

**ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΣΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

« Κοινότητες στο κυβερνοχώρο

Η περίπτωση της κοινότητας *world of warcraft* »

ΑΝΤΩΝΕΛΟΥ ΕΥΑΝΘΙΑ

A.M.: 4106M007

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΖΕΡΗ Π.

ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ : ΡΟΖΑΝΗΣ ΣΤ.

ΔΑΛΛΑΣ Κ.

Ιανουάριος 2009

Περίληψη

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν ένα τρόπο ψυχαγωγίας και επικοινωνίας ιδιαίτερα δημοφιλή όχι μόνο ανάμεσα στο νεαρό πληθυσμό του πλανήτη αλλά και στις μεγαλύτερες ηλικίες.

Άνθρωποι από όλο τον κόσμο συνδέονται στο διαδίκτυο και γίνονται μέλη μίας κοινότητας χρησιμοποιώντας ως μέσο τον υπολογιστή.

Στην παρούσα εργασία θα εξετάσουμε τη δημιουργία δυνητικών κοινοτήτων στο διαδίκτυο ως ένα κοινωνικό φαινόμενο που έχει κάνει την εμφάνισή του αισθητή τα τελευταία χρόνια. Το πλαίσιο μέσα στο οποίο κινείται το θέμα είναι η σύγχρονη εποχή με αναφορά στην εξέλιξη της τεχνολογίας και οι καινοτομίες που έχει προκαλέσει στις κοινωνικές συμπεριφορές. Ως παράδειγμα για την παρουσίαση και λειτουργία της δυνητικής κοινότητας θα παρουσιάσουμε την κοινότητα του παιχνιδιού ρόλων *World of Warcraft* που αριθμεί έντεκα εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο.

Η μέθοδος έρευνας που χρησιμοποιήθηκε για τη συλλογή πληροφοριών ήταν αυτή της συμμετοχικής παρακολούθησης και έγινε σε ένα χώρο σχετικό με το θέμα, ένα συνοικιακό internet café.

Λέξεις κλειδιά:

κυβερνοχώρος, mmorpg, δυνητικές κοινότητες, κοινότητα world of warcraft

Περιεχόμενα

Περίληψη-Λέξεις κλειδιά	1
Εισαγωγή	5

Κεφάλαιο 1

1.1 Κυβερνοχώρος (Cyberspace)	9
1.2 Η εξέλιξη του internet	10
1.3 Η εξέλιξη των on-line games.....	15
1.4 Η εποχή των Mud's (Multi-User Dungeon).....	16
1.5 Η καινούργια τεχνολογία και τα παιχνίδια Η περίπτωση του Wow	20
1.6 Τρόποι επικοινωνίας.....	21
1.7 Η ιδιαίτερη γλώσσα των παιχνιδιών mmorg	24

Κεφάλαιο 2

**Κοινότητες -χαρακτηριστικά ιστορικό-κοινωνικό πλαίσιο-
κοινωνικοποίηση**

2.1 Ορίζοντας μία κοινότητα.....	28
2.2 Τα κριτήρια ταξινόμησης κοινωνικών ομάδων.....	29
2.3 Η θέση του ηγέτη.....	30
2.4 Πρώιμες κοινωνίες	32
2.5 Παραδοσιακές κοινωνίες.....	32
2.6 Βιομηχανικές κοινωνίες.....	33
2.7 Η παγκόσμια κοινωνία.....	33
2.8 Κοινωνικοποίηση	34
2.9 Μετά την επανάσταση.....	35
2.10 Ο σύγχρονος κόσμος.....	38

Κεφάλαιο 3

Εικονική και δυνητική πραγματικότητα

3.1 Εικονική πραγματικότητα	40
3.2 Δυνητική πραγματικότητα	41
3.3 Κοινότητες στον κυβερνοχώρο	42
3.4 Email και λίστες διευθύνσεων.....	43
3.5 Usenet & BBSs.....	43
3.6 Blogs.....	44
3.7 Myspasce.....	44
3.8 Facebook.....	44
3.9 μέσα μαζικής επικοινωνίας	45
3.10 Μαζική ψυχαγωγία και ενημέρωση	46
3.11 Δημοκρατία στο διαδίκτυο	48
3.12 τα mporgrg ως μέσα ενημέρωσης.....	50
3.13 δημιουργώντας κοινότητες στο internet.....	51
3.14 Σημεία στο παιχνίδι που δημιουργούν την αίσθηση της κοινότητας.....	52
3.15 Μία παραδοσιακή κοινότητα μέσα σε μία εικονική	52
3.16 Η έννοια της διαντίδρασης	54
3.17 ο εαυτός μέσα σε ένα εικονικό-δυνητικό περιβάλλον.....	55

Κεφάλαιο 4

4.1 η περίπτωση της κοινότητας του <i>world of warcraft</i>	56
4.2 Σχετικά με την έρευνα-περιγραφή	58
4.3 Κοινωνικές συναναστροφές σε φυσικό περιβάλλον.....	60
4.4 Μία καθημερινή μέσα στο internet-cafe (pixel).....	66
4.5 Το <i>Word of Warcraft</i>	68
4.6 Τι είναι το guild (συντεχνία).....	69
4.7 Λεπτομέρειες απο το παιχνίδι	70
4.8 Ανωνυμία -ψευδώνυμα στο παιχνίδι.....	75
4.9 Η κοινότητα του παιχνιδιού / γιατί είναι κοινότητα.....	78
4.10 Μια πολυπολιτισμική κοινότητα.....	80

4.11 Η δημοκρατία ενός παιχνιδιού.....	82
4.12 Τα προβλήματα του παιχνιδιού	82
4.13 Τα θετικά του παιχνιδιού	83
Συμπεράσματα	84
Βιβλιογραφία	85
Ηλεκτρονικές διευθύνσεις.....	86
Παράρτημα	88

Εισαγωγή

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας και η εξοικείωση όλο και μεγαλύτερου μέρους του πληθυσμού με αυτήν, η παρουσία του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως μέσο πληροφόρησης, επικοινωνίας και εργασίας στις καθημερινές υπηρεσίες και η δυνατότητα πρόσβασης στον ψηφιακό κόσμο είναι οι παράγοντες που οδηγούν σε μία καινούργια εποχή με επίκεντρο την πληροφορία της γνώσης και τη μεταφορά ψηφιακών δεδομένων μέσω του παγκόσμιου ιστού γνωστού και ως internet.

Η επικοινωνία μέσω υπολογιστή είναι ένας εύκολος, γρήγορος και άμεσος τρόπος να έρθει το άτομο σε επαφή ανταλλάσσοντας μηνύματα και πληροφορίες με άλλους χρήστες σε διαφορετικά μέρη της γης, εγκαταλείποντας έτσι τους παραδοσιακούς τρόπους επικοινωνίας που απαιτούσαν τη φυσική επαφή και ένα γεωγραφικά κοινό τόπο.

Η χρήση του διαδικτύου ως κοινός τρόπος επικοινωνίας για ένα πολύ μεγάλο μέρος του πληθυσμού, διαμόρφωσε καινούργιες μορφές κοινωνικών επαφών και προκάλεσε την ανάπτυξη των δυνητικών κοινοτήτων.

Οι καινούργιες αυτές κοινότητες που δραστηριοποιούνται στο χώρο του διαδικτύου έχουν σαν βάση την επικοινωνία και αλληλεπίδραση μέσω υπολογιστών και αποτελούν κοινότητες ενδιαφέροντος .

Ένα κοινωνικό φαινόμενο που αναφέρεται στη σύγχρονη εποχή και συμβαίνει χρονικά στο παρόν, προκαλεί το ενδιαφέρον και η ερευνά του δημιουργεί τις προϋποθέσεις για περαιτέρω διερεύνηση αφού το φαινόμενο αυτό βρίσκεται εν εξελίξει.

Σκοπός της εργασίας είναι η παρουσίαση των δυνητικών κοινοτήτων και του νέου τρόπου κοινωνικοποίησης μέσω των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Ένα φαινόμενο που επηρεάζει όλο και περισσότερο την καθημερινή ζωή αλλάζοντας συνήθειες ετών. Το άτομο εγκαταλείποντας τις παραδοσιακές

μορφές κοινωνικοποίησης, ψυχαγωγίας, ενημέρωσης, επικοινωνίας (βιβλίο, εφημερίδα, κινηματογράφο, τηλεόραση) προσανατολίζεται και κοινωνικοποιείται μέσα σε ένα καινούργιο κόσμο, το διαδίκτυο.

Ως παράδειγμα για την καλύτερη κατανόηση μίας δυνητικής κοινότητας θα χρησιμοποιήσω την κοινότητα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού ρόλων που αριθμεί έντεκα εκατομμύρια μέλη, παίζεται σε όλο τον κόσμο και θεωρείται από τα περισσότερο δημοφιλή και αντιπροσωπευτικά του είδους.

Η κοινότητα του παιχνιδιού *world of warcraft* αποτελεί κοινότητα εμπειρίας και ενδιαφέροντος.

Έχοντας ως εργαλείο μέσο την έρευνα που πραγματοποιήθηκε με τη μέθοδο της συμμετοχικής παρακολούθησης θα παρουσιάσω τη δυνητική κοινότητα του παιχνιδιού σε επίπεδο παραδοσιακής κοινότητας (ο χώρος που έγινε η έρευνα, το internet cafe) και κυρίως ως μια δυνητική κοινότητα μέσα στον κυβερνοχώρο.

Η εργασία χωρίζεται σε τέσσερα κεφάλαια.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην τεχνολογική δημιουργία την έννοια και την εξέλιξη του κυβερνοχώρου, την εξέλιξη των on line παιχνιδιών, το πέρασμα από τα πρώτα παιχνίδια που λειτουργούσαν μόνο με κείμενο χωρίς καθόλου γραφικά έως τα σύγχρονα που διαθέτουν από τις καλύτερες γραφικές αναπαραστάσεις κόσμων, γίνεται μία πρώτη παρουσίαση του παιχνιδιού που χρησιμοποιείται στην εργασία ως παράδειγμα, με αναφορά στους τρόπους επικοινωνίας και την ιδιαίτερη γλώσσα που χρησιμοποιεί και αποτελεί γλώσσα για τα περισσότερα παιχνίδια mmorpg.

Ο ορισμός της φυσικής κοινότητας, οι κατηγορίες, τα χαρακτηριστικά και η θέση του ηγέτη, παρουσιάζονται στο δεύτερο κεφάλαιο, μαζί με τη χρονική εξέλιξη των κοινοτήτων, την έννοια της κοινωνικοποίησης, το ιστορικό, κοινωνικό, οικονομικό πλαίσιο εξέλιξης τους έως τη σύγχρονη εποχή.

Οι αναφορές αυτές δίνουν τη δυνατότητα σύνδεσης μιας εικόνας που θα οδηγήσει σταδιακά στο ζήτημα των δυνητικών κοινοτήτων και των παραγόντων διαμόρφωσης τους.

Στο τρίτο κεφαλαίο αρχικά διευκρινίζεται η έννοια της εικονικής πραγματικότητας (ως προσομοίωσης) και της δυνητικής πραγματικότητας (ως έννοια) και γίνεται μία μικρή αναφορά στις ποικίλες κοινότητες επικοινωνίας που δραστηριοποιούνται στον κυβερνοχώρο. Ένας από τους παράγοντες που διαμορφώνουν την οργάνωση μίας κοινότητας είναι τα μέσα μαζικής επικοινωνίας (όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που εξετάζουμε) ο τρόπος που λειτουργούν επηρεάζουν στην αλληλεπίδραση των μελών με τρόπο που αναφέρεται. Εκτός όμως από μέσα επικοινωνίας τα παιχνίδια είναι και μέσα μαζικής ψυχαγωγίας και ενημέρωσης που επιδρούν πάνω στις γενιές όπως παλαιότερα έκαναν άλλα μέσα.

Οι τρόποι συμπεριφοράς μέσα στο διαδίκτυο αποτελούν θέμα πολλών συζητήσεων, όπως το ζήτημα της ταυτότητας, της δημοκρατίας, των κινδύνων, της εξέλιξης. Οι νέοι μέσα από το διαδίκτυο επικοινωνούν, μαθαίνουν, αποκτούν εμπειρίες, συζητούν, δημιουργούν κοινότητες.

Ο τόπος της έρευνας, το internet café, αποτελεί μία φυσική παραδοσιακή κοινότητα που λειτουργεί σαν σημείο αναφοράς. Κλείνοντας το κεφάλαιο παρουσιάζουμε τον όρο της διαντίδρασης ως τον τρόπο συμπεριφοράς που συνδέει ακόμα και άγνωστους ανθρώπους που όμως έχουν κοινές καθημερινές συνήθειες και τη θέση του εαυτού σε ένα εικονικό-δυνητικό περιβάλλον.

Η έρευνα, η παρουσίαση των στοιχείων της και η κοινότητα του παιχνιδιού που εξετάστηκε σε αυτήν, αναφέρονται στο τέταρτο κεφάλαιο.

Ο τρόπος που συμπεριφέρεται το άτομο μέσα σε ένα φυσικό κοινωνικό περιβάλλον που υπάρχει η άμεση συναναστροφή, ο ρόλος που παίζει στις κοινωνικές συμπεριφορές και αντίστοιχα ο τρόπος που αντιδρά σε ένα δυνητικό περιβάλλον, στοιχεία που το ορίζουν και το απελευθερώνουν (π.χ. ανωνυμία). Στοιχεία που ορίζουν μία δυνητική κοινότητα, ο

πολυπολιτισμικός της χαρακτήρας, τα θετικά και τα αρνητικά της ενασχόλησης με αυτή.

Η εργασία αυτή αποτελεί το αποτέλεσμα μίας έρευνας μεγάλης σε διάρκεια, που έγινε με σκοπό της αναγνώριση και διερεύνηση ενός σύγχρονου κοινωνικού φαινομένου της ολοένα αυξανόμενης ενασχόλησης ανθρώπων με το χώρο του διαδικτύου και της δημιουργίας μία νέας μορφής κοινοτήτων μέσα σε αυτό.

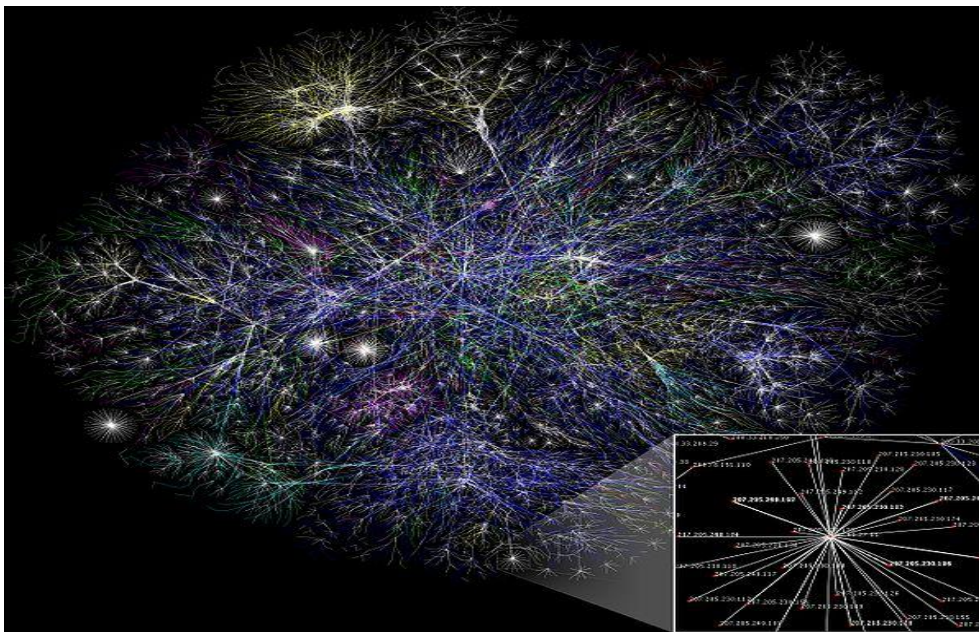
Κεφάλαιο 1

1.1 Κυβερνοχώρος (Cyberspace)

Ο όρος κυβερνοχώρος δημιουργήθηκε από τον συγγραφέα William Gibson για το μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας «Νευρομάντης» (Neuromancer-1984) και έκτοτε χρησιμοποιήθηκε εκτενώς, συνδέθηκε με το χώρο του διαδικτύου και επικράτησε ως εκείνος ο όρος που περιγράφει το περιβάλλον, που έχει δημιουργηθεί μεταξύ δικτύων που χρησιμοποιούν τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές για την μεταξύ τους επικοινωνία.

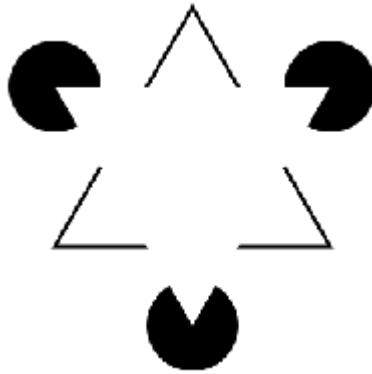
Αυτά τα δίκτυα μπορεί να βρίσκονται στον ίδιο χώρο (τοπικά δίκτυα LANS), μπορεί σε μεγαλύτερη απόσταση (WANS) ή στην αντίθετη μεριά του πλανήτη (internet).

Τα έχουν παρομοιάσει λογοτεχνικά με τα φώτα της πόλης τη νύχτα (φωτ.1) και είναι ένα πολύπλοκο σύστημα μεταφοράς πληροφοριών, που μετακινούνται συνεχώς μεταδίδοντας ψηφιακές πληροφορίες, μεταξύ των χρηστών που είναι συνδεδεμένοι σε ένα χώρο που δεν έχει υλική υπόσταση. Σχηματικά τον έχουν παρομοιάσει με ένα λευκό τρίγωνο (φωτ.2) που δεν υπάρχει (λευκό) αλλά ενώνει υπολογιστές σε όλο τον κόσμο .¹



1

¹ Πηγή: <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet> 3/12/08 13,35



2

Ο κυβερνοχώρος καταργεί το χώρο και το χρόνο, δημιουργώντας παράλληλα ένα εντελώς δικό του μέρος, γνωστό ως εικονική πραγματικότητα. Αυτή η καινούργια μορφή κόσμου μέσα στον οποίο μπορεί να υπάρξει για το άτομο μία εικονική ζωή παράλληλη με την πραγματική δημιούργησε μία νέα μορφή πραγματικότητας.

Η αλληλεπίδραση ανθρώπου- υπολογιστή αποκτά μεγαλύτερη δυναμική σε μία εποχή που χαρακτηρίζεται από αλλαγές στη διαμόρφωση ταυτότητας.

Το τέλος της εποχής των συγκρούσεων και των επαναστάσεων έδωσαν τη θέση τους στην εποχή της ατομικότητας, μέσα σε ένα κλίμα διαπραγμάτευσης παρά επίλυσης των προβλημάτων. Η συλλογική δύναμη χάνει σταθερά τη θέση που κατείχε σε μία άλλη μορφή κοινωνίας καθώς οι ρόλοι διαχωρίζονται και το δημόσιο δεν βρίσκει χώρο μέσα στο ιδιωτικό (Ζέρη,2006,161-162).

1.2 Η εξέλιξη του internet

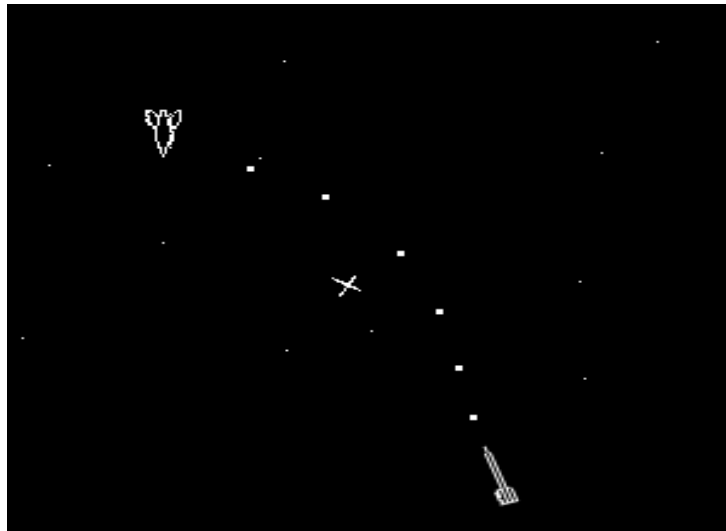
Το 1950 και το 1960 οι υπολογιστές γέμιζαν ένα ολόκληρο δωμάτιο. Τεράστια μηχανήματα που επεξεργάζονταν δεδομένα μέσα απο εκατοντάδες οδηγίων. Κυβερνητικές οργανώσεις, επιστημονικές κοινότητες και στρατιωτικά μέσα κράταγαν μυστικές τις μηχανές αυτές. όμως ένας υπολογιστής με πολύ λιγότερη δύναμη απο αυτούς βρέθηκε σε ένα κτίριο

² Πηγή :

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CF%85%CE%B2%CE%B5%CF%81%CE%BD%CE%BF%CF%87%CF%8E%CF%81%CE%BF%CF%82> 3/12/08 13,35

του ιδρύματος TMRC και τα μέλη του προσπάθησαν να γνωρίσουν τις δυνατότητες που είχε ο προγραμματισμός του. μέσα απο αυτή την προσπάθεια έφτιαξαν το *spacewar*, το πρώτο παιχνίδι σε υπολογιστή. Συγκεκριμένα το 1962 ο νεαρός προγραμματιστής Steve Russell, αρχηγός μιας ομάδας που έφτιαξε το πρώτο παιχνίδι.

<http://inventors.about.com/library/weekly/aa090198.htm> 9/12/08 13,00



Σκοπός των υπολογιστών και συγκεκριμένα του συστήματος ARPANET ήταν να σχεδιάσει ένα πρόγραμμα επικοινωνίας μεταξύ απομακρυσμένων θέσεων έτσι ώστε το καθένα απο αυτά να μπορεί αν χρειαστεί να είναι κεντρικό. Έτσι σε περίπτωση πολέμου οι πληροφορίες και τα στοιχεία θα μπορούσαν να μεταδίδονται χωρίς πρόβλημα. Το 1983 το σύστημα ARPANET αφορούσε στην έρευνα ενώ το MILNET ήταν για στρατιωτική χρήση. Το ARPANET αποτέλεσε ένα εργαλείο για την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και δίκτυο πληροφοριών. Το λογισμικό USENET έφτιαξαν το 1979 τρεις φοιτητές στην Βόρεια Καρολίνα με σκοπό να δημιουργήσουν ένα δίκτυο που θα μπορούσαν οι χρήστες να διαβάζουν αποθηκευμένες πληροφορίες σε μία βάση δεδομένων (Reid,1991,6-7 & Reid, 1994, 10).

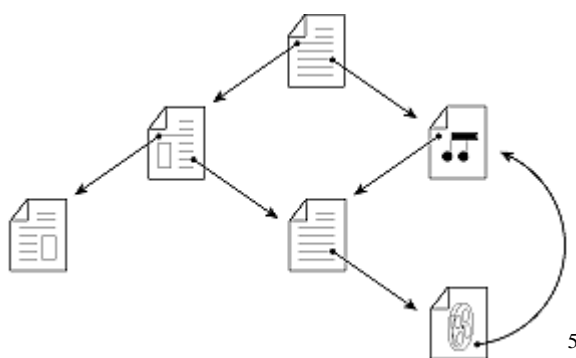
³ Πηγή: <http://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!> 9/12/08 13.05

Η μέθοδος του dial-up που ακολούθησε έδωσε τη δυνατότητα σε δύο άτομα να καλούν το ένα το άλλο μέσω του υπολογιστή, να συνδέονται και να συζητούν. Όμως αυτό αρχικά μπορούσε να γίνει σε τοπικό δίκτυο.

Με τα συστήματα CMC'S (computer mediated communication systems) αρχίσει να διαφαίνεται η εργαλειακή χρήση των υπολογιστών, ιδιαίτερα στο ζήτημα της επικοινωνίας. Η χρήση τους δεν περιορίζεται μόνο στον εμπορικό τομέα αλλά εξυπηρετεί και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Αυτές οι σύγχρονες μορφές αποτελούν τις απαρχές της εικονικής πραγματικότητας. Όλες οι βάσεις δεδομένων, τηλεφωνικές γραμμές, οπτικές ίνες, δορυφορικές συνδέσεις εντάσσονται στον παγκόσμιο χώρο του Κυβερνοχώρου που θα γίνει γνωστός ως internet. (Reid,1991,2).

Με τη δημιουργία του WWW (World Wide Web) το 1991 από τον Tim Berners-Lee, ενός παγκόσμιου ιστού πληροφοριών, δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης στο δίκτυο για το ευρύ κοινό⁴. Το καινούργιο αυτό περιβάλλον είναι εύχρηστο για όλους και μοιάζει με μεγάλη βιβλιοθήκη αφού ο χρήστης μπορεί να ανοίγει σελίδες με πληροφορίες, αρχεία εικόνας ή ήχου άμεσα. Το παρακάτω σχήμα δείχνει τον τρόπο που λειτουργεί.

Ο χρήστης μπορεί μέσω ενός υπερ-δικτύου να περιπλανηθεί σε διάφορες σελίδες, όπως απεικονίζετε σχηματικά (φωτ. 3).



⁴ Το http δημιουργήθηκε από τον καθηγητή για τη μεταφορά τεράστιων αρχείων που αφορούσαν στο πείραμα του CERN και είχε ευρεία απήχηση <http://www.e-write.gr/posts/231> 12/1/09 14.20

⁵ Πηγή: <http://lg.msn.com/intl/el/tutorial/intro2.htm> 3/12/08 10,20

Ο παγκόσμιος ιστός, δεν αποτελεί μόνο ένα αρχειακό υλικό διαφόρων τύπων και δεδομένων που αναφέρονται σε ηλεκτρονικές διευθύνσεις αλλά και ένα σύνολο δομών, οργανώσεων, ομάδων, δικτύων που αποτελούν μέρος του. η προσέγγιση είναι δυνατή για όλους και η μνήμη του υπολογιστή λειτουργεί μέσω ζεύξεων για να το κάνει προσβάσιμο σε όποιον ενδιαφέρεται. Ο χρήστης δύναται να διαβάσει και να αντιγράψει την πληροφορία, να προσθέσει τη δική του γνώμη ή να προβάλει τη δική του σελίδα. Οι μηχανισμοί του κυβερνοχώρου έχουν αφαιρέσει από το κείμενο τα όρια και το εσωτερικό του. Ένα κείμενο φτάνει να βρεθεί μία φορά σε ένα υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος με το δίκτυο και μέσα από τις διαφορετικές ζεύξεις αυτομάτως μπαίνει σε χιλιάδες διαφορετικές διαδρομές, σελίδες, δομές. Ο κυβερνοχώρος «θολώνει τις ιδέες της ενότητας, της ταυτότητας και της σχέσης με το χώρο» (Levy,2002,62).

Εκτός όμως από πληροφορίες εξελίχθηκε και η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών. Το πρώτο πρόγραμμα που παρουσιάστηκε για τη συνομιλία πολλών χρηστών συγχρόνως (IRC) σχεδιάστηκε το 1988 από τον Jarkko Oikarinen σαν πρόγραμμα πελατών. Η σύνδεση γινόταν μέσω ενός κοινού για τους πελάτες server και λειτούργησε πολύ θετικά σαν σύστημα. Η εξέλιξη στο χώρο υπήρξε ραγδαία. Οι τεχνικές λύσεις όπως τα «κανάλια» (channels) έδωσαν στους χρήστες τη δυνατότητα να επιλέγουν με ποιόν θέλουν να επικοινωνήσουν ή ποια δραστηριότητα διαλέγουν να κάνουν. Αυτό το πετυχαίνουν με το να γίνουν «μέλη» στο συγκεκριμένο κανάλι και να ενταχθούν στη λίστα που τους επιτρέπει να εισέρχονται σε αυτό. Τα πρώτα παιχνίδια στο δίκτυο εμφανίστηκαν την ίδια χρονιά από δύο εταιρίες (AOL & Sierra) δίνοντας τη δυνατότητα στο χρήστη να δημιουργήσει μία εικονική προσωπικότητα. το σύστημα αυτό ονομάστηκε facemaker.

Τη δεκαετία το 1990 παρουσιάστηκαν τρισδιάστατα παιχνίδια με πωλήσεις που έκαναν τον εμπορικό κόσμο να δείξει ιδιαίτερο ενδιαφέρον γι αυτά. Τρία χρόνια αργότερα η εμφάνιση του browser Mosaic (μηχανή αναζήτησης) κάνει την πλοήγηση στο internet πιο εύκολη και δίνει τη

δυνατότητα γραφικών, ιδιαίτερα σημαντική εξέλιξη που θα κάνει τα παιχνίδια περισσότερο ελκυστικά και πολύπλοκα.

Η πτώση των τιμών και η ευκολία της χρήσης κάνει τους υπολογιστές ένα καινούργιο αγοραστικό αγαθό αυξάνοντας το εμπορικό ενδιαφέρον των εταιρειών.

Η επικοινωνία με το πρόγραμμα IRC (Internet Relay Chat) κανάλια επικοινωνίας που δίνουν στους χρήστες τη δυνατότητα επικοινωνίας με δακτυλογραφημένα μηνύματα σε πραγματικό χρόνο και αργότερα τα IM (instant messages) έδιναν τη δυνατότητα μεταφοράς εικόνας, ήχου και video. Το 1995 παρουσιάζεται το Palace ένα σύστημα επικοινωνίας με avatar. Το avatar (φωτο.4) είναι ένα είδωλο, μία εικόνα αντιπροσώπευσης του «άλλου» εαυτού (alter ego), μία τρισδιάστατη εικόνα που παρουσιάζεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και αντιπροσωπεύει το χρήστη ή το κείμενο που υπήρχε στα πρώτα mud's.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing)) 11/01/09 08.50

Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια η εικόνα (avatar) έχει σημαντικό ρόλο. Ιδιαίτερα στο παιχνίδι για το οποίο θα μιλήσουμε η εικόνα παίζει πολύ μεγάλο ρόλο. Από αυτή αναγνωρίζεται ο άλλος ως καλός ή όχι, ως αποδεκτός ή απορριπτέος.



