το αν τα παιχνίδια τα προσεγγίζουμε:

α) με βάση το κανονιστικό τους πλαίσιο (κανόνες του παιχνιδιού),

β) ως μια ελεύθερη παιγνιώδη δραστηριότητα (η έννοια του paidia κατά τον Callois,) ή τέλος,

γ) ως προϊόντα και παράγωγα πολιτισμού (Zimmerman and Salen, 2003, 108).

Στην πρώτη περίπτωση, τα παιχνίδια έχουν τη μορφή ενός κλειστού και απομονωμένου συστήματος. Τα παιχνίδια γίνονται αντιληπτά ως απόλυτα δομημένα συστήματα κανόνων, με συγκεκριμένη εσωτερική λογική και απόλυτα διαχωρισμένα από τον περιβάλλοντα χώρο. Στη δεύτερη περίπτωση, όπου ο λόγος περιστρέφεται γύρω από την έννοια του παιχνιδιού ως μια δημιουργική, ελεύθερη δραστηριότητα, η ύπαρξη του μαγικού κύκλου διασαλεύεται. Σύμφωνα δηλαδή με τους Zimmerman και Salen (ο.π.), ένα παιχνίδι μπορεί όντως να γίνει αντιληπτό ως ένα κλειστό σύστημα όπου οι συμμετέχοντες τείνουν να παρασύρονται στη φαντασιακή του δίνη, στο τρίπτυχο

δηλαδή φαντάζομαι-υποδύομαι-βιώνω, χωρίς να έχουνε επαφή ή να ενδιαφέρονται για τον εξω-παιγνιακό κόσμο. Από την άλλη πλευρά όμως, οι παίκτες φέρνουν στο παιχνίδι ένα πλούσιο πολιτισμικό κεφάλαιο, μεταφέρουν ιδέες, αντιλήψεις αλλά ακόμα και προτιμήσεις και επιθυμίες, επιτρέποντας τη διασύνδεση του παιγνιακού σύμπαντος με την καθημερινότητα, αποδίδοντας κατ' αυτόν τον τρόπο μια πιο ελαστική μορφή στην έννοια του μαγικού κύκλου. Τέλος, προσεγγίζοντας τα παιχνίδια ως πολιτισμικά προϊόντα, η βαρύτητα δίνεται στα πολιτισμικά σύμβολα και συστήματα εννοιών που αυτά εσωκλείουν, στον τρόπο με τον οποίο μπορεί κανείς να εντοπίσει αντανακλάσεις του σύγχρονού τους πολιτισμού. Στο πλαίσιο αυτό, ο μαγικός κύκλος γίνεται ακόμα πιο ελαστικός αφού μέσω του παιχνιδιού παρεισδύουν κοινοί πολιτισμικοί κώδικες και αποκρυσταλλώνονται κοινές εμπειρίες (ο.π.σελ 504).

Όπως είναι αναμενόμενο, η έννοια του μαγικού κύκλου απασχόλησε έντονα την ακαδημαϊκή κοινότητα, με τους περισσότερους μελετητές να διατείνονται ότι λόγω της εξέλιξης των παιχνιδιών σήμερα, η έννοια του μαγικού κύκλου τείνει να χάνει το πραγματικό της περιεχόμενο (Consalvo 2009). Τα λεγόμενα παιχνίδια διάχυτου υπολογισμού (pervasive games) ή ακόμα και εκείνα της εναλλακτικής πραγματικότητας (alternate reality games), τείνουν να μετατρέπουν τον πραγματικό χώρο σε έναν απέραντο παιχνιδότοπο και τελικά να προβληματοποιούν την κοινωνική κατασκευή του μαγικού κύκλου (Montola 2005; Montola 2012). Τα παιχνίδια αυτά, τα οποία συνήθως παίζονται και στο ψηφιακό και στο φυσικό χώρο, έχουν ενσωματωθεί στην καθημερινότητα του ατόμου, μεταμορφώνοντάς τον τελικά σε ένα μυστικό πράκτορα μιας παιγνιώδους «συνωμοσίας». Κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών αυτών, που μπορεί να διαρκέσουν ακόμα και μήνες, ο δημόσιος χώρος μετατρέπεται ακούσια σε χώρο παιχνιδιού, όπου ποιος είναι συμπαίκτης και ποιος όχι, ποιος συμμετέχει στο παιχνίδι και ποιος όχι, είναι άγνωστο, ίσως και αδιάφορο (Montola et al, 2009, 12). Κατ' επέκταση, ο χώρος του παιχνιδιού αρχίζει αποκτά έναν ιδιαίτερα ρευστό χαρακτήρα, να επεκτείνεται, να αλλάζει και να μεταβάλλεται συνεχώς, παίρνοντας κάθε φορά το σχήμα που ταιριάζει καλύτερα στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Μια πιο μετριοπαθή στάση υιοθετεί ο Castronova, ο οποίος υποστήριξε ότι ο φυσικός, γνώριμος κόσμος της πραγματικότητας διαχωρίζεται με μια πορώδη μεμβράνη από τους λεγόμενους «συνθετικούς κόσμους», δηλαδή τους διαδικτυακούς ανοιχτούς κόσμους όπου ο κάθε ένας μπορεί να «χτίσει» μια δεύτερη ζωή (πχ. *Second*

Life) (Castronova, 2005, 147). Χαρακτηριστικά, ο Castronova (2005), θα αναφέρει ότι στο πλαίσιο ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, πραγματοποιούνται -μεταξύ πολλών άλλων δραστηριοτήτων- αγοραπωλησίες αντικειμένων. Πρόκειται για κόστη τα οποία δεν διαθέτουν μόνο εικονικό αντίκρισμα, αλλά αντίθετα η αξία τους μεταφράζεται πολλές φορές σε πραγματικό χρήμα, με αποτέλεσμα τα αντικείμενα αυτά εν τέλει να διαπερνούν συμβολικά τα όρια του συνθετικού κόσμου και να υπεισέρχονται στην πραγματικότητα[8]. Στο πλαίδιο αυτό, η έννοια του μαγικού κύκλου με τη στενή έννοια που της απέδωσε ο Huizinga, φαίνεται να μη βρίσκει απόλυτα εφαρμογή στη σύγχρονη πραγματικότητα των ψηφιακών παιχνιδιών.

Από την άλλη πλευρά, οι Humphreys και de Zwart (2012) προκειμένου να αναλύσουν τις χωρικές διαστάσεις ενός παιχνιδιού, χρησιμοποίησαν την έννοια της ετεροτοπίας του Φουκώ (1984). Σύμφωνα με τον Γάλλο φιλόσοφο, η ετεροτοπολογία δηλαδή ο λόγος, η αναλυτική περιγραφή και η ερμηνεία όλων εκείνων των τόπων-χώρων οι οποίοι έχουν μια θέση στη σύγχρονη κοινωνία και στους σύγχρονους θεσμούς, αλλά παράλληλα βρίσκονται στις παρυφές της διατηρώντας μια απόσταση από την κανονικότητα της καθημερινότητας, διακατέχεται από έξι θεμελιώδεις αρχές τις οποίες και σύμφωνα με τους Humphreys και de Zwart μπορούμε να εντοπίσουμε στα παιχνίδια.

Η **πρώτη αρχή** είναι ότι κάθε κοινωνία παράγει τις ετεροτοπίες της, τόπους δηλαδή οι οποίοι είναι ιεροί ή προνομιούχοι ή ακόμα και απαγορευτικοί για κάποιους[9]. Ενδιαφέρον είναι το παράδειγμα της εκπαρθένευσης της κόρης, όπου προκειμένου να μην προσβληθεί η ηθική της οικογένειας, έπρεπε να λάβει χώρα σε μια ουδέτερη χωροχρονική ζώνη και γι' αυτό εφευρέθηκε ο μήνας του μέλιτος. Στη σύγχρονη εποχή, οι ετεροτοπίες κρίσης φαίνεται να έχουν δώσει τη θέση τους στις ετεροτοπίες απόκλισης, στους χώρους εκείνους οι οποίοι λειτουργούν ως ολοπαγή ιδρύματα όπως θα αναφέρει ο Goffman (1994) στο έργο του *Άσυλα*. Πρόκειται επί της ουσίας για χώρους που τείνουν να επιβάλλουν τους δικούς τους ρόλους και κανόνες, βασικός στόχος των οποίων είναι η διαχείριση των ατόμων εκείνων που εκδηλώνουν κάποια μορφή παρεκκλίνουσας συμπεριφοράς. Σύμφωνα με τους Humphreys και de Zwart, τα

---

[8] Άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα προς αυτήν την κατεύθυνση, είναι η ανταλλαγή ή η πώληση εικονικών χαρακτήρων (avatars).
[9] Πρόκειται για τις λεγόμενες ετεροτοπίες κρίσης.

παιχνίδια και κυρίως τα video games, επιτρέπουν στον παίκτη να πειραματιστεί με τα όρια της κοινωνικά αποδεκτής συμπεριφοράς ή με συμπεριφορές οι οποίες μπορεί να θεωρούνται ταμπού, ενώ παράλληλα του δίνεται η δυνατότητα να εκτονώσει με ασφαλή τρόπο την επιθετικότητά του. Ο χώρος των ψηφιακών παιχνιδιών για τους Humphreys και de Zwart (2012, 511), αποτελεί ένα προστατευμένο, απόλυτα ρυθμισμένο περιβάλλον, ένα ολοπαγές ίδρυμα της ψηφιακής εποχής όπου οι παίκτες μπορούν να υιοθετήσουν ακόμα και συμπεριφορές που στο πλαίσιο της πραγματικής ζωής, να θεωρούνται κατακριτέες.

Όσον αφορά στην τελευταία παρατήρηση των Humphreys και de Zwart, δηλαδή τη διοχέτευση της επιθετικότητας μέσω παιχνιδιού, οφείλουμε να κάνουμε τη διάκριση ανάμεσα στην έννοια της βίας και της επιθετικότητας ορίζοντας τη δεύτερη ως την ενέργεια εκείνη η οποία στο πλαίσιο ενός μαζικού διαδικτυακού παιχνιδιού όπως το *World of Warcraft,* τείνει λειτουργεί ως παράγοντας ενεργής συμμετοχής (engagement) σε ένα παιγνιώδες περιβάλλον. Μέσω της επιθετικότητας ο παίκτης μαθαίνει να επιβιώνει στο περιβάλλον του παιχνιδιού, να αποκτά ολοένα και πιο εξειδικευμένες γνώσεις, να γίνεται ολοένα και καλύτερος και κατ' επέκταση, να αυξάνεται ο βαθμός ενεργής συμμετοχής του στο παιχνίδι. Κατ' επέκταση, αν και η βία αποτελεί μια ασυνείδητη ελεύθερη αποδέσμευση ψυχικής ενέργειας, η επιθετικότητα μέσα στο παιχνίδι είναι διαφορετική περίπτωση, καθότι τοποθετείται σε ένα πλήρως ελεγχόμενο πλαίσιο (Skarpelos, Roinioti and Pandia, 2012). Η κάθε ενέργεια του παίκτη μέσα στο παιχνίδι είναι αποτέλεσμα μιας σειράς πλήρως συντονισμένων, υπολογισμένων και οργανωμένων κινήσεων και αποφάσεων (άψογος συντονισμός ματιού-χεριού, καλά αντανακλαστικά, στρατηγικές κινήσεις οι οποίες θα επιφέρουν το επιθυμητό αποτέλεσμα) οι οποίες λαμβάνουν χώρα στο πλαίσιο ενός ελεγχόμενου περιβάλλοντος (κώδικας). Κατ' επέκταση, ο τρόπος με τον οποίο διοχετεύεται η ψυχική ενέργεια του παίκτη εξαρτάται και βρίσκεται σε άμεση διασύνδεση με τις ανάγκες και το βαθμό δυσκολίας του σταδίου στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού (ο.π.).

Τέλος και όσον αφορά στα όρια μεταξύ επιθυμητής και ανεπιθύμητης κοινωνικής συμπεριφοράς, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι είναι οι ίδιοι οι εικονικοί κόσμοι και οι άνθρωποι που τους κατοικούν, που θέτουν κάθε φορά τα όρια της κοινωνικής και αντικοινωνικής συμπεριφοράς, επιβάλλοντας τυπικούς και άτυπους

κανόνες. Για παράδειγμα στον ανοιχτό κόσμο του *Second Life*, η ακραία και συχνά προκλητική σεξουαλική συμπεριφορά δεν αποτελεί δείγμα παρεκκλίνουσας συμπεριφοράς ενώ αντίθετα στο πλαίσιο της καθημερινής off line ζωής, μπορεί να αποτελέσει αιτία στιγματισμού.

Η **δεύτερη αρχή**, αφορά στο γεγονός ότι οι ετεροτοπίες που έχουν δημιουργηθεί σε μια συγκεκριμένη ιστορική περίοδο, συνεχίζουν, πιθανότατα υπό νέα μορφή, να υφίστανται και σε επόμενες περιόδους. Στο σημείο αυτό, χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα των νεκροταφείων. Για τη φιλοσοφική και κοινωνική σκέψη, τα νεκροταφεία έχουν ιδιάζουσα σημασία, αφού η διαμόρφωση και ο τρόπος λειτουργίας τους βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται κάθε φόρα η πίστη του ατόμου. Από τους ομαδικούς τάφους κατά τον 18^{ο} αιώνα και την τοποθέτηση του νεκροταφείου στο κέντρο της πόλης, στον ατομικό-οικογενειακό τάφο και τη μεταφορά του νεκροταφείου στην άκρη της πόλης, τα νεκροταφεία αποτελούν απόδειξη του γεγονότος ότι οι ετεροτοπίες τείνουν να ακολουθούν κάθε φορά τις εκάστοτε πολιτισμκές και ιστορικές επιταγές (Foucault, 2012, 263).Κατά τον ίδιο τρόπο θα αναφέρουν οι Humphreys και de Zwart (2012, 512), ο χώρος των παιχνιδιών τείνει να νοηματοδοτείται στη βάση της ανθρώπινης βούλησης (agency) και στον τρόπο με τον οποίο αυτή υλοποιείται και ενσαρκώνεται στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα συμπαρασύρεται από τις εκάστοτε τεχνολογικές εξελίξεις[10]. Με άλλα λόγια όπως ο χώρος του νεκροταφείου δύναται να προσλάβει το χαρακτήρα ενός ιερού χώρου, ενός χώρου αναπαύσεως ή αντίθετα, ενός χώρου προορισμένου απλά για την αποσύνθεση του ανθρώπινου σώματος, χωρίς όμως αυτού του τύπου οι μεταβολές στο συμβολικό περιεχόμενο του νεκροταφείου να απειλούν την ύπαρξη του, κατά τον ίδιο τρόπο και η νοηματοδότηση του χώρου του παιχνιδιού τείνει να μεταβάλλεται διαχρονικά, ανάλογα με τα τεχνολογικά εργαλεία που κάθε φορά έχουμε στη διαθεσή μας αλλά και τον τρόπο με τον οποίο δίνουμε περιεχόμενο και αντιμετωπίζουμε τη διασκέδαση, τις επιθυμίες και ανάγκες μας.

Η **τρίτη αρχή** αναφέρεται στο χαρακτηριστικό που διαθέτουν οι ετεροτοπίες να ενθέτουν ένα χώρο μέσα σε έναν άλλο ή να δημιουργούν μια ενότητα από επιμέρους χώρους, οι οποίοι αν ήταν ανεξάρτητοι μεταξύ τους, θα στερούνταν νοήματος.

---

[10] Περισσότερες πληροφορίες στο Κεφάλαιο Τρίτο

Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του κινηματογράφου, όπου η αίθουσα του κοινού, η οθόνη προβολής και η προβαλλόμενη τρισδιάσταση εικόνα, αποτελούν επιμέρους χώρους μιας ετεροτοπίας. Στα διαδικτυακά παιχνίδια, οι επιμέρους χώροι αφορούν τόσο στο φυσικό όσο και στον εικονικό κόσμο. Το σπίτι από το οποίο παίζει ο παίκτης, το internet cafe, το δωμάτιο ενός φίλου και από την άλλη πλευρά, ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού ο οποίος μπορεί να προβάλλεται μέσα σε ένα μικρό παράθυρο στο πλαίσιο ενός live streaming, αποτελούν μερικούς από τους χώρους που συνθέτουν εκείνο που στη σχετική βιβλιογραφία αναφέρεται ως χώρος παιχνιδιού (game space).

Βέβαια, η μελέτη του χώρου στα video games παρουσιάζει την εξής ιδιαιτερότητα: περιλαμβάνει και αφορά στη μελέτη του χώρου, έτσι όπως εκείνος γίνεται αντιληπτός και βιώνεται από τον ίδιο τον παίκτη κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού και έτσι όπως αυτός έχει οριστεί από τον κώδικα. Οι δυο αυτές παράμετροι είναι αλληλένδετες, αφού ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος του παιχνιδιού- αν θα είναι δηλαδή 2D ή 3D, αν πρόκειται για έναν ανοιχτό κόσμο όπου ο παίκτης απολαμβάνει σημαντικές ελευθερίες ή αντίθετα για ένα άκρως ελεγχόμενο κλειστό παιγνιώδες περιβάλλον- αφορά σε μια συνειδητή επιλογή από πλευράς του σχεδιαστή για το είδος της εμπειρίας που επιθυμεί να αποκομίσει ο παίκτης. Φυσικά δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις εκείνες, όπου οι παίκτες κατάφεραν να «υπερνικήσουν» τον κώδικα και είτε να υπεισέλθουν σε ψηφιακά μονοπάτια τα οποία δεν ήταν φτιαγμένα για την τέρψη του κοινού, είτε να προβούν σε ενέργειες και πρακτικές οι οποίες δεν συμπεριλαμβάνονταν στις αρχικές προθέσεις του δημιουργού[11].

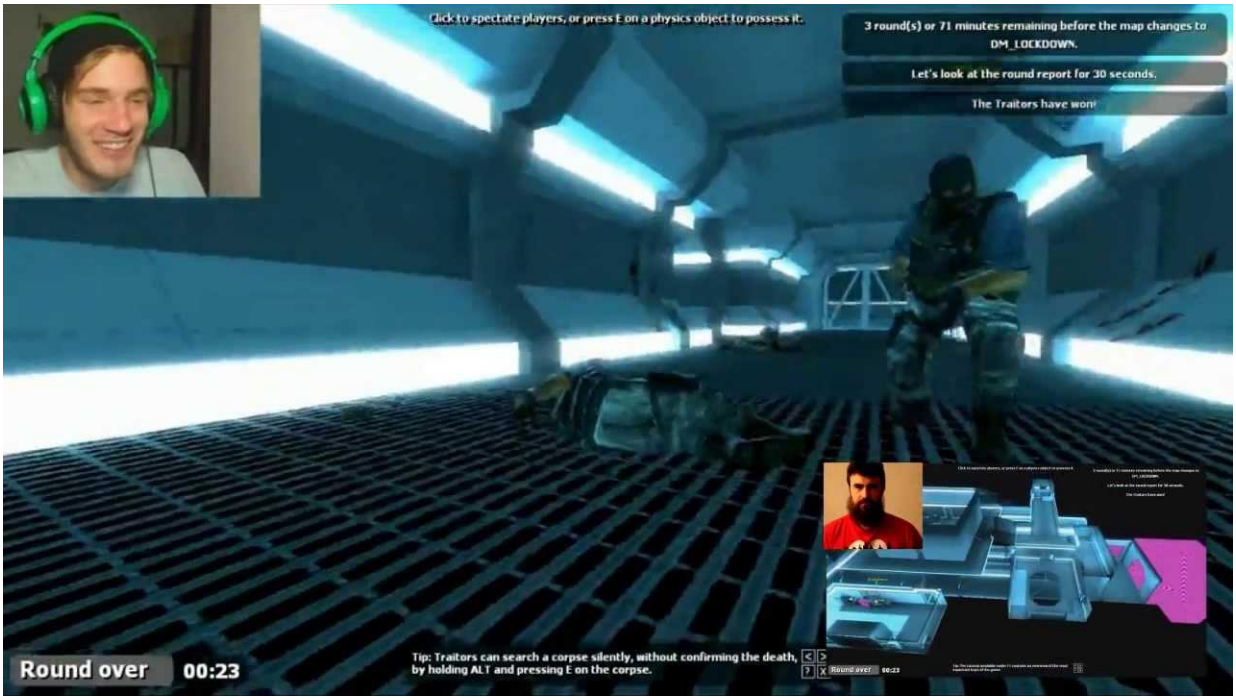
Παράλληλα όμως, ο χώρος του παιχνιδιού και κυρίως ο χώρος των διαδικτυακών παιχνιδιών, φαίνεται να διαθέτει μια εγγενή πολλαπλασιαστική ιδιότητα- την ιδιότητα δηλαδή να παράγει διαφορετικούς προσωρινούς χώρους, σε διαφορετικά κάθε φορά νοηματικά πλαίσια. Κατά τη διάρκεια ενός μαζικού, πολυχρηστικού, διαδικτυακού παιχνιδιού (MMO) και ενώ εκ πρώτης όψεως μπορούμε να διακρίνουμε δυο αλληλένδετους χώρους, έναν εικονικό (το φανταστικό κόσμο όπου διαδραματίζεται όλη η δράση) και έναν φυσικό (εκεί όπου βρίσκεται εγκατεστημένος ο υπολογιστής και παίζει ο παίκτης), υπό συγκεκριμένες συνθήκες μπορεί να

---

[11] Για παράδειγμα, φανατικοί παίκτες του Grand Theft Auto V για παράδειγμα, κατάφεραν να αποκτήσουν πρόσβαση σε in-game αρχεία και επομένως να ανακαλύψουν αντικείμενα και στοιχεία του παιχνιδιού τα οποία είτε είχαν αναβαθμιστεί και δεν χρησιμοποιούνταν πια, είτε ενώ είχαν σχεδιαστεί, τελικά δεν χρησιμοποιήθηκαν (Zwlezen 2016).

παραχθούν και άλλες προσωρινές χωρικότητες[12]. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του live streaming, δηλαδή της ζωντανής μετάδοσης παιχνιδιών, κατά τη διάρκεια της οποίας ο παίκτης παίζει το παιχνίδι της αρεσκείας του αναμεταδίδοντάς το σε θεατές που είναι εκείνη τη στιγμή διασυνδεδεμένοι. Στην περίπτωση αυτή, παράγεται ένας νέος υβριδικός χώρος- η εικόνα μέσα στην εικόνα ή αλλιώς η αντανάκλαση του φυσικού χώρου στο ψηφιακό- μια συνθήκη η οποία με τη σειρά της μπορεί να επεκταθεί, αν λάβουμε υπόψη μας το φυσικό χώρο όπου βρίσκεται πια ο θεατής και όχι ο streamer, ο οποίος από την οθόνη του σπιτιού του παρακολουθεί, καταγράφει και σχολιάζει με τη δική του κάμερα/μικρόφωνο αυτόν τον νέο υβριδικό χώρο κ.ο.κ.

Εικόνα 11. Ο Youtuber Pewdiepie παρουσιάζει μέσω stream το παιχνίδι Trouble in Terrorist Town



Η πολλαπλασιαστική αυτή ιδιότητα του game space σχετίζεται και απορρέει από το γεγονός, ότι η έννοια του χώρου στα παιχνίδια είναι εξ' ορισμού προβληματική και αυτό γιατί ο χώρος δεν είναι πραγματικός και κυρίως δεν διαθέτει άλλου τύπου υλικότητα πέραν της οθόνης του υπολογιστή. Ακαδημαϊκοί και φιλόσοφοι του τομέα των Game studies, βρίσκονται σε έναν ανοιχτό διάλογο με το έργο κλασικών

[12] Όπως είναι φυσικό, ακριβώς επειδή οι χώροι αυτοί είναι προσωρινοί, με διάρκεια καθορισμένη από το game session και πολλές φορές μεταβαλλόμενοι ως προς τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους, χρησιμοποιείται εδώ ο όρος προσωρινές χωρικότητες.

θεωρητικών όπως τον Καντ, τον Wittgenstein και κατά κύριο λόγο με τον Henri Lefebvre, προκειμένου να ερμηνεύσουν την ιδιαίτερη χωρική συνθήκη έτσι όπως αυτή λαμβάνει χώρα σε ένα game. Στο πλαίσιο αυτό και ενώ συγγραφείς όπως ο Henry Jenkins (2004) επιχειρούν να καλύψουν το χάσμα μεταξύ αφηγηματολογικής προσέγγισης (narratology) και παιγνιολογίας (ludology), υποστηρίζοντας ότι η αφήγηση ενός παιχνιδιού ξετυλίγεται με βάση τα χωρικά του στοιχεία και όχι ανεξάρτητα από αυτά, άλλοι θεωρητικοί όπως η Anita Leirfall, θα κάνουν τον διαχωρισμό μεταξύ του φυσικού χώρου με τον εικονικό, θέτοντας στο επίκεντρο του προβληματισμού τους την έννοια της πλοήγησης.

Σύμφωνα με την Leirfall (2013), ο εικονικός χώρος των games χαρακτηρίζεται από την απουσία συγκεκριμένων ιδιοτήτων, οι οποίες όμως συναντώνται στον πραγματικό χώρο. Πιο συγκεκριμένα, ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού δεν διαθέτει βαρύτητα, είναι αδιαπέραστος, η αίσθηση του βάθους δίνεται σε ένα καθαρά οπτικό επίπεδο και η εμπειρία του χώρου είναι εφικτή μέσω ενός avatar. Ο εικονικός χώρος των παιχνιδιών επομένως, μπορεί να γίνει αντιληπτός ως μια θέση στο χώρο (place), η οποία συντίθεται από σύμβολα και απαιτεί τη δική μας εμπειρία προκειμένου να νοηματοδοτηθεί και να αποκτήσει περιεχόμενο (Leirfall 1997, Aarseth 2007). Στο πλαίσιο αυτό ο χώρος του παιχνιδιού, ο οποίος είναι κατά βάση οπτικός, παρόλο που δεν είναι πραγματικός, γίνεται αντιληπτός ως τέτοιος, και η δυνατότητα πλοήγησής μας σε αυτόν, αποτελεί ένα βασικό θεωρητικό εργαλείο για την κατανόησή του (Leirfall 2013). Μάλιστα η Leirfall (2013) θα αναφέρει ότι είμαστε «προγραμματισμένοι» έτσι ώστε ακόμα και όταν βρισκόμαστε σε ασυνήθιστα για τα πραγματικά δεδομένα χωρικά περιβάλλοντα, όπως για παράδειγμα σε παιχνίδια όπου επιτρέπουν τη μεταφορά του εικονικού μας σώματος από ένα μέρος σε ένα άλλο μέσω μιας σκουληκότρυπας, να καταφέρνουμε να προσανατολιστούμε στο χώρο, χρησιμοποιώντας μια λογική διαδοχικών σημείων και φυσικά μια νοητική χαρτογράφηση.

Η πλοήγηση στο χώρο των παιχνιδιών, ως τρόπος κατανόησης και ερμηνείας του αλλά και η δυνατότητα των παιχνιδιών να παράγουν χώρους που μέχρι πρόσφατα συναντούσαμε μόνο στο επίπεδο της φαντασίας, αποτέλεσαν το αντικείμενο μελέτης της Clara Fernandez-Vara (2007). Η λογική του λαβυρίνθου, ο οποίος χαρακτηρίζεται από μια δαιδαλώδη μεν μορφή αλλά διαθέτει μία και μοναδική λύση, του maze, ο οποίος παρέχει διαφορετικά μονοπάτια προκειμένου να φθάσει κάποιος στο τέρμα της

διαδρομής και τέλος, του rhizome, μιας θεωρητικής κατασκευής των Deleuze και Guattari σύμφωνα με την οποία κάθε σημείο είναι αλληλένδετο και κατ' επέκταση κάθε επιλογή οδηγεί σε διαφορετικό μονοπάτι, συνθέτουν τη λογική του game space δημιουργώντας λιγότερο ή περισσότερο ασταθή και πολύπλοκα περιβάλλοντα (Σκαρπέλος 1999, Clara Fernandez-Vara 2007).

Ο Stephan Günzel (2008) από την άλλη πλευρά και σε συνάρτηση με την απεικονιστική θεωρία του Wittgenstein, θα αναφέρει ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συγκροτούν ένα είδος απεικονιστικού χώρου ο οποίος μεταδίδει ένα νέο είδος εικόνας, τη λεγόμενη εικόνα προσομοίωσης. Η εικόνα προσομοίωσης γίνεται αντιληπτή και νοηματοδοτείται από το άτομο μέσω της διάδρασης. Πιο συγκεκριμένα, οι συμβατικές εικόνες, όπως για παράδειγμα οι φωτογραφίες, τείνουν να απεικονίζουν πιστά ένα συγκεκριμένο πραγματικό χώρο και τις χωρικές σχέσεις που αναπτύσσονται σε αυτόν, επιτρέποντας κατ' αυτόν τον τρόπο την άμεση διασύνδεση του πραγματικού χώρου με την οπτική του αναπαράσταση. Στο πλαίσιο αυτό, το άτομο κοιτάζοντας μια φωτογραφία αποκτά την εμπειρία ενός χώρου ο οποίος πια δομείται οπτικά, μέσα από τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες που διαθέτει η ίδια η εικόνα όπως η ένταση του φωτός, το βάθος του χρώματος ή μέσα από συγκεκριμένες τεχνικές όπως το σφουμάτο το οποίο συναντάει κανείς στους αναγεννησιακούς πίνακες (Günzel 2008, 172). Εν αντιθέσει, στις εικόνες προσομοίωσης όπως για παράδειγμα στα computer games, το άτομο διαντιδρά με τον απεικονιστικό χώρο βιώνοντας μια δυνατότητα η οποία δεν είναι εφικτή στις συμβατικές εικόνες, δηλαδή της πλοήγησης του εαυτού μέσα σε αυτό. Στο σημείο αυτό μάλιστα έγκειται και η διαφορά μεταξύ κινηματογράφου και computer games, αφού στον κινηματογράφο το άτομο αναλαμβάνει το ρόλο θεατή, παρατηρώντας μηχανικά τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία ακολουθώντας προδιαγεγραμμένα αφηγηματικά μονοπάτια (artificial motion), ενώ στα games το άτομο μετατρέπεται σε δημιουργό της ιστορίας, μέσα από τη δυνατότητα τεχνικής πλοήγησης που του προσφέρει το ίδιο το μέσο (artificial navigation) (Günzel 2008, 172).

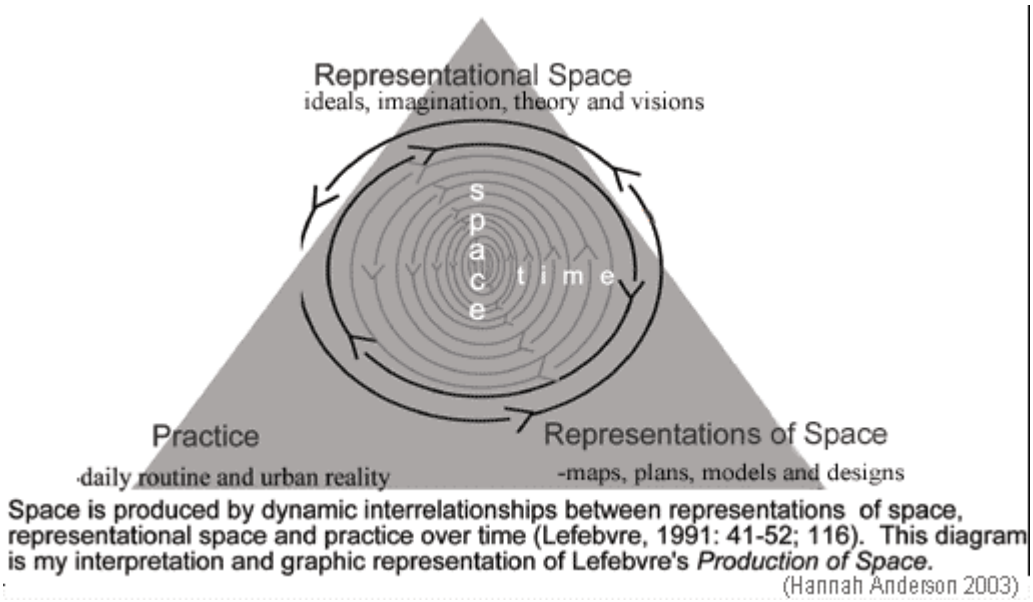
Στην κίνηση και πλοήγηση στο χώρο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ως κορυφαία αφηγηματική πράξη, αναφέρθηκε και ο Lev Manovich (2001), επισημαίνοντας μια λιγότερο ορατή πτυχή του ψηφιακού χώρου εν γένει και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ειδικότερα- εκείνη της κεφαλοποίησης του ψηφιακού χώρου προς χάριν εξόρυξης και

εκμετάλλευσης πληροφοριών. Ο Manovich τοποθετώντας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στο πλαίσιο των new media aesthetics, θα αναφέρει ότι ο χώρος μπορεί για πρώτη φορά να συστηματοποιηθεί, να δομηθεί και να οπτικοποιηθεί, να μετατραπεί δηλαδή σε ένα ιδιόμορφο τύπο μιντιακού αρχείου το οποίο μπορούμε να επεξεργασθούμε, να συμπιέσουμε, να αποθηκεύσουμε και να ταξινομήσουμε (Manovich 2001, 251-252). Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο ψηφιοποιημένος ρευστός χώρος, είτε αφορά σε ένα 3D ψηφιακό αρχιτεκτονικό σχέδιο, είτε σε ένα δαιδαλώδη, ανοιχτό, ψηφιακό κόσμο, μετατρέπεται κατά τον Manovich σε ένα νέο εργαλείο χάρις στη βοήθεια του οποίου μπορεί κανείς να βρει και να εξάγει πληροφορίες και δεδομένα.

Τα μαζικά, πολυχρηστικά, διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων, συγκεκριμένα, συγκροτούν ένα ψηφιακό χώρο δεδομένων, γεγονός το οποίο δεν έχει περάσει απαρατήρητο από τις μεγάλες εταιρείες παραγωγής ή/και από την ακαδημαϊκή-ερευνητική κοινότητα. Η πρακτική της εξόρυξης μεγάλων δεδομένων στα παιχνίδια (game data mining), αποτελεί πια διαδομένη μέθοδο, η οποία όπως αναφέρουν οι Drachen et al (2011) επιτρέπει στους σχεδιαστές παιχνιδιών να εντοπίσουν πιθανά αδύναμα σημεία του παιχνιδιού τους, να μελετήσουν τις στρατηγικές που ακολουθούν οι παίκτες, να εντοπίσουν τα στοιχεία του παιχνιδιού που οι παίκτες αποφεύγουν να χρησιμοποιήσουν ή να προσδιορίσουν τις φάσεις εκείνες όπου οι περισσότεροι παίκτες, βάσει στατιστικής, τείνουν να εγκαταλείπουν το παιχνίδι. Παράλληλα, μέσα από τα δεδομένα που μπορούν να συλλέξουν, τους δίνεται η ευκαιρία να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται η διαδικτυακή κοινότητα, αλλά και να διερευνήσουν νέους τρόπους βάσει των οποίων θα μπορούσαν ενδεχομένως να προσεγγίσουν νέους παίκτες και κατ' επέκταση να αυξήσουν τις επί πληρωμή εγγραφές τους κ.α. (Drachen et al, 2011, 207). Οι επιλογές που κάνει ο κάθε παίκτης κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, ο χρόνος που αφιερώνει, η γεωγραφική του τοποθεσία, είναι μερικά μόνο από τα ηλεκτρονικά ίχνη που αφήνει πίσω του σε αυτόν το συγκεκριμένο τύπο ψηφιακού χώρου.

Βασικό όμως σημείο αναφοράς ως προς τη μελέτη και κατανόηση του game space, είναι η θεωρία του Henri Lefebvre (1991) σχετικά με την κοινωνική κατασκευή/παραγωγή του χώρου. Ο Lefebvre μακριά από αποστειρωμένες

προσεγγίσεις της έννοιας του χώρου[13] και κρατώντας κάποιες αποστάσεις από τη μαρξική παράδοση η οποία τείνει να συνδέει την έννοια της παραγωγής με εκείνη του εμπορεύματος και των εμπορευματοποιημένων σχέσεων, θα κάνει λόγο για μια τριαδική σχέση η οποία τείνει εν γένει να νοηματοδοτεί τη χωρική πρακτική. Όπως φαίνεται από το παρακάτω σχήμα της Hannah Anderson (2003) ο χώρος συγκροτείται στη βάση τριών αλληλένδετων, ισοβαρών διαδικασιών και ιστορικών πρακτικών, επί των οποίων ο χώρος νοηματοδοτείται και εν τέλει αναπαράγεται.



Συγκεκριμένα το τριαδικό σχήμα του Henri Lefebvre αναφέρεται στις:

- **Χωρικές πρακτικές** (spatial practice), δηλαδή στις καθημερινές πρακτικές, μετακινήσεις, λειτουργικότητες που μπορούν να παρατηρηθούν στο χώρο, στα δίκτυα επικοινωνίας και διάδρασης που αναπτύσσονται καθημερινά και τα οποία αποτυπώνουν τον τρόπο με τον οποίο τελικά δομείται η πραγματικότητα (Schmid, 2008, 36). Οι χωρικές πρακτικές αφορούν στον προσλαμβανόμενο χώρο (perceived

[13] Είναι γνωστή εξάλλου η διαφοροποίηση που συναντάται μεταξύ space και place, δηλαδή του φυσικού χώρου ως αφαιρετική κατηγορία και του χώρου εμποτισμένου με ανθρώπινα νοήματα (Για περισσότερες πληροφορίες βλ. Massey, D. (1994), *Space, place and gender*, Cambridge, UK (Polity Press), Martin, D. G. (2003), 'Place-Framing' as Place-Making: Constituting a Neighborhood for Organizing and Activism, *Annals of the Association of American Geographers*, 93(3): 730–750 και Hubbard, P., Kitchin, R. and Valentine, G., eds. (2004), *Key Thinkers on Space and Place*, London; Thousand Oaks, CA

space).

- **Αναπαραστάσεις του χώρου** (representations of space), στον τρόπο δηλαδή με τον οποίο ο χώρος δύναται να απεικονισθεί και εν γένει, να κατανοηθεί. Όπως θα αναφέρει η Λυκογιάννη (2012) η διάσταση αυτή αφορά και καθορίζεται από εκείνες τις επαγγελματικές ομάδες που μελετούν, κωδικοποιούν και αποκωδικοποιούν το χώρο όπως οι αρχιτέκτονες, οι πολεοδόμοι, οι τεχνοκράτες κ.λπ., μέσα από χάρτες, απεικονιστικά σχέδια και γραφήματα. Οι αναπαραστάσεις του χώρου αναφέρονται στον τρόπο με τον οποίο συλλαμβάνεται ο χώρος (conceived space)
- **Χωρικές αναπαραστάσεις** (representational space), δηλαδή στο βιωμένο και άρα παρελθοντικό χώρο, στο χώρο ο οποίος είναι εμποτισμένος από τη μνήμη, την ιδεολογία, τη θεωρία, τα συναισθήματα και τα ιδανικά των ανθρώπων. Με άλλα λόγια, οι χωρικές αναπαραστάσεις αφορούν στο χώρο έτσι όπως αυτός ορίζεται και διαμορφώνεται από τους ίδιους τους «χρήστες», τους κατοίκους του και όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει ο Lefebvre, τους καλλιτέχνες και φιλοσόφους οι οποίοι τείνουν να οραματίζονται νέες συνθήκες και νέες δυνατότητες (Lefebvre 1991, 47). Οι χωρικές αναπαραστάσεις κατά τον γάλλο φιλόσοφο, αποτελούν ένα σύστημα μη-λεκτικών συμβόλων και εννοιών (Lefebvre, ο.π.).

Ο Espen Aarseth ακολουθώντας τη λογική της Leirfall σύμφωνα με την οποία όπως προαναφέρθηκε, η αυθυπαρξία του κυβερνοχώρου και του εικονικού κόσμου των παιχνιδιών δεν αναγνωρίζεται, αλλά και τη θεωρία του Lefebvre περί της τριαδικής διάστασης του χώρου, θα υποστηρίξει ότι η αντίληψη του χώρου στα βιντεοπαιχνίδια συστήνει μια αναγωγική διαδικασία, η οποία εν τέλει καταλήγει στον τρόπο με τον οποία αναπαρίσταται ο χώρος (representations of space), ο οποίος με τη σειρά του είναι κατά βάση συμβολικός και διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες (Aarseth, 2007, 163). Σε αντίθεση λοιπόν με τον πραγματικό χώρο, ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού αποκαλύπτεται στον παίκτη μέσα από μια σωματοποιημένη διαδικασία, στη βάση της οποίας βρίσκονται αυτοματοποιημένοι κανόνες και όχι οι φυσικοί νόμοι και οι κοινωνικές νόρμες που ισχύουν στο φυσικό χώρο (ο.π.). Για τον Aarseth ο τρόπος με τον οποίο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια χρησιμοποιούν και ενσωματώνουν το χώρο, προτάσσοντας την έννοια της ενεργητικής συμμετοχής, του πειραματισμού και της διάδρασης αντί της παθητικής παρατήρησης, αποτελεί ένα νέο παράδειγμα στο πεδίο της αισθητικής και του κοινωνικού διαλόγου, το οποίο πρόκειται να αντικαταστήσει ακόμα και εκείνο της αφηγηματολογίας (Aarseth, 2007, 154).

Ο θεωρητικός και καλλιτέχνης Stockburger (2006) από την άλλη πλευρά, ορμώμενος από τη θεωρία του μεταμοντέρνου πολιτικού γεωγράφου Edward Soja (1996), θα υποστηρίξει ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να ενταχθούν στο ανοιχτό ερμηνευτικό-εννοιολογικό σχήμα του Τρίτου Χώρου, αναδεικνύοντας κατ' αυτόν τον τρόπο την ιδιαιτερότητα που έχουν ως διαδραστικά μέσα. Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό και έχοντας ως αφετηρία τη θεωρία του Lefebvre, ο Soja θα αναφέρει ότι οι χωρικές πρακτικές (perceived space) και οι αναπαραστάσεις του χώρου (conceived space) συστήνουν κατ' αντιστοιχία τον Πρώτο και Δεύτερο Χώρο. Και ενώ ο Πρώτος Χώρος συντίθεται στη βάση μιας κοινής ψευδαίσθησης ότι ο χώρος διαθέτει αντικειμενικές και ορατές εκφάνσεις και ο Δεύτερος Χώρος στη λογική ότι η ανθρώπινη διάνοια αποτελεί το κατάλληλο «εργαλείο» προκειμένου να κατανοήσουμε τον περιβάλλοντα χώρο, τότε ο Τρίτος Χώρος συγκροτεί έναν υβριδικό χώρο. Πρόκειται για ένα χώρο ο οποίος προκύπτει και συντίθεται από τη σύνθεση και σύγκρουση του Πρώτου και Δεύτερου χώρου και ο οποίος όπως συμβαίνει στο *Άλεφ*, το διήγημα του Μπόρχες, αποτελεί το σημείο εκείνο το οποίο περιλαμβάνει όλα τα επιμέρους σημεία χωρίς αυτά να συγχέονται ή να συγχωνεύονται. Ο Τρίτος Χώρος κατά τον Soja είναι το σημείο όπου οι χωρικές πρακτικές και οι αναπαραστάσεις του χώρου συναντιούνται σε μια μεταμοντέρνα πρακτική, όπου το πραγματικό με το φαντασιακό τέμνονται, περιλαμβάνοντας οτιδήποτε έχει υπάρξει ή πρόκειται να υπάρξει. Σε αυτό ακριβώς το πλαίσιο, μεταξύ φυσικού και φαντασιακού χώρου, ο Stockburger τοποθετεί τα ψηφιακά παιχνίδια (Stockburger, 2006, 81).

Η πολυπλοκότητα όμως που παρουσιάζει η έννοια του χώρου στα ψηφιακά παιχνίδια φαίνεται να επεκτείνεται και εκτός των στενών τεχνικών ορίων του υπολογιστή. Κατ' επέκταση, σημαντική παράμετρος που οφείλουμε να λάβουμε υπόψη μας είναι ο καθορισμός του επιπέδου ανάλυσης που πρόκειται να ακολουθήσουμε. Σύμφωνα λοιπόν με τον M. Nitsche (2009), υφίστανται πέντε επίπεδα ανάλυσης τα οποία ενώ στην πραγματικότητα αλληλοσυμπληρώνονται, για λόγους ερευνητικούς, διαφοροποιούνται. Τα επίπεδα αυτά είναι: α) Το κανονιστικό/δομικό πλαίσιο του παιχνιδιού, το οποίο αφορά στη διάρθρωση των μηχανισμών και του κόσμου του παιχνιδιού, β) το απεικονιστικό πλαίσιο, το οποίο περιλαμβάνει την αφήγηση και τα οπτικοακουστικά μέσα, γ) το φαντασιακό πλαίσιο, το οποίο επιτρέπει στον παίκτη να χτίσει στη φαντασία του τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, δ) τον πραγματικό χώρο του παιχνιδιού, ο οποίος αφορά στον παίκτη και το παιχνίδι, ως

υλική πια υπόσταση (κονσόλα, υπολογιστής) και τέλος ε) ο κοινωνικός χώρος, όπου σύμφωνα με τον Nitsche, αναφέρεται στις επιλογές και πράξεις ενός παίκτη που παίζει ένα διαδικτυακό, μαζικό παιχνίδι, ένας χώρος ο οποίος όπως είναι αναμενόμενο δύναται να επηρεάσει και τους "χώρους" των άλλων παικτών. Η παρούσα έρευνα πρόκειται να επικεντρωθεί σε αυτές τις ενδιάμεσες χωρικότητες, επισημαίνοντας συγκεκριμένα, την αναλυτική αξία των προσωρινών εκείνων χωρικοτήτων που αναδύονται κατά τη διάρκεια ενός game session. Αν και το πλαίσιο ανάλυσης δεν σχετίζεται με την έννοια της ετεροτοπίας που χρησιμοποιούν οι Humphreys και de Zwart, η θεωρητική διάσταση της ύπαρξης των παράλληλων και αλληλένδετων χώρων είναι κεντρική και στη δική μας προσέγγιση.

Επιστρέφοντας στη θεωρία των Humphreys και de Zwart (2012) και στη συσχέτιση της φουκωϊκής ετεροτοπίας με τα ψηφιακά παιχνίδια που επιχειρούν οι δυο συγγραφείς, το **τέταρτο χαρακτηριστικό** των ετεροτοπιών είναι εκείνο της ετεροχρονίας. Κατά τον Φουκώ, ο χρόνος στο πλαίσιο των ετεροτοπιών δεν νοηματοδοτείται με τον ίδιο τρόπο όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα. Ο χρόνος μπορεί να έχει είτε συσσωρευτική σημασία όπως για παράδειγμα στα μουσεία, είτε να κυριαρχείται από μια προσωρινότητα, όπως κατεξοχήν συμβαίνει κατά τη διάρκεια μιας γιορτής (Foucault, 2012, 266). Στα παιχνίδια, ο χώρος όπως και ο χρόνος είναι εξ' αρχής προκαθορισμένοι να έχουν συγκεκριμένη μορφή και να ακολουθούν τους δικούς τους κανόνες και νόρμες. Οι Humphreys και de Zwart (2007) θα επισημάνουν τον εφήμερο χαρακτήρα που έχει ο χρόνος στα παιχνίδια αναφέροντας ότι ο παίκτης τη μια στιγμή μπορεί να συνδέεται σε κάποιον εικονικό κόσμο και στην αμέσως επόμενη στιγμή, να αποσυνδέεται, υποδηλώνοντας το χρόνο λήξης του παιχνιδιού. Έχοντας υπόψη μας φαινόμενα όπως το metagaming[14], το οποίο αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο τα παιχνίδια και πιο συγκεκριμένα, η εμπειρία που αντλούμε από αυτά, επεκτείνεται σε άλλα εξω-παιγνιακά περιβάλλοντα, ίσως το ζήτημα της ετεροχρονίας στα παιχνίδια να πρέπει να εξεταστεί περαιτέρω. Προς αυτήν την κατεύθυνση συνηγορεί και το γεγονός ότι σε συγκεκριμένα είδη παιχνιδιού (genre)

---

[14] Η έννοια του Metagaming αναφέρεται σε όλες εκείνες τις ενέργειες και διαδικασίες οι οποίες ενισχύουν την εμπειρία που μπορεί να αποκομίσει κανείς από ένα παιχνίδι αλλά θεωρούνται περιφερειακές του παιχνιδιού όπως η ανάπτυξη στρατηγικών, η μελέτη των κινήσεων και επιλογών των αντιπάλων, οι συζητήσεις μεταξύ παικτών σε φόρα και η συγκρότηση κοινοτήτων με βασική θεματολογία το παιχνίδι, σε ζώνες όμως εκτός του πραγματικού πεδίου του παιχνιδιού (Carter et al, 2012)

οι παίκτες συγκροτούν κοινότητες, η συμμετοχή στις οποίες απαιτεί και απορροφά πολύ χρόνο από την καθημερινότητα του παίκτη, γεγονός το οποίο προβληματοποιεί ακόμα περισσότερο την έννοια «της λήξης του παιχνιδιού»- μια έννοια στην οποία θα επανέρθουμε στο τρίτο κεφάλαιο.

Η **πέμπτη αρχή** αφορά στην προσβασιμότητα του χώρου. Όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει ο Φουκώ (2012, 267), οι ετεροτοπίες συγκροτούν ένα σύστημα εντός του οποίου μπορεί κάποιος να εισέλθει μόνο υπό συγκεκριμένες συνθήκες και με ειδική άδεια. Ο περιορισμός αυτός, όπως είναι αναμενόμενο, παράγει και την ακόλουθη διχοτομία: η πρόσβαση στο χώρο συνεπάγεται και αποκλεισμό από τους υπόλοιπους χώρους. Στην περίπτωση των παιχνιδιών, οι δυο συγγραφείς θα αναφέρουν ότι για να μπορέσει κάποιος να εισέλθει στο ετεροτοπικό σύστημα του παιχνιδιού, θα πρέπει να προβεί σε μια σειρά κινήσεων και να ολοκληρώσει μια σειρά διαδικασιών, όπως για παράδειγμα εγγραφή στο σύστημα ή κάποιου είδους πληρωμή, διαδικασίες οι οποίες φαίνεται να ικανοποιούν την προαναφερόμενη συνθήκη περί προσβασιμότητας του Φουκώ. Αν και σε κάποια παιχνίδια απαιτείται η καταβολή κάποιου χρηματικού ποσού, η εγκατάσταση κάποιου λογισμικού ή ακόμα και η κατοχή ηλεκτρονικού εξοπλισμού με συγκεκριμένες τεχνικές προδιαγραφές, παρόλα αυτά και τουλάχιστον εκ πρώτης όψεως, οι συνθήκες αυτές δεν συνεπάγονται έλλειψη ή περιορισμό στην προσβασιμότητα του χώρου. Όπως συμβαίνει σε οποιαδήποτε υπηρεσία ή διάθεση ενός προϊόντος, υπάρχουν και παιχνίδια τα οποία δεν διαθέτουν περιορισμούς και κατ' επέκταση δεν θέτουν ζητήματα προσβασιμότητας. Από την άλλη πλευρά, κατά πόσο η «είσοδος» στον κόσμο ενός παιχνιδιού, δημιουργεί αποκλεισμούς και παράγει είτε τοποχρονικές συνεξαρτήσεις είτε χωρικές ασυνέχειες, αποτελεί ένα ζήτημα το οποίο θα αποτελέσει ερευνητικό ερώτημα της παρούσας μελέτης.

Τέλος, η **έκτη αρχή** αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο δομούνται οι ετεροτοπικοί χώροι και συγκεκριμένα στο γεγονός ότι άλλοτε συστήνουν χώρους αποπλάνησης καταγγέλλοντας την απατηλότητα της πραγματικότητας και άλλοτε εμφανίζονται άψογα οργανωμένοι, καταδεικνύοντας το πόσο άμορφα και μερικές φορές αλόγιστα διαμορφωμένη είναι η πραγματικότητα. Οι Humphreys και de Zwart (2007, 513), θα αναφέρουν ότι τα video games διαθέτουν μια παρόμοια δομή αφού προσφέρουν έναν κόσμο ψευδαισθήσεων όπου τα πάντα είναι εφικτά, ενώ παράλληλα

δίνουν την αίσθηση της τάξης και αρμονίας και της ικανότητας του παίκτη να ελέγξει το περιβάλλον του και κατά μία έννοια, τις συνέπειες των πράξεων του. Τα παιχνίδια αφορούν σε μια συνεχή διαδικασία μάθησης, κλιμακούμενης μάλιστα δυσκολίας, κατά τη διάρκεια της οποίας ο παίκτης εκπαιδεύεται στη λογική του παιχνιδιού και κατ' επέκταση στο πώς να πετυχαίνει το μέγιστο αποτέλεσμα με το ελάχιστο δυνατό κόστος- μια δυνατότητα η οποία όπως είναι λογικό, δεν είναι διαθέσιμη στην πραγματική ζωή.

Η θεωρία της ετεροτοπίας του Φουκώ, είναι ιδιαίτερα χρήσιμη ως πλαίσιο χωρικής ανάλυσης συγκεκριμένων παιχνιδιών όπως κατεξοχήν είναι τα ζωντανά βιωματικά παιχνίδια απόδρασης (Escape Rooms), κατά τη διάρκεια των οποίων μια ομάδα παικτών προσπαθεί σε συγκεκριμένο χρόνο να λύσει το γρίφο που κρύβεται στο δωμάτιο και να καταφέρει να αποδράσει. Για περίπου μια ώρα και μέχρις ότου εισέλθει η επόμενη ομάδα παικτών, κάθε δωμάτιο φαίνεται να αποκτά χαρακτηριστικά ετεροτοπίας- πρόκειται για ένα χώρο απόλυτα αποκομμένο από την υπόλοιπη πραγματικότητα, ο οποίος λειτουργεί με τους δικούς του κανόνες και υπό τη δικιά του αφήγηση, ενώ ο χρόνος σε αντίθεση με το χρόνο της καθημερινότητας, μετράει αντίστροφα.

Εικόνα 12.Escape Room στη Ρώμη

Άλλου τύπου παιχνίδια τα οποία μπορούν να αναλυθούν με τη βοήθεια της φουκωϊκής θεωρίας περί ετεροτοπιών, είναι εκείνα τα οποία για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα καταλαμβάνουν ένα συγκεκριμένο χώρο, οριοθετώντας αλλά και μεγιστοποιώντας κατ' αυτόν τον τρόπο, την εμπειρία του παίκτη. Τα λεγόμενα Big Games που σχεδιάζει η κορεάτικη εταιρεία NOLGONG και ο γνωστός σχεδιαστής παιχνιδιών και ιδρυτής της εταιρείας, Peter Lee, αποτελούν ένα ενδιάφερον παράδειγμα. Το Being Faust- Enter Mephisto, συγκεκριμένα, είναι ένα βιωματικό παιχνίδι που παίζεται στο φυσικό χώρο, με τη βοήθεια smartphones, κατά τη διάρκεια του οποίου οι παίκτες εισέρχονται σε ένα φανταστικό κόσμο όπου η εταιρεία MEPHISTO&co σου δίνει τη δυνατότητα να αντλήσεις ικανοποίηση πουλώντας τους φίλους σου και ανταλλάσσοντας ιδανικά και αξίες. Αποσπάσματα από το έργο Φάουστ του Γκαίτε, τοποθετημένα σε ειδικές προθήκες, δίνουν τη δυνατότητα στους εικονικούς πελάτες της τράπεζας, που τελικά ανήκει στο Μεφιστοφελή, στον διάβολο που ο Φάουστ πούλησε την ψυχή του για να ξαναγίνει νέος, να δώσουν περιεχόμενο στις αξίες που έχουν επιλέξει και να συλλέξουν πόντους ευχαρίστησης.Για να μπορέσουν οι παίκτες/πελάτες της τράπεζας να το πετύχουν όμως αυτό, πρέπει να πουλήσουν τους φίλους τους στον Μεφιστοφελή έναντι συγκεκριμένου χρηματικού ποσού. Τέτοιου τύπου παιχνίδια, τα οποία για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα εγκαθίστανται σε ένα μέρος και μετά μεταφέρονται σε κάποιο άλλο, οικοδομώντας την αφήγησή και το φαντασιακό τους στα όρια των προσωρινών αυτών χώρων, αποτελούν ένα ενδιαφέρον παράδειγμα ετεροτοπίας.

Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, φαίνεται να διαθέτουν μερικά από τα χαρακτηριστικά που επισήμαναν οι Humphreys και de Zwart (2007), η πολυπλοκότητα όμως που τα χαρακτηρίζει, μας υποχρεώνει να εξετάσουμε κατά περίπτωση κάποια χαρακτηριστικά και να μην υιοθετήσουμε εξ΄ολοκλήρου το σχήμα ανάλυσης που προτείνουν οι δυο συγγραφείς.

Εικόνα 13. Being Faust- Enter Mephisto-Nolgong. Goethe-Institut Korea

2.2 Ο ακουστικός χώρος των ψηφιακών παιχνιδιών

Μια ειδική κατηγορία «χώρου» την οποία συναντάμε στον ευρύτερο τομέα των οπτικοακουστικών μέσων όπως κατεξοχήν είναι ο κινηματογράφος, είναι ο ακουστικός χώρος. Ο όρος ακουστικός χώρος αν και εκ πρώτης όψεως φαίνεται να παραπέμπει στους ήχους που μπορούμε να διακρίνουμε σε ένα οπτικοακουστικό προϊόν- ήχους περιβάλλοντος, ηχητικά μηνύματα, ανθρώπινες φωνές ή ακόμα και θορύβους, ειδικά εφέ που σχετίζονται με τη ψηφιακή επεξεργασία του ήχου και που κατεξοχήν χρησιμοποιούνται στις ταινίες αλλά και στη μουσική επένδυση- διαθέτει και μια άλλη, πιο γενικευμένη και θεωρητική διάσταση, η οποία συνδέεται περισσότερο με την εμπειρία που μπορεί να αντλήσει κανείς όταν δέχεται πολλαπλά και πολυεστιακά ακουστικά ερεθίσματα.

Από τους πρώτους θεωρητικούς που πραγματεύτηκαν την έννοια του ακουστικού χώρου στα μίντια, ήταν ο φιλόσοφος Marshall McLuhan. Ο McLuhan θα κάνει λόγο για τον ακουστικό χώρο, για το είδος δηλαδή της πληροφορίας που προσλαμβάνουμε σε καθημερινή βάση και η οποία όπως ακριβώς συμβαίνει με τα ηλεκτρονικά μέσα, είναι ασύμμετρη, μη γραμμική, παρουσιάζει διαφοροποιήσεις αλλά

λόγω του ρευστού χαρακτήρα της, την προσλαμβάνουμε σαν αδιαφοροποίητο σύνολο (McLuhan 1975; White and Logan, 2016). Πιο συγκεκριμένα, για τον McLuhan η οικολογία του χώρου φαίνεται να συντίθεται από δυο πόλους, τον ακουστικό και τον οπτικό χώρο. Σύμφωνα με τον Καναδό θεωρητικό, τον ακουστικό χώρο δεν θα πρέπει να τον συσχετίσουμε αποκλειστικά με την μονοσήμαντη έννοια του ήχου. Ο ακουστικός χώρος αναφέρεται σε μια πολύ-αισθητηριακή εμπειρία κατά τη διάρκεια της οποίας δεχόμαστε πολλαπλά και ταυτόχρονα μηνύματα από διαφορετικές κατευθύνσεις. Πρόκειται επί της ουσίας για διαφορετικού τύπου πληροφορίες οι οποίες τείνουν να δεσμεύουν αλλά και να απαιτούν όλες τις αισθήσεις μας και όχι μόνο μία, όπως κάνει ο οπτικός χώρος και για το λόγο αυτό, ο ακουστικός χώρος δεν απαιτεί την κατάτμηση της πληροφορίας προκειμένου αυτή να γίνει αντιληπτή, αλλά προσλαμβάνεται σαν ενιαίο σύνολο. Από την άλλη πλευρά, ο οπτικός χώρος ο οποίος απευθύνεται αποκλειστικά στην όραση και αφορά στον τύπο και στη γραφή εν γένει, είναι στατικός και σε αντίθεση με τον ακουστικό χώρο, έχει προκαθορισμένα όρια και συγκεκριμένο κέντρο.

Και ενώ ο McLuhan έθεσε τα θεμέλια για την κατανόηση και ερμηνεία των αλλαγών που έχουν επέλθει σε συλλογικό επίπεδο με την εξέλιξη των μέσων, η έννοια του ηχοτοπίου ή με άλλα λόγια του κατά τον Schafer (1977) ολιστικού συστήματος από ηχητικά περιστατικά τα οποία συνθέτουν ένα ακουστικό ισορροπημένο και λειτουργικό περιβάλλον, προέρχεται από τον κινηματογράφο και από τον τομέα των μίντια. Κεντρική θέση και σημαντική επιρροή, άσκησε το έργο του Barry Truax, ο οποίος το 1984 δημοσίευσε μια μελέτη για την ακουστική επικοινωνία. Στη μελέτη αυτή υποστηρίζει πως προκειμένου να αναφερθούμε στην ακουστική επικοινωνία, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας όχι μόνο τον παραγόμενο ήχο, αλλά και τον αποδέκτη του και σε τελική ανάλυση, το ίδιο το περιβάλλον στο οποίο αναπτύσσεται (Grimshaw 2011,133;Truax 1984, 9). Πρόκειται δηλαδή για ένα ερμηνευτικό σχήμα στο οποίο κεντρική θέση έχει η διαδικασία της «ανάγνωσης» της ακουστικής πληροφορίας και κατανόησης της δομής και μορφολογίας της (ανίχνευση πιθανών μοτίβων και των επιμέρους χαρακτηριστικών που διαθέτει η ακουστική πληροφορία, της πηγής προέλευσης κτλ), μιας διαδικασίας η οποία όπως θα επισημάνει ο Truax έχει κοινωνικό και πολιτισμικό υπόβαθρο (Truax, 2001,10).

Για την ακρίβεια ο Truax στο έργο του θα αναφέρει ότι ο ήχος ως συμβολικό περιεχόμενο, τείνει να αντανακλά κοινωνικές και ευρύτερα πολιτισμικές επιταγές και να ενισχύει το κοινοτικό ανήκειν, την κοινωνική συνοχή και πολιτισμική ταυτότητα (Truax, οπ.). Μια τέτοια διαπίστωση εμπερικλείει μια λογική η οποία βρίσκεται ενδεχομένως κοντά στις θεωρήσεις των εκφραστών της συμβολικής διαντίδρασης, καθότι η ακουστική επικοινωνία τείνει να δομεί την κοινή καθημερινότητα των ατόμων και να παράγει ένα άτυπο συλλογικό κώδικα επικοινωνίας ο οποίος συντίθεται από τις κοινές πολιτισμικές καταβολές των ατόμων: οι δυνατές φωνές κατά τη διάρκεια μιας συνομιλίας μπορεί για τους Έλληνες να γίνονται αντιληπτές ως στοιχείο μιας άτυπης, μη επίσημης και φιλικής κοινωνικής συνεύρεσης, ενώ σε κάποια άλλη χώρα, ένα τέτοιο άκουσμα μπορεί να μεταδώσει συνειρμούς κοινωνικής έντασης.

Για τον Truax, ο τρόπος με τον οποίο προσλαμβάνουμε έναν ήχο, αποτελεί μια πολύπλοκη διαδικασία η οποία δεν αφορά σε μια γραμμική πορεία από τον πομπό μετάδοσης της ακουστικής πληροφορίας στον δέκτη, αλλά αντίθετα γίνεται αντιληπτή ως μια διαδικασία η οποία εξελίσσεται, μεταλλάσσεται και παράγει σχέσεις ανάμεσα στον ακροατή και το περιβάλλον, μεταβάλλοντας ταυτόχρονα τη σχέση του με αυτό (Truax, 1984, 11). Στο πλαίσιο αυτό, το άτομο δεν προσλαμβάνει παθητικά την πληροφορία, αντίθετα ενεργοποιεί γνωστικές διαδικασίες όπως η αναγνώριση μοτίβων, τα μνημονικά βοηθήματα, οι νοητικοί χάρτες και επικεντρώνεται προκειμένου να αποκωδικοποιήσει τα ευμετάβλητα και πολύπλοκα μηνύματα που προσλαμβάνει. Ο τρόπος λοιπόν με τον οποίο δεχόμαστε κατά τον Truax ακουστικές πληροφορίες, μπορεί να συνοψιστεί ως εξής (Grimshaw, 2011, 134):

Α. **Ακουστική διερεύνηση :** Κατά τη φάση αυτή το άτομο επικεντρώνει την προσοχή του αναζητώντας την πηγή προέλευσης της ακουστικής πληροφορίας. Πρόκειται για μια ενεργητική διαδικασία από πλευράς του ατόμου και συνήθως λαμβάνει χώρα όταν βρισκόμαστε σε ένα πλούσιο ηχητικό περιβάλλον, όπως για παράδειγμα σε ένα πάρτι, όπου απομονώνοντας όλους τους υπόλοιπους ήχους, εστιάζουμε μόνο εκεί που μας ενδιαφέρει.

Β. **Ακουστική ετοιμότητα :**Το άτομο έχει μεν συναίσθηση της ακουστικής πληροφορίας, αλλά ακολουθεί μια λογική παρακολούθησης της πορείας και της εξέλιξης του ήχου, παρά μια ενεργητική ακρόαση. Συνήθως υπό αυτές τις συνθήκες το άτομο αναμένει να εντοπίσει ένα συγκεκριμένο ήχο, όποτε και όταν αυτός εμφανιστεί,

όπως για παράδειγμα το κλάμα ενός μωρού το οποίο βρίσκεται στην κούνια του ενώ οι γονείς του βρίσκονται σε κάποιο άλλο δωμάτιο του σπιτιού.

Γ. **Ακουστική των μέσων (media):** Η κατηγορία αυτή σχετίζεται άμεσα με την πληροφορία που δεχόμαστε από τα σύγχρονα ηλεκτροακουστικά μέσα- μια πληροφορία η οποία συχνά έχει ως σκοπό να κατευθύνει την προσοχή του ακροατή και να τον προετοιμάσει για ό,τι πρόκειται να επακολουθήσει.

Δ. **Αναλυτική ακουστική** : Η αναλυτική ακουστική αποτελεί το πιο συμμετοχικό είδος ακρόασης αφού το άτομο τείνει όχι μόνο απλά να ακούει ή να αναζητά την πηγή προέλευσης, αντίθετα επεξεργάζεται αναλυτικά την πληροφορία, αναζητώντας τα ποιοτικά της χαρακτηριστικά.

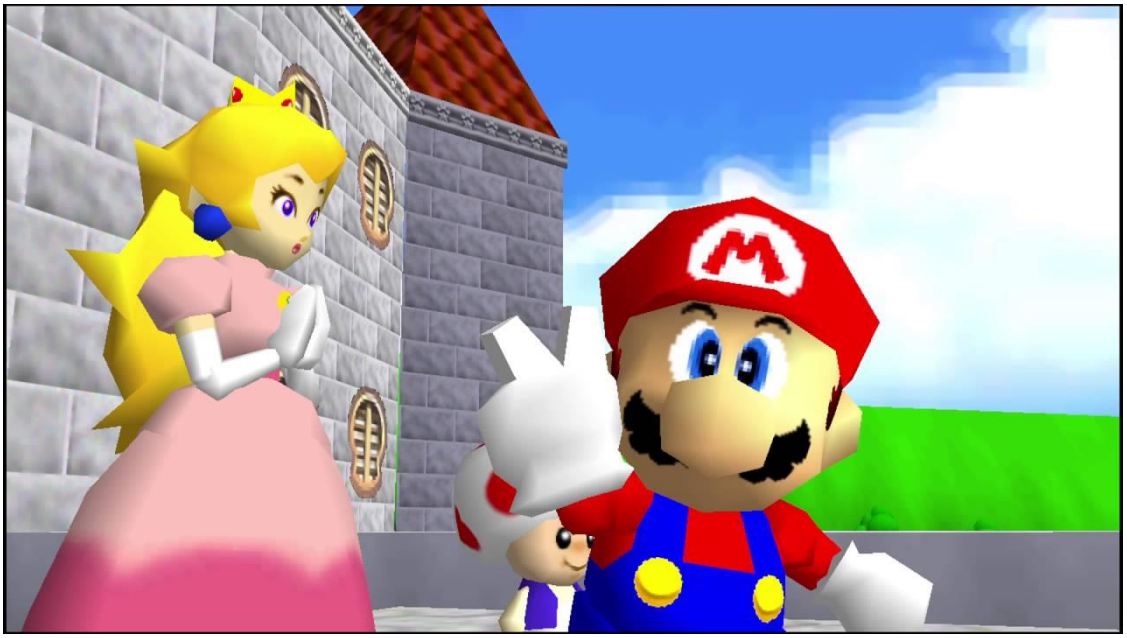
Άραγε μπορούμε να κάνουμε λόγο για ακουστικό χώρο ή για μια ακουστική εμπειρία στα βιντεοπαιχνίδια; Καταρχάς, ο ήχος στα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να επιτελεί μια λειτουργία η οποία είναι συχνά παραγνωρισμένη. Πρόκειται δηλαδή για ένα είδος αφήγησης το οποίο συνοδεύει και υποστηρίζει τα γραφικά και το σενάριο του παιχνιδιού και καθοδηγεί τον παίκτη, παρέχοντάς του μια χωρική πλοήγηση στα μονοπάτια, στις πόλεις, στους διαδρόμους και στα μπουντρούμια του παιχνιδιού. Ο Michael Nitsche θα αναφέρει πολύ χαρακτηριστικά ότι τα σώματά μας πρώτα ακούνε και μετά βλέπουν (Nitsche, 2009, 129), ενώ θα επισημάνει ότι ο ήχος επιτρέπει στον παίκτη να τοποθετήσει το «σώμα» του στο χώρο του παιχνιδιού, να αντιληφθεί εν ολίγοις τη θέση του στη συγκεκριμένη χωροχρονική στιγμή του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στο γνωστό παιχνίδι πρώτου προσώπου δράσης (First-Person Shooter) *Doom 4*, ο παίκτης βρίσκει τον εαυτό του σε ένα κλειστό και σκοτεινό δωμάτιο, δεμένο σε ένα μεταλλικό κρεβάτι χειρουργείου. Η λεζάντα που προηγείται αναφέρει «Είναι εξοργισμένοι, κτηνώδεις, χωρίς έλεος. Αλλά εσύ. Θα είσαι χειρότερος. Θα σκίσεις και θα διαλύσεις τα πάντα, μέχρι να επέλθει το τέλος». Ο ήχος από τις αλυσίδες με τις οποίες είναι δεμένα τα χέρια του εντείνει το αίσθημα του εγκλωβισμού. Καθώς ο παίκτης προσπαθεί να απελευθερώσει τα χέρια του, ακούει τις κραυγές των δαιμόνων ολοένα να πλησιάζουν, γεγονός το οποίο σηματοδοτεί τον άμεσο κίνδυνο στον οποίο βρίσκεται, κάνοντας έτσι ακόμα πιο επιτακτική την ανάγκη να απεγκλωβιστεί όσο πιο γρήγορα γίνεται.

Ο ήχος λοιπόν στα βιντεοπαιχνίδια παράγει μια νέα αντίληψη για το χώρο, η οποία πολλές φορές είναι πιο ισχυρή από εκείνη που παράγεται σε καθαρά οπτικό επίπεδο. Τα First Person Shooter (FPS) Games συγκεκριμένα, δηλαδή εκείνα κατά τα οποία ο παίκτης «βλέπει» μέσα από τα μάτια του avatar του, αποτελούν τα κατεξοχήν παιχνίδια κατά τη διάρκεια των οποίων ο παίκτης οφείλει να είναι απόλυτα συγκεντρωμένος στα ηχητικά σήματα του παιχνιδιού, αφού ο ήχοτοπος του παιχνιδιού τείνει να μεταδίδει πληροφορίες για εικονικά σημεία, για το περιβάλλον το οποίο καλείται να αποκωδικοποιήσει ο παίκτης, για πιθανούς κινδύνους αλλά και πιθανούς τρόπους επιβίωσης. Όπως θα αναφέρουν οι Grimsaw και Schott (2007), η ακουστική οικολογία των FPS παιχνιδιών συντίθεται από δύο μέρη: τους παίκτες και τα ηχοτοπία του παιχνιδιού, δηλαδή το ακουστικό περιβάλλον του. Μάλιστα, η σχέση των δύο αυτών στοιχείων δεν μένει σταθερή και αμετάβλητη, αφού ο παίκτης καθώς παίζει και ξαναπαίζει το παιχνίδι, προσαρμόζεται στο εικονικό περιβάλλον του παιχνιδιού, αντιλαμβάνεται τη λογική του και αρχίζει να δίνει μεγαλύτερη προσοχή στο ακουστικό περιβάλλον, στα ηχητικά μοτίβα που κάνουν την εμφάνισή τους και επιτρέπουν εν τέλει το διαχωρισμό ανάμεσα στην ξαφνική εμφάνιση ενός φίλου, από εκείνη ενός εχθρού. Από την άλλη πλευρά, τα προαναφερόμενα ακουστικά μοτίβα τείνουν να συνοδεύουν και να ενισχύουν τα μεγάλα ή μικρά γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στο παιχνίδι και τα οποία πυροδοτούνται από τις πράξεις άλλων παικτών (Grimsaw and Schott, 2007, 478). Ο ήχος λοιπόν για τους δυο θεωρητικούς, αποτελεί βασικό στοιχείο της εμβύθισης στον κόσμο του παιχνιδιού, μετατρέπεται σε ένα σημαντικό μέσο πλοήγησης σε ένα πολύπλοκο και συχνά δαιδαλώδες τρισδιάστατο περιβάλλον.

Μάλιστα και κάνοντας μια αναδρομή στην ιστορία των video games, το *Super Mario 64* το οποίο εκδόθηκε το 1996 για την Nintendo και το οποίο θεωρείται ως ένα από τα παιχνίδια εκείνα που άσκησαν σημαντική επιρροή στη μετέπειτα ανάπτυξη των 3D βιντεοπαιχνιδιών, καθιερώνοντας τη φιγούρα του επίδοξου υδραυλικού που «άκουγε» στο όνομα super Mario στη συνείδηση των απανταχού gamers, αποτελεί ταυτόχρονα ένα παιχνίδι-σταθμό στην παραγωγή in-game ηχοτοπιών. Πιο συγκεκριμένα, παίζοντας κανείς το Super Mario 64 και στηριζόμενος αποκλειστικά σχεδόν στον ήχο, μπορούσε να αντιληφθεί ανά πάσα στιγμή την εξέλιξη του παιχνιδιού, την κινησιολογία του Super Mario, πότε δηλαδή καταφέρνει να συλλέξει κάποιο νόμισμα ή πότε εξολοθρεύει κάποιον εχθρό. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού, κατόρθωσαν δηλαδή κατ' αυτόν τον τρόπο να αποδώσουν ένα διαφορετικό ήχο και

μουσική για κάθε στιγμή του παιχνιδιού, μεταφράζοντας αλλά και παράλληλα εμπλουτίζοντας τα οπτικά του στοιχεία [15]. Με αυτόν τον τρόπο οι σχεδιαστές του *Super Mario 64*, κατάφεραν να φτιάξουν ένα παιχνίδι το οποίο εν τέλει μπορούσε να παιχτεί από κάποιο άτομο με σοβαρά προβλήματα όρασης.

Εικόνα 14. Mario 64



Επιστρέφοντας στην έννοια της πλοήγησης στα παιχνίδια μέσω του ήχου, η οποία κατέχει κεντρική σημασία στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε και νοηματοδοτούμε το χώρο του παιχνιδιού, το κατεξοχήν είδος παιχνιδιού όπου ο ακουστικός χώρος κατέχει πρωταγωνιστική θέση στο σχεδιασμό τους, είναι τα λεγόμενα ηχητικά παιχνίδια. Ως ηχητικά παιχνίδια θεωρούμε εκείνα τα οποία χρησιμοποιούν ως κεντρικό εκφραστικό αφηγηματικό μέσο τους ήχους, οι οποίοι και στο πλαίσιο του συγκεκριμένου τύπου εμπειρίας, δεν αφορούν μόνο στη μουσική και στα ηχητικά εφέ, αλλά αποκτούν συγκεκριμένο περιεχόμενο και διαθέτουν σημαντικούς ingame συμβολισμούς (Friberg and Gärdenfors, 2004). Μάλιστα, από πλευράς σχεδιασμού παιχνιδιών, οι Friberg και Gärdenfors (2004) θα προτείνουν την εφαρμογή ενός ακουστικού πλαισίου το οποίο θα ακολουθεί την εξής λογική:

- ήχοι οι οποίοι συνδέονται με τη «συμπεριφορά» του avatar όπως για παράδειγμα

[15] Webber J. E., Video games which open the door for blind to play, The Guardian, October 13, 2014 https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/13/video-games-that-let-blind-people-play

διαφορετικοί ήχοι καθώς περπατάει, όταν βρίσκει κάποιο εμπόδιο, όταν πηδάει, πετάει κτλ.

- ήχοι και ηχητικά σήματα τα οποία σηματοδοτούν οποιουδήποτε τύπου διαντίδραση του παίκτη με τον εικονικό χώρο, τα αντικείμενα που μπορεί κανείς να βρει εκεί και τα οποία μπορεί να είναι είτε χρήσιμα, είτε απλά να αποτελούν εμπόδια
- ήχοι οι οποίοι προέρχονται από τους λεγόμενους Non-player characters (NPC) δηλαδή χαρακτήρες τους οποίους δεν χειρίζονται παίκτες αλλά ο κώδικας του παιχνιδιού.
- ήχοι για οδηγίες- εδώ συνήθως περιλαμβάνονται οι φωνητικές οδηγίες
- ήχοι διακοσμητικοί, δηλαδή ήχοι οι οποίοι δεν επιτελούν κάποιο συγκεκριμένο ρόλο, ούτε προωθούν την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Οι ήχοι λοιπόν σε ένα video game, επιτελούν πολλούς και διαφορετικούς επιμέρους σκοπούς, αλλά διαθέτουν μία και μοναδική αποστολή: να δομήσουν εν τέλει ένα προσβάσιμο εικονικό περιβάλλον και να παράγουν μια ισχυρή και έντονη εμπειρία. Ο Stockburger (2003) θα αναφέρει μάλιστα, ότι η παραπάνω παραδοχή, το γεγονός δηλαδή ότι οι ήχοι σε ένα παιχνίδι συμμετέχουν στην παραγωγή και αναπαραγωγή ενός δυναμικού περιβάλλοντος και ότι τα ποιοτικά τους στοιχεία, όπως η ένταση, ο τόνος, η χροιά κλπ, ορίζονται μεν από την αρχιτεκτονική του παιχνιδιού, επηρεάζονται όμως από τις επιλογές του χρήστη/παίκτη[16],μας επιτρέπει να υποστηρίξουμε ότι ο ηχητικός σχεδιασμός των βιντεοπαιχνιδιών διαφοροποιείται από εκείνον του κινηματογράφου. Κατ' επέκταση, ο Stockburger θα αναφέρει ότι στο πλαίσιο των ψηφιακών παιχνιδιών, τίθενται ζητήματα υιοθέτησης και εφαρμογής ενός πιο εξειδικευμένου πλαισίου χρήσης και παραγωγής του ήχου. Ο ίδιος θα προτείνει μάλιστα μια τυπολογία η οποία θα περιλαμβάνει μεταξύ άλλων, ήχους που σχετίζονται με το λόγο, δηλαδή με την αφήγηση, τους διαλόγους, τη μεταγλώττιση κ.ο.κ., ήχους οι οποίοι συνδέονται με ειδικά εφέ και αντιστοιχούν σε ζώνες ή περιοχές του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού

[16] Ο ακουστικός χώρος των ψηφιακών παιχνιδιών τείνει εν μέρει να διαφοροποιείται από game session σε game session και από παίκτη σε παίκτη. Αρκεί να σκεφτούμε τους ήχους που παράγονται όταν ένας καινούργιος παίκτης παίζει ένα παιχνίδι. Ο ήχος που πιθανόν να επαναλαμβάνεται είναι του game over, ενώ ιδιαιτερα γνώριμοι γίνονται οι ήχοι εκείνοι οι οποίοι σηματοδοτούν τη μη ομαλή πλοήγηση του παίκτη στο χώρο του παιχνιδιού όπως όταν ο Super Mario αδυνατεί να πηδήξει πάνω στο εμπόδιο και ακούγεται ο ήχος της επαφής με το τουβλάκι. Στο πλαίσιο αυτό και από μια καθαρά ηχοδιαγνωστική άποψη, το παιχνίδι μετατρέπεται σε ηχητικό καμβά ο οποίος απορροφά και αναμεταδίδει τις εντολές και επιλογές του παίκτη.

και ήχους οι οποίοι σχετίζονται με τη βαθμολογία του παίκτη και με τη Διεπαφή Χρήστη (user Interface).

Στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, ο ακουστικός χώρος των λεγόμενων Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών παιχνιδιών αλλά και η σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στον παίκτη και το ακουστικό περιβάλλον του παιχνιδιού, αποτελούν βασικά σημεία μελέτης. Η μέθοδος των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού που προτείνουμε, επιτρέπει την επανοικοδόμηση του ακουστικού χώρου του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα μετατρέπει τα ηχητικά συμβάντα σε σταθερά σημεία αναφοράς μεταξύ δυο αλληλένδετων χώρων του παιχνιδιού: του περιβάλλοντος του χρήστη, δηλαδή του φυσικού χώρου στο οποίο ο παίκτης βρίσκεται και παίζει (το δωμάτιό του, το σπίτι φίλου του, τα Net cafe) και του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, δηλαδή του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ: Ο Τρίτος Χώρος

3.1 Ο τρίτος χώρος (reality mode)

Η πατρότητα του όρου "Τρίτος Χώρος" ανήκει στον Αμερικανό κοινωνιολόγο Ray Oldenburg (1999). Ο Oldenburg, όπως και ο κοινωνιολόγος Robert Nisbet ή πιο πρόσφατα ο Robert Putnam με το γνωστό έργο του *Bowling Alone* (1995), καταπιάστηκε με το ζήτημα αναβίωσης της κοινότητας, προτάσσοντας ως βασικό το ερώτημα «υπό ποιες συνθήκες μπορούμε να επαναεφεύρουμε την έννοια της συλλογικότητας και πώς μπορούμε να δομήσουμε την καθημερινότητά μας κατά τρόπο που να υποστηρίζει αυτήν την επιλογή». Στον πυρήνα του ερωτήματος αυτού μπορεί κανείς να εντοπίσει ένα επιτακτικό αίτημα για εκδημοκρατισμό της κοινωνίας και συμμετοχής των πολιτών στα κοινά.

Ο Oldenburg μελετώντας τη δομή της αμερικάνικης κοινωνίας στα τέλη της δεκαετίας του 1980, κατέληξε στη διαπίστωση ότι ο τρόπος με τον οποίο αναπτύχθηκαν τα τελευταία χρόνια οι αμερικάνικες πόλεις, οδήγησε στην απομόνωση του ατόμου, ωθώντας το σε μια άτακτη υποχώρηση προς την ιδιωτική σφαίρα. Συγκεκριμένα, η ανάπτυξη των αμερικάνικων προαστίων μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο πόλεμο, ως η επικρατέστερη λύση στο πρόβλημα στέγασης των βετεράνων που μόλις είχαν επιστρέψει από τον πόλεμο, οδήγησε όπως είναι αναμενόμενο, σε μια σειρά από αλυσιδωτές κοινωνικές αλλαγές όπως η ανάπτυξη της αυτοκινητοβιομηχανίας και του διευρυμένου οδικού δικτύου. Η άνοδος των αμερικάνικων προαστίων όμως, συνδέθηκε και με την επικράτηση ενός άκρατου καταναλωτισμού που μεσουράνησε κατά τις δεκαετίες του 1950 και 1960 στην Αμερική, όπου η μεσαία και η ανώτερη τάξη άρχισε να απομακρύνεται από το αστικό κέντρο, από τη μαζικότητα και επικινδυνότητα της μητρόπολης και μεταφέρθηκε σε προνομιούχες περιφερειακές αστικές ζώνες. Η ιδεολογία της εποχής εκείνης, στενά συνυφασμένη με την περιρρέουσα οικονομική ευημερία, απαιτούσε ολοένα και περισσότερα αγαθά, ολοένα και μεγαλύτερες πολυτέλειες, οι οποίες φυσικά έβρισκαν αντανάκλαση στις επιλογές των ατόμων, στον τρόπο με τον οποίο δομούν την καθημερινότητά τους και φυσικά στα αντικείμενα-αγαθά που είχαν στην ιδιοκτησία τους. Η διαμονή λοιπόν σε ένα σπίτι στα προάστεια, αποτελούσε δημόσια μαρτυρία καλής κοινωνικής κατάστασης.

Τη διαδικασία αυτή προαστιοποίησης των αμερικάνικων πόλεων ευνόησαν ιδιαίτερα συγκεκριμένες πολιτικές πρακτικές όπως επιδοτήσεις, φοροαπαλλαγές, χαμηλά στεγαστικά δάνεια, οι οποίες στόχευαν να προσφέρουν κίνητρα στις αμερικάνικες οικογένειες να εγκαταλείψουν τις πόλεις και να εγκατασταθούν στα μεγάλα σπίτια, με τους φράχτες και τις αυλές των προαστείων (Hannigan, 1998, 31). Η τάση αυτή δημιουργίας μιας κοινωνίας δυο ταχυτήτων, με τις πόλεις να κατακλύζονται από τους μετανάστες και τα χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα που αντιμετώπιζαν εκείνη την εποχή ορατά προβλήματα επιβίωσης και από την άλλη, τα προνομιούχα προάστια της μεσαίας και ανώτερης κοινωνικής τάξης, οδήγησαν σύμφωνα με τη γνωστή Kerner Commission Report (1967) στην κρίση των πόλεων, που έλαβε χώρα μεταξύ 1960 και 1970 και η οποία συνοδεύτηκε από εξεγέρσεις, διαδηλώσεις και αιματηρές συγκρούσεις με την αστυνομία Στο πλαίσιο αυτό, ο Mike Davis (1992) θα υποστηρίξει ότι ακόμα και η ανάπτυξη του αστικού δικτύου που συνένωνε την πόλη με τα προάστεια και τα προάστεια μεταξύ τους, επιτελούσε και ένα ρόλο ευρύτερα πολιτικό και κοινωνικό: τη μεταβολή του δημόσιου δρόμου από ένα χώρο κοινής συλλογικής έκφρασης, σε ένα αυτοκινητόδρομο μεγάλων ταχυτήτων όπου καθιστούσε σχεδόν αδύνατη τη συνύπαρξη με τους άλλους, αφού ο μόνος τρόπος οικειοποίησής του ήταν μέσω της κίνησης των αυτοκινήτων.

Στο πλαίσιο αυτό θα αναφέρει ο Oldenburg, ο μέσος Αμερικανός πολίτης-ο λευκός, μεσαίας τάξης, εργαζόμενος, γηγενής- άρχισε να ζει σε κατοικίες οι οποίες ελάχιστα διαφοροποιούνταν μεταξύ τους και να διάγει μια εξαντλητική ρουτίνα (rat race) μεταξύ σπιτιού και δουλειάς, οι ρυθμοί της οποίας άρχισαν να κλιμακώνονται ολοένα και περισσότερο. Η αναζήτηση ενός άτυπου δημόσιου χώρου ο οποίος θα λειτουργούσε σαν βαλβίδα κοινωνικής εκτόνωσης, άρχισε να γίνεται μείζονος σημασίας ζήτημα. Το αίτημα αναβίωσης της έννοιας της κοινότητας υπό όρους αστικού σχεδιασμού, φαίνεται να τίθεται στο επίκεντρο του προβληματισμού του Oldenburg και να αποτελεί το βασικό άξονα ανάλυσής του. Στο κλασικό πια έργο “The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day”, ο Oldenburg βασιζόμενος σε ποιοτικά στοιχεία που έχει συλλέξει από ιστορικές πηγές αλλά και από καθημερινά γεγονότα, σκιαγραφεί τα βασικά χαρακτηριστικά του λεγόμενου Τρίτου Χώρου, δίνοντας το έναυσμα για μια πολεοδομικού τύπου προσέγγιση ενός μεταπολεμικού κοινοτικού ανήκειν.

Αρχικά λοιπόν ο Oldenburg, αναγνωρίζει τρία είδη χώρων τα οποία και τείνουν να συνθέτουν την καθημερινότητα του μέσου Αμερικανού πολίτη. Ως **πρώτο χώρο** θα αναφέρει το χώρο του σπιτιού- ένα περιβάλλον σταθερό, προβλέψιμο, το οποίο τείνει να λειτουργεί σαν καταφύγιο από τον έξω κόσμο, ένα χώρο ιδιωτικό όπου η προσωπικότητα και οι επιλογές του ατόμου έχουν παρεισδύσει σε κάθε γωνία του σπιτιού, σε ένα χώρο ο οποίος διαθέτει χωροταξικές ζώνες ικανές να διαχωρίσουν την ιδιωτικότητα του ατόμου από την παρουσία κάποιου ξένου, κάποιου μη ένοικου. Ο εργασιακός χώρος συνιστά το **δεύτερο χώρο,** ο οποίος δομείται γύρω από ένα βασικό χαρακτηριστικό: τη συστηματική και ορθολογική οργάνωση της εργασίας του ατόμου στο πλαίσιο ενός τυπικού οχταώρου. Μέσα στο πλαίσιο του δεύτερου χώρου της εργασίας, το άτομο αντιμετωπίζεται ως φορέας συγκεκριμένων ιδιοτήτων, δεξιοτήτων και γνώσεων, μετατρέπεται από άτομο-πρόσωπο σε άτομο-παραγωγό, τα κίνητρα του οποίου είναι η απόκτηση υλικών πόρων και πιθανότατα, η επαγγελματική του αναγνώριση. Το άτομο λοιπόν κατά τον Oldenburg, φαίνεται να διαμοιράζει τη μέρα του στους δύο αυτούς χώρους, βιώνοντας ταυτόχρονα την απουσία ενός τρίτου χώρου όπου θα δεσπόζει η κοινωνικότητα και η διασκέδαση. Πέρα λοιπόν από το σπίτι (**πρώτος χώρος)** και τον εργασιακό χώρο (**δεύτερος χώρος**), υφίσταται ή πρέπει να υπάρχει, ένας **τρίτος άτυπος δημόσιος χώρος**, ένας χώρος όπου η κοινωνική συναναστροφή γίνεται αυτοσκοπός, ένα είδος χώρου που κατά τον συγγραφέα μπορεί να αναζητηθεί σε όλους τους μεγάλους και σημαντικούς πολιτισμούς, σε σημαντικές ιστορικές συγκυρίες όπως η αμερικάνικη ταβέρνα κατά τη διάρκεια της Αμερικάνικης Επανάστασης.

Οι λειτουργίες που επιτελούν οι Τρίτοι Χώροι είναι πολλές και σημαντικές για μια υγιή κοινοτική ζωή και συγκεκριμένα (Oldenburg, 1999, xvii-xxi):

- Τείνουν να συνενώνουν τη γειτονιά, λειτουργώντας σαν ένα οικείο μέρος όπου οι κάτοικοι μπορούσαν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, να μαθαίνουν καθημερινά τα νέα της γειτονιάς και να λειτουργεί σαν κοινό σημείο αναφοράς για όλους. Σε παλαιότερες περιόδους για παράδειγμα, το φαρμακείο δεν κατασκεύαζε μόνο φάρμακα, αλλά διέθετε μια ευρύτερα κοινωνική λειτουργία: αποτελούσε σημείο επαφής για όλα τα μέλη της κοινότητας
- Βοηθάνε στην αφομοίωση των νέων μελών της κοινότητας. Επισκέπτες, ταξιδιώτες αλλά και νεοφερμένα μέλη, καθώς επισκέπτονται τους λεγόμενους Τρίτους Χώρους

έρχονται σε επαφή με την κοινότητα, ενημερώνονται για τα μικρά και μεγάλα γεγονότα που είναι στην επικαιρότητα, διευκολύνοντας κατ' αυτόν τον τρόπο, την ενσωμάτωσή τους στην ευρύτερη ομάδα.

- Τείνουν να προσλαμβάνουν συλλογικό χαρακτήρα ιδιαίτερα σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης. Σε περιπτώσεις φυσικών καταστροφών όπως ένας σεισμός ή μια πλημμύρα, οι Τρίτοι Χώροι λειτουργούν ως μέρη συνάντησης όπου τα μέλη της κοινότητας μπορούν να ενημερωθούν για το μέγεθος της καταστροφής, για τα προβλήματα που αντιμετωπίζει η κοινότητα και για τους τρόπους που θα μπορούσαν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον.
- Αποτελούν χώρους όπου δραστηριοποιούνται άτομα τα οποία προσλαμβάνουν το χαρακτήρα δημόσιου προσώπου. Πρόκειται συνήθως για ιδιοκτήτες μιας τοπικής επιχείρησης οι οποίοι διαθέτουν δεσμούς με όλα σχεδόν τα μέλη της κοινότητας, ενδιαφέρονται για τα κοινά και κατά μία έννοια προσέχουν τη γειτονιά.
- Συγκροτούν μέρη όπου τα παιδιά και οι νέοι μπορούν να απολαύσουν λίγο ποιοτικό χρόνο με τα γηραιότερα μέλη της οικογένειάς τους. Ο Oldenburg θα αναφέρει ότι ο χρόνος που τείνουν να αφιερώνουν οι γονείς στα παιδιά τους ολοένα συρρικνώνεται με αποτέλεσμα τα παιδιά να μεγαλώνουν σε ένα περιβάλλον χωρίς την έντονη παρουσία ενός ενήλικα (Oldenburg, 1997,8)- μια κατάσταση η οποία μπορεί να αντιστραφεί χάρις στη λειτουργία των Τρίτων Χώρων.
- Αποτελούν μέρη τα οποία επιτρέπουν την καλλιέργεια ενός πολιτικού διαλόγου. Από τις ταβέρνες και τα καφέ, μέχρι και τα αναψυκτήρια, τα άτομα έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε έντονους διαλόγους σχετικά με το σύγχρονο πολιτικό γίγνεσθαι, να ανταλλάσσουν απόψεις και γιατί όχι, να έρχονται σε αντιπαράθεση. Αν και η πολιτική κουλτούρα της Αμερικής είναι σχεδόν ανύπαρκτη, θα παρατηρήσει ο Oldenburg, οι Τρίτοι Χώροι συνιστούν μέρη στα οποία το άτομο μπορεί να δοκιμάσει τις γνώσεις του, να διευρύνει τους ορίζοντές του και να αποκτήσει πολιτική συνείδηση (Oldenburg, 1997, 8).

Ο Oldenburg λοιπόν στην προσπάθειά του να συλλάβει και να αποδώσει την ουσία αυτών των Τρίτων Χώρων και ουσιαστικά να επισημάνει την ολοένα και ανοδική τάση επικράτησης ενός ατομικιστικού πνεύματος στις αμερικάνικες κοινωνίες και τη συνακόλουθη ανάγκη για την επανεμφάνιση χώρων άτυπων κοινωνικών συναντήσεων, οι οποίοι θα λειτουργούν καταλυτικά ως προς τη συμμετοχή των πολιτών στα κοινά,

κατέληξε σε μια σειρά χαρακτηριστικών τα οποία ένας Τρίτος Χώρος οφείλει να διαθέτει.

