

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

---

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

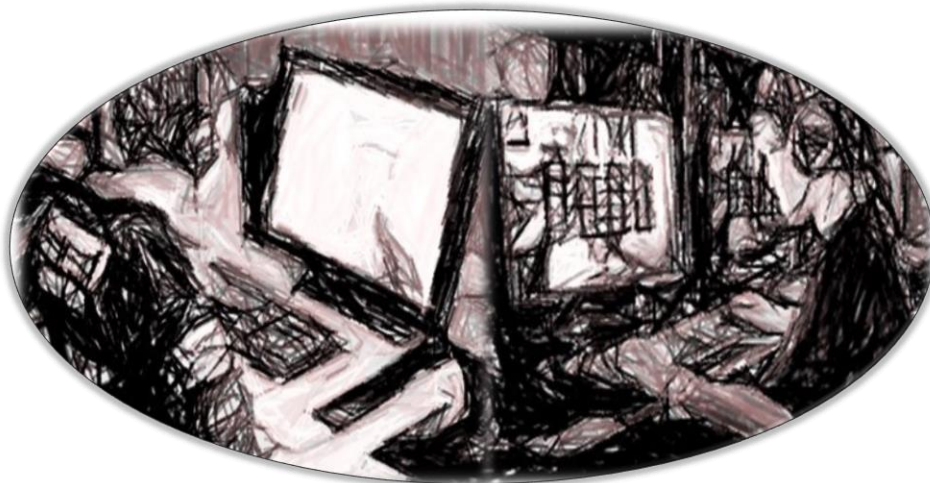
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ»

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ

Τα online video games ως μέσο διαπολιτισμικής επικοινωνίας



ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Πόταγας Ανδρέας Πέτρος

Αθήνα, 2018

Τριμελής Επιτροπή

Γιάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπων)

Μάρθα Μιχαλίδου, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου

Κωνσταντίνος Κοσκινάς, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Ανδρέας Π. Πόταγας, 2018

All right reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

*Video games are the quintessential social texts of our present cultural moment.*

Steven E. Jones

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή .....	11
Κεφάλαιο πρώτο .....	12
Μια ιδιόμορφη δημιουργική βιομηχανία και η αξία του διαπολιτισμικού διαλόγου .....	12
Τα video games .....	12
Η βιομηχανία των video games.....	13
Narrativists και ludologists .....	15
Τα video games ως τέχνη .....	16
Online video games.....	18
Η επικοινωνία στα online video games.....	19
Η διαπολιτισμική επικοινωνία .....	20
Κεφάλαιο δεύτερο.....	21
Ο χώρος έρευνας.....	21
MMORPGs .....	22
Τα χαρακτηριστικά των MMORPGs .....	23
Η επικοινωνία στα MMORPGs .....	24
Οι κοινότητες των MMORPGs.....	25
Ιστορική αναδρομή .....	27
Η αγορά των MMORPGs.....	27
Έλλειψη ουσιωδών στοιχείων.....	29
Σχετικά με το Lord of the Rings Online.....	30
Ιστορία του παιχνιδιού.....	30
Λόγοι επιλογής. ....	31
Σχετικά με το EVE Online .....	34
Ιστορία του παιχνιδιού.....	35
Λόγοι επιλογής. ....	37
Πλησιάζοντας προς την έρευνα .....	38
Κεφάλαιο τρίτο .....	38
Η μεθοδολογία της έρευνας και οι περιορισμοί της .....	38
Η δειγματοληψία παικτών και οι ερωτήσεις.....	39
Παρουσίαση και ανάλυση των ερωτήσεων. ....	42
Ευρύτεροι στόχοι και προσδοκίες. ....	45

Το δείγμα παικτών.....	46
Οι συνεντεύξεις με τους αντιπροσώπους.....	48
Περιορισμοί της έρευνας.....	49
Κεφάλαιο τέταρτο.....	51
Τα ευρήματα της έρευνας.....	51
Οι απαντήσεις των παικτών.....	52
Ενασχόληση με άλλα παιχνίδια.....	52
Λόγοι και χρόνος ενασχόλησης με τα συγκεκριμένα παιχνίδια.....	53
Λόγοι επιλογής ενασχόλησης με ένα MMORPG.....	54
Online games και αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών.....	55
Οι σχέσεις του δείγματος με τις κοινότητες παικτών.....	55
Με ποιους προτιμάνε να παίζουν.....	56
Θέματα συζήτησης με άλλους παίκτες.....	57
Οι συζητήσεις με παίκτες διαφορετικής εθνικότητας και η θεματολογία τους.....	57
Οι συναντήσεις με παίκτες ίδιας εθνικότητας.....	58
Απόψεις και προτάσεις σχετικά με τα κανάλια επικοινωνίας.....	60
Αποτίμηση των ερωτήσεων.....	60
Σχολιασμός των τάσεων.....	61
Βασικές διαφορές ανάμεσα στους παίκτες των δυο MMORPGs.....	63
Οι απόψεις των εταιρειών παραγωγής.....	64
Η διαπολιτισμική επικοινωνία στα δυο παιχνίδια.....	66
Συμπεράσματα.....	68
Προβληματισμοί.....	70
Νέες κατευθύνσεις.....	71
Πηγές - Βιβλιογραφία.....	74

## Πίνακες

Πίνακας. Η κατανομή των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα ανά παιχνίδι .....	47
---	----

## Διαγράμματα

Διάγραμμα A1. Η μεταβλητή του φύλου στο δείγμα παικτών.....	89
Διάγραμμα A2. Η μεταβλητή της εθνικότητας στο δείγμα παικτών.....	89
Διάγραμμα A3. Η ενασχόληση με άλλα video games.....	90
Διάγραμμα A4. Ηλικίες παικτών Lord of the Rings Online.....	90
Διάγραμμα A5. Ηλικίες παικτών EVE Online.....	90
Διάγραμμα A6. Ενασχόληση με άλλα video games: παίκτες του Lord of the Rings Online.....	91
Διάγραμμα A7. Ενασχόληση με άλλα video games: παίκτες του EVE Online.....	92

## Περίληψη

Σκοπός της εργασίας είναι η αξιολόγηση της διαπολιτισμικής ανταλλαγής στοιχείων που εξελίσσεται στα πλαίσια των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών. Στη βιβλιογραφία εντοπίζονται αρκετές απόψεις και έρευνες σχετικά με τη διαπολιτισμική επικοινωνία, ωστόσο, είναι ελάχιστες, μέχρι στιγμής, οι επίσημες μελέτες που την εξετάζουν σε συνδυασμό με τον κλάδο των video games, μια δημιουργική βιομηχανία που παρουσιάζει ιδιαίτερη ανάπτυξη σε οικονομικό και πολιτιστικό επίπεδο. Επιπλέον, δε φαίνεται να υπάρχουν, ακόμα, έρευνες επικεντρωμένες στα online video games και τη δυναμική συνεισφορά τους στην ανάπτυξη διαπολιτισμικών διαλόγων και σχέσεων μεταξύ των διαφόρων παικτών τους.

Ωστόσο, οι εικονικοί κόσμοι των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών κρίνονται ιδανικά ερευνητικά πεδία, στην προκειμένη περίπτωση, καθώς, μέσα σε αυτούς, διαρκώς, συγκεντρώνονται και αλληλεπιδρούν παίκτες διαφορετικών εθνικοτήτων και πολιτισμικών επιρροών. Σκοπός είναι να μελετηθούν περιπτώσεις διαδικτυακών παιχνιδιών στα οποία οι παίκτες συμμετέχουν ενεργά, αφιερώνοντας χρόνο και επενδύοντας συναισθηματικά στους χαρακτήρες τους αλλά και στο ίδιο το game world. Οι εμπειρίες και οι απόψεις αυτών των παικτών εκτιμάται πως θα συμβάλλουν στην αξιολόγηση του ρόλου των online video games ως μέσο προώθησης της διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Η μελέτη ξεκινάει με μια ανάλυση του κλάδου των video games, αναδεικνύοντας την οικονομική και καλλιτεχνική αξία τους, ενώ, παράλληλα, εξηγείται η σημασία της έννοιας της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Στη συνέχεια, εστιάζει σε έναν τύπο online video games στα οποία οι παίκτες εξελίσσουν σταδιακά τους χαρακτήρες τους. Ένας από τους στόχους της έρευνας είναι να εξετάσει αν στα game worlds αυτών των παιχνιδιών διεξάγεται μια διευρυμένη επικοινωνιακή δραστηριότητα, μεταξύ παικτών, η οποία ενδέχεται να εξυπηρετεί την προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Επιλέγονται και αναλύονται δυο διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια από τα οποία αντλείται ένα συνολικό δείγμα παικτών. Μέσω συγκεκριμένων ερωτήσεων, οι παίκτες καλούνται να παραθέσουν τις απόψεις τους σχετικά με τα online video games και το ζήτημα της επικοινωνίας εντός του game world. Πέρα από τις τάσεις που προκύπτουν από τις απαντήσεις των παικτών, συλλέγονται, παράλληλα, μέσα από συνεντεύξεις, απόψεις των εκπροσώπων των εταιρειών που αναπτύσσουν τα δυο παιχνίδια. Στόχος είναι η σύγκριση των τάσεων και απόψεων σε μια

προσπάθεια εκτίμησης του φαινομένου της επικοινωνίας και της ανταλλαγής πολιτιστικών στοιχείων, στα πλαίσια των δυο διαδικτυακών παιχνιδιών.

Η έρευνα καταλήγει σε ορισμένα συμπεράσματα σχετικά με τη συνεισφορά των online video games και των κοινοτήτων που σχηματίζονται σε αυτά, στην προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Ωστόσο, μέσα από τη διαδικασία προκύπτουν αρκετές παρατηρήσεις ως προς τις τάσεις, τη συμπεριφορά και την κουλτούρα των παικτών, οι οποίες δύνανται να οδηγήσουν σε μελλοντικές έρευνες.

*Λέξεις-κλειδιά:* διαπολιτισμική επικοινωνία, παίκτης, online video games, game world, κοινότητα παικτών, κουλτούρα



# **Online video games as an intercultural communication medium**

**Potagas Andreas Petros**

## **Abstract**

The aim of this thesis is to evaluate the aspect of cultural exchange in online gaming. Although intercultural communication is often the subject of academic research, there are few formal studies, to date, concerning its relation to video games, which is an interesting creative industry that seems to be developing both economically and culturally. In addition, there are no studies, yet, specifically focused on online video games and their potential contribution in developing intercultural dialogues and relations between their various players.

However, these games' virtual worlds are estimated to be ideal research fields, in this case, since they regularly host interactions between various players whose nationalities and cultural backgrounds differ. The aim is to study online games in which players participate actively as they dedicate time and emotionally invest on their characters as well as the game world itself. Their experiences and views are expected to assist in the evaluation of online video games as a means of promoting intercultural communication.

The research begins by analyzing the video game industry, highlighting its economic and artistic value, while also explaining the meaning of intercultural communication. The focus, then, shifts to a particular kind of online games, in which players gradually advance their characters. One of the objectives is to examine whether there is an extended communication activity among players in these games, one that can be used to further promote intercultural communication.

Two online video games are selected, from which a total sample of players is drawn. Via specific questions, players are asked to give their opinions concerning online video games and the aspect of communication in the game worlds. In addition to the players' views on the matter, the study also takes into consideration the opinions of professionals that represent the two games' developing companies. The objective here is to compare player trends and the various opinions in an attempt to evaluate communication and cultural exchange within these two online games.

The research concludes with certain findings regarding the contribution of online video games, and the numerous player communities that are formed in them, in promoting intercultural

communication. However, together with the results of this process, various interesting remarks concerning players' trends, behavior and culture emerged, leading to possible future research.

*Key-words:* intercultural communication, player, online video games, game world, culture, player communities

## Εισαγωγή

Η ζωή στις σύγχρονες κοινωνίες καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από την τεχνολογία και τον ρυθμό ανάπτυξής της. Οι δυνατότητες και οι επιλογές που προσφέρονται συνεχώς πολλαπλασιάζονται με αποτέλεσμα να έχουν αλλάξει και να συνεχίζουν να μεταβάλλονται οι τρόποι επικοινωνίας και οι μορφές ψυχαγωγίας των ατόμων, σε κάποια μέρη περισσότερο, σε άλλα λιγότερο.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία έχει προκύψει η άνοδος μιας δημιουργικής βιομηχανίας που, παρόλο που πρωτοεμφανίστηκε προς το τρίτο μέρος του προηγούμενου αιώνα, την τελευταία δεκαετία παρουσιάζει αξιοσημείωτη πρόοδο παγκοσμίως. Η βιομηχανία των video games και η συνεχώς αυξανόμενη αξία της εκτιμάται ότι θα παίξουν σημαντικό ρόλο στο μέλλον της ψυχαγωγικής εμπειρίας, της παγκόσμιας αγοράς αλλά και της τέχνης (Tavinor, 2009).

Η αυξανόμενη σημασία του κλάδου προδίδεται επίσης από τη συσσώρευση του ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος γύρω από το ζήτημα με πολλούς θεωρητικούς, από διάφορες επιστήμες, να ασχολούνται με το φαινόμενο και να επιχειρούν να το ερμηνεύσουν (Κοκκώνης, 2010). Πράγματι, τα video games έχουν χαρακτηριστεί ως μέσα ψυχαγωγίας, επικοινωνίας, εκπαίδευσης, καλλιτεχνικής έκφρασης ή πολιτιστικής προβολής ενώ παράλληλα αποτελούν ιδανικές πλατφόρμες για επιστημονικές μελέτες και πειραματισμούς σχετικά με την ψυχολογία, τη διδασκαλία, την ανάλυση ποιοτικών και ποσοτικών στοιχείων αλλά και την ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης (Choi & Kim, 2004).

Ωστόσο, οι περισσότερες από αυτές τις μελέτες, μέχρι στιγμής, δείχνουν να επικεντρώνονται περισσότερο στη φύση των video games ως ψυχαγωγικό, καλλιτεχνικό και οικονομικό φαινόμενο και λιγότερο στις σχέσεις που ενδεχομένως αναπτύσσονται ανάμεσα στους παίκτες που τα βιώνουν ως εμπειρίες. Ο χώρος των video games αποτελεί ένα παγκόσμιο forum συνάντησης ατόμων, διαφορετικής κουλτούρας, τα οποία, είτε μέσα από την ίδια την πλατφόρμα ενός διαδικτυακού παιχνιδιού είτε μέσω άλλων καναλιών, συνευρίσκονται και αλληλεπιδρούν (Yee & Bailenson, 2007). Αυτοί οι πολυπολιτισμικοί διάλογοι δύνανται να αποτελέσουν διόδους ανταλλαγής πολιτιστικών στοιχείων και είναι ικανοί, μακροπρόθεσμα, να συνεισφέρουν στη καλλιέργεια «παγκόσμιων πολιτών»<sup>1</sup> με διαπολιτισμική συνείδηση.

---

<sup>1</sup> Ο όρος «Παγκόσμιος Πολίτης» αναφέρεται στο άρθρο του Ronald C. Israel «What does it mean to be a Global Citizen» και αφορά άτομα που αντιλαμβάνονται ότι ανήκουν σε μια παγκόσμια κοινότητα σεβόμενοι τόσο τις κοινές αξίες, τις ευθύνες και τα δικαιώματα που απορρέουν από τη συμμετοχή σε αυτήν όσο και τη σημασία της εθνικής ταυτότητας αλλά και των ιδιαιτεροτήτων του κάθε πολιτισμού.

Συνεπώς, θα ήταν σημαντικό να γίνει μια αποτίμηση του ρόλου που παίζουν τα video games στην προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία φιλοδοξεί να αποτελέσει μια τέτοια προσπάθεια. Στις παρακάτω σελίδες, αφού παρουσιαστούν ορισμένα γενικότερα στοιχεία σχετικά με τα video games, η μελέτη θα εστιάσει σε ένα συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών εξετάζοντας τις δυνατότητες ανταλλαγής πληροφοριών και στοιχείων κουλτούρας μεταξύ παικτών διαφορετικού πολιτισμικού υποβάθρου. Η έρευνα αξιοποιεί τις απόψεις παικτών και εκπροσώπων των εταιρειών που αναπτύσσουν αυτά τα βιντεοπαιχνίδια.

Ο βασικός στόχος αυτής της εργασίας είναι να εξετάσει αν και σε τί βαθμό λαμβάνει χώρα μια διαπολιτισμική επικοινωνία μεταξύ των παικτών που, μέσω των μηχανισμών ενός σύγχρονου online video game, συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν σε διαδραστικούς, εικονικούς κόσμους. Περαιτέρω ερευνητικά ερωτήματα προκύπτουν και στην πορεία της μελέτης. Τα αποτελέσματα αυτής της αναζήτησης, ή τα επιπλέον ερωτήματα που ενδέχεται να προκύψουν από αυτήν, ενδέχεται να φέρουν στην επιφάνεια τη δυνητική πολιτιστική αξία των video games.

## **Κεφάλαιο πρώτο**

### **Μια ιδιόμορφη δημιουργική βιομηχανία και η αξία του διαπολιτισμικού διαλόγου**

#### **Τα video games**

Τα video games ή βιντεοπαιχνίδια είναι μέσα ψυχαγωγίας τα οποία αποτελούν προϊόντα δημιουργικών βιομηχανιών (Αυδίκος, 2014). Συγκεκριμένα, ανήκουν στην κατηγορία των «Νέων Μέσων» καθώς αποτελούν μεντιακές μορφές που βασίζονται, ως επί το πλείστον, σε υπολογιστές, διαδικτυακές υπηρεσίες και νέες τεχνολογίες για την παραγωγή και διανομή τους (Jenkins, 2006). Ο όρος «βιντεοπαιχνίδια» καλύπτει παιχνίδια που παίζονται είτε σε έναν προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή είτε σε κονσόλες συνδεδεμένες με μια οθόνη<sup>2</sup> και σε άλλου είδους πλατφόρμες όπως, κινητά τηλέφωνα και ταμπλέτες (Κοκκώνης, 2010).

Ένα video game δημιουργείται, αναπτύσσεται και προωθείται μέσα από μια πολυσύνθετη διαδικασία στην οποία ενδέχεται να συμβάλλουν πολλά διαφορετικά άτομα, επιχειρήσεις και κλάδοι (Δεληγιάννης, 2010). Η παραγωγή ηλεκτρονικών παιχνιδιών προϋποθέτει το συντονισμό σεναριογράφων, σχεδιαστών, προγραμματιστών, καλλιτεχνών, νομικών και επιχειρηματικών

---

<sup>2</sup> Sony Playstation, Xbox, Nintendo, arcades κ.λπ.

συμβούλων καθώς επίσης και άλλων επαγγελματιών σε μια προσπάθεια δημιουργίας ενός προϊόντος που αποτελεί ένα μέσο διαδραστικής αφήγησης και ψυχαγωγίας (Juul, 2001).

Το στοιχείο της διαδραστικότητας είναι το χαρακτηριστικό που ξεχωρίζει τα video games από τα περισσότερα μέσα ψυχαγωγίας καθώς ο χρήστης με τις κινήσεις του και τις επιλογές του καθορίζει την εξέλιξη μιας ιστορίας (Jenkins, 2004). Αυτή η κατάσταση μπορεί να παραλληλιστεί με ορισμένες μορφές διαδραστικού θεάτρου όπου το κοινό συμμετέχει σε μια παράσταση (Homan & Homan, 2014), ωστόσο η σκέψη αυτή εξυπηρετεί μόνο σε μια επιφανειακή κατανόηση του φαινομένου.

Τα video games προσφέρουν μια εμπειρία ή ένα σύνολο εμπειριών δανειζόμενα από άλλα οπτικά και ηχητικά μέσα αλλά αξιοποιώντας παράλληλα μηχανισμούς διαδραστικότητας βάσει των οποίων οι δράσεις των παικτών επιφέρουν αντιδράσεις από τους αυτοματισμούς του παιχνιδιού ή τους άλλους παίκτες. Η έννοια «gameplay», χρησιμοποιείται συχνά κατά την εκτίμηση και την κριτική αποτίμηση ενός παιχνιδιού. Ως gameplay νοείται η συνολική εμπειρία που προσφέρει ένα video game στους παίκτες του μέσω πτυχών του, όπως η πλοκή του και ο τρόπος που παίζεται σε συνδυασμό με τεχνικά ζητήματα όπως τα γραφικά ή τα ηχητικά εφέ (Κοκκώνης, 2010).

Σε αρκετές μελέτες και στατιστικές αναλύσεις, όπως αυτές της Entertainment Software Association (ESA) γίνεται διαχωρισμός μεταξύ παιχνιδιών κονσόλας και παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών ενώ παρατηρείται το φαινόμενο ορισμένα παιχνίδια να κυκλοφορούν αποκλειστικά σε ένα συγκεκριμένο τύπο πλατφόρμας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα παιχνίδια στρατηγικής που συχνά κυκλοφορούν σε μορφή παιχνιδιού υπολογιστή ή (πιο πρόσφατα) φορητών συσκευών, όπως κινητά ή ταμπλέτες, αλλά σπάνια είναι διαθέσιμα σε κονσόλες (Κοκκώνης, 2010).

## **Η βιομηχανία των video games**

Όταν πρωτοεμφανίστηκαν στο εμπόριο τη δεκαετία του 70', τα video games, ήταν απλοϊκά για το τωρινά δεδομένα και της σημερινές προσδοκίες. Εκείνη την περίοδο και μέχρι το τέλος του προηγούμενου αιώνα η άποψη πως ένα βιντεοπαιχνίδι θα μπορούσε να αντικαταστήσει την προβολή μιας ταινίας, προσφέροντας σε κάποιον μια εξίσου ή ίσως και περισσότερο ρεαλιστική και ολοκληρωμένη εμπειρία, θεωρείτο παράλογη (Homan & Homan, 2014). Συνεπώς, το gaming, παρά την άμεση εξάπλωσή του, κατηγοριοποιήθηκε ως μια ασχολία περισσότερο παιδική και κενή

λαμβάνοντας συχνά και μια αρνητική χροιά λόγω κινδύνων κατάχρησης και απομόνωσης (Shaviro, 2003).

Ωστόσο, από τις αρχές του 21ου αιώνα η εκτίμηση για το gaming βελτιώθηκε. Μια σειρά αλληλεξαρτώμενων παραγόντων όπως η οικονομική ανάπτυξη στη Δύση, η εξέλιξη της τεχνολογίας, η αύξηση στις αγορές προσωπικών ηλεκτρονικών υπολογιστών, κονσόλων και κινητών συσκευών γενικότερα, η εξάπλωση του διαδικτύου, η στροφή του ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος στις θετικές και τεχνολογικές επιστήμες και κυρίως την πληροφορική καθώς, επίσης, και ο ισχυρός ανταγωνισμός που προέκυψε, ως συνέπεια των παραπάνω, μεταξύ εταιρειών κολοσσών, οδήγησαν στην ανάπτυξη πολλών καινούριων δυνατοτήτων για τα video games (Wolf, 2012). Νέες τεχνολογίες επιτρέπουν τη δημιουργία παιχνιδιών με προοδευτικά ρεαλιστικότερα γραφικά και πιο ολοκληρωμένο gameplay δημιουργώντας έτσι εικονικούς κόσμους ικανούς να προσφέρουν έντονες και αυθεντικές εμπειρίες στους παίκτες (Yee & Bailenson, 2007).

Ανεξάρτητα από τον τρόπο τον οποίο επιλέγει ο καθένας για να παίξει ένα video game, η ενασχόληση με τέτοιου είδους παιχνίδια αποτελεί, πλέον, μια δημοφιλή πρακτική της σημερινής ζωής (Kuss & Griffiths, 2011). Συγκεκριμένα στην Αμερική, σύμφωνα με τις έρευνες, της ESA<sup>3</sup> για το 2017, 67% των νοικοκυριών έχουν στην κατοχή τους μια συσκευή που χρησιμοποιείται για gaming με δημοφιλέστερες συσκευές τους προσωπικούς υπολογιστές και τα κινητά τηλέφωνα ενώ δύο στα τρία νοικοκυριά έχουν ένα τουλάχιστον μέλος που παίζει βιντεοπαιχνίδια. Το ποσοστό αυτό έχει αυξηθεί κατά 2% από το 2016 και κατά 16% από το 2015. Ακόμα, από της έρευνες διαπιστώνεται πως ο μέσος παίκτης είναι περίπου 35 χρονών ενώ, τέσσερις στους δέκα παίκτες, είναι γυναίκες.

Η αγορά των video games, σε παγκόσμιο επίπεδο, σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία της Atomico, ξεπέρασε το 2017 τα 100 δισεκατομμύρια δολάρια ΗΠΑ σε έσοδα με την Κίνα και τις ΗΠΑ μοιράζονται την πρώτη θέση της αγοράς με 24% η καθεμία. Αν και τα στοιχεία σχετικά με τις καταναλωτικές προτιμήσεις στην Κίνα είναι ελλιπή, μια βασική διαφορά ανάμεσα στις δυο χώρες είναι η προτίμηση των Κινέζων gamers για παιχνίδια που παίζονται σε φορητές συσκευές και κυρίως κινητά τηλέφωνα (smartphones). Η υπόλοιπη (μισή) αγορά βιντεοπαιχνιδιών

---

<sup>3</sup> Οι στατιστικές αυτές αφορούν αποκλειστικά τις ΗΠΑ, ένα κράτος που δεν αντανακλά τις ανάγκες και τις συνήθειες της πλειοψηφίας των κατοίκων άλλων κρατών του πλανήτη. Ωστόσο, εξυπηρετούν σε μια πρώτη κατανόηση της ανοδικής τάσης που παρουσιάζεται στον κλάδο των video games τα τελευταία χρόνια.

επιμερίζεται κυρίως μεταξύ Ευρώπης (συμπεριλαμβανομένης της Ρωσίας), Ιαπωνίας και Νότιας Κορέας (20%, 12% και 4% αντίστοιχα).

Την προτίμηση των κινέζων καταναλωτών για παιχνίδια φορητών συσκευών φαίνεται να υποστηρίζουν, επίσης, και εταιρείες ανάπτυξης video games που εδρεύουν στην Κίνα, οι οποίες επιλέγουν να επενδύσουν στο χώρο της ανάπτυξης λογισμικού, προγραμμάτων και παιχνιδιών που εστιάζουν στις φορητές συσκευές, σε αντίθεση πολλές εταιρείες που εδρεύουν στις ΗΠΑ οι οποίες δείχνουν να επενδύουν περισσότερους πόρους στο gaming μέσω υπολογιστών και κονσόλων (Minter, 2016).

Με βάση τις στατιστικές μελέτες των ESA, Statista και Atomico, εκτιμάται πως, μέσα στα επόμενα χρόνια, θα αυξηθεί περαιτέρω ο τζίρος της παγκόσμιας αγοράς βιντεοπαιχνιδιών, και ιδιαίτερα όσων προορίζονται για φορητές συσκευές. Αναμένεται, ακόμη, ότι η κινεζική αγορά βιντεοπαιχνιδιών θα ξεπεράσει την αμερικανική<sup>4</sup>. Η εξάπλωση του gaming σε φορητές συσκευές κρίνεται ρεαλιστική, κυρίως επειδή είναι περισσότερο προσβάσιμες, εύχρηστες, οικονομικές, χρησιμοποιούνται από περισσότερους καταναλωτές και ανταποκρίνονται σε περισσότερες ανάγκες του μέσου χρήστη. (Chung & Fung, 2013).

### **Narrativists και ludologists**

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν απασχολήσει την ακαδημαϊκή έρευνα. Οι δύο πιο διαδεδομένες προσεγγίσεις προέρχονται από τους narratologists και τους ludologists, αντίστοιχα.. Σύμφωνα με τους πρώτους, τα video games πρέπει να ερμηνεύονται ως κείμενα, ως μέσα αφήγησης μιας ιστορίας. Αντίθετα, οι ludologists ενδιαφέρονται περισσότερο για τους μηχανισμούς και τα συστήματα που υποστηρίζουν ένα παιχνίδι δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση σε τρία στοιχεία: τους κανόνες ενός παιχνιδιού, τον κόσμο στον οποίο εξελίσσεται η πλοκή του (game world) και το ίδιο το gameplay (Κοκκώνης, 2010). Οι μεν narratologists, επομένως, αντιμετωπίζουν τα video games ως ευρύτερα κείμενα εστιάζοντας στους τρόπους αφήγησης, τη θεματολογία και τα σύμβολα ενός παιχνιδιού. Οι δε ludologists τα εκλαμβάνουν ως ανεξάρτητα συστημικά σύνολα κανόνων, αναγνωρίζοντας ως βασική αξία τους το στοιχείο της προσομοίωσης (Wolf, 2012).

Στη βιβλιογραφία ο όρος ludologist ταυτίζεται συχνά με την έννοια «game studies» καθώς χρησιμοποιείται ως χαρακτηρισμός για τους ακαδημαϊκούς ή τους ερευνητές που μελετάνε τα

---

<sup>4</sup> Ήδη, παρά το κοινό ποσοστό που μοιράζονται τα δυο κράτη στην παγκόσμια αγορά, η Κίνα δείχνει να έχει ένα πλεονέκτημα υπερτερώντας έναντι των ΗΠΑ κατά 0,5 δισεκατομμύρια δολάρια ΗΠΑ.

video games. Υπάρχουν θεωρητικοί που απορρίπτουν εντελώς τις θέσεις των narratologists. Ο Jesper Juul (1998) για παράδειγμα ισχυρίζεται πως ένα video game δεν δύναται να αποτελέσει αφηγηματική ιστορία εφόσον ο ίδιος ο παίκτης καθορίζει τι θα συμβεί. Υπάρχουν, όμως, και εκείνοι που δεν αναιρούν την αφηγηματική αξία των βιντεοπαιχνιδιών, αλλά υποστηρίζουν πως αυτά πρέπει να εξετάζονται ως κάτι ξεχωριστό. Οι τελευταίοι, λαμβάνουν υπόψιν, στις μελέτες τους, τους παράγοντες της πλοκής και της θεματολογίας αλλά τείνουν να επικεντρώνουν το ενδιαφέρον τους στο gameplay και τις επιρροές ενός παιχνιδιού. Μέσα από αυτή τη διαδικασία επιχειρούν να συνεισφέρουν στην κατανόηση των video games αναδεικνύοντας, παράλληλα, τόσο την επιστημονική τους χρησιμότητα όσο και την καλλιτεχνική τους αξία (Frasca, 2003).

Η παρούσα μελέτη δείχνει να συγκλίνει σε μεγαλύτερο βαθμό με τις απόψεις των ludologists, δεδομένου ότι διαφοροποιεί τα video games από τα υπόλοιπα μέσα και επιχειρεί να εξετάσει τις σχέσεις επικοινωνίας που δημιουργούνται εντός των εικονικών τους κόσμων. Ωστόσο, η λογική της έρευνας και του συνόλου, ουσιαστικά, της εργασίας στηρίζεται στην άποψη πως ένας παίκτης δεν ενδιαφέρεται τόσο για τις θεωρητικές κατηγοριοποιήσεις ενός video game όσο για τη συνολική «ψευδαίσθηση» που αυτό δημιουργεί. Επομένως, δεν υπάρχει λόγος να ταχθούμε υπέρ ή κατά μιας θεωρητικής προσέγγισης. Αντίθετα, οφείλουμε να αποδεχθούμε τη σημασία όλων των παραγόντων που ενδέχεται να επηρεάζουν τις απόψεις και τις εμπειρίες των παικτών, από τους μηχανισμούς και το gameplay ενός παιχνιδιού μέχρι την αφηγηματική αξία και τη θεματολογία του.

Συνεπώς, αν και είναι σημαντικό να αναγνωριστεί η ύπαρξη ορισμένων βασικών θεωρητικών σκέψεων σχετικά με το ζήτημα των video games, κρίνεται επίσης χρήσιμο να σημειωθεί πως αυτές δεν καθορίζουν τη διεξαγωγή της συγκεκριμένης μελέτης.

### **Τα video games ως τέχνη**

Τα video games αποτελούν, όπως προαναφέρεται, μέσα μέσων. Πολλοί διαφορετικοί επαγγελματίες και καλλιτέχνες συνεργάζονται μεταξύ τους και ενώνουν ήχους, εικόνες, τρισδιάστατη κίνηση, προγράμματα και σενάρια ιστοριών με αποτέλεσμα να δημιουργούν έναν πλασματικό κόσμο. Αυτός ο κόσμος βιώνεται στη συνέχεια ως εμπειρία από τους παίκτες. Μια εμπειρία που δεν περιορίζεται μονάχα στους κανόνες, τους σκοπούς και την έκβαση ενός παιχνιδιού αλλά και στη γενικότερη αύρα του και την επιρροή στο μυαλό και τις ιδέες ενός παίκτη (Κοκκώνης, 2010). Δε λειτουργούν, φυσικά, όλοι οι σχεδιαστές ως καλλιτέχνες. Πρωτεύον



μέλημα μιας ομάδας σχεδιαστών είναι ο αριθμός πωλήσεων που θα σημειώσει το παιχνίδι που δημιουργούν και όχι τόσο η καλλιτεχνική έκφραση.

Παρόλα αυτά, υπάρχουν παιχνίδια που καταφέρνουν να μαγέψουν παίκτες και κριτικούς αντίστοιχα, καθώς πετυχαίνουν να προβληματίσουν, να συγκινήσουν, να τρομάξουν και να τονώσουν προκαλώντας μοναδικές εμπειρίες και επιτυγχάνοντας να διευρύνουν το μυαλό (Deardorff, 2015).

Επιπλέον, παρατηρείται πως οι νεότερες γενιές, συγκεκριμένα, τα έχουν καλωσορίσει στην καθημερινότητά τους όχι μόνο ως ψυχαγωγική δραστηριότητα αλλά και ως ξεχωριστές καλλιτεχνικές εμπειρίες. Τα τελευταία χρόνια διαδίδεται μια τάση πολυσύνθετης ενασχόλησης με video games σύμφωνα με την οποία οι παίκτες δεν αντιμετωπίζουν ένα παιχνίδι μονάχα ως τρόπο διασκέδασης ή αποσυμφόρησης αλλά και ως συνολική εμπειρία αφιερώνοντας χρόνο στην εξερεύνηση κάθε γωνιάς του game world και των δυνατοτήτων που τους προσφέρονται και φροντίζοντας, συχνά, να εκφράσουν τις κριτικές τους σκέψεις για τα στοιχεία ενός παιχνιδιού<sup>5</sup>.