6



7

⁶ Πηγή: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/55/Xbox_NXE_avatar.png 3/12/08 10.45

Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας φτιάχτηκε το 1985 και ονομαζόταν Habitat II. Το 1997 η εικονική κοινότητα του Words Away (η αγγλική έκδοση του Habitat II) ήταν ένα παιχνίδι που δόθηκε δωρεάν στα μέλη του CIS (CompuServe Information Service), το πρώτο online service, ανοίγει το δρόμο για εκατοντάδες που την ακολούθησαν. Δημιουργήθηκε για τον υπολογιστή commodore 64 από τους πρώτους υπολογιστές που είχαν ευρεία κατανάλωση. Λειτουργούσαν χωρίς ποντίκι, υπήρχε μόνο το πληκτρολόγιο που ο χρήστης ένωνε με την οθόνη της τηλεόρασης.

http://en.wikipedia.org/wiki/WorldsAway#cite_note-Burr-1 3/12/08 11.14

1.3 Η εξέλιξη των on-line games

Παράλληλα με την επικοινωνία στο Internet αναπτύχθηκε και ο τομέας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αναφέραμε ότι το πρώτο παιχνίδι δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της έρευνας των δυνατοτήτων ενός υπολογιστή. Ένα άλλο παιχνίδι δημιουργήθηκε από ένα θαυμαστή των μυθιστορημάτων επιστημονικής φαντασίας και συγκεκριμένα του έργου του Tolkien, *Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών*. Ο Βρετανός συγγραφέας, έγραψε ένα μυθιστόρημα περιγράφοντας ένα φανταστικό κόσμο που διάφορα περίεργα πλάσματα του κόσμου, ξωτικά, νάνοι, άνθρωποι πολεμιστές, δέντρα που μιλάνε, βρίσκονται σε πόλεμο για την υπεροχή του καλού πάνω στο κακό. Πολεμιστές και από τις δύο πλευρές, άνθρωποι, πλάσματα της φαντασίας όπως Hobbit, στρατιές Ork, δύσμορφων τεράτων, μάγους με τεράστια δύναμη στρατηγούς- ιπότες με θάρρος και απλούς στρατιώτες.

Η επίδραση του έργου αυτού υπήρξε ιδιαίτερα σημαντική για τον κόσμο των διαδικτυακών παιχνιδιών (υπάρχουν περιοχές που πήραν το όνομα τους από τον Tolkien. Ο Donald Woods φανατικός αναγνώστης του έργου του, Tolkien δημιούργησε το 1970 ένα παιχνίδι που ο παίκτης εξερευνεί

⁷ [http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing)) 11/1/09 08.50

περιοχές και ανακαλύπτει θησαυρούς μέσα σε σπήλαια. Όλα αυτά γίνονται μέσα από περιγραφές του χώρου. Το παιχνίδι παρουσιάζεται ως κείμενο.

Σε αυτά τα παιχνίδια μπορούσε ο παίκτης να δουλέψει με τη φαντασία του και να δημιουργήσει τον κόσμο του όπως το ήθελε.

Το παιχνίδι δεν είχε συγκεκριμένη ιστορία ή σκοπό, ο παίκτης μπορούσε να περιπλανηθεί στο περιβάλλον του παιχνιδιού φτιάχνοντας ότι επιθυμεί.

Το πρώτο παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας για πολλούς παίκτες, με το όνομα Mazewar φτιάχτηκε από τον Jim Guyton και το μόνο που έκαναν σ αυτό οι παίκτες ήταν να γυρίζουν μέσα σε ένα λαβύρινθο προσπαθώντας να σκοτώσουν ο ένας τον άλλο.⁸ συνέχειά του υπήρξε το Wizzard, ένα παιχνίδι που οι χρήστες μέσα από μία περιπλάνηση σε υπόγεια ανακαλύπτουν θησαυρούς, σκοτώνουν τέρατα λύνουν γρίφους, συγκεντρώνουν χρήματα αλλά έχουν πλέον τη δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους, να ανταλλάσσουν αντικείμενα πληροφορίες για το παιχνίδι και να κάνουν ομάδες ώστε να δρουν με μεγαλύτερη επιτυχία (Reid,1994, 13).

1.4 Η εποχή των Mud's (Multi-User Dungeon)

Τα επιτραπέζια παιχνίδια φαντασίας και ρόλων όπως το dungeon & dragons δημιουργήθηκαν από δύο φοιτητές τους: Gary Gygax και Dave Arneson το 1974. Παίζονταν από παίκτες που υποδύονταν φανταστικούς χαρακτήρες μέσα σε φανταστικούς χώρους. Είχαν κανόνες για την άμυνα και την επίθεση και χρησιμοποιούσαν ζάρια. Οι παίκτες μαζεύονταν σε κάποιο σπίτι για να παίξουν και σημαντικό ρόλο έπαιζε ο αφηγητής. Εκείνος θα έπρεπε να γνωρίζει καλά τους κανόνες και να έχει καλό χειρισμό της ομιλίας. Ρόλος του ήταν να περιγράφει τι συμβαίνει μέσα στο παιχνίδι (σαν να το ακούς από το ραδιόφωνο) έπρεπε να περιγράφει ότι δεν βλέπει ο παίκτης. Το περιβάλλον, το πώς είναι ο αντίπαλος, τον καιρό, να παρουσιάζει τις αποστολές, να δίνει τις οδηγίες αλλά να μην επεμβαίνει στην εξέλιξη του παιχνιδιού και στον τρόπο που ο κάθε παίκτης αποφασίζει να «παίξει» με το χαρακτήρα του. Αυτά τα παιχνίδια μεταφέρθηκαν στην

⁸ ένα παιχνίδι ιδιαίτερα διαδεδομένο σήμερα το «counter strike» είναι βασισμένο στην ίδια λογική αλλά περισσότερο πολύπλοκο

οθόνη του υπολογιστή και έγιναν τα γνωστά παιχνίδια ρόλων (Dungeon & Dragons, Warhammer).



<http://www.fantasyshop.gr/goods.asp?sectionID=1>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons & Dragons](http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons) 12/1/09 14.50

Το 1978 εμφανίστηκε για πρώτη φορά το όνομα MUD όταν το έγραψε ο Roy Trubshaw φοιτητής στο πανεπιστήμιο του Essex, ως μνεία σε ένα παλαιότερο παιχνίδι περιπέτειας με το όνομα Dungen που όμως μπορούσε να παίξει ένας παίκτης.

Τα καινούργια αυτά παιχνίδια είχαν τη δυνατότητα να φιλοξενήσουν πολύ περισσότερους παίκτες απ' ότι τα προηγούμενα, αλλά δεν είχαν καθόλου γραφικά. Τα πάντα γινόντουσαν μέσω κειμένου. Οι παίκτες διάβαζαν που βρίσκονται και τι έπρεπε να κάνουν. Στην εικόνα που ακολουθεί φαίνεται ο τρόπος που λειτουργούσαν τα παιχνίδια. Αρχική περιγραφή του χώρου που βρίσκεται ο παίκτης, περιγραφή της στάσης που έχει, τι βλέπει τριγύρω. Ένα κείμενο προσδιορισμού που αφήνει τη δυνατότητα στη φαντασία να λειτουργήσει φτιάχνοντας εικόνες ξεχωριστές για κάθε παίκτη.

Αυτό στα σημερινά παιχνίδια δε συμβαίνει. Οι εικόνες παρουσιάζονται μέσα από υπέροχες εικόνες παρμένες από όλη την περίοδο της ιστορίας, με λεπτομέρειες του φυσικού κόσμου (φαράγγια, ωκεανός, λιβάδια, βουνά με χιόνι, ουρανός, αστέρια κ.α.). Ένας κόσμος φανταστικός που μοιάζει με ταινία, προβάλλεται σε μία οθόνη όμως επηρεάζει τη φαντασία και διαμορφώνει την αισθητική σε τεράστιο βαθμό.⁹

⁹ σε σχετική συζήτηση στο internet τα παιδιά ανέφεραν ότι πολλές φορές παρομοιάζουν μέρη που βλέπουν με αυτά στο παιχνίδι.

```
Telnet british-legends.com
*η
Path.
You are standing on a path which leads off a road to the north, to a cottage
south of you. To the west and east are separate gardens.
*w
Flower garden.
You are in a well-kept garden. There is an unexpectedly sweet smell here and
you notice lots of flowers. To the east across a path there is more garden.
*w
Cliff.
You are standing on the edge of a cliff surrounded by forest to the north and
a river to the south. A chill wind blows up the unclimbable and unscaled
heights. At the base of the cliff you can just make out the shapes of jagged
rocks.
*w
As you approach the edge of the cliff the rock starts to crumble. Hurriedly
you retreat as you feel the ground begin to give way under your feet!
*leap
You are splattered over a very large area, or at least most of you
is. The rest of your remains are, even now, being eaten by the seagulls
(especially your eyes). If you'd have looked properly before you leaped you
might have decided not to jump!
Persona updated.
Would you like to play again?
:
```

10

```
>connect guest
Okay,... guest is in use. Logging you in as 'Green_Guest'
*** Connected ***
```

```
The LEGO Closet
It's dark in here, and there are little crunchy plastic things under your feet!
Groping around, you discover what feels like a doorknob on one wall.
Obvious exits: out to The E&L Garden
```

```
>out
The E&L Garden
The E&L Garden is a happy jumble of little and big computers, papers,
coffee cups, and stray pieces of LEGO.
Obvious exits: hallway to E&L Hallway, closet to The LEGO Closet, and sts
to STS Centre Lounge
You see a newspaper, a Warhol print, a Sun SPARCstation IPC, Projects
Chalkboard, and Research Directory here. Amy is here.
```

```
>say hi
You say, "hi"
Amy says, "Hi Green_Guest! Welcome!"
```

11

στα παιχνίδια της δεκαετίας του 1980, υπήρχε κάποιος χάρτης που περιέγραφε τι έβλεπες και η επικοινωνία με άλλους παίκτες που συναντούσες μέσα στο παιχνίδι γινόταν στην οθόνη του υπολογιστή με

¹⁰ Τεκμήριο 4 πηγή: <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:MUDscreen.jpg> 3/12/08 13,30

¹¹ Πηγή : <http://web.media.mit.edu/~kkarahal/generals/VSpaces/mud.html>

φράσεις όπως «είπες γεια», η Αμυ απάντησε «γεια Green _Guest» (όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα).

Σε εκείνα τα παιχνίδια μπορούσες να παίζεις ενάντια σε ένα αντίπαλο και ο server «άντεχε» (μπορούσε να δεχτεί εισαγωγή στο λογισμικό του) ένα αριθμό περίπου για 200 άτομα. Υπήρχαν πολλές εκατοντάδες βάσεις δεδομένων. Το καθένα περιέγραφε στον χρήστη το περιβάλλον μέσα στο οποίο εξελισσόταν. Η διαφορά με τα σημερινά παιχνίδια είναι ότι ο χρήστης σε εκείνα έπρεπε να φανταστεί το σκηνικό, το περιβάλλον μέσα στο οποίο διαδραματιζόταν το παιχνίδι ενώ στα σημερινά έχει την εικόνα του κόσμου, την εικονική πραγματικότητα ορατή (El.Reid, 1994, 13-14).

Η φωτογραφία που ακολουθεί είναι το λιμάνι στην κεντρική πόλη Stormwind στον κόσμο του wow. Κοιτάζοντας αυτή την εικόνα με την εικόνα της οθόνης στην παραπάνω φωτογραφία μπορούμε να αντιληφθούμε την τεράστια εξέλιξη στα γραφικά των παιχνιδιών.



12

¹² Πηγή: <http://gameover.gr/games/World-of-Warcraft-Wrath-of-the-Lich-King-PC.1152.html> (3/12/08 13.11)

1.5 Η καινούργια τεχνολογία και τα παιχνίδια

Η περίπτωση του Wow

Τα καινούργια παιχνίδια με συνεχώς εξελισσόμενα γραφικά (από τα καλύτερα που υπάρχουν), είναι τρισδιάστατα, διαθέτουν δική τους μουσική (ειδικά γραμμένη για το παιχνίδι)¹³, ήχους ομιλίας και φύσης (ο ήχος της βροχής, των πουλιών, της θάλασσας), ένα μεγάλο αριθμό απο servers στους οποίους επιλέγεις σύμφωνα με τις προδιαγραφές που έχει ο καθένας αν θα γραφτεί σε αυτόν και κυρίως τη δυνατότητα της άμεσης επικοινωνίας.

(<http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/4/397> 3/12/08, 12,15).

Για τη δημιουργία τους απασχολούνται γραφίστες, σχεδιαστές, σεναριογράφοι, συνθέτες, δημιουργοί κινουμένων σχεδίων, δημιουργοί παιχνιδιών και ηθοποιοί (οι χαρακτήρες που μιλάνε μέσα στο παιχνίδι έχουν ιδιαίτερο τόνο φωνής). Τα ποσοστά αυτών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια έχει αυξηθεί θεαματικά τα τελευταία χρόνια. Στην Αγγλία το ποσοστό ενασχόλησης φτάνει το 48%. Στο σημείο αυτό παραθέτω από το :

<http://www.e-paideia.net/News/article.asp?lngEntityID=60541> 3/12/08

13.50 τα νούμερα σύμφωνα με τα οποία παρουσιάζεται η αριθμητική ανάπτυξη του παιχνιδιού για καλύτερη κατανόηση του μεγέθους ενασχόλησης με αυτό στον κόσμο.

To World of Warcraft σε αριθμούς

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις 23 Νοεμβρίου του 2004.

Στα πρώτα δύο χρόνια της κυκλοφορίας του, οι παίκτες είχαν φτάσει τα 8 εκατ. σε όλο τον κόσμο.

Πλέον οι συνδρομητές του στο Ίντερνετ έχουν ξεπεράσει τα 11 εκατ.

Είναι το μεγαλύτερο παιχνίδι του κόσμου, όσον αφορά τους μηνιαίους συνδρομητές, στην κατηγορία των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων πολλών παικτών (Massively Multiplayer Online RolePlaying Games-MMORPG).

Είναι επίσης το No 1 δημοφιλές MMORPG.

Περιλαμβάνει περίπου 2.000 αποστολές παικτών

¹³ Κλασικές ορχήστρες δίνουν συναυλίες μόνο με κομμάτια γραμμένα για παιχνίδια.

Έχει περισσότερους από 2 εκατ. συνδρομητές στην Ευρώπη, πάνω από 2,5 εκατ. στη Βόρεια Αμερική και 5,5 εκατ. στην Ασία.

Σύμφωνα με τη Vivendi Games, στην οποία ανήκει η Blizzard Entertainment (η οποία δημιούργησε και κυκλοφόρησε το παιχνίδι), τα έσοδά της τους πρώτους 4 μήνες του 2008 φτάνουν τα 5,3 δισ. ευρώ. Στην Ελλάδα έχουμε περισσότερους από 10.000 παίκτες. Υπάρχουν πολλές ομάδες, ολόκληροι ψηφιακοί κόσμοι, όπου πλειοψηφούν οι Έλληνες.

Στα καινούργια ηλεκτρονικά παιχνίδια η ανάπτυξη ενός φανταστικού κόσμου τον οποίο ο παίκτης γνωρίζει και γίνεται μέλος του, είναι αυτό που δημιουργεί την αίσθηση της εικονικής πραγματικότητας. Στα προηγούμενα παιχνίδια υπήρχε ένα «δωμάτιο» που περιέγραφε πως είναι. Στο wow υπάρχουν άπειρα περίεργα δωμάτια με σκηνικά από ποικίλες ιστορικές, μυθικές ή φανταστικές αναφορές. Μεσαιωνικά, γοτθικά, αρχαία ελληνικά, ρωμαϊκά, υπόγειοι κόσμοι, θαλάσσιοι κόσμοι, κόσμος των λουλουδιών, πλάσματα από τη φύση αλλά και πλάσματα της σκοτεινής φαντασίας. Όλα είναι τοποθετημένα έτσι ώστε να δίνουν στον παίκτη την εντύπωση ενός άλλου κόσμου, που όμως διαθέτει τις ιδιότητες ενός γνωστού σε αυτόν κόσμου και μπορεί να λειτουργήσει μέσα σε αυτόν. Υπάρχουν πόλεις με πλατείες, νεκροταφεία, σχολεία, κουρεία, ταβέρνες, τράπεζες, μέσα μεταφοράς κ.α.

1.6 Τρόποι επικοινωνίας

Σημαντικό στοιχείο είναι οι πάρα πολλές επιλογές επικοινωνίας. Οι παίκτες μπορούν να συνομιλούν στην οθόνη τους, με όποιον θέλουν από την ομάδα μέσα στην οποία παίζουν αλλά και με οποιοδήποτε άλλο μέσα από το παιχνίδι επιθυμούν, αρκεί να χρησιμοποιούν τον ίδιο server. Υπάρχει η δυνατότητα να στείλουν προσωπικό μήνυμα που θα δει μόνο ο αποδέκτης. Ένα παράθυρο στο interface επιτρέπει να δουν πότε «μπήκε» ένα φίλος τους στο παιχνίδι και να του στείλουν μήνυμα (εικόνα 11).



Επικοινωνία υπάρχει και με τον αρχηγό του παιχνιδιού (ονομάζεται gm, game master) στον οποίο υποβάλουν παράπονα, ερωτήσεις, υποδείξεις και λαμβάνουν πάντα απάντηση πάλι με μήνυμα. Η θέση του αρχηγού για μία κοινότητα είναι ιδιαίτερα σημαντική και θα την αναλύσουμε σε σχετικό κεφάλαιο.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας μία καινούργια μέθοδος έχει εμφανιστεί η επικοινωνία μέσω μικροφώνου (VoIP-Voice over Internet Protocol,) ώστε να υπάρχει συνομιλία τη στιγμή του παιχνιδιού μεταξύ της ομάδας¹⁴.

Οι παίκτες ακόμα μπορούν να συμμετέχουν σε διάφορες ομάδες που ονομάζονται Guild (συντεχνίες) και να αισθάνονται περήφανοι γι αυτό επειδή κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει κάτι, έχει δύναμη στο παιχνίδι και οργανώνει συγκεκριμένες αποστολές. Σκοπός τους να βοηθούν τα μέλη τους με όσα ζητάει το παιχνίδι (αποστολές υψηλού επιπέδου, πληροφορίες καλύτερα αντικείμενα).

¹⁴ Το παιχνίδι δίνει αυτή τη δυνατότητα, έχει δικό του σύστημα, όμως οι περισσότεροι επιλέγουν ventrilo ή teamspeak

Το πρόβλημα του χρόνου λύθηκε με ένα ρολόι που βρίσκεται πάνω δεξιά στην οθόνη και δείχνει μαζί με το χάρτη, την ώρα του παιχνιδιού.

Ο server της Ευρώπης έχει την έδρα του στο Παρίσι και δείχνει ώρα Γαλλίας. Όταν οι παίκτες δίνουν ραντεβού για να βρεθούν όλοι μαζί σε ένα raid όπως ονομάζονται τα ομαδικά παιχνίδια με συγκεκριμένο σκοπό να ολοκληρώσουν αποστολές ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου, ξέρουν ότι λέγοντας π.χ. 18.00 server time, εννοούν την ώρα στο παιχνίδι επειδή μπορεί να παίζουν με παιδιά άλλων χωρών και η διαφορά της ώρας θα ήταν πρόβλημα.



Το wow είναι ένα παιχνίδι διαφορετικό έχει μία απλή ιστορία το καλό ενάντια στο κακό, αλλά διέπεται από μία ολόκληρη φιλοσοφία¹⁵.

Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του wow είναι ότι προωθεί την ομαδικότητα. Δεν μπορείς από ένα επίπεδο και μετά αν θέλεις να συνεχίσεις το παιχνίδι και να αποκτήσεις τα αντικείμενα που επιθυμείς να το κάνεις μόνος σου, χρειάζεσαι οπωσδήποτε ομάδα. Στη συνέχεια σε σχετική ενότητα θα αναφέρω τη φιλοσοφία σύμφωνα με την οποία έγινε το παιχνίδι. Εκεί θα δούμε ότι οι δημιουργοί του επιθυμούν να προωθήσουν και να αναδείξουν το ομαδικό πνεύμα στους παίκτες. Πολλές φορές το ίδιο το παιχνίδι προτείνει στον παίκτη που δέχεται να κάνει μία αποστολή να την αναλάβει μαζί με άλλους δύο ή και τρεις.

¹⁵ υπάρχουν πέντε παιχνίδια *warcraft* σε συνέχειες. Το πέμπτο είναι αυτό που εξετάζουμε και η συνέχειά του (expansion set- *wrath of the Lich King*) βγήκε στο εμπόριο το Νοέμβριο 2008 και παίζεται σήμερα. Στο παράθεμα παρουσιάζω ολόκληρη την ιστορία.

Επειδή ο κάθε παίκτης φτιάχνει έναν (ή περισσότερους) χαρακτήρες που έχουν διαφορετικές ιδιότητες για να μπορέσει να επιτύχει την αποστολή που του ορίζει το παιχνίδι, πρέπει να μπει σε μία ομάδα μαζί με άλλους διαφορετικής ιδιότητας.

Για παράδειγμα: μία ομάδα μπορεί να αποτελείται από πέντε (5) άτομα και χρειάζεται ένα παίκτη με ιδιαίτερα δυνατά χαρακτηριστικά (που θα πηγαίνει κοντά στο στόχο και θα δέχεται τα χτυπήματα-tank), δύο ή τρεις δυνατούς παίκτες που θα πραγματοποιούν αντίστοιχα χτυπήματα στο στόχο (dps-damage dealers) και έναν θεραπευτή (healer) που αναλαμβάνει να μην χάσουν όλη την ενέργεια οι υπόλοιποι.

Η επιβράβευση για τους παίκτες είναι η συλλογή όσο περισσότερων αντικειμένων από αυτά που πετούν οι στόχοι (τα τέρατα) για να μπορέσουν να αγοράσουν καλύτερο εξοπλισμό και αυξήσουν τη φήμη τους σημαντικό προσόν για να πραγματοποιήσουν ανώτερους στόχους.

1.7 Η ιδιαίτερη γλώσσα των παιχνιδιών mmorpg

Ο γλωσσολόγος Φερντιναντ Σοσιρ υποστήριξε ότι χρησιμοποιούμε τη γλώσσα για να παράγουμε νοήματα, τοποθετώντας τον εαυτό μας μέσα σε ένα πλαίσιο κανόνων και νοημάτων του πολιτισμού μας. Είναι ένα κοινωνικό σύστημα και όχι ατομικό. Με το να τη χρησιμοποιούμε ενεργοποιούμε ένα τεράστιο μηχανισμό που έχει αποτυπωθεί στο σύστημα της γλώσσας και του πολιτισμού. Το νόημα των λέξεων δεν είναι καθορισμένο μόνο μέσα από μία σχέση απέναντι στα αντικείμενα. Αντιλαμβανόμαστε το νόημα κάποιας λέξης γνωρίζοντας και αυτό που δεν είναι (Hall,2003,422).

Η εποχή των παιχνιδιών έχει δημιουργήσει μία νέα γλώσσα επικοινωνίας που δεν χρησιμοποιείται μόνο On –line αλλά και ανάμεσα στις παρέες των παιδιών όταν συζητούν στο δρόμο.

Η επικοινωνία μέσα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι mud και στα σύγχρονα όπως το wow διαφέρει ως προς την ένταξη του περιβάλλοντος.

Όπως προαναφέρθηκε τα παιχνίδια mud δεν είχαν γραφικό περιβάλλον. Δεν υπήρχε η εικόνα. Μόνο κείμενο. Η επικοινωνία γινόταν μέσω γραπτών κειμένων. *Μόνο στη χρήση γίνεται το ραβδί μοχλός.- Κάθε εντολή μπορεί να νοηθεί ως περιγραφή και κάθε περιγραφή ως εντολή* (Βιτγκενσταϊν, 1993,66).

Η ρήση του Βιτγκενσταϊν δηλώνει ακριβώς αυτό που συμβαίνει σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τα πάντα στηρίζονται σε εντολές που περιγράφονται μέσω μίας γλώσσας που δεν εκφέρεται αλλά τυπώνεται σε μία οθόνη υπολογιστή. Τα παιχνίδια mud στηρίζονταν στο γραπτό λόγο.

Δεν υπήρχε εικόνα για να μπορέσουν να δουν χειρονομίες όπως ένα χαιρετισμό. Στην εποχή των παιχνιδιών τύπου wow συνυπάρχει η εικόνα και ο λόγος. Τη στιγμή που ο παίκτης δίνει εντολή στο χαρακτήρα του να χαιρετήσει κάποιον βλέπει κάτω αριστερά στο σημείο που γράφονται τα μηνύματα να περιγράφει ακριβώς την κίνηση που κάνει ο χαρακτήρας στην οθόνη: «ο χαιρετάει τον» .

Σύμφωνα με το Σοσίρ η ανθρώπινη γλώσσα δεν είναι μόνο λέξεις. Είναι ένας ολόκληρος πολιτισμός και θεωρείται δεδομένη για κάθε λαό.

Μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον δεν υπάρχει η δυνατότητα για διαλογική επικοινωνία. Οι συμβάσεις της γλώσσας όπως γνωρίζουμε στην καθημερινή ζωή και συναναστροφή είναι ανύπαρκτες. Η διαπροσωπική επαφή και η έννοια που μπορεί να αποδώσει ο συνομιλητής σε μία φράση απο την έκφραση του προσώπου ή την αλλαγή στη χροιά της φωνής δεν λειτουργούν στο περιβάλλον των παιχνιδιών με αποτέλεσμα κάποιες φορές να μην αποφεύγονται οι παρεξηγήσεις μεταξύ παικτών που συζητούν γραπτά.

Αποτέλεσμα αυτών είναι η δημιουργία μίας ιδιαίτερης γλώσσας που οι χρήστες των παιχνιδιών αναγνωρίζουν και έχουν δημιουργήσει για να μιλούν γρήγορα και αποτελεσματικά (Reid, 1994,26).

Στο παιχνίδι δεν υπάρχει μεγάλος χώρος ούτε και χρόνος για να γράψεις πολλά. Όλα χρειάζονται γρήγορους ρυθμούς γι αυτό το λόγο οι παίκτες

έχουν επινοήσει συντομογραφίες που γνωρίζουν μεταξύ τους όπως για παράδειγμα το γελάω δυνατά γράφεται lol (laughing out loud) ή omg (oh! my god). Μία καινούργια γλώσσα που μοιάζει με αυτή των μηνυμάτων στα κινητά, χρησιμοποιείται στο internet (όχι μόνο στα παιχνίδια αλλά γενικότερα στη μέσο υπολογιστή επικοινωνία) και τα παιδιά τη χρησιμοποιούν και όταν μιλούν μεταξύ τους. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι τα αγγλικά. Εκτός από το γραπτό κείμενο υπάρχει και η εικόνα. Ένας διαφορετικός τρόπος επικοινωνίας που λειτουργεί με σύμβολα.

Με διαφορετικούς servers να εξυπηρετούν τις ηπείρους οι παίκτες είναι πιθανό να μην γνωρίζουν αγγλικά¹⁶. Στην περίπτωση που δεν υπάρχει κοινή γλώσσα (οι παίκτες που δεν γνωρίζουν καθόλου ή γνωρίζουν ελάχιστα αγγλικά κυρίως από τις βόρειες χώρες) χρησιμοποιούνται σύμβολα(εικόνα 12)¹⁷. Ένα πλούσιο λεξιλόγιο συμβόλων διατίθενται στην οθόνη του παίκτη και μπορεί να τα χρησιμοποιήσει για να «μιλήσει» μιλήσει με κάποιον άλλο παίκτης. Μια άλλη δυνατότητα που έχει ο παίκτης είναι να επιλέξει αν θέλει να δουν οι υπόλοιποι της ομάδας αυτά που θέλει να πει σε κάποιον άλλο.

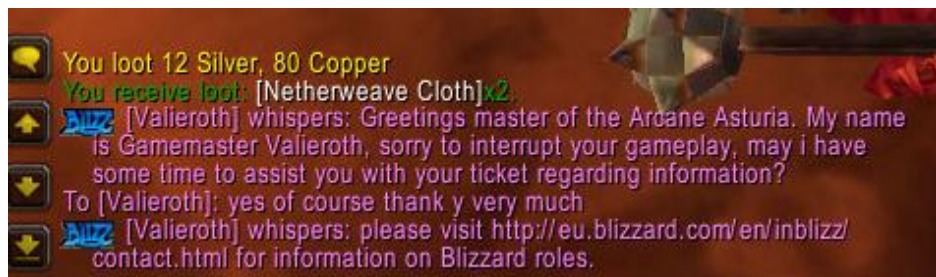
Πατώντας στο πληκτρολόγιο του την εντολή /w εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης η λέξη whisper, Ο παίκτης γράφει το όνομα του άλλου παίκτη στον οποίο στέλνει το μήνυμα και συνομιλούν χωρίς κανένας άλλος να βλέπει τι λένε (εικ. 13-14).

¹⁶ Υπάρχουν πέντε servers στην Ευρώπη: αγγλικός, γαλλικός, γερμανικός, ισπανικός και ρώσικος. Ο παίκτης μπορεί να συνδεθεί σε όποιον επιλέξει.