Χαρακτηριστικά του Τρίτου Χώρου

Ουδέτερο έδαφος

Ο Τρίτος Χώρος λειτουργεί ως ουδέτερο έδαφος για όλη την κοινότητα, ένας χώρος δηλαδή τον οποίο ο οποιοσδήποτε μπορεί να επισκεφθεί ή ακόμα και να αποχωρήσει από αυτόν, αν κάτι τέτοιο τον/την ευχαριστεί, χωρίς να υφίσταται οποιουδήποτε τύπου δέσμευση ή υποχρέωση παραμονής σε αυτόν. Σύμφωνα μάλιστα με τον Oldenburg, χαρακτηριστικό ενός Τρίτου Χώρου είναι το γεγονός ότι δεν υφίσταται κάποιου τύπου οικοδεσπότη και κανείς δεν διατίθεται να αναλάβει αυτόν το ρόλο. Πρόκειται για ένα μέρος όπου το άτομο μπορεί να απολαύσει την παρέα εκείνων που επιθυμεί και έχει επιλέξει, χωρίς από την άλλη πλευρά να είναι υποχρεωμένο να τον εντάξει στην προσωπική του ζωή και να τον εισαγάγει στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού του, μια κίνηση η οποία θα σηματοδοτούσε και το πέρασμα από την άτυπη κοινωνική επαφή στον κλειστό κύκλο των προσωπικών του φίλων (Oldenburg, 1999, 22).

Εξισωτικός χώρος

Ένα από τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά που διαθέτουν οι Τρίτοι Χώροι είναι ότι δρουν εξισωτικά, ότι συνιστούν χώρους οι οποίοι είναι ανοιχτής πρόσβασης σε όλους, ανεξαρτήτως κοινωνικής τάξης, φύλου, επαγγέλματος και εθνικότητας. Όπως θα αναφέρει ο Oldenburg, διεκδικήσεις και αξιώσεις οι οποίες στηρίζονται στην κοινωνική, οικονομική, επαγγελματική κατάσταση κάποιου, θα πρέπει να εγκαταλείπονται, να αφήνονται στην «πόρτα» προτού περάσει κάποιος το «κατώφλι» του Τρίτου Χώρου, έτσι ώστε όλοι οι προσωρινοί και τακτικοί «ένοικοι» του χώρου αυτού να απολαμβάνουν ένα κλίμα ισότητας (Oldenburg,1999,25). Η δημοκρατικότητα του Τρίτου Χώρου, όπου ο καθένας συστήνεται και διαντιδρά ως

προσωπικότητα και όχι βάσει του ρόλου που τείνει να υιοθετεί και να υποστηρίζει στη καθημερινότητά του, επιτρέπει σε ομοϊδεάτες να επικοινωνήσουν μεταξύ τους χωρίς να παρεμβαίνει το φύλο ή η κοινωνική τάξη, ενώ παράλληλα δίνει βήμα διαλόγου ακόμα και σε εκείνους που καθημερινά βρίσκονται στο περιθώριο της κοινωνίας λόγω οικονομικής ένδειας. Στο πλαίσιο αυτό, ακόμα και εκείνοι οι οποίοι ζουν στο όριο της φτώχειας, που υπολείπονται σε επιρροή και κοινωνική δύναμη, μέσα στα όρια του Τρίτου Χώρου γίνονται αποδεκτοί ως ίσοι μεταξύ ίσων (Oldenburg, ο.π.).

Ανοιχτός και προσβάσιμος χώρος

Προκειμένου να αναγνωρίσουμε την ύπαρξη ενός Τρίτου Χώρου, θα πρέπει να ικανοποιείται το κριτήριο της προσβασιμότητας και της εγγύτητας. Παραδοσιακά οι Τρίτοι Χώροι αποτελούσαν αναπόσπαστο κομμάτι της γειτονιάς- ένα μέρος το οποίο ήταν ενταγμένο στα χωροταξικά όρια της εκάστοτε γειτονιάς, ένας χώρος ο οποίος ανά πάσα στιγμή ήταν άμεσα προσβάσιμος σε όλους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η αγγλική παμπ, την οποία μπορεί κανείς να εντοπίσει σε κάθε γειτονιά και η οποία ακριβώς λόγω της τοποθεσίας της, συγκεντρώνει καθημερινά τους κατοίκους της περιοχής προσφέροντάς τους ένα χώρο κοινωνικότητας και κοινωνικοποίησης (Oldenburg, 1999, 33). Το στοιχείο εκείνο που θα τονίσει ο Αμερικανός στοχαστής είναι ότι αν και πρόκειται για χώρους ανοιχτούς στο κοινό, η δραστηριότητα που αναπτύσσεται εκεί μπορεί να κυμαίνεται από σταθερή και τακτική, σε περιοδική, μη προγραμματισμένη και ανοργάνωτη. Σε αντίθεση δηλαδή από τη συστηματικότητα και οργάνωση που επιβάλλει η καθημερινότητα, η διαντίδραση με τον Τρίτο Χώρο χαρακτηρίζεται από χαλαρή διάθεση και από έλλειψη δεσμεύσεων και υποχρεώσεων (Oldenburg, ο.π.). Οι Τρίτοι Χώροι υπάρχουν για να προσφέρουν ένα διάλειμμα στο άτομο κατά τη διάρκεια της ημέρας, ένα μέρος για να ξεκινήσει κάποιος ευχάριστα την ημέρα του ή ακόμα και να ολοκληρώσει με τον πιο ευχάριστο τρόπο μια δύσκολη μέρα, χωρίς όμως να ανταγωνίζονται το χώρο του σπιτιού ή το χώρο της δουλειάς και φυσικά τις σχέσεις, υποχρεώσεις, δραστηριότητες που αυτοί φέρνουν μαζί τους.

Η έννοια της προσβασιμότητας του Τρίτου Χώρου όμως, αντανακλάται και στο ωράριο λειτουργίας του. Συνήθως οι Τρίτοι Χώροι έχουν διευρυμένο ωράριο ή λειτουργούν καθ’ όλη τη διάρκεια της ημέρας. Τέτοιου τύπου μέρη οφείλουν να δίνουν

το «παρών» σε κάθε σχεδόν φάση της ζωής του ατόμου και της κοινότητας εν γένει, οπότε η συνεχής και αδιάκοπη λειτουργία τους, εμπίπτει στις «τυπικές υποχρεώσεις» τους απέναντι στα κοινά.

Ο διάλογος αποτελεί τη βασική δραστηριότητα

Στο ερώτημα ποια είναι η βασική δραστηριότητα που λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο ενός Τρίτου Χώρου, ο Oldenburg θα αναφέρει ότι είναι ο διάλογος, η επικοινωνία με τον άλλον, η γόνιμη αλλά ταυτόχρονα ευχάριστη συζήτηση. Σύμφωνα με στοιχεία που έχει συλλέξει ο Oldenburg για την Αγγλία και τη Γαλλία κατά τη δεκαετία του 1970, ο ρυθμός επίσκεψης των Άγγλων και Γάλλων στις Pubs και στα γαλλικά καφέ αντίστοιχα, σημείωνε μια συνεχή ανοδική τάση, η οποία εξέφραζε την έντονη επιθυμία και ανάγκη που επικρατούσε την εποχή εκείνη για κοινωνικό διάλογο (Oldenburg, 1999, 27). Στο σημείο αυτό όμως, ο Αμερικανός μελετητής δεν αμελεί στο να θέσει κάποιους κανόνες επικοινωνίας, κάποια ποιοτικά κριτήρια στην όλη διαδικασία. Ο διάλογος λοιπόν που λαμβάνει χώρα μέσα σε έναν Τρίτο Χώρο, αφορά στην έννοια της τέχνης της επικοινωνίας, όπου ο χρόνος ομιλίας είναι ίσος κατανεμημένος μεταξύ των συμμετεχόντων, χωρίς να υφίστανται φαινόμενα κατάχρησής του, όπου όλοι οι συμμετέχοντες αρθρώνουν ένα λόγο δημοκρατικό με σεβασμό προς τους άλλους, αποφεύγοντας θέματα τα οποία δεν εμπίπτουν στην κατηγορία του γενικού ενδιαφέροντος, προσέχοντας τον τόνο της φωνής αλλά και το ύφος που χρησιμοποιεί, αυτός/αυτή που έχει το λόγο (Oldenburg, 1999, 28). Ο διάλογος λοιπόν λειτουργεί και ενισχύει το στοιχείο του εξισωτισμού που υποστηρίζει ο Τρίτος Χώρος, αφού με βάση τους «κανόνες» μιας γόνιμης και δίκαιης επικοινωνίας, όλοι έχουν τη δικιά τους θέση σε αυτόν και όλοι καλούνται να συμμετάσχουν.

Ο Oldenburg θα αναφέρει ότι τα παιχνίδια τείνουν να κατέχουν σημαντική θέση στο πλαίσιο ενός Τρίτου Χώρου, αφού παράγουν τις συνθήκες εκείνες οι οποίες με τη σειρά τους προάγουν την επικοινωνία και το διάλογο. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του πετάνκ, που παίζεται πολλές φορές μπροστά από ένα καφέ και το οποίο τείνει να συγκεντρώνει το ενδιαφέρον των θαμώνων και όχι μόνο. Οι παίκτες αλλά και όσοι απλά τυγχάνει να παρευρίσκονται, συμμετέχουν, χωρίς απαραίτητα να παίζουν, απλά ζητωκραυγάζοντας, σχολιάζοντας το παιχνίδι, κοροϊδεύοντας ή ακόμα

δραματοποιώντας το αποτέλεσμα (Oldenburg, 1999, 31). Αυτή η ιδιότητα των περισσοτέρων παιχνιδιών, είναι που μετατρέπει τα παιχνίδια σε μια δραστηριότητα που πραγματικά μπορεί κανείς να αναζητήσει σε έναν Τρίτο Χώρο, αρκεί στο πλαίσιο του παιχνιδιού αυτού να παράγονται συνθήκες κοινωνικής διαντίδρασης. Μάλιστα, ο Oldenburg ενώ θα αναφέρει ότι ο διάλογος είναι ένα είδος «παιχνιδιού» το οποίο συνυπάρχει με άλλου τύπου παιχνίδια όπως η τράπουλα, θα επισημάνει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια δεν εμπίπτουν σε αυτήν την κατηγορία, αφού τείνουν να απομονώνουν τα άτομα, αντί να προωθούν τη διάδραση και το διάλογο. Αν και την εποχή που ο Oldenburg έγραφε το βιβλίο του *The Great Good Place*, τα λεγόμενα penny arcades δηλαδή τα μαγαζιά εκείνα τα οποία διέθεταν παιχνιδομηχανές, βρίσκονταν ήδη σε άνθηση, παρόλα αυτά δεν φαίνεται να είχε γίνει αντιληπτή και κατανοητή η κουλτούρα που αναπτύσσεται γύρω από ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι- μια παράμετρος η οποία όπως θα δούμε σε επόμενη ενότητα, αναδείχθηκε περισσότερο με την άνοδο των net cafes.

Η παρουσία των θαμώνων

Το στοιχείο εκείνο όμως που έχει τη μεγαλύτερη σημασία για έναν Τρίτο Χώρο και το οποίο επί της ουσίας τον διαχωρίζει από άλλα δημόσια μέρη, είναι οι θαμώνες. Η αίσθηση ότι ανά πάσα στιγμή το άτομο μπορεί να επισκεφθεί το καφέ της γειτονιάς και να συναντήσει, χωρίς κάποιο προκαθορισμένο ραντεβού, φίλους και γνωστούς, αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό των Τρίτων Χώρων. Είναι οι θαμώνες εκείνοι οι οποίοι δίνουν ζωή και νόημα σε ένα τέτοιο μέρος και μάλιστα, ο Oldenburg θα περιγράψει και τη διαδικασία μέσω της οποίας κάποιος αποκτά το χαρακτηριστικό του θαμώνα ή μάλλον της ιδιότητας του μέλους του μικρόκοσμου του Τρίτου Χώρου. Μάλιστα, κεντρική σημασία σε αυτήν τη διαδικασία έχει η εμπιστοσύνη και όχι με την έννοια που συχνά της αποδίδεται στην καθημερινή ζωή. Δεν πρόκειται δηλαδή για εμπιστοσύνη άμεσα συνυφασμένη με την αξιοπιστία και φερεγγυότητα, αλλά σχετίζεται περισσότερο με την εμπιστοσύνη που επιζητούν τα παιδιά από ένα ξενόφερτο, όταν παίζουν ποδόσφαιρο χωρίς κάποια γονική επιτήρηση (Oldenburg, 1999, 35). Με άλλα λόγια, ο λόγος περιστρέφεται γύρω από μια αμοιβαία κατανόηση των άτυπων κανόνων που διέπουν τον Τρίτο Χώρο και μέσα από μια κοινή αντίληψη περί ευχαρίστησης και διασκέδασης.

Για τους επισκέπτες του Τρίτου Χώρου, η εμπιστοσύνη αυτή μπορεί να επιτευχθεί με διάφορους τρόπους, όπως αν έχει προϋπάρξει κάποια σχέση ή επαφή με κάποιον από τους θαμώνες και εκείνος επί τους ουσίας «εγγυηθεί» για τον ξένο. Στην περίπτωση όμως που ένας ξένος εισέλθει χωρίς κάποια «κοινωνικά εχέγγυα», η εμπιστοσύνη τείνει να χτίζεται σιγά-σιγά, καθώς ο νεοφερμένος επισκέπτεται τακτικά τον Τρίτο Χώρο. Κατ' επέκταση, η διαδικασία αποδοχής δεν αποτελεί αυτόματη διαδικασία, αλλά απαιτεί κάποιο χρόνο αλληλόδρασης.

«Χαμηλό» Προφίλ

Εδώ η έννοια του Τρίτου Χώρου σχετίζεται με την δημόσια παρουσία του και την ορατότητα που απολαμβάνει στην καθημερινότητα. Σύμφωνα με τη μελέτη του Oldenburg, οι Τρίτοι Χώροι δεν διαθέτουν κάποια εξεζητημένη διακόσμηση ή περίτεχνη αισθητική. Κάτι τέτοιο θα ερχόταν σε αντίθεση με όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά τους, αφού όπως έχει γίνει κατανοητό μέχρι στιγμής, οι Τρίτοι Χώροι συνθέτουν το πορτρέτο ενός οικείου δημόσιου χώρου που τείνει να λειτουργεί επικουρικά και σε αρμονία με την καθημερινή δραστηριότητα και πρακτική του ατόμου και όχι ανταγωνιστικά.

Ένας χώρος ο οποίος «αυτοπροβάλλεται» ως ιδιαίτερος και ιδιόμορφος ή ακόμα ως μοντέρνος, τείνει να παγιδεύεται στη δίνη του καταναλωτισμού και της εμπορευματοποίησης, κατορθώνοντας κατ' αυτόν τον τρόπο να συγκεντρώσει το ενδιαφέρον της μεσαίας τάξης και κατ' επέκταση να απομακρύνει τα μέλη της κοινότητας τα οποία δεν διαθέτουν κάποια κοινωνική και οικονομική επιφάνεια. Η επένδυση στην διακόσμηση και την αισθητική του χώρου φαίνεται να έχει αντίκτυπο και στη λειτουργία του, αφού βάσει του τρόπου με τον οποίο είναι οργανωμένο το περιβάλλον τείνει να επιβάλλει πρότυπα συμπεριφοράς και ίσως ενδυμασίας, αποτελώντας πόλο έλξης για συγκεκριμένες πια κοινωνικές ομάδες. Μάλιστα ο Oldenburg στο σημείο αυτό θα αναφέρει, ότι εν αντιθέσει με τους χώρους εκείνους όπου το άτομο αισθάνεται την ανάγκη να επιμεληθεί του ντυσίματος και του παρουσιαστικού του, ο Τρίτος Χώρος προσκαλεί τους θαμώνες σε μια άτυπη, χωρίς αυστηρές κοινωνικές συμβάσεις συνάθροιση (Oldenburg, 1999, 37). Για την ακρίβεια αν κάποιος ή ενδεχομένως κάποια, παρουσιαστεί υπερβολικά ντυμένος/η για την

περίσταση, τότε αυτή η κίνηση θα σχολιαστεί αρνητικά, καθότι θα θεωρηθεί ότι ως ένα βαθμό παραβιάζει την άτυπη και αμοιβαία συμφωνημένη συνθήκη κοινωνικότητας.

Σε αντίθεση λοιπόν με τα franchise, τα πολυτελή καφέ και μοντέρνα μπαρ που κάνουν την εμφάνισή τους σε κεντρικά σημεία της πόλης, οι Τρίτοι Χώροι συνήθως δεν διαθέτουν κανένα εντυπωσιακό στοιχείο. Συνήθως είναι μαγαζιά και χώροι οι οποίοι λειτουργούν χρόνια, μπορεί μάλιστα να είναι εντελώς ατημέλητοι ή ακόμα και να χαρακτηρίζονται από έλλειψη καθαριότητας. Το σημαντικό στοιχείο όμως που επισημαίνει ο Oldenburg, είναι ότι ακριβώς λόγω των προαναφερόμενων αισθητικών χαρακτηριστικών τους, τείνουν να απομακρύνουν όλους εκείνους τους περαστικούς που δεν μπορούν να αναγνωρίσουν την αξία ενός Τρίτου Χώρου, ενώ ταυτόχρονα διαφυλάσσουν το γεγονός ότι η επικοινωνία εντός του θα συνεχίσει να έχει ειλικρινή και ισότιμο χαρακτήρα.

Μεταδίδει μια αίσθηση παρόμοια με εκείνη του σπιτιού

Αν και ο Τρίτος Χώρος δεν θα μπορούσε να αντικαταστήσει τον πρώτο χώρο του σπιτιού, παρόλα αυτά ο Oldenburg θα αντιπαραθέσει δημιουργικά τους δύο χώρους, επιχειρώντας να αναδείξει τα κοινά τους στοιχεία και εν τέλει, να ισχυροποιήσει το βασικό του επιχείρημα: ότι ο Τρίτος Χώρος διαθέτει μια οικειότητα και ελευθερία η οποία προσιδιάζει σε εκείνη του πρώτου χώρου του σπιτιού. Βάσει αυτής της διαπίστωσης, η ύπαρξη και λειτουργία ενός Τρίτου Χώρου στο πλαίσιο μιας κοινότητας, είναι σαφέστατα επιβεβλημένη. Προκειμένου να δομήσει την επιχειρηματολογία του αυτή, χρησιμοποιεί τη θεωρία του ψυχολόγου David Seamon ο οποίος θα υποστηρίξει ότι μέσα από τη μελέτη του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι επενδύουν συναισθηματικά σε ένα χώρο, αποκαλύπτεται η εν γένει σχέση τους με το περιβάλλον και ο βαθμός και το είδος οικειότητας που μπορούν να αναπτύξουν, είτε αυτό αφορά σε επιμέρους δωμάτια του σπιτιού τους, είτε σε ένα δημόσιο δρόμο ή οπουδήποτε αλλού (Seamon, 1979, 70). Ο Seamon λοιπόν θα αναπτύξει τον όρο at-homeness ως εμπειρικό δείκτη, ο οποίος διαμορφώνεται στη βάση πέντε κριτηρίων: α) της αίσθησης του «ριζώνω» σε ένα μέρος, β) της ιδιοποίησης, γ) της αναγέννησης, δ) της άνεσης και τέλος ε) της θαλπωρής (Seamon, 1979, 71).

Στο πλαίσιο αυτό, ο Oldenburg θα επισημάνει ότι σε ένα πρώτο επίπεδο οι δυο χώροι είναι μη συγκρίσιμοι αφού το σπίτι αφορά σε ένα ιδιωτικό χώρο που στηρίζει και προστατεύει εν γένει ετεροφυλικές σχέσεις, ενώ παράλληλα υποστηρίζει μια πλειάδα δραστηριοτήτων και πρακτικών. Εν αντιθέσει, οι Τρίτοι Χώροι είναι δημόσιοι χώροι οι οποίοι ενίοτε διαθέτουν χαρακτηριστικά αποκλεισμού (π.χ. τα κλαμπ κυρίων όπου απαγορευόταν η είσοδος στις γυναίκες), ενώ λόγω της κυρίαρχης θέσης που κατέχει η επικοινωνία και κυρίως ο διάλογος, οι δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα εντός τους, είναι εξαιρετικά περιορισμένες (Oldenburg, 1999, 39). Παρόλα αυτά και δεδομένου ότι οι Τρίτοι Χώροι δομούν και προσφέρουν ένα ευχάριστο και οικείο περιβάλλον, μπορεί κανείς να διακρίνει κάποια κοινά στοιχεία με την έννοια του at-homeness και συγκεκριμένα:

- Οι Τρίτοι Χώροι δίνουν την αίσθηση του ριζώματος, αφού κάθε επίσκεψη σε αυτόν συνεπάγεται και ένα είδος αναμονής και προσδοκίας συνάντησης οικείων και γνώριμων προσώπων. Μάλιστα ενώ οι επισκέψεις σε αυτούς μπορεί να μην προϋποθέτω έναν αυστηρό προγραμματισμό, η επαναλαμβανόμενη απουσία ενός ατόμου, θα παρακινήσει το ενδιαφέρον των υπολοίπων και σίγουρα δεν θα περάσει απαρατήρητη.

- Οι Τρίτοι Χώροι παράγουν μια αίσθηση οικειοποίησης και κατά μία έννοια ιδιοκτησίας. Αν και δεν μπορούμε να κάνουμε λόγο για κατοχή και ιδιοκτησία κατά τον ίδιο τρόπο που χρησιμοποιούμε τον όρο αυτό για το σπίτι ή για τα οικεία προς εμάς αντικείμενα και έπιπλα, ο Oldenburg θα αναφέρει ότι στο πλαίσιο του Τρίτου Χώρου μπορεί κανείς να παρατηρήσει ένα είδος κυριαρχίας στο χώρο. Το στοιχείο αυτό είναι ευδιάκριτο όταν για παράδειγμα οι θαμώνες διατηρούν τη δική τους θέση στο μαγαζί ή όταν τους δίδεται πρόσβαση σε μέρη που κανονικά δεν είναι προσβάσιμα στο κοινό (Oldenburg, 1999, 40)

- Όσον αφορά στο στοιχείο της αναγέννησης ή αναζωογόνησης, ο πρώτος χώρος του σπιτιού τείνει να λειτουργεί ως χώρος ανάπαυσης, ξεκούρασης ή ακόμα και ανάκτησης των δυνάμεων του ατόμου, ιδιαίτερα όταν το άτομο είναι είτε εξουθενωμένο από την πίεση της καθημερινότητας, είτε καταπονημένο από κάποια αρρώστια. Ενώ ο Τρίτος Χώρος εξ' ορισμού δεν μπορεί να έχει μια τέτοια λειτουργία, μπορεί από την άλλη πλευρά να έχει ιδιαίτερα θετική επίδραση στη ψυχολογία του ατόμου, αναζωογονώντας

τη διάθεσή του και βελτιώνοντας τις κοινωνικές του σχέσεις και επαφές (Oldenburg, 1999, 41).

- Ο πρώτος χώρος, όπως έχει ήδη αναφερθεί διαπνέεται από ένα αίσθημα άνεσης και ελευθερίας για το άτομο, το οποίο αντικατοπτρίζεται στον τρόπο με τον οποίο έχει οργανώσει την καθημερινότητα του σπιτιού του ή ακόμα και στα αντικείμενα που έχει επιλέξει να υπάρχουν τριγύρω του. Ενώ το άτομο έχει τη δυνατότητα να εκφράσει την προσωπικότητά του μέσα από τον προσωπικό χώρο του σπιτιού του, στο πλαίσιο του Τρίτου Χώρου η δυνατότητα αυτή φαίνεται μη εφικτή αφού πρόκειται για ένα χώρο εξ' ορισμού δημόσιο. Ο Oldenburg στο σημείο αυτό θα επισημάνει το γεγονός ότι όταν το άτομο επισκέπτεται το καφέ, την παμπ, το καφενείο της γειτονιάς, του δίνεται η δυνατότητα να συμπεριφέρεται ελεύθερα, να απολαμβάνει την παρέα των άλλων αλλά κυρίως να εκφράζει χωρίς περιορισμούς και πρότυπα κοινωνικής συμπεριφοράς την προσωπικότητά του και αυτό το πετυχαίνει μέσα από την ουσιαστική επικοινωνία με τους άλλους, μέσα από χιούμορ και τα πειράγματα (Oldenburg, 1999, 41)

- Η θαλπωρή, ως το πέμπτο χαρακτηριστικό του Seamon (1979) συνδέεται με όλα τα προηγούμενα στοιχεία και κυρίως προκύπτει από αυτά. Εκείνο όμως που θα επισημάνει ο Αμερικανός μελετητής είναι ότι ενώ το στοιχείο της θαλπωρής μπορεί να απουσιάζει από το περιβάλλον ενός σπιτιού, δεν μπορεί να λείπει από έναν Τρίτο Χώρο- σε περίπτωση που κάτι τέτοιο συμβεί αυτόματα αναιρείται ο χαρακτήρας του ως χώρος κοινοτικής ευημερίας και επικοινωνίας.

Διαπνέεται από μια παιγνιώδη διάθεση

Ο διάλογος, η επικοινωνία, η οικειότητα όπως είδαμε αποτελούν σημαντικά στοιχεία για έναν Τρίτο Χώρο, ο οποίος όπως επισημαίνει ο Oldenburg, διακατέχεται από μια παιγνιώδη και περιπαικτική διάθεση. Εξάλλου, είναι η διασκέδαση και η ευχάριστη ατμόσφαιρα που μετατρέπει ένα συνηθισμένο χώρο, σε καταφύγιο, σε κέντρο αναφοράς της κοινότητας. Στο πλαίσιο ενός Τρίτου Χώρου μπορεί να αντικρίσει κανείς μικρότερες ή μεγαλύτερες παρέες θαμώνων, ενίοτε να μιλάνε σε αυστηρό τόνο για σοβαρά ζητήματα, επί το πλείστων όμως να πειράζει ο ένας τον

άλλον, να διασκεδάζουν, να επιστρατεύουν το χιούμορ τους και κυρίως να αφήνουν πίσω τους προσωπικά προβλήματα και ανησυχίες.

Σύμφωνα με τον Oldenburg αυτό το είδος του κοινωνικού παιχνιδιού που αναπτύσσεται μεταξύ των θαμώνων, αυτή η ηλεκτροφόρα ατμόσφαιρα η οποία διατρέχει τα όρια του Τρίτου Χώρου, τείνει να διαχωρίζει τα μέλη μιας παρέας (ενδο-ομάδα) από όλους εκείνους οι οποίοι δεν ανήκουν σε αυτήν και ο λόγος για τον οποίο δεν ανήκουν, είναι γιατί δεν έχουν φθάσει στο σημείο εκείνο οικειότητας και συμπάθειας που να τους επιτρέπει να συμμετέχουν σε αυτή τη παιγνιώδη κοινωνική συνάντηση. Στο σημείο αυτό ο Αμερικανός στοχαστής ανοίγει ένα διάλογο επικοινωνίας με δύο κλασικούς στοχαστές, τον Johan Huizinga και τον Georg Simmel.

Το παιχνίδι ως αισθητική πια κατηγορία, την οποία μπορούμε να εντοπίσουμε σε διάφορες πτυχές τους ανθρώπινου πολιτισμού (Huizinga 2010), μπορεί να αναζητήσει κανείς και στα όρια του Τρίτου Χώρου, στο χώρο εκείνο που στεγάζει την τακτική κοινωνική συνεύρεση μεταξύ ατόμων, οι οποίοι μπορεί στο πλαίσιο της καθημερινής ζωής να μην παρουσιάζουν μεταξύ τους κάποιο κοινό σημείο αναφοράς, για όσο διάστημα όμως παραμένουν στον Τρίτο Χώρο τείνουν να συγκροτούν ένα είδος ομάδας. Η έννοια του μαγικού κύκλου ως η παιγνιώδης εκείνη περίσταση κατά τη διάρκεια της οποίας τα άτομα βιώνουν μια κοινή, σχεδόν «μυστικιστική» συλλογική εμπειρία, επανέρχεται στο σημείο αυτό για να μας υπενθυμίσει την επίδραση που έχει ο Τρίτος Χώρος στην κοινοτική ζωή αλλά και στην καθημερινότητα των ατόμων εν γένει (Oldenburg, 1999, 38).

Ο Oldenburg όμως φαίνεται να έχει επηρεαστεί και από το έργο του Γερμανού φιλοσόφου Georg Simmel, ο οποίος εισήγαγε τον όρο «κοινωνικότητα» ή με άλλα λόγια τη «χωρίς δεσμεύσεις παιγνιώδη, διαδραστική αλληλοεξάρτηση των υποκειμένων» (Simmel, 1972,45), αναφερόμενος στη μορφή κοινωνικής διάδρασης όπου το κοινωνικό γίνεται αυτοσκοπός και όχι μέσο προς εξυπηρέτηση και ικανοποίηση άλλων και πολλές φορές αλλότριων αναγκών και επιθυμιών. Σύμφωνα με τη θεωρία του Simmel, τα άτομα κατά τη διάρκεια αυτού του είδους της κοινωνικής συναναστροφής, η οποία εν μέρει ενέχει τη μορφή παιχνιδιού, οφείλουν να αφήσουν πίσω τους τα όποια κοινωνικά εμπόδια και να εισέλθουν σε αυτό το κοινωνικό συμβάν αναλαμβάνοντας παιγνιώδεις ρόλους, ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι πρέπει κατά μία έννοια να υποδυθούν μια πιο στυλιζαρισμένη εκδοχή του εαυτού τους. Το άτομο για

τον Simmel δομείται στη βάση μιας κοινής αποδοχής, ότι η πραγματική αξία του μπορεί να αναζητηθεί πάντα σε σχέση με τους άλλους, γι' αυτό και στη μελέτη του Ξένου θα αναφέρει ότι ο ορισμός ενός ατόμου ως Άλλος και ως Ξένος, σχετίζεται με την απόσταση ή εγγύτητα που του αναγνωρίζουμε και του επιτρέπουμε σε σχέση με εμάς και την υπόλοιπη κοινωνική ομάδα (Simmel 1972, 145-149).

Μάλιστα ο Simmel θα αναφέρει, ότι σε σχέση με την ένταση που συναντάμε στη φιλοσοφία μεταξύ της κοινωνίας και του ατόμου, με τους θετικιστές να αναφέρουν ότι η κοινωνία είναι υπερβατική του ατόμου και ότι μόνο μέσα σε αυτήν το άτομο οδηγείται στην αυτοπραγμάτωση του και τους εμπειριστές να υποστηρίζουν ότι η κοινωνία αποτελεί μια αφαιρετική ιδέα την οποία μπορούμε να συλλάβουμε αποσπασματικά και μόνο μέσα από τα μάτια του εκάστοτε παρατηρητή (Simmel, 1972, 127), η «αλήθεια» βρίσκεται κάπου στη μέση. Σε αντίθεση δηλαδή με τις θεωρίες που δίνουν βαρύτητα στη δομή, που μπορεί κανείς να αναζητήσει στο έργο του T.Parsons ή του Durkheim και τις θεωρίες δράσης, στις οποίες εντάσσεται το έργο των κονστρουκτιβιστών για παράδειγμα, ο Simmel θα προτάξει μια διαλεκτική προσέγγιση του ερωτήματος «κοινωνία ή άτομα, δομή ή δράση;». Πιο συγκεκριμένα, ο γερμανός φιλόσοφος θα αναφέρει ότι το άτομο απολαμβάνει μια διττή θέση, από τη μια αυτοκαθορίζεται ως μέλος της κοινωνίας, από την άλλη όμως, υιοθετεί το ρόλο του αυτόνομου, ανεξάρτητου υποκειμένου (Simmel, ο.π). Εν ολίγοις και προκειμένου να προσεγγίσουμε την πραγματικότητα, οφείλουμε να έχουμε υπόψη μας ότι ο πραγματικός κόσμος αποτελεί ένα είδος παιχνιδιού που παίζουν τα άτομα, ενώ ταυτόχρονα είναι τα ίδια τα "άτομα που παίζουν κοινωνία"- με λίγα λόγια τα άτομα είναι προϊόντα της κοινωνίας και ταυτόχρονα παραγωγοί της. Μέσα στο πλαίσιο αυτό, διαμορφώνονται οι διάφορες μορφές κοινωνικών σχέσεων, μεταξύ των οποίων και η κοινωνική εκείνη συνθήκη την οποία ονοματίζει ως κοινωνικότητα και η οποία αντλεί στοιχεία από την τέχνη και το παιχνίδι, δεν υποθάλπει κανένα απώτερο κίνητρο, δεν διαθέτει κανένα κρυφό περιεχόμενο, ούτε αναμένει κάποιο συγκεκριμένο αποτέλεσμα, παρά την αυθόρμητη επικοινωνία και την απρόσκοπτη κοινωνικότητα (Simmel, 1972, 130).

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να επισημάνουμε ότι η έννοια του Τρίτου Χώρου δεν γίνεται αντιληπτή ως μη προβληματική αφετηρία, αφού η παραδοχή ότι στο χώρο αυτό δεν παρεισδύουν στοιχεία ανταγωνισμού και εξουσίας, αποτελεί στην καλύτερη

των περιπτώσεων μια μορφή πολιτικού ρομαντισμού. Ακόμα και στα παραδείγματα επί των οποίων δομεί την σκέψη του ο Oldenburg, όπως οι αγγλικές pubs, τα γαλλικά καφέ ή τα καπηλειά κατά την εποχή της αποικιοκρατίας, μπορούμε να διακρίνουμε εξουσιαστικές δομές. Παρόλα αυτά, η θεωρία του Simmel μας παρέχει ένα πολύ καλό θεωρητικό εργαλείο για την ανάλυση των εκφάνσεων της κοινωνικότητας εκείνης που δύναται να αναπτυχθεί στο πλαίσιο ενός online game και όχι μόνο, φυσικά.

3.2 Ο Τρίτος χώρος (online mode)

Η έννοια του Τρίτου Χώρου και οι αξίες που τη συνοδεύουν επηρεάστηκαν από τις εξελίξεις στη ψηφιακή τεχνολογία και από τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί τα τελευταία χρόνια σε επίπεδο επικοινωνίας, ανθρωπίνων σχέσεων και κατ' επέκταση, οργάνωσης της καθημερινής ζωής. Η εικόνα 15, αποτυπώνει τον τρόπο με τον οποίο το διαδίκτυο αλλά κυρίως η κινητή τεχνολογία δηλαδή τα smartphones και τα tablets, κατά πολλούς επηρέασαν τον τρόπο με τον οποίο δομείται πια ο ελεύθερος χρόνος του σύγχρονου ανθρώπου και φυσικά τον τρόπο με τον οποίο ο τελευταίος δρα, πράττει και εκφράζεται. Οι αλλαγές αυτές τελικά φαίνεται ότι επέφεραν σημαντικές μεταβολές και στον ίδιο το φυσικό χώρο, ο οποίος σταδιακά άρχισε να χάνει τον άμεσα διαπροσωπικό του χαρακτήρα και εν τέλει να μετατρέπεται σε ένα χώρο φιλοξενίας ψηφιακών κοινωνικών πρακτικών.

Εικόνα 15. Πρόσβαση στο Ίντερνετ στο Βιετνάμ. Thanh Nien Daily

Ο Oldenburg όπως επίσης και ο Putnam υποστήριζαν ότι οι νέες τεχνολογίες, αρχής γενομένης με την εισαγωγή της τηλεόρασης στον ιδιωτικό χώρο του ατόμου και την ανάδυση μιας νέας κουλτούρας του ελεύθερου χρόνου η οποία εξαρτιόταν σχεδόν κατ' αποκλειστικότητας από τα διαθέσιμα κανάλια της τηλεόρασης (Oldenburg 1999, Oldenburg 1996-1997), τείνουν να επηρεάζουν αρνητικά το κοινοτικό πνεύμα αφού ενισχύουν τον ατομικισμό και την κοινωνική απομόνωση. Η ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας όμως και συγκεκριμένα του διαδικτύου, έθεσε τα θεμέλια αναζήτησης ενός νέου Τρίτου Χώρου, ο οποίος δεν αναγνωρίζει χωροχρονικά ή εδαφικά όρια και ο οποίος στηρίζεται και συντηρείται εξ' ολοκλήρου στη εθελοντική συμμετοχή των ατόμων.

Το ερώτημα που φυσικά τίθεται είναι κατά πόσο ένας χώρος ο οποίος δεν διαθέτει φυσική υπόσταση αλλά αντίθετα συγκροτείται και εξαρτάται κατ' αποκλειστικότητα σχεδόν από τους χρήστες του, μπορεί να θεωρηθεί Τρίτος Χώρος ή με άλλα λόγια, μπορεί να διαθέτει τα χαρακτηριστικά που περιέγραψε ο Oldenburg. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι ηλεκτρονικοί χώροι συζήτησης (chat rooms) θεωρήθηκαν χαρακτηριστικά παραδείγματα ψηφιακών Τρίτων Χώρων, αφού επιτρέπουν την ανάπτυξη κοινωνικών δικτύων, την ενίσχυση του κοινωνικού ιστού μιας ομάδας, την επίτευξη κοινών στόχων και σκοπών με γνώμονα την παραγωγική συνεργασία, την αμοιβαιότητα και εμπιστοσύνη ή με άλλα λόγια, την κατά τον Bourdieu και Putnam, παραγωγή *κοινωνικού κεφαλαίου*.

Για παράδειγμα και σύμφωνα με την έρευνα των McArthur και White (2016), το twitter ως ένα από τα πιο διαδομένα μέσα κοινωνικής δικτύωσης διαθέτει στοιχεία Τρίτου Χώρου, αφού οποιοσδήποτε μπορεί να παρακολουθήσει την εξέλιξη της συζήτησης χωρίς να κάνει φανερή την παρουσία του ή να υποχρεωθεί να αναλάβει χρέη οικοδεσπότη (**ουδέτερο έδαφος**). Ταυτόχρονα, μπορεί κανείς να επισημάνει μια σειρά από χαρακτηριστικά, όπως η εκτεταμένη χρήση ψηφιακών νευμάτων ή τα γνωστά σε όλους emoticons, τα οποία προσδίδουν μια παιγνιώδη διάσταση στη ψηφιακή επικοινωνία (**διαπνέεται από μια παιγνιώδη διάθεση**), καθώς και τη δυνατότητα 24ωρης πρόσβασης στο ψηφιακό χώρο του twitter και φυσικά στις συζητήσεις που λαμβάνουν χώρα εκεί (**προσβασιμότητα**), παρά το γεγονός ότι σε πολλές περιπτώσεις το twitter τείνει να λειτουργεί ως ασύγχρονο μέσο επικοινωνίας, χάνοντας το momentum της κοινωνικής διάδρασης. Οι συμμετέχοντες στα twitter chats

δεν αναφέρονται στα κοινωνικά και πολιτικά χαρακτηριστικά τους ή σε προσωπικά στοιχεία όπως το θρήσκευμα ή η εθνικότητα (**εξισωτικός χώρος**), εισέρχονται και επανέρχονται στο χώρο με σκοπό να επικοινωνήσουν με τους υπόλοιπους (**διάλογος**), ενώ συχνά τείνουν να αναπτύσσουν σχέσεις και να ενημερώνουν τους υπόλοιπους για τυχόν απουσίες (**θαμώνες**). Τα άλλα δυο χαρακτηριστικά του Oldenburg δηλαδή «η αίσθηση του σπιτιού» και το «χαμηλό κοινωνικό προφίλ» δεν εντοπίζονται με βάση τη συγκεκριμένη έρευνα και κυρίως γιατί οι συζητήσεις μέσω twitter, επιτρέπουν ελάχιστα όρια ιδιωτικότητας, ενώ η επικοινωνία και εν γένει η ψηφιακή συμπεριφορά των συμμετεχόντων υπόκειται σε έλεγχο και συντονισμό (McArthur and White, 2016, 7).

Αλλά η τυπολογία του Oldenburg, ώθησε μελετητές όχι μόνο να αναζητήσουν νέους ψηφιακούς Τρίτους Χώρους αλλά και να χρησιμοποιήσουν τη θεωρία του ως μεθοδολογία για την ανάπτυξη νέων ψηφιακών Τρίτων Χώρων. Βασικό επιχείρημα πίσω από μια τέτοια λογική, αποτελεί η παραδοχή ότι τα σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία και υπηρεσίες τείνουν να αποσιωπούν τις διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στο φυσικό και το εικονικό, το τοπικό και το α-τοπικό, την τοπική με τη φαντασιακή κοινότητα. Οι υπολογιστές, οι οποίοι κατέχουν κεντρική θέση στις νέες αυτές εξελίξεις, μετατρέπονται σε πύλες προς νέους, τεχνολογικά σχεδιασμένους χώρους επικοινωνίας, μέσα στους οποίους τα άτομα «ζουν», «αναπνέουν» και δρουν και οι πράξεις και επιλογές τους αυτές επιφέρουν πραγματικά αποτελέσματα και έχουν πραγματικές συνέπειες, ανεξαρτήτως της εικονικότητας του χώρου μέσα στον οποίο λαμβάνουν χώρα αυτές (Aldosemani et al, 2016, 1022).

Στα τέλη του 1980 και πολύ πριν την ανάπτυξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook και το Twitter, σε άρθρο του στην *Atlantic Daily* (2012), ο Howard Rheingold, θα αναφερθεί στον τρόπο με τον οποίο λειτουργούσε το WELL ή αλλιώς το *Whole Earth 'Lectronic Link***,** μια από τις πρώτες ίσως εικονικές κοινότητες του διαδικτύου. Σύμφωνα με μαρτυρία του, ένας από τους χρήστες με το ψευδώνυμο Philcat, εισήλθε στο διαδικτυακό ψηφιακό χώρο της κοινότητας μοιράζοντας με εκείνους που γνώριζε, ένα σοβαρό οικογενειακό του πρόβλημα: ο γιος τους είχε διαγνωσθεί με λευχαιμία και η διέξοδος που επέλεξε, ήταν ο εικονικός χώρος συζήτησης του Well. Σύμφωνα με το Rheingold, μέχρι το άλλο πρωί είχε συσταθεί ομάδα υποστήριξης από φίλους, συγγενείς και άλλους που είχαν να μοιραστούν την

ίδια εμπειρία, ενώ μέσα στα επόμενα χρόνια κατάφεραν να μαζέψουν πάνω από 15.000 δολάρια ως οικονομική ενίσχυση στην οικογένεια του Philcat (Rheingold, 2012). Για τον Rheingold λοιπόν, τέτοιου τύπου κοινότητες τείνουν να διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή του ατόμου και όπως συνέβη στην περίπτωση του Philcat, να καλύπτουν ανάγκες που ίσως οι σχέσεις πραγματικού χώρου, να μην είναι σε θέση να ικανοποιήσουν.

Στις παραδοσιακές κοινωνίες, θα επισημάνει ο Αμερικανός συγγραφέας, συνηθίζουμε πρώτα να συναντάμε τους ανθρώπους και μετά να τους γνωρίζουμε και να τους μαθαίνουμε. Αντίθετα, στις διαδικτυακές κοινότητες μπορεί να γνωρίσουμε κάποιον σε καθαρά προσωπικό επίπεδο και μετά να επιλέξουμε αν θα τον συναντήσουμε (Rheingold, 1993, 10). Με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύεται ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του Τρίτου Χώρου του Oldenburg, εκείνο της κοινωνικότητας η οποία δεν καταπατά τα όρια της ιδιωτικότητας, δεν παραβιάζει επιθετικά τα όρια που θέτει ο Άλλος. Αντίθετα, οι σχέσεις που αναπτύσσονται εντός ενός Ψηφιακού Τρίτου Χώρου, αποτελούν ένα συνεχές ζήτημα διαπραγμάτευσης μεταξύ ισότιμων υποκειμένων. Η ανωνυμία που σου προσφέρει το διαδίκτυο ή αλλιώς ο εξισωτικός χαρακτήρας των κοινοτήτων αυτών, επιτρέπει την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων οι οποίες μπορούν να έχουν αφετηρία το διαδίκτυο, μπορεί όμως να βρουν δίοδο στο φυσικό χώρο, λαμβάνοντας άλλες διαστάσεις.

Στο πλαίσιο αυτό αξίζει να επισημάνουμε δυο λειτουργίες που επιτελούν οι ψηφιακοί χώροι και οι οποίες τείνουν με το τον τρόπο τους η κάθε μία, να ενισχύουν την ιδέα της κοινότητας:

α) οι ψηφιακοί χώροι επιτρέπουν την ανάδυση φαντασιακών κοινοτήτων (Anderson 1997) δηλαδή κοινοτήτων οι οποίες δεν διαθέτουν εδαφικά όρια αλλά αντίθετα συντίθενται στη βάση των κοινών ιδεών και των επιμέρους χαρακτηριστικών που ενστερνίζονται τα άτομα που τις συγκροτούν

β) την ανασύσταση υφιστάμενων κοινοτήτων στο πλαίσιο του ψηφιακού χώρου, όπου τα άτομα παρά το γεγονός ότι μπορεί να έχουν αλλάξει τόπο διαμονής και να έχουν απομακρυνθεί από τα υπαρκτά γεωγραφικά όρια της κοινότητάς τους, έχουν την ευκαιρία, έστω και διαδικτυακά, να συμμετέχουν ενεργά στην κοινότητά τους, διατηρώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη συλλογική τους ταυτότητα.

Ο Τρίτος Χώρος του Oldenburg λοιπόν, κατά τους Aldosemani et al (2016), διαθέτει μια δυναμική η οποία και δύναται να μετατραπεί σε ερευνητικό-μεθοδολογικό εργαλείο στα χέρια εκείνων που επιθυμούν να σχεδιάσουν εικονικά περιβάλλοντα με ισχυρό κοινωνικό υπόβαθρο, βελτιστοποιώντας κατ' αυτόν τον τρόπο και τη βιωσιμότητά τους. Τα εικονικά περιβάλλοντα άτυπης μάθησης αποτελούν χαρακτηριστικό παράδειγμα, αφού όπως θα επισημάνουν οι Wahlstedt et al (2008, 1021), το στοιχείο εκείνο που διαφοροποιεί ποιοτικά μια σχολική τάξη από ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης, είναι το γεγονός ότι στην πρώτη περίπτωση ο χώρος της τάξης έχει δομηθεί κατά τρόπο που να εξυπηρετεί πραγματικές μαθησιακές ανάγκες, ενώ ταυτόχρονα οι κοινωνικοί δεσμοί που τείνουν να αναπτύσσονται εντός του, μετατρέπουν τα περιβάλλοντα αυτά σε κοιτίδες γνώσης- στοιχεία τα οποία απουσιάζουν από τα σύγχρονα εικονικά περιβάλλοντα μάθησης.

Και ενώ οι διαδικτυακές κοινότητες φαίνεται να διαθέτουν κάποια από τα χαρακτηριστικά του λεγόμενου Τρίτου Χώρου, παρόλα αυτά οι διαφορές που εμφανίζουν δεν είναι αμελητέες. Η Sherry Turkle (1997) θα αναφέρει ότι παρατηρείται μια ένταση ανάμεσα στο πραγματικό και το εικονικό, η οποία ενισχύεται από ένα είδος τεχνολογικής αισιοδοξίας που θέλει το εικονικό ικανό να αντικαταστήσει το πραγματικό και μάλιστα να επιλύσει σημαντικά προβλήματα, όπως η παρακμή των πόλεων και η πόλωση των κοινωνικών τάξεων. Το στοιχείο όμως που συχνά παραμελείται είναι ότι οι σχέσεις, τα συναισθήματα και οι πρακτικές που λαμβάνουν χώρα εντός του ψηφιακού χώρου, πραγματοποιούνται στο πλαίσιο μιας προσομοίωσης- μιας προσομοίωσης χώρου, ατόμων, εμπειριών, η οποία μπορεί να έχει σημαντικές επιδράσεις στην ανθρώπινη εμπειρία, παρόλα αυτά δεν μπορεί να ανταγωνιστεί την πραγματικότητα (Turkle 1997). Οι ανοιχτοί εικονικοί κόσμοι όπως κατεξοχήν είναι τα MUD (multi- user dungeon), διαθέτουν χαρακτηριστικά τα οποία δίνουν την ψευδαίσθηση ότι μπορούν να ανταγωνιστούν την πραγματικότητα και τα οποία συνοπτικά είναι:

- Η αίσθηση που δίνει το τεχνητό ως πραγματικό, ως κάτι υπαρκτό και κατ' επέκταση ως κάτι το οποίο μπορούμε να βιώσουμε -το λεγόμενο *Disneyland effect*
- Η αίσθηση που δίνει το τεχνητό όχι μόνο ως μια καλύτερη και πιο βελτιωμένη εκδοχή της πραγματικότητας, αλλά και ενός συναρπαστικού και γοητευτικού κόσμου ο οποίος δεν μπορεί να συγκριθεί κατ' ουδένα τρόπο με τον πραγματικό- το λεγόμενο *Artificial*

crocodile effect

- Η αίσθηση ότι δεν υφίστανται όρια στο τι μπορεί να πετύχει κάποιος και κατ' επέκταση να παρουσιάζεται ως «χώρος επαγγελίας» σε σχέση πάντα με την πραγματικότητα.

Παρόλα αυτά, η έννοια του βιώματος από εκείνη της αίσθησης, ενέχει σημαντικές διαφορές και αυτό γιατί σε τελική ανάλυση, όταν το άτομο εισέρχεται σε ένα ψηφιακό κόσμο, όταν συμμετέχει σε μια διαδικτυακή κοινότητα, όταν επισκέπτεται ένα εικονικό Τρίτο Χώρο, τείνει να προσποιείται, να υποδύεται μια κατάσταση, ενώ βρίσκεται στην ασφάλεια που του προσφέρει ο οικείος χώρος του σπιτιού του.

Εκτός όμως από την προσομοίωση, το στοιχείο εκείνο το οποίο προβληματοποιεί την έννοια του Τρίτου Χώρου, είναι το γεγονός ότι ακριβώς λόγω της ατοπικότητας που τον χαρακτηρίζει, τείνει να μην ικανοποιεί μια βασική συνθήκη του Oldenburg: την καλλιέργεια ενός πολιτικού λόγου μεταξύ των συμμετεχόντων (Soukop, 2006, 428). Για τον Oldenburg η τοποθεσία του Τρίτου Χώρου στην καρδιά της γειτονιάς είναι μείζονος σημασίας καθότι τείνει να αναλαμβάνει το ρόλο ενός χώρου συμπληρωματικού ως προς τον πρώτο και το δεύτερο χώρο, όπου τα άτομα διαντιδρούν, συζητούν για ζητήματα που αφορούν στη γειτονιά και εν τέλει καλλιεργούν μια πολιτική συνείδηση. Το κρίσιμο λοιπόν ερώτημα που θέτει ο Soukop (2006), είναι κατά πόσο μπορούμε πραγματικά να κάνουμε λόγο για την ύπαρξη ενός Τρίτου Χώρου όταν αυτός είναι αποδεσμευμένος από χωρικούς περιορισμούς.

Μέσα στον κυβερνοχώρο μπορεί να συναντήσει κανείς μπαρ, καφέ και οποιοδήποτε άλλο μέρος κοινωνικότητας στο οποίο μπορεί να επενδύσει τον ελεύθερο χρόνο του, να συναντήσει παλιούς φίλους ή να γνωρίσει καινούργιους. Οι χώροι αυτοί όμως θα αναφέρει ο Soukop (2006, 427), δεν συνδέονται με κάποια γειτονιά, δεν αποτελούν τμήμα μιας κοινότητας και κατ' επέκταση είναι αποκομμένοι από οποιαδήποτε τύπου κοινωνικότητας και πολιτικής που να αφορά σε μια συγκεκριμένη πόλη ή γειτονιά. Η επιχειρηματολογία του στηρίζεται στο γεγονός ότι οι κοινότητες που μπορεί κανείς να εντοπίσει ψηφιακά είναι περιορισμένης θεματολογίας και συνήθως αφορούν σε κοινά ενδιαφέροντα και όχι σε γενικής φύσεως κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα. Και ενώ η κριτική που ασκεί βασιζόμενος σε διαθέσιμα εμπειρικά στοιχεία, εκτείνεται σε διάφορα επίπεδα- από τον ιεραρχικό χαρακτήρα των διαδικτυακών χώρων μέχρι και την έλλειψη προσβασιμότητας που χαρακτηρίζει εν

γένει τη χρήση του διαδικτύου- αξίζει να σταθούμε σε ένα συγκεκριμένο σημείο, στο γεγονός ότι τέτοιου τύπου συσχετίσεις αναδεικνύουν κατά τον συγγραφεα, ένας είδος εμμονής σε μια δυτικό-κεντρικού τύπου σκέψη.

Συγκεκριμένα, ο Soukop (2006) θα αναφέρει ότι η ανάλυση του Oldenburg για τον Τρίτο Χώρο, τα παραδείγματα στα οποία βασίζεται, αλλά και το γεγονός ότι προβαίνει σε μια κατανομή του καθημερινού χρόνου του ατόμου η οποία στηρίζεται στο χρόνο που αφιερώνει στο σπίτι (πρώτος χώρος), στο χρόνο που αφιερώνει στη δουλειά (δεύτερος χρόνος) και στο χρόνο που πρέπει να αφιερώσει στο δημόσιο χώρο άτυπης κοινωνικότητας που προσδιορίζεται ως Τρίτος Χώρος, υποδηλώνει μια δυτικοκεντρική προσέγγιση αφού τείνει να σχηματικοποιεί και εν γένει να γενικεύει τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται η ταυτότητα του μέσου Αμερικανού, λευκού πολίτη. Μια τέτοια διαπίστωση όμως αποκαλύπτει και τον αρκετά περιορισμένο χαρακτήρα της έννοιας του Τρίτου Χώρου, αφού τείνει να επιβάλλει περαιτέρω ερωτήματα σχετικά με την εφαρμογή του εννοιολογικού αυτού μοντέλου σε άλλους πληθυσμούς και άλλες εθνικότητες. Μάλιστα, ο Soukop θα αναφέρει ότι ο κυβερνοχώρος συνιστά ένα κατεξοχήν πολυπολιτισμικό περιβάλλον, το οποίο θα ήταν μέχρι και επικίνδυνο να προσπαθήσουμε να το φιλτράρουμε μέσα από τους φακούς της έννοιας του Τρίτου Χώρου του Oldenburg. Κατ' επέκταση και ανεξαρτήτως με το αν όντως μπορούμε να εντοπίσουμε ανάλογα στοιχεία της έννοιας του Τρίτου Χώρου σε μη-δυτικούς πολιτισμούς, παρόλα αυτά οφείλουμε να έχουμε υπόψη μας, ότι η συγκεκριμένη θεωρητική κατασκευή στο σύνολό της δεν λαμβάνει υπόψη της παραμέτρους πολιτισμικής διαφοροποίησης (Soukop, 2006, 431). Η πρόταση που εκείνος θα κάνει είναι η αντικατάσταση του όρου Τρίτος Χώρος, από εκείνη του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου, ως επιμέρους κατηγορία του πρώτου (Soukop, 2006, 432). Με τη διαφοροποίηση των δυο αυτών μοντέλων, μπορούμε όχι μόνο να να αποφύγουμε θεωρητικούς σκοπέλους όπως οι προαναφερόμενοι, αλλά και να συμπεριλάβουμε εν τέλει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κυβερνοχώρου όπως είναι η προσομοίωση, η α-τοπικότητα και α-συγχρονικότητα που τον χαρακτηρίζει, με αποτέλεσμα να είναι εφικτή μια πιο ουσιαστική και συνεπής ανάλυση της διαμεσολαβούμενης εμπειρίας στην οποία υπόκειται το άτομο διαδικτυακά.

Λαμβάνοντας όμως όλα τα παραπάνω υπόψη μας, το ερώτημα που προκύπτει στο σημείο αυτό είναι κατά πόσο τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια

Ρόλων (MMORPG), τα οποία όπως έχει ήδη αναφερθεί σε προηγούμενη ενότητα δεν αφορούν σε απλά παιχνίδια υπολογιστών αλλά σε πολύπλοκα εικονικά περιβάλλοντα (virtual environments), σε εικονικούς κόσμους (virtual worlds) ή όπως αναφέρει ο Castronova, σε συνθετικούς κόσμους (synthetic worlds), τελικά μπορούν να χαρακτηρισθούν ως Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι και αν ναι, υπό ποιες συνθήκες μπορεί να γίνει αυτό;

3.3 Τα MMOPRG ως Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι

Στον τομέα των game studies, η έννοια του Τρίτου Χώρου φαίνεται να προσλαμβάνει και αυτή με τη σειρά της τις ακόλουθες δυο διαστάσεις: από τη μία πλευρά αναφέρεται στο φυσικό εκείνο κοινωνικό χώρο όπου τα άτομα τείνουν να συγκεντρώνονται προκειμένου να παίξουν κάποιο ηλεκτρονικό/ψηφιακό παιχνίδι (πχ internet cafes) και από την άλλη πλευρά, αναφέρεται στο Ψηφιακό Τρίτο Χώρο, δηλαδή στο ίδιο το game space του παιχνιδιού. Και στις δύο περιπτώσεις όπως θα διαπιστώσουμε στη συνέχεια, στο επίκεντρο της μελέτης βρίσκεται η έννοια της κοινωνικότητας και η αξία της συναναστροφής με τους άλλους.

Τα internet cafes, αποτέλεσαν εξ' αρχής ένα σημαντικό πεδίο έρευνας για τους μελετητές της κουλτούρας των ηλεκτρονικών και ψηφιακών παιχνιδιών. Οι Liff και Stewart (2003) εφαρμόζοντας συνδυαστικά τη μέθοδο της συμμετοχικής παρατήρησης και των συνεντεύξεων στην Αγγλία και στο Los Angeles, κάνουν λόγο για δύο είδη internet cafe. Η πρώτη κατηγορία αφορά στα *cyber/ cafés* όπου και παρατηρείται μια χωρική διχοτόμηση προς εξυπηρέτηση επιμέρους λειτουργικών σκοπών: από τη μία πλευρά του *cybercafé* έχουν τοποθετηθεί οι υπολογιστές, δίνοντας την αίσθηση ενός χώρου παροχής υπηρεσιών πληροφορικής τεχνολογίας, ενώ από την άλλη πλευρά, μπορεί κανείς να αντικρίσει εξοπλισμό ο οποίος παραπέμπει σε ένα τυπικό café. Οι δυο αυτές δραστηριότητες αν και ταυτόχρονες ως προς την εκδήλωσή τους, εμφανίζονται χωρικά ανεξάρτητες μεταξύ τους. Η δεύτερη κατηγορία, αφορά στα λεγόμενα *cyber-style cafés*, στα οποία οι υπολογιστές κατέχουν κεντρική θέση στο χώρο και κατά μία έννοια αποτελούν αφορμή για κοινωνικό συγχρωτισμό. Η πληροφορική τεχνολογία μετατρέπεται σε αυτήν την περίπτωση σε πυρήνα κοινωνικοποίησης και διάδρασης. Με βάση τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν, οι Liff και Stewart

(2003), θα υποστηρίξουν ότι τα cyber- style cafés συνιστούν ένα Τρίτο Χώρο (Oldenburg, 1999) με στοιχεία που προσιδιάζουν μάλιστα στη φουκωϊκή έννοια της ετεροτοπίας (Foucault, 1986).

Ακολουθώντας το ίδιο σκεπτικό, οι Laegran και Stewart (2003) θα αναφέρουν ότι τα cybercafes αποτελούν *τεχνοκοινωνικούς χώρους*- χώρους δηλαδή δομημένους μεν γύρω από την τεχνολογία, αλλά ταυτόχρονα προσδιορισμένους στη βάση των νοημάτων και συμβολισμών με τους οποίους τους ενδύουν τα υποκείμενα/καταναλωτές. Σύμφωνα με έρευνα που διεξήγαγαν στη Σκωτία και Νορβηγία υφίστανται τρεις τύποι *cybercafes*. Ο πρώτος αναφέρεται σε εκείνα τα *cybercafé* τα οποία κατά κύριο λόγο υιοθετούν το χαρακτήρα ενός μοντέρνου café. Η ύπαρξη υπολογιστών συμβάλλει απλά στη διαμόρφωση και ενίσχυση ενός hi-tech περιβάλλοντος (*trendy*). Έπειτα είναι τα *healthy*, τα οποία λειτουργούν ως χώροι συνάντησης για τους νέους. Σε αυτού του τύπου τα cybercafes είναι αρκετά έντονο το στοιχείο της κοινότητας, η χρήση των υπολογιστών όμως σχετίζεται κυρίως με παιδαγωγικούς και ενημερωτικούς σκοπούς. Τέλος τα αποκαλούμενα *nerdy*, προσελκύουν το ενδιαφέρον κυρίως των ατόμων εκείνων που ασχολούνται με τα video games ή γενικά είναι άριστα εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες. Το στοιχείο της κοινότητας είναι και σε αυτήν την περίπτωση πολύ αναπτυγμένο, ενώ από άποψη τεχνολογικής υποδομής, τα συγκεκριμένα *cybercafé* κατέχουν το πιο εξελιγμένο εξοπλισμό.

Εθνογραφικές μελέτες που πραγματοποιήθηκαν σε *cybercafés* που έχουν τα χαρακτηριστικά της κατηγορίας nerdy, κάνουν λόγο για ένα τρίτο χώρο (τα online games) μέσα σε ένα τρίτο χώρο (τα οποία για λόγους ευκολίας θα ονομάσουμε game café). Κατ' επέκταση, ως *game cafés* ορίζουμε, τα *cybercafé* εκείνα στα οποία η κύρια δραστηριότητα είναι το gaming, γεγονός το οποίο αντικατοπτρίζεται τόσο στον τρόπο με τον οποίο δομείται ο εσωτερικός τους χώρος (συνήθως είναι πιο σκοτεινά μέρη, γεμάτα με υπολογιστές τελευταίας τεχνολογίας) όσο και στον κόσμο στον οποίο απευθύνεται (κυρίως εφήβους και νεαρούς ενήλικες). Η εθνογραφική έρευνα της Fatima Johnson (2010) σε *game cafés* της Στοκχόλμης θα αναδείξει το γεγονός ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ένα διαδραστικό μέσο το οποίο τείνει να παράγει έντονη δραστηριότητα όχι μόνο εντός του εικονικού του κόσμου αλλά και γύρω από αυτό, στο φυσικό χώρο του *game café*. Ακολουθώντας τη λογική του Oldenburg σχετικά με την

ύπαρξη και το ρόλο που διαδραματίζουν οι θαμώνες σε ένα Τρίτο Χώρο, τα *game cafés* συνιστούν χώρους τους οποίους έφηβοι και νεαροί ενήλικες επισκέπτονται για να συναντήσουν φίλους τους, γνωστούς ή απλά συνομήλικούς τους, να ανταλλάξουν πληροφορίες πάνω σε ένα παιχνίδι, να σχολιάσουν την εμπειρία τους αλλά και τις επιλογές και τις ικανότητες άλλων παικτών οι οποίοι μπορεί στην προκειμένη φάση να παίζουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι και πιθανότητα να βρίσκονται σε άλλα cafés, σε άλλη πόλη ή ακόμα και σε άλλη χώρα (Johnson, 2010). Στο σημείο αυτό παρατηρείται μια διαφοροποίηση σε σχέση με την κλασική θεωρία του Oldenburg, αφού βασική δραστηριότητα σε ένα *game café* είναι το gaming και όχι η συζήτηση, ή πιο συγκεκριμένα, είναι η συζήτηση για τα παιχνίδια και γύρω από τα παιχνίδια. Με βάση τη διαπίστωση αυτή, τα *game cafés* μπορούν να συγκαταλεχθούν στους Τρίτους Χώρους κατά τον ίδιο τρόπο που θα συγκαταλέγαμε τα κλαμπ των κυριών του 18^{ου} αιώνα- αποκομμένα από τον ευρύτερο πληθυσμό, προσβάσιμα μόνο σε επιλεγμένους επισκέπτες, με έντονα παρόλα αυτά στοιχεία κοινωνικότητας.

Τέλος, η Johnson (2010) θα επισημάνει ότι προκειμένου να αντιληφθούμε καλύτερα τον τρόπο με τον οποίο τα *game cafés* συγκροτούν έναν Τρίτο Χώρο, οφείλουμε πρώτα να στραφούμε στους περιορισμούς που θέτει ένας άλλος χώρος ο οποίος είναι εξαιρετικά σημαντικός για την ανάπτυξη του ατόμου και αυτός δεν είναι άλλος από τον πρώτο χώρο του σπιτιού. Οι κανόνες σχετικά με το χρόνο αλλά και το είδος χρήσης του υπολογιστή, οι περιορισμοί και ο γονικός έλεγχος που ασκείται σε σχέση με τα παιχνίδια που ένα παιδί ή ένας έφηβος μπορεί να παίξει αλλά και η επιτήρηση που άμεσα ή έμμεσα δέχεται, συγκροτούν ένα περιβάλλον ελέγχου, εν αντιθέσει με τα *game cafes* στα οποία το παιδί/έφηβος μπορεί να οικοδομήσει την αυτοπεποίθησή του, να επιδείξει αυτονομία και ανεξαρτησία (Johnson, 2010).

Η Florence Chee (2005), από την άλλη μεριά, μελετώντας το κοινωνικό-πολιτισμικό χαρακτήρα των pc bangs (ή τα pc rooms, τα οποία αποτελούν παραλλαγή των *game cafes*) στην Κορέα, θα αναφέρει ότι τα online games που παίζονται εντός του χώρου αυτού, συνιστούν έναν τέταρτο χώρο, ο οποίος λειτουργεί μέσα στον Τρίτο Χώρο των pc rooms**.** Μέσα από συνεντεύξεις με θαμώνες, η Chee ανέδειξε κάποια βασικά χαρακτηριστικά βάσει των οποίων τα pc bangs θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως Τρίτοι Χώροι. Ανάμεσα στα χαρακτηριστικά αυτά σημαντικότερη θέση φαίνεται να κατέχει η άνεση που τείνουν να προσφέρουν οι χώροι αυτοί, όταν μάλιστα συγκριθούν

με άλλους χώρους όπως το σπίτι και η δουλειά. Στο πλαίσιο αυτό, η Chee (2005) θα αναφέρει ότι στα pc bangs το άτομο μπορεί να πλοηγηθεί ελεύθερα στο διαδίκτυο, να συνευρεθεί με φίλους και γνωστούς του και να προβεί σε δραστηριότητες οι οποίες ενδεχομένως να είναι και απαγορευμένες στα στενά όρια του σπιτιού. Ως αποτέλεσμα, τα pc bangs φαίνεται να μην δίνουν απλά την αίσθηση του σπιτιού, όπως χαρακτηριστικά θα ανέφερε ο Oldenburg, αλλά να προσφέρουν ένα περιβάλλον πολύ πιο ελεύθερο και ικανό να υποστηρίξει τις πραγματικές ανάγκες του ατόμου.

Στο σημείο αυτό, σκόπιμο είναι να επισημάνουμε ότι τα pc bangs στην Κορέα συνιστούν χώρους όπου δίνεται στα άτομα η ευκαιρία να ασχοληθούν με τα πολυμέσα και την τεχνολογία και κυρίως με τα ψηφιακά παιχνίδια, μια ενασχόληση η οποία αποτελεί μέρος μια ολόκληρης κουλτούρας. Πιο συγκεκριμένα, η ενασχόληση με το διαδικτυακό κυρίως παιχνίδι, αποτελεί για τους νεαρούς Κορεάτες, τρόπο ζωής και οργάνωσης της καθημερινότητάς τους και επιλογή ενός συγκεκριμένου καταναλωτικού μοντέλου στο επίκεντρο του οποίου τοποθετείται η τεχνολογία (Chee, 2006), ενώ παράλληλα η επιτυχία και επίδειξη ικανοτήτων όσον αφορά στα ψηφιακά παιχνίδια, αποτελεί μέσο κοινωνικής αναγνώρισης (Taylor, 2012). Και ενώ λοιπόν, η ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια κατέχει σημαντική θέση στην καθημερινή ζωή των νεαρών στην Κορέα, τα διαδικτυακά παιχνίδια τείνουν να επιτελούν μία ακόμα λειτουργία- συνιστούν ψηφιακούς χώρους συνάντησης, χώρους στο πλαίσιο των οποίων οι νέοι μπορούν να ερωτευτούν, να διασκεδάσουν, να εξερευνήσουν, χώρους που τελικά μετατρέπονται σε Τέταρτους Χώρους κοινωνικής συναναστροφής (Chee, 2005).

Είτε κάνουμε λόγο για Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους, είτε για Τέταρτους Χώρους, τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων όπως και τα MUDs, γρήγορα συγκέντρωσαν το ενδιαφέρον των περισσοτέρων μελετητών, οι οποίοι άρχισαν να αναζητούν τα χαρακτηριστικά εκείνα πάνω στα οποία ο Oldenburg στήριξε τη θεωρία του. Η Lori Kendall (2002), διεξάγοντας εθνογραφική έρευνα στη διαδικτυακή κοινότητα MUD, με το όνομα *BlueSky*, θα τονίσει ότι η εμπειρία του να είναι κανείς μέλος και να «ζει» σε μια τέτοιου τύπου διαδικτυακή κοινότητα, διαθέτει μια δυναμική που αυτόματα τη διαχωρίζει από οποιαδήποτε άλλη εμπειρία που μπορούμε να αποκομίσουμε στην καθημερινότητά μας. Πρόκειται για μια αίσθηση απόδρασης από την πραγματικότητα και κυρίως από τους χώρους εργασίας του ατόμου, από την υπευθυνότητα της ζωής εκτός διαδικτύου (Kendall, 2002, 162). Τα

άτομα στο πλαίσιο της κοινότητας αυτής συνάπτουν σχέσεις και καλλιεργείται μεταξύ τους μια οικειότητα- μπορεί δηλαδή να μοιράζονται πληροφορίες για συγγενικά πρόσωπα, για καταστάσεις που τους έχουν συμβεί στη δουλειά ή να συζητάνε για την οικογένειά τους- η οποία όμως πολλές φορές δεν διαπερνά τα όρια της ιδιωτικότητας (Kendall, 2002, 163). Μάλιστα στους ψηφιακούς αυτούς χώρους, δεν απουσιάζουν μέρη, όπως τα εικονικά μπαρ, τα οποία ακόμα και σε επίπεδο αισθητικής και αφηγηματολογίας, προσομοιάζουν στα μπαρ του φυσικού χώρου, προσφέροντας τελικά μια εμπειρία Τρίτου Χώρου (Kendall 2002; Soukop 2006).

Για τους Barry Brown και Marek Bell (2006), εικονικοί κόσμοι όπως το *There* ή ίσως το πιο γνωστό *Second Life*, αποτελούν παραδείγματα χώρων όπου προσιδιάζουν στην έννοια της *κοινωνικότητας* του Simmel και διαθέτουν κάποια από τα χαρακτηριστικά του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου.

Εικόνα 16. There. 3D Virtual World

Συγκεκριμένα, τα άτομα εισέρχονται στο *There* με μοναδικό σκοπό την κοινωνική συναναστροφή με τους άλλους και κατ' επέκταση, τη διασκέδαση. Οι Barry Brown και Marek Bell (2006) θα επισημάνουν ότι από πλευράς ανάπτυξης του εικονικού κόσμου του *There*, η κοινωνικότητα και επικοινωνία μεταξύ των ατόμων αποτελεί κεντρικό χαρακτηριστικό και συγκεκριμένη σχεδιαστική επιλογή- γεγονός το οποίο εκφράζεται στα αντικείμενα που κανείς μπορεί να χρησιμοποιήσει, να μοιραστεί ή να ανταλλάξει, στις δυνατότητες επικοινωνίας (chat) που προσφέρει το παιχνίδι, επιτρέποντας κατ΄επέκταση μια σχετικά ασφαλή διάδραση με αγνώστους. Απώτερος

σκοπός της εμπειρίας που μπορεί κανείς να αποκομίσει όταν εισέρχεται στον εικονικό κόσμο του *There*, είναι η χαρά του παιχνιδιού ή αλλιώς το *play* έτσι όπως το ορίζει ο Callois (2001) και όπως έχει αναφερθεί στην πρώτη ενότητα. Επιμέρους αποστολές που πρέπει να φέρουν εις πέρας οι παίκτες δεν υπάρχουν, γεγονός το οποίο επιφέρει δυο σχετικά αντικρουόμενα μεταξύ τους συμπεράσματα.

Κατ' αρχάς, η παραπάνω συνθήκη τείνει να εξανεμίζει οποιαδήποτε δυνατότητα ή πρόθεση ανταγωνισμού. Το *There*, το *Second Life* ή το *Sociotown* και το *Imvu*, αποτελούν ανοιχτούς εικονικούς κόσμους στους οποίους τα άτομα εισέρχονται με απώτερο στόχο την κοινωνική συναναστροφή, γεγονός που μας επιτρέπει να κάνουμε λόγο για μια δημοκρατική, ισότιμη και παιγνιώδη κοινωνική συνάντηση μεταξύ ατόμων, παραφράζοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τον Simmel. Από την άλλη πλευρά όμως, η έλλειψη συγκεκριμένου στόχου από πλευράς παικτών, παράγει ένα είδος δέσμευσης μεταξύ των συμμετεχόντων, μια άτυπη, κοινά αναγνωρισμένη συνθήκη ότι οι παρευρισκόμενοι «οφείλουν» να συναναστραφούν με τους άλλους, ότι η είσοδος κάποιου στον εικονικό κόσμο του *There* συνεπάγεται κάποιου τύπου δέσμευση κοινωνικότητας (Brown and Bell, 2006). Το *There* παρέχει μεν τους πόρους για να παίξει κάποιος, να μιλήσει με τους άλλους, να φτάξει πράγματα, οι ίδιοι οι παίκτες όμως αποφασίζουν/επιλέγουν τι μορφή τελικά και τι περιεχόμενο θα λάβει το παιχνίδι τους- ένα στοιχείο που μας παραπέμπει στη συνθήκη της κοινωνικότητας του Simmel ή με άλλα λόγια, στο γεγονός ότι η έννοια της κοινωνίας από τη μία αφορά σε ένα ιδιόμορφο παιχνίδι που διατίθεται στην υπηρεσία των ατόμων, από την άλλη, τα άτομα «παίζουν» κοινωνία, είναι δηλαδή η δικιά τους δράση και οι δικιές τους επιλογές που συγκροτούν εν τέλει την κοινωνία ως σύνολο. Εξάλλου τι θα ήταν ο εικονικός κόσμος του *There* ή ακόμα και των MMORPG, χωρίς την παρουσία και τη δράση των παικτών; Ένα άδειο, χωρίς ζωή κέλυφος, ίσως είναι η απάντηση που αναζητάμε.

Το *There* ή το *Second Life* δεν διαθέτει κάποιο σύστημα ανταμοιβής ή επιβράβευσης που να προωθεί την ορθολογική ως προς τον σκοπό δράση (όπως για παράδειγμα είναι οι πόντοι εμπειρίας που κερδίζεις στα MMORPG), ούτε υφίσταται κάποιος απώτερος στόχος πέρα από την κοινωνικότητα. Το ερώτημα όμως που προκύπτει είναι αν και προκειμένου να κάνουμε λόγο για την ύπαρξη ή αναγνώριση ενός Ψηφιακού Τρίτου Χώρου, η απουσία οποιουδήποτε κανόνα αποτελεί απαράβατη προϋπόθεση. Με άλλα λόγια, αν η ύπαρξη ενός εικονικού χώρου ο οποίος προσιδιάζει περισσότερο στην έννοια του play από εκείνη του game, αποτελεί απαραίτητη συνθήκη

για ένα Ψηφιακό Τρίτο Χώρο, με αποτέλεσμα κατ' αυτόν τον τρόπο να εξαιρούνται τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων τα οποία όπως έχει καταστεί σαφές, συγκροτούν οργανωμένους εικονικούς κόσμους οι οποίοι με τον έναν ή τον άλλο τρόπο παρέχουν κίνητρα δράσης.

Οι ερευνητές του Palo Alto Research Center, μελετώντας το *Star Wars Galaxies* και προκειμένου να μην υπεισέλθουν σε αυτό το δίλημμα, πρότειναν μια συμβιβαστική απάντηση στο ερώτημα αυτό. Αναγνωρίζοντας ότι βάσει συγκεκριμένων σχεδιαστικών επιλογών υφίστανται επιμέρους χώροι όπως ξενοδοχεία, θέατρα, ιατρικά κέντρα, καντίνες κτλ, τα οποία προάγουν την κοινωνικότητα μεταξύ των παικτών, επέλεξαν να επικεντρωθούν και να μελετήσουν τις καντίνες, παρά να προσεγγίσουν τον ευρύτερο εικονικό χώρο του παιχνιδιού ως χώρο άτυπης κοινωνικότητας.

Συγκεκριμένα, οι καντίνες αποτελούν χώρους όπου συχνάζει μια συγκεκριμένη επαγγελματική τάξη, οι λεγόμενοι διασκεδαστές (=entertainers), οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να διασκεδάζουν και να ξεκουράζουν κατά μία έννοια τους πολεμιστές από την εξάντληση της μάχης. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι προκειμένου να δεχτεί κάποιος πολεμιστής τις ευεργετικές υπηρεσίες ενός entertainer, αποτελεί απαράβατη συνθήκη η παραμονή του για τουλάχιστον μερικά λεπτά στην καντίνα. Πρόκειται επί της ουσίας για μία σχεδιαστική επιλογή από πλευράς δημιουργού, η οποία τείνει να ενισχύει το στοιχείο της κοινωνικότητας, αφού συνδυάζει ένα εικονικό μέρος το οποίο έχει φτιαχτεί για να φιλοξενήσει και να ξεκουράσει τους εικονικούς ταξιδιώτες, με μια συγκεκριμένη λειτουργία του παιχνιδιού, εκείνη του *recharge* δηλαδή της επαναφόρτισης της ενέργειας του παίκτη. Οι Ducheneaut et al (2004) θα υποστηρίξουν ότι μερικά από τα χαρακτηριστικά που διαθέτουν οι καντίνες, δεν μας επιτρέπουν με ευκολία να τους αποδώσουμε το χαρακτηρισμό του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου και συγκεκριμένα θα αναφέρουν ότι:

- Οι καντίνες μπορεί να αποτελούν «ουδέτερα εδάφη», παρόλα αυτά και μέσα στη λογική του εικονικού κόσμου, επιτελούν μια συγκεκριμένη λειτουργία, γεγονός το οποίο δίδει ένα πιο εφήμερο χαρακτήρα στο χώρο - οι επισκέψεις στις καντίνες είναι σύντομες και έχουν εργαλειακό χαρακτήρα- μετατρέποντας εν μέρει τη διαντίδραση μεταξύ των παρευρισκόμενων σε έναν ακόμα από τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, σε μια διαδικασία η οποία είναι απαραίτητη προκειμένου να εξελιχθεί περαιτέρω το

παιχνίδι.

- Ο χώρος παύει να λειτουργεί εξισωτικά, αφού όποιος παρευρίσκεται στο χώρο είναι φορέας συγκεκριμένων χαρακτηριστικών και ιδιοτήτων- στοιχεία τα οποία επιλέγει αρχικά ο παίκτης και εξελίσσει παίζοντας.

Το ζήτημα που προκύπτει στο σημείο αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό καθώς τείνει να επηρεάζει όλα τα MMORPG ανεξαρτήτως των επιμέρους μηχανισμών και των σχεδιαστικών επιλογών που εφαρμόζουν. Η συμμετοχή ενός ατόμου στον εικονικό κόσμο ενός MMORPG συνεπάγεται και μια συνειδητή άρνηση της πρότερης κοινωνικοοικονομικής τους κατάστασης, του κοινωνικού τους στάτους, της όποιας δύναμης και εξουσίας μπορεί να απολαμβάνουν ή να αποστερούνται στην καθημερινή τους ζωή. Με την εγγραφή στο σύστημα του παιχνιδιού και την αποδοχή των όρων χρήσης που επιβάλλει η εταιρεία παραγωγής, το άτομο καλείται συνήθως να επιλέξει φύλο, φυλή/είδος, τάξη, ενώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα επιλέξει το επάγγελμα που επιθυμεί να ακολουθήσει και κατ' επέκταση να εξασκήσει.

Η αντίφαση όμως που αναδύεται είναι εμφανής. Το ίδιο το παιχνίδι απαγορεύει την είσοδο των πραγματικών κεκτημένων χαρακτηριστικών του ατόμου στην εικονική του γη, αρνείται να αναγνωρίσει την κοινωνική δομή της πραγματικότητας, αν θεωρήσουμε ότι η πραγματικότητα δομείται στη βάση της ανθρώπινης δράσης και ύπαρξης, απογυμνώνει το υποκείμενο από τα σημάδια και τα παράσημα της μέχρι τώρα ζωής του και του επιτρέπει να εισέλθει στον κόσμο του κοινωνικά απογυμνωμένος, ίσος ενώπιον ίσων. Παράλληλα με αυτήν τη διαδικασία όμως λαμβάνει και μια αντίστροφη κοινωνικοποίηση του εαυτού, η οποία αυτή τη φορά αφορά σε ένα σύστημα νέο, τεχνητό, το οποίο ξεπερνά τα όρια του πραγματικού. Στο νέο αυτό πλαίσιο, το άτομο καλείται να συγκροτήσει τον ψηφιακό του εαυτό εκ του μηδενός, επιλέγοντας αυτή τη φορά τα στοιχεία βάσει των οποίων θα παρουσιαστεί και θα διαντιδράσει με τη ψηφιακή κοινότητα. Το ερώτημα που προκύπτει είναι φυσικά αν η διαδικασία αυτή εν τέλει επιτρέπει στα MMORPG να συγκαταλεχθούν στους Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους βάσει του κριτηρίου που θέτει ο Oldenburg περί εξίσωσης των συμμετεχόντων ή με άλλα λόγια, αν το νέο αυτό σύστημα που επιβάλλεται εκ των άνω στους παίκτες, παράγει ανισότητες και κοινωνική πόλωση.

Αρχικά οφείλουμε να επισημάνουμε το γεγονός ότι η ταυτότητα που απολαμβάνει ο παίκτης χαρακτηρίζεται από μια σχετική ρευστότητα, αφού το ίδιο το σύστημα του παιχνιδιού δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους παίκτες να πειραματιστούν με παραπάνω από ένα avatar, με παραπάνω από μία ταυτότητα, οπότε να δοκιμάσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που κάθε τύπος avatar διαθέτει[17]. Σε αντίθεση λοιπόν με την πραγματικότητα, η οποία όντως μπορεί να είναι ισοπεδωτική αφού το άτομο βρίσκεται καθημερινά ενώπιον και συχνά υπόλογο της κοινωνικής, πολιτικής και θρησκευτικής του ταυτότητας, τα MMORPG δίνουν τη δυνατότητα στο άτομο να απολαύσει την εμπειρία μιας ρευστής ταυτότητας, την ευκαιρία να πειραματιστεί με έναν ή περισσότερους χαρακτήρες, χωρίς να χρειαστεί, αν δεν το επιθυμεί, να «δεσμευτεί» με κάποιον από αυτούς[18]. Αξίζει να σημειώσουμε επίσης το γεγονός, ότι η αποδόμηση της πραγματικότητας και η επιβολή ενός νέου μοντέλου κοινωνικής οργάνωσης επιτελεί μια πολύ σημαντική λειτουργία: την εξίσωση διαφορετικών μεταξύ τους λαών, με διαφορετικό πολιτισμικό κεφάλαιο, υπό τη στέγη νέων πολιτιστικών κωδίκων και νέων αξιών. Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά, Παιχνίδια Ρόλων τείνουν να ικανοποιούν το κριτήριο της πολιτισμικής ποικιλότητας που συναντάται στους εικονικούς κόσμους, το οποίο και αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα, επιτρέποντάς μας κατ' αυτόν τον τρόπο τη σταδιακή εννοιολογική συγκρότηση του όρου Ψηφιακός Τρίτος Χώρος. Το νέο ερώτημα λοιπόν που προκύπτει στο σημείο αυτό, είναι αν σε αυτό το νέο σύστημα κοινωνικής οργάνωσης, υπεισέρχονται συγκρούσεις και διαμάχες οι οποίες προέρχονται από τον πραγματικό κόσμο, όπως χαρακτηριστική είναι η πολιτική διαμάχη που λαμβάνει χώρα στη βάση του φύλου.

Στο σημείο αυτό, οφείλουμε επίσης να επισημάνουμε ότι ενώ οι παίκτες καλούνται να επιλέξουν αν θα γίνουν Ξωτικά (Elves) ή νάνοι (Dwarves), αν θα επιλέξουν να γίνουν Ιεροί Πολεμιστές (Paladins) ή Κυνηγοί (Hunters), η επιλογή τους αυτή δεν καθορίζει απαραίτητα την εξέλιξη ή τη θέση που πρόκειται να έχουν αργότερα στο παιχνίδι. Αντίθετα, όπως θα αναφέρουν οι Steinkuehler και Dmitri Williams (2006), όλοι οι παίκτες έχουν ίσες ευκαιρίες να βελτιωθούν, να εξασκηθούν και να

---

[17] Περί διαδικτυακής ταυτότητας βλ κεφάλαιο πέμπτο

[18] Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να έχει πολλούς χαρακτήρες χωρίς να πριμοδοτείται κάποιος από αυτούς.

αποδείξουν στον εαυτό τους και στην ευρύτερη κοινότητα ότι διαθέτουν ικανότητες οι οποίες θα τους επιτρέψουν να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο, να πετύχουν τους στόχους που θα θέσουν και να γίνουν πολύτιμα μέλη ενός guild για παράδειγμα. Στο πλαίσιο αυτό οι Steinkuehler και Dmitri Williams (2006) θα υποστηρίξουν ότι ο φανταχτερός από την άποψη χρωμάτων και δυνατοτήτων, κόσμος των MMOs (Massively, Multiplayer Online games), έχει χαρακτηριστικά παρόμοια με αυτά του Τρίτου Χώρου του Oldenburg και συγκεκριμένα:

Ουδέτερο έδαφος: Στο πλαίσιο ενός MMORPG κανείς δεν υποχρεώνεται να παίξει, να μιλήσει και να αναπτύξει σχέσεις με τους άλλους, ενώ σε κανέναν δεν ανατίθεται η ευθύνη του οικοδεσπότη. Επίσης, στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, αναπτύσσεται ένα ιδιόμορφο είδος κοινωνικότητας το οποίο δεν θέτει υποχρεώσεις ή προσωπικές δεσμεύσεις μεταξύ των ατόμων. Τα άτομα εισέρχονται στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού μέσω προεπιλεγμένων avatars και τα στοιχεία που μοιράζονται με τους υπόλοιπους παίκτες είναι εξαιρετικά περιορισμένα χάρις στην ανωνυμία που προσφέρει εν γένει το διαδίκτυο. Κατ' αυτόν τον τρόπο, δημιουργείται ένα είδος ζώνης ασφαλείας μεταξύ των παικτών, η οποία τείνει να καλλιεργεί την κατά τον Oldenburg ιδανική συνθήκη κοινωνικότητας: διαπροσωπικές σχέσεις οι οποίες δεν καταπατούν την ιδιωτική ζωή του ατόμου, παρά μόνο στο βαθμό και στην ένταση που εκείνο επιθυμεί.

Στο σημείο αυτό οφείλουμε να επισημάνουμε ότι η προαναφερόμενη συνθήκη περί οικοδεσπότη, ισχύει μεν αλλά όχι για όλες τις φάσεις του παιχνιδιού, αφού στην περίπτωση των οργανωμένων ομάδων παικτών (guilds) οι οποίες διαθέτουν μια μιλιταριστική δομή και λογική, ο αρχηγός και η επιτελική ομάδα του είναι υπεύθυνοι για την αρμονική και εν γένει λειτουργική συνύπαρξη των μελών της ομάδας. Φυσικά ένας τέτοιος ρόλος δεν ταυτίζεται με εκείνο του οικοδεσπότη αλλά όπως θα προκύψει και μέσα από την ανάλυση των δεδομένων, διαθέτει ένα συντονιστικό και κοινωνικοποιητικό χαρακτήρα και κατά συνέπεια, διαχωρίζεται από το υπόλοιπο πλήθος

Εξισωτικός χαρακτήρας: Όλοι οι παίκτες, ανεξαρτήτως της κοινωνικοοικονομικής τους κατάστασης, απολαμβάνουν ίσες ευκαιρίες προκειμένου να αποδείξουν τις ικανότητές τους και να επιτύχουν τους στόχους τους- είτε αυτοί οι στόχοι καθορίζονται από το ίδιο το παιχνίδι (εξέλιξη χαρακτήρων, σύστημα πόντων κλπ), είτε τίθενται από τον παίκτη με βάση τις προτιμήσεις και τα κίνητρα που προσωπικά διαθέτει. Μάλιστα, όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρουν οι δυο συγγραφείς, ο εξισωτικός αυτός χαρακτήρας των MMORPG συνιστά και το ιδεολογικό υπόβαθρο των παιχνιδιών αυτών, τον κοινό κώδικα μεταξύ των νεοφερμένων και των παλιών παικτών, των επισκεπτών και των θαμώνων (Steinkuehler and Williams (2006); Steinkuehler, 2004).

Διάλογος ως βασικό μέσο επικοινωνίας: Βασικό μέσο επικοινωνίας είναι ο διάλογος ο οποίος και στο πλαίσιο ενός MMORPG, λαμβάνει χώρα κατά κύριο λόγο γραπτά, χωρίς φυσικά να απουσιάζει η δυνατότητα προφορικής συνομιλίας, μέσα από τοπικά, ιδιωτικά και δημόσια κανάλια επικοινωνίας. Η επικοινωνία λοιπόν στο πλαίσιο αυτό αποκτά πολλές και διαφορετικές διαστάσεις: μπορεί να είναι πιο προσωπική μέσα από ιδιωτικά κανάλια επικοινωνίας, ομαδική στην οποία συμμετέχουν τα μέλη μιας συγκεκριμένης μόνο ομάδας (guild channel) ή ακόμα και γενικού ενδιαφέροντος όπου εκεί το άτομο απευθύνεται στο σύνολο του game community. Οι συζητήσεις που λαμβάνουν χώρα αφορούν στους μηχανισμούς του παιχνιδιού, σε παλιότερες αναμετρήσεις, σε γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού αλλά και προσωπικά χόμπι, ταινίες ή ακόμα και θέματα που αφορούν στην πολιτική και τον πολιτισμό (Steinkuehler and Williams, 2006). Εξετάζοντας μάλιστα κανείς τα fora, τα fansites κτλ και όλους εκείνους τους εξω-παιγνιακούς χώρους που συνθέτουν την έννοια του λεγόμενου metagaming, όπου οι παίκτες συναντιούνται για να συζητήσουν θέματα και ζητήματα που αφορούν στο παιχνίδι, για να ανταλλάξουν ιδέες ή να παρουσιάσουν κάποιο fan art[19] που έχουν φτιάξει, μπορούμε να έχουμε μια εικόνα της σημασίας που κατέχει ο διάλογος και η επικοινωνία μεταξύ των παικτών, σε αυτήν την συνεχώς αναπτυσσόμενη gaming κουλτούρα. Μάλιστα σύμφωνα με τους Παπαηλία και Πετρίδη (2015), οι διαδικτυακές γραπτές συζητήσεις που έχουν καταγραφεί μέσα από τα επίσημα μόνο κανάλια επικοινωνίας του World of Warcraft

[19] Ο όρος Fan art αναφέρεται στα καλλιτεχνικά έργα που φτιάχνονται από gamers και των οποίων η θεματολογία πηγάζει από τα παιχνίδια

(WOW) για παράδειγμα, υπολογίζονται περίπου στις 6 εκατομμύρια λέξεις, ενώ αν κανείς στραφεί προς άλλες βάσεις δεδομένων (ιστοσελίδες, YouTube, social media κλπ) τη διαχείριση των οποίων δεν έχει η εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού, δηλαδή η Blizzard, αλλά συνήθως κάποιος παίκτης ή κάποια κοινότητα παικτών, ο όγκος της πληροφορίας σχετικά με το WOW είναι εξαιρετικά μεγάλος και συγκεκριμένα πρόκειται για 100.000 σελίδες σχετικές με το παιχνίδι, 87 εκατομμύρια views στο επίσημο κανάλι της στο YouTube, 26 εκατομμύρια αναρτημένα video και 50 εκατομμύρια ετήσιες αναζητήσεις (μόνο στο YouTube) (Παπαηλία και Πετρίδης, 2015, 119).

Πρόσβαση: Όπως έχει αναφερθεί ήδη, ένα από τα χαρακτηριστικά των MMORPG είναι η μαζικότητα, η οποία ενισχύεται και συντηρείται από το γεγονός ότι οι εικονικοί αυτοί κόσμοι λειτουργούν ανεξαρτήτως της παρουσίας των παικτών (persistent words). Σύμφωνα λοιπόν με τους Steinkuehler καιWilliams (2006) και σε αντίθεση με τους Τρίτους Χώρους που συναντάμε στον πραγματικό φυσικό κόσμο, το άτομο έχει τη δυνατότητα να επισκεφθεί τους εικονικούς κόσμους των MMORPG 24ώρες το 24ωρο από την άνεση μάλιστα που του προσφέρει το σπίτι του, χωρίς δηλαδή να χρειάζεται να εγκαταλείψει ούτε στιγμή τον προσωπικό, ιδιωτικό του χώρο.

Τα MMORPG και γενικά οι Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι τείνουν επίσης να επιτελούν και μια ακόμα λειτουργία: να μετατρέπονται σε χώρους μετάβασης αφού χάρις στις κινητές τεχνολογίες το άτομο έχει τη δυνατότητα να εισέρχεται σε ένα Ψηφιακό Τρίτο Χώρο καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας, είτε βρίσκεται στο δρόμο, είτε στη δουλειά. Αν και τα MMORPG είναι αρκετά απαιτητικά παιχνίδια από άποψη τεχνολογίας αλλά και συγκέντρωσης από πλευράς του παίκτη, παρόλα αυτά και σύμφωνα με στοιχεία που έχουμε στη διάθεσή μας, τα άτομα τείνουν να παίζουν MMORPG ακόμα και κατά τη διάρκεια της δουλειάς τους. Οι Tarng et al (2008) μελετώντας τις συνήθειες των παικτών MMORPG και συγκεκριμένα τις ώρες και μέρες που συνηθίζουν να παίζουν, με απώτερο στόχο τους να καταλήξουν σε ένα μοντέλο το οποίο θα στηρίζεται στα στοιχεία εισόδου και εξόδου των παικτών από το παιχνίδι και το οποίο εν τέλει θα μπορέσει να προβλέψει το αν ο συγκεκριμένος παίκτης θα συνεχίσει να παίζει ακόμα και όταν η συνδρομή του λήξει, θα αναφέρουν ότι ενώ οι ώρες αιχμής είναι μετά τις 6 το απόγευμα, μετά δηλαδή τη λήξη της εργασίας τους, ένας σημαντικός αριθμός

παικτών συνδέεται 6 με 10 το πρωί. Το γεγονός αυτό οδηγεί τους συγγραφείς στο συμπέρασμα ότι οι παίκτες που υιοθετούν αυτό το πρόγραμμα είτε είναι σπουδαστές που αντί να παρακολουθήσουν τα μαθήματα της σχολής τους επιλέγουν να παίξουν ένα MMORPG, είτε πρόκειται για εργαζόμενους οι οποίοι παίζουν ένα MMOPRG κατά τη διάρκεια του εργασιακού τους χρόνου. Στη δεύτερη περίπτωση, δηλαδή όταν οι παίκτες εισέρχονται στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού από διαφορετικές συσκευές και σε διαφορετικούς χώρους, τείνει να αναδεικνύεται και η προαναφερόμενη διάσταση της πρόσβασης των παιχνιδιών αυτών.

Τέλος, οι Steinkuehler και Williams (2006) θα επισημάνουν ότι σε αντίθεση με τη θεωρία του Oldenburg, όπου η πρόσβαση σε ένα Ψηφιακό Τρίτο Χώρο συνεπάγεται και έλλειψη αντικειμενικών περιορισμών όπως για παράδειγμα είναι η υποχρέωση καταβολής κάποιου οικονομικού αντίτιμου, στην περίπτωση των MMOPRG, μια τέτοια διαπίστωση δεν φαίνεται να βρίσκει εφαρμογή. Για να μπορέσει κάποιος να παίξει ένα MMOPRG θα πρέπει να αγοράσει ένα αντίγραφο του παιχνιδιού, το οποίο κοστίζει περίπου 30ευρώ και να αγοράσει μια συνδρομή. Αν και το κόστος δεν είναι απαγορευτικό παρόλα αυτά, δεν μπορούμε να το αγνοήσουμε. Επίσης ένα παιχνίδι MMORPG έχει συγκεκριμένες τεχνολογικές απαιτήσεις γεγονός το οποίο σημαίνει ότι ένα άτομο για να παίξει θα πρέπει να διαθέτει τα ανάλογα υπολογιστικά συστήματα.