Μέσα στους κόσμους των παιχνιδιών εκτυλίσσονται πολυσύνθετες ιστορίες που έχουν τη δυνατότητα να προκαλέσουν συναισθηματικά οποιονδήποτε ανάλογα με τα γούστα και τις προτιμήσεις του (Tavinor, 2009). Υπάρχουν video games τρόμου όπως τα Dead Space, Metro 2033 και αυτά των σειρών Silent Hill, F.E.A.R. και Resident Evil που κατά πολλούς αποτελούν ασυναγώνιστα ανατριχιαστικές εμπειρίες. Παιχνίδια όπως τα L.A. Noir, Grim Fandango και Heavy Rain, για λάτρεις του είδους των δραματικών αστυνομικών ιστοριών, είναι ρεαλιστικές προσομοιώσεις των προβλημάτων που αντιμετωπίζει ένας ντεντέκτιβ. Παιχνίδια των σειρών Fallout, Battlefield, Call of Duty, Company of Heroes, Medal of Honor και το κριτικά αποθεωμένο This War of Mine όχι μόνο προσφέρουν ρεαλιστικά σενάρια μαχών αλλά παράλληλα έχουν τη δυνατότητα να προβληματίσουν τους παίκτες σχετικά με τα δεινά του πολέμου (Deardorff, 2015).

Ένα video game είναι προϊόν μιας πολυσύνθετης διαδικασίας που σμίγει τεχνολογικά εργαλεία με τη φαντασία και την καλλιτεχνική δημιουργία. Όπως συμβαίνει με μια κινηματογραφική ταινία έτσι και ένα βιντεοπαιχνίδι βασίζεται σε ένα σενάριο το οποίο λαμβάνει οπτικοακουστική υπόσταση μέσα από ορισμένες τεχνικές διεργασίες (Keane, 2007). Η διαφορά είναι πως τα video games είναι διαδραστικά μέσα, επομένως, με την ανάπτυξη των τεχνολογιών

---

<sup>5</sup> Δεν είναι τυχαίο που οι περισσότεροι από τους δημοφιλέστερους YouTubers, οι χρήστες με το μεγαλύτερο αριθμό συνδρομητών στον ιστότοπο κοινής χρήσης βίντεο YouTube, σύμφωνα με το Business Insider για το 2018 είναι άτομα που μοιράζονται βίντεο σχετικά με το gaming είτε αυτά αφορούν κριτική περιγραφή είτε γενικότερες πληροφορίες σχετικά με τα video games.

διευρύνονται σημαντικά οι δυνατότητες ως προς τη δημιουργία τους, την εξέλιξή τους και τη συναισθηματική επένδυση που εμπνέουν. Οι εμπειρίες που προσφέρονται είναι όλο και πιο αληθινές και τα συναισθήματα που προκαλούνται είναι διαρκώς εντονότερα με αποτέλεσμα οι μηχανισμοί ενός video game να μπορούν να σαγηνεύουν τους παίκτες σε μεγαλύτερο βαθμό.

Έχει ενδιαφέρον να διερευνηθεί κανείς αυτή την υπόθεση σε βάθος συγκρίνοντας περαιτέρω, ίσως, τα video games με άλλες μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης. Ωστόσο, η παραπάνω παράγραφοι θεωρούνται χρήσιμες για την κατανόηση της ευρύτερης αξίας που καταλογίζεται στα video games. Πέρα από τις εταιρείες που αναπτύσσουν τα διάφορα βιντεοπαιχνίδια, υπάρχουν, παράλληλα, πολλοί παίκτες που επενδύουν χρονικά, οικονομικά και συναισθηματικά σε αυτά. Για τους ίδιους, το gaming ταυτίζεται με την απόκτηση έντονων διαδραστικών εμπειριών.

### **Online video games**

Ο συνδυασμός του gaming με το διαδίκτυο και την εξάπλωσή του οδήγησε στη δημιουργία ενός νέου είδους, των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών (online video games) ή MMOs (Massively Multiplayer Online games). Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών θα εστιάσει η έρευνα στα επόμενα κεφάλαια. Σύμφωνα με την έκθεση της ESA για το 2017, πάνω από το 50% των gamers παίζουν online video games με το ποσοστό να παρουσιάζει αύξηση σε σχέση με προηγούμενα χρόνια. Με μια πρώτη ματιά, γίνεται αντιληπτή, συνεπώς, η αυξανόμενη ζήτηση παιχνιδιών που εξελίσσονται σε έναν διαδικτυακό κόσμο στον οποίο οι παίκτες αλληλεπιδρούν τόσο με χαρακτήρες αυτοματισμούς ή Non Player Characters (NPCs) όσο και με άλλους παίκτες, μέσω των χαρακτήρων (avatars) που χρησιμοποιούν. Έτσι, στο χώρο των διαδικτυακών παιχνιδιών συναντώνται άτομα διαφόρων ηλικιών και εθνικοτήτων. Κατά συνέπεια οι παραδοσιακές έννοιες των συνόρων δείχνουν να ξεπερνιούνται θεωρητικά. Έχει ενδιαφέρον, ωστόσο, να εξετάσει κανείς αν συμβαίνει κάτι αντίστοιχο και στην πράξη.

Με την αύξηση της δημοτικότητας των online video games αυξήθηκε και η προσφορά τέτοιων παιχνιδιών με αποτέλεσμα, πλέον, να υπάρχουν αντίστοιχα παιχνίδια για κάθε είδος (παιχνίδια δράσης, επιβίωσης, πολέμου, στρατηγικής, φαντασίας, επιστημονικής φαντασίας κ.ο.κ.). Έτσι, ενώ αρχικά αυτά τα παιχνίδια απαιτούσαν, πέρα από την αγορά του ίδιου του παιχνιδιού, τακτικά επαναλαμβανόμενα κόστη με τη μορφή μηνιαίων και άλλων συνδρομών, τώρα πια, χάρη στον ευρύ ανταγωνισμό του χώρου, υπάρχουν στην αγορά πολλά παιχνίδια που είτε δίνουν τη δυνατότητα δωρεάν διαδικτυακής πρόσβασης είτε προσφέρονται εντελώς δωρεάν

δίνοντας συχνά, ωστόσο, τη δυνατότητα αγοράς, εντός του παιχνιδιού, αντικειμένων και άλλων ειδών<sup>6</sup>.

Γενικά, τα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν πλέον σε κονσόλες, υπολογιστές ή φορητές συσκευές προσφέρουν, συνήθως, τη δυνατότητα διαδικτυακού παιχνιδιού (online multiplayer gaming) δίνοντας στους παίκτες την επιλογή να ανταγωνιστούν ή να συνεργαστούν με άλλα άτομα, γεγονός που προσδίδει μια επιπλέον εμπειρία στην ενασχόληση με ένα παιχνίδι. Εκ πρώτης όψεως, επομένως, δημιουργείται ένα εικονικό περιβάλλον, μέσα στο οποίο, δύνανται να προκύψουν ευκαιρίες συζήτησης, καλλιέργειας, κοινωνικοποίησης και εκτόνωσης (Choi & Kim, 2004).

### **Η επικοινωνία στα online video games**

Τα περισσότερα online video games αποσκοπούν στην ικανοποίηση της ανταγωνιστικής ή αντίθετα της συνεργατικής πλευράς ενός ατόμου. Ένας παίκτης λαμβάνει μεγαλύτερη ικανοποίηση όταν επιβεβαιώσει ότι είναι καλύτερος από έναν άλλον ή αντίστοιχα θεωρεί ότι έχει βιώσει την εμπειρία που προσφέρει ένα παιχνίδι πιο ολοκληρωμένα όταν έχει επιτύχει τους στόχους και τις προκλήσεις του σε συνεργασία με άλλους (Schroeder, 2002).

Αρκετά παιχνίδια στηρίζονται σε αυτές ακριβώς τις αξίες. Παιχνίδια όπως το League of Legends (LoL), παιχνίδια των σειρών Call of Duty (CoD), Counter Strike, Star Wars: Battlefront κ.λπ. αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα ανταγωνιστικών παιχνιδιών. Το είδος στο οποίο ανήκουν αυτά τα παιχνίδια ενδεχομένως να διαφέρει (κάποια είναι πολεμικά ή first person shooters άλλα είναι φαντασίας κ.ο.κ.), ωστόσο, οι πρακτικές είναι κοινές. Μέσω των μηχανισμών του εκάστοτε παιχνιδιού, οι παίκτες συμμετέχουν σε ομάδες και συνεργάζονται ενάντια σε άλλους παίκτες ή ομάδες παικτών για την επίτευξη ενός κοινού σκοπού.

Αντίστοιχα μπορεί να μην υπάρχουν ομάδες και όλοι να ανταγωνίζονται μεταξύ τους<sup>7</sup>. Το σημαντικό είναι πως, σε αυτές τις περιπτώσεις, δίδεται έμφαση στο στοιχείο του ανταγωνισμού ή της συνεργασίας για την επίτευξη ενός ή πολλών στόχων στο πλαίσιο του παιχνιδιού (Choi & Kim, 2004). Η επικοινωνία μεταξύ των παικτών περιορίζεται σχεδόν αποκλειστικά στην εξυπηρέτηση αυτών των στόχων και ο μόνος τρόπος να επεκταθεί αυτή η συζήτηση σε άλλα ζητήματα είναι με τη χρήση άλλων μέσων, εκτός του παιχνιδιού (Riley, 2015). Αντίστοιχα,

---

<sup>6</sup> Η έννοια συναντάται ως in-game purchases στο χώρο του gaming.

<sup>7</sup> Ο τύπος αυτού του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται ως «free for all».

κοινότητες που δημιουργούνται μεταξύ παικτών δραστηριοποιούνται κυρίως σε άλλα μέσα και συνενυθρύνονται στο game world κυρίως για ασχοληθούν με ζητήματα του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα εξεταστεί μια κατηγορία παιχνιδιών που εμφανίζει διαφοροποιήσεις ως προς τη συχνότητα, το εύρος και τη θεματολογία της επικοινωνίας εντός ενός εικονικού κόσμου.

### **Η διαπολιτισμική επικοινωνία**

Ένα είδος επικοινωνίας που φαίνεται να έχει ευνοηθεί από την εξέλιξη του διαδικτύου και τις πρόσφατες εξελίξεις στον τομέα της επικοινωνίας είναι αυτό της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, της επικοινωνίας, δηλαδή, μεταξύ ανθρώπων διαφορετικών κοινωνικών ομάδων, κουλτούρας και πολιτιστικού υποβάθρου (Griffin, 2000). Η έννοια «διαπολιτισμική επικοινωνία» αναφέρεται στις προκλήσεις που προκύπτουν από τη συναναστροφή ανθρώπων διαφορετικών θρησκευτικών, εθνικών, κοινωνικών και μορφωτικών υποβάθρων και προσπαθεί να ερμηνεύσει τον τρόπο με τον οποίο ο κάθε πολιτισμός αντιλαμβάνεται τον κόσμο (Samovar, Porter & Daniel, 2005). Η αξία αυτού του είδους επικοινωνίας κρίνεται, επομένως, ιδιαίτερα σημαντική για την εξάλειψη ρατσιστικών τάσεων, στερεοτύπων και κάθε είδους διακρίσεων συνεισφέροντας στην καλλιέργεια ατόμων με διαπολιτισμική συνείδηση.

Η διαπολιτισμική επικοινωνία είναι ένα ζήτημα που απασχολεί όλο το φάσμα των κοινωνικών σπουδών ξεπερνώντας το πλαίσιο των επικοινωνιακών επιστημών. Θίγει ζητήματα που αφορούν την ανθρωπολογία, την ψυχολογία, τη γλωσσολογία και τις πολιτιστικές σπουδές. Η αξία της είναι πολυεπίπεδη, καθώς βρίσκει εφαρμογή στην πολιτική, την οικονομία, τη διπλωματία, τις τέχνες, τις επιστήμες και την προσωπική ζωή του ατόμου (Neuliep, 2006). Η διαπολιτισμική επικοινωνία καθορίζεται από πολλούς παράγοντες, από τη γνώση της γλώσσας ενός πολιτισμού και την επίσκεψη και τη διαμονή σε χώρους ατόμων διαφορετικής κουλτούρας μέχρι τη μελέτη και κατανόηση βασικών αξιών και στοιχείων θρησκείας μιας ομάδας. Σημαντικό ρόλο παίζουν, επίσης, προσωπικά χαρακτηριστικά όπως η παιδεία, η προσωπικότητα και η ανεκτικότητα ενός ατόμου (Samovar, Porter & Daniel, 2005). Έννοιες όπως ο χρόνος, το φαγητό, το χρώμα, η οικογένεια, η ένδυση, τα ήθη και τα έθιμα είναι εντελώς διαφορετικές για τον κάθε πολιτισμό αλλά και την εποχή του (Ladmiral, Lipiansky, 1989). Για παράδειγμα, οι σημερινές ιδιαιτερότητες του ελληνικού λαού που τον ξεχωρίζουν από όλους τους υπόλοιπους λαούς δεν

ταυτίζονται με αυτές που ίσχυαν 50 χρόνια νωρίτερα. Όλοι αυτοί οι παράγοντες περιπλέκονται και, σε συνδυασμό με τους αυξανόμενους ρυθμούς της παγκοσμιοποίησης που, από τη μια, αίρει συνοριακούς και εθνικούς περιορισμούς και από την άλλη κλονίζει σε κάποιο βαθμό τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της κουλτούρας ενός λαού, δημιουργούν μια ομίχλη γύρω από τη διαπολιτισμική επικοινωνία (Samovar, Porter & Daniel, 2005).

Το διαδίκτυο, χάρη στην προσβασιμότητα και την αμεσότητα που προσφέρει στους χρήστες του, εγκαινίασε μια νέα εποχή για τη διαπολιτισμική επικοινωνία (Neuliep, 2006). Πλέον ένα άτομο δε χρειάζεται να ταξιδέψει ή να ζήσει σε μια άλλη χώρα και να μάθει μια ξένη γλώσσα για να βιώσει την εμπειρία μιας διαπολιτισμικής συναναστροφής χωρίς φυσικά αυτό να υποβαθμίζει την αξία των ταξιδιών και της μόρφωσης. Μέσω των μηχανισμών του διαδικτύου ο χρήστης έχει πρόσβαση σε άπειρες πληροφορίες για την ιστορία, τα έθιμα και τις ιδιαιτερότητες ενός άλλου πολιτισμού, μπορεί να δει εικόνες και να παρακολουθήσει βίντεο από τη καθημερινότητα και τη ζωή σε μια ξένη χώρα και του δίδεται η δυνατότητα να συνομιλεί ταυτόχρονα με ανθρώπους από ολόκληρο τον κόσμο.

Ως αποτέλεσμα, οι άνθρωποι έχουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν διαπολιτισμικές εμπειρίες και να καλλιεργήσουν μια πιο ανεκτική στάση απέναντι σε οτιδήποτε άγνωστο και διαφορετικό. Από την άλλη, όπως προδίδεται από τα κοινωνικά δίκτυα, δεν είναι λίγες οι φορές που ανακυκλώνονται ρατσιστικές και ξενοφοβικές δημοσιεύσεις και σχόλια καθώς, επίσης, και στερεοτυπικές αντιλήψεις (Samovar, Porter & Daniel, 2005).

## **Κεφάλαιο δεύτερο**

### **Ο χώρος έρευνας**

Στο πλαίσιο αυτής της έρευνας θα ασχοληθούμε με τη διαπολιτισμική επικοινωνία στα video games. Πιο συγκεκριμένα, θα εκτιμηθούν οι δυνατότητες επικοινωνίας μεταξύ παικτών διαφορετικού πολιτισμικού υποβάθρου στα πλαίσια ενός τύπου MMO όπου πολλοί παίκτες συνενυθρύνονται και αλληλεπιδρούν σε έναν διαδικτυακό εικονικό κόσμο. Ενώ, επομένως, αναγνωρίζεται η δυνατότητα ενός μη διαδικτυακού παιχνιδιού να μεταδώσει ορισμένα διαπολιτισμικά μηνύματα και κάποιες πληροφορίες σχετικά με την κουλτούρα ενός άλλου λαού

στους παίκτες του<sup>8</sup>, η συγκεκριμένη εργασία εστιάζει σε μια διαδικασία αμφίδρομης διαπολιτισμικής ανταλλαγής πληροφοριών η οποία είναι εφικτή μόνο σε παιχνίδια στα οποία συμμετέχουν πολλοί παίκτες, από διαφορετικές περιοχές του πλανήτη, ταυτόχρονα.

Ωστόσο, φαίνεται πως στα περισσότερα MMOs η επικοινωνία που διεξάγεται δεν χρησιμεύει τόσο ως τρόπος προώθησης της ουσιαστικής ανταλλαγής πολιτιστικών στοιχείων και της συζήτησης πάνω σε γενικότερα θέματα κουλτούρας και νοοτροπίας αλλά περισσότερο ως μέθοδος συντονισμού και γρήγορης συνεννόησης μεταξύ των παικτών που επιχειρούν να επιτύχουν έναν κοινό σκοπό (Taylor, 2006). Οι συζητήσεις που διεξάγονται είναι συνήθως σύντομες και αφορούν ζητήματα σχετικά με το εκάστοτε παιχνίδι. Για παράδειγμα, στα πλαίσια ενός πολεμικού, αγωνιστικού ή αθλητικού video game και ενός παιχνιδιού στρατηγικής ένας παίκτης ή μια ομάδα παικτών μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους μηχανισμούς επικοινωνίας για να συντονίσουν τις ενέργειές τους και να αναπτύξουν μια τακτική, για να επικροτήσουν τις ενέργειες ενός συμπαίκτη, να κατακρίνουν την αποτυχία του ή ακόμα και για να χλευάσουν τους αντιπάλους τους (Riley, 2015).

Ενώ θα είχε ενδιαφέρον να διεξαχθεί μια πιο ενδελεχής μελέτη πάνω σε αυτό το θέμα και παρόλο που υπάρχει η πιθανότητα να επεκταθούν σε κάποιο βαθμό οι συζητήσεις των παικτών σε γενικότερα ζητήματα, από την άλλη, είναι λογικό το εύρος των επικοινωνιακών ζητημάτων να είναι περιορισμένο, όταν ένα παιχνίδι στηρίζεται σε μηχανισμούς μικρών, γρήγορων προσομοιώσεων (μαχών, αγώνων κ.λπ.), στις οποίες αποκλειστικός σκοπός των παικτών είναι η νίκη.

## **MMORPGs**

Υπάρχουν κάποια είδη online video games που εκτιμάται ότι ενθαρρύνουν την ανάπτυξη συζητήσεων πέραν των ζητημάτων που αφορούν αποκλειστικά ένα παιχνίδι. Η ειδοποιός διαφορά ανάμεσα σε αυτά τα παιχνίδια και τα προαναφερθέντα MMOs είναι ότι, τα πρώτα, δεν εστιάζουν σε μικρά συγκεκριμένα σενάρια βασισμένα σε μια δραστηριότητα ανταγωνισμού ή συνεργασίας,

---

<sup>8</sup> Για παράδειγμα, παιχνίδια όπως αυτά των σειρών Pokémon, Final Fantasy, Zelda, Street Fighter κ.λπ. που σε αρχικά στάδια δεν παίζονταν διαδικτυακά, καταφέρνουν εδώ και χρόνια να μεταδώσουν στους παίκτες τους ορισμένα στοιχεία για ασιατικές κουλτούρες και ίσως πιο συγκεκριμένα την Ιαπωνική. Τα στοιχεία αυτά έχουν να κάνουν με ενδυμασίες, φαγητά, σύμβολα, κινησιολογία αλλά και στερεότυπα. Το ίδιο μπορεί να ειπωθεί και για παιχνίδια που βασίζονται ή λαμβάνουν χώρα σε μορφές δυτικών κοινωνιών όπως αυτά των σειρών Grand Theft Auto, Sims, Red Dead Redemption, Guitar Hero κ.λπ. και τα οποία, αντίστοιχα, είναι ικανά να μεταδώσουν στοιχεία και στερεότυπα σχετικά με τη δυτική κουλτούρα.

αλλά, αντίθετα, στην καλλιέργεια χαρακτήρων που ενδέχεται να δημιουργήσουν (επαναλαμβανόμενες) σχέσεις με παίκτες στα πλαίσια ενός παιχνιδιού.

Ο παίκτης, λοιπόν, αναλαμβάνει έναν ρόλο και εξελίσσει το χαρακτήρα του αναπτύσσοντας τις ικανότητες του, τον εξοπλισμό του, τις συμμαχίες του με άλλους χαρακτήρες και σε μερικές περιπτώσεις ακόμα και στοιχεία της «προσωπικότητάς» του (Choi & Kim, 2004). Πρόκειται για μια εντελώς διαφορετική εμπειρία που βασίζεται στην κατηγορία των Παιχνιδιών Ρόλου<sup>9</sup> (Role Playing Games ή RPGs) δημιουργώντας την έννοια των διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλου ή Massively Multiplayer Online Role Playing Games<sup>10</sup> (MMORPGs).

Η παρούσα εργασία θα εστιάσει σε αυτό το είδος διαδικτυακών παιχνιδιών καθώς κρίνονται κατάλληλα για την άντληση πληροφοριών και την ανάλυση των στοιχείων που είναι χρήσιμα για τη διεξαγωγή της έρευνας.

### **Τα χαρακτηριστικά των MMORPGs**

Τα MMORPGs χαρακτηρίζονται από μια δέσμευση του παίκτη με τον χαρακτήρα του και, ενώ περιλαμβάνουν τα στοιχεία του ανταγωνισμού και της ομαδικότητας, στηρίζονται επίσης και σε αξίες όπως η συνέπεια, η κοινωνικοποίηση, ο διάλογος, η καλλιέργεια, η συναδελφικότητα, η πρόοδος και η επένδυση (Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee & Nickell, 2006). Συνήθως, αυτά τα παιχνίδια, ανεξαρτήτως είδους, αφορούν μια διαδικασία ανάπτυξης, από ένα αρχικό στάδιο, μέσω της οποίας ξεκλειδώνονται νέες ικανότητες, εργαλεία, τοποθεσίες και σενάρια μέχρι να φτάσει ο παίκτης στο ανώτατο επίπεδο όπου καλείται να αντιμετωπίσει τις τελικές προκλήσεις του εκάστοτε παιχνιδιού<sup>11</sup>. Σκοπός της διαδικασίας αυτής είναι όχι τόσο η επίτευξη των συγκεκριμένων στόχων ενός παιχνιδιού όσο το βίωμα μιας εμπειρίας, καθώς στο πλαίσιο αυτής της ανάπτυξης ο παίκτης είναι ελεύθερος να επιλέξει τους τρόπους με τους οποίους θα πορευτεί και θα εξελίξει τον χαρακτήρα του και τον ρόλο του στο παιχνίδι. Όπως είναι φυσικό, όμως, ο κάθε παίκτης έχει διαφορετική γνώμη πάνω σε αυτό το ζήτημα.

---

<sup>9</sup> Ο όρος «παιχνίδι ρόλου» στο gaming πηγάζει από επιτραπέζια παιχνίδια στα οποία οι παίκτες επιλέγουν χαρακτήρες και αναλαμβάνουν συγκεκριμένους ρόλους. Ο τρόπος διεξαγωγής των παιχνιδιών αυτών επιτρέπει στους παίκτες μεγάλη ελευθερία κινήσεων προσφέροντας επιλογές ως προς τη δράση, τον εφοδιασμό, τη κίνηση και την εξέλιξη των χαρακτήρων τους. Το δημοφιλέστερο, ίσως, επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλου είναι το Dungeons and Dragons που κυκλοφόρησε το 1974.

<sup>10</sup> MMOs που περιλαμβάνουν στοιχεία ενός RPG.

<sup>11</sup> Στο χώρο του gaming οι τελικές προκλήσεις ενός παιχνιδιού χαρακτηρίζονται ως «endgame».

Οι απόψεις σχετικά με το ποια είδη παιχνιδιών περιλαμβάνονται στον όρο MMORPG συχνά δίστανται (Yee, 2003). Γενικά, υπάρχει η αντίληψη πως τα MMORPGs αφορούν κυρίως παιχνίδια φανταστικής θεματολογίας (fantasy games), παιχνίδια δηλαδή που λαμβάνουν χώρα σε φανταστικούς κόσμους στους οποίους οι χαρακτήρες είναι ως επί το πλείστον εξωπραγματικά όντα (μάγοι, ξωτικά, νάνοι κ.ο.κ.). Πράγματι, αρκετά παιχνίδια όπως το World of Warcraft (WoW), το Lineage, το Elder Scrolls Online, το Aion Online, το Lord of the Rings Online (LotRO), το Runescape και το Guild Wars 2 (από τα πιο δημοφιλή του είδους) ταιριάζουν σε αυτήν την περιγραφή.

Ωστόσο, ένα MMORPG δεν εξελίσσεται αυστηρά σε έναν χώρο βασισμένο σε φανταστικούς, μυθοπλαστικούς κόσμους. Υπάρχουν, επίσης, παιχνίδια που εξελίσσονται σε εικονικά περιβάλλοντα βασισμένα σε υπάρχουσες πόλεις ή σε εκδοχές αυτών (The Secret World, παιχνίδια της σειράς Final Fantasy, DC Universe Online κ.λπ.), στο διάστημα και σε μελλοντικές κοινωνίες (EVE Online, Star Trek Online κ.λπ.), σε εναλλακτικά σύμπαντα (Star Wars: The Old Republic, Ark Survival Online κ.λπ.) ή ακόμα και σε δυστοπικές ερημικές τοποθεσίες που προέκυψαν από ένα παγκόσμιο πυρηνικό ολοκαύτωμα (the SKIES κ.λπ.).

Βασικό παράγοντα στην κατηγοριοποίηση ενός παιχνιδιού, επομένως, δεν αποτελεί τόσο η θεματολογία του όσο οι μηχανισμοί στους οποίους αυτό στηρίζεται (Tavinor, 2009). Η διαδικασία συνεχόμενης, σταδιακής εξέλιξης και η προοπτική ταύτισης με έναν χαρακτήρα που ουσιαστικά αποτελεί αντικατοπτρισμό της προσωπικότητας ενός παίκτη καθώς επίσης και η δυνατότητά του αλληλεπίδρασης με το εικονικό περιβάλλον και τους υπόλοιπους παίκτες-χαρακτήρες που βρίσκονται σε αυτό είναι τα βασικά στοιχεία ενός MMORPG (Wolf, 2012). Η θεματολογία, το gameplay και λοιπά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού αποτελούν δευτερεύοντα στοιχεία τα οποία κατατάσσουν ένα παιχνίδι σε είδη και υποείδη (genres & subgenres) όπως παιχνίδια επιστημονικής φαντασίας, επιβίωσης, υπερηρώων, μεσαιωνικού τύπου κ.ο.κ.

### **Η επικοινωνία στα MMORPGs**

Σε αντίθεση με την πιο περιορισμένη επικοινωνιακή δραστηριότητα που λαμβάνει χώρα στα υπόλοιπα MMOs, στα πλαίσια ενός MMORPG παρατηρείται η ανάπτυξη και η χρήση πολλαπλών διαύλων ουσιαδούς και πιο ολοκληρωμένης επικοινωνίας (Riley, 2015). Στην προκειμένη περίπτωση αυτό δικαιολογείται. Τόσο οι μηχανισμοί και η φύση αυτού του τύπου παιχνιδιών όσο



και το γεγονός ότι ο χαρακτήρας ενός παίκτη αποτελεί «προέκτασή» του, δημιουργούν μια ανάγκη κοινωνικοποίησης (Schroeder, 2002).

Λόγω της πολυπλοκότητάς τους και του μεγάλου αριθμού παικτών τους, αυτά τα παιχνίδια, συνήθως περιέχουν ευρείς μηχανισμούς επικοινωνίας μεταξύ των παικτών που ευνοούν το γενικότερο διάλογο<sup>12</sup> (Schroeder, 2002). Αυτοί οι μηχανισμοί ενδέχεται να αφορούν την κοινή επικοινωνία στην οποία συμμετέχουν όλοι οι παίκτες ενός server<sup>13</sup> (global, world ή common chat), συγκεκριμένα κανάλια επικοινωνίας που χωρίζονται ανάλογα με τη φύση της συζήτησης (αγοραπωλησίες ή trade chat, ομαδική συζήτηση ή group chat κ.λπ.) και κανάλια προσωπικής επικοινωνίας στα οποία συμμετέχουν συγκεκριμένοι παίκτες (private chats).

Δίνεται κάπως έτσι στους παίκτες η δυνατότητα να συζητούν ακόμα και για ζητήματα που ξεπερνούν τα στοιχεία του συγκεκριμένου παιχνιδιού χωρίς, όμως, να χρειάζεται να μετακινηθούν έξω από το πλαίσιο του και χωρίς την υποχρέωση να απαλλαγούν από το προσωπείο του χαρακτήρα τους. Παρατηρείται, συνεπώς, το εξής ενδιαφέρον: Άτομα μπορούν να επικοινωνήσουν χωρίς καμία απολύτως δέσμευση, μπορούν να πουν ότι θέλουν, όπως το θέλουν, χωρίς να κινδυνεύουν να εκτεθούν ή να κριθούν (Hsu & Lu, 2004).

Όπως είναι λογικό, υπάρχουν προϋποθέσεις, η οποίες αν δεν τηρηθούν από έναν παίκτη τότε υπάρχει ο κίνδυνος απομάκρυνσης του από το χώρο ενός διαδικτυακού βιντεοπαιχνιδιού. Στην προκειμένη περίπτωση δε γίνεται λόγος για περιστατικά στα οποία ένα άτομο προσβάλλει άλλους παίκτες ή τις αξίες τους αλλά για καταστάσεις στις οποίες ένας παίκτης, απαλλαγμένος από ηθικές, εθνικές, φυλετικές, σεξουαλικές κ.λπ. υποδείξεις αφήνει τον εαυτό του ελεύθερο να εκφραστεί χωρίς να θίξει, άμεσα τουλάχιστον, κάποιον άλλον.

### **Οι κοινότητες των MMORPGs**

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι κοινότητες που σχηματίζονται στα πλαίσια ενός MMORPG, οι οποίες εμφανίζονται με τη μορφή μικρών συσπειρώσεων παικτών εντός του παιχνιδιού αλλά και ως μεγάλες ομάδες που ξεπερνάνε τα όρια του game world (Schroeder, 2002). Παρόλο που είδη φατριών και ομαδικών συνασπισμών παρατηρούνται σε όλα τα MMOs, οι κοινότητες στα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλου δείχνουν να έχουν πιο μόνιμο χαρακτήρα και να παρουσιάζουν

---

<sup>12</sup> Υπό ορισμένες προϋποθέσεις όπως την αποφυγή προσβλητικών όρων ή τη συζήτηση αμφιλεγόμενων θεμάτων (όπως αυτά της θρησκείας ή των ναρκωτικών) σε κοινή θέα.

<sup>13</sup> Ο διακομιστής που επιτρέπει την είσοδο στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού.

ορισμένες ιδιαιτερότητες που έχουν άμεση σχέση με τα χαρακτηριστικά των MMORPGs που αναφέρθηκαν στις παραπάνω παραγράφους.

Από τη μια, λόγω της ταυτόχρονης ύπαρξης και δράσης πολλών διαφορετικών χαρακτήρων, ο ακαθόριστος αριθμός αλληλεπιδράσεων έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη σταθερών σχέσεων μεταξύ των παικτών. Επομένως είτε λόγω κοινών ενδιαφερόντων είτε λόγω αμοιβαίων στόχων πολλοί παίκτες θεμελιώνουν κοινότητες μεταξύ τους (Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee & Nickell, 2006). Από την άλλη, τα περισσότερα άτομα που ασχολούνται με αυτού του είδους παιχνίδια, αφιερώνουν μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους παίζοντας και επενδύουν συναισθηματικά στους χαρακτήρες τους. Μέσα από τα διάφορα σενάρια έντασης στα οποία συμμετέχουν μέσω του εκάστοτε παιχνιδιού (δύσκολες αποστολές, στιγμές συγκίνησης κ.λπ.), χτίζουν σχέσεις εμπιστοσύνης με άλλους παίκτες (Yee, 2003).

Η σημασία των κοινοτήτων ενισχύεται καθώς στα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλου, από ένα σημείο και έπειτα, η ανάπτυξη ενός χαρακτήρα συνδέεται με τη συμμετοχή του σε κάποιο είδος ομαδικού περιεχομένου (group content), δηλαδή αποστολές και στόχους για την επίτευξη των οποίων απαιτείται η συνεργασία δύο ή παραπάνω παικτών<sup>14</sup>. Ανήκοντας, συνεπώς, ένας παίκτης σε μια οργανωμένη ομάδα παικτών εξασφαλίζει κατά κάποιο τρόπο εύκολη πρόσβαση σε τέτοιου είδους υλικό το οποίο συνεισφέρει αντίστοιχα σε μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία εμβάθυνσης στον κόσμο του παιχνιδιού (Yee, Bailenson, 2007).

Όλες αυτές οι κοινότητες δύνανται να ξεφεύγουν από τα όρια του game world και να δραστηριοποιούνται παράλληλα σε άλλα μέσα δημιουργώντας, blogs, podcasts, επίσημες ιστοσελίδες και ομάδες στα κοινωνικά δίκτυα όπου τα άτομα συνευρίσκονται και κοινωνικοποιούνται έξω από τα πλαίσια του παιχνιδιού. Κατά αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η σύσφιξη της σχέσης του ατόμου τόσο με τους άλλους παίκτες όσο και με το ίδιο το παιχνίδι (Wessels, 2014).