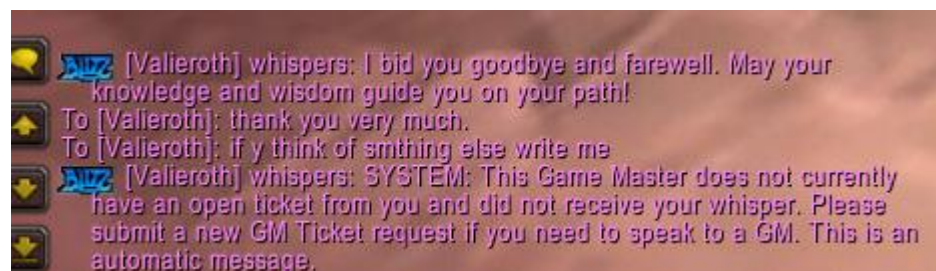
¹⁷ Στην εικόνα φαίνονται τα emotes που χρησιμοποιούνται από τους παίκτες.



12



13



14

Κεφάλαιο 2

Κοινότητες- χαρακτηριστικά- ιστορικό- κοινωνικό πλαίσιο- κοινωνικοποίηση

2.1 Ορίζοντας μία κοινότητα

Οι πρώτες εποχές στον κόσμο για τον άνθρωπο ήταν δύσκολες και η εξέλιξή του ιδιαίτερα αργή και επικίνδυνη. Ο μόνος τρόπος για να επιβιώσει ήταν η συνύπαρξη. Ομαδική ζωή και κατανομή εργασιών έδωσε στους πρώτους ανθρώπους το πλεονέκτημα της ζωής. Οι πρώτες ομάδες μαζί με τον κόσμο ανακάλυπταν και τρόπους κοινωνικής οργάνωσης.

Μέσα σε μία κοινωνία, η κατανομή του πληθυσμού των κοινωνικών ομάδων, ο αριθμός και τα χαρακτηριστικά τους είναι αυτά που αποτελούν τη δομή της. Μία κοινωνική ομάδα πρέπει σύμφωνα με τον Bottomore να έχει σχετική δομή και οργάνωση. Αυτά είναι και τα χαρακτηριστικά μίας ομάδας. Το σύνολο των προσώπων που την αποτελεί πρέπει να διέπεται απο συγκεκριμένες και σταθερές σχέσεις ενώ το καθένα απο αυτά τα άτομα να έχει συνείδηση της ομάδας και των συμβόλων της (ψυχολογικός τομέας).

Για την ταξινόμηση των κοινωνικών ομάδων έχουν διατυπωθεί διαφορετικές απόψεις. Η θέση του γερμανού κοινωνιολόγου Ferdinand Tonnies είναι η πλέον γνωστή και αφορά στην σχέση μεταξύ των μελών.

Ο Γερμανός κοινωνιολόγος πρότεινε τη διάκριση μεταξύ κοινότητας (Gemeinschaft) και κοινωνίας ή ομάδας (Gesellschaft).

Η κοινότητα σύμφωνα με τον Tonnies ορίζεται ως «στενή, ιδιωτική και αποκλειστική συμβίωση». Δηλαδή οι σχέσεις που δημιουργούνται μέσα σε ένα στενό οικογενειακό κύκλο ή τη ζωή ενός χωριού ή μιας παρέας φίλων.

Η κοινωνία ή η ένωση είναι μία σχέση στην οποία το άτομο συμμετέχει συνειδητά, έχοντας κάποιο σκοπό και αποτελεί το δημόσιο βίο, όπως για παράδειγμα οι οικονομικές σχέσεις.

Ακόμα πιο αναλυτικά ο Tonnies ξεχωρίζει στην κοινότητα την ολοκληρωτική ενασχόληση σε αυτήν των ατόμων που την αποτελούν και την δυνατότητα ολοκλήρωσης μέσα απο την κοινότητα ενός ή

περισσότερων σκοπών τους. Την κοινότητα χαρακτηρίζει ακόμη η συναισθηματική ένωση των προσώπων που την αποτελούν. (Bottomore, 1993,135-136).

Η διάκριση των ομάδων που έκανε ο Κούλεν (1909) αποτελεί το διαχωρισμό τους σε πρωτογενείς και άλλες που στο μέλλον οι κοινωνιολόγοι τις ονόμασαν δευτερογενείς. Οι πρωτογενείς ομάδες προϋποθέτουν, μικρό μέγεθος, σχέσεις συνεχούς χαρακτήρα και φυσική παρουσία των μελών.

Ο Fargies υποστηρίζει ότι μικρές ομάδες μπορούν να υπάρξουν ακόμη και χωρίς την προσωπική σχέση μεταξύ τους. Το αίσθημα της ομάδας και της κοινωνικής συνείδησης, το «εμείς» είναι αρκετό δυνατό για να κρατήσει τα μέλη της ομάδας δεμένα (Καββαδίας, 1994,263).

2.2 Τα κριτήρια ταξινόμησης κοινωνικών ομάδων

Ο προσδιορισμός αυτός είναι ιδιαίτερα δύσκολος. Οι επιστήμονες που ασχολήθηκαν με το θέμα πρότειναν λύσεις που απαντούν στα ιδιαίτερα κριτήρια με βάση τα οποία θα γίνεται η ταξινόμηση. Ο Tonnies έθεσε και σε αυτή την περίπτωση βασικά κριτήρια για τις ομάδες. Αυτά είναι, ο σκοπός ύπαρξης της ομάδας, το είδος του χαρακτήρα των σχέσεων μεταξύ των μελών (συναισθηματικό ή πνευματικό, προσωπικό ή απρόσωπο), το μέγεθος, η διάρκεια. Αν η ομάδα δραστηριοποιείται στην πόλη ή στο χωριό, ο αριθμός των μελών διαφοροποιεί και τις κοινωνικές σχέσεις.

Είναι πάρα πολλοί οι τρόποι και οι ορισμοί που υπάρχουν για τον προσδιορισμό μίας κοινωνικής ομάδας. Οι παράγοντες επηρεάζονται από τις κοινωνικές, οικονομικές, τις περιβαλλοντικές αλλαγές και η φύση των κοινωνικών σχέσεων και δομών διαφοροποιείται.

Με την αλλαγή των κοινωνικών και οικονομικών παραγόντων, με τη μεταφορά των ανθρώπων από την ύπαιθρο στην πόλη οι κοινωνικές σχέσεις διαφοροποιούνται και είναι ιδιαίτερα δύσκολο όσο ο πληθυσμός μεγαλώνει να παραμείνουν οι στενές φυσικές επαφές και η αλληλεγγύη. Αυτές τις αλλαγές στην κοινωνική οργάνωση και τον τρόπο που επηρεάζουν τη

λειτουργία και τους θεσμούς της κοινωνίας μελέτησαν οι επιστήμονες κοινωνιολόγοι. Κατά τη διάρκεια των μελετών η άποψη ότι μικρές κοινότητες προσδιορίζουν την κοινωνία έδωσε τη θέση της στο ακριβώς αντίθετο. Ότι δηλαδή οι μεγάλες κοινωνικές αλλαγές (όπως η βιομηχανική επανάσταση) είναι αυτές που μεταβάλλουν τις μικρές. Η οικογένεια άλλαξε απο την εποχή της αγροτικής κοινωνίας μέσα σε ένα βιομηχανικό τοπίο που τη δημιούργησε. Τέσσερα είναι τα χαρακτηριστικά που αποδίδει ο Ρέντφελντ σε μία μικρή κοινότητα. Μικρό μέγεθος, ορισμένη αρχή και τέλος, ίδιο τρόπο σκέψης και δραστηριότητες των μελών και δυνατότητα κάλυψης των αναγκών των μελών (Bottomore,1993,140).

2.3 Η θέση του ηγέτη

Η διοίκηση μιας κοινότητας είναι σημαντικό σημείο για την οργάνωση και την ομαλή λειτουργία της. Ο Raymond Cattel απο τους πρώτους επιστήμονες που ερεύνησαν τα χαρακτηριστικά της ηγεμονικής προσωπικότητας αναγνώρισε στον ηγέτη τα εξής χαρακτηριστικά: συναισθηματική σταθερότητα, κυριαρχία, ενθουσιασμός, ευσυνειδησία, κοινωνική τόλμη, πειθαρχημένη σκέψη, αυτοεπιβεβαίωση, ορμητικότητα, ενεργητικότητα, διορατικότητα, ωριμότητα, ομαδικό πνεύμα, ενσυναίσθηση, χάρισμα (<http://businesscenter.piraeusbank.gr> 29/12/08, 11.45)

Η θέση του ηγέτη σε μία κοινότητα αποτελεί σημείο σταθερότητας και προόδου. Η δυνατότητα για το άτομο να διατηρεί τις ισορροπίες ανάμεσα στα ετερογενή μέλη μιας ομάδας ώστε εκείνη να λειτουργεί σωστά δεν είναι εύκολη υπόθεση. Ο ηγέτης, ο αρχηγός μίας ομάδας πρέπει έχει τις δυνατότητες αλλά κυρίως την αναγνώριση και την αποδοχή της ομάδας.

Η προσωπική αξία, το γόητρο, ο τρόπος διοίκησης (δημοκρατικό ή αυταρχικός), η ικανότητας επίδρασης στην κοινωνική διαγωγή της ομάδας και στη συλλογική συμπεριφορά είναι στοιχεία που κάνουν αποδεκτό ή όχι στην ομάδα τον ηγέτη, που απο τη μεριά της πρέπει να αποτελείται απο άτομα που θέλουν να συμμετέχουν επομένως αποδέχονται τους κανόνες και τη διοίκηση (λεξικό κοινωνικών επιστημών, Alen Birou).

Στο παιχνίδι που εξετάζουμε τα μέλη μιας ομάδας (guild) μπορούν να έχουν πολλές προστριβές. Οι διαφορές των μελών βρίσκονται στον τρόπο που χρησιμοποιούν όταν παίζουν (άλλος πιο γρήγορα, άλλος χρειάζεται περισσότερο χρόνο), στο επίπεδο που βρίσκονται (οι μεγαλύτεροι πολλές φορές ενοχλούνται από την παρουσία μικρότερων παικτών), στις φυλετικές διαφορές (παίκτες από μία χώρα παραδοσιακά αντίθετη προς μια άλλη εκνευρίζονται όταν μπαίνει στην ομάδα παίκτης από αυτήν), υπάρχουν διαπληκτισμοί για την κατοχή ενός αντικειμένου που όλοι θέλουν και άλλα. Ένας από τους ρόλους του guild master (του αρχηγού της συντεχνίας-ομάδας) είναι να διατηρεί την ομαλή λειτουργία, να αποφεύγει διαπληκτισμούς ανάμεσα στα μέλη, να αναθέτει ευθύνες, ειδικότητες, να αποφασίζει αν ένας παίκτης θα γίνει μέλος της συντεχνίας, να δημιουργεί «συμμαχίες» με άλλες συντεχνίες και να οργανώνει συμμετοχές για την ομάδα του σε μεγάλα και σημαντικά γεγονότα του παιχνιδιού όπως επικές μάχες στα οποία συμμετέχουν από 5 έως 60 παίκτες (raid). Πρέπει να είναι κάποιος παίκτης ικανός, καλός γνώστης του αντικειμένου για να έχει την αποδοχή των υπόλοιπων παικτών ώστε να διατηρήσει τις ισορροπίες. Ο κάθε παίκτης μπορεί να δημιουργήσει ένα guild και να γίνει guild master. Το μόνο που χρειάζεται είναι να έχει φίλους (φυσικούς που παίζουν μαζί ή ιντερνετικούς) οι οποίοι θα δεχτούν να συμμετέχουν στο guild που θα δημιουργήσει απαντώντας καταφατικά σε σχετική ερώτηση που θα τους κάνει. Ο gm (guild master) ορίζει βοηθούς τους officers που συνήθως είναι ένας από κάθε τάξη (class-διαφορετικές ειδικότητες στο παιχνίδι). Εκείνοι αντικαθιστούν τον gm όταν δεν μπορεί να βρίσκεται κάπου ή διοργανώνουν τα μεγάλα παιχνίδια (raid).

Υπάρχει διαφορά ανάμεσα στον Guild master και στον game master.

Ο ρόλος του δεύτερου είναι να επιβλέπει την καλή λειτουργία του παιχνιδιού. Ορίζεται από την εταιρεία που έχει δημιουργήσει το παιχνίδι και εργάζεται ως μισθωτός. Δε λαμβάνει μέρος σε μάχες, απλά επιβλέπει και λύνει προβλήματα που τυχόν δημιουργούνται ανάμεσα στους παίκτες

(κάποιο αντικείμενο που δεν έπεσε) και του ζητούν να δώσει λύση (μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του παιχνιδιού ή άλλων φορέων του παιχνιδιού). Απαντάει σε τεχνικά ζητήματα ή τα προωθεί στο αντίστοιχο τμήμα για έλεγχο. Επιλύει ζητήματα που αφορούν σε παρενοχλήσεις, προσβολές, ρατσισμό. Βοηθάει νέους παίκτες να γνωρίσουν το παιχνίδι και κάθε εβδομάδα ενημερώνει τον αρχηγό της ομάδας (των game masters).

<http://eu.blizzard.com/en/inblizz/contact.html> 6/1/09 15.30

Ύστερα από την μικρή αναφορά στα χαρακτηριστικά και τους ορισμούς μιας μικρής κοινωνικής ομάδας θα παρουσιάσουμε περιληπτικά την εξέλιξη των κοινοτήτων με τον ευρύτερο διαχωρισμό που έχουν λάβει από ιστορικής πλευράς. Θα παραθέσουμε τα χαρακτηριστικά τους για να φτάσουμε στις σημερινές δυνητικές κοινωνίες που θα εξετάσουμε εκτενώς.

2.4 Πρώιμες κοινωνίες

Οι πρώτες κοινότητες τριάντα με σαράντα ατόμων είχαν σαν κοινό σημείο την ανάγκη για επιβίωση. Τροφοσυλλέκτες, κυνηγοί έφτιαχναν μικρές κοινωνίες. Με ρόλους δεδομένους μητρότητα και φροντίδα του σπιτιού για τις γυναίκες και αναζήτηση τροφής για τους άντρες με τυπικά τελετουργικά που γίνονται κυρίως από τους γηραιότερους άντρες οι πολιτισμοί αυτοί διατηρούνται σήμερα σε ένα ελάχιστο (σε σχέση με τον πληθυσμό της γης) ποσοστό. Ακόμα υπάρχουν κοινωνίες που στηρίζονται στα οικόσιτα ζώα (ποιμενικές) και εκείνες που ζουν από τη γεωργία (αγροτικές).

Τέτοιες κοινωνίες επίσης υπάρχουν σε μικρά ποσοστά ακόμη και στις μέρες μας όμως η ανάπτυξη των πόλεων δημιούργησε μία νέα μορφή κοινωνίας με βάση τον πλούτο και την άνιση διανομή του αλλά και τη γνώση.

2.5 Παραδοσιακές κοινωνίες

Στις παραδοσιακές κοινωνίες (παραδοσιακά κράτη τα ονομάζει ο Giddens) το σύστημα των επαγγελματιών είναι ιδιαίτερα πολύπλοκο εξαιτίας της εξειδίκευσης. Αυτό συμβαίνει για τους άντρες επειδή η γυναίκες έως τη

βιομηχανική εποχή δεν απασχολούνταν στον εργασιακό τομέα παρά μόνο σε εργασίες στο σπίτι ή στα χωράφια.

Οι άντρες μπορούσαν να είναι έμποροι, στρατιωτικοί, κρατικοί λειτουργοί, αυλικοί. Κοινωνίες που χωρίζονταν σε τάξεις αριστοκρατών και μη.

Ο κυβερνήτης ήταν από την άρχουσα τάξη και μόνο, η δουλειά ήταν κάτι το συνηθισμένο και ο στρατιωτικός μηχανισμός λειτουργούσε για την διατήρηση και εξάπλωσή τους.

2.6 Βιομηχανικές κοινωνίες

Από το 19^ο αιώνα και μετά η εξέλιξη της τεχνολογίας και η εμφάνιση των μηχανών αλλάζει τον τρόπο ζωής επομένως και την κοινωνική συγκρότηση.

Η αγροτική ζωή αντικαθίσταται σε πολύ μεγάλο ποσοστό από τη ζωή στις πόλεις όπου δημιουργούνται θέσεις εργασίας σε καταστήματα, γραφεία και εργοστάσια συγκεντρώνοντας μεγάλο αριθμό ανθρώπων.

Η γυναίκα βγαίνει από το χώρο του σπιτιού και εντάσσεται στο εργατικό δυναμικό με αποτελέσματα οι ρόλοι μεταξύ των φύλων που για χρόνια κυριαρχούσαν να ανατρέπονται. Απρόσωπη κοινωνική ζωή, συναναστροφή με ξένους σε ένα περιβάλλον χαοτικό, αλλάζουν τις παραδόσεις και τις δομές χρόνων (Giddens, 2002,104-114).

2.7 Η παγκόσμια κοινωνία

Οι σημερινές δυτικές κοινωνίες χαρακτηρίζονται από την προσφορά, προϊόντων και υπηρεσιών. Με το ανάλογο κόστος μπορεί όποιος θέλει να βρει και να αγοράσει αυτό που θέλει. Το σύστημα μέσα από το οποίο τα προϊόντα και οι ανθρώπινες υπηρεσίες κινούνται είναι πολύπλοκο, απαιτεί συντονισμό από πληροφορίες και ενέργειες σε ολόκληρο τον κόσμο.

Τα σύνορα καταργούνται και οι εμπορικές συναλλαγές διαμορφώνουν τις χώρες που εμπλέκονται. Ο κόσμος μοιάζει με παγκόσμια κοινωνία που εξακολουθεί να έχει κατανεμημένο πλούτο, εξουσίες και μεγαλύτερα προβλήματα να αντιμετωπίσει. (Giddens, 2002,121).

Στο τέλος του 20^{ου} αιώνα, η ανάπτυξη της τεχνολογίας, οι δυνατότητες που δίνονται στα μέσα επικοινωνίας με τους δορυφόρους, η παγκόσμια

κατάσταση της βιομηχανικής κοινωνίας, το τέλος των κομμουνιστικών καθεστώτων, η οικονομική και περιβαλλοντική αλληλεξάρτηση, έχουν δημιουργήσει την αίσθηση ότι η Γη είναι μία παγκόσμια κοινωνία εν εξέλιξη που μπορεί να αντιμετωπίσει από κοινού τα προβλήματα δίνοντας στην ανθρωπότητα ελπίδες και προοπτική. Οι αλλαγές στην χρηματοοικονομική ανάπτυξη, η ροή πληροφοριών σε παγκόσμιο επίπεδο, η διάδοση της γνώσης, τα υπερεθνικά θρησκευτικά ζητήματα φέρνουν την αλλαγή στον παραδοσιακό τρόπο αντίληψης της κοινωνίας (Μακ Γκριου,2003,105).

2.8 Κοινωνικοποίηση

Η κοινωνία είναι ένα σύστημα σχέσεων αλληλεπίδρασης που συνδέει τα άτομα μεταξύ τους. Μέσα σε αυτό το σύστημα που διέπεται από κανόνες και συγκεκριμένες ανθρώπινες συμπεριφορές αναπτύσσεται το άτομο μαθαίνοντας από το περιβάλλον του να ζει σύμφωνα με αυτούς και να εντάσσεται με την ενηλικίωση του στο κοινωνικό σύστημα ως νέο στοιχείο του. Η διαδικασία μέσα από την οποία το παιδί αποκτάει συνείδηση, πληροφορίες και δεξιότητες για τον πολιτισμό μέσα στον οποίο γεννήθηκε ονομάζεται κοινωνικοποίηση.

Ο πολιτισμός περιλαμβάνει τον τρόπο ζωής των μελών μιας κοινωνίας, ή μιας ομάδας στα πλαίσια αυτής. Αναφέρεται στον τρόπο ζωής αυτής της ομάδας, στον τρόπο που ντύνεται, συμπεριφέρεται, δουλεύει, απασχολείται κατά τον ελεύθερο χρόνο. Πολιτισμοί και κοινωνίες είναι σχέσεις αλληλένδετες. Το ένα δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς το άλλο. ο κάθε πολιτισμός διέπεται από δικές του αξίες και πρότυπα ανάλογα με την εξέλιξη του. η κοινωνικοποίηση είναι μία διαδικασία που συνδέει τις γενιές μεταξύ τους. Η παλαιότεροι μεταφέρουν στους νεότερους τους τρόπους συμπεριφοράς και τους κοινωνικούς κανόνες που λειτουργούν ώστε να μπορέσουν να ενταχθούν χωρίς προβλήματα σε αυτούς. Μέσα από αυτή τη διαδικασία το άτομο αναπτύσσει εξίσου την προσωπική του αντίληψη, την ταυτότητά του, την επιθυμία του και τον τρόπο δράσης του.

(Giddens,2002,76). Η εκπαίδευση αποτελεί για τον Durkheim τον τρόπο που η κάθε γενιά μεταδίδει στην επόμενη το σύνολο των κοινωνικών και πολιτιστικών κανόνων που εξασφαλίζοντας έτσι αλληλεγγύη μεταξύ των ατόμων που αναγκάζονται λιγότερο ή περισσότερο να τους τηρούν. Το άτομο σύμφωνα με τον Parsons κοινωνικοποιείται στο σχολείο αλλά και στις ομάδες φίλων που συμμετέχει (Cuche,2001,85).

Οι κοινότητες δεν ορίζουν την κοινωνία αλλά ορίζονται απο αυτή. Οι συμπεριφορές των ατόμων αλλάζουν όταν αλλάζουν και οι συνθήκες μέσα απο τις οποίες διαμορφώνονται. Αντίστοιχα αλλάζει και ο τρόπος κοινωνικοποίησης του ατόμου. Στις παραδοσιακές κοινότητες το άτομο αποκτούσε εμπειρία και μάθανε τον τρόπο ζωής κυρίως μέσα απο το βίωμα. Η γεωγραφική θέση ήταν αυτό που καθόριζε τα πλαίσια, τα όρια μία κοινότητας. Η παραγωγή σε τοπικό επίπεδο ήταν προσανατολισμένη στις ανάγκες της περιοχής. Σύνολα μικρών ομάδων, οικογενειακών δεσμών που βρίσκονταν κάτω απο την εξουσία κάποιου φεουδάρχη.

Η γνώση αποτελούσε προνόμιο της εκκλησίας και των ευγενών. Οι τάξεις είχαν σαφή διαχωρισμό και καθορισμένες αξίες, συνήθειες, καθήκοντα και υποχρεώσεις. η διττή επανάσταση βιομηχανική και πολιτική δημιούργησε ένα καινούργιο κόσμο.

2.9 Μετά την επανάσταση

Οι τρόποι κοινωνικής ζωής και οργάνωσης που παρουσιάστηκαν στην Ευρώπη μετά το 17^ο αιώνα και στη συνέχεια επηρέασαν τη ζωή σε παγκόσμιο επίπεδο προσδιορίζεται ως νεοτερικότητα. Οι ασυνέχειες με τον παραδοσιακό τρόπο ζωής προσδιορίζουν την καινούργια εποχή.

Γρήγοροι ρυθμοί αλλαγών με τεράστιο μέγεθος όχι μόνο στην τεχνολογία αλλά εν συνεχεία και σε άλλα σημεία σε ολόκληρη τη γη, μοντέρνοι θεσμοί όπως τα πολιτικά συστήματα (έθνος-κράτος), πλήρης εμπορευματοποίηση της μισθωτής εργασίας. Αλλαγές στις πόλεις, μεγάλα αστικά κέντρα με διαφορετική ρύθμιση.

Χαρακτηριστικά της νεοτερικότητας είναι η αλλαγή στην κατανόηση του χρόνου και του χώρου. Στις παραδοσιακές κοινότητες ο χρόνος συνδεόταν με το χώρο και άλλαξε με την ακριβή ρύθμιση του που οργάνωσε και την κοινωνία (για παράδειγμα, κοινό ημερολογιακό έτος για όλους).

Ο τόπος έπαψε να αφορά μόνο στο τοπικό επίπεδο αλλά και να διαμορφώνεται από τους απόντες (αποστασιοποιημένες σχέσεις).

Αυτή η διαφορά δημιουργεί αλλαγές στη διαμόρφωση των κοινωνιών που επηρεάζονται όχι μόνο από το τοπικό αλλά και από το παγκόσμιο δυναμικό.

Κύριο χαρακτηριστικό της νεοτερικότητας είναι η αναστοχαστικότητα της σύγχρονης κοινωνίας. Πρακτικές γνωστές επανεξετάζονται κάτω από τα νέα δεδομένα που προκύπτουν με την πληροφόρηση και ανασυγκροτούνται με νέα χαρακτηριστικά. Αυτή η στροφή προς το νέο που την χαρακτηρίζει είναι η αναθεώρηση ακόμα και της ίδιας της έννοιας του αναστοχασμού (Giddens, 2001, 73).

Η οικονομία είναι για τους Marx, Durkheim και Weber η κυρίαρχη δύναμη στην αλλαγή μιας κοινωνίας και στην εποχή της νεοτερικότητας αυτή η δύναμη ονομάζεται καπιταλισμός. Η παγκόσμια παραγωγή οι εθνικές αγορές και η εμπορευματοποίηση αγαθών και ανθρώπων μετασχηματίζουν την κοινωνία επηρεάζοντας όλους τους θεσμούς της.

Ο Durkheim εξετάζει κυρίως τον βιομηχανισμό και δεν θεωρεί ότι ο καπιταλισμός είναι το κύριο στοιχείο της μεταβολής. Για το Weber ο εξορθολογισμός στην τεχνολογία και στις ανθρώπινες σχέσεις με τη μορφή της γραφειοκρατίας, αποτελεί το κύριο στοιχείο της νέας κοινωνίας.

Κύρια χαρακτηριστικά της νεοτερικότητας, η άποψη ότι ο φυσικός κόσμος είναι εύπλαστος και μπορεί να διαμορφωθεί από τον άνθρωπο, η αποδοχή της ανεξάρτητης ανθρώπινης φύσης που έχει αυτόνομες λειτουργίες και επιθυμίες, η πεποίθηση ότι κάθε άνθρωπος μπορεί να δημιουργήσει μόνος του με τις ικανότητες του, τη θέση του στη ζωή και την κοινωνία γιατί δεν είναι προδιαγεγραμμένη (π.χ. λόγω καταγωγής), το βλέμμα του πρέπει να είναι στραμμένο στο μέλλον και την πρόοδο κ όχι στο παρελθόν, η νέα εποχή είναι μία καινούργια προσπάθεια που δεν έχει σχέση με το

αναχρονιστικό παρελθόν αλλά στηρίζεται στις δικές της αξίες ορίζοντας το περιβάλλον και τις λειτουργίες του.

Ο νέος κόσμος, η Αμερική θεωρήθηκε το παράδειγμα για αυτή τη νέα εποχή. Άνθρωποι χωρίς παρελθόν, χωρίς τίποτα να τους ενώνει με ότι άφησαν πίσω, θα αποτελούσαν το υλικό για το νέο κόσμο. Ο καθένας εκεί μπορεί να πετύχει. Ευκαιρίες, δουλειές, προσωπικές αξίες θα διαμόρφωναν το χαρακτήρα ενός τόπου ανεξάρτητου από τις συντηρητικές απόψεις και τις ιδεολογίες που παρελθόντος που δεσμεύουν τον άνθρωπο.

Στη Δύση η ανάπτυξη του αστικού κόσμου έφερε ένα νέο τρόπο ζωής. Οι πόλεις γεμίζουν ανθρώπους, μεγαλώνουν και η δεύτερη βιομηχανική επανάσταση (1880) ολοκληρώνει τους τομείς που η πρώτη ξεκίνησε. Τεχνολογία, επικοινωνία, μεταφορές, επιστήμες βρίσκονται σε πλήρη ανάπτυξη. Νέος τρόπος ζωής, μαζική παραγωγή, αλλαγή στον τρόπο συμπεριφοράς, αφθονία στα προϊόντα, αντικατάσταση του παλιού με το - νέο, εποχή της λήθης και της ανάμνησης. Ο ορθολογισμός τυποποίησε κοινωνικές συμπεριφορές που επιβλήθηκαν έτσι σε ένα μεγάλο αριθμό του πληθυσμού αλλάζοντας τις γενικές αντιλήψεις.

Ο τεχνικός ορθολογισμός ασχολείται με τα μέσα χωρίς να έχει κάποιο σκοπό με αποτέλεσμα να δημιουργεί στο άτομο το αίσθημα του κενού. Η ανάγκη του ατόμου να ασχοληθεί με τον εσωτερικό του κόσμο, με τον εαυτό, ήρθε εξ αιτίας της πτώσης αξιών και παραδόσεων που έδιναν ρόλο, σκοπό, καθόριζαν και χαρακτήριζαν τη ζωή. Ήρθε σαν αντίδραση στη νεότερη εποχή, στον ορθολογισμό, για κάποιους ήταν ο μόνος τρόπος να εκφραστεί τι άτομο και να μπορέσει να ξεφύγει από τη λειτουργία της μαζικής κοινωνίας. Η μοντέρνα εποχή, δεν ενδιαφερόταν για την ανάμνηση του παρελθόντος. Οι αξίες μετατράπηκαν σε γούστο και οι ηθικοί κανόνες εξασθένησαν στην εποχή της γρήγορης εναλλαγής και της ανάγκης για καινούργιο, εξελικτικό, ασύμβατο, μοντέρνο. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας της πληροφορίας και των εικόνων, η τηλεόραση και ο μαζικός τρόπος

επικοινωνίας έφεραν τις κοινωνίες σε μία άλλη εποχή τη μεταμοντέρνα (Gross,1995, 95-112).