Θαμώνες: Ένας Τρίτος Χώρος όμως δεν έχει καμιά αξία χωρίς τα άτομα που τον συγκροτούν και συγκεκριμένα τους θαμώνες. Στο πλαίσιο ενός MMOPRG υπάρχουν δυο είδη θαμώνων οι οποίοι τείνουν να επιτελούν δυο σημαντικές για την κοινότητα των παικτών λειτουργίες και συγκεκριμένα:

α) Προάγουν το κοινοτικό πνεύμα, μέσα από το τη συνεχή διαντίδραση με όλα τα μέλη της κοινότητας

β) Αποτελούν πηγή γνώσης σε σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού. Οι θαμώνες πολλές φορές αναλαμβάνουν το ρόλο του μέντορα για τους νεοεισερχόμενους, ενώ δίνουν συμβουλές σε όλα τα μέλη της κοινότητας. Όπως θα αναφερθεί διεξοδικά και σε επόμενα κεφάλαια, η έννοια της κοινωνικότητας στα MMORPG εμπεριέχει το στοιχείο της μάθησης από παλιότερα και πιο έμπειρα μέλη της κοινότητας.

Η πρώτη περίπτωση αναφέρεται στα μέλη εκείνα της ομάδας (guild members) τα οποία τείνουν να λειτουργούν σαν κοινωνική μαγιά, εμψυχώνοντας τους παίκτες και οργανώνοντας κοινωνικές συναντήσεις. Στη δεύτερη περίπτωση των θαμώνων ανήκουν εκείνοι τους οποίους συνήθως μπορεί κανείς να βρει σε συγκεκριμένα μέρη του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού όπως σε πόλεις ή σε μέρη με υψηλό δείκτη επικινδυνότητας και οι οποίοι αναλαμβάνουν το ρόλο του μέντορα (Steinkuehler & Williams ,2006 ; Jinman 2009).

«Χαμηλό» Προφίλ: Σύμφωνα με τον Oldenburg ένας Τρίτος Χώρος οφείλει να χαρακτηρίζεται από διακριτικότητα και απλότητα όσον αφορά στην παρουσία του και στη συμμετοχή του στο δημόσιο χώρο αλλά και στην εσωτερική του διακόσμηση. Ο βασικός λόγος που απαιτείται κάτι τέτοιο είναι διότι κατ' αυτόν τον τρόπο απομακρύνονται όλοι εκείνοι οι παροδικοί επισκέπτες, οι οποίοι δεν έχουν κανένα ενδιαφέρον για τους ρόλους που επιτελεί ένας Τρίτος Χώρος, ενώ παράλληλα δίδει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να συνευρεθούν και να διαντιδράσουν αυθόρμητα χωρίς να περιορίζονται από την αυστηρότητα ή την επιτήδευση του χώρου. Οι Steinkuehler και Williams (2006) θα αναφέρουν ότι τα MMOPRG εξ' ορισμού δεν αποτελούν χώρους «χαμηλού» κοινωνικού προφίλ αφού συγκροτούνται από φανταστικά, ποικιλόμορφα μέρη, γεμάτα εντυπωσιακούς χαρακτήρες και μυθικά πλάσματα. Αν και μπορεί κανείς να εντοπίσει επιμέρους μέρη, όπως οι ταβέρνες, τα οποία χαρακτηρίζονται από οπτική σεμνότητα, οι δυο θεωρητικοί θα επισημάνουν ότι η συμπεριφορά των παικτών και κατ' επέκταση η κοινωνική δυναμική που αναπτύσσεται εντός ενός τέτοιου χώρου, δεν φαίνεται να επηρεάζεται από οπτικά ερεθίσματα αλλά αντίθετα να εξαρτάται εξ' ολοκλήρου από τους συμμετέχοντες. Σύμφωνα με τα δεδομένα τους αλλά και την ανάλυση του Woodcock (2006) σχετικά με τις συνδρομές των παικτών, κάθε φορά που δημοσιεύεται μια καινούργια βερσιόν του παιχνιδιού τείνει να αυξάνεται η βάση των συνδρομητών, προσελκύοντας και μια μερίδα παικτών οι οποίοι επιδεικνύουν απλά μια περιέργεια ως προς το νέο περιεχόμενο, τους μηχανισμούς και την εξέλιξη της ιστορίας. Αυτή η μερίδα όμως των παικτών φαίνεται να εγκαταλείπει σχετικά γρήγορα το παιχνίδι και να αναζητά κάποια άλλη πρόκληση, αφήνοντας πίσω του όλους εκείνους οι οποίοι τελικά θα συγκροτήσουν την κοινότητα των παικτών.

Παιγνιώδη διάθεση: Οι Steinkuehler και Williams (2006) θα υποστηρίξουν ότι η παιγνιώδης διάθεση αποτυπώνεται στις συζητήσεις των παικτών, στα αστεία που κάνουν ακόμα και όταν βρίσκονται στη μέση μιας μάχης, στις αστείες κινήσεις που θα κάνουν με τα avatar τους κτλ, επισημαίνοντας ότι ακόμα και όταν ένας παίκτης αναφερθεί σε κάποιο προσωπικό του σοβαρό θέμα, οι υπόλοιποι θα ελαφρύνουν την κατάσταση κάνοντας πιθανότατα κάποιο αστείο. Για τους δυο θεωρητικούς, ο μαγικός κύκλος δεν αποκλείει μόνο ζητήματα ταυτότητας και εξουσίας αλλά τείνει να απομακρύνει την κακή διάθεση και τα προβλήματα της καθημερινότητας.

Αν και η συγκεκριμένη συνθήκη κοινωνικότητας που προσφέρει και παράγει ο εικονικός κόσμος ενός MMORPG προσδίδει μια παιγνιώδη διάθεση στην εμπειρία που τελικά θα αποκομίσει ο παίκτης, παρόλα αυτά οφείλουμε να αναρωτηθούμε αν υπάρχουν στιγμές και καταστάσεις εντός του παιχνιδιού κατά τις οποίες η ενασχόληση με το παιχνίδι τείνει να προσιδιάζει περισσότερο με ένα είδος εικονικής εργασίας παρά με μια διασκεδαστική δραστηριότητα. Και ενώ στο σημείο αυτό ο λόγος περιστρέφεται γύρω από το λεγόμενο gold farming, όταν δηλαδή ένας παίκτης δαπανά πολλές ώρες προκειμένου να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερα νομίσματα ή άλλα αντικείμενα τα οποία στο πλαίσιο του παιχνιδιού έχουν σημαντική αξία, προκειμένου στη συνέχεια να ανταλλάξει την αξία τους με χρήματα του πραγματικού κόσμου, παρόλα αυτά πρόκειται για μια τακτική η οποία παραβιάζει τη λογική του εικονικού κόσμου των MMORPG και κατ' επέκταση δεν αποτελεί μέρος της παρούσας μελέτης. Παρόλα αυτά και όπως θα δούμε στη συνέχεια, το ζήτημα διασκέδασης και εργασίας θα επανέλθει μέσα από τις συνεντεύξεις των ερωτώμενων.

Οικεία αίσθηση: Στο πλαίσιο ενός MMORPG, η καθημερινή επαφή με τους άλλους παίκτες, είτε αυτοί είναι οι συμπαίκτες στο guild, είτε συν-κοινωνοί του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, είναι δεδομένη. Οι απουσίες γίνονται αισθητές κατά τρόπο που είχε περιγράψει ο Oldenburg σε σχέση με τους Τρίτους Χώρους, αφού κατά τη διάρκεια της συμμετοχής ενός ατόμου στη διαδικτυακή κοινότητα ενός MMORPG καλλιεργείται ένα ενδιαφέρον για τους άλλους χωρίς όμως όπως έχει ήδη αναφερθεί, να παραβιάζεται ο ιδιωτικός χώρος του ατόμου.

Ενώ όμως κατά τον Oldenburg ένας Τρίτος Χώρος οφείλει να λειτουργεί εξισωτικά, από την άλλη πλευρά φαίνεται να προβαίνει σε ένα διαχωρισμό ανάμεσα στους θαμώνες, τα αναγνωρισμένα δηλαδή μέλη της μικρό-κοινότητας του Τρίτου Χώρου και στους νεοφερμένους ή επισκέπτες, οι οποίοι οφείλουν να «κερδίσουν» τη θέση τους σε αυτόν το χώρο. Πιο συγκεκριμένα, ο Oldenburg θα αναφέρει «όταν οι θαμώνες βρίσκονται σε μια παιγνιώδη διάθεση, οι Outsiders δεν γνωρίζουν ούτε το χαρακτήρα, ούτε τους κανόνες βάσει των οποίων πειράζει ο ένας τον άλλον» (Oldenburg, 1999, 38). Στο σημείο αυτό, παρατηρείται μια μικρή αντίθεση αφού ο εξισωτικός χαρακτήρας του Τρίτου Χώρου συμπορεύεται με μια παράλληλη τάση όπου η ένταξη συνυπάρχει με τον αποκλεισμό, οι θαμώνες με τους outsiders, οι γνωστοί με τους αγνώστους.

Στο πλαίσιο των MMORPG, η συνθήκη αυτή αποκτά συγκεκριμένο περιεχόμενο, αν στραφούμε στον τρόπο με τον οποίο συντίθεται η ταυτότητα του MMO παίκτη και πώς η διαδικασία αυτή εν τέλει παράγει μια gaming κουλτούρα η οποία τείνει να διαχωρίζει τους έχοντες από τους μη έχοντες ή αλλιώς τους παίκτες από εκείνους που δεν έχουν γνώση της εμπειρίας. Η T.L.Taylor παραφράζοντας τη γνωστή φράση της Simon de Beauvoir «Δεν γεννιέσαι γυναίκα, γίνεσαι», θα αναφέρει ότι «Παίκτης του *EverQuest* δεν γεννιέσαι, γίνεσαι», θέλοντας να δώσει έμφαση στο γεγονός ότι η συμμετοχή σε εικονικούς κόσμους παιχνιδιών συνεπάγεται συμμετοχή σε μια αρκετά ιδιόμορφη κοινότητα (Taylor, 2009, 32). Στο πλαίσιο αυτό, οι παίκτες αναπτύσσουν αλληλοεξαρτώμενες σχέσεις αφού η ενασχόληση με το παιχνίδι σχετίζεται με μια συνεχή διαδικασία μάθησης του παιχνιδιού και μια συλλογική αντιμετώπιση των κινδύνων (Taylor, 2009, 38), παρακινώντας τους παίκτες να γίνουν ολοένα και πιο ενεργά μέλη της κοινότητας, επενδύοντας ολοένα και περισσότερο χρόνο για να γίνουν χρήσιμα μέλη της κοινότητας. Κινούμενος στο ίδιο πλαίσιο, ο Jenkins (2006) θα κάνει λόγο για μια *συμμετοχική κουλτούρα*, όπου τα μέλη της συνεργάζονται ή πολεμούν ο ένας τον άλλον- πάντα στη λογική του παιχνιδιού- παράγουν νέες μυθολογίες και διαδίδουν τις παλιές, καταστρώνουν νέες στρατηγικές και ασκούν κριτική στις ήδη υπάρχουσες, επικοινωνούν με βάση το δικό τους λεξιλόγιο και αναπτύσσουν δικό τους κώδικα συμπεριφοράς και το δικό τους άτυπο δίκαιο.

Και ενώ λοιπόν τα άτομα που έχουν επιλέξει να συμμετάσχουν σε μια εικονική κοινότητα παιχνιδιού, μοιράζονται κοινούς κώδικες επικοινωνίας και κοινές εμπειρίες,

τείνουν να διαχωρίζονται από όλους εκείνους που συναντάνε στη καθημερινή τους ζωή και με τους οποίους δεν μοιράζονται τα ίδια χαρακτηριστικά. Πρόκειται για τους Άλλους, που δεν παίζουν κάποιο MMORPG, που δεν γνωρίζουν την εντολή /sp, η οποία σου επιτρέπει να τηλεμεταφερθείς σε συγκεκριμένες περιοχές του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, ή δεν ξέρουν τι θα πει looting (=να αποσπάς θησαυρούς από τέρατα που έχεις σκοτώσει ή από σεντούκια που βρίσκονται στο δρόμο σου).

Από την άλλη πλευρά, ο Simmel, όπως είδαμε σε προηγούμενη ενότητα σχετικά με την έννοια της κοινωνικότητας (sociability), θα αναφέρει ότι δεν υφίσταται απώτερος στόχος ή κίνητρο πέρα από τη χαρά και την κοινωνικότητα αυτήν καθ' εαυτή (Simmel, 1972, 130), μια παρατήρηση η οποία τείνει να λετουργεί συμπληρωματικά ως προς το χαρακτηριστικό της παιγνιώδους διάθεσης που διαπνέει τον Τρίτο Χώρο του Oldenburg. Για τον κόσμο των Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων, η διασκέδαση και το παιχνίδι εμφανίζεται όντως ως αυτοσκοπός σύμφωνα με τις κατευθυντήριες οδηγίες της εταιρείας παραγωγής ενός αγαπημένου και ιδιαίτερα δημοφιλούς παιχνιδιού, εκείνου του *World of Warcraft*. Μελετώντας λοιπόν τον επίσημο οδηγό προς τους νεοφερμένους που εκδίδει στο επίσημο site της η Blizzard, και ο οποίος περιλαμβάνει συμβουλές και καθοδηγητικό υλικό σχετικά με το gameplay του παιχνιδιού αλλά και τις δυνατότητες που προσφέρει ο εικονικός αυτός κόσμος, μπορεί να παρατηρήσει κανείς ότι κεντρικό στοιχείο αποτελεί μια γενική προτροπή προς τους παίκτες να εξελίξουν το χαρακτήρα τους, να αντιμετωπίσουν προκλήσεις και τέρατα, να γίνουν μέλη μιας ομάδας και επί της ουσίας να «ζήσουν» το παιχνίδι, να γίνουν δηλαδή ενεργά μέλη του εικονικού του κόσμου.

Κάνοντας λοιπόν κανείς την εγγραφή, θα διαβάσει την εξής εισαγωγή η οποία ελάχιστες ομοιότητες έχει με τις οδηγίες ενός τυπικού παιχνιδιού:

«This tutorial will ensure that the beginning of your journey will be a smooth one.
It provides information that will help you find your way when you get lost,
as well as tips that will offer guidance and advice as you march on towards greatness.
It is not an exhaustive guide, however;
it neither can nor wants to unveil every secret of Azeroth to you.
That glorious task is left up to you as you explore the world yourself.

Think of this guide as a touchstone for your early adventures: enough to get started, but too little to spoil any of the awesome surprises that await you in Azeroth.
And with that, let's begin»

Το ύφος του παραπάνω κειμένου είναι παρόμοιο με εκείνο της εισαγωγής σε ένα βιβλίο φαντασίας και περιπέτειας, στις σελίδες του οποίου αναμένει κανείς να διαβάσει για μέρη εξωτικά και για πλάσματα μυθικά. Μια τέτοια παρομοίωση βέβαια, τείνει να υποβιβάζει την εμπειρία που θα αποκομίσει κανείς από το παιχνίδι, αφού αποσιωπά το στοιχείο της διάδρασης που ενυπάρχει στα ψηφιακά παιχνίδια εν γένει και κατ' επέκταση το ρόλο που καλείται να διαδραματίσει ο παίκτης ως συγγραφέας της δικής του ιστορίας. Από την άλλη πλευρά όμως, ίσως θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς ότι μια τέτοια εισαγωγή παραπέμπει σε επιγραφές που απευθύνονται σε επισκέπτες ενός θεματικού πάρκου, όπου το άτομο καλείται να διεισδύσει στα μονοπάτια του και να ανακαλύψει τα κρυμμένα μυστικά του. Πρόκειται για ένα κόσμο δομημένο και σχεδιασμένο να προσφέρει μια συγκεκριμένη εμπειρία στον χρήστη, για ένα κόσμο προσομοίωσης όπου το άτομο μπορεί να βιώσει συναισθηματικά και σωματικά καταστάσεις που ξεπερνούν τα στενά όρια της πραγματικότητας και πολλές φορές της λογικής του.

Ενδιαφέρον όμως παρουσιάζει και ο επίλογος του συγκεκριμένου κειμένου:

«Congratulations!

Congratulations on taking your first steps on a legendary journey. Now, go out there and forge your epic tale, hero.
There's adventure in the air»

Ακολουθώντας την ίδια λογική, ο επίλογος της εταιρείας παραγωγής ολοκληρώνεται για να δώσει τη θέση του στη δράση, στο *επικό εκείνο ταξίδι* που πρόκειται να ξεκινήσει ο παίκτης, ως ο νέος ήρωας. Εντύπωση όμως προκαλεί το γεγονός ότι σε κανένα σημείο του κειμένου δεν αναφέρεται ο απώτερος σκοπός του παιχνιδιού. Ο παίκτης του World of Warcraft, όπως συμβαίνει σε οποιοδήποτε άλλο

MMORPG, καλείται να βιώσει μια ιδιάζουσα κατάσταση: με τη βοήθεια μιας ψηφιακής περσόνας (avatar) εισέρχεται σε ένα κόσμο όπου η αρχή και το τέλος δεν είναι προκαθορισμένα, δεν είναι οριοθετημένα, ενώ ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσεται η αφήγηση, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι πρόκειται για ένα περιβάλλον συνεχούς εμπειρίας, δίνει την αίσθηση στον παίκτη ότι βρίσκεται συνεχώς στη μέση μιας εν εξελίξει ιστορίας (άλλοτε ως δημιουργός και άλλοτε ως δημιούργημα) χωρίς να γνωρίζει το τέλος και χωρίς να εκφράζεται ποτέ η ανάγκη είτε από την διευθύνουσα εταιρεία είτε από τους ίδιους τους παίκτες, να δοθούν περαιτέρω εξηγήσεις ή διευκρινήσεις για αυτό. Κατ' επέκταση και στο πλαίσιο αυτό, απώτερος σκοπός του παιχνιδιού φαίνεται να είναι η συμμετοχή, το παιχνίδι και πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι με τους άλλους- γεγονός το οποίο εκφράζεται μέσω της έννοιας της κοινωνικότητας (sociability).

Παράλληλα όμως τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, φαίνεται να ικανοποιούν και τη συνθήκη της sociability του Simmel:

Το κοινωνικό παιχνίδι έχει ένα βαθύτερο νόημα- δεν αφορά μόνο στο παιχνίδι που παίζεται στην κοινωνία, θεωρώντας την κοινωνία ως το εξωτερικό του περίβλημα, αλλά με τη βοήθειά του οι άνθρωποι εν τέλει «παίζουν» «κοινωνία».

(Simmel, 1972, 134)

Η σύγκλιση δομής και δράσης όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στις κοινωνικές επιστήμες, είναι εμφανής στον τρόπο με τον οποίο έχει δομηθεί ο εικονικός κόσμος των MMORPG. Καταρχάς, όπως έχει επανειλημένα αναφερθεί, πρόκειται για κόσμους απόλυτα δομημένους, αφού αποτελούν προϊόντα προγραμματισμού τα οποία και διαθέτουν μια πολύπλοκη αρχιτεκτονική συστήματος. Συγκεκριμένα, τα βασικά μέρη της αρχιτεκτονικής ενός MMORPG είναι:

- Ένα πρόγραμμα-πελάτης του συγκεκριμένου παιχνιδιού (gaming client) προκειμένου να μπορέσει ο παίκτης να εκτελέσει το λογισμικό του παιχνιδιού στον υπολογιστή του. Αποτελεί ουσιαστικά την ψηφιακή πύλη η οποία συνδέει τον υπολογιστή του εκάστοτε χρήστη με τους σέρβερ του παιχνιδιού
- Πολλοί εξυπηρετητές (σέρβερς) οι οποίοι δέχονται, επεξεργάζονται και αποστέλλουν

αιτήματα (requests) σχετικά με το παιχνίδι και συνδέονται με τα προγράμματα-πελάτες.

- Ένα Διακομιστή Εφαρμογών Δικτύου (web application server)
- Μια βάση δεδομένων για την αποθήκευση και ανάκτηση των δεδομένων του παιχνιδιού

Η ροή δεδομένων και πληροφοριών όπως αποτυπώνεται παραπάνω, υποδεικνύει ένα βασικό γεγονός: την κωδικοποίηση, ποσοτικοποίηση και επεξεργασία της ανθρώπινης δράσης που λαμβάνει χώρα εντός των ορίων του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η δράση του ατόμου (agency), όπως και αν αυτή εκφράζεται μέσα στα όρια των ελευθεριών που προσδίδει το παιχνίδι, μετατρέπεται σε log files, ενώ τα στοιχεία που απαρτίζουν και συνθέτουν τον κόσμο του παιχνιδιού όπως στοιχεία του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, χαρακτήρες, αντικείμενα κτλ, μετατρέπονται σε αρχεία όπως για παράδειγμα σε sid.P.ORAENV ή sid.DBS.LOG1.DBF[20].

Στο πλαίσιο λοιπόν αυτού του τεχνητού κόσμου, αναπτύσσεται μια εθελοντική, παιγνιώδης, εξαρτημένη κοινωνική σχέση μεταξύ των ατόμων και εν τέλει, των κοινωνών του. Ακολουθώντας τη λογική του Simmel, τα άτομα εισέρχονται στον κόσμο εθελοντικά, μετά από δική τους βούληση και δική τους επιθυμία, συνάπτουν τυπικές ή άτυπες, προσωρινές ή πιο σταθερές σχέσεις, οι οποίες χαρακτηρίζονται από ένα ισχυρό βαθμό αλληλοεξάρτησης, στο κέντρο των οποίων βρίσκεται μια παιγνιώδης διάθεση. Με βάση τα στοιχεία αυτά, η δομή, δηλαδή ο κώδικας, είναι που ορίζει το πλαίσιο της δράσης, δίδει σάρκα και οστά στην εμπειρία και προσδιορίζει τη μορφή του εικονικού κόσμου, ενώ από την άλλη πλευρά τα άτομα καλούνται να εξερευνήσουν τον κόσμο αυτό και να δράσουν στα όρια που αυτός θέτει (= *το παιχνίδι που παίζουν τα άτομα στην κοινωνία*).

Έχοντας όμως υπόψη μας τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών αυτών, δεν θα μπορούσαμε παρά να αναγνωρίσουμε και το ρόλο που τείνουν να διαδραματίζουν τα άτομα στο πλαίσιο του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού και ο οποίος δεν περιορίζεται μόνο στο ρόλο του χρήστη ενός διαδραστικού περιβάλλοντος. Στην πραγματικότητα τα άτομα είναι που με τις πράξεις και τις επιλογές τους δίνουν νόημα στο τεχνητό

---

[20] Οι καταλήξεις αυτές αφορού σε τύπους αρχείων της βάσης δεδομένων της Oracle, που χρησιμοποιείται για το παιχνίδι World of Warcraft.

κόσμο του *World of Warcraft* για παράδειγμα, αφού αναγνωρίζουν και νοηματοδοτούν τα συμβάντα, αποδέχονται την εσωτερική λογική του κόσμου και πράττουν κατ' ανάλογο τρόπο. Ο Simmel θα αναφέρει ότι «τα άτομα παίζουν κοινωνία» και στο παράδειγμα των παιχνιδιών που μελετάμε δεν θα μπορούσε παρά να βρίσκει εφαρμογή, αφού ο κόσμος του *World of Warcraft* και των MMORPG γενικότερα, συντίθεται από την ατομική και ομαδική πρωτοβουλία, από όλους εκείνους και εκείνες που δεν διαντιδρούν απλά με το περιβάλλον αλλά σχηματίζουν κοινότητες, αναπτύσσουν πολιτιστικό κεφάλαιο, παράγουν τυπικούς και άτυπους κανόνες, τιμωρούν την παρεκκλίνουσα συμπεριφορά, ενώ εξυψώνουν εκείνους και εκείνες που επιδεικνύουν αλτρουισμό, ικανότητες και ακολουθούν την ηθική του παιχνιδιού. Είναι τελικά τα άτομα με τη συμπεριφορά που επιδεικνύουν που μετατρέπουν το εικονικό περιβάλλον ενός Μαζικού Πολυχρηστικού Διαδικτυακού Παιχνιδιού Ρόλων σε εικονικό κόσμο και γιατί όχι, σε Ψηφιακό Τρίτο Χώρο.

Τα MMOs/ MMORPGs φαίνεται να έχουν στοιχεία Τρίτου Χώρου, χωρίς απόλυτα να ταυτίζονται με αυτόν. Συμπεριφορές όπως το gold farming, το griefing ή ακόμα και το power playing- δεν μπορούν σε καμιά περίπτωση να ενταχθούν σε ένα ορισμό Τρίτου Χώρου. Όταν το παιχνίδι αποκτά είτε στοιχεία εργασίας (επένδυση χρόνου, ανάπτυξη υποχρεώσεων απέναντι σε τρίτους, οικονομικά οφέλη είτε για χάρη άλλων είτε για την βελτίωση της κατηγορίας του guild και κατ' επέκταση της προσέλκυσης χορηγών κτλ), είτε στοιχεία τα οποία τείνουν να ανταγωνίζονται το κυρίαρχο σύστημα τυπικών και άτυπων κανόνων, τότε το στοιχείο της κοινωνικότητας έτσι όπως αυτό οριοθετήθηκε από τον Oldenburg και τον Simmel, εκμηδενίζεται. Φυσικά τέτοιου τύπου αποκλίσεις παράγονται και αναπαράγονται μέσα σε κοινωνικές δομές, είτε αυτές αφορούν σε θεσμικούς χώρους, μη- χώρους ή ακόμα και ετεροτοπίες όπως είναι οι Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι, παρόλα αυτά και όταν κάνουμε λόγο για τυπολογίες, τέτοιου τύπου φαινόμενα τείνουν να αποτελούν εξαιρέσεις και ζητήματα προς περαιτέρω διερεύνηση.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναφερθούμε διεξοδικά στο σχεδιασμό της έρευνας, στις θεωρητικές παραμέτρους που οδήγησαν στην τελική μορφοποίηση του ερευνητικού πρωτοκόλλου που χρησιμοποιήθηκε, στα ερευνητικά και αναλυτικά εργαλεία που επιλέξαμε, προκειμένου εν τέλει να **μελετήσουμε τις χωρικές**

προεκτάσεις ενός MMORPG, κεντρική θέση στις οποίες κατέχει η έννοια του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ: Ερευνητικός σχεδιασμός- Πρωτόκολλο έρευνας

Μεθοδολογία

Η προσέγγιση της έννοιας του χώρου, είτε εγκλωβισμένη μέσα στα όρια του πραγματικού κόσμου, είτε παρασυρόμενη μέσα στη ρευστότητα και ποικιλομορφία του ψηφιακού, διαθέτει μια μικρο-κοινωνιολογική σχεδόν φαινομενολογική διάσταση, η οποία μπορεί να αναδυθεί μόνο μέσα από ερευνητικές μεθόδους που στοχεύουν στην υποκειμενική και διϋποκειμενική εμπειρία. Σε αντίθεση με τις ποσοτικές μεθόδους, όπου σκοπός τους είναι η καταγραφή γενικών τάσεων και απόψεων και η εκ των προτέρων κατασκευή εννοιολογικών κατηγοριών με απώτερο στόχο την επαλήθευση ή διάψευσή τους, οι ποιοτικές μέθοδοι[21], επιτρέπουν στον ερευνητή μια εις βάθους ανάλυση μεμονωμένων περιπτώσεων, μια "πυκνή περιγραφή" (Geertz 2003) των υφιστάμενων κοινωνικών πρακτικών[22].

Στην παρούσα έρευνα, θα χρησιμοποιηθούν ποιοτικές μέθοδοι, προκειμένου να διευρύνουμε το φάσμα συλλογής και ανάλυσης πρωτογενών δεδομένων. Παράλληλα με τον τρόπο αυτόν στοχεύουμε στη λεγόμενη τριγωνοποίηση (Cohen and Manion, 2000, 321) - των δεδομένων και της μεθοδολογίας- η οποία θα προσδώσει την απαραίτητη μεθοδολογική εγκυρότητα στα ευρήματά μας. Η τριγωνοποίηση συνήθως αφορά στη χρήση συνδυαστικών μεθόδων ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας, τον έλεγχο των ευρημάτων από άλλον ερευνητή, τη διεπιστημονική προσέγγιση των κοινωνικών φαινομένων, την εμπλοκή φορέων, κοινοτήτων και άλλων ενδιαφερόμενων μερών. Μια τέτοια τακτική, δεν συνεπάγεται την προσπάθεια εξάλειψης των όποιων ασυνεπειών και ανομοιομορφιών που πιθανόν να προκύψουν κατά τη διαδικασία

---

[21] Χωρίς μια τέτοια παραδοχή να υποστηρίζει ότι οι ποιοτικές μέθοδοι αποτελούν το αντίπαλο δέος των ποσοτικών

[22] Όσον αφορά τις μεθόδους ποσοτικής και ποιοτικής έρευνας βλ. ενδεικτικά Bryman A. 1988. *Quantity and Quality in Social Research*, London: Unwin Hyman, όπως επίσης Lewins F., 1992. *Social Science Methodology, A Brief but Critical Introduction*, South Melbourne, Australia: Macmillan Education Australia PTY Ltd, και Ragin C. C. 1994. *Constructing Social Research*, Thousand Oaks, Ca: Pine Forge Press. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το άρθρο του Μακράκη Β. 1998, Απομυθοποιώντας το Μεθοδολογικό Μονισμό, στο Γ.Παπαγεωργίου (επιμ) *Μέθοδοι στην Κοινωνιολογική Έρευνα*, Δαρδανός, Αθήνα, σελ.19-39

συλλογής και ανάλυσης των δεδομένων της έρευνας, αλλά στοχεύει περισσότερο στη διασταύρωση των δεδομένων και στη θεωρητική ενδυνάμωση των επιστημονικών ευρημάτων (Patton 2002; Merriam 2009).

Η τριγωνοποίηση επιτυγχάνεται εδώ με τη χρήση αλληλοσυμπληρούμενων ποιοτικών μεθόδων. Δεδομένου ότι ως πεδίο έρευνας αναγνωρίζουμε το ψηφιακό και τον πραγματικό χώρο και ενώ το ερευνητικό μας ενδιαφέρον επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο οι δύο αυτοί χώροι αλληλεπιδρούν μεταξύ τους κατά τη διάρκεια ενός game session, η στροφή προς τη ψηφιακή έρευνα κρίθηκε απαραίτητη.

4. 1. Ψηφιακή έρευνα- Βασικές αρχές

Η ανάπτυξη της ψηφιακή έρευνας προέκυψε από την ανάγκη συστηματικής διερεύνησης, εμπειρικής αποτύπωσης και αξιολόγησης των δεδομένων που παράγονται, αναπαράγονται και αποτυπώνονται στον ψηφιακό χώρο. Ψηφιακά φαινόμενα, όπως οι διαδικτυακές κοινότητες του Google+, του Facebook ή ακόμα και του World of Warcraft και κοινότητες μάθησης όπως αυτή της Wikipedia, οφείλουμε να τα προσεγγίσουμε ως πολιτισμικές εκφάνσεις οι οποίες διαφοροποιούνται μεταξύ τους ως προς τα ποιοτικά χαρακτηριστικά τους αλλά και ως προς το εύρος τους. Κατ' επέκταση, οι διαδικτυακές αυτές κοινότητες αφορούν μικρότερες ή μεγαλύτερες ομάδες στις οποίες οι συμμετέχοντες ή κοινωνοί, συνδιαμορφώνουν ένα αποδεκτό πλαίσιο συμπεριφοράς, αναπτύσσουν ένα κοινωνικό δίκτυο, υιοθετώντας μια κοινή συλλογική ταυτότητα. Οι κοινότητες αυτές μπορεί είτε να είναι εκτεταμένες και να απαριθμούν μέχρι και εκατομμύρια μέλη, είτε να αφορούν κοινότητες ειδικού ενδιαφέροντος με μερικά χιλιάδες μέλη μόνο. Τα ιδιαίτερα αυτά χαρακτηριστικά τους, αλλά και η ποικιλομορφία τους είναι που στρέφουν το ενδιαφέρον των ερευνητών σε εθνογραφικού τύπου μεθόδους έρευνας (Παπάνης 2011, 45).

Στο πλαίσιο αυτό, αξίζει να επισημάνουμε τη διάκριση *μεταξύ ψηφιακής έρευνας σε έναν εικονικό κόσμο* και *ψηφιακής έρευνας ενός εικονικού κόσμου* (Boellstorff et al, 2012, 27). Στην πρώτη περίπτωση η οποία και αφορά στη μέθοδο της *εθνογραφίας ενός εικονικού κόσμου*, έχουμε την εφαρμογή μιας γνώριμης μεθόδου, της εθνογραφίας, σε ένα νέο πια πεδίο έρευνας- τον εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού (Nardi

2010; Nardi 2006; Taylor 2009). Τεχνικές όπως η παρατήρηση και οι συνεντεύξεις εφαρμόζονται από ερευνητές οι οποίοι δημιουργούν και υιοθετούν ένα ψηφιακό εαυτό (avatar), προσεγγίζουν τους παίκτες μέσα στο ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού, συλλέγουν και αναλύουν οπτικά και ακουστικά δεδομένα και στιγμιότυπα του παιχνιδιού.

Οι πρώτες εθνογραφικού τύπου έρευνες σε έναν εικονικό κόσμο, πραγματοποιήθηκαν από επαγγελματίες συγγραφείς που δεν ανήκαν στον ακαδημαϊκό χώρο, με πιο χαρακτηριστικό το έργο του δημοσιογράφου Julian Dibbell (Boellstorff et al, 2012, pp. 26). Στις αρχές του 1990, ο Dibbell έγινε μέλος της διαδικτυακής κοινότητας με την ονομασία LambdaMoo. Η LambdaMoo ανήκει στην κατηγορία των λεγόμενων MUDs (Multi-User Dungeon), τα οποία είναι διαδικτυακά παιχνίδια πραγματικού χρόνου, με στοιχεία role-playing και τα οποία στηρίζονται αποκλειστικά σε κείμενο. Ο Dibbell, ενεργώντας ταυτόχρονα ως ενεργό μέλος της κοινότητας για τρεις μήνες αλλά και ως παρατηρητής της, συνέλεξε σημαντικές πληροφορίες για το πώς οι παίκτες διαπραγματεύονται την έννοια του ψηφιακού εαυτού και της διαδικτυακής ταυτότητας και πώς εν τέλει οργανώνονται και αυτό-ρυθμίζονται στη βάση ενός συλλογικού δικαίου (Dibbell, 1998).

Στη ψηφιακή εθνογραφία ο ρόλος του ερευνητή και του ερευνώμενου, εναλλάσσονται και αλληλοσυμπληρώνονται διαρκώς, η παρατήρηση δίνει τη θέση της στον αναστοχασμό και τανάπαλιν. Σε αυτό το πλαίσιο, η μελέτη μέσα από τα μάτια του ερωτώμενου (emic) και μέσα από τον συστηματικό «φακό» του μελετητή εθνογράφου/ανθρωπολόγου (etic), τείνουν να ταυτίζονται. Το γεγονός αυτό έρχεται να μας υπενθυμίσει η Celia Pearce δηλώνοντας την Artemisia- δηλαδή το avatar που δημιούργησε κατά τη διάρκεια της «παραμονής» της στον κόσμο της Uru- ως συν-συγγραφέα του βιβλίου της «Communities of Play» (Pearce and Artemesia 2009).

Στην περίπτωση της *ψηφιακής έρευνας ενός εικονικού κόσμου,* και ως αποτέλεσμα της ανάπτυξης των video games ως ανεξάρτητο πεδίο έρευνας και μελέτης, ο εικονικός κόσμος ενός παιχνιδιού, γίνεται ταυτόχρονα αντικείμενο και πεδίο έρευνας. Η κοινωνική αρχιτεκτονική του ψηφιακού κόσμου, ο τρόπος δηλαδή με τον οποίο μπορεί να ενσωματώσει και να υποστηρίξει κοινωνικοποιητικές δραστηριότητες (Williams, Ducheneaut, Moore and Nickell, 2004), τα όρια ή τα μη όρια αυτής της εν δυνάμει κοινωνικότητας, ο ρόλος που μπορεί να έχει αυτή η

κοινωνική αρχιτεκτονική στην εμπειρία που θα αντλήσει ο παίκτης (Ljungström 2005) αλλά και στη μετέπειτα εξέλιξη του παιχνιδιού, είναι ζητήματα που απασχολούν τους σύγχρονους ερευνητές. Τα παραπάνω ζητήματα σχετίζονται με το πώς είναι δομημένος ο κόσμος τους παιχνιδιού και κυρίως τι σκοπούς εξυπηρετούν αυτές οι σχεδιαστικές επιλογές. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα, οι μελετητές προσπάθησαν να μοντελοποιήσουν και να θεωρητικοποιήσουν τις σχεδιαστικές αυτές επιλογές, αντιστρέφοντας το αρχικό ερευνητικό ερώτημα. Το ενδιαφέρον στρέφεται πια στο πώς μπορούμε να σχεδιάσουμε παιγνιώδη περιβάλλοντα, τα οποία να προσφέρουν μεγαλύτερη εμβύθιση και συμμετοχή από πλευράς του παίκτη, πώς με άλλα λόγια μπορούμε να ενισχύσουμε όπου χρειάζεται την κοινωνικότητα μέσα στο παιχνίδι (Christou et al, 2013).

Οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για την μελέτη της κοινωνικότητας που αναπτύσσεται σε πραγματικό χώρο και χρόνο κατά τη διάρκεια ενός video game session, ακολουθούν και αυτές το πρότυπο των κλασικών μεθόδων κοινωνικής έρευνας. Συνεντεύξεις σε βάθος, ημι-δομημένες συνεντεύξεις, συμμετοχική παρατήρηση, είναι από τις βασικές μεθόδους που χρησιμοποιούνται από τους ερευνητές, οι οποίοι λαμβάνοντας υπόψη τους το κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο η πρακτική του παιχνιδιού αποκτά σάρκα και οστά, συνθέτουν σταδιακά το πορτρέτο αυτής της ιδιόρρυθμης κοινωνικής συνάντησης.

Η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται από τη μία στη μελέτη του εικονικού κόσμου των συγκεκριμένων παιχνιδιών και στον τρόπο με τον οποίο συστημικά δομείται μια ιδιόμορφη κοινωνικότητα, κατ' αντιστοιχία ή όχι με την έννοια του Τρίτου Χώρου του Oldenburg. Από την άλλη μεριά, θα μελετήσουμε τα χωρικά χαρακτηριστικά που λαμβάνει ο πραγματικός κόσμος κατά τη διάρκεια ενός game session, αλλά και τη χωρική οργάνωση του παιχνιδιού.

Με άλλα λόγια, το ερευνητικό μας ενδιαφέρον στρέφεται στον ίδιο τον εικονικό κόσμο των MMORPG και στον τρόπο με τον οποίο δομούνται, συντηρούνται και αναπαράγονται οι κοινωνικές σχέσεις. Εν αντιθέσει με άλλους ερευνητές, σκοπός δεν είναι να επικεντρωθούμε σε μεμονωμένες εκφάνσεις των παιχνιδιών[23] αλλά στα

[23] Όπως είδαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, ορισμένοι μελετητές επικεντρώθηκαν σε κοινωνικές στιγμές του παιχνιδιού όπως οι καντίνες στο Star Wars Galaxy (Ducheneaut et al, 2014) και όχι στον κόσμο του παιχνιδιού ως έναν εναλλακτικό κοινωνικό χώρο.

χαρακτηριστικά που τους αποδίδουν και με τα οποία ενδύουν τους κόσμους αυτούς, οι ίδιοι οι συμμετέχοντες. Η έννοια του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου, όπως αυτή αναλύθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, θα αποτελέσει το βασικό μας θεωρητικό εργαλείο.

Παράλληλα, θα ασχοληθούμε με την έννοια του χώρου per se, προκειμένου να μελετήσουμε τον τρόπο με τον οποίο ο πραγματικός χώρος του παιχνιδιού, που στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι το δωμάτιο του παίκτη, επηρεάζεται από τον κοινωνικό χώρο (Nitsche M., 2009), τον υβριδικό χώρο δηλαδή που σχηματίζεται κατά τη διάρκεια ενός ομαδικού, διαδικτυακού παιχνιδιού.

Προκειμένου να μπορέσουμε να διερευνήσουμε τα πεδία αυτά, εφαρμόσαμε **μια νέα, ποιοτική μέθοδο συνέντευξης την οποία ονομάζουμε game elicitation** και η οποία βασίζεται αποκλειστικά σε video και συγκεκριμένα στην καταγραφή της φυσικής και ψηφιακής παρουσίας του παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.Στις επόμενες ενότητες περιγράφουμε στάδιο προς στάδιο την εν λόγω μέθοδο.

4.2 Θεωρητική Δειγματοληψία

Ως υποκείμενα έρευνας επιλέξαμε γενικά παίκτες μαζικών, πολυχρηστικών, διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων ή εν συντομία, των MMORPG. Το γεγονός ότι δεν επικεντρωθήκαμε σε έναν μόνο τίτλο, σχετίζεται με τις ακόλουθες δυο θεωρητικές παραμέτρους:

4.2.1 Η κοινωνική αρχιτεκτονική των MMORPGs

Σύμφωνα με τη μεθοδολογία του Simmel (1972; Wolf, 1950) και την αρχή της τυποκρατικής κοινωνιολογίας (formal sociology), ο διαχωρισμός μεταξύ της *μορφής* και του *περιεχομένου* ενός κοινωνικού φαινομένου, είναι ερμηνευτικά χρήσιμος και αναλυτικά γόνιμος. Τα κοινωνικά φαινόμενα διαθέτουν επιμέρους εκφάνσεις οι οποίες με τη σειρά τους διαθέτουν χαρακτηριστικά τα οποία μπορεί να διαφοροποιούνται ποιοτικά, παρόλα αυτά ενδέχεται να διαθέτουν κοινή «αρχιτεκτονική», η οποία θα μας

επιτρέψει να εξάγουμε συμπεράσματα σε σχέση με τις ευρύτερες λειτουργίες που καλούνται να επιτελέσουν. Με λίγα λόγια, οι υποβόσκουσες ομοιομορφίες που κρύβονται πίσω από επιφανειακά ετερόκλητα γεγονότα, είναι που για την ματιά του κοινωνιολόγου έχουν αξία.

Ο Simmel (1972) αναγνωρίζοντας ότι η κοινωνία εν μέρει δομείται στη βάση μικρότερων ή μεγαλύτερων αλληλεπιδράσεων, επικεντρώθηκε στη μελέτη των καθημερινών αυτών διαντιδράσεων και συμβάντων και στον τρόπο με τον οποίο τα άτομα καταφέρνουν να τα προσεγγίσουν, να τα νοηματοδοτήσουν και εν τέλει να τα κατανοήσουν. Ο συγγραφέας θεωρητικά ταλαντευόμενος μεταξύ δομής και δράσης, ακολουθώντας τη λογική της διαλεκτικής, θα εισάγει την έννοια της μορφής έναντι του περιεχομένου μιας αλληλεπίδρασης, υποστηρίζοντας ότι τα άτομα προκειμένου να βάλουν μια τάξη στην κοινωνική πραγματικότητα, χρησιμοποιούν πρότυπα και νόρμες οι οποίες λειτουργούν υπερβατικά των επιμέρους κοινωνικών φαινομένων. Στο σημείο αυτό αξίζει να επισημάνουμε ότι στόχος φυσικά, δεν είναι η έξωθεν επιβολή ενός πλαισίου σε ανομοιογενή κατά τα άλλα φαινόμενα, αλλά αντίθετα η ανάδυση των επιμέρους εκείνων μορφών, οι οποίες θα αποτελέσουν και τη βάση της μετέπειτα ανάλυσης (Ritzer,2010, 188-189).

Στην περίπτωση των MMORPG που μελετάμε, η παραπάνω λογική μπορεί να εφαρμοστεί, αφού ενώ οι πιο δημοφιλείς τίτλοι παρουσιάζουν πολλές διαφορές σε επίπεδο αισθητικό, αφηγηματικό αλλά και σε σχέση με τους επιμέρους μηχανισμούς τους, παρόλα αυτά διαθέτουν κοινές δομές, κοινές αρχιτεκτονικές. Κάθε εικονικός κόσμος συγκροτεί ένα νέο πεδίο έρευνας, αφού δομείται, στιγματίζεται, και οριοθετείται από τις συμπεριφορές που αναπτύσσουν οι παίκτες-μέτοχοι εντός και πολλές φορές εκτός των ορίων των κόσμων αυτών, ωστόσο τα θεμέλιά τους στηρίζονται σε μια κοινή σχεδιαστική επιλογή. **Τα μαζικά, πολυχρηστικά, διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων που διαθέτουν αυτήν τη κοινή αρχιτεκτονική είναι που αποτελούν το δείγμα στην παρούσα έρευνα.** Ποιες είναι όμως αυτές οι κοινές σχεδιαστικές επιλογές;

Α) Η δυναμική των παιχνιδιών αυτών στηρίζεται σε ένα βασικό δίπολο: **το μεγάλης και μικρής κλίμακας ομαδικό παιχνίδι.** Πιο συγκεκριμένα, οι παίκτες καλούνται να επιλέξουν ανάμεσα σε δύο περιβάλλοντα, καθένα από τα οποία διαθέτει διαφορετικά χαρακτηριστικά. Το πρώτο είναι το "παίκτης εναντίον του

περιβάλλοντος" (PvE) όπου εκεί ο παίκτης ως μονάδα, καλείται να εξερευνήσει τον κόσμο του παιχνιδιού, να εξελίξει τον χαρακτήρα του και να αναμετρηθεί, να συνεργαστεί και κατά περίπτωση, να εξοντώσει τεχνητούς χαρακτήρες ή όπως τους λένε στη γλώσσα των παιχνιδιών, χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από παίκτες (Non player characters ή συντομογραφικά, NPC). Οι χαρακτήρες αυτοί, οι οποίοι είναι προϊόντα τεχνητής νοημοσύνης, άλλοτε αναλαμβάνουν το ρόλο των εχθρών- της άμεσης απειλής- και άλλοτε των συντρόφων, των βοηθών, οι οποίοι παρέχουν στους παίκτες προκλήσεις μέσα από τις οποίες θα μπορέσουν να εξελίξουν τους χαρακτήρες τους, δίδουν πληροφορίες και βοήθεια, προωθώντας ταυτόχρονα την αφήγηση του παιχνιδιού (Merrick and Maher, 2009, 4). Σε αυτό το επίπεδο επίσης, υφίστανται δικλείδες ασφαλείας έτσι ώστε να μην μπορεί ένας παίκτης να σκοτώσει έναν άλλο παίκτη, παρά μόνο αν προϋπάρξει μεταξύ τους συνεννόηση για αναμέτρηση. Κατ' επέκταση, το περιβάλλον που προσφέρεται σε αυτό το επίπεδο είναι ελεγχόμενο, το παιχνίδι πιο ατομικό και περιφραγμένο, διατηρώντας ένα ελάχιστο βαθμό διαντίδρασης μεταξύ των παικτών.

Το δεύτερο περιβάλλον επιλογής, είναι το «παίκτης εναντίον παίκτη» (Player versus player ή συντομογραφικά, PvP). Τα πράγματα εδώ διαφοροποιούνται σημαντικά. Οι παίκτες καλούνται να αντιμετωπίσουν τεχνητούς αλλά και ανθρώπινους κινδύνους ή με άλλα λόγια, τους άλλους παίκτες, οι οποίοι ανά πάσα στιγμή μπορεί να τους επιτεθούν με σκοπό να τους σκοτώσουν και κατ' επέκταση να κερδίσουν πόντους εμπειρίας (experience points ή αλλιώς xp). Όπως είναι αυτονόητο, σε αυτό το περιβάλλον το οποίο απευθύνεται σε πιο έμπειρους παίκτες, κυριαρχεί η ανταγωνιστικότητα, η επιβολή και η σύγκρουση εικονικών σωμάτων.

Ανεξάρτητα όμως από το ποιο περιβάλλον (server) θα διαλέξει ο παίκτης, στα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά, Παιχνίδια Ρόλων, τα όρια μεταξύ ατομικού (solo) και ομαδικού παιχνιδιού, δεν είναι τόσο ευδιάκριτα και αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι πρόκειται για ένα είδος παιχνιδιού, στο οποίο η κοινωνικότητα είναι εγγεγραμμένη στο «DNA» του. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Steinkuehler (2004), οι παίκτες συμμετέχουν καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού σε μια κοινωνικοποιητική, γνωστική διαδικασία, που δεν είναι άλλη από την ενεργή συμμετοχή στην κοινότητα, μέσω της οποίας οι νέοι παίκτες αντιλαμβάνονται και αρχίζουν να μαθαίνουν τον ίδιο τον κόσμο του παιχνιδιού. Αυτή η διαδικασία, η οποία εκτείνεται από τη συλλογική διαχείριση του κινδύνου μέχρι τη δημιουργική

διαπραγμάτευση της κοινωνικής πράξης, (Taylor, 2006, 32-34), είναι ορατή σε όλες τις φάσεις του παιχνιδιού και γι' αυτό γίνεται λόγος για μικρής και μεγάλης έκτασης ομαδικό παιχνίδι.

Είτε λοιπόν λαμβάνοντας υπόψη μας την κοινωνική τοπολογία του παιχνιδιού όπως τις πόλεις και τις ταβέρνες που οι παίκτες μπορούν να επισκεφθούν, να συναντήσουν άλλους παίκτες και να ανταλλάξουν σκέψεις και συμβουλές, είτε επιμέρους μηχανισμούς του παιχνιδιού όπως την αναζήτηση βοήθειας από άλλους παίκτες μέσω των άμεσων μηνυμάτων[24] (chat), μπορούμε να πάρουμε μια γεύση για το πώς δομείται η έννοια της κοινωνικότητας στα παιχνίδια αυτά. Συμπληρωματικά και όπως θα δούμε και στην συνέχεια, ακόμα και η εξέλιξη/ανέλιξη του χαρακτήρα του παίκτη είναι άμεσα συνδεδεμένη και αλληλεξαρτώμενη από την πορεία και τις επιμέρους πράξεις του συλλογικού υποκειμένου, δηλαδή της ομάδας.

Θα αναρωτηθεί βέβαια κανείς στο σημείο αυτό, γιατί ένα περιβάλλον συνεχούς σύγκρουσης και αναμέτρησης, όπως αυτό που περιγράφεται πιο πάνω, αποτελεί ικανοποιητικό δείκτη κοινωνικότητας. Με άλλα λόγια, ακόμα και αν μπορούμε να εντοπίσουμε μηχανισμούς ή στιγμές του παιχνιδιού «κοινωνικού» χαρακτήρα, αρκούν αυτές από μόνες τους ώστε να κάνουμε λόγο για ένα χώρο κοινωνικότητας ή για ένα Ψηφιακό Τρίτο Χώρο;

Η σύγκρουση σε όλα τα παιχνίδια, είτε είναι ψηφιακά είτε όχι, συγκαταλέγεται κυρίως στα δομικά στοιχεία του[25] (formal elements), αφού όπως αναφέρουν οι

---

[24] Η δυνατότητα ingame επικοινωνίας που σου παρέχει το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα σημαντική αφού δίνει στον μεμονωμένο παίκτη την ευκαιρία να συνδιαλλαγεί με την κοινότητα, ενισχύοντας το αίσθημα του κοινού τόπου και της διαμοιραζόμενης εμπειρίας. Τα MMORPG σου επιτρέπουν να απευθυνθείς δημόσια στους παίκτες που βρίσκονται είτε κοντά σου (η εντολή "say"), είτε βρίσκονται σε κάποια απόσταση από σένα (η εντολή "yell"). Ταυτόχρονα μπορείς να μιλήσεις ιδιωτικά σε κάποιον συγκεκριμένο παίκτη ("whisper") ή να συμμετέχεις στο κανάλι της ομάδας σου. Φυσικά υπάρχει και η γενική συζήτηση, η οποία αφορά όλους τους παίκτες που είναι συνδεδεμένοι εκείνη την ώρα, στην ίδια ζώνη μαζί σου.

[25] Τα δομικά χαρακτήριστικά ενός παιχνιδιού (formal elements) είναι τα εξής: α) Οι παίκτες β) οι αντικειμενικοί στόχοι του παιχνιδιού γ) οι κανόνες δ) οι πόροι που έχουν στη διάθεσή τους οι παίκτες, δ) η σύγκρουση, ε) τα όρια που θέτει εξ' αρχής το παιχνίδι, στ) τα αποτελέσματα. Εκτός από τα δομικά όμως, υπάρχουν και τα δραματουργικά στοιχεία (dramatic elements), τα οποία είναι: α) η πρόκληση β) το παιχνίδι, ως ο ελεύθερος εκείνος τρόπος έκφρασης, επικοινωνίας και διαντίδρασης του παίκτη με το περιβάλλον του παιχνιδιού αλλά και με τους άλλους παίκτες, γ) οι αναδυόμενοι, κεντρικοί ή/και δευτερεύοντες χαρακτήρες, δ) η ιστορία αυτή καθαυτή ε) η μυθολογία του κόσμου του παιχνιδιού στ) η βασική υπόθεση γύρω από την οποία εκτυλίσσεται το παιχνίδι και τέλος ζ) Το δραματουργικό τόξο (έκθεση – αυξανόμενη δράση – αποκορύφωμα (ή κρίσιμη καμπή) – μειωμένη δράση – τελική έκβαση), στο οποίο η σύγκρουση είναι το στοιχείο βάσει του οποίου το άτομο επενδύει συναισθηματικά στην ιστορία, βιώνοντας μια κλιμακωτή ένταση. (Fullerton 2008)

Zimmerman και Salen (2003, 63), κάθε παιχνίδι αποτελεί ένα οριοθετημένο σύστημα σύγκρουσης όπου η νίκη, ακόμα και όταν δεν οφείλεται στις δεξιοτεχνικές κινήσεις του παίκτη αλλά ίσως αποκλειστικά στην τύχη, είναι παράγωγο ενός δίκαιου και εν τέλει, αμερόληπτου συστήματος. Μάλιστα, τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων που μελετάμε, όπως για παράδειγμα το *World of Warcraft,* το *Eve Online*, το *Lord of the Rings Online*, το *Star Wars Galaxies,* είναι εικονικοί κόσμοι ανοιχτού τύπου, οι οποίοι δομούνται, παράγονται και αναπαράγονται ακριβώς στη βάση αυτού του χαρακτηριστικού, δηλαδή της διαρκούς σύγκρουσης. Η ιδιαιτερότητά τους έγκειται στο γεγονός ότι πρόκειται για μια σύγκρουση πάνω στην οποία στηρίζεται ολόκληρη η κοσμοθεωρία των παιχνιδιών αυτών- όπως για παράδειγμα η μυθολογία του *World of Warcraft* στηρίζεται στην σύγκρουση δυο αντιμαχόμενων φυλών, οι οποίες συμβιώνουν υπό καθεστώς άτυπης εκεχειρίας. Ο παράγοντας της σύγκρουσης όμως δεν μπορεί παρά να γίνει αντιληπτός ως κοινωνική μαγιά και όχι ως παράγοντας διαφοροποίησης και πόλωσης μεταξύ των παικτών.

Η παρατήρηση αυτή αποκτά πιο συγκεκριμένο περιεχόμενο, όταν για παράδειγμα μελετήσει κανείς τη δομή του *WoW* και εξετάσει τις στιγμές εκείνες του gameplay κατά τη διάρκεια των οποίων ο ανταγωνισμός και η σύγκρουση χάνουν το πρότερό τους νόημα, στις φάσεις εν ολίγοις εκείνες όπου το μυθολογικό συγκρουσιακό continuum του παιχνιδιού παύει να υπάρχει. Τέτοιες στιγμές του παιχνιδιού, όπου η σύγκρουση απογυμνώνεται από το πρότερο εννοιολογικό-ιδεολογικό περιεχόμενό της, μπορεί κανείς να αναζητήσει σε περιβάλλοντα τύπου «παίκτης εναντίον όλων» (player versus all), στους οίκους δημοπρασιών ή ακόμα και στα επίσημα και ανεπίσημα φόρα. Σε όλους αυτούς τους χώρους, οι παίκτες έρχονται σε σύγκρουση, συνδιαλέγονται ή ανταλλάσσουν εμπειρίες ως παίκτες του *World of Warcraft* και όχι ως εκπρόσωποι κάποιας δεδομένης τάξης ή φυλής, όπως ορίζει η μυθολογία του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Κατ' επέκταση, η πόλωση μεταξύ των δυο φυλών που παρατηρείται στα δραματουργικά στοιχεία του *World of Warcraft,* δεν αποτελεί διασπαστικό στοιχείο μεταξύ των παικτών, δεν παράγει οπαδικού τύπου ταυτότητες. Ο συγκρουσιακός χαρακτήρας του παιχνιδιού μετατρέπεται μέσω μηχανισμών και επιμέρους σχεδιαστικών επιλογών σε κοινωνικοποιητικό παράγοντα, ενώ η μοναδική ταυτότητα που προωθείται, είναι εκείνη του παίκτη *WoW* ή του παίκτη MMORPG γενικότερα.

Εικόνα 17. World Of Warcraft Mists of Pandaria

Μάλιστα ως προς το ζήτημα της σύγκρουσης στα MMOs, ο Nick Yee (2017) θα επισημάνει ότι ο ανταγωνισμός στο πλαίσιο των παιχνιδιών αυτών δεν αποτελεί αντίθετο της κοινότητας. Σύμφωνα με το Game Motivation προφίλ που έχει αναπτύξει με τον Nic Ducheneau, συνάδελφό του στο ερευνητικό κέντρο Palo Alto της Καλιφόρνια, ο ανταγωνισμός και η επιθυμία για κοινωνικότητα δεν εμφανίζουν αρνητική συσχέτιση. Αντίθετα οι παίκτες οι οποίοι τείνουν να ενδιαφέρονται είτε για το στοιχείο της αναμέτρησης, είτε για το στοιχείο της διάδρασης, τείνουν να ενδιαφέρονται αντίστοιχα και για τον άλλο παράγοντα. Μάλιστα, ο Yee (2017) θα αναφέρει ότι ακόμα και σε επίπεδο φύλου (r=45 για τους άνδρες και r=43 για τις γυναίκες) ή σε επίπεδο ηλικίας (r=44 για ηλικίες 13-25, r=43 για ηλικίες 26-35 και r=41 για άτομα πάνω από 36 ετών) ο συντελεστής συσχέτισης παραμένει σε όλα τα επίπεδα σχεδόν σταθερός.

Σε αντίθεση μάλιστα με άλλου τύπου παιχνίδια ή ακόμα και με άλλα αφηγηματικά μέσα, όπως είναι η κινηματογραφική ταινία, η σύγκρουση δεν φαίνεται να οδηγεί σε κάποια κορύφωση του “δράματος”, σε κάποιο μόνιμο τέλος, δίνοντας κατ’ αυτόν τον τρόπο ένα βαθύτερο και ουσιαστικότερο νόημα σε αυτήν την συγκρουσιακή λογική. Στο *World of Warcraft*, όπως και σε όλα τα υπόλοιπα MMORPG, δεν υφίσταται κάποιο προγεγραμμένο τέλος, με αποτέλεσμα ο παίκτης να “ζει” μια ατέρμονη περιπέτεια. Κατ’ επέκταση, η σύγκρουση και η διαμάχη στα υπό

εξέταση παιχνίδια, δεν συνιστούν μια τυχαία παράμετρο του παιχνιδιού, τουναντίον αποτελούν τα στοιχεία εκείνα τα οποία συγκρατούν και συγκροτούν τη κοινωνική δομή του παιχνιδιού, τα θεμέλια των εικονικών, συλλογικών αυτών κόσμων. Στα MMORPG, η σύγκρουση και ακολούθως η επιθετικότητα, αποτελούν ένα βασικό δομικό κοινωνικοποιητικό παράγοντα (Skarpelos, Roinioti, Pandia 2012), με λίγα λόγια μετατρέπονται στην κινητήρια δύναμη όλου του παιχνιδιού.

Εικόνα 18. Lord of The Rings Online

Β) Ανεξάρτητα όμως από τις επιμέρους κοινωνικοποιητικές λειτουργίες των παιχνιδιών αυτών, όλα τα MMORPG υποστηρίζουν δομικά τις μικρές ή μεγάλες, παροδικές ή μόνιμες ομαδοποιήσεις. Η πιο κοινά αναγνωρίσιμη και συστηματοποιημένη έκφανση κοινωνικότητας στα MMORPG είναι τα guilds ή εν ολίγοις, οι ιεραρχικά δομημένες, σχετικά μόνιμες, οργανωμένες και συνήθως πολυπληθείς, ομάδες παικτών. Τα guilds συγκροτούνται βάσει συγκεκριμένου «πρωτοκόλλου» [26] , αποδίδουν στα μέλη μια αναγνωρισμένη ταυτότητα, έναν προκαθορισμένο ρόλο και φυσικά έναν στόχο, ο οποίος μόνο συλλογικά και

[26] Σύμφωνα μάλιστα με τους Nardi και Harris (2006), η είσοδος ενός νέου μέλους στο guild συνιστά εκ μέρους τους ένα είδος «ηθικής ευθύνης», διότι επιτρέποντας στα λάθος άτομα να συμμετάσχουν στο guild, μπορεί να επηρεάστει η δυναμική της ομάδας.

οργανωμένα μπορεί να επιτευχθεί. Τα μέλη του guild, διαθέτουν δικό τους κανάλι επικοινωνίας όπου εκεί συζητούν για την εξέλιξη της ομάδας, χαράσσουν στρατηγικές δράσεις, αναλύουν στιγμές του παιχνιδιού αλλά επίσης μοιράζονται πιο προσωπικές σκέψεις, αστείες ιστορίες ή ακόμα και προτάσεις για σινεμά κτλ. Με λίγα λόγια, τα guilds ενώ διαθέτουν έναν πιο αυστηρό χαρακτήρα όσον αφορά στη δομή τους ή στην κατανομή της εξουσίας, παρόλα αυτά και βάσει των ποιοτικών χαρακτηριστικών τους, συνιστούν μια κοινωνική δομή.

Τα guilds όμως δεν αποτελούν τη μοναδική μορφή ομάδας που μπορεί κανείς να συναντήσει στα MMORPGs. Συνήθως η λογική των παιχνιδιών αυτών αφορά μια κλιμακωτή διάρθρωση των ομάδων, από τις πιο περιστασιακές και μικρότερες ομάδες, στις πιο διευρυμένες και οργανωμένες συσσωματώσεις όπως είναι τα guilds που αναφέραμε. Στη απέναντι όχθη των guilds λοιπόν, βρίσκονται οι πρόσκαιρες συνεργασίες μεταξύ των παικτών, με σκοπό την αντιμετώπιση ενός κοινού εχθρού και οι οποίες διαρκούν συνήθως όσο διαρκεί η συγκεκριμένη αναμέτρηση. Τα raid groups από την άλλη πλευρά, μπορεί να φιλοξενήσουν πολλά άτομα, έχουν πιο πολεμικό χαρακτήρα και φέρνουν εις πέρας συγκεκριμένες επιχειρήσεις.

Στα MMORPG, η παραπάνω λογική παραμένει κοινή και το στοιχείο που απλά μεταβάλλεται είναι η ονομασία των ομαδοποιήσεων αυτών. Στον παρακάτω πίνακα, έχουμε συγκεντρώσει στοιχεία από τα πιο γνωστά MMORPG:

Πίνακας 1. Ομαδοποιήσεις που συναντάμε σε διάφορα MMORPG

MMORPG	Μικρές ομάδες	Μεγάλες ομάδες
World of Warcraft	Party	Guild
ArcheAge	Family	Guild
Star Wars: Old Republic	Group	Guild
Ultima Online	Party	Guild, Alliance
Everquest	Group	Guild
Aion Online	Legion	Alliance
Eve Online	Corporation	Alliance

Lord Of the Rings Online	Fellowship	Kinship
Battlestar Galactica Online	Party	Guild
Darkfall Unholy Wars	Party	Clan
Guild Wars	Party, Squad	Guild

Μάλιστα, όσον αφορά στην οργάνωση των παικτών στο *Ultima Online*, ο Taxen (2002), θα προτείνει ότι ο τρόπος με τον οποίο συνδιαλέγονται, αυτορυθμίζονται και εν γένει, διαντιδρούν τα μέλη των προαναφερόμενων ομάδων, παραπέμπει στο θεωρητικό σχήμα του Gemeinschaft και Gesellschaft του γερμανού φιλοσόφου, Tönnies. Συγκεκριμένα, καθώς κινούμαστε από πάνω προς τα κάτω και από τις πιο ιεραρχικά δομημένες και εργαλειακά προσανατολισμένες σχέσεις και συσσωματώσεις, προς τους πιο διαπροσωπικούς δεσμούς, κινούμαστε παράλληλα από την έννοια της Gesellschaft (κοινωνίας), στη Gemeinschaft (κοινότητα) και αντίστροφα. Με λίγα λόγια, ο Taxen (2002) θα αναφέρει ότι ο τρόπος με τον οποίο οργανώνονται οι παίκτες του *Ultima Online,* η πολύπλοκη ιεράρχηση και οι υπο-ομάδες που συναντάει κανείς στις παρυφές της πυραμίδας αυτοοργάνωσης των παικτών, συνυπάρχουν με προσωπικά δίκτυα και επαφές που οι παίκτες δημιουργούν στις χαμηλότερες βαθμίδες οργάνωσης. Στο σημείο αυτό, θα προσθέταμε, ότι το μέγεθος της ομάδας, η απόσταση- σε επίπεδο επαφής και οικειοποίησης- που υφίσταται μεταξύ των μεμονωμένων ατόμων της ομάδας, με άλλα λόγια, η κατά τον Simmel κοινωνική γεωμετρία της ομάδας, επηρεάζει την ποιότητα και το είδος της κοινωνικότητας που αναπτύσσεται εντός του ψηφιακού κόσμου του παιχνιδιού.

Στην παρούσα έρευνα, ως υποκείμενα έρευνας επιλέξαμε άτομα τα οποία είναι ενταγμένα σε κάποιο guild (ή τύπου Guild) και τα οποία επιδίδονται συχνά σε raids. Αναζητήσαμε με άλλα λόγια, παίκτες οι οποίοι αφιερώνουν αρκετό χρόνο στο παιχνίδι, είναι ενεργοί και είναι μέλη μιας καλά συγκροτημένης ομάδας, η οποία κάνει raids[27].

[27] Σχετικά με τους λόγους που μας οδήγησαν στο να επιλέξουμε παίκτες οι οποίοι συμμετέχουν σε raid, βλέπε παρακάτω

Συμπερασματικά σε σχέση με την πρώτη θεωρητική παράμετρο που θέσαμε, η κοινή κοινωνική αρχιτεκτονική των παιχνιδιών αυτών μας επιτρέπει να μελετήσουμε πολλούς τίτλους και να μην περιορίσουμε την έρευνά μας σε ένα παιχνίδι. Το γεγονός ότι οι παίκτες αυτού του επιπέδου έχουν «μεταναστευτικές» τάσεις, συνιστά τη δεύτερη και τελευταία θεωρητική μας παράμετρο.

4.2.2 Μεταναστευτικός πληθυσμός

Η δεύτερη παράμετρος η οποία μας επιτρέπει να έχουμε πιο ελαστικά κριτήρια στη θεωρητική δειγματοληψία μας, σχετίζεται με την μεταναστευτικότητα του υπό εξέταση πληθυσμού. Στην σύγχρονη βιβλιογραφία, έχει αποσπασματικά καταγραφεί μια τάση κινητικότητας των παικτών από MMORPG σε MMOPRG και η οποία σχετίζεται με το γεγονός ότι οι τίτλοι παιχνιδιών που υπάρχουν στην αγορά παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες, σε σημείο μάλιστα που η ενασχόληση με το ένα ή το άλλο παιχνίδι να μην επηρεάζει την εμπειρία που αποκομίζει ο παίκτης από καθένα από αυτά.

Ο R. Bartle (2013), αναλύοντας τις συνθήκες παραγωγής, ανάπτυξης και διάθεσης των MMORPGs αλλά και τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνουν και σε μερικές περιπτώσεις νομιμοποιούν νοοτροπίες παικτών, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι έτσι όπως έχει δομηθεί σήμερα η «αγορά» των MMORPGs, έχει επιτρέψει την ανάδυση μιας στρατιάς παικτών οι οποίοι κινούνται από παιχνίδι σε παιχνίδι («butterfly players»), χωρίς να επιδιώκουν ή να επιτυγχάνουν κάποιο βαθμό δέσμευσης με αυτά. Αυτό οφείλεται σε μια σειρά παραγόντων μεταξύ των οποίων βαρύνουσα θέση κατέχει το γεγονός ότι τα παιχνίδια αυτά ακολουθούν το ίδιο μοτίβο σε επίπεδο μηχανισμών και λογικής. Η σύγχρονη τάση αυτή, σχετίζεται με το υψηλό κόστος παραγωγής των παιχνιδιών αυτών και αντίστοιχα, την ελαχιστοποίηση του ρίσκου λόγω διατήρησης του μοτίβου ανάπτυξης.

Ανεξάρτητα όμως από αυτήν την τάση των σύγχρονών MMORPG[28], έρευνες σε διαδικτυακές κοινότητες έχουν εστιάσει στο φαινόμενο της «ομαδικής

[28] Μια τάση η οποία σιγά σιγά αρχίζει να καταρρίπτεται αφού νέα στοιχεία υπεισέρχονται στον κόσμο των MMORPG, όπως το The Secret Word το οποίο εσωκλείει στοιχεία από τα alternate reality games.

μετανάστευσης» με σκοπό την επανεποίκηση νέων ψηφιακών κόσμων. Η Celia Pearce (2009) αποτυπώνοντας εθνογραφικά τις τελευταίες μέρες του *Myst Online: Uru Live,* ενός διαδικτυακού μαζικού παιχνιδιού του οποίου η λειτουργία έπαυσε το 2008 και ακολουθώντας τα ίχνη μιας συγκεκριμένης διαδικτυακής ομάδας, θα κάνει λόγο για διαδικτυακούς πρόσφυγες οι οποίοι βρίσκονταν προς αναζήτηση μια νέας ψηφιακής πατρίδας.

Το γεγονός λοιπόν ότι οι πληθυσμοί αυτοί μετακινούνται από παιχνίδι σε παιχνίδι, μας επιτρέπει να έχουμε μια ευελιξία όσον αφορά στη μεθοδολογία μας και κατ' επέκταση, να κάνουμε μια οριζόντιου τύπου θεωρητική δειγματοληψία από τίτλους παιχνιδιών.

4.3 Game Elicitation- Εισαγωγικές Σημειώσεις

Η ιδιαιτερότητα της συγκεκριμένης έρευνας έγκειται στο γεγονός ότι αφορά και περιλαμβάνει δυο κατά βάση διαφορετικά μεταξύ τους πεδία έρευνας, τα οποία για ένα δεδομένο χρόνο και όσο διαρκεί ένα game session, είναι αλληλένδετα- τον πραγματικό χώρο όπου βρίσκεται ο παίκτης και το ψηφιακό χώρο του παιχνιδιού. Η αναλυτική προσέγγισή τους απαιτεί την ταυτόχρονη αποτύπωση και συνδυαστική μελέτη τους, δοκιμάζοντας ταυτόχρονα τις αντοχές των συμβατικών εργαλείων έρευνας. Δεδομένου ότι η παρούσα έρευνα πραγματεύεται ζητήματα οπτικού πολιτισμού, όπου δηλαδή μια εικόνα, ένα καταγεγραμμένο ή οπτικοακουστικό ντοκουμέντο εκτίθεται στην ερμηνευτική ματιά του ερευνητή, είναι τελικά πιθανό ο ερευνητής να έρθει αντιμέτωπος με περισσότερα ερωτήματα από όσα αρχικά θα έχει θέσει. Ο λόγος αυτός ήταν τελικά που μας παρότρυνε να στραφούμε σε περισσότερο ευέλικτα ή εν τέλει, σε πιο εξειδικευμένα ερευνητικά εργαλεία.

Προτού στραφούμε στο ιδιόμορφο πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών, αξίζει να διερευνήσουμε την προαναφερόμενη ερευνητική παραδοχή χρησιμοποιώντας ως παράδειγμα ένα πιο συμβατικό μέσο, όπως χαρακτηριστικά είναι η φωτογραφία. Συγκεκριμένα και παρατηρώντας, για παράδειγμα, συγκριτικά τις παρακάτω εικόνες (εικόνα 19 & εικόνα 20), εγείρονται ερωτήματα σχετικά με τις ομοιότητες ή διαφορές που οι δυο αυτές φωτογραφίες εμφανίζουν και τις επί μέρους αναγνώσεις που εν γένει μπορούμε να κάνουμε. Ποια είναι η εσωτερική αφήγηση των εικόνων ή αλλιώς ποιο

είναι το περιεχόμενο που δύναται να προσλάβει ο αναγνώστης και ποια η εξωτερική αφήγηση ή αλλιώς το κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο παράχθηκαν και στο οποίο εντάσσονται οι παρακάτω εικόνες (Banks, 2001,11), είναι μερικά μόνο από τα ερωτήματα που μπορούμε εκ πρώτης όψεως να θέσουμε.

Εικόνα 19. Παίκτες συγκεντρωμένοι στο παιχνίδι

Εικόνα 20. Παιδιά παίζουν Halo 4 στο Play Expo Manchester

Η λήψη της κάμερας, ο τρόπος με τον οποίο λαμβάνει χώρα η χωρική οργάνωση της ίδιας της εικόνας και κατά συνέπεια το επίπεδο οπτικότητας του αναγνώστη, αποτελούν μερικές μόνο πτυχές της ερμηνευτικής προσέγγισης των συγκεκριμένων εικόνων (Rose, 2001, 40) και κατά συνέπεια της εσωτερικής αφήγησης αυτών. Ενώ λοιπόν η **εικόνα 19** επικεντρώνεται στα άτομα που παίζουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι κατά τη διάρκεια ενός τουρνουά παιχνιδιών, **η εικόνα 20**, στρέφεται περισσότερο προς

την οθόνη των παικτών, δίνοντας έμφαση στη δραστηριότητα αυτή καθ' εαυτή και ίσως στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Ταυτόχρονα, οι δυο εικόνες αυτές, παρόλο που παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες, διαφοροποιούνται σε πολλά σημεία και κυρίως σε σχέση με το είδος της κοινωνικότητας που προβάλλουν, με την πρώτη να δίδει έμφαση σε ένα πλαίσιο κοινωνικής συνάντησης, το οποίο συντίθεται από τους διακριτούς ρόλους των «αθλητών» και του κοινού και τη δεύτερη, να προτάσσει μία κουλτούρα μοναχικότητας.

Το δίλημμα όμως το οποίο δημιουργείται στο σημείο αυτό, είναι κατά πόσο τέτοιου τύπου επισημάνσεις στηρίζονται σε οπτικές παρακαταθήκες (ο.π. 2001) παράγοντας δευτερογενείς τυποποιήσεις εις βάρος ίσως των πρωτογενών. Με άλλα λόγια, η παρατήρηση ότι η κοινωνική σύμβαση που εντοπίζεται στην **εικόνα 19,** εφάμιλλη με εκείνη του ακροατηρίου των σύγχρονων σπορ και η οποία δεν αναγιγνώσκεται στην **εικόνα 20**, τελικά συνάδει ή όχι, με την εμπειρία που βιώνουν και εν τέλει αξιολογούν, οι παραγωγοί και συμμετέχοντες των συμβάντων που απεικονίζονται στις υπό εξέταση εικόνες;

Ας δούμε ένα άλλο παράδειγμα όμως. Το Nighthawks (1942) από τα διασημότερα έργα του Edward Hopper και αντιπροσωπευτικό δείγμα του αμερικάνικου ρεαλισμού, απεικονίζει ένα τυπικό νεοϋορκέζικο bar, στις αρχές του 1940, στο οποίο τρεις πελάτες-ένα ζευγάρι και ένας άνδρας- φαίνονται να κάθονται απορροφημένοι στις σκέψεις τους. Η έλλειψη κάποιας ορατής εισόδου στο bar, η χωρίς αρχή και τέλος τζαμαρία, ο ερημωμένος δρόμος που είναι ορατός στον θεατή, είναι στοιχεία που ενισχύουν τρόπον τινά, την απομόνωση των υποκειμένων (Art Institute of Chicago).

Την κατεύθυνση της κοινωνικής απομόνωσης επικυρώνει συμβολικά και η φιγούρα του άνδρα που κάθεται στο bar με την πλάτη γυρισμένη στο θεατή. Αν και δεν μπορούμε να διακρίνουμε τι ακριβώς κάνει ο άνδρας αυτός- εν δυνάμει μπορεί να διαβάζει ένα βιβλίο ή να έχει έναν καφέ μπροστά του (Genius Digital Media Company)- παρόλα αυτά, ακόμα και η απουσία συμβόλων, ακόμα και αυτή η ελλειπτική οπτική των πραγμάτων, φαίνεται να ενεργοποιεί προϋπάρχοντα ερμηνευτικά σχήματα και να πριμοδοτεί ερμηνευτικές προσεγγίσεις μιας άδηλης αστικής μοναχικότητας, ίσως και απελπισίας.

Το Nighthawks είναι ένα έργο στο οποίο συχνά αποδίδονται αναφορές κοινωνικής απομόνωσης, ανθρώπινης μοναξιάς και έλλειψη επικοινωνίας, αξίες που

δυνητικά προβάλλονται στο συγκεκριμένο έργο και που ο ίδιος ο Hopper δήλωσε ότι δεν εισήγαγε, τουλάχιστον όχι συνειδητά και σκόπιμα (Art Institute of Chicago). Αντίθετα και όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Winfried, αν και ο Hopper στα περισσότερα έργα του αποτυπώνει μοναχικές φιγούρες ανθρώπων σε αστικά περιβάλλοντα,

«Οι μοναχικοί άνθρωποι του Hopper δεν είναι ποτέ μόνοι υπό την έννοια ότι τους έχουν αφήσει πίσω ή τους έχουν εγκαταλείψει. Αντίθετα, έχουν οπισθοχωρήσει σε μια θέση όπου δεσπόζει η κυριαρχία τους στο γύρω χώρο , δίνοντας την αίσθηση ότι μέσα στο χωρικό περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί από τον έντονο χρωματισμό του Hopper, εκείνοι φαίνονται σαν να βρίσκονται στο σπίτι τους» (Winfried, 2009, 322)

Εικόνα 21. Nighthawks (1942), Art Institute of Chicago

Τα παραδείγματα αυτά μας υπενθυμίζουν ότι η ανάλυση οπτικοακουστικού υλικού είναι μια ανοιχτή πολύπλευρη ερμηνευτική διαδικασία και ότι η μετάβαση από την καταδήλωση στην συμπαραδήλωση- ή πιο συγκεκριμένα από το ατομικό στο γενικό κατά τη φάση της σημειωτικής ανάλυσης του τεκμηρίου- είναι εν τέλει μια διαδικασία ιδεολογικά επικαθορισμένη (Σκαρπέλος, 2012, 151). Συγκεκριμένα, το

αναλυτικό πλαίσιο των εικόνων **19 και 20** αντλεί υλικό από προκατασκευασμένες ιδεολογικές συμβάσεις σχετικά με την ανερχόμενη κουλτούρα των gamers και του gaming εν γένει, ενώ η «ανάγνωση» του Nighthawks θέτει στο προσκήνιο ζητήματα που αφορούν στην αμερικάνικη κουλτούρα κατά το μεσοπόλεμο και το βιωμένο αστικό χώρο.

Αλλά ακόμα και εκεί που η ιδεολογία μερικώς αποσύρεται, η οπτική αντίληψη του ερευνητή δεν μπορεί να θεωρηθεί ως μη προβληματική αφετηρία γνώσης- μια παρατήρηση η οποία εφαρμόζεται σε όλες τις μεθόδους κοινωνικής έρευνας. Όσον αφορά μάλιστα στην ανάλυση οπτικών τεκμηρίων, αυτή η επικρατούσα επιλεκτική συλλογική τύφλωση η οποία τείνει να φέρνει στο φως κάποιες στιγμές του κοινωνικού βίου ή εναλλακτικά, να αποκρύβει κάποιες άλλες, οφείλεται σε μια αποστασιοποίηση από το σύγχρονο κοινωνικό γίγνεσθαι, η οποία ρίχνει φως μόνο στις πτυχές εκείνες που πραγματιστικά χρειάζεται να δει ο άνθρωπος (Collier and Collier, 1986, 29). Κατ' επέκταση, η επιστροφή στο πεδίο, η μελέτη των ειδικών κοινωνικοπολιτικών συνθηκών που παρεμβαίνουν στην παραγωγή και κατανάλωση των υλικών αυτών, η κατανόηση ή η κατά τον Weber *verstehen*, της κουλτούρας που διαδίδεται μέσα από αυτά, αναδύονται ως απαραίτητες προϋποθέσεις για να επιτύχουμε μια νέα αφήγηση, η οποία θα προκύπτει από τα ίδια τα εν ενεργεία υποκείμενα, από τους ίδιους τους παραγωγούς των εν λόγω συμβόλων και πρακτικών.

Από αυτήν τη λογική προέκυψε και η ανάγκη για μια νέα ποιοτική μέθοδο έρευνας, η οποία θα αναγνωρίζει την ιδιαιτερότητα των video games ως διαδραστικό μέσο, ενώ θα τοποθετεί το υποκείμενο έρευνας στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Ως Game Elicitation, δηλαδή συνεντεύξεις με τη χρήση παιχνιδιού, ονομάζουμε την ποιοτική μέθοδο εκείνη η οποία χρησιμοποιεί τα παιχνίδια και κυρίως τα video games ως διαμεσολαβητές ανάμεσα στον συνεντευκτή και τον συνεντευξιαζόμενο. Όπως αποκαλύπτει και η ονομασία της, η μέθοδος του Game Elicitation έχει συγγενικούς δεσμούς με τη γνωστή στο τομέα της οπτικής κοινωνιολογίας, Photo Elicitation (συνεντεύξεις με τη χρήση φωτογραφιών) και κυρίως με τη Video Elicitation (συνεντεύξεις με τη χρήση video).

4.3.1 Συνεντεύξεις με τη χρήση φωτογραφιών (photo elicitation) και video (video elicitation)

Έχοντας συγγενικούς δεσμούς με την ανθρωπολογία, η μέθοδος της συνέντευξης με τη χρήση φωτογραφιών αποτελεί μέχρι σήμερα, στο χώρο της οπτικής κοινωνιολογίας και οπτικής ανθρωπολογίας, την πιο διαδεδομένη και συστηματοποιημένη τεχνική έρευνας. Η συνέντευξη με φωτογραφίες στηρίζεται στη λογική της έκθεσης του υποκειμένου σε φωτογραφικό υλικό και ζητά από το άτομο να σχολιάσει, να επισημάνει ή και να επεξηγήσει τι βλέπει. Η μέθοδος αυτή χρησιμοποιείται για να εκμαιεύσει πληροφορίες που οι καθιερωμένες μέθοδοι αδυνατούν- όπως για παράδειγμα οι συνεντεύξεις σε βάθος-, χωρίς μάλιστα να δημιουργεί αμηχανία ή να ασκεί πίεση στον ερωτώμενο, αφού οι φωτογραφίες μετατρέπονται σε κοινό τόπο συζήτησης μεταξύ του συνεντευκτή και του συνεντευξιαζόμενου (Banks, 2001, 88). Σκοπός είναι να δώσει το έναυσμα για μια συνεργατική αφήγηση η οποία θα στηρίζεται στη μνήμη, στις πεποιθήσεις και στα βιώματα του ατόμου ως μεμονωμένο υποκείμενο αλλά και ως μέλος μια κοινότητας, ενώ δεν είναι απούσα και η διαπολιτισμική ερμηνεία των πεπραγμένων. Το στοιχείο εκείνο που κάνει τη μέθοδο των συνεντεύξεων με τη χρήση φωτογραφιών ιδιαίτερα σημαντική για την κοινωνιολογία, είναι το γεγονός ότι οι πληροφορίες που αποκτώνται δεν έχουν απλά συμπληρωματικό χαρακτήρα, αλλά αφορούν διαφορετικού είδους πληροφορίες. Κάνοντας την σύνδεση μεταξύ «εαυτού και κοινωνίας, κουλτούρας και ιστορίας», «οι φωτογραφίες τείνουν να ξυπνούν βαθύτερα στοιχεία της ανθρώπινης συνείδησης από ό,τι κάνουν οι λέξεις», προσφέροντας έναν πλούτο γνώσεων στους ερευνητές (Harper, 2002, 14).

Από την άλλη μεριά, πρωτοπόροι της χρήση του video ως μέθοδο ανάλυσης στις κοινωνικές επιστήμες, θεωρούνται οι Bateson και Mead (1942), με την εθνογραφική μελέτη τους πάνω στην κουλτούρα, τα ήθη και τα έθιμα των ιθαγενών του Μπαλί, ενώ μεταγενέστερες μελέτες όπως εκείνη του Collier (1983) ή των Erickson και Mohatt (1982), έθεσαν τις βάσεις για την περαιτέρω ανάπτυξη της οπτικής κοινωνιολογίας. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας και οι δυνατότητες που κατ' επέκταση προσέφερε- ρεαλιστική αποτύπωση των κοινωνικών συμβάντων, δυνατότητα καταγραφής μεγάλου όγκου πρωτογενών δεδομένων, καρέ-καρέ ανάλυση των κοινωνικών στιγμών με τη δυνατότητα επιστροφής και επανεξέτασης της κάθε σκηνής,

αποτύπωση της ποικιλότητας της κοινωνικής διαντίδρασης- έθεσαν τη μέθοδο του video elicitation, στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της ερευνητικής κοινότητας και κυρίως των ερευνητών που δραστηριοποιούνται στο χώρο της εκπαίδευσης (Sewall 2009; Moore 1988; Beck, King, and Marshall 2002) και της θεραπείας και αποκατάστασης (Henry and Fetters 2012; Coleman 2000). Παρά τα οφέλη που παρουσιάζει η μέθοδος αυτή, τα μειονεκτήματα που έχουν αναφερθεί είναι: ο δύσκολα διαχειρίσιμος όγκος δεδομένων, η χρονοβόρα διαδικασία ταξινόμησης και ανάλυσής τους, αλλά και η α-συνέπεια και α-συνέχεια ανάμεσα στη θεωρία και το οπτικό υλικό που συχνά διαπιστώνεται σε αυτού του τύπου τις έρευνες και κυρίως στις εθνογραφικές έρευνες.

Ιδιαίτερα και όσον αφορά στην τελευταία αυτή παρατήρηση, ο ερευνητής ο οποίος θα αποφασίσει να χρησιμοποιήσει τη μέθοδο των συνεντεύξεων μέσω video, θα βρεθεί αντιμέτωπος με μια σειρά από ερωτήματα τα οποία αφορούν στο χρόνο, στις χωρικές προεκτάσεις του κοινωνικού συμβάντος που επιθυμεί να μελετήσει, έχοντας παράλληλα ως κεντρικό ερώτημα το πώς θα μπορέσει να παραγάγει υλικό σε μορφή η οποία θα είναι αξιοποιήσιμη και αναλυτικά πρόσφορη (Collier and Collier, 1986, 243). Εν συνεχεία, κατά πόσο τα δεδομένα που θα καταγραφούν θα διαθέτουν μια εσωτερική συνοχή, ικανή να απαντήσει στα ερωτήματα που έχουν τεθεί βάσει θεωρίας (Heath, Hindmarsh and Luff ,2010), είναι τελικά ζητήματα τα οποία απαιτούν προσοχή και καλό ερευνητικό σχεδιασμό.

Στις συνεντεύξεις με video, όπως και στις συνεντεύξεις με φωτογραφίες, σκοπός είναι η συλλογή πληροφοριών, οι οποίες στην προκειμένη περίπτωση αφορούν και σε μη λεκτικά συμβάντα, κινήσεις και χειρονομίες και γενικά οποιουδήποτε τύπου διαντίδραση μεταξύ υποκειμένων αλλά και μεταξύ υποκειμένων και περιβάλλοντος. Σύμφωνα με τους Henry και Fetters (2012), οι ερωτώμενοι κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων αυτών, βιώνουν τρείς διαφορετικές εμπειρίες:

α) ανακαλούν τα γεγονότα και επαναφέρουν σκέψεις και αισθήματα

β) αναβιώνουν το συμβάν και

γ) αναστοχάζονται.

4.3.2 Stimulated Recall

Η μέθοδος του Game Elicitation όμως διαθέτει συγγενικούς δεσμούς και με μια άλλη θεωρητική παράδοση, η οποία αυτήν τη φορά προέρχεται από τον τομέα της ψυχολογίας- εκείνη της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος (Stimulated Recall). Σύμφωνα με τον Bloom (1953), η μέθοδος της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος στηρίζεται στην πεποίθηση ότι το υποκείμενο έρευνας μπορεί να είναι σε θέση να ξαναζήσει με ακρίβεια μια προσωπική του στιγμή, αν έρθει σε επαφή με ένα πλήθος ερεθισμάτων τα οποία συνδέονται με την αρχική εμπειρία (Bloom 1953, 161; Meier and Vogt 2015). Η διαδικασία του Stimulated Recall, η οποία είναι σχετικά απλή και αφορά στη βιντεοσκόπηση ενός μεμονωμένου ή διαφορετικών περιστατικών και τη μετέπειτα διεξαγωγή της συνέντευξης βάσει του υλικού αυτού, οφείλει να είναι διαισθητική δηλαδή να προσαρμόζεται στο περιεχόμενο της εκάστοτε κοινωνικής συνάντησης και να λαμβάνει υπόψη της τις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες του υπό διερεύνηση πληθυσμού.

Κατά τον Dempsey (2010) μάλιστα, η μέθοδος της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος δίνει την ευκαιρία στον ερευνητή να μελετήσει οποιοδήποτε πεδίο εργασίας ή κοινωνικής συναναστροφής στο οποίο τα υποκείμενα διαντιδρούν, δημιουργώντας τους δικούς τους κώδικες επικοινωνίας. Σκοπός του λοιπόν είναι να κατανοήσει τις διυποκειμενικές νοητικές εκείνες διαδικασίες όπως η συμβολοποίηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς, οι οποίες συνοδεύουν την ανθρώπινη δράση, οποιαδήποτε μορφή και αν έχει αυτή (Dempsey 2010,350). Το στοιχείο το οποίο θα επισημάνει ο αμερικανός κοινωνιολόγος είναι ότι μέσω της εν λόγω μεθόδου, ο ερευνητής έχει πρόσβαση σε δεδομένα τα οποία συνήθως ανακτώνται από αυτοβιογραφικές τεχνικές έρευνας, χωρίς παράλληλα να θυσιάζεται η περί των κοινών γνώση. Συγκεκριμένα, ο Dempsey θα αναφέρει ότι μπορεί τα υποκείμενα να υιοθετούν διαφορετικές στρατηγικές, παρόλα αυτά αναδύονται κοινά σημεία αλλά και οι κοινές αξίες και πρακτικές που ενώνουν τα μέλη μιας κοινότητας (ο.π., 351).

Παραδείγματα της μεθόδου της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος συναντάμε συχνά στον τομέα της εκπαίδευσης (King 1980, Calderhead 1981, Powel 2005, Muir 2010), ως μέσο αξιολόγησης και εν γένει, βελτίωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αφού δημιουργεί μια ουσιαστική γέφυρα επικοινωνίας ανάμεσα στους διδάσκοντες και

διδασκόμενους. Παράλληλα, η μέθοδος αυτή φαίνεται να βρίσκει εφαρμογή σε διαφορετικά μεταξύ τους πεδία. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα των λεγόμενων extreme sports, όπου η καταγραφή της συγκεκριμένης δραστηριότητας πραγματοποιείται με τη βοήθεια GroPro καμερών τοποθετημένων στο κράνος των αθλητών (Mackenzie and Kerr, 2012). Φυσικά στην περίπτωση αυτή, το ενδιαφέρον προσανατολίζεται στη δραστηριότητα per se, παρά στην οπτικότητα του ίδιου του υποκειμένου.

Παρόμοια μέθοδος χρησιμοποιείται και στη συμβουλευτική ψυχολογία με στόχο τη βελτίωση του επικοινωνιακού πλαισίου μεταξύ δυο ή περισσοτέρων υποκειμένων και μάλιστα, μεταξύ γονέων και παιδιών. Η μέθοδος του VIG ή αλλιώς του Video Interaction Guidance, στηρίζεται στην έννοια της εναρμονισμένης επικοινωνίας μεταξύ των μελών μιας οικογένειας, η οποία αφού βιντεοσκοπηθεί, δύναται να χρησιμοποιηθεί ως υλικό για θεραπευτικούς σκοπούς. Συγκεκριμένα, οι υποστηρικτές της μεθόδου αυτής θα αναφέρουν ότι η απαρχή μιας γόνιμης σχέσης βρίσκεται στην αμοιβαία κατανόηση και στην ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ των εμπλεκομένων και ένας τρόπος προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, είναι οι ενδιαφερόμενοι να συμμετάσχουν σε μια διαδικασία μαγνητοσκόπησης επιλεγμένων στιγμών της καθημερινότητάς τους. Μέσα από την καταγραφή μιας φυσικά προκύπτουσας πετυχημένης επικοινωνίας ανάμεσα στο γονιό και στο παιδί και στη συνέχεια, ερμηνεύοντας το καταγεγραμμένο υλικό με τη βοήθεια του ψυχολόγου, είναι εφικτή η αποκωδικοποίηση της μεταξύ τους σχέσης και η μετέπειτα θεραπευτική παρέμβαση χρησιμοποιώντας τελικά ως οδηγό ένα μαγνητοσκοπημένο περιστατικό το οποίο αποδεικνύει έμπρακτα τα οφέλη που προκύπτουν από μια ανοιχτού τύπου επικοινωνία (Kennedy et al, 2010).

Η μέθοδος της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος εφαρμόστηκε και στον τομέα των game studies. Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του Pitkanen (2015), η έρευνα του οποίου αφορούσε στο σχεδιασμό και στη χρήση παιχνιδιών στο πλαίσιο της τυπικής εκπαιδευτικής διαδικασίας, σε σχολεία της Δανίας. Στο πλαίσιο αυτό, ο ερευνητής βιντεοσκόπησε τα παιδιά να σχεδιάζουν αλλά και να παίζουν παιχνίδια, ενώ στη συνέχεια ακολούθησαν οι συνεντεύξεις. Αν και ο ίδιος δεν χρησιμοποίησε την εν λόγω μέθοδο σε ψηφιακά παιχνίδια και κατ' επέκταση απουσίαζει η in game καταγραφή, επισήμανε ότι η μέθοδος της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος σε παιχνίδια τα οποία είναι

multiplayer και τα οποία απαιτούν την υιοθέτηση ενός στρατηγικού σχεδίου δράσης για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων εντός του παιχνιδιού, παρουσιάζει αυξημένο ερευνητικό ενδιαφέρον, καθότι κατ' αυτόν τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα στον ερευνητή να χαρτογραφήσει το σκεπτικό των παικτών και ίσως να συλλέξει δεδομένα για τις σχέσεις που αναπτύσσονται διαδικτυακά αλλά και σε πραγματικό χρόνο (Pitkanen 2015, 130).