---

<sup>14</sup> Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι επιδρομές (Raids), προσομοιώσεις μαχών είτε ενάντια σε άλλους παίκτες είτε έναντι σε έναν κοινό εχθρό (Boss) στα πλαίσια του παιχνιδιού. Συνήθως διεξάγονται από τεράστιους αριθμούς παικτών.

## Ιστορική αναδρομή

Σύμφωνα με την ιστοσελίδα της IGN<sup>15</sup>, τα πρώτα MMORPGs κυκλοφόρησαν για το καταναλωτικό κοινό περίπου όταν άρχισε να γίνεται δημοφιλές το διαδίκτυο στα νοικοκυριά, δηλαδή τη δεκαετία του 1990. Αρχικά, τα περισσότερα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλου ήταν περιορισμένων δυνατοτήτων και εξελίσσονταν σε ένα 2D (δισδιάστατο) περιβάλλον. Μεγάλη ανταπόκριση βρήκαν, ωστόσο, παιχνίδια που κυκλοφόρησαν προς το τέλος του προηγούμενου αιώνα όπως το Ultima Online (1997), το Lineage (1998) και το Everquest (1999). Το Ultima Online θεωρείται προπάτορας των σημερινών MMORPGs καθώς συνεισέφερε στην αύξηση της δημοτικότητάς τους στο ευρύτερο κοινό. Το Lineage ήταν αρκετά δημοφιλές σε χώρες της Ασίας και ιδιαίτερα στη Νότια Κορέα και την Ταϊβάν ενώ το Everquest με τα επαναστατικά για την εποχή 3D (τρειςδιάστατα) γραφικά του έκανε ιδιαίτερα γνωστό το είδος και στη Δύση, σημειώνοντας μεγάλη επιτυχία σε Ευρώπη και Αμερική (Wolf, 2012).

Ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία γνώρισαν οι συνέχειες των προαναφερθέντων παιχνιδιών, Lineage II (2003) και Everquest II (2004) καθώς επίσης και τα παιχνίδια Dark Age of Camelot (2001), Runescape (2001), EVE Online (2003), Second Life (2003) και φυσικά το World of Warcraft ή WoW (2004) που αποτελεί μέχρι και σήμερα το δημοφιλέστερο MMORPG με 5,5 εκατομμύρια συνδρομητές το 2015<sup>16</sup>, σύμφωνα με πληροφορίες της Statista.

## Η αγορά των MMORPGs

Πλέον, υπάρχουν δεκάδες αξιοπρεπή MMORPGs με μεγάλο αριθμό πιστών συνδρομητών τα οποία προσφέρουν, συνήθως, τη δυνατότητα δωρεάν παιχνιδιού, ενώ ενδέχεται να χρεώνουν τους παίκτες στη συνέχεια είτε για νέο περιεχόμενο στο game world είτε για νέες ικανότητες, εργαλεία κ.λπ. Δεν ίσχυε πάντα αυτό, ωστόσο, καθώς παλαιότερα ο μικρός αριθμός των αντικειμενικά ποιοτικών διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλου και η ιδιαίτερη εμπειρία που αυτά προσέφεραν στους παίκτες, σε αντίθεση με άλλους τύπους video games, είχαν δημιουργήσει ένα είδος μονοπωλίου στο χώρο του gaming. Έτσι τα περισσότερα MMORPGs απαιτούσαν, εκτός από το αρχικό κόστος

---

<sup>15</sup> Η IGN Entertainment (<http://www.ign.com/>) είναι μια εταιρεία MME που παρέχει νέα, πληροφορίες, κριτικές και ανακοινώσεις για video games. Κατέχει την πιο δημοφιλή ιστοσελίδα για κριτικές παιχνιδιών και εκατομμύρια παίκτες από όλο τον κόσμο τη συμβουλευόμαστε σχετικά με παλαιά και νέα video games.

<sup>16</sup> Το 2015 ήταν η τελευταία χρονιά που η Blizzard (η εταιρεία ανάπτυξης του WoW) έδωσε επίσημα στοιχεία για τους συνδρομητές του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Να σημειωθεί ότι συνδρομητές αποτελούν οι παίκτες που πληρώνουν συνδρομή (μηνιαία, ετήσια κ.λπ.) για να παίξουν το παιχνίδι. Δεν υπολογίζονται, συνεπώς, παίκτες που παίζουν το δωρεάν υλικό που προσφέρεται και το οποίο, αυτή τη στιγμή, αφορά τα πρώτα 20 επίπεδα (levels) ενός χαρακτήρα.

για την απόκτηση του περιεχομένου του παιχνιδιού, μηνιαίες ή ετήσιες συνδρομές ή την αγορά κάποιου είδους χρονοκάρτας που επέτρεπε σε έναν παίκτη την πρόσβαση στο game world (Wolf, 2012). Υπήρχε λοιπόν ένα κυρίαρχο καθεστώς παιχνιδιών Pay-to-Play (P2P).

Αυτό, ωστόσο, με τον καιρό άλλαξε και χάρη στην ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη σταδιακή αύξηση του ενδιαφέροντος για τέτοιου είδους παιχνίδια, έκαναν την εμφάνισή τους αρκετά Free-to-Play (F2P) παιχνίδια. Αυτό το φαινόμενο έπληξε σε μεγάλο βαθμό τα ήδη εδραιωμένα παιχνίδια που χρέωναν επαναλαμβανόμενα κόστη και άνοιξε κατά πολύ την αγορά στον τομέα των MMORPGs με αποτέλεσμα πλέον να υπάρχουν περισσότερα F2P παρά P2P παιχνίδια (Chung & Fung, 2013). Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν αρκετά παιχνίδια που είτε ζητάνε μόνο το αρχικό κόστος της απόκτησης του παιχνιδιού χωρίς να απαιτούν στη συνέχεια κάποιο είδος συνδρομής είτε δεν κοστίζουν τίποτα απολύτως και προσφέρονται εντελώς δωρεάν.

Ωστόσο, όπως είναι αναμενόμενο για τη βιωσιμότητα ενός τέτοιου παιχνιδιού, δίδεται στους παίκτες η δυνατότητα αγοράς ορισμένων υπηρεσιών ή προϊόντων εντός του παιχνιδιού τα οποία, είτε εξυπηρετούν στην εξέλιξη ενός χαρακτήρα, είτε συνεισφέρουν σε μια πιο ολοκληρωμένη και ιδιαίτερη εμπειρία gaming<sup>17</sup> (Wolf, 2012).

Το ενδιαφέρον είναι ότι, σύμφωνα με έρευνες, σε όλο τον κόσμο, τα έσοδα από τα F2P διαδικτυακά παιχνίδια ξεπερνάνε κατά πολύ αυτά των P2P (SuperData Research). Η διαφορά είναι εντονότερη στην Ασία όπου τα έσοδα των F2P online video games αγγίζουν τα 11.2 δισεκατομμύρια δολάρια έναντι 1.4 δισεκατομμυρίων των P2P. Ενδεχομένως αυτό να οφείλεται και στην προτίμηση των Ασιατών για παιχνίδια φορητών συσκευών που συνήθως προσφέρονται δωρεάν<sup>18</sup>, δίνοντας στη συνέχεια τη δυνατότητα πληρωμής για επιπλέον παροχές. Το σημαντικό είναι πως σε όλες τις περιοχές του κόσμου τα online video games που είτε προσφέρονται εντελώς δωρεάν είτε δεν απαιτούν επαναλαμβανόμενες χρεώσεις δείχνουν να προτιμώνται από τους gamers.

---

<sup>17</sup> Να σημειωθεί ότι στις περισσότερες περιπτώσεις, τα αντικείμενα που αποκτώνται μέσω χρηματικών συναλλαγών είναι συντριπτικά ισχυρότερα από αυτά που προσφέρονται δωρεάν σε ένα παιχνίδι δίνοντας αξία στην έννοια Pay-to-Win (P2W) που αφορά το πλεονέκτημα που έχουν οι παίκτες που πληρώνουν για υλικά και υπηρεσίες στα πλαίσια ενός οποιοδήποτε παιχνιδιού

<sup>18</sup> Τα παιχνίδια αυτά συνήθως κατακλύζονται από μεγάλο αριθμό επαναλαμβανόμενων διαφημίσεων, γεγονός που συνεισφέρει στην αύξηση των εσόδων τους. Ενώ, λοιπόν, ενδέχεται το κόστος απόκτησής τους να είναι μηδαμινό για έναν παίκτη, οι εταιρείες που τα αναπτύσσουν αποκομίζουν μεγάλα κέρδη από τις διάφορες διαφημίσεις που προβάλλονται μέσα από αυτά.

## Έλλειψη ουσιαστικών στοιχείων

Ενώ υπάρχουν πολλές λίστες σε ιστοσελίδες όπως αυτή της IGN σχετικά με την κριτική αποτίμηση και τη δημοτικότητα των MMORPGs ξεχωριστά από τα υπόλοιπα MMOs, οι στατιστικές μελέτες, ως επί το πλείστον, δε φαίνεται να διαχωρίζουν τα δυο είδη δίνοντας, αντίθετα, έμφαση στα συνολικά έσοδα που προκύπτουν από τα online video games γενικά, ανεξάρτητα από το είδος τους. Έτσι, παρόλο που τα διαγράμματα της Statista απεικονίζουν μια πρωτοκαθεδρία των MMOs όσον αφορά την κερδοφορία στον κλάδο του gaming, από το 2016 μέχρι και το 2018, έναντι των υπολοίπων παιχνιδιών, δεν ξεκαθαρίζουν πιο μέρος των συνολικών εσόδων αντιστοιχεί στα MMORPGs.

Παράλληλα, είναι δύσκολο να κρίνει κανείς την κερδοφορία ενός MMORPG ελέγχοντας τα έσοδα της εταιρείας που το έχει δημιουργήσει καθώς πολλές από αυτές τις εταιρείες αναπτύσσουν ταυτόχρονα πολλούς διαφορετικούς τίτλους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η εταιρεία Blizzard που ενώ έχει αναπτύξει το WoW, ευθύνεται παράλληλα και για τη δημιουργία άλλων δημοφιλών και κερδοφόρων παιχνιδιών όπως τα StarCraft, Hearthstone, Diablo κ.λπ. Πέρα από το 2015 που δήλωσε επίσημα, σύμφωνα με το IGN, ότι τα ετήσια έσοδα του WoW έφτασαν περίπου τα 815 εκατομμύρια δολάρια, έκτοτε δεν έχει αποκαλύψει τέτοιες συγκεκριμένες πληροφορίες, καθιστώντας αδύνατη την ακριβή εκτίμηση της κερδοφορίας του παιχνιδιού.

Από την άλλη, οι πληροφορίες σχετικά με τους αριθμούς ενεργών συνδρομητών ή F2P παικτών για τα περισσότερα MMORPGs είναι αρκετά διάχυτες στο διαδίκτυο ενώ η αυθεντικότητά τους κρίνεται κάπως αμφίβολη. Ως αποτέλεσμα, είναι αδύνατο να αποκτήσει κανείς ακριβή στοιχεία για τον αριθμό και την ποικιλία ως προς τις εθνικότητες, τις ηλικίες και το φύλο των παικτών σε αυτά. Συνεπώς, το φαινόμενο της διαπολιτισμικής επικοινωνίας σε τέτοιου είδους παιχνίδια δεν είναι δυνατό να ερευνηθεί αποκλειστικά μέσα από διαδικτυακές πηγές. Κρίνεται σκόπιμο να λάβει χώρα μια μορφή πρωτογενούς έρευνας που θα εστιάζει σε ένα δείγμα παικτών.

Για τη διεξαγωγή της έρευνας στη συγκεκριμένη εργασία επιλέχθηκαν δυο δημοφιλή MMORPGs, το Lord of the Rings Online (LotRO) και το EVE Online, από τα οποία αντλήθηκε ένα δείγμα παικτών. Στους παίκτες τέθηκαν ορισμένες ερωτήσεις σε μια προσπάθεια εκτίμησης του φαινομένου της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Ακόμα, έγιναν συνεντεύξεις με μέλη του προσωπικού των εταιρειών που αναπτύσσουν τα συγκεκριμένα MMORPGs για να ερευνηθεί πόσο σημαντική θεωρούν αυτού του είδους την επικοινωνία οι ίδιοι οι δημιουργοί των παιχνιδιών. Στις

επόμενες δυο ενότητες του κεφαλαίου θα παρουσιαστούν τα χαρακτηριστικά των δυο MMORPGs και οι λόγοι για τους οποίους επελέγησαν για τη συγκεκριμένη μελέτη.

### **Σχετικά με το Lord of the Rings Online**

Το Lord of the Rings Online (LotRO)<sup>19</sup> είναι ένα MMORPG που εξελίσσεται στο φανταστικό κόσμο της Μέσης Γης, όπως αυτός προκύπτει από τα έργα του J. R. R. Tolkien<sup>20</sup> και τις ταινίες που σκηνοθέτησε ο Peter Jackson (η τριλογία των ταινιών «Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών» και η τριλογία των ταινιών «Χόμπιτ»).

Το παιχνίδι αφορά γεγονότα που εξελίσσονται παράλληλα με την κεντρική ιστορία του έργου «Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών» αλλά σε αρκετά σημεία περιλαμβάνει γεγονότα που προηγούνται ή έπονται της ιστορίας (με session plays που έχουν τη μορφή flashback ή flashforward). Ένας παίκτης μπορεί να αναλάβει ρόλους όπως πολεμιστής, κληρικός, θεραπευτής, μάγος κ.λπ. και να επιλέξει ανάμεσα σε φυλές<sup>21</sup> από τον μυθοπλαστικό κόσμο του Tolkien (Άνθρωποι, Νάνοι, Ξωτικά, Χόμπιτ κ.ο.κ.). Το παιχνίδι περιλαμβάνει μια σειρά κεντρικών αποστολών (Epic Chain Quests) που έχουν άμεση σχέση με τη βασική ιστορία που εξελίσσεται στα βιβλία και τις ταινίες και έναν τεράστιο αριθμό λοιπών αποστολών (ατομικών και ομαδικών).

### **Ιστορία του παιχνιδιού.**

Το LotRO κυκλοφόρησε το 2007 από την εταιρεία Turbine Inc. με τον τίτλο Lord of the Rings: Shadow of Angmar με ένα αρχικό κόστος απόκτησης του CD και μηνιαίο, τριμηνιαίο ή ετήσιο κόστος συνδρομής για την πρόσβαση στο game world. Από το 2010 το παιχνίδι μετετράπη σε F2P βασισμένο σε ένα σύστημα πόντων (Turbine Points) οι οποίοι εξαργυρώνονται για να παρέχουν σε έναν παίκτη πρόσβαση σε νέες περιοχές του παιχνιδιού, αντικείμενα εντός του παιχνιδιού και διάφορες άλλες παροχές. Οι πόντοι αυτοί μπορούν να αποκτηθούν είτε με τη διάθεση πραγματικών χρημάτων είτε μέσω της

---

<sup>19</sup> <http://www.lotro.com/en/game>

<sup>20</sup> Οι εταιρεία που έχει δημιουργήσει το παιχνίδι δεν έχει αποκτήσει τα δικαιώματα για όλα τα βιβλία του J. R. R. Tolkien (όπως π.χ. τα έργα Σιλμαρίλλιον, Ατέλειωτες Ιστορίες κ.λπ.) επομένως δεν περιλαμβάνεται στο παιχνίδι περιεχόμενο που αφορά το σύνολο των λογοτεχνικών έργων του συγγραφέα. Έχουν χρησιμοποιηθεί ωστόσο όλα τα έργα του ως συμβουλευτικοί παράγοντες για την δημιουργία του εικονικού κόσμου της Μέσης Γης.

<sup>21</sup> Οι φυλές που προσφέρονται προς επιλογή ανήκουν στην κατηγορία «the Free Peoples of Middle Earth» (οι ελεύθεροι λαοί της Μέσης Γης) που αποτελούν ουσιαστικά τους καλούς χαρακτήρες των ιστοριών. Επιπλέον, δίδεται η δυνατότητα σε κάποιον να παίξει ως ανταγωνιστής των κεντρικών ηρώων μέσα από το είδος «Monster Play» το οποίο όμως αφορά περισσότερο συγκεκριμένα σενάρια μαχών με παίκτες του αντίπαλου στρατοπέδου και λιγότερο διαδικασία σταδιακής ανάπτυξης ενός χαρακτήρα.

ολοκλήρωσης συγκεκριμένων αποστολών ή στόχων μέσα στο ίδιο το παιχνίδι, γεγονός που επιτρέπει σε όλους τους παίκτες να αποκτήσουν τις ίδιες παροχές ανεξάρτητα από το αν είναι διατεθειμένοι να πληρώσουν ή όχι. Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα πληρωμής κάποιας συνδρομής η οποία παρέχει πρόσβαση σε όλες τις περιοχές, έναν συγκεκριμένο αριθμό πόντων κάθε μήνα και ορισμένες επιπλέον παροχές. Από το 2016 τα δικαιώματα του παιχνιδιού ανέλαβε η εταιρεία Standing Stone Games και τα Turbine Points μετονομάστηκαν σε LotRO Points.

Από το 2007 μέχρι και σήμερα το παιχνίδι έχει εξελιχθεί επεκτείνοντας το περιεχόμενο με νέες περιοχές, φυλές, τάξεις, αποστολές, αντικείμενα, ικανότητες και παροχές ενώ πολλοί κριτικοί και παίκτες το κατατάσσουν ανάμεσα στα καλύτερα MMORPGs επισημαίνοντας την επιτυχία μεταφοράς του μυθοπλαστικού κόσμου της Μέσης Γης σε έναν κόσμο εικονικής πραγματικότητας. Ωστόσο, παρόλο που δεν υπάρχουν διαθέσιμα στοιχεία για τον ακριβή αριθμό παικτών<sup>22</sup>, ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι το 2015 η Turbine έκλεισε (περίπου) τους μισούς servers του παιχνιδιού<sup>23</sup> σε μια προσπάθεια να μειωθούν τα έξοδα συντήρησης και να επιτευχθεί μεγαλύτερη συσσώρευση παικτών στους εναπομείναντες servers.

### **Λόγοι επιλογής.**

Το LotRO κρίνεται ενδιαφέρουσα περίπτωση καθώς είναι ένα παλιό MMORPG που, παρά τις αλλαγές στις οποίες υποβλήθηκε, έχει αντέξει στο χρόνο και εξακολουθεί να απαρτίζεται από μια ισχυρή κοινότητα παικτών. Πίσω από το παιχνίδι υπάρχουν θεμέλια που στηρίζονται στο διεθνώς αναγνωρισμένο λογοτεχνικό έργο του Tolkien και την κινηματογραφική μεταφορά του, γεγονός που ενδέχεται να εντείνει την ενεργή συμμετοχή, συναισθηματική επένδυση και ταύτιση από την πλευρά των παικτών.

Αλλα αντίστοιχα MMORPGs που βασίζονται σε γνωστά έργα όπως το Age of Conan Online, το DC Universe Online και το Star Wars: The Old Republic Online έχουν χάσει σε μεγάλο βαθμό την αίγλη τους και έχει μειωθεί αρκετά ο αριθμός ενεργών παικτών

---

<sup>22</sup> Μια στατιστική έρευνα που διενεργήθηκε από παίκτες και βρίσκεται στο forum της ιστοσελίδας του LotRO (<http://lotrocommunity.com/forum/topic/3688-10-remaining-servers-size/>) δείχνει πως τον Απρίλιο του 2016 υπήρχαν περίπου 1,1 εκατομμύρια ενεργοί παίκτες. Ωστόσο, η ακρίβειά της δε δύναται να επιβεβαιωθεί.

<sup>23</sup> Οι παίκτες των servers που έκλεισαν είχαν τη δυνατότητα να μεταφέρουν δωρεάν τους χαρακτήρες τους και τα αντικείμενά τους σε άλλο server, παροχή που χρεώνεται περίπου 100 δολάρια υπό κανονικές συνθήκες.

τους, σύμφωνα με αρκετές ιστοσελίδες που ασχολούνται με την κριτική αυτού του είδους παιχνιδιών. Δεδομένου ότι το LotRO, πέρα από διαδικτυακό παιχνίδι, αποτελεί επίσης μια μορφή διαμεσικής αφήγησης είναι λογικό να προσελκύει άτομα που έχουν γοητευτεί από το σύμπαν της Μέσης Γης έτσι όπως προκύπτει από τα βιβλία και τις ταινίες και φυσικά παίκτες που το επιλέγουν και για τους δυο λόγους.

Επιπλέον, ενώ περιπτώσεις παιχνιδιών με μεγαλύτερο αριθμό συνδρομητών θα μπορούσαν να θεωρηθούν εξίσου (αν όχι περισσότερο) κατάλληλες για την εκτίμηση της διαπολιτισμικής ανταλλαγής στοιχείων στα online video games, η συλλογή στοιχείων από το LotRO κρίνεται προτιμότερη στην προκειμένη περίπτωση. Τα μεγαλύτερα παιχνίδια συνήθως περιλαμβάνουν πολλούς servers (επίσημους και ανεπίσημους) οι οποίοι διαχωρίζονται ανά γεωγραφικές περιοχές ή γλώσσες. Το WoW για παράδειγμα έχει πολλούς ξεχωριστούς επίσημους servers σε πολλές διαφορετικές γλώσσες (Αγγλικά, Κινεζικά, Ρωσικά κ.λπ.) αλλά και έναν ακαθόριστο αριθμό ανεπίσημων server. Υπό τέτοιες συνθήκες είναι δύσκολο να μελετήσει κανείς το φαινόμενο της διαπολιτισμικής επικοινωνίας δεδομένου ότι πολλά άτομα ενδέχεται να επιλέγουν να παίξουν σε servers με παίκτες που μιλάνε κοινή γλώσσα ή είναι από την ίδια γεωγραφική περιοχή. Το LotRO, αντίθετα, έχει, πλέον, δέκα servers εκ των οποίων οι πέντε είναι Αμερικάνικοι και οι άλλοι πέντε Ευρωπαϊκοί ενώ μόνο δυο εκ των δέκα είναι γερμανόφωνοι και ένας είναι γαλλόφωνος. Οι περισσότεροι servers επομένως χρησιμοποιούν την αγγλική γλώσσα και οι πιθανότητες άτομα διαφορετικού πολιτισμικού υποβάθρου να συνευρίσκονται και να αλληλεπιδρούν ενδέχεται να είναι μεγαλύτερες ή τουλάχιστον πιο εύκολα αναγνωρίσιμες.

Εφόσον οι ερωτήσεις διατυπώθηκαν στην αγγλική γλώσσα ήταν σημαντικό να επιλεγεί ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί, ως επί το πλείστον, τα Αγγλικά, αναγνωρίζοντας, ωστόσο, ότι ο παράγοντας της γλώσσας ενδέχεται να επηρεάσει την έρευνα η οποία θα περιοριστεί, αναγκαστικά, στην άντληση στοιχείων από αγγλόφωνους παίκτες.

Ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του LotRO που δεν υπάρχει στα περισσότερα MMORPGs είναι το world chat, ένα κανάλι επικοινωνίας εντός του παιχνιδιού που επιτρέπει σε όλους τους παίκτες που είναι συνδεδεμένοι σε έναν server να συνομιλήσουν ταυτόχρονα, ανεξάρτητα από την τοποθεσία τους στο game world<sup>24</sup>. Το world chat δίνει

---

<sup>24</sup> Στα περισσότερα παιχνίδια ο διαχωρισμός του game world σε γεωγραφικές περιοχές προϋποθέτει και την ύπαρξη γεωγραφικά ορισμένων καναλιών επικοινωνίας (chats). Όταν ένας παίκτης βγει από τα όρια μιας συγκεκριμένης



τη δυνατότητα στους παίκτες να συμμετέχουν σε μαζικές συζητήσεις και θα μπορούσε δυνητικά να χρησιμεύσει σε μια ουσιαστική ανταλλαγή πολιτιστικών στοιχείων.

Επιπλέον, μια ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού είναι η πολύ ενεργή κοινότητα παικτών του. Υπάρχουν παίκτες που, σύμφωνα με το διαχειριστή της κοινότητας των παικτών<sup>25</sup>, στηρίζουν το παιχνίδι από την πρώτη μέρα κυκλοφορίας του, κάτι που έδειξαν σε μεγάλο βαθμό όταν μετέβη από καθεστώς P2P σε F2P. Το σύνολο των ενεργών παικτών και οι διάφορες μικρότερες κοινότητες εντός του παιχνιδιού, από κοινού με τους προγραμματιστές του LotRO συμμετέχουν στην οργάνωση διαφόρων φεστιβάλ και εκδηλώσεων μέσα στο game world. Για παράδειγμα, κάθε χρόνο διοργανώνονται πέντε βασικά φεστιβάλ, ένα ξεχωριστό για κάθε εποχή του χρόνου (Seasonal Festivals) και ένα κάθε Φεβρουάριο που γιορτάζει την επέτειο του παιχνιδιού (LotRO Anniversary Celebration). Παράλληλα οργανώνονται διάφορες άλλες επίσημες και ανεπίσημες εκδηλώσεις εντός του παιχνιδιού όπως εορτασμός των γενεθλίων του Bilbo Baggins, κυνήγι θησαυρού, εορτασμός της ημέρας του Αγίου Πατρικίου, εκδηλώσεις για το Halloween, συναυλίες κ.λπ. στα οποία υπάρχουν συγκεκριμένες αποστολές και διάφορα βραβεία με τη μορφή ιδιαίτερων ενδυμασιών, avatar emotes κ.α. Αυτά τα ιδιόμορφα στοιχεία του παιχνιδιού προσδίδουν μια μοναδικότητα και φαίνεται πως συνεισφέρουν στο συναισθηματικό δεσμό των παικτών με τον μυθοπλαστικό κόσμο του Tolkien και με το ίδιο το παιχνίδι. Έχει ενδιαφέρον να μελετήσει κανείς έναν εικονικό κόσμο στον οποίο λαμβάνουν χώρα μορφές πολιτιστικών εκδηλώσεων.

Τέλος, σημαντικός παράγοντας επιλογής του LotRO για την άντληση στοιχείων ήταν η προσβασιμότητα στους παίκτες και τα μέλη της εταιρείας που αναπτύσσει το παιχνίδι καθώς και η θετική ανταπόκριση και των δυο πλευρών. Υπήρξε επαρκής συμμετοχή των παικτών στην απάντηση των ερωτήσεων ενώ οι πληροφορίες που αντλήθηκαν από τις συνεντεύξεις με τα άτομα της Standing Stone Games ήταν αρκετά χρήσιμες.

---

περιοχής χάνει τη δυνατότητα συμμετοχής στις συζητήσεις που διεξάγονται στο chat αυτής της περιοχής. Το LotRO λειτουργούσε με αυτό το σύστημα μέχρι το 2014.

<sup>25</sup> Διεξήχθη συνέντευξη με τον υπεύθυνο κοινοτήτων παικτών και έναν από τους εκτελεστικούς παραγωγούς της Standing Stone Games (Community Manager & Executive Producer). Σε επόμενα κεφάλαια αναλύονται σημεία της συνέντευξης η οποία είναι διαθέσιμη, στο σύνολό της, στο παράρτημα.

## Σχετικά με το EVE Online

Το παιχνίδι EVE Online είναι ένα MMORPG<sup>26</sup> που εξελίσσεται σε έναν μελλοντικό διαστημικό εικονικό κόσμο. Πιο συγκεκριμένα αφορά την ανακάλυψη και εξερεύνηση ενός νέου γαλαξία που ονομάζεται «New Eden» από τις διάφορες φατρίες αποίκων που προέρχονται από το ανθρώπινο γένος το οποίο, έχοντας σπαταλήσει όλες τις πηγές ενέργειας στον πλανήτη Γη, έχει επιδοθεί στην θεμελίωση αποικιών και την αναζήτηση νέων πηγών στο διάστημα.

Οι παίκτες επιλέγουν χαρακτήρες ανάμεσα στις διάφορες φυλές και ειδικότητες πιλότων και μπορούν να εστιάσουν σε δραστηριότητες όπως την εξόρυξη μεταλλευμάτων, τη μεταφορά κανονικού ή λαθραίου περιεχομένου, το εμπόριο, την εξερεύνηση, τη βιομηχανία, την κατασκευή σκαφών, εργαλείων και όπλων, τις πολεμικές συγκρούσεις, την έρευνα και ανάπτυξη, ακόμα και την πειρατεία, αναπτύσσοντας τις ανάλογες απαιτούμενες ικανότητες του πιλότου τους και αναλαμβάνοντας αντίστοιχες αποστολές κατά την πορεία τους στο παιχνίδι. Στην πορεία του παιχνιδιού έχουν τη δυνατότητα συμμετοχής σε ομάδες παικτών (Corporations) και συμμαχίες (Alliances) με σκοπό την επιβίωση, την επίτευξη διαφόρων στόχων και τη συλλογή πόρων.

Ενώ οι χαρακτήρες που δημιουργούν οι παίκτες αποτελούν στην ουσία πιλότους (έχοντας στην αρχή του παιχνιδιού τη δυνατότητα επιλογής της φυλής και των χαρακτηριστικών του προσώπου και του σωματότυπού τους), τα avatars των παικτών είναι στην πραγματικότητα τα διαστημόπλοια που επιλέγουν<sup>27</sup> και τα οποία χρησιμοποιούν κατά την πλοήγησή τους στο game world<sup>28</sup>. Ο τεράστιος εικονικός κόσμος του παιχνιδιού αποτελείται από το διάστημα και ό,τι αυτό συνεπάγεται όπως πλανήτες, ηλιακά συστήματα, ζώνες αστεροειδών, νεφελώματα, διαστημικούς σταθμούς κ.λπ. χωρίς, όμως, αυτό να σημαίνει ότι ένας παίκτης μπορεί να προσγειωθεί, για παράδειγμα, σε έναν πλανήτη. Όλες οι δραστηριότητες εξελίσσονται είτε κατά την πλοήγηση του σκάφους στο διάστημα είτε εντός των διαφόρων διαστημικών σταθμών.

---

<sup>26</sup> Ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι μερικοί παίκτες, στις απαντήσεις τους, διαφοροποίησαν το EVE Online από τα υπόλοιπα MMORPGs, πράγμα που έκανε και ο Community Manager της CCP Games. Υπάρχει, γενικά, στο χώρο του gaming, μια τάση χαρακτηρισμού του EVE Online ως ένα MMO “sui generis” το οποίο δεν δύναται και δε θα έπρεπε να κατηγοριοποιηθεί κάτω από μια συγκεκριμένη ταμπέλα. Ωστόσο, οι μηχανισμοί του παιχνιδιού και οι επικοινωνιακές δυνατότητες που προσφέρει στους παίκτες του συμβαδίζουν με τον όρο των MMORPGs όπως αυτός προκύπτει από τις παραπάνω ενότητες και τις βιβλιογραφικές πηγές της έρευνας.

<sup>27</sup> Οι παίκτες μπορούν να έχουν διάφορα διαστημόπλοια τα οποία είναι ειδικά κατασκευασμένα και εξοπλισμένα ανάλογα με το λόγο χρήσης τους. Έτσι, για παράδειγμα, ένας παίκτης μπορεί να έχει άλλο σκάφος για την εξόρυξη μεταλλευμάτων από ζώνες αστεροειδών και διαφορετικό σκάφος για πολεμικές συγκρούσεις.

<sup>28</sup> Πλέον δίδεται η δυνατότητα πλοήγησης ενός παίκτη με τον χαρακτήρα-πιλότο του εντός ορισμένων διαστημικών σταθμών αλλά αυτή η λειτουργία αποτελεί, μέχρι στιγμής, μικρό μέρος του gameplay.

Το εικονικό περιβάλλον του EVE Online (EVE Universe) χωρίζεται σε γεωγραφικές περιοχές που κατηγοριοποιούνται βάσει της κλίμακας επικινδυνότητάς τους. Η κλίμακα αυτή ορίζει τρεις ζώνες ασφάλειας: High Security, Low Security και Null Sec ή Zero Space. Η πρώτη ζώνη αφορά περιοχές στις οποίες ο έλεγχος και ο νόμος προστατεύουν τον παίκτη από επιθέσεις και γενικότερες κακεντρεχείς συμπεριφορές είτε από άλλους παίκτες είτε από NPCs, η δεύτερη ζώνη ασφάλειας περιλαμβάνει περιοχές που η προστασία αφορά συγκεκριμένες πρακτικές και ο εκάστοτε παίκτης καλύπτεται μέχρι κάποιο βαθμό και τέλος η ζώνη Zero Space αφορά περιοχές στις οποίες ένας παίκτης δεν έχει καμία απολύτως προστασία πέρα από τους προσωπικούς του μηχανισμούς άμυνας ή την ικανότητα διαφυγής του σε περίπτωση επίθεσης<sup>29</sup>.

### **Ιστορία του παιχνιδιού.**

Το EVE Online κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 2003 από την εταιρεία Simon & Schuster Interactive και λίγους μήνες αργότερα τα δικαιώματα του παιχνιδιού αγόρασε η CCP Games που εδρεύει στην Ισλανδία και η οποία πέρα από το EVE Online ασχολείται, παράλληλα, με έρευνες και ανάπτυξη εφαρμογών στο χώρο των συσκευών εικονικής πραγματικότητας (VR Technology).

Το παιχνίδι είναι πλέον από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια διαστημικής εξερεύνησης και από τα πιο γνωστά MMORPGs γενικά, σύμφωνα με το IGN, χάρη στη θεματολογία του και λόγω των ιδιαίτερων και συχνά περίπλοκων μηχανισμών του gameplay, των γραφικών του και της μουσικής του. Από το 2008 το παιχνίδι προσφέρεται στην ψηφιακή πλατφόρμα διανομής παιχνιδιών Steam ενώ από το 2016 και έπειτα το παιχνίδι προσφέρεται δωρεάν με περιορισμούς ωστόσο ως προς την πρόσβαση σε περιεχόμενο και δυνατότητες<sup>30</sup>.