2.10 Ο σύγχρονος κόσμος

Σύμφωνα με το Giddens διανύουμε την εποχή της ώριμης νεοτερικότητας και η εκείνη που θα τη διαδεχθεί θα είναι πέραν αυτής με «περίπλοκο θεσμικό σύστημα» και συνδυασμό πολλών παραγόντων (Giddens, 2001, 196). Το καινούργιο, το διαφορετικό, η αλλαγή των κοινωνικών θεσμών προς ένα νέο, αναγνωρίσιμο τρόπο ανάπτυξης είναι μία αναφορά στη μετανεοτερικότητα. Ο όρος έχει συνδεθεί με τον μεταμοντερνισμό και την μεταβιομηχανική εποχή. Ο μεταμοντερνισμός συνδέεται με τα ζητήματα του αισθητικού στοχασμού και κυρίως αφορά στην τέχνη, ενώ η μετανεοτερικότητα στην εξέλιξη της κοινωνίας και στη δημιουργία ενός καινούργιου τύπου κοινωνικού συστήματος που θα είναι κάτι τελείως διαφορετικό από τη νεοτερικότητα. Η μετανεοτερικότητα επίσης συνδέεται με το τέλος της ιστορίας και ο ανασχηματισμός του κόσμου είναι για τις φιλελεύθερες αρχές η μετανεοτερικότητα (στο ίδιο, 65-66).

Ο Baudrillard εξηγεί ότι η μετανεοτερική εποχή σε δύο σημαντικά σημεία διαφέρει από τις προηγούμενες εποχές. Την «πληθωρική διάδοση των πληροφοριών από τα ΜΜΕ και την πλήρη ανάδυση της καταναλωτικής κοινωνίας» (K.Thompson, από το Hall, Held, McGrew, 2003,357).

Στη σύγχρονη κοινωνία η δύναμη βρίσκεται στην απόκτηση και διαχείριση της γνώσης των νέων τεχνολογιών. Η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των μέσων πληροφόρησης και επικοινωνίας αποτελούν τις προϋποθέσεις για την κοινωνία του 21^{ου} αιώνα ώστε να εισχωρήσει σε αυτή τη γνώση. Η οικονομία των προηγούμενων αιώνων ήταν βασισμένη κυρίως στο εμπόριο των υλικών αγαθών. Με την ανάπτυξη της πληροφορικής και της τεχνολογίας των υπολογιστών εμφανίζεται μία καινούργια μορφή οικονομίας αυτής των πληροφοριών και των ψηφιακών δεδομένων. Η νέα αυτή οικονομία αλλάζει τις παραδοσιακές μορφές. Οι πληροφορίες μεταφέρονται μέσο του διαδικτύου, δεν δεσμεύονται από το

γεωγραφικό χώρο αναπτύσσονται σε διεθνές επίπεδο, διαμορφώνουν και εξελίσσουν νέους τρόπους παραγωγής.

Αποτέλεσμα των οικονομικών αλλαγών αποτελούν και οι κοινωνικές αλλαγές. Στο σύγχρονο κόσμο των δικτύων αναδύεται μία καινούργια μορφή κοινωνίας. Οι αλλαγές στην παραδοσιακή μορφή του κράτους έγιναν απο το εσωτερικό του εξ αιτίας της αλλοίωσης που υπέστησαν οι πολιτικές και νομικές δομές, οι σχέσεις μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου τομέα υιοθετώντας ένα καινούργιο τρόπο λειτουργίας όπως αυτός αναδείχθηκε απο τις καινούργιες ανάγκες των δικτυακών συστημάτων.

Το νέο μοντέλο κοινωνίας απελευθερωμένο απο τους σφιχτούς παραδοσιακούς θεσμούς, εγκαταλείπει την ιεραρχική πυραμίδα και τοποθετεί τη διαφορά και τη λειτουργικότητα στο κέντρο ως ζητούμενο.

Το μέλλον βρίσκεται στο παρόν και το καινούργιο δημιουργείται για να ελκύει το κοινό κρατώντας ζωντανό το ενδιαφέρον των εμπλεκόμενων στο χώρο των επικοινωνιών και πληροφοριών. Ένας κόσμος που χαρακτηρίζεται απο τη διαρκή εναλλαγή γεγονότων μικρής διάρκειας που πλέον αποτελούν και το σύγχρονο τρόπο ζωής. (Ζέρη, 2006,211-223)

Ένα κοινωνικό φαινόμενο δεν μπορεί να γίνει αντιληπτό εκτός ιστορικού και κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο αυτό εντοπίζεται. Η παρουσία των δυνητικών κοινοτήτων εντάσσεται στο πλαίσιο της εποχής που περιγράψαμε και χαρακτηρίζεται απο την άμεση επικοινωνία, την γρήγορη πληροφορία και γενικότερα στην εμφάνιση νέων παραγόντων διαμόρφωσης κοινωνικών θεσμών.

Κεφάλαιο 3

Εικονική και δυνητική πραγματικότητα

3.1 Εικονική πραγματικότητα

Το 1989 ο Jaron Lanier όρισε την εικονική πραγματικότητα σαν ένα «αλληλεπιδραστικό τρισδιάστατο περιβάλλον στον οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί». Η τεχνολογία χρησιμοποίησε ηλεκτρονικούς υπολογιστές για να δημιουργήσει περιβάλλοντα πραγματικά ή φανταστικά μέσα στα οποία ο χρήστης μπορεί να περιπλανηθεί (έχοντας την εντύπωση ότι βρίσκεται εκεί) και να επιδράσει στο περιβάλλον όπως στον πραγματικό κόσμο. Αυτό γίνεται μέσα από μία στερεοσκοπική εικόνα που έχει ο χρήστης με διαφορετικές οπτικές γωνίες (μία για κάθε μάτι) αλλά και αντίστοιχα ήχο (που τον αποκλείει από τους πραγματικούς ήχους). Με ειδικές συσκευές που τοποθετούνται στα χέρια του χρήστη μπορεί να αγγίζει ένα αντικείμενο και να αισθάνεται όπως στην πραγματική ζωή την αντίσταση. Με αυτό τον τρόπο το άτομο έχει την εντύπωση ενός πραγματικού κόσμου. Η εικονική πραγματικότητα έχει βρει πολλές εφαρμογές, στον τομέα της εκπαίδευσης, με τη δημιουργία παλαιότερων πολιτισμών και την γνωριμία των παιδιών με αυτούς (τεχνική που ακολουθούν μουσεία), στη βιομηχανία του θεάματος με τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας («Simulacron-3», «Τρον», «Matrix» κ.α.).

http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%A0%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1 9/12/08 11.31

Σε αυτό το σημείο να διαφοροποιήσουμε από την εικονική πραγματικότητα την τεχνική της προσομοίωσης (simulation) που είναι η αναπαράσταση μιας λειτουργίας με τη βοήθεια ενός μοντέλου.

<http://dmst.aueb.gr/dds/intro.pascal/appl/simul.htm> 9/12/08 12.30

Όταν αναφέρεται ο όρος εικονική στην εργασία, θα εννοείται η δυνητική πραγματικότητα. Η μετάφραση από το αγγλικό virtual στα ελληνικά είναι εικονικός. Διευκρινίζω επομένως εδώ ότι λέγοντας εικονική εννοούμε όχι

την εργασία προσομοίωσης που περιγράψαμε στην παραπάνω παράγραφο, αλλά στον κόσμο μέσα από ένα παιχνίδι ρόλων στο internet.

3.2 Δυνητική πραγματικότητα

Λέγοντας ότι κάτι είναι πραγματικό εννοούμε ότι έχει παρουσία υλική, απτή σε αντίθεση με το δυνητικό που νοείται απο την υλική απουσία. Τη μη ύπαρξη. Το δυνητικό «υπάρχει εν δυνάμει και όχι εν ενεργεία». Μέσα στο ενεργό υπάρχει και αυτό που θα παραχθεί απο αυτό στο μέλλον (όπως ένα δέντρο υπάρχει μέσα στο σπόρο εν δυνάμει, δηλαδή η προοπτική του).

Το δυνητικό διαφέρει απο το δυνατό. Δεν μπορεί να είναι ούτε σταθερό ούτε συγκροτημένο αλλά βρίσκεται εν εξελίξη.

Περιέχει μία κατάσταση μέσα απο την οποία θα προέλθει η λύση κάποιου προβλήματος. Το αντικείμενο ή το υποκείμενο που βρίσκεται σε μία δυνητική κατάσταση, δεν ξέρει τη μορφή ή τον τελικό προορισμό εξελιξής του. Η ανάγκη για προσδιορισμό (π.χ. ταυτότητας) και η παρουσία των αντίστοιχων καταστάσεων μέσα στις οποίες βρίσκεται το κινητοποιούν και το αναγκάζουν να εξελιχθεί (λύνοντας τα τυχόν προβλήματα).

Η δυνητικοποίηση σύμφωνα πάντα με τον Levy μπορεί να οριστεί ως: «η κίνηση που είναι αντίθετη προς την ενεργοποίηση». Η «δυνητικοποίηση είναι ένας απο τους κυριότερους φορείς δημιουργίας πραγματικότητας».

Ένα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό της δυνητικοποίησης είναι ότι δεν έχει τόπο. Κάτι συμβαίνει αλλά δεν προσδιορίζεται ο τόπος. Υπάρχει ο χρόνος αλλά δεν υπάρχει το σημείο που συμβαίνει κάτι. Στο ηλεκτρονικό δίκτυο δεν μπορεί να προσδιοριστεί. Έτσι δημιουργείτε μία κοινή για τα μέλη κουλτούρα που όμως δεν προσδιορίζεται τοπικά. Οι άνθρωποι συνδέονται μέσα σε κάτι αόριστο (Levy, 2001, 21-24).

3.3 Κοινότητες στον κυβερνοχώρο

Το δίκτυο αποτελείται από δύο μέρη. Από τη μία το τεχνολογικό, η πληροφορική, οι αλγόριθμοι και τα μαθηματικά, από την άλλη η χρήση του για επικοινωνία και πληροφορία, ο ανθρώπινος παράγοντας που διαρκώς αυξάνει την ενασχόληση του με αυτό και δημιουργεί δυναμικές κοινότητες.

Το πανεπιστήμιο του MIT πρόκειται να παρουσιάσει ένα καινούργιο επιστημονικό πεδίο προς διερεύνηση, το πεδίο του ιστού.

Μέσα σε αυτό το πεδίο οι νέοι τρόποι οργάνωσης του ανθρώπου, τα επίπεδα που χρησιμοποιεί για να δράσει θα γίνουν σημείο μελέτης.

Το δίκτυο γίνεται τρόπος ζωής με όλο και περισσότερους ανθρώπους να μιλούν σε αυτό, να «δικτυώνονται», δημιουργώντας δυναμικές κοινότητες. Η διαρκώς αυξανόμενη μάζα αυτών που συμμετέχουν στο δίκτυο δίνει ολοένα και μεγαλύτερη αξία στην τεχνολογία του.

<http://tsimitakis.wordpress.com/2007/03/04/> 9/1/09 12.20

Στην παρούσα εργασία θα εστιάσουμε σε μία σύγχρονη μορφή κοινωνικοποίησης αυτή που δραστηριοποιείται στον κυβερνοχώρο.

Ένα μέρος που δεν έχει χρόνο και χώρο. Βρίσκεται ουσιαστικά στο κενό αλλά έχει τη δυνατότητα να δημιουργεί αλληλεπιδράσεις μεταξύ των χρηστών του μέσα σε συγκεκριμένα δωμάτια συζητήσεων ή χώρους κοινής συνάντησης πάντα σε ένα περιβάλλον εικονικό.

Με αυτό το χαρακτηριστικό εγκαταλείπουμε την εδαφική-γεωγραφική ιδιότητα που είχαν οι κοινότητες. Στον κυβερνοχώρο μία κοινότητα δημιουργείται βάση ενδιαφέροντος. Στηρίζεται δηλαδή στα κοινά ενδιαφέροντα που έχουν τα μέλη τους. Οι τύποι των κοινοτήτων είναι πολλοί και διαφορετικοί. Θα παρουσιάσω ονομαστικά κάποιους για να γίνει αντιληπτή η σχέση που δημιουργούν και οι διαφορές που έχουν με την κοινότητα στο παιχνίδι που μας απασχολεί.

3.4 Email και λίστες διευθύνσεων

Τα πιο παλιά και πιο δημοφιλή γκρουπ είναι οι λίστες συζήτησης και τα email. Δίνουν τη δυνατότητα στο άτομο να στείλει απ ευθείας μήνυμα σε ένα άλλο σε χρόνο παροντικό, να απαντήσει την ίδια στιγμή σε μία ομάδα ατόμων, να συμμετέχει σε συζήτηση με άλλα μέλη την ίδια στιγμή. Οι λίστες διευθύνσεων συνδέουν ένα μικρό αριθμό ατόμων που συμμετέχει σε αυτές και δίνουν τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να δεχτούν ή όχι ένα νέο μέλος, να απαντήσουν σε έναν ή σε όλα τα μέλη. Είναι μία οργανωμένη και στοχευμένη ενέργεια.

3.5 Usenet & BBSs

Το Usenet ένα σύστημα παγκόσμιου δικτύου συζητήσεων. Διαφορετικά δίκτυα συνδέονται μέσω υπολογιστών (newsgroups) και δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες τους να διαβάσουν άρθρα, ειδήσεις, να κάνουν συζητήσεις να στείλουν και να λάβουν μηνύματα. Οι πληροφορίες αποθηκεύονται και ο χρήστης μπορεί όποτε θέλει να τις «κατεβάσει» από το δίκτυο. Υποστηρίζει επίσης ομάδες συζητήσεων (moderate) που άρθρα ή μηνύματα μπορούν να αποσταλούν στο διαχειριστή και εκείνος να τα αναρτήσει στη σελίδα. Οι περισσότερες ομάδες λειτουργούν χωρίς τη μεσολάβηση του διαχειριστή.

<http://web.auth.gr/virtualschool/1.4/Praxis/NewCommunicationForms.html>

5/1/09 15.25

Το BBS Bulletin Board Systems με σύνδεση στο internet μέσω τηλεφώνου (dial-up) και μιας συσκευής (modem), έδινε τη δυνατότητα για on line παιχνίδια, διεξαγωγή επικοινωνίας μέσω υπολογιστή σε συγκεκριμένους χώρους (chat rooms) και η χρήση του γινόταν από περιορισμένο αριθμό ανθρώπων, που χρησιμοποιούσαν την επικοινωνία ή τα παιχνίδια στο internet την περίοδο 1970 έως τα μέσα του 1990, περισσότερο ως χόμπυ.

Θεωρήθηκε η πρώτη on-line κοινότητα και περιόριζε τους χρήστες εξ αιτίας της λειτουργίας του μόνο σε τοπικό επίπεδο.

http://en.wikipedia.org/wiki/Bulletin_board_system 5/1/09 15.30

3.6 Blogs

Ιστοσελίδες ή ιστοχώροι τους οποίους δημιουργεί ένα άτομο, ανανεώνονται σε καθημερινή βάση, περιέχουν την άποψη των ιδιοκτητών τους πάνω σε κοινωνικά, πολιτικά, πολιτιστικά θέματα, σχόλια σε γεγονότα της καθημερινότητας, αναφορές στις μουσικές προτιμήσεις, στα βιβλία, τις ταινίες ή δραστηριότητες του ατόμου. Μπορεί επίσης να έχουν τη μορφή ψηφιακού ημερολογίου και να φιλοξενεί απόψεις και σχόλια άλλων ατόμων που ενδιαφέρονται να γράψουν την άποψη τους. Ένας καινούργιος τρόπος επικοινωνίας που δίνει τη δυνατότητα σε ανθρώπους που δεν έχουν ιδιαίτερες γνώσεις πληροφορικής να δράσουν στον κυβερνοχώρο.

<http://www.internetinfo.gr/internet/blog/index.html> 5/1/09 14.35

3.7 Myspasce

Σελίδες επικοινωνίας, που επιτρέπουν στο χρήστη να αναζητήσει και να συνδεθεί με ανθρώπους που γνωρίζει τα ονόματά τους στο περιβάλλον του, αλλά δεν μπορεί να βρει τρόπο να επικοινωνήσει μαζί τους.

Ένας περισσότερο καλλιτεχνικός χώρος που επιτρέπει στον ιδιοκτήτη του να παρουσιάσει τη δουλειά του στο ευρύ κοινό χωρίς κόστος. Μουσικοί, σκηνοθέτες, συγγραφείς δημιουργούν σελίδες «ανεβάζοντας» τραγούδια τους ή σκηνές από τις ταινίες τους, νέα για ενδεχόμενες καλλιτεχνικές δράσεις. Με μειονέκτημα το μικρό χώρο παρουσίασης και τον περιορισμό στο μέγεθος και την τεχνολογία που μπορεί να χρησιμοποιηθεί όμως διαφοροποιείται από τις επίσημες και μεγάλες σελίδες καλλιτεχνών ή επιστημόνων που παρέχουν ουσιαστικότερες δυνατότητες.

<http://www.boutell.com/newfaq/sitespecific/whymyspace.html> 5/1/09 14.55

3.8 Facebook

Ένας από τους περισσότερο δημοφιλή δικτυακούς τόπους που μπορεί ο καθένας κάνοντας εγγραφή να αποκτήσει σελίδα με το profil του, να ανεβάσει φωτογραφίες του, να ανακαλύψει παλιούς φίλους, να γνωρίσει τους φίλους των φίλων του αλλά και να βρει δουλειά, ή σχέση.

Ένας τόπος όχι συζητήσεων αλλά ομάδων που συμφωνούν ή διαφωνούν για ζητήματα της καθημερινότητας. Ξεκίνησε όταν ένας φοιτητής του Χαρβαρντ ο Mark Zuckerberg το δημιούργησε για να επικοινωνεί με τους φίλους του μέσα στο Πανεπιστήμιο. Σήμερα αριθμεί μέλη σε όλο τον κόσμο και ερωτήματα όπως η προστασία της ιδιωτικής ζωής απασχολούν τους επιστήμονες. <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook> 5/1/09 15.10

3.9 μέσα μαζικής επικοινωνίας

Ο Καναδός επιστήμονας Χάρολτ Ίνις υποστήριξε ότι τα μέσα μαζικής επικοινωνίας επηρεάζουν την οργάνωση κοινωνικών μορφών. Η μεταφορά πληροφοριών από ένα άτομο στο άλλο ή σε μία ομάδα ανθρώπων είναι τρόπος διατήρησης επαφής μεταξύ των μελών. Για το Marshal McLuhan το «μέσο είναι το μήνυμα». Υποστηρίζει ότι η δομή μίας πολιτείας επηρεάζεται πολύ περισσότερο από τον τρόπο που μεταφέρεται ένα μήνυμα παρά από το περιεχόμενό του. Η τηλεόραση μεταφέρει διαφορετικά ένα μήνυμα από ένα βιβλίο επομένως και η κοινωνία που πληροφορείται μέσο αυτής θα είναι διαφορετική. Ο Marshal McLuhan θεωρεί ότι τα ηλεκτρονικά μέσα δημιουργούν το «παγκόσμιο χωριό». Άνθρωποι σε όλο τον κόσμο ασχολούνται με ένα κοινό θέμα (π.χ. κάποια μεγάλη καταστροφή), παρακολουθούν ότι έχει σχέση με αυτό, συνεντεύξεις, εικόνες, συνέπειες.

Η σχολή της Φρανκφούρτης υποστήριξε ότι η πολιτιστική βιομηχανία προωθώντας τυποποιημένα προϊόντα δεν αναπτύσσει την κριτική σκέψη του ατόμου. Τα μέσα ψυχαγωγίας βασίζουν την ύπαρξη τους στην εμπορική επιτυχία. Ο γερμανός φιλόσοφος Γιούγκερ Χάμπερμας που το έργο του συνδέεται με τη Σχολή της Φρανκφούρτης ασχολήθηκε ιδιαίτερα με το ζήτημα της δημόσιας σφαίρας ως ένα χώρο που μπορούν να συζητηθούν θέματα γενικού ενδιαφέροντος, να γίνει διάλογος και να διαμορφωθούν γνώμες. Τέτοιοι χώροι θεωρήθηκαν τα σαλόνια, τα καφενεία, όπου ο καθένας μπορούσε να συζητήσει ως ίσος προς τον άλλο. με την ανάπτυξη της μαζικής ψυχαγωγίας, της βιομηχανικής κοινωνίας και των μέσων

μαζικής ενημέρωσης η κοινή γνώμη δεν διαμορφώνεται μέσα από μεγάλες συζητήσεις αλλά με τη χειραγώγηση.

Ο Baudrillard θεωρητικός των μέσων μαζικής ενημέρωσης, υποστηρίζει ότι η επίδραση των μέσων στη ζωή μας είναι τόσο μεγάλη ώστε δε βλέπουμε τον κόσμο όπως αυτός είναι αλλά όπως μας δείχνουν ότι είναι.

Σύμφωνα με τον Baudrillard όταν παντού υπάρχουν μέσα ενημέρωσης και το άτομο πληροφορείται για όλα τότε δημιουργείται μία νέα πραγματικότητα. Η υπερπραγματικότητα που αποτελεί μία ανάμειξη της ανθρώπινης συμπεριφοράς με τις εικόνες που παρουσιάζουν τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Ο κόσμος αυτός δημιουργείται από εικόνες που αποτελούν μία άλλη «εξωτερική πραγματικότητα».

Ο John Thomson αντίθετα με τη σχολή της Φρανκφούρτης ισχυρίζεται ότι τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και επικοινωνίας επιτρέπουν στο άτομο να αναπτύξει κριτική σκέψη. Το μέγεθος και η ποικιλία των πληροφοριών που παρέχει είναι ιδιαίτερα χρήσιμες σε αυτό ενώ σε παλαιότερες εποχές η ενημέρωση ήταν περιορισμένη. Ο Thomson διακρίνει τα μέσα σε τρεις κατηγορίες διαντίδρασης. Στην κατά πρόσωπο, δηλαδή τη φυσική επαφή μεταξύ των ατόμων, σε ένα κοινό χώρο, στη διαμεσολαβούμενη όπως οι συζητήσεις με τη βοήθεια κάποιου μέσου και η διαμεσολαβούμενη οιονεί διαντίδραση (Giddens,2002, 501-505).

3.10 Μαζική ψυχαγωγία και ενημέρωση

Στις μεγαλουπόλεις που διαρκώς αναπτύσσονται, η διάδοση της μαζικής κατανάλωσης, ο τύπος, το ραδιόφωνο, ο κινηματογράφος, η μουσική, δημιουργούν στους ανθρώπους ένα κοινό τρόπο διασκέδασης, ζωής, αισθητικής και προτιμήσεων. Πολλές οι αντιδράσεις από τους διανοούμενους του Μεσοπολέμου για το νέο τρόπο ομαδικής διασκέδασης και το φόβο δημιουργίας ανθρώπων-ρομπότ καθώς και του υποβιβασμού του Ευρωπαϊκού πολιτισμού. Πολλά βιβλία (*η εξέγερση των μαζών*, του Ορτέγκα υ Γκασσέτ, *ο θαυμαστός καινούργιος κόσμος* του Χαξλεϋ) και ταινίες (*η Μητρόπολη* του Λαγκ, *οι μοντέρνοι καιροί* του Τσάπλιν)

παρουσιάζουν την ισοπέδωση του ατόμου μέσα από τον καινούργιο τρόπο ζωής και χειραγώγησης των μαζών.

Δυο είναι οι τομείς που παρουσιάζεται και αναπτύσσεται η ομαδική διασκέδαση, πρώτα απ' όλα ο αθλητισμός (ποδόσφαιρο-πυγμαχία-ολυμπιακοί αγώνες) και ο κινηματογράφος που με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη δυνατότητα ομιλίας και εικόνας απέκτησε ακόμα μεγαλύτερη δύναμη και απήχηση στο ευρύ κοινό.

Το 1960 οι πρώτοι τηλεπικοινωνιακοί δορυφόροι κάνουν ακόμα πιο δυνατή τη σχέση του τηλεθεατή με τα γεγονότα που μπορεί να τα παρακολουθήσει ζωντανά έχοντας έτσι ίδια άποψη για το τι συμβαίνει. Όμως και εδώ μπαίνει το ερώτημα ποιος επιλέγει τις εκπομπές ή τις ταινίες που προβάλλει η τηλεόραση (Berstein-Milza,1997,159-160,310).

Η ενημέρωση ξεκινάει από ένα φορέα (τηλεόραση-εφημερίδα) και έχει εκατομμύρια δέκτες. Τα μέσα που απευθύνονται σε μεγάλα ακροατήρια, σε εκατομμύρια ανθρώπους ονομάζονται μέσα μαζικής ενημέρωσης αλλά και μέσα μαζικής επικοινωνίας. Τα βίντεο-παιχνίδια και τα παιχνίδια στο internet αποτελούν μέρος τους. Εκτός από τρόπος ψυχαγωγίας είναι και μέσο επικοινωνίας, πρόσβασης στη γνώση και μετάδοσης πληροφοριών.

Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης επιδρούν στη διαμόρφωση της κοινής γνώμης, στις εμπειρίες (μέσο των πληροφοριών και της γνώσης), στην άποψη που κυριαρχεί, επηρεάζουν τη στάση του κοινού.

Οι εφημερίδες, η τηλεόραση, τα περιοδικά είναι τα κυριότερα μέσα μαζικής ενημέρωσης όμως τα τελευταία χρόνια η πληροφόρηση μέσω του διαδικτύου κερδίζει συνεχώς έδαφος δίνοντας καινούργιο νόημα στη λέξη.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και τη δυνατότητα πρόσβασης όλο και περισσότερων ανθρώπων σε αυτό η ενημέρωση δεν λαμβάνεται απαραίτητα μόνο από τα γνωστά ως τώρα μέσα. Ο φορέας δεν είναι ένας μόνο. Υπάρχουν πολλές πηγές που μπορεί το άτομο να αναζητήσει πληροφορίες και να εξετάσει ένα ζήτημα που το ενδιαφέρει από διαφορετικές παραμέτρους. Έτσι η δημοκρατία και η ελευθερία του λόγου και της έκφρασης βρίσκουν καινούργιο τρόπο ανάδειξης.

3.11 Δημοκρατία στο διαδίκτυο

Διαφορετικές γνώμες και προειδοποιήσεις σχετικά με το πόσο δημοκρατικό μπορεί να είναι το internet υπήρξαν. Ο συγγραφέας Andrew Shapiro έγραψε το 1997 χαρακτηρίζοντας ευσεβή μύθο τη δημοκρατία στο δίκτυο και λέγοντας ότι στην ουσία βρισκόμαστε μπροστά σε ένα πόλεμο για τον έλεγχο πάνω στον τρόπο ζωής, ενημέρωσης, γνώσης, συναναστροφής κ.α.

Ο κίνδυνος που ελλοχεύει είναι να αλλάξουμε τους τρόπους συμπεριφοράς και αλληλεπίδρασης. Να απομακρυνθούμε από φίλους, συγγενείς, δασκάλους, συμπολίτες, αφήνοντας την προσωπική επαφή. Έχοντας απόλυτη ελευθερία μέσα στο δίκτυο δεν θα αντιλαμβανόμαστε ότι οι μεγάλες επιχειρήσεις θα εξακολουθούν να επηρεάζουν την κρίση μας.

Με τη χρήση υψηλής τεχνολογίας παραδοσιακές μορφές διάδρασης θα εγκαταλειφθούν. Ο κόσμος εκτός δικτύου θα χωριστεί στους έχοντες πληροφορίες και στους μη. Ο τρόπος που χρησιμοποιείται το διαδίκτυο είναι το κλειδί για την λειτουργία του. Χρειάζεται κριτικό πνεύμα, άρνηση της ιδέας ότι μπορούμε ως χρήστες να ελέγχουμε απόλυτα τον κόσμο μας και γνώση ότι η ελευθερία έχει και υποχρεώσεις. Προστασία του δικαιώματος της ελευθερίας του λόγου, μέτρο στις κοινωνικές μέσο δικτύου συναναστροφές και όχι αποκλειστικότητα. Το internet μπορεί να είναι δημοκρατικό αν εμείς το κάνουμε να είναι.

<http://www.tovima.gr/default.asp?pid=2&artid=94557&ct=82> 15/12/08

14.15

Το περιοδικό «the times» ονόμασε άνθρωπο της χρονιάς για το 2006 τον ανώνυμο χρήστη του internet, βάζοντας στο εξώφυλλο του ένα καθρέφτη για να δει ο καθένας (ανώνυμος χρήστης) εκεί το πρόσωπο της χρονιάς δηλ. το δικό του. Οι συντάκτες του περιοδικού δικαιολόγησαν την επιλογή τους με το σκεπτικό υπάρχει μετατόπιση από τα όργανα στα άτομα που είναι οι πολίτες μιας νέας ψηφιακής δημοκρατίας¹⁸.

¹⁸ Πηγή: <http://www.time.com/time/covers/0,16641,20061225,00.html> 9/1/09 13.00



11

<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569526,00.html>

16/12/08 15.30

Ο Slavoj Žižek αναρωτιέται αν μιλάμε για ψηφιακή δημοκρατία ή για μία νέα τυραννία, αυτή του κυβερνοχώρου. Σχολιάζοντας το εξώφυλλο παρατηρεί ότι στον καθρέφτη το άτομο δεν θα δει ούτε τα άλλα άτομα που είναι στο internet αλλά ούτε και τον πραγματικό του εαυτό που είναι διαιρεμένος στην persona του υπολογιστή και στο εγώ. Η εικονική πραγματικότητα του κυβερνοχώρου παρέχει μία πραγματικότητα που δεν έχει ουσία. Το άτομο βρίσκεται εκεί χωρίς να είναι. Ο Žižek το παρομοιάζει με τον decaffeinate. Ένας καφές αλλά χωρίς την καφεΐνη. Το πιο ανησυχητικό στο διαδίκτυο είναι η δυνατότητα για το άτομο να εγκαταλείψει τη μάσκα που φοράει στην κοινωνική του ζωή. Με την ιδέα ότι το internet είναι απλώς ένα παιχνίδι το άτομο μπορεί να απαγκιστρωθεί από τις αναστολές του και να απελευθερωθεί μέσα στο δίκτυο. Το ίδιο συμβαίνει και για τα άλλα άτομα μέσα στην κοινότητα του δικτύου. Οι επαφές γίνονται με τη μεσολάβηση του υπολογιστή και δεν μπορεί να υπάρξει κατανόηση. Το άτομο περιπλανιέται ανάμεσα σε άπειρα μηνύματα που βρίσκονται στον κυβερνοχώρο χωρίς αυτά να έχουν σταθερό προορισμό και την ουσία τους δεν μπορεί να την κατανοήσει. Αυτή η χαοτική κατάσταση μεταφοράς μηνυμάτων είναι η άλλη πλευρά της άμεσης δημοκρατίας του κυβερνοχώρου μέσα στην οποία η διαντίδραση των ατόμων έχει αποκλίσεις από την πραγματικότητα γιατί κανείς δε γνωρίζει το πραγματικό αλλά μόνο αυτό που φαίνεται να είναι, άρα ο καθένας βλέπει

κάτι διαφορετικό. Αυτή η συμπεριφορά μπορεί να οδηγήσει σε δολοφονική βία. <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2006/dec/30/comment.media>
16/12/08 15.40

3.12 τα mporgg ως μέσα ενημέρωσης

Το μέλλον ανήκει στην ηλεκτρονική επικοινωνία. Ο υπολογιστής είναι απλά το μέσο για την είσοδο των ατόμων σε παγκόσμιο επίπεδο. Το δίκτυο συνδέει ολόκληρο τον πλανήτη και με αυτό τον τρόπο μπορεί να επηρεάσει τη γνώμη και να διαμορφώσει τις εντυπώσεις σε αντίστοιχα μεγάλο μέρος του πληθυσμού. Μία είδηση κάνει το γύρο του κόσμου σε μικρό χρονικό διάστημα και προκαλεί αντιδράσεις που επηρεάζουν την κοινή γνώμη.