Η μέθοδος της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος, παρά τις όποιες κατά περίπτωση διαφοροποιήσεις, διαθέτει τα εξής δύο χαρακτηριστικά τα οποία οφείλουμε να λάβουμε σοβαρά υπόψη μας. Καταρχάς, η βιντεοσκόπηση και κατ' επέκταση η χρήση της κάμερας, η επιλογή των στιγμιότυπων εκείνων τα οποία θα συνοδεύσουν τις συνεντεύξεις, γίνεται αποκλειστικά από τον ερευνητή. Δεύτερον και όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει ο Bloom, ο χρόνος μεταξύ της βιντεοσκόπησης και της συνέντευξης πρέπει να είναι εξαιρετικά μικρός, χωρίς καθυστερήσεις, αφού κατ' αυτόν τον τρόπο διαφυλάσσεται η βραχυπρόθεσμη μνήμη (Meier and Vogt, 2015,47). Στην περίπτωση του Game Elicitation, τα δυο αυτά μεθοδολογικά χαρακτηριστικά δεν εφαρμόζονται για λόγους τους οποίους θα αναλύσουμε διεξοδικά στις επόμενες ενότητες.

4.4 Game elicitation: Μεθοδολογία

4.4.1 Τα βιντεοπαιχνίδια ως νέο ψηφιακό μέσο και η ανάγκη ανάπτυξης ενός νέου πρωτοκόλλου έρευνας

Η μέθοδος του game elicitation ή των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού, αφορά σε μια ποιοτική μέθοδο έρευνας όπου το παιχνίδι και εν προκειμένω τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, μετατρέπονται σε μέσο για συνέντευξη. Η διαφορά με τις προηγούμενες μεθόδους και συγκεκριμένα με τη μέθοδο του video elicitation, έγκειται στο γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια διαθέτουν τα δικά τους χαρακτηριστικά, αποτελούν ένα ιδιόμορφο μέσο και ως τέτοιο οφείλουμε να τα προσεγγίσουμε.

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν απλά τον εξελικτικό απόγονο των παραδοσιακών παιχνιδιών. Αντίθετα, αφορούν πολύπλοκες διαμεσολαβούμενες εμπειρίες με σημαντικές χωρικές προεκτάσεις. Όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει ο Aarseth, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διαθέτουν ως καθοριστικό τους στοιχείο τη χωρική απεικόνιση και διαπραγμάτευση και κατ' επέκταση, ο τρόπος με τον οποίο τα προσεγγίζουμε αναλυτικά σχετίζεται με τον τρόπο με τον οποίο τα ίδια αναπαραστούν και ενσωματώνουν την έννοια του χώρου (Aarseth 2007). Η ζωή και ο «θάνατος» ενός βιντεοπαιχνιδιού, θα αναφέρει ο Aarseth, εξαρτάται άμεσα από τη διεπαφή χρήστη (user interface) αφού μέσω αυτής μπορεί ο παίκτης να εισέλθει στο χώρο του παιχνιδιού, να κατανοήσει τη λογική του, να δώσει νόημα και περιεχόμενο στην εμπειρία του.

Παράλληλα και όπως θα επισημάνει ο σχεδιαστής ψηφιακών παιχνιδιών Frank Lantz, η μελέτη των video games θα πρέπει να απομακρυνθεί από μια λογική η οποία τείνει να τα προσεγγίζει ως παιχνίδια τα οποία απλά εκτελούνται χάρις στη χρήση πληροφοριακού λογισμικού, ότι απλά τυγχάνει να έχουν ψηφιακή μορφή, ταυτίζοντάς τα κατ' αυτόν τον τρόπο με ένα οποιοδήποτε «συμβατικό μέσο το οποίο το βάζουμε στον υπολογιστή», όπως για παράδειγμα είναι τα CD. Αντίθετα, θα πρέπει να επικεντρωθούμε «στις πολύπλοκες εκείνες διαδικασίες και σχέσεις οι οποίες γίνονται εφικτές και από την άλλη πλευρά ενισχύονται, από ένα υπολογιστικό σύστημα» (Lantz, 2009). Οι πολύπλοκες διαδικασίες και σχέσεις στις οποίες αναφέρεται ο γνωστός δημιουργός, αφορούν σε ένα πλήθος τεχνικών στοιχείων και επιλογών, όπως για παράδειγμα ποια πλατφόρμα ή ποιο λογισμικό θα χρησιμοποιηθεί για την ανάπτυξη του παιχνιδιού, επιλογές οι οποίες εν τέλει θα διαμορφώσουν και θα επηρεάσουν την τελική εμπειρία του χρήστη. Παράλληλα, αφορούν και περιλαμβάνουν ανθρώπινους πόρους όπως καλλιτέχνες και developers, μουσικούς και σχεδιαστές παιχνιδιών, σεναριογράφους και σκηνοθέτες, οι οποίοι δίνουν μορφή και περιεχόμενο στο τελικό προϊόν. Πάνω από όλα όμως, είναι οι παίκτες οι οποίοι δίνουν νόημα και εν τέλει «ζωή» στο νέο μέσο αυτό που ονομάζουμε βιντεοπαιχνίδια.

Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, οι παίκτες δεν είναι απλά καταναλωτές ή παθητικοί δέκτες ενός ψηφιακού περιεχομένου, αντίθετα είναι δημιουργοί και ενεργοί συμμετέχοντες μιας πολύπλοκης ψηφιακά διαμεσολαβούμενης εμπειρίας. Μάλιστα και συγκεκριμένα όσον αφορά στα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια

Ρόλων, τα παιχνίδια αυτά αποτελούν «περισσότερο ένα χόμπι που κανείς μπορεί να υιοθετήσει, μια γλώσσα που μπορεί κανείς να μάθει, θεματικές περιοχές που μπορεί κανείς να μελετήσει και κοινότητες στις οποίες μπορεί κανείς να μετέχει» (Lantz 2009). Οι διαδικτυακοί κόσμοι παιχνιδιών όπως χαρακτηριστικά είναι το *World of Warcraft*, αποτελούν πλούσια πεδία δράσης και οπτικού περιεχομένου, τα οποία έχουν αναπτυχθεί για να υλοποιήσουν και να οπτικοποιήσουν τις πράξεις και στρατηγικές των παικτών. Πρόκειται όμως για κόσμους οι οποίοι προσομοιάζουν με εκείνους των θεματικών πάρκων ή όπως θα αναφέρει ο Aarseth, με τους ζωολογικούς κήπους και γενικά με οποιοδήποτε τύπου αλληλοσυνδεόμενους χώρους διασκέδασης οι οποίοι δομούνται γύρω από ένα κοινό θέμα (Aarseth 2008, 112) Και όπως ακριβώς συμβαίνει στα θεματικά πάρκα, η παρουσία και δράση των παικτών είναι ζωτικής σημασίας για την ύπαρξη ενός βιντεοπαιχνιδιού. Αρκεί να ανασύρουμε την εικόνα ενός εγκαταλελειμμένου θεματικού πάρκου, προκειμένου να αντιληφθούμε το σημαντικό ρόλο που καλείται να διαδραματίσει ο παίκτης σε αυτό το ιδιόμορφο μέσο. Σχηματικά, τα βιντεοπαιχνίδια και συγκεκριμένα τα MMORPG που αποτελούν το αντικείμενο μελέτης της παρούσας έρευνας, συγκροτούν ένα διαλεκτικό ερμηνευτικό σύστημα ανάμεσα στα **υποκείμενα που τα αποικίζουν** και τα οποία δίνουν ζωή στο διαδικτυακό κόσμο του παιχνιδιού, **στα υποκείμενα που τα σχεδιάζουν** και τα παράγουν, **στην τεχνολογία που τα υποστηρίζει** και λειτουργεί διαμεσολαβητικά της υποκειμενικής εμπειρίας και τέλος, **των ευρύτερων κοινωνικών συνθηκών επί των οποίων παράγεται και αναπαράγεται η σχέση αυτή**.

Ως προς την τελευταία μάλιστα παρατήρηση, δηλαδή τον κοινωνικό-ιστορικό χαρακτήρα των παιχνιδιών και την εν γένει διασύνδεση τους με τις ισχύουσες κάθε φορά πολιτισμικές νόρμες, ο Marshall McLuhan θα υποστηρίξει ότι τα παιχνίδια αποτελούν αντανάκλαση της κουλτούρας. Μέσα από τα παιχνίδια αποκαλύπτονται οι καθολικές αξίες της εκάστοτε κοινωνίας. Αναφερόμενος φυσικά σε παιχνίδια φυσικού χώρου όπως είναι το ποδόσφαιρο, ο McLuhan θα αναφέρει ότι τα παιχνίδια ως προέκταση του κοινωνικού ανθρώπου, λειτουργούν σαν βαλβίδα εκτόνωσης, διαθέτοντας μια λειτουργία «κάθαρσης» για το κοινωνικό σύνολο (McLuhan 1964). Λίγα χρόνια αργότερα ο Brian Sutton-Smith (1997) θα υποστηρίξει ότι τα παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της κουλτούρας, άμεσα διασυνδεδεμένα με το στάδιο ανάπτυξης του εκάστοτε πολιτισμού. Κατά τον ίδιο, πολύπλοκες κοινωνίες παράγουν πολύπλοκα παιχνίδια (Nielsen, Smith and Tosca, 2008, 30), αναγνωρίζοντας όπως

πολλοί μεταγενέστεροί του, το γεγονός ότι τα παιχνίδια αποτελούν με τη σειρά τους περίπλοκα και σταθερά συστήματα κανόνων και διαδικασιών (Salen and Zimmerman 2004). Τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά είναι εγγενή ως προς τα βιντεοπαιχνίδια και για το λόγο αυτό οφείλουμε να τα προσεγγίζουμε ερμηνευτικά λαμβάνοντας κάθε φορά υπόψη μας τα διαφορετικά επίπεδα ανάλυσης.

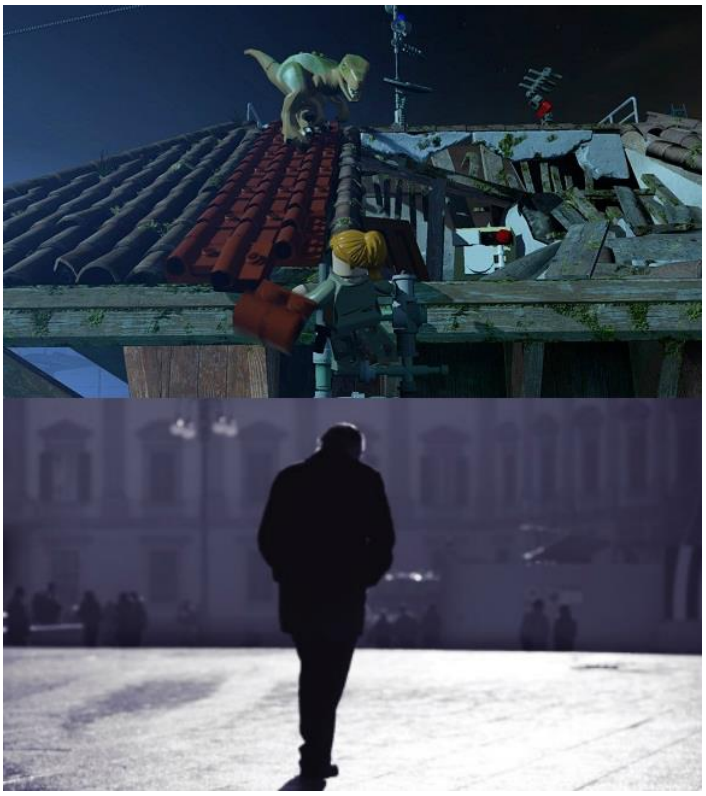
Ενώ λοιπόν η μέθοδος του game elicitation που προτείνουμε εδώ, διαθέτει, ως ένα βαθμό κοινή λογική με εκείνη των συνεντεύξεων μέσω video, παρόλα αυτά και εξαιτίας της ιδιαιτερότητας του μέσου, μας επιτρέπει να τη θεωρήσουμε ως μια νέα ποιοτική μέθοδο έρευνας. Όπως θα δούμε στις επόμενες ενότητες, η συνέντευξη με τη μέθοδο του game elicitation διενεργείται με τη βοήθεια ενός παιχνιδιού και συγκεκριμένα με την καταγραφή του «**παιχνιδιού που έχει ήδη παιχτεί**» ή με άλλα λόγια με την καταγραφή του παιχνιδιού που ο συνεντευξιαζόμενος έπαιξε σε ένα προηγούμενο διάστημα. Αυτό που διαφοροποιεί την καταγραφή του «παιχνιδιού που έχει ήδη παιχτεί» από ένα κλασικό ψηφιακό αρχείο στο οποίο αναπαράγεται η πραγματική δράση ενός υποκειμένου (video), είναι το γεγονός ότι στην πρώτη περίπτωση το video αποτελεί το τεχνολογικό μέσο το οποίο αποτυπώνει τη λειτουργία ενός άλλου διαδραστικού μέσου δηλαδή των βιντεοπαιχνιδιών, ενώ στη δεύτερη περίπτωση το video είναι το τεχνολογικό μέσο που χρησιμοποιούμε για να καταγράψουμε ένα περιστατικό το οποίο λαμβάνει χώρα στον πραγματικό κόσμο . Με άλλα λόγια κατά τη διάκρεια του game elicitation, το video ή η κάμερα καλείται να καταγράψει τη λειτουργία ενός άλλου μέσου, αφορά δηλαδή στην αναπαράσταση της αναπαράστασης, ενώ στο video elicitation, το video ή η κάμερα καταγράφει μια μη τεχνολογικά διαμεσολαβούμενη εμπειρία όπως χαρακτηριστικά είναι ένας περίπατος στην εξοχή.

Η αναγνώριση αυτής της ποιοτικής διαφοράς ανάμεσα στις δυο μεθόδους, επιφέρει περαιτέρω διαφοροποιήσεις. Συγκεκριμένα:

α) Οι πράξεις που λαμβάνουν χώρα μέσα στον εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού, δεν παραπέμπουν σε κανένα σύστημα αναφοράς σε σχέση με τον πραγματικό κόσμο. Ο εικονικός χώρος, όπως διεξοδικά αναφέρθηκε στο δεύτερο κεφάλαιο, δεν υφίσταται σε αντιστοιχία του πραγματικού, η πλοήγηση σε αυτόν και η διαντίδραση με αυτόν, κατ' ουδένα τρόπο δεν παραπέμπει στη χωρική διαχείριση του πραγματικού κόσμου (εικόνα 22). Επιπρόσθετα, οι πράξεις, οι αποστολές και οι στόχοι που κάποιος καλείται να

αναλάβει διαδικτυακά δεν σχετίζονται με οποιαδήποτε τύπου επιδίωξη που μπορεί κανείς να θέσει στην καθημερινότητά του. Στο σημείο αυτό όμως, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι ενώ το πλαίσιο είναι μη πραγματικό, οι σχέσεις οι οποίες αναπτύσσονται εντός του και πολλές φορές οι συνέπειες των πράξεων του παίκτη εντός του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, μπορεί να έχουν αντίκρισμα στην πραγματική ζωή. Όπως θα δούμε και από την ανάλυση των συνεντεύξεων, οι παίκτες τείνουν να συγκροτούν πραγματικού τύπου κοινότητες

Εικόνα 22. Πάνω εικόνα. Lego Jurassic World. Κάτω εικόνα. Μια συνηθισμένη ημέρα



β) Η εμπειρία που αντλεί ο παίκτης παίζοντας ένα ψηφιακό παιχνίδι είναι ιδιόμορφη, καθώς διαμεσολαβείται και ερμηνεύεται μέσα από ένα «εικονικό προσωπείο», εκείνο του avatar. Αυτό που αξίζει όμως να αναφερθεί στο σημείο αυτό είναι ότι αυτού του τύπου η εικονική παρουσία του παίκτη είναι εκ των προτέρων καθορισμένη ή πιο συγκεκριμένα, μπορεί να διαμορφωθεί «ελεύθερα» μέσα από μια σειρά προκαθορισμένων χαρακτηριστικών που οι δημιουργοί έχουν θέσει εξ' αρχής στη διάθεση των παικτών (Martin 2005). Η έννοια λοιπόν της εξοικείωσης ή της ταύτισης με το avatar σχετίζεται περισσότερο με το όνομα που έχει κάποιος/α επιλέξει και τα αντικείμενα ή κατοικίδια με τα οποία έχει εξοπλίσει το χαρακτήρα του ή ακόμα

καλύτερα από το συνδυασμό όλων των παραπάνω, παρά από τα φυσιογνωμικά χαρακτηριστικά του δυνητικού του εαυτού.

Οι δυο αυτές παράμετροι είναι ιδιαίτερα σημαντικές προκειμένου να κατανοήσουμε το νέο αυτό ψηφιακό μέσο που αποκαλείται βιντεοπαιχνίδια, αλλά και να μπορέσουμε να στοιχειοθετήσουμε ένα νέο πρωτόκολλο έρευνας το οποίο να συμβαδίζει με τις ανάγκες του μέσου αυτού και κατ΄ επέκταση να το διαφοροποιήσουμε από ήδη υπάρχοντα μοντέλα, όπως αυτό των συνεντεύξεων μέσω video. Σε αντίθεση λοιπόν με τις συνεντεύξεις μέσω video ή του stimulated recall, οι συνεντευξιαζόμενοι παρακολουθώντας ένα στιγμιότυπο του «παιχνιδιού που έχει ήδη παιχτεί» και αντικρίζοντας το δυνητικό τους εαυτό, ανακαλούν τα γεγονότα, αναβιώνουν το συμβάν και αναστοχάζονται (Henry and Fetters, 2012), αλλά κατά τρόπο διαφορετικό από το σύνηθες. Ο βαθμός ταύτισης και το συμβολικό σύστημα νοηματοδότησης που χρησιμοποιεί ο παίκτης προκειμένου να ερμηνεύσει όχι μόνο τον εικονικό κόσμο αυτόν καθ' εαυτόν αλλά και τις πρακτικές που λαμβάνουν χώρα εκεί, δεν θα μπορούσαν να ταυτίζονται με την περίπτωση ενός ατόμου που καλείται να δώσει συνέντευξη παρακολουθώντας και συνερμηνεύοντας ένα video το οποίο αποτυπώνει ένα στιγμιότυπο της καθημερινής ζωής. Κατ' επέκταση, κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων μέσω του παιχνιδιού (game elicitation), το άτομο εκτεθειμένο ενώπιον της ψηφιακής του αναπαράστασης (avatar) καλείται να δώσει νόημα σε αυτήν και να ερμηνεύσει τη ψηφιακότητά του.

Αλλά η μέθοδος των συνεντεύξεων μέσω του παιχνιδιού, διαθέτει και μια ακόμα διάσταση: εν αντιθέσει με το video elicitation και το stimulated recall, και ως απόρροια της ιδιαιτερότητας του μέσου που χρησιμοποιείται εδώ, λαμβάνεται υπόψη η ψηφιακή αλλά και φυσική παρουσία του παίκτη ή αλλιώς η αντανάκλαση του ψηφιακού εαυτού στον πραγματικό χώρο. **Με λίγα λόγια, οι συνεντεύξεις μέσω παιχνιδιών ή το game elicitation, αφορά στην καταγραφή του διαδικτυακού παιχνιδιού έτσι όπως αυτό λαμβάνει χώρα μέσα στο ψηφιακό χώρο (in game), την καταγραφή της φυσικής παρουσίας του ατόμου (in room) και τη συνέντευξη που ακολουθεί βασιζόμενη στις καταγραφές αυτέ**ς.

Στις επόμενες ενότητες περιγράφουμε βήμα προς βήμα τη εν λόγω μέθοδο.

4.4.2 Σκοπός του game elicitation

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η καταγραφή της αυθόρμητης παιγνιώδους καθημερινής δραστηριότητας με γνώμονα:

α) τον τρόπο με τον οποίο συντίθεται η καθημερινότητα του παιχνιδιού σε σχέση με το πραγματικό χώρο, ο οποίος εν προκειμένω αφορά **τον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού** και β) τον τρόπο με τον οποίο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, δομείται στην συνείδηση του έμπειρου παίκτη ο εικονικός κόσμος σε σχέση με τον πραγματικό και αντίστροφα.

Πρωταρχικός στόχος της εν λόγω μεθόδου, είναι να πραγματευτεί με όσο το δυνατόν λιγότερο παρεμβατικό τρόπο το προαναφερθέν ζήτημα της διπλής υπόστασης του ατόμου, δίνοντας βαρύτητα για πρώτη φορά στη φυσική παρουσία του παίκτη και κατ' επέκταση, στο παρασκήνιο της δράσης. Συγκεκριμένα η μέθοδος των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιών, στοχεύει να αναδείξει συγκεκριμένα ποιοτικά χαρακτηριστικά τα οποία μέχρι πρότινος έχουν αποσιωπηθεί όπως η καταγραφή οποιασδήποτε μορφής φυσικής, ρητής και άδηλης επικοινωνίας η οποία λαμβάνει χώρα στο πραγματικό περιβάλλον κατά τη διάρκεια ενός game session. Μαγνητοσκοπώντας τον παίκτη καθώς εκείνος είναι «συνδεδεμένος» με τον κόσμο ενός online παιχνιδιού, ο ερευνητής αποκτά άμεση πρόσβαση στον ιδιωτικό κόσμο του υποκειμένου, δίνοντάς του τη δυνατότητα να αποτυπώσει πτυχές και εκφάνσεις των καθημερινών συνηθειών του, ακόμα και όταν αυτές γίνονται ασυνείδητα. Παράλληλα, η προαναφερθείσα διπλή καταγραφή του εαυτού επιτρέπει τη συγκριτική μελέτη των δύο χώρων και των δραστηριοτήτων που αυτοί υπηρετούν σε παράλληλο χρόνο. Υπό αυτές τις συνθήκες ο κάθε χώρος μετατρέπεται σε εννοιολογικό εργαλείο ανάλυσης και ερμηνείας των πεπραγμένων του άλλου χώρου.

Η μέθοδος των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού, μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορα πεδία και κυρίως στον τομέα της θεραπευτικής αγωγής, χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε είδος ψηφιακού παιχνιδιού.

4.4.3 Στάδια έρευνας

Επιλογή των υποκειμένων της έρευνάς μας

Όπως προαναφέρθηκε, τα υποκείμενα έρευνά μας ήταν Έλληνες έμπειροι παίκτες MMORPG, ηλικίας άνω των 25 ετών, οι οποίοι επιλέχθηκαν με τη μέθοδο της χιονοστιβάδας και οι οποίοι ικανοποιούσαν τα μεθοδολογικά κριτήρια που είχαμε εξ' αρχής θέσει. Συνοπτικά: πρόκειται για παίκτες MMORPG, ενταγμένοι σε κάποιο guild, οι οποίοι επιδίδονται με την ομάδα τους τακτικά σε επιδρομές (raids).

Επιλογή του πλαισίου της καταγραφής

Έχοντας υπόψη μας την ιδιαιτερότητα του συγκεκριμένου είδος παιχνιδιού και προκειμένου να οριοθετήσουμε την έρευνά μας, οφείλουμε να προεπιλέξουμε τις φάσεις εκείνες οι οποίες εξυπηρετούν τους ερευνητικούς μας σκοπούς. Η καλή γνώση του παιχνιδιού, των κανόνων, των μηχανισμών και της αρχιτεκτονικής του, θα επιτρέψει στον ερευνητή που επιθυμεί να ασχοληθεί με τη μελέτη των MMORPG, να κάνει τις σωστές μεθοδολογικές επιλογές. Στο σημείο αυτό, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι η ποικιλία του περιεχομένου, των γεγονότων και δράσεων που συναντώνται στο πλαίσιο ενός εικονικού κόσμου, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι η εξέλιξη του παιχνιδιού εξαρτάται από τις ικανότητες του μεμονωμένου παίκτη αλλά και τη στιγμαία διάδραση που θα επιτευχθεί όταν οι δυνάμεις του Α. παίκτη συνδυαστούν με τις δυνάμεις του Β παίκτη, μετατρέπει τον κόσμο των παιχνιδιών σε ένα χώρο απεριόριστων ερευνητικών δυνατοτήτων, με αποτέλεσμα να δυσχεραίνεται ακόμα περισσότερο η επιλογή των κατάλληλων προς μελέτη, στιγμών του παιχνιδιού. Ως αποδοτικότερη προσέγγιση του παραπάνω μεθοδολογικού διλήμματος, η Neuendorf (2017) θα προτείνει τη δειγματοληψία διαφορετικών χρονικών στιγμών, προκειμένου ο ερευνητής να αποκτήσει μια πιο ολοκληρωμένη αντίληψη των εικονικών πεπραγμένων.

Προκειμένου λοιπόν να διευρύνουμε την έρευνά μας όσον αφορά στη μελέτη του κοινωνικού χώρου (ψηφιακού και αναλογικού) έτσι όπως αυτός διαμορφώνεται κατά τη διάρκεια ενός MMORPG, θέσαμε αρχικά ως παράμετρο τη συμμετοχή του

παίκτη σε ενέργειες/δράσεις του guild και συγκεκριμένα την ενεργή εμπλοκή του σε raid. Οι διαδικτυακές επιδρομές (raids) και οι αντίστοιχες ομάδες (raiding guilds), οι οποίες αποτελούν ίσως τον πιο δημοφιλή τύπο guild (Williams, Ducheneaut, Xiong , Yee and Nickell, 2006), διαθέτουν τα εξής χαρακτηριστικά:

- Έχουν ως πρωτεύοντα στόχο την οργάνωση των μελών τους, τα οποία και βρίσκονται σε επικοινωνία και απόλυτο συγχρονισμό μεταξύ τους
- Κατά τη διάρκεια του raid κάθε μέλος καλείται να επιτελέσει έναν συγκεκριμένο ρόλο
- Η επιτυχία, όπως και η αποτυχία, είναι υπόθεση ομαδική.

Σε αντίθεση λοιπόν με τις φάσεις που ο παίκτης παίζει μεμονωμένα, στοχεύοντας σε χαμηλής αξίας και μικρής σχετικά δυσκολίας στόχους, η περίπτωση των επιδρομών απαιτεί από τον παίκτη προσοχή και συγκέντρωση, αφού η "μοίρα" του μεμονωμένου παίκτη και η εξέλιξη του παιχνιδιού, εξαρτώνται από τη θετική έκβαση της ομαδικής προσπάθειας.

Κατά τη διάρκεια του raid, οι παίκτες είναι "υποχρεωμένοι" να ακολουθούν τις οδηγίες του αρχηγού, χωρίς να αποκλίνουν από αυτές. Σύμφωνα μάλιστα με τον Prax, ακόμα και ο χρόνος όπου μπορούν οι παίκτες να πάνε στην τουαλέτα καθορίζεται από τον αρχηγό, ενώ εκείνοι οι οποίοι δεν συμμορφώνονται με τις εντολές του αρχηγού συχνά αντικαθίστανται από άλλους παίκτες, οι οποίοι αναλαμβάνουν το ρόλο του αναπληρωματικού (Prax 2010). Αυτού του τύπου η ιεραρχία, η οποία σχετίζεται με συλλογικά κίνητρα και παραπέμπει σε στρατιωτικούς σχηματισμούς (Chang and Lin, 2014), ρυθμίζει κατ' επέκταση την οργάνωση του παιχνιδιού και άρα, αποτελεί παράμετρο προς διερεύνηση.

Κατά τη διάρκεια λοιπόν του raid, συντίθεται ο κατά τον Nitsche κοινωνικός χώρος του παιχνιδιού (Nitsche 2008, 18), οπότε η καταγραφή της δράσης του παίκτη σε αυτή τη φάση του παιχνιδιού, μπορεί να αποβεί αναλυτικά χρήσιμη. Παράλληλα και για λόγους συγκρισιμότητας των δεδομένων, ζητήθηκε από τα υποκείμενα της έρευνας, μια **δεύτερη καταγραφή** η οποία αυτή τη φορά θα περιλάμβανε μια πιο ήπια φάση του παιχνιδιού, δηλαδή μια καταγραφή εκτός raid και εκτός guild.

Διπλή καταγραφή του εαυτού

Στο πλαίσιο του game elicitation, ζητήθηκε από κάθε υποκείμενο έρευνας να να επιτελέσει μια διπλή καταγραφή του εαυτού του και συγκεκριμένα:

Α) **του διαδικτυακού του εαυτού** (in game)

Β) **του φυσικού του εαυτού**, καθώς παίζει στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού του (in room).

Η μέθοδος του game elicitation, σε αντίθεση μάλιστα με του video elicitation και του stimulated recall, δίδει μεγαλύτερο έλεγχο στο ίδιο το υποκείμενο, αφού του παραχωρεί τη δυνατότητα να επιλέξει εκείνο τη στιγμή της έναρξης της διπλής καταγραφής και κατ' επέκταση να δώσει το έναυσμα της έρευνας. Ακολουθώντας περισσότερο το παράδειγμα του participatory ή community research όπου η έρευνα μετατρέπεται σε μια πραγματικά συμμετοχική διαδικασία, με τους δρώντες να έχουν τον κυρίαρχο λόγο (Bergold and Thomas, 2012), εδώ ο παίκτης δεν καλείται απλά να παρακολουθήσει ένα προεπιλεγμένο video δίνοντας νόημα και περιεχόμενο στις πράξεις και εν γένει στις συνειδητές και ασυνείδητες επιλογές του. Αντίθετα, στη μέθοδο του game elicitation, ο παίκτης είναι εκείνος ο οποίος θα πατήσει το play, είναι εκείνος που θα καθορίσει την πορεία της έρευνας.

Παράδειγμα εθνογραφικής έρευνας με τη μέθοδο της ταυτόχρονης καταγραφής in game και in room, διενεργήθηκε από τους Stevens, Satwicz και McCarthy (2008), οι οποίοι μελέτησαν το πώς η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σχετίζεται με διαδικασίες άτυπης μάθησης. Το υλικό που συνέλεξαν από τις μαγνητοσκοπήσεις λειτούργησε συμπληρωματικά ως προς την επιτόπια παρατήρηση που διεξήγαγαν οι ερευνητές στα σπίτια των παιδιών, ενώ οι όποιες συνεντεύξεις έλαβαν χώρα, στηρίχθηκαν μεν στο καταγεγραμμένο υλικό, δεν ακολούθησαν όμως τη λογική των συνεντεύξεων μέσω video (video elicitation).

Η έρευνά των Stevens, Satwicz και McCarthy (2008), επικεντρώθηκε σε παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια με τα αδέλφια τους ή τους φίλους τους, στο φυσικό περιβάλλον του σπιτιού τους.

Η συνθήκη που μελετήσαν θα μπορούσε να αποτυπωθεί ως εξής:

In the room=κοινωνικότητα - In the game=ατομικό παιχνίδι ή/και κοινωνικό ,

σε αντίθεση με τη συνθήκη που διατρέχει την παρούσα έρευνα και η οποία έχει αντίστροφη λογική, δηλαδή:

In the room= μοναχικότητα - In the game= έντονη κοινωνικότητα.

Συγκεντρωτικά, σύμφωνα με τη μέθοδο του game elicitation οι πραγματοποιηθείσες καταγραφές είχαν ως εξής:

Πίνακας 2. Καταγραφή του εαυτού και καταγραφή φάσης παιχνιδιού

Καταγραφή του εαυτού
Του φυσικού του εαυτού, καθώς παίζει στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού του (in room).
Του διαδικτυακού του εαυτού (in game)
Καταγραφή φάσης παιχνιδιού
Κατά τη διάρκεια raid
Κατά τη διάρκεια ατομικής περιήγησης (εκτός Guild)

Σε κάθε παίκτη λοιπόν, ζητήθηκε να πραγματοποιήσει δύο σετ καταγραφών (Πίνακας 3) κάθε ένα από τα οποία θα έπρεπε να έχει διάρκεια τουλάχιστον μία ώρα. Δεδομένου ότι ένα raid διαρκεί από 2 ως 4 ώρες, χωρίς μια τέτοια δήλωση όμως να είναι απόλυτα δεσμευτική, η τουλάχιστον ωριαία καταγραφή ενός game session έχει τα ακόλουθα πλεονεκτήματα:

- Εξασφαλίζει το γεγονός ότι όντως θα υπάρξει και θα καταγραφεί εξέλιξη στο raid, αφού ο χρόνος είναι αρκετός προκειμένου να εκτυλιχθεί η αναμενόμενη δράση
- Επιτρέπει εν μέρει στον παίκτη να αφαιρεθεί και να σταματήσει να σκέφτεται την κάμερα
- Διασφαλίζει το γεγονός ότι ο όγκος των δεδομένων που θα συλλεχθεί, θα είναι και διαχειρίσιμος

Πίνακας 3.Game Elicitation: Δύο είδη διπλής καταγραφής

Καταγραφή: • του διαδικτυακού του εαυτού (in game) • του φυσικού του εαυτού, καθώς παίζει στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού του (in room).	Κατά τη διάρκεια raid
Καταγραφή: • του διαδικτυακού του εαυτού (in game) • του φυσικού του εαυτού, καθώς παίζει στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού του (in room).	Κατά τη διάρκεια ατομικής περιήγησης (εκτός Guild)

Προκειμένου να επιλέξουμε τα κατάλληλα τεχνικά εργαλεία που θα μας επιτρέψουν να κάνουμε τις προαναφερόμενες καταγραφές, έπρεπε να λάβουμε υπόψη μας, πρώτον, τις τεχνικές δεξιότητες των υποκειμένων έρευνας, προκειμένου να επιλέξουμε ένα εύχρηστο εργαλείο, δεύτερον το format των εξαγώγιμων αρχείων για να είναι εύκολα επεξεργάσιμα και συμβατά μεταξύ τους και τρίτον, το μέγεθος των αρχείων προκειμένου να διευκολυνθεί η μεταφορά τους. Τα τεχνικά εργαλεία που τελικά χρησιμοποιήσαμε για την συλλογή αυτού του οπτικοακουστικού υλικού και τα οποία θεωρήθηκαν τα πλέον κατάλληλα, ήταν τα ακόλουθα:

- In game recording: **FRAPS software**
- In room recording: **CAMSTUDIO software**
- Οργάνωση και ανάλυση ποιοτικού οπτικοακουστικού υλικού: **TRANSANA**

Ανάλυση video

Μετά το στάδιο της καταγραφής, ακολουθεί το στάδιο της ανάλυσης των video και προεπιλογής των καρέ εκείνων που στο πλαίσιο της συγκεκριμένης έρευνας έχουν αναλυτική αξία. Τα καρέ που θα επιλεγούν στη φάση αυτή, πρόκειται να καθοδηγήσουν τις μετέπειτα συνεντεύξεις, ολοκληρώνοντας τη μέθοδο του game elicitation.

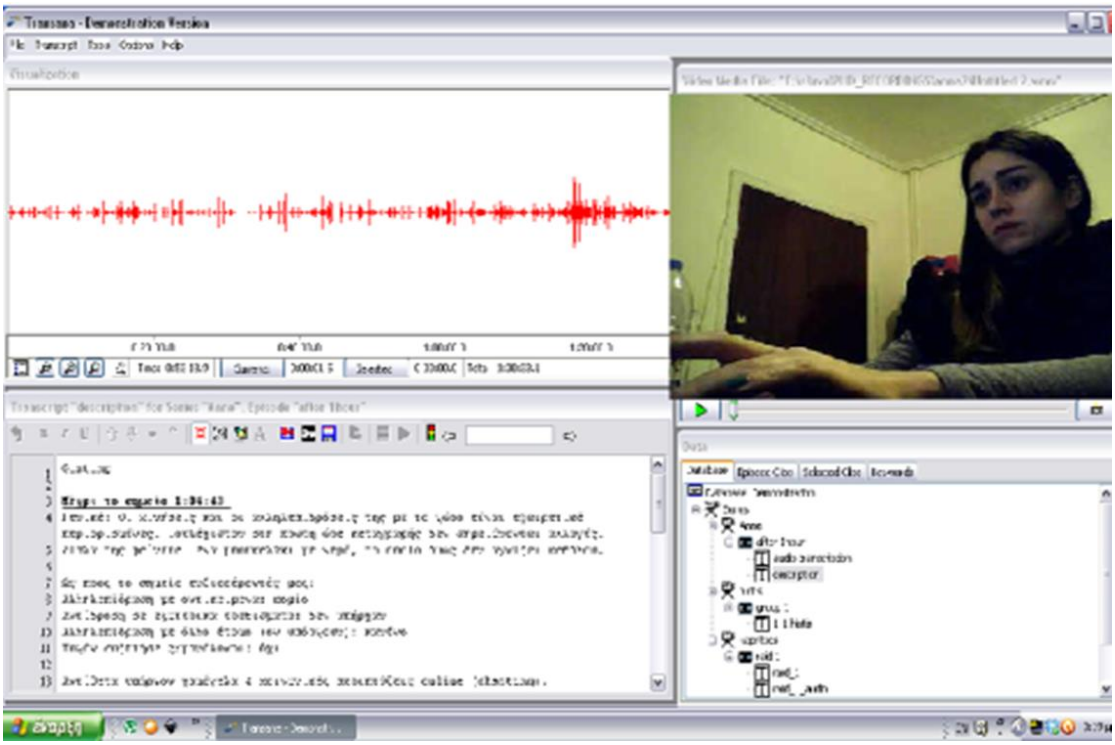
Η οργάνωση του οπτικοαουκουστικού υλικού που συλλέχθηκε (το μέγεθος του οποίου ξεπερνούσε τα 88.8 GB) και η μετέπειτα επιλογή των στιγμιότυπων εκείνων που θα μας επιτρέψουν να διεξάγουμε με επιτυχία τις συνεντεύξεις, πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια του λογισμικού για ποιοτικές έρευνες της TRANSANA. Το εν λόγω εργαλείο, το οποίο έχει αναπτυχθεί για την αποτελεσματικότερη διαχείριση, ανάλυση και συστηματική επεξεργασία οπτικοακουστικού υλικού, παρέχει τη δυνατότητα στον εκάστοτε ερευνητή να προβεί σε απομαγνητοφωνήσεις, να συντάξει αναλυτικά αρχεία των μαγνητοσκοπημένων στιγμιότυπων και να προχωρήσει σε μια καρέ-καρέ ανάλυση του υλικού, θέτοντας υπό συνεχή σύγκριση το οπτικό και λεκτικό στοιχείο.

Ακολουθώντας τις αρχές του interaction video analysis (Jordan and Henderson, 1995), αναζητήσαμε απαντήσεις στα ερευνητικά μας ερωτήματα, στον τρόπο δηλαδή με τον οποίο οι ίδιοι οι παίκτες οργανώνουν το καθημερινό παιχνίδι τους, δίνοντας έμφαση στα προσωρινά χωρικά συμβάντα που αναδύονται κατά τη διάρκεια ενός game session- με άλλα λόγια, στον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες οργανώνουν το χώρο τους, αντιλαμβάνονται το game space ή ακόμα και στα χαρακτηριστικά που αποδίδουν στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Με βάση τις αρχές του interaction video analysis και όσον αφορά στην καταγραφή του ατόμου στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού του, το ενδιαφέρον μας προσανατολίστηκε στη φυσικά προκύπτουσα διάδραση με τον Άλλο – είτε είναι ο σύντροφος-συμπαίκτης, είτε ο σύντροφος-φίλος- αλλά και σε οποιαδήποτε τύπου διαντίδραση με τον περιβάλλοντα χώρο. Φυσικά η ταυτόχρονη εξέλιξη του διαδικτυακού παιχνιδιού, η φάση στην οποία βρίσκεται το παιχνίδι, η κοινωνική σχέση που το άτομο αναπτύσσει σε πραγματικό χρόνο με τους συμπαίκτες του, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο νοηματοδοτεί τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, αποτελούν την άλλη όψη του νομίσματος. Κατ’ επέκταση, η βιντεοσκόπηση του παιχνιδιού όπως αυτό λαμβάνει χώρα ταυτόχρονα στον εικονικό και στο φυσικό χώρο, μας μετέτρεψε σε σιωπηλούς μάρτυρες μιας ιδιόμορφης διαντίδρασης αλλά και του συστήματος γνώσης

που αυτή εμπεριέχει, μετατρέποντας πια τον κόσμο των MMORPG, σε «έναν κόσμο προσβάσιμο και λογικό» (ο.π, σελ 3).

Η αρχική οργάνωση και μετέπειτα επιλογή και αναλυτική επισκόπηση των στιγμιότυπων, στόχευαν στην αναγνώριση μοτίβων συμπεριφοράς και στην ανάδειξη της εσωτερικής αλληλουχίας των γεγονότων (Knoblauch and Tuma, 2011, 420). Τα γεγονότα προσλαμβάνουν το ιδιαίτερο νόημά τους μόνο σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο, το οποίο διαθέτει μια εσωτερική λογική, επικαθορίζεται από την δράση που με την σειρά της πυροδοτεί νέα γεγονότα, και νέες μορφές δράσης. Κατ' αυτόν τον τρόπο η ανάλυση του τρόπου με τον οποίο εκτυλίσσονται τα γεγονότα, η αλληλουχία δηλαδή των σκηνών έτσι όπως αυτές καταγράφηκαν στο video, μας επέτρεψε να διακρίνουμε και να επιλέξουμε τα «περιστατικά» που μας ενδιέφεραν θεωρητικά και να αναζητήσουμε κοινά μοτίβα σε αυτά.

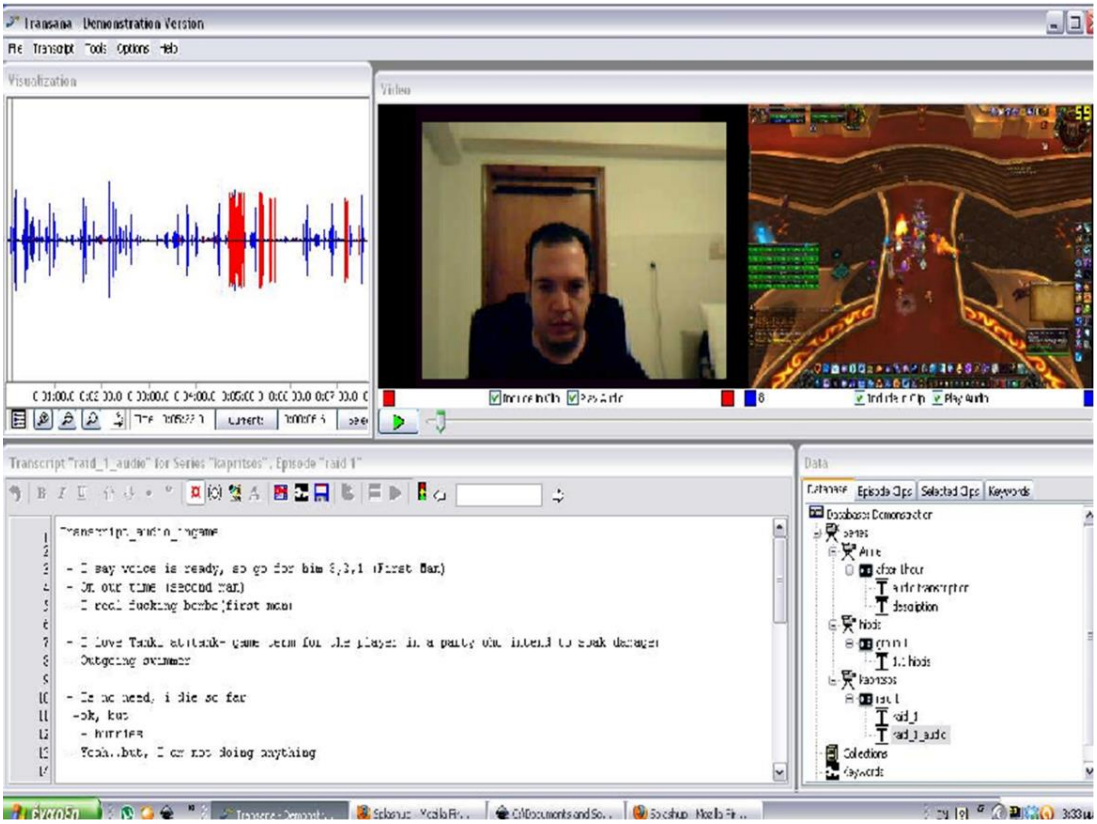
Εικόνα 23. Transcript από τη μελέτη του βίντεο της Α. Πρόγραμμα Transana



Το πρώτο, αναγνωριστικό, στάδιο της ταξινόμησης, ακολούθησε ένα δεύτερο στάδιο κατά το οποίο συγχρονίσαμε τις δυο κάμερες (in game, in room),

δημιουργώντας ένα χωροχρονικό συνεχές και συνδυαστικά πια, καταγράψαμε λεπτομέρειες από τα περιστατικά, οργανώνοντάς τα χρονικά (time logs) και δημιουργώντας περιγραφικές ετικέτες. Κατά τη διάρκεια της μεθόδου του interaction video analysis και σε σχέση με την αλληλουχία των γεγονότων που αναφέρθηκε πιο πάνω, ιδιαίτερη σημασία έχει η αρχή και το τέλος ενός συμβάντος (Jordan and Henderson, 1995, 58). Στην παρούσα έρευνα, τα video των παικτών ήταν αρκετά στατικά- λόγω και της φύσης του διαδικτυακού παιχνιδιού- γεγονός το οποίο δυσχέραινε αρκετά την χρονική οριοθέτηση των συμβάντων. Παρόλα αυτά και βάσει της γνώσης που αποκομίσαμε από το πεδίο έρευνας, η έναρξη και το τέλος του συμβάντος καθορίστηκε εν τέλει από την αλληλουχία των γεγονότων στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού.

Εικόνα 24. Transcript από τη μελέτη του βίντεο του Κ..Πρόγραμμα Transana

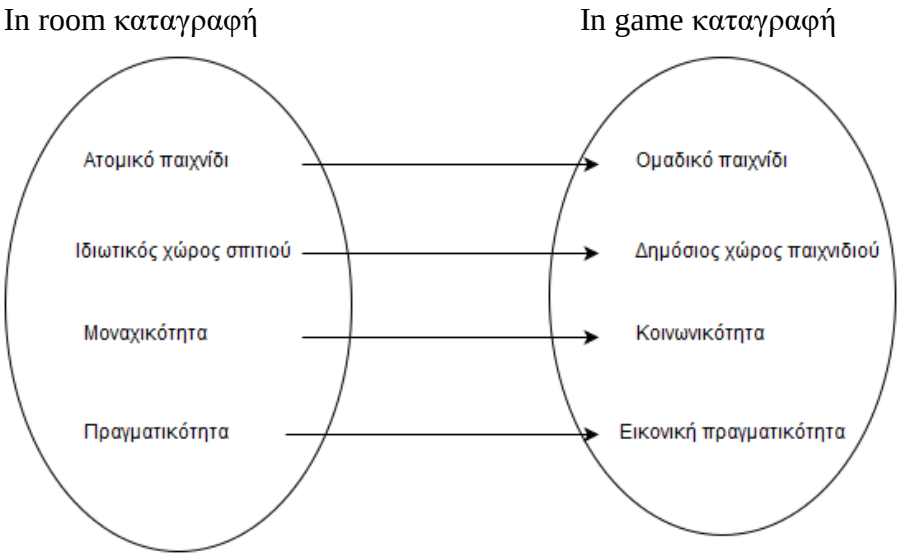


Το τρίτο στάδιο, αφορούσε στην απομαγνητοφώνηση (transcript) των διαλόγων που έλαβαν χώρα, είτε μέσα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, είτε στο φυσικό χώρο του δωματίου. Η διαδικασία του transcript δεν αποτελεί μόνο μια περιγραφική μέθοδο,

αντίθετα μέσω της συστηματικής καταγραφής των γεγονότων, επιτρέπει να διαφανεί η εσωτερική οργάνωση και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της δράσης στην οποία εμπλέκονται τα υποκείμενα (Heath, Hindmarsh and Luff, 2010, 75).

Οι συνεντεύξεις

Την προαναφερόμενη in game και in room καταγραφή, ακολούθησαν οι συνεντεύξεις με τη χρήση video. Η ανάγκη για μια πιο ενδελεχή και ίσως πιο ερμηνευτική προσέγγιση προέκυψε κατά τη διάρκεια της πρώτης «ανάγνωσης» των in room videos. Και στις τρεις υπό εξέταση περιπτώσεις, τα in room video ήταν ως επί το πλείστον στατικά, χωρίς σημαντικές εναλλαγές στο κάδρο, ενώ όταν προσεγγίσαμε συγκριτικά τα in room με τα in game video, προέκυψαν τα εξής βασικά θεωρητικά δίπολα:



Χρησιμοποιώντας κατ' επέκταση τη μέθοδο των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιών, ο ερευνητής ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου και κριτικής προσέγγισης στα προαναφερθέντα είδη εννοιολογικής «οπτικής αντιπαράθεσης» και πιο αναλυτικά:

Πρώτος χώρος (σπίτι)	Τρίτος χώρος (MMORPG)
Το παιχνίδι είναι ατομικό Το άτομο ευρισκόμενο στο φυσικό χώρο του δωματίου του, παίζει μόνο του. Με άλλα λόγια, το παιχνίδι στο παρασκήνιο της δράσης δεν είναι κοινωνικό.	**Το παιχνίδι είναι ομαδικό** Στο διαδικτυακό χώρο του παιχνιδιού, το παιχνίδι είναι ομαδικό. Ο εικονικός εαυτός ακόμα και όταν δεν είναι ενταγμένος σε κάποιο guild, συμμετέχει όπως έχει ήδη αναφερθεί, σε ένα συλλογικό κόσμο.
Ο παίκτης είναι μόνος του (Μοναχικότητα) Το άτομο επιλέγει να παίζει μόνο του χωρίς τη φυσική παρουσία ή συντροφιά άλλων (παικτών ή μη). Όπως ακριβώς ο άνδρας με τη γυρισμένη πλάτη στο Nighthawks, έτσι και οι παίκτες αποσύρονται στην ιδιωτικότητα που τους προσφέρει ο χώρος του σπιτιού τους	**Ο παίκτης απολαμβάνει την συντροφιά άλλων παικτών (Κοινωνικότητα)** Το άτομο στο διαδικτυακό κόσμο του παιχνιδιού, δεν συνυπάρχει απλά με άλλα άτομα, αλλά παίζει με αυτά
Ο χώρος του παιχνιδιού είναι ιδιωτικός, συνηθισμένος Πρόκειται για ένα χώρο ιδιωτικό, λειτουργικό, χωρίς ευχάριστες ή δυσάρεστες εκπλήξεις, πρόκειται εν ολίγοις για τον πρώτο χώρο του σπιτιού.	**Ο χώρος του παιχνιδιού είναι περιπετειώδης, έντονος και φανταχτερός** Ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού είναι γεμάτος μυστήρια, απρόσμενες καταστάσεις, έντονα χρώματα και περίεργα πλάσματα

Το άτομο στο σπίτι του είναι χαλαρό, είναι ο οικείος του εαυτός	**Ο εικονικός του εαυτός είναι αφύσικος, ρευστός**
Το άτομο στο παρασκήνιο του παιχνιδιού είναι ο εαυτός του, χωρίς να χρειάζεται να καταβάλλει καμιά προσπάθεια, δεν χρειάζεται να υποδυθεί κανέναν ρόλο.	Το avatar του είναι ο εικονικός του εαυτός, ο οποίος μπορεί να μην έχει καν ανθρώπινη μορφή, να έχει υπεράνθρωπες δυνάμεις, ενώ μπορεί το συγκεκριμένο άτομο να διαθέτει παραπάνω από μία ψηφιακή περσόνα.

Σε ένα τέτοιο πλαίσιο λοιπόν, αναρωτιέται κανείς αν η εκ των προτέρων κατασκευή εννοιολογικών κατηγοριών και η επιβολή τους στα δεδομένα, αποτελεί τελικά μια διαδικασία ικανή να συλλάβει, να αποδώσει και εν τέλει να αποκωδικοποιήσει όλες τις προαναφερόμενες παραμέτρους; Με άλλα λόγια, πώς μπορούμε να εξετάσουμε αν τελικά ο παίκτης, όπως ο άνδρας με τη γυρισμένη πλάτη στο Nighthawks, όταν παίζει ένα μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι από το σπίτι του, είναι για παράδειγμα κοινωνικά απομονωμένος; Οι συνεντεύξεις με τη χρήση παιχνιδιών μας επέτρεψαν να αποδομήσουμε το νοηματοδοτικό πλαίσιο του online gaming, όταν αυτό λαμβάνει χώρα στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού και να ανασυστήσουμε την εικόνα του gamer στηριζόμενοι αυτή τη φορά, στη δική του αφήγηση.

Η προβολή των συγχρονισμένων πια video και η παρουσίασή τους για πρώτη φορά στον παίκτη κατά τη διάρκεια του σταδίου των συνεντεύξεων, έδωσε προστιθέμενη αξία στην έρευνα. Με τον τρόπο αυτό, καταφέραμε να δημιουργήσουμε έναν νέο υβριδικό χώρο ανάλυσης, όπου το άτομο ως παρατηρητής μπορούσε να δει ταυτόχρονα την πραγματική και την εικονική του παρουσία σε ένα χωροχρονικό continuum. Μάλιστα, ο ακουστικός χώρος (audio space) είναι εκείνος ο οποίος λειτούργησε συνδετικά του πραγματικού και εικονικού χώρου (Harrison and Dourish 1996), αφού οι συνομιλίες, οι ήχοι, τα εφέ που διέτρεχαν τα δύο video, συγκρότησαν έναν κοινό τόπο αναφοράς, αποδίδοντας στα πλάνα μια εννοιολογική ακουστική συνέχεια.

Κάθε συνέντευξη διήρκησε πάνω από μία ώρα, ενώ ο οδηγός της συνέντευξης μέσω παιχνιδιού είχε τρεις διακριτές ενότητες:

α) Μία ομάδα ερωτήσεων η οποία αφορούσε καθαρά μεθοδολογικά ζητήματα πχ ποια κάμερα θεώρησε ο παίκτης πιο παρεμβατική- την online ή την in room κτλ

β) Μια ομάδα ερωτήσεων η οποία αφορούσε στις συνήθειες του παίκτη σε σχέση με την καθημερινή οργάνωση της δραστηριότητάς τους αυτής. Οι ερωτήσεις είχαν καθαρά χωρικές προεκτάσεις (σε ποιο δωμάτιο παίζουν, πώς οργανώνουν τον γύρω χώρο τους πριν την έναρξη του παιχνιδιού κτλ),ενώ συμπεριλήφθηκαν και ερωτήσεις οι οποίες σχετίζονταν με το ευρύτερο πλαίσιο του παιχνιδιού (με ποιους παίζουν, ποια στοιχεία είναι εκείνα που τους κίνησαν το ενδιαφέρον αρχικά και ξεκίνησαν να παίζουν κτλ).

γ) Μια ομάδα ερωτήσεων η οποία αφορούσε την συγκριτική χωροτοποθέτηση του πραγματικού με τον εικονικό κόσμο. Στο σημείο αυτό, οι ερωτήσεις σχετίζονταν με επιλεγμένα στιγμιότυπα των in game και in room video. Με αφορμή το οπτικοακουστικό αυτό υλικό, ζητήσαμε από τους παίκτες να αποδώσουν κάποιο χαρακτηρισμό στην φυσική και εικονική τους παρουσία, να μας μιλήσουν για την δραστηριότητα αυτή καθ' εαυτή και για το πώς επηρέασε ή και επηρεάζει ακόμα τη καθημερινότητά τους.

Ο παραπάνω σκελετός είχε ως σκοπό να θίξει τα βασικά θεωρητικά ερωτήματα, έτσι όπως αυτά αναφέρθηκαν σε προηγούμενες ενότητες. Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων θίχτηκαν όμως και ζητήματα που αφορούν τον χώρο των MMORPG και την υπόστασή τους ως δυνητικών Ψηφιακών Τρίτων Χώρων.

Βάσει της θεωρίας, ο αριθμός των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού, θα καθοριστεί από τον λεγόμενο θεωρητικό κορεσμό (Stake, 1978), δηλαδή από το σημείο εκείνο όπου ο ερευνητής παύει πια να συλλέγει νέα δεδομένα. Στην περίπτωσή μας, αν και οι περιπτώσεις που χειριστήκαμε ήταν τρεις, ο θεωρητικός κορεσμός επιτεύχθηκε μετά την ολοκλήρωση και των ημιδομημένων συνεντεύξεων, οι οποίες πραγματοποιήθηκαν σε νέα υποκείμενα.

Συλλογή και Ανάλυση Δεδομένων

Οι συνεντεύξεις στηριζόμενες σε video, που ακολούθησαν, μαγνητοφωνήθηκαν και εν συνεχεία απομαγνητοφωνήθηκαν, με παράλληλες σημειώσεις από την όλη διαδικασία. Για την ανάλυση των δεδομένων, εφαρμόσαμε την κλασική μέθοδο θεματικής ανάλυσης και την ανάλυση λόγου (discourse analysis),

ενώ η κωδικογράφιση στηρίχθηκε στη μέθοδος της ανοιχτής κωδικογράφισης (open coding), ακολουθώντας το παράδειγμα της εμπειρικά θεμελιωμένης θεωρίας (grounded theory) (Glaser and Strauss., 1967).

Η ανάλυση περιεχομένου αποτελεί μια ποιοτική μέθοδο ανάλυσης η οποία συνδυάζει όπως αναφέρει η Τσίγκανου (2007) «την επαγωγική λογική της δημιουργίας μιας θεωρίας (Inductive locig of theory building) με μια αύξουσα απαγωγική διαχείριση του υλικού και των κατηγοριών ανάλυσής του (deductive handling of material)». Με λίγα λόγια, η διαχείριση και επεξεργασία του διαθέσιμου υλικού ακολουθεί μια διαδρομή θεωρητικοποίησης, από το ειδικό δηλαδή στο γενικό και από τα επιμέρους ειδικά νοήματα, σε ευρύτερες και πιο αφαιρετικές κατηγορίες περιεχομένου. Τη διαδικασία αυτή ακολουθεί μια αντίστροφη πορεία, όπου η θεωρία στηριζόμενη στα συλλεχθέντα στοιχεία, τείνει να γίνεται πιο διεισδυτική και πιο διερευνητική σε σχέση με τα επιμέρους ερευνητικά ερωτήματα.

Η μέθοδος της ανοιχτής κωδικογράφισης συγκεκριμένα, εντάσσεται στο πλαίσιο της εμπειρικά θεμελιωμένης θεωρίας (grounded theory) όπου η παραγόμενη θεωρία δεν αποτελεί προϊόν προκαθορισμένων εννοιολογικών κατηγοριών αλλά προκύπτει μέσα από μια επαναληπτική διαδικασία ανάγνωσης και κριτικής προσέγγισης των δεδομένων (Glaser, B., and Strauss 1967, Strauss and Corbin, 1990). Στο πλαίσιο αυτό, τα δεδομένα κωδικοποιούνται και συγκρίνονται μεταξύ τους, με σκοπό την ανάδυση των κοινωνικών μοτίβων και των επιμέρους χαρακτηριστικών της κοινωνικής ζωής (Charmaz, 2006). Η εμπειρικά θεμελιωμένη θεωρία απαιτεί από τον ερευνητή να επιδείξει τη λεγόμενη *θεωρητική ευαισθησία* (theoretical sensitivity), απαιτεί δηλαδή από τον ερευνητή να προσπαθήσει να αντιληφθεί τα ποιοτικά χαρακτηριστικά των δεδομένων, τις λεπτές διαφορές που αυτά παρουσιάζουν, χρησιμοποιώντας ταυτόχρονα τη θεωρητική εργαλειοθήκη του και την εμπειρία που έχει αποκομίσει από το πεδίο της έρευνας, χωρίς όμως παράλληλα να επιβάλλει στα δεδομένα προϋπάρχοντα θεωρητικά σχήματα (Glaser 1978, Τσιώλης 2015).

Ημιδομημένες συνεντεύξεις

Τις συνεντεύξεις με video, ακολούθησαν οι ημιδομημένες συνεντεύξεις σε παίκτες MMORPG. Η δειγματοληψία, η συλλογή και ανάλυση των δεδομένων είχε τις

ίδιες θεωρητικές και εμπειρικές προδιαγραφές με αυτές που αναφέρθηκαν στις προηγούμενες ενότητες. Οι συνεντεύξεις λειτουργούν εδώ σαν συμπληρωματική μέθοδος έρευνας, προκειμένου να συλλέξουμε περισσότερα πρωτογενή δεδομένα σχετικά με τις συνήθειες που αναπτύσσουν οι παίκτες όταν παίζουν, καθώς και για το πώς αντιλαμβάνονται τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και αν του προσδίδουν χαρακτηριστικά Ψηφιακού Τρίτου Χώρου. Στη διερεύνηση των ερωτημάτων αυτών, όπως είναι κατανοητό, δεν ήταν απαραίτητη η χρήση video και γι' αυτό δεν προτιμήθηκε.

4.4. Μεθοδολογικά προβλήματα και αξιολόγηση της μεθόδου

Ο όγκος των δεδομένων που συλλέχθηκε αποτελεί ένα σημαντικό πρόβλημα, το οποίο όμως όπως είδαμε έχει ήδη αναγνωριστεί από τη διεθνή κοινότητα. Η αναζήτηση και εξεύρεση των κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων μαγνητοσκόπησης αλλά και οργάνωσης/ανάλυσης των δεδομένων, από την άλλη πλευρά, αποτέλεσε ένα μη αναμενόμενο πρόβλημα. Οι ανάγκες της παρούσας έρευνας απαιτούσαν ευέλικτα και εύχρηστα εργαλεία, τα οποία καλούνταν να παράγουν χαμηλής ανάλυσης video και τα οποία δεν θα είχαν πολύ υψηλές απαιτήσεις λογισμικού. Φυσικά τα υποκείμενα με τα οποία συνεργαστήκαμε, διέθεταν γνώσεις υπολογιστή, γεγονός το οποίο μας επέτρεψε να συνεργαστούμε μαζί τους προκειμένου να βρούμε τις κατάλληλες λύσεις. Όπως μας αναφέρει χαρακτηριστικά η Α, σχετικά με την in game camera:

«*Βέβαια είναι και μια διαδικασία που εμένα δεν μου ξενίζει,*
μου φαίνεται φυσιολογική γιατί μέσα στα παιχνίδια που παίζουμε
και εγώ και ο φίλος μου,
χρησιμοποιούμε κάμερες για να γράψουμε αυτό που παίζουμε.
Είναι κάπως φυσική διαδικασίας για μας».

Η παρουσία και κατ' επέκταση η παρέμβαση του ερευνητή μέσω της in room κάμερας, αποτέλεσε ένα εξίσου σημαντικό πρόβλημα, το οποίο όμως δεν είναι άγνωστο στις κοινωνικές επιστήμες. Τα εργαλεία έρευνας που χρησιμοποιούμε δεν αποτελούν ουδέτερα εργαλεία ανάγνωσης της πραγματικότητας, ούτε οι δευτερογενείς

ερμηνείες είναι εύκολο να αξιολογηθούν και να υπολογιστεί κάποιος βαθμός εγκυρότητας (Κυριαζή, 2001, 278). Φυσικά, όπως αναφέρει η Κυριαζή (ο.π.), οι περιγραφικές ερμηνείες του ερευνητή, μπορούν επικυρωθούν αν στραφούμε ξανά στους ίδιους τους ερωτώμενους, ζητώντας τις δικές τους αναγνώσεις και η μέθοδος των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιών, ακολουθεί τη λογική αυτή. Το ζήτημα όμως που παραμένει ανοιχτό είναι ο βαθμός παρέμβασης της ίδιας της κάμερας (είτε in room, είτε in game,) και το κατά πόσο επηρέασε την φυσική συμπεριφορά ή αντίστοιχα τις επιδόσεις των παικτών.

Προκειμένου να έχουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα και εκτίμηση της μεθόδου που χρησιμοποιήσαμε, ξεκινήσαμε τις συνεντεύξεις με τη χρήση παιχνιδιού με ερωτήσεις επί της μεθόδου. Η διαδικασία χαρακτηρίστηκε από τους παίκτες ως «αμήχανη», «περίεργη» αλλά «ενδιαφέρουσα», ενώ αυτή καθαυτη η έναρξη της βιντεοσκόπησης (in room) πυροδότησε αυτομάτως αντιδράσεις αυτοσυγκράτησης και σκέψεις αυτοελέγχου από την πλευρά των υποκειμένων, προκειμένου να μην εκτεθούν στα μάτια του ερευνητή.

« ...είχα μια αμηχανία δηλαδή τώρα που φαίνομαι και πώς είναι οι εκφράσεις μου και τι ακριβώς βλέπεις από αυτό και τι παρατηρείς»(Α.)

Με άλλα λόγια, η κάμερα και κυρίως η in room camera, έστω και προσωρινά, πήρε τη θέση του ερευνητή και υιοθέτησε έναν αρκετά παρεμβατικό ρόλο στην όλη διαδικασία. Ενώ όμως η κάμερα ήταν παρούσα, λόγω του έντονου χαρακτήρα και του υψηλού βαθμού απορρόφησης και αφοσίωσης που απαιτούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια, η εμπειρία του παιχνιδιού κέρδισε την ψυχρότητα του φακού. Κατ' επέκταση, όταν η διάδραση ήταν πιο έντονη και απαιτητική, οι παίκτες δεν έδιναν σημασία στην κάμερα, ενώ αντίθετα όταν η δράση μειωνόταν «*…το σκέφτεσαι, οπότε την κοιτάς, το θυμάσαι, οπότε καταλαβαίνεις ότι κάτι σε γράφει…*», μας λέει χαρακτηριστικά ο Κ. Παρόλα αυτά, μόνο ο ένας από τους τρεις, ανέφερε ότι υπήρξαν στιγμές αυτοσυγκράτησης λόγω της κάμερας, χωρίς όμως αυτό να επηρεάζει σημαντικά την εμπειρία του παιχνιδιού του.

Οι συνεντεύξεις με τη χρήση παιχνιδιών και μάλιστα με συγχρονισμένο υλικό από το φυσικό και τον εικονικό κόσμο, αποτελεί μια νέα μέθοδο έρευνας και ανάλυσης. Η εμπειρία που αποκομίσαμε από αυτήν τη διαδικασία μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για μια ενδιαφέρουσα μέθοδο ποιοτικής έρευνας, η οποία μας επέτρεψε να προσεγγίσουμε ερμηνευτικά και ουσιαστικά ένα απαιτητικό πεδίο έρευνας όπως είναι τα διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια. Αν και η επιτόπια συμμετοχική παρατήρηση σε σπίτια, internet cafes κτλ, δεν είναι άγνωστη για τους κοινωνικούς επιστήμονες, η μέθοδος που περιγράψαμε επιτρέπει να διαφανούν πτυχές οι οποίες με τις συνηθισμένες μεθόδους, θα παρέμεναν σιωπηλές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ: Η έννοια του χώρου στα παιχνίδια μέσα από τα μάτια και την εμπειρία των ίδιων των χρηστών

Η προσέγγιση της δισυπόστατης φύσης του χώρου του παιχνιδιού, έτσι όπως αυτή νοηματοδοτείται κατά τη διάρκεια ενός Μαζικού, Πολυχρηστικού, Διαδικτυακού Παιχνιδιού Ρόλων, και όπως αποτυπώθηκε στις προηγούμενες ενότητες, οδήγησε στην ανάδυση νέων ερευνητικών ερωτημάτων και εν συνεχεία, στην ανάπτυξη μιας νέας ποιοτικής μεθόδου έρευνας, εκείνης των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού ή αλλιώς του game elicitation. Για λόγους μεθοδολογικούς θα διαχωρίσουμε τα στοιχεία που εξάγαμε από την εν λόγω μέθοδο από εκείνα που προέκυψαν από τις ημιδομημένες συνεντεύξεις, προκειμένου να έχουμε μια καλύτερη εικόνα για τις δυνατότητες που δύναται να μας προσφέρει η συγκεκριμένη μέθοδος.

Η πρώτη ενότητα θα επικεντρωθεί στην ανάλυση των videos έτσι όπως πραγματοποιήθηκε με τη βοήθεια του προγράμματος Transana και αφορά επί της ουσίας στο πρώτο στάδιο της έρευνας, δηλαδή στη διαδικασία ανάλυσης των videos και της επιλογής των στιγμιότυπων εκείνων που μετέπειτα χρησιμοποιήθηκαν στις συνεντεύξεις. Το λογισμικό Transana αποτελεί ένα εξειδικευμένο εργαλείο για την ποιοτική ανάλυση video, ήχου και κειμένου, δίνοντας μάλιστα τη δυνατότητα στον ερευνητή να επεξεργαστεί τα αρχεία αυτά ταυτόχρονα, λαμβάνοντας υπόψη του τα λεκτικά και μη-λεκτικά συμβάντα, τη διαντίδραση του/των υποκειμένου/ων έρευνας με το χώρο, με τους άλλους ανθρώπους και με τα αντικείμενα που τον περιβάλλουν. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι το συγκεκριμένο λογισμικό δίνει τη δυνατότητα συγχρονισμού δύο video και κατ' επέκταση, συγκριτικής μελέτης αυτών, γεγονός το οποίο συνάδει με τους σκοπούς της παρούσας έρευνας. Ο ερευνητής χρησιμοποιώντας το εν λόγω λογισμικό μπορεί να απομονώσει στιγμιότυπα, να προσθέσει κώδικες χρόνου (time codes) και να αντιστοιχίσει ουσιαστικά τα πρακτικά που έχει κρατήσει κατά τη φάση μεταγραφής του οπτικού και ακουστικού αρχείου σε γραπτό κείμενο (transcripts), με το αντίστοιχο οπτικοακουστικό υλικό. Στο στάδιο αυτό και προκειμένου να απομονώσουμε τα «γεγονότα» που μας ενδιέφεραν, εφαρμόστηκαν οι αρχές της interaction video analysis.

Η δεύτερη ενότητα αφορά στην ανάλυση περιεχομένου των συνεντεύξεων που έλαβαν χώρα με τη μέθοδο του game elicitation. Οι κωδικοί και οι κατηγορίες μετατράπηκαν σε πιο αφαιρετικές θεωρητικές ενότητες οι οποίες πραγματεύονται τα εξής θέματα:

α) τα χαρακτηριστικά που οι ίδιοι οι παίκτες αποδίδουν στο διαδικτυακό και πραγματικό εαυτό τους, κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού MMORPG

β) τη χωρική οργάνωση του παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά που προσλαμβάνει ο ιδιωτικός χώρος του παίκτη σε σχέση με το παιχνίδι

γ) τα χαρακτηριστικά που προσλαμβάνει ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού

5.1 Ανάλυση Δεδομένων

5.1.1 Ανάλυση βιντεοσκοπημένου υλικού με τη βοήθεια του λογισμικού Transana

Τα video που συλλέχθηκαν χαρακτηρίζονται από σχετική ομοιογένεια ως προς τα γεγονότα που καταγράφηκαν, με αποτέλεσμα να περιορίζεται σχετικά το εύρος εφαρμογής της interaction video analysis. Το ενδιαφέρον του ερευνητή προσανατολίστηκε πια όχι στα «μεγάλα» γεγονότα αλλά στις μικροεκφράσεις ή και αντίστροφα, στην απουσία εκφράσεων που τείνουν να επιδεικνύουν τα υποκείμενα έρευνας, στον τρόπο και ρυθμό διαντίδρασης με το περιβάλλον τους ή στην επικοινωνία (λεκτική και μη) που μπορεί να αναπτύξουν με κάποιο άλλο υποκείμενο, το οποίο τυγχάνει να βρίσκεται στον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού τους κατά τη διάρκεια των βιντεοσκοπήσεων.

Κατά το πρώτο στάδιο, δημιουργήσαμε ένα κατάλογο με γεγονότα προκειμένου να αποκτήσουμε μια εποπτεία του καταγεγραμμένου υλικού. Όπως φαίνεται και από τον πίνακα 4, τα γεγονότα είναι εξαιρετικά περιορισμένα και σε κάποιες περιπτώσεις ανύπαρκτα (όπως γεγονότα από την solo καταγραφή του υποκειμένου Α.). Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι οι τρεις υπό εξέταση περιπτώσεις υποκειμένων ή οι 12 διαφορετικές βιντεοσκοπήσεις που είχαμε στη διάθεσή μας, παρουσιάζουν μια ποικιλότητα ως προς τα γεγονότα που έχουν καταγραφεί. Για παράδειγμα: στην

περίπτωση του υποκειμένου Κ. το υλικό της In room κάμερας αν και αρκετά στατικό ως προς τις αντιδράσεις ή τις διαντιδράσεις που καταγράφηκαν, παρουσιάζει ένα έντονο μεθοδολογικό ενδιαφέρον. Όπως φαίνεται και από τα γεγονότα του πίνακα 4, ο Κ. σε τρεις περιπτώσεις απευθύνθηκε στην κάμερα και συμβολικά στην ερευνήτρια, γεγονός το οποίο κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων μας οδήγησε σε μια σειρά από ερωτήσεις σχετικά με την ίδια τη μέθοδο. Τα γεγονότα που επιλέχθηκαν για να συνοδεύσουν τις μετέπειτα συνεντεύξεις αφορούσαν σε:

α) ένα χαρακτηριστικό στιγμιότυπο από το raid,

β) μία σεκάνς γεγονότων όπου ενώ ο Κ συνεχώς έχανε, δεν φαινόταν παρόλα αυτά να ενοχλείται

γ) ένα περιστατικό κατά το οποίο ο Κ. έχασε τη ζωή του, αλλά βάσει της in room κάμερας, αυτήν τη φορά ενοχλήθηκε

Στην περίπτωση του Χ., η in room κάμερα είναι τοποθετημένη αρκετά κοντά στο πρόσωπό του και οι αντιδράσεις του φυσικού εαυτού του είναι εξαιρετικά περιορισμένες. Τα γεγονότα που εξαγάγαμε στηρίχθηκαν περισσότερο στην on-line κάμερα, εντοπίζοντας τα σημεία εκείνα του παιχνιδιού που παρουσίαζαν κάποιο ενδιαφέρον. Για τις μετέπειτα συνεντεύξεις, επιλέξαμε:

α) στιγμές του παιχνιδιού χωρίς κάποιο συγκεκριμένο ενδιαφέρον, προκειμένου να παρακινήσουμε το υποκείμενο έρευνας σε μια εις βάθος συνέντευξη γύρω από ζητήματα που αφορούσαν στην αντίληψη και ερμηνεία του χώρου του παιχνιδιού αλλά και τελικά, του ίδιου του εαυτού του

β) στιγμές του παιχνιδιού όπου ο φυσικός και ο εικονικός εαυτός βρίσκονται σε οπτική αντιπαράθεση ή σύμπνοια

Τέλος όσον αφορά στην περίπτωση της Α., τα πράγματα είναι διαφορετικά. Ενώ κατά τη διάρκεια του solo recording δεν υπάρχουν γεγονότα να καταγράψουμε, κατά τη διάρκεια του raid, παρατηρείται κινητικότητα στο χώρο αλλά και μια έντονη διαντίδραση μεταξύ του υποκειμένου έρευνας και του συντρόφου της. Αξίζει στο σημείο αυτό να τονίσουμε ότι σε αντίθεση με τα προηγούμενα παραδείγματα, η Α. φαίνεται πιο εκφραστική, με καταγεγραμμένες φάσεις να γελάει όταν τα πράγματα δεν

πάνε και τόσο καλά ή να προβληματίζεται όταν δεν πετυχαίνει τα επιθυμητά αποτελέσματα. Τα στιγμιότυπα που επιλέχθηκαν είναι:

α) Φάσεις του παιχνιδιού όπου το υποκείμενο έρευνας επιδεικνύει συναισθήματα διαφορετικά από τα αναμενόμενα

β) Φάσεις όπου απομακρύνεται στιγμιαία από τον υβριδικό χώρο του παιχνιδιού για να κάνει κάποια άλλη δραστηριότητα

γ) Φάσεις του παιχνιδιού όπου έχει τυπική, μέτρια ή έντονη διαντίδραση με τον σύντροφό της.

Πίνακας 4. Κατάλογος Γεγονότων

Κωδικός υποκειμένου	Γεγονότα	Φάση παιχνιδιού	Αρχείο
Κ.	* ξεκινάει η εγγραφή και κλείνει το μάτι και χαμογελάει στην κάμερα	**Raid**	**K-RAID-OFF-1**, 00:13
	*το χαμόγελο παγώνει και το ύφος αλλάζει καθώς αρχίζει το παιχνίδι	**Raid**	**K-RAID-OFF-1**, 00:16
	*ακούγονται παράσιτα από κινητό τηλέφωνο αλλά το υποκείμενο δεν προβαίνει σε καμιά κίνηση	**Raid**	**K-RAID-OFF-1**, 04:47
	*χαμογελάει ακούγοντας τον αρχηγό να κάνει πλάκα	**Raid**	**K-RAID-OFF-1**, 04:23
	* με τα χέρια του κάνει μια συμβολική υπόκλιση στην κάμερα	**Raid**	**K-RAID-OFF-1** 01:10
	* χαιρετάει και χαμογελάει στην κάμερα	**Solo**	**K-SOLO-OFF-1** 00:07
	χάνει τη ζωή του κατ' επανάληψη αλλά *δεν φαίνεται να τον επηρεάζει	**Solo**	**K-SOLO-ON-2** 25:02, **K-SOLO-OFF -2** 44:10
	ξαναχάνει αλλά *αυτή τη φορά φαίνεται ότι ενοχλήθηκε	**Solo**	**K-SOLO-ON-3** 08:07 **K-SOLO-OFF -3** 52:05

Α.	πέθαναν όλοι και δεν κατάφεραν να νικήσουν το boss, *γελάει με το αποτέλεσμα	**Raid**	**A-RAID-ON-1** 08:44 **A-RAID- OFF-2** 08:44
	το παιχνίδι κάνει Loading, *Κοιτάει το χώρο, σταυρώνει τα χέρια της, μακριά από το πληκτρολόγιο,	**Raid**	**A-RAID-ON-1** 09:04 **A-RAID- OFF-2** 09:04
	*μετά από 1 ώρα καταγραφής, ξαφνικά γυρίζει και μιλάει σε κάποιον δίπλα της	**Raid**	**A-RAID- OFF-2** 01:07:08
	λίγο πριν ξεκινήσει η επόμενη φάση του raid * τα μάτια της παίζουν και στις δυο οθόνες (τη δικιά της και του συντρόφου της)	**Raid**	**A-RAID-ON-3** 14:05 **A-RAID- OFF-2** 01:08:03
	το παιχνίδι κάνει load *την πειράζει ο σύντροφός της	**Raid**	**A-RAID-ON-3** 15:00 **A-RAID- OFF-2** 01:10:01
	γράφει στο κοινό Chat όπου η ομάδα συγκεντρώνεται σιγά, σιγά και *σηκώνεται από τον υπολογιστή και πηγαίνει σε άλλο δωμάτιο	**Raid**	**A-RAID-ON-5** 01:07 **A-RAID- OFF-3** 01:07
	*επιστρέφει στον υπολογιστή χωρίς την πετσέτα που είχε στα μαλλιά της, χαμογελάει από κάτι που ακούει και γράφει στο chat	**Raid**	**A-RAID-OFF-3** 01:32
	το παιχνίδι κάνει Loading, *φαίνεται σαν να σκέφτεται κάτι, αρπάζει κάτι που μοιάζει με σακούλα και το αφήνει δίπλα της	**Raid**	**A-RAID-ON-5** 07:01 **A-RAID- OFF-3** 07:01
	πέθανε ενώ κάποιος της ζητάει να τον γιατρέψει * γελάει, κρατώντας με το χέρι το στόμα της σαν να μην το πιστεύει	**Raid**	**A-RAID-ON-5** 24:45 **A-RAID- OFF-3** 24:45
	η ομάδα ξανασυγκεντρώνεται *γράφει στο chat και ξανασηκώνεται από τον υπολογιστή	**Raid**	**A-RAID-ON-5** 40:37 **A-RAID- OFF-3** 40:37
	τίποτα δεν έχει αλλάξει Online, *επιστρέφει με ένα πιάτο φαγητού	**Raid**	**A-RAID-ON-5** 41:53 **A-RAID-OFF-3** 41:53
	Η ομάδα σταματάει προς στιγμήν *γράφει στο chat, σηκώνεται, ακούγεται σαν να ψάχνει τα κλειδιά της και ξεκλειδώνει την πόρτα που είναι ο σύντροφος της	**Raid**	**A-RAID-ON-6** 29:50-30:35 **A-RAID-OFF-4** 29:50-30:35
	το παιχνίδι είναι σε μια φάση αναμονής *ο σύντροφός της κάνει μια ερώτηση σχετικά με το παιχνίδι και εκείνη του εξηγεί	**Raid**	**A-RAID-ON-6** 42:32 **A-RAID-OFF-4** 42:32

	η ομάδα συγκεντρώνεται *Μιλάνε γενικά, εκείνος σηκώνεται και προσπαθεί να κάνει logging σε κάποιο παιχνίδι. Η Α. κοιτάει την οθόνη του και όχι τη δικιά της και τον ενημερώνει για το πόσο χρόνο έχει	**Raid**	**A-RAID-ON-6** 43:01 - 44:36 **A-RAID-OFF-4** 43:01 - 44:36
	*γυρνάει προς τον σύντροφο της, δείχνει την οθόνη της και του εξηγεί τι συνέβη	**Raid**	**A-RAID-OFF-4** 00:59:16
Χ.	η ομάδα οργανώνεται	**Raid**	**C-RAID-ON-1** 00:25
	η μάχη εξελίσσεται αλλά η ομάδα χάνει έδαφος, *ο Χ. φαίνεται λίγο στρεσαρισμένος	**Raid**	**C-RAID-ON-1** 00:43 **C-RAID-OFF-1** 00:43
	ο χαρακτήρας κολυμπάει για κάποια δευτερόλεπτα, *ο Χ. φαίνεται κουρασμένος	**Solo**	**C-RAID-ON-2** 00:33 **C-RAID-OFF-2** 00:33

Την καταγραφή των γεγονότων και την μετέπειτα επιλογή του υλικού που θα χρησιμοποιηθεί στις συνεντεύξεις, ακολούθησε η μεταγραφή αυτού του οπτικού και ακουστικού υλικού σε γραπτό λόγο (transcrpts), όπως φαίνεται στις παρακάτω δυο περιπτώσεις. Τα transcripts των online videos στοχεύουν στην αποτύπωση της ροής της δράσης έτσι όπως αυτή λαμβάνει χώρα διαδικτυακά, των συνομιλιών που καταγράφονται από το σύστημα επικοινωνίας μεταξύ των παικτών, του αφηγηματικού κειμένου που το ίδιο το παιχνίδι παράγει και τέλος, της κίνησης της κάμερας. Από την άλλη πλευρά, στα αντίστοιχα transcripts των in the room videos καταγράφονται οι κινήσεις και οι εκφράσεις των υποκειμένων, η βλεμματική επαφή και οι συνομιλίες με άλλους, οι κώδικες χρόνου που οριοθετούν τα γεγονότα μεταξύ τους, ενώ δεν λείπει ο σχολιασμός του ερευνητή.

Gameplay Transcript

(Majordomo Staghelm (Archdruid of the flame: sixth boss in Firelands, he is the final barrier in place before players can fight the firelord himself)

Βρισκόμαστε στη μέση ενός raid, τύπου Arena, η κάμερα είναι μακριά και δίνει μια πανοραμική αίσθηση.Είναι αρκετά μακρινό το πλάνο για να διακρίνουμε όχι μόνο τι ακριβώς συμβαίνει αλλά ακόμα και ποιά είναι η Online παρουσία(avatar) του παίκτη. Ο παίκτης φαίνεται να ιππεύει ένα πύρινο δράκο. Και αντιμετωπίζει με τους συμπαίκτες του τέρατα που ξεπροβάλουν από τη γη. Ο Majordomo κατεβαίνει στην πίστα. Ο παίκτης με ένα κλικ, διώχνει τον δράκο, εμφανίζεται πεζός και γίνεται ένα με τους υπόλοιπους παίκτες.

Η κάμερα αλλάζει, κοιτάει προς τα κάτω (αλλάζει την οπτική του ο παίκτης).

"Majordomo tranforms into Scorpion" (- όταν έχει γύρω του πάνω από 7 αντιπάλους)"

"The master's power takes on many forms"

Ταυτόχρονα βλέπουμε ότι τίθενται σε λειτουργία όλα τα spells (οριζόντια μπάρα). Εμφανίζεται extra παράθυρο το οποίο δείχνει τα spells και το χρόνο δράσης τους (arcane missles & arcane blast) Επιλέγει τι spell θα χρησιμοποιήσει και με τον κέρσορα δηλώνει τον στόχο του.

Η μάζα σπάει και η κάμερα διαγράφει κύκλο 180 μοιρών γύρω από την αρένα.Ο παίκτης μαζί με άλλους απομακρύνονται, διατηρώντας μια απόσταση ασφαλείας.

"Majordomo transforms into a Cat" (- το boss αντιδρά στη διάσπαση των παικτών)"
"Leaping flames of Aarwenir near you" (spirit of the flame, με μεγάλα κόκκινα γράμματα)

Απομακρύνεται απότομα ο παίκτης και συνεχίζει να στοχεύει το boss. Από τα δεξιά οι φλόγες είναι έντονες.

"Leaping flames of Neehla"

"Leaping flames of Gigantic near you" (- Με μεγάλα μπλε γράμματα)

Απομακρύνεται γρήγορα από τα δεξιά. Το boss πηγαίνει πέρα-δώθε. Πηγαίνει στο κέντρο της αρένας.

Η κάμερα κοιτάει από πάνω. Όλοι οι παίκτες γίνονται μια μάζα (σε σχέση και με τις λάμψεις, δύσκολο να ξεχωρίσεις τι γίνεται). Τριγύρω πολλές φλόγες. 1-2 παίκτες απομακρύνονται και ξανάρχονται.

"Majordomo transforms into a scorpion"

Η κάμερα γυρίζει 90 μοίρες και ο παίκτης απομακρύνεται.

"Searing seeds- Moving away" (-με μεγάλα μπλε γράμματα- καλλιεργεί seeds, κάθε σπόρος μεγαλώνει με διαφορετικό ρυθμό, όταν μεγαλώσουν εκρύγνονται)"

Συνεχίζει να χτυπάει το Boss.

"Majordomo transforms into a cat"

Ένα απότομο πήδημα από τα αριστερά του παίκτη, τον υποχρεώνει να κινηθεί αμυντικά προς τα δεξιά. Οι υπόλοιποι παίκτες είναι διάσπαρτοι.

"Leaping flames on You"

"AGGRO"

Οι παίκτες έχουν παραταχθεί σε 4 διαφορετικές άκρες και επιτίθονται στο boss. Εκτός από μια ολιγομελή ομάδα η οποία τον χτυπάει από κοντά.

"Leaping flames on Meloku"

Το Boss προσπαθεί να ξεφύγει πηγαίνοντας δεξιά-αριστερά. Τελικά του επιτίθενται όλοι μαζί και εκείνος μεταμορφώνεται πάλι σε σκορπιό.

Ο παίκτης απομακρύνεται και η κάμερα πάλι γυρνάει.

Το boss μεταμορφώνεται πάλι σε γάτα, ενώ οι παίκτες έχουν διασπαστεί. Εν των μεταξύ έχουν φυτρώσει οι seeds σαν πύρινα δέντρα.

"Burning orb" (- τα δέντρα πετάνε φωτιές στον πιο κοντινό παίχτη) (4-5-6)

(Ακούγονται παράσιτα από κινητό)

Επίθεση στο boss από μακριά, ενώ εκείνος πηγαίνει πάνω-κάτω.

Συγκεντρώνονται όλοι πάνω του ενώ εκείνος μεταμορφώνεται σε σκορπιό.

In room transcript

Μετά από 1:04:43 καταγραφής χωρίς καμιά διαντίδραση, ξαφνικά η Α. γυρνάει το κεφάλι της προς τα αριστερά και μιλάει σε κάποιον, που μέχρι εκείνη την στιγμή δεν έχουμε αντιληφθεί. Η κάμερα είναι στραμμένη στο πρόσωπό της, με αποτέλεσμα να μην έχουμε εικόνα όλου του δωματίου.

1:07:08 ακούγονται σειρήνες από media και υποθέτουμε ότι το δεύτερο υποκείμενο που βρίσκεται δίπλα στην Α., παρακολουθεί κάτι. Η Α. γυρίζει το κεφάλι της, γελάει, κάνει ένα μικρό σχόλιο («αλήθεια, συμβαίνει αυτό;») και συνεχίζει να παίζει, χωρίς να χάνει την συγκέντρωσή της.

1:16:24 Το υποκείμενο δίπλα της, της μιλάει, εκείνη του γνέφει καταφατικά αλλά δεν παίρνει τα μάτια της από την οθόνη.

01:17:24 Της δίνει ένα φιλί και προσπαθεί να της παρακινήσει το ενδιαφέρον. Εκείνη ενώ είναι χαρούμενη με τις κινήσεις του, εξηγεί ότι τα πάντα καταγράφονται

«Είναι μια κοπέλα η οποία κάνει το διδακτορικό της στα παιχνίδια και μου ζήτησε να κάνω record τον εαυτό μου καθώς παίζω»

Ο ρόλος του ερευνητή και η παρεμβατικότητα της κάμερας είναι το βασικό χαρακτηριστικό εδώ.

Ο σύντροφος έχει γείρει πάνω της, εμφανώς στενοχωρημένος για το περιστατικό.

Η Α. με το ένα χέρι στο πληκτρολόγιο παίζει και με το άλλο τον παρηγορεί χαμογελώντας ενώ επαναλαμβάνει «έλα δεν πειράζει, θα το σβήσουμε».

Το επόμενο στάδιο αφορά στη διαδικασία των συνεντεύξεων. Τα στιγμιότυπα που επιλέχθηκαν ήταν αρκετά μεγάλα σε διάρκεια και ο λόγος για τον οποίο συνέβη κάτι τέτοιο είναι ότι τα video κατά τη διάρκεια του game elicitation τείνουν να επτελούν δυο λειτουργίες: από τη μια εστιάζουν την προσοχή του ερωτώμενου σε συγκεκριμένα θέματα και σε συγκεκριμένες αλληλουχίες γεγονότων, ενώ από την άλλη πλευρά λειτουργούν συμπληρωματικά και επιβοηθητικά στη συζήτηση επιδιώκοντας μεγαλύτερη επαφή με το υποκείμενο έρευνας, διατηρώντας μέσω του οπτικού ερεθίσματος, το ενδιαφέρον του ερωτώμενου.

5.1.2 Ανάλυση περιεχομένου- Συνεντεύξεις

Τόσο οι συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν με τη μέθοδο του game elicitation, όσο και οι ημιδομημένες που ακολούθησαν, υποβλήθηκαν όπως αναφέρθηκε στο τέταρτο κεφάλαιο, σε ανάλυση λόγου και θεματική ανάλυση, χρησιμοποιώντας ως μέθοδο κωδικογράφισης εκείνης της ανοιχτής κωδικογράφισης (open coding).

Η ανοιχτή κωδικογράφιση δεδομένων πρακτικά περιλαμβάνει τα εξής βήματα:

- Αρχικά επιλέγουμε τη μονάδα καταγραφής, αν δηλαδή θα επιλέξουμε να κωδικοποιήσουμε το κείμενο λέξη-λέξη, παράγραφο-παράγραφο κ.ο.κ. Στην παρούσα έρευνα ως μονάδα καταγραφής επιλέχθηκε η περίοδος, η οποία και λόγω του είδους των συνεντεύξεων που διεξήγαμε, ταυτίζεται ως επί το πλείστον με την κάθε απάντηση του υποκειμένου στην κάθε ερώτηση του ερευνητή

- Σε κάθε μονάδα καταγραφής αποδίδουμε έναν κωδικό, δηλαδή μία με δύο λέξεις οι οποίες εμπερικλείουν πιο συμπυκνωμένα νοήματα και οι οποίες τείνουν να επεξηγούν θεωρητικά το περιεχόμενο των δεδομένων. Πρόκειται για μια διαδικασία εννοιολόγησης κατά την οποία τα επιμέρους νοήματα των δεδομένων αποκτούν έναν περιγραφικό, πιο γενικό χαρακτήρα, ο οποίος μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί και σε άλλες περιπτώσεις και σε άλλα μέρη του κειμένου (Chametzky, 2016).

- Κατά το επόμενο στάδιο, ο ερευνητής θα πρέπει να οργανώσει τους κωδικούς που έχουν προκύψει, οι οποίοι στη φάση αυτή, μπορεί να είναι και δεκάδες. Από τη συνεχή σύγκριση μεταξύ των κωδικών θα προκύψουν συγκεκριμένα μοτίβα, ευρύτερα σύνολα εννοιών τα οποία συγκλίνουν προς την ανάδειξη νέων θεωρητικών σχημάτων (Chametzky, 2016, 168). Στο πλαίσιο αυτό, οι κωδικοί ομαδοποιούνται σε κατηγορίες πια, οι οποίες όπως αναφέρει η Τσίγκανου (2007) διαθέτουν ένα υψηλότερο επίπεδο αφαίρεσης. Η μετέπειτα σύγκριση των κατηγοριών αυτών μεταξύ τους έχει ως σκοπό τη συγκρότηση της θεωρίας, αφού πια τα θέματα και οι άξονες με

τους οποίους θα καταπιαστεί ο ερευνητής, σχετίζονται με τα αρχικά του ερευνητικά ερωτήματα.

Στον παρακάτω πίνακα παρατίθεται ένα τμήμα της ανάλυσης περιεχομένου των συνεντεύξεων με τη μέθοδο του game elicitation και το οποίο συγκεκριμένα αφορά στην πρώτη ερώτηση που τέθηκε στα υποκείμενα έρευνας σχετικά με την εμπειρία της καταγραφής. Όπως μπορεί κανείς να διακρίνει, τα αποσπάσματα και από τις τρεις συνεντεύξεις κωδικοποιήθηκαν, στη συνέχεια ομαδοποιήθηκαν με βάση τις κοινές εννοιολογικές συνισταμένες που παρουσίασαν, ενώ έπειτα μετατράπηκαν σε ευρύτερες κατηγορίες δεδομένων. Οι κατηγορίες αυτές μας επέτρεψαν στη συνέχεια να δομήσουμε τη θεωρία μας και να αντλήσουμε εμπειρικά στοιχεία σε σχέση με τη μέθοδο του game elicitation per se, το χώρο του παιχνιδιού, τα χαρακτηριστικά που αυτός προσλαμβάνει και τον τρόπο με τον οποίο δομείται ή όχι η έννοια του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου.