Ο ακριβής αριθμός των συνδρομητών του παιχνιδιού δε δύναται να επιβεβαιωθεί<sup>31</sup> ωστόσο ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι έχει δυο κεντρικούς servers, έναν αρχικό

---

<sup>29</sup> Για παράδειγμα η πειρατεία, συνήθως, διεξάγεται σε περιοχές που ανήκουν στη ζώνη Zero Space, για αυτό και αποστολές που περιλαμβάνουν τη μεταφορά περιεχομένου ή την επίτευξη διαφόρων στόχων μέσα σε τέτοιες περιοχές είναι και οι πιο γενναϊδώρες ως προς την ανταμοιβή.

<sup>30</sup> Οι F2P παίκτες έχουν πρόσβαση σε έναν καθορισμένο αριθμό σκαφών και ένα μέγιστο επίπεδο ικανοτήτων. Για την άρση αυτών των περιορισμών απαιτείται να γίνουν ενεργοί συνδρομητές πληρώνοντας περίπου 10 δολάρια το μήνα ή αγοράζοντας χρονοκάρτες ορισμένου χρόνου.

<sup>31</sup> Όπως συμβαίνει και με το LotRO έτσι και στην περίπτωση του EVE υπάρχουν ορισμένες στατιστικές που διενεργήθηκαν από τους ίδιους τους παίκτες και εμφανίζονται σε Blogs όπως το «The Nosy Gamer» (<https://nosygamer.blogspot.gr/2015/03/how-many-subscriptions-does-eve-online.html>). Ωστόσο, η τελευταία

(Tranquility) και έναν που κατασκευάστηκε το 2006 αποκλειστικά για Κινέζους παίκτες (Serenity) λόγω της αύξησης της δημοτικότητας του παιχνιδιού στην Κίνα. Οι δύο αυτοί servers αποτελούν ανεξάρτητα EVE Universes αλλά ο καθένας απαρτίζεται από διαφορετικούς μικρότερους servers που είναι πλήρως συγχρονισμένοι μεταξύ τους. Συνεπώς, πέρα από τον κεντρικό διαχωρισμό που τοποθετεί τους παίκτες που χρησιμοποιούν την Κινεζική στον κόσμο Serenity, όλοι οι υπόλοιποι παίκτες βρίσκονται ταυτόχρονα συνδεδεμένοι στον Tranquility ανεξάρτητα από την προέλευσή τους<sup>32</sup>.

Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του EVE Online είναι το στοιχείο των συγκρούσεων μεταξύ παικτών (Player vs Player Content ή PvP). Γενικά, οι κανόνες στο παιχνίδι είναι αρκετά χαλαροί υπό την έννοια πως, πρακτικές που δεν επιτρέπονται στα περισσότερα MMORPGs όπως ενοχλήσεις, παρενοχλήσεις, εκβιασμοί, κλοπές, εκμεταλλεύσεις κ.λπ., δεν κατακρίνονται ούτε τιμωρούνται στην περίπτωση του EVE Online. Αντίθετα, θεωρούνται μέρος του παιχνιδιού το οποίο χαρακτηρίζεται από ένα σύστημα όπου η πολιτική, η οικονομία και η εξουσία καθορίζονται αποκλειστικά από τους παίκτες<sup>33</sup>. Υπό αυτές τις συνθήκες οι αντιπαραθέσεις ανάμεσα σε παίκτες και κοινότητες παικτών είναι ένα συχνό φαινόμενο με το αποκορύφωμα των συγκρούσεων να λαμβάνει την υπόσταση διαστημικών μαχών μεταξύ πολυάριθμων στόλων. Το σημαντικότερο παράδειγμα τέτοιου είδους σύγκρουσης είναι η μάχη του B-R5RB το 2014 η οποία, σύμφωνα με την ιστοσελίδα engadget<sup>34</sup>, διήρκεσε 21 ώρες και περιλάμβανε τη συμμετοχή συνολικά 7.548 παικτών<sup>35</sup>.

---

επίσημη ανακοίνωση της CCP Games σχετικά με τους συνδρομητές του EVE Online έλαβε χώρα το 2013 όταν η εταιρεία γιόρτασε την συμπλήρωση 500.000 ενεργών συνδρομητών στο παιχνίδι.

<sup>32</sup> Γεγονός που προϋποθέτει την κατανόηση Αγγλικών από πλευράς παικτών.

<sup>33</sup> Οι διάφορες κοινότητες που θεμελιώνουν οι παίκτες μεταξύ τους (Corporations) μάχονται για την εξουσία στα συστήματα και της περιοχές του παιχνιδιού. Επιπλέον, υπάρχει μια πλήρως ανοικτή αγορά βασισμένη στο νόμισμα του παιχνιδιού (ISK) με τη μορφή συστήματος δημοπρασιών. Ένας παίκτης ή ένα Corporation μπορούν να σχηματίζουν μονοπώλια συλλέγοντας έναν συγκεκριμένο πόρο στο παιχνίδι και καθορίζοντας την τιμή του ενώ οι ίδιοι οι παίκτες μπορούν να αγοράζουν μετοχές και αξίες όπως ακριβώς συμβαίνει σε ένα πραγματικό χρηματιστήριο. Ακόμα, είναι δυνατή η αγοραπωλησία χρονοκαρτών μεταξύ παικτών.

<sup>34</sup> <https://www.engadget.com/2014/02/02/eve-evolved-the-bloodbath-of-b-r5rb/>

<sup>35</sup> Η συγκεκριμένη μάχη αποτελεί μέχρι σήμερα τη μεγαλύτερη καταγεγραμμένη απεικόνιση PvP αντιπαραθέσης στο χώρο του gaming.

### Λόγοι επιλογής.

Το EVE Online είναι μια ιδιαίτερη περίπτωση παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα από τα παλαιότερα MMOs που έχει εξελιχθεί σε αρκετά μεγάλο βαθμό μέσα στα 15 χρόνια ύπαρξής του. Παρουσιάζει σημαντικές διαφορές σε σχέση με τα περισσότερα δημοφιλή MMORPGs και δείχνει να υιοθετεί έναν αρκετά ανταγωνιστικό χαρακτήρα τοποθετώντας τους παίκτες του σε έναν φουτουριστικό και δυστοπικό μεν κόσμο ο οποίος όμως φαίνεται να είναι αρκετά ρεαλιστικός ως προς τον τρόπο λειτουργίας του.

Πέρα από το γεγονός ότι αποτελεί ένα δημοφιλές παιχνίδι με υποστηρικτές των video games, γενικά, αλλά και λάτρεις του είδους της επιστημονικής φαντασίας να το προτιμούν, το EVE Online συνιστά επίσης μια καλή αντίθεση ως προς το LotRO. Ενώ το παιχνίδι που αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα ταιριάζει περισσότερο στον τύπο των παραδοσιακών MMORPGs με θεματολογία που σχετίζεται με τον κόσμο του φανταστικού, οριοθετημένους κανόνες και μια ιστορία που περιστρέφεται γύρω από έναν ανθρωπόμορφο χαρακτήρα, το EVE Online φαίνεται να διαφοροποιείται από τα υπόλοιπα παιχνίδια αυτού του είδους χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υπόσχεται αντίστοιχη διαπολιτισμική δραστηριότητα. Παράγοντες όπως η ύπαρξη δυο ουσιαστικά κόσμων, εκ των οποίων ο ένας συγκεντρώνει μεγάλο αριθμό αγγλόφωνων παικτών από όλο τον πλανήτη<sup>36</sup>, η χρήση σύνθετων καναλιών επικοινωνίας και οι ελευθερίες και ιδιαιτερότητες που προσφέρει το παιχνίδι γενικότερα, καλλιεργούν υψηλές προσδοκίες ως προς τη συμμετοχή ενός ποικιλόμορφου δείγματος παικτών στη διαδικασία της έρευνας.

Σχετικά με τον μηχανισμό του chat που προαναφέρεται, το EVE Online εγκαινίασε ένα σύστημα επικοινωνίας στο οποίο, πέρα από το κεντρικό κανάλι που υποστηρίζεται από κάθε διαστημικό σταθμό ή περιοχή στο χώρο του game world και το κανάλι Rookie Channel στο οποίο συμμετέχουν όλοι οι νέοι παίκτες (και όσοι από τους παλιούς ενδιαφέρονται να προσφέρουν συμβουλές και βοήθεια), οι ίδιοι οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν δικά τους κανάλια επικοινωνίας τα οποία μπορούν να περιλαμβάνουν όσους άλλους επιθυμούν<sup>37</sup>. Έτσι, δημιουργούνται άπειρα κανάλια επικοινωνίας μεταξύ

---

<sup>36</sup> Αναμένεται συμμετοχή κυρίως (αν όχι αποκλειστικά) από τον αγγλόφωνο πληθυσμό του Tranquility.

<sup>37</sup> Χαρακτηριστικό παρακλάδι αυτού του συστήματος είναι το «Corp Chat» (Corporation Chat), κανάλι που δημιουργεί μια συντεχνία (Corporation) παικτών για να εξυπηρετήσει στην επικοινωνία και τον συντονισμό των μελών της.

παικτών (συμμάχων και αντιπάλων) τα οποία συντρέχουν και στα οποία διεξάγονται συζητήσεις για οποιοδήποτε ζήτημα, σχετικό ή άσχετο με το παιχνίδι.

Παρόμοια με το LotRO, η κοινότητα παικτών του EVE Online είναι εξίσου ενεργή και μεγάλος αριθμός παικτών δείχνει να έχει επενδύσει συναισθηματικά και κυριολεκτικά στο παιχνίδι, όπως υποστηρίζει ο υπεύθυνος της κοινότητας παικτών του EVE Universe και όπως επιβεβαιώνεται από τη δραστηριότητα των παικτών στα κοινωνικά δίκτυα και στην επίσημη ιστοσελίδα της κοινότητας.

Τέλος, όπως συνέβη με την κοινότητα των παικτών του LotRO, αντίστοιχα και η κοινότητα του EVE Online έδειξε ενδιαφέρον για τη συμμετοχή στη διαδικασία της έρευνας. Επιπλέον, κρίνεται ιδιαίτερα σημαντική η συνεισφορά του διαχειριστή της κοινότητας παικτών του EVE Online<sup>38</sup> στην πορεία της έρευνας αλλά και στην ευρύτερη κατανόηση των μηχανισμών του παιχνιδιού.

### **Πλησιάζοντας προς την έρευνα**

Λόγω της έλλειψης βιβλιογραφίας σχετικά με τη διαπολιτισμική επικοινωνία και τη σχέση της με τα video games, στην προκειμένη περίπτωση δοκιμάζεται μια τυχαία συνταγή. Το LotRO και το EVE Online ενδεχομένως να μην είναι οι πλέον κατάλληλες επιλογές για τη μελέτη του φαινομένου. Αποτελούν, ωστόσο, ενδιαφέρουσες περιπτώσεις δημοφιλών παιχνιδιών που προσφέρονται δωρεάν στο κοινό και για αυτούς τους λόγους (από κοινού με όλους τους προαναφερθέντες) επελέγησαν ως δεξαμενές άντλησης ενός δείγματος στα πλαίσια της συγκεκριμένης εργασίας. Η εκτενής ανάλυση των χαρακτηριστικών τους αποσκοπούσε στην κατανόηση των ιδιαιτεροτήτων των δυο παιχνιδιών. Είναι σημαντικό να έχουμε μια πλήρη εικόνα των παιχνιδιών πριν εξετάσουμε τις απόψεις των παικτών τους. Στο επόμενο κεφάλαιο θα παρουσιαστούν τα στοιχεία και οι λεπτομέρειες της ερευνητικής διαδικασίας.

## **Κεφάλαιο τρίτο**

### **Η μεθοδολογία της έρευνας και οι περιορισμοί της**

Τα προηγούμενα κεφάλαια περιλάμβαναν ορισμένα γενικά στοιχεία σχετικά με τα θέματα που θα απασχολήσουν τη συγκεκριμένη εργασία, προκειμένου να τεθούν κάποια όρια στο ερευνητικό πλαίσιο. Εξηγήθηκαν οι λόγοι που η μελέτη των MMORPGs κρίνεται κατάλληλη για την

---

<sup>38</sup> Η συνέντευξη με τον Community Manager της CCP Games είναι, επίσης, διαθέσιμη στο παράρτημα.

εκτίμηση της συνεισφοράς των online video games στην προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας ενώ έγινε και μια αναλυτική περιγραφή των παιχνιδιών που επελέγησαν για τη διεξαγωγή της έρευνας. Τα ζητήματα που έπρεπε να ληφθούν υπόψιν κατά την επιλογή ήταν αρκετά: η αντικειμενική ποιότητα ενός παιχνιδιού, η γλώσσα του, το αν διατίθεται δωρεάν ή αν απαιτεί κάποιο κόστος πρόσβασης, οι ιδιαιτερότητές του, η μέχρι τώρα παγκόσμια πορεία του σαν προϊόν μιας δημιουργικής βιομηχανίας κ.λπ.

Ωστόσο, η μελέτη της σχέσης ενός video game με την προώθηση του διαπολιτισμικού διαλόγου δε δύναται να βασιστεί σε μια απλή παράθεση των χαρακτηριστικών των MMORPGs ή την παρουσίαση των ιδιαίτερων στοιχείων του εκάστοτε παιχνιδιού. Οι περιγραφές αυτές αρκούν μονάχα για ορισμένες πρώτες υποθέσεις για την επιβεβαίωση ή την κατάρριψη των οποίων απαιτείται η διεξαγωγή μιας έρευνας.

Στην προκειμένη περίπτωση ως πλέον κατάλληλα εργαλεία έρευνας κρίνονται οι συνεντεύξεις. Σε μια προσπάθεια συλλογής απόψεων από ένα, ει δυνατόν, πολυποίκιλο δείγμα παικτών κατασκευάστηκαν δυο ομάδες ερωτήσεων, μια για κάθε παιχνίδι. Σκοπός είναι η ανάδειξη ορισμένων τάσεων από πλευράς παικτών με στόχο τον μετέπειτα σχολιασμό τους και τη σύγκρισή τους. Παράλληλα πραγματοποιήθηκαν δομημένες συνεντεύξεις με αντιπροσώπους των εταιρειών ανάπτυξης των δυο παιχνιδιών έτσι ώστε να μελετηθεί το αντικείμενο και από την πλευρά των δημιουργών. Έχει ενδιαφέρον να εξετάσει κανείς αν ο παράγοντας της διαπολιτισμικότητας λαμβάνεται υπόψιν κατά την διαδικασία ανάπτυξης του περιεχομένου των συγκεκριμένων παιχνιδιών. Ωστόσο, κρίθηκε σκόπιμη η άντληση στοιχείων από άτομα που σχετίζονται με την έννοια της κοινότητας στα δυο MMORPGs. Για αυτό τον λόγο διεξήχθησαν συνεντεύξεις με τους διαχειριστές των κοινοτήτων των παιχνιδιών.

### **Η δειγματοληψία παικτών και οι ερωτήσεις**

Δεδομένου ότι εξετάζουμε το ζήτημα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας στα δυο MMORPGs, το οποίο προϋποθέτει, κυρίως, ποιοτικά στοιχεία για τη βέλτιστη κατανόησή του, επιλέχθηκε η μέθοδος της δομημένης συνέντευξης με συγκεκριμένες ερωτήσεις. Οι ερωτήσεις που τίθενται, με λίγες εξαιρέσεις, δεν περιλαμβάνουν προκαθορισμένη επιλογή απαντήσεων αλλά κενό χώρο στον οποίο οι ερωτηθέντες αναπτύσσουν τις απόψεις τους. Σκοπός, στην προκειμένη περίπτωση, είναι να παρατεθούν οι απόψεις των παικτών, αυτούσιες και χωρίς να υπάρχει κάποιου είδους έμμεσης κατατόπισης με τη μορφή υπαρχουσών απαντήσεων προς επιλογή.

Επιπλέον, προκειμένου να αποφευχθεί η εκούσια καθοδήγηση προς την υιοθέτηση μιας συγκεκριμένης στάσης ως προς τις απαντήσεις, στις ερωτήσεις δεν αναφέρεται πουθενά ο όρος «διαπολιτισμική επικοινωνία», ενώ οι ερωτηθέντες που απάντησαν είχαν ενημερωθεί πως πρόκειται για έρευνα σχετικά με την επικοινωνία (γενικά) στα video games. Βασικό μέλημα του ερευνητή είναι να εξετάσει αν και σε τι βαθμό οι παίκτες επιδίδονται σε διαπολιτισμικούς διαλόγους ανεξάρτητα από το αν γνωρίζουν ή αγνοούν την ακριβή σημασία της έννοιας της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Παρόλα αυτά, ορισμένες από τις ερωτήσεις υπαινίσσονται το κεντρικό αντικείμενο της έρευνας, όπως βλέπουμε παρακάτω.

Η άντληση των δειγμάτων χαρακτηρίζεται ως δειγματοληψία ευκολίας εφόσον διεξήχθη μέσα από τις σελίδες του εκάστοτε παιχνιδιού στο Facebook οι οποίες είναι, σχετικά, προσβάσιμες<sup>39</sup>. Από την άλλη, σε αυτές τις σελίδες παρατηρείται συσσώρευση παλαιών και νέων παικτών από κάθε γωνιά του πλανήτη οι οποίοι αφενός γνωρίζουν τα παιχνίδια και ενδιαφέρονται για αυτά και αφετέρου συνευρίσκονται και συζητάνε σε αυτούς τους χώρους για σχετικά θέματα<sup>40</sup>. Επομένως, το συγκεκριμένο δείγμα αποτελεί ταυτόχρονα επιλογή κρίσιμης περίπτωσης, εφόσον τα άτομα που το απαρτίζουν αποτελούν, ως επί το πλείστον, γνώστες του αντικειμένου με απόψεις και εμπειρίες που κρίνονται υπολογίσιμες για την έρευνα.

Επιχειρήθηκε, συνεπώς, η συλλογή στοιχείων από ένα, ει δυνατόν, πολυποίκιλο, ως προς τις ηλικίες, τις εθνικότητες και το φύλο, δείγμα παικτών σε μια προσπάθεια ανομοιογενούς δειγματοληψίας. Επομένως, δεν τέθηκαν κριτήρια συμμετοχής στην έρευνα πέρα από την απαραίτητη γνώση της αγγλικής γλώσσας.

Ωστόσο, προκειμένου να αποφευχθεί η συσσώρευση ενός τεράστιου και χαοτικού συνολικού δείγματος του οποίου οι απόψεις θα ήταν αδύνατο να αναλυθούν επαρκώς, δεδομένου ότι η κάθε απάντηση ενδέχεται να ποικίλει από μια λέξη έως μια παράγραφο<sup>41</sup>, τέθηκαν χρονικοί περιορισμοί στην ερευνητική διαδικασία. Συγκεκριμένα, όπως ενημερώθηκαν και οι χρήστες της εκάστοτε σελίδας, η δυνατότητα συμπλήρωσης και αποστολής των απαντημένων ερωτήσεων

---

<sup>39</sup> Οι διαχειριστές της εκάστοτε σελίδας επιτρέψαν στον ερευνητή την πρόσβαση και τη δημοσίευση περιεχομένου γνωρίζοντας ότι το υλικό που θα συλλεχθεί προορίζεται για ακαδημαϊκή μελέτη στα πλαίσια μιας διπλωματικής εργασίας

<sup>40</sup> Και στις δυο περιπτώσεις οι διαχειριστές των σελίδων απαγορεύουν ρητά τη δημοσίευση και τη συζήτηση περιεχομένου που δεν έχει καμία σχέση με το χώρο του gaming. Επομένως, ενώ εξελίσσεται και στα κοινωνικά δίκτυα ένας διάλογος μεταξύ ατόμων-παικτών διαφορετικής κουλτούρας, αυτός περιορίζεται σημαντικά στη συζήτηση περί ζητημάτων σχετικά με το κάθε παιχνίδι. Αυτό, ωστόσο, δεν ακυρώνει το ενδιαφέρον μιας έρευνας που θα εστιάζει αποκλειστικά στις σελίδες κοινωνικής δικτύωσης καθώς, έστω και υποσυνείδητα, φαίνεται να εξελίσσεται ένας διαπολιτισμικός διάλογος.

<sup>41</sup> Σύμφωνα με τις οδηγίες, ζητήθηκε οι απαντήσεις στην κάθε ερώτηση να μη ξεπερνούν τις 90 λέξεις.



διήρκεσε μια εβδομάδα. Οι απαντήσεις που εστάλησαν μετά το πέρας της εβδομάδος δεν λήφθηκαν υπόψιν.

Οι πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν δεν δύνανται να χαρακτηριστούν αντιπροσωπευτικές καθώς ο αριθμός των συμμετεχόντων είναι ελάχιστος σχετικά με τον συνολικό πληθυσμό των παικτών και των δυο MMORPGs. Ωστόσο, στην προκειμένη περίπτωση στοχεύουμε στη βαθύτερη κατανόηση του ζητήματος της διαπολιτισμικής επικοινωνίας σε αυτά τα παιχνίδια. Επομένως, προτιμάται η μέθοδος των μαζικών δομημένων συνεντεύξεων ενός δείγματος παικτών, ακόμα και αν δεν μπορούμε να αποδείξουμε την αντιπροσωπευτικότητά του, σε μια προσπάθεια να παρουσιαστούν και να συγκριθούν κάποιες απόψεις και να ερμηνευτούν ορισμένες τάσεις. Οι μέχρι τώρα έρευνες όπως αυτή των Chen και Woo σχετικά με τη συνεισφορά των video games στη πολιτιστική διπλωματία (2016) βασίζονται κυρίως σε δημογραφικά στοιχεία ορισμένων παιχνιδιών. Ωστόσο, είναι δύσκολο να επαληθεύσουμε οποιαδήποτε υπόθεση χωρίς να λάβουμε υπόψιν τις εμπειρίες των ίδιων των παικτών.

Οι δυο ομάδες ερωτήσεων που κατασκευάστηκαν για τη διεξαγωγή της έρευνας περιλαμβάνουν δέκα ερωτήσεις έκαστη, εκ των οποίων μερικές έχουν δυο σκέλη, ενώ, τα μοναδικά στοιχεία που ζητήθηκαν από τους ερωτηθέντες ήταν η ηλικία, το φύλο και η εθνικότητά τους. Η γνώση των συγκεκριμένων πληροφοριών -κυρίως της εθνικότητας των παικτών- απαιτείται για την ποσοτικοποίηση των δεδομένων που θεωρούνται χρήσιμα για την έρευνα. Οι ερωτήσεις είναι κοινές, με εξαίρεση την τελευταία κάθε ομάδας που αφορά τους μηχανισμούς chat οι οποίοι, όπως είδαμε, παρουσιάζουν ιδιαιτερότητες στο κάθε παιχνίδι.

Έγινε προσπάθεια να τεθούν ερωτήσεις κατανοητές μεν χωρίς, όμως, να ωθούν τους ερωτηθέντες προς μια συγκεκριμένη απαντητική κατεύθυνση. Παράλληλα, θα έπρεπε να εμπνέουν τα άτομα να δώσουν ολοκληρωμένες και κατατοπιστικές απαντήσεις χωρίς, ωστόσο, να παρακινούνται σε πλατειασμούς με αποτέλεσμα να ξεφεύγουν από το θέμα.

Οι ερωτήσεις τέθηκαν στα Αγγλικά καθώς αυτή είναι η επίσημη γλώσσα στα MMORPGs που εξετάζονται ενώ, επίσης, θεωρήθηκε προτιμότερο να διενεργηθεί η έρευνα σε αυτήν τη γλώσσα για πρακτικούς λόγους. Ενώ η προσέγγιση έγινε μέσω των σελίδων των παιχνιδιών στο Facebook, για τη διευκόλυνση των χρηστών που ενδιαφέρθηκαν να της απαντήσουν αλλά και για την προστασία των προσωπικών τους δεδομένων και απόψεων χρησιμοποιήθηκε η εφαρμογή SurveyMonkey<sup>42</sup> που επιτρέπει τη διεξαγωγή διαδικτυακών ερευνών και ερωτηματολογίων με

---

<sup>42</sup> <https://www.surveymonkey.com/>

ανώνυμο χαρακτήρα. Ταυτόχρονα, πολλές αποστολές των ερωτήσεων διενεργήθηκαν προσωπικά, μέσω διεύθυνσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που δημιουργήθηκε αποκλειστικά για την αποστολή του προτύπου της συνέντευξης και τη λήψη των απαντήσεων. Ο συγκεκριμένος λογαριασμός ακυρώθηκε με το πέρας της ερευνητικής διαδικασίας.

### **Παρουσίαση και ανάλυση των ερωτήσεων<sup>43</sup>.**

Όπως προαναφέρεται, οι εννιά από τις δέκα ερωτήσεις είναι κοινές για τους παίκτες των δυο παιχνιδιών. Η πρώτη ερώτηση έχει δυο σκέλη και εξετάζει αν ο κάθε ερωτηθείς παίζει άλλα video games και, στην περίπτωση που το κάνει, τι είδους παιχνίδια προτιμά. Είναι σημαντικό για την παρούσα μελέτη να εξεταστεί κατά πόσο οι παίκτες του δείγματος των δυο παιχνιδιών ασχολούνται ταυτόχρονα με άλλα video games καθώς επίσης και το είδος αυτών. Οι παίκτες δεν είναι ειδήμονες όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, ωστόσο, εάν η πλειοψηφία του δείγματος έχει εμπειρίες και από άλλα video games τότε οι απόψεις που αντλούνται από αυτό κρίνονται εγκυρότερες. Ακόμα, έχει ενδιαφέρον να παρατηρηθούν κοινές προτιμήσεις που ενδεχομένως να παρουσιάζουν οι παίκτες του συνολικού δείγματος.

Η δεύτερη ερώτηση εστιάζει στο ίδιο το παιχνίδι (LotRO και EVE Online αντίστοιχα) διερευνώντας τους λόγους για τους οποίους οι παίκτες το επιλέγουν και πόσο συχνά παίζουν. Σε αυτή την περίπτωση, γίνεται μια προσπάθεια εκτίμησης των στοιχείων των παιχνιδιών που γοητεύουν τους παίκτες. Εκτιμάται ότι, όσον αφορά το LotRO, πολλοί παίκτες θα έχουν μια προϋπάρχουσα σχέση με το μυθοπλαστικό σύμπαν του Tolkien που θα τους προσελκύει στο συγκεκριμένο παιχνίδι ή θα ενισχύει τη σύνδεσή τους με αυτό. Αντίστοιχα, στην περίπτωση του EVE Online, αναμένεται πως η προτίμηση των παικτών για το παιχνίδι θα οφείλεται, σε κάποιο βαθμό τουλάχιστον, στο αυξημένο ενδιαφέρον τους για το διάστημα και την επιστημονική φαντασία. Αντίστοιχα, η πληροφορία σχετικά με το χρόνο που αφιερώνουν (ή επιθυμούν να αφιερώνουν) οι παίκτες του δείγματος σε αυτά τα MMORPGs κρίνεται χρήσιμη για την εκτίμηση της βαρύτητας των παιχνιδιών στις καθημερινότητες των ατόμων. Έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσει κανείς κατά πόσο συγκλίνουν ή αποκλίνουν οι λόγοι επιλογής και ο χρόνος που αφιερώνουν οι παίκτες του δείγματος.

---

<sup>43</sup> Οι ερωτήσεις, όπως τέθηκαν στους παίκτες, είναι διαθέσιμες στο παράρτημα.

Η τρίτη ερώτηση αφορά τους λόγους για τους οποίους τα άτομα επιλέγουν να παίξουν ένα MMORPG γενικά. Παραμένοντας στη λογική της προηγούμενης, η συγκεκριμένη ερώτηση φιλοδοξεί να κατανοήσει τους γενικότερους λόγους που ένας παίκτης επιλέγει να αφιερώσει χρόνο σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι ρόλου. Στόχος της ερώτησης είναι η επιβεβαίωση ή απόρριψη των υποθέσεων και των εκτιμήσεων του δευτέρου κεφαλαίου σχετικά με τα MMORPGs, τις ιδιομορφίες τους ως είδος video games, την ελευθερία που αυτά προσφέρουν στο gameplay και τη δυνητική τους αξία σε διαπολιτισμικές συναναστροφές μεταξύ παικτών.

Η τέταρτη ερώτηση ζητάει την προσωπική γνώμη των παικτών σχετικά με την άποψη πως η ενασχόληση με τα online video games προϋποθέτει την αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών, μια θέση που υποστηρίζεται στα προηγούμενα κεφάλαια. Εκτιμάται ότι οι απαντήσεις σε αυτή την ερώτηση σε μεγάλο βαθμό θα συγκλίνουν. Ωστόσο, τα επιπλέον σχόλια που μπορεί να συμπεριλάβει ο καθένας στην απάντησή του αποτελούν το πραγματικό σημείο ενδιαφέροντος.

Η πέμπτη ερώτηση αφορά τις κοινότητες παικτών στο gaming και κατά πόσο οι ερωτηθέντες ενδιαφέρονται να συμμετέχουν σε τέτοιου είδους συσπειρώσεις. Η συγκεκριμένη ερώτηση είναι σκόπιμα αόριστη καθώς έχει διττή σημασία. Αφενός την εκτίμηση της αξίας που καταλογίζουν οι παίκτες στις κοινότητες παικτών στο gaming και αφετέρου την κατανόηση του πως ερμηνεύει την έννοια «κοινότητα» ο καθένας. Για παράδειγμα ως κοινότητα μπορεί να χαρακτηριστεί από κάποιον τόσο μια «συντεχνία» παικτών εντός του game world<sup>44</sup> όσο και ο ευρύτερος πληθυσμός των δραστήριων παικτών ενός παιχνιδιού. Σκοπός είναι, λοιπόν, μέσω των απαντήσεων να αντληθούν πληροφορίες σχετικά με το ποια είναι η αντίληψη του καθενός σχετικά με τις κοινότητες στο χώρο των video games και ποια η σημασία συμμετοχής σε αυτές.

Στην έκτη ερώτηση θίγεται το ζήτημα του ομαδικού gameplay καθώς οι ερωτηθέντες καλούνται να αναφέρουν με ποιους προτιμούν να παίζουν: με γνωστούς και φίλους, με άτομα από την ίδια χώρα/περιοχή, με άτομα από διαφορετικές χώρες ή με οποιονδήποτε ανεξαρτήτως οικειότητας και προέλευσης. Η συγκεκριμένη ερώτηση δίνει επιλογές ως προς την απάντηση αλλά αναμένεται ένας περαιτέρω σχολιασμός (έστω από ένα μέρος του δείγματος) δεδομένης της φύσης των υπόλοιπων ερωτήσεων. Οι απαντήσεις

---

<sup>44</sup> Kinship στην περίπτωση του LotRO, Corporation στην περίπτωση του EVE Online.

που ενδιαφέρουν περισσότερο την έρευνα, στην προκειμένη περίπτωση, είναι αυτές που παραπέμπουν σε τάσεις διαπολιτισμικής κοινωνικοποίησης.

Η έβδομη ερώτηση αφορά τη γενικότερη θεματολογία της επικοινωνίας των παικτών μεταξύ τους στα πλαίσια ενός διαδικτυακού παιχνιδιού. Οι παίκτες καλούνται να αναφέρουν τα ζητήματα για τα οποία συζητούν με άλλους καθώς παίζουν. Ενώ αναμένεται ότι οι περισσότεροι θα απαντήσουν πως τα πιο συνήθη θέματα συζήτησης αφορούν αποκλειστικά ζητήματα του παιχνιδιού, έχει ενδιαφέρον να παρατηρηθεί αν θα γίνει αναφορά και σε άλλα θέματα, χωρίς να το ζητάει ρητά η ερώτηση. Ο προβληματισμός σε αυτήν την περίπτωση είναι αν οι παίκτες αξιοποιούν την ευκαιρία κοινωνικοποίησης που (θεωρητικά) προσφέρουν τα MMORPGs ώστε να συζητήσουν για ζητήματα πέραν αυτών που αφορούν αποκλειστικά το κάθε παιχνίδι.

Η όγδοη ερώτηση ζητάει από τους παίκτες να αναφέρουν αν έχουν (εν γνώσει τους) πραγματοποιήσει συζητήσεις με παίκτες από διαφορετικές χώρες και εφόσον το έχουν κάνει (και θυμούνται το περιστατικό) να περιγράψουν τα θέματα για τα οποία συζητήσαν. Η συγκεκριμένη ερώτηση αποτελεί την ουσία της έρευνας καθώς φιλοδοξεί να εστιάσει, στο ζήτημα της διαπολιτισμικής ανταλλαγής πληροφοριών. Όλες, ανεξαιρέτως, οι θετικές απαντήσεις, στην προκειμένη περίπτωση, κρίνονται εξίσου σημαντικές καθώς ο κάθε παίκτης αναμένεται να έχει διαφορετικές εμπειρίες διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Στην ένατη ερώτηση οι παίκτες καλούνται να απαντήσουν στο πως νιώθουν όταν συναντάνε έναν συμπατριώτη τους καθώς παίζουν ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Στην προκειμένη περίπτωση, μεγαλύτερο ενδιαφέρον ενδέχεται να παρουσιάζουν οι απαντήσεις παικτών από χώρες που δεν εκπροσωπούνται σε τόσο μεγάλο βαθμό στα online video games, συγκριτικά με άλλες. Για παράδειγμα, ένας μέσος Έλληνας παίκτης, ενδεχομένως, να έχει περισσότερους λόγους να συγκινηθεί από τη συνάντησή του με έναν άλλον Έλληνα, εντός του game world ενός παγκοσμίως δημοφιλούς MMORPG, από ότι ένας Αμερικανός που συναντά έναν συμπατριώτη του αντίστοιχα. Ωστόσο, η συγκεκριμένη ερώτηση, επίσης εξυπηρετεί διττό σκοπό. Από τη μια πλευρά φιλοδοξεί να κατανοήσει κατά πόσο οι συναντήσεις ατόμων με κοινή καταγωγή επηρεάζουν την εμπειρία ενός τέτοιου παιχνιδιού και από την άλλη χρησιμεύει σαν μια καλή αντίθεση της όγδοης ερώτησης με αποτέλεσμα να της δίνει περαιτέρω έμφαση. Ιδανικά, θα υπάρξουν απαντήσεις που θα επανέρχονται στην προηγούμενη ερώτηση, αναφέροντας της

ιδιαιτερότητες του να συναντά κάποιος έναν παίκτη διαφορετικού πολιτισμικού υποβάθρου και να αλληλεπιδρά μαζί του.