Καινούργια μέσα ψυχαγωγίας (you tube- face book- goggle) δημιουργούν κοινούς τρόπους συμπεριφοράς και αποτελούν ένα νέο μέσο διαφήμισης κάνοντας ακόμα πιο εύκολη την πρόσβαση σε προϊόντα για το αγοραστικό κοινό και τη δυνατότητα να τα αποκτήσουν σε οικονομικές τιμές. Με τα πάγια έξοδα των εταιρειών που πουλούν μέσω διαδικτύου αυτή η δυνατότητα είναι εφικτή.

Το διαδίκτυο έχει όλα τα μέσα επικοινωνίας εφημερίδες, τηλεόραση, ραδιόφωνο, όχι μόνο της χώρας που λειτουργεί αλλά όλου του κόσμου.

Το άτομο μπορεί μόνο μέσα από τον υπολογιστή του να διαβάσει εφημερίδες και νέα από όλο τον κόσμο ενώ συγχρόνως ακούει ραδιόφωνο, κατεβάζει τις τελευταίες ταινίες του κινηματογράφου, αντιγράφει στο σκληρό το Cd που του αρέσει και παραγγέλνει από κάποια δικτυακή διεύθυνση ένα βιβλίο που ακόμα δεν έχει έρθει στη χώρα του.

Ως μέσα μαζικής επικοινωνίας τα βίντεο-παιχνίδια και τα on line παιχνίδια μεταφέρουν πληροφορίες σε ένα τεράστιο αριθμό ανθρώπων που τα χρησιμοποιούν (όπως το wow, που έχει 11 εκατομμύρια παίκτες). Παράλληλα δημιουργούν και μία κοινή αισθητική στα μέλη τους.

Η διαμεσολαβημένη από ηλεκτρονικό υπολογιστή επικοινωνία είναι ένας καινούργιος τρόπος που ταιριάζει περισσότερο στη σύγχρονη κοινωνία και στη νέα εποχή, στις διανοητικές, φυσικές και συναισθηματικές ανάγκες.

Το κεφάλαιο του κοινωνικού δικτύου είναι τα συλλογικά αγαθά που διαθέτει όπως η γνώση και η πληροφορία. Η χρήση του διαδικτύου απο πολλούς ανθρώπους συγχρόνως εξυπηρετεί ιδιαίτερα τη δημιουργία κοινοτήτων εξ αιτίας της ανταλλαγής συλλογικών αγαθών. Η επαφή που έχουν οι άνθρωποι στο δίκτυο τους κάνει να μοιράζονται έντονα συναισθήματα (η ανταλλαγή συναισθημάτων θλίψης ή χαράς για κάποιο γεγονός) όπως όταν συμμετέχουν σε μια κοινή προσπάθεια που τους δίνει την αίσθηση της συλλογικότητας. Αυτοί είναι σύμφωνα με ο Rheingold οι τρόποι που οι ηλεκτρονικές επικοινωνίες αλλάζουν την κοινωνία.

Όμως αν δεν υπάρχει το μέσο (το διαδίκτυο) τότε αυτομάτως σταματάει να υπάρχει η επαφή, η επικοινωνία αλλά και η κοινότητα που δημιουργείται εκεί μέσα (Coyne R., 1995, 5-9).

Τα παιδιά που παίζουν παιχνίδια αλλά και οι νέοι αποκτούν κοινές εμπειρίες, συμπεριφορές, λεξιλόγιο. Τα παιχνίδια είναι μέσα μαζικής ενημέρωσης και επικοινωνίας. Ένας παίκτης έχει τη δυνατότητα την ώρα που βρίσκεται μέσα στο παιχνίδι να συνομιλεί με άλλους παίκτες (απο διάφορα μέρη του κόσμου) και να σχολιάζει την επικαιρότητα ή να συζητάει για θέματα που βρίσκουν κοινό ενδιαφέρον. Πληροφορίες, ειδήσεις, νέα, μεταφέρονται σχολιάζονται. Καινούργιοι τρόποι μέσα σε καινούργιες κοινωνίες για επικοινωνία και επαφή.

3.13 δημιουργώντας κοινότητες στο internet

Βασικό στοιχείο μιας κοινότητας είναι η επικοινωνία. Όταν αυτή δεν υπάρχει λέει ο Geertz τότε δεν υπάρχει και κοινότητα. Ο τρόπος με τον οποίο επικοινωνούν μέσα στο παιχνίδι είναι η γραφή και οι «χειρονομίες» που κάνουν οι χαρακτήρες τους. Υπάρχει μία μεγάλη γκάμα συμβόλων όπως χαιρετάω στρατιωτικά, χαιρετάω φιλικά, χορεύω, χοροπηδάω, γελάω κ.α. που οι παίκτες χρησιμοποιούν όταν βρίσκονται όλοι μαζί σε ένα συγκεκριμένο σημείο και θέλουν να κάνουν αισθητή την παρουσία τους και τα αισθήματα τους. Οι παραδοσιακές μορφές επικοινωνίας δεν υπάρχουν στο παιχνίδι. Η φυσική παρουσία απουσιάζει δίνοντας τη θέση της στην

εντύπωση κυρίως και σε δεδομένα και κοινά αποδεκτά γνωρίσματα επικοινωνίας (Reid, 1991, 19).

3.14 Σημεία στο παιχνίδι που δημιουργούν την αίσθηση της κοινότητας.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού θέλησαν να κάνουν την πέμπτη συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού έτσι ώστε να πρέπει να παίζουν πολλοί άνθρωποι μαζί. Υπάρχει το σημείο συνάντησης για τους παίκτες (κεντρικά σημεία μεγάλων πόλεων), η ταβέρνα όπου μπορούν να μεθύσουν (όταν είσαι μεθυσμένος η οθόνη σου θολώνει και δεν περπατάς ίσια), υπάρχει κουρείο που μπορείς να αλλάξει χτένισμα, υπάρχει τράπεζα που καταθέτει χρήματα και αντικείμενα, υπάρχει πλειστηριασμός (auction house) όπου ο παίκτης μπορεί να αγοράσει ή να πουλήσει αντικείμενα, υπάρχει ταχυδρομείο όπου μπορεί να στείλει και να λάβει γράμματα (mail) από τους συμπαίκτες του κ.α.

Ο καθένας μέσα στο παιχνίδι έχει συγκεκριμένη θέση, όμως ο αρχηγός της ομάδας ορίζει τι θα κάνει ο καθένας. Θα αναφερθούμε αναλυτικά σε συγκεκριμένη ενότητα για τη δομή και τη λειτουργία αυτών των ομάδων μέσα στο παιχνίδι.

Το wow είναι ένας ολόκληρος φανταστικός κόσμος που μοιάζει πολύ με τον πραγματικό. Διαθέτει όλα όσα το άτομο μπορεί να βρει και στην καθημερινή του ζωή τράπεζα, αίθουσα πλειστηριασμού, ταχυδρομείο, μηχανικούς, επιδιορθωτές, μαγαζιά που πουλάνε όπλα, τρόφιμα, βότανα, ρούχα, καλάμια ψαρέματος και ότι μπορεί να χρειάζεται ένας παίκτης. Ανεφοδιασμός γίνεται μόνο στις μεγάλες πόλεις αλλά υπάρχουν και στα μικρά χωριά τα απαραίτητα.

3.15 Μία παραδοσιακή κοινότητα μέσα σε μία εικονική

Παρατηρώντας την καθημερινή κίνηση και τις συμπεριφορές μέσα στο internet-cafe, ανακαλύπτουμε μία ολοκληρωμένη κοινότητα παραδοσιακής μορφής. Οι ίδιοι άνθρωποι καθημερινά, επιλέγουν να περάσουν συγκεκριμένο χρόνο στον ίδιο τόπο με την ίδια ομάδα ανθρώπων, κάνοντας ακριβώς τα ίδια πράγματα. Παίζοντας όλοι μαζί ένα συγκεκριμένο παιχνίδι το *world of warcraft*. Θα μπορούσαν να συνδεθούν στο internet και να

παίζουν στο server που συνηθίζουν από το σπίτι τους, αλλά επιλέγουν να μην το κάνουν γιατί όπως μου είπαν και οι ίδιοι, «δεν έχει πλάκα». Σπίτι είναι μόνοι τους και δεν μπορούν να μιλήσουν την ίδια ώρα με τους φίλους τους. Το ίδιο συμβαίνει και όταν υπάρχει κάποιος ποδοσφαιρικός αγώνας που τους ενδιαφέρει. Κανονίζουν όλοι μαζί ότι θα παρακολουθήσουν τον αγώνα στο internet καφέ. Φυσικό βέβαια αφού βρίσκονται συνέχεια εκεί. Κάποιες φορές καταλάβαινα ότι είναι τυπική η ερώτηση «θα έρθεις αύριο» η συνήθης ερώτηση ήταν «τι ώρα θα έρθεις αύριο». Ακόμα και όταν μιλάνε στο τηλέφωνο δεν αναφέρουν το όνομα του internet που βρίσκονται επειδή θεωρείται δεδομένο. Ο τόπος δεν κατονομάζεται επειδή απλά αυτό δε χρειάζεται να γίνει.

Υπάρχει κάποιος από τα παιδιά που είναι ο καλύτερος, αυτός που έχει φτάσει στο πιο ψηλό επίπεδο του παιχνιδιού, αυτός που ξέρει τα μυστικά, πως να παίζει, πως να κινηθεί. Όλοι θέλουν να τα έχουν καλά μαζί του, τον ζηλεύουν, αλλά είναι και επιθετικοί επειδή ακριβώς τον ζηλεύουν.

Υπάρχει ο μεγαλύτερος στην ηλικία που έχει το σεβασμό όλων και επιβάλλει την τάξη όταν χρειάζεται, υπάρχει ο μικρότερος, αυτός που δέχεται τα πειράγματα από τους άλλους και τέλος υπάρχει και ο πιο ευκατάστατος. Αυτός που αν και μικρός έχει ελευθερία από το σπίτι και χρήματα.

Μια μικρή κοινωνία καθρεφτίζει τη μεγαλύτερη στην οποία ανήκει. Μέσα στο χώρο του internet υπάρχουν παιδιά όλων των τάξεων, φοιτητές, μαθητές, εργαζόμενοι, υπάλληλοι, τεχνικής μόρφωσης, εργατοτεχνίτες.

Οι εθνικότητες επίσης ανακατωμένες δεν ενοχλούν κανένα επειδή όλα ξερνιούνται όταν πρέπει να γίνεις ομάδα για να επιτύχεις το στόχο του παιχνιδιού. Στο internet καφέ πηγαίνουν για ένα λόγο, να παίξουν.

Στο παιχνίδι δεν υπάρχουν (φανερά τουλάχιστον όπως θα δούμε) εθνικότητες. Υπάρχουν μόνο αυτοί που είναι καλύτεροι και αυτοί που είναι εχθροί. Αγαπημένοι φράση «Το δικό μας guild είναι το καλύτερο».

Την ίδια στιγμή τα ίδια άτομα αποτελούν μέλη της κοινότητας του *world of warcraft* ενός παιχνιδιού στον κυβερνοχώρο. Θα μπορούσε σχηματικά να

μοιάζει με δύο κύκλους που βρίσκεται ο ένας μέσα στον άλλο. Ένα μεγαλύτερο και ένα μικρότερο.

Ο κύριος Φώτης Σπυρόπουλος παιδί μεταναστών γεννήθηκε και έζησε στην Αμερική. Είναι ο ιδιοκτήτης του internet cafe “pixel” στο οποίο πραγματοποιήθηκε η έρευνα Στη συνέντευξη που μας παραχώρησε ανέφερε ότι στην Αμερική δεν υπάρχουν internet cafe. Εκεί τα παιδιά παίζουν απο το σπίτι τους και μαζεύονται σε χώρους internet όταν διοργανώνεται κάποιο event σχετικό μαζί με τον υπολογιστή τους για να κάνουν συνήθως LAN (κλειστά δίκτυα). Στην Ελλάδα τα internet café ευδοκίμησαν επειδή είναι ιδιαίτερα κοινωνικά. Στη συνέντευξη είπε ότι τα παιδιά που πηγαίνουν εκεί θα μπορούσαν να έχουν καλύτερα μηχανήματα και σύνδεση απο το σπίτι τους. Όμως επιλέγουν να παίζουν εκεί επειδή είναι η παρέα τους, ο χώρος τους (το οποίο υπερασπίζονται) και μπορούν να δράσουν μαζί με τους φίλους τους¹⁹.

3.16 Η έννοια της διαντίδρασης

Αυτό τον όρο χρησιμοποιεί ο Giddens για να χαρακτηρίσει τη δραστηριότητα μεταξύ δύο ή και περισσότερων ανθρώπων όπου υπάρχει δράση που περιμένει αντίστοιχη αντίδραση από την αντίθετη μεριά.

Οι καθημερινές επαναληπτικές συμπεριφορές, όσα συνηθίζουμε να κάνουμε, οι άνθρωποι που συναναστρεφόμαστε, τα μέρη που συχνάζουμε μας κοινωνικοποιούν. Η διαδραστικότητα μεταξύ των ανθρώπων ακόμα κ όταν αυτοί είναι άγνωστοι μεταξύ τους, συνθέτει τη μορφή μιας κοινωνίας.

Παρουσιάζοντας κάποιες από τις συνήθειες δραστηριότητες του ατόμου μπορούμε να δούμε τη μορφή που έχει η κοινωνικοποίηση σε μία σημερινή, σύγχρονη, φυσική κοινωνία. Δηλαδή την παρουσίαση διαντιδράσεων που συμβαίνουν στην καθημερινότητα, στη συναναστροφή χωρίς την επίδραση του λόγου. Οι θεσμοί και τα κοινωνικά συστήματα των οποίων αποτελούμε μέρος διαμορφώνονται από αυτές τις καθημερινές διαντιδράσεις.

(Giddens,2002,129).

¹⁹ Η συνέντευξη βρίσκεται στο παράρτημα της εργασίας

3.17 ο εαυτός μέσα σε ένα εικονικό-δυναμικό περιβάλλον

Οι συμπεριφορές που έχουν οι άνθρωποι στην καθημερινή τους ζωή, μέσα σε ένα φυσικό κόσμο μοιάζουν σε πολλά σημεία με εκείνες σε ένα εικονικό περιβάλλον. Ένας κόσμος που δεν υπάρχει σαν ύλη παρά μόνο στο μυαλό εκείνων που το ζουν. Γίνεται πραγματικότητα μέσα από τις ηλεκτρικές ίνες που μεταφέρουν τις εντολές και από την επιθυμία των χρηστών να ζήσουν ένα φανταστικό κόσμο σαν αυτός να ήταν ο αληθινός. Ο κόσμος του *warcraft* όπως και ολόκληρος ο κόσμος του διαδικτύου, συνεχίζει να υπάρχει και να δουλεύει όταν ο παίκτης, χρήστης βγαίνει από αυτόν.

Η επικοινωνία μπορεί να είναι άμεση αλλά και ασύγχρονη. Όταν ο χρήστης επανασυνδεθεί στο χώρο θα βρει πληροφορίες που του έστειλαν όσο ήταν εκτός και θα ενημερωθεί.

Η Serry Turkle καθηγήτρια στο MIT είναι από τους πρώτους επιστήμονες που ασχολήθηκαν και ερεύνησαν τη συμπεριφορά των ανθρώπων μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον και σε σχέση με την πραγματική του ζωή.

Ύστερα από εκτεταμένη έρευνα παρατήρησε ότι εικονικός κόσμος δίνει τη δυνατότητα στο άτομο να γίνει αυτό που δεν είναι στην πραγματική του ζωή. Το άτομο δημιουργεί τις συνθήκες και το περιβάλλον για να μπορέσει να βιώσει μία εμπειρία αντίθετη από εκείνη που ζει στον πραγματικό κόσμο. Αν για παράδειγμα στη ζωή του είναι δειλός, στην οθόνη μπορεί να γίνει ήρωας. Μέσα στα παιχνίδια ρόλων τα όρια μεταξύ του εαυτού στο παιχνίδι και του εαυτού στη ζωή μπλέκονται και το άτομο αναφέρεται στο χαρακτήρα του παιχνιδιού σα να είναι ο ίδιος (Turkle,1995,191-192).

Όταν το άτομο δημιουργεί ένα χαρακτήρα στο διαδίκτυο μπορεί να αισθανθεί ότι σπάει ένα σύνορο που έχει στον εσωτερικό του κόσμο. Άλλοι αισθάνονται ότι ο εαυτός του κατακερματίζεται, άλλοι αισθάνονται ανακούφιση και άλλοι δέχονται την ιδέα της αλλαγής και των δυνατοτήτων εξερεύνησης της προσωπικότητας. Αυτές οι δυνατότητες που παρέχονται στο άτομο μέσα στο σύγχρονο περιβάλλον του δίνουν την ευκαιρία να επανεξετάσει την παραδοσιακή, ενωτική, έννοια της ταυτότητας (στο ίδιο,260).

Κεφάλαιο 4

4.1 η περίπτωση της κοινότητας του *world of warcraft*

Στο Παρίσι τον Ιούλιο του 2008 στα υπόγεια των Βερσαλιών έγινε μία διαφορετική συγκέντρωση. Μέλη του παιχνιδιού *world of warcraft* από 50 διαφορετικές χώρες συγκεντρώθηκαν εκεί μετά από κάλεσμα της ιδιοκτήτριας εταιρίας για να γνωριστούν, να μιλήσουν και να παίξουν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Ένα παγκόσμιο προσκλητήριο για ένα παιχνίδι που αριθμοί 11 εκατομμύρια μέλη σε όλο τον κόσμο.

Άνθρωποι με κοινό ενδιαφέρον αυτό το παιχνίδι δημιουργούν μία κοινότητα αφού αυτό τους επηρεάζει όχι μόνο την ώρα που παίζουν αλλά και στον τρόπο που μιλάνε, ντύνονται (φοράνε μπλούζες με φιγούρες από το παιχνίδι), στο χιούμορ που κάνουν (αστεία που έχουν σχέση με το παιχνίδι), στα λευκώματα που φτιάχνουν στις ταινίες που επιλέγουν να δουν. Το παιχνίδι καθορίζει το πολιτιστικό τους τοπίο όπως παλαιότερα επηρέαζαν τους νέους και διαμόρφωναν την αισθητική τους οι κινηματογραφικές ταινίες, τα βιβλία, οι εφημερίδες. Διοργανώνουν χορούς στους οποίους διασκεδάζουν προσπαθώντας να μιμηθούν τις κινήσεις των χαρακτήρων τους. Μία πολύ γνωστή τηλεοπτική ψυχαγωγική εκπομπή « South Park» αφιέρωσε ένα ολόκληρο επεισόδιο στα αστεία που γίνονται σχετικά με το wow με μεγάλη επιτυχία. Την ημέρα της εκδήλωσης πολλοί ήρθαν ντυμένοι με μία στολή παρμένη από το ρόλο που έχουν οι ίδιοι στο παιχνίδι και έφτιαξαν ειδικά για την περίπτωση ιδιαίτερα εντυπωσιακές. (Μία στολή μπορεί να κάνει και 3 μήνες μέχρι να ολοκληρωθεί). Στην εκδήλωση παραβρέθηκε και ένας από τους ιδρυτές της εταιρίας blizzard που έχει φτιάξει το παιχνίδι, Maik Morhaim. Σε συνέντευξή του τόνισε ότι αυτό που επιθυμεί η εταιρία είναι στο παιχνίδι όλοι να ψυχαγωγούνται και να περνάνε καλά και ότι ευθύνη τους είναι να διατηρούν τους κανόνες για να μην επιτρέπονται άσχημες συμπεριφορές. Μιλώντας για τη μεγάλη κοινότητα του παιχνιδιού είπε ότι κάποιες φορές τον καλούν σε γάμους που γίνονται με ανθρώπους που έχουν γνωριστεί μέσα από το παιχνίδι. Εκεί βλέπει την επίδραση του παιχνιδιού στις ζωές τους από τον τρόπο που συμπεριφέρονται, τα μέρη που επιλέγουν για την τελετή και τα ρούχα που

φοράνε. Η επιτυχία του παιχνιδιού συνεχίζει ο συν-ιδρυτής του είναι ότι έχει γίνει μέρος της κοινωνικής ζωής πολλών εκατομμυρίων ανθρώπων. Ξοδεύοντας καθημερινά πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη, οι παίκτες λένε ότι δεν μπορούν να σκεφτούν πως το κάνουν αυτό, πως θα παίξουν δηλαδή χωρίς τους φίλους τους. Όντας οργανωμένοι σε ομάδες (ονομάζονται guilds-συντεχνίες) οι παίκτες, βοηθούν ο ένας τον άλλο και την ίδια στιγμή συζητούν μεταξύ τους κάνοντας chat να μοιράζονται τις ιστορίες τους με αποτέλεσμα να δημιουργούν ισχυρές φιλίες.

Πολλά μέλη του παιχνιδιού βρέθηκαν στην συνάντηση του Παρισιού που διοργάνωσε η εταιρία και γνωρίστηκαν από κοντά. Ύστερα από τόσες ώρες στον κοινό χώρο του ιντερνετ τους δόθηκε η ευκαιρία να μιλήσουν από κοντά. Επίσης ένας γάμος μελών έγινε εκείνες τις ημέρες και τα υπόλοιπα μέλη έφτιαξαν μία κάρτα για το ζευγάρι υπογράφοντας με τα ονόματα που χρησιμοποιούν στο παιχνίδι. Στο Παρίσι για την εκδήλωση ήρθε κ ένας σαραντάρης διαζευγμένος πατέρας ενός έφηβου αγοριού, με τον οποίον επανασυνδέθηκε μέσα από το παιχνίδι, καθώς παίζουν μαζί τα βράδια από διαφορετικές μεριές της γης.

(http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/gadgets_and_gaming/article4251048.ece 3/12/08 14.00)

Πραγματικά η απήχηση του παιχνιδιού είναι τεράστια και οι δυνατότητες που παρέχει μεγάλες. Θα μπορούσαν αυτοί οι άνθρωποι να βιώσουν το ίδιο μέσα από ένα irc; Νομίζω πως όχι. Το κοινό ενδιαφέρον και η προσπάθεια ολοκλήρωσης ενός σκοπού είναι αυτό που δημιουργεί το διαφορετικό στις κοινότητες των On-line παιχνιδιών.

Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε αυτή την κοινότητα, τα χαρακτηριστικά της, τη φιλοσοφία και τα στοιχεία του παιχνιδιού, τον τρόπο που μοιάζει ή όχι η συμπεριφορά των ατόμων στην περίπτωση της καθημερινής επαφής με φυσική παρουσία και στην περίπτωση του διαδικτύου και τέλος θα αναφερθούμε στην εποχή της κοινωνικοποίησης μέσα από επικοινωνία των υπολογιστών έτσι όπως αυτή αποτελεί κομμάτι της σύγχρονης κοινωνίας.

4.2 Σχετικά με την έρευνα-περιγραφή

Ως μεθοδολογικό όργανο έρευνας επέλεξα τη συμμετοχική παρατήρηση σε ένα συνοικιακό Internet-café που λειτουργεί σε μία απο τις πιο πυκνοκατοικημένες περιοχές του κέντρου της Αθήνας στην οποία κατοικεί ένας μεγάλος αριθμός απο οικονομικούς μετανάστες.

Η μέθοδος αυτή μου έδωσε τη δυνατότητα να παρατηρήσω άμεσα ένα κοινωνικό φαινόμενο στο φυσικό του περιβάλλον, να εξετάσω την περίπτωση της δημιουργίας κοινοτήτων μέσα στον κυβερνοχώρο απο τη μεριά των υποκειμένων, μπαίνοντας στο χώρο τους και παρακολουθώντας τις συμπεριφορές και τις δράσεις τους σε καθημερινή βάση, προσπαθώντας να καταλάβω το νόημα που τους δίνουν.

Η παρατήρηση αυτή με έφερε μπροστά σε ένα αποτέλεσμα που δεν είχα σκεφτεί όταν ξεκίνησα και το βρήκα πραγματικά πολύ ενδιαφέρον.

Το ανέφερα σε προηγούμενη παράγραφο και είναι οι κατάσταση δύο κοινωνιών που μπαίνει η μία μέσα στην άλλη. Μοιάζουν σχηματικά με δύο κύκλους που σε κάποιο σημείο τέμνονται. Μία μικρή παραδοσιακού τύπου κοινότητα, μέσα σε μία παγκόσμια κοινότητα.

Στόχος της έρευνας η συνθήκες λειτουργίας μίας κοινότητας, η ανάδειξη των ιδιαίτερων συμπεριφορών που την χαρακτηρίζουν και η ένταξή της σε ένα κοινωνικό περιβάλλον.

Στην επόμενη παράγραφο θα εξηγήσω τους λόγους που ξεκίνησε αυτή η έρευνα και ο λόγος που με οδήγησε να επιλέξω το συγκεκριμένο internet-café απο τα έξι συνολικά που υπάρχουν σε απόσταση λίγων τετραγώνων μεταξύ τους.

Μένω εδώ και τριάντα χρόνια στην Κυψέλη. Μία απο τις πυκνοκατοικημένες περιοχές της Αθήνας. Βρίσκεται πολύ κοντά στο κέντρο της πόλης, θεωρείται σημείο συναντήσεων και τη χαρακτηρίζει η ποικιλία των πολιτισμών και των χρωμάτων που την απαρτίζουν. Τα τελευταία χρόνια παρατήρησα μία σημαντική αύξηση στην περιοχή στα καταστήματα που δουλεύουν παρέχοντας υπηρεσίες internet. Πολλές φορές περνώντας

έξω από ένα συγκεκριμένο internet-café έβλεπα παιδιά στην ηλικία του δημοτικού αλλά και έφηβους να κοιτούν απορροφημένα την οθόνη. Αυτό το καφέ ήταν φωτεινό, μεγάλο, είχε παράθυρα στο δρόμο και δεν έμοιαζε με τα σκοτεινά που βρίσκονταν στα στενά της περιοχής. Κάποια μέρα εξ αιτίας κάποιας δουλειάς που έπρεπε να κάνω στο διαδίκτυο μπήκα μέσα όχι μόνο για να δουλέψω αλλά και για να ικανοποιήσω την περιέργειά μου στο ερώτημα: «τι κάνουν αυτά τα παιδιά εκεί μέσα τόσες ώρες;».

Το αποτέλεσμα είναι αυτή η έρευνα που έγινε με τη μέθοδο της συμμετοχικής παρακολούθησης.

Εδώ και περίπου δεκαεπτά μήνες παρακολουθώ μία παρέα ανθρώπων ηλικίας από 15 έως 36 ετών που συναντιούνται καθημερινά και για πολλές ώρες την ημέρα σε ένα συγκεκριμένο χώρο (internet-café) παίζοντας wow.

Για να μπορέσω να καταλάβω το παιχνίδι και να μιλήσω μαζί τους ξεκίνησα κι εγώ να παίζω, να πηγαίνω σε καθημερινή βάση στο internet σε διαφορετικές ώρες (πρωί, βράδυ, μεσημέρι, αργά τη νύχτα, γιορτές) και να προσπαθώ να συνομιλήσω μαζί τους. Δεν ανέφερα καθόλου ότι κάνω κάποια εργασία σε σχέση με την κοινότητα του wow ώστε να έχω την πλήρη συμμετοχή σε αυτό. Παράλληλα με την έρευνα έκανα και μία εκτενή περιήγηση με τη μηχανή αναζήτησης στο internet βρίσκοντας διάφορα άρθρα, συνεντεύξεις, σχόλια, περιπτώσεις, forums, που έχουν σχέση με τη συγκεκριμένη κοινότητα. Με αυτό τον τρόπο μπόρεσα να καταλάβω καλύτερα και να έχω μία πιο σφαιρική άποψη για το χώρο στον οποίο κινούνται, τα θέματα που συζητούν, τις αντιρρήσεις και τα προβλήματα που τυχόν έχουν προκύψει, τον τρόπο που τους αντιμετωπίζουν οι άλλοι.

Ήταν κάτι που μου πήρε πολύ καιρό και φυσικά ήταν ιδιαίτερα δύσκολο να μιλήσουνε με μία κοπέλα. Όμως, το ότι έπαιζα τους κίνησε την περιέργεια και με τον καιρό σταμάτησαν να με βλέπουν ως ξένη κι άρχισαν να μου μιλούν πάντα με αφορμή το παιχνίδι, να με βοηθάνε, να μου εξηγούν και να ανοίγουν συζήτηση ακόμα και για τις ζωές τους. Μέσα από αυτή την παρατήρηση δεν γνώρισα μόνο μία κοινότητα που δημιουργήθηκε εδώ και τέσσερα χρόνια στον κυβερνοχώρο αλλά και μία άλλη. Μία κοινότητα που

έχει η συγκεκριμένη ομάδα που λειτουργεί μέσα σε ένα χώρο και διαθέτει τα στοιχεία μιας παραδοσιακής κοινότητας.

