

**ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ**  
**ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**  
**PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES**



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ «ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ»

**«Η κυρίαρχη θέση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο χώρο της  
ηλεκτρονικής διασκέδασης: ψυχολογικές προσεγγίσεις του φαινομένου»**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Σταματία Α. Σιγάλα**

**Αθήνα, 2019**

Τριμελής επιτροπή

Περσεφόνη Ζέρη, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου (επιβλέπουσα)

Σκαρπέλος Ιωάννης, Αναπληρωτής Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Διονύσιος Καββαθάς, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright □ Σταματία Σιγάλα

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

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

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

## Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της παρούσας διπλωματικής εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω αρχικά όλους τους καθηγητές του μεταπτυχιακού τμήματος για το ενδιαφέρον και τη βοήθειά τους. Ιδιαίτερος θα ήθελα να ευχαριστήσω τους καθηγητές της τριμελούς επιτροπής, Περσεφόνη Ζέρη, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου, Σκαρπέλο Ιωάννη, Αναπληρωτή Καθηγητή Παντείου Πανεπιστημίου, Διονύσιο Καββαθά, Επίκουρο Καθηγητή Παντείου Πανεπιστημίου καθώς και τον κύριο Θεοχάρη Ράπη, διδάκτορα Παντείου Πανεπιστημίου για την αμέριστη συμπαράσταση και καθοδήγησή τους καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας μου.

Αθήνα, Μάιος 2019

## Περιεχόμενα

### Κεφάλαιο 1: Παιχνίδι και ηλεκτρονικό παιχνίδι

- 1.1. Εισαγωγή στην έννοια του παιχνιδιού - Ιστορική ανασκόπηση.....10
- 1.2. Οι Θεωρίες για το παιχνίδι.....11
- 1.3. Η καινοτομία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο χώρο της ψυχαγωγίας και σύγκρισή του με άλλες μορφές διασκέδασης.....13
- 1.4. Είδη ηλεκτρονικού παιχνιδιού.....16

### Κεφάλαιο 2: Επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον ψυχισμό των παικτών και ψυχολογικές θεωρίες που εστιάζουν στον παίκτη

- 2.1. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως ζώνες κοινωνικής εξαίρεσης και έκφρασης επιθυμιών του ασυνειδήτου.....18
- 2.2. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως εικονικοί κόσμοι.....24
- 2.3. Η «έλλειψη» και τα τεχνολογικά μέσα.....27
- 2.4. Ο θάνατος και ο φόβος στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....27
- 2.5. Συνέπειες από την εμπύθιση στο ηλεκτρονικό παιχνίδι.....29
- 2.6. Ψυχολογικές θεωρίες που εστιάζουν στον παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....31

### Κεφάλαιο 3: Η θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ο εικονικός εαυτός

- 3.1. Η Θεωρία του αυτοπροσδιορισμού/αυτοκαθορισμού σε συνάρτηση με το ηλεκτρονικό παιχνίδι.....34
- 3.2. Οι τρεις βασικές έννοιες της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού.....37
- 3.3. Μηχανισμοί και έλεγχος των ενεργειών του παίκτη.....40
- 3.4. Μια διαφορετική οπτική του επιθετικού στοιχείου των παιχνιδιών βασισμένη στη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού.....41
- 3.5. Η ταυτότητα του ατόμου και ο εικονικός εαυτός.....44
- 3.6. Ο πραγματικός και ο ιδανικός εαυτός.....49

### Κεφάλαιο 4: Εικονική πραγματικότητα

- 4.1. Εικονική πραγματικότητα και Virtual Reality (VR) συσκευές.....53

4.2. Η αίσθηση του εαυτού στον κυβερνοχώρο και τις νέες τεχνολογίες.....	57
4.3. Η VR Τεχνολογία σε ένα παιχνίδι βίας.....	58
Κεφάλαιο 5: Μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών - Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs)	
5.1. Εισαγωγή στο μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών.....	61
5.2. Δημιουργία εικονικού εαυτού (άβαταρ) στα MMORP.....	64
5.3 Επιλογές παιχνιδιού.....	65
5.4 Επικοινωνία στα MMO.....	70
Κεφάλαιο 6: Επίλογος- Συμπεράσματα.....	72
Βιβλιογραφία.....	75

### Εικόνες

Εικόνα 1. Εικόνα από το παιχνίδι Tekken 3.....	42
( <a href="https://www.mobygames.com/game/playstation/tekken-3/screenshots/gameShotId,164095/">https://www.mobygames.com/game/playstation/tekken-3/screenshots/gameShotId,164095/</a> )	
Εικόνα 2 Εικόνα από το παιχνίδι Lineage 2 ( <a href="http://i0.wp.com/inovasee.com/wp-content/uploads/2018/05/game-viral6.jpg?strip=all">http://i0.wp.com/inovasee.com/wp-content/uploads/2018/05/game-viral6.jpg?strip=all</a> ).....	63
Εικόνα 3. Εικόνα από το παιχνίδι World of Warcraft ( <a href="https://medium.com/@elfsflee/10-best-mmorpg-games-of-all-times-ce52a31cc99e">https://medium.com/@elfsflee/10-best-mmorpg-games-of-all-times-ce52a31cc99e</a> ).....	63
Εικόνα 4. Εικόνα από το YouTube που αφορά το παιχνίδι Sims 4 ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oOgn4yCWgcc">https://www.youtube.com/watch?v=oOgn4yCWgcc</a> ) .....	69

## Περίληψη

Στην παρούσα εργασία θα εξετασθεί η πιο σύγχρονη μορφή παιχνιδιού που αποτελεί βασικό κομμάτι ψυχαγωγίας στις μέρες μας για όλες τις ηλικίες, το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τα νέα τεχνολογικά μέσα δεν θα μπορούσαν