Τέλος, η δέκατη ερώτηση σχετίζεται με τους μηχανισμούς chat του κάθε παιχνιδιού. Για τους παίκτες του LotRO η ερώτηση έχει δυο σκέλη καθώς καλούνται να εκφέρουν την άποψή τους όσον αφορά το world chat<sup>45</sup>, τα θέματα που συζητούνται συχνότερα σε αυτό καθώς και την προσωπική τους γνώμη σχετικά με θέματα που θα επιθυμούσαν οι ίδιοι να συζητούνται περισσότερο στα πλαίσια αυτού του chat. Στην περίπτωση του EVE Online, οι παίκτες καλούνται να αναφέρουν ποιο είδος chat<sup>46</sup> επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν περισσότερο και γιατί. Οι ερωτήσεις αυτές επιδιώκουν να καταδείξουν τους τρόπους με τους οποίους αξιοποιούν οι παίκτες τους ιδιαίτερους μηχανισμούς επικοινωνίας των παιχνιδιών, τι συζητάνε και αν θα επιθυμούσαν περισσότερες δυνατότητες επικοινωνίας. Έχει ενδιαφέρον να εξεταστεί αν κάποιος από τους παίκτες θα θίξει το ζήτημα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας στην απάντησή του.

### **Ευρύτεροι στόχοι και προσδοκίες.**

Παραπάνω έγινε αναφορά στους συγκεκριμένους στόχους της κάθε ερώτησης. Ωστόσο, το σύνολο των ερωτήσεων αποσκοπεί στη βαθύτερη κατανόηση και την ερμηνεία των απόψεων των παικτών. Η επιλογή ενός ποιοτικού μεθοδολογικού εργαλείου κρίθηκε πιο θεμιτή σε σχέση με κάποιο ερωτηματολόγιο κλειστού τύπου, το οποίο θα εστίαζε, αποκλειστικά, σε ποσοτικά δεδομένα.

Η εξέταση και η σύγκριση των αυτούσιων απόψεων των παικτών, όχι μόνο επιτρέπει την πιο σφαιρική κατανόηση του φαινομένου αλλά ταυτόχρονα δύναται να εμπλουτίσει την ερευνητική σκέψη καθώς πρόκειται για μια διαδικασία όπου οι συμμετέχοντες αξιοποιούνται ως ερευνητικοί συνεργάτες<sup>47</sup>. Από τη μια πλευρά, εκτιμάται ότι αρκετές απόψεις και στάσεις θα συγκλίνουν, με αποτέλεσμα να προκύπτουν ορισμένες τάσεις και κοινά μοτίβα. Από την άλλη, αναμένονται διαφοροποιήσεις που θα οφείλονται

---

<sup>45</sup> Περί world chat στο LotRO (σελίδα 31)

<sup>46</sup> Περί μηχανισμών chat στο EVE Online (σελίδα 36)

<sup>47</sup> Η άποψη πως ο ερευνητής, στην περίπτωση ποιοτικών ερευνών, θα έπρεπε να αναγνωρίζει τα μέλη του δείγματός του όχι ως αντικείμενα αλλά ως συνεργάτες της ερευνητικής διαδικασίας αναλύεται στο βιβλίο των Ισάρη και Πούρκου, «Ποιοτική Μεθοδολογία Έρευνας».

τόσο στη διαφορετική ψυχосύνθεση, κουλτούρα και προέλευση του κάθε παίκτη, όσο και στις ιδιαιτερότητες του εκάστοτε παιχνιδιού.

Με τις απαντήσεις τους οι παίκτες εκτιμάται ότι θα συνεισφέρουν στην κάλυψη του κεντρικού ερευνητικού ερωτήματος, ενώ ταυτόχρονα, ενδέχεται να δώσουν φρέσκες ιδέες και να θέσουν νέους προβληματισμούς στην ερευνητική σκέψη.

Σε κάθε περίπτωση, η ανάλυση των δεδομένων, ο σχολιασμός των απόψεων και η σύγκρισή τους, θα πρέπει να διεξαχθούν με συνδυαστική και κριτική σκέψη. Η υποκειμενικότητα, έως ένα βαθμό, δεν αποτελεί εμπόδιο στην ποιοτική έρευνα (Ισάρη, Πούρκος, 2015). Ωστόσο, απαιτείται προσοχή ώστε να αποφευχθούν οι γενικεύσεις και οι ανεξέλεγκτες δημιουργικές ερμηνείες. Παρακάτω παρουσιάζονται ορισμένα στοιχεία σχετικά με το δείγμα παικτών.

#### **Το δείγμα παικτών<sup>48</sup>.**

Με μια απόκλιση τριών ατόμων η συμμετοχή των παικτών στην έρευνα ήταν παρόμοια και στα δυο MMORPGs. Συγκεκριμένα, συμμετείχαν 25 παίκτες του LotRO και 28 παίκτες του EVE. Ο παρακάτω πίνακας περιλαμβάνει τα στοιχεία των συμμετεχόντων ανά παιχνίδι<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> Έχει ενδιαφέρον η παρατήρηση πως και στα δυο δείγματα ο μέσος όρος ηλικίας προσεγγίζει αυτόν που αναφέρουν οι έρευνες της Statista, οι οποίες όμως αφορούν αποκλειστικά το ζήτημα των video games στις ΗΠΑ.

<sup>49</sup> Επίσης, στο παράρτημα είναι διαθέσιμα ορισμένα διαγράμματα βασισμένα σε στατιστικά στοιχεία του συνολικού δείγματος παικτών και των συμμετεχόντων ανά παιχνίδι

**Πίνακας.** Η κατανομή των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα ανά παιχνίδι

Μεταβλητή	LotRO	EVE Online
Φύλο		
Ανδρας	13	17
Γυναίκα	11	10
Ζευγάρι	1	0
Άγνωστο	0	1
Εθνικότητα		
Γαλλία	2	1
Γερμανία	1	1
Ελλάδα	2	0
ΗΒ	5	3
ΗΠΑ	9	11
Ιαπωνία	1	0
Ισπανία	0	1
Ιταλία	1	0
Καναδάς	1	4
Κίνα	0	1
N.		
Αφρική	0	1
N. Κορέα	1	1
Ολλανδία	0	2
Ρωσία	1	0
Άγνωστο	1	2
Ηλικία		
<=25	7	3
26-40	9	14
41-65	6	7
66+	2	0
Άγνωστο	1	4

Οι παίκτες του LOTRO που συμμετείχαν στην έρευνα ήταν 13 άνδρες και 11 γυναίκες, ενώ ενδιαφέρον προκαλεί η απάντηση των ερωτήσεων συνεργατικά από ένα ζεύγος παικτών. Η μέση ηλικία του δείγματος είναι περίπου 37 έτη. Οι περισσότεροι κατάγονται από τις ΗΠΑ (9) και το Ηνωμένο Βασίλειο (5). Δύο άτομα δήλωσαν ότι κατάγονται από την Ελλάδα.

Οι παίκτες του EVE Online που συμμετείχαν στην έρευνα ήταν 17 άνδρες και 10 γυναίκες, ενώ ένας ερωτώμενος δεν απάντησε<sup>50</sup>. Η μέση ηλικία του δείγματος είναι περίπου 34,5 έτη, αν και τέσσερεις παίκτες δεν απάντησαν. Οι περισσότεροι κατάγονται από τις ΗΠΑ (11).

### **Οι συνεντεύξεις με τους αντιπροσώπους**

Στο πλαίσιο της εργασίας διενεργήθηκαν, επίσης, συνεντεύξεις με τους αντιπροσώπους των εταιρειών που αναπτύσσουν τα δυο παιχνίδια. Το υλικό που αντλήθηκε από αυτές λειτουργεί συμπληρωματικά, σε μια προσπάθεια να εκτιμηθεί η αξία της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και η σημασία των κοινοτήτων των παικτών όπως την αντιλαμβάνονται οι δημιουργοί των παιχνιδιών.

Διεξήχθησαν δυο, δομημένες συνεντεύξεις<sup>51</sup> με τους διαχειριστές των κοινοτήτων των παικτών (Community Managers)<sup>52</sup> της Standing Stone Games και της CCP Games, τις εταιρείες που αναπτύσσουν το LotRO και το EVE Online αντίστοιχα. Στην περίπτωση του LotRO, στη συνέντευξη έλαβε μέρος και ένας από τους εκτελεστικούς παραγωγούς. Η συνέντευξη με τους εκπροσώπους της Standing Stone Games διεξήχθη μέσω Skype, ενώ η συνέντευξη με τον Community Manager της CCP Games έγινε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου λόγω αυξημένου φόρτου εργασίας και περιορισμένου διαθέσιμου χρόνου. Αξίζει να αναφερθεί ότι οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν μετά τη συλλογή και ανάλυση των απαντήσεων των παικτών σε μια προσπάθεια συλλογής ουσιαστικού ερευνητικού υλικού που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί, είτε για την κάλυψη ορισμένων κενών που θα παρέμεναν ή θα προέκυπταν μετά την εξέταση των πρώτων δεδομένων, είτε ως αντικείμενο σύγκρισης.

Εφόσον η βασική πηγή έρευνας είναι οι απόψεις των παικτών, έγινε προσπάθεια διεξαγωγής συνοπτικών συνεντεύξεων που θα εστίαζαν με ακρίβεια στο ερευνητικό αντικείμενο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το ενδιαφέρον επικεντρώθηκε αποκλειστικά στη σχέση μεταξύ

---

<sup>50</sup> Τα στατιστικά στοιχεία του μικρού αυτού δείγματος παικτών και από τα δυο MMORPGs μας θυμίζουν τις μελέτες της ESA, που αναφέρθηκαν στο πρώτο κεφάλαιο, σύμφωνα με τις οποίες 4 στους 10 παίκτες είναι γυναίκες.

<sup>51</sup> Διαθέσιμες, στην πληρότητά τους, στο παράρτημα.

<sup>52</sup> Η θέση του «Community Manager» αποδείχθηκε ότι συνεπάγεται κάπως διαφορετικούς ρόλους για την κάθε εταιρεία. Στην περίπτωση της Standing Stone Games ο Community Manager ασχολείται με όλα τα ζητήματα των κοινοτήτων παικτών του LotRO και του Dungeons and Dragons Online (D&D Online), τα δυο παιχνίδια που αναπτύσσει η εταιρεία, λειτουργώντας ως διαχειριστής των ιστοσελίδων και καναλιών των παιχνιδιών, ως επιβλέπων των κοινοτικών ενεργειών και εκδηλώσεων και ως εκπρόσωπος των κοινοτήτων στις επίσημες εταιρικές συναντήσεις. Στην περίπτωση της CCP Games, ο διαχειριστής της κοινότητας παικτών επιβλέπει τη δράση της κοινότητας έτσι όπως αυτή εξελίσσεται εντός και εκτός του game world ενώ, παράλληλα, λειτουργεί ως διοργανωτής και συντονιστής των διαφόρων εκδηλώσεων και διαγωνισμών που λαμβάνουν χώρα σε αυτή.



video games και διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Συνεπώς, επιλέχθηκε ένας τύπος δομημένης συνέντευξης με λίγες ερωτήσεις. Σε πρώτη φάση, αφού τα άτομα κλήθηκαν να αναλύσουν τους επαγγελματικούς τους ρόλους και να αναφέρουν πόσο καιρό εργάζονται στο χώρο του gaming, τους ζητήθηκε η άποψή τους σχετικά με τη σημασία της έννοιας της κοινότητας στα video games<sup>53</sup>. Στη συνέχεια, θίχτηκε το ζήτημα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας καθώς, ρωτήθηκε η γνώμη των προσώπων για τη σχέση των video games με τη διαπολιτισμικότητα και, πιο συγκεκριμένα, τη δυνατότητα διαπολιτισμικού διαλόγου στο πλαίσιο των MMOs και των MMORPGs ενώ τέθηκαν, επίσης, ερωτήσεις που εστίαζαν στην αποκλειστική σχέση του LotRO ή (αντίστοιχα) του EVE Online με την πολυπολιτισμική ανταλλαγή στοιχείων. Τέλος, ζητήθηκε η γνώμη τους σχετικά με το αν θα έπρεπε μια εταιρεία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών να λαμβάνει υπόψιν της τον παράγοντα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και αν το κάνουν και οι ίδιοι στη δουλειά τους.

### **Περιορισμοί της έρευνας**

Ήδη αναφέρθηκε πως η επίσημη βιβλιογραφία καλύπτει ελάχιστα το ζήτημα της σχέσης των video games με τη διαπολιτισμική επικοινωνία. Ταυτόχρονα, τα διαθέσιμα στατιστικά δεδομένα αφορούν κυρίως οικονομικά μεγέθη και εστιάζουν στον κλάδο των video games, γενικά, αγνοώντας δημογραφικά στοιχεία και συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών. Οι ελλείψεις αυτές αποτελούν τη βασική αιτία επιλογής ποιοτικών μεθοδολογικών εργαλείων στο πλαίσιο της συγκεκριμένης έρευνας. Ωστόσο, όπως είναι λογικό, το παρόν θέμα δε δύναται να καλυφθεί πλήρως με μια μόνο ερευνητική προσπάθεια που βασίζεται σε δυο παιχνίδια, ένα δείγμα 53 παικτών και τις προσωπικές απόψεις τριών επαγγελματιών.

Ήταν επιλογή του ερευνητή να χρησιμοποιηθούν το LotRO και το EVE Online ως πηγές άντλησης παικτών, για τους λόγους που αναλύθηκαν στο δεύτερο κεφάλαιο. Αξίζει, ωστόσο, να αναφερθεί ότι έγιναν αντίστοιχες προσπάθειες άντλησης στοιχείων από παίκτες άλλων παιχνιδιών ενώ επιχειρήθηκαν, επίσης, συνεντεύξεις με εκπροσώπους διαφορετικών εταιρειών παραγωγής οι οποίες, όμως, απέτυχαν. Το δείγμα αντλήθηκε, για πρακτικούς λόγους, μέσα από σελίδες κοινωνικής δικτύωσης και, ενώ κρίνεται αρκετό για τη διεξαγωγή της συγκεκριμένης μελέτης, η

---

<sup>53</sup> Στην περίπτωση του EVE Online ζητήθηκε, επίσης, η άποψη του Manager για την κοινότητα παικτών του EVE, συγκεκριμένα, καθώς είχαν παρατηρηθεί ορισμένα ενδιαφέροντα μοτίβα κατά την ανάλυση των απαντήσεων των παικτών.

οποία στοχεύει σε ορισμένες πρώτες εκτιμήσεις σχετικά με τα online video games ως μέσο διαπολιτισμικής επικοινωνίας, δε δύναται, όμως, να θεωρηθεί επαρκές για την πλήρη κατανόηση και αξιολόγηση του φαινομένου.

Πέρα από το γεγονός το ότι δε δύναται να επιβεβαιωθεί η ειλικρίνεια ή η ακρίβεια με την οποία απάντησαν στις ερωτήσεις οι παίκτες, πρέπει να σημειωθεί επίσης, πως η αντιπροσωπευτικότητα του δείγματος δεν μπορεί να επαληθευτεί. Κάποια χαρακτηριστικά του δείγματος συμπίπτουν με τις εικασίες που έχουν εκφραστεί σχετικά με τον πραγματικό πληθυσμό των παικτών των δύο παιχνιδιών, όπως ότι η πλειοψηφία τους προέρχεται από αγγλόφωνες Δυτικές χώρες. Ωστόσο, ελλείπει επίσημων δημογραφικών στοιχείων, οι εικασίες παραμένουν εικασίες. Οι εκπρόσωποι των εταιρειών ερωτήθηκαν σχετικά με την γεωγραφική προέλευση των παικτών, αλλά δε δέχθηκαν να απαντήσουν.

Ο παραπάνω περιορισμός αποτελεί, επίσης, εμπόδιο ως προς τη σφαιρική κατανόηση του ζητήματος της διαπολιτισμικής επικοινωνίας μέσα σε αυτά τα παιχνίδια. Ενώ η προσπάθεια στόχευε στη συλλογή δεδομένων και απόψεων από ένα διαφοροποιημένο δείγμα, στην έρευνα ανταποκρίθηκαν, περισσότερο, Αμερικανοί και Ευρωπαίοι. Συγκεκριμένα, μόλις 5 άτομα, από τα 50 που δήλωσαν τις εθνικότητές τους, προέρχονται από χώρες που δε βρίσκονται στη Βόρεια Αμερική ή την Ευρώπη. Οι Αμερικανοί παίκτες αποτελούν, και στις δυο περιπτώσεις, συγκριτικά μεγαλύτερο μέρος του δείγματος (36% στη περίπτωση του LotRO, 38% σε αυτή του EVE Online) με τους Βρετανούς και τους Καναδούς<sup>54</sup> να ακολουθούν. Ένα από τα βασικότερα προβλήματα της έρευνας, επομένως, είναι ότι δεν περιλαμβάνει ίσους αριθμούς απόψεων από όλο τον κόσμο, με αποτέλεσμα να εξετάζεται το αντικείμενο, σχετικά, μονόπλευρα.

Ο περιορισμός αυτός, ωστόσο, έχει μια λογική αφενός, επειδή η επίσημη γλώσσα των παιχνιδιών είναι τα Αγγλικά, αφετέρου επειδή και η ίδια η έρευνα διεξήχθη στα Αγγλικά. Παρόλο που η κατανόηση της αγγλικής γλώσσας απαιτείται και στα δυο MMORPGs (με την εξαίρεση των ελάχιστων μη αγγλόφωνων servers) αυτό δε σημαίνει πως όλοι οι παίκτες, των οποίων η μητρική γλώσσα δεν είναι η Αγγλική, θα ένιωθαν άνετα να αναπτύξουν τις απόψεις τους σε αυτήν. Για πρακτικούς λόγους δεν ήταν δυνατό να τεθούν ερωτήσεις σε άλλες γλώσσες αν και κρίνεται χρήσιμο για μια μελλοντική, εκτενέστερη έρευνα.

---

<sup>54</sup> Δεν είναι γνωστό από πιο μέρος του Καναδά (αγγλόφωνο ή γαλλόφωνο) προέρχονται οι 5 συμμετέχοντες. Ωστόσο, οι απαντήσεις τους υποδηλώνουν καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας.

Εκτός από τους περιορισμούς που συνεπάγεται η συγκέντρωση απόψεων από ένα δείγμα κατά βάση δυτικό, η συγκεκριμένη έρευνα αντιμετωπίζει και άλλα εμπόδια. Η κωδικογράφηση των δεδομένων είναι δυσχερής, στην προκειμένη περίπτωση, αν θέλουμε να διατηρήσουμε τον όγκο των πληροφοριών σε ένα ουσιώδες και συνεκτικό πλαίσιο. Για το λόγο αυτό, είναι κρίσιμο να διακριθούν οι βασικές έννοιες στις απαντήσεις των παικτών, να εντοπιστούν οι κοινές τους απόψεις και να ομαδοποιηθούν ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα ως προς τις τάσεις που, ενδεχομένως, παρουσιάζονται. Όλες οι πληροφορίες, απόψεις και τάσεις, ωστόσο, πρόκειται να αναλυθούν υπό το πρίσμα μιας επιλεκτικής κωδικογράφησης βάσει της οποίας δίνεται έμφαση στο κεντρικό αντικείμενο της έρευνας. Λοιπά ενδιαφέροντα στοιχεία και τάσεις που μπορεί να προκύψουν από την έρευνα δε δύνανται να αναλυθούν στα πλαίσια της συγκεκριμένης εργασίας.

Τέλος, σχετικά με τις συνεντεύξεις των αντιπροσώπων. Είναι πιθανό οι συμμετέχοντες, όντες εκπρόσωποι συγκεκριμένων εταιρειών, να έχουν μια προκατειλημμένη άποψη για το χώρο των video games. Παράλληλα, ενδιαφέρονται για την προώθηση και την προστασία του προϊόντος τους με αποτέλεσμα να τείνουν να κατευθύνουν τη συζήτηση προς τα προτερήματα των παιχνιδιών και των εταιρειών τους και να αποκρύπτουν, αντίστοιχα, ορισμένες πληροφορίες που θεωρούν απόρρητες. Για παράδειγμα, δε δέχτηκαν να αποκαλύψουν στοιχεία που αφορούν το κέρδος των παιχνιδιών και την οικονομική πορεία των εταιρειών τους ή δημογραφικά και στατιστικά στοιχεία του πληθυσμού των παικτών. Αν και, όλοι τους, ζήτησαν να μην αναφερθούν στην εργασία τα ονόματά τους (μόνο οι τίτλοι τους) η συνεισφορά τους κρίνεται πολύ σημαντική και εκτιμάται ιδιαίτερος.

## **Κεφάλαιο τέταρτο**

### **Τα ευρήματα της έρευνας**

Στο κεφάλαιο αυτό, παρουσιάζονται αρχικά οι πληροφορίες που αντλήθηκαν από τις απαντήσεις των παικτών των δυο MMORPGs. Τα αποτελέσματα και οι τάσεις που προκύπτουν σχολιάζονται και συγκρίνονται ανά ερώτηση, προκειμένου να διατηρηθεί η συνοχή του κειμένου. Στη συνέχεια, γίνεται μια αποτίμηση των ερωτήσεων ενώ πραγματοποιείται, επίσης, μια ανάλυση των γενικότερων τάσεων, των ομοιοτήτων και των διαφορών που εμφανίζονται στα δυο δείγματα παικτών. Ακολουθεί η παρουσίαση και η κριτική των απόψεων των εκπροσώπων της Standing Stone Games και της CCP Games. Το κεφάλαιο κλείνει με την αξιολόγηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας όπως προκύπτει από το σύνολο των πληροφοριών.

## Οι απαντήσεις των παικτών

### Ενασχόληση με άλλα παιχνίδια.

Πάνω από 8 στους 10 ερωτηθέντες δήλωσαν ότι παίζουν και άλλα παιχνίδια εκτός από το LotRO ή το EVE Online. Το δείγμα φαίνεται να απαρτίζεται από παίκτες που έχουν περισσότερες από μια εμπειρίες, όσον αφορά τα video games. Έχει ενδιαφέρον ωστόσο να εξετάσει κανείς τι είδους παιχνίδια προτιμούν να παίζουν.

Στην περίπτωση του LotRO, αρκετοί παίκτες ανέφεραν παραπάνω από δυο τίτλους ή είδη video games, με το στοιχείο των παιχνιδιών ρόλου να κυριαρχεί. Οι περισσότεροι, μάλιστα, φαίνεται να επιλέγουν video games θεματολογίας που σχετίζεται με τον κόσμο του φανταστικού. Αρκετές απαντήσεις συγκλίνουν στην προτίμηση για διαδικτυακά παιχνίδια, λιγότεροι όμως είναι εκείνοι που αναφέρονται κατηγορηματικά στα MMORPG, ενώ ελάχιστοι δείχνουν να επιλέγουν παιχνίδια FPS<sup>55</sup>.

Όσον αφορά τους παίκτες του EVE Online, από τις απαντήσεις τους προκύπτει μια γενικότερη προτίμηση για ανταγωνιστικά παιχνίδια, με έμφαση σε online παιχνίδια FPS και MOBAs<sup>56</sup>. Όπως προκύπτει από το περιεχόμενο της σελίδας του παιχνιδιού στο Facebook, και όπως επιβεβαίωσε ο Community Manager της CCP Games, το EVE Online είναι ένα αρκετά δύσκολο και απαιτητικό παιχνίδι. Δεν προκαλεί έκπληξη, λοιπόν, η προτίμηση των παικτών για παιχνίδια ανταγωνιστικού χαρακτήρα. Τα RPGs και τα MMORPGs, ειδικότερα, δε φαίνεται να τους γοητεύουν ιδιαίτερα, καθώς ελάχιστοι αναφέρουν ότι ασχολούνται με αυτό το είδος πέραν του EVE Online. Ενδιαφέρον προκαλεί η δήλωση μιας γυναίκας από τις ΗΠΑ (32 ετών) η οποία ισχυρίζεται πως, ενώ

---

<sup>55</sup> First Person Shooter (games). Παιχνίδια που ο παίκτης λειτουργεί υπό την οπτική γωνία του χαρακτήρα του, χωρίς να βλέπει το avatar του, και τα οποία, συνήθως, βασίζονται σε προσομοιώσεις πολεμικών συγκρούσεων και μαχών. Παραδείγματα FPS παιχνιδιών είναι αυτά των σειρών Call of Duty, Medal of Honor, Battlefield κ.λπ. Πλέον, όμως υπάρχουν παιχνίδια με υβριδικό gameplay που επιτρέπουν την εισαγωγή στοιχείων FPS σε παιχνίδια ρόλου (RPG). Τα παιχνίδια Elder Scrolls: Skyrim και αυτά της σειράς Fallout είναι καλές περιπτώσεις τέτοιων video games, καθώς ο παίκτης έχει τη δυνατότητα, ανά πάσα στιγμή, να αλλάξει την οπτική του γωνία από τρίτο σε πρώτο πρόσωπο. Η αναφορά γίνεται, στην προκειμένη περίπτωση, επειδή αρκετές απαντήσεις ανέφεραν αυτά τα συγκεκριμένα παιχνίδια, τα οποία, όμως, ανήκουν πρωτίστως στην κατηγορία των RPG.

<sup>56</sup> Multiplayer Online Battle Arenas. Ο συγκεκριμένος τύπος gaming βασίζεται σε σενάρια μαχών στα οποία μπορούν να συμμετέχουν ταυτόχρονα πολλοί παίκτες. Είναι, στην ουσία, παρακλάδι των παιχνιδιών στρατηγικής με τη διαφορά πως, συνήθως, οι παίκτες δεν ελέγχουν έναν ολόκληρο στρατό αλλά έναν χαρακτήρα με συγκεκριμένες ικανότητες. Χαρακτηριστικά παραδείγματα παιχνιδιών που διεξάγονται σε MOBAs είναι αυτά της σειράς StarCraft, το Dota 2 (το οποίο δρομολογήθηκε σαν ιδέα από μια κοινότητα παικτών του παιχνιδιού Warcraft III) και το δημοφιλές League of Legends (LoL). Τα MOBAs αποτελούν ένα από τα πιο ανταγωνιστικά είδη παιχνιδιού στο χώρο του gaming και, δεν είναι σπάνιο, οι παίκτες που κυριαρχούν σε αυτά να επιβραβεύονται με κέρδη από τις ίδιες τις εταιρείες ανάπτυξης των παιχνιδιών. Για περισσότερες πληροφορίες αξίζει μια επίσκεψη στον ιστότοπο: <https://www.esportsearnings.com/players>

παλαιότερα έπαιζε MMORPGs, πλέον δεν τη συγκινεί το κοινωνικό στοιχείο σε αυτά τα παιχνίδια.

### **Λόγοι και χρόνος ενασχόλησης με τα συγκεκριμένα παιχνίδια.**

Οι απαντήσεις στη δεύτερη ερώτηση ήταν αναμενόμενες στην περίπτωση του LotRO και σχετικά απροσδόκητες στην περίπτωση του EVE Online.

Οι παίκτες του πρώτου παιχνιδιού, κατά κύριο λόγο, εξέφρασαν μια λατρεία για το μυθοπλαστικό κόσμο του Tolkien αναφέροντας, συχνά στις απαντήσεις τους, τη θεματολογία του παιχνιδιού, τα βιβλία και τις διάφορες ταινίες που σχετίζονται με το σύμπαν της Μέσης Γης. Επίσης, δεν είναι λίγοι οι παίκτες που φαίνεται να αναγνωρίζουν και να επαινούν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, την αξία της κοινότητάς του, τα γραφικά του και τη λεπτομέρεια του game world, μια άποψη που συμμερίζονται και οι κριτικοί των MMORPGs. Όσον αφορά τις ώρες ενασχόλησης, ενώ αρκετοί αγνόησαν το υποερώτημα, από όσους απάντησαν, προκύπτει μια σχέση συχνής επαφής των παικτών με το παιχνίδι, με πολλούς να παίζουν δυο με τρεις φορές την εβδομάδα και αρκετούς να εισέρχονται στο game world καθημερινά.

Οι παίκτες του EVE Online, από την άλλη, δε φάνηκαν να ενδιαφέρονται τόσο για τη θεματολογία του παιχνιδιού όσο για τους μηχανισμούς και τις ιδιαιτερότητές του. Ενώ δεν ήταν λίγοι εκείνοι που συμπεριέλαβαν τον παράγοντα της διαστημικής εξερεύνησης και της ατμόσφαιρας του game world στις απαντήσεις τους, οι περισσότεροι εστίασαν στα στοιχεία της πρόκλησης, της δυσκολίας, του περίπλοκου gameplay, της ελευθερίας ως προς τις κινήσεις, τις επιλογές και τις συμπεριφορές καθώς επίσης και στη σημασία της κοινότητας παικτών. Χαρακτηριστική ήταν η απάντηση μιας γυναίκας που δήλωσε πως ο λόγος που παίζει το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι επειδή της προσφέρει τη δυνατότητα να συμπεριφερθεί όπως νιώθει, χωρίς προκαταλήψεις, καθώς αποτελεί έναν τρόπο απόδρασης από την πραγματικότητα και τις υποδείξεις και τους περιορισμούς που αυτή συνεπάγεται. Επιβεβαιώνοντας τις απόψεις του Community Manager της CCP Games, οι περισσότεροι παίκτες του δείγματος, δείχνουν να είναι συνεπείς και αφοσιωμένοι στις αξίες και την κοινότητα του παιχνιδιού αφιερώνοντας περισσότερες ώρες, σε σύγκριση με τους παίκτες του LotRO. Αυτό, ενδεχομένως να οφείλεται και στις υψηλότερες απαιτήσεις και την ανταγωνιστικότητα που κυριαρχεί στο EVE Online.

Οι απόψεις των παικτών και ο χρόνος που επενδύουν στο κάθε παιχνίδι συγκλίνουν αρκετά, ανεξάρτητα από την εθνική προέλευση του καθενός. Στην περίπτωση του LotRO φαίνεται πως, άτομα τριών διαφορετικών γενιών και διαφόρων εθνικοτήτων, ενώνονται μέσα σε έναν εικονικό κόσμο, χάρη στο κοινό ενδιαφέρον τους για το σύμπαν που δημιούργησε ο Tolkien. Αντίστοιχα στο EVE Online, οι παίκτες του δείγματος αφοσιώνονται σε ένα παιχνίδι και την κοινότητά του επειδή αναζητούν μια ιδιαίτερη πρόκληση.

### **Λόγοι επιλογής ενασχόλησης με ένα MMORPG.**

Η πλειοψηφία των παικτών και των δυο παιχνιδιών αναφέρουν, με τον έναν ή με τον άλλο τρόπο, ότι ένας από τους λόγους που επιλέγουν να παίξουν MMORPGs είναι τα στοιχεία της κοινωνικοποίησης και της διαδραστικότητας με άλλους παίκτες. Δεν είναι πολλοί εκείνοι που υπαινίσσονται κάποιο ενδιαφέρον διαπολιτισμικής ανταλλαγής πληροφοριών με άλλους. Ωστόσο, αρκετοί παίκτες αναφέρουν τη δυνατότητα που προσφέρουν τα MMORPGs ως προς τη βαθύτερη κατανόηση της προσωπικότητας ενός άλλου παίκτη και τη θεμελίωση ισχυρών φιλικών δεσμών και σχέσεων.

Και στις δυο περιπτώσεις, οι παίκτες τονίζουν την αξία της κοινότητας, σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών, καθώς και το ιδιαίτερο και ελεύθερο gameplay που τα χαρακτηρίζει. Στο δείγμα του LotRO, συγκεκριμένα, θίγεται, ορισμένες φορές, το ζήτημα του δεσμού ενός παίκτη με το χαρακτήρα του. Έχει ενδιαφέρον η άποψη μιας Αμερικανίδας (49 ετών), η οποία τονίζει την ευκαιρία της απόδρασης από την πραγματικότητα που προσφέρουν αυτά τα παιχνίδια. Το δείγμα του EVE Online επιβεβαιώνει, και σε αυτή την περίπτωση, την προτίμησή του για ανταγωνιστικές εμπειρίες καθώς αρκετοί παίκτες αναφέρουν ως σημαντικούς παράγοντες των MMORPGs την πρόκληση και τον ανταγωνισμό<sup>57</sup>, με ορισμένες απαντήσεις να συμπεριλαμβάνουν, επίσης, αναφορές στην ομαδικότητα και τη συνεργασία.

---

<sup>57</sup> Θίγεται συχνά, στις απαντήσεις τους, το ζήτημα του PnP (Player versus Player) gameplay.

### **Online games και αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών.**

Στην ερώτηση περί online games και αλληλεπίδρασης σχεδόν όλοι, πλην τεσσάρων παικτών<sup>58</sup>, συμφωνούν ότι η διαδραστικότητα μεταξύ παικτών αποτελεί κεντρικό ζήτημα της εμπειρίας των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Τα αποτελέσματα αυτά ήταν αναμενόμενα, όπως αναφέρεται και στο δεύτερο κεφάλαιο. Ωστόσο, ενδιαφέρουσες είναι οι πληροφορίες που πηγάζουν από τις αναπτύξεις ορισμένων απαντήσεων. Ειδικότερα, μια παίκτρια του LotRO (Βρετανίδα, 60 ετών) αναφέρει, χαρακτηριστικά, πως παίζοντας απέκτησε φίλους από διάφορες άλλες χώρες. Άλλος παίκτης (Αμερικανός, 24 ετών) ισχυρίζεται πως, με το που εισέλθει στον κόσμο του EVE Online, βρίσκεται σε ένα σύμπαν στο οποίο, οι πράξεις των υπολοίπων παικτών, δύνανται να επηρεάσουν ανεπανόρθωτα τα σχέδια και τις επιλογές του. Αρκετοί παίκτες, παράλληλα, εκφράζουν μια αρέσκεια για το συγκεκριμένο τύπο επικοινωνιακού gaming, με ορισμένους να εκλαμβάνουν την αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών ως έναν από τους πιο κρίσιμους παράγοντες μετατροπής της, απλής, ενασχόλησης με ένα με παιχνίδι σε μια ολοκληρωμένη και ουσιώδη διαδραστική εμπειρία.