1) Πώς σου φάνηκε η διαδικασία του online και offline recording. Ποια από τις δυο κάμερες σου φάνηκε πιο παρεμβατική			
Είναι λίγο περίεργο να καταγράφεις τον εαυτό σου on camera ή να παίζεις γνωρίζοντας ότι σε καταγράφουν	αμηχανία και στους δύο χώρους	**Visibility του παίκτη**	
Παρεμβατική μου φάνηκε η κάμερα που κοίταγε εμένα	"Ορατή" η κάμερα του πραγματικού χώρου		
και όχι η κάμερα που κοίταγε το τι κάνω, τι γίνεται στην οθόνη, τι κάνω στην οθόνη	Επενέργεια		
Η κάμερα που κοιτάει εσένα και καταγράφει τις αντιδράσεις σου την ώρα που παίζεις	κάμερα γίνεται "μάρτυρας"		
Κοίτα στην αρχή ήταν λίγο αμήχανο, είχα μια αμηχανία «δηλαδή τώρα που φαίνομαι και πώς είναι οι εκφράσεις μου και τι ακριβώς βλέπεις από αυτό και τι παρατηρείς»,	Αμηχανία-το μάτι του ερευνητή		
Όχι, όχι…δηλαδή αυτό, μπορεί στην αρχή να πάταγες το κουμπί και να είχες μια αίσθηση ότι με γράφουν εδώ πέρα, αλλά μετά από αυτό μπορώ να πω ότι το ξέχναγα εντελώς.	προσωρινή αμηχανία		.
Πιο παρεμβατική;…χμμ…σίγουρη αυτή που κατέγραφε εμένα, δηλαδή αυτή που κατέγραφε το παιχνίδι δεν θεωρώ ότι επηρέαζε τι έπαιζα ή τι έκανα μέσα στο παιχνίδι. Δηλαδή δεν έκανα κάποια προσπάθεια να παίξω καλύτερα ή να (.)…είχε να κάνει καθαρά με τις αντιδράσεις μου σαν άνθρωπος. Αν αυτό εννοείς ως παρεμβατική	γίνεται ορατή ως παίκτρια		
Ναι ήταν περίεργο, να γράψω τον εαυτό μου στο….ναι ήταν λίγο περίεργο	αμηχανία-το μάτι του ερευνητή		
.: Ίσως επειδή είχα στο μυαλό μου την ιδέα ότι καταγράφω το πρόσωπό μου…την ώρα του παιχνιδιού το είχα συνέχεια στο	Παρέμβαση-επίδραση στην εμπειρία		

μυαλό μου…ενώ κανονικά δεν σκέφτεσαι κάτι εκείνη την ώρα, είσαι συγκεντρωμένος στο παιχνίδι. Οπότε το είχα στο μυαλό μου			
Ε εντάξει, συνήθως αν δεν υπάρχει κάτι να σε καταγράφει αφήνεσαι και οι αντιδράσεις σου είναι πιο…πώς να το πω…πιο ζωντανές, μπορεί να φωνάξεις…διάφορα…εκεί προσπαθούσα να κρατήσω τον έλεγχο των αντιδράσεών μου. Ε, εντάξει, να μην φωνάξω, να μην…	Παρέμβαση-επίδραση στην εμπειρία		
: Όταν ανεβαίνει το peack, όταν είναι στο peack της τέλος πάντων η δράση, το παιχνίδι, καταφέρνεις να ξεχάσεις ότι είναι μια κάμερα και σε γράφει	Flow και πραγματικός κόσμος	**Η αίσθηση του πραγματικού χώρου είναι αντιστρόφως ανάλογη με την εμβύθιση στο παιχνίδι**	Το υποκείμενο έρευνας σε σχετική ερώτηση απάντησε ότι δεν επηρεάστηκαν οι αποδόσεις του στο παιχνίδι
, όταν είναι λιγότερο διαδραστικό το παιχνίδι, το σκέφτεσαι, οπότε την κοιτάς, το θυμάσαι, οπότε καταλαβαίνεις ότι κάτι σε γράφει	Flow και πραγματικός κόσμος		Το υποκείμενο έρευνας σε σχετική ερώτηση απάντησε ότι δεν επηρεάστηκαν οι αντιδράσεις του στον πραγματικό χώρο
αλλά η αλήθεια είναι ότι επειδή έτσι είναι και το είδος του παιχνιδιού, μετά ξεχνάς ότι είσαι σε μια διαδικασία όπου κάποιος σε τραβάει…ασχολήθηκα με αυτό που έκανα εκείνην την στιγμή, γιατί έτσι θέλει και μία προσοχή και μία συγκέντρωση	Immersion		
Την ξεχνάς κάποια στιγμή, όταν παίζεις, επικεντρώνεσαι κυρίως στο παιχνίδι σου και είναι αρκετά...διαδραστικό το παιχνίδι ώστε να μην σκέφτεσαι ντε και καλά την κάμερα	εμβύθιση (immersion)		
Βέβαια είναι και μια διαδικασία που εμένα δεν μου ξενίζει, μου φαίνεται φυσιολογική γιατί μέσα στα παιχνίδια που παίζουμε και εγώ και ο φίλος μου, χρησιμοποιούμε κάμερες για να γράψεις αυτό που παίζεις. Είναι κάπως φυσική διαδικασία.	συνήθειες παιχνιδιού	**Metagame**	
Ναι αλλά πιο πολύ τις καλές φάσεις, όταν είναι…για παράδειγμα στο WoW μπορεί να είχες κάποιο Boss το οποίο ήθελες να κρατήσεις το Kill ή οτιδήποτε…οπότε από αυτήν την άποψη	In game στρατηγικές	**Power Players**	

5.2 Η έννοια του χώρου στα παιχνίδια μέσα από τα μάτια και την εμπειρία των ίδιων των χρηστών

Από το προσκήνιο στο παρασκήνιο και τανάπαλιν

Η μέθοδος του game elicitation ως ποιοτική μέθοδο έρευνας δίδει τη δυνατότητα στον εκάστοτε ερευνητή να γίνει μάρτυρας μιας ιδιόμορφης τεχνοκοινωνικής χωρικής συνθήκης: να παρακολουθήσει ταυτόχρονα το πώς δυο διαφορετικοί μεταξύ τους χώροι συνδιαμορφώνονται και αλληλοεπηρεάζονται. Με άλλα λόγια, πώς παράγεται και συνάμα γίνεται αντιληπτός ο χώρος του παρασκηνίου και του προσκηνίου ενός διαδικτυακού παιχνιδιού.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Ο κοινωνιολόγος Erving Goffman, στο κλασικό πια έργο του *Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή* κάνει το διαχωρισμό ανάμεσα στο προσκήνιο και το παρασκήνιο της καθημερινότητας, εφευρίσκοντας κατ' αυτόν τον τρόπο μία μη συμβατική μέθοδο ταξινόμησης και κατόπιν, ερμηνείας της καθημερινής εμπειρίας (Goffman 2006). Ενώ λοιπόν στο προσκήνιο, στη καθημερινή ζωή, ο εαυτός εμφανίζεται δέσμιος των άλλων, της εντύπωσης που προκαλεί και της αξιολόγησης που δέχεται, το παρασκήνιο αφορά στον ιδιωτικό χώρο του ατόμου, εκεί δηλαδή όπου το άτομο απομακρυσμένο και αποστασιοποιημένο από τους καθημερινούς του ρόλους, έχει τη δυνατότητα να είναι χαλαρό, να είναι ο εαυτός του, να χαράξει στρατηγικές διαχείρισης των εντυπώσεων που προκαλεί στους άλλους, χωρίς να διακυβεύει τίποτα από τη δημόσια εικόνα του.

Το προσκήνιο και παρασκήνιο της καθημερινότητας, ο ιδιωτικός και δημόσιος χώρος δράσης του ατόμου, βρίσκει εφαρμογή κατά τη διάρκεια ενός online game session και αποκτά «σάρκα και οστά» μέσα από την ταυτόχρονη προβολή του online και in-room video. Η διπλή υπόσταση του ατόμου- του φυσικού και διαδικτυακού εαυτού- φαίνεται πράγματι να οπτικοποιείται και να σχηματοποιείται στην σκέψη των υποκειμένων έρευνας, κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων του game elicitation. Ο εαυτός αποκτά δύο αλληλένδετες εκφάνσεις οι οποίες αναδύονται την στιγμή που τα δυο video συγχρονίζονται και συγκροτούν μια ιδιόμορφη τεχνολογικά διαμεσολαβούμενη οπτική αντανάκλαση, η οποία εκδηλώνεται σε δυο διαφορετικά περιβάλλοντα, ένα τεχνητό και ένα πραγματικό.

Η αποκάλυψη της νέας αυτής εμπειρίας στα μάτια των υποκειμένων έρευνας έγινε αποδεκτή από όλους με τον ίδιο περίπου τρόπο: η αρχική περιέργεια για το τι θα αντικρύσουν, έδωσε τη θέση της σε μια πρόσκαιρη αμηχανία που θα έβλεπαν το φυσικό τους εαυτό μαγνητοσκοπημένο και κατόπιν σε ένα αυξημένο ενδιαφέρον για το περιεχόμενο του online video. Ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι ενώ όλοι είχαν δει τα video πριν τα στείλουν στην ερευνήτρια, δεν τα είχαν δει συγχρονισμένα, με αποτέλεσμα να ενισχύεται ακόμα περισσότερο η διαδικασία της συνερμηνείας, αφού κατά μία έννοια διατηρείται η πρωτοτυπία του τελικού υλικού:

«Η αλήθεια είναι ότι έτσι δεν τα είδα (=τα video)…σε αντιπαραβολή, το άφησα για την επιστήμονα εδώ» (Α)

Ενώ αρχικά το πρώτο βλέμμα, είτε εσπευσμένα, είτε πιο επίμονα, στρέφεται στον φυσικό εαυτό

«Κοίτα εδώ στενοχώρια που δείχνω» (Α)

το πραγματικό ενδιαφέρον όλων επικεντρώθηκε στο διαδικτυακό χώρο, ο οποίος για τα υποκείμενα της έρευνας, είναι ένας χώρος ο οποίος κεντρίζει το ενδιαφέρον τους γιατί όπως όλοι ανέφεραν, είναι ένας χώρος δράσης.

«Ναι κοιτάω κυρίως αυτό (=το Online video).. Έχει και πιο πολύ δράση» (Χ)

Εξ' αρχής λοιπόν, με την έναρξη του game elicitation, αρχίζει σταδιακά να δομείται ένας χωρικός δυισμός με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά,

«Το ένα έχει πολύ δράση, το άλλο…έχει σχετική ηρεμία» (Κ)

-

«Κοίτα στα δεξιά (= in room video*) έχει συγκέντρωση, έχει ηρεμία*
και έχει κυρίως έναν εγκέφαλο να δουλεύει, άντε και κάποια δάχτυλα.
Δεν είναι κάτι το τρομερό.
Το άλλο έχει περισσότερο δράση (= online)...
έχει περισσότερο συνεργασία κατά κύριο λόγο
όπως το καταλαβαίνω εγώ και έχει μια μορφή κοινωνικής αλληλεπίδρασης» (Κ)

Από τη μια πλευρά, ο **προσωπικός χώρος του παιχνιδιού** έτσι όπως αυτός περιγράφεται μετά από τον συγχρονισμό των δυο video, φαίνεται να προσλαμβάνει σχεδόν αποκλειστικά τα χαρακτηριστικά που φέρνει το ίδιο το άτομο- ο περιβάλλων χώρος δεν υπεισέρχεται στο οπτικό πεδίο του ερωτώμενου, δεν αποτελεί ζήτημα διαπραγμάτευσης και το video (=in room) αποκτά διαστάσεις προσωποκεντρικές. Φυσικά το γεγονός ότι η κάμερα της in room μαγνητοσκόπησης ήταν τοποθετημένη αρκετά κοντά στο πρόσωπο των παικτών, επιβάλει ένα συγκεκριμένο πλάνο ανάλυσης το οποίο όπως είναι αναμενόμενο, επικεντρώνεται στις εκφράσεις και τα συναισθήματα των παικτών. Σύμφωνα λοιπόν με τους παίκτες, ο προσωπικός χώρος εκπέμπει μια ηρεμία, αφού οι αντιδράσεις και κινήσεις του παίκτη είναι αρκετά περιορισμένες και επαναλαμβανόμενες

«Οι αντιδράσεις δεν διαφέρουν και τόσο πολύ» (Χ)

προσδίδοντας στην προβαλλόμενη εικόνα μια σχετική στασιμότητα η οποία κατά τη διάρκεια του game elicitation δεν καταφέρνει να διατηρήσει το ενδιαφέρον του ερωτώμενου για πολλή ώρα. Από την άλλη πλευρά και σύμφωνα με την περιγραφή του Κ., το παρασκήνιο του διαδικτυακού παιχνιδιού προσιδιάζει σε μια καλοφτιαγμένη μηχανή, έναν εγκέφαλο ο οποίος λειτουργεί αδιάκοπα, οργανώνει στρατηγικές και στέλνει εντολές οι οποίες υλοποιούνται και εν μέρει σωματοποιούνται εικονικά στο διαδικτυακό χώρο. Αν όμως στο παρασκήνιο βρίσκεται ο εγκέφαλος, ο εντολοδόχος κάθε πράξης, το εν ενεργεία υποκείμενο, στο προσκήνιο τι συναντάμε;

Επιστρέφοντας στη δραματουργική θεωρία του Erving Goffman, παρατηρούμε ότι ο δυισμός που περιγράφεται σε επίπεδο χώρου (προσκήνιο-παρασκήνιο), συνεπάγεται και έναν αντίστοιχο δυισμό του ίδιου του εαυτού- εκείνου δηλαδή που

δρα και αλληλεπιδρά στο δημόσιο χώρο και εκείνου που απολαμβάνει την ιδιωτικότητά του, μακριά από τα φώτα του δημόσιου βίου και τα βλέμματα των άλλων. Η θεώρηση του Goffman περί εαυτού, συγκροτείται στη βάση ενός δυϊσμού, ο οποίος παραπέμπει στην έννοια του homo duplex του Durkheim (2013): ο εαυτός, ως οι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος, εμφανίζεται άλλοτε κοινωνικοποιημένος και άλλοτε κοινωνικά απομονωμένος (Goffman 2006, σελ21). Αν και για τον Durkheim το άτομο είναι έρμαιο των εγωιστικών προδιαθέσεών του οι οποίες τιθασεύονται υπό τον ζυγό της κοινωνικής σύμβασης (Fish 2013), για τον Goffman, δεν τίθεται ζήτημα ηθικής, αλλά όπως έχει αναφερθεί, διαχείρισης και κριτικής προσέγγισης της καθημερινότητας.

Στην περίπτωση των διαδικτυακών παιχνιδιών η προαναφερόμενη έννοια του κοινωνικοποιημένου εαυτού σχετίζεται με εκείνη του εικονικού ή δυνητικού εαυτού και κατ΄ επέκταση με την έννοια της επιτελεστικότητας (performativity). Η έννοια της επιτελεστικότητας οφείλεται στην αμερικανίδα φιλόσοφο Judith Butler (1988) και αφορά στην κατασκευής της ταυτότητας και της αναπαράστασης του εαυτού διαμέσου του λόγου και της επικοινωνίας. Ενώ λοιπόν, η Butler θα αναφέρει ότι η ταυτότητα του ατόμου δεν σχετίζεται με κάποια εκ των ουκ άνευ πρότερη φυσική κατάσταση, αλλά αντίθετα αποτελεί προϊόν σύνθετων ιστορικών και πολιτισμικών πολιτικών, στον κόσμο της ψηφιακής εποχής και συγκεκριμένα του gaming, η έννοια της επιτελεστικότητας αποκτά νέο περιεχόμενο, με την Sherry Turkle (1995) να υποστηρίζει ήδη προ δεκαπενταετίας, ότι η ψηφιακή πραγματικότητα δίνει τη δυνατότητα στο άτομο να πειραματιστεί με πολλαπλές ταυτότητες, αποδίδοντας κατ' αυτόν τον τρόπο μια ακόμα μεγαλύτερη ρευστότητα στις μεταμοντέρνες θεωρήσεις περί κατασκευής της ταυτότητας.

Στα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια, το avatar ενός παίκτη είναι εκείνο που αποτελεί το «αφηγηματικό του μέσο» (Meadows 2018, 13). Πρόκειται εν ολίγοις για ένα είδος ψηφιακής προέκτασης του εαυτού (Jones 2006) αφού υφίσταται μια ταύτιση ανάμεσα σε αυτά που ο παίκτης σκέφτεται, νιώθει και επιθυμεί να πράξει και στην ενσάρκωσή τους μέσω του avatar. Κατά μία έννοια πρόκειται δηλαδή, για ένα μέσο φυγής το οποίο επιτρέπει την εμβύθιση του παίκτη στην αφήγηση και στον κόσμο του παιχνιδιού (Norgaard 2011). Φυσικά και όσον αφορά στη μελέτη του δυνητικού εαυτού, δεν απουσιάζουν και πιο πραγματιστικές ερμηνείες σύμφωνα με τις οποίες, η επιλογή του avatar μπορεί να συνδέεται με μια εξιδανικευμένη προβολή του

εαυτού ή με μια ανώδυνη τάση πειραματισμού από πλευράς του παίκτη, πάνω σε διαφορετικές ταυτότητες (identity tourism), είτε σε σχέση με το φύλο, είτε με τη φυλετική ταυτότητα. (Yee 2006).

Στο πλαίσιο αυτό και σύμφωνα με τους Bullingham και Vasconcelos (2013), το avatar μετατρέπεται στην κατά τον Goffman μάσκα του υποκειμένου, ενώ η επιλογή του παρουσιαστικού που θα έχει η ψηφιακή του περσόνα, μαρτυράει το ρόλο που επιθυμεί να υιοθετήσει το άτομο εντός του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο επιθυμεί να δομήσει και να διαχειριστεί την εικόνα του σε σχέση με τους άλλους. Σε τελική ανάλυση όμως και ανεξαρτήτως του τρόπου με τον οποίο συμβολοποιείται το avatar για κάθε παίκτη, το in game video τείνει να αποκαλύπτει μια πτυχή η οποία είναι κοινή για όλους τους παίκτες: το avatar για όσο διαρκεί ένα διαδικτυακό παιχνίδι μετατρέπεται σε μέσο επίτευξης των επιθυμιών και προσδοκιών του ατόμου, ενώ έστω και προσωρινά τείνει να προσλαμβάνει τα χαρακτηριστικά του υποκειμένου που παίζει τη στιγμή εκείνη.

«Βασικά τα ίδια χαρακτηριστικά με μένα έχει και ο άλλος (=το avatar),
το μόνο που αλλάζει είναι το τι βλέπουμε από αυτόν.
Δηλαδή σε full κίνηση, τον βλέπουμε σε full δράση, ενώ τον πραγματικό εαυτό τον
βλέπουμε να κοιτάει μια οθόνη και να πατάει μερικά πλήκτρα.
Ό,τι χαρακτηριστικά έχω εγώ σαν άτομο, ό,τι στην ουσία αλληλεπιδράσεις έχω εγώ με
τους συμπαίκτες μου, τις έχει και αυτός…δεν αλλάζει κάτι…
εγώ είμαι που του δίνω τις εντολές, εγώ είμαι που τον κάνω να κάνει κάτι
και όλα αυτά που βλέπουμε να κάνει στην οθόνη προέρχονται πρακτικά από μένα,
δεν τον βλέπω σαν διαφορετική οντότητα από μένα» (Κ)

Εν αντιθέσει με τον ιδιωτικό χώρο του παίκτη, ο κόσμος του παιχνιδιού, δεν επικεντρώνεται μόνο στη δράση και στις πράξεις του ατόμου ή μάλλον, του εικονικού του εαυτού. Γίνεται αντιληπτός ως χώρος δράσης, ως κοινωνικός χώρος όπου η συνύπαρξη και η συνέργεια με τους άλλους παίκτες είναι δεδομένη και ορατή, ένας χώρος στον οποίο εξελίσσεται η δράση και οι μηχανισμοί της μάχης ξετυλίγονται. Μάλιστα, στην πρώτη επαφή των παικτών με το μαγνητοσκοπημένο υλικό, η «αποκωδικοποίηση» της μάχης αποτέλεσε το κύριο μέλημά τους, δίνοντας την

εντύπωση ενός τεχνίτη ή αθλητή ο οποίος παρακολουθεί τον εαυτό του επί τω έργω προσπαθώντας να εντοπίσει τυχόν αδυναμίες και αστοχίες ή ακόμα και καλές στιγμές.

Α: Κάτσε, περίμενε να δω εδώ τι κάνουμε να σου πω
(για 75 δευτερόλεπτα κοιτάει το online video)
Ε: καλά τα κάνετε;
Α: Κάτσε κοιτάω μην κάνω καμιά βλακεία (γέλια)» (Α)

-

«Προσπαθώ να καταλάβω τι γίνεται. Προσπαθώ να θυμηθώ ποια είναι τα mechanics της μάχης» (Κ)

Στο σημείο αυτό οφείλουμε να αναφέρουμε, ότι κατά την πρώτη αυτή φάση των συνεντεύξεων μέσω παιχνιδιών, γεννιέται η εξής ιδιάζουσα συνθήκη: το υποκείμενο έρευνας παρατηρώντας για πρώτη φορά τα συγχρονισμένα video, καλείται να προσεγγίσει και να ερμηνεύσει την πραγματικότητά του έτσι όπως αυτή αποτυπώνεται από ένα τεχνολογικό μέσο και παράλληλα, να μοιραστεί αυτήν την πραγματικότητα με κάποιον Άλλον, ο οποίος εισέρχεται στη συνθήκη αυτή με τα δικά του ερμηνευτικά σχήματα. Αυτού του τύπου η μετάφραση της οικείας πραγματικότητας, η επεξήγηση του γνώριμου και συνηθισμένου και η «σύγκρουση» με το πλαίσιο που θέτει από τη μια ο ερευνητής και από την άλλη, τα όρια που επιβάλλει η τεχνολογία, είναι τα στοιχεία εκείνα που θα θέσουν τα θεμέλια της μετέπειτα «κοινωνικής συνάντησης» του Game elicitation.

Πρωταρχικός στόχος λοιπόν είναι υποκείμενο έρευνας και ερευνητής να επινοήσουν ένα κοινό λεξιλόγιο, ένα κοινό πεδίο ερμηνείας των καταγεγραμμένων γεγονότων. Στιγμιότυπα και ερωτήσεις οι οποίες είναι άνευ περιεχομένου για τον κόσμο των υποκειμένων, επισημαίνονται ως τέτοιες, ενισχύοντας ακόμα περισσότερο την κοινή εννοιολογική εργαλειοθήκη. Η πρακτική αυτή είναι γνώριμη σε όσους ερευνητές έχουν ασχοληθεί με τη μέθοδο του photo elicitation. Ο Harper (1992) για παράδειγμα, προκειμένου να στοιχειοθετήσει το πορτρέτο του Wille και να κατορθώσει να αποτυπώσει με σχετική ακρίβεια τη δουλειά αυτού του μηχανικού που ζούσε βόρεια της Νέας Υόρκης, χρησιμοποίησε τη μέθοδο των συνεντεύξεων με τη χρήση φωτογραφιών (photo elicitation). Ο Haper, παρατηρώντας τις αρνητικές αντιδράσεις

του Willie όταν του παρουσίασε τις πρώτες φωτογραφίες που είχε τραβήξει με τη μηχανή του, αντιλήφθηκε γρήγορα πόσο μικρή αναλυτική σημασία είχε το υλικό που είχε συλλέξει, αφού οι φωτογραφίες που είχε στα χέρια του δεν ανταποκρινόντουσαν στην υποκειμενική πραγματικότητα του Wille. Η ανάγκη λοιπόν επαναπροσέγγισης της καθημερινότητας του τεχνίτη, λαμβάνοντας αυτή τη φορά υπόψη τις παραμέτρους που θα έθετε πια ο τελευταίος, κρίθηκε παραπάνω από απαραίτητη.

Στην περίπτωση του game elicitation, ο επαναπροσδιορισμός του αρχικού ερωτήματος προκειμένου από τη μία να συντάσσεται με την πραγματικότητα και λογική του ερωτώμενου και από την άλλη, να εκφράζει τις θεωρητικές ανησυχίες του ερευνητή, αποτέλεσε το πρώτο σημείο διαπραγμάτευσης:

"Ε: Πως θα χαρακτήριζες αυτόν τον κόσμο;
Α: Τι εννοείς;
Ε: Δηλαδή χαρακτηρίσαμε την κοπέλα που παίζει,…καταρχάς μπορείς να εντοπίσεις τον εαυτό σου In game;
Α: Ναι
Ε: Οκ, πώς θα χαρακτήριζες την Άννα fighter; Τι χαρακτηριστικά θα της έδινες;
Α: Εξαιρετική είμαι
Ε: Και όσον αφορά τον ίδιο τον κόσμο, τι χαρακτηριστικά θα του έδινες;
Α: Δεν είμαι σίγουρη πώς να την απαντήσω αυτήν την ερώτηση. Τι εννοείς χαρακτηριστικά;
Ε: Πώς θα τον χαρακτήριζες δηλαδή. Να χαρακτηρίσεις την εικόνα που βλέπεις. Εδώ είπες (offline), είναι μια κοπέλα focused
Α: Δεν μπορώ να στην χαρακτηρίσω, γιατί ξέρω τι είναι. Ξέρω να σου πω και ποιο boss είναι δηλαδή και τι κάνουμε και πόσο…τέτοιο
Ε: Ναι αλλά και εδώ ξέρουμε τι κάνουμε (δείχνω το offline video) αλλά είχες ένα επίθετο να δώσεις
Α: Ναι επειδή βλέπω την έκφραση. Τώρα στο άλλο…βλέπω
Ε: Οκ, το σύνολο βλέπεις
Α: Ναι
Ε: Το σύνολο πώς θα το χαρακτήριζες;
Α: Είναι ένα τυπικό raid μέσα στο WoW (διστακτικά).
Δεν ξέρω πώς να στο χαρακτηρίσω"

Στο παραπάνω απόσπασμα, ο κόσμος του υποκειμένου φαίνεται να συγκρούεται με εκείνον του ερευνητή και πιο συγκεκριμένα με τις θεωρητικές παρακαταθήκες του τελευταίου. Στα μάτια της ακαδημαϊκής και ερευνητικής

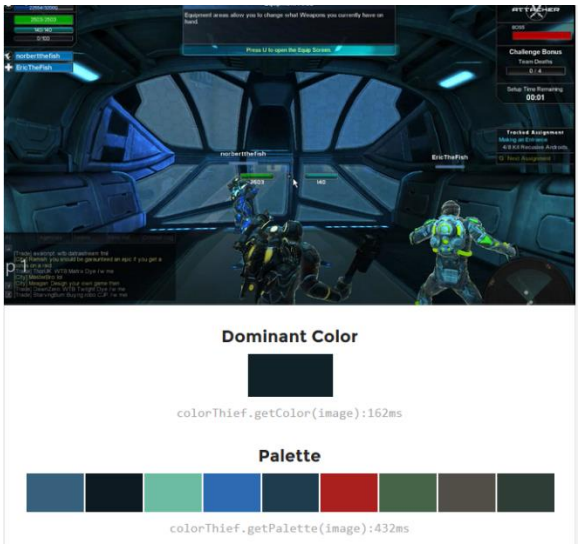
κοινότητας, ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού μπορεί να περιγραφεί ως ένα πολύχρωμο κέλυφος με καρτουνίστικα χαρακτηριστικά (Aarserth, 2008, 117), ως ένας κόσμος οπτικής ομορφιάς και επιτελεστικής τελειότητας (Nardi, 2010, 40) ή όπως θα αναφέρει η Blizzard στο επίσημο site του παιχνιδιού, «πρόκειται για έναν κόσμο μυστηρίου, μαγείας και ατελείωτης περιπέτειας». Τα χαρακτηριστικά αυτά τα οποία μπορεί κανείς να αναζητήσει σε άρθρα και ανακοινώσεις της επιστημονικής κοινότητας ή σε κάποιο προωθητικό υλικό το οποίο έχει επιμεληθεί κάποιος κειμενογράφος, αποκτούν ακόμα μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα όταν παρατηρήσει κανείς τα δυο video, το in room και το online, συγχρονισμένα.

Εξετάζοντας για παράδειγμα ακόμα και τη χρωματική παλέτα των στιγμιότυπων, μπορεί να αντιληφθεί κανείς το τρόπο με τον οποίο συγκλίνουν και αποκλίνουν χρωματικά τα δυο σετ μαγνητοσκοπήσεων, αμβλύνοντας θεωρητικά ακόμα περισσότερο, το μεταξύ τους οπτικό χάσμα. Προκειμένου να εντοπίσουμε τις οπτικές αντιπαραθέσεις των δυο video, απομονώσαμε στιγμιότυπα από διαφορετικές φάσεις των in room και online recordings και με τη βοήθεια ειδικού λογισμικού εντοπίσαμε τις χρωματικές διαφορές τους. Η εικόνα 25 δείχνει το κυρίαρχο χρώμα αλλά και τη χρωματική παλέτα που επικρατεί στα in room video του ενός εκ των τριών υποκειμένων. Δεδομένου ότι τα εν λόγω video είναι εξαιρετικά στατικά, χωρίς να αλλάζει ο φωτισμός, η θέση της κάμερας και φυσικά χωρίς να υπάρχουν εναλλαγές στο χώρο, η συγκεκριμένη χρωματική παλέτα διατηρείται σταθερή κατά τη διάρκεια όλης της εγγραφής (in the room, raid)

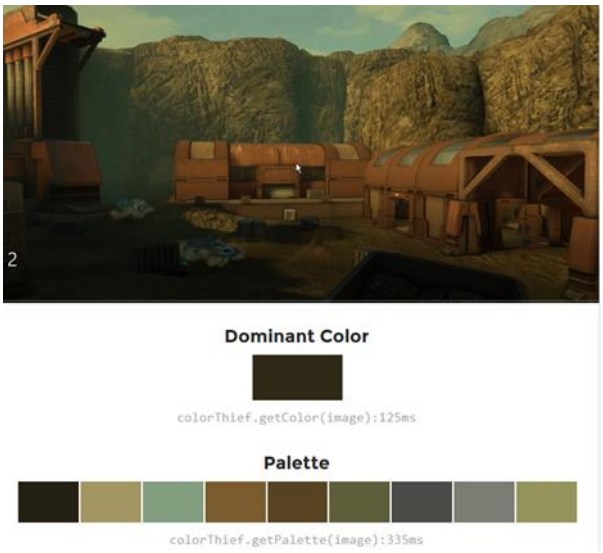
Εικόνα 25. Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In room video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief.

Τα πράγματα όμως φαίνονται διαφορετικά όταν στρέψουμε το ενδιαφέρον μας στα online videos, όπου εκεί παρατηρείται μια συνεχής αλλαγή του κάδρου και κατ' επέκταση μια εναλλαγή της χρωματικής παλέτας, γεγονός το οποίο με τη σειρά του συνεπάγεται και ποικιλότητα ως προς τελικό οπτικό αποτέλεσμα.

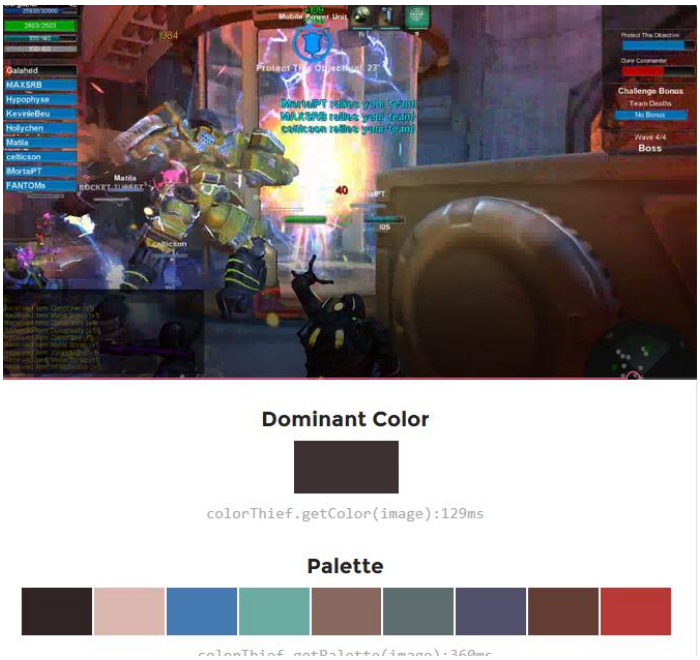
Εικόνα 26. Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In Game video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief.



Εικόνα 27. Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In Game video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief.



Εικόνα 28. Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In Game video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief.



Ενώ λοιπόν είναι αρκετά τα στοιχεία που μέσα από την παρατήρηση και την έρευνα, συνηγορούν υπέρ της «νομιμότητας» της ερώτησης «πώς θα χαρακτήριζες τον

εικονικό κόσμο του *World of Warcraft*», παρατηρούμε ότι το συγκεκριμένο υποκείμενο έρευνας αδυνατεί να δώσει μια απάντηση, επαναλαμβάνοντας ότι ο χώρος είναι αρκετά γνώριμος ώστε να σταθεί σε εντυπώσεις που πιθανόν να έκανε κάποιος/κάποια που πρωτοαντικρίζει τον κόσμο αυτόν. Προς την ίδια κατεύθυνση κινείται και η απάντηση του Χ. ο οποίος τοποθετώντας τον εαυτό του σε μια διαφορετική θέση από εκείνη του συστηματικού παίκτη, θα αναφέρει:

«Δείχνει μια κατάσταση που γίνονται ταυτόχρονα πολλά πράγματα,
ένας πανικός ας πούμε.
Αν το έβλεπα ας πούμε έτσι και δεν ήξερα τι είναι θα έλεγα…
δεν θα ήξερα τι γίνεται». (Χ)

Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό, η μέθοδος του game elicitation μας έδωσε τη δυνατότητα αρχικά να αναγνωρίσουμε την ύπαρξη δυο αλληλένδετων στιγμών του ατόμου και τη συγκρότηση δυο παράλληλων χώρων- το φυσικό εαυτό και τον πρώτο χώρο του σπιτιού (παρασκήνιο) και το ψηφιακό εαυτό, ως η μάσκα που επιτελεστικά χρησιμοποιεί ο παίκτης κατά τη διάρκεια των εικονικών του περιηγήσεων και τον αντίστοιχο εικονικό χώρο του παιχνιδιού (προσκήνιο). Σύμφωνα και με τους συμμετέχοντες ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού είναι ένας χώρος δράσης, ένας χώρος δεξιοτήτων, σε αντίθεση με τον πρώτο χώρο και την in room camera, όπου κυρίαρχο στοιχείο είναι το πρόσωπο και οι δυνητικές του εκφράσεις. Τέλος, ενώ ο ψηφιακός χώρος διαθέτει εκ πρώτης όψεως μια έντονη οπτικότητα, με μεγαλύτερη ποικιλία χρωματισμών λόγω εναλλαγής του περιβάλλοντος αλλά και λόγω της εξέλιξης της δράσης, οι ίδιοι οι παίκτες τείνουν να μην του αποδίδουν μια τέτοια αξία, αλλά να προσανατολίζουν περισσότερο το ενδιαφέρον τους στη δράση και κατ’ επέκταση στη διάδραση με τους άλλους. Γεγονός το οποίο εν τέλει επιβεβαιώνει ότι τα MMORPG διατηρούν ένα «χαμηλό» προφίλ στη συνείδηση των παικτών.

Καταρρίπτοντας το στερεότυπο του gamer

Την εξέλιξη και πορεία των video games ακολούθησε και ένας όρος, αρκετά γνώριμος λόγω κυρίως της δημοσιότητας που συνεχίζει μέχρι σήμερα να απολαμβάνει- πρόκειται για εκείνον του gamer ή αλλιώς του ατόμου το οποίο ασχολείται συστηματικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενημερώνεται για τις νέες κυκλοφορίες, έχει γνώσεις οι οποίες αφορούν στα διαφορετικά είδη των παιχνιδιών, στα διαφορετικά gameplay, στις κονσόλες κτλ. Το πορτρέτο του gamer και κυρίως των Online gamers δηλαδή εκείνων που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, φαίνεται να συντίθεται από τα εξής χαρακτηριστικά: νεαρός άνδρας, χωμένος στο υπόγειο του σπιτιού των γονιών του, κοινωνικά αδέξιος, μη ελκυστικός και κυρίως, χωρίς επαγγελματικό μέλλον (Kowert and Oldmeadow, 2012; Williams 2006).

Αυτή η τυποποίηση αποτελεί μια κοινωνική κατασκευή η οποία συνδέεται μεν με την εμφάνιση και μαζικοποίηση των video games, στην πραγματικότητα όμως σχετίζεται με ένα ευρύτερο φαινόμενο που παρατηρείται στο χώρο των μίντια και το οποίο αφορά σε ένα είδος δαιμονοποίησης του νέου μέσου και επικράτησης ενός ηθικού πανικού. Οι ηθικοί πανικοί όπως θα αναφέρει η θεωρητικός McRobbie (1994), απομακρύνουν τους ανθρώπους από τα προβλήματά τους, από την πολυπλοκότητα της καθημερινής ζωής, ενώ λειτουργούν σαν βαλβίδα κοινωνικής εκτόνωσης, στρέφοντας το ενδιαφέρον του κοινού προς ένα συγκεκριμένο μέσο και διοχετεύοντας προς αυτό συναισθήματα μιας συλλογικής κοινωνικής ενοχής.

Όπως λοιπόν συνέβη και σε προηγούμενα μέσα, όπως με τον κινηματογράφο ή την τηλεόραση, η ανάδυση και διάδοση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η δημοτικότητα των λεγόμενων penny arcades στις αρχές του 1980 και των παιχνιδομηχανών, συνοδεύτηκαν από ένα συλλογικό φόβο και μια κοινωνική αγωνία για τις επιδράσεις που αυτοί οι χώροι και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εν γένει, θα μπορούσαν να έχουν στο κοινωνικό ιστό. Η λειτουργία των penny arcades, όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει ο Williams (2006), έδωσε έρεισμα σε μια έντονη παραφιλολογία όπου υποστήριζε ότι τα παιδιά και οι έφηβοι που επισκέπτονταν τους χώρους αυτούς προκειμένου να παίξουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, ήταν εκτεθειμένα σε διάφορους κινδύνους όπως το αλκοόλ και η πορνεία.

Η απασχόληση με τα video games από την άλλη πλευρά και η συσχέτισή τους με συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες και ενίοτε, με συγκεκριμένες συμπεριφορές οι οποίες κρίνονταν κοινωνικά μη αποδεκτές, αποτελεί την άλλη όψη του ηθικού πανικού. Στοχοποιώντας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για οποιαδήποτε παρεκκλίνουσα συμπεριφορά που μπορεί να επιδείξει ένα παιδί, για την όποια αδυναμία και κοινωνική αδεξιότητα μπορεί να παρουσιάσει, το βάρος της ευθύνης μετατοπίζεται από τον γονέα και την οικογένεια σε ένα ουδέτερο, απρόσωπο και ψυχρό μέσο, ενώ ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα όπως η παραμέληση και κακοποίηση ανηλίκων ή η παιδική φτώχεια, με αυτόν τον τρόπο εν μέρει απενεχοποιούνται (Williams, 2006, 239). Την τάση αυτή, τουλάχιστον στην Αμερική, έρχεται να πλαισιώσει το πολιτικό κλίμα της εποχής το οποίο μεταξύ άλλων ασκούσε δριμύτατη κριτική απέναντι στα νέα μέσα, τα οποία έτειναν να αναλαμβάνουν το ρόλο μιας ασυνείδητης νταντάς (Williams, 2006, 240).

Όπως ήταν αναμενόμενο, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης δεν θα μπορούσαν παρά να αναλάβουν έναν κεντρικό ρόλο αφού μέσω της δράσης και λειτουργίας τους συντίθεται και διαχέεται η δημόσια εικόνα του gamer (Huynh et al, 2013). Μέσα λοιπόν από εκτεταμένα άρθρα σχετικά με τα κοινωνικά χαρακτηριστικά των gamers ή τις επιδράσεις και τους πιθανούς κινδύνους που η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να επιφέρει, μέσα από μεγαλύτερης ή μικρότερης κλίμακας έρευνες, ειδήμονες και μελετητές έδιναν τη δική τους ερμηνεία στο φαινόμενο των games και των gamers. Αυτού του τύπου οι ερμηνείες συνοδεύτηκαν με εικόνες από gamers οι οποίοι παρουσίαζαν εμφανή σημάδια ψυχικής και σωματικής κόπωσης (χλωμό δέρμα, μαύρους κύκλους, καταπονημένο σώμα), απομονωμένοι, ανίκανοι να συνάψουν κοινωνικές σχέσεις.

Το πορτρέτο αυτό ενισχύεται από αναπαραστάσεις των gamers σε ταινίες και τηλεοπτικές σειρές. Χαρακτηριστικό είναι το επεισόδιο της γνωστής σειράς South Park, με τίτλο «Make Love, not Warcraft», στο οποίοι οι πρωταγωνιστές παίζοντας *World of Warcraft* 21 ώρες την ημέρα για δύο συνεχόμενους μήνες, καταλήγουν να έχουν αποκρουστική όψη (μακριά μαλλιά, πρόσωπα με ακμή και παραπανίσια κιλά)- σύμβολο της νωθρότητας και της έλλειψης ενδιαφέροντος που τείνουν να έχουν οι gamers για την προσωπική υγιεινή και φροντίδα τους. Κατά τον ίδιο τρόπο η Penny, κεντρικός χαρακτήρας της σειράς Big Bang Theory, έχοντας στερεοτυπικά

χαρακτηριστικά όμορφης κοπέλας (ξανθιά κοπέλα η οποία χρησιμοποιεί τη σεξουαλικότητά της για πετύχει τους στόχους της, ελαφρόμυαλη), εθίζεται στο *Age of Conan* και παραμελεί τον εαυτό της (Kowert and Oldmeadow 2012).

Ενδιαφέρον στο σημείο αυτό παρουσιάζει το γεγονός ότι οι αναπαραστάσεις των online gamers τείνουν να ταυτίζονται με το προφίλ μιας συγκεκριμένης ομάδας παικτών, εκείνης των MMORPG, δηλαδή εκείνων που παίζουν ένα συγκεκριμένο είδος διαδικτυακού παιχνιδιού το οποίο όπως είδαμε διαθέτει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και προάγει μια συγκεκριμένη εμπειρία. Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό και όπως θα επισημάνουν οι Kowert και Oldmeadow (2012) οι παίκτες MMORPG μετατρέπονται σε πρότυπα, σε μοντέλα παρατήρησης και εν γένει, κατηγοριοποίησης των παικτών που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια και οι οποίοι τελικά, τείνουν να παρουσιάζονται ως καρικατούρες σε τηλεοπτικά και διαδικτυακά προγράμματα.

Ο τρόπος με τον οποίο τα media διαχειρίζονται τέτοιου τύπου ζητήματα, φαίνεται να ακολουθεί ένα μοτίβο τριών αλληλένδετων σταδίων (Williams 2003, 525; Huynh et al, 2013)

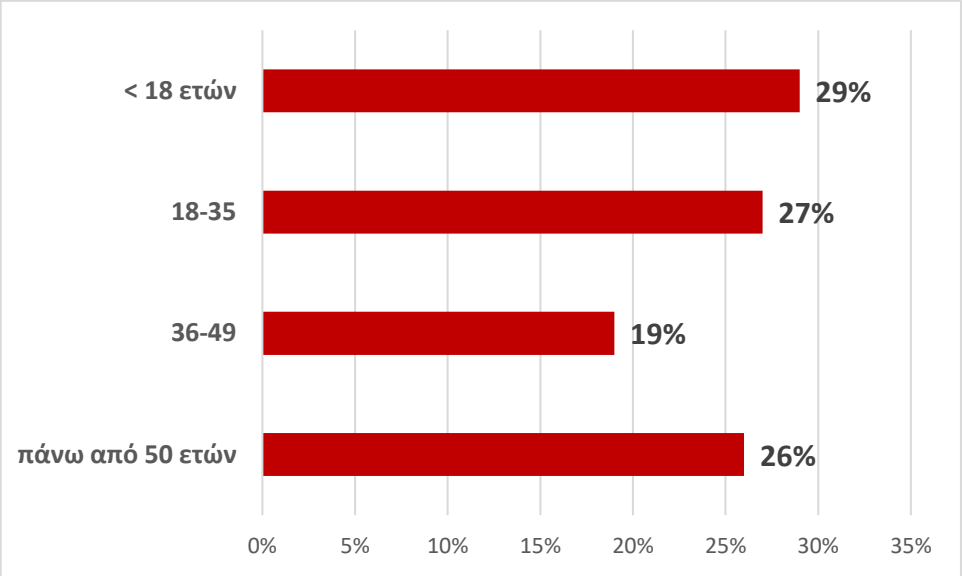
Α) Κατά το πρώτο στάδιο επικρατεί φόβος σχετικά με το γεγονός ότι η ενασχόληση με το συγκεκριμένο μέσο πρόκειται να αντικαταστήσει άλλες εποικοδομητικές για το άτομο δραστηριότητες.

Β) Κατόπιν, ακολουθεί ένας φόβος για τις επιπτώσεις που η δραστηριότητα αυτή έχει για την υγεία του ατόμου

Γ) με αποκορύφωμα φυσικά, το φόβο για τις επιπτώσεις που πρόκειται να έχει η ενασχόληση αυτή στον κοινωνικό ιστό και στο κοινωνικό σύνολο εν γένει.

Αν και στην πραγματικότητα το πορτρέτο του gamer σήμερα φαίνεται να είναι διαφορετικό από εκείνο που σκιαγράφησαν τα μέσα πριν από δεκαετίες αφού σύμφωνα με στοιχεία που έχουν δημοσιευτεί, **η μέση ηλικία του gamer είναι 35 χρονών** (Entertainment Software Association (ESA), 2017), ενώ η κατανομή ηλικιών των gamers έχει ως εξής (ο.π.):

Διάγραμμα 1. Κατανομή ηλικιών παικτών video games. Entertainment Software Association (ESA), 2017



και παρόλο που ολοένα και περισσότερα μέσα αρχίζουν πια να κάνουν λόγο για τον ευεργετικό ρόλο που δύναται να διαδραματίσουν τα video games και τη θετική επίδραση που μπορούν να έχουν στην καθημερινή ζωή του ατόμου, παρόλα αυτά η εικόνα του gamer φαίνεται να είναι ακόμα υπό διαπραγμάτευση.

Με το θέμα αυτό φαίνεται να έχει καταπιαστεί και η καλλιτεχνική κοινότητα. Το project του Ιταλού καλλιτέχνη Matteo Bittanti και της καλλιτεχνικής κολεκτίβας Iocose με τίτλο *Game Arthritis: A systemic study of video games induced diseases* (2011), επιχειρεί να κάνει ένα κριτικό σχόλιο στη συζήτηση που μέχρι σήμερα λαμβάνει χώρα σε σχέση με τα παιχνίδια και τους gamers. Στη σχετική σειρά φωτογραφιών που διατίθεται διαδικτυακά, οι καλλιτέχνες με αφοπλιστικό χιούμορ αναπαριστούν τους gamers ως ασθενείς οι οποίοι πάσχουν από νοσήματα τα οποία έχουν προέλθει από την υπερβολική χρήση παιχνιδομηχανών. Πρόκειται για ένα κοινωνικό σχόλιο πάνω στην εξάρτηση στα παιχνίδια, έναν όρο δανεισμένο από την ιατρική και τη ψυχολογία ο οποίος πέρα από τα ψυχολογικά εμφανίζει και σωματικά συμπτώματα.

Εικόνα 29. Wiimote Shoulder Dislocation. Game Arthritis: A systemic study of video games induced diseases (2011)

Εικόνα 30. Nintendo Arthritis. Game Arthritis: A systemic study of video games induced diseases (2011)

Κατά το στάδιο του game elicitation και μακριά από εύκολες και ίσως ελκυστικές αναγνώσεις της οπτικότητας του παίκτη, της εικόνας δηλαδή που προβάλλει ο παίκτης καθώς παίζει, είχαμε την ευκαιρία να συλλέξουμε στοιχεία για το υποκείμενο στο

παρασκήνιο της δράσης, σε ένα χώρο που όπως έχει ήδη αναφερθεί στην προηγούμενη ενότητα, διαθέτει προσωποκεντρικά χαρακτηριστικά.

«Ναι αυτό λέω, αν βλέπεις μόνο το ένα Video (= in room)
δεν μπορείς να καταλάβεις τι κάνει.
Ένας παίκτης που κάνει αυτό το πράγμα, η εξωτερική του εικόνα λογική είναι όπως την βλέπω γιατί είναι συγκεντρωμένος. Αν έκανε άλλα πράγματα στην οθόνη, θα έδειχνε ότι δεν είναι συγκεντρωμένος σε αυτό που κάνει και …
δεν θα ήταν πολύ καλός σε κάτι που θέλει συγκέντρωση τέλος πάντων» (K)

Σύμφωνα λοιπόν με τα υποκείμενα της έρευνάς μας, η εικόνα που προβάλλει ένας παίκτης δεν μπορεί να γίνει αντικείμενο συστηματικής ανάλυσης και ερμηνείας, αν δεν έχουμε στη διάθεσή μας την πλήρη πληροφορία για το πλαίσιο της δράσης, που στην προκειμένη περίπτωση είναι το γεγονός ότι το υποκείμενο κατά τη διάρκεια της μαγνητοσκόπησης παίζει ένα διαδικτυακό, πολυχρηστικό παιχνίδι, ότι χάνει ή κερδίζει, ότι αναμετριέται πρωτίστως με τον εαυτό του και δευτερευόντως με το περιβάλλον ή με τους άλλους παίκτες, και ότι προσπαθεί να πετύχει κάποιον συγκεκριμένο σκοπό. Η έλλειψη αυτής της πληροφορίας από την άλλη πλευρά, μπορεί να οδηγήσει σε παραπλανητικές διαπιστώσεις, σε ένα είδος προβολής συναισθημάτων, σκέψεων και συμπερασμάτων τα οποία απορρέουν ακόμα και από μια ασυνείδητη προσπάθεια του υποκειμένου να συμπληρώσει οτιδήποτε η εικόνα έχει παραλείψει (Collier and Collier, 1986, 140). Κατ΄ επέκταση, η μέθοδος του game elicitation έρχεται εκτός των άλλων να καλύψει ακριβώς αυτό το κενό: να αποκαλύψει δηλαδή τη χωρική, κοινωνική, οπτικοακουστική συνθήκη που παράγεται κατά τη διάρκεια ενός online game. Με άλλα λόγια, δίνει τη δυνατότητα στον κάθε ενδιαφερόμενο να έχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες προκειμένου να καταλήξει σε περισσότερο ασφαλή συμπεράσματα.

Παρατηρώντας λοιπόν τα In room και In game video συγχρονισμένα, τα υποκείμενα έρευνας φαίνεται να συμφωνούν ότι η εικόνα που προβάλλουν είναι αυτή ενός ατόμου το οποίο είναι συγκεντρωμένο σε αυτό που κάνει και αποφασισμένο να πετύχει το σκοπό του:

«Focused θα έλεγα…κάτι εδώ με έχει στεναχωρήσει,

δεν ξέρω τι…με έχει συγχύσει» (Α)

……..

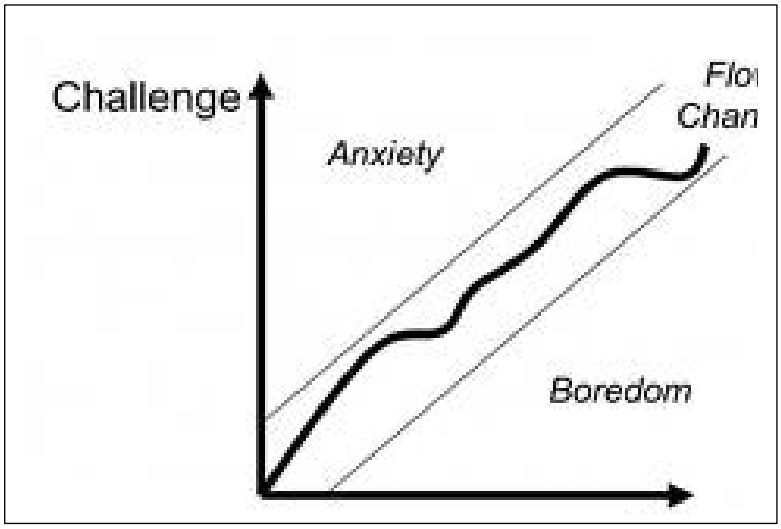
«Θα έλεγα ίσως αποφασιστικό,

δείχνει να θέλει οπωσδήποτε να τα καταφέρει» (Χ)

Η συγκέντρωση στην οποία αναφέρθηκαν και οι τρεις συνεντευξιαζόμενοι, σχετίζεται αρχικά με ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά που δομούν την εμπειρική έννοια της ροής (flow) αλλά και με το πρώτο στάδιο της εμβύθισης (immersion) του παίκτη στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Η πατρότητα της έννοιας της ροής ανήκει στον ψυχολόγο Csikszentmihalyi M. (1990; 1998) ο οποίος μελετώντας τη συμπεριφορά των ανθρώπων όταν είναι απόλυτα αφοσιωμένοι σε κάτι, είτε αυτό αφορά σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι είτε σε ένα άθλημα, κατέληξε ότι η διαδικασία στην οποία εισέρχονται ονομάζεται ροή. Η ροή είναι η υποκειμενική εκείνη κατάσταση κατά την οποία οι άνθρωποι όντας απόλυτα συγκεντρωμένοι σε ένα στόχο αρχίζουν να χάνουν την αίσθηση του χρόνου, του εαυτού τους, δεν αισθάνονται κούραση ή κάποιο άλλο αίσθημα πέραν αυτών που σχετίζονται ή τους δημιουργεί η ίδια η ενασχόληση. Οι άνθρωποι όταν βρίσκονται σε κατάσταση ροής αντλούν μεγάλη ευχαρίστηση από τη δραστηριότητα στην οποία επιδίδονται, διασκεδάζουν, ενώ αυξάνεται η επιθυμία για μάθηση.

Όσον αφορά συγκεκριμένα στα παιχνίδια, ο Csikszentmihalyi θα αναφέρει ότι η ροή επιτυγχάνεται όταν το επίπεδο δυσκολίας επίτευξης του στόχου και οι ικανότητες του παίκτη βρίσκονται σε πλήρη ισορροπία. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση όπου είτε ο ένας παράγοντας, είτε ο άλλος εμφανίζεται ατροφικός ή υπερδιογκωμένος (για παράδειγμα όταν έχουμε ένα αυξημένης δυσκολίας παιχνίδι, ενώ ο παίκτης έχει μέτριες ικανότητες), μπορεί να αναπτυχθούν αισθήματα άγχους ή ανίας στον παίχτη (διάγραμμα 3).

Διάγραμμα 3. Απεικόνιση της έννοιας της ροής στο παιχνίδι. (Σχέδιο της Sonia Maymin)



Και ενώ η έννοια της ροής βρίσκει εφαρμογή σε διάφορα πεδία, οπως είναι αναμενόμενο στο πλαίσιο των ψηφιακών παιχνιδιών απέκτησε διαφορετικό περιεχόμενο, προσαρμόστηκε ουσιαστικά στις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες του συγκεκριμένου μέσου. Σύμφωνα λοιπόν με τα υφιστάμενα μοντέλα μελέτης και μέτρησης του game flow, η συγκέντρωση ως η γνωστική εκείνη διαδικασία κατά την οποία το άτομο έχοντας συγκεκριμένα κίνητρα, επικεντρώνει την προσοχή του στην ολοκλήρωση ενός στόχου (Nacke 2012), κατέχει σημαντική θέση.

Η συγκέντρωση του παίκτη κατά τη διάρκεια ενός game session φαίνεται να επηρεάζεται και από τη φάση στην οποία βρίσκεται το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια ενός raid όπου ο κάθε παίκτης οφείλει να φέρει εις πέρας ένα συγκεκριμένο ρόλο, όπου και απαιτείται σωστή ενορχήστρωση της δράσης, η συγκέντρωση των παικτών φαίνεται να είναι πολύ πιο αυξημένη σε σχέση με άλλες φάσεις που είναι λιγότερο απαιτητικές όπως για παράδειγμα όταν ο παίκτης βρίσκεται εκτός raid. Η διαδικασία αυτή όπως είναι αναμενόμενο είναι αντιστρόφως ανάλογη με την αίσθηση που έχει ο παίκτης απέναντι στην κάμερα που τον/την καταγράφει κατά τη διάρκεια του game elicitation. Καθώς λοιπόν, η ένταση του παιχνιδιού αυξάνεται, αυξάνεται η αυτοσυγκέντρωσή του, ενώ παράλληλα μειώνεται η αντίληψη που έχει ο παίκτης για την κάμερα που τον καταγράφει και αντίστροφα.

«όταν είναι στο peack της τέλος πάντων η δράση, το παιχνίδι, καταφέρνεις να ξεχάσεις ότι είναι μια κάμερα και σε γράφει.
Όταν είναι λιγότερο διαδραστικό το παιχνίδι, το σκέφτεσαι, οπότε την κοιτάς, το θυμάσαι, οπότε καταλαβαίνεις ότι κάτι σε γράφει» (K)

Παράλληλα όμως με τη συγκέντρωση που επιδεικνύει ο παίκτης όταν βρίσκεται σε κατάσταση ροής, βιώνει όπως έχει ήδη αναφερθεί μια απώλεια στην αίσθηση του χρόνου. Με το χώρο όμως τι γίνεται; Αν το υποκείμενο καθώς παίζει αρχίζει να βιώνει με διαφορετικό τρόπο το χρόνο, τότε κατά τη διάρκεια της τηλεπαρουσίας του, οριζόμενη ως η αίσθηση που έχει κάποιος ότι είναι παρών/παρούσα σε ένα τεχνικά διαμεσολαβούμενο περιβάλλον (Nah and Sepehr, 2014), τι συμβαίνει με τον πραγματικό χώρο;

In room ανάλυση: Η αντίληψη του οικείου χώρου κατά τη διάρκεια ενός game session και η χωρική οργάνωση του παιχνιδιού

Σύμφωνα με το κλασικό έργο του Yi-Fu Tuan, «Space and Place: The perspective of experience» (1977), διακρίνουμε την έννοια του τόπου (place) από του χώρου (space). Ο τόπος αναφέρεται σε ένα οργανωμένο σύμπαν νοήματος (Yi-Fu Tuan 1977, 179), σε ένα χώρο εμποτισμένο από μη δραματικές και φευγαλέες εμπειρίες, ένα ιδιόμορφο μείγμα ήχων, εικόνων και μυρωδιών το οποίο έχει εγγραφεί με το πέρασμα του χρόνου στη μνήμη και στα συναισθήματα του ατόμου ως *αναγνωρισμένο, γνώριμο και αποδεκτό* σύστημα συμβόλων το οποίο και ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν (Yi-Fu Tuan, 1977, 183-184). Ο τόπος και ο χρόνος θα επισημάνει ο κινέζος θεωρητικός-γεωγράφος, βρίσκονται σε συνάρτηση μεταξύ τους αφού η αίσθηση που έχουμε για το χρόνο επηρεάζει την αίσθηση που έχουμε για το χώρο και κατ' επέκταση για τον τόπο. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα των παιδιών και ο τρόπος με τον οποίο βιώνουν ένα χώρο πχ το δωμάτιό τους και πώς η αντίληψη του χώρου αλλάζει κατά τη διάρκεια της ενηλικίωσής τους.

Όταν λοιπόν κατά τη διάρκεια ενός game session βρισκόμαστε σε κατάσταση ροής, επηρεάζεται η αίσθηση που έχουμε για το χρόνο. Ο χρόνος του παιχνιδιού συνεπάγεται μια σειρά από επιμέρους συμβάσεις αφού:

- Το παιχνίδι δύναται να εξελίσσεται στο δικό του χρόνο, ο οποίος μπορεί να μην είναι εναρμονισμένος με τη χρονική ζώνη της χώρας στην οποία ζει το άτομο
- Ο χρόνος του παιχνιδιού τείνει να υπολογίζεται με βάση τις επιμέρους αποστολές που οφείλει να φέρει εις πέρας το άτομο
- Ο χρόνος του παιχνιδιού τείνει να έχει δευτερεύουσα σημασία αφού η πορεία του παιχνιδιού μπορεί να μην προσδιορίζεται με βάση το χρόνο αλλά την εξέλιξη και πρόοδο που σημειώνει ο παίκτης.

Όταν ο παίκτης αποδέχεται τέτοιου τύπου συμβάσεις σε σχέση με το χρόνο, είναι αναμενόμενο να επηρεάζεται και η αίσθηση που έχει για το χώρο και συγκεκριμένα για τον οικείο χώρο του σπιτιού του όπου και «φιλοξενείται» ο φυσικός εαυτός του παίκτη.

«…έχουμε μια μεγάλη συζήτηση με τον φίλο μου
που μου λέει ότι εγώ όταν παίζω δεν του δίνω καμιά σημασία και εκείνος το
καταλαβαίνει, εκείνος όταν παίζει και δεν μου δίνει καμιά σημασία-
γιατί εκείνη την στιγμή πρέπει να κάνει κάτι- εγώ τσαντίζομαι (γέλια)» (Α)

Με βάση το παραπάνω απόσπασμα, ο χρόνος που «ξοδεύει» το ζευγάρι παίζοντας online games και η θέση που ο/η σύντροφος καταλαμβάνει στη σκέψη και πιο σχηματικά, στο χώρο του άλλου κατά τη διάρκεια ενός game session, μπορεί να αποβεί ευαίσθητο ζήτημα για την οικογενειακή γαλήνη. Το αίτημα που δομείται εδώ είναι ότι η συγκέντρωση του υποκειμένου στο παιχνίδι δεν μπορεί και δεν πρέπει να διασπαστεί, η διαδικασία της ροής δεν πρέπει να διακοπεί-και αυτό σε ένα επίπεδο αποτελεί άρρητη συμφωνία μεταξύ του ζευγαριού, ακόμα και όταν αυτή η συμφωνία δεν πληροί πάντα τις ανάγκες και των δυο εμπλεκόμενων μερών. Ιδιαίτερη σημασία όμως αποκτά και η έκφραση «εκείνος όταν παίζει δεν μου δίνει καμιά σημασία», αφού η παρουσία του άλλου, οριζόμενου ως εκείνου/ης που δεν έχει υπεισέλθει στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού αλλά παραμένει «ενεργός/η» στο φυσικό χώρο, κατά μία έννοια και για όσο διαρκεί το παιχνίδι, «απενεργοποιείται» για τον παίκτη.

Η φροϋδική έννοια του ανοίκειου υπεισέρχεται στο σημείο αυτό προκειμένου να νοηματοδοτήσει μια συμπεριφορά η οποία είναι μεν ακούσια αλλά είναι

αναμενόμενη στο πλαίσιο της κουλτούρας των games. Το ανοίκειο (Uncanny) ή unheimlich αναφέρεται σε εκείνο το οποίο λαμβάνει ξαφνικά μια μη γνώριμη μορφή, μια μη πραγματική αίσθηση, χάνοντας όλα εκείνα τα στοιχεία τα οποία μέχρι πρόσφατα του απέδιδαν το χαρακτήρα του γνώριμου, του οικείου θέτοντας συγχρόνως ζητήματα ταυτότητας και ύπαρξης (Mikkelsen 2010). Η έννοια του ανοίκειου στην κλασική θεωρία του Freud εμπεριέχει και την αίσθηση της φρίκης που μπορεί να προκαλέσει ακόμα και η αντανάκλασή μας, όταν βιώνουμε ένα είδος αποξένωσης από τον ίδιο μας τον εαυτό (Freud 2009).

Καθώς λοιπόν το άτομο παραμένει σε κατάσταση ροής και έχει επιτευχθεί η εμβύθισή του (Immersion) στον κόσμο του παιχνιδιού, η αίσθηση που διαθέτει σχετικά με τον περιβάλλοντα χώρο, δηλαδή με τον οικείο χώρο του σπιτιού, φαίνεται να επηρεάζεται, σε βαθμό που να αντιλαμβάνεται ως ενόχληση οτιδήποτε δεν εντάσσεται στη χωροχρονική συνθήκη του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του game elicitation και συγκεκριμένα ξεκινώντας ένα διάλογο, για το πώς ο παίκτης προετοιμάζει το χώρο του προκειμένου να κάνει τη μετάβαση στον κόσμο του παιχνιδιού αλλά και υπό ποιες συνθήκες ο φυσικός χώρος του δωματίου του μπορεί να μετατραπεί σε ένα ανοίκειο περιβάλλον το οποίο παρεμβαίνει και διαταράσσει το επίπεδο της ροής στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης, ο Χ. θα αναφέρει χαρακτηριστικά:

«Ίσως κάποια διακοπή. Μια να χτυπάει το κουδούνι, μια το τηλέφωνο, πρέπει να το απαντήσεις και εκείνη την ώρα δεν μπορείς να σταματήσεις το παιχνίδι που είναι σε εξέλιξη»

Ενώ η Α. θα συμπληρώσει:

«Καλά γενικά όταν κάνεις κάτι…υπάρχουν παιχνίδια και φάσεις που έχουν λιγότερη και περισσότερη εμπλοκή μέσα στο παιχνίδι, δηλαδή όταν είσαι σε raid και είσαι εκεί και πρέπει να κάνεις αυτό, είναι πάρα πολύ σπαστικό οποιαδήποτε ενόχληση και διαταραχή. Δηλαδή από την πόρτα που θα χτυπήσει, κάτι που θα σου πει κάποιος»

Στις προαναφερθείσες περιπτώσεις ακόμα και το κουδούνισμα ενός τηλεφώνου, μπορεί να επιδράσει αρνητικά στον ψυχισμό του παίκτη, διαταράσσοντας τη συγκέντρωσή του στο παιχνίδι. Η Jennet (2010) κάνοντας τη συσχέτιση ανάμεσα στην έννοια της εμβύθισης (Immersion) και της αποσύνδεσης από τον Πραγματικό Κόσμο (Real World Dissociation), θα αναφέρει ότι σε αρκετές περιπτώσεις μάλιστα, οι παίκτες δεν αναγνώριζαν οποιαδήποτε ηχητική πληροφορία και ηχητικό συμβάν, που δεν σχετιζόταν με το σύμπαν του παιχνιδιού. Ομιλίες, τηλεφωνήματα ή ακόμα και εκκλήσεις από τη μητέρα τους, δεν γινόντουσαν αντιληπτές από τους παίκτες, αφού εκείνοι παρέμεναν απορροφημένοι στο παιχνίδι (ο.π.)- πρόκειται για ένα είδος επιλεκτικής προσοχής, όπου οποιοσδήποτε «εισβολέας» έπρεπε να αναχαιτιστεί.

Το σημείο εκείνο όμως το οποίο παρουσιάζει ενδιαφέρον είναι ότι ως εξω-παιγνιακή παρέμβαση κατά τη διάρκεια ενός game session δεν νοείται μόνο το τηλέφωνο ή κάποιος θόρυβος αλλά και ο οποιοσδήποτε Άλλος, όταν προσπαθεί να αποσπάσει με τον έναν ή τον άλλο τρόπο το ενδιαφέρον και την προσοχή του παίκτη από το παιχνίδι και από τον σκοπό που προσπαθεί να επιτύχει. Η αντίληψη περί του οικείου χώρου, του «τόπου» στον οποίο βρίσκεται ο παίκτης όταν παίζει το αγαπημένο του MMORPG που στις περιπτώσεις που μελετάμε δεν είναι άλλο από το σπίτι του, αλλά και η παρουσία μελών της οικογένειας ή του/της συντρόφου, προβληματικοποιείται, οι Άλλοι χάνουν το πρότερό τους νόημα, μετατρέπονται σε ελλειπτικά σώματα και σχήματα τα οποία για ένα χρονικό διάστημα, δηλαδή για όσο διαρκεί ένα game session, προσιδιάζουν στη φροϋδική έννοια του ανοίκειου.

Χαρακτηριστική είναι εδώ η περίπτωση της Μ. Παρακολουθώντας κανείς το υλικό που καταγράφηκε από την in room κάμερα κατά τη διάρκεια ενός raid, γίνεται κανείς μάρτυρας μιας ιδιάζουσας χωροκοινωνικής συνθήκης: η Μ. επί μια ώρα φαίνεται απορροφημένη στο παιχνίδι, χωρίς σημαντικές εναλλαγές στις εκφράσεις, στη στάση του σώματος ή στη διαντίδραση με το άμεσο περιβάλλον της. Η κάμερα είναι τοποθετημένη μπροστά της και το πλάνο αν και στατικό, είναι κεντραρισμένο προς τα αριστερά, με αποτέλεσμα ο θεατής/αναλυτής να έχει οπτική πρόσβαση στο χώρο του παιχνιδιού ο οποίος και στο πλαίσιο της υπό μελέτη περίπτωσης συντίθεται σχεδόν εξ' ολοκλήρου από την παρουσία της παίκτριας, την οποία βλέπουμε από γωνία ¾. Ιδιαίτερη έμφαση δίδεται στα δάχτυλα του χεριού της- στο μέρος εκείνο δηλαδή του

σώματός της που βάσει της τεχνολογίας που έχει στη διάθεσή της, τείνει να μετατρέπει την σκέψη και πρόθεση σε πράξη.

Ταυτόχρονα, λόγω της συγκεκριμένης λήψης, ο θεατής/αναλυτής μπορεί να έχει μια εξαιρετικά περιορισμένη οπτική του χώρου στον οποίο παίζει η συγκεκριμένη παίκτρια, αφού το πλάνο επιτρέπει να διαφανεί μόνο μια πόρτα που βρίσκεται δεξιά και πίσω του δωματίου, καθώς και ο τοίχος πίσω από την καρέκλα της παίκτριας. Κατ' επέκταση, στο στάδιο αυτό που προηγείται των συνεντεύξεων με τη βοήθεια παιχνιδιού, η ανάλυση του video οφείλει να στηριχθεί εξ' ολοκλήρου στη συμπεριφορά της παίκτριας και σε μια ψηφιακού τύπου συμμετοχική παρατήρηση κατά την οποία καταγράφονται, ταξινομούνται και ερμηνεύονται τυχόν αλλαγές ή/και χαρακτηριστικά που διαθέτει ο μέχρι πρότινος «σιωπηλός» οικείος φυσικός χώρος. Να σημειώσουμε στο σημείο αυτό ότι ακριβώς λόγω λήψης, δεν έχουμε καμιά οπτική εικόνα για την αριστερή πλευρά του δωματίου, πώς εκτείνεται, πώς συγκροτείται σαν χώρος και φυσικά, αν η βιντεοσκόπηση γίνεται υπό την παρουσία κάποιου άλλου ατόμου.

Εικόνα 31. In room Video. Η περίπτωση της Α.

Έπειτα όμως από μία ώρα και τέσσερα λεπτά καταγραφής και χωρίς να αλλάξει το πλάνο ή να επέλθει κάποια αλλαγή στη συμπεριφορά της παίκτριας, γεγονός το οποίο θα έδινε ένα οπτικό έναυσμα σχετικά με την ύπαρξη μιας νέας συνθήκης κατά

την οποία ο χώρος διαμοιράζεται και η εμπειρία του παιχνιδιού από απόλυτα προσωπική αποκτά άλλου τύπου χαρακτηριστικά (σημάδια τα οποία θα μας προετοίμαζαν για την ύπαρξη άλλων προσώπων οι οποίοι μπορεί να επηρεάσουν την εμπειρία του παιχνιδιού), η Α. αρχίζει να συνομιλεί με κάποιον ο οποίος χωρίς να αποκαλύπτεται η παρουσία του, βρίσκεται από τα δεξιά της. Οι συνομιλίες τους είναι περιορισμένες και σχετικά μονολεκτικές, γεγονός το οποίο οφείλεται εν μέρει σε ένα αίσθημα κόπωσης που φαίνεται να διακατέχει την Α., χωρίς όμως κάτι τέτοιο να επιφέρει την πρόωρη ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον καταγεγραμμένο ήχο και το σχετικό transcript, μπορεί κανείς να διακρίνει ότι το άτομο δίπλα στην Α. είναι άνδρας, ο οποίος φαίνεται να παρακολουθεί κάτι στην τηλεόραση, στον υπολογιστή ή σε κάποιο άλλο ψηφιακό μέσο ή ενδεχομένως ακόμα να παίζει κάποιο παιχνίδι και ο οποίος προσπαθεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον της Α.

Εικόνα 32. In room video. Η προσοχή της Α. στρέφεται προς την οθόνη του συντρόφου της.

Από το σημείο αυτό και έπειτα, το υλικό που έχουμε στη διάθεσή μας παρουσιάζει διαφοροποιήσεις κυρίως όσον αφορά στην κινησιολογία της παίκτριας, η οποία πια φαίνεται να διαμοιράζει την προσοχή της ανάμεσα στη δικιά της οθόνη και

την οθόνη του συντρόφου της. Μια τέτοια παρατήρηση όμως δεν συνεπάγεται και απόλυτη διάρρηξη του μαγικού κύκλου του παιχνιδιού. Παρακολουθώντας προσεκτικά την αφήγηση του in room video, εύκολα μπορεί κανείς να αντιληφθεί ότι για την Α. ο φυσικός, ο υβριδικός και ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού τείνουν να βρίσκονται σε ένταση, με τον υβριδικό χώρο να κερδίζει όμως έδαφος.

Όπως έχει ήδη αναφερθεί σε προηγούμενη ενότητα, κατά τη διάρκεια ενός online game session οι χώροι που μπορούμε να «διακρίνουμε» είναι ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού, ο φυσικός χώρος του δωματίου στο οποίο παίζει ο παίκτης και ο υβριδικός χώρος που σχηματίζεται κατά τη διάρκεια ενός διαδικτυακού παιχνιδιού και αφορά στο χωροχρονικό συνεχές μεταξύ φυσικού και εικονικού κόσμου και στον οποίο ο ακουστικός χώρος κατέχει σημαντική θέση. Ο τρόπος με τον οποίο ο κάθε ένας χώρος από αυτούς σχηματίζεται, ενισχύεται ή ακόμα υποχωρεί, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες μεταξύ των οποίων είναι όπως αναφέραμε, το στάδιο στο οποίο βρίσκεται το παιχνίδι, τα μεμονωμένα περιστατικά που μπορεί να συμβούν- είτε στον πραγματικό χώρο, είτε στον εικονικό και τα οποία μπορούν να λειτουργήσουν παρεμβατικά στην εμπειρία του παιχνιδιού. Στην υπό μελέτη περίπτωση, μπορούμε να διακρίνουμε τις εξής επιμέρους φάσεις χωρικής σύνθεσης και χωρικής διάσπασης:

- **Α΄ φάση: Ο φυσικός ανοίκειος χώρος (ως 1:04:43)**

Η Α. φαίνεται προσηλωμένη στο παιχνίδι χωρίς να επιδεικνύει κάποιο σημάδι ότι ο σύντροφός της κάθεται ή πρόκειται να κάτσει δίπλα της. Ο χώρος ο οποίος υπερισχύει εδώ είναι ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού αφού η δράση και η εξέλιξη της μάχης βρίσκονται στο επίκεντρο της προσοχής της. Ο φυσικός χώρος βρίσκεται σε παύση, μετατρέπεται σε ένα ουδέτερης σημασίας περιβάλλον, ενώ ο υβριδικός χώρος του παιχνιδιού αναδύεται μέσα από το live chat μεταξύ των μελών του guild, ο οποίος και αποτυπώνεται πρακτικά μετά από τον συγχρονισμό των In room και In game video.

- **Β΄ φάση: Ο φυσικός χώρος «αντεπιτίθεται» (από 1:04:43 ως 1:20)**

Κατά το επόμενο χρονικό διάστημα, το ενδιαφέρον της Α. κεντρίζει εν μέρει η οθόνη του συντρόφου της, ο οποίος βρίσκεται ακριβώς δίπλα της.

«Ε: Ο υπολογιστής του είναι δίπλα;
Α: Είναι ακριβώς δίπλα…είναι όπως κάθομαι εγώ εδώ και αυτός κάθεται εκεί» (Α)

Ο σύντροφος της Α. την καλεί να δει κάτι και εκείνη αρχικά απλά στρέφει το βλέμμα της στην οθόνη του, χωρίς να αλλάζει τη στάση του σώματός της (εικόνα 32). Χαμογελάει, ενώ σε κάποιες στιγμές στρέφει το σώμα της προς το μέρος του συντρόφου της αλλά όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει και η ίδια, το ερέθισμα δεν είναι αρκετά ισχυρό για να διακόψει τη δική της ενασχόληση

«Ε: Εδώ πέρα για παράδειγμα, βλέπεις ότι είσαι ουσιαστικά με το ένα πόδι εδώ
Α: (γελάει) και με το άλλο από εκεί
Ε: Αυτό είναι κάτι συνηθισμένο όταν παίζεις, δηλαδή
Α: Αν αφοσιώνομαι; Εντελώς» (Α)

Οι αντιδράσεις του συντρόφου της, αποσπούν για μια ακόμα φορά την προσοχή της και αυτήν τη φορά απομακρύνει τα χέρια της από το πληκτρολόγιο (εικόνα 33)- μια αντίδραση η οποία φυσικά είναι εφικτή δεδομένου ότι το διαδικτυακό παιχνίδι βρίσκεται σε μια προσωρινή παύση. Στο πλαίσιο αυτό ο φυσικός χώρος φαίνεται εκ πρώτης όψεως να υπερισχύει, να ενισχύεται σε ένταση και να υπερέχει του εικονικού χώρου. Μια πιο προσεκτική όμως ανάγνωση έρχεται να αναδείξει ένα σημαντικό ποιοτικό χαρακτηριστικό: **ότι η προσοχή που επιδεικνύει η παίκτρια στην παρούσα φάση, έχει ένα παροδικό χαρακτήρα και δεν σηματοδοτεί σημαντικές χωρικές μεταβολές.** Ακολουθώντας μάλιστα τη θεωρία του Edward Hall σε σχέση με την πολιτισμική ανάλυση του προσωπικού χώρου (proxemic analysis) παρατηρούμε ότι η στάση που επιδεικνύει το σώμα της Α. σε σχέση με τον σύντροφό της, αποκαλύπτει την πρόθεσή της να επιδείξει προσωρινή και μόνο προσοχή σε οτιδήποτε άλλο πέρα από την οθόνη του υπολογιστή της.

Εικόνα 33. In room video. Η στάση του σώματος της Α. υποδεικνύει ότι η προσοχή της είναι προσωρινά στραμμένη στην οθόνη του συντρόφου της.

Πιο συγκεκριμένα, ο Edward Hall σε μια προσπάθεια να συστηματοποιήσει και εν γένει να αποκωδικοποιήσει τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αξιοποιούν το χώρο προκειμένου να υποδηλώσουν τις όποιες ρητές ή άρρητες σχέσεις υφίστανται μεταξύ τους, προβαίνει στην ανάπτυξη ενός ταξινομητικού-ερμηνευτικού συστήματος το οποίο κατά τον ίδιο έχει ως στόχο να βάλει σε μια τάξη τα μικρο-πολιτισμικά γεγονότα που καθημερινά συμβαίνουν γύρω μας (Hall, 1963). Ο Hall προκειμένου να αναλύσει τη χωρική απόσταση που αναπτύσσεται μεταξύ δυο υποκειμένων κατά τη διάρκεια μιας τυπικής διαντίδρασης και φυσικά το ρόλο που δύναται να παίξει ο χώρος σε αυτήν τη σχέση, δανείστηκε τα θεωρητικά εργαλεία του ψυχολόγου Humphry Osmond. Ο Osmond μελετώντας το 1957 τον τρόπο με τον οποίο δομείται η εσωτερική αρχιτεκτονική ενός ψυχιατρείου, επισήμανε το ρόλο που τείνει να διαδραματίζει ο χώρος στη διαχείριση του ανθρώπινου στοιχείου και βάσει αυτής του της παρατήρησης δόμησε μια θεωρία σχετικά με την κοινωνικό-ψυχολογική διάσταση του χώρου. Κατά τον Osmond, μπορούμε να διακρίνουμε δυο ειδών κοινωνικοχωρικά μοτίβα τα οποία με τη σειρά τους τείνουν να καθορίζουν εν μέρει το είδος και την ποιότητα της ανθρώπινης διαντίδρασης: από τη μία λοιπόν παρατηρούνται χώροι οι οποίοι ευνοούν την κοινωνική διαντίδραση, χώροι κοινωνικότητας και επικοινωνίας (sociopetal), ενώ από την άλλη πλευρά, διακρίνονται χώροι οι οποίοι τείνουν να λειτουργούν ως

τροχοπέδη της ανθρώπινης επικοινωνίας, απομακρύνοντας τους ανθρώπους μεταξύ τους (sociofugal).

Ο Hall σχηματοποιώντας τις έννοιες του sociopetal και sociofugal, κατέληξε σε μια κλίμακα οχτώ στάσεων του σώματος που μπορούμε να διακρίνουμε κατά τη διάρκεια της επικοινωνίας δυο ατόμων, οι οποίες κυμαίνονται από την απόλυτη διαπροσωπική επαφή στη θέση 1 (τα άτομα κοιτάζονται πρόσωπο με πρόσωπο), στη θέση πλήρους απομάκρυνσης που αντιπροσωπεύει η θέση 8 (όπου τα άτομα βρίσκονται πλάτη με πλάτη) (Hall, 1963, 1008).

Διάγραμμα 4. A System of Notation of Proxemic Behavior, Edward Hall 1963

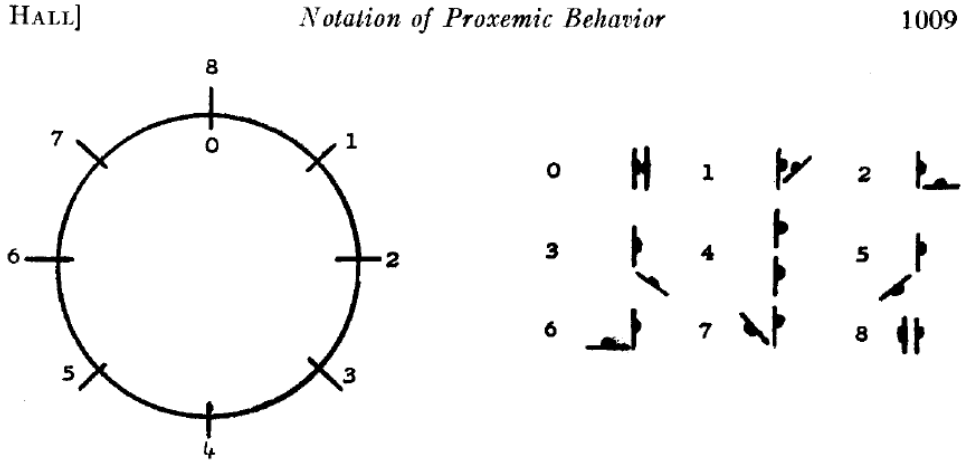


FIG. 1. SFP axis notation code.

Ενώ λοιπόν οι διαφορετικές θέσεις δίνουν διαφορετικό περιεχόμενο στο είδος της διάδρασης που λαμβάνει χώρα, μια διαδικασία η οποία θα επισημάνει ο Hall ότι έχει πολιτισμικά χαρακτηριστικά, αξίζει να κοντοσταθούμε στη θέση 4. Σύμφωνα λοιπόν με το διάγραμμα 4, στη θέση αυτή τα άτομα παρατάσσονται σε οριζόντια διάταξη και τα σώματά τους βρίσκονται τοποθετημένα το ένα δίπλα στο άλλο (ώμο με ώμο), όπως ακριβώς δηλαδή περιέγραψε τη διάταξη των υπολογιστών η Α. και έτσι όπως αποκαλύπτει η στάση του σώματός της στην εικόνα 33. Κατά τον Edward Hall, την εν λόγω στάση συναντάμε συχνά κατά τη διάρκεια άτυπων συνευρέσεων, όπως όταν δυο φίλοι παρακολουθούν κάποιον αθλητικό αγώνα ή όταν δυο φίλες κάνουν την

κυριακάτική τους βόλτα χωρίς απαραίτητα να αναπτύσσουν μεταξύ τους κάποια έντονη και ουσιαστική δέσμευση (Hall 1963, 1009). Αυτού του τύπου η διάταξη των ανθρωπίνων σωμάτων σηματοδοτεί κατά τον Hall, μια εξαιρετικά άτυπη και προσωρινή επικοινωνία μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών.

Κατ' επέκταση και ενώ εκ πρώτης όψεως φαίνεται να υπερισχύει ο φυσικός χώρος έναντι του εικονικού, η ανάλυση του In room video σε συνδυασμό με τα δεδομένα που συλλέχθηκαν με τη βοήθεια του game elicitation, αναδεικνύουν το παραπάνω γεγονός, τον παροδικό δηλαδή χαρακτήρα της διάδρασης που εκδηλώνεται στο video μεταξύ της Α. και του συντρόφου της. Το σημείο όμως εκείνο το οποίο αξίζει να επισημάνουμε, είναι ο ρόλος που δύναται να αναλάβει ο ενδιάμεσος υβριδικός χώρος του παιχνιδιού. Με άλλα λόγια και ενώ προς στιγμήν ο φυσικός χώρος φαίνεται να παρεμβαίνει και να καλύπτει τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, στην πραγματικότητα εκείνο που συμβαίνει είναι ότι ο φυσικός χώρος αναδεικνύεται για όσο χρονικό διάστημα το επιτρέπει ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού, με τον υβριδικό χώρο να αποκτά εδώ σημαντική βαρύτητα και να λειτουργεί σαν δείκτης σημαντικότητας. Κατ' επέκταση, όταν το παιχνίδι βρίσκεται σε παύση π.χ. όταν ο server κάνει loading, η παίκτρια μπορεί να μην κοιτάει την οθόνη και να της αποσπά την προσοχή της η οθόνη του συντρόφου της, παρόλα αυτά είναι ο ακουστικός χώρος του παιχνιδιού, ο οποίος διατρέχει ταυτόχρονα τον εικονικό και φυσικό χώρο και ο οποίος εν τέλει, ενημερώνει την παίκτρια ότι διαθέτει ακόμα χρόνο για να ασχοληθεί με κάτι άλλο πέραν του παιχνιδιού ή αντίθετα, οφείλει να επανέλθει στην εικονική πραγματικότητα και να αφοσιωθεί για μια ακόμα φορά στο παιχνίδι.

Κατά τη φάση λοιπόν που η παίκτρια φαίνεται να απομακρύνεται από τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, τείνει να βρίσκεται σε ακουστική ετοιμότητα (Grimshaw, 2011, 134), όπως έχει ήδη αναφερθεί στο πρώτο κεφάλαιο. Εν ολίγοις, ενώ η προσοχή της έχει στραφεί σε άλλη κατεύθυνση, διατηρεί επαφή με τον ακουστικό χώρο του παιχνιδιού, αναμένοντας να λάβει μια συγκεκριμένη πληροφορία: τον διακριτό εκείνον ήχο που ενημερώνει τους παίκτες ότι το παιχνίδι ξανάρχισε και ότι όλοι οφείλουν να δείξουν τη δέουσα προσοχή στα εικονικά γεγονότα του παιχνιδιού.

- **Η «επιστροφή» στον εικονικό χώρο του παιχνιδιού (1:20 με 1:40)**

Από εδώ και στο εξής και μέχρι το τέλος της συγκεκριμένης βιντεοσκόπησης, η Α. αφού θα ενημερώσει τον σύντροφό της ότι θα τελειώσει το παιχνίδι και έπειτα θα πάει να ξεκουραστεί, επιστρέφει στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και κινησιολογικά σε μια πρότερη κατάσταση κατά την οποία επιδεικνύει πλήρη αφοσίωση στο παιχνίδι. Ο φυσικός χώρος περνάει για μια ακόμα φορά σε ένα στάδιο απενεργοποίησης, ενώ ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού ανακτά την πρωτοκαθεδρία του.

Ο τρόπος με τον οποίο όμως η Α. μας περιγράφει τη χωρική διάταξη των υπολογιστών στο σπίτι της, σηματοδοτεί και μία ακόμα παράμετρο η οποία δεν έχει αναφερθεί μέχρι στιγμής και αφορά στη θέση που καταλαμβάνει το παιχνίδι στην καθημερινότητα του ζευγαριού και συγκεκριμένα στο χώρο του σπιτιού.

«το gaming ήταν πάντα μεγάλο κομμάτι της σχέσης μας, δηλαδή όταν λέω ότι ξεκινήσαμε να παίζουμε όλοι μαζί…ήταν από την αρχή της σχέσης μας, είναι κάτι το οποίο είναι εντελώς μέρος της ζωής μας…οπότε το να κάνει εκείνος κάτι διαφορετικό και εγώ κάτι διαφορετικό…εντάξει, που το έχουμε συζητήσει και συμμερίζομαι το συναίσθημα, είναι ωραίο να είμαστε μαζί στον ίδιο χώρο και ας κάνουμε διαφορετικά πράγματα…αισθάνεσαι δηλαδή ακόμα την αίσθηση της συντροφικότητας, ότι είσαι εκεί με τον άνθρωπό σου…πώς είναι άλλα ζευγάρια που μπορεί ο ένας να βλέπει τηλεόραση και ο άλλος να διαβάζει εφημερίδα, είναι το ίδιο πράγμα…δεν είναι κάτι ενοχλητικό. Έχει μια διάδραση στο βαθμό που κάνεις εκείνος κάτι, κάνω εγώ κάτι που δεν μπορεί να αποσπαστεί και πρέπει τέλος πάντων να είναι εκεί, αλλά δεν είναι κάτι…που μας ανησυχεί.» (Α.)

Στο παραπάνω απόσπασμα, η Α. αναφέρει ότι το gaming αποτελεί μια δραστηριότητα η οποία είναι ενσωματωμένη στην καθημερινότητα τους ως ζευγάρι. Αποτελεί ένα κοινό τόπο πρακτικής, μια κοινή ενασχόληση, μια νέα μορφή συντροφικότητας αν την αντιπαραθέσουμε με περισσότερο ή λιγότερο στερεοτυπικές ασχολίες ζευγαριών, με την τεχνολογία να βρίσκεται στο επίκεντρο και το παιχνίδι να

γίνεται όχημα οικιακής διασκέδασης και όχι μόνο. Το παιχνίδι στην παρούσα περίπτωση δεν εμπεριέχει κανένα στοιχείο ομαδικότητας, ούτε καν διάδρασης με την «κλασική» ερμηνεία του όρου, δεν γίνεται δηλαδή λόγος για μια κοινή δραστηριότητα, αφού τις περισσότερες φορές το ζευγάρι δεν επιλέγει να παίξει μαζί. Παρόλα αυτά όμως, γίνεται σαφής αναφορά στο παιχνίδι ως μια καθημερινή πρακτική πλήρως ενσωματωμένη στη λογική του ζευγαριού. Μάλιστα η Α. θα αντιπαραθέσει τον τρόπο με τον οποίο η ίδια και ο σύντροφός της κάθονται στους υπολογιστές τους (ώμο με ώμο), με τον τρόπο με τον οποίο ένα ζευγάρι κάθεται δίπλα-δίπλα διαβάζοντας εφημερίδα, σκιαγραφώντας κατ' αυτόν τον τρόπο, με τα πιο όμορφα χρώματα, την τεχνο-κοινωνική εικόνα του σύγχρονου ζευγαριού. Πρόκειται εξάλλου για μια αναπαράσταση η οποία μας παραπέμπει περίπου είκοσι χρόνια πριν, στον Δερτούζο, όταν ο Έλληνας καθηγητής περιέγραφε τις αλλαγές που πρόκειται να επέλθουν σε κοινωνικό, διαπροσωπικό και επαγγελματικό επίπεδο λόγω της έλευσης της ψηφιακής τεχνολογίας (Δερτούζος 1997). Συγκεκριμένα, ο Δερτούζος ανέφερε ότι η τεχνολογία θα υπεισέλθει σε τέτοιο βαθμό στην καθημερινότητα των ανθρώπων, θα επηρεάσει την επικοινωνία και τις ανθρώπινες σχέσεις κατά τέτοιο τρόπο, όπου πια θα είναι ακατόρθωτο να διαχωρίσουμε την ύπαρξή μας από τις τεχνολογικές μας προεκτάσεις. Ο τρόπος με τον οποίο περιγράφει η Α. την καθημερινότητά της μαζί με τον σύντροφό της, τείνει να προσδίδει ένα ρομαντικό περιεχόμενο στα παραπάνω λόγια του Δερτούζου.

Ορμώμενοι από το σχόλιο αυτό της Α. θα προχωρήσουμε σε μια ανάλυση του τρόπου με τον οποίο το παιχνίδι και συγκεκριμένα ο υπολογιστής ως το υλικό τμήμα του παιχνιδιού, διαμορφώνει και εν τέλει νοηματοδοτεί τον οικείο χώρο του σπιτιού, προκειμένου στη συνέχεια να μελετήσουμε τα χαρακτηριστικά με τα οποία ενδύουν το χώρο του παιχνιδιού τα ίδια τα υποκείμενα, βάσει της συγκεκριμένης αυτής χρήσης. Το gaming, ως μια επαναλαμβανόμενη και καθημερινή συνήθεια η οποία λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο του σπιτιού, τείνει να συμπαρασύρει, να αποκρύπτει αλλά και αντίθετα να αποκαλύπτει οικογενειακές σχέσεις και χωρικές εντάσεις, όπως επίσης και να επαναπροσδιορίζει έννοιες όπως ο ιδιωτικός και οικογενειακός χώρος. Η χρήση της τεχνολογίας και ο ιδιωτικός χώρος διαθέτουν μια ιστορικοκοινωνική διάσταση, η οποία αντανακλάται όπως θα φανεί και στη συνέχεια και στη σύγχρονη χρήση των διαδικτυακών παιχνιδιών, όταν αυτή λαμβάνει χώρα στο οικείο περιβάλλον του σπιτιού ή ακόμα πιο συγκεκριμένα, της κρεβατοκάμαρας.

Η έννοια της ιδιωτικότητας όμως και του προσωπικού χώρου, αρχικά σχετίζεται με το δικαίωμα αυτοδιαχείρισης του σώματος και της προσωπικής ανάπτυξης και ευημερίας. Ο προσωπικός χώρος αναφέρεται εξ αρχής στο χώρο που περιβάλει το ανθρώπινο σώμα (Madanipour, 2003, 18). Πρόκειται επί της ουσίας για έναν αόρατο, υποκειμενικό χώρο ο οποίος δεν ανταποκρίνεται σε πραγματικές χωροχρονικές δεσμεύσεις αλλά συνοδεύει το άτομο, δίνοντάς του τη δυνατότητα να ασκεί ένα είδος ελέγχου στο χώρο, να θέτει όρια ανάμεσα στο εαυτό του και τους άλλους, το δημόσιο και ιδιωτικό χώρο, ενώ παράλληλα πρόκειται για ένα χώρο αντικειμενικό και σεβαστό, αφού ως τέτοιος αναγνωρίζεται από το υπόλοιπο κοινωνικό σύνολο (Madanipour, 2003, 20-21). Αυτή η έννοια του ιδιωτικού χώρου βρίσκει τη πιο σημαντική έκφρασή της στο πλαίσιο του σπιτιού, του χώρου δηλαδή εκείνου που όπως θα αναφέρει ο Madanipour, δομείται η προσωπικότητα του ατόμου, σμιλεύονται τα ανθρώπινα συναισθήματα, παράγονται όνειρα και ριζώνουν μνήμες (ο.π., 62-64).

Όμως ο ιδιωτικός χώρος του σπιτιού, δεν συνεπάγεται μια ενιαία μη προβληματική αφετηρία για την προσέγγιση του ατομικού-προσωπικού χώρου, διότι διαθέτει μια χωρική λογική η οποία διαφοροποιείται και μεταλλάσσεται ανά ιστορική περίοδο. Συγκεκριμένα ο Ali Madanipour στο έργο του *Public and Private Spaces of the City* (2003), θα επισημάνει ότι ιδιωτικός χώρος όπως τον κατανοούμε σήμερα και τον οριοθετούμε στο πλαίσιο του σπιτιού μας, αποτελεί μια κοινωνική κατασκευή η οποία εξαρτάται από τις υφιστάμενες κοινωνικές νόρμες, την κοινωνική θέση και ηλικία του ατόμου, από την επικρατούσα αντίληψη περί δημόσιου χώρου και της συμπεριφοράς μας σε αυτόν, από τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον εαυτό μας και τη θέση μας στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο (Madanipour, 2003, 26). Δεν είναι τυχαίο λοιπόν το γεγονός ότι όπως ακριβώς συνέβη με την αναζήτηση του Τρίτου Χώρου στην αμερικάνικη μεταπολεμική κοινωνία από αστεακούς κοινωνιολόγους και πολιτικούς επιστήμονες, έτσι και οι περισσότερες εμπειρικές έρευνες σχετικά με τον ιδιωτικό χώρο του σπιτιού εντοπίζονται την ίδια περίπου περίοδο, κατά την ιστορική δηλαδή συγκυρία όπου η μεσαία τάξη απομακρύνθηκε από τα αστικό κέντρο και απομονώθηκε στα προάστεια, αναζητώντας γειτονιές με χαμηλή πυκνότητα πληθυσμού, έντονη ιδιωτικότητα και τη δυνατότητα να συγκροτήσει και να συντηρήσει πολλαπλούς χώρους προσωπικής αυτονομίας και ελευθερίας (ο.π.,σελ.28).

Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό, ο χώρος του σπιτιού ο οποίος για παράδειγμα κατά το μεσαίωνα επιτελούσε μια διπλή λειτουργία ως επαγγελματικός και διαπροσωπικός χώρος χωρίς να υφίσταται κανένας ορατός διαχωρισμός μεταξύ τους, μετά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο συνδέεται με τη μεσαία-αστική κουλτούρα δίνοντας βαρύτητα στις επιμέρους χωρικές ζώνες που μπορεί κανείς να εντοπίσει εντός του. Ο προσωπικός χώρος λοιπόν μιας μέσης οικογένειας επιμερίζεται σε ζώνες ιδιωτικότητας, από το σαλόνι για παράδειγμα το οποίο αποτελεί ένα δημόσιο χώρο για τη ζωή της οικογένειας, μέχρι τις κρεβατοκάμαρες των μελών της- χώροι οι οποίοι διαχωρίζονται μεταξύ τους με διαδρόμους ή πόρτες και όπως αναφέρει ο Madanipour, τείνουν πολλές φορές να εκτείνονται σε διαφορετικά επίπεδα και ορόφους (ο.π., 66-67). Ο τρόπος με τον οποίο δομούνται οι εσωτερικοί χώροι ενός σπιτιού, οι επιλογές στη διαρρύθμιση που κάνει η οικογένεια π.χ. αν τα δύο ανήλικα παιδιά θα έχουν το καθένα το δικό τους δωμάτιο ή θα μοιράζονται ένα κοινό, ο τρόπος με τον οποίο οι επιμέρους χώροι φιλοξενούν τις δραστηριότητες των μελών την οικογένειας, το πώς δηλαδή παράγονται και αναπαράγονται χώροι εντός του σπιτιού με χαρακτηριστικά sociopetal και sociofugal, αποκαλύπτουν συνήθειες, σχέσεις και μοντέλα συμπεριφοράς που τείνει να υιοθετεί η κάθε οικογένεια.

Πέρα όμως από τους επιμέρους τρόπους πρόσληψης αλλά και χρήσης του οικιακού χώρου που μπορεί κανείς να εντοπίσει μελετώντας διαφορετικούς τύπους οικογενειακής ζωής, οφείλουμε να λάβουμε υπόψη μας και μία επιπλέον παράμετρο η οποία ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, έπαιξε σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του προσωπικού-ατομικού χώρου: η είσοδος της τεχνολογίας στο σπίτι και συγκεκριμένα της τεχνολογίας διασκέδασης, η οποία περιλαμβάνει το video, τον υπολογιστή, τις παιχνιδομηχανές και κονσόλες και γιατί όχι, την τηλεόραση.

Η Sonia Livingstone (2007) θα κάνει λόγο για δυο τάσεις που μπορούμε να διακρίνουμε σε σχέση με τα μίντια και τον ιδιωτικό χώρο και οι οποίες σχηματικά διαγράφουν μια πορεία από την εξωτερική πόρτα του σπιτιού στην πόρτα του δωματίου και από μια κουλτούρα δρόμου σε μια κουλτούρα της κρεβατοκάμαρας. Συγκεκριμένα η θεωρητικός θα αναφέρει ότι τις τελευταίες δεκαετίες γίναμε μάρτυρες :

Α. Αλλαγών στον τρόπο με τον οποίο σε συλλογικό επίπεδο γίνεται η διαχείριση της παιδικής ηλικίας. Η έννοια της παιδικής ηλικίας και παιδικότητας αποτελεί μία ακόμα κοινωνική κατασκευή, η οποία διαθέτει ένα καθαρά νομικό αλλά

και πολιτισμικό περιεχόμενο. Από τη μία σύμφωνα με το άρθρο 1 της Διεθνούς Σύμβασης για τα Δικαιώματα του παιδιού, ως παιδί νοείται κάθε πρόσωπο κάτω των 18 ετών, από την άλλη πλευρά, όμως αξίζει να αναρωτηθεί κανείς αν ένα παιδί Ρομά ή ένα παιδί από το Αφγανιστάν στην ηλικία των 16 ετών βιώνει την ηλικία του με τον ίδιο τρόπο όπως ένα παιδί ίδιας ηλικίας το οποίο όμως μεγαλώνει για παράδειγμα στη Μ. Βρετανία. Η διαχείριση επομένως της παιδικής ηλικίας συνεπάγεται μια σειρά κοινωνικοπολιτικών συμβάσεων οι οποίες συνδέουν την έννοια της παιδικότητας ως κοινωνική κατασκευή, τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις που αυτή συνεπάγεται, τη θέση του στην ευρύτερη κοινωνία και εν τέλει την παρουσία του και συμμετοχή στο δημόσιο χώρο [29] . Η Livingstone (2007) θα επισημάνει τη στροφή που πραγματοποιήθηκε από το παιχνίδι στο δρόμο και τη συμμετοχή στην κοινότητα, στην οικογενειακή ζωή, επίκεντρο της οποίας αποδείχθηκε το σπίτι. Στη διαδικασία αυτή σημαντικό ρόλο έπαιξαν με τη σειρά τους, δυο παράγοντες:

- Η αλλαγή που επήλθε στους οικογενειακούς ρόλους και συγκεκριμένα στους ρόλους που παραδοσιακά αναλαμβάνουν οι γονείς. Η κοινή οικογενειακή ζωή ενισχύθηκε με τον πατέρα να απομακρύνεται από το ρόλο του αυστηρού, εξουσιαστικού, παραδοσιακού γονέα, υιοθετώντας ένα πιο επικοινωνιακό και ανθρώπινο πρόσωπο. Σημείο αναφοράς της οικογενειακής ζωής έγινε το σπίτι.

- Η επικράτηση και διάχυση ενός γενικευμένου συναισθήματος φόβου σε σχέση με τον κοινόχρηστο δημόσιο χώρο, αποτέλεσε τον δεύτερο παράγοντα που οδήγησε στην «πτώση» του δημόσιου χώρου ως ένα οικειοποιημένο περιβάλλον. Σύμφωνα με την έρευνα που διεξήγαγε η Livingstone (2007) στη Μ. Βρετανία, διαπίστωσε ότι οι γονείς αναπολούσαν με νοσταλγία τη δική τους παιδική ηλικία, μια περίοδο της ζωής τους η οποία περιλάμβανε πολύ το παιχνίδι στο δρόμο και την ελευθερία από τον γονικό έλεγχο και έτειναν να αντιπαραθέτουν την εμπειρία αυτήν με τη σημερινή εποχή η οποία και σύμφωνα με τους ίδιους, είναι γεμάτη με κινδύνους για το δικό τους το παιδί.

---

[29] Τον 19ο αιώνα για παράδειγμα το αγόρι με το κορίτσι ζούσανε διαφορετικές παιδικές ηλικίες, με το αγόρι να έχει την ελευθερία να παίζει εκτός σπιτιού, να αναμετρηθεί με τα υπόλοιπα αγόρια και να κάνει το πέρασμα σιγά σιγά προς την ενηλικίωση. Από την άλλη πλευρά, τα κορίτσια προετοιμάζονταν για ένα διαφορετικό μέλλον, περισσότερο εντός του σπιτιού (Haller and Woelfel, 1969).

Β. Στον τρόπο με τον οποίο τα νέα μέσα υπεισήλθαν στον οικογενειακό χώρο, επισπεύδοντας το πέρασμα από την οικογενειακή τηλεόραση στην εξατομικευμένη μιντιακή κατανάλωση και στην κουλτούρα της κρεβατοκάμαρας. Η έννοια της κουλτούρας της κρεβατοκάμαρας προέρχεται από το χώρο της φεμινιστικής θεωρίας και συγκεκριμένα ανήκει στις Angela McRobbie και Jenny Garber (1975), οι οποίες επισήμαναν τη διαφορά που κανείς μπορεί να παρατηρήσει στον τρόπο με τον οποίο μεγαλώνει ένα κορίτσι από ένα αγόρι, με το κορίτσι να περνάει περισσότερο χρόνο στην κρεβατοκάμαρά της, παρέα με τον υπολογιστή της, μακριά από τυχόν προκλήσεις και δυνητικά επικίνδυνες συναναστροφές. Η κρεβατοκάμαρα λοιπόν, τόσο των παιδιών όσο και των ενηλίκων, μετατρέπεται σε χώρο ξεκούρασης αλλά και διασκέδασης, είναι επενδυμένη με σύγχρονες μορφές ψηφιακής τεχνολογίας λαμβάνοντας τη μορφή προσωπικών σαλονιών (Livingstone 2007). Πρόκειται επί της ουσίας για ένα είδος *ιδιωτικοποίησης του ελεύθερου χρόνου*, όπου η τηλεόραση χάνει την πρωτοκαθεδρία που μέχρι πρότινος κατείχε στην οικογενειακή ζωή, με τα μέλη της οικογένειας να μαζεύονται καθημερινά στο σαλόνι γύρω από την τηλεόραση και να μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα, απολαύσεις και συγκρούσεις (Livingstone 2007, Bovill & Livingstone 2001). Οι λεγόμενοι *πόλεμοι του σαλονιού* (Ang 1996) ή πόλεμοι του τηλεκοντρόλ, όπου ο έλεγχος του προγράμματος της τηλεόρασης αποκάλυπτε τις οικογενειακές ισορροπίες, με τον πατέρα να παίρνει την τελική απόφαση, τη μητέρα οικειοθελώς να αποσύρεται προκειμένου να ικανοποιήσει το σύζυγό της και οι επιλογές του παιδιού να μην λαμβάνονται υπόψη, έδωσαν τη θέση τους σε μια άλλου τύπου ψηφιακή κατανάλωση όπου το παιδί πια έπρεπε να διαλέξει το μέσο της επιλογής του και να εξατομικεύσει την οικιακή του διασκέδαση (Livingstone 2007). Στο πλαίσιο αυτό, τα νέα μέσα άρχισαν να αποσύρονται στον ιδιωτικό χώρο των παιδιών, συνδράμοντας στη διαμόρφωση μιας νέας συλλογικής νεανικής κουλτούρας.

Η ανάδυση της κουλτούρας της κρεβατοκάμαρας υπό την έννοια ενός εξατομικευμένου ψηφιακού περιβάλλοντος το οποίο συνάδει με την προσωπικότητα, την καθημερινότητα και ιδιοσυγκρασία του υποκειμένου, φαίνεται να αποτελεί ένα φαινόμενο το οποίο δεν περιορίζεται στα στενά όρια της ηλικιακής περιόδου που ονοματίσαμε ως παιδική ή εφηβική ηλικία. Αποφάσεις όπως σε ποιο σημείο του σπιτιού θα τοποθετηθεί η τηλεόραση, τις οποίες συναντούσαμε σε προγενέστερη περίοδο της οικογενειακής ζωής, στη σημερινή εποχή αφορούν σε ερωτήματα σχετικά με τη θέση του υπολογιστή και για τα υποκείμενα της έρευνάς μας, για το χώρο εκείνο

ο οποίος για συγκεκριμένες μέρες και ώρες της εβδομάδας θα μετατραπεί σε χώρο παιχνιδιού και raiding.

Για τους παίκτες που συμμετείχαν στη διαδικασία του game elicitation, το σπίτι αποτελεί τον ιδανικό χώρο για gaming αφού τους επιτρέπει να αισθάνονται άνετα, οικεία, χωρίς η προσοχή τους να αποσπάται από τυχαίους και συγκυριακούς εξωτερικούς παράγοντες.

«Κοίτα αν μου έκανες την ερώτηση αυτή πριν από 10 χρόνια,
θα ήταν σε ένα net cafe, τώρα πλέον επειδή είναι πολύ έντονη η ενασχόληση
μπορώ να πω ότι βολεύομαι πολύ καλύτερα στο σπίτι μου» (Α)

…….

«Χ: Ίσως γιατί θέλω να είμαι στο χώρο μου όταν ασχολούμαι με αυτό
Ερευνήτρια: Τι είναι αυτό που σου προσφέρει ο χώρος σου για παράδειγμα
και δεν σου προσφέρει ένα net cafe;
Χ.: Δεν ξέρω...ίσως νιώθω πιο άνετα, πιο ελεύθερος.
Ερευνήτρια: Ελεύθερος από ποια άποψη;
Χ.: Για να κάνεις ας πούμε τις αντιδράσεις, να εκφραστώ...πιο ελεύθερα»

Άλλοι χώροι παιχνιδιού όπως παραδοσιακά είναι τα gaming cafes, δεν φαίνεται να ανταποκρίνονται στις τωρινές ανάγκες των παικτών. «Ο χώρος μου» όπως θα αναφέρει ο Χ. αποκτά ιδιαίτερη σημασία για την προσωπική εμπειρία του παιχνιδιού.

«internet cafe ναι, παλιότερα ναι. Όταν δεν είχα πρόσβαση σε υπολογιστή και ήμουνα στην Αθήνα ενώ έμενα στην επαρχία, είχα πάει σε internet cafe να παίξω» (Κ)

Η επιλογή του σπιτιού ως χώρος παιχνιδιού, φαίνεται να συνάδει με την ηλικία των παικτών και με ό,τι αυτό συνεπάγεται από άποψη οργάνωσης της καθημερινότητας και της κουλτούρας τους: κατοχή ενός υπολογιστή αρκετά ικανού να υποστηρίξει μια τέτοια δραστηριότητα, ένα σπίτι το οποίο για τις περιπτώσεις που μελετάμε δεν αφορά στο πατρικό, το κοινής χρήσης οικογενειακό σπίτι, αλλά πρόκειται για ένα χώρο προσωπικό, ένα χώρο ενηλικίωσης, ένα χώρο προσωπικής ελευθερίας. Η ελευθερία του να αισθάνεται κανείς άνετα με τον εαυτό του και το περιβάλλοντα χώρο και να μπορεί

να εκφραστεί χωρίς περιορισμούς, ιδιαίτερα όταν εισέρχεται σε έναν κόσμο τόσο έντονο και απαιτητικό όπως είναι ο εικονικός κόσμος των Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών Παιχνιδιών, εκφράζεται στο σημείο αυτό μέσα από ένα κοινό αίτημα για την ύπαρξη ενός οικείου και κατάλληλα διαμορφωμένου χώρου ο οποίος επιτρέπει στο άτομο να «αποξενωθεί» από το φυσικό, οικείο περιβάλλον και να απολαύσει μια άλλη τεχνοκοινωνική χωρική συνθήκη: τη μετατροπή της κρεβατοκάμαράς του ή του δωματίου στο οποίο παίζει, σε επικοινωνιακό ψηφιακό κόμβο. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η κρεβατοκάμαρα του ατόμου γίνεται μέρος ενός ψηφιακά ευρύτερου διασυνδεδεμένου συστήματος (Lincoln, 2012, 8) το οποίο τείνει να ενώνει τις κρεβατοκάμαρες, τους υπολογιστές και εν τέλει, την εμπειρία των παικτών που παίζουν εκείνη τη στιγμή κάποιο διαδικτυακό παιχνίδι.

Η προαναφερθείσα χωρική, τεχνοκοινωνική συνθήκη δεν αποτελεί φυσικά τη μοναδική συνθήκη που μπορούμε να συναντήσουμε όταν μελετάμε τις συνήθειες ενηλίκων που παίζουν MMORPG στο πλαίσιο του σπιτιού τους. Διότι ενώ κατά γενική ομολογία το raid εντάσσεται στον καθημερινό προγραμματισμό του υποκειμένου, καταλαμβάνοντας συγκεκριμένο «χώρο» μέσα στην ημέρα:

«Συνήθως όταν ξέρω ότι έχω να κάνω raid,
γιατί είναι προγραμματισμένες οι ώρες, ξέρω και είμαι στο σπίτι μόνος μου,
δεν έχω προγραμματίσει να κάνω κάτι άλλο,
εκτός αν τύχει κάτι εντελώς έκτακτο» (Κ)

δεν λείπουν όμως και οι στιγμές εκείνες κατά τις οποίες ένα παιχνίδι MMORPG μπορεί να δώσει έναυσμα για μια άλλου είδους κοινωνική συνεύρεση- εκείνη των ιδιωτικών Lan πάρτι. Τα Lan πάρτι αναφέρονται στο είδος εκείνο της κοινωνικής συνάντησης όπου οι παίκτες συγκεντρώνονται είτε σε κάποιο ιδιωτικό ή δημόσιο χώρο προκειμένου όλοι μαζί και ταυτόχρονα, να παίξουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Στην περίπτωση της Α. και για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, η συνθήκη αυτή αποτελούσε μάλλον τον κανόνα παρά την εξαίρεση, αφού όπως η ίδια θα αναφέρει:

«Σε σπίτι κάποιου φίλου (=μονολογεί)…κοίτα έτσι όπως είναι η κατάσταση,
επειδή εγώ μένω μόνη μου με τον φίλο μου

και έχουμε φίλους οι οποίοι τυχαίνει να παίζουν, συνήθως έρχονται εκείνοι.
Δεν έχει τύχει να πάω εγώ αλλά έχει τύχει για κάποιον καιρό,
σχεδόν μόνιμα να έχουμε υπολογιστή φίλου ο οποίος ερχότανε και καθόμασταν όλοι μαζί» (Α)

Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο χώρος του παιχνιδιού δεν αλλάζει, αφού ο λόγος συνεχίζει να περιστρέφεται γύρω από τον ιδιωτικό-προσωπικό χώρο της Α., επισημαίνοντας μάλιστα την απουσία οποιουδήποτε Άλλου ο οποίος δεν κατανοεί ή δεν ασπάζεται τη συγκεκριμένη κουλτούρα/τρόπο ζωής των MMORPG παικτών και ο/η οποίος/α εν δυνάμει θα μπορούσε να αλλοιώσει την εμπειρία του παιχνιδιού,:

«κοίτα έτσι όπως είναι η κατάσταση, επειδή εγώ μένω μόνη μου με τον φίλο μου
και έχουμε φίλους οι οποίοι τυχαίνει να παίζουν, συνήθως έρχονται εκείνοι».

Το στοιχείο εκείνο όμως που τελικά μεταβάλλεται είναι η ίδια η εμπειρία που αποκομίζουν οι παίκτες, η οποία και με βάση τη μέχρι τώρα ανάλυσή μας, διαφοροποιείται από τη συνθήκη που μελετάμε (ατομικό παιχνίδι στο φυσικό χώρο-συλλογικό παιχνίδι στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού) κατά τον εξής τρόπο:

-Τα Lan parties επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να εξασκήσουν ικανότητες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία με τους άλλους, η υπομονή, η αντοχή, η υπευθυνότητα, η αφοσίωση, η εξυπηρέτηση των αναγκών των άλλων με γνώμονα το κοινό καλό, αλλά και να αναπτύξουν δεξιότητες όπως ο στρατηγικός σχεδιασμός, ο συντονισμός και η επινοητικότητα (Ackermann 2012, 466). Εξάλλου σύμφωνα με την Ackermann, το κυρίαρχο στοιχείο στα Lan parties είναι η κοινωνικότητα, αφού κατά τη διάρκειά τους οι συμμετέχοντες κοιμούνται, τρώνε μαζί στον ίδιο χώρο και γενικά, περνούν χρόνο μαζί. Κατ' επέκταση, στην περίπτωση αυτή ο πρώτος χώρος του σπιτιού, το παρασκήνιο της δράσης, αλλάζει περιεχόμενο, αποκτά έντονα κοινωνικό χαρακτήρα, μεταβάλλοντας την κοινωνική συνθήκη του παιχνιδιού.

Όσον αφορά στον εικονικό κόσμο, η συνθήκη παραμένει η ίδια, αφού όπως εκτεταμένα έχει ήδη αναφερθεί στο τρίτο κεφάλαιο, τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων διαθέτουν έντονα κοινωνικά στοιχεία τα οποία

παρέχουν στο υποκείμενο μια πραγματική αίσθηση ότι εκείνη τη στιγμή παίζουν με πολλούς και άγνωστους άλλους, συμμετέχουν σε ένα εικονικό σύμπαν το οποίο φιλοξενεί και άλλους παίκτες. Μάλιστα, σύμφωνα με τον Κ. αυτή η τεχνολογική καινοτομία που εισήγαγαν τα MMORPG, το γεγονός δηλαδή ότι οι χαρακτήρες που κανείς συναντούσε και παρακολουθούσε να παλεύουν με τέρατα, να συναθροίζονται, να ψαρεύουν ή απλά να τριγυρνούν εξερευνώντας άγνωστα μέχρι στιγμής τοπία, δεν ήταν NPC (non player characters) άλλα άλλοι παίκτες και μάλιστα από οποιοδήποτε σημείο της γης, είναι και ένα από τα γοητευτικά στοιχεία που θα συναντήσει κανείς όταν θα πρωτοπαίξει ένα παιχνίδι όπως το *World of Warcraft:*

«Τότε ήταν ένας ανοιχτός κόσμος τελείως,
φανταστικός όπου μπορούσες να κάνεις ότι...δεν είχες (;) τέτοιου τύπου και είχε πλάκα,
να γυρνάω στον κόσμο και να βλέπω χαρακτήρες άλλων παικτών,
να τρέχουν γύρω μου, να κάνουν πράγματα τα οποία εγώ δεν ήξερα τι κάνανε.
Είχε ενδιαφέρον. Άλλα παιχνίδια που είχα παίξει ήταν single player καθαρά,
οπότε οτιδήποτε άλλο έβλεπες να κινείται computer controlled.
Εδώ έβλεπες ανθρώπους, να κάνουνε πράγματα που ήξερες ότι ήταν χαρακτήρες,
παίζουν σαν και εσένα, κάνουν κάτι άλλο στον ίδιο κόσμο με εσένα.
Τότε ήταν intriguing, τότε ήταν διαφορετικό» (Κ).

Είτε λοιπόν κάποιος επιλέξει να παίξει MMORPG μόνος του, είτε με παρέα στο σπίτι του, εκείνο που ανέδειξε η διαδικασία του game elicitation είναι η συσχέτιση που υπάρχει ανάμεσα στο χώρο που είναι εγκατεστημένος ο υπολογιστής και στις κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται βάσει αυτής της επιλογής και αντίστροφα. Δηλαδή, ο τρόπος με τον οποίο νοηματοδοτεί το άτομο τον προσωπικό του χώρο, στον οποίο και εντάσσεται η καθημερινή δραστηριότητα του παιχνιδιού, επηρεάζει και το είδος της εμπειρίας που αποσκοπεί να αποκτήσει μέσω του παιχνιδιού. Με άλλα λόγια, πρόκειται για διαφορετικούς τύπους μιας νέας bedroom culture, οι οποίοι αποκτούν περιεχόμενο ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο το υποκείμενο έχει οργανώσει την καθημερινότητά του.

Διαφορετικά μοτίβα οργάνωσης του χώρου του παιχνιδιού- Νέες μορφές της «κουλτούρας της κρεβατοκάμαρας»

Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων μέσω παιχνιδιού και βάσει της ανάλυσης περιεχομένου που επακολούθησε, μπορούμε να διακρίνουμε τρία διαφορετικά μοτίβα που εντάσσονται στη λεγόμενη «κουλτούρα της κρεβατοκάμαρας»:

Α. Η περίπτωση του Κ. : Το παιχνίδι ως ατομική ενασχόληση, με εξωστρεφή στοιχεία.

Στην περίπτωση αυτή, ο υπολογιστής είναι τοποθετημένος στο σαλόνι, το οποίο αποτελεί ένα κεντρικό σημείο του σπιτιού. Λόγω της διαρρύθμισης του σπιτιού, το οποίο διαθέτει ενιαίους χώρους (studio), η έννοια του προσωπικού-ατομικού χώρου διαχέεται σε ολόκληρο το σπίτι το οποίο ενισχύεται από το γεγονός ότι ο Κ. μένει μόνος του και κατ' επέκταση, δεν υφίσταται καμιά ανάγκη χωρικής οριοθέτησης της ιδιωτικότητάς του.

«Ε: οκ, γενικά ο υπολογιστής είναι στο δωμάτιό σου;
Κ: Είναι στο σαλόνι.
Ε: Γενικά είναι ένας χώρος στον οποίο δέχεσαι κόσμο, έρχεται κόσμος κτλ ή είναι..
Κ: Ναι. Άλλες ώρες δέχεται κόσμο, ναι
Ε: Εσύ γενικά πού περνάς τον ελεύθερο χρόνο σου, στο δωμάτιο ή στο σαλόνι;
Κ: Είναι ένας ενιαίος χώρος. Βασικά έτσι όπως είναι φτιαγμένο το σπίτι, είναι ένας ενιαίος χώρος, ο οποίος είναι και σαλόνι, έχει και το γραφείο εκεί πέρα
Ε: Α, είναι σαν studio;
Κ: Ναι και γενικά την αράζω εκεί, ή αυτό ή στο δωμάτιο»

Παράλληλα όμως, το σαλόνι είναι ένας χώρος κεντρικής σημασίας για τον Κ. αφού εκεί φιλοξενεί και υποδέχεται τους φίλους του. Ο υπολογιστής σε αυτό το πλαίσιο αποκτά μια διττή σημασία: από τη μία λοιπόν μετέχει στη συγκρότηση αυτού του ιδιωτικού-κοινωνικού χώρου, αφού μετατρέπεται στο ψηφιακό εκείνο μέσο το οποίο τείνει να συνοδεύει τις φιλικές βραδιές του Κ., προβάλλοντας κάποια ταινία, παίζοντας μουσική ή αναλαμβάνοντας το ρόλο της τηλεόρασης της νέας ψηφιακής εποχής, γύρω από την οποία συγκεντρώνονται όλοι οι παρευρισκόμενοι. Από την άλλη πλευρά, ο υπολογιστής αποτελεί ένα μέσο ατομικής διασκέδασης, καταλαμβάνοντας μέρος του

προσωπικού χρόνου του υποκειμένου- χρόνου αφιερωμένου στο παιχνίδι, σχεδόν απόλυτα διαχωρισμένου από το χρόνο που αφιερώνει στους φίλους ή στην οικογένειά του.

«Συνήθως όταν ξέρω ότι έχω να κάνω raid, γιατί είναι προγραμματισμένες οι ώρες, ξέρω και είμαι στο σπίτι μόνος μου, δεν έχω προγραμματίσει να κάνω κάτι άλλο, εκτός αν τύχει κάτι εντελώς έκτακτο» (Κ)

Β. Η περίπτωση του Χ. :Από το ατομικό «power gaming» στο οικογενειακό casual gaming.

Η περίπτωση του Χ. διαφοροποιείται πολύ από τις άλλες δύο αφού η αλλαγή του τρόπου ζωής του που επήλθε μεταξύ της πρώτης καταγραφής και του game elicitation, αντανακλάται χωρικά (σε σχέση με το χώρο που είναι τοποθετημένος ο υπολογιστής), αλλά και ουσιαστικά, αφού επηρέασε τον τρόπο με τον οποίο ο ίδιος νοηματοδοτεί πια την ενασχόλησή και τη σχέση του με το παιχνίδι.

Κατά το στάδιο της διπλής καταγραφής, ο υπολογιστής του Χ. ήταν τοποθετημένος στην κρεβατοκάμαρά του. Παρόλο που δεν διαθέτουμε περισσότερες πληροφορίες για τη γενικότερη οργάνωση του σπιτιού του, ο χώρος του δωματίου του φαίνεται να είναι ένας χώρος ιδιωτικός, προσωπικός και όχι ένας χώρος κοινωνικής συναναστροφής:

«Εντάξει αυτός ο χώρος δεν ήταν... εκείνη την περίοδο στο δωμάτιο το δικό μου δεν έφερνα φίλους και ....» (Χ)

Στο πλαίσιο αυτό, το παιχνίδι τείνει να αποσύρεται στη σφαίρα της ιδιωτικής ζωής, όπου εκεί η φυσική παρουσία των Άλλων ενδέχεται να είναι περιττή, όπου η απόλυτη συγκέντρωση του υποκειμένου σε έναν εικονικό, φανταστικό κόσμο από την άλλη πλευρά, δεν είναι μόνο επιθυμητή αλλά και απαραίτητη. Γιατί για τον Χ. τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων αφορούν στη συνεργασία και

ομαδικότητα, στην επικοινωνία και στη συμμετοχή και δεν περιλαμβάνουν καθόλου τον ανταγωνισμό μεταξύ των παικτών ή την ανάγκη για προσωπική εξέλιξη. Κατ' επέκταση, εντάσεις και έντονα συναισθήματα που μπορεί κανείς να βιώσει ή αναμένει να συναντήσει όταν παίζει σε φυσικό χώρο μαζί με άλλους, όπως για παράδειγμα συμβαίνει κατά τη διάρκεια ενός lan party, δεν θεωρεί ότι μπορούν να του προσφέρουν κάτι παραπάνω στην εμπειρία που εκείνος αποζητά μέσω του παιχνιδιού.

Χ.: Απλά εγώ και για τα online ακόμα παιχνίδια, θέλω να είμαι σε δικό μου χώρο. Εντάξει καταλαβαίνω ότι κάποιοι αισθάνονται διαφορετικά όταν είναι μέσα σε ένα group, σε lan party ξέρω εγώ...το βλέπεις διαφορετικά, το νιώθεις διαφορετικά. Ίσως δεν παίζω και τόσο ανταγωνιστικά παιχνίδια, ίσως γι' αυτό.

Ερευνήτρια: Εννοείς σαν τα arena?

Χ.: Ναι. Δεν παίζω τέτοια παιχνίδια και ίσως γι' αυτό δεν νιώθω την ανάγκη να νιώσω ότι υπάρχει ανταγωνισμός. Ίσως προτιμώ παιχνίδια που έχουν να κάνουν με συνεργασία, δηλαδή πρέπει να συνεργάζεσαι για να πετύχεις κάποιο σκοπό.

Για τον Χ. λοιπόν, κοινωνικές συναντήσεις όπως τα Lan Parties δεν αφορούν σε μια offline κοινωνικότητα, αλλά αποτελούν συναθροίσεις με έντονο το στοιχείο της αναμέτρησης, αποδίδοντας μια ένταση στην εμπειρία του παιχνιδιού. Εν αντιθέσει, η κοινωνικότητα που φαίνεται να επιζητά ο Χ. ικανοποιείται πλήρως διαδικτυακά, στις συνεργασίες που θα επιτύχει, στις αποστολές που θα φέρει εις πέρας με τη βοήθεια των διαδικτυακών συμπαικτών του και όλα αυτά από την ηρεμία και την οικειότητα που μέχρι πρότινος του προσέφερε ο χώρος του δωματίου του.

Στη συγκεκριμένη φάση της ζωής του, ο Χ θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως power gamer αφού η στάση του και κυρίως η αφοσίωσή του στο gaming διακατέχεται από μια συστηματικότητα, οργάνωση, επένδυση χρόνου και εργασίας. Στη σχετική βιβλιογραφία, το Power gaming φαίνεται να βρίσκεται στον αντίποδα του περιστασιακού παιχνιδιού (casual gaming), να αποτελεί μια συγκεκριμένη κατηγορία παικτών αλλά και ένα συγκεκριμένο τύπο διαχείρισης του παιχνιδιού, κεντρικό στοιχείο του οποίου είναι μια βεμπεριανού τύπου ορθολογικότητα ως προς το σκοπό, μια στρατηγική- αναλυτική σκέψη και επιθυμία για τελειοποίηση και mastering του

παιχνιδιού (Wirman 2007; Taylor 2003). Ο βαθμός αφοσίωσης που επιδεικνύουν οι power gamers, ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζουν το ίδιο το παιχνίδι ως δηλαδή μια διαδικασία δοκιμής-λάθους (trial and error) μέσα από την οποία μαθαίνουν τη λογική του παιχνιδιού ως σύστημα κανόνων προκειμένου να την αποκωδικοποιήσουν και εν τέλει να χειριστούν εις όφελός τους τις όποιες αδυναμίες του, είναι και οι λόγοι που το power gaming αντιμετωπίζεται από άλλους παίκτες με δυσπιστία (Taylor, 2003). Αυτού του τύπου η νοοτροπία όπως θα αναφέρει η Taylor (2003), συχνά συνδυάζεται με τεχνικές ικανότητες που αναπτύσσουν οι παίκτες αλλά και με ειδικά προγράμματα που χρησιμοποιούν προκειμένου να εκμεταλλευτούν τις αδυναμίες του παιχνιδιού ή ακόμα και με τακτικές εξατομίκευσης και αναπροσαρμογής του υφιστάμενου πληροφορικού εξοπλισμού τους, προκειμένου να πετύχουν τα μέγιστα αποτελέσματα στον ελάχιστο δυνατό χρόνο. Στο σημείο αυτό, ο Haring (2007) θα αναφερθεί σε μια «τεχνική κουλτούρα» που αναπτύσσεται μεταξύ των Power gamers, όπου η ενασχόληση με τον υλικό εξοπλισμό (hardware) του παιχνιδιού και η ενσωμάτωση ειδικών περιφερειακών εξαρτημάτων στον υπολογιστή προκειμένου να βελτιστοποιήσουν τις αποδόσεις τους, είναι χαρακτηριστικά τα οποία φαίνεται να προσιδιάζουν στην κουλτούρα εκείνων που φτιάχνουν αυτοκίνητα αγώνων δρόμου (Friis-Sheepers, 2015).

Μετά από ένα χρόνο όμως όπου και έλαβε χώρα η διαδικασία του game elicitation, ο Χ. είχε μια διαφορετική τεχνοκοινωνική αφήγηση να μοιραστεί μαζί μας, η οποία ως κεντρικό της άξονα είχε το γεγονός του γάμου του. Ο γάμος στην περίπτωση του Χ. φαίνεται να έχει επίδραση και στη σχέση του με το παιχνίδι ή πιο συγκεκριμένα στον τρόπο με τον οποίο άρχισε να αντιλαμβάνεται τη διαφορετική εμπειρία που μπορεί να του προσφέρει η ενασχόληση με τα MMORPG, όταν αυτή μοιράζεται με ένα στενό οικογενειακό του πρόσωπο όπως είναι η γυναίκα του. Αλλά και ο χρόνος που επιθυμεί πια να επενδύσει στο παιχνίδι ο Χ έχει αλλάξει., διαγράφοντας εν τέλει μια πορεία από το απομονωμένο, προσωπικό, σε καθημερινή βάση, hard core gaming, στο πιο οικογενειακό, casual gaming, μια πορεία την οποία ακολούθησε ή και ίσως επηρέασε η μεταφορά του υπολογιστή από το δωμάτιο στο σαλόνι.

«Χ.: Ναι. Έχουν μειωθεί κάπως οι ώρες που ασχολούμαι πλέον.
Αλλάξανε οι συνθήκες, οι υποχρεώσεις.

Ερευνήτρια: Αυτό έχει να κάνει με τη μετακόμιση του υπολογιστή
ή με τις αλλαγές, γενικότερα της ζωής σου;
Χ.: Ναι. Είναι ότι πλέον είναι σε έναν χώρο που είναι πιο κοινός,
αλλά [3] νομίζω ναι, επηρέασε
Ερευνήτρια: Τις συνήθειες σου
Χ.: Ναι»

Όπως αναφέρεται στο παραπάνω απόσπασμα, οι ώρες που αφιερώνει ο Χ. για να παίξει MMOPRG είναι αρκετά περιορισμένες σε σχέση με το παρελθόν, γεγονός το οποίο σχετίζεται μεν με την αλλαγή του τρόπου ζωής του και τις αυξημένες υποχρεώσεις που έχει το διάστημα αυτό, αλλά όπως και ο ίδιος θα επισημάνει, οφείλεται και στο γεγονός ότι ο μέχρι πρότινος προσωπικός χώρος του παιχνιδιού αλλοιώθηκε. Η επιλογή της θέσης του υπολογιστή αν και εν μέρει επηρεάστηκε από τη θέση που είχε το modem και κατ' επέκταση με τη μεγιστοποίηση της ισχύος του σήματος του internet, ικανοποιεί και μια νέα συνθήκη, η οποία αυτή τη φορά αφορά στο παιχνίδι ως οικογενειακή δραστηριότητα.

«Χ.: Έχουμε δύο υπολογιστές ή σε έναν, αν υπάρχει η δυνατότητα
(=να παίξουνε κάποιο παιχνίδι) με κάποιο χειριστήριο ή πληκτρολόγιο σε τοπικό επίπεδο,
τότε παίζουμε στον ίδιο υπολογιστή
Ερευνήτρια: Οι δύο είναι δίπλα-δίπλα
Χ.: Ναι είναι δίπλα-δίπλα
Ερευνήτρια: Είναι μόνιμα δίπλα δίπλα ή τους φέρνετε;
Είναι desktop και οι δύο;
Χ.: Ένα desktop και ένα notebook είναι
Ερευνήτρια: Οπότε μεταφέρεται
Ερευνήτρια: Και τώρα ουσιαστικά παίζετε μαζί (=με την σύζυγο)
Χ: Ναι

Τη μεταφορά του υπολογιστή στο σαλόνι, ακολούθησε ο φορητός υπολογιστής της συζύγου, ο οποίος στρατηγικά τοποθετήθηκε ακριβώς δίπλα σε αυτόν του Χ, δημιουργώντας ένα κοινό χώρο παιχνιδιού για το ζευγάρι. Με αυτόν τον τρόπο λοιπόν,

η ενασχόληση με το διαδικτυακό παιχνίδι μεταφράζεται σε συντροφιά, σε μια κοινή οικογενειακή δραστηριότητα. Μάλιστα το κίνητρο της συζύγου προκειμένου να εισέλθει ξανά και ξανά στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, είναι ο ποιοτικός χρόνος που της προσφέρει το παιχνίδι με τον σύζυγό της, αφού όπως μας ενημερώνει και η ίδια, ήταν εκείνος που σε τελική ανάλυση την μύησε στο χώρο των παιχνιδιών.

«Ερευνήτρια: Εσένα τι είναι αυτό που σε παρακινεί κάθε φορά για να παίξεις.
Σύζυγος: Μόνο παρέα με τον Χ. Παρεούλα δηλαδή και επειδή του αρέσει.»

Το διαδικτυακό παιχνίδι έχει ενταχθεί στη καθημερινή ρουτίνα τους αφού όπως αναφέρει ο Χ. κατά μέσο όρο το ζευγάρι δαπανά 8-10 ώρες την εβδομάδα, χρόνο σαφέστατα πιο περιορισμένο σε σχέση με παλιότερα. Εκτός όμως από αυτού του τύπου την ποσοτική διαφοροποίηση που έχει επέλθει στη σχέση του με το online gaming, παρατηρείται και μια διαφορετικού τύπου στροφή, αφού πια και όπως ο ίδιος θα παραδεχτεί, η φυσική γειτνίαση των σωμάτων κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού συνεπάγεται μια ιδιάζουσα, άδηλη αλλά εξαιρετικά εκφραστική διάδραση με τον άλλον, αποδίδοντας στο παιχνίδι μια πιο κοινωνική και ανθρώπινη κατά μία έννοια, διάσταση.

«Ερευνήτρια: Και αυτό έχει κάνει πιο ωραία την εμπειρία;
Χ: Πλέον ναι…γιατί είναι αλλιώς να βλέπεις τις αντιδράσεις του άλλου, τις εκφράσεις του προσώπου του, αν απογοητεύεται, αν χαίρεται, ενώ αν παίζεις μόνος σου…εντάξει. Δεν είναι το ίδιο.»

Η περίπτωση του Χ. λοιπόν αποτελεί ένα ενδιαφέρον παράδειγμα για τον τρόπο με τον οποίο η χρήση της τεχνολογίας διαμορφώνει μια τεχνοκοινωνική συνθήκη η οποία εν τέλει πραγματώνεται στο φυσικό χώρο του σπιτιού.

Το τρίτο και τελευταίο μοτίβο σε σχέση με τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται και τελικά διαμορφώνεται ο χώρος του παιχνιδιού, αφορά στο παιχνίδι ως κουλτούρα ενηλίκων και το οποίο αντιστοιχεί στην περίπτωση της Α.

Η περίπτωση της Α.: Το gaming ως μέρος της ταυτότητας του υποκειμένου

Η ενασχόληση με τα Games για την Α. δεν αποτελεί μια συγκυριακή και περιστασιακή δραστηριότητα αλλά μέρος μιας κουλτούρας η οποία χτίστηκε σε φοιτητικά δωμάτια πριν περίπου δώδεκα χρόνια:

«Α: Να σου πω το πρώτο παιχνίδι MMO που έπαιξα, είχαμε…
όταν ήμουνα στο πανεπιστήμιο, όταν είχα πρωτογνωρίσει τότε τον φίλο μου,
είχε και αυτός κάτι φίλους που ήταν gamers και μαζευόμασταν,
φέρναμε όλοι μας τα pc, 5-6 άτομα και κάναμε lan party στο σπίτι ενός παιδιού.
Εκείνη την μακρινή εποχή. Και είχαμε ξεκινήσει με παιχνίδια στρατηγικής
τότε και σε κάποια στιγμή το βρήκε κάποιος (= WoW) και το έφερε και μετά απλά
είχαμε νομίζω περάσει κάτι μερόνυχτα όλοι εκεί πάνω και παίζαμε αυτό.»

Από τότε το gaming φαίνεται να αποτελεί σημαντικό μέρος της καθημερινότητας της Α., αφού γύρω από αυτό συντίθεται η κοινωνική της ζωή. Παρέες από την καθημερινή ζωή αλλά και άτομα τα οποία γνώρισε διαδικτυακά και τα οποία αποτελούν όπως η ίδια θα αναφέρει το «guild» της, συγκροτούν το προσωπικό της δίκτυο, μια διευρυμένη κοινότητα από gamers με τους οποίους μπορεί για ένα χρονικό διάστημα να παίζουν μαζί ένα συγκεκριμένο διαδικτυακό παιχνίδι, κάποιοι από αυτούς για προσωπικούς λόγους να αποσύρονται, επιλέγοντας να παίξουν κάποιο άλλο, ενώ καινούργια άτομα να προστίθενται μεταβάλλοντας έστω και για λίγο, την ισορροπία του guild.

Στο πλαίσιο αυτό η τοποθέτηση του υπολογιστή ή μάλλον των δύο προσωπικών υπολογιστών στο σαλόνι του σπιτιού που μοιράζεται το ζευγάρι των gamers, σχετίζεται με μια επιλογή η οποία υπερβαίνει τα όρια του κοινωνικοποιητικού ρόλου της ψηφιακής τεχνολογίας και η οποία σχετίζεται περισσότερο με τον τρόπο ζωής που έχει υιοθετήσει το ζευγάρι, με το παιχνίδι να αποκτά κεντρικό ρόλο σε αυτόν.

«Α: Είναι εκεί που έρχεται κόσμος, εκεί που παίζουμε, ναι.
Το σαλόνι είναι θεωρητικά το κέντρο του σπιτιού.

Είναι και η διαρρύθμιση έτσι, δηλαδή μπαίνεις από την πόρτα
και σκας στο σαλόνι και όλα αυτά συμβαίνουν εκεί.»

Ο υπολογιστής καταλαμβάνει πια την καρδιά του σπιτιού, το σαλόνι και ο εντυπωσιακός, γεμάτος δράση εικονικός χώρος του παιχνιδιού («και όλα αυτά συμβαίνουν εκεί») τοποθετείται στο επίκεντρο του δημόσιου βίου του ζευγαριού, μεταφέρεται στο προσκήνιο της κοινωνικής τους ζωής, κατά τρόπο που ένας ακαδημαϊκός θα επιδείξει τη βιβλιοθήκη του και ένας ιστορικός τέχνης θα επιμεληθεί τα έργα που προσωπικά έχει επιλέξει να κρεμάσει στους τοίχους του σπιτιού του.

Προετοιμάζοντας το φυσικό χώρο, λίγο πριν την είσοδο στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού

Ο χώρος που θα φιλοξενεί σε τακτική βάση το διαδικτυακό παιχνίδι απαιτεί και μια σχετική οργάνωση, προκειμένου να ικανοποιηθούν οι όποιες ανάγκες του παίκτη και εκείνος να παραμείνει συγκεντρωμένος και σε κατάσταση ροής κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αξίζει να επισημάνουμε στο σημείο αυτό ότι η φάση του παιχνιδιού που μας ενδιαφέρει είναι το raiding, αφού αποτελεί τη δραστηριότητα εκείνη η οποία όπως έχουμε ήδη αναφερθεί, είναι απαιτητική τόσο από άποψη χρόνου, όσο και σε σχέση με τη συγκέντρωση που τείνει να απαιτεί από το άτομο. Σύμφωνα λοιπόν με τους παίκτες που συμμετείχαν στη διαδικασία του game elicitation, η προετοιμασία του χώρου αφορά σε δυο αλληλένδετα επίπεδα:

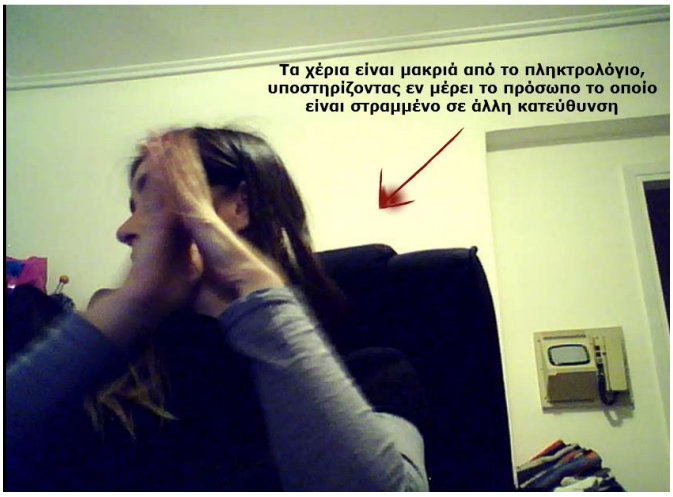
Α. Στον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες προετοιμάζουν το χώρο χρήσης του παιχνιδιού, πριν την είσοδό τους στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού

Πρόκειται για μια διαδικασία η οποία αφορά καταρχάς, σε μια βελτιστοποίηση του άμεσου πεδίου χρήσης, δηλαδή του χώρου που καταλαμβάνει ο παίκτης και ο υπολογιστής αν συνυπολογίσουμε και το πληκτρολόγιο και το χώρο που εκτείνεται δεξιά, αριστερά και πίσω από τον παίκτη. Ο *χώρος χρήσης του παιχνιδιού* αποτελεί

έναν μη-χώρο, αφού συγκροτείται στο πλαίσιο μιας προσωρινής λειτουργικότητας και μιας χωρικής μεταβλητότητας και επί της ουσίας ορίζει την πραγματική χωρική εμβέλεια που έχει ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για μια πιο εκτεταμένη και πιο διευρυμένη εκδοχή του χώρου που ο Nitsche (2008,16) όπως είδαμε στο πρώτο κεφάλαιο, ονόμασε «χώρο παιχνιδιού» (play space), δίνοντας όμως εδώ έμφαση στον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης διαμορφώνει τον περιβάλλοντα χώρο προς εξυπηρέτηση του παιχνιδιού.

Προτού λοιπόν επεκταθούμε στην ερμηνεία του όρου *χώρος χρήσης του παιχνιδιού*, ας κάνουμε μια υπόθεση εργασίας κατά την οποία ο παίκτης προκειμένου να «βρίσκεται σε επαφή» με τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, θα πρέπει οποιαδήποτε στιγμή να διατηρεί μια σωματική επαφή με τον υπολογιστή, είτε αυτό σημαίνει ότι διατηρεί και τα δυο χέρια στο πληκτρολόγιο, είτε ότι το ένα χέρι βρίσκεται στο πληκτρολόγιο και το άλλο είναι ελεύθερο, είτε ότι και τα δυο χέρια είναι ελεύθερα αλλά φοράει Headset. Σε όλες τις προαναφερόμενες περιπτώσεις ο παίκτης έστω και περιορισμένα, είναι σε θέση είτε να αναλάβει κάποιου τύπου δράση, είτε να επικοινωνήσει με τους συμπαίκτες του. Σε αντίθετη περίπτωση, δηλαδή όταν το υποκείμενο δεν διατηρεί κάποια σωματική επαφή με το χώρο του παιχνιδιού, παρά μόνο βλεμματική, τότε η συμμετοχή του σε αυτό κρίνεται εξαιρετικά περιορισμένη, παρόλα αυτά όχι ανύπαρκτη, αφού όπως είδαμε στην περίπτωση της παίκτριας Α., ακόμα και στη φάση όπου τα χέρια της έχουν απομακρυνθεί από το πληκτρολόγιο (εικόνα 34), μια τέτοια κίνηση δεν μεταφράζεται σε ολική αποσύνδεση από τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού.

Εικόνα 34. Η στάση του σώματος της Α. δίνουν πληροφορίες προξημικής ανάλυσης



Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, ο παίκτης/παίκτρια όντας διασυνδεδεμένος/η με τον υπολογιστή μέσω του πληκτρολογίου ή ακόμα και του headset, διαθέτει ένα περιορισμένο αριθμό επιτρεπτών κινήσεων, οι οποίες με τη σειρά τους διαγράφουν τα όρια ενός φαντασιακού χώρου, του οποίου η ύπαρξη είναι σε άμεση διασύνδεση με τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και με το χώρο που κάθε φορά τείνει να καταλαμβάνει ο υπολογιστής και τα επιμέρους εξαρτήματά του. Πρόκειται εν ολίγοις, για ένα διαφορετικού τύπου «μαγικό κύκλο» ο οποίος όμως δεν διαχωρίζει τον πραγματικό χώρο από το χώρο του παιχνιδιού, αλλά αντίθετα, φιλοξενείται στον πραγματικό χώρο και τείνει να σηματοδοτεί την εμβέλεια του χώρου του παιχνιδιού σε σχέση με το σώμα του παίκτη. Στο πλαίσιο αυτό λοιπόν, ο χώρος χρήσης του παιχνιδιού αποκτά συγκεκριμένες διαστάσεις οι οποίες θα μπορούσαν να αποτυπωθούν με την παρακάτω σχέση:

Η περίμετρος του κύκλου που έχει κέντρο τον παίκτη και διάμετρο ακτίνας ίση με την έκταση των χεριών του, ορίζεται ως ο χώρος χρήσης του παιχνιδιού

Με άλλα λόγια, ο χώρος χρήσης του παιχνιδιού προσδιορίζεται αν ορίσουμε ως επίκεντρό του το σώμα του παίκτη όταν είναι τοποθετημένος μπροστά στον υπολογιστή και διατηρεί μια σωματική επαφή με αυτόν. Η διάμετρος του χώρου αυτού ισούται με την έκταση των χεριών του, με τον περιορισμό ότι ο χώρος αυτός δύναται να επεκταθεί ακόμα περισσότερο αν ο παίκτης εξαντλήσει τις σωματικές του δυνατότητες, έχοντας όμως υπόψη μας ότι όσο πιο αδύναμη γίνεται η επαφή με τον υπολογιστή και άρα με τον διαμεσολαβούμενο χώρο του εικονικού παιχνιδιού, τόσο περισσότερο διαρρηγνύεται η μεταξύ τους σχέση και άρα απομακρυνόμαστε από το πεδίο χρήσης του παιχνιδιού. Οφείλουμε να επισημάνουμε ότι ο χώρος χρήσης παιχνιδιού περιλαμβάνει και το χώρο που εκτείνεται πίσω από τον παίκτη και έχει επίσης ακτίνα όσο το μήκος των χεριών του.

Κατ' αυτόν τον τρόπο και χρησιμοποιώντας μια θεωρητική κατασκευή όπως το πεδίο χρήσης του παιχνιδιού, μας δίνεται η ευκαιρία να εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες στο φυσικό χώρο, προκειμένου:

Α. **Να μην εμποδίζεται η κινητικότητά του παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.**

Κατά τη διάρκεια ενός Μαζικού, Πολυχρηστικού, Διαδικτυακού Παιχνιδιού όπως είναι το *World of Warcraft* και όταν ο παίκτης είναι σε κατάσταση ροής, το πεδίο χρήσης πρέπει να είναι διαμορφωμένο κατά τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να εξυπηρετείται όσο το δυνατόν καλύτερα το παιχνίδι. Αντικείμενα τα οποία δεν έχουν κάποια χρηστική αξία για το παιχνίδι, οφείλουν να απομακρυνθούν έτσι ώστε να μην παρεμποδιστεί κατ' ουδένα τρόπο η κινησιολογία του παίκτη/της παίκτριας, ο οποίος/η οποία όπως συμβαίνει σε οποιονδήποτε άλλο περφόρμερ, επιθυμεί και επιδιώκει να δώσει τον καλύτερό του/της εαυτό επί σκηνής.

«Κοίτα γενικά επειδή είναι το τραπέζι του γραφείου
και επειδή μπορεί να ακουμπήσεις πράγματα, γενικά απομακρύνω
ό,τι πράγματα έχω που δεν σχετίζονται άμεσα
και μπορεί να εμποδίσουν την κινητικότητα» (Α)

Β. **Να μην χρειαστεί να αφήσει το χώρο του παιχνιδιού για όσο (σχεδόν) διαρκεί το παιχνίδι.**

Η συνεχής παρουσία του παίχτη και η αφοσίωσή του στον κόσμο του παιχνιδιού αποτελεί προαπαιτούμενο για τη συμμετοχή του στο διαδικτυακό κόσμο ενός MMORPG. Κατ' επέκταση, η στιγμιαία απομάκρυνσή του από το πληκτρολόγιο, που για έναν παίκτη αποτελεί τον πολεμικό εξοπλισμό του και ταυτόχρονα, την πανοπλία του, αφού οποιαδήποτε επίθεση ή και άμυνα μέσα στο «πολεμικό» κλίμα του παιχνιδιού είναι εφικτή χάρις στις εντολές του πληκτρολογίου, μπορεί να αποβεί «μοιραία» για όλο το guild. Στο πλαίσιο αυτό και όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρουν οι παίκτες που συμμετείχαν στη διαδικασία του game elicitation, ο εξοπλισμός του πεδίου χρήσης τους με τις αναγκαίες προμήθειες, αποτελεί ρουτίνα γι'αυτούς:

«Πρώτα απ' όλα παίρνουμε προμήθειες, ή νερό ή καφέ.
Ετοιμαζόμαστε δηλαδή…να τα έχουμε…να είμαστε σε ετοιμότητα» (Χ)

……

«Το χώρο, δεν κάνω κάτι το ιδιαίτερο,
απλά φροντίζω να έχω φάει ή να έχω φτιάξει κάποιο ρόφημα
που θέλω να πιω κατά τη διάρκεια του raid
γιατί ξέρω θα μου φάει 2.5, 3-4 ώρες συνεχόμενες,
οι οποίες με εξαίρεση κάποιο μικρό διάλειμμα πρέπει να είμαι εκεί κατά κύριο λόγο,
οπότε οτιδήποτε άλλο χρειάζεται να κάνω πριν που δεν θα μπορώ να το κάνω εκείνη
την ώρα, φροντίζω να το κάνω πριν» (Κ)

Εκτός από τις προμήθειες, οι παίκτες τείνουν να επιμελούνται και τη γενικότερη ατμόσφαιρα του δωματίου στο οποίο παίζουν, προκειμένου να απολαύσουν την εμπειρία του παιχνιδιού στο μέγιστο. Στο πλαίσιο αυτό, η σύζυγος του Χ. για παράδειγμα θα αναφέρει ότι πριν από κάθε game session χαμηλώνουν το φωτισμό, αφήνοντας κατ' αυτόν τον τρόπο μία και μοναδική πηγή φωτός, χρωμάτων και εν τέλει οπτικών ερεθισμάτων- την οθόνη του υπολογιστή.

«Ναι, χαμηλώνουμε τον φωτισμό. Αυτό. Νερό, καφέ και έτοιμοι» (Σύζυγος Χ.)

Εικόνα 35. Παίκτης παίζει video games στην τηλεόρασή του. Το παιχνίδι μετατρέπεται σε μοναδική πηγή φωτός

Β. Η «προετοιμασία» του φαντασιακού χώρου του παιχνιδιού

Όπως είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, σύμφωνα με τον Nitsche ένα από τα πέντε αναλυτικά πεδία που μπορούμε εντοπίσουμε στα video games, είναι ο λεγόμενος φαντασιακός χώρος ή αλλιώς ο χώρος εκείνος ο οποίος δομείται στη φαντασία του ατόμου και ο οποίος προκύπτει από την διαντίδρασή του με τον έντονα οπτικό κόσμο του παιχνιδιού (Nitsche, 2008,16). Πριν την ενεργοποίηση όμως του φαντασιακού αυτού χώρου, ο παίκτης οφείλει να απομακρύνει οποιαδήποτε «παράσιτα» τα οποία θα μπορούσαν να επηρεάσουν τη λεγόμενη αναστολή της καχυποψίας ή εμβύθιση στον κόσμο του παιχνιδιού, υποχρεώνοντας τον παίκτη να ασχοληθεί με εξωπαιγνιακά ζητήματα και αιτήματα όπως για παράδειγμα να απαντήσει σε ένα τηλεφώνημα.

«Ειδοποιώ να μην τηλεφωνήσουν οι δικοί μου, που τηλεφωνούν συχνά.
Ή κλείνουμε τα τηλέφωνα» (Χ)

Ένα τηλεφώνημα ακόμα και όταν προέρχεται από το στενό οικογενειακό κύκλο του ατόμου, μπορεί να αποσπάσει την προσοχή του παίκτη και για το λόγο αυτό το άτομο τείνει να παίρνει προληπτικά μέτρα. όπως το να ενημερώνει τον κοινωνικό του περίγυρο ότι για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα θα «βρίσκεται» στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Η πραγματική του κοινωνική ζωή, είτε αφορά στις άμεσες διαπροσωπικές επαφές, είτε στο διαδικτυακό του δίκτυο γνωστών και φίλων, παύει τη στιγμή που θα ξεκινήσει το παιχνίδι και γι' αυτό το λόγο, ο παίκτης αναλαμβάνει να διευθετήσει τις όποιες κοινωνικές και προσωπικές «υποχρεώσεις» του προτού μετατραπεί σε εικονικό ήρωα.

«Ίσως θα κάνουμε κάτι άσχετο με το παιχνίδι (=κινήσεις πριν αρχίσει να παίζει),
ίσως να μπούμε να δούμε κάτι, στο facebook, στο email» (Χ)

Η τακτοποίηση των όποιων εκκρεμοτήτων πριν το παιχνίδι αποτελεί παράλληλα και μια δικλείδα ασφαλείας για τον παίκτη, αφού κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να είναι

σχετικά σίγουρος ότι η προσοχή του δεν θα διασαλευτεί και ότι ο χρόνος που έχει μπροστά του είναι αφιερωμένος αποκλειστικά στο παιχνίδι.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΈΚΤΟ: Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων ως Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι

Μέσα από τη διαδικασία του game elicitation αλλά και των ημιδομημένων συνεντεύξεων, εξετάσαμε επίσης κατά πόσο ο εικονικός κόσμος των MMORPG θα μπορούσε να έχει χαρακτηριστικά ενός Ψηφιακού Τρίτου Χώρου. Τα δεδομένα που προέκυψαν από τις συνεντεύξεις αφορούσαν στις συνήθειες των παικτών, στον τρόπο με τον οποίο νοηματοδοτούν το παιχνίδι αλλά και στις σχέσεις που αναπτύσσουν ή δεν αναπτύσσουν με τους υπόλοιπους παίκτες, τα περιστατικά και τις καταστάσεις εκείνες οι οποίες τους ενοχλούν εντός και εκτός του παιχνιδιού, τα κίνητρα που είχαν όταν πρωτοξεκίνησαν να παίζουν και εκείνα που απέκτησαν στην πορεία της «σταδιοδρομίας» τους.

Ουδέτερο Έδαφος

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, ο τρόπος με τον οποίο αναπτύσσονται οι σχέσεις εντός του εικονικού κόσμου των Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων, προσδίδουν και μεταδίδουν στους συμμετέχοντες μια αίσθηση ασφάλειας, χαράσσοντας διακριτά όρια ανάμεσα στο προσωπικό και το κοινωνικό:

«Ναι αλλά είναι πολύ συχνό , συνήθως ο άλλος επιλέγει πότε θα το ανεβάσει
και πότε θα το κατεβάσει (=το οριο οικειότητας).
Τους περισσότερους δεν ξέρεις καν πως τους λένε, άντε να ξέρεις το μικρό τους οπότε
η ανωνυμία προσδίδει και μια προστασία.
Μπορείς να μιλήσεις σε κάποιον χωρίς μετά να ανησυχείς για κάτι.
Αλλά υπάρχουν και άλλοι, που τα ρίχνουν τα όρια και γνωρίζονται» (Γ.37)

Κάθε κοινωνός αυτού του ιδιόμορφου κόσμου συνδιαλέγεται με τους υπόλοιπους χρησιμοποιώντας ένα μοναδικό όνομα για το βασίλειο (realm) που παίζει και το οποίο συνήθως τείνει να σχετίζεται και να υποστηρίζει νοηματικά το παρουσιαστικό του

avatar που έχει επιλέξει ο παίκτης αλλά και το ρόλο που δύναται να αναλάβει διαδικτυακά (Thurau and Drachen, 2011). Για τους παίκτες των MMORPG, το όνομα είναι η ταυτότητά τους, η προσωπική τους ιστορία, το διακριτικό τους στοιχείο στο φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού και για το λόγο αυτό οποιαδήποτε τύπου παρέμβαση σε αυτό σηματοδοτεί και καταστρατήγηση της ατομικότητας του παίκτη. Μάλιστα, σε μια έρευνα που διεξήγαγε η Charlotte Hagström (2008) σε σχέση με την επιλογή των ονομάτων στο *World of Warcraft*, θα αναφέρει ότι στις περιπτώσεις εκείνες που η Blizzard για κάποιο λόγο απαγόρευσε τη χρήση κάποιου ονόματος, ο παίκτης που έπρεπε να υποστεί αυτήν την απόφαση, αισθανόταν ότι όλη του η διαδικτυακή ύπαρξη, η θέση του ως μέλος της κοινότητας του *WoW*, αμφισβητούνταν (Hagström, 2008, 273). Ο μη μόνιμος χαρακτήρας της ταυτότητας που ο παίκτης υιοθετεί online, μιας ταυτότητας η οποία αποτελεί το μέσο επικοινωνίας με τους άλλους, μας οδηγεί σε μια νέα ανάγνωση της θεωρίας του Goffman περί ρόλων και οργάνωσης της καθημερινότητας, κεντρικό ρόλο στην όποια πια κατέχει η ανωνυμία. Οι ρόλοι που κατά τον Goffman εναλλάσσουν τα άτομα, στο πλαίσιο των MMORPG, αποτυπώνεται μέσα από μια δυνητικά αδιάκοπη εναλλαγή ονομάτων ή ακόμα και avatars, όπου η έννοια της ταυτότητας μετατρέπεται σε θέμα διαπραγμάτευσης μεταξύ των υποκειμένων.

Η ανωνυμία αυτή λοιπόν που σου προσδίδει το ίδιο το παιχνίδι φαίνεται να επιφέρει δυο ειδών αποτελέσματα:

Α) Όπως αναφέρει ο Γ(37). στο παραπάνω απόσπασμα, η ανωνυμία ή η χρήση του συγκεκριμένου προσωπείου λειτουργεί λυτρωτικά για το άτομο αφού του επιτρέπει να μοιραστεί πληροφορίες, σκέψεις και συναισθήματα, χωρίς να έχει το άγχος της αποκάλυψης και συνάμα της έκθεσης. Το άτομο υποδυόμενο online ένα Elf ή ένα Kamael, του δίνεται η δυνατότητα να διαντιδράσει με τους συμπαίκτες τους, χωρίς να χρειαστεί να αποκαλύψει καμιά πτυχή του πραγματικού του εαυτού, παρά μόνο τα στοιχεία εκείνα που επιθυμεί ο ίδιος να παρουσιάσει, με τον τρόπο που ο ίδιος έχει επιλέξει. Η αντικειμενικότητα και η ειλικρίνεια στο πλαίσιο αυτό είναι ελάσσονος σημασίας, αφού την πρωτοκαθεδρία έχει η υποκειμενική διάσταση μιας κεκαλυμμένης αλήθειας.

«…εγώ νιώθω άνετα ίσως επειδή δεν υπαρχει η άμεση συνέπεια
ότι θα τον δω στο δρόμο και θα πει κάτι.
Υπάρχει μια ασφάλεια ότι είναι avatar και δεν τον βλέπεις μπροστά μου.» (Μ.33.)

Η απουσία μιας βλεμματικής επαφής και μιας ταυτόχρονης αναγνώρισης του άλλου ως προσωπικότητα και κυρίως ως άτομο, προσδίδει μια άνεση στην επικοινωνία. Πρόκειται επί της ουσίας για μια κοινά αναγνωρισμένη συνθήκη συνύπαρξης και επικοινωνίας, τα όρια της οποίας τίθενται συνεχώς υπό διαπραγμάτευση από τους ίδιους τους συμμετέχοντες.

Β) Από την άλλη πλευρά, η ανωνυμία αυτή μεταφράζεται και σε μια ευκαιρία για κοινωνική αποστασιοποίηση, προκειμένου να θέσει κανείς διακριτά όρια στην επικοινωνία με τους άλλους, χωρίς μάλιστα μια τέτοια επιλογή να θεωρηθεί κατακριτέα. Η κοινωνική αποστασιοποίηση αποτελεί μια δικαιολογημένη και πλήρως κατανοητή από όλους κοινωνική στάση, κατά την οποία ο διάλογος μπορεί να αφορά αποκλειστικά σε θέματα του παιχνιδιού, χωρίς να υφίστανται άλλου τύπου προεκτάσεις.

«Πολλές σχέσεις εκτός από φιλικές δεν έκανα» (Α.32)

……..

«ε το ξεκίνησα πιο ατομικιστικά, δηλαδή κοίταζα τη δουλειά μου περισσότερο
και δεν με ένοιαζε το κομμάτι της κοινωνικοποίησης...» (Γ.37)

Η Μ.(26) για παράδειγμα, θα αναφέρει ότι παίζοντας *Lineage Online,* είχε την ευκαιρία να γνωρίσει και να συνομιλήσει με έναν γνωστό δημοσιογράφο. Παρόλο που σύμφωνα με τα λεγόμενά της, ο δημοσιογράφος αυτός της αποκάλυψε την πραγματική του ταυτότητα, γεγονός το οποίο μαρτυράει τη διεξαγωγή μιας συζήτησης η οποία ξεπερνούσε τα όρια του παιχνιδιού, επιτρέποντας κατ' αυτόν τον τρόπο να παρεισδύσουν στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού στοιχεία της πραγματικότητας, η αποκάλυψη αυτή δεν οδήγησε σε κάποια πιο ουσιαστική ή πιο προσωπική σχέση μεταξύ των δυο παικτών. Τα όρια της επικοινωνίας τέθηκαν ξανά υπό διαπραγμάτευση και η ετυμηγορία αυτή τη φορά ήταν ξεκάθαρη από την πλευρά της Μ(26): η γνωριμία

η οποία λαμβάνει χώρα «μέσω» κάποιου καναλιού επικοινωνίας, μέσω ενός διαμεσολαβητικού μέσου, δεν την αντιπροσωπεύει.

«Ας πούμε ότι έτυχε να παίζω στο ίδιο κλαν με έναν τύπο που ήταν μεγαλοδημοσιογράφος και είπα "κοίτα να δεις, φοβερή γνωριμία".
Ε:Με αυτόν για παράδειγμα κράτησες επαφές ή με κάποιον από αυτούς;
Μ: Όχι, όχι. Αλλά θα μπορούσα αν το είχα δει λίγο πιο σοβαρά, να κάνω κάποιες επαφές κτλ. Απλά εγώ είμαι ένας άνθρωπος που δεν το έχω πολύ να κάνω γνωριμία μέσω παιχνιδιού, μέσω διαδικτύου, μέσω δεν ξέρω και εγώ» (Μ.26)

Υπό αυτές τις συνθήκες, ο χώρος του MMORPG μετατρέπεται σε ένα περιβάλλον ουδέτερο όπου ο καθένας μπορεί να εκφραστεί ελεύθερα, χωρίς να υποβάλλεται σε κάποιου τύπου δέσμευση ή υποχρέωση, τουλάχιστον όσον αφορά στο βαθμό εξωστρέφειας που θα επιλέξει να επιδείξει. Ενδιαφέρον όμως προκαλεί το γεγονός ότι σε όλες ανεξαιρέτως τις συνεντεύξεις που διεξήγαμε, τα υποκείμενα έρευνας έκαναν σαφή αναφορά σε περιπτώσεις άλλων παικτών, οι οποίοι δεν σύναψαν απλά προσωπικές σχέσεις αλλά μάλιστα, κάποιοι από αυτούς παντρεύτηκαν. Κατ' αυτόν τον τρόπο οι ερωτώμενοι, θέλησαν να επισημάνουν τις κοινωνικές δυνατότητες που δύναται να σου παρέχει ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού ακόμα και όταν «εκτείθεσαι» σε ένα χαμηλότερο επίπεδο «πρόσωπικής ασφάλειας».

«πολλοί όμως που παίζαμε μαζί Final Fantasy XI παντρεύτηκαν και κάνανε παιδιά.
Θες δεν θες, όταν μιλάς με κάποιους ανθρώπους για 10 χρόνια,
δεν γίνεται να μην κάνεις σχέσεις μαζί τους» (Α.32)

Μάλιστα, σε μία από τις περιπτώσεις, ο γάμος έλαβε πρώτα χώρα εντός του παιχνιδιού, εντός της επικράτειας του εικονικού κόσμου του MMORPG και μετά στον πραγματικό κόσμο:

«Εμείς είχαμε δύο εκεί μέσα, που γνωρίστηκαν εκεί, ζούσαν σε διαφορετικές χώρες εκείνη την περίοδο και τώρα πάνε για γάμο.
Αλλά πρώτα παντρεύτηκαν μέσω παιχνιδιού» (Γ.37)

Αν και μερικά MMORPG διαθέτουν σύστημα γάμου, όπου δυο παίκτες μπορούν να παντρευτούν και κατ' επέκταση να απολαύσουν τις ανταμοιβές που ο εικονικός γάμος προσφέρει, όπως το *Age of Wushu/Wulin*, άλλα παιχνίδια τείνουν να επιτρέπουν τέτοιες εκδηλώσεις χωρίς όμως αυτές να συνδέονται είτε με οφέλη είτε με συγκεκριμένους μηχανισμούς του παιχνιδιού. Κατ' επέκταση και στο πλαίσιο αυτό, ο γάμος μέσα στο παιχνίδι τείνει να λειτουργεί συμβολικά, ως φόρος τιμής σε μια κοινωνία, ακόμα και αν αυτή είναι εικονική.

Εκτός όμως από τους γάμους, πολλοί παίκτες ανέπτυξαν μεταξύ τους φιλίες, οι οποίες δεν είχαν σε τίποτα να ζηλέψουν από εκείνες που λαμβάνουν χώρα στην πραγματική ζωή. Τα άτομα στα όρια του εικονικού κόσμου θα συναντηθούν, θα επενδύσουν αρκετό χρόνο προκειμένου να γνωριστούν, θα αναπτύξουν κοινά ενδιαφέροντα, χωρίς όμως κάτι τέτοιο να συνεπάγεται κάποια δέσμευση ή υποχρέωση, αλλά μόνο αμοιβαία κατανόηση και συμπάθεια :

«Από κάποια στιγμή και μετά ένιωθα μια δέσμευση, όχι ότι με έδενε κάποιο συμβόλαιο αλλά τους αισθανόμουνα σαν φίλους και νομίζω όπως και απέναντί μου.
Παραδείγματα όπως έχω φιλοξενήσει ένα φίλο από Θεσσαλονίκη σπίτι μου,
διότι έχουμε περάσει 3 χρόνια φίλοι μέσα από το παιχνίδι και ο άνθρωπος κατέβηκε να γνωρίσει τα άτομα του Guild και τον φιλοξένησα.
Ο συγκεκριμένος άνθρωπος δεν θα μπορούσε να είναι φίλος μου αν δεν παίζαμε το παιχνίδι, σαν τον τύπο που γνώρισα στον στρατό για παράδειγμα,
όμως υπήρχαν και άνθρωποι που είχαμε και άλλα κοινά πέρα από το συγκεκριμένο παιχνίδι
και άνετα θα έκανα παρέα μαζί τους ακόμα και αν δεν παίζαμε το παιχνίδι αυτό»
(Δ.32)

Όπως είναι αναμενόμενο η διαδικασία αυτή δεν πραγματοποιείται αυτόματα, ούτε έχει κάποια γραμμικότητα, αλλά επαφίεται εξ' ολοκλήρου στα ίδια τα μέλη τα οποία καλούνται να επιλέξουν τη σχέση που θα αναπτύξουν με τους άλλους, στο χρόνο που επιθυμούν και με τα κριτήρια που τα ίδια θα θέσουν. Μάλιστα, για τον Γ(37) η ευπρεπής συμπεριφορά αποτελεί βασικό κριτήριο «αξιολόγησης»των άλλων, ένα κριτήριο βάσει του οποίου θα αποφασίσει τι είδους σχέση θα συνάψει με τους άλλους, ποια προσωπικά του όρια θα επιτρέψει να παραχωρήσει:

«και σιγά σιγά γνώριζα κόσμο, με διάφορα κριτήρια που έβαζα και εγώ...
αν δηλαδή πέρασα και εγώ καλά μαζί τους, αν είχαν ευπρεπή συμπεριφορά κτλ.
Αργότερα όσο έβλεπες ότι πέρναγες καλά με τους συγκεκριμένους ανθρώπους,
δενόσουν περισσότερο» (Γ.37)

Στο θέμα αξιολόγησης της εικονικής συμπεριφοράς των άλλων, θα σταθούμε σε επόμενη ενότητα.

Εξισωτικός Χαρακτήρας

Ο εξισωτικός χαρακτήρας των MMORPG, έτσι όπως αποτυπώθηκε σε προηγούμενα κεφάλαια, φαίνεται να διαθέτει τρεις διαστάσεις:

Α. Η ηλικία δεν παίζει κανένα ρόλο

Σύμφωνα με τους συνεντευξιαζόμενους, ο οποιοσδήποτε θελήσει, μπορεί όντως να εισέλθει στον εικονικό κόσμο ενός MMORPG και να βιώσει την εμπειρία της εξερεύνησης ενός φανταστικού κόσμου και της συμμετοχής σε μια ιδιόμορφη κοινωνία. Ως μοναδικό προαπαιτούμενο αναγνωρίζονται κάποιες βασικές γνώσεις τεχνολογίας προκειμένου να εγκαταστήσει το παιχνίδι, αλλά και να διαχειριστεί τον σχετικό εξοπλισμό, που για την περίπτωση των Μαζικών Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων αφορά στη χρήση ενός πληκτρολογίου και ενός

ποντικιού. Φυσικά ενώ ένας έμπειρος παίκτης θα προσαρμόσει το πληκτρολόγιό του δημιουργώντας συντομεύσεις προκειμένου να εξοικονομήσει χρόνο, κάτι τέτοιο δεν απαιτείται για κάποιον καινούργιο παίκτη. Όπως θα αναφέρει λοιπόν και η Μ(26), ένα guild μπορεί να αποτελείται από παίκτες διαφορετικών ηλικιών, παρουσιάζοντας μάλιστα μεγάλες αποκλίσεις μεταξύ τους. Κατ' επέκταση και σε αντίθεση με τις νόρμες που ισχύουν στην πραγματική ζωή και σε αντίθεση με τις σύγχρονες θετικιστικές αντιλήψεις οι οποίες τείνουν να παράγουν, να αναπαράγουν και εν τέλει, να επιβάλλουν ταξινομήσεις με βάση την ηλικία, το φύλο ή το μορφωτικό επίπεδο, εξατομικεύοντας την επικοινωνία, τη διασκέδαση και την κατανάλωση, στο πλαίσιο του εικονικού κόσμου των MMORPG, η ηλικία είναι ελάσσονος σημασίας. Εκείνο που έχει αξία είναι η εμπειρία και η θέση που καταφέρνει να κερδίσει το άτομο στο guild ή γενικότερα, στην κοινότητα των παικτών.

«Ξεκάθαρα μπορούν να παίξουν όλοι. Κοίτα, πρέπει να έχεις μια βασική γνώση τεχνολογίας, πρέπει να κατεβάσεις το παιχνίδι, να εγκαταστήσεις το παιχνίδι.
Αν έχεις κάποιες γνώσεις και έχεις ξαναπαίξει κάποιο παιχνίδι,
δεν μιλάμε να βάλω τη γιαγιά μου να παίξει. Αν η γιαγιά μου είχε παίξει σε κάποια φάση της ζωής της, θα ήταν εύκολο; Ναι, θα μπορούσε τέλος πάντων να παίξει.
Θεωρώ ότι είναι ανεξαρτήτως ηλικίας.
Στο Lineage αυτό που είδα, έπαιζα εγώ που ήμουνα 23, έπαιζε ένα παλικάρι που ήταν 18 και έπαιζε και ο θείος μου που ήταν 47.
Θυμάμαι ήταν και ένας τύπος που ήταν 60. Και τι έγινε; So what;
Το παιχνίδι δεν έχει γενικά ηλικίες. Αρκεί να έχει κάποιες βασικές γνώσεις.
Μετά είναι το ερώτημα κατά πόσο είναι προσβάσιμο σε σένα, όσον αφορά στην τεχνολογία, αυτό εννοώ» (Μ.26)

Β. Το φύλο (μάλλον) δεν παίζει κανένα ρόλο

Η παράμετρος του φύλου εμφανίζεται πιο προβληματική από την ηλικία και αυτό γιατί το φύλο εμπερικλείει εξουσιαστικές δομές, εκφάνσεις τις οποίες μπορούμε να εντοπίσουμε στα περισσότερα ψηφιακά παιχνίδια – όπως χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η απεικόνιση του γυναικείου φύλου στα video games (Cassel and Jenkins, 2000; Williams et al, 2009)- αλλά και στον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η

βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών per se, αποκαλύπτοντας μια κουλτούρα η οποία δεν είναι πάντα φιλική προς τις γυναίκες, με περισταστικά όπως η άνιση μεταχείριση επαγγελματιών γυναικών που εργάζονται στο χώρο του game development[30], να το επικυρώνει.

Αλλά και η ingame διαχείριση του φύλου δεν εμφανίζεται μη προβληματική. Για παράδειγμα μια νεαρή παίκτρια ανεξαρτήτως της περσόνας που θα υιοθετήσει διαδικτυακά[31] μπορεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να αντιμετωπιστεί από τους άλλους παίκτες ως «κοριτσάκι» και όχι ως συμπαίκτρια, περιχαράσσοντας και διεκδικώντας κατ' αυτόν τον τρόπο έστω και λεκτικά, ένα χώρο που παραδοσιακά θεωρείται χώρος ανδρών και μια δραστηριότητα η οποία εξ' αρχής συνδέθηκε με την κουλτούρα των αγοριών και με τη συγκρότηση της αρρενωπότητάς τους.

Εικόνα 36. Εικόνα του εαυτού στην πραγματική ζωή

Εικόνα 37. Εικόνα του εαυτού στην εικονική ζωή

[30] Αξίζει να επισημάνουμε το περιστατικό γνωστό ως #Gamergate όπου μια σχεδιάστρια ανεξάρτητων παιχνιδιών και μια κριτικός των ψηφιακών παιχνιδιών δέχτηκαν απειλές κατά της ζωής τους, σε σημείο που υποχρέωθηκαν να μετακομίσουν (Βλ. «How to attack a woman who works in video gaming» The Guardian)

[31] Βάσει των δυνατοτήτων που σου προσφέρουν αυτού του είδους τα παιχνίδια, μια γυναίκα ή ένα κορίτσι μπορεί να υιοθετήσει το χαρακτήρα ενός orc ή ένός dawrf, αποκτώντας κατ' αυτόν τον τρόπο αρρενωπότητα και επιβλητική εμφάνιση.

«…μέσα σε 7 μέρες από το level 1 είχα φθάσει στο level 41.
Μιλάμε το έπιασα πολύ γρήγορα το παιχνίδι, το είχα πάρει πολύ ζεστά,
«κοριτσάκι εγώ; Κοίτα να δεις τι μπορώ να κάνω».
Οπότε η οπτική μου είναι «ναι ρε φίλε, είμαι κορίτσι και μπορώ να παίξω, μπορώ να παίξω καλύτερα από σένα». (Μ.26)

Η ρητορική που μπορεί να αναπτυχθεί με επίκεντρο το φύλο, αφορά στο μέρος εκείνου του παιχνιδιού όπου την πραγματικότητα του παιχνιδιού διαρρηγνύει η «πραγματική» πραγματικότητα, εκεί όπου το προσκήνιο του παιχνιδιού εμπλέκεται με το παρασκήνιο. Και ενώ η επικοινωνία των παικτών θα μπορούσε να έχει χαρακτηριστικά role playing και οι παίκτες να συναδιαλέγονται με τα εικονικά προσωπεία που έχουν επιλέξει, με βάση το παρελθόν που έχουν πλάσει για τον εαυτό τους αλλά και το μέλλον που έχουν κατορθώσει να χτίσουν και όχι με βάση την πραγματική τους ταυτότητα, παρατηρούνται συχνά τέτοιου τύπου συγκρούσεις- συγκρούσεις οι οποίες τείνουν να επιβεβαιώνουν τον Castronova και την ύπαρξη ενός μαγικού κύκλου ο οποίος έχει τη μορφή πορώδους μεμβράνης.

Παρόλα αυτά και παρά το γεγονός ότι είναι σύνηθες οι γυναίκες παίκτριες να κρύβουν την ταυτότητα του φύλου τους προκειμένου να αποφύγουν οποιαδήποτε μορφή παρενόχλησης εντός και εκτός του παιχνιδιού, όπως αναφέρει η Μ(26) το παιχνίδι σου επιτρέπει να εξελιχθείς, να πετύχεις τους στόχου σου, χωρίς επί της ουσίας να έχει σημασία η παράμετρος του φύλου. Και ενώ σε μια ιδανική, χωρίς διακρίσεις ανθρώπινη κοινωνία, η παραπάνω αξίωση δεν θα έπρεπε να έχει κάποια βαρύτητα, στο πλαίσιο του παιχνιδιού αποκτά ουσιαστικό περιεχόμενο αφού η ισότητα των δυο φύλων δεν αποτελεί απλά μια ρητορική αλλά μια πραγματικότητα :

«Παίζαμε στο ίδιο guild και κατά μία έννοια είχαν αντιστραφεί
οι όροι με την πραγματικότητα, γιατί στην πραγματικότητα
ο άνδρας προστατεύει ας πούμε τη γυναίκα, στο παιχνίδι ήταν το αντίστροφο
γιατί εγώ είχα διαλέξει μια κλάση που ήταν πολύ ευαίσθητη στο ξύλο,
οπότε είχα τη γυναίκα μου που ήταν γερή στο ξύλο και με προστάτευε» (Α.31)

Στο παραπάνω απόσπασμα, αποτυπώνεται ξεκάθαρα ο τρόπος με τον οποίο η λογική και το σύστημα του παιχνιδιού ανατρέπει ή καλύτερα αγνοεί τις κυρίαρχες αναπαραστάσεις του φύλου, επιβάλλοντας νέες σχήματα δράσης στηριζόμενα αυτήν τη φορά, στις ικανότητες του παίκτη και στο ρόλο που αυτός/αυτή επιθυμεί να αναλάβει μέσα στο παιχνίδι. Εν κατακλείδι; Σε ένα εικονικό κόσμο ο καθένας μπορεί να ακολουθήσει το δρόμο που επιθυμεί, όσο αντιφατικός, παράλογος ή εκκεντρικός μπορεί να είναι αυτός.

Γ. Το παιχνίδι δίνει σε όλους τις ίδιες δυνατότητες για να εξελίξουν τον εαυτό τους

Ίσως το πιο σημαντικό στοιχείο του εικονικού κόσμου των MMORPG είναι το γεγονός ότι δίδει σε όλους ίσες ευκαιρίες για ανέλιξη, όταν ως ανέλιξη ορίζουμε το level up του online χαρακτήρα, καθώς και το να καταφέρει ο παίκτης να γίνει αποδεκτός από καποιο guild και να μετατραπεί σε πολύτιμο μέλος της ομάδας. Γιατί όπως χαρακτηριστικά θα αναφέρει ο Α(31), ο σκοπός του παιχνιδιού μπορεί πρωτίστως να είναι η διασκέδαση, όμως όλη η προσπάθεια που θα κάνει το άτομο, αφορά στην αυτοβελτίωσή του και στο ρόλο που επιθυμεί ή επιδιώκει να αναλάβει στο πλαίσιο της κοινωνίας των παικτών.

«Θέλεις απλά να κάψεις λίγο χρόνο κάνοντας κάποια quests,
είτε είναι επαναλαμβανόμενα, είτε όχι και να περάσεις καλά,
να ντύσεις το λεγόμενο, το χαρακτήρα σου, να έχει δηλαδή το κατάλληλο equipment
και πρακτικά για να οργανωθεί και να είσαι πιο ενεργό μέλος της κοινότητας του guild» (Α.31)

Στη διαδικασία αυτή, η οποία είναι κοινή για όλους, δεν υπάρχουν εμπόδια, γεγονός το οποίο με τη σειρά του αποκαλύπτει περαιτέρω τον καθολικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Ο βαθμός επιτυχίας του ατόμου μπορεί να εξαρτηθεί από διάφορους παράγοντες, όπως η πρότερη εμπειρία σε εικονικά περιβάλλοντα ή σε άλλα video games ή ακόμα ο χρόνος που είναι διατεθειμένος να επενδύσει σε αυτήν τη δραστηριότητα. Σε καμιά περίπτωση όμως, οι επιδόσεις του δεν εξαρτώνται από τα κοινωνικά ή πολιτισμικά

χαρακτηριστικά που έχει το άτομο στην πραγματική του ζωή. Σύμφωνα μάλιστα με τον Δ.(32) ο εξισωτικός αυτός χαρακτήρας των MMORPG και συγκεκριμένα του *World of Warcraft*, ο οποίος διαθέτει μια συγκεκριμένη μυθολογία και αφηγηματική παράδοση, είναι που έχει μετατρέψει αυτούς τους κόσμους παιχνιδιών σε ένα πολύ δημοφιλές μέσο διασκέδασης. Δεν είναι τυχαίο μάλιστα το γεγονός ότι σε όλες τις περιπτώσεις που μελετήσαμε, οι ερωτώμενοι ξεκίνησαν να παίζουν κάποιο MMORPG χάρις στην προτροπή κάποιου φίλου, φίλης, συγγενή ή ακόμα και συντρόφου, ο/η οποίος/α εισήγαγε το υποκείμενο στον κόσμο παιχνιδιού.

«Σαφώς και γι' αυτό έχει κάνει τόσο μεγάλη επιτυχία.
Είναι κάτι απλό, το οποίο μπορεί να μην ήσουνα ποτέ gamer για να κολλήσεις,
εντάξει πρέπει να έχεις λίγο το μικρόβιο μέσα σου, για να ασχοληθείς.
Ξέρω όμως και ανθρώπους που πριν από αυτό δεν έπαιζαν τίποτα.
Ξέρω ανθρώπους που δεν ήξεραν καθόλου από Τόλκιν,
δεν ήξεραν τίποτα από αυτό το theme, με όλο αυτό το lore, της μέσης γης,
ούτε είχαν παίξει rpg, απλά κάποιος τους το έδειξε και κολλήσανε». (Δ.32)

Ο Διάλογος ως βασικό μέσο επικοινωνίας

Το βασικό χαρακτηριστικό που επισήμαναν οι Steinkuehler και Williams (2006) είναι ότι στους εικονικούς κόσμους των Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων, η επικοινωνία με τους συμπαίκτες και τους λοιπούς κοινωνούς, αποτελεί βασική δραστηριότητα εντός του παιχνιδιού.

«γιατί πρώτα από όλα είτε παίζεις lan, είτε δεν παίζεις
χρησιμοποιείς κάποιο σύστημα που τους ακούς,
είτε skype, είτε teamspeak, είτε Ventrilo, άρα μιλάτε για το τι θα κάνετε in game.
Τώρα πέρα από το ingame κομμάτι υπήρχε και η ζωή, δηλαδή βγαίναμε έξω,
κάναμε ένα τσιγάρο, τρώγαμε ένα burger, παραγγείλαμε κάτι...
εντάξει όλη η επικοινωνία ήταν μέσα από το παιχνίδι κακά τα ψέματα» (Δ.32)

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Δ(32), οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους πολλά μέσα επικοινωνίας τα οποία στηρίζονται κατά κύριο λόγο στον άμεσο, προφορικό λόγο, ενισχύοντας κατ' αυτόν τον τρόπο το είδος της διαπροσωπικής σχέσης που προσφέρει η ομιλία και όχι ο γραπτός ο λόγος και στην προκειμένη περίπτωση η διαδικτυακή συνομιλία (chatting). Η επιλογή αυτή σχετίζεται φυσικά με πρακτικούς λόγους, αφού η οργάνωση ενός raid ή ακόμα και η συζήτηση σχετικά με τη στρατηγική που θα ακολουθήσει το guild, αποκτούν μεγαλύτερη αμεσότητα και αποτελεσματικότητα μέσα από αυτά τα προφορικά κανάλια επικοινωνίας. Ανεξάρτητα από αυτό όμως, η παραπάνω επιλογή τείνει να ενισχύει ουσιαστικά και να ενθαρρύνει την ταυτόχρονη παρουσία πολλών παικτών, επιτρέποντας όχι μόνο την αυτοοργάνωσή τους αλλά και την ανάπτυξη προσωπικών σχέσεων εντός και εκτός του παιχνιδιού. Η καθημερινή άμεση επαφή στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, μεταφράζεται συχνά σε κοινωνικές συνευρέσεις σε καφέ και μαγαζιά του πραγματικού κόσμου, σε συνηθισμένες, οικείες, άτυπες πρακτικές της καθημερινότητας όπως «το να κάνεις ένα τσιγάρο» μαζί με κάποιον, διανύοντας ταυτόχρονα και μια αντίστροφη πορεία, από τον πραγματικό χώρο πάλι πίσω στον εικονικό.

«…είναι οι άλλοι φίλοι που είναι από το παλιότερο guild
και να είμαστε στο skype ταυτόχρονα. Είμαι στο Ventrilo με τα υπόλοιπα παιδιά
και ταυτόχρονα στο skype μιλάμε ελληνικά.» (Δ.32)

Σύμφωνα όμως και με τα λεγόμενα του Δ.(32), η προφορική επικοινωνία εντός του παιχνιδιού τείνει σε κάποιες περιπτώσεις να αποκτά διαφορετικές διαστάσεις και κυρίως να περιχαρακώνει προσωπικές σχέσεις και φιλίες. Κατ' αυτόν τον τρόπο, ενώ η ομάδα, ως γενική πρακτική, μπορεί να χρησιμοποιεί ένα μέσο επικοινωνίας όπως το Ventrilo και η αγγλική γλώσσα να αποτελεί τον κοινό τους κώδικα, μια υποομάδα μπορεί ταυτόχρονα να χρησιμοποιεί ένα άλλο μέσο, όπως το Skype και να θέτει τους δικούς του κανόνες επικοινωνίας, να απολαμβάνει με το δικό της τρόπο την εμπειρία του παιχνιδιού, ακόμα και αν αυτό εκφράζεται μόνο μέσα από τη γλώσσα- «μιλάμε ελληνικά».

Η έρευνα όμως των Steinkuehler και Williams (2006) ανέδειξε και ένα άλλο σημαντικό στοιχείο της επικοινωνίας των παικτών MMORPG, το γεγονός ότι συχνά η online συζήτηση απομακρύνεται από τη θεματολογία του παιχνιδιού και προσανατολίζεται σε άλλους τομείς ενδιαφέροντος όπως το σινεμά ή σε πιο προσωπικά θέματα. Ο Γ (37) θα επισημάνει, ότι σε αρκετές περιπτώσεις, οι εικονικοί κόσμοι των Μαζικών Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων, λειτουργούν σαν περίτεχνα chat rooms, όπου άτομα με κοινά ενδιαφέροντα, συναντιούνται διαδικτυακά και συνομιλούν για θέματα που τους απασχολούν, αναδεικνύοντας ακόμα περισσότερο το γεγονός ότι ο διάλογος, σε οποιαδήποτε μορφή του, αποτελεί βασική δραστηριότητα.

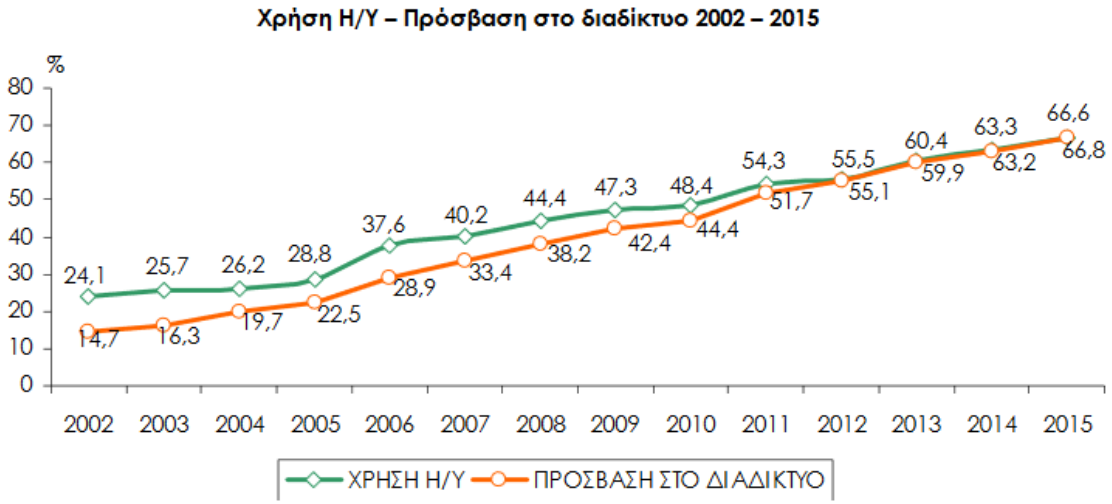
«*Ναι, μου έχει τύχει άλλοι να μου λένε τα προβλήματά τους,*
να τους συμβουλεύω, σαν chatting είναι απλά με πιο πλούσια γραφικά» (Γ.37)

Ίσως όμως πρόκειται για μια επικοινωνιακή άνεση και ελευθερία, την οποία πιθανόν να υποτιμάμαι στις μέρες μας, λόγω ακριβώς της αφθονίας των μέσων που έχουμε στη διάθεσή μας για να επικοινωνήσουμε με φίλους και γνωστούς:

«Να σημειώσω ότι παλαιότερα δεν ήταν όπως σήμερα
που όπου και να κοιτάξεις μπορούσες να βρεις ένα δίαυλο επικοινωνίας,
Facebook, watch up, viber.
Παλαιότερα ήταν MIRC το λεγόμενο, άντε και MSN Messenger,
το Skype ούτε καν και τηλέφωνα και αυτά ήταν πάλι πολύ ακριβά,
καρτοκινητά δεν είχες κάρτα,
οπότε ήταν ο πιο εύκολος τρόπος να επικοινωνήσεις» (Α.31)

Όπως μας υπενθυμίζει ο Α(31), σήμερα έχουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιούμε πολλές εφαρμογές και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα οποία μας προσφέρονται δωρεάν, δίνοντάς μας παράλληλα την εικαιρία να διαχειριστούμε τις κοινωνικές μας επαφές και να ταξινομήσουμε την επικοινωνία που έχουμε με τους άλλους βάσει συγκεκριμένων κριτήριων και μεταβλητών.