Στο σημείο αυτό θα χρειαστεί μία αναφορά στις κοινωνικές συμπεριφορές που συνηθίζονται ανάμεσα στους ανθρώπους όταν συναναστρέφονται μέσα σε ένα φυσικό περιβάλλον. Ο τρόπος συμπεριφοράς και λειτουργίας, οι ρόλοι που παίζει το άτομο όταν βρίσκεται σε αλληλεπίδραση με άλλους είναι σημαντικό να παρουσιαστούν εδώ ώστε να γίνει δυνατή η αντιπαραβολή τους με όσα επικρατούνε μέσα στο δυνητικό περιβάλλον που εξετάζουμε δηλαδή στο περιβάλλον του παιχνιδιού *wolrd of warcraft*.

4.3 Κοινωνικές συναναστροφές σε φυσικό περιβάλλον

Η εικόνα που παρουσιάζει το άτομο στο φυσικό κόσμο είναι ιδιαίτερα σημαντική. Καθορίζει πολλά σημεία της ταυτότητάς του (φύλο, καταγωγή, οικονομικό επίπεδο) και το άτομο την καλλιεργεί με τον τρόπο που επιθυμεί για να πραγματοποιήσει συγκεκριμένους σκοπούς.

Στη συνέχεια θα παρακολουθήσουμε τις συμπεριφορές του ατόμου όταν βρίσκεται σε ένα φυσικό περιβάλλον και θα το συγκρίνουμε με αυτό ενός δυνητικού.

Στα πλαίσια της κοινωνικής του δραστηριότητας το άτομα συχνά καλείται να παρευρεθεί σε κοινωνικές εκδηλώσεις, συναντήσεις, εργασιακούς χώρους, καινούργια μέρη, καλείται γενικότερα να γνωρίσει και να επικοινωνήσει με καινούργια πρόσωπα και χαρακτήρες. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, παρουσιάζει τον εαυτό του, με σκοπό να το γνωρίσουν οι άλλοι παρευρισκόμενοι, επιθυμεί να δώσει μία καλή εικόνα και ακόμα καλύτερη εντύπωση του χαρακτήρα του για να γίνει αποδεκτό στο σύνολο. Ο τρόπος που το κάθε άτομο παρουσιάζεται στους άλλους εξαρτάται απο πολλούς παράγοντες. Απο το ρόλο που καλείται να παίζει μέσα στην κοινωνία, το ρόλο που το ίδιο αποδέχεται για το πρόσωπό του, αλλά και το ρόλο που

επιθυμεί να δείξει στους άλλους. Όλα αυτά συμβαίνουν σε ένα συμβατικό φυσικό περιβάλλον στην πραγματική ζωή.

Στη δυνητική πραγματικότητα, μέσα στις κοινότητες του κυβερνοχώρου το άτομο προβάλλει την εικόνα του εαυτού του ως avatar ενώ καλείται να επικοινωνήσει μέσα από την οθόνη και το γραπτό λόγο χωρίς καμία φυσική παρουσία. Σε αυτή την περίπτωση οι τρόποι προβολής του ατόμου είναι διαφορετικοί. Στα παλαιότερα παιχνίδια, τα mud's, όπως είδαμε στην αρχή της εργασίας, η επικοινωνία γινόταν μόνο μέσω κειμένου επειδή δεν υπήρχαν γραφικές αναπαραστάσεις. Στα σημερινά παιχνίδια παίζει ρόλο και η εικόνα του χαρακτήρα που έχει φτιάξει ο παίκτης, αφού υπάρχουν οι γραφικές αναπαραστάσεις.

Ο παίκτης στα mmorpg παιχνίδια φτιάχνει ένα χαρακτήρα σύμφωνα με το προσωπικό γούστο και την αισθητική που τον διακρίνει. Έχει τη δυνατότητα να επιλέξει χρώμα μαλλιών, χτένισμα, ρούχα, ύφος, αν θα έχει ή όχι τατουάζ, αν θα είναι ψηλός, κοντός, καλός ή κακός. Η εικόνα που έχει ο χαρακτήρας του δίνει πληροφορίες στους άλλους παίκτες.

Στις συζητήσεις και στις συναναστροφές μέσα στο παιχνίδι το άτομο συμπεριφέρεται με βάση την εικόνα που θέλει να μεταδώσει στους άλλους. Μπορεί στον κυβερνοχώρο να μην πρέπει να παίζει κάποιο ρόλο να αισθάνεται απελευθερωμένος από κοινωνικές συμβάσεις, όμως επειδή επι της ουσίας τον ενδιαφέρει η εικόνα που μεταφέρει για τον εαυτό του και θέλει να γίνει αποδεκτός από τους υπόλοιπους παίκτες, η εικόνα που δίνει τον ενδιαφέρει ακόμα κ όταν την αντιπροσωπεύει ένας εικονικός χαρακτήρας. Ο κάθε άνθρωπος παίζει ένα ρόλο σαν να βρίσκεται πάνω στο θεατρικό σανίδι, έχοντας για κοινό του τον υπόλοιπο κόσμο (Goffman, 2006,71).

Στην άμεση συναναστροφή του ατόμου με άλλα άτομα σημαντικό ρόλο παίζουν δύο σημεία δραστηριότητας, δύο εκφράσεις. Αυτή που μεταδίδει και αυτή που αναδίδει. Μέσα από αυτές καλούνται τα άτομα που βρίσκονται απέναντί του να τις προσλάβουν και να τις εκτιμήσουν.

Η πρώτη δραστηριότητα αφορά σε αυτό που το άτομο θέλει να προβάλλει ενώ το δεύτερο στην εντύπωση που ο καθένας απο τους παραβρισκόμενους αντιλαμβάνεται διαφορετικά. Το ίδιο συμβαίνει και μέσα στην κοινότητα που εξετάζουμε. Υπάρχει η εντύπωση που δίνει ένας παίκτης με τον τρόπο που ενεργεί και κινείται την ώρα του παιχνιδιού, ο τρόπος που μιλάει, απαντάει, βοηθάει ή όχι την ομάδα, συμμετέχει ή απομακρύνεται απο αυτήν. Ο τρόπος αφορά στην εντύπωση που μεταδίδει και οι ενέργειές του δίνουν πληροφορίες στους συμπαίκτες του που επιλέγουν αν θα ξανακάνουν ομάδα μαζί του ή όχι. Υπάρχει όμως και η εντύπωση που αναδίδει κ αυτό λαμβάνεται διαφορετικά για τον κάθε παίκτη. Ο τρόπος συμπεριφοράς μπορεί σε κάποιον να αρέσει ενώ κάποιος άλλος να τον θεωρεί άσχημο. Υποκειμενική η αντίληψη. Σε αυτό το σημείο να επαναλάβω ότι επειδή δεν υπάρχουν τα στοιχεία της φυσικής επαφής που βοηθούν στην κατανόηση της πρόθεσης, όπως οι εκφράσεις του προσώπου, η χροιά της φωνής, το βλέμμα, πολλές φορές οι παρεξηγήσεις είναι αναπόφευκτες. Άλλο σημείο που μπορεί να προκαλέσει παρεξήγηση είναι η διαφορετική αντίληψη ενός αστείου. Όταν οι παίκτες απο διαφορετικές χώρες μιλούν μεταξύ τους μπορεί κάτι που είναι αστείο για μερικούς για τους υπόλοιπους να μην είναι. Μπορεί το διαδίκτυο να φέρνει σε επαφή ανθρώπους απο διαφορετικό κοινωνικό, οικονομικό και μορφωτικό επίπεδο αλλά δεν αλλάζει τίποτα απο αυτά. Οι συζητήσεις μεταξύ των ανθρώπων γίνονται πάντα μέσα απο τη γνώση που έχει ο καθένας τους για τον κόσμο.

Η εντύπωση μπορεί να αφορά και σε αυτό που επιδιώκει να κάνει το άτομο. Θέλει να επικοινωνήσει; Θέλει να περάσει απαρατήρητο; να δείξει αποκάλυπτα τα αισθήματά του ή να προσποιηθεί από ευγένεια; Το άτομο έχει την τάση να λειτουργεί με τέτοιο τρόπο ώστε να αυτό που μεταδίδει στους άλλους να είναι προς το συμφέρον του ακόμα κ αν αυτό είναι ψεύτικο.

Τα στοιχεία που διαμορφώνουν την εντύπωση που το άτομο μεταφέρει στους άλλους για τον εαυτό του είναι πολλά. Κάποια απο αυτά μπορεί να είναι η εντύπωση που ήδη έχουν η άλλοι για αυτόν κ επιθυμεί είτε να τη

δικαιολογήσει, είτε να την υποστηρίξει, η συμμετοχή του σε κάποια ομάδα, η καταγωγή του, η δουλειά του. Αυτά όλα είναι παράγοντες που του επιβάλλουν ένα συγκεκριμένο τρόπο συμπεριφοράς ο οποίος ταιριάζει με την εικόνα που οι άλλοι έχουν για αυτόν. Αυτή η εικόνα κρίνεται από αυτά που το άτομο λέει αλλά και από αυτά που κάνει, τις εκφράσεις για παράδειγμα που παίρνει χωρίς να το καταλαβαίνει και οι άλλοι παρατηρούν. Έτσι δημιουργείται κ ένα είδος αλληλεπίδρασης ανάμεσα στο πρόσωπο και τους παρατηρητές του (Goffman,2006,52-66).

Στις δυνητικές πραγματικότητες και συγκεκριμένα στο παιχνίδι που εξετάζουμε, ο παίκτης, μπορεί να δώσει μία εντύπωση για τον εαυτό του παρόλο που δεν υπάρχει φυσική επαφή. Ο τρόπος που παίζει, αν βοηθάει την ομάδα, αν προσπαθεί να κερδίσει τις εντυπώσεις, αν είναι ανυπόμονος και επιτίθεται χωρίς να περιμένει μέχρι να είναι όλοι έτοιμοι, αν ζητάει συγνώμη όταν κάνει λάθος, είναι σημάδια που προσέχει ο κάθε παλιός παίκτης και αποφασίζει αν θα τον καλέσει στην ομάδα του.

Ο παίκτης μπορεί να δώσει την εντύπωση που θέλει στις δυνητικές κοινότητες μένοντας σιωπηλός, κρατώντας αποστάσεις από τους άλλους, κάνοντας αυτό που θέλει χωρίς να προκαλεί και χωρίς να κεντρίζει το ενδιαφέρον. Και στο παιχνίδι όπως και στις φυσικές συναναστροφές υπάρχουν παρατηρητές που βλέπουν τι κάνει ο άλλος παίκτης και τον κρίνουν.

Κάποιες φορές το κοινό ζητάει από τον ηθοποιό να υποκριθεί κ εκτός σκηνής το ρόλο που παίζει, υπάρχουν περιπτώσεις που οι άνθρωποι (το κοινό) θέλουν να δουν τον άλλο σαν ρόλο. καθημερινά υπάρχουν άνθρωποι που δίνουν παράσταση (πωλητές-γιατροί-καθηγητές-υπάλληλοι), ορισμένοι επηρεάζονται τόσο πολύ από το ρόλο που υποδύονται επειδή οι άλλοι τους βλέπουν έτσι ώσπου φτάνουν να λειτουργούν μετά από κάποιο χρονικό διάστημα όπως τους ορίζει ο ρόλος χωρίς στην ουσία να συμφωνούν απόλυτα με αυτόν επειδή η εικόνα που έχουν οι άλλοι για αυτούς φαντάζει ιδανική.

Για τους ανθρώπους που ασχολούνται συστηματικά στα παιχνίδια ρόλων, είναι σημαντικό να διατηρούν την εικόνα, το ρόλο που τους καθορίζει μέσα σε αυτά. Όταν κάποιος παίκτης είναι γνωστός επειδή πρώτος εκείνος καταφέρνει να ολοκληρώσει τις δύσκολες αποστολές δεν μπορεί μετά να απογοητεύσει όσους τον χαρακτηρίζουν από αυτό. Πρέπει να συνεχίσει να πετυχαίνει πρώτος το στόχο και έτσι να διατηρεί το ρόλο του γνωρίζοντα.

Η όψη, η εικόνα που έχει ο άνθρωπος, είναι ένας σημαντικός παράγοντας για τη δημιουργία του ρόλου που θέλει να έχει απέναντι στους άλλους.

Στον όρο όψη περιλαμβάνεται ολόκληρο το σκηνικό που χτίζει το άτομο για να περιβάλει το ρόλο του. Την επίπλωση του σπιτιού του, το γραφείο ή το χώρο εργασίας του, θα μπορούσαμε να τα παρομοιάσουμε με σκηνικό θεάτρου, με τη σκηνογραφία ενός έργου. Η εμφάνιση είναι ένα ακόμα στοιχείο που περιλαμβάνεται στην προσωπική όψη και επιλέγει το άτομο.

Ο τρόπος που ντύνεται, η στάση του σώματος, το χτένισμα, αν έχει κάποιο αξίωμα, το φύλο, οι σωματικές διαστάσεις, τα χαρακτηριστικά της φυλής του. Όλα αυτά είναι σημεία που μας δίνουν πληροφορίες για το άτομο, για τη ζωή του και κυρίως για τον τρόπο αλληλεπίδρασης με το κοινό.

Στη φυσική συναναστροφή αυτό γίνεται περισσότερο αντιληπτό με τις εκφράσεις, με τη συμπεριφορά που αναπτύσσει (επιθετική, αμυντική).

Ένα άλλο σημαντικό σημείο είναι η κοινωνική όψη. Με αυτό τον όρο προσδιορίζεται η θέση του ατόμου στην κοινωνία με βάση την εργασία του. Το άτομο κατά τη διάρκεια της εργασίας παίζει ένα ρόλο με κοινό το πελατιακό του δυναμικό. Εκεί το σκηνικό μπορεί να είναι κοινό ανάμεσα σε διαφορετικά επαγγέλματα γεγονός που διευκολύνει το κοινό να κάνει υποσυνείδητα τους σχετικούς συνειρμούς (ένα καθαρό γραφείο κ μία άσπρη ρόμπα παραπέμπει στην υπευθυνότητα και την αυστηρότητα μιας κλινικής). Μέσα σε μία κοινωνική οργάνωση το καινούργιο άτομο που τοποθετείται στο ρόλο που επιλέγει, αυτομάτως γίνεται μέλος μιας κοινωνικής ομάδας, μοιράζεται τα χαρακτηριστικά της και ότι ήδη έχει καθιερωθεί σαν πρότυπο από αυτήν (Goffman, 2006,82-86).

Μέσα στο δυνητικό περιβάλλον το άτομο μπαίνει απελευθερωμένο από τις κοινωνικές επιταγές. Η εξωτερική εμφάνιση, το ντύσιμο, το χτένισμα, η εκφράσεις δεν συμμετέχουν στη δημιουργία του ρόλου. Στήνει το σκηνικό που θέλει και δημιουργεί την εικόνα του εαυτού του, με διαφορετικά κριτήρια. Το avatar δημιουργείται για να υπηρετήσει άλλους σκοπούς και να παίξει ρόλους που θα δώσουν στο άτομο που το δημιούργησε μια άλλη ζωή ίσως και τελείως διαφορετική από εκείνη που ζει.

Στα mmorpg το άτομο βλέπει το avatar που έχει δημιουργήσει σαν χαρακτήρα. Είναι ο δημιουργός του και προσπαθεί να το φτιάξει σύμφωνα με τα κριτήρια που έχει βάλει. Η εικόνα του είναι το διαβατήριο για να συμμετέχει σε μεγάλες και καλές ομάδες.

Με αυτή την οπτική στο παιχνίδι που εξετάζουμε η εικόνα παίξει ρόλο επειδή σε συστήνει στους υπόλοιπους παίκτες. Η εικόνα ενός παίκτη περιφέρεται μέσα στις πόλεις και αναζητώντας άλλους παίκτες για να φτιάξει ομάδα. Από το επάγγελμα που έχει μέσα στο παιχνίδι (αν μπορεί να φανεί χρήσιμος σε μάχη) και τα ρούχα που φοράει ή τα όπλα (πόσο δυνατά είναι ώστε να τον προσκαλέσουν στην ομάδα) θα αποφασίσουν οι υπόλοιποι αν θα τον δεχτούν, θα καταλάβουν αν τα αγόρασε ή τα έφτιαξε μόνος σου (τιμητική διάκριση) θα αποκτήσει «φίλους» και ειδική ομάδα-συντεχνία (guild).

Ο ρόλος καθορίζεται από την αλληλεπίδραση που υπάρχει μεταξύ του ατόμου, του εαυτού του και του κοινού. Η παράσταση μπορεί να παιχθεί με την εικόνα του κοινού ακόμα και αν αυτό είναι απών αλλά υπάρχει στη σκέψη του ηθοποιού όχι όμως όταν δεν υπάρχει καθόλου. Το κοινό πρέπει να υπάρχει ακόμα και σαν ιδέα (Goffman,2006,74) .

4.4 Μία καθημερινή μέσα στο internet-cafe (pixel)

Το internet-cafe που επέλεξα για τη διεξαγωγή της έρευνας είναι συνοικιακό, βρίσκεται σε κεντρικό σημείο, μπροστά σε μεγάλο δρόμο, είναι ισόγειο (απαγορεύεται το internet-cafe να είναι σε όροφο), έχει μεγάλες βιτρίνες, είναι φωτεινό, οι άνθρωποι που είναι μέσα και οι υπολογιστές είναι ευδιάκριτα από το δρόμο, μένει ανοιχτό 24 ώρες, διαθέτει σαράντα (40) υπολογιστές και απασχολεί έξι (6) άτομα προσωπικό.

Χαρακτηριστικό του η καθαριότητα, το ήσυχο περιβάλλον, ένα μεγάλο ομοίωμα της Lara Croft στη βιτρίνα και η πολιτισμικότητα που διαθέτει.

Συχνάζουν παιδιά από όλες τις φυλές που ζουν στην περιοχή. Στην έρευνα παίρνουν μέρος, 3 παιδιά από την Αλβανία, 6 Έλληνες και δυο αδέρφια ένα αγόρι κ ένα κορίτσι που είναι από τη Συρία. Σημαντικό στοιχείο η πολύ φιλική ατμόσφαιρα που υπάρχει στο καφέ. Όλοι γνωρίζονται με όλους και έρχονται εκεί για να παίξουν.

Ο τρόπος που κάθονται οι θαμώνες είναι καθορισμένος. Οι ομάδες είναι χωρισμένες σε δύο σημεία. Η ομάδα που μας ενδιαφέρει και εξετάζουμε καταλαμβάνει το μπροστινό μέρος του καφέ κοντά στην πόρτα για να έχει πρόσβαση στο ταμείο (άμεση ανανέωση χρόνου), αλλά και στην είσοδο (έλεγχος του κόσμου)²⁰. Στο πίσω μέρος του καφέ, μαζεύονται τα μικρά παιδιά, που κάνουν και πάρα πολύ φασαρία. Συνήθως έρχονται Σάββατο και Κυριακές κάποιες φορές με τους γονείς τους που επιβλέπουν το παιχνίδι τους ή τα αφήνουν και γυρίζουν να τα πάρουν.

Στα μεσαία κομπιούτερ κάθονται οι κομήτες. Εκείνοι δηλαδή που δεν είναι μόνιμοι θαμώνες αλλά εμφανίζονται για κάποια περίοδο κ ύστερα φεύγουν, ή εκείνοι που δεν παίζουν παιχνίδια απλά έρχονται για να δουν τα μηνύματά τους ή να μιλήσουν στο skype. Χαρακτηριστική περίπτωση αυτών των ημερών ένας μεγάλος κύριος περίπου στα 50 που έρχεται συνέχεια και ψάχνει για δουλειά μέσω ίντερνετ. Στο internet-cafe έρχονται άτομα όλων των ηλικιών. Όμως δεν παίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι που εξετάζουμε

²⁰ Ο ιδιοκτήτης του internet-café Φώτης Σπυρόπουλος στη συνέντευξή του είπε ότι τα παιδιά αυτά όταν άρχισαν να συχνάζουν εκεί, είχαν επιλέξει τις θέσεις στον πίσω χώρο. Μετά από κάποιο διάστημα που ένοιωσαν ότι γίνονται ομάδα, ότι κυριαρχούν στο μέρος άρχισαν να το οικειοποιούνται και μετακινήθηκαν στις μπροστινές θέσεις.

και δεν τα χρησιμοποίησα. Θα κάνω μόνο μία μικρή αναφορά για να γίνει καλύτερα αντιληπτή η ατμόσφαιρα του μέρους που διεξήχθη η έρευνα.

Πολλά είναι τα παιδιά των οικονομικών μεταναστών από Ρωσία, Αφρική, Κένυα, Αλβανία, Πολωνία, που κατοικούν στην περιοχή και γνωρίζονται από το σχολείο. Ποτέ δεν έχει δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα στο χώρο.

Μεταξύ των ομάδων υπάρχει δέσιμο, αλληλεγγύη και βοήθεια.

Σπάνια συναντιούνται μεταξύ τους εκτός internet-café γιατί δεν βγαίνουν ιδιαίτερα. Ο χώρος τους είναι αυτός. Όσοι εργάζονται έρχονται εκεί μετά τη δουλειά και όσοι είναι φοιτητές ή μαθητές μετά το σχολείο.

Τρεις φορές διοργανώθηκε από τον ιδιοκτήτη του internet-café αγώνας ποδοσφαίρου μεταξύ των παιδιών, σε γήπεδο 5 επί 5, έλαβαν μέρος όλοι αλλά δεν το επανέλαβαν. Τους αρέσει περισσότερο να παίζουν στο internet. Σε ερώτησή μου γιατί δεν παίζουν από το σπίτι τους όλοι απάντησαν ότι δεν τους αρέσει γιατί δεν έχουν παρέα εκεί.

Το ντύσιμο των παιδιών στο internet-café είναι απλό, καθημερινό και κυρίως άνετο. Μοναδική εξαίρεση ένας νεαρός από τη νομική σχολή που φοράει κουστούμια και blazer. Η συμπεριφορά των παιδιών στο χώρο είναι άνετη, ευχάριστη, φιλική, συμπεριφέρονται όπως θα έκαναν στο σπίτι με τους φίλους τους. Όλοι μαζί μιλάνε, φωνάζουν, συνεχώς πειράζουν κάποιον (έναν συγκεκριμένα). Είναι μία μεγάλη παρέα. Κυρίως είναι αγόρια (κορίτσια μόλις 2) γεγονός που τους κάνει να αισθάνονται ακόμα πιο άνετα.

Η περιγραφή του τρόπου λειτουργίας είναι απλή. Τα παιδιά κάθονται μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή με το ένα χέρι στο ποντίκι και το άλλο στο πληκτρολόγιο. Πολλοί φοράνε ακουστικά για να ακούνε τη μουσική και τους ήχους του παιχνιδιού ή κάποια άλλη μουσική που έχουν επιλέξει. Πάντα όμως η ένταση είναι χαμηλή για να μπορούν να ακούν τους άλλους.

Στο κέντρο του internet-café καφέ υπάρχει ένας μεγάλος καναπές μπροστά σε μία γιγαντοοθόνη όπου παίζουν παιχνίδι ποδοσφαίρου.

Στο χώρο υπάρχουν πολλές τηλεοράσεις που μεταδίδουν αθλητικά κυρίως, όταν υπάρχει κάποιος μεγάλος αγώνας (ντέρμπι), ευρωπαϊκός αγώνας τα παιδιά μαζεύονται εκεί για να τον δουν. Την εποχή των ολυμπιακών παρακολουθούσαν όλοι την ώρα που έπαιζαν και αγώνες. Όταν έπαιζε η Ελλάδα στο ευρωπαϊκό ποδόσφαιρο είχαν κανονίσει να έρθουν όλοι μαζί να παρακολουθήσουν τον αγώνα. Λειτουργούν σαν μία παρέα σε ένα σπίτι. Μόνο όμως μέσα στο χώρο του internet-cafe καφέ. Όχι έξω και πάντα σε σχέση με το παιχνίδι (wow). Οι σχέσεις που αναπτύσσονται είναι λόγω του κοινού σημείου που έχουν. Αν δεν έχεις γίνει αποδεκτός λόγω της ικανότητας σου να παίζεις δεν σε παίζουν.

Μία μέρα συνέβη το εξής γεγονός που πιστεύω ότι έχει σημασία γιατί αποδεικνύει τη σχέση που έχουν αυτά τα παιδιά με το χώρο και τους υπαλλήλους του. Ήρθε ένας κύριος γύρω στα 45 κ είχε πολύ επιθετικό τόνο. Σε κάποια στιγμή άρχισε να βρίζει την κοπέλα που καθόταν στο ταμείο επειδή εκείνος δεν μπορούσε να ανοίξει τον υπολογιστή, κατηγορώντας την με άσχημα λόγια ότι δεν ξέρει τι δουλειά της.. Τότε τα παιδιά που έπαιζαν, του είπαν να σταματήσει, λέγοντάς του ότι είναι ενοχλητικός, τον κοίταξαν επιθετικά και ετοιμάστηκαν να πάρουν το μέρος της κοπέλας. Ήρθε ο ιδιοκτήτης, του έδωσε πίσω τα λεφτά του κ τον έδιωξε. Η αγανάκτηση για τον τρόπο που κάποιος άγνωστος συμπεριφέρθηκε στο χώρο τους ήταν έκδηλη. Το ενδιαφέρον κυρίως βρίσκεται στο ότι όλοι πήραν το μέρος της και ήταν έτοιμοι να τον διώξουν δείχνοντας αλληλεγγύη.

4.5 To Word of Warcraft

Ο παίκτης παίρνει τη θέση του μπροστά στον υπολογιστή, πιάνει με το δεξί χέρι το ποντίκι ενώ με το αριστερό βρίσκει τα αντίστοιχα κουμπιά που θα χρησιμοποιήσει την ώρα της μάχης. Ο υπολογιστής για τις επόμενες, αρκετές, ώρες θα είναι το μέσο για την είσοδό του στον κόσμο του *warcraft*. Το πέμπτο στη σειρά παιχνίδι και η ιστορία είναι σε συνέχειες.

Στηρίζεται κυρίως στην ιδέα του άρχοντα του των δαχτυλιδιών. Σε ένα κόσμο που μοιάζει με τη γη το καλό με το κακό πολεμούν για την κυριαρχία. Μόλις ο παίκτης θα εισάγει το όνομα και τον κωδικό του ο κόσμος του πρίγκιπα Arthas θα παρουσιαστεί στην οθόνη του. Απο εκείνη τη στιγμή και μετά θα είναι ο χαρακτήρας του, θα είναι το avatar που έχει φτιάξει.

Ο παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι φτιάχνοντας ένα «χαρακτήρα», ένα avatar που για τον επόμενο καιρό θα του δίνει εντολές μέσα απο το πληκτρολόγιο, το πρώτο που ρωτάει κάποιος γνώστης του παιχνιδιού είναι «τι χαρακτήρα έχεις». Ο παίκτης αποκτά μια ιδιαίτερη σχέση με το χαρακτήρα (avatar) που έχει. Υπάρχουν τα forums που χρησιμοποιούν οι παίκτες σε όλο τον κόσμο (κ στην Ελλάδα πολλά, όπως και ελληνική κοινότητα) και μιλούν για το χαρακτήρα τους σαν να είναι αληθινός. Παράδειγμα:

«το τελευταίο διάστημα δεν παίζω... τον έχω και ξεκουράζεται»

<http://www.pramnos.net/postt1591.html> 10/1/09 15.45

Ο κόσμος του *warcraft* έχει μεγάλες πόλεις στις οποίες συναντιούνται οι παίκτες για να ξεκινήσουν τις αποστολές. Θυμίζουν μεσαιωνικά κάστρα όπως και οι στολές των φρουρών, τα ονόματα, τα τέρατα, ο τρόπος ομιλίας. Το εμπόριο ακμάζει κυρίως με χρηματιστηριακή μορφή²¹, οι παίκτες δίνουν ραντεβού, διαβάζουν την αλληλογραφία τους, πάνε στην τράπεζα κ.α.

Η μεταφορά από μία πόλη σε άλλη μπορεί να γίνει μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα με ένα ειδικό προϊόν που αγοράζει ο παίκτης. Ο παίκτης μπορεί να μάθει δύο επαγγέλματα (μηχανικός, αλχημιστής, φούρναρης, ψαράς κ.α.) τα οποία ασκεί για να βγάλει χρήματα.

4.6 Τι είναι το guild (συντεχνία)

Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν σε μία ιδιαίτερη ομάδα που ονομάζεται guild. Αυτή είναι μία κοινότητα που οι παίκτες προσκαλούν άλλους παίκτες (φίλους τους ή όχι) να συμμετέχουν. Ύστερα απο συνεννόηση με τον αρχηγό του guild το άτομο γίνεται αποδεκτό ή όχι απο

²¹ Οι τιμές των προϊόντων στις δημοπρασίες αλλάζουν σύμφωνα με το ποσό που βάζει κάθε παίκτης.

τον αρχηγό. Υπάρχουν άπειρες τέτοιες κοινότητες μέσα στο παιχνίδι που δημιουργούνται για να μπορέσουν να αντεπεξέλθουν σε ιδιαίτερα απαιτητικές αποστολές, μάχες με πολύ δυνατά τέρατα που δίνουν αξιόλογα αντικείμενα. Έχουν ονόματα όπως «pride», «USS Enterprise» (επηηρεασμένο από το έργο star trek), pc maniacs, samurai, Greek legends (είναι ελληνικά guilds), το Greek legends είναι πολύ γνωστό και διαπρέπει στο εξωτερικό <http://www.worldofwarcraft.gr/forum/t90.html> 15/12/08 12.15.