### **Οι σχέσεις του δείγματος με τις κοινότητες παικτών.**

Η ερώτηση που αφορούσε τις κοινότητες παικτών στο χώρο του gaming ήταν σκόπιμα αόριστη. Πράγματι, οι απαντήσεις όλων των παικτών, και στα δυο παιχνίδια, αποδεικνύουν πως η έννοια της κοινότητας ερμηνεύεται διαφορετικά από τον καθένα.

Ωστόσο, οι περισσότεροι παίκτες δείχνουν να συμφωνούν μεταξύ τους ως προς τη σημασία των κοινοτήτων στο χώρο του παιχνιδιού. Είτε την ταυτίζουν με το σύνολο των ενεργών παικτών, οι οποίοι δραστηριοποιούνται εντός και εκτός του game world, είτε βρίσκουν εφαρμογές της σε μικρότερες συσπειρώσεις, οι περισσότεροι αναγνωρίζουν την αξία των κοινοτήτων, τόσο στην προσωπική τους εμπειρία ως παίκτες, όσο και στο χώρο του gaming γενικότερα.

---

<sup>58</sup> Δυο από αυτούς είναι από τις ΗΠΑ, ένας είναι Γερμανός και μια παίκτρια κατάγεται από την Κορέα. Από τους τέσσερις μόνο η τελευταία δεν έδωσε περαιτέρω πληροφορίες. Οι τρεις πρώτοι, ωστόσο, ισχυρίζονται ότι είναι εφικτό να επιτύχει κανείς τους στόχους του παιχνιδιού, χωρίς, απαραίτητα, να χρειάζεται να συμμετέχει σε ομαδοποιημένες επιχειρήσεις παικτών.

Μερικοί, ακόμα, θίγουν και το ζήτημα συμμετοχής σε διάφορες, εικονικές και πραγματικές, δραστηριότητες σχετικές με το παιχνίδι, μια άποψη που εκφράζει και ο Community Manager της CCP Games.

### **Με ποιους προτιμάνε να παίζουν.**

Οι απαντήσεις, στις πέντε πρώτες, γενικού χαρακτήρα, ερωτήσεις, δε φαίνεται να παρουσιάζουν σημαντικές αποκλίσεις που να οφείλονται στην εθνικότητα, το φύλο ή την ηλικία των παικτών. Παρόλα αυτά, παρατηρούμε πως, σε αρκετές περιπτώσεις, οι απόψεις των παικτών συγκλίνουν με αυτές των θεωρητικών, που είδαμε στο δεύτερο κεφάλαιο, σχετικά με τα χαρακτηριστικά, τις ιδιομορφίες και τις κοινότητες των MMORPGs. Ταυτόχρονα, δημιουργούνται ορισμένες αρχικές σκέψεις σχετικά με τη δυνητική αξία των online video games ως μέσο της διαπολιτισμικής ανταλλαγής στοιχείων.

Από τις απαντήσεις των παικτών στην ερώτηση, σχετικά με τις προτιμήσεις τους όσον αφορά τα άτομα μαζί με τα οποία επιθυμούν να παίζουν online video games, αρκετοί φαίνεται να συμβαδίζουν, ενσυνείδητα και μη, με το νόημα της έρευνας, καθώς, από αυτό το σημείο και έπειτα, αυξάνεται ο αριθμός απαντήσεων με αναφορές σε διαπολιτισμικές συναναστροφές.

Οι απόψεις της πλειοψηφίας των παικτών συγκλίνουν, με τους περισσότερους να δηλώνουν πως δεν έχουν απαιτήσεις ως προς την καταγωγή των συμπαικτών τους, αρκεί να υπάρχει η δυνατότητα κατανοητής και αμοιβαίας επικοινωνίας. Ελάχιστοι είναι οι παίκτες που προτιμούν να παίζουν αποκλειστικά με φίλους ή συμπατριώτες τους, ενώ είναι αρκετοί εκείνοι που αναζητούν διαπολιτισμικές εμπειρίες, προτιμώντας να αλληλεπιδρούν με άτομα από διάφορες χώρες<sup>59</sup>. Ένας από τους παίκτες του EVE Online, ισχυρίζεται πως η διαπολιτισμικότητα είναι ένα από τα πλεονεκτήματα του online gaming και πως ο ίδιος, ως αποτέλεσμα της ενασχόλησής του με αυτό, έχει αποκτήσει φίλους σε πολλές χώρες. Αντίστοιχα, μια παίκτρια του LotRO (Βρετανίδα, 66 ετών), χαρακτηριστικά αναφέρει, πως η διαδικτυακή της «οικογένεια» συμπεριλαμβάνει παίκτες από διάφορα μέρη του κόσμου, με αρκετούς από τους οποίους έχει αναπτύξει σχέσεις φιλίας.

Όπως είχε εκτιμηθεί, παρά το γεγονός ότι η ερώτηση έδινε συγκεκριμένες επιλογές ως προς την απάντηση, πολλά πρόσωπα εξέθεσαν τις απόψεις τους σε περισσότερες από

---

<sup>59</sup> Οι περισσότεροι απλά τονίζουν τη σημασία της γλωσσικής αλληλοκατανόησης, σε αυτή τη διαδικασία.



μια λέξεις. Όσοι το έκαναν, συνήθως, εξέφραζαν μια τάση διαπολιτισμικής κοινωνικοποίησης.

### **Θέματα συζήτησης με άλλους παίκτες.**

Όπως ήταν αναμενόμενο, οι περισσότεροι παίκτες, εντός του game world, συζητάνε για ζητήματα του παιχνιδιού χωρίς, ωστόσο, να περιορίζονται αποκλειστικά σε αυτά. Τόσο οι παίκτες του LotRO, όσο και (σε αρκετά μεγαλύτερο βαθμό<sup>60</sup>) εκείνοι του EVE Online πραγματοποιούν συζητήσεις πάνω σε πληθώρα θεμάτων. Παρόλο που, μόνο μια παίκτρια του EVE Online, έθιξε, με την απάντησή της, το ζήτημα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, είναι πολλοί οι παίκτες που εκφράζουν μια γενικότερη άνεση στη συζήτηση περί προσωπικών ζητημάτων εντός του game world.

Παίκτρια του LotRO (Βρετανίδα, 22 ετών), αναφέρει πως ενώ, συνήθως, οι διάλογοι έχουν ως αφετηρία ένα ζήτημα σχετικό με το παιχνίδι, στην πορεία, δεν είναι σπάνιο το θέμα της συζήτησης να μεταβάλλεται. Αντίστοιχα, μια παίκτρια του EVE Online (Αμερικανίδα, 32 ετών) δηλώνει πως την ενδιαφέρει να γνωρίζει στοιχεία της προσωπικότητας των ατόμων με τα οποία παίζει, μέσα από τις συζητήσεις τους, με αποτέλεσμα να έχει αποκτήσει πολλούς καινούριους φίλους.

Σε κάθε περίπτωση, όλοι, ανεξαιρέτως, οι παίκτες που ερωτήθηκαν φαίνεται πως επικοινωνούν με άλλους καθώς παίζουν. Καμία από τις απαντήσεις δεν υποδηλώνει αδιαφορία ή αντίθεση ως προς την ιδέα της επικοινωνίας κατά τη διάρκεια του διαδικτυακού gaming.

### **Οι συζητήσεις με παίκτες διαφορετικής εθνικότητας και η θεματολογία τους.**

Με την εξαίρεση ενός παίκτη του EVE Online, όλοι οι παίκτες που συμμετείχαν στην έρευνα παραδέχτηκαν πως έχουν βρεθεί σε συζητήσεις με άτομα από άλλες χώρες. Επίσης, από όσους έγραψαν λεπτομέρειες σχετικά με τις συναναστροφές τους, κανένας δε φάνηκε να έχει αρνητική εντύπωση ή κάποια προκατάληψη όσον αφορά την εμπειρία του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι όλοι αντιμετώπιζαν το ζήτημα με τον ίδιο ενθουσιασμό.

---

<sup>60</sup> Έχει ήδη αναφερθεί πως οι κανονισμοί στο EVE Online είναι, σχετικά, χαλαρότεροι. Ζητήματα τα οποία, σε άλλα παιχνίδια, θεωρούνται ταμπού, συζητούνται ανοιχτά στα chats του συγκεκριμένου game world. Η ιδιαιτερότητα αυτή, ενδέχεται να συνεισφέρει στη, φαινομενικά, αυξημένη ποικιλία θεμάτων συζήτησης.

Οι περισσότεροι παίκτες, ανεξαρτήτως παιχνιδιού, αναγνωρίζουν ότι οι διαπολιτισμικές συναντήσεις είναι μέρος ενός διαδικτυακού game world. Αρκετοί φαίνεται να το εκλαμβάνουν ως ενδιαφέρουσα ευκαιρία ανταλλαγής απόψεων και απόκτησης γνώσης. Μια παίκτρια του LotRO (Γαλλίδα, 24 ετών) δηλώνει πως οι διαπολιτισμικές συζητήσεις εντός του game world είναι από τις πιο συναρπαστικές εμπειρίες, ενώ ένας παίκτης του EVE Online (Γερμανός, αγνώστου ηλικίας) αναζητά διαρκώς τέτοιες ευκαιρίες, διεξάγοντας πλούσιες συζητήσεις με άτομα που ανακαλύπτει ότι κατάγονται από διαφορετικές χώρες.

Τα ζητήματα που αφορούν το κάθε παιχνίδι (gameplay κ.λπ.) παραμένουν, και σε αυτές τις περιπτώσεις, τα δημοφιλέστερα θέματα συζήτησης. Συχνά, στις απαντήσεις τους, οι παίκτες αναφέρουν ότι συζητούν για πολιτικά ζητήματα και κυρίως θέματα σχετικά με τις ΗΠΑ<sup>61</sup>. Παράλληλα, δεν είναι σπάνιο να συζητούνται θέματα προσωπικού χαρακτήρα.

Δεν είναι λίγοι, ωστόσο, οι παίκτες που περιγράφουν εμπειρίες συζητήσεων κατά τις οποίες αποκόμισαν ενδιαφέρουσες πληροφορίες όσον αφορά την κουλτούρα του συνομιλητή τους.

Επιπλέον, όπως είναι λογικό, πολλοί παίκτες του LotRO, στις συζητήσεις τους με άτομα διαφορετικής εθνικότητας, ανέφεραν πως ανταλλάσσουν απόψεις σχετικά το σύμπαν της Μέσης Γης. Η τάση αυτή επαληθεύει τον ιδιαίτερο και αμοιβαίο δεσμό των παικτών του LotRO με το αρχικό περιεχόμενο από το οποίο πηγάζει το game world του παιχνιδιού.

Οι απαντήσεις στη συγκεκριμένη ερώτηση προσέφεραν χρήσιμες πληροφορίες για την εκτίμηση της δυνητικής συνεισφοράς ενός online video game στη διαπολιτισμική επικοινωνία. Η έρευνα θα επανέλθει σε αυτές προς στο τέλος του κεφαλαίου.

### **Οι συναντήσεις με παίκτες ίδιας εθνικότητας**

Σε αντίθεση με τις προσδοκίες που αναφέρθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, οι περισσότεροι παίκτες, ανεξάρτητα από την καταγωγή τους, εκφράζουν αδιαφορία ως προς τις συναντήσεις με συμπατριώτες τους εντός του game world.

Πέρα από τις, σχετικά, αναμενόμενες απαντήσεις των Αμερικανών που δηλώνουν ότι είναι σύνηθες φαινόμενο να συναντάνε παίκτες από τις ΗΠΑ, καθώς παίζουν, πολλοί

---

<sup>61</sup> Έχει ενδιαφέρον η παρατήρηση πως αυτή η άποψη δεν εκφράστηκε αποκλειστικά από Αμερικανούς.

παίκτες διαφορετικών εθνικοτήτων, επίσης, εκφράζουν αδιαφορία ως προς τις συναντήσεις τους με συμπατριώτες τους, ακόμα και αν παραδέχονται πως αυτές δε συμβαίνουν συχνά. Οι λίγοι παίκτες που φαίνεται να συγκινούνται περισσότερο από τις επαφές με άτομα κοινής εθνικότητας, εντός του game world, προέρχονται κυρίως από το δείγμα του LotRO.

Όσον αφορά τους παίκτες του EVE Online, για τους περισσότερους φαίνεται πως δεν παίζει σημαντικό ρόλο η εθνικότητα ενός παίκτη που συναντάνε εντός του game world, ωστόσο αρκετοί αντιλαμβάνονται τα θετικά μιας τέτοιας συναναστροφής. Συγκεκριμένα, ένας παίκτης (Αμερικανός, 24 ετών) δηλώνει πως είναι τόσο συνηθισμένος στην ιδέα του να συναντάει συμπατριώτες του ώστε του φαίνεται περίεργο όταν συναντάει άτομα από άλλες χώρες και, ενώ απολαμβάνει την επαφή, ανησυχεί ωστόσο, για τους επικοινωνιακούς περιορισμούς που ενδέχεται να προκύπτουν. Αντίστοιχα, ένας Ολλανδός παίκτης (29 ετών), ισχυρίζεται ότι, ενώ δεν νιώθει κάποιον ιδιαίτερο ενθουσιασμό όταν συναντάει άλλους παίκτες από τη χώρα του, ωστόσο, είναι αισθητή η επικοινωνιακή και συντονιστική ευκολία που προκύπτει από τη συνομιλία στη μητρική τους γλώσσα.

Οι παίκτες του LotRO φαίνεται να έχουν κάπως πιο διαφοροποιημένες απόψεις επί του θέματος. Ενώ είναι αρκετοί αυτοί που εκφράζουν αδιαφορία, υπάρχουν και οι παίκτες που αναγνωρίζουν την αξία της συνάντησης ενός ατόμου με κοινή κουλτούρα, χωρίς, όμως, να δίνουν την εντύπωση πως την προτιμούν από μια διαπολιτισμική συναναστροφή. Μια παίκτρια (Ιταλίδα, 32 ετών), παραδέχεται πως η συνάντηση με έναν συμπατριώτη της εντός του παιχνιδιού την ευχαριστεί, καθώς έχει απευθείας με τον άλλον παίκτη ένα κοινό χαρακτηριστικό. Ωστόσο, άλλη παίκτρια (Βρετανίδα, 22 ετών) ισχυρίζεται ότι ενθουσιάζεται πολύ περισσότερο όταν συναντάει παίκτες από άλλες χώρες με τους οποίους έχει την ευκαιρία να συζητήσει σχετικά με θέματα που την ενδιαφέρουν.

Οι συναντήσεις, εντός του game world, με παίκτες ίδιας εθνικότητας δε φαίνεται να επηρεάζουν ιδιαίτερα την πλειοψηφία του δείγματος. Ωστόσο, η συγκεκριμένη ερώτηση πέτυχε, σε κάποιο βαθμό, τον σκοπό της. Ενώ δεν ήταν πολλοί οι παίκτες που δήλωσαν, ξεκάθαρα, ότι προτιμούν τις συναντήσεις με άτομα διαφορετικής κουλτούρας, από την άλλη, φαίνεται πως, το μεγαλύτερο μέρος του δείγματος, απαρτίζεται από άτομα που έχουν άνεση στη συναναστροφή με οποιονδήποτε καθώς παίζουν ένα MMORPG.

### **Απόψεις και προτάσεις σχετικά με τα κανάλια επικοινωνίας.**

Στην ερώτηση σχετικά με τους μηχανισμούς chat, στα δυο παιχνίδια, αναπτύχθηκαν διάφορες απόψεις. Ωστόσο, ελάχιστες από τις πληροφορίες μπορούν να θεωρηθούν χρήσιμες για την έρευνα.

Στην περίπτωση του LotRO, όπου η ερώτηση είχε δυο σκέλη, αρκετοί παίκτες ανέπτυξαν τις γνώμες τους σε εκτενείς απαντήσεις. Σε γενικό βαθμό, πολλοί παίκτες εκφράζουν τη δυσαρέσκειά τους για τον μηχανισμό του World Chat, με σχόλια ως προς τη διεξαγωγή ανούσιων συζητήσεων στα πλαίσια του καναλιού. Οι περισσότεροι συμφωνούν πως τα πιο δημοφιλή θέματα συζήτησης αφορούν ζητήματα του παιχνιδιού ή το περιεχόμενο των έργων του Tolkien ενώ μερικοί αναφέρουν πως συχνά διεξάγεται διάλογος σχετικά με καθημερινά ή πολιτικά ζητήματα. Κανένας, όμως, δεν αναφέρει, συγκεκριμένα, το ζήτημα της ανταλλαγής πολιτιστικών στοιχείων στις απαντήσεις του. Αντίστοιχα, οι προτάσεις των παικτών ως προς την επιθυμητή θεματολογία των συζητήσεων στο World Chat αφορούν κυρίως ζητήματα του παιχνιδιού ενώ αρκετοί παίκτες αναφέρουν πως προτιμούν άλλα, πιο προσωπικά κανάλια επικοινωνίας.

Όσον αφορά το EVE Online, όπου οι μηχανισμοί chat δημιουργούνται από τους ίδιους τους παίκτες, το μεγαλύτερο μέρος του δείγματος εστίασε στο συντεχνιακό κανάλι επικοινωνίας (Corporate chat), το chat δηλαδή που έχει η κάθε ομάδα ή συμμαχία παικτών εντός του game world και το οποίο χρησιμοποιείται για το συντονισμό των μελών της. Αρκετοί ήταν οι παίκτες που ανέφεραν τα private chats στις απαντήσεις τους ως τρόπο επικοινωνίας με φίλους και τακτικούς συμπαίκτες ενώ υπήρξαν και μερικές αναφορές σε άλλα, γενικότερα κανάλια. Λίγοι ήταν οι παίκτες που αποκάλυψαν στοιχεία σχετικά με τη θεματολογία των συζητήσεών τους στα διάφορα chats, και όσοι το έκαναν, ανέφεραν κυρίως ζητήματα που έχουν σχέση με το παιχνίδι. Στην προκειμένη περίπτωση, επίσης, δεν εστίασε κάποιος, με την απάντησή του, στο ζήτημα της διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

### **Αποτίμηση των ερωτήσεων**

Η αξιοποίηση ποιοτικών μεθοδολογικών εργαλείων αποδείχθηκε ιδιαίτερα χρήσιμη για την έρευνα καθώς συνέβαλε στην άντληση κρίσιμων πληροφοριών και απόψεων από έναν αριθμό παικτών. Οι περισσότερες ερωτήσεις πέτυχαν τους στόχους τους παρόλο που, σε μερικές περιπτώσεις, τα τελικά αποτελέσματα διαφοροποιούνται από αυτά που αναμένονταν.

Όπως φάνηκε στις προηγούμενες παραγράφους και όπως αναλύεται και παρακάτω, από το σύνολο των απαντήσεων, προέκυψαν ορισμένες τάσεις των παικτών και μια γενικότερη ιδέα για τη συνεισφορά των δυο MMORPGs στην προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Τα αποτελέσματα δεν μπορούν να θεωρηθούν γενικεύσιμα, ωστόσο, οι απόψεις πάνω στις οποίες στηρίζεται η έρευνα πηγάζουν από ένα δείγμα παικτών που φαίνεται πως έχει σφαιρική άποψη για το gaming καθώς οι περισσότεροι ασχολούνται με διάφορα είδη video games. Επιπλέον παρατηρούμε πως έχουν στενή σχέση με τα παιχνίδια που αξιοποιήθηκαν στην έρευνα καθώς, από τις απαντήσεις τους, φαίνεται πως οι περισσότεροι επενδύουν συναισθηματικά και χρονικά στην ενασχόληση με αυτά.

Ταυτόχρονα, οι απόψεις σχετικά με την αλληλεπίδραση των παικτών στα online video games, τις επικοινωνιακές δυνατότητες που προσφέρουν, συγκεκριμένα, τα MMORPGs και τη σημασία των κοινοτήτων σε αυτά, δείχνουν να συγκλίνουν με αυτές που παρουσιάζονται στο δεύτερο κεφάλαιο. Ως αποτέλεσμα, ενώ η επιλογή των δυο συγκεκριμένων παιχνιδιών ήταν πρωτοβουλία του ερευνητή, βασισμένη στην υπάρχουσα βιβλιογραφία, την κοινή λογική και ορισμένες υποθέσεις, το δείγμα που αντλήθηκε από αυτά, φαίνεται πως την υποστηρίζει με τις απαντήσεις του.

Όσες ερωτήσεις στόχευαν στη συλλογή πληροφοριών σχετικά με τη διαπολιτισμική επικοινωνία πέτυχαν, σε ικανοποιητικό βαθμό, το σκοπό τους. Εξαίρεση αποτελούν οι τελευταίες ερωτήσεις για τους παίκτες κάθε παιχνιδιού (Ερώτηση 10). Ωστόσο, ο τρόπος με τον οποίο είχαν τεθεί οι συγκεκριμένες ερωτήσεις δεν κατατόπιζε, τον εκάστοτε συμμετέχοντα, προς εκείνη την κατεύθυνση. Ενδεχομένως να χρειαζόταν επαναδιατύπωση. Παρόλα αυτά, το γεγονός ότι, σχεδόν όλοι, είχαν μια γνώμη επί του θέματος, αποτελεί μια ακόμα επιβεβαίωση πως οι παίκτες στα online video games, και ειδικότερα στα MMORPGs, ενδιαφέρονται να επικοινωνούν και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Συνεπώς, έχουν απόψεις και, σε μερικές περιπτώσεις, προτάσεις όσον αφορά τους μηχανισμούς που εξυπηρετούν αυτές τις δυνατότητες.

### **Σχολιασμός των τάσεων**

Όπως αναφέρεται παραπάνω, από το συνολικό δείγμα παικτών που αντλήθηκε από τα δυο MMORPGs, προκύπτουν ορισμένες τάσεις. Αν και δε μπορεί να δικαιολογηθεί μια γενίκευση αυτών των τάσεων χαρακτηρίζοντάς τες ως φαινόμενα που παρατηρούνται στην πλειοψηφία των

online video games, έχει ενδιαφέρον, ωστόσο, η σύγκλιση που παρατηρείται ως προς τις απόψεις παικτών που διαφέρουν ως προς το φύλο, την ηλικία και την προέλευσή τους.

Ανεξαρτήτως παιχνιδιού, οι περισσότεροι παίκτες δείχνουν να συνδέονται με το online gaming και τις διαδικτυακές κοινότητες. Φαίνεται πως οι ιδιαιτερότητες του διαδικτυακού gameplay και η συμμετοχή πολλών ατόμων στα πλαίσια μιας εικονικής κοινωνίας, με κοινά ενδιαφέροντα, γοητεύουν τους παίκτες. Ενώ η συζήτηση για θέματα του εκάστοτε παιχνιδιού πρωταγωνιστεί στους διάφορους μηχανισμούς επικοινωνίας, δεν είναι λίγοι οι παίκτες που συζητούν, ταυτόχρονα, για άλλα ζητήματα, ακόμα και προσωπικού χαρακτήρα. Αρκετοί, επίσης, φαίνεται πως έχουν επενδύσει, συναισθηματικά, σε κοινότητες και σε άτομα εντός των game worlds δημιουργώντας σχέσεις φιλίας και εμπιστοσύνης. Καταγράφεται, επομένως, μια τάση επικοινωνίας, κοινωνικοποίησης και ανάπτυξης σχέσεων στο χώρο του κάθε παιχνιδιού.

Ωστόσο, από τις διάφορες απαντήσεις δίδεται η εντύπωση πως το κάθε παιχνίδι έχει αναπτύξει τη δική του κουλτούρα παικτών. Οι περισσότεροι, ανεξαρτήτως εθνικότητας ή ηλικίας, δε δείχνουν να επηρεάζονται από την προέλευση των συμπαικτών τους αλλά ενδιαφέρονται, πρωτίστως, για τις ικανότητές τους και το ποιόν τους ως παίκτες. Ενώ αρκετοί αρέσκονται στην επικοινωνία με παίκτες διαφορετικής εθνικότητας και την επιζητούν, πρωταρχικό τους μέλημα είναι να παίξουν το παιχνίδι και να το απολαύσουν.

Όλα τα άτομα του δείγματος φαίνεται πως είναι συμφιλιωμένα με την ιδέα ενός πολυπολιτισμικού game world, εφόσον γνωρίζουν και δέχονται πως παίκτες από οπουδήποτε, ενδέχεται να βρίσκονται σε αυτόν τον εικονικό κόσμο. Αρκετοί δείχνουν να αναγνωρίζουν τα πλεονεκτήματα αυτής της κατάστασης αλλά κανένας δεν ισχυρίζεται ότι αυτός είναι ο βασικός λόγος για τον οποίο επιλέγει και παίζει ένα παιχνίδι.

Ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι δεν παρουσιάστηκαν αισθητές διαφοροποιήσεις στις απόψεις των παικτών ανάλογα με την προέλευσή τους. Με ελάχιστες εξαιρέσεις, κυρίως στην ερώτηση που αφορούσε το πώς νιώθει κάποιος παίκτης όταν συναντάει άτομα ίδιας εθνικότητας εντός του παιχνιδιού, η νοοτροπία των περισσότερων παικτών φαίνεται να είναι κοινή. Η παρατήρηση αυτή εντείνει το επιχείρημα περί καλλιέργειας μιας ξεχωριστής κουλτούρας παικτών ανά παιχνίδι.

Το δείγμα, σχεδόν στο σύνολό του, φαίνεται να έχει αποκτήσει εμπειρίες διαπολιτισμικής αλληλεπίδρασης μέσω της ενασχόλησής του με τα διαδικτυακά video games. Κάποιοι αξιοποίησαν τις ευκαιρίες αυτές συζητώντας και συγκρίνοντας στοιχεία κουλτούρας με άτομα

άλλων εθνικοτήτων. Άλλοι ανέπτυξαν σχέσεις οικειότητας με παίκτες από διάφορες χώρες που, με τη σειρά τους, οδήγησαν σε νέες εμπειρίες, εντός ή εκτός του game world.

### **Βασικές διαφορές ανάμεσα στους παίκτες των δυο MMORPGs**

Η συμμετοχή παικτών από δυο διαφορετικά MMORPGs στην έρευνα, σήμαινε την απόκτηση πληροφοριών από άτομα με ξεχωριστές εμπειρίες στο χώρο των διαδικτυακών παιχνιδιών. Ήδη αναφέρθηκαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κάθε παιχνιδιού καθώς και οι λόγοι για τους οποίους επελέγησαν. Ωστόσο, μέσα από τη διεξαγωγή της έρευνας προέκυψαν ορισμένες διαφορές ανάμεσα στις νοοτροπίες των παικτών ανάλογα με το παιχνίδι από το οποίο προέρχονται.

Οι παρατηρήσεις αυτές έχουν ενδιαφέρον, καθώς αναδεικνύουν τη διαφορετικότητα μεταξύ των παικτών που δεν οφείλεται στη ξεχωριστή καταγωγή ή την ηλικία τους, αλλά στο ίδιο το παιχνίδι με το οποίο ασχολούνται.

Οι παίκτες του δείγματος του LotRO αποδεικνύεται πως έχουν ιδιαίτερη σχέση με το μυθοπλαστικό κόσμο του J. R. R. Tolkien, πάνω στον οποίο βασίζεται το παιχνίδι. Για πολλούς, αυτός είναι ο βασικός λόγος για τον οποίο επιλέγουν το συγκεκριμένο MMORPG καθώς, παίζοντας, νιώθουν πως είναι μέρος του κόσμου της Μέσης Γης<sup>62</sup>. Στην προκειμένη περίπτωση, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί το γεγονός πως σημαντική πηγή παικτών είναι το αρχικό έργο του Tolkien, το οποίο έχει συγκεντρώσει στο game world ένα πολυπολιτισμικό σύνολο προσώπων. Η νοοτροπία των παικτών του LotRO πηγάζει, επομένως, από μια κοινή κουλτούρα που καλλιεργείται εδώ και χρόνια, πολύ πριν από τη δημιουργία του ίδιου του παιχνιδιού<sup>63</sup>.

Στην περίπτωση του EVE Online δε φαίνεται να ισχύει κάτι αντίστοιχο. Από το δείγμα του παιχνιδιού προκύπτει πως έχει καλλιεργηθεί μια ξεχωριστή κουλτούρα παικτών, μεν, αλλά αυτή φαίνεται να συνδέεται περισσότερο με τους μηχανισμούς του παιχνιδιού και λιγότερο με τη θεματολογία του. Όπως δείχνουν οι απαντήσεις τους και οι προτιμήσεις τους ως προς τα video games γενικότερα, οι παίκτες του EVE Online δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στο στοιχείο του

---

<sup>62</sup> Έχει ενδιαφέρον να παραλληλίσει κανείς αυτή την παρατήρηση με την έννοια της διαμεσικής αφήγησης που αναφέρει ο Jenkins (2007), σύμφωνα με την οποία, μια ιστορία αφηγείται, εξελίσσεται και εμπλουτίζεται, ταυτόχρονα, σε πολλά διαφορετικά μέσα.

<sup>63</sup> Ας μη λησμονούμε την κεντρική ιδέα τόσο στον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών όσο και στο Χόμπιτ. Το κεντρικό μοτίβο θέλει τη Συντροφιά να αποτελείται από διαφορετικές φυλές της Μέσης Γης, που παρά τις διαφορές τους και τις αντιπαλότητες που υπάρχουν (π.χ. μεταξύ Ξωτικών και Νάνων) συνεργάζονται για το κοινό καλό. Δηλαδή, το έργο του Tolkien έχει το σπύρο της πολυπολιτισμικής συνεργασίας και της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, γεγονός που αναπαράγεται στις αξίες των παικτών οι οποίοι δεν τις οικειοποιούνται μόνο χάρη στους μηχανισμούς του παιχνιδιού αλλά και λόγω της ιδιαίτερης σχέσης τους με το έργο του Tolkien.

ανταγωνισμού και δε φαίνεται να εκλαμβάνουν το game world ως κάτι το τόσο ρομαντικό, όσο οι παίκτες του δείγματος του LotRO.

Έχει ενδιαφέρον ο παραλληλισμός των παρατηρήσεων αυτών με τις θεωρίες των Narratologists και Ludologists που αναφέρθηκαν στο πρώτο κεφάλαιο. Συγκεκριμένα, οι παίκτες του LotRO δείχνουν να εστιάζουν στο παιχνίδι ως μέσο αφήγησης, αντίθετα, οι παίκτες του EVE Online επικεντρώνονται στους μηχανισμούς και στους κανόνες (ή στην έλλειψη αυτών) του παιχνιδιού. Ωστόσο, ο περαιτέρω σχολιασμός αυτού του θέματος απαιτεί μια, εκ νέου, προσαρμοσμένη έρευνα

Παρατηρούνται και άλλες διαφορές μεταξύ των παικτών των δυο παιχνιδιών, οι οποίες έχουν να κάνουν με τη γενική αντίληψη τους για τα video games, τα MMORPGs και άλλα ζητήματα. Ωστόσο, δεν κρίνεται σημαντική η αναφορά τους εφόσον δεν πρόκειται για τάσεις διαφοροποίησης των απόψεων των παικτών σχετικά με τη σημασία της επικοινωνίας και τις δυνατότητες διαπολιτισμικών αλληλεπιδράσεων στο πλαίσιο των online video games.

### **Οι απόψεις των εταιρειών παραγωγής**

Στην έρευνα συμμετείχαν, επίσης, ο Community Manager (διαχειριστής κοινότητας παικτών) και ένας από τους εκτελεστικούς παραγωγούς της Standing Stone Games (από εδώ και πέρα SSGs), της εταιρείας ανάπτυξης του LotRO και, αντίστοιχα, ο Community Manager της CCP Games (από εδώ και πέρα CCPGs), της εταιρείας που αναπτύσσει το EVE Online. Τα πρόσωπα γνώριζαν το αντικείμενο της έρευνας οπότε η ερωτήσεις που τους τέθηκαν αφορούσαν, αποκλειστικά, τη σχέση των video games με τη διαπολιτισμική επικοινωνία και τις κοινότητες παικτών του εκάστοτε παιχνιδιού.

Οι εκπρόσωποι και των δυο εταιρειών συμφωνούν πως τα video games συνεισφέρουν στην προώθηση της διαπολιτισμικότητας. Ο εκτελεστικός παραγωγός της SSGs, συγκεκριμένα, ισχυρίζεται ότι τα MMOs είναι πολυπολιτισμικοί χώροι ενώ ο εκπρόσωπος της CCPGs αναφέρει πως η δημιουργία νέων φιλιών, ιδιαίτερα με άτομα από διαφορετικά μέρη, είναι μέρος της εμπειρίας των MMORPGs, στα οποία εξελίσσονται συζητήσεις για οποιοδήποτε θέμα.

Ειδικότερα για τα MMORPGs, όλα τα πρόσωπα θεωρούν ότι προσφέρουν περισσότερες δυνατότητες διαπολιτισμικής αλληλεπίδρασης καθώς οι παίκτες των παιχνιδιών αυτών τείνουν να επενδύουν σε αυτά, συγκριτικά, περισσότερο. Οι εκπρόσωποι της SSGs εξηγούν πως η φύση των παιχνιδιών αυτών είναι επικοινωνιακή και, εφόσον παρέχονται περισσότερες δυνατότητες στην



επικοινωνία των παικτών, γενικά, είναι αναμενόμενο να ενισχύεται και η ειδικότερη, διαπολιτισμική επικοινωνία.

Όσον αφορά τις κοινότητες των παικτών, ο εκπρόσωπος της CCPGs θεωρεί ότι η κοινότητα του EVE Online είναι σε μεγάλο βαθμό πολυπολιτισμική, αναφέροντας ότι αποτελείται από άτομα πολλών διαφορετικών εθνικοτήτων που συνευρίσκονται στο χώρο του παιχνιδιού. Τα πρόσωπα της SSGs αναφέρουν πως η κοινότητα του παιχνιδιού αποτελείται, κυρίως, από παίκτες αγγλόφωνων χωρών. Ενώ, ενδέχεται, να μην παρουσιάζει, σε τόσο μεγάλο βαθμό, ποικιλία ως προς τις εθνικότητες, θεωρούν ότι είναι μια από τις ισχυρότερα θεμελιωμένες κοινότητες στο χώρο του online gaming.