Η είσοδος όμως των MMOPRG στο χάρτη των διαδικτυακών παιχνιδιών, η οποία υπολογίζεται περί τα τέλη του 1990 και αρχές του 2000, για τα δεδομένα της Ελλάδας συνέπεσε με μια περίοδο όπου η χρήση του διαδικτύου ήταν σχετικά περιορισμένη. Σύμφωνα με τα στοιχεία της Γενικής Γραμματείας Βιομηχανίας, του Υπουργείου Ανάπτυξης για το 2001 [32], το ποσοστό χρηστών του Διαδικτύου αντιστοιχούσε στο 10% του πληθυσμού, όταν και σύμφωνα με το Ευρωβαρόμετρο, η πρόσβαση στο διαδίκτυο σε χώρες όπως η Σουηδία και η Δανία ξεπερνούσε το 60% του πληθυσμού[33]. Παράλληλα και όπως αποτυπώνεται από τα δεδομένα της Ελληνικής Στατιστικής Υπηρεσίας, χρειάστηκαν 12 χρόνια περίπου για να αγγίξουμε τα ίδια ποσοστά προσβασιμότητας στο διαδίκτυο με εκείνα των Σκανδιναβικών χωρών και να φθάσουμε το 66,8% το 2015. Τα στοιχεία αυτά αποτυπώνουν ένα σημαντικό γεγονός για τα δεδομένα της Ελλάδας: το ζήτημα προσβασιμότητας των Ελλήνων στους εικονικούς κόσμους των παιχνιδιών αλλά και την αντικειμενική αδυναμία χρήσης της ασύγχρονης και συγχρονισμένης διαδικτυακής επικοινωνίας. Στο πλαίσιο αυτό, το διαδικτυακό παιχνίδι μετατράπηκε όπως επισημαίνει ο Α(31), σε εναλλακτικό και σχετικά φθηνό κανάλι επικοινωνίας, αφού το παιχνίδι και οι αποστολές μπορούσαν ταυτόχρονα να συνδυαστούν με τη διαδικτυακή συζήτηση με φίλους και γνωστούς.



[32] Βλ. Συνοπτική παρουσίαση Πανελλαδικής έρευνας για τη χρήση Υπολογιστών , Internet και Κινητής Τηλεφωνίας, Γενική Γραμματεία Βιομηχανίας, ebusiness forum, www.edra.gr/doc/2001-12-12-YpAn-Res.doc

[33] Βλ. Eurobarometer, report number 55, Available at: http://ec.europa.eu/public_opinion/archives/eb/eb55/eb55_en.pdf

Ο διάλογος λοιπόν, φαίνεται να αποτελεί βασική παράμετρο του παιχνιδιού, φέρνοντας του παίκτες πιο κοντά, προετοιμάζοντάς τους για τις δυσκολίες και τις προκλήσεις του παιχνιδιού, καλλιεργώντας νέες σχέσεις αλλά και διατηρώντας τις ήδη υπάρχουσες, μετατρέποντάς όλους, παλιούς και νέους, σε κοινωνούς του εικονικού κόσμου:

«Οταν παίζαμε μπορούσαμε να μιλήσουμε αλλά όχι όταν κάναμε raid.
Και μας προτρέπανε να μπούμε στο guild ακόμα και αν δεν είχαμε raid
για να γνωριζόμαστε, να υπάρχει μια ομαδικότητα, να γίνουμε σαν ομάδα» (Α.31).

Πρόσβαση

Το στοιχείο της πρόσβασης είναι εξαιρετικά σημαντικό τόσο στη κλασική θεωρία του Oldenburg όσο και στο πλαίσιο αναζήτησης ενός Ψηφιακού Τρίτου Χώρου. Όπως παρακολουθήσαμε στο τρίτο κεφάλαιο, το γεγονός ότι ανά πάσα στιγμή μπορεί κανείς να επισκεφθεί το παραδοσιακό καφέ της γειτονιάς, έστω και για σύντομο χρονικό διάστημα, είναι που προσδίδει στον Τρίτο Χώρο την αίσθηση ενός καταφύγιου, το οποίο βρίσκεται πάντα στη διάθεση του ατόμου, όποτε και οποτεδήποτε χρειαστεί. Βέβαια, οι Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι φαίνεται να διαθέτουν ένα σοβαρό πλεονέκτημα ως προς αυτό το χαρακτηριστικό, αφού η είσοδος στον κυβερνοχώρο μπορεί να γίνει απλά με το πάτημα ενός κουμπιού, χωρίς το υποκείμενο να χρειαστεί ούτε στιγμή να εγκαταλείψει τη θαλπωρή και την άνεση που του προσφέρει το σπίτι του.

«Το γεγονός ότι είναι τόσο προσβάσιμο, ναι το κάνει αυτόματα ελκυστικό.
Το θέμα είναι πόσο εσύ είσαι διατεθειμένος να πεις "α καλά ξύπνησα σήμερα στις 3 και
δεν έχω τι να κάνω, θα ανοίξω τον υπολογιστή και θα παίξω» (Μ.26)

Παράλληλα όμως και όπως πολύ χαρακτήριστικά θα αναφέρει ο Α(31), το διαδικτυακό παιχνίδι συνιστά και μια τύπου διασκέδαση η οποία είναι ανέξοδη, γεγονός το οποίο την κάνει ακόμα πιο ελκυστική, ενισχύοντας ακόμα περισσότερο το χαρακτηριστικό της πρόσβασης.

«Το να πάω για έναν καφέ ή ένα σινεμά συνεπάγεται ότι θα πρέπει να βγεις λίγο από σπίτι σου, ότι θα αφήσεις λίγο το χώρο σου, που εκείνη τη στιγμή μπορεί να ήθελες να χαλαρώσεις ή οτιδήποτε άλλο. Επίσης κάποιες φορές σημαίνει κάποια έξοδα που δεν είναι απαραίτητο ότι κάθε φορά θα έχεις την οικονομική δυνατότητα… Ενώ στον υπολογιστή το μόνο που σε νοιάζει είναι να έχεις εσύ πρόσβαση στο ίντερνετ και να μην γίνεται κάποιο maintance από την εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα μπαίνεις μέσα, παίζεις, επενδύεις το χρόνο σου σε ένα παιχνίδι που θα σου προσφέρει ευχαρίστηση, θα σε εμβυθίσει στην περίπτωση του Lord of the Rings Online, στο μαγικό κόσμο του Tolkien που εμένα προσωπικά είναι από τους αγαπημένους μου κόσμους» (Α.31)

Δεδομένου μάλιστα ότι οι περισσότεροι από τους ερωτώμενους ξεκίνησαν να παίζουν MMORPG σε ηλικία 17(Α.32) ή ίσως και σε λίγο μεγαλύτερη ηλικία όπως ο Γ(37) στα 23 του, μπορεί να αντιληφθεί κανείς πώς μια έντονα διαδραστική εικονική δραστηριότητα όπως είναι τα MMORPG, μπορεί να έχει μεγάλη απήχηση στο νεανικό κοινό. Στο πλαίσιο αυτό, η έννοια όμως της πρόσβασης, αποκτά και μια οικονομική διάσταση, αφού η συμμετοχή στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού τείνει να συγκρίνεται με άλλες μορφές διασκέδασης όπως το σινεμά ή μια έξοδος για καφέ με ένα φίλο.

Στο σημείο αυτό οφείλουμε να κάνουμε μια παρατήρηση και ταυτόχρονα να θέσουμε ένα ερώτημα. Αρχικά όπως διαφαίνεται από τα λόγια των ερωτώμενων αλλά και όπως έχουν δείξει οι έρευνες των Florence Chee (2005) και Fatima Johnson (2010), σε Net cafes, η ενασχόληση με τα MMORPG τείνει να διεκδικεί τη θέση μιας νέας μορφής διασκέδασης και κουλτούρας, η οποία διαθέτει το δικό της λεξιλόγιο, τους δικούς του κανόνες και τους δικούς του κώδικες επικοινωνίας. Το ραντεβού και η φιλική συνάθροιση αποκτούν πια νέο περιεχόμενο, αφού συχνά δεν απαιτείται από τα άτομα να μεταβούν σε ένα δημόσιο χώρο όπως είναι τα game cafes, αλλά αρκεί απλά

η ταυτόχρονη παραμονή τους στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, μια παραμονή η οποία γίνεται εφικτή με το πάτημα ενός κουμπιού.

«Έχει τύχει να είμαστε και οι δυο στα σπίτια μας (με την κοπέλα του), να είμαστε στους υπολογιστές και να λέμε θες να κάνουμε κάτι. Να είμαστε και οι δύο διστακτικοί- δεν ξέρω κλπ- και ένα από τους δύο να πει θες να παίξουμε κανένα ηλεκτρονικό και ναι επειδή βαριόμουνα και δεν ήξερα πως να στο πω και κάποιες φορές καιγόμασταν και οι δυο μαζί» Α(31)

Ακόμα και η έννοια της συντροφικότητας μεταξύ δυο παικτών MMOPRG τείνει να επανανοηματοδοτείται και να αποκτά νέο περιεχόμενο και νέες εκφάνσεις στο πλαίσιο της συγκεκριμένης κουλτούρας. Η εικονική συνάντηση, αυτή η εξ' αποστάσεως αλλά κοινή διασκέδαση, αποτελεί ένα είδος ραντεβού της ψηφιακής εποχής το οποίο σε καμιά περίπτωση δεν αποστερεί από τα άτομα την οικειότητα ή συντροφικότητα, αφού όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Α (31) «κάποιες φορές καιγόμασταν και οι δυο μαζί». Κατ' επέκταση, ακόμα και το «κάψιμο» που στην ορολογία των MMORPG παικτών δηλώνει την πολύωρη και συνεχόμενη παραμονή στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού,μια συμπεριφορά η οποία κρίνεται ως οριακά αποδεκτή, περικλείοντας όμως ένα στοιχείο υπερβολής αλλά και ταυτόχρονα απόλαυσης, για το ζευγάρι των παικτών αποτελεί μια κοινή, προσωπική τους στιγμή.

Το ερώτημα από την άλλη πλευρά που οφείλουμε να θέσουμε και το οποίο προκύπτει από τα λεγόμενα του Α(31) και συγκεκριμένα

«*Επίσης κάποιες φορές σημαίνει κάποια έξοδα που δεν είναι απαραίτητο ότι κάθε φορά θα έχεις την οικονομική δυνατότητα»,*

είναι ότι η συμμετοχή στον εικονικό κόσμο των MMORPG συνεπάγεται όπως είδαμε στο τρίτο κεφάλαιο, κάποιου τύπου συνδρομή ή ακόμα και την αγορά εικονικού νομίσματος έναντι συγκεκριμένου χρηματικού ποσού. Κατ΄επέκταση λοιπόν, το

ερώτημα είναι αν πρόκειται για ένα οικονομικό αντίτιμο το οποίο είναι απαγοητευτικό για κάποιους, μετατρέποντας τα MMORPG σε μη καθολικά προσβάσιμους ψηφιακούς χώρους. Σύμφωνα λοιπόν με τον Α(32) το κόστος αυτό είναι αμελητέο όταν συγκριθεί με άλλες δραστηριότητες της καθημερινής ζωής, δραστηριότητες οι οποίες εμπίπτουν στη σφαίρα του ελεύθερου χρόνου και οι οποίες σε ένα βαθμό είναι μέρος της καθημερινότητας του ατόμου.

«Η συνδρομή είναι 11 ευρώ το μήνα, αν δεν έπαιζα αυτές τις 3 φορές την εβδομάδα θα έβγαινα, δεν θα καθόμουν και τις 3 μέρες μέσα, θα χάλαγα παραπάνω αν έβγαινα έξω.» (Α.32)

Εξετάζοντας τα MMORPG σε σχέση με το χαρακτηριστικό της πρόσβασης, παρατηρούμε ότι οικονομικοί περιορισμοί και απαιτήσεις, που σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση θα μπορούσαν να αποβούν απαγορευτικές για ένα άτομο, στην περίπτωση των παιχνιδιών που μελετάμε, δεν φαίνεται να δυσχεραίνουν ή εμποδίζουν την εμπειρία των παικτών. Όσον αφορά όμως στις ειδικές γνώσεις και ικανότητες που οφείλει να έχει ένα άτομο για να βιώσει στο έπακρον μια διαδραστική εμπειρία όπως είναι τα MMORPG, όπου ο χρήστης/παίκτης είναι εκείνος που θα «δώσει ζωή» στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, η έννοια της πρόσβασης τείνει να αποκτά ένα πιο ευρύ περιεχόμενο και να περιλαμβάνει επιμέρους εννοιολογικές κατηγορίες όπως η ευχρηστία και η εμπειρία του χρήστη.

Προτού όμως επικεντρωθούμε στα MMORPG, σκόπιμο είναι να στραφούμε στον τρόπο με τον οποίο οφείλουμε να προσδιορίσουμε την έννοια της προσβασιμότητας, η οποία όπως μας υπενθυμίζουν οι Grammenos et al (2009), αφορά και αναφέρεται σε όλους εκείνους του παίκτες οι οποίοι δεν μπορούν να βιώσουν στο έπακρο την εμπειρία του παιχνιδιού λόγω :

- Του περιβάλλοντος στο οποίο παίζουν (όπως για παράδειγμα παίκτες που παίζουν σε ένα θορυβώδες περιβάλλον)
- Του λογισμικού (software) και του υλισμικού (hardware) που χρησιμοποιούν (παλιός browser ή ένα σχετικά απαρχαιωμένος υπολογιστής)

- Των ικανοτήτων και των δυνατοτήτων που έχουν και κατέχουν ως παίκτες, γεγονός το οποίο εκπηγάζει πρωτίστως από την όποια προηγούμενη εμπειρία τους με παιχνίδια.

Με βάση τα παραπάνω, δεν είναι τυχαίο που στην γλώσσα του σχεδιασμού διαδραστικών συστημάτων, η έννοια της πρόσβασης συμπίπτει πολλές φορές με εκείνον της ευχρηστίας (Κουτσαμπάσης, 2015), καθώς προσβάσιμο είναι ένα σύστημα ή εναλλακτικά ένα παιχνίδι, το οποίο επιτελεί στο έπακρον το σκοπό για τον οποίο έχει φτιαχτεί, που στην περίπτωση των MMORPG είναι η δέσμευση χρόνου και ενδιαφέροντος από πλευράς του παίκτη (engagement) και φυσικά, η διασκέδαση. Αν και μια μελέτη περί ευχρηστίας και προσβασιμότητας των MMORPG θα ήταν υπό τις παρούσες συνθήκες σχετικά ανέφικτη, και θα απαιτούσε εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις αξιολόγησης ενός αρκετά περίπλοκου διαδραστικού συστήματος και σίγουρα θα ξεπερνούσε τα όρια και τη λογική της παρούσας μελέτης, θα προσεγγίσουμε το ζήτημα της ευχρηστίας-προσβασιμότητας μέσα από τις μαρτυρίες και την εμπειρία των ερωτώμενων.

«…σε εντελώς casual επίπεδο μπορεί ο καθένας να παίξει, να μην κάνει raid, να πάει με ομοίους του να δοκιμάσει να κάνει raid, αλλά γενικότερα μπορούν να ευχαριστηθούν το story, να δουν τα video να κάνουν τα quest, να έχουν ένα αίσθημα completion σε κάτι» (Α.32)

……..…

«…βασικά εξαρτάται πιο σημείο του παιχνιδιού θέλουν να βιώσουν, θέλουν να κάνουν τα πιο σοβαρά, τα πιο εντατικά, θέλουν χρόνο σίγουρα.» (Γ.37)

Σύμφωνα λοιπόν με τους ερωτώμενους, παιχνίδια όπως το *World of Warcraft* έχουν φτιαχτεί για να προσεγγίσουν το παγκόσμιο κοινό και να είναι εύκολο σε όλους να βιώσουν την εμπειρία του παιχνιδιού. Γιατί σε αυτό το σημείο αρχίζουν οι περιορισμοί:

- Η έννοια της πρόσβασης στα MMORPG τείνει να έχει συγκεκριμένα όρια και μάλιστα να αφορά στο λιγότερο ομαδικό κομμάτι του παιχνίδι. Σύμφωνα με την εμπειρία των ερωτηθέντων, η συμμετοχή σε κάποιο guild και η εμπλοκή του ατόμου σε raid, απαιτεί συγκεκριμένες δεξιότητες, άλλου τύπου δέσμευση και

μια διαφορετικού τύπου κουλτούρα παιχνιδιού, η οποία σαφώς διαχωρίζεται από το περιστασιακό παιχνίδι (casual gaming). Φυσικά ένας τέτοιος περιορισμός συνεπάγεται και μερικό αποκλεισμό από την πραγματική εμπειρία του παιχνιδιού, η οποία στηρίζεται κατά κύριο λόγο στη συνεργασία και στη συλλογική ευφυΐα

- Ο χειρισμός ενός avatar σε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι τρίτου προσώπου, ο συντονισμός χεριού-ματιού που απαιτείται προκειμένου να πλοηγηθεί κάποιος στον εικονικό κόσμο του παιχιδιού, να αναμετρηθεί ακόμα και με χαμηλού επιπέδου τέρατα και εχθρούς και να φέρει εις πέρας σημαντικές αποστολές, μπορεί να αποτελούν σοβαρά προβλήματα για ένα άτομο. Ο Α(32) αρκετά γλαφυρά σχολιάζει τη δυσκολία που μπορεί να έχει κάποιος στο να χειριστεί τη διαδικτυακή του περσόνα και όχι μόνο:

«Είχα έναν άνθρωπο στο στρατό, ο οποίος ήταν λίγο ατσούμπαλος δηλαδή περπατούσε ίδιο χέρι, ίδιο πόδι ο άνθρωπος. Και έναν χρόνο που ήμουνα στον στρατό το λέγανε όλοι οι άνθρωποι, να τον πιάσουν σιγά σιγά. Ήμουνα και στην προεδρική φρουρά, να κάνεις μπροστά από το πεντάγωνο και να πηγαίνεις ίδιο χέρι, ίδιο πόδι ακόμα φυλακή θα ήμουνα. Και να του λες έτσι και έτσι, δεν το άλλαξε ποτέ, δεν μπόρεσε ποτέ να το αλλάξει. Ένας τέτοιος άνθρωπος θα έχει πρόβλημα να παίξει κάτι High accuracy σε πλήκτρα, σε mouse, Massive memory σε πλήκτρα δηλαδή να μπορεί να αποκτήσει massive memory, δεν θα τον εμπιστευόμουνα ποτέ»

Στην αφήγησή του ο Α(32) επιχειρεί να αναδείξει το γεγονός ότι κάθε άτομο διαθέτει διαφορετικό επίπεδο δεξιότητας ως προς τον συντονισμό των κινήσεων του σώματος του/της και ότι δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις εκείνες που κάποιος μπορεί να δυσκολευτεί να πειθαρχήσει ακόμα και στο πιο απλό σχήμα κινήσεων, όπως είναι η παρέλαση της προεδρικής φρουράς. Τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, είναι ακόμα πιο πολύπλοκα και απαιτητικά, χαρακτηριστικό το οποίο μπορεί να αποβεί αποθαρρυντικό για κάποιους. Από την άλλη πλευρά και όπως θα αναφέρει ο Γ(37), όλοι έχουν την

ευκαιρία να εκπαιδευτούν και να μάθουν τη λογική του παιχνιδιού, επισημαίνοντας κατ' αυτόν τον τρόπο ότι ο εξισωτικός χαρακτήρας του τείνει να προσπερνάει τέτοιου τύπου προβλήματα:

«Το καλο είναι ότι επιτρέπει όλους τους τύπους των παικτών
να παίζουνε εκεί πέρα
και επιτρέπει την εκπαίδευση, γιατί δεν έχει σημασία τι ικανότητες
φέρνει μαζί του
γιατί μπορεί να τις αναπτύξει εκεί πέρα» (Γ.37)

- Η συμμετοχή στον κόσμο του παιχνιδιού και κατ' επέκταση η μετάβαση από το περιστασιακό παιχνίδι στο συλλογικό και πιο εντατικό, απαιτεί δέσμευση χρόνου από τους παίκτες, ένα θέμα το οποίο συχνά επανέρχεται όπως θα δούμε και στη συνέχεια:

«Απευθύνεται σε όλους. Είναι κατά βάση θέμα χρόνου και προτεραιοτήτων. Δεν είμαι τόσο παιδί πια για να έχω τόσο ελεύθερο χρόνο και την πολυτέλεια να σπαταλήσω- με την καλή έννοια όμως- το χρόνο σε ένα παιχνίδι online» (Δ.32)

Αυτή η επένδυση χρόνου όμως και η δέσμευση που αυτό συνεπάγεται, είναι αρκετά σημαντικά στοιχεία ώστε να μας κάνεις να αναρωτηθούμε αν η έλλειψη διαθέσιμου χρόνου, όπως είθισται όταν κάποιος έχει μόνιμη εργασία, τείνει να λειτουργεί αποτρεπτικά ως προς τη συμμετοχή του ατόμου στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Μεχρις το σημείο αυτό, η αδυναμία πρόσβασης στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, συνεπάγεται αδυναμία συμμετοχής λόγω αντικειμενικών δυσκολιών από τη μία πλευρά και σχεδιαστικών απαιτήσεων του παιχνιδιού από την άλλη. Το ζήτημα του χρόνου και της δέσμευσης θα εξεταστεί διεξοδικά σε επόμενη ενότητα.

Η πρόσβαση όμως σε έναν εικονικό κόσμο, σχετίζεται άμεσα και με την κατανόηση της γλώσσας που επίσημα χρησιμοποιείται στο παιχνίδι. Είτε σε επίπεδο αφηγηματολογίας, είτε πρακτικών οδηγιών εντός και εκτός του εικονικού κόσμου του

παιχνιδιού (στο επίσημο site), απαιτείται η κατανόηση της αγγλικής γλώσσας. Ενώ λοιπόν όπως έχει ήδη αναφερθεί, τα MMORPG απευθύνονται δυνητικά σε όλες τις ηλικίες, ο Α(32) θα επισημάνει τον παράγοντα γλώσσα, την ανάγκη κατανόησης και χρήσης μιας ξένης γλώσσας και κυρίως της αγγλικής, όταν διαντιδρά κάποιος με το εικονικό περιβάλλον του παιχνιδιού:

« Και ξεκίνησε να παίζει η μάνα και του φάρμαρε τα crafting και είχα κάνει και εγώ την απόπειρα να πω στη μάνα μου (γελάει) ρε μάνα να κάτσεις να παίξεις, να σου φτιάξω εγώ έναν χαρακτήρα, θα μαζεύεις και 2,3,5 πράγματα...δεν έπιασε, δεν σκάπαζε και από αγγλικά ιδιαίτερα, είδε ότι μιλάνε όλοι στα αγγλικά, έβλεπε και τα γιαπωνέζικα να φεύγουνε στο chat...μου λέει εγώ δεν τα ξέρω αυτά, άστο. Άρα την έχασα την ευκαιρία» (Α.32)

Στην προκειμένη περίπτωση ενώ ο κόσμος του *World of Warcraft* κατόρθωσε να κερδίσει την προσοχή της μητέρας του Α(32), με αποτέλεσμα να αφιερώσει χρόνο στο παιχνίδι και κυρίως όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται, να κάνει crafting, δηλαδή να προβεί στις απαραίτητες εκείνες ενέργειες που θα αναβαθμίσουν επαγγελματικά το avatar που χειριζόταν, η γλώσσα ήταν το στοιχείο εκείνο (ανάμεσα προφανώς σε άλλα) που λειτούργησε αποτρεπτικά. Με λίγα λόγια, η έλλειψη γνώσεων της αγγλικής γλώσσας μετέτρεψε τον κόσμο του *WoW* σε ένα μη προσβάσιμο, ακατανόητο κόσμο, στον οποίο η μητέρα του Α(32) δεν κατάφερε τελικά να διεισδύσει ουσιαστικά.

Τέλος και ως προς τις τεχνικές απαιτήσεις που μπορεί να έχει η εγκατάσταση και λειτουργία ενός MMORPG και κατ' επέκταση το υλισμικό που απαιτείται να έχει στην κατοχή του ένας παίκτης, ο Α (31) θα αναφέρει:

«Στα mmorpg το lag είναι πιο ανεκτό (=ο χρόνος που χρειάζεται να φθάσει το σήμα σε σένα), δεν χρειάζεται να έχεις την τέλεια τεχνολογία στον υπολογιστή σου για να παίζεις με τα full γραφικά, το έχουν κάνει με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορείς να έχεις τα γραφικά που σου αρέσουν – για να κρατηθείς στο παιχνίδι- αλλά με όσο το δυνατόν λιγότερες απαιτήσεις …δεν είναι αναγκαίο να πας σε ένα νετ καφε» (Α.31)

Αν και οι πιο έμπειροι παίκτες θα κάνουν λόγο για υπολογιστές υψηλών ταχυτήτων, με καλά γραφικά και καλούς επεξεργαστές, οι ελάχιστες απαιτήσεις για να παίξει κάποιος ένα MMORPG είναι τέτοιες, ώστε να συμβαδίζουν με τις πρόσφατες εξελίξεις της τεχνολογίας χωρίς όμως παράλληλα οι απαιτήσεις αυτές να ξεπερνούν τις τάσεις της σύγχρονης αγοράς. Κατ' επέκταση, πρόκειται για υπολογιστές οι οποίοι βρίσκονται σε όλα σχεδόν τα νοικοκυριά, χωρίς να υπάρχει η ανάγκη επίσκεψης σε κάποιο game cafe όπως συνέβαινε σε προηγούμενες περιόδους.

Οι Θαμώνες

Οι θαμώνες δίδουν νόημα και περιεχόμενο τόσο στον Τρίτο Χώρο όσο και στο πλαίσιο ενός MMORPG. Πρόκειται επί της ουσίας για τα πρόσωπα εκείνα τα οποία σχεδόν πάντα δίνουν το «παρών»:

«ξέρω ότι αν αύριο μεθαύριο μπω μέσα, 3, 5, 10 ανθρώπους θα τους βρω μέσα» (Α.32)

και η απουσία των οποίων δεν γίνεται απλά αισθητή όπως για παράδειγμα συμβαίνει σε μια οικογενειακή μάζωξη, αλλά αντίθετα και όταν δεν υπάρχει πρότερη ενημέρωση, τείνει να προκαλεί έντονες αντιδράσεις. Τα πράγματα όμως τείνουν να κλιμακώνονται όταν ένας συμπαίκτης αποφασίσει να εγκαταλείψει το παιχνίδι. Πρόκειται για μια απουσία η οποία γίνεται αντιληπτή ως απώλεια ενός φίλου, ενός σημαντικού για την καθημερινότητά του ατόμου, προσώπου.

«*Δεν μιλάμε για έναν καλό warlock που δεν μιλάμε και τόσο,*
μιλάμε 1-2 από τους συμπαίκτες σου που είναι κολλητοί σου φεύγει από το παιχνίδι
και φεύγει από την καθημερινότητά σου.
Σκέψου να είσαι στη ζωή 14 ώρες και να μιλάτε,
να τα λέτε, να είστε σε ζωντανή επικοινωνία».(Δ.32)

Όπως μας αναφέρει χαρακτηριστικά ο Δ(32), η καθημερινή επαφή με τους άλλους, η αμεσότητα που προσδίδει η «ζωντανή επικοινωνία», η οποία λαμβάνει χώρα πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το πέρας του παιχνιδιού, τείνει να μετατρέπει την περιστασιακή και παροδική γνωριμία, σε σταθερή και οικεία σχέση.

«*Είχα χάσει ένα φίλο της «ζωής» (δική του επισήμανση τα εισαγωγικά), ήταν ένας φίλος που ήταν εκεί για πάντα και πλέον δεν είναι μαζί σου.*
Ήταν βαρύ, σε σημείο τα συναισθήματα να μπλέκονται» (Δ.32)

Κατ' επέκταση, η απομάκρυνση ενός συντρόφου-παίκτη, από τον κόσμο του παιχνιδιού, ερμηνεύεται ως απώλεια, ως ένας εικονικός θάνατος, αφού η παραίτηση από αυτό συνεπάγεται και το συμβολικό θάνατο του avatar. Στην παραπάνω περίπτωση, η απώλεια που βίωσε ο παίκτης έχει διττή σημασία, αφού από τη μία έχασε ένα συμπαίκτη, έναν από τους «θαμώνες» του εικονικού κόσμου, από την άλλη πλευρά έχασε την εικονική συντροφιά και υποστήριξη ενός φίλου της πραγματικής ζωής (*ένα φίλο της «ζωής»).* Μάλιστα, το γεγονός ότι ο Δ(32) αποδίδει τόση μεγάλη βαρύτητα στην απομάκρυνση του φίλου του από τον εικονικό κόσμο του *World of Warcraft,* αναφέροντας μάλιστα ότι έχασε τη διαδικτυακή υποστήριξη του φίλου του και ότι από εδώ και στο εξής δεν θα είναι στο πλευρό του όπως ακριβώς συνέβαινε μέχρι τώρα για όλες τις σημαντικές στιγμές της ζωής του, αναδεικνύει μια πολύ σημαντική παράμετρο του παιχνιδιού: το παιχνίδι για τον ερωτώμενο δεν αποτελεί απλά μια δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου του αλλά μια σημαντική διάσταση της καθημερινότητάς του.

Ως θαμώνες λοιπόν, στο πλαίσιο ενός MMORPG, προσδιορίζονται οι παλιοί παίκτες, δηλαδή εκείνοι οι οποίοι έχουν κατορθώσει να φθάσουν σε ένα υψηλό επίπεδο και κατ' επέκταση να χαίρουν εκτίμησης και σεβασμού από την υπόλοιπη κοινότητα των παικτών.

«Οι καινούργιοι παίκτες ενθουσιάζονται όταν παίζεις δίπλα, ζητάνε βοήθεια» (Θ.50)

Οι έμπειροι παίκτες αναλαμβάνουν συχνά να βοηθήσουν τους νέους παίκτες, να τους ενημερώσουν για τις παγίδες και τους τυπικούς και άτυπους κανόνες του παιχνιδιού. Είναι εκείνοι οι οποίοι όπως ανέφεραν οι Steinkuehler και Dmitri Williams (2006), αναλαμβάνουν έναν ρόλο μέντορα για τους νεοφερμένους και όπως θα επισημάνει ο Θ (50), η παρουσία τους και μόνο είναι εξαιρετικά ενθαρρυντική για τους νέους παίκτες.

Παράλληλα και όπως προκύπτει και από την ανάλυση των ημιδομημένων συνεντεύξεων, οι θαμώνες τείνουν να επιτελούν δύο ρόλους: α) του «στρατολόγου» και β) του «κοινωνικού επιταχυντή». Συγκεκριμένα:

«Οπότε μου έστελνε μήνυμα το κατέβασες το Lineage, το κατέβασες;
Οπότε κατέβασα όντως το Lineage, έφτιαξα ένα χαρακτήρα, ήμουνα πολύ μιλημένη,
θα μπεις εκεί, σε αυτόν τον server και με το που μπήκα παίζαμε μαζί όλη μέρα
δηλαδή μου έστελνε λεφτά που εγώ δεν ήξερα τι παίζει, μου έστελνε οπλισμό,
θα κάνεις εκείνο το quest, του έλεγα έχω κολλήσει, δεν ξέρω τι να κάνω,
με σκοτώνουν όλη την ώρα και μου έλεγε ναι γιατί δεν είναι για το level σου» (Μ.26)

……..…

«Το 2004 ήταν, ένας φίλος μου- που έπαιζε πολύ περισσότερο από μένα- με σύστησε στο συγκεκριμένο παιχνίδι και αυτός με έβαλε στα πρώτα βήματα εκεί πέρα» (Γ.37)

Οι προκλήσεις και τα ερωτήματα που έχει να αντιμετωπίσει κάποιος πρωτάρης χωρίς πρότερη εμπειρία σε Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, είναι πολλά και ποίκιλα: από το server που θα πρέπει να επιλέξει, τη γλώσσα και τις εκφράσεις/συντομογραφίες που χρησιμοποιούνται διαδικτυακά και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μέχρι την επιλογή των αποστολών εκείνων οι οποίες θα του αποδώσουν περισσότερα νομίσματα, επιφέροντάς του πολλαπλασιαστικά οφέλη. Παρατηρούμε μάλιστα, ότι στην περίπτωση της Μ(26) ήταν οι οδηγίες του θείου της αλλά και η υλική βοήθεια που της προσέφερε (*μου έστελνε λεφτά),* που της επέτρεψαν να μεταπηδήσει γρήγορα από το στάτους του πρωτάρη, σε εκείνο του πιο έμπειρου παίκτη. Οι θαμώνες λοιπόν, είναι και εκείνοι οι οποίοι προσελκύουν νέους παίκτες, ενώ ταυτόχρονα τους εισάγουν σταδιακά και χωρίς προβλήματα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού.

Παράλληλα όμως, οι θαμώνες επιτελούν και το ρόλο του «κοινωνικού επιταχυντή» αφού αναλαμβάνοντας σημαντικούς για την ομάδα ρόλους, όπως εκείνη του αρχηγού του guild, είναι υπεύθυνοι να μετατρέψουν το πλήθος των συμμετεχόντων σε ομάδα, ενισχύοντας την επικοινωνία μεταξύ των μελών της και διαχειρίζοντας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τις εσωτερικές διαμάχες.

«Ήμουνα και στην θέση που για μια μεγάλη περίοδο, τα διοικούσα αυτά τα πράγματα, εγώ έπρεπε να ενθαρρύνω τους άλλους, αν έγινε κάτι κακό, ότι δεν έγινε κάτι σοβαρό. Αν έγινε κάτι καλό, μην παίρνουν τα μυαλά σας αέρα, έχουμε πιο δύσκολα πράγματα μπροστά μας. Και ισορροπημένα να δημιουργήσω ένα πλαίσιο που και να χαίρεται κανείς και να στενοχωριέται.» (Γ.37)

Η δημιουργία και διατήρηση ενός ισσοροπημένου περιβάλλοντος μέσα στο οποίο τα μέλη του guild θα έχουν τη δυνατότητα να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, να χαίρονται ή να λυπούνται χωρίς όμως να διαταράσσεται η φυσική αρμονία της ομάδας, αποτελεί βασική αποστολή των ηγετικών στελεχών ενός guild. Κατ' αυτόν τον τρόπο οι θαμώνες, ιδίως όταν υιοθετούν στρατηγικούς ρόλους, τείνουν να διαχειρίζονται όλα τα ζητήματα εκείνα που προκύπτουν στο πλαίσιο της ενδο-ομάδας και να ενισχύουν την κοινωνικοποίηση των μελών της, λειτουργώντας ως κοινωνικοί επιταχυντές.

Χαμηλό Προφίλ

Όπως είδαμε στο τρίτο κεφάλαιο, σύμφωνα με τη θεωρία του Oldenburg, ένα από τα χαρακτηριστικά που οφείλει να έχει ένας Τρίτος Χώρος είναι χαμηλό προφίλ, να μην διαθέτει δηλαδή έντονη διακόσμηση ή να έχει έντονα μοντέρνα ή εξεζητημένη διάθεση, έτσι ώστε να μην προσελκύει περιπλανώμενους τουρίστες και περίεργους επισκέπτες. Ο Τρίτος Χώρος όπως μας επισημαίνει ο Oldenburg, αποτελεί ένα χώρο κοινωνικής συνάντησης των μελών της τοπικής κοινότητας και αυτό αποτελεί τη βασική του αποστολή.

Ο χώρος των MMORPG από την άλλη πλευρά, προσομοιάζει με εκείνον της ετεροτοπίας[34]και συγκεκριμένα με εκείνους τους χώρους που χαρακτηρίζονται από μια ορατότητα αλλά και ταυτόχρονα μια διαφάνεια σε σχέση με το κοινωνικό σύνολο, με χώρους όπως είναι τα ψυχιατρεία, οι στρατώνες και οι φυλακές, που ο Erving Goffman ονόμασε ολοπαγή ιδρύματα (Goffman, 1994), Οι χώροι αυτοί είναι στρατηγικά τοποθετημένοι σε μια απόσταση από την κοινωνική ζωή της πόλης, διαθέτουν τους δικούς τους κανόνες και λειτουργίες, τους δικούς τους νόμους και δική τους ιεραρχία, επανασπροσδιορίζουν τον τρόπο με τον οποίο ικανοποιούνται ακόμα και οι βασικές ανάγκες των μελών τους και κυρίως, ενώ η παρουσία τους είναι κοινωνικά αναγνωρισμένη, δεν είναι κοινωνικά ορατή.

Οι εικονικοί κόσμοι των MMORPG διαθέτουν όπως είδαμε της δική τους λογική και δομή, αποτελούν πια τμήμα της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας, από την άλλη πλευρά όμως δεν ανήκουν στην καθημερινή ζωή της κοινωνίας, δεν υπάγονται ουσιαστικά στον κοινωνικό ιστό. Αντίθετα, το στοιχείο εκείνο που είναι κοινωνικά ορατό είναι οι εξωτερικές εκφάνσεις του παιχνιδιού, οι επιπτώσεις που πιθανόν να έχει η ενασχόληση με αυτά ή με άλλα λόγια, οι συνέπειες που κοινωνικά ορίζονται με βάση τη χρήση τους, είτε κάτι τέτοιο συνεπάγεται πολλές ώρες μπροστά στον υπολογιστή, είτε υιοθέτηση ενός συγκεκριμένου λεξιλογίου το οποίο είναι άγνωστο σε όποιον δεν ασχολείται με τα MMORPG. Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι όντως ο εικονικός χώρος των MMORPG διατηρεί ένα χαμηλό κοινωνικό προφίλ, αφού μπορεί να μείνει κρυφός από τα βλέμματα των περισσοτέρων και των μη υποψιασμένων.

Από την άλλη πλευρά, αν προσεγγίσουμε τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων με αποκλειστικό κριτήριο τον τρόπο με τον οποίο εκδηλώνεται ο εικονικός αυτός κόσμος, από άποψη γραφικών, αφήγησης, ανάπτυξης χαρακτήρων κτλ, ο εντυπωσιασμός και η υπερβολή των χρωμάτων και δυνατοτήτων δεν συνάδουν με το χαρακτηριστικό του «χαμηλού προφίλ». Μάλιστα, η εμπειρία της προσομοίωσης ενός φανταστικού, εντυπωσιακού κόσμου είναι που προσέλκυσε εξ' αρχής κάποιους από τους ερωτώμενους:

[34] Βλέπε Κεφάλαιο Δεύτερο

«Θα έλεγα ότι είναι παραμυθένιο...πολλά παιχνίδια έχουν φανταστικούς κόσμους, τονίζω το παραμυθένιο λόγω των γραφικών του» (Β.34)

……

«Αυτό που σε τραβάει πέρα από τα γραφικά είναι το να έχει ενδιαφέρον η ιστορία, το ίδιο το παιχνίδι, είναι το lore». (Μ.33)

Τα MMORPG κατ' επέκταση συγκροτούν εντυπωσιακούς κόσμους, στο πλαίσιο των οποίων μπορεί να βιώσει κανείς την περιπέτεια της αρεσκείας του και να παρακολουθήσει να ξετυλίγεται μπροστά στα μάτια του μια ολόκληρη μυθολογία:

«Επανέρχομαι συχνά στο Lotro (=Lord of the Rings Online) γιατί μου αρέσει η ιστορία και χαίρομαι που έγινε MMO.
Έχει πιο γερή ιστορία λόγω των βιβλίων.
Αντίθετα το WoW έχει πιο παιδικά γραφικά και δεν μου άρεσε» (Μ.33)

ή από την άλλη πλευρά να αφεθεί στην καλλιτεχνική αρτιότητα του σκηνικών τους:

«*Εγώ απαγγέλομαι ως concept artist, ωραία; 'Αρα με αφορά ψιλοάμεσα αυτό που βλέπω, το visual κομμάτι. Είναι πολύ ενδιαφέρον δηλαδή αρτιστικά, σαν design...environment character design. Το visual που έχει είναι αρκετά ενδιαφέρον, σαν δημιούργημα. Είναι challenging. Είναι, μετά από ένα ορισμένο σημείο, αναγκαστικά επαναλήψιμο. Μπορεί να γίνει βαρετό αλλά ταυτόχρονα μπορεί να είναι αρκετά ενθουσιώδες».* (Α.32)

Σε τελική ανάλυση όμως και όπως αποκαλύφθηκε μέσα από τη μέθοδο των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού (game elicitation), όσο εντυπωσιακά και αν είναι τα γραφικά των παιχνιδιών αυτών, οι παίκτες οι οποίοι δεν συγκαταλέγονται στους περιστασιακούς παίκτες (casual gamers), τείνουν να δίνουν σημασία στις αποστολές που οφείλουν να φέρουν εις πέρας, στις στρατηγικές που θα εφαρμόσουν και στις

σχέσεις που θα αποκομίσουν, αντιμετωπίζοντας πια το φανταστικό κόσμο των MMORPG ως ένα ιδιόμορφο κοινωνικό πεδίο δράσης.

Παιγνιώδης διάθεση

Το χαρακτηριστικό της παιγνιώδους διάθεσης εμφανίζεται εν μέρει σαν αυτοεκπληρούμενη προφητεία: μιλάμε για εικονικούς κόσμους παιχνιδιών και αφού ο λόγος περιστρέφεται γύρω από το παιχνίδι, η περιρρέουσα ατμόσφαιρα δεν μπορεί παρά να είναι παιγνιώδη. Οι Steinkuehler και Dmitri Williams (2006) θα αναγνωρίσουν το στοιχείο της παιγνιώδους διάθεσης κυρίως στον τρόπο με τον οποίο δομείται η επικοινωνία μεταξύ των παικτών. Το ερώτημα όμως που πραγματικά προκύπτει είναι πώς αντιλαμβάνονται οι ίδιοι οι παίκτες την τακτική, επαναλαμβανόμενη και οργανωμένη συμμετοχή στον κόσμο των MMORPG. Να υπενθυμίσουμε στο σημείο αυτό ότι την παρούσα έρευνα διατρέχουν ερωτήματα σε σχέση με τις χωρικές προεκτάσεις και διαστάσεις του εικονικού παιχνιδιού και τα οποία απευθύνονται σε ενήλικες παίκτες οι οποίοι είναι μέλη ενός guild και παίρνουν μέρος σε raids.

Σύμφωνα λοιπόν με τις μαρτυρίες των ερωτώμενων, προκύπτουν δυο αναλυτικές ερμηνευτικές κατηγορίες:

Α. Η ύπαρξη μιας παιγνιώδους επικοινωνίας που παράγεται και διατηρείται στο πλαίσιο ενός MMORPG

Β. Η επαγγελματοποίηση που παρατηρείται και επισημαίνεται από τους ίδιους τους παίκτες.

Παιγνιώδης επικοινωνία

Συγκεκριμένα και όπως έχει επαναληφθεί σε προηγούμενες ενότητες, η επικοινωνία μεσα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από μια παιγνιώδη διάθεση, αφού τα μέλη του τείνουν να ανταλλάσσουν εμπειρίες, προσωπικές στιγμές και περιπαικτικά σχόλια:

«Τα πάντα λέγαμε εκτός από το παιχνίδι...κάναμε αυτά που ήταν να κάνουμε ingame αλλά οι συζητήσεις ήταν συνήθως εξω-worldcraftικές. Μπορεί ο άλλος να είχε βγει για ποτό, να γύρναγε 4 η ώρα και προφανώς η πλειοψηφία μας ήταν online, θα έμπαινε μεθυσμένος και θα έλεγε το πώς πέρασε και εμείς θα παίζαμε ταυτόχρονα ή θα έλεγε για γκόμενες.» (Δ.32)

Όπως φαίνεται και από το παραπάνω απόσπασμα, το ομαδικό παιχνίδι ενίοτε συνδυάζεται με τη χαλαρή, άτυπη, εξω-παιγνιακή συζήτηση, μια τάση η οποία ευνοείται από το γεγονός ότι τα MMORPG λειτουργούν σαν εικονικοί χώροι κοινωνικής συνάντησης. Πρόκειται για μια κοινωνική συνάντηση όμως, η οποία συντίθεται βάσει συγκεκριμένων χαρακτηριστικών και στο πλαίσιο της οποίας συχνά εκδηλώνονται συμπεριφορές οι οποίες διόλου δεν εμπεριέχουν το στοιχείο της διασκέδασης. Συνθήκες λογομαχίας, περιστατικά αντιπαράθεσης δεν φαίνεται να λείπουν από την καθημερινότητα των παικτών MMORPG.

«…βγάζεις κάποια tactics που μερικοί θέλουν λίγο χρόνο μέχρι να το πιάσουν, ε στις αρχές, ψιλονευριάζεις...σου την σπάει που κάποιος μπορεί να μην το κάνει τόσο γρήγορα όσο εσύ» (Α.32)

Όταν πρόκειται για μια ομαδική αποστολή όπως είναι τα raids που μελετάμε, η επίδοση του κάθε παίκτη έχει ιδιάζουσα σημασία. Όπως χαρακτηριστικά συμβαίνει στις περισσότερες συλλογικές προσπάθειες, από τα ομαδικά αθλήματα όπως το μπάσκετ και το ποδόσφαιρο, μέχρι την εκτέλεση συλλογικών έργων όπως για παράδειγμα μιας ορχήστρας, οι καθυστερήσεις, οι αδυναμίες και οι λανθασμένοι χειρισμοί μπορεί να αλλοιώσουν το τελικό αποτέλεσμα και άρα να αποτελέσουν πηγή εκνευρισμού ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Στις φάσεις αυτές η παιγνιώδης επικοινωνία δίνει τη θέση της σε ένα πιο πολεμικό κλίμα, το οποίο φυσικά δεν είναι άγνωστο στο χώρο των παιχνιδιών εν γένει. Όπως μας υπενθυμίζει ο Callois, ο agon, δηλαδή ο ανταγωνισμός, αποτελεί ένα από τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού (Callois, 2001, 54) και στο πλαίσιο ενός MMORPG ο ανταγωνισμός εκφράζεται είτε ενάντια στο ίδιο το

παιχνίδι ως οργανωμένο σύστημα κανόνων, είτε ενάντια σε άλλες ομάδες παικτών οι οποίοι μάχονται μεταξύ τους για μια καλύτερη κατάταξη.

Η φιλική παιγνιώδης επικοινωνία, η οποία όπως είδαμε συστήνεται online και Offline, δηλαδή καθώς ετοιμάζονται και προετοιμάζονται για τις μάχες αλλά και εκτός του παιχνιδιού, όταν δηλαδή αφήνουν τα πληκτρολόγια και διασκεδάζουν μαζί στο φυσικό χώρο,

«Έχει συμβεί όμως και κάτι άλλο: Να κάνουμε ένα quest και να πούμε με τα άλλα παιδιά «βαριόμαστε, πάμε ένα σινεμά;» (=με τα μέλη της ομάδας της) και να πάμε σινεμά.
Αυτό έχει τύχει πολλές φορές.» (Β.34)

φαίνεται κάποιες φορές να προκαλεί επιπλοκές στη διαχείριση της ομάδας:

«Παίζεις με έναν τύπο που παίζεις σφαλιάρες έξω, όταν κάνεις raid καλό είναι να τον ξέρεις τον άλλον, αλλά το να υπάρχει αυτό το υπαλληλικό αίσθημα δεν είναι άσχημα. Δηλαδή, μπαίνεις μέσα να κάνεις μια δουλειά και είναι και πιο συνεπής ο άλλος απέναντί σου. Εμείς εδώ οι Έλληνες είμαστε λίγο περίεργοι, αν του δώσεις του άλλου λίγο αέρα...δεν. Είναι ο άλλος healer, πεθαίνεις 1,2, 5, 10 φορές, δεν σε χιλάρει (=από το healing) «έλα ρε μαλάκα, εντάξει σιγά τώρα»...όχι φίλε δεν είναι ρε μαλάκα, γιατί φάγαμε 4 ώρες εδώ...θα μπορούσα να κάνω κάτι άλλο, δεν θέλω να κάνω τίποτα... «σώπά ρε μαλάκα, δεν θυμάσαι τότε που είχαμε βγει, είχα πιει λίγο παραπάνω»...δεν με νοιάζει.» (Α.32)

Στο παραπάνω απόσπασμα ο Α(32) μας περιγράφει τη δυσκολία που είχε στην επικοινωνία του με ένα από τα μέλη του guild, όταν ο τελευταίος επιδείκνυε αδιαφορία σε σχέση με τα καθήκοντα που είχε αναλάβει κατά τη διάρκεια της μάχης. Ως θεραπευτής (healer) λοιπόν, όφειλε να θεραπεύει όσους δέχονταν πολλές ζημιές (damage) κατά της διάρκεια της μάχης, κάτι το οποίο όπως φαίνεται από τα λεγόμενα του Α(32), αμελούσε. Χρησιμοποιώντας ένα συγκεκριμένο λεξιλόγιο, *«έλα ρε μαλάκα,*

*εντάξει σιγά τώρα»,*φαίνεται επιμελώς να προσπαθεί να καλύψει αυτή του την αδυναμία ή ακόμα και αδιαφορία, εκμεταλλευόμενος έστω και λεκτικά την οικειότητα που έχει αναπτυχθεί ανάμεσα σε αυτόν και τον αρχηγό της ομάδας που δεν ήταν άλλος από τον Α(32). Σε αυτού του τύπου τη συμπεριφορά, ο Α(32) αντιπαραθέτει την εικόνα του υπαλλήλου, θέλοντας να τονίσει την ανάγκη που υπάρχει για μια πιο τυποποιημένη, γραφειοκρατική αντιμετώπιση του παιχνιδιού, η οποία δεν θα επηρέαζεται από προσωπικές σχέσεις και συναισθήματα, αλλά θα θέτει ως προτεραιότητα το συλλογικό στόχο και κατ' επέκταση θα σέβεται το χρόνο του άλλου.

Η ένταση αυτή που περιγράφεται μεταξύ χαλαρής, μη ρυθμισμένης, φιλικής σχέσης και τυπικής, εργαλειακής, ιεραρχικής δομής είναι ιδιαίτερα έντονη όταν πραγματοποιείται το πέρασμα από τα guild φίλων, οι οποίοι τείνουν να αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως κοινή, διασκεδαστική δραστηριότητα, σε ένα raiding guild, όπου η ομάδα αρχίζει να αναπτύσσει στρατηγικές νίκης. Η μελέτη των Eklund και Ask (2013), έρχεται να αναδείξει ακριβώς αυτό το στοιχείο, το γεγονός δηλαδή ότι οι φιλίες εντός του εικονικού κόσμου των MMORPG τείνουν να δοκιμάζονται όταν εισέρχονται σε μια τέτοιου τύπου ανταγωνιστική κουλτούρα και πρακτική όπως είναι εκείνη των raids.

Όλα τα παραπάνω ζητήματα τείνουν να μας οδηγούν στη δεύτερη ερμηνευτική κατηγορία, εκείνη περί επαγγελματοποίησης του παιχνιδιού.

Επαγγελματοποίηση του παιχνιδιού

Η παιγνιώδης λοιπόν επικοινωνία φαίνεται να συνυπάρχει με μια επαγγελματική σχεδόν αντιμετώπιση του παιχνιδιού- όροι οι οποίοι εκ πρώτης όψεως εμφανίζονται εκ διαμέτρου αντίθετοι. Η επαγγελματοποιήση του παιχνιδιού αναφέρεται στις μακροπρόθεσμες και οργανωμένες προσπάθειες που οφείλει να κάνει ο παίκτης προκειμένου να πετύχει συγκεκριμένους στόχους. Κάτι τέτοιο συνεπάγεται είτε επαναλαμβανόμενες κινήσεις προκειμένου να φθάσει ο παίκτης σε ένα επίπεδο που θα του «ξεκλειδώσει» στη συνέχεια το υπόλοιπο παιχνίδι, είτε μια στρατηγικά οργανωμένη συλλογική προσπάθεια η οποία θα επιτρέψει στην ομάδα να πετύχει κοινούς στόχους.

Η σχέση εργασίας και παιχνιδιού έχει ήδη απασχολήσει θεωρητικούς της μελέτης του ψηφιακού παιχνιδιού όπως τον Nick Yee (2006), την T.L.Taylor (2006)

και τους Edward Castronova et al (2010). Η Taylor (2006) μάλιστα θα αναφέρει ότι οι σοβαροί παίκτες (Power players) υιοθετούν μια ορθολογική συμπεριφορά η οποία όπως αναφέρθηκε και στην περίπτωση του Χ. κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων με τη χρήση παιχνιδιού, τείνει να είναι κατακριτέα από τους υπόλοιπους παίκτες αφού γίνεται αντιληπτή ως καταστρατήγηση της κυρίαρχης λογικής του παιχνιδιού, που δεν είναι άλλη από τη διασκέδαση. Η εργαλειακή αυτή αντιμετώπιση του παιχνιδιού συνεπάγεται σημαντική **δέσμευση** από πλευράς του ατόμου, μια δέσμευση η οποία αντικατροπτίζεται στο παρακάτω απόσπασμα:

«Ήμασταν κάμπινγκ στα Κύθηρα, χαλαροί στην αιώρα και πέταξα εγώ αυτήν την βόμβα τέλος πάντων (=ότι ξανάρχισε να παίζει WoW). Η αρχική αντίδραση ήταν να γουρλώσει τα ματιά προτού να έρθει η υστερία, την καθησύχασα λέγοντάς της ότι δεν είναι το ίδιο, διότι αν ήταν θα το είχες καταλάβει νωρίτερα, είναι κάτι χαλαρό, το κάνω με κάτι φίλους από τα παλιά τους οποίους γνωρίζει και η ίδια και ότι είναι κάτι το οποίο δεν είναι τόσο απαιτητικό όσο ήταν το παλιό WoW. Με τα πολλά μου είπε όταν συνήλθε από την κρυάδα ότι ας δούμε πώς θα πάει και ας το συζητήσουμε και μέχρι στιγμής δείχνει να πηγαίνει ψιλοκαλά (γελάει)» (Δ.32)

Ο Δ.(32) έπαιζε συστηματικά *World of Warcraft* πάνω από 5 χρόνια. Κατά το διάστημα αυτό και λόγω του χρόνου που αφιέρωνε σε αυτήν του τη δραστηριότητα, άρχισε να αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα με τη σχέση του, σε βαθμό μάλιστα που οδήγησε και στον προσωρινό χωρισμό του με τη φίλη του. Όταν μετά από χρόνια, ήρθε η στιγμή να ανακοινώσει στην κοπέλα του ότι αποφάσισε να ξαναρχίσει να παίζει *WoW*, εστιάζοντας στο γεγονός ότι αυτήν τη φορά θα έπαιζε σε ιδιωτικό server, μετατρέποντας ουσιαστικά τον κόσμο του *WoW* σε ιδιωτικό χώρο διασκέδασης, η εμπειρία του παρελθόντος ήταν αρκετά έντονη ώστε να προκαλέσει έντονες αντιδράσεις και αρνητικά συναισθήματα. Ενδιαφέρον προξενεί το γεγονός ότι ο Δ(32) προκειμένου να διαφοροποιήσει την προηγούμενη εμπειρία από την τωρινή, θα αναφέρει ότι τα «συμπτώματα» είναι διαφορετικά, ότι δηλαδή οι εξωτερικές ορατές εκφάνσεις της ενασχόλησής του με τα MMORPG, είναι πιο ήπιες ή με άλλα λόγια, ότι οι ώρες που θα επενδύσει στο παιχνίδι αυτή τη φορά, θα είναι ορατά μειωμένες.

«Αυτό το παιχνίδι ήταν ο κύριος αντίζηλός της με λίγα λόγια.
Δηλαδή ήξερε ότι υπήρχε, το μισούσε θανάσιμα και ήταν φοβερό πώς της αποκάλυψα
ότι ξαναπαίζω WoW μετά από πολύ καιρό» (Δ.32)

Για τη σύντροφο του Δ(32), το παιχνίδι μετατράπηκε σε μια απαιτητική αντίζηλο, η οποία έτεινε να απορροφά το χρόνο και την προσοχή του συντρόφου της. Όπως μας ενημερώνει ο Δ(32), το *World of Warcraft* μετατράπηκε σε αντίπαλο δέος για την κοπέλα του, αφού έπρεπε να ανταγωνιστεί με μια δραστηριότητα η οποία διέθετε έντονα κοινωνικό και περιπετειώδη χαρακτήρα.

Η δέσμευση χρόνου όμως φαίνεται γενικά να αποτελεί ένα πολύ σημαντικό ζήτημα για τους παίκτες, οδηγώντας πολλες φορές το άτομο στη μερική αποστασιοποίησή του από τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και από το συστηματικό παιχνίδι στο casual:

«Ήταν πολύ δύσκολα, οι απαιτήσεις του παιχνιδιού ήταν πολύ υψηλές
και δεν μπορούσα να ανταποκριθώ. Ούτε μπορούσα να είμαι τόσες πολλές ώρες στο
raid που έπρεπε, ούτε να κάνω τα quest που έπρεπε για να βελτιώνω τον εξοπλισμό μου
και να βοηθήσω των ομάδα...και γινόμουνα όλα και περισσότερο casual» (Β.34)

Οι υψηλές απαιτήσεις, η συνεχής βελτίωση και ανέλιξη του εικονικού χαρακτήρα ακόμα και για εκείνους που έχουν φθάσει σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο, οι πολύωρες συναντήσεις με τα μέλη της ομάδας, απαιτούν κυρίως μια δέσμευση χρόνου που πολλές φορές δεν συμβαδίζει με την ηλικία και το καθημερινό πρόγραμμα εργασίας των υποκειμένων της παρούσας έρευνας. Η συστηματική και σε εβδομαδιαία βάση δέσμευση του χρόνου του παίκτη, επιβάλει έναν αυστηρό προγραμματισμό ο οποίος δεν αναγνωρίζει καμιά ευελιξία, δεν προσαρμόζεται στην τάδε ή τη δείνα ανάγκη και επιθυμία του ατόμου, ενώ η παρουσία του παίκτη στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού τη δεδομένη στιγμή είναι αδιαπραγμάτευτη, με αποτέλεσμα να δημιουργεί εντάσεις, ανάμεσα στην υποχρέωση και την επιθυμία,

«Όσο μεγαλώνεις δυστυχώς είναι ολοένα και πιο δύσκολο να βρεις χρόνο και να «χαλάσω» την ενέργειά μου για το guild, γιατί μετά τη δουλειά θα πρέπει να βρίσκω χρόνο για τα MMORPG, να αφαιρείς χρόνο από τους φίλους και την πραγματική ζωή, είτε από ξεκούραση, που όταν γυρνάς από τη δουλειά μπορεί το μόνο που θες είναι να κοιτάς το ταβάνι και να μετράς τα άστρα. Να μην χρειάζεται να σκέφτομαι σαν δουλειά, ότι μετά το 8ωρο,9ωρο της δουλειάς θα πρέπει αναγκαστικά να κάτσω 3-4 ώρες μπροστά στον υπολογιστή» (Α.31)

στην ατομική δραστηριότητα και την οικογενειακή ζωή,

«Σε κάποια φάση έπαιζε και η γυναίκα μου, μετά σταμάτησε και σταμάτησα και εγώ. Έτσι είναι, επιλέγεις το παιχνίδι ή την οικογένεια, σιγά σιγά κόβεις ώρες και αφιερώνεσαι πιο πολύ στην οικογένεια». (Θ.50)

Στο πλαίσιο αυτό, το παιχνίδι χάνει τον εθελοντικό του χαρακτήρα και σε ένα φαντασιακό επίπεδο μετατρέπεται σε εργασία, σε μια καταναγκαστική απασχόληση, όπου η διασκέδαση φαίνεται σε σημαντικό βαθμό να απουσιάζει. Η δέσμευση του διαθέσιμου χρόνου, γίνεται αντιληπτή ως απώλεια του ελεύθερου χρόνου, ως αποστέρηση σημαντικών για το άτομο στιγμών, όπως είναι ο χρόνος που αφιερώνει κανείς για την οικογένειά του. Μάλιστα στην περίπτωση του Θ(50), όταν το παιχνίδι έπαψε να αποτελεί κοινή οικογενειακή δραστηριότητα, έπρεπε να κάνει μια επιλογή σε σχέση με τον τρόπο με τον οποίο θα διαθέσει το χρόνο του και εν τέλει, θα διαμοιράσει την προσοχή του ανάμεσα στην οικογένεια και στο παιχνίδι. Σε εκείνη τη φάση, προτεραιότητα τελικά έδωσε στον οικογενειακό χρόνο της πραγματικής ζωής.

Όμως, το αίτημα διάθεσης χρόνου από πλευράς του παίκτη, αποτελεί προαπαιτούμενο για τη συμμετοχή σε ένα guild και για το λόγο αυτό, δεν είναι άγνωστο στους παίκτες να υιοθετούν στρατηγικές διαχείρισης του χρόνου τους, στρατηγικές οι οποίες στο πλαίσιο του παιχνιδιού, επιφέρουν το μέγιστο της απόδοσης στο ελάχιστο δυνατό χρόνο, με άμεσο αποτέλεσμα την εξοικονόμηση χρόνου στην πραγματική τους ζωή.

«Όταν μπαίνεις στο παιχνίδι υπάρχουν τα λεγόμενα ραντεβού που βλέπεις κάθε μέρα τι έχουμε να κάνουμε. Όσοι είναι μεγάλοι σε ηλικία, σε μεγάλα levels (=όπως εκείνος) οργανώνονται, μπορούν να ρυθμίσουν τις μέρες τους ώστε να πηγαίνουν να βοηθήσουν τα μικρά . Σίγουρα πια οι ώρες είναι πιο λίγες γιατί και στα μέρη που πας και αυτά που κάνεις φέρνεις περισσότερα αποτελέσματα, περισσότερα λεφτά και έχουν λιγότερες απαιτήσεις. Ο clan leader για παράδειγμα έχει λιγότερες απαιτήσεις να είναι Online από σένα για παράδειγμα» (Θ.50).

Ημερολόγια και χρονοδιαγράμματα επιστρατεύονται προκειμένου να ελαχιστοποιηθεί η πιθανότητα κατασπατάλησης του ελεύθερου χρόνου του ατόμου, του χρόνου δηλαδή ο οποίος διαφοροποιείται από τον εργασιακό και κατά παράδοση είναι αφιερωμένος σε δραστηριότητες και πρακτικές οι οποίες τείνουν να επιφέρουν κάποιου τύπου απόλαυση, είτε αυτό συνεπάγεται ξεκούραση, είτε διασκέδαση. Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό, το ερώτημα που προκύπτει είναι κατά πόσο τέτοιου τύπου «εργαλεία» ανήκουν στο χώρο της διασκέδασης και του παιχνιδιού και αντίστροφα, κατά πόσο μια δραστηριότητα η οποία ανήκει στο χώρο της διασκέδασης και απόλαυσης διατηρεί το χαρακτήρα της ακόμα και όταν αυτή οργανωθεί και διυλιστεί μέσα από γραφειοκρατικές μεθόδους.

«Τώρα, είμαι στη θέση να βάλω ένα πρόγραμμα με το gaming, μπορώ να πω έχω να δουλέψω πόσο θα μου πάρει αυτό; Θα μου πάρει 6 ώρες. Πόσες ώρες έχω; 3 ώρες, 3 ώρες θα παίξω. Έχουμε raid σήμερα; Θα φύγω λίγο πιο νωρίς από το γραφείο, θα πάω να κάνω το raid μου. Φροντίζω να μανατζάρω το χρόνο μου. Δεν θα μπω από το πρωί να παίζω ως το βράδυ» (Α.32)

Στο παραπάνω απόσπασμα ο Α(32) παραθέτει το ημερήσιο πρόγραμμά του, το οποίο ως αφετηρία έχει το χρόνο εργασίας του και ολοκληρώνεται με το χρόνο του παιχνιδιού. Οι συνθήκες όμως υπό τις οποίες λαμβάνουν χώρα οι δραστηριότητες αυτές

παρουσιάζουν την εξής ιδιομορφία: ο πρώτος, ο δεύτερος χώρος και ο δυνητικά Τρίτος Ψηφιακός Χώρος, φαίνονται στην περίπτωση αυτή να συγχωνεύονται. Με βάση λοιπόν την αφήγηση του Α(32) και καθώς ο χώρος της εργασίας δίνει τη θέση του στο χώρο του σπιτιού, ο Ψηφιακός Τρίτος Χώρος τείνει να αποκτά χαρακτηριστικά του δεύτερου χώρου: το άτομο πρέπει να παρευρίσκεται στον εικονικό κόσμο των MMORPG συγκεκριμένες ώρες και μέρες, η τήρηση των κοινών κανόνων είναι άτυπη μεν αλλά δεσμευτική και η παράβασή τους τις περισσότερες φορές ενεργοποιεί κοινωνικούς τιμωρητικούς μηχανισμούς, που στην περίπτωση της εργασίας είναι σύσταση ή απόλυση, στην περίπτωση των παιχνιδιών μπορεί να είναι η απομάκρυνση από το guild.

«…μπορεί να έχεις 5 άτομα σε μια ομάδα και το ένα να μην πιστεύει στην συνεργατικότητα και να μην λειτουργήσει η ομάδα, ενώ στο συγκεκριμένο παιχνίδι πρέπει να λειτουργήσει η ομάδα και δεν το βλέπουν ως επιλογή να μην δράσουν ως ομάδα. Όσοι δεν δρουν ομαδικά απομονώνονται και δρουν εκτός.» (Γ.37)

……..

«Όταν παίζεις, σε ένα MMOPRG, αυτό δεν καταλαβαίνουν πολλοί όταν δεν ασχολούνται, υπάρχουν κάποιοι κανόνες. Κάποιοι άγραφοι κανόνες. Από την στιγμή που θα δηλώσεις συμμετοχή, δεν μπορείς να πεις δεν θα συμμετέχω, επειδή θα πάω για καφέ ή γιατί θα πάω σινεμά. Έχεις δώσει τον λόγο σου και πρέπει να τον τηρήσεις» (Β.34)

Η Β(34) επισημαίνει τη δεύτερη διάσταση που τείνει να αποκτάει η έννοια της δέσμευσης και η οποία δεν είναι άλλη από την **ηθική υποχρέωση απέναντι στους άλλους,** στους συμπαίκτες. Προκειμένου όμως να αντιληφθούμε πιο σφαιρικά αυτόν τον άτυπο κανόνα συμπεριφοράς, οφείλουμε να επισημάνουμε το γεγονός ότι στο πλαίσιο του συγκεκριμένου παιχνιδιού, η δέσμευση του ατομικού χρόνου μετατρέπεται σε συλλογικό κεφάλαιο το οποίο χρησιμοποιείται προς προώθηση κοινών αλλά απαιτητικών συλλογικών στόχων. Ο χρόνος με λίγα λόγια, που κανείς επενδύει διαδικτυακά, είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με το χρόνο που διαθέτουν οι άλλοι παίκτες και η αποτελεσματική και ορθολογική χρήση αυτού, συνεπάγεται την αποτελεσματική και ορθολογική χρήση του χρόνου των άλλων και εν τέλει της ομάδας. Η συμμετοχή

σε ένα guild και κατ' επέκταση σε ένα raid, απαιτεί όπως έχει ήδη αναφερθεί πολλάκις, συντονισμένες κινήσεις από πλευράς παικτών και σωστή διεκπεραίωση του ρόλου που ο κάθε παίκτης καλείται να διαδραματίσει. Σε αντίθετη περίπτωση, οι πιθανότητες αποτυχίας και κατ' επέκταση απώλειας του χρόνου που έχει ο καθένας επενδύσει διαδικτυακά, είναι εξαιρετικά υψηλές.

Στο πλαίσιο αυτό, οι J. Patrick Williams et al (2014), επισημαίνοντας το γεγονός ότι η γνώση και η επάρκεια των πληροφοριών είναι εξαιρετικά σημαντικές ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της μάχης, θα παραθέσουν το εξής παράδειγμα: στην περιοχή Bastion of Twilight του *World of Warcraft*, όπου «ζούσε» ένα συγκεκριμένο boss, οι παίκτες προκειμένου να κερδίσουν τη μάχη, όφειλαν να νικήσουν πρώτα δυο δράκους, τη Valiona και τον Theralion. Η Valiona διέθετε μια ιδιότητα («Blackout») η οποία της έδινε τη δυνατότητα να εξαπολύει πολύ ισχυρή επίθεση, ικανή να σκοτώσει ή να τραυματίσει σοβαρά, όλους τους παίκτες, σε απόσταση 7 μέτρων από το σημείο που βρισκόταν. Ένα λοιπόν από τα καθήκοντα του αρχηγού της ομάδας (leader) ήταν να γνωρίζει επακριβώς πώς λειτουργεί το Blackout- και φυσικά όλες οι υπόλοιπες ιδιότητες των δράκων- να δώσει ακριβείς οδηγίες στους παίκτες του, στο σωστό χρόνο, να καθοδηγήσει την ομάδα του και να εξασφαλίσει ότι η ομάδα του θα δεχτεί τη λιγότερη δυνατή ζημιά (damage). Η γνώση αυτή αποτελεί καθήκον για τον αρχηγό, η έλλειψη της οποίας δεν συνεπάγεται μόνο την ήττα της ομάδας ή τον θάνατο κάποιων ή ενδεχομένως όλων των μελών της, αλλά κυρίως την απώλεια του συλλογικού κεφαλαίου του χρόνου των παικτών, αφού στην περίπτωση που η ομάδα δεν καταφέρει να κερδίσει τους δράκους, η αποστολή θα πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή, επαναλαμβάνοντας όλα τα προηγούμενα βήματα. Ο θάνατος εξάλλου στα MMORPG δεν σηματοδοτεί κάποιου είδους τέλους αλλά την επανάληψη και εν μέρει τη στασιμότητα, αφού οποιαδήποτε δυνατότητα ανέλιξης του παίκτη ή προώθησης του παιχνιδιού, έστω και προσωρινά αναστέλλεται.

Κατ' επέκταση και στο πλαίσιο του συγκεκριμένου παιχνιδιού ο χρόνος του άλλου είναι εξίσου σημαντικός και αυτό αποτελεί μια κοινή αρχή ανάμεσα στους παίκτες, η οποία δεν είναι προς διαπραγμάτευση. Μάλιστα, όπως διαφαίνεται και από τα λόγια της Μ(26), η πίεση και η υποχρέωση που προκύπτουν από αυτήν την αρχή είναι τόσο ισχυρές, που μετατρέπουν το χρόνο διασκέδασης που μπορεί να σου προσφέρει ένα παιχνίδι, σε δέσμευση και εν τέλει, καταπίεση.

«Δηλαδή εμένα μου αρέσει να παίζω ένα παιχνίδι όποτε το θέλω εγώ,
δηλαδή τώρα να ανοίξω τον υπολογιστή και να πω
τώρα θα παίξω 3 ώρες Harry Potter και μετά θα το κλείσω.
Δεν έχω υποχρέωση στο άλλον τύπου ότι μπορεί να με περιμένει να πάμε να ρίξουμε battle» (Μ.26)

Στο σημείο αυτό και στο πλαίσιο αυτού του τύπου της ηθικής υποχρέωσης απέναντι στον άλλον, επανάνέρχεται το θέμα της οργάνωσης του χρόνου, ως εργαλείο διαχείρισης του συλλογικού χρόνου. Το γεγονός ότι στα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων συνυπάρχουν και συνεργάζονται παίκτες από διαφορετικές ηπείρους και κατ' επέκταση διαφορετικές χρονικές ζώνες, καθιστά τον προγραμματισμό απαραίτητο προκειμένου να «προστατευτεί» ο διαθέσιμος χρόνος όλων των εμπλεκόμενων μερών και κατ' επέκταση, η προσδοκώμενη εμπειρία.

«Υπήρχε πρώτα από όλα μια οργάνωση, να μπούμε εκείνη την ώρα, να προετοιμαζόμαστε για να μην καθυστερούμε και τους υπόλοιπους γιατί δεν ήμασταν μόνο από την Ελλάδα, ήμασταν από όλη την Ελλάδα, οπότε και με τις διαφορές της ώρας θα πρέπει να προσαρμοζόμαστε όλοι και βάζαμε κάποιες ώρες όσο τον δυνατόν κοινές και κυρίως Παρασκευή βράδυ και Σάββατο οπότε να μην έχουμε και θέματα με τη δουλειά» (Α.31)

Το ερώτημα λοιπόν επανέρχεται: υπό τις συνθήκες που περιγράψαμε παραπάνω, θα μπορούσε να υποστηρίξει κάποιος ότι τα MMORPG ως Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι διακατέχονται από μια παιγνιώδη διάθεση και επικοινωνία; Μπορεί άραγε αυτού του τύπου η επαγγελματοποίηση να διαβρώσει το χαρακτήρα του παιχνιδιού, σε βαθμό μάλιστα που να μας υποχρεώνει να στρέψουμε την προσοχή μας σε άλλες εννοιολογικές κατηγορίες, πιο ικανές να επεξηγήσουν και να δώσουν περιεχόμενο σε

αυτή την ιδιάζουσα συνθήκη που αναπτύσσεται ανάμεσα στην εργασία και το παιχνίδι, μια συνθήκη που συχνά στη σχετική βιβλιογραφία αναφέρεται ως playbour[35].

Την απάντηση δίνει ο Callois κάνοντας λόγο για τις συνθήκες αλλοίωσης ενός παιχνιδιού και συγκεκριμένα για τις περιπτώσεις εκείνες όπου οι παίκτες προσεγγίζουν και αντιλαμβάνονται τα παιχνίδια ως επαγγελματίες, στη βάση συγκεκριμένων στόχων και συνήθως σε σχέση με κάποιο χρηματικό ποσό, όπως είναι το παράδειγμα των επαγγελματιών αθλητών (Callois, 2001, 94). Ο Callois όμως αρκετά εύστοχα θα αναφέρει ότι ο επαγγελματίας αθλητής όπως ακριβώς και ο επαγγελματίας ηθοποιός, θα επικεντρωθεί στη δουλειά του και θα προσπαθήσει να φέρει εις πέρας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το ρόλο/τη δοκιμασία που έχει να αντιμετωπίσει ή του έχει ανατεθεί, είτε πρόκειται για έναν αγώνα ποδοσφαίρου, είτε για μια θεατρική παράσταση. Με την παύση του χρόνου αυτού, ο επαγγελματίας παίκτης ή ηθοποιός ξαναγυρίζει στην καθημερινότητά του και προετοιμάζεται για την επόμενη αναμέτρηση/παράσταση. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αυτής, θα αναφέρει ο Callois, η ίδια η δραστηριότητα δεν αλλοιώνεται, ο χαρακτήρας του παιχνιδιού δεν αλλάζει, εκείνο που αλλάζει, είναι ο τρόπος με τον οποίο το αντιλαμβάνονται και το βιώνουν τα συγκεκριμένα άτομα μεμονωμένα (Callois, 2001, ο.π.).

Για τα MMORPG θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι ισχύει η ίδια συνθήκη: εκείνοι οι οποίοι υιοθετούν μια επαγγελματικού τύπου νοοτροπία απέναντι στο παιχνίδι, βιώνουν μια αλλοιωμένη εκδοχή του παιχνιδιού, ενός παιχνιδιού που για όποιον το επιθυμεί διατηρεί ακόμα το στοιχείο της διασκέδασης.

Οικεία αίσθηση

Ο εικονικός κόσμος των MMORPG είναι ένας κόσμος απεριόριστων δυνατοτήτων και προοπτικών, ένας κόσμος ο οποίος σε καλεί να τον εξερευνήσεις και ο οποίος τείνει σε τακτά χρονικά διαστήματα να προσφέρει στους παίκτες και κοινωνούς του νέο περιεχόμενο και νέες προκλήσεις. Η αίσθηση λοιπόν του οικείου

---

[35] Η έννοια του Playbour είναι ένας υβριδικός όρος ο οποίος προκύπτει από το Play και το Labour και ο οποίος προέκυψε από την ανάγκη να εκφραστεί η μη αμοιβόμενη εργασία στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού και κυρίως ενός MMOPRG (Kücklich 2005)

στο Ψηφιακό Τρίτο Χώρο των MMORPG σχετίζεται πρωτίστως με τη σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στο άτομο/παίκτη και το avatar του.

«Αγαπάς πολύ τον χαρακτήρα σου, σαν παιδί. Σαν να παίζω με την Barbie.» (Β.34)

……..

«Είναι αυτό που σου έλεγα, ο χαρακτήρας είναι σαν alter ego, είσαι εσύ στην ουσία. Από ένα σημείο και μετά έχεις δεθεί τόσο πολύ όπου πλέον είσαι εσύ που πρέπει να κάνεις το πράγμα, δεν είναι ο χαρακτήρας, δεν είναι το παιχνίδι» (Δ.32)

Στα παραπάνω αποσπάσματα, οι ερωτώμενοι περιέγραψαν πώς τα αποτελέσματα του χρόνου και της προσπάθειας που έχουν επενδύσει στο παιχνίδι, εκφράζονται μέσα από το avatar τους και με ποιο τρόπο τελικά, το avatar, μετατρέπεται σε προέκταση ή αντανάκλαση του πραγματικού τους εαυτού. Το ενδιαφέρον στοιχείο όμως που παρουσιάζεται εδώ, είναι ότι μέσω του avatar βρίσκει την έκφραση της η έννοια της ιδιοποίησης όπως αυτή στοιχειοθετήθηκε στο τρίτο κεφάλαιο από τον Seamon (1979) και υιοθετήθηκε από τον Oldenburg (1989) στη θεωρία του περί Τρίτου Χώρου. Στο πλαίσιο λοιπόν αυτό, το avatar αποκτά μια πιο προσωπική διάσταση, γίνεται μέρος του εαυτού, με αποτέλεσμα ο παίκτης να το θεωρεί δικό του, αφού σε αυτό αναγνωρίζει τις προσπάθειές του, αφού το avatar μετατρέπεται σε τεκμήριο παρουσίας και δράσης στον εικονικό κόσμο των MMORPG.

Ενώ όμως τα avatar τείνουν να επιτελούν αυτή τη λειτουργία και να καλλιεργούν μια οικεία αίσθηση στον παίκτη, από την άλλη πλευρά αυτό το χαρακτηριστικό που ο Seamon (1979) θα το περιλάβει στην έννοια του at-homeness, αποτελεί μια φαντασιακή κατασκευή και όχι ένα νομικά αναγνωρισμένο δικαίωμα. Με άλλα λόγια, ενώ οι παίκτες θα επενδύσουν συναισθηματικά στην ανέλιξη του avatar τους, η πνευματική ιδιοκτησία αυτού, σύμφωνα με το επίσημο συμφωνητικό χρήσης που υπογράφουν οι παίκτες λίγο πριν την εγκατάσταση του παιχνιδιού, ανήκει στην εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού και όχι στον ίδιο. Φυσικά όπως είδαμε στο τρίτο κεφάλαιο, στο πλαίσιο του Τρίτου Χώρου του Olderburg, η ιδιοποίηση δεν αφορά τόσο στην έννοια της κατοχής και ιδιοκτησίας αλλά της κυριαρχίας στο χώρο. Είναι ξεκάθαρο ότι στην περίπτωση των MMORPG ενώ η έννοια της ιδιοκτησίας παραμένει

προβληματική, η κυριαρχία του παίκτη πάνω στο προσωποιημένο avatar, είναι αδιαμφισβήτητη.

Η δεύτερη και ίσως πιο σημαντική διάσταση της κατηγορίας «οικεία αίσθηση» σχετίζεται όπως είδαμε με την ενσωμάτωση του ατόμου σε μια κοινωνική ομάδα, σε μια κοινή κουλτούρα και αντίθετα, την αποξένωση που δύναται να εισπράξει από οποιονδήποτε δεν είναι μέλος της κοινότητας αυτής. Το στοιχείο αυτό είναι πολύ έντονο όταν τα μέλη της κοινότητας των MMORPG καλούνται να επικοινωνήσουν για θέματα παιχνιδιού με Άλλους, με μέλη της οικογένειάς του ή με φίλους του, οι οποίοι όχι μόνο δεν διαθέτουν το απαραίτητο λεξιλόγιο προκειμένου να αποκωδικοποιήσουν τα γεγονότα που τους περιγράφονται, αλλά σε πολλές περιπτώσεις, δεν είναι εξοικειωμένοι ούτε με την αισθητική και τη λογική που διέπουν τον εικονικό αυτό κόσμο.

«Έτσι και έτσι, κάτι καταλάβαινε. Είχε καταλάβει το βασικό, ότι οι άλλοι που παίζω, κάτι κώλοι που κινούνται μέσα στο παιχνίδι, είναι άνθρωποι. Άρα μπορούσε να κομεντάρει πάνω σε αυτό το πράγμα.» (A.32)

Στο παραπάνω απόσπασμα ο A(32) θα περιγράψει τις αντιδράσεις της μητέρας του όταν ήρθε για πρώτη φορά σε οπτική επαφή με τον κόσμο του *World of Warcraft*. Όπως πολύ γλαφυρά θα αναφέρει ο ερωτώμενος, το χαρακτηριστικό εκείνο που έκανε εντύπωση στη μητέρα του ήταν η οπτική της κάμερας, αφού με την έκφραση «*κάτι κώλοι που κινούνται μέσα στο παιχνίδι*», έδινε περιεχόμενο στην οπτική τρίτου προσώπου (third-person view) που χρησιμοποιούν τα παιχνίδια αυτά και ταυτόχρονα τόνιζε το στοιχείο εκείνο που της έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση: ότι τα avatars που έβλεπε να κινούνται στο χώρο, ήταν άλλοι παίκτες και όχι NPC (non-player characters). Παρά το γεγονός ότι η μητέρα του A(32) είχε μερικώς αποκωδικοποιήσει τη λογική που διέπει τα παιχνίδια αυτά, η ευρύτερη κουλτούρα του παιχνιδιού παρέμεινε για εκείνη άγνωστη («*Έτσι και έτσι, κάτι καταλάβαινε»)* και άρα ξένη.

Η απόσταση αυτή που δημιουργείται ανάμεσα στους παίκτες και τους μη παίκτες, τους gamers και τους μη gamers, είναι που εξαναγκάζει σχεδόν τους παίκτες στο να αποφύγουν συζητήσεις που αφορούν στο παιγνιακό σύμπαν των MMORPG, με

άτομα τα οποία δεν παίζουν και κατ' επέκταση δεν κατέχουν τη σχετική γνώση και κώδικα επικοινωνίας.

«Αν δεν παίζει ο άλλος θα σε κοιτάει και σαν εξωγήινο «τι μου λέει τώρα αυτός». Θα μιλήσω μόνο σε αυτούς που είναι gamers και όχι απαραίτητα ξέρουν το συγκεκριμένο παιχνίδια αλλά μπορούν να κατανοήσουν τη χαρά» (Α.31)

……

«Δεν λέω στον κάθε άσχετο ότι έκανε το τάδε στο raid, μόνο με τους ανθρώπους που ασχολούνται με αυτό μπορώ να συνεννοηθώ» (Μ.33)

Κατ' επέκταση, στις φάσεις εκείνες που ο παίκτης βιώνει ένα ισχυρό συναίσθημα είτε κάτι τέτοιο συνεπάγεται χαρά και ενθουσιασμός λόγω της επίτευξης ενός δύσκολου και χρονοβόρου στόχου, είτε από την άλλη πλευρά, ένα αίσθημα λύπης ή ματαίωσης λόγω της αδυναμίας ολοκλήρωσης μια αποστολής, αδυνατεί να το εκφράσει σε οποιονδήποτε δεν κατέχει μια παιγνιακή κουλτούρα, σε οποιουδήποτε η σκέψη δεν γειτνιάζει με αυτήν ενός gamer. Όπως διαφαίνεται και από τις μαρτυρίες των ερωτώμενων, η ταυτότητα που αναζητάται δεν είναι υποχρεωτικά εκείνη του παίκτη MMORPG αλλά εκείνου, του γνωστού ή φίλου, ο οποίος παίζει παιχνίδια και ο οποίος τελικά θα επιδείξει την προσδοκώμενη και αναμενόμενη ενσυναίσθηση:

«κάποιος που έχει λίγο την εμπειρία μπορεί να σε καταλάβει έστω και σε γενικές γραμμές… τα λεγόμενα δηλαδή…όχι να καταλάβεις το παιχνίδι σαν παιχνίδι αλλά μια γενική εικόνα, μια γενική ψυχολογία» (Θ.50)

……

«Ο κολλητός ας πούμε δεν παίζει. Βέβαια σε θεωρητικό επίπεδο πλέον είναι εκπαιδευμένος. Είναι φτιαγμένος δηλαδή στα ακούσματα και στα ερεθίσματα να αντιδράει αναλόγως.» (Α.32)

Κοινωνικότητα (=sociability)

Η έννοια της κοινωνικότητας όπως αναπτύχθηκε αρχικά από τον Simmel και εν συνεχεία υιοθετήθηκε από τον Oldenburg στο πλαίσιο της θεωρίας του περί Τρίτου Χώρου, τείνει όπως είδαμε να περιλαμβάνει παραμέτρους όπως το παιχνίδι ως αυτοσκοπός, το παιχνίδι ως δομή και δράση, το παιχνίδι ως ατέρμονη εμπειρία. Στην παρούσα ενότητα και βάσει των δεδομένων που συλλέχθηκαν από τις ημιδομημένες συντεύξεις, αναδύθηκαν δυο θεματικές: το παιχνίδι ως ατέρμονη εμπειρία και το παιχνίδι ως χώρος άτυπης κοινωνικής συγκρότησης.

Το παιχνίδι ως ατέρμονη εμπειρία

Η συμμετοχή σε ένα MMORPG και κατ' επέκταση σε έναν εικονικό κόσμο παιχνιδιού, αποτελεί μια διαδικασία η οποία διαθέτει αφετηρία- ένα αρχικό σημείο όπου λαμβάνει χώρα η πρώτη επαφή του ατόμου με την πραγματικότητα του παιχνιδιού. Πρόκειται για το χρονικό εκείνο σημείο που οι παίκτες είναι ικανοί να ανακαλέσουν ανά πάσα στιγμή, αφού τείνει να σηματοδοτεί την έναρξη μιας σημαντικής περιόδου για τη ζωή τους, μια ανάμνηση η οποία εκτός από εικονικά σώματα, περιλαμβάνει φίλους, παρέες, συμφοιτητές οι οποίοι συνόδευσαν τους παίκτες στη νέα τους πραγματικότητα.

Ενώ όμως διαφαίνεται μια αφετηρία, όπως αναφέρθηκε και στο τρίτο κεφάλαιο, το παιχνίδι δεν φαίνεται να διαθέτει κάποιο ορατό τέλος ή μάλλον, μια συνθήκη η οποία οριστικά να ολοκληρώνει την εμπειρία του παίκτη. Αντίθετα η περίπτωση που συναντάμε είναι ο παίκτης/η παίκτρια να αποσύρεται οικειοθελώς από τον κόσμο των MMORPG για λόγους που συνήθως και λόγω της ηλικίας των ερωτώμενων, αφορούν στην αδυναμία διάθεσης χρόνου. Η έλλειψη ενός διακριτού τέλους στα MMORPG, όπου αν το παιχνίδι ήταν 8-bit, η οθόνη θα εμφάνιζε ένα GAME OVER, το οποίο θα απεικόνιζε όλη την προσπάθεια του παίκτη και όλη του την περηφάνια που κατάφερε να ολοκληρώσει όλες τις αποστολές, να συλλέξει όλους τους απαιτούμενους πόντους, να αντιμετωπίσει όλα τα τέρατα και να σώσει πριγκίπισσες και βασίλεια μια για πάντα, δεν γίνεται αντιληπτή από τους άμεσα εμπλεκόμενους. Η εμπειρία που προσδοκεί κανείς να αποκομίσει κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού MMORPG, δεν αφορά στο

κυνήγι ενός τέλους, αλλά σε ένα αδιάλειπτο σημείο απόλαυσης, επιτελεί μια γνώριμη λειτουργία την οποία οι ακαδημαϊκοί έχουν ονομάσει **φυγή από την πραγματικότητα.**

«Την ώρα που παίζεις ξεχνάς οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα, αφοσιώνεσαι σε κάτι που όπως είπα και πριν, είναι παραμυθένιο. Είμαι μια άλλη ...πραγματικότητα, εντός εισαγωγικών πραγματικότητα, που σε μαγεύει. Επομένως όλο αυτό...δεν είναι εθισμός για να κερδίσεις...τουλάχιστον εμένα...να έχω καλύτερο εξοπλισμό, βεβαίως και αυτό συμβάλλει αλλά όχι τόσο αυτό...είναι αυτό που νιώθω όταν παίζω WoW» (B.34)

Στο παραπάνω απόσπασμα η Β (34) δίνει τη δική της διάσταση στο θέμα της έλλειψης ενός ορατού, προδιαγεγραμμένου τέλους. Για την ίδια, η αξία και σημασία του να παίζεις ένα παιχνίδι και συγκεκριμένα ένα MMORPG, έγκειται στο γεγονός ότι το παιχνίδι σου δίδει τη δυνατότητα να εισέλθεις σε μια νέα πραγματικότητα και αυτή η αίσθηση απευθύνεται περισσότερο στο θυμικό και λιγότερο στη λογική.

«…*είναι ότι ξεφεύγεις, είναι μια διέξοδος»* (B.34)

Ο Gordon Calleja (2010) θα επισημάνει ότι τα παιχνίδια εμπεριέχουν και ενσωματώνουν διάφορους και διαφορετικούς μεταξύ τους τρόπους για να διατηρήσουν και να ανατροφοδοτήσουν το ενδιαφέρον του παίκτη. Κατ' αυτόν τον τρόπο, είτε παίζοντας Tetris, είτε ένα MMORPG ή εναλλακτικά, απολαμβάνοντας μια έντονη εμπειρία όπως το παρκούρ, το οποίο τείνει να αμφισβητεί τους περιορισμούς του φυσικού χώρου, το άτομο θα καταφέρει να αναζητήσει τα στοιχεία εκείνα που θα του επιτρέψουν να αφοσιωθεί, να μπει σε κατάσταση ροής και εν τέλει, να ζήσει μια άλλη, εναλλακτική πραγματικότητα (Calleja, 2010). Η έννοια της φυγής από την πραγματικότητα, η δυνατότητα διεξόδου από τα συνηθισμένα όπως θα αναφέρει η Β(34), προϋποθέτει τη μετακίνηση από ένα σημείο Α, σε ένα περισσότερο επιθυμητό σημείο Β και αντίστροφα, την επιστροφή στην αφετηρία (Calleja, 2010). Παράλληλα όμως, τείνει να επισημαίνει και μια άλλη διάσταση: πρόκειται για μια ασώματη φυγή, αφού κατά τη διάρκεια της μετανάστευσης των ατόμων από τον πραγματικό στον εικονικό κόσμο, δεν διαγράφεται κάποιου τύπου μετακίνηση των σωμάτων όπως για

παράδειγμα συμβαίνει στην πραγματική ζωή (Castronova, 2008, 70). Το σώμα του ατόμου είναι καθηλωμένο στους περιορισμούς που θέτει ο πραγματικός χώρος, η προσοχή όμως του παίκτη και η φαντασία του, μεταναστεύει σε παραμυθένιους, οπτικά πλούσιους κόσμους, οι οποίοι μπορεί μάλιστα να συνυπάρχουν το ίδιο χρονικό διάστημα.

Όπως όμως αναφέρθηκε στο τρίτο κεφάλαιο, το γεγονός ότι τα MMORPG συστήνουν ένα είδος παιχνιδιού χωρίς κάποιο προδιεγραμμένο τέλος, αποτελεί και σχεδιαστική επιλογή. Οι σχεδιαστές και προγραμματιστές και ίσως κυρίως οι υπεύθυνοι του μάρκετινγκ των παιχνιδιών αυτών, ενσωματώνουν στοιχεία και χαρακτηριστικά που σκοπό έχουν να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον ακόμα και των παικτών εκείνων οι οποίοι έχουν φθάσει σε ένα υψηλό επίπεδο και έχουν πια την εμπειρία του παιχνιδιού.

«Όταν φθάσεις στο level cap, που λέμε, το τέρμα, από ένα σημείο και μετά γίνονται όλα λίγο επαναλαμβανόμενα και δεν έχεις πολλά κίνητρα. Γι' αυτό και κόσμος αλλάζει παιχνίδια, ξαναφτιάχνει χαρακτήρες για να ξαναζήσει κάπως διαφορετικά, να ξαναπαίξει διαφορετικούς χαρακτήρες. Μπορεί κάποιος να απέχει και να το δει με ανανεωμένη διάθεση» (M.33)

Το level cap, που αναφέρει η M(33), αποτελεί το σημείο εκείνο όπου το levelling δηλαδή η ανέλιξη του χαρακτήρα, παύει επί της ουσίας να έχει σημασία, με αποτέλεσμα η εμπειρία να αρχίσει να επαναλαμβάνεται. Φυσικά η επανάληψη συνεπάγεται και απουσία εξωγενών κινήτρων για τον παίκτη, γεγονός το οποίο λειτουργεί ανταγωνιστικά ως προς τη βασική επιδίωξη της εταιρείας παραγωγής του παιχνιδιού, που δεν είναι άλλη από το να προσφέρει στους παίκτες ένα περιβάλλον συνεχούς απόλαυσης, στο οποίο οι παίκτες θα συνεχίζουν να επανέρχονται χωρίς δισταγμό.

Μια από τις τακτικές λοιπόν που εφαρμόζουν οι σχεδιαστές των MMORPG είναι η δυνατότητα που δίνουν στους παίκτες να χειρίζονται και να υιοθετούν διαφορετικούς χαρακτήρες. Για παράδειγμα, παρά το γεγονός ότι κάποιος παίκτης αφιερώνει χρόνο για να φτιάξει ένα πολύ δυνατό Death Night χαρακτήρα, του δίνεται

παράλληλα η δυνατότητα να έχει και μια στρατιά από άλλους μικρότερους χαρακτήρες οι οποίοι θα του επιτρέψουν να ξαναζήσει τον κόσμο του παιχνιδιού από μια άλλη πλευρά, μέσα από «τα μάτια» ενός Monk, ενός Demon Hunter και γιατί όχι ενός Shaman.

«όλοι οι παίκτες, όσους έχω γνωρίσει, όχι οι καινούργιοι βέβαια,όλοι έχουν παύσεις κάτι διαστήματα, 3, 4, 6 μήνες, χαλαρώνουν γιατί κάποια πράγματα επαναλαμβάνονται,
αλλά ήδη οι προγραμματιστές το ξέρουνε και βάζουν συνεχώς καινούργια πραγματάκια, καινούργια items για τους μεγάλους παίκτες, δωράκια δηλαδή, που τα κυνηγάνε, κρατάνε το ενδιαφέρον και να έχουν πολύ κόσμο online» (Θ.50)

Τα δωράκια και items στα οποία αναφέρεται ο Θ(50) αφορούν σε συγκεκριμένους μηχανισμούς του παιχνιδιού οι οποίοι οδηγούν σε αυξανόμενα επίπεδα καταναλωτικής διάθεσης (Glas, 2012, 66). Ανά τακτά χρονικά διαστήματα λοιπόν, οι σχεδιαστές εισάγουν στον κόσμο του παιχιδιού σπάνια αντικείμενα και όπλα, τα οποία για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα βρίσκονται στη διάθεση εκείνων που θα επιδείξουν την υπομονή και κατά περίπτωση την ικανότητα, να τα διεκδικήσουν. Μάλιστα το στοιχείο αυτών των παιχνιδιών οδήγησε θεωρητικούς στο να υποστηρίξουν ότι τα MMORPG αποτελούν προσομοίωση του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η καπιταλιστική κοινωνία, δίνοντας τη δυνατότητα στους παίκτες να εκπαιδευτούν στη λογική αυτή και γιατί όχι, να γίνουν και καλύτεροι (Rettberg, 2008). Η ιδέα αυτή ενσαρκώνεται στα παρακάτω λόγια του Δ(32):

«Δυστυχώς αυτό το παιχνίδι σου βγάζει κάτι που μπορεί να το έχεις στην πραγματική σου ζωή αλλά μπορεί και να μην το έχεις: σου βγάζει ότι πιο «άπληστο» έχεις (τα εισαγωγικά δική του επισήμανση). Όλα αυτά γίνονται για κάποια αντικείμενα που σε κάνουν να είσαι πιο competitive, πιο δυνατός, στο PvP, στο PvE , αν είσαι healer να heal-άρεις καλύτερα, χρειάζεσαι δυστυχώς items για να έχεις καλύτερο Performance στο raid ή σε ό,τι κάνει. Συνεπώς σε αναγκάζει, μέσω αυτού του συστήματος να θέλεις

items, να θέλεις παραπάνω Items, να τα θέλεις όλα, να θέλεις ό,τι καλύτερο υπάρχει.»