Ο παίκτης μπορεί να είναι μέλος μόνο σε μία κοινότητα, πρέπει να τον προσκαλέσει κάποιος για να μπει και τα πλεονεκτήματα είναι ότι: βρίσκει πολύ εύκολα παρέα για να πραγματοποιήσει τις αποστολές που θέλει (και χρειάζονται πολλούς παίκτες), αγοράζει αντικείμενα σε καλές τιμές, παίρνει πληροφορίες για περιοχές που δεν έχει πάει, οι παλαιότεροι τον βοηθούν, κ.α. Η παρέα που εξετάζω έχει φτιάξει το δικό της guild για να μην εξαρτάται από άλλους. Μία ομάδα μπορεί επίσης να συμμετέχει σε ένα raid.

4.7 Λεπτομέρειες από το παιχνίδι

- Υπάρχουν διάφορα περιβάλλοντα που θυμίζουν τη γη αλλά και μέρη από ταινίες ή βιβλία. Περιοχές γεμάτες λουλούδια, μέρη όπως το Γκραν-Κάνιον, παγωμένες στέπες, μεσαιωνικά κάστρα, παλάτια των Ίνκας, σεληνιακά τοπία, ρωμαϊκές πόλεις, ελληνικοί ναοί, πόλεις στο βυθό της θάλασσας, διαστημόπλοια όπως στο Star Wars.
- συγκεκριμένοι χαρακτήρες μπορούν να έχουν ζώακια (pets) που τους συνοδεύουν ή και μάχονται μαζί τους. Πρέπει να τα ταΐζουν, να τα ξεκουράζουν και να τους κάνουν παρέα αλλιώς μελαγχολούν.
- Ο παίκτης πρέπει να αποκτάει φήμη (reputation) συνεχώς με τα κατορθώματά του, όπως οι ιπότες στο παρελθόν για να μπορεί να συμμετέχει σε συγκεκριμένες αποστολές και να πετυχαίνει μείωση τιμών στα μαγαζιά (όπως στους quarter masters ένα αντικείμενο μπορεί να το αγοράσει ένας παίκτης αν έχει πολύ καλή φήμη).
- Τα ονόματα των χιλιάδων φιλικών χαρακτήρων που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι (αυτά που επιλέγει η εταιρία) είναι από βιβλία, από

ταινίες (islander, από την ταινία highlander), από όλες της χώρες (για την Ελλάδα βρήκα το Stefanos) γραμμένο στα αγγλικά κ όχι Stefan όπως είναι το αγγλικό.

- Έχω βρει πολλά κοινά με το Harry Potter (ονόματα, περιοχές)
- Υπάρχουν κανόνες του εμπορίου όπως δημοπρασίες (auction house), τράπεζες, μαγαζιά με αντίστοιχα προϊόντα.
- Ένα άλλο σημείο που κρατάει την επαφή με τον έξω κόσμο είναι οι γιορτές. Δηλαδή. Τα Χριστούγεννα στολίζονται οι πόλεις με δέντρα και φωτάκια, με χιονάνθρωπους όπως γίνεται και στον πραγματικό κόσμο, ο παίκτης μπορεί να ντύσει το χαρακτήρα του ζωτικό.
- Κατά καιρούς γίνονται γιορτές που μπορούν να συμμετέχουν οι παίκτες όπως: την εβδομάδα που γινόταν το φεστιβάλ μπύρας στο Μόναχο η εταιρεία διοργάνωσε φεστιβάλ μπύρας και στο παιχνίδι. Ο χαρακτήρας του παίκτη μπορούσε να αγοράσει μπύρα από τους πάγκους που είχαν στηθεί, να μεθύσει (τόσο ώστε να βλέπει την οθόνη θολή), να παίξει παιχνίδια με σκοποβολή, να κάνει αγώνες με άλογα. Το Halloween γιορτάστηκε με μεγάλη επιτυχία στις πόλεις του *warcraft*. Υπήρχαν παντού κολοκύθες γεμάτες δώρα-γλυκά για τους παίκτες και σκούπες που χρησιμοποιούσαν οι παίκτες για να πετούν.

Όλα αυτά ενισχύουν την εντύπωση που δίνουν τα παιχνίδια ότι ο κόσμος τους μοιάζει με τον αληθινό ή βρίσκεται σε ένα παράλληλο σύμπαν. Δημιουργώντας κοινές δράσεις για τις ομάδες που συμμετέχουν αναπτύσσει το αίσθημα αλληλεγγύης και προκαλεί ισχυρούς δεσμούς, πάντα με σκοπό τη διασκέδαση.

Ένα ιδιαίτερο μέρος είναι τα instance. Είναι «δωμάτια» μέσα στο παιχνίδι που ο παίκτης μπαίνει περνώντας ένα portal. Από τη στιγμή που θα βρεθεί εκεί με την ομάδα του (μόνος του δεν μπορεί να παίξει εκεί) θα είναι μόνο η ομάδα αυτή. Δεν θα υπάρχει κανένας άλλος. Εάν την ίδια στιγμή μπει μια άλλη ομάδα, θα βλέπει τον ίδιο χώρο αλλά θα είναι επίσης μόνη της.

Τα παιδιά στο συγκεκριμένο internet café δίνουν ραντεβού για να κάνουν μαζί αυτό το είδος παιχνιδιού. Ένα άλλο είδος ομαδικού παιχνιδιού είναι το raid. Είναι ένας τρόπος παιχνιδιού μεγάλου επιπέδου και χρειάζεται απο δέκα (10) έως σαράντα (40) άτομα για να γίνει. Όταν συμβαίνουν αυτά κανονίζονται ραντεβού μεταξύ συντεχνιών (guilds), ή ομάδων (parties).

Τα parties, οι συμμαχίες γίνονται ανάμεσα σε λίγους παίκτες (μέχρι πέντε άτομα) κρατούν λίγο και είναι ο πιο εύκολος τρόπος για να γνωρίζεις κόσμο και να μιλήσεις. Στα μεγάλα επίπεδα (80 level) χρειάζεται πολύ ώρα για να γίνουν οι αποστολές και οι παίκτες έχουν χρόνο να συνομιλήσουν μεταξύ τους. Στις μεγάλες αποστολές οι παίκτες μπορούν να βρεθούν μαζί για πάρα πολλές ώρες. Εκεί αναπτύσσονται κυρίως οι γνωριμίες μεταξύ ανθρώπων απο διαφορετικά μέρη του κόσμου. Εάν παίζεις με τους ίδιους ανθρώπους για οκτώ ώρες υπάρχει χρόνος και διάθεση για συζήτηση.

- τις ημέρες που η Ελλάδα βρισκόταν στο επίκεντρο των ειδήσεων από τα ξένα πρακτορεία συζητούσα με ένα παίκτη απο τη Σουηδία που είχε ονομάσει το χαρακτήρα του Αθηνά. Με αφορμή το όνομα του χαρακτήρα του μίλησα και αρχίσαμε να συζητάμε κάνοντας chat. Όταν μου είπε ότι η Αθήνα είναι η πόλη των φιλοσόφων του απάντησα και των επεισοδίων και αρχίσαμε να συζητάμε για την κατάσταση στα Εξάρχεια. Το είχε ακούσει στις ειδήσεις και αναφέρθηκε σε όσα έλεγαν. Βρήκα πολύ ενδιαφέρον το γεγονός ότι συζητούσα με ένα άγνωστο Σουηδό (ή σουηδέζα, δεν διευκρινίστηκε αυτό) για ένα ελληνικό γεγονός.
- Εκείνες τις ημέρες πολλοί ξένοι παίκτες ρωτούσαν για τα γεγονότα.
- Οι Horde και οι Alliance είναι οι δύο παρατάξεις-συμμαχίες από τις οποίες μπορεί να επιλέξει ο παίκτης το χαρακτήρα του²². οι Alliance είναι οι άνθρωποι ενώ οι Horde τα Orks. Μεταξύ τους είναι εχθροί και δεν μπορούν να μιλήσουν. Αν προσπαθήσει να γράψει ο ένας στον άλλο, δεν παρουσιάζεται γραμματοσειρά αναγνώσιμη. Αν

²² Αναλυτικές πληροφορίες : <http://www.neowin.gr/showthread.php?t=131>

συναντηθούν μέσα στο παιχνίδι υπάρχει η δυνατότητα να μονομαχήσουν. Συνήθως επιτίθεται ο ένας στον άλλο.

- Η αλληλεγγύη της ομάδας του internet-café που πηγαίνω φαίνεται κ εδώ. τα παιδιά στο internet έχουν μια ομάδα απο παίκτες Horde. Εγώ αντίθετα έφτιαξα χαρακτήρα Alliance (προς μεγάλη τους απογοήτευση). Όμως επειδή ήμουν εγώ και οι αντίπαλοι με σκότωναν συνέχεια, τα παιδιά ήρθαν στο σημείο του παιχνιδιού που βρισκόμουν κ είπαν στους άλλους ότι είμαι φίλη τους και να μην με πειράξουν. Όπως και έγινε. Συμπαράσταση.
- Στην Ελλάδα οι servers που υποστηρίζουν το παιχνίδι είναι πάρα πολλοί αλλά βρίσκονται όλοι στην Ευρώπη. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείς να παίζεις με Κίνα, Ιαπωνία, Αμερική που έχει πάρα πολλούς παίκτες.
- Υπάρχουν παίκτες που μεταφέρουν τα συναισθήματά τους ή τις πολιτικές τους πεποιθήσεις στο παιχνίδι²³
- Τα παιδιά που παίζουν συνήθως δεν λένε που είναι. Κλείνουν το τηλέφωνο, δεν απαντάνε, μιλάνε απότομα και γρήγορα (γιατί εκείνη την ώρα είναι στη μάχη).
- Μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχουν κοινωνικές τάξεις.
- Αν κάποιος ακούσει τα παιδιά να συζητούν είναι αδύνατο να καταλάβει αν δεν ξέρει τη φρασεολογία του παιχνιδιού.
- Τα παιδιά χρησιμοποιούν και στον πραγματικό κόσμο τα ονόματα που έχουν οι χαρακτήρες τους .
- Ο νέος τρόπος κοινωνικοποίησης είναι μέσο των υπολογιστών αλλά βασίζεται στην ατομικότητα. Όσο κ αν παίζει κάποιος με άτομα απο όλο τον κόσμο δεν υπάρχει επαφή, συναναστροφή, δεν υπάρχει φυσική παρουσία, η έννοια της παρέας όπως την έχουμε συνηθίσει λείπει. Είναι μια κατά βάση μοναχική διαδικασία. Το άτομο απομονώνεται απο τον έξω κόσμο και ζει μέσα σε ένα άλλο κόσμο, το δικό του.

²³ Παρατηρούμε ότι δημιουργούνται έστω και σε περιορισμένο αριθμό φαινόμενα όπως ο εθνικισμός εκ προοιμίου συνδεδεμένος με την έννοια του χώρου-πατρίδας, σε ένα χώρο που ορίζεται από την έλλειψη γεωγραφικού .

- Ακόμα κ αν τα παιδιά για κάποιο λόγο μείνουν εκτός παιχνιδιού για λίγες μέρες, επιστρέφουν σύντομα. Μοιάζει σα να μπαίνουν σε μία γυάλα, σε ένα άλλο περιβάλλον κ ύστερα να βγαίνουν απο αυτό.
- Όπως όλοι οι κόσμοι έτσι κ αυτός διαθέτει οικονομία. Ο κάθε παίκτης κερδίζει χρήματα πουλώντας αγαθά.
- Υπάρχουν επαγγέλματα, φτιάχνεις διάφορα χρηστικά αντικείμενα (όπλα, τρόφιμα, φίλτρα) και τα πουλάς σε άλλους παίκτες ή σε πλειστηριασμό στον οίκο δημοπρασίας.
- Δεν υπάρχει αστυνομία. Μόνο φύλακες περιοχών. Όταν δηλαδή ένας παίκτης απο μία φυλή χτυπήσει παίκτη άλλης φυλής μέσα σε πόλη τότε επεμβαίνουν οι φύλακες. Μόνο τότε.
- Υπάρχει ο αρχηγός, όπως σε όλες τις κοινότητες. Αυτό το ρόλο έχουν οι gm (guild master). Οι μόνοι που μπορούν να διαγράψουν παίκτη είναι οι αρχηγοί των guild, στην περίπτωση που αυτός δεν υπακούει στις οδηγίες του.
- Φαινόμενα παρανομίας, όπως οι μεγαλύτεροι να χτυπάνε τους μικρότερους, ή παίκτες να πουλούν μυστικά ή ασχολούνται μόνο με δημοπρασίες για εύκολο κέρδος, υπάρχουν κ εδώ.

Όταν γνωρίζονται δύο άτομα που παίζουν το ίδιο παιχνίδι νοιώθουν μία ευχαρίστηση. Σαν άνθρωποι που έχουν ένα κοινό μυστικό. Κάτι που τους δένει κ οι άλλοι δεν μπορούν να εισέλθουν. Μια κοινότητα ενδιαφέροντος και μόνο. Πριν τα παιχνίδια ρόλων, ο αντίπαλος ήταν το κομπιούτερ. Στα καινούργια παιχνίδια μπορεί μαζί σου, στην ομάδα σου, είναι άλλοι άνθρωποι. Μπορεί κάποιος απο αυτούς να είναι επώνυμος, γνωστός σου ή μελλοντικός φίλος. Ακόμα κ αυτό κάνει τον παίκτη να αισθάνεται σαν μέλος μιας μεγάλης, παγκόσμιας, κοινότητας.

Η εταιρία που έφτιαξε αυτό το παιχνίδι είχε σαν αρχικό της σκοπό τη διασκέδαση και την προώθηση του ομαδικού πνεύματος.

Ένα παιχνίδι που δεν χρειάζεται ιδιαίτερη πνευματικότητα, είναι εύκολο στο χειρισμό και ένας άνθρωπος με βασικές γνώσεις υπολογιστή και

διάθεση μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του. η ενασχόληση με αυτό αποτελεί μία εμπειρία που εμπεριέχει το αίσθημα του παιχνιδιού με τον ανταγωνισμό και τη συμμετοχή αλλά ο λόγος που το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει αποκτήσει τόσους πολλούς και φανατικούς οπαδούς είναι επειδή έχει πετύχει να δημιουργήσει ένα πειστικό περιβάλλον, γεμάτο απο λεπτομέρειες, που λειτουργεί σύμφωνα με το αίτημα της επιτυχίας που κυριαρχεί στις καπιταλιστικές κοινωνίες. Οι αξίες του κόσμου της αγοράς βρίσκονται μέσα στο παιχνίδι. Ο παίκτης μαθαίνει να πραγματοποιεί αποστολές, να μαζεύει χρήματα, να αποκτάει φήμη, να γίνεται μέλος δυνατών ομάδων έτσι ώστε να επιτύχει μέσα σε αυτό. Ο παίκτης που θα δουλέψει σκληρά και θα αγωνισθεί, θα μπορέσει να ξεχωρίσει μέσα στην κοινωνία του παιχνιδιού. Με αυτό τον τρόπο η εταιρεία έφτιαξε ένα παιχνίδι που προετοιμάζει τα μελλοντικά μέλη της κοινωνίας ώστε να γνωρίσουν και να συνηθίσουν να λειτουργούν στο σύστημα των οικονομικών αρχών που τις διέπουν, διευθύνοντας επιχειρήσεις μέσα σε μία οικονομία που οργανώνεται απο εταιρείες.

http://retts.net/documents/rettberg_corp_ideology.pdf 11/1/09 17.50

4.8 Ανωνυμία -ψευδώνυμα στο παιχνίδι

Ένα απο τα χαρακτηριστικά σημεία λειτουργίας του διαδικτύου είναι η δυνατότητα ανωνυμίας που δίνει στους χρήστες του. Τα άτομα που συμμετέχουν στα διάφορα δωμάτια συζητήσεων, (chat rooms), σε σελίδες σχολιασμού, όπως και στα παιχνίδια ρόλων, οι χρήστες μπορούν να πουν τη γνώμη τους, να διαφοροποιήσουν την ταυτότητά τους χωρίς κανέναν να το ξέρει, χωρίς να χρειάζεται να αποκαλύψουν τα πραγματικά τους ονόματα.

Μπορούν να δηλώσουν διαφορετικό φύλο, ηλικία, επάγγελμα, οικογενειακή κατάσταση, μορφωτικό επίπεδο, εξωτερική εμφάνιση και γενικότερα οποιοδήποτε στοιχεία θα ήθελαν να ήταν διαφορετικό δίνοντας τη δυνατότητα πειραματισμού στους χρήστες τους.

Η έλλειψη των κοινωνικών συμβάσεων με τις οποίες είναι δομημένη η κοινωνία μπορεί να είναι αρνητική ή και θετική για την επικοινωνία μέσο

υπολογιστή. Τα όρια των συμβάσεων και οι αλληλεπίδραση των σχέσεων στη φυσική επικοινωνία είναι στενά σε σχέση με τα όρια στο διαδίκτυο.

Η ανωνυμία μαζί με την αίσθηση «μοναξιάς» δίνει στο χρήστη την ασφάλεια ώστε να επικοινωνήσει έχοντας οικειότητα με τους άλλους χωρίς να δεσμεύεται από τις κοινωνικές επιταγές της συμπεριφοράς., όπως θα έπρεπε να κάνει αν βρισκόταν μέσα σε μία φυσική κοινωνική συναναστροφή. Το άτομο ελεύθερο μπορεί να συμπεριφερθεί φιλικά ή εχθρικά, να γνωρίσει και να επικοινωνήσει με άλλους ανθρώπους ή να τους απομακρύνει χρησιμοποιώντας άσχημες εκφράσεις.²⁴

Πίσω από την ανωνυμία και την ασφάλειά της οι άνθρωποι μιλούν περισσότερο για τον εαυτό τους και πιο εύκολα (φανταστείτε την περίπτωση των ανθρώπων μέσα στο ταξί που μιλούν πολύ πιο άνετα για τα προβλήματα τους). Έτσι δημιουργούν δυνατές φιλίες μέσα στο διαδίκτυο και κάποιες φορές ιδιαίτερα συναισθηματικές (Reid, 1991,13).

Στο παιχνίδι που εξετάζουμε οι περισσότεροι παίκτες όταν ρωτήθηκαν είπαν ότι έχουν πολλούς φίλους μέσα στο παιχνίδι και αρκετοί φλερτάρουν και γνωρίζονται με άτομα του άλλου φύλου. Η ελευθερία που έχουν διώχνει τη φυσική συστολή και ενθαρρύνει την επικοινωνία.

Μία χρηστικότητα της ανωνυμίας στο παιχνίδι *world of warcraft* είναι ότι αρκετοί άντρες που φτιάχνουν γυναικίους χαρακτήρες επειδή οι γυναίκες λαμβάνουν περισσότερη βοήθεια και τυγχάνουν ιδιαίτερης συμπάθειας από τους αντρικούς χαρακτήρες.²⁵

Οι παίκτες χρησιμοποιούν ψευδώνυμα με τα οποία συστήνονται και με αυτά γίνονται γνωστοί στο χώρο του διαδικτύου που δραστηριοποιούνται.

Τα ψευδώνυμα είναι σημαντικά για τους παίκτες και δείχνουν κάτι από το χαρακτήρα τους. Κάποια είναι αστεία, κάποια ηρωικά, άλλοι επιλέγουν

²⁴ στο παιχνίδι που εξετάζουμε, οι δημιουργοί έχουν απαγορεύσει τις υβριστικές λέξεις μεταξύ των παικτών. Αν κάποιος παίκτης μιλήσει άσχημα σε άλλους του κάνουν σύσταση και αν συνεχίσει τον σταματούν από το παιχνίδι για κάποιο διάστημα. Αν δεν συμμορφωθεί και μ αυτό τότε μπορούν να τον διαγράψουν τελείως από το παιχνίδι.

²⁵ αυτό ανακάλυψα μιλώντας με διάφορους παίκτες που είχαν φτιάξει γυναικείο χαρακτήρα, έλαβα την ίδια απάντηση από όλους. Φτιάχνουν γυναικεία avatar επειδή έτσι τους βοηθούν περισσότερο οι άλλοι άντρες παίκτες αφού το φλερτ είναι κάτι που υποβόσκει σε κάθε κοινωνική αλληλεπίδραση

κάποιο πρωταγωνιστή της τηλεόρασης, άλλοι του κινηματογράφου, κάποιοι ονόματα που φτιάχνουν μόνοι τους. Ένα απο τα παιδιά στην έρευνα μου είπε ότι τον παίκτη του τον λένε Ζιγκφριντ και ήταν θεός των Βίκινγκς. Όταν του ανέφερα ότι είναι ήρωας απο το δαχτυλίδι των Νιμπελούγκεν, όπερας του Βάγκνερ μου απάντησε ότι δεν ξέρει τι είναι αυτό (η όπερα) εκείνου του άρεσαν οι θρύλοι. Τα άτομα μέσα στο internet απευθύνονται μεταξύ τους με το όνομα που έχει ο παίκτης τους στο παιχνίδι. Γνωρίζουν το όνομα των παιδιών αλλά δεν το χρησιμοποιούν. Πολύ σημαντική λεπτομέρεια επειδή για εκείνους το άτομο είναι όχι ο Δημήτρης για παράδειγμα αλλά ο Fixe (όπως λέγεται ο χαρακτήρας του).

Υπάρχει ένα σύστημα που δεν επιτρέπει να δοθεί το ίδιο όνομα δύο φορές. Κάθε ψευδώνυμο είναι μοναδικό όπως και αυτός που το έχει. Ένας ακόμη λόγος που συμβαίνει αυτό είναι η διατήρηση της εμπιστοσύνης ανάμεσα στην κοινότητα και τους παίκτες. Αν οι τελευταίοι νοιώσουν ότι η κοινότητα (η δυνητική) δεν μπορεί να τους προστατέψει λειτουργικά απο την διατήρηση της μοναδικότητάς τους, τη συνέπεια και το σεβασμό σε αυτή, τότε η ακεραιότητα της κοινωνίας κλονίζεται (Reid,1991,22).

Ο άνθρωπος πίσω απο την οθόνη, όπως και πίσω απο μία μάσκα, αλλάζει. Μπορεί να εκφραστεί και να ενεργήσει απέναντι στους άλλους με τελείως διαφορετικό τρόπο απ' ότι στη καθημερινή του ζωή. Εκεί που δεν υπάρχει φυσική επαφή, το άτομο ελεύθερο απο το άγχος της εικόνας που δίνει στους άλλους, παρουσιάζει ένα διαφορετικό εαυτό. Άτομα που είναι ντροπαλά, που δεν συνομιλούν εύκολα με ανθρώπους όταν βρίσκονται σε συναναστροφές, μέσα στο χώρο του διαδικτύου παρουσιάζουν διαφορετική συμπεριφορά. Κουβεντιάζουν, επικοινωνούν, κάνουν αστεία. Δεν φοβούνται αν η εντύπωση που θα προκαλέσουν είναι άσχημη. Τα όρια που θέτουν οι κοινωνικές συμβάσεις καταλύονται σε μεγάλο βαθμό και το άτομο νοιώθει ικανό να επικοινωνήσει σε ένα ασφαλές περιβάλλον (Reid, 1991, 13).

4.9 Η κοινότητα του παιχνιδιού / γιατί είναι κοινότητα

Σε προηγούμενες παραγράφους διατυπώσαμε τον ορισμό της κοινότητας, τα χαρακτηριστικά της και τις δομές που την διέπουν.

Με άξονα όλα αυτά θα παρουσιάσουμε την κοινότητα του παιχνιδιού.

Το έθνος για τον Μπένεντικ Αντερσον αποτελεί κοινότητα σε φανταστικό επίπεδο. Κανένα από τα μέλη του δεν θα γνωρίσει όλα τα άλλα όμως όλοι αισθάνονται πως ανήκουν στο ίδιο σύνολο. Η φαντασία βοηθάει στη σύλληψη τους. Είναι μια οριζόντια σχέση που δίνει στους ανθρώπους που την αποτελούν την αίσθηση της αδελφότητας (Αντερσον, 2000,27-28).

Στην κοινότητα του κυβερνοχώρου που εξετάζουμε υπάρχει η αίσθηση της συλλογικότητας. Άνθρωποι που βρίσκονται σε διαφορετικά γεωγραφικά μήκη και πλάτη της γης, συνδέονται με κοινό παρανομαστή τη συμμετοχή τους στην ίδια κοινότητα. Οι παίκτες αισθάνονται μεταξύ τους ότι έχουν ένα κοινό σημείο επαφής.

Ο πολιτισμός σε μία πρώτη ανάγνωση μπορεί να παρουσιαστεί ως ένα σύνολο λύσεων επινοημένων από μία ομάδα ανθρώπων για να αντιμετωπίσουν συγκεκριμένα προβλήματα που δημιουργούνται μέσα σε κοινές καταστάσεις. Σύμφωνα με το Geertz ο πολιτισμός είναι ένα σύστημα εννοιών που δίνει σημασία σε μία μερίδα συμπεριφορών οι οποίες πρέπει να μεταφράζονται σε συσχετισμό με αυτούς που απασχολούνται σε αυτές. Αυτή η έννοια του πολιτισμού, περιλαμβάνει, τα συστήματα και τα πρότυπα που χρησιμοποιεί μία ομάδα για να αντιληφθεί, να ενεργήσει και να δημιουργήσει, περιέχει τους κανόνες και τα σύμβολα που έχει η ομάδα για να ενεργήσει και να επικοινωνήσει. Ένα σύνολο μηχανισμών, κανόνων και σχεδίων για την κανονική λειτουργία και συμπεριφορά της ομάδας.

Με αυτή την έννοια οι ομάδες, οι κοινότητες που δρουν στο διαδίκτυο, όπως το παιχνίδι που εξετάζουμε, αποτελούν μία κοινότητα.

Οι παίκτες έχουν κοινά προβλήματα και οργανώνονται για να αντιμετωπίσουν, ακολουθούν συγκεκριμένες στρατηγικές και σχέδια, υπακούοντας σε συγκεκριμένους κανόνες συμπεριφοράς και λειτουργίας

(Reid,1991,19). Τα μέσα που οι παίκτες χρησιμοποιούν για να λύσουν τα προβλήματά τους (όπως για παράδειγμα αυτό της επικοινωνίας) είναι ο κοινός τους πολιτισμός.²⁶

Ένα άλλο σημείο που ενώνει την κοινότητα είναι το δίκαιο. Νομικό και εθιμοτυπικό. Αναφέραμε σε προηγούμενη παράγραφο ότι μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν κανόνες συμπεριφοράς για τους παίκτες που η παραβίασή τους αυτομάτως παραπέμπει στην τιμωρία τους.

Παράλληλα με το δίκαιο που υπάρχει απο τους δημιουργούς του παιχνιδιού, οι ίδιοι οι παίκτες έχουν διαμορφώσει ένα δικό τους εθιμοτυπικό τρόπο κανόνων και συμπεριφοράς.²⁷

Η διατήρηση της καλής φήμης μέσα στην κοινότητα του παιχνιδιού wow είναι ιδιαίτερα σημαντική κατάσταση. Για να μπορέσει ο παίκτης να συμμετέχει σε συγκεκριμένες αποστολές, δύσκολες, αλλά με καλές απολαβές ή για να μπορέσει να αγοράσει μεγάλης αξίας αντικείμενα πρέπει να έχει καλή φήμη στο παιχνίδι. Αυτή δημιουργείται όταν ο παίκτης αναλαμβάνει ηρωικές αποστολές και διαχειρίζεται σωστά τη δύναμη που αποκτάει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Μία κοινότητα έχει δομή και οργάνωση. Το παιχνίδι είναι δομημένο με βάση τις αρχές μίας φυσικής κοινότητας. Υπάρχει ο αρχηγός ονομάζεται guild master και βρίσκεται συνεχώς σε επαφή με τους παίκτες. Ο παίκτης μπορεί όποτε θελήσει να τον ρωτήσει στέλνοντάς του μήνυμα για οποιαδήποτε απορία έχει ή αν χρειαστεί βοήθεια, ή αν έχει πρόβλημα με κάποιο άλλο παίκτη. Ο αρχηγός είναι εκεί για να ρυθμίζει την ισορροπία του παιχνιδιού. Όπως για παράδειγμα στους servers που υπάρχει δυνατότητα μονομαχίας μεταξύ των παικτών υπάρχουν και κανόνες.

²⁶ Όπως η δημιουργία κοινής γλώσσας συμβόλων που επιτρέπει την ανάγνωση από όλους

²⁷ οι παίκτες που παίζουν για καιρό συνηθίζουν να αναγνωρίζουν τους άλλους. Αν αποδειχθεί ότι κάποιος δεν συμπεριφέρεται δίκαια σε αναγνωρισμένες περιπτώσεις τον απομακρύνουν απο την ομάδα και περιθωριοποιείται.

Ο υπάρχουν ακόμα οι αρχηγοί του παιχνιδιού που ορίζονται απο την εταιρεία (game masters) είναι εκεί για να προστατεύουν, να διαφυλάττουν την εύρυθμη λειτουργία του, να διαχειρίζονται αποτελεσματικά τις καταστάσεις (κρίσεις) μεταξύ των παικτών και να αποδίδουν δικαιοσύνη. (όπως ορίζεται απο τους υπάρχοντες κανόνες)²⁸.

Η οργάνωση της κοινωνίας είναι ρυθμισμένη με τρόπο που μοιάζει πάρα πολύ στον φυσικό. Οικονομικές σχέσεις υπάρχουν στο παιχνίδι. Ο παίκτης αποκτάει χρήματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πουλώντας αντικείμενα που κερδίζει στις μάχες ή σαν βραβείο που παίρνει όταν ολοκληρώνει μία αποστολή. Υπάρχουν αποστολές που ο παίκτης πρέπει να κάνει για να κερδίσει «καλή» φήμη στις μεγάλες πόλεις. Μόνο έτσι μπορεί αργότερα να συμμετάσχει σε ομάδες, ή να πετύχει καλύτερη «βαθμολογία».