Σχετικά με τα παιχνίδια των εταιρειών τους, και οι τρεις, συμφωνούν ότι αποτελούν καλές περιπτώσεις προώθησης του διαπολιτισμικού διαλόγου. Όσον αφορά το LotRO, οι δυο εκπρόσωποι επιβεβαιώνουν τις παρατηρήσεις της προηγούμενης ενότητας ως προς τη δυνατότητα προσέλκυσης παικτών από όλο τον κόσμο λόγω της θεματολογίας του παιχνιδιού. Ισχυρίζονται ότι το παιχνίδι αποτελεί έναν χώρο συνάντησης ανθρώπων από όλο τον κόσμο, στον οποίο μπορούν να συμμετέχουν στην ιστορία του Tolkien και να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Ο Community Manager της CPPGs, αναφέρει ότι οι ιδιαιτερότητες του EVE Online ως προς τους μηχανισμούς, τις ελευθερίες και τις επιλογές των παικτών το καθιστούν ένα αποδεδειγμένο παιχνίδι, ιδανικό για την προώθηση διαπολιτισμικών συναναστροφών.

Παρόλα αυτά, ενώ όλοι οι εκπρόσωποι αναγνωρίζουν την αξία της διαπολιτισμικής επικοινωνίας στα video games, δεν θεωρούν ότι πρόκειται για πρωτεύον επιχειρηματικό ζήτημα. Ο εκπρόσωπος της CCP αναφέρει ότι η πολυπολιτισμικότητα ενδιαφέρει μια εταιρεία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών στο βαθμό που συνεισφέρει στις πωλήσεις των προϊόντων της. Τα πρόσωπα της SSGs ισχυρίζονται ότι προτεραιότητα της εταιρείας είναι η ακριβής αποτύπωση του κόσμου της Μέσης Γης στο game world και η προώθηση της διαπολιτισμικότητας αφήνεται στις διάφορες εκδηλώσεις που διεξάγονται εντός του παιχνιδιού.

Συνεπώς, παρατηρείται πως άτομα που εργάζονται στον κλάδο των online video games, επίσης, εντοπίζουν σε αυτά, αυξημένες δυνατότητες αλληλεπίδρασης μεταξύ ατόμων διαφορετικού πολιτισμικού υποβάθρου. Παράλληλα, αναγνωρίζουν ότι οι διαπολιτισμικές συναναστροφές, στα πλαίσια ενός διαδικτυακού παιχνιδιού συνεισφέρουν στη συνολική εμπειρία που αποκομίζει ένας παίκτης. Ωστόσο, στις περιπτώσεις των δυο εταιρειών, φαίνεται πως η

διαπολιτισμική επικοινωνία αφήνεται να εξελιχθεί αυτόματα μέσα στο κάθε παιχνίδι χωρίς να της δίδεται ιδιαίτερη επιχειρηματική σημασία.

### **Η διαπολιτισμική επικοινωνία στα δυο παιχνίδια**

Οι εκπρόσωποι των δυο εταιρειών δείχνουν να συμφωνούν με την άποψη πως τα διαδικτυακά video games, και ειδικότερα τα MMORPGs, αποτελούν μέσο προώθησης της επικοινωνίας μεταξύ ατόμων διαφορετικού πολιτισμικού υποβάθρου. Εξετάζοντας τις απαντήσεις τους καταλήγουμε σε ορισμένα κοινά συμπεράσματα με αυτά που αναφέρθηκαν στις προηγούμενες ενότητες.

Παίκτες διαφόρων εθνικοτήτων συνευρίσκονται σε έναν εικονικό χώρο λόγω κάποιου ενδιαφέροντος που τους ενώνει. Οι περισσότεροι από αυτούς ενδιαφέρονται, πρωτίστως, για το παιχνίδι, αναγνωρίζοντας, παράλληλα, τις επικοινωνιακές και διαδραστικές δυνατότητες που προσφέρουν οι μηχανισμοί του. Μέσα σε αυτές τις δυνατότητες εμπίπτει και η συζήτηση με παίκτες από διαφορετικά μέρη του κόσμου. Η διαπολιτισμική επικοινωνία, στα παιχνίδια που εξετάστηκαν, φαίνεται, επομένως, να προκύπτει ως φυσική εξέλιξη της διαδικασίας ενασχόλησης με αυτό τον τύπο παιχνιδιών. Τόσο οι τάσεις που παρουσιάζει το δείγμα των παικτών όσο και οι γνώμες των εκπροσώπων των παιχνιδιών συγκλίνουν με αυτή την άποψη.

...Τα video games φέρνουν ανθρώπους κοντά ανεξάρτητα από τις ξεχωριστές καταγωγές και πολιτιστικές επιρροές τους. Οι παίκτες στα video games ενώνονται κάτω από έναν κοινό σκοπό, οποιοσδήποτε και αν είναι (αυτός). Η έκφραση της κοινής τους αγάπης (για το παιχνίδι) δεν έχει καμία σχέση με τις πολιτιστικές τους διαφορές. (Community Manager της CCP Games)

...Είναι η φύση αυτών των παιχνιδιών. Πρέπει να επικοινωνείς για να προοδεύσει ο χαρακτήρας σου –αγοράζεις, πουλάς, συμμετέχεις σε ομάδες για να πολεμήσεις και να νικήσεις- και θέλεις να επικοινωνείς γιατί είναι πιο διασκεδαστικό να παίζεις έτσι... Επομένως, αν σκεφτείς ότι η επικοινωνία στα MMORPGs είναι πιο συνήθης και βαθιά σε σχέση με άλλα MMOs τότε, είναι λογικό, το στοιχείο της διαπολιτισμικής επικοινωνίας να είναι (αντίστοιχα) πιο αναπτυγμένο σε αυτού του είδους παιχνίδια. (Εκτελεστικός Παραγωγός και Community Manager της Standing Stone Games)

Οι προκλήσεις και η ελευθερία του game world του EVE Online και η πύλη που αποτελεί το LotRO για το σύμπαν της Μέσης Γης του Tolkien, είναι τα συστατικά στοιχεία που θεμελιώνουν τη ξεχωριστή κουλτούρα του κάθε παιχνιδιού. Οι περισσότεροι παίκτες που την ασπάζονται, ενώ δεν νοιάζονται για την εθνικότητα των συμπαικτών τους, ωστόσο, μέσα από τις διάφορες συναντήσεις τους, αποκτούν ενδιαφέρουσες εμπειρίες και ανταλλάσσουν πληροφορίες πολιτιστικού περιεχομένου.

Έχω συζητήσει με άτομα από τη Νότια Αφρική σχετικά με την πολιτική κατάσταση της χώρας. Έχω μιλήσει με φίλους από τις ΗΠΑ για το παιχνίδι, την πολιτική, τις διακοπές, τις μοτοσυκλέτες... Έχω συζητήσει με έναν Φιλανδό σχετικά με τη σύντροφό του από την Ουαλία... (Παίκτης του EVE Online, Βρετανίδα, 42 ετών)

...Οι πιο ενδιαφέρουσες συζητήσεις που είχα ήταν με άτομα από την Ασία, η νοοτροπία τους είναι πολύ διαφορετική από τη δική μας... μια από τις περιπτώσεις που θυμάμαι ήταν η συζήτηση που είχα με έναν Ινδό παίκτη σχετικά με τις κάστες στην Ινδία, μου φάνηκε τόσο παράξενο (Παίκτης του LotRO, Αμερικανός, 33 ετών)

Όσον αφορά τις κοινότητες, αυτές αποδεικνύεται πως αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι των δυο MMORPGs. Οι εταιρείες έχουν καθορίσει ξεχωριστές θέσεις για τα άτομα που διαχειρίζονται τις κοινότητες στις οποίες, τακτικά, διεξάγονται πολιτιστικά δρώμενα. Από την άλλη, οι παίκτες αναγνωρίζουν την αξία των κοινοτήτων, είτε αυτές αφορούν το σύνολο των παικτών είτε ένα μικρό συνασπισμό ατόμων, και συμμετέχουν σε αυτές ενεργά. Δεν είναι λίγες οι φορές που τονίζεται, από τους εκπροσώπους αλλά και τους παίκτες, ο πολυπολιτισμικός χαρακτήρας αυτών των κοινοτήτων, γεγονός που τους προσδίδει περαιτέρω αξία ως προς την ενίσχυση των διαπολιτισμικών αλληλεπιδράσεων.

...Η κοινότητά μου (Kinship) έχει περίπου 400 μέλη από όλη την υφήλιο οπότε μιλάω περισσότερο με άτομα άλλων χωρών παρά από τη δική μου... (Παίκτης του LotRO, Γάλλος, 26 ετών)

Οι κοινότητες (Corporations) στις οποίες έχω συμμετάσχει είναι όλες πολυεθνικές. Έχουμε συζητήσει για παγκόσμια γεγονότα και πολιτική... (Παίκτης του EVE Online, Ισπανός, 34 ετών)

Σε κάθε περίπτωση, οι απαντήσεις των παικτών και οι απόψεις των εκπροσώπων των εταιρειών που τα αναπτύσσουν επιβεβαιώνουν πως, και στα δυο παιχνίδια, παίκτες από διάφορες χώρες αλληλεπιδρούν και επικοινωνούν μεταξύ τους. Ακόμα και αν μερικά στοιχεία, που παρατηρούνται στις απαντήσεις των παικτών, δεν επαληθεύονται από τις συνεντεύξεις<sup>64</sup>, αυτά δεν απασχολούν την έρευνα, στην προκειμένη περίπτωση, καθώς αυτή εστιάζει στα στοιχεία που καθιστούν τα online video games ως μέσο διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Παρακάτω παρουσιάζονται τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει η μελέτη που προηγήθηκε.

---

<sup>64</sup> Για παράδειγμα, ο Community Manager της CCP Games, αναφέρει πως η κοινότητα του EVE Online αποτελείται από παίκτες – λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας. Ωστόσο, ελάχιστες απαντήσεις των παικτών του δείγματος του EVE Online επιβεβαιώνουν αυτή την άποψη.

## Συμπεράσματα

Ο κλάδος των video games αποτελεί μια ενδιαφέρουσα και κερδοφόρα δημιουργική βιομηχανία. Ο διαδραστικός τους χαρακτήρας και οι αυξανόμενες δυνατότητες που προσφέρουν στους παίκτες τους, φαίνεται να καθιστούν τα βιντεοπαιχνίδια ως μια από τις κυρίαρχες μορφές ψυχαγωγίας. Παράλληλα, τα διαδικτυακά video games δείχνουν να συσσωρεύουν ενδιαφέρον τόσο από παίκτες όσο και από εταιρείες ανάπτυξης καθώς δημιουργούνται παιχνίδια που προσφέρουν τη δυνατότητα διαδικτυακού gameplay μέσω του οποίου ένας παίκτης έχει την ευκαιρία να ανταγωνιστεί ή να συνεργαστεί με άλλους. Στα πλαίσια, όμως, αυτών των αλληλεπιδράσεων, οι διάφοροι παίκτες επικοινωνούν μεταξύ τους και ταυτόχρονα μοιράζονται εμπειρίες και στοιχεία κουλτούρας και πολιτισμού.

Η μελέτη που προηγήθηκε στόχευε στην αξιολόγηση αυτού του φαινομένου που εξελίσσεται στα online video games, σε μια προσπάθεια να εκτιμηθεί η αξία τους ως μέσο διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Για τη διεξαγωγή της έρευνας αντλήθηκαν απόψεις παικτών και επαγγελματιών από δυο συγκεκριμένα MMORPGs, διαφορετικά ως προς τις ιδιαιτερότητες και τη θεματολογία. Αρχικά, οι απαντήσεις των παικτών εξετάστηκαν ξεχωριστά, ωστόσο, στη συνέχεια προέκυψαν κοινές τάσεις των ατόμων ως προς τις επικοινωνιακές τους συνήθειες και τις αντιδράσεις τους όσον αφορά τις διάφορες διαπολιτισμικές τους εμπειρίες εντός του game world. Οι παρατηρήσεις αυτές φάνηκαν να ταιριάζουν με τις απόψεις των εκπροσώπων των εταιρειών που αναπτύσσουν τα δυο παιχνίδια.

Οι παίκτες, σε μεγάλο βαθμό, δείχνουν να απολαμβάνουν την επικοινωνία με άτομα από διαφορετικά μέρη του κόσμου η οποία, όμως, διεξάγεται αυθόρμητα στα πλαίσια του παιχνιδιού. Το κεντρικό ενδιαφέρον των παικτών παραμένει το ίδιο το παιχνίδι ενώ σημαντικό μέρος του δείγματος φαίνεται να εντάσσεται σε μια ενιαία νοοτροπία που διαφοροποιείται ανά παιχνίδι. Παρατηρούμε, συνεπώς τη δημιουργία μιας ξεχωριστής, για κάθε παιχνίδι, κουλτούρας η οποία πηγάζει από τη φύση και τις επιρροές του ίδιου του παιχνιδιού και η οποία φαίνεται να περιορίζει τις εθνικές κατηγοριοποιήσεις και τις πολιτιστικές υποδείξεις σε δευτερεύουσας σημασίας ζητήματα. Οι παίκτες ενδιαφέρονται για την εθνικότητα και τη κουλτούρα των συμπαίκτών τους αλλά δεν τους κρίνουν βάσει αυτών των χαρακτηριστικών. Προτεραιότητα έχουν τα ζητήματα του παιχνιδιού και ο καθένας, μέσα στο game world, τείνει να κρίνει τους υπόλοιπους με γνώμονα τη συμπεριφορά τους ως παίκτες, όχι την προέλευσή τους.

Την έννοια της κουλτούρας των παικτών τη συναντάμε και στη βιβλιογραφία. Για παράδειγμα, ο Nick Yee στα βιβλία του «The Proteus Effect» (2007) και «The Proteus Paradox» (2015) περιγράφει τη διαδικασία δημιουργίας πολλών διαφορετικών «μικρο-κουλτουρών» ανά είδος παιχνιδιού ή ανά παιχνίδι. Οι παίκτες ενός παιχνιδιού υιοθετούν κοινή νοοτροπία καθώς εντάσσονται σε έναν εικονικό κόσμο, παραμερίζοντας, συχνά, τις ιδιαιτερότητες και τα στοιχεία που τους διαφοροποιούν ως άτομα ή πολίτες στην πραγματική ζωή. Στην παρούσα έρευνα, βλέπουμε πως οι απόψεις του Yee επαληθεύονται από τις απαντήσεις των παικτών. Οι εικονικοί κόσμοι που μελετάμε είναι διαδικτυακοί, προσφέροντας τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης των παικτών καθώς παίζουν. Ως αποτέλεσμα, η προώθηση μιας ενιαίας κουλτούρας στα πλαίσια του κάθε παιχνιδιού είναι ακόμα πιο έντονη. Το ενδιαφέρον είναι πως η υιοθέτηση αυτής της κουλτούρας από τους παίκτες δεν υπονομεύει τη διαπολιτισμική επικοινωνία μεταξύ τους. Αντίθετα, φαίνεται πως την εξυπηρετεί καθώς, όπως απαντήσαν οι περισσότεροι συμμετέχοντες, αρκετές διαπολιτισμικές συναναστροφές έχουν ως αφετηρία τη συζήτηση για θέματα του εκάστοτε παιχνιδιού. Θα είχε ενδιαφέρον, ωστόσο, να παρατηρήσει κανείς την κουλτούρα παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών καθώς επίσης και το ενδεχόμενο μετάλλαξης της ως συνέπεια της εξέλιξης του κάθε παιχνιδιού αλλά και του κλάδου των video games γενικότερα.

Σημαντικό ρόλο στις εμπειρίες των παικτών είδαμε πως διαδραματίζουν και οι κοινότητες. Στα πλαίσια του κόσμου του εκάστοτε παιχνιδιού, έχουν δημιουργηθεί κοινότητες παικτών που το στηρίζουν και το εμπλουτίζουν με τις δράσεις τους ενώ παράλληλα συνεισφέρουν στην εμπειρία εμπύθισης, ενός παίκτη. Αυτές οι κοινότητες έχουν ως αφετηρία τους τα κοινά ενδιαφέροντα των παικτών προσφέροντας, παράλληλα, δυνατότητες διαπολιτισμικών διαλόγων μεταξύ των μελών τους που, συχνά, προέρχονται από διαφορετικά μέρη του πλανήτη. Τα συμπεράσματα της έρευνας δείχνουν να συμπίπτουν με τις απόψεις που παρατίθενται στο δεύτερο κεφάλαιο σχετικά με την ανάπτυξη σχέσεων εμπιστοσύνης στο πλαίσιο των κοινοτήτων.

Όσον αφορά τις εταιρείες που αναπτύσσουν τα συγκεκριμένα παιχνίδια, ενώ δε δείχνουν να επενδύουν πόρους με στόχο την προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, ωστόσο, αναγνωρίζουν την αξία της στην αναβάθμιση της εμπειρίας ενός παίκτη. Οι εκπρόσωποι των εταιρειών φαίνεται να την κατατάσσουν στα παράπλευρα αποτελέσματα της διευρυμένης επικοινωνίας που διεξάγεται στο online gaming.

Παρόλο που τα αποτελέσματα της έρευνας δεν είναι γενικεύσιμα, ωστόσο, από τις απόψεις του συγκεκριμένου δείγματος και τη γνώμη των τριών εκπροσώπων των εταιρειών,

επιβεβαιώνονται οι εκτιμήσεις που αναφέρθηκαν στο δεύτερο κεφάλαιο σχετικά με τις δυνατότητες επικοινωνίας στα MMORPG. Οι παίκτες επιλέγουν να παίζουν αυτού του είδους παιχνίδια όχι μόνο για τη θεματολογία και τους ιδιαίτερους μηχανισμούς τους αλλά και για τις επικοινωνιακές δυνατότητες που αυτά τους προσφέρουν. Η επικοινωνία είναι αναπόσπαστο κομμάτι αυτών των παιχνιδιών και ως αποτέλεσμα αυξάνονται οι πιθανότητες διαπολιτισμικών συναναστροφών.

Τα παιχνίδια αυτά αποτελούν χώρους συγκέντρωσης παικτών από διάφορα μέρη του κόσμου οι οποίοι επικοινωνούν μεταξύ τους και αλληλεπιδρούν μέσα από τις δράσεις των χαρακτήρων τους. Αυτή η διαδικασία σε συνδυασμό με τις διάφορες πολυπολιτισμικές κοινότητες που δραστηριοποιούνται στο χώρο του κάθε παιχνιδιού δύνανται να συνεισφέρουν στην προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Στη συγκεκριμένη έρευνα παρατηρούμε ότι, στο πλαίσιο αυτών των MMORPGs, οι συννοριακοί περιορισμοί αγνοούνται ενώ, παράλληλα, διεξάγονται, τακτικά, ανταλλαγές πολιτιστικών στοιχείων. Αυτές, όμως έχουν έναν μάλλον διακριτικό χαρακτήρα. Πράγματι, οι περισσότεροι παίκτες επιδίδονται σε διαπολιτισμικούς διαλόγους, χωρίς να το επιδιώκουν απαραίτητα. Από την άλλη, φαίνεται πως οι παίκτες απολαμβάνουν την κατάσταση ως έχει.

...Θεωρώ πως η διαπολιτισμική επικοινωνία είναι ένα σημαντικό μέρος του gaming, ιδιαίτερα για τους παίκτες. Διευρύνει τους ορίζοντες ενός ατόμου και ενισχύει την αίσθηση του μυστηρίου σε έναν ήδη μυστήριο και συναρπαστικό κόσμο, καθώς ο παίκτης, συνεχώς κι απροσδόκητα, αποκτά νέες και ενδιαφέρουσες πληροφορίες. Αν το σκεφτούμε, μοιάζει λίγο με την εξερεύνηση του διαστήματος. (Community Manager της CCP Games)

## **Προβληματισμοί**

Όπως προαναφέρεται σε αρκετά σημεία, τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα της έρευνας δεν είναι γενικεύσιμα καθώς το συνολικό δείγμα παικτών, το οποίο αντλήθηκε από τα δυο παιχνίδια, δε θεωρείται αντιπροσωπευτικό. Προτιμήθηκε ένας αριθμός παικτών που θα επέτρεπε τη συλλογή εκτενών και ολοκληρωμένων απόψεων με σκοπό τη βαθύτερη κατανόηση του ερευνητικού αντικειμένου. Υπολογίζοντας ότι μελετήθηκαν οι απόψεις 53 διαφορετικών παικτών και 3 εκπροσώπων των εταιρειών παραγωγής και ανάπτυξης των παιχνιδιών μπορούμε να πούμε πως τα αποτελέσματα επαρκούν για μας να δώσουν μια πρώτη εικόνα για τη διαπολιτισμική

επικοινωνία στο χώρο των online video games και μας επιτρέπουν να κάνουμε ορισμένες υποθέσεις για μελλοντικές έρευνες.

Η μελέτη εστίασε σε ένα συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών, αυτό των MMORPGs. Ωστόσο, οφείλουμε να λάβουμε υπόψιν και τις συνεισφορές των υπολοίπων video games. Πέρα από τις αλληλεπιδράσεις παικτών διαφορετικών εθνικοτήτων στους χώρους των διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών, παρατηρείται επιπλέον κινητοποίηση, η οποία πηγάζει από το κοινό ενδιαφέρον για τα video games, σε πληθώρα μέσων (blogs, ιστοσελίδες, κοινωνικά δίκτυα κ.λπ.). Οι παίκτες δεν αλληλεπιδρούν μόνο εντός των εικονικών κόσμων, συνεπώς, η διαπολιτισμική επικοινωνία ενδέχεται να διεξάγεται και σε άλλα fora. Αντίστοιχα, οι δράσεις των κοινοτήτων των παικτών δεν περιορίζονται αποκλειστικά στον εκάστοτε game world. Πολλές από αυτές έχουν αναπτύξει δικά τους μέσα επικοινωνίας και συζήτησης<sup>65</sup> τα οποία θα έπρεπε να διερευνηθούν ώστε να εκτιμηθεί η πλήρης συνεισφορά των κοινοτήτων στην προώθηση της διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Επίσης, όπως αναλύθηκε στο τρίτο κεφάλαιο, η έρευνα βασίστηκε σε ένα δείγμα παικτών που προέρχεται, κατά κύριο λόγο, από τη Δύση. Για την εκτενέστερη μελέτη του φαινομένου της διαπολιτισμικής επικοινωνίας κρίνεται χρήσιμη η συλλογή δεδομένων από ένα ευρύτερο και πολυποίκιλο, ως προς την προέλευση, δείγμα παικτών. Αυτό το εγχείρημα προϋποθέτει έρευνα σε διάφορες γλώσσες ώστε να αντληθούν με ακρίβεια οι επιθυμητές πληροφορίες.

Το αντικείμενο έχει ερευνηθεί μεν και από άλλους, οι οποίοι περισσότερο εστιάζουν στη χρήση των video games ως εργαλεία πολιτιστικής διπλωματίας. Ωστόσο, στη βιβλιογραφία, δεν παρατηρούμε να συλλέγονται και να αναλύονται απόψεις και εμπειρίες των ίδιων των παικτών. Τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα της έρευνας που προηγήθηκε, βασίζονται σχεδόν αποκλειστικά σε απόψεις ανθρώπων που ασχολούνται είτε επαγγελματικά είτε από ενδιαφέρον με τα video games, δικαιώνοντας την επιλογή ποιοτικής έρευνας έναντι μιας ποσοτικής. Κρίνεται, επομένως, σημαντικό να διενεργηθούν νέες αντίστοιχες έρευνες, μεγαλύτερης κλίμακας.

### **Νέες κατευθύνσεις**

Οι παραπάνω προβληματισμοί συνοψίζουν τους περιορισμούς της έρευνας που προηγήθηκε ενώ, παράλληλα, υπογραμμίζουν τα σημεία ενδιαφέροντος για μια μελλοντική μελέτη του φαινομένου της διαπολιτισμικής επικοινωνίας στο χώρο των video games. Ωστόσο, μέσα από την παρούσα

---

<sup>65</sup> Από ένα αντίστοιχο μέσο αντλήθηκαν και οι παίκτες που συμμετείχαν στη συγκεκριμένη έρευνα.

μελέτη προέκυψαν, επίσης, ορισμένες νέες κατευθύνσεις της ερευνητικής σκέψης. Μερικές αναφέρθηκαν στις παραγράφους που προηγήθηκαν. Τα σημαντικότερα στοιχεία που προέκυψαν από την έρευνα, πέρα από τα συμπεράσματα ως προς τη διαπολιτισμική επικοινωνία στα δυο online video games, είναι αυτά της κουλτούρας και των κοινοτήτων των παικτών.

Οι δυο παράγοντες δείχνουν να είναι αλληλένδετοι καθώς και οι δυο πηγάζουν μέσα από τα παιχνίδια λειτουργώντας όμως, στη συνέχεια, ως μέσα προώθησης και εξέλιξής τους. Η κουλτούρα διαμορφώνεται από κάθε πτυχή του παιχνιδιού και παράλληλα καθορίζει τους ίδιους τους παίκτες και τις κοινότητές τους. Παρόλο που θεωρητικοί όπως η T. L. Taylor (2006) έχουν αναφερθεί σε κουλτούρες παικτών εδώ και αρκετά χρόνια θα είχε ενδιαφέρον να διεξαχθούν περαιτέρω μελέτες πάνω σε αυτά τα αντικείμενα καθώς αυτές δημιουργούνται και εξελίσσονται παράλληλα με τα video games.

Όσο για τις κοινότητες, εντύπωση προκαλεί ότι δεν τις εκτιμούν μόνο οι παίκτες που συμμετέχουν σε αυτές. Οι εταιρείες που παράγουν και αναπτύσσουν τα παιχνίδια, επίσης αναγνωρίζουν και υπερασπίζονται την αξία τους και το σημαντικό ρόλο που αυτές διαδραματίζουν. Οι εκτιμήσεις σχετικά με την εξέλιξη αυτών των κοινοτήτων αποτελούν εξίσου ιδανικό πεδίο μιας μελλοντικής έρευνας.

Πέρα από την ανάγκη για περαιτέρω μελέτες σχετικά με το ζήτημα των κοινοτήτων και της κουλτούρας παικτών, από την παραπάνω διαδικασία προέκυψαν και μερικές νέες υποθέσεις σχετικά με τη πολιτιστική αξία των video games.

Οι πολυπολιτισμικοί διάλογοι που διεξάγονται στα πλαίσια των online video games καθώς επίσης και οι διάφορες δράσεις που εξελίσσονται σε αυτά, τα κατατάσσουν ιδανικούς χώρους προώθησης του πολιτισμού. Ήδη, στα παιχνίδια που μελετήσαμε εντοπίζουμε πολιτιστικές δραστηριότητες οι οποίες έχουν σχέση με την κουλτούρα του παιχνιδιού αλλά επηρεάζονται, επίσης, από τις ξεχωριστές κουλτούρες και τα πολιτιστικά στοιχεία που συναντάμε στον πραγματικό κόσμο. Στο LotRO, για παράδειγμα, κάθε χρόνο οι παίκτες γιορτάζουν την ημέρα του Αγίου Πατρικίου. Ειδικά διαμορφωμένες αποστολές τους τοποθετούν σε σενάρια εορτασμού και εθίμων, ενώ τα περισσότερα έπαθλα συμμετοχής και ολοκλήρωσής τους αφορούν είδη ένδυσης των χαρακτήρων που σχετίζονται με τη συγκεκριμένη εορτή. Με αυτό τον τρόπο, μέσα από το παιχνίδι, ο παίκτης αποκτά παράλληλα πολιτιστικά ερεθίσματα. Αντίστοιχα παραδείγματα εντοπίζονται και σε άλλα παιχνίδια. Οι παρατηρήσεις αυτές προκαλούν σκέψεις ως προς τις



δυνατότητες συνεργασιών μουσείων και πολιτιστικών οργανισμών με εταιρείες παραγωγής, ανάπτυξης και διανομής βιντεοπαιχνιδιών.

Ένας άλλος τομέας που δύναται να επωφεληθεί από τις δυνατότητες που προσφέρουν τα διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια είναι αυτός της εκπαίδευσης. Τα video games ήδη αξιοποιούνται σε διάφορες κοινωνιολογικές, ανθρωπιστικές, πολιτικές και ψυχολογικές μελέτες. Αντίστοιχα θα μπορούσαν να χρησιμεύσουν ως εργαλεία εκμάθησης. Ορισμένοι πανεπιστημιακοί συμπεριλαμβάνουν την ενασχόληση με video games στο πρόγραμμά των μαθημάτων τους (Blumberg, 2014). Παρατηρώντας τα ευρήματα της έρευνας, μπορούμε να υποθέσουμε πως οι πολιτιστικές και επικοινωνιακές σπουδές δύνανται να επωφεληθούν ιδιαίτερος εάν συνδυαστούν με τα online video games. Συνεπώς, πέρα από τη ψυχαγωγική αξία των βιντεοπαιχνιδιών, ενδεχομένως να υπάρχουν στον ορίζοντα και εκπαιδευτικές δυνατότητες.

Εν κατακλείδι, δεδομένης της σταδιακής μετάλλαξης της παγκόσμιας κουλτούρας και των επικοινωνιακών συνθηκών έχει ενδιαφέρον η παρατήρηση και η ανάλυση του κόσμου των video games και ειδικότερα εκείνων των παιχνιδιών που φέρνουν σε επαφή άτομα διαφορετικής ηλικίας, εθνικότητας και νοοτροπίας. Η κερδοφορία του κλάδου, παγκοσμίως, δεν είναι τυχαία ενώ, χάρη στη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και της τεχνητής νοημοσύνης, το στοιχείο της εμπύθισης στα video games ενδέχεται να εμπλουτίζεται ανεξέλεγκτα. Επιπλέον, δεν αποκλείεται να παρουσιαστούν υβριδικές μορφές μέσων που θα συνδυάζουν online video games και μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Ένα τέτοιο μέλλον μας προβληματίζει σχετικά με την εξέλιξη των εννοιών της επικοινωνίας, του πολιτισμού και της κοινωνίας γενικότερα. Επομένως, η παρακολούθηση και η μελέτη του αντικειμένου κρίνεται σημαντική καθώς, ανεξάρτητα από το ακαδημαϊκό της ενδιαφέρον, δύναται, επίσης, να οδηγήσει σε χρήσιμες εκτιμήσεις για την κοινωνική εξέλιξη του ανθρώπου.

## Πηγές - Βιβλιογραφία

### Πηγές

#### Ιστοσελίδες

Πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία σχετικά με τα κέρδη των online video games παγκοσμίως το 2017: <https://www.superdataresearch.com/>

Πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία σχετικά με τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βιντεοπαιχνιδιών στον κόσμο για το 2017: [http://news.atomico.com/wp-content/uploads/2017/06/Europe-Meets-China\\_final\\_hr.pdf](http://news.atomico.com/wp-content/uploads/2017/06/Europe-Meets-China_final_hr.pdf)

Πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία σχετικά με τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βιντεοπαιχνιδιών στην Αμερική το 2017: <http://www.theesa.com/article/2017-essential-facts-computer-video-game-industry/>, [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017\\_Design\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf) και <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>

Πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία σχετικά με τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βιντεοπαιχνιδιών στην Αμερική το 2016: <http://www.theesa.com/article/2016-essential-facts-computer-video-game-industry/> και <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>

Πληροφορίες και στατιστικά στοιχεία σχετικά με τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών και βιντεοπαιχνιδιών στην Αμερική το 2015: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Πληροφορίες σχετικά με νέα από τον κόσμο του gaming: <http://www.gameinformer.com> και <http://www.ign.com/>

#### Παιχνίδια

DC Universe Online. Κατηγορία: MMORPG δράσης. Προγραμματιστής: Daybreak Game Company.

EVE Online. Κατηγορία: MMORPG διαστημικής εξερεύνησης. Προγραμματιστής: CCP Games.

Fallout 3. RPG δράσης. Προγραμματιστής: Bethesda Game Studios.

Lord of the Rings Online. Κατηγορία: MMORPG φαντασίας. Προγραμματιστής: Standing Stone Games.

Star Wars: The Old Republic. Κατηγορία: MMORPG επιστημονικής φαντασίας. Προγραμματιστής: Bioware Austin.

The Elder Scrolls Online. Κατηγορία: MMORPG φαντασίας. Προγραμματιστής: ZeniMax Online Studios.

The Elder Scrolls V: Skyrim. RPG δράσης. Προγραμματιστής: Bethesda Game Studios.

World of Warcraft. Κατηγορία: MMORPG φαντασίας. Προγραμματιστής: Blizzard Entertainment.

### **Φωτογραφίες Εξωφύλλου**

Ανακτήθηκαν στις 30 Απριλίου 2018 από:

<https://www.hltv.org/news/11952/first-photos-from-day-two-at-esea> και

<https://www.shutterstock.com/image-photo/young-girl-playing-game-computer-online-660256189>

### **Βιβλιογραφία**

#### **Ελληνόγλωσση**

Babbie, E. (2011). *Εισαγωγή στην κοινωνική έρευνα*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.

Curran, J., Gurevitch M. (2001). *Μέσα μαζικής επικοινωνίας και κοινωνία*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Αυδίκος, Β. (2014). *Οι πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανικές στην Ελλάδα*. Αθήνα: Εκδόσεις Επίκεντρο Α.Ε.

Δεληγιάννης, Γ. (2010). *Η κοινωνία της πληροφορίας και ο ρόλος των διαδραστικών πολυμέσων* (2<sup>η</sup> έκδοση). Αθήνα: Εκδόσεις Fagotto.

Ίσαρη, Φ., Πουρκός, Μ. (2015). *Ποιοτική μεθοδολογία έρευνας*. [ηλεκτρ. βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/5826>

Κοκκώνης, Μ., Πασχαλίδης, Γ., Μπαντιμαρούδης, Φ. (2010). *Ψηφιακά μέσα: Ο πολιτισμός του ήχου και του θεάματος*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική Α.Ε.