(Δ.32)

Επομένως ακόμα και αν ο παίκτης έχει φθάσει σε ένα επιθυμητό επίπεδο, ακόμα και αν έχει αποκτήσει μια σεβαστή εμπειρία στον κόσμο του παιχνιδιού, τα MMORPG είναι σχεδιασμένα κατά τέτοιο τρόπο ώστε να παρακινούν συνεχώς το άτομο για δράση, να καλλιεργούν μια επιθυμία για την απόκτηση νέων αγαθών, νέων όπλων, νέων κατοικιδίων, γιατί η κατοχή αυτών είναι απόδειξη της αξίας που έχει στην εικονική κοινότητα και των ικανοτήτων που μπορεί να επιδείξει στο πεδίο της μάχης. Κατ' αυτόν τον τρόπο λοιπόν, το παιχνίδι τείνει να συνεχίζεται χωρίς κανείς επί της ουσίας να αναζητά ή να επιθυμεί κάποιο τέλος.

Το παιχνίδι ως χώρος άτυπης κοινωνικής συγκρότησης.

Όπως επισήμανε ο Simmel, η έννοια της κοινωνικότητας εμπεριέχει δυο αλληλένδετες διαστάσεις: από τη μία είναι ο κώδικας ο οποίος ορίζει τα περιθώρια πρωτοβουλίας που έχουν οι παίκτες και τα όρια του εικονικού αυτού κόσμου, ενώ από την άλλη, είναι τα ίδια τα άτομα που με τις επιλογές και τις σχέσεις που συνάπτουν, δίδουν νόημα στον κόσμο των MMORPG. Το πνεύμα και ο χαρακτήρας που διατρέχουν τα MMORPG, οφείλεται στα ίδια τα άτομα που καθημερινά εισέρχονται στον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών, στις καθημερινές πράξεις και δράσεις τους.

Κατά τη διάρκεια όμως της παραμονής και συμμετοχής στον εικονικό κόσμο των MMORPG, το άτομο οφείλει να υιοθετήσει και μια σειρά άτυπων κανόνων συμπεριφοράς, κανόνες οι οποίοι συγκροτούν την κοινωνία των παικτών, πρότυπα τα οποία εν τέλει στοιχειοθετούν αυτήν τη gaming κουλτούρα. Αν και το ζήτημα αυτό είναι εξαιρετικά ευρύ, στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας θα αναφερθούμε σε δυο επιμέρους πτυχές του φαινομένου: τον κώδικα δεοντολογίας που άτυπα υιοθετούν οι παίκτες και τις κοινές κοινωνικές εκδηλώσεις που λαμβάνουν χώρα στο πλαίσιο του εικονικού αυτού κόσμου.

Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων, το ζήτημα που επανερχόταν συχνά ήταν εκείνο της ευγένειας απέναντι στον άλλον, της πρέπουσας συμπεριφοράς:

«Με ενοχλεί η συμπεριφορά κάποιων που είναι κάφροι,
που δεν σέβονται τον άλλο παίκτη,
ενώ το πιο απλό πράγμα για να κερδίσεις το σεβασμό κάποιου είναι να του δείξεις
κάποια βασικά πράγματα, όπως «σε ευχαριστώ που με βοήθησες εκεί»
«θες να με βοηθήσεις για εκείνο το πράγμα» (Α.31)

Σε έναν κόσμο που ο καθένας έχει τη δυνατότητα να επαναεφεύρει τον εαυτό του και να περιχαρακωθεί πίσω από εικονικά σώματα, σε έναν κόσμο όπου ο ανταγωνισμός αποτελεί θεμέλιο λίθο αυτού, οι ισορροπίες είναι αρκετά εύθραστες και η εναρμόνιση με την κυρίαρχη ιδεολογία αποτελεί απαράβατη αρχή. Δεδομένου ότι ο διάλογος και η επκοινωνία με τους άλλους έχει την πρωτοκαθεδρία και η μη λεκτική επικοινωνία είναι αδύνατη, ο τρόπος με τον οποίο θα προσεγγίσει κάποιος έναν άλλον παίκτη έχει, όπως μας εξηγεί και ο Α(31), βαρύνουσα σημασία. Μεγάλη όμως αξία οι παίκτες αποδίδουν και στον τρόπο με τον οποίο θα επιλυθούν άμεσα και χωρίς περαιτέρω επιπλοκές, τα ζητήματα που θα προκύψουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τα οποία χωρίς κάποια εσωτερική ρύθμιση θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε καβγάδες και προστριβές:

«Στα raids έχει κάποια rewards που δεν τα παίρνουν όλοι, τα λεγόμενα top items
οπότε ανάλογα με τις φορές που εσύ θα συμμετέχεις θα πρέπει να έχεις τα ανάλογα …
υπάρχουν διάφοροι τρόποι…εμείς χρησιμοποιούσαμε τα dragon coins, ανάλογα με το
πόσες φορές θα πήγαινες σε events και όχι απαραίτητα μόνο σε raids, αν βοηθούσες
πχ άλλα guild members να κάνουν Level up ή για το οτιδήποτε μπορεί να χρειαζότανε
έπαιρνες κάποια dragon coins. Και αυτά μπορούσες να κάνεις καποια δημοπρασία
για ένα αντικείμενο που μπορεί να υπήρχε για να το πάρεις εσύ» (Α.31)

Τα dragon coins αποτελούν μια μέθοδο που χρησιμοποιούν οι παίκτες του συγκεκριμένου guild για να διευθετήσουν το ζήτημα των top items. Η λογική πίσω από αυτήν την πρωτοβουλία είναι παρόμοια με εκείνη που διακατέχει τις σύγχρονες κοινωνίες: το αίσθημα κοινωνικής δικαιοσύνης είναι απαραίτητο για να υπάρξει κοινωνική ειρήνη και άρα ισορροπία. Το σύστημα των dragon coins αποτελεί ένα πολύ έξυπνο τρόπο όπου η επιμονή, η σκληρή εργασία αλλά και η συναδελφικότητα ανταμοίβονται, προωθώντας ταυτόχρονα ένα σύστημα ανταποδοτικής αλληλεγγύης και παραγωγικότητας και μάλιστα εθελοντικά. Σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση, όπου είτε δεν υιοθετήθηκε κάποιο παρόμοιο σύστημα, είτε από την άλλη πλευρά απλά δεν εφαρμόστηκε στην πράξη, δεν έλλειψαν οι εντάσεις:

«εκεί που βλέπεις δυο ανθρώπους που είναι full συνεννοήσιμοι και γνωρίζονται 6 χρόνια, μέσα σε δύο μέρες έχει πέσει το guild. Παντα έτσι γίνεται..πάντα; υπάρχει ένα 70% να γίνει αυτό. Στο loot που θα πάρει μόνο ένας, εκεί είναι που γίνονται οι μεγαλύτερες χονδράδες.» (Α.32)

Από την άλλη πλευρά, σημαντική θέση στην εικονική ζωή των MMORPG και πιο συγκεκριμένα στο πλαίσιο των guilds, έχουν οι κοινωνικές εκδηλώσεις, οι περιστάσεις εκείνες οι οποίες ενισχύουν τη δομή και τη συνοχή της ομάδας. Ο τρόπος με τον οποίο έχουν σχεδιαστεί τα MMORPG, υποδηλώνει όχι μόνο έναν κόσμο ανταγωνισμού και μάχης- με τους περιορισμούς που έχουμε ήδη θέσει σε προηγούμενη ενότητα- αλλά και έναν κόσμο ο οποίος συγκροτείται στη βάση επιμέρους ομάδων. Πολύ κοντά στις πλουραλιστικές κοινωνικές θεωρίες, οι οποίες αντιλαμβάνονται την κοινωνία ως σύνολο αντικρουόμενων κοινωνικών ομάδων που ανταγωνίζονται μεταξύ τους για δύναμη, πολιτική εξουσία και προώθηση των συμφερόντων τους, έτσι και τα MMORPG δομούνται από πολλές, μικρότερες ή μεγαλύτερες ομάδες, οι οποίες ανταγωνίζονται μεταξύ τους για δόξα, φήμη και υστεροφημία και για πολλές από αυτές, για την έμπρακτη οικονομική υποστήριξη των σπόνσορ τους.

Στο πλαίσιο αυτό η κοινωνική ζωή των ομάδων είναι εξαιρετικά πλούσια και ενδιαφέρουσα και περιλαμβάνει ακόμα και συνεργασίες οι οποίες τείνουν να διασαλεύουν ακόμα περισσότερο τα όρια μεταξύ εικονικού και πραγματικού κόσμου:

«Όταν εγώ είχα το δικό μου κλαν και δούλευα στο πανεπιστήμιο είχα βάλει νυχτοφύλακα έναν παίχτη από το κλαν. Βρέθηκε κενή θέση, του είπα φτιάξε τα χαρτιά σου γρήγορα, είπαμε και δυο καλές κουβέντες και τον προτιμήσαμε, για να μπορεί να κρατάει τη δικιά μου την κλαν σαν υπαρχηγός τις νυχτερινές ώρες που δούλευε βάρδια στο πανεπιστήμιο, να είναι Online – όχι πάντα βέβαια. Συνήθως οι νέοι ζητάνε βοήθεια, items , πράγματα και πρέπει να είναι κάποιος 24ώρες το 24ωρο» (Θ.50)

……..

«Και το συζητάγαμε όχι μόνο μέσα, αλλά πλέον με τηλέφωνα και τέτοια (το γεγονός ότι κατάφεραν να νικήσουν ένα boss μετά από 4 μήνες). Μπορεί να πηγαίναμε για καφέ και να το λέγαμε σε όλη τη διάρκεια του καφέ» (Δ.32)

Στην πρώτη περίπτωση, η ανάγκη διαχείρισης και οργάνωσης της λειτουργίας του κλαν, επηρέασε και παρέσυρε εν τέλει, τον προγραμματισμό της πραγματικής ζωής. Η δουλειά ως νυχτοφύλακα έλυσε δυο προβλήματα: το πρόβλημα αναζήτησης εργασίας του συγκεκριμένου παίκτη και παράλληλα, την παρακολούθηση και επίβλεψη του κλαν κατά τη διάρκεια ολόκληρης της ημέρας. Στη δεύτερη περίπτωση, οι κοινές παραστάσεις και τα κοινά αισθήματα, οδηγούν σε κοινές κοινωνικές εμπειρίες οι οποίες εν τέλει έχουν ως στόχο την ενδυνάμωση της ομάδας.

«Έχει τύχει να πάω στην Αγγλία, να πάρω τηλέφωνο και να με φιλοξενήσει άνθρωπος που παίζαμε μαζί 6 χρόνια, είχαμε κάνει κατι meetings εκτός Ελλάδας και όσοι ήταν κοντά και είχαν την ευχέρεια να έρθουν. Όταν είσαι εσύ το tank και αυτός είναι ο healer με τον οποίο πρέπει να έχεις μια σχέση κατανόησης, εμπιστοσύνης και συντονισμού και τον έχεις μαζί σου

9 χρόνια, ε δεν γίνεται να μην έχετε και μια σχέση φιλική, να λέτε και 1-2 πράγματα εκτός παιχνιδιού. Δεν γίνεται» (Α.32)

Μέσα από το παιχνίδι οι σχέσεις σμιλεύονται και δυναμώνουν, τα άτομα μετατρέπονται σε ομάδες και οι ομάδες σε κοινωνία. Όπως επισημαίνει εξάλλου και ο Α (32), δεν θα μπορούσε να γίνει και αλλιώς.

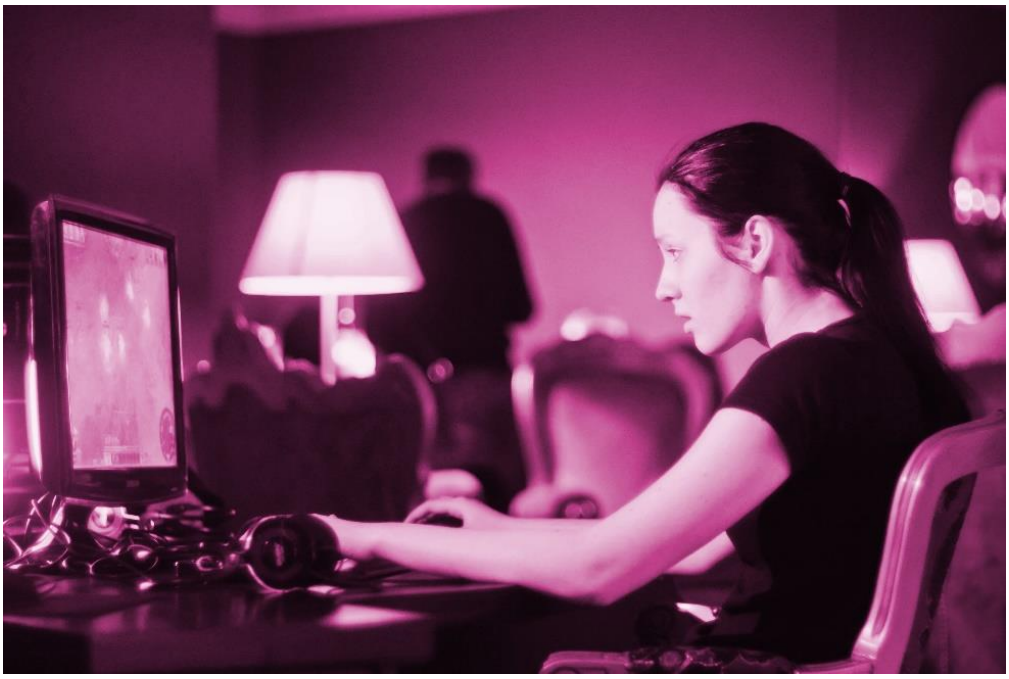
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η μέθοδος του game elicitation δεν προέκυψε μόνο μέσα από τη μελέτη της ήδη υπάρχουσας βιβλιογραφίας ή μέσα από εγχειρίδια μεθοδολογίας, αλλά κυρίως από την ανάγκη προσέγγισης ενός πεδίου έρευνας, οι ιδιαιτερότητες του οποίου μας υποχρέωσαν να κινηθούμε σε σχεδόν άγνωστα μεθοδολογικά μονοπάτια. Η επιλογή της λέξης «σχεδόν», στο σημείο αυτό, δεν είναι τυχαία. Παρά τις προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίσει ο ερευνητής, καμιά μέθοδος δεν αναπτύσσεται εν κενώ, αντίθετα συντίθεται μέσα από την αντιπαράθεση, τη σύγκριση, την αποδοχή και απόρριψη των υφιστάμενων σχημάτων σκέψης, θέτοντας ταυτόχρονα ως παραμέτρους τα εννοιολογικά και εμπειρικά ζητήματα που θέτει κάθε φορά το ίδιο το αντικείμενο της έρευνας.

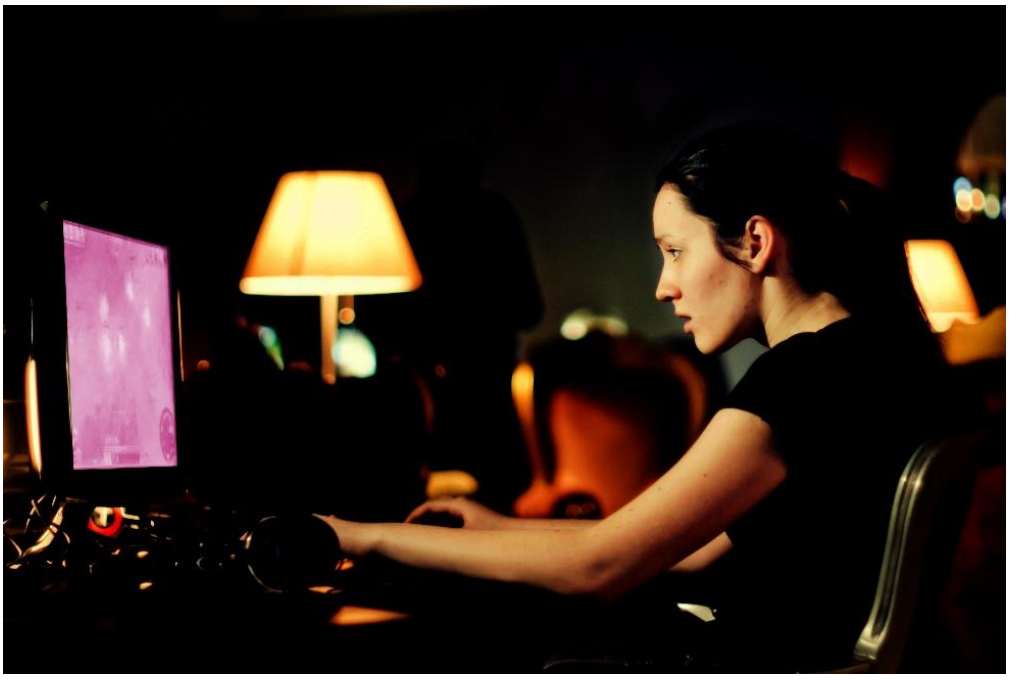
Στην περίπτωση του game elicitation, όπως είδαμε, οι παραδόσεις στις οποίες βασιστήκαμε αφορούσαν στη μέθοδο των συνεντεύξων με τη χρήση video ή αλλιώς video elicitation και στη μέθοδο της ανάκλησης μέσω ερεθίσματος (stimulated recall), ενώ σημαντική εμπειρία αντλήσαμε από μεμονωμένα μεθοδολογικά σχήματα που εφαρμόστηκαν στο πεδίο των παιχνιδιών όπως η έρευνα των Stevens, Satwicz και McCarthy (2008) και εκείνη του του Pitkanen (2015). Ενώ οι πρώτοι προχώρησαν σε μια διπλή καταγραφή του παιχνιδιού που έπαιζαν παιδιά με τους φίλους και τα αδέλφια τους από το σαλόνι του σπιτιού τους, αναγνωρίζοντας κατ'αυτόν τον τρόπο τους δύο αλληλένδετους χώρους του παιχνιδιού (πρώτος χώρος του σπιτιού, εικονικός χώρος του παιχνιδιού), παρόλα αυτά το μαγνητοσκοπημένο υλικό που συνέλεξαν χρησιμοποιήθηκε για ανάλυση και όχι για σύνθεση, με αποτέλεσμα η μεθοδολογία που εφάρμοσαν να αδυνατούσε τελικά να αναδείξει τις επιμέρους χωρικότητες που δύναται να αναδυθούν κατά τη διάρκεια ενός game session. Ο Pitkanen (2015) από την άλλη πλευρά, χρησιμοποιώντας μια μέθοδο η οποία προσιδιάζει περισσότερο στη μέθοδο του video elicitation, μαγνητοσκόπησε μαθητές καθώς σχεδιάζανε παιχνίδια, προκειμένου στη συνέχεια να χρησιμοποιήσει το υλικό αυτό για συνεντεύξεις. Η έρευνα των online games, προσανατολισμένη ταυτόχρονα και στον παίκτη και στο χώρο, έθετε ακόμα πιο απαιτητικά και σύνθετα ερευνητικά ερωτήματα, ξεκινώντας από τον τρόπο με τον οποίο συντίθεται και δομείται τελικά η έννοια του game space.

Όταν ξεκινήσαμε την παρούσα έρευνα λοιπόν, ο χώρος του παιχνιδιού φαινόταν να περιλαμβάνει δυο διαφορετικές χωρικές διαστάσεις, το χώρο του σπιτιού και τον εικονικό χώρο του παιχνιδιού, τους οποίους και αντιπαραθέσαμε με τις έννοιες του παρασκηνίου και του προσκηνίου αντιστοίχως.

Εικόνα 38 . Το παρασκήνιο

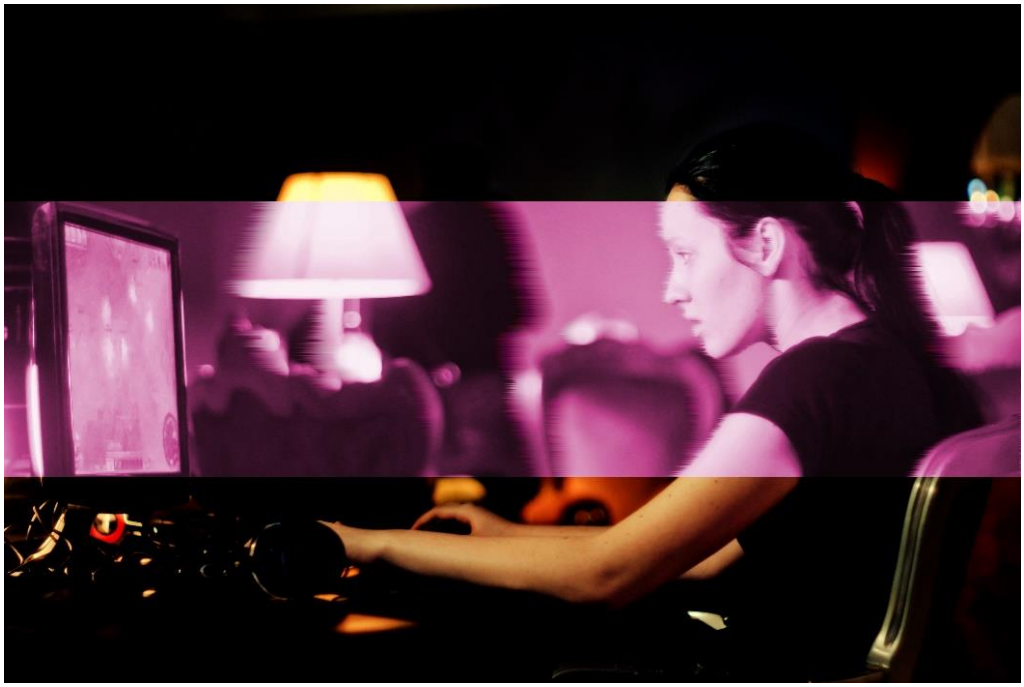


Εικόνα 39. Το προσκήνιο



Το αρχικό όμως υλικό που συλλέξαμε και κυρίως ο συγχρονισμός του υλικού αυτού, ανέδειξε δυο πολύ σημαντικές πτυχές του λεγόμενου game space, οι οποίες μέχρι τώρα δεν είχαν λάβει την απαραίτητη προσοχή. Η μία πτυχή αφορά στην ανάδυση του λεγόμενου υβριδικού χώρου, δηλαδή του προσωρινού διαμεσολαβούμενου χώρου που αναδύεται σε κάθε game session και στον οποίο κυρίαρχο ρόλο κατέχει ο ακουστικός χώρος του παιχνιδιού. Όπως αναφέρθηκε στη σχετική ενότητα, πρόκειται για ένα χώρο προσωρινό, αφού συντίθεται και αποσυντίθεται κάθε φορά που ο εκάστοτε παίκτης θα εισέλθει στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, ενώ ο βαθμός έντασής του εξαρτάται από παράγοντες όπως η κατάσταση ροής στην οποία βρίσκεται ο παίκτης.

Εικονα 40. Υβριδικός χώρος



Η έννοια της ροής, ήδη αρκετά οικεία στον τομέα της ψυχολογίας αλλά και των game studies, στο πλαίσιο του υβριδικού χώρου του παιχνιδιού αποκτά μια νέα διάσταση. Ενώ δηλαδή η ροή σχετίζεται με μια σειρά χαρακτηριστικών γνωρισμάτων όπως η έλλειψη της αίσθησης του χρόνου από πλευράς του παίκτη, η αίσθηση και κατ' επέκταση η οικειότητα ή η έλλειψη οικειότητας που μπορεί να βιώσει ο παίκτης με τον περιβάλλοντα χώρο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού του, δεν τίθεται προς διαπραγμάτευση και δεν προβληματοποιείται. Αντίθετα και στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, η ανάλυση των συγχρονισμένων videos ανέδειξε ως θεματική για περαιτέρω

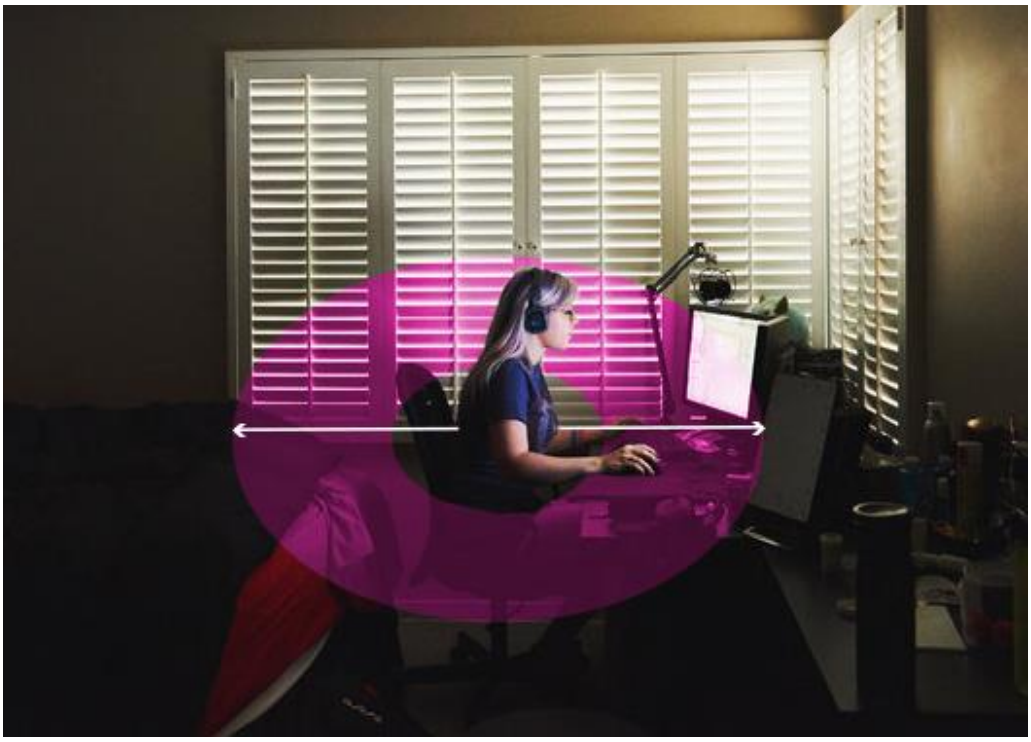
έρευνα, τη μερική αποστασιοποίηση του ατόμου από τον οικείο χώρο του σπιτιού του, τη μετατροπή του προσωπικού του χώρου σε ανοίκειο για όσο διάστημα επιτρέπει το παιχνίδι. Πρόκειται για μια προκαταρκτική παρατήρηση η οποία προέρχεται από ένα ποιοτικό εργαλείο έρευνας, η ανάγκη κατ' επέκταση για μια εις βάθος μελέτη του φαινομένου κρίνεται σαφώς απαραίτητη. Μοντέλα μέτρησης και ανάλυσης της ροής στην οποία βρίσκεται ο παίκτης κατά τη διάρκεια ενός game session είναι πολλά, η παράμετρος της αίσθησης του χώρου ίσως να αποτελεί ένα νέο σημείο εκκίνησης για νέες μελέτες και έρευνες.

Από την άλλη πλευρά, ο ακουστικός χώρος δηλαδή ο χώρος που συγκροτείται από το ηχοτοπίο και τους ηχητικούς κώδικες του παιχνιδιού, οι οποίοι όπως είδαμε αποτελούν σημαντικό στοιχείο στο σχεδιασμό και εν τέλει στην εμπειρία που σου προσφέρει ένα παιχνίδι, για τον ερευνητή του game elicitation είναι μεγίστης αναλυτικής αξίας. Ο ακουστικός χώρος υπό συγκεκριμένες συνθήκες, μετατρέπεται σε ένα θεωρητικό-αναλυτικό εργαλείο της σημειολογίας της απόστασης (Proxemic analysis), επιτρέποντας στον ερευνητή να επιχειρήσει μια πιο διεισδυτική προσέγγιση της σχέσης που αναπτύσσεται μεταξύ των παικτών και ανάμεσα στους παίκτες και το φυσικό περιβάλλον, κατά τη διάρκεια ενός game session.

Η δεύτερη πτυχή του game space αφορά στην αναγνώριση της ύπαρξης μιας νέας χωρικότητας, τη σημασία της οποίας επισήμαναν όλοι οι παίκτες. Πρόκειται για το χώρο χρήσης, ένα χώρο ο οποίος όπως είδαμε, περιλαμβάνει το χώρο που καταλαμβάνει το σώμα του παίκτη όταν είναι με κάποιον τρόπο διασυνδεδεμένος με τον υπολογιστή και άρα, με κάποιον τρόπο διασυνδεδεμένος με τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Ο χώρος χρήσης είναι ένας προσωπικός χώρος από την άποψη ότι αποκτά τη σημασία και αξία που επιθυμεί ο χρήστης, χωρίς κάτι τέτοιο να συνεπάγεται κάποιας μορφής ιδιοποίησης ή οικειοποίησης. Όπως αποκαλύπτει και η ονομασία του, ο χώρος χρήσης διαθέτει μια καθαρά χρηστική αξία, αφού συγκροτείται για να εξυπηρετήσει τον παίκτη και να βελτιστοποιήσει τις επιδόσεις του. Σύμφωνα με τις μαρτυρίες των παικτών, όπως αυτές καταγράφηκαν στο προτελευταίο κεφάλαιο, ο χώρος χρήσης τείνει να περιλαμβάνει μόνο τα άκρως απαραίτητα, η έλλειψη των οποίων θα μπορούσε να αποτελέσει τροχοπέδη για την εξέλιξη του παιχνιδιού: ένα ποτήρι νερό ή ένα σάντουιτς για να αποφευχθεί οποιαδήποτε μη αναγκαία απομάκρυνση από το χώρο του παιχνιδιού. Ο χώρος χρήσης όπως και ο υβριδικός

χώρος του παιχνιδιού ή και ο ακουστικός χώρος μεμονωμένα, δομήθηκαν, στοιχειοποιήθηκαν και εν τέλει έτυχαν αναγνώρισης και ερμηνείας χάρις στη μέθοδο του game elicitation.

Εικόνα 41. Χώρος χρήσης



Στο πλαίσιο αυτό, η μέθοδος του game elicitation προτάσσει μια σειρά από παραδοχές οι οποίες τείνουν να δευρύνουν το φάσμα ανάλυσης του game space. Οι παραδοχές αυτές είναι οι εξής:

- Κατά τη διάρκεια μελέτης του χώρου του παιχνιδιού, οφείλουμε να στρέψουμε την προσοχή μας στις επιμέρους, προσωρινές χωρικότητες που μπορεί να προκύψουν, οφείλουμε να αναζητήσουμε χωρικά συμβάντα η ύπαρξη των οποίων μπορεί να μην είναι ούτε αυτονόητη, ούτε αναμενόμενη.
- Ο τρόπος με τον οποίο οφείλουμε να προσεγγίσουμε το καταγεγραμμένο υλικό προσιδιάζει εν μέρει στον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουμε τους εικονικούς κόσμους: πρώτον, απαιτείται ο ερευνητής να επιδείξει επίγνωση και διερευνητική διάθεση σε σχέση με τον καταγεγραμμένο περιβάλλοντα χώρο, που για την περίπτωση του game elicitation αφορά κυρίως στον μέχρι πρότινος

σιωπηλό χώρο του προσωπικού δωματίου του παίκτη, τον πρώτο χώρο του σπιτιού. Όπως ακριβώς συμβαίνει και σε άλλου τύπου ποιοτικές μεθόδους όπως η συμμετοχική παρατήρηση, ο ερευνητής οφείλει να αναγνωρίσει ως πεδίο έρευνάς του το χώρο όπου η in room κάμερα έχει καταγράψει και να αναζητήσει όλα εκείνα τα άδηλα σήματα που ο χώρος ως βιωμένη εμπειρία, έχει απορροφήσει. Η ουσιαστική πλοήγηση σε αυτόν το χώρο δεν μπορεί να γίνει εφικτή παρά μόνο όταν αντιπαραθέσουμε την in room με την in game κάμερα, όταν δηλαδή η διαθέσιμη πληροφορία είναι πλήρης, όταν δεν καλείται ο ερευνητής να καλύψει τα κενά και απλά επιτρέπει στα δεδομένα να μοιραστούν μαζί του τη δικιά τους αλήθεια, όποια και να είναι αυτή.

Δεύτερον, απαιτείται από τον ερευνητή οπτική νηφαλιότητα αλλά και ακουστική ευαισθησία. Η οπτική διαχείριση του καταγεγραμμένου υλικού είναι μείζονος σημασίας. Τα video μελετώνται ως προς τις διαντιδράσεις που έχουν καταγράψει, τη χρωματική παλέτα που παρουσιάζουν, τις εκφράσεις και τα συναισθήματα με τα οποία τα υποκείμενα έρευνας έχουν ενδύσει το παιχνίδι τους. Το υλικό αυτό στη συνέχεια κατηγοριοποιείται, κωδικοποιείται και εν τέλει νοηματοδοτείται, δίνοντας βαρύτητα στις επιμέρους αποχρώσεις που πιθανόν να παρουσιάζει, ενώ λαμβάνεται υπόψη το γεγονός ότι η καταγραφή αφορά σε μια ιδιάζουσα συνθήκη: την ψηφιακή καταγραφή ενός διαδραστικού ψηφιακού μέσου όπου το άτομο αναπαρίσταται και δεν παρίσταται σωματικά. Παράλληλα όμως, ο ερευνητής οφείλει να δώσει τη δέουσα προσοχή στον ακουστικό χώρο, στον τρόπο με τον οποίο το ίδιο το παιχνίδι ενημερώνει τον παίκτη για τα τεκταινόμενα, στον τρόπο με τον οποίο του εφιστά την προσοχή σε επιμέρους περιστατικά και γεγονότα, στον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούν οι ίδιοι οι παίκτες ή ακόμα και στα ηχητικά ερεθίσματα που δέχεται ο παίκτης στο φυσικό του χώρο, είτε εκούσια είτε ακούσια, επηρεάζοντας εν τέλει την εμπειρία του παιχνιδιού.

Η μέθοδος όμως του game elicitation δεν επέτρεψε μόνο να διαφανούν αυτές οι επιμέρους προσωρινές χωρικότητες, αλλά έδωσε τη δυνατότητα στα ίδια τα υποκείμενα έρευνας, να καταγράψουν και να στοιχειοθετήσουν την παρουσία τους ως παίκτες MMORPG, τοποθετώντας μάλιστα την ενασχόλησή τους αυτή μέσα στο πλαίσιο της καθημερινότητάς τους. Με άλλα λόγια, ο συγχρονισμός των δυο videos (in room και

in game) σε δυο διαφορετικές φάσεις του παιχνιδιού, έδωσε τη δυνατότητα σε όποιον είναι διατεθειμένος να δώσει προσοχή στις ιδιαίτερες αποχρώσεις αυτής της τεχνοκοινωνικής συνθήκης που ονομάζουμε διαδικτυακό παιχνίδι, να διατυπώσει τα κατάλληλα εκείνα ερωτήματα τα οποία θα επιτρέψουν στους παίκτες όχι μόνο να μοιραστούν περισσότερο ή λιγότερο κεκαλυμμένες πτυχές της ζωής τους αλλά και να επανανοηματοδοτήσουν πτυχές του εαυτού τους. Στην παρούσα έρευνα λοιπόν, η ανάλυση των videos μας οδήγησε σε ερωτήματα τα οποία αφορούσαν στην εικόνα του παίκτη αλλά και στον τρόπο με τον οποίο η θέση του υπολογιστή και κατ' επέκταση ο χώρος που έχουν επιλέξει οι παίκτες να παίζουν σε καθημερινή βάση, τείνει να μαρτυράει τάσεις περιχαράκωσης ή αντίθετα, κοινωνικοποίησης του παιχνιδιού και αντιστρόφως, ο τρόπος δηλαδή με τον οποίο οι παίκτες τείνουν να νοηματοδοτούν το παιχνίδι φαίνεται να εκφράζεται μέσα από την επιλογή του χώρου όπου τελικά θα εγκατασταθεί ή έχει εγκατασταθεί ο υπολογιστής.

Αρχικά λοιπόν η οπτική αντιπαράθεση των δύο χώρων έθετε επίμονα ερωτήματα για τον παίκτη, ως παρουσία στο παρασκήνιο του παιχνιδιού, ερωτήματα τα οποία ήταν αρχικά συνδεδεμένα με περισσότερο ή λιγότερο στερεοτυπικές εκφάνσεις. Χαρακτηριστικά που δυνητικά αποκτά ο παίκτης ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, όπως η νωθρότητα και η προσκόλληση στην οθόνη ή εναλλακτικά η έκρηξη οργής στις περιπτώσεις που τα πράγματα δεν πάνε όπως ακριβώς «θα έπρεπε», στοιχεία τα οποία μεταδίδονται συχνά από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, αναζητήθηκαν επίμονα κατά την πρώτη φάση ανάγνωσης των videos. Ο παίκτης αρχικά αντιμετωπίστηκε ως ένα υποκείμενο των άκρων: από τη μια γεμάτο πάθος και ορμή και από την άλλη πνευματικά υπνωτισμένος, παρασυρόμενος στη δίνη των χρωμάτων, της φαντασίας και κυρίως της δράσης. Στο πλαίσιο αυτό και παρακολουθώντας το υλικό από την In game κάμερα, οποιαδήποτε αποτυχία ολοκλήρωσης ενός στόχου στο παιχνίδι καλλιεργούσε ολοένα και μεγαλύτερες προσδοκίες για ακραίες και έντονες αντιδράσεις από πλευράς του παίκτη, αντιδράσεις εφάμιλλες των youtube videos που δείχνουν ένα μαινόμενο παίκτη να σπάει τον υπολογιστή του ως ένδειξη διαμαρτυρίας για την έκβαση του παιχνιδιού. Και ενώ κανείς δεν θα μπορούσε να αποκλείσει τέτοιου τύπου αντιδράσεις, στις περιπτώσεις που μελετήσαμε, τέτοιες πρακτικές δεν επιβεβαιώθηκαν. Η εικόνα των παικτών μας παρέμεινε σιωπηλά ενεργητική, με μικρή διαφοροποίηση εκφράσεων, χωρίς σημαντικές αποκλίσεις σε επίπεδο αντιδράσεων. Κατ' επέκταση, η οπτική αντιπαράθεση των δυο videos (in room και in game), δεν

επαρκούσε έτσι ώστε να καταλήξει κάποιος σε σχετικά ασφαλή συμπεράσματα, αφού η πληροφορία που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν ελλιπής. Το προαναφερόμενο ερμηνευτικό κενό ήρθαν να καλύψουν οι ίδιοι οι παίκτες όταν παρακολούθησαν το συγχρονισμένο υλικό που είχαν καταγράψει οι ίδιοι. Ήταν με άλλα λόγια, η μέθοδος του game elicitation και η συνακόλουθη ενεργή εμπλοκή του υποκειμένου στη διαδικασία συνερμηνείας των πεπραγμένων, που ανέδειξε την «πραγματική» πραγματικότητα του παίκτη και τις πραγματικές διαστάσεις αυτής της χωρικής, τεχνοκοινωνικής συνθήκης.

Από την άλλη πλευρά, η μέθοδος του game elicitation ανέδειξε και μια άλλη διάσταση του παιχνιδιού η οποία αυτή τη φορά αφορούσε στη συγκρότηση μιας σύγχρονης τεχνοκουλτούρας όπου ο υπολογιστής και εν τέλει το παιχνίδι, κατείχε σημαντική θέση σε αυτήν. Τα αρχικά ερωτήματα γύρω από αυτήν την κουλτούρα προέκυψαν από την αντιπαράθεση των δυο χώρων, του εικονικού και του πραγματικού και από μια προτροπή για επανανοηματοδότηση του τρόπου με τον οποίο τα ίδια τα υποκείμενα έρευνας τείνουν να οργανώνουν την καθημερινότητά τους και κυρίως τον προσωπικό τους χώρο. Με τη βοήθεια οπτικοακουστικών ερεθισμάτων, οι παίκτες άρχισαν να αποδίδουν χαρακτηριστικά στο χώρο που είναι τοποθετημένος ο υπολογιστής: ο προσωπικός, ο κοινωνικός και ο οικογενειακός χώρος άρχισαν να συντίθενται με άξονα τον υπολογιστή και με επίκεντρο το παιχνίδι.

Η μελέτη του χώρου του παιχνιδιού ως δυνητικός Ψηφιακός Τρίτος Χώρος, από την άλλη πλευρά, έλαβε χώρα κατά κύριο λόγο με τη βοήθεια των ημιδομημένων συνεντεύξεων σε παίκτες MMORPG. Ο τρόπος με τον οποίο νοηματοδοτούν τα ίδια τα άτομα τον εικονικό χώρο του παιχνιδιού αποκαλύφθηκε μέσα από ερωτήσεις σχετικά με τις καθημερινές συνήθειες των παικτών, μέσα από εξιστορήσεις και μνήμες από περιστατικά που συνέβησαν μέσα στο παιχνίδι, εκτός παιχνιδιού αλλά διαδικτυακά και στον πραγματικό χώρο, σε καφέ και μπαρ, σε ταξίδια και σε ετήσιες συναντήσεις. Οι ερευνητικοί παράμετροι που αναζητήσαμε προϋπήρχαν, αφού όπως έχει ήδη αναφερθεί στο τρίτο κεφάλαιο, έχουν υλοποιηθεί αρκετές έρευνες σε ψηφιακούς συνεργατικούς χώρους, σε chatrooms, σε εικονικούς ανοιχτούς κόσμους και σε MMORPG. Η ειδοποιός διαφορά είναι ότι σε προηγούμενες έρευνες, η αναζήτηση του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου αφορούσε σε επιμέρους τοποθεσίες και συγκεκριμένα εικονικά μέρη που μπορεί κανείς να επισκεφθεί σε ένα MMORPG, τα οποία και

σχεδιαστικά υποστηρίζουν την κοινωνικοποίηση των παικτών και όχι στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται οι παίκτες τον κόσμο του παιχνιδιού στο σύνολό του.

Η σχετικά φορμαλιστική ανάλυση του χώρου του παιχνιδιού που επιχειρήσαμε στην παρούσα έρευνα, με την αναγνώριση της ύπαρξης των τριών τουλάχιστον χώρων (in game, in room, υβριδικός χώρος), μας επέτρεψε να κάνουμε το πέρασμα από το πρώτο χώρο του σπιτιού στον εικονικό χώρο του παιχνιδιού, κατά τον ίδιο τρόπο που το παιχνίδι σε προηγούμενες περιόδους μεταφέρθηκε από το δρόμο στο σπίτι και τελικά στην κρεβατοκάμαρα του ατόμου. Ο εικονικός χώρος των MMORPG είναι πράγματι ένας κόσμος ο οποίος δύσκολα μπορεί να γίνει αντιληπτός στο σύνολό του αφού τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα εκεί κάθε λεπτό, είναι πολλά, παρουσιάζουν μια έντονη διαφοροποίηση και αφορούν σε πολλούς ταυτόχρονους servers. Κατ' επέκταση και προκειμένου να μπορέσουμε να προσεγγίσουμε κριτικά την έννοια του Ψηφιακού Τρίτου Χώρου, αντιλαμβανόμαστε τον εικονικό κόσμο των MMORPG σαν ένα χώρο που υπάρχει ανεξάρτητα από τη συμμετοχή του εκάστοτε παίκτη (persistent), υφίσταται παράλληλα με τον πρώτο, τον δεύτερο και τον Τρίτο Χώρο και εν τέλει «καταναλώνεται» και γίνεται αντιληπτός μέσω της δυνατότητας πλοήγησής που το άτομο κατέχει. Σε τελική ανάλυση, το στοιχείο που μας ενδιαφέρει είναι η πρόθεση και τα κίνητρα που έχει ο παίκτης και τα οποία τον ωθούν να εισέλθει στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού ξανά και ξανά.

Το ερώτημα λοιπόν που θέσαμε είναι το αν τα Μαζικά, Πολυχρηστικά, Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, συστήνουν Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους κατά το πρότυπο που έθεσε ο Oldenburg στα τέλη της δεκαετίας του 1980. Η απάντηση σε αυτό το ερώτημα δεν θα μπορούσε φυσικά να είναι μονολεκτική. Σύμφωνα με τα δεδομένα που συλλέξαμε τόσο από τη μέθοδο του game elicitation όσο και μέσα από τις ημιδομημένες συνεντεύξεις, τα MMORPG φαίνεται γενικά να διαθέτουν τα χαρακτηριστικά του Τρίτου Χώρου, σε αρκετά σημεία όμως η διαύγεια της θεωρητικής κατασκευής που επιχειρούμε να χτίσουμε χάνεται, αφού υπεισέρχονται παράγοντες οι οποίοι κατά κύριο λόγο σχετίζονται με τη δομή και τη σχεδιαστική λογική που κρύβεται πίσω από τα παιχνίδια αυτά.

Πιο συγκεκριμένα και με βάση την έρευνα που διεξήγαμε, τα MMORPG συγκροτούν χώρους οι οποίοι αποτελούν ένα ουδέτερο έδαφος για επικοινωνία και συνύπραξη με τους άλλους, είναι προσβάσιμοι και έχουν εξισωτικό χαρακτήρα,

διαθέτουν μια οικεία, παιγνιώδη αίσθηση και ένα χαμηλό προφίλ, ενώ αναγνωρίζουν ως σημαντικό παράγοντα την ύπαρξη και την καθημερινή επαφή με τους λεγόμενους θαμώνες. Και εδώ είναι όμως που αρχίζουν τα προβλήματα. Το μοτίβο που επαναλαμβάνεται κατά τη διάρκεια της ανάλυσης των δεδομένων είναι το εξής: ενώ μέσα από τις μαρτυρίες των συνεντευξιαζόμενων αναδεικνύονται τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά των Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων, τα χαρακτηριστικά αυτά διαθέτουν μια ιδεατή μορφή, δηλαδή ενώ υπό συγκεκριμένες συνθήκες θα μπορούσαν να ισχύσουν, η πραγματικότητα του παιχνιδιού και κυρίως ο τρόπος με τον οποίο έχουν σχεδιαστεί, τείνει να το διαψεύδει.

Για παράδειγμα ενώ τα MMORPG αποτελούν αντικειμενικά ένα χώρο εύκολα και άμεσα προσβάσιμο, δεδομένου ότι ένα άτομο προκειμένου να συμμετάσχει στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού αρκεί απλά να ανοίξει τον υπολογιστή του σπιτιού του, παρόλα αυτά μια πιο προσεκτική ανάλυση θα επισημάνει όλους εκείνους τους παράγοντες οι οποίοι υπεισέρχονται και εν τέλει αλλοιώνουν τη δυνατότητα που έχουν οι παίκτες να γίνουν μέλη της κοινότητας των MMORPG. Ενώ λοιπόν, οι τεχνικές απαιτήσεις για την εγκατάσταση και την έναρξη του παιχνιδιού δεν θεωρούνται εξεζητημένες, παρόλα αυτά η γλώσσα, ο χρόνος που είναι διατεθειμένος κανείς να αφιερώσει στο παιχνίδι και η δυνατότητα χειρισμού του παιχνιδιού είναι που θα επιτρέψουν τελικά σε έναν παίκτη να μάθει το παιχνίδι και να βιώσει στο έπακρον την εμπειρία που δύναται να του προσφέρει. Εξάλλλου, ενώ οποιοσδήποτε μπορεί να φτιάξει ένα χαρακτήρα και να εξερευνήσει το φανταστικό κόσμο των MMORPG, η αληθινή εμπειρία των Μαζικών, Πολυχρηστικών, Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων έγκειται στη συνεργασία με τους άλλους, στην κοινή αντιμετώπιση ισχυρών εχθρών και εν τέλει, όπως τελικά έγινε αντιληπτό, στην επαγγελματοποίηση του παίκτη.

Η παιγνιώδης διάθεση των Τρίτων Χώρων, όπως επισήμανε ο Oldenburg αλλά και ο Simmel μέσα από την έννοια της κοινωνικότητας, στο πλαίσιο των MMORPG φαίνεται να επικρατεί σε περιορισμένες ζώνες του παιχνιδιού, ενώ όταν τα πράγματα σοβαρεύουν, όταν η έκβαση του παιχνιδιού εξαρτάται από την οργάνωση, το συγχρονισμό, τη συνεργασία και την αποτελεσματικότητα της ομάδας, όταν το παιχνίδι υπόκειται σε αυστηρά χρονοδιαγράμματα και απαιτητικά ωράρια, όταν ο χρόνος που δαπανά η ομάδα καταλογίζεται σαν συλλογικό κεφάλαιο, τότε η διάθεση παύει να είναι παιγνιώδης και προσιδιάζει περισσότερο σε έναν επαγγελματικό τρόπο αντιμετώπισης

του παιχνιδιού, ενώ ο χρόνος που καταναλώνεται θυμίζει περισσότερο τον εργασιακό παρά τον ελεύθερο χρόνο. Αυτού του τύπου όμως η διαχείριση του παιχνιδιού και εν τέλει η εμπειρία που επιθυμεί να προσλάβει ο παίκτης, διαθέτει ένα ημι-εθελοντικό χαρακτήρα κατά τον ακόλουθο τρόπο: ενώ πρόκειται για επιλογές που κάνουν οι ίδιοι οι παίκτες, στην πραγματικότητα είναι οι υψηλές απαιτήσεις του ίδιου του παιχνιδιού που εμμέσως προωθούν τέτοιες πρακτικές.

Κατ' επέκταση, στο ερευνητικό ερώτημα σχετικά με το αν τα MMORPG συστήνουν Ψηφιακούς Τρίτους Χώρους, η απάντηση είναι ότι εξαρτάται από τους παίκτες,την κοινότητα, την ομάδα που μελετάμε. Τα παιχνίδια αυτά αποτελούν χαρακτηριστικό παράδειγμα της συνθήκης της κοινωνικότητας του Simmel. Από τη μία πλευρά λοιπόν υπάρχει ο κώδικας, ο προγραμματιστής, ο game designer ο οποίος και αναλαμβάνει το ρόλο του αρχιτέκτονα του παιχνιδιού, υπάρχει εν ολίγοις η δομή η οποία και καθορίζει τα όρια του φανταστικού αυτού κόσμου, το είδος της δράσης που είναι δυνατόν να εκδηλωθεί, το είδος της εμπειρίας που πρόκειται να αποκομίσει ο παίκτης. Από την άλλη πλευρά όμως, είναι τα ίδια τα υποκείμενα τα οποία εκμεταλλευόμενα τις ελευθερίες που τους επιτρέπει το σύστημα αλλά και τις γκρίζες ζώνες του παιχνιδιού- όπου το τι είναι επιτρεπτό και τι όχι αποτελεί ζήτημα διαπραγμάτευσης μεταξύ των παικτών- συγκροτούν την εικονική κοινωνία του παιχνιδιού, χωρίς την οποία το παιχνίδι μετατρέπεται σε άδειο κέλυφος. Εν ολίγοις, ενώ το ίδιο το παιχνίδι θέτει παραμέτρους οι οποίοι τείνουν να ευνοούν τη θεωρητική κατασκευή του Τρίτου Χώρου, είναι οι ίδιοι οι παίκτες που μέσα από τη δράση τους και τις επιλογές τους θα αναιρέσουν ή θα επιβεβαιώσουν το σχήμα αυτό. Κάποιοι παίκτες θα παραμερίσουν την πραγματική τους ταυτότητα και θα υιοθετήσουν την περσόνα ενός αιμοβόρου ορκ. Κάποιοι θα χρησιμοποιήσουν το avatar τους ως όχημα πλοήγησης, ενώ θα συνδιαλεχθούν με τον υπόλοιπο κόσμο χρησιμοποιώντας την πραγματική τους ταυτότητα. Κάποιοι θα δημιουργήσουν ένα κλαν με σκοπό να παίξουν και να επικοινωνήσουν με τους φίλους τους, ενώ άλλοι θα επιχειρήσουν να εισχωρήσουν σε ένα πολύ δυναμικό raid group με στόχο να πετύχουν τα μέγιστα δυνατά αποτελέσματα.

Και ενώ το κυρίαρχο πνεύμα δεν μπορεί παρά να είναι παιγνιώδες, με ανέκδοτες ιστορίες και περιπαίγματα εμπνευσμένα από τον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών αυτών, δεν λείπουν οι σχολιασμοί και οι αναφορές σε ζητήματα καθημερινότητας ή

ακόμα και η συλλογική δράση. Περιστατικά όπως η εικονική εθνικιστική διαδήλωση 80,000 παικτών[36] εντός του κόσμου του *Fantasy Westward Journey* (FWJ), ενός MMORPG εξαιρετικά διαδεδομένου στην Κίνα ή η «ταξική» διαδήλωση των Δρυίδων στο *World of Warcraft*[37], υποδηλώνουν την πολιτική διάσταση που δύναται να αποκτήσουν οι κόσμοι αυτοί. Σε αντίθεση με τον πολιτικό διάλογο που οραματιζόταν ο Oldenburg, όπου η αντζέντα της συζήτησης περιλαμβάνει θέματα κοινότητας ή πολιτικά ζητήματα ευρύτερου ενδιαφέροντος, οι κοινωνοί των MMORPG αναπτύσσουν πολιτική δράση με αιτήματα τα οποία άλλοτε αφορούν σε ζητήματα ταυτότητας και άλλοτε σε ενδο-παιγνιακά θέματα, προτάσσοντας είτε την προσκηνιακή είτε την παρασκηνιακή τους υπόσταση, χωρίς όμως ποτέ να μεταβάλλεται το γεγονός ότι πρόκειται για χώρους που φιλοξενούν καθημερινά εκατομμύρια παίκτες από όλο τον κόσμο και οι οποίοι από μεμονωμένα άτομα με διαφορετικό πολιτισμικό, πολιτικό και θρησκευτικό υπόβαθρο, μετατρέπονται εν μια νυκτί σε κατοίκους μιας ιδιόμορφης κοινωνίας.

Στην παρούσα έρευνα, τα υποκείμενα έρευνας ήταν ενήλικες, με εμπειρία στο χώρο των video games και οι οποίοι- τουλάχιστον σε κάποια φάση της ζωής τους- άνηκαν στην κατηγορία των power players. Για τους παίκτες αυτούς, τα MMORPG αποτελούν στάση ζωής, μια κοινή οικογενειακή δραστηριότητα, αποτελούν μια κουλτούρα που ασπάζονται και η οποία είναι άμεσα συνυφασμένη με την καθημερινότητά τους. Για τους παίκτες αυτούς τα παιχνίδια που μελετάμε υπήρξαν Ψηφιακοί Τρίτοι Χώροι και ίσως ανά διαστήματα να μετατρέπονται σε τέτοιους, κατά κύριο λόγο όμως αποτελούν χώρους που έχουν κατακτήσει, που έχουν τιθασεύσει και το έχουν πετύχει αυτό μέσα από πολύ κόπο, προσπάθεια και επένδυση χρόνου.

Η μέθοδος των συνεντεύξεων με τη βοήθεια παιχνιδιού αποδείχθηκε αρκετά χρήσιμο ποιοτικό εργαλείο για την μελέτη του χώρου του παιχνιδιού, με δυνατότητες να χρησιμοποιηθεί σε άλλα κοινωνικά πια περιβάλλοντα και κυρίως στο χώρο της θεραπευτικής αγωγής για ασθενείς με προβλήματα άγχους ή κατάθλιψης. Στο πλαίσιο

---

[36] Για περισσότερες πληροφορίες βλ. Jenkins H. 2006, National Politics within Virtual Game Worlds: The Case of China. *Confessions of an Aca-Fan* Διαθέσιμο: http://henryjenkins.org/2006/08/national_politics_within_virtu_1.html

[37] Για περισσότερες πληροφορίες βλ. Andrews S. 2005. WoW Archivist: Class protests and the Million Gnome March. *Engadget.* Διαθέσιμο στο: https://www.engadget.com/2014/10/08/wow-archivist-class-protests-and-the-million-gnome-march/

αυτό, τα παιχνίδια μπορούν να μετατραπούν σε εργαλεία έρευνας και θεραπείας και η μέθοδος του game elicitation, σε συμπληρωματική μέθοδο κοινωνικής και ψυχολογικής υποστήριξης. Για παράδειγμα, ο τρόπος με τον οποίο ένα παιδί παίζει και νοηματοδοτεί ένα παιχνίδι και αντιλαμβάνεται τον ψηφιακό του εαυτό- όταν μάλιστα τα παιχνίδια στα οποία θα στηριχθεί η μέθοδος του game elicitation είναι εκπαιδευτικά- για τον εκπαιδευτικό, τον ερευνητή ή και τον ψυχολόγο αποτελούν γόνιμα αναλυτικά μονοπάτια και η συγκεκριμένη μέθοδος μπορεί να αποτελέσει σημαντικό εργαλείο. Παράλληλα όμως η μέθοδος του game elicitation έρχεται να συστηματοποιήσει και να εμβαθύνει μεθοδολογικά σε όλες τις προηγούμενες προσπάθειες που έχουν καταγραφεί και οι οποίες τείνουν να αναγνωρίζουν τη νέα τεχνοκοινωνική συνθήκη που αναπτύσσεται μεταξύ υποκείμενων και τεχνολογίας, αυτήν τη νέα *τεχνογραφία* (Rammert, 2007 ; Κοντοπόδης and Ferrin, 2011) όπου η ανθρώπινη δράση εμπλέκεται και διαμεσολαβείται από τεχνολογικά εξαρτήματα, από νέα σύμβολα και εικόνες, παράγοντας εν τέλει νέα πεδία έρευνας και δράσης.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α (Κατάλογος Εικόνων)

- **Εικόνα 1**. Doom (1993)……..10
- **Εικόνα 2** World of Warcraft (2012)……....10
- **Εικόνα 3**. Καναπές Τέτρις του βιομηχανικού σχεδιαστή GaenKoh……...12
- **Εικόνα 4**. Ανατολή του ήλιου στον πλανήτη του Azeroth, World of Warcraft……17
- **Εικόνα 5**. Εξάεδρα, οκτάεδρα και δεκάεδρα ζάρια που χρησιμοποιούνται στα D&D παιχνίδια…….21
- **Εικόνα 6**. Habitat. LucasFilms Games (1986)…….22
- **Εικόνα7**. Meridian59 (1996)……23
- **Εικόνα 8.** Ultima Online (1997)……..23
- **Εικόνα 9**. The Secret World (2012)…….23
- **Εικόνα 10.** The Elder Scrolls Online (2015)……...23
- **Εικόνα 11**. Ο Youtuber Pewdiepie παρουσιάζει μέσω stream το παιχνίδι Trouble in Terrorist Town……31
- **Εικόνα 12**.Escape Room στη Ρώμη……40
- **Εικόνα 13**. Being Faust- Enter Mephisto-Nolgong. Goethe-Institut Korea……42
- **Εικόνα 14**. Mario 64……47
- **Εικόνα 15**. Πρόσβαση στο Ίντερνετ στο Βιετνάμ. Thanh Nien Daily…….64
- **Εικόνα 16**. There. 3D Virtual World……75
- **Εικόνα 17**. World Of Warcraft Mists of Pandaria……...101
- **Εικόνα 18.** Lord of The Rings Online…….102
- **Εικόνα 19**. Παίκτες συγκεντρωμένοι στο παιχνίδι…….107
- **Εικόνα 20.** Παιδιά παίζουν Halo 4 στο Play Expo Manchester……...107

- **Εικόνα 21**. Nighthawks (1942), Art Institute of Chicago……109
- **Εικόνα 22**. Πάνω εικόνα. Lego Jurassic World, Κάτω εικόνα. Μια συνηθισμένη ημέρα……119
- **Εικόνα 23**. Transcript από τη μελέτη του βίντεο της Α. Πρόγραμμα Transana…….128
- **Εικόνα 24.** Transcript από τη μελέτη του βίντεο του Κ.. Πρόγραμμα Transana…….129
- **Εικόνα 25**. Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In room video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief……..158
- **Εικόνα 26.** Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In Game video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief…….158
- **Εικόνα 27.** Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In Game video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief…….159
- **Εικόνα 28**. Ανάλυση της χρωματικής παλέτας ενός βίντεο-στιγμιότυπου (In Game video) του Χ. Πρόγραμμα Color Thief…….159
- **Εικόνα 29**. Wiimote Shoulder Dislocation. Game Arthritis: A systemic study of video games induced diseases (2011)…….165
- **Εικόνα 30**. Nintendo Arthritis. Game Arthritis: A systemic study of video games induced diseases (2011)……..165
- **Εικόνα 31**. In room Video. Η περίπτωση της Α……..173
- **Εικόνα 32**. In room video. Η προσοχή της Α. στρέφεται προς την οθόνη του συντρόφου της……174
- **Εικόνα 33**. In room video. Η στάση του σώματος της Α. υποδεικνύει ότι η προσοχή της είναι προσωρινά στραμμένη στην οθόνη του συντρόφου της……...177
- **Εικόνα 34**. Η στάση του σώματος της Α. δίνουν πληροφορίες προξημικής ανάλυσης……198
- **Εικόνα 35**. Παίκτης παίζει video games στην τηλεόρασή του. Το παιχνίδι μετατρέπεται σε μοναδική πηγή φωτός……...201
- **Εικόνα 36.** Εικόνα του εαυτού στην πραγματική ζωή……..211

- **Εικόνα 37.** Εικόνα του εαυτού στην εικονική ζωή…….211
- **Εικόνα 38** . Το παρασκήνιο……257
- **Εικόνα 39** . Το προσκήνιο……..257
- **Εικόνα 40**. Υβριδικός Χώρος…….258
- **Εικόνα 41**. Χώρος χρήσης……..260

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β (Λεξικό)

- Agency = ο βαθμός συμμετοχής, η δράση και τα αισθήματα του παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού
- Alternate Reality Games= Παιχνίδια Εναλλακτικής Πραγματικότητας
- Avatar= ψηφιακός εαυτός
- Butterfly players= παίκτες οι οποίοι κινούνται από παιχνίδι σε παιχνίδι
- Casual gaming= περιστασιακό παιχνίδι
- Dramatic Elements= Δραματουργικά στοιχεία του παιχνιδιού
- Dwarves = Νάνοι (χαρακτήρες παιχνιδιών)
- Elves = Ξωτικά (χαρακτήρες παιχνιδιών)
- Engagement= ενεργή συμμετοχή του παίκτη
- Fan art= έργα εμπνευσμένα από παιχνίδια που έχουν φτιάξει παίκτες και οπαδοί των παιχνιδιών
- Fansites= ιστότοποι αφιερωμένοι σε παιχνίδια, που δεν ανήκουν στις επίσημες εταιρείες παραγωγής των παιχνιδιών
- Farming= όταν ο παίκτης πρέπει να κάνει μια σειρά από ενέργειες προκειμένου να ανέβει επίπεδο
- Flow = ροή
- Formal Elements = δομικά στοιχεία του παιχνιδιού
- Game elicitation = Συνέντευξη με τη χρήση παιχνιδιού
- Game Genre = το είδος του παιχνιδιού
- Gameplay= ο τρόπος με τον οποίο ο παίκτης διαντιδρά με το σύστημα, τους κανόνες και την αφήγηση του παιχνιδιού
- Game Session = η διάρκεια/η συνεδρία ενός παιχνιδιού
- Game Studies= ακαδημαϊκός τομέας ο οποίος ασχολείται με τη μελέτη των παιχνιδιών
- Guild= παίκτες οργανωμένοι σε ομάδες
- Hunters= Κυνηγοί (χαρακτήρες παιχνιδιών)
- Immersion = εμβύθιση

- In room Video= βιντεοσκόπηση μέσα στο δωμάτιο του παίκτη
- In game Video= βιντεοσκόπηση του παιχνιδιού που παίζει ο παίκτης
- Lan party= (Local Area Network) συγκέντρωση παικτών σε ένα συγκεκριμένο χώρο προκειμένου να παίξουν παιχνίδια μέσω τοπικού δικτύου
- Leaderboard =πίνακας κατάταξης
- Level cap= ένα ανώτατο όριο πόντων/εμπειρίας που πρέπει να φθάσει ο παίκτης
- Looting= η διαδικασία να αποσπάς μαγικά αντικείμενα, όπλα ή ξόρκια από άλλους παίκτες ή από πτώματα
- Ludology= Παιγνιολογία
- Massively Multiplayer Online Role-Playing Games= Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων
- Metagaming= στρατηγική ή μέθοδος η οποία ξεπερνά τα όρια του εκάστοτε παιχνιδιού αλλά ενισχύει την εμπειρία που μπορεί να αποκομίσει κανείς.
- Narratology= αφηγηματολογία
- Non-player characters (NPC)= χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από τους παίκτες
- Paladins= Ιεροί Πολεμιστές (χαρακτήρες παιχνιδιών)
- Pervasive Games= παιχνίδια διάχυτου υπολογισμού
- Photo elicitation= Συνέντευξη με τη χρήση φωτογραφιών
- Player versus Environment (PvE) = παίκτης εναντίον περιβάλλοντος
- Player versus Player (PvP)= παίκτης εναντίον παίκτη
- Power gaming= το είδος του παιχνιδιού όπου μοναδικός σκοπός είναι η αύξηση της δύναμης του παίκτη
- Presence = παρουσία
- Process-oriented games= παιχνίδια προσανατολισμένα στη διαδικασία
- Proxemic Analysis =πολιτισμική ανάλυση του προσωπικού χώρου
- Raid= οργανωμένες επιδρομές που πραγματοποιούνται από ομάδα παικτών
- Real World Dissociation= Αποσύνδεση από τον πραγματικό κόσμο
- Role-Playing Games= Παιχνίδια Αντιπαράθεσης ρόλων
- Sociopetal = χώροι που ευνοούν την κοινωνική διαντίδραση,
- Sociofugal= χώροι που εμποδίζουν την κοινωνική διαντίδραση,

- Stimulated Recall= Ανάκληση μέσω ερεθίσματος
- Synthetic Worlds= συνθετικοί κόσμοι
- Video elicitation= Συνέντευξη με τη χρήση video
- Virtual worlds= εικονικοί κόσμοι

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Aarseth E. (2007). Allegories of space: The Question of Spatiality in Computer Games. In von Borries, S. P. Walz, and M. Böttger, (Eds). *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Birkhäuser, Berlin, Germany pp. 44-47

Aarseth E. (2008). A Hollow World: World of Warcraft as Spatial Practice, in H. G. Corneliussen and J. W. Rettberg (Eds) *Digital Culture, Play, And Identity*, The MIT Press, pp. 111-123

Ackermann J. (2012). Playing Computer Games as Social Interaction: An Analysis of LAN Parties. In Fromme, Johannes and Unger, Alexander (Eds.) *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Springer, pp.465-476

Aldosemani, T. I., Shepherd, C. E., Gashim, I. and Dousay, T. A. (2016). Developing third places to foster sense of community in online instruction. *British Journal of Educational Technology*, 47 (6), 1020-1031

Anderson H (2003). Chicago's Critical Mass and the Transportation of Daily Life. In: *The Inversion of Space and Spectacle*. N.p., n.d. Available at: http://hannahwinkle.com/ccm/Lefebvre.htm

Anderson R.B. (1997). *Ψηφιακές κοινότητες: Στοχασμοί για τις απαρχές και τη διάδοση του εθνικισμού*. Νεφέλη

Ang I. (1996). *Living Room Wars: Rethinking Media Audiences*. Routledge

Avedon E.M. and Satton-Smith B. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley and Sons Inc

Banks M. (2001). *Visual Methods in Social Research*. Sage Publications

Bateson G. and Margaret M. (1942) *Balinese Character: A Photographic Analysis*. New York: New York Academy of Sciences

Bartle R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1: (1)

Bartle R. (2013). *The Decline of MMOs*. Available at: *http://mud.co.uk/richard/The%20Decline%20of%20MMOs.pdf*

Beck R. King, A. and Marshall S. (2002). Effects of videocase construction on preservice teachers' observations of teaching. *The Journal of Experimental Education,* 70(4), 345-361.

Bergold J. and Thomas S. (2012). Participatory Research Methods: A Methodological Approach in Motion. *Forum: Qualitative Social Research,* Volume 13, No. 1, Art. 30 – January 2012. http://www.qualitativeresearch.net/index.php/fqs/article/view/1801/3334

Bloom, B. S (1953) Thought processes in lectures and discussions. *Journal of General.Education,* 7, 160—169.

Boellstorff T., Nardi B., Pearce C. and Taylor T.L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method,* Princeton University Press

Βούλγαρη Η. (2012)**.** *Περιβάλλοντα Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών και Μάθηση.* Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία

Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. In: Richardson, J. G. (ed.) *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*., New York: Greenwood Press.

Bourdieu P (1994). Κοινωνικό Κεφάλαιο: Προκαταρκτικές Σημειώσεις, στο Ν. Παναγιωτόπουλος (επιμ.), *Π. Μπουρντιέ: Κοινωνιολογικά Κείμενα*, Αθήνα: Εκδόσεις Δελφίνι

Brown B. and Bell M. (2006). CSCW at play: 'There' as a collaborative virtual environment. In *Proceeding CSCW '04 ACM conference on Computer supported cooperative work*, Chicago, p.p. 350-359

Bullingham L., Vasconcelos C.A. (2013) "The presentation of self in the online world": Goffman and the study of online identities, *Journal of Information Science*, 1–12, Sage

Butler J. (1988) Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory, *Theatre Journal,* 40 (4), pp. 519-531.

Bovill M. and Livingstone S. (2001). Bedroom culture and the privatization of media use. In: Livingstone, Sonia and Bovill, Moira, (eds.) *Children and Their Changing*

Media Environment: a European Comparative Study. LEA's communication series. Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, N.J., USA, pp. 179-200

Calderhead J. (1981). Stimulated Recall: A Method for Researching on Teaching in *Educational. Psychology*, 51, pp. 211-217

Calleja G. (2010). Digital Games and Escapism. *Games and Culture*, 5 (4), pp 335-353

Callois R. (2001). *Τα παιγνίδια και οι άνθρωποι.* Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου

Carter M., Gibbss M. and Harrop M. (2012). Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary. In *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Games*, Raleigh, North Carolina.

Cassel J. and Jenkins H. (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, The MIT Press

Castronova E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. University of Chicago Press

Castronova E. (2008). *Exodus to the virtual world: How online fun is changing reality*. Palgrave Macmillan

Chametzky B. (2016) Coding in Classic Grounded Theory: I've Done an Interview; Now What? *Sociology Mind*, 6, 163-172

Chang Shan-Mei and Lin Sunny S.J. (2014). Team knowledge with motivation in a successful MMORPG game team: A case study, *Computers & Education* 73 (2014) 129–140

Charmaz, K. (2000). Grounded theory: Objectivist and constructivist methods. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (2nd ed.) Thousand Oaks, California, Sage, pp. 509-536

Chee F. (2005). Understanding Korean experiences of online game hype, identity, and the menace of the "Wang-tta". In *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, Vancouver, Canada

Csikszentmihalyi M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, Harper and Row

Csikszentmihalyi M. (1998). *Finding Flow: The Psychology Of Engagement With Everyday Life*. Basic Books, New Ed edition

Christou G, **Law E.L.C. Zaphiris P. and Ang C.S**. (2013) Challenges of designing for sociability to enhance player experience in Massively Multi-player Online Role-playing Games, *Behaviour & Information Technology*, Volume 32, Issue 7

Cohen L. and Manion L. (2000). *Research methods in education*. Routledge

Coleman T. (2000). Using video-recorded consultations for research in primary care: advantages and limitations, in *Family Practice: Oxford Journals.* 2000; 17(5):422–427

Collier J. and Collier M (1986) *Visual Anthropology: Photography as a Research Method*, University of New Mexico

Collier M. (1983). Nonverbal Factors in the Education of Chinese American Children: A Film Study. San Francisco: Asian American Studies San Francisco State University

Consalvo M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4):408-417, Sage

Davis M. (1992). *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angele*, Vintage

Dempsey P. N. (2010). Stimulated Recall Interviews in Ethnography. Qualitative Sociology, 33:349-367

Δερτούζος Μ. (1997). *Τι μέλλει γενέσθαι. Πώς ο νέος κόσμος της πληροφορίας θ αλλάξει τη ζωή μας*. Λιβάνης-Νέα Σύνορα

Dibbell J (1998) *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*. New York: Henry Holt

Drachen A. Thurau C., Togelius J., Yannakakis N.G. and Bauckhage C. (2011). Game Data Mining. In Seif El-Nasr et al. (Eds.), *Game Analytics - Maximizing the Value of Player Data*,. London: Springer, pp. 205-253

Ducheneaut N., Moore R, Nickell E. (2004). Designing for sociability in multiplayer games: an examination of the "third places" of SWG. In J.H. Smith and M. Sicart (Eds.), *Proceedings of the Other Players conference*. Copenhagen: IT University of Copenhagen

Durkheim E. (2013) *Suicide: A study of sociology*, www.snowballpublishing.com

Eklund L.and Ask K. (2013). The strenuous task of maintaining and making friends: Tensions between play and friendship in MMOs. In Proceedings of DiGRA 2013: *DeFragging Game Studies.* Atlanta, USA

Erickson F. and Mohatt G. (1982). Cultural Organization of Participant Structures in Two Classrooms of Indian Students, in Spindler G. (ed) *Doing the Ethnography of Schooling: Educational Anthropology*, Waveland Pr Inc

Evans A. (2001) *This virtual life: Escapism in the media.* London: Vision

Fish S.J. (2013) Homo duplex revisited: A defence of Émile Durkheim's theory of the moral self, *Journal of Classical Sociology*, 13(3) 338–358, Sage

Foucault M. (1984). *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias.* Architecture /Mouvement/Continuité.
Διαθέσιμο στο: http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf

Foucault M. (2012). *Ετεροτοπίες και άλλα κείμενα.* Μτφ Τάσος Μπέτζελος, Πλέθρον

Freud S. (2009). *Το ανοίκειο*. Πλέθρον

Friberg J. and Gärdenfors D. (2004). Audio games: new perspectives on game audio. In: *Proceedings of the ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, pp 148-154

Friis-Sheepers A. (2015) *Denizens of Virtual Worlds: Power- Gamers at «Play»*. MA Thesis, Trent University, Peterborough, Ontario, Canada

Fullerton T. (2008) *Game Design Workshop: A playcentric approach to creating innovative games*, Morgan Kaufmann Publishing

Geertz C. (2003) *Η ερμηνεία των πολιτισμών*. Αλεξάνδρεια

Glas R. (2013). *Battlefields of Negotiation: Control, Agency and Ownership in World of Warcraft*. Amsterdam University Press

Glaser B.G. and Strauss A. (1967) The Discovery of Grounded Theory for Qualitative Research Chicago, Aldine

Glaser B. G. (1978) *Theoretical sensitivity: Advances in methodology of grounded theory*. Mill Valley, California, Sociological Press.

Goffman E. (1961). *Encounters*. Pengouin University Books

Goffman E. (1994). *Άσυλα: Δοκίμια για την κοινωνική κατάσταση των ασθενών του ψυχιατρείου και άλλων τροφίμων.* Ευρύαλος

Goffman E. (2006). *Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινη ζωή*, εκδ. Αλεξάνδρεια

Grammenos D., Savidis A. and Stephanidis S. (2009). Designing Universally Accessible Games. In Constantine Stephanidis (ed), *The Universal Access Handbook,* Taylor & Francis, pp 1–12

Grimshaw N. M. (2007). *The acoustic ecology of the first-person shooter*. PhD thesis. The University of Waikato

Grimshaw, M. and Schott G. (2007). A Conceptual Framework for the Design and Analysis of First-Person Shooter Audio. In: *Third International Conference on Games Research and Development,* Manchester

Grimshaw M. (2011). *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments.* Hersey, New York: Information Science Reference

Günzel S. (2008). The Space-Image: Interactivity and Spatiality of Computer Games. In: *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*, Potsdam, Potsdam University Press, pp 170-190

Hall E. T. (1963). A System for the Notation of Proxemic Behavior. *American Anthropologist,* 65 (5), pp 1003-1026

Haller A. and Woelfel, J. (1969) Identifying significant others and measuring their expectations for a person. In Proceedings of Actes du Vingt-Deuxieme Congres de

l'institute International de Sociologie [Proceedings of the Twenty-Second Congress of the International Institute of Sociology], Rome. *International Journal of Sociology*, 5.

Hagström C. (2008). Playing with Names: Gaming and Naming in World of Warcraft. In Corneliussen, Hilde and Walker Rettberg, Jill (eds) *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, The MIT Press, pp 265-285

Hannigan J. (1998). *Fantasy city: Pleasure and profit in the postmodern metropolis*, Taylor & Francis

Haring K. (2007). *Ham Radio's Technical Culture.* Cambridge, Massachusetts, The MIT Press

Harper D. (1992) *Working knowledge: skill and community in a small shop*, Berkeley, California, University of California Press

Harper D. (2002) Talking about pictures: a case for photo elicitation, *Visual Studies*, 17 (1), pp 13-26

Harrison S. and Dourish P. (1996) Re-place-ing space: The roles of place and space in collaborative systems. In *CSCW '96 Proceedings of the 1996 ACM conference on Computer supported cooperative work*, Boston, MA, USA, pp 67-76

Heath C. Hindmarsh J. and Luff P. (2010) *Video in Qualitative Research: Analyzing Social Interaction in Everyday Life*, Sage Publications

Henry G.S. and Fetters D.M. (2012) Video Elicitation Interviews: A Qualitative Research Method for Investigating Physician-Patient Interactions, in *The Annals of Family Medicine*, 10(2): 118–125.

Huizinga J. (2010). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, μτφ Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα: Γνώση

Humphreys S. and de Zwart M. (2012). Griefing, massacres, discrimination and art: The limits of overlapping rule sets in online games. *UC Irvine Law Review*, 2, 507-536

Huynh P.K, Lim W.S. and Skoric M. M. (2013) Stepping out of the Magic Circle: Regulation ofPlay/Life Boundary in MMO-Mediated Romantic Relationship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18 (3), pp 251-264

Jenkins H. (2004) Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (eds), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, pp 118-30.

Jenkins H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. NYU Press

Jennett C. (2010). *Is Game Immersion Just Another Form of Selective Attention? An Empirical Investigation of Real World Dissociation in Computer Game Immersion*. PhD thesis, UCL Interaction Centre, UCL, London, UK

Jinman A. (2009) Player Motivation and Understanding Game Dynamics, in Braman James. In Vincenti Giovanni and Trajkovski Goran (eds) *Handbook of Research on Computational Arts and Creative Informatics*. Information Science Reference, Hersey, New York

Johnson F. (2010). A public place of their own. A Fieldstudy of a Game Café as a Third Place. In *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, Stockholm, Sweden

Jones E.D. (2006) I, Avatar: Constructions of Self and Place in Second Life and the Technological Imagination, in *Communication, Culture and Technology,* 6:1-32

Jordan B and Henderson A. (1995) Interaction Analysis: Foundations and Practice, *The Journal of the Learning Sciences*, 4(1), 39-103

Kendall L. (2002). *Hanging out in the virtual pub: Masculinities and Relationships Online.* University of California Press

Kennedy H, Landor M. and Todd L. (2010). Video Interaction Guidance as a method to promote secure attachment. *Educational & Child Psychology* Vol. 27 No. 3. The British Psychological Society

King L. H. (1980) *Student Thought Processes and the Expectancy Effect. University of Alberta*, Centre for Research in Teaching, Research Monograph.

Knoblauch H, Tuma R. (2011) Videography: An Interpretative Approach to Video-Recorded, in Margolis E. and Pauwels L. (eds), *The Sage Handbook of Visual Research Methods*, Sage Publications

Κοντοπόδης Μ. και Ferrin N. (2011). Τεχνογραφία των Ψηφιακών Παιχνιδιών: Νέα Μέσα, φαντασία και Σώμα. Marie Curie International Research Staff Exchange Scheme, 7ο Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα-Πλαισίου (Project No 318909)

Κουτσαμπάσης Π. (2015). *Αξιολόγηση Διαδραστικών Συστημάτων με Επίκεντρο τον Χρήστη.* Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα

Kowert R. and Oldmeadow J. (2012). The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype? In Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: *Local and Global – Games in Culture and Society*. Available at: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.23066.pdf

Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fibreculture* 5. Available at: http://journal.fibreculture.org/issue5/kucklich.html

Κυριαζή Ν. (2001) *Η Κοινωνιολογική Έρευνα: Κριτική Επισκόπηση των Μεθόδων και των Τεχνικών, Ελληνικά Γράμματα,* Αθήνα

Laegran S. A. and Stewart J. (2003). Nerdy, Trendy or Healthy? Configuring the Internet Café. *New Media Society*, 2003:5:357

Lefebvre H. (1991). *The Production of Space.* Blackwell

Leirfall A. (2013). Computer Game Space as Directional Space. How to orient myself in computer game space? In: The Philosophy of Computer Games Conference, University of Bergen. Available at: http://gamephilosophy2013.b.uib.no/files/2013/09/CG_Space_as_Directional_Space_Leirfall_Oct2013.pdf

Liff S. and Stewart F. (2003). Shaping e-Access in the Cybercafé: Networks, Boundaries and Heterotopian Innovation. *New Media Society*. 2003; 5: 313-334

Lincoln S. (2012). *Youth Culture and Private Space.* Palgrave Macmillan

Livingstone S. (2007). From family television to bedroom culture: young people's media at home. In Devereux, Eoin, (ed.) *Media studies: key issues and debates*, London, UK, Sage, pp. 302-321

Ljungström M. (2005) The use of architectural patterns in MMORPGs. In *Online Proceedings of the Aesthetics of Play Conference***,** Bergen, Norway

Λυκογιάννη Ρ. (2012). Ένας απολογισμός για το έργο του Lefebvre. 1ος κύκλος Σεμιναρίων Ριζοσπαστικής Γεωγραφίας. Διαθέσιμο στο: https://www.academia.edu/10624197/%CE%88%CE%BD%CE%B1%CF%82_%CE%B1%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82_%CF%83%CF%84%CE%BF_%CE%AD%CF%81%CE%B3%CE%BF_%CF%84%CE%BF%CF%85_Henri_Lefebvre

Mackenzie S. and H. Kerr H.J. (2012). Head-mounted cameras and stimulated recall in qualitative sport research. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*. 4(1): 51–61. Routledge.

Madanipour A. (2003). *Public and Private Spaces of the City.* Routledge

Manovic L. (2001). *The language of new media.* Cambridge, Massachusetts: The MIT

Martin, J. (2005). Virtually Visual: The Effects of Visual Technologies on Online Identification. In Anais do *DiGRA 2005 Conference: University of British Columbia*. Vancouver, Canada: DiGRA

McLuhan M. (1964) *Understanding Media: The Extensions of Man,* New York: McGraw-Hill.

McArthur A.J. and White F.A. (2016). Twitter Chats as Third Places: Conceptualizing a Digital Gathering Site. *Social Media and Society*, 2 (3): Sage Publications

McRobbie A. and Garber J. (1975). Girls and subcultures. In Stuart Hall and Tony Jefferson (eds) *Resistance Through Rituals. Youth Sobcultures in Post-War Britain,* London, Hutchinson, Birmingham, The Center of Contemporary Cultural Studies from the University of Birmingham, pp. 209-222.

McRobbie, A. (1994**).** The Moral Panic in the Age of the Postmodern Mass Media. In A. McRobbie (ed), *Postmodernism and Popular Culture***,** London: Routledge, 198-219

Meadows S. M. (2008) *I Avatar: The Culture and Consequences of Having A Second Life*, New Riders

Meier M.A. and Vogt F. (2015) The potential of stimulated recall for investigating self-regulation processes in inquiry learning with primary school students. *Perspective in Science*, 5, 45-53

Merriam S. B. (2009). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.

Merrick K.E. and Maher M. L. (2009) *Motivated Reinforcement Learning: Curious Characters for Multiuser Games*, Springer-Verlag Berlin Heidelberg

Mikkelsen H.A. (2010) Meditations of the Uncanny. A mock book. Catalogue published on the occasion of the exhibition *Meditations on the Uncanny* at Helene Nyborg Contemporary, Copenhagen, 4 June – 10 July 2010.

Montola M. (2005). Exploring the Edge of the Magic Circle. Defining Pervasive Games. In: DAC 2005 conference, IT University of Copenhagen

Montola M. Stenros J. and Waern A. (Eds) (2009*). Pervasive Games: Theory and Design*, Morgan Kaufman

Montola M. (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Role-Playing and Pervasive Games*. Academic Dissertation, University of Tampere

Moore, S. (1988). Seeing is believing: Supervision of teaching by means of video tape. *Action in Teacher Education, 10*(2), 47-49

Morningstar C. and Farmer R.F. (1991). The Lessons of Lucasfilm's Habitat. In Michael Benedikt ed. *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, Mass: MIT, pp 273-303

Muir T. (2010). Using Video-Stimulated Recall as a Tool for Reflecting on the Teaching of Mathematics. *Journal of Mathematics Teacher Education*, pp. 1-19. ISSN 1573-1820

Nacke E.L. (2012). Flow in Games: Proposing a Flow Experience Model. In Proceeding of the 12th International Conference on *Fun and Games*, Toulouse, France

Nah F.F.H and Sepehr S. (2014), Flow in gaming: literature synthesis and framework development, *International Journal of Information Systems and Management*, 1(1/2), 83-124

Nardi, B. and Harris J. (2006) Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft. In *Conference on Computer-Supported Cooperative Work*, pp 149-158

Nardi B. (2010) *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, University of Michigan

Neuendorf A. K. (2017) *The Content Analysis Guidebook*, Cleveland State University

Nielsen E.S., Smith H.J. and Tosca P.S. (2008). *Understanding Video Games: The essential introduction*, Routledge

Nitsche M., Ashmore C., Hankinson W., Fitzpatrick R., Kelly J. and Margenau K. (2006) 'Designing Procedural Game Spaces: A Case Study. In: Proceedings of FuturePlay, London, Ontario

Nitsche M. (2009). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press

Norgaard T. R. (2011) The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity. In *Online Proceeding of the 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games*, Athens, Greece

Oldenburg R. (1997). Our Vanishing "Third Places". *Planning Commissioners Journal*, 25:6-10. Available at: http://plannersweb.com/wp-content/uploads/1997/01/184.pdf

Oldenburg R. (1999). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community.* Marlowe & Company

Osmond H. (1957) A Review of the Clinical Effects of Psychotomimetic Agents. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 66(3), pp. 418-434.

Παπαηλία Π. και Πετρίδης Π. (2015). *Ψηφιακή Εθνογραφία.* Αθήνα:Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: http://hdl.handle.net/11419/6117

Παπάνης Ε. (2011). *Μεθοδολογία Έρευνας και Διαδίκτυο*. εκδ Σιδέρης

Patton M.Q. (2002)**.** *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Pitkanen J. (2015). Studying thoughts: stimulated recall as a game research method. In Lankoski P. and Staffan Björk (eds), *Game Research Methods: An Overview*. Lulu.com, pp.117-132

Powell E. (2005). Conceptualising and facilitating active learning: teachers' video - stimulated reflective dialogues. *Reflective Practice*, 6(3), 407-418

Pearce C. and Artemesia. (2009) *Communities of play: Emergent Cultures in multiplayer games and virtual worlds*, MIT Press

Pitkanen J. (2015) Studying thoughts: stimulated recall as a game research method. In Petri Lankoski and Staffan Björk (eds), *Game Research Methods*, ETC Press, 117-132

Prax P. 2010. Leadership Style in World of Warcraft Raid Guilds. In Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play, and Players. Vol 9. Kista, Stockholm, Sweden

Putnam R. (1995). Bowling alone: America's Declining Social Capital. *Journal of Democracy*, 6 (1): 65-78

Putnam R. (2001). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community.* New York: Touchstone Books by Simon & Schuster

Rammert, W. (2012). Distributed agency and advanced technology or how to analyse constellations of collective inter-agency. In J.-H. Passoth, & B. Peuker & M. Schillmeier (Eds), *Agency without Actors? New approaches to collective action*. New York: Routledge. pp. 89-112

Rettberg S. (2008). Corporate Ideology in World of Warcraft. In Hilde Corneliussen, Jill Walker Rettberg (eds), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press

Rheingold H. (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* Reading, Massachusetts: Addison-Wesley.

Ritzer G. (2011) *Sociological Theory*, 8th edition, McGrow Hill

Rose G. (2001) *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials,* Sage Publications

Salen K. and Zimmerman E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press

Schafer R.M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester VD: Destiny Books

Schmid C. (2008). Henri Lefebvre's theory of the production of space: towards a three-dimensional dialectic. In Kanishka Goonewardena, Stefan Kipfer, Richard Milgrom and Christian Schmid (eds), *Space, Difference, Everyday Life: Reading Henri Lefebvre,* New York and London: Routledge, pp. 27-46

Seamon, D. (1979). *A geography of the lifeworld*. New York: St. Martin' s Sewall M.

Sewall M. (2009) Transforming Supervision: Using Video Elicitation to Support Preservice Teacher-Directed Reflective Conversations, in *Issues in Teacher Education*, 18 (2), 11-30

Simmel G. (1972). *On Individuality and Social Forms.* The University of Chicago Press

Σκαρπέλος Γ. (1999). *Terra virtualis : η κατασκευή του κυβερνοχώρου*. Νεφέλη, Αθήνα

Σκαρπέλος Γ. (2012) *Εικόνα και Κοινωνία: Από την κοινωνική φωτογραφία στην οπτική κοινωνιολογία*, Τόπος, Αθήνα

Skarpelos I., Roinioti E. and Pandia E. (2012) Violence as engagement factor in MMOs. In: Gaming Forum 2012, Athens Information Technology

Slater M.and Wilbur S. A. (1997) Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence, in *Virtual Environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), MIT Press, 603-616

Soja W E. (1996). *Thirdspace*. Malden (Mass.): Blackwell

Soukop C. (2006). Computer-mediated communication as a virtual third place: building Oldenburg's great good places on the world wide web. *New Media & Society*, 8(3):421–440

Stake R.E. (1978) The case-study method in social inquiry, *Educational Researcher*, τομ. 7, σελ. 5-8

Steinkuehler A. C. (2004) Learning in Massively Multiplayer Online Games, in Y. B .Kafai, W. A. Sandoval, N. Enyedy, A. S. Nixon & F. Herrera (Eds) *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences* (pp.521–528). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Steinkuehler A.C. and Williams D. (2006). Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as Third Places. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4). Available at: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.550.4239&rep=rep1&type=pdf

Stevens R., Satwicz T and McCarthy L. (2008) In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives. In Katie Salen (ed), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning.* The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 41–66.

Stockburger A. (2003). The game environment from an auditive perspective. In *Level Up, Digital Games Research Conference*, Utrecht, NL. Available at: http://www.stockburger.at/files/2010/04/gameinvironment_stockburger1.pdf

Stockburger A. (2006). *The Rendered Arena: Modalities of space in video and computer games*. Doctoral thesis, University of the Arts, London.

Strauss, A. and Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques.* Newbury Park, California, Sage

Sutton-Smith, Brian. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press.

Taxen, G. (2002). *Guilds: Communities in Ultima Online*. Cid Centre fro User Oriented IT Design, Department of Numerical Analysis and Computer Science. Available at : http://cid.nada.kth.se/pdf/CID-167.pdf

Taylor T. L. (2003). Power gamers just want to have fun?: Instrumental play in a MMOG. In Proceedings DiGRA: *Level Up Games* Conference 2003, Utrecht, The Netherlands

Taylor T.L. (2009). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press

Taylor T. L. (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. The MIT Press

Thurau C. and Drachen A. (2011). Naming Virtual Identities: Patterns and Inspirations for Character Names in World of Warcraft. In Proceedings of the *International Conference on Entertainment Computing 2011: Entertainment Computing*, Springer, pp 270-281

Truax B. (1984). *Acoustic Communication.* Norwood, New Jersey:Ablex

Tuan F.Y (1977). *Space and Place: The perspective of experience.* University of Minnesota Press

Τσίγκανου Ι. (2007), Ανάλυση περιεχομένου, *Σεμινάρια ΣΕΚ*, Αθήνα

Τσώλης Γ. (2015) Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων: διλήμματα, δυνατότητες, διαδικασίες. Στο Γ. Πυργιωτάκης & Χρ. Θεοφιλίδης (επιμ.) *Ερευνητική Μεθοδολογία στις Κοινωνικές Επιστήμες και στην Εκπαίδευση. Συμβολή στην επιστημολογική θεωρία και την ερευνητική πράξη.* Αθήνα, Πεδίο, Σελ. 473-498.

Turkle S. (1996*). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.* Simon & Schuster

Vara C.F. (2009). Play's the Thing : A Framework to Study Videogames as Performance. In: *Proceedings of Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, Digra Conference,* West London, UK. Available at: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf

Wahlstedt A., Pekkola S. and Niemelä M. (2008). From e-learning space to e-learning place. In *British Journal of Educational Technology*, 39(6):1020 – 1030, Blackwell Publishing

Warmelink H., Harteveld C.and Mayer I. (2009) Press Enter or Escape to Play Deconstructing Escapism in Multiplayer Gaming, In Proceedings Digra 2009: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, Finland

White F.E. and Logan K.R. (2016). Acoustic Space, Marshall McLuhan and Links to Medieval Philosophers and Beyond: Center Everywhere and Margin Nowhere. *Philosophies*, 1, pp 162–169

Williams, D. (2003). The Video Game Lightning Rod: Constructions of a New Media Technology, 1970-2000. *Information, Communication and Society*, 6(4), p. 523-550.

Williams, D. (2006)**.** A Brief Social History of Gameplay. In P. Vorderer and J. Bryant (eds), *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences,* Routledge: New York, London, 229-248

Williams D, Ducheneaut N., Xiong L, Yee N. and Nickell E. (2006) From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft, *Games and culture* 1 (4), 338-361

Williams D., Martins N., Consalvo M., and Ivory, J. (2009). The virtual census: representations of

gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834

Williams J.P. David K. and Zahirah B.-S. (2014) Structural Roles in Massively Multiplayer Online Games: A Case Study of Guild and Raid Leaders in World of Warcraft, *Studies in Symbolic Interaction* 43:121-142.

Winfried Fluck, (2009) The Hopper Paradox, in Johannes Voelz and Laura Bieger (Eds), *Romance with America?: Essays on Culture, Literature, and American Studies*, American Studies - a Monograph Series (Book 179), Universitätsverlag Winter

Wirman H. (2007). "I am not a fan, I just play a lot" – If Power Gamers Aren't Fans, Who Are? In Proceedings of DiGRA 2007 Conference, *Situated Play*, Tokyo, Japan pp. 377–85,

Wolff H. K., 1950, The Sociology of Georg Simmel, The Free Press, Glencoe, Illinois

Woodcock, B. (2006). An Analysis of MMOG Subscription Growth—version 18.0. Available at: http://www.mmogchart.com/

Yee N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments, *Presence*, 15 (3): 309 –329

Zimmerman E and Salem K. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Διαδικτυακές πηγές

Frank J. (2014). How to attack a woman who works in video gaming». *The Guardian.* Available at: https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/01/how-to-attack-a-woman-who-works-in-video-games

Howard R. (2012). What the WELL's Rise and Fall Tell Us About Online Community, *The Atlantic.* Available at: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2012/07/what-the-wells-rise-and-fall-tell-us-about-online-community/259504/

Lantz F. (2009) Games are not Media, *Game Design Advance*, http://gamedesignadvance.com/?p=1567

Yee N. (2017) *Competition Is Not The Opposite of Community*, Quantic Foundry. Available at: http://quanticfoundry.com/2017/03/23/competition-not-opposite-community/

Zwlezen Z. (2016). *The Hunt for GTA V's Cut Content*, Kotaku. Διαθέσιμο στο: http://kotaku.com/the-players-who-have-spent-years-hunting-gta-vs-cut-con-1785348067,

Archives

Bittanit M. and Iocose (2011) *Game Arthritis: A systemic study of video games induced diseases.* Available at: http://mattscape.org/game-arthritis-text/

Entertainment Software Association (2017). *Essential Facts: About the Computer and Video Game Indusrty*. Available at: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf

Hopper E. The Art Institute of Chicago, http://www.artic.edu/aic/collections/exhibitions/Modern/Nighthawks

Nighthawks: Edward Hopper, Lit Genius, Available at: http://lit.genius.com/Edward-hopper-nighthawks-annotated#note-1985427

McLuhan M. (1975). Marshall McLuhan explains visual and acoustic space, interview with Nina Sutton, Library and Archives Canada. Available at: https://www.collectionscanada.gc.ca/innis-mcluhan/030003-2040-e.html