Οι οικονομικές σχέσεις είναι μέρος του δημόσιου βίου μίας κοινότητας. Το ίδιο και οι στενές σχέσεις που ενώνουν τα μέλη της. Τα μέλη μιας κοινότητας συμμετέχουν συνειδητά σε αυτή και δημιουργούν έτσι μία ένωση συναισθηματική μεταξύ τους.

Μια κοινότητα που αναγνωρίζει την ίδια γλώσσα συμβόλων, έχει εμπορικές συνδιαλλαγές, οικονομία, δίκαιο, ιεραρχία, φυλές, κανόνες λειτουργίας, εθιμοτυπικές σχέσεις, ανάπτυξη επικοινωνίας και συναισθήματος, δημιουργία μικρότερων ομάδων, είναι μία δυναμική κοινότητα ενδιαφέροντος και εμπειρίας.

4.10 Μια πολυπολιτισμική κοινότητα

Ο καινούργιος τρόπος ζωής, η παγκόσμια κοινότητα, το διαδίκτυο, οι διαφημίσεις η ανάπτυξη του εμπορίου και των μέσων μαζικής ενημέρωσης επηρεάζουν την αισθητική και διαμορφώνουν ένα καινούργιο τρόπο έκφρασης κοινό για πολλούς ανθρώπους. Μέσα σε ένα τέτοιο τοπίο είναι δύσκολο να διατηρήσει το άτομο την πολιτιστική του ταυτότητα.

²⁸ η λειτουργία και οι κανόνες του παιχνιδιού ορίζονται απο την εταιρία που το δημιούργησε (blizzard) οι όροι του παιχνιδιού γίνονται γνωστοί στους παίκτες πριν ξεκινήσουν το παιχνίδι. Η τιμωρία όταν κάποιος τους αθετήσει είναι δεδομένη.

Μέσα σε ένα χώρο που συνυπάρχουν άτομα απο όλο τον κόσμο, διαφορετικές εθνικότητες, ήθη, θρησκείες, ταυτότητες η έννοια της πολυπολιτισμικής κοινωνίας αποκτά ουσιαστικό νόημα. Η διατήρηση της ταυτότητας των ατόμων που λειτουργούν μέσα σε μία κλειστή κοινότητα μαζί με άλλους γίνεται φανερή και αποτελεί σημείο αναφοράς. Η ταυτότητα και η αυθεντικότητα του ατόμου ενδυναμώνετε απο την παρουσία της διαφορετικότητας μέσα στο ίδιο σύνολο.

Όπως είναι φυσικό υπάρχουν προστριβές απο άτομα που αντιδρούν με εχθρικό τρόπο απέναντι σε γεωγραφικούς εχθρούς χρόνων, υπάρχει όμως και η δυνατότητα συνομιλίας και ανταλλαγής σκέψεων σχετικά με σοβαρά ζητήματα απο ανθρώπους διαφορετικών θρησκειών.²⁹

Οι μικρότερες ομάδες που υπάρχουν μέσα στη μεγάλη κοινότητα του παιχνιδιού, αυτές που ονομάζονται συντεχνίες (guild) και αρκετές αποτελούνται απο άτομα με κοινό προσδιορισμό της εθνικότητα (όπως για παράδειγμα η ελληνική «Greek legends» (που είναι και απο τις μεγαλύτερες), αποδεικνύουν ότι οι αξίες και το πολιτισμικό υπόβαθρο της κοινότητας αυτής αναδεικνύονται εξ αιτίας της διαφορετικότητας.

(T.Ταίηλορ,1997,12).

Οι παίκτες του παιχνιδιού που ανήκουν στις μικρές αυτές ομάδες, μπαίνοντας στο διαδίκτυο, σε ένα συγκεκριμένο δηλαδή χώρο ως μέλη ενός παγκόσμιου παιχνιδιού, αυτομάτως έχουν κοινό σημείο αναφοράς με εκατομμύρια ανθρώπους πάνω στον πλανήτη. Η σκέψη αυτή, δημιουργεί μία αίσθηση ανήκειν σε μία κοινότητα που μπορεί ως παίκτης να μην γνωρίσεις κανένα, σου δίνει όμως τη δυνατότητα αν θέλεις να το κάνεις.

Κάνοντας τη γη ένα κοινό τόπο, συνομιλώντας και αλλάζοντας ιδέες με ανθρώπους απο τον κόσμο είναι εκτός απο ενδιαφέρον, εντυπωσιακό.

Δημιουργεί την αίσθηση του κοσμολοπιτισμού. Άνθρωποι με μοναδικό κοινό την εμπειρία ενός παιχνιδιού στο διαδίκτυο αποτελούν μέλη της ίδια δικτυακής κοινότητας.

²⁹ Κατά τη διάρκεια της έρευνας συμμετείχα σε μία συζήτηση μεταξύ ενός γερμανού και ενός πολωνού σχετικά με το ναζισμό και τη θρησκεία.

Διαφορετικές γλώσσες, πολιτισμοί, συνήθειες, θρησκείες, ιστορίες εμπλέκονται ανταλλάσσοντας πληροφορίες ανάμεσα σε μεσαιωνικά κάστρα, διαστημικούς σταθμούς, και ρωμαϊκά ανάκτορα.

4.11 Η δημοκρατία ενός παιχνιδιού

Ο φορέας που δημιούργησε το παιχνίδι *world of warcraft* είναι μία εταιρία που έχει την έδρα της στην Καλιφόρνια. Η εταιρία θέτει τους κανόνες για την καλή λειτουργία του παιχνιδιού, ορίζοντας τον τρόπο διεξαγωγής του. με αυτή την έννοια το παιχνίδι δεν είναι δημοκρατικό αφού τους κανόνες τους έχει φτιάξει κάποιος άλλος και όχι οι ίδιοι οι συμμετέχοντες.

Η αντίθετη άποψη λει ότι είναι δημοκρατικό αφού το άτομο γράφεται σε αυτό με τη θέλησή του και οποιαδήποτε στιγμή επιθυμεί μπορεί να σταματήσει χωρίς να έχει καμία κύρωση. Πολλοί συγκρίνουν αυτή τη σχέση με εκείνη της τηλεόρασης. Το άτομο μπορεί να πατήσει το κουμπί και να σταματήσει να παρακολουθεί.

4.12 Τα προβλήματα του παιχνιδιού

Όπως και στην τηλεόραση έτσι και στα δικτυακά παιχνίδια υπάρχει το πρόβλημα του επηρεασμού, του εθισμού, της ιδέας ότι αυτό που βλέπουμε είναι αληθινό. Ο τρόπος που οι άνθρωποι (μεγαλύτεροι και μικρότεροι) επηρεάζονται απο το μέσο. Ο νέος άνθρωπος επηρεάζεται απο το παιχνίδι μπαίνοντας σε ένα άλλο κόσμο που τον απορροφά, τον απομακρύνει απο τα αληθινά προβλήματα και την πραγματική ζωή. Οι περισσότεροι άνθρωποι που απασχολούνται μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή για πάρα πολλές ώρες αποκτούν πρόβλημα εθισμού. Υπάρχουν κλινικές αποτοξίνωσης (και στην Ελλάδα) για ανθρώπους που είναι εθισμένοι στα παιχνίδια.³⁰

<http://www.e-tipos.com/newsitem?id=51508> 21/11/08 13.10

³⁰ το παιχνίδι που εξετάζουμε θεωρείτε απο τα πλέον εθιστικά επειδή οι παίκτες δεν μπορούν να σταματήσουν γιατί ξέρουν ότι ακόμα κ όταν εκείνοι κλείσουν τον υπολογιστή το παιχνίδι συνεχίζεται.

Το πρόβλημα της ταύτισης με τον ήρωα του παιχνιδιού είναι ένα ακόμα σημαντικό ζήτημα και τέλος η εντύπωση του κόσμου όπως δείχνουν ότι είναι. Δηλαδή, τα άτομα που απασχολούνται στα on line games βλέπουν τον κόσμο όχι όπως είναι αλλά όπως τους δείχνει το παιχνίδι ότι είναι.³¹

http://www.theregister.co.uk/2008/11/05/blizzard_motion_jonathan_lee_riches/ 12/12/08 11.30

<http://www.ethnos.gr/article.asp?catid=11512&subid=2&tag=8787&pubid=1884885> 13:04 20/11

<http://www.media.uoa.gr/epinoisi/> 21/11/08 13.37

4.13 Τα θετικά του παιχνιδιού

Κατά τη διάρκεια της έρευνας είδα πολλούς γονείς να έρχονται στο internet καφέ μαζί με τα παιδιά τους. Οι περισσότεροι για να ελέγξουν το χώρο πριν αφήσουν τα παιδιά εκεί. Κάποιοι έμεναν να δουν τι κάνουν στον υπολογιστή και σε ποιες σελίδες μπαίνουν. Οι περισσότεροι γονείς έμαθα ύστερα από συζήτηση με την κυρία Μυλωνά Έλλη, καθηγήτρια αγγλικής φιλολογίας που οι μαθητές της παίζουν *world of warcraft*, αισθάνονται ήσυχοι που τα παιδιά τους βρίσκονται μέσα στο internet καφέ.

Βρίσκονται σε περιορισμένο χώρο, απασχολούνται μαζί με φίλους τους, δεν εκτίθενται σε εξωτερικούς κινδύνους, βελτιώνουν τα αγγλικά τους, αποκτούν σκέψη στρατηγικής και ομαδικό πνεύμα. Η ίδια παρατήρησε ότι το παιχνίδι ενώνει διαφορετικούς ανθρώπους με το αίσθημα του κοινού ενδιαφέροντος και φέρνει σε επαφή παιδιά που προηγουμένως βρισκόντουσαν σε απόσταση.

³¹ Στην έρευνα άκουσα πολλά παιδιά να λένε όταν έβλεπαν για παράδειγμα μία χιονισμένη σκηνή στην τηλεόραση ότι είναι όπως ένα μέρος που υπάρχει στο παιχνίδι.

Συμπεράσματα

Ο κόσμος με την εξέλιξη της τεχνολογίας και της πληροφορικής μεταβάλλεται διαρκώς και η ταχύτητα αποτελεί ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του. Η εμφάνιση του κυβερνοχώρου, ως το μέρος μέσα στο οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν και κοινωνικοποιούνται, δημιούργησε καινούργια δεδομένα στον τομέα της επικοινωνίας και των πολυμέσων.

Η καινούργια οικονομία βασίζεται στις πληροφορίες και τα ψηφιακά δεδομένα. Η αλλαγή στις παραδοσιακές μορφές οικονομίας φέρνει αλλαγές και στις παραδοσιακές μορφές της κοινωνικής οργάνωσης.

Οι δυνητικές κοινότητες αποτελούν μία νέα μορφή κοινωνικής συμπεριφοράς που ταιριάζει απόλυτα με τη σύγχρονη εποχή.

Άμεση και γρήγορη δυνατότητα επικοινωνίας με απομακρυσμένα μέρη της γης, ανωνυμία, ατομικισμός, κατανάλωση, ενθουσιασμός για το καινούργιο που αντικαθίσταται άμεσα με το επόμενο καθώς η εποχή επιτάσσει τη γρήγορη ανανέωση. Οι δυνητικές κοινότητες ως φαινόμενο της εποχής τους δανείζονται τα χαρακτηριστικά τους από το φυσικό περιβάλλον, επιτρέπουν στα μέλη τους να διαλέξουν ρόλο και να παρουσιάσουν κρυμμένες πτυχές του εαυτού τους χωρίς φόβο. Επιτρέπουν την αίσθηση του ανήκειν, του συνεργάζεσθε, καλύπτουν την ανάγκη για επικοινωνία χωρίς φυσική επαφή, αφαιρούν τα προβλήματα απόστασης, φυλής, αισθητικής.

Έχοντας σαν μέσο τον υπολογιστή και αφορμή το κοινό ενδιαφέρον, εκατοντάδες άνθρωποι από όλη τη γη βρίσκονται μέλη της ίδιας δικτυακής κοινότητας που τους εντάσσει σε ένα διαφορετικό κόσμο.

Η εικονική πραγματικότητα για κάποιους είναι η «άλλη», η διαφορετική ζωή που έχουν, το διέξοδο από τα καθημερινά τους προβλήματα, οι φίλοι που μιλάνε, οι άνθρωποι που σχετίζονται. Ένας καινούργιος τρόπος αλληλεπίδραση που χρειάζεται ακόμα χρόνο για να γνωρίσουμε τις δυνατότητες που έχει, την αντοχή του και να ανακαλύψουμε τον τρόπο που επηρεάζει τις σχέσεις μας. Οι άνθρωποι έχουν από τη φύση τους την ανάγκη να σχετίζονται, να επικοινωνούν, να συνυπάρχουν, να δημιουργούν συλλογικότητες και να συγκρούονται για να μπορέσουν να συνεχίσουν να υπάρχουν μέσα σε κοινωνίες που αλλάζουν.

Βιβλιογραφία

1. Άντερσον Μ. (2000) *Φαντασιακές Κοινότητες*, Νεφέλη: Αθήνα
2. Βιτγκενσταϊν Λ. (1993) *φιλοσοφικές παρατηρήσεις*, Γνώση: Αθήνα
3. Ζέρη Π (2006) *Ψηφιακά Δίκτυα, Γνώση και Δημόσια Πολιτική*, Σιδέρης Ι.: Αθήνα
4. Καββαδίας Γ. (1994) *Γενική Κοινωνιολογία Ι*, Σάκκουλα: Αθήνα
5. Λεξικό των κοινωνικών επιστημών (Alain Birou), Πάμισος: Αθήνα
6. Ταϊήλορ Τ. (1997) *Πολυπολιτισμικότητα*, Πόλις : Αθήνα
7. Berstein-Milza (1997) *Ιστορία της Ευρώπης 3* Αλεξάνδρεια
8. Bottomor Β.Τ. (1993), Gutenberg: Αθήνα
9. Cuche D. (2001) *η έννοια της κουλτούρας στις κοινωνικές επιστήμες*, Τυπωθύτω: Αθήνα
10. Giddens A. (2001) *Οι συνέπειες της νεωτερικότητας*, Κριτική: Αθήνα
11. Giddens A. (2002) *Κοινωνιολογία*, Gutenberg: Αθήνα
12. Gross D. (1995) *Τα ερείπια του παρελθόντος*, Πατάκης: Αθήνα
13. Goffman E. (2006) *η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή*, Αλεξάνδρεια: Αθήνα
14. Hall S., Held D., McGrew A. (2003) *Η Νεωτερικότητα σήμερα*, Σαββάλας: Αθήνα
15. Levy P. (2002) *Δυνητική Πραγματικότητα*, Κριτική: Αθήνα
16. Reid E. (1991) *electropolis: communication and community on internet relay chat* University Of Melbourne Department Of History
17. Reid E. (1994) *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, Cultural Studies Program Department of English University of Melbourne
18. Turkle S. (1995) *life on the screen* Simon & Schuster: New York

Ηλεκτρονικές διευθύνσεις

1. <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:MUDscreen.jpg> 3/12/08 13.30
2. <http://web.media.mit.edu/~kkaarahal/generals/VSpaces/mud.html>
3. <http://gameover.gr/games/World-of-Warcraft-Wrath-of-the-Lich-King-PC.1152.html> 3/12/08 13.11
4. <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/4/397> 3/12/08 12.15
5. <http://www.e-paideia.net/News/article.asp?lngEntityID=60541>
3/12/08 13.50
6. <http://businesscenter.piraeusbank.gr> 29/12/08 11.45
7. <http://eu.blizzard.com/en/inblizz/contact.html> 6/1/09 15.30
8. http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B9%CE%BA%CE%B%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%A0%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1 9/12/08 11.31
9. <http://dmst.aueb.gr/dds/intro.pascal/appl/simul.htm> 9/12/08 12.30
10. <http://tsimitakis.wordpress.com/2007/03/04/> 9/1/09 12.20
11. <http://web.auth.gr/virtualschool/1.4/Praxis/NewCommunicationForms.html> 5/1/09 15.25
12. http://en.wikipedia.org/wiki/Bulletin_board_system 5/1/09 15.30
13. <http://www.internetinfo.gr/internet/blog/index.html> 5/1/09 14.35
14. <http://www.boutell.com/newfaq/sitespecific/whymyspace.html>
5/1/09 14.55
15. <http://en.wikipedia.org/wiki/Facebook> 5/1/09 15.10
16. <http://www.tovima.gr/default.asp?pid=2&artid=94557&ct=82>
15/12/08 14.15
17. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569526,00.html>
16/12/08 15.30
18. <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2006/dec/30/comment.media> 16/12/08 15.40
19. (http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/gadgets_and_gaming/article4251048.ece 3/12/08 14.00)
20. <http://www.worldofwarcraft.gr/forum/t90.html> 15/12/08 12.15.

21. "[Corporate Ideology in World of Warcraft.](#)" Book chapter in *Digital Culture, Play and Identity: A World of Warcraft Reader*. Hilde Corneliussen and Jill Walker, eds. Cambridge: MIT Press, forthcoming 2008 (Draft version).
22. Coyne R. 1995 "Where in the World Is Cyberspace? The Phenomenology of Computer-Mediated Communications." From Richard Coyne (1995), *Designing Information Technology in the Postmodern Age: From Method to Metaphor*. Cambridge, MA, & London: The MIT Press. Αρχική Μετάφραση: Βίκυ Βαλάσκα, Ελένη Κατσίμπα
<http://hyperion.math.upatras.gr/courses/newcommmedia99-00/papers99-00/coyne-kybe.html> (13/1/09 13.15)
23. <http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/4/397> DOI: 10.1177/1555412006292622 *Games and Culture* 2006; 1; 397 Torill Elvira Mortensen
24. Scott Rettberg *Corporate Ideology in World of Warcraft*
http://retts.net/documents/rettberg_corp_ideology.pdf 11/1/09 17.50

Παράρτημα

Συνέντευξη με τον κύριο Φώτη Σπυρόπουλο, ιδιοκτήτη του Internet-café “pixel play” στο οποίο έλαβε χώρα η συμμετοχική παρατήρηση απο το Αύγουστο 2007 έως και τον Δεκέμβριο 2008.

Η συνέντευξη έγινε στο χώρο του internet στις 15 Οκτωβρίου 2008 και ώρα 18.00.

Ε.Α.: Καλησπέρα, θα ήθελα να μου πείτε κατά τη γνώμη σας, αν τα παιδιά που έρχονται εδώ, στο χώρο του internet –café βλέπουν αυτό το χώρο αν τόπο συνάντησης με την παρέα τους.

Φ.Σ.: Ο βασικότερος λόγος που έρχονται τα παιδιά εδώ πέρα είναι για να κοινωνικοποιηθούν. Θα σου εξηγήσω γιατί. Τα παιδιά έχουν internet στο σπίτι τους, έχουν υπολογιστές, έχουν την ικανότητα να παίξουν εκεί, σε καλύτερες συνθήκες, αλλά έρχονται εδώ για να παίξουν με τους φίλους τους. Για να μπορούν να είναι όλοι μαζί, να έχουν κοινή δράση, να έχουν άμεση αντίδραση απο τους φίλους τους, να είναι μόνο μέσο του Chat, ή του VoIP να υπάρχει μία επαφή και να παίζουν όλοι μαζί.

Ε.Α. Γιατί νομίζετε ότι κάθονται σε συγκεκριμένες θέσεις;

Φ.Σ.: Επειδή οι παρέες μαζεύονται κ έχουν βρει τις θέσεις τους. Όπως στο Σχολείο δημιουργούνται κάποιες κλίκες και συναντιούνται σε συγκεκριμένα σημεία, έτσι κ εδώ. Επειδή είναι μέρος συνάντησης για τα παιδιά συχνά έρχεται ένας και κρατάει θέση για το φίλο του που έχουν ραντεβού εδώ. Δεν έρχονται μόνο για να παίξουν αλλά δίνουν ραντεβού για να δουν ένα αγώνα ή να πιουν καφέ.

Ε.Α. Στο internet έρχονται παιδιά που μένουν στην περιοχή;

Φ.Σ.: Ναι οι περισσότεροι μένουν εδώ κοντά. Υπάρχουν και κάποια παιδιά που έρχονται απο πιο μακριά

Ε.Α.: Υπάρχουν συγκρούσεις μεταξύ των παιδιών;

Φ.Σ.: Όχι. Αν υπάρξει κάποιο πρόβλημα λύνεται άμεσα και αν κάποιος θαμώνας προκαλεί εντάσεις τον διώχνουμε. Τα παιδιά θεωρούν το μέρος αυτό χώρο τους και τον προστατεύουν. Μία φορά που ήρθε κάποιος με άσχημη διάθεση και ενοχλούσε την υπάλληλο τα παιδιά αντιδράσανε. Ενώ υπάρχουν καλύτερες εμπειρίες σε θέμα χώρου και εννοώ, μαγαζιά με καλύτερο εξοπλισμό ή οθόνες, καλύτερη σύνδεση έρχονται εδώ. Επειδή είναι το κλίμα, αυτό νομίζω ότι τους κάνει κ έρχονται εδώ. επειδή υπάρχει μία προσωπική επαφή. Δεν είναι μία εταιρεία.

Ε.Α.: Θεωρείς το internet δημοκρατικό;

Φ.Σ.: Ναι είναι. Καθένας μπορεί να διαβάσει ότι θέλει, να γράψει ότι θέλει αυτό το κείμενο μπορεί να το διαβάσει όποιος θέλει, να το σχολιάσει,

να το στείλει σε γνωστούς του και να το μοιραστεί.
Στην Ελλάδα, επειδή σε άλλες χώρες όπως στην Κίνα υπάρχει
λογοκρισία

Ε.Α.: Γιατί νομίζετε ότι τα internet-cafe λειτουργούν με επιτυχία στην
Ελλάδα;

Φ.Σ.: υπάρχει αυτή η επιτυχία στην Ελλάδα επειδή σαν χώρα, σαν λαός
είμαστε κοινωνικοί. Αυτό το βλέπεις και στις καφετέριες. Κάθονται οι
άνθρωποι με ένα καφέ, συζητάνε, γνωρίζονται για ώρες. Σε άλλες
χώρες όπως στην Αμερική δεν υπάρχει το internet café όπως το
έχουμε εμείς εδώ. με την έννοια πάω στο Internet café να παίξω. Εκεί
υπάρχει για συγκεντρώσεις για κάποιο γεγονός (event), όπως για
παράδειγμα μεγάλα LAN πάρτυ, όπου νοικιάζουν ένα χώρο και ο
καθένας πηγαίνει με το δικό του φορητό υπολογιστή, μπαίνει στο
δίκτυο και παίζουν με αυτό τον τρόπο κάνοντας τουρνουά. Εδώ είναι
το internet café που έρχομαι να παίξω με τους φίλους μου. Για την
Ελλάδα αυτό είναι το μοντέρνο καφενείο. Σπάνια μία καφετέρια
μπορεί να γίνει στέκι. Ο χώρος εδώ λειτουργεί σαν στέκι.

Ε.Α.: Ευχαριστώ πολύ

Φ.Σ.: Κ εγώ σας ευχαριστώ και σας εύχομαι καλή επιτυχία

Τα στοιχεία του κ. Σπυρόπουλου είναι στη διάθεση της εγγράφουσας για
όποιον επιθυμεί περαιτέρω διευκρινήσεις

Η ιστορία του world of warcraft

ιστορικό πλαίσιο

warcraft I “orcs and humans” 1994

η ιστορία του πρώτου warcraft διαδραματίζεται στον κόσμο του Azeroth (ένας κόσμος που έφτιαξαν Τιτάνες, φυλακίζοντας το κακό στο κέντρο της γης). Στο Azeroth κατοικούσαν οι φυλές των Humans κάτω με την προστασία της φυλής του Tirisfall μέχρι που ήρθαν οι φυλές των Orcs με αρχηγό τους τον Sargeras (ένα Τιτάνα που συμμάχησε με τα διαμόνια).

Η μάχες κράτησαν για πολλά χρόνια ώσπου η μάγισσα Aegwyn κατάφερε να φυλακίσει με ξόρκια των Τιτάνα σε ένα τάφο βαθειά μέσα στη North Sea. Εκείνος όμως καταράστηκε τον αγέννητο ακόμα γιό της Medivh να κουβαλάει το πνεύμα του. Πέρασαν 800 χρόνια, η μητέρα μετέδωσε όλη τη γνώση που είχε και τις δυνάμεις της στο γιό της όμως εκείνος πριν γίνει δεκατριών χρονών ένοιωσε τις δυνάμεις του Τιτάνα να ξυπνούν.

Έπαθε ισχυρό σοκ και οι ιερείς της φυλής κατάφεραν να τον σταματήσουν κ έμεινε σε κόμμα για έξι χρόνια. Όταν ξύπνησε κ έχοντας τεράστιες δυνάμεις, έδειχνε ένας φυσιολογικός Human αλλά πίσω από το προσωπίο κρυβόταν το κακό. Αποφάσισε να μελετήσει νεκρομαντεία μόνος του και μία μέρα τον βρήκε ο ισχυρός αρχηγός των Orcs, νεκρομάντης Gul'dan, του αποκάλυψε τον τάφο του Sargeras και του είπε ότι το μόνο εμπόδιο για να πάρει τη εξουσία ήταν να καταστρέψει τον κόσμο του Azeroth.

Ανοίγουν οι πόρτες του κακού (οι πύλες το Draeon) και ξεκινάει ο πόλεμος μεταξύ των Orcs και των Humans, το έτος 583.

Τα Orcs με αρχηγό τον Blackhand για πέντε χρόνια νικούν. Οι Humans καταφέρνουν να σκοτώσουν τον Medivh ενώ ο Gul'dan μπαίνει στο μυαλό του για να μάθει το μυστικό της ταφής του Sargeras αλλά παγιδεύεται εκεί.

Την αρχηγεία των Humans έχει αναλάβει ο Lothar μετά το θάνατο του βασιλιά τους, Liane και φυγαδεύει όσους απέμειναν μέσα από τη μεγάλη θάλασσα στο Lordaeon.

warcraft II “the tides of darkness” 1995

Βασιλιάς εκεί είναι ο Terenas που τους δέχεται φιλικά μαθαίνει τι συμβαίνει και κάνει ιερή συμμαχία μαζί τους εναντίον του κακού. Νέες φυλές εντάσσονται στο παιχνίδι (νάνοι, ξωτικά). Στη χώρα του Azeroth τα Orcs φτιάχνουν πλοία για να φτάσουν στους Human που αυτή τη φορά νικού αλλά χάνουν τον αρχηγό τους Lothar. Η ιερή συμμαχία πιάνει αιχμαλώτους ανάμεσά τους και τον αρχηγό των αντιπάλων αλλά αργότερα διχάζεται για τον τρόπο διαχείρισης τους. Οι εχθροί φεύγουν από τις μαγικές πύλες τις οποίες καταφέρνουν να σφραγίσουν μάγοι που έρχονται κ από άλλα μέρη.

Warcraft III “beyond the dark portal” 1996

Παρόλες τις προσπάθειες των Humans υπήρχαν ακόμη τρόποι να έρθουν οι εχθροί αφού τα ρήγματα στις πύλες δεν είχαν κλείσει τελείως. Έτσι αποφασίζουν να γυρίσουν στον κόσμο των Orcs για να τις κλείσουν από

κει. Οι Orcs κάτω από την αρχηγία του Ner'zhul έχει ενωθεί και αντεπιτίθενται. Όμως χάνουν και καταφέρνουν να ανοίξουν μία πύλη για να περάσουν σε άλλη διάσταση και να μην τους σκοτώσουν όλους οι Humans.

Warcraft IV “reign of chaos” 2002

Η απόφαση για την τύχη των φυλακισμένων Orcs στο Azeroth διχάζει τους αρχηγούς των Humans με αποτέλεσμα η ιερή συμμαχία να αποδυναμωθεί με τη φυγή δύο από τους αρχηγούς φυλών.

Κάποιοι θέλουν να θανατώσουν τους αιχμαλώτους σαν επικίνδυνους και άλλοι υποστηρίζουν ότι πρέπει να τους κρατήσουν για τις δύσκολες εργασίες όπως και γίνεται. Έτσι γεννιέται ο καινούργιος βασιλιάς τους που θα ενώσει τα Orcs στο μέλλον και κάτω από την ηγεσία του θα επαναστατήσουν. Όμως ένας νέος κίνδυνος για όλους παραμονεύει.

Ο μυθικός στρατός Burning Legion έρχεται στον κόσμο του Azeroth για να τον κατακτήσει και να αφανίσει κάθε είδους ζωή.

Warcraft V “ the frozen throne” 2003

Καινούργιες φυλές από τη μεριά του κακού προστίθενται και βοηθούν το μυθικό στρατό στη μάχη. Οι αρχηγοί (Arthas και Lich King) των Orcs ενώνονται με τεράστιες δυνάμεις και ετοιμάζονται να εισβάλουν για τα καλά στον κόσμο των ήσυχων Humans που νομίζουν ότι όλα έχουν τακτοποιηθεί και οι φυλές ζουν ειρηνικά.

Τα υπόλοιπα παιχνίδια είναι το:

Warcraft VI “ World of Warcraft” 2004

Είναι το παιχνίδι που εξετάζουμε, αυτό που αποτέλεσε τη μεγάλη επιτυχία για την εταιρία που το έβγαλε, έγινε γνωστό στο ευρύ κοινό και πέτυχε να γίνει το πρώτο παιχνίδι ρόλων. Τα προηγούμενα ήταν σε διαφορετική μορφή, με διαφορετικά γραφικά.

Ακολούθησε η επέκτασή του, το Warcraft VII “The burning Crusade” 2007 διατηρώντας τον τίτλο του πιο πετυχημένου παιχνιδιού ρόλων και τέλος το 2008 η εταιρία παρουσίασε και την τελευταία επέκταση το

Warcraft VIII “The Lich King”, ανανεώνοντας τα γραφικά, προσθέτοντας καινούργια στοιχεία και ένα νέο χαρακτήρα για τους παίκτες.