Κοσκινάς, Κ., Αρσένης, Σ. (2008). *Δυνητικές κοινότητες και διαδίκτυο: Κοινωνιο-ψυχολογικές προσεγγίσεις και τεχνικές εφαρμογές*. Αθήνα: Εκδόσεις Κλειδάριθμος.

Παπαθανασόπουλος, Σ. (2001). *Τα μέσα επικοινωνίας στον 21ο αιώνα*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

## Ξενόγλωσση

- Blumberg, F. (Ed.). (2014). *Learning by playing: Video gaming in education*. New York, NY: Oxford University Press.
- Chen C., T. & Woo, T. (2016). A brief discussion about intercultural communication function on game culture industry. *Research Gate*. Ανακτήθηκε 20 Ιανουαρίου, 2018, από: [https://www.researchgate.net/publication/312239249\\_A\\_Brief\\_Discussion\\_about\\_Intercultural\\_Communication\\_Function\\_on\\_Game\\_Culture\\_Industry](https://www.researchgate.net/publication/312239249_A_Brief_Discussion_about_Intercultural_Communication_Function_on_Game_Culture_Industry)
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyber Psychology and Behavior*, 7(1), 11-24.
- Chou, T., & Ting, C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *Cyber Psychology and Behavior*, 6(6), 663-675.
- Chung, P., & Fung, A. (2013). Internet development and the commercialization of online gaming in China. *Gaming Globally*, 233-250.
- Conditt, J. (2012). Here's how many people saw The Smithsonian's Art of Games. *Engadget*. Ανακτήθηκε στις 21 Μαρτίου 2018 από: <https://www.engadget.com/2012/10/02/heres-how-many-people-saw-the-smithsonians-art-of-games/>
- Deardorff, N. (2015). An argument that video games are, indeed, high art. *Forbes*. Ανακτήθηκε στις 22 Μαρτίου 2018 από:
- Drain, B. (2014). EVE Evolved: The bloodbath of B-R5RB. *Engadget*. Ανακτήθηκε στις 9 Απριλίου 2018 από: <https://www.engadget.com/2014/02/02/eve-evolved-the-bloodbath-of-b-r5rb/>
- Fine, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: Introduction to ludology. *The Video Game Theory Reader* (σελ. 243-258). New York: Routledge.
- Griffin, E. (2000). *A first look at communication theory*. Boston, MA: McGraw-Hill.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51. Ανακτήθηκε 16 Δεκεμβρίου 2017 από: <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh203mg.pdf>

- Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer game playing by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Griffiths, M.D. (1997). Video games and clinical practice: Issues, uses and treatments. *British Journal of Clinical Psychology*, 36, 639-641.
- Heilbrunn, B., Herzig, P., & Schill, A. (2016). Gamification analytics—methods and tools for monitoring and adapting gamification designs. *Progress in IS Gamification*, 31-47.
- Homan, D., & Homan, S. (2014). The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama*, 48(1-2).
- Hsu, C. & Lu, H. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. *Information & Management*, 41, 835-868.  
<https://www.forbes.com/sites/berlinschoolofcreativeleadership/2015/10/13/an-argument-that-video-games-are-indeed-high-art/#5d824c777b3c>
- Israel, R. C. (2012). What does it mean to be a global citizen?. *Kosmos Journal*. Ανακτήθηκε 10 Ιανουαρίου 2018 από: <http://www.kosmosjournal.org/article/what-does-it-mean-to-be-a-global-citizen/>
- Jamieson, P., Grace, L. D., Mizuno, N., Bell, C., & Davis, D. (2016). A simple multi-player video game framework for experimenting and teaching cultural understanding. *Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference on - AcademicMindtrek 16*. Ανακτήθηκε 18 Δεκεμβρίου, 2017, από: <https://dl.acm.org/dl.cfm>
- Jenkins H. (2004). Game design as narrative architecture. Στο N. Wrdrip-Fruin, P. Harrigan (επιμ. M. Crumpton), *FirstPerson: New media as story, performance and game* (σ. 118-130). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2000). Art form for the digital age: Video games shape our culture. It's time we took them seriously. *Technological Review MIT*. (Σεπτέμβριος 2000). Ανακτήθηκε 23 Νοεμβρίου, 2017, από: <https://www.technologyreview.com/s/400805/art-form-for-the-digital-age/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Confessions of an Aca-Fan. *The Official Weblog of Henry Jenkins*. Ανακτήθηκε 14 Δεκεμβρίου 2017 από: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).

- Jenkins, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Confessions of an AcaFan. *The Official Weblog of Henry Jenkins*. Ανακτήθηκε 14 Δεκεμβρίου 2017 από: [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html).
- Jenkins, H. (χωρίς ημερομηνία). Video and Computer Games. *Encyclopedia of Social Theory*.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, J. A. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture - Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Johnson, W. L. (2009). Developing intercultural competence through videogames. *Proceeding of the 2009 International Workshop on Intercultural Collaboration - IWIC 09*. Ανακτήθηκε 19 Νοεμβρίου, 2017, από: <https://dl.acm.org/dl.cfm>
- Jones, S. E. (2008). The meaning of video games: Gaming and textual strategies. New York: Routledge.
- Juul, J. (1998). A Clash between Game and Narrative. Εργασία που παρουσιάστηκε στο συνέδριο Ψηφιακής Τέχνης και Κουλτούρας το Νοέμβριο του 1998 στο Bergen στη Νορβηγία. Ανακτήθηκε 21 Οκτωβρίου, 2017, από: [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html)
- Juul, J. (2000). What computer games can and can't do. Εργασία που παρουσιάστηκε στο συνέδριο Ψηφιακής Τέχνης και Κουλτούρας τον Αύγουστο του 2000 στο Bergen στη Νορβηγία. Ανακτήθηκε 21 Οκτωβρίου, 2017, από: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacd.html>
- Juul, J. (2001). «Games telling stories?» A brief note on games and narratives. *Game Studies: The International Journal for Game Research Studies*, 1(1). Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2017, από: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, J. (2012). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Keane, S. (2007). *CineTech: film, convergence and new media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Ladmiral, J., Lipiansky, E. (1989) *La communication interculturelle*. Paris: Armand Colin.
- Levy, P. (1997). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge, Mass.: Perseus Books.

- Lynch, J. (2018). These are the 19 most popular YouTube stars in the world - and some are making millions. *Business Insider*. Ανακτήθηκε 20 Μαρτίου, 2018, από: <http://www.businessinsider.com/most-popular-youtubers-with-most-subscribers-2018-2>
- Mandryk, R. L., Inkpen, K. M., & Calvert, T. W. (2006). Using psychophysiological techniques to measure user experience with entertainment technologies. *Behavior & Information Technology*, 25(2), 141-158.
- Mayer, R. E. (2014). *Computer games for learning: An evidence-based approach*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McKenna, K.Y. A., Bargh, J.A. (2000). Plan 9 from cyberspace: the implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4, 57–75.
- Minter, A. (2016). Video games may become China’s best cultural export. *Japan Times*. Ανακτήθηκε 27 Μαρτίου, 2018 από: <https://www.japantimes.co.jp/life/2016/07/06/digital/video-games-may-become-chinas-best-cultural-export/>
- Müller, J. E. (2010). Intermediality and media historiography in the digital era. *Sapientiae, film and media studies*, 2, σ.15-38.
- Müller, J. E. (2010). Intermediality revisited: Some reflections about basic principles of this axe de pertinence. *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, σ. 237-252.
- Neuliep, J. (2006). *Intercultural communication, a contextual approach*. Sage Editions.
- Novotney, A. (2015). Gaming to learn: Do educational computer and video games lead to real learning gains? Psychologists say more research is needed. *American Psychological Association*, 46(4). Ανακτήθηκε 14 Οκτωβρίου, 2017, από: <http://www.apa.org/monitor/2015/04/gaming.aspx>
- Raybourn, E., M. (1997). *Intercultural communication, simulation games, and computer games technology*. Albuquerque, New Mexico: University of New Mexico.
- Reynolds, S. (2012). *Retromania: Pop culture’s addiction to its own past*. London: Faber.
- Riley, S., J. (2015). Drop the mic. In video games we can communicate better without words. *Gamesradar*. Ανακτήθηκε 30 Απριλίου, 2018, από: <https://www.gamesradar.com/unplug-mic-video-games-let-us-communicate-better-silence/>
- Ryan, M. (2003). *Narrative as virtual reality*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Ryan, M. (2015). *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Samovar, L., Porter, R., Daniel, E. (2005). *Intercultural communication, a reader*. Wadsworth Publishers.
- Schroeder, R. (2002). *The social life of avatars: Presence and Interaction in shared virtual environments*. London: Springer-Verlag.
- Shaviro, S. (2003). Connected; or, what it means to live in the network society. *Electronic Mediations*, 9. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shuker, R. (1995). Game far from over: The video game phenomenon. *Journal of the National Association of Teacher Educators*, 34.
- Tavinor, G. (2009). *The art of video games*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Wan, C., & Chiou, W. (2006). Why are adolescents addicted to online games: An integrative study in Taiwan. *Cyber Psychology and Behavior*. 9(6), 762-766.
- Wessels, B. (2014). *Exploring Social Change: Process and Content*. Palgrave Macmillan.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games & Culture*, 1(4), 338–361.
- Wolf, M. J. (2012). *Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara, CA: Greenwood.
- Yee, N. (2003). Inside Out: Do people make friends and fall in love in a different way in MMORPGs? *The Daedalus Project*. Vol. 1.5. Ανακτήθηκε 24 Μαρτίου 2018 από: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/1-5.pdf>
- Yee, N. (2015). *Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us - and how they don't*. New Haven, Connecticut: Yale University Press.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: Self transformations in virtual reality. *Human Communication Research*, 33, 271–290.



## **Παράρτημα**

### Πρότυπο ερωτήσεων για τους παίκτες του Lord of the Rings Online

Thank you for choosing to participate in this research. I would like to inform you that there are no right or wrong answers and although it is preferred to give answers to all the questions provided, you can skip any question that you wish (just type a dash like this one - ). These questions are basically open-ended, excluding question 1.i., meaning that you are expected to write your own replies. However, I am kindly asking that you try to keep your answers relatively short (maximum 90 words each). Any information collected from your answers will not be sold, shared, or rented to others. It will only be used for the purposes of this specific research.

**Age:**

**Gender:**

**Nationality:**

**1) i) Do you play other video games?**

**ii) If yes: What kind of video games do you usually play?**

(No need to mention specific names, just some types of games you enjoy playing)

**2) Why do you play this specific game? Do you play often?**

**3) Why would you choose to play an MMORPG game in general?**

**4) Playing online games means interacting with other players. Is this something you agree with?**

- 5) **How do you feel about player-driven gaming communities? Are you or would you enjoy being a part of one?**
- 6) **Would you rather play an online game with: friends/ people from the same country as yours/ people from different countries/ anybody at all?**
- 7) **What kind of matters do you usually discuss with other players?**
- 8) **Have you ever, knowingly, been in discussions with players from different countries while playing online games? If you can recall, summarize the subject/s of your discussion/s.**
- 9) **How do you feel when you come across a gamer from your own country while playing an online game?**
- 10) **i. In your opinion, what are the most common matters discussed in the World Chat?**
- ii. Would you prefer that more matters were also being discussed? If yes, name a few.**

Thank you for participating!

## Πρότυπο ερωτήσεων για τους παίκτες του EVE Online

Thank you for choosing to participate in this research. I would like to inform you that there are no right or wrong answers and although it is preferred to give answers to all the questions provided, you can skip any question that you wish (just type a dash like this one - ). These questions are basically open-ended, excluding question 1.i., meaning that you are expected to write your own replies. However, I am kindly asking that you try to keep your answers relatively short (maximum 90 words each). Any information collected from your answers will not be sold, shared, or rented to others. It will only be used for the purposes of this specific research.

**Age:**

**Gender:**

**Nationality:**

**1. i) Do you play other video games?**

**ii) If yes: What kind of video games do you usually play?**

(No need to mention specific names, just some types of games you enjoy playing)

**2. Why do you play this specific game? Do you play often?**

**3. Why would you choose to play an MMORPG game in general?**

**4. Playing online games means interacting with other players. Is this something you agree with?**

5. **How do you feel about player-driven gaming communities? Are you or would you enjoy being a part of one?**
  
6. **Would you rather play an online game with: friends/ people from the same country as yours/ people from different countries/ anybody at all?**
  
7. **What kind of matters do you usually discuss with other players?**
  
8. **Have you ever, knowingly, been in discussions with players from different countries while playing online games? If you can recall, summarize the subject/s of your discussion/s.**
  
9. **How do you feel when you come across a gamer from your own country while playing an online game?**
  
10. **Which chat channels do you use more often while playing this game and why?**

Thank you for participating!

## Συνέντευξη με τους εκπροσώπους της Standing Stone Games

(Υπεύθυνος διαχείρισης κοινοτήτων των παικτών: ΔΚ / Εκτελεστικός παραγωγός: ΕΠ)

### **What is your position and job in LotRO?**

**ΔΚ:** I handle all of the game's general community matters including the community's website and LotRO's social media accounts as well as the LotRO channel in YouTube. I oversee all community efforts and I participate as the voice of the community in development discussions.

### **\*What exactly is considered a community in gaming?**

**ΔΚ:** Well, in my line of work, a community is the active player population of a game. It's basically a form of micro-society in a game's environment that doesn't exclusively and necessarily function in it. It keeps being active in as well as out of the game world. However, smaller forms of communities may also exist. For example, kinships may be considered communities.

**ΕΠ:** I am the executive producer for Standing Stone Games. I simultaneously work in Design coordinating the making of new scenarios and the development of new content. Keep in mind that Jerry and I are part of the workforce of Standing Stone Games, which is a relatively new company, and this means that we also have tasks to fulfill concerning D&D Online (Dungeons and Dragons Online). Our roles are pretty much divided into these two games.

### **How long have you been working in the gaming industry?**

**ΔΚ:** Well, I started working in Turbine as a community specialist, managing community aspects, in 2010. 3 years after, I was promoted to senior community specialist. I kept the same position after I was transferred to Standing Stone Games.

**ΕΠ:** I first worked in Turbine as a senior software engineer, in 2006, and then lead engineer, until 2014. I then became executive producer for D&D Online and LotRO and about two years earlier, in 2016, we created Standing Stone Games.

### **This particular thesis uses LotRO as a case study, examining the link between this MMORPG and the aspect of intercultural communication, the transferring of cultural elements and beliefs between people. Do you think that video games in general have the ability to bring people together and contribute to a better understanding of different cultures?**

**ΕΠ:** Definitely! Video Games, especially MMOs, are basically enormous multicultural playgrounds. The gaming industry has grown and expanded over the past years and thanks to the many sources available on the internet players are able to experience video games from all over the world. It's the same as with movies, you pick up on different cultural elements while you are watching a Japanese or Brazilian or whatever film. Video games, though, are much more engaging and immersive than movies or music, the experiences are much more intense so data accumulation may prove to be even more complex. It sticks to you!

**You highlighted MMOs. Do you believe that intercultural communication is facilitated in this area of gaming?**

**EII:** Of course. MMOs bring players together, they communicate and experience a game world together... Information is passed back and forth.

**ΔK:** Players form teams and communities. Even though language plays an important in this, it is not uncommon that these communities consist of all sorts of different people from all over the planet. As Rob said, they interact with each other and they share thrilling experiences. Even if they don't acknowledge it, they pass around cultural and personal information.

**What about MMORPGs in particular? Do you think they have a higher chance of serving the intercultural exchange of information?**

**ΔK:** More than most MMOs? Probably... Roleplaying games tend to submerge a player into the game world. The goal of an RPG maker is to create a bonding experience of a player with each of his/her character. That's why it's called role playing and that's why these games are played throughout countless of gaming hours. I'm guessing that, by adding the factor of online interactions with other players that are just as much immersed, an online RPG offers greater opportunities in communication.

**EII:** That's right. I don't think it has to do, specifically, with intercultural communication. It has to do with communication in general. Players just...communicate more when they play MMORPGs. This is the nature of these games. You need to communicate in order to advance your character -you buy, you sell, you team up to fight and win- and you want to communicate with others because it's more fun to play that way. It makes the experience much more fulfilling.

**ΔK:** So if you consider that communication in MMORPGs is more common and deeper than in other MMOs then it makes sense that the aspect of intercultural communication is also more developed in these games.

**EII:** Exactly!

**Concerning LotRO. Do you think it is a good example of a game that promotes intercultural communication?**

**EII:** As a story, certainly! It has to do with a universe that is already well-known, worldwide, thanks to the books and movies. Many of LotRO's players are interested in this game because of its theme, they are already fans of the source material. All these people play and interact with each other.

**ΔK:** Yes, these fans come from all over the world. What brings them together is their love for Tolkien's work and fantasy world. They get a chance to be a part of it and they are able to talk to each other about it while playing.

**About LotRO's community. Do you think it is multicultural enough? Should it be represented by more cultures?**

**AK:** Well, we cannot divulge specific demographic information about LotRO's player and community population. However, we can safely say that most players come from English speaking countries and this makes sense. The community might not be that culturally diverse but it's one of the strongest communities in online gaming right now.

**EM:** Of course, we would like to have more players from all over the world join the game but that would translate to even more costs like new servers, translators, personnel etc. There would be no point in doing that unless it was guaranteed that the earnings would surpass the costs.

**As part of the game's creative unit, do you take into consideration intercultural communication? Do you believe it is important for game developers to do so?**

**EM:** We acknowledge the importance of communication in LotRO and, as a company, we aim to keep player conversations and attitudes respectful of each unique person's views and beliefs. Nobody wants to be offended while playing a game. That being said, intercultural communication is not our priority as it is not a factor we deem vital for the game's development. Our concern is that we keep the game running and our players happy and excited. Plus, our range of motion is rather limited as we are bound to following certain creative rules. We cannot deviate from the lore and the source material by changing basic principles of the game in order to attract new players because then we risk losing our existing players. We are glad when interculturalism is safely promoted through other activities like updates, new content and events but it is not the major point of interest and discussion in our board meetings.

**AK:** like Rob mentioned. We try to subtly promote interculturalism through events and such and we highly urge player kinships and communities to do so. LotRO hosts many different festivities over each year and they are filled with cultural activities. We have Harvestmath, which bears a significant resemblance to Halloween, we have Yulefest that is basically a Christmas celebration, we have LotRO's anniversary which is usually celebrated alongside the Chinese New Year's, we have Bullroarer Took's Day which is basically a St. Patrick's day celebration not to mention the countless kinship and server concerts and other events.

**EM:** I would also like to add that, having added Mordor content, we are closely reaching the end of the written story of the books. As you know, the LotRO story arc currently revolves around the events of the books and movies. However, we do not tend to stop where the books do. We have much more content coming up and it is in this moment that the player's story becomes interesting. It is time for them to evolve from sidekicks to the heroes' main story into stars of their own story. This also means that we will be able to utilize new ideas and concepts which may further promote intercultural diversity.

## Συνέντευξη με τον εκπρόσωπο της CCP Games

(Διαχειριστής της κοινότητας των παικτών)

### **What is your job in EVE Online and how long have you been working in the gaming industry?**

I'm EVE's community manager I oversee community engagement and relations and I'm responsible for the coordination of community projects, competitions and events. My career in the gaming industry begun in EVE when I has hired as a community developer in 2012. So I guess I have been in the industry for almost 6 years now.

### **In your opinion, what is a community in gaming?**

The term community in gaming may have different meanings. It is better explained as a game's society that consists of dedicated players as well as certain members of staff. In order for a player to be part of a community one must not simply play the game but he or she must also participate actively in the community forum, media and events. The player must be an active member of the game's society.

### **What is the community of EVE Online like?**

EVE has a very dedicated and active community which dates back to when the game was first released, 15 years ago. Most EVE players are hardcore science fiction fans and truly enjoy the game for its unique gameplay, its majestic visuals, its compelling score and its many more attributes.

The game offers a rather realistic depiction of a future intergalactic dystopia where players' choices actually matter. It isn't an easy game nor a game one may quickly get familiar with. It demands patience, discipline and nerves of steel as a player might lose almost everything in a matter of seconds.

Lots of players invest time and money in developing their avatars and their game standing. As a result of the players' total investments and their common love of the science fiction and space exploration genre the community around EVE has gradually become stronger. A visit to the game's various formal and informal social media pages and channels will confirm this.

Players in EVE tend to be very competitive as is the nature of the game. It is not frowned upon to mock, scam, steal and destroy other players for personal gain. It seems crude and aggressive but it's actually one of the best aspects of the game. However EVE's community seems to promote player cooperation and mutual respect. So even if the game is often brutal its player community appears to be somewhat civilised.

### **This particular thesis uses EVE Online as a case study, examining the link between this MMORPG and the aspect of intercultural communication, the transferring of cultural elements and beliefs between people. Do you think that video games in general have the ability to bring people together and contribute to a better understanding of different cultures?**

Yes I do. EVE however is not a traditional MMORPG many just consider it a space exploration MMO. Although it contains elements of MMORPG gameplay in the sense that it is based on certain skill and



attribute development mechanics it doesn't however revolve around a specific avatar which moves around in the game world. Players control spaceships and they may change them and their roles in the game as many times as they please.

Regardless in answer to your question I think that video games do bring people together despite their different origins and cultural influences. Players in video games are united by a common interest whatever that may be. Expressing their shared love has nothing to do with their cultural differences.

**Do you believe that MMORPGs in particular have a higher chance of promoting intercultural communication? Please elaborate on your answer.**

MMORPGs are directly linked to communication it's a very important aspect of their gameplay. People dedicate many real time hours developing and enhancing their characters and their overall gaming experience. I believe that making new friends, especially ones from different places is a part of this experience. In offline games this is not possible while in most simple MMOs like shooters e.g. players don't bother setting up meaningful conversations because there is no time. But in MMORPGs players tend to discuss about everything.

**Concerning EVE Online. Do you think it is a good example of a game that promotes intercultural communication?**

As I previously mentioned EVE's community is very strong and what keeps players together is their love for the game and the genre. Even if it can't be considered a traditional MMORPG EVE is actually a huge world of different players whose origins, goals and mentalities are greatly diversified. It is a multicultural, sci fi themed, interactive forum.

The game's mechanics are liberated from cultural and racial suggestions as character creation offers many different appearance choices and all players start from the same point and work their way up in any way they see fit. They are able to communicate with anybody friend or foe about absolutely anything as long as they don't use offensive slurs.

A game this open-minded is bound to be a perfect promoter of intercultural communication.

**About EVE Online's community. Do you think it is multicultural enough? Should it be represented by more cultures?**

I believe my previous answer covers this particular issue however I don't have any knowledge or statistics regarding player nationalities and cultural descents. In my experience though EVE's community is adequately diverse.

**As part of the CCP's workforce, do you take into consideration intercultural communication? Do you believe it is important for game developers to do so?**

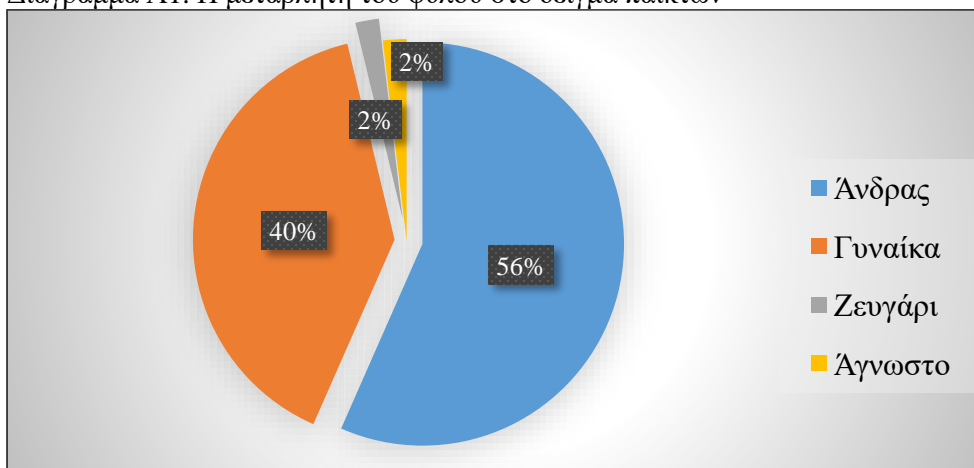
To be honest it's not my main concern nor do I believe that it should be a developer's main concern. I do find it a factor of some importance for a game's publisher regarding its marketing value. If a game promotes

multiculturalism it might be able to be sold more effectively in every part of the gaming world. But overall I don't think that a game's success is attributed to its multicultural capabilities. Not yet at least.

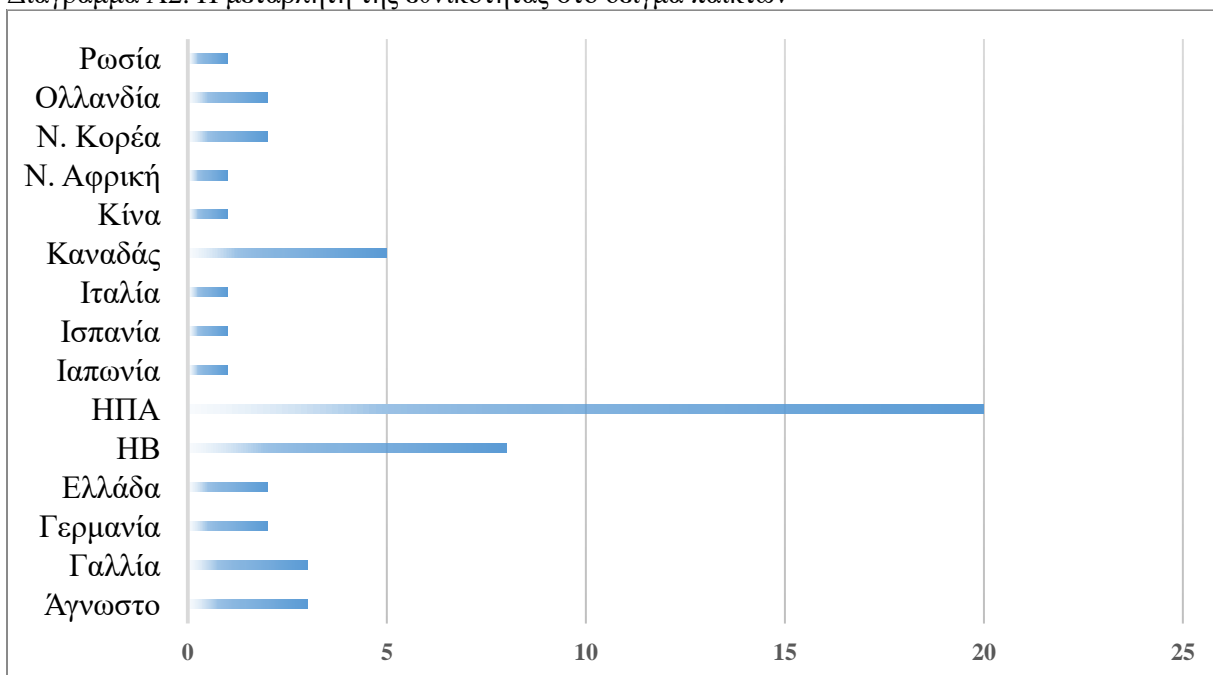
Even though a game developing company may not acknowledge it I personally believe that cross cultural communication is a very important aspect of gaming and it does matter to a player. It broadens a person's horizons and it enhances the concept of mystery in an already mysterious and exciting game world since a player constantly and unexpectedly acquires new and exciting information. If you think about it it's a bit like space exploration.

Απεικονίσεις στοιχείων του συνολικού δείγματος παικτών που συμμετείχαν στην έρευνα

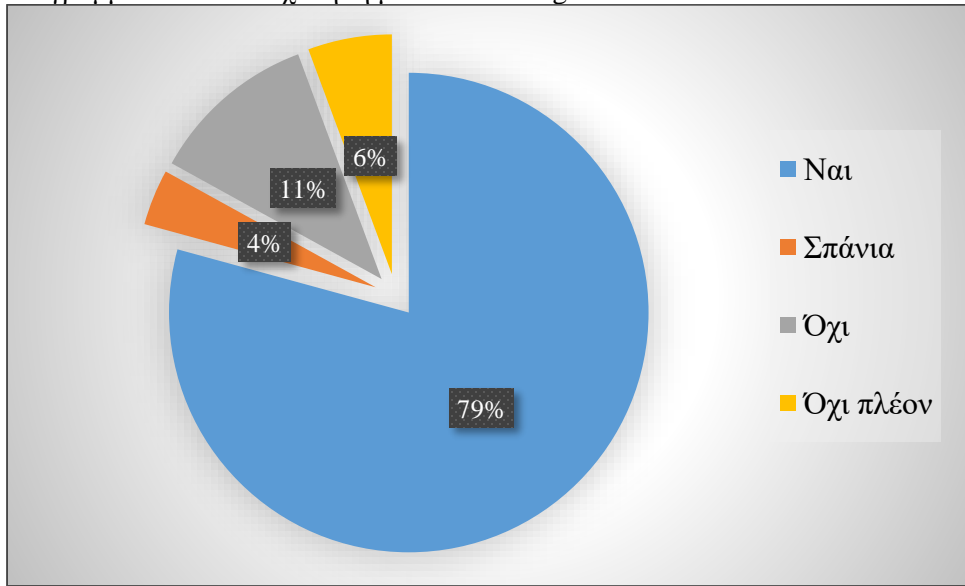
Διάγραμμα Α1. Η μεταβλητή του φύλου στο δείγμα παικτών



Διάγραμμα Α2. Η μεταβλητή της εθνικότητας στο δείγμα παικτών

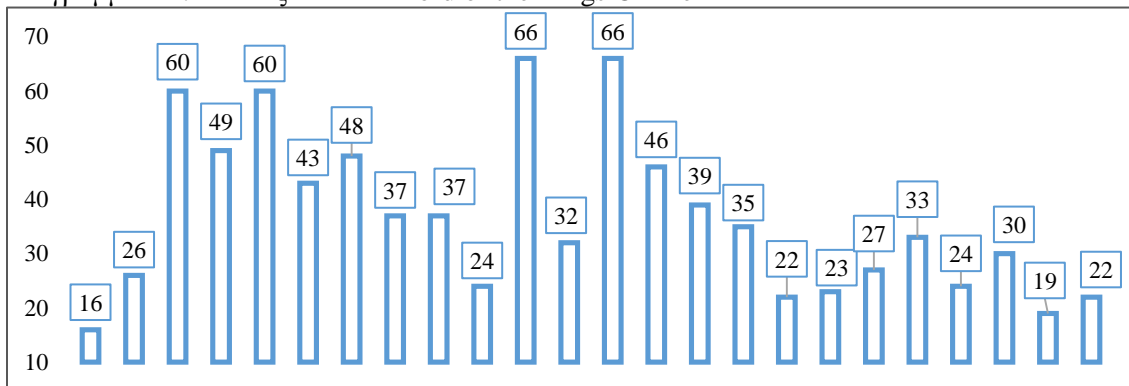


Διάγραμμα A3. Η ενασχόληση με άλλα video games

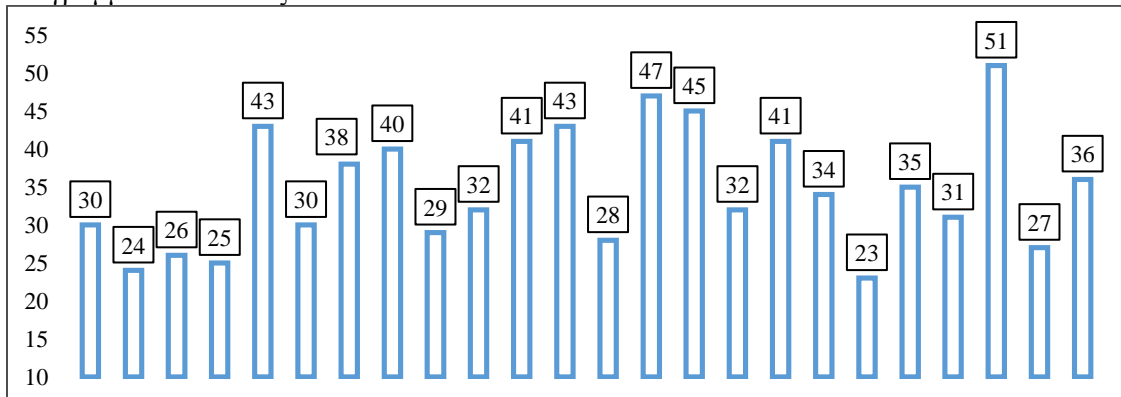


Απεικονίσεις στοιχείων των συμμετεχόντων ανά παιχνίδι

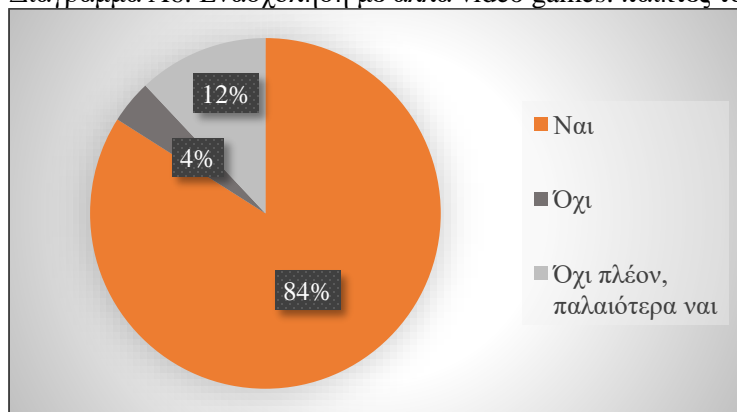
Διάγραμμα A4. Ηλικίες παικτών Lord of the Rings Online



Διάγραμμα A5. Ηλικίες παικτών EVE Online



Διάγραμμα Α6. Ενασχόληση με άλλα video games: παίκτες του Lord of the Rings Online



Διάγραμμα Α7. Ενασχόληση με άλλα video games: παίκτες του EVE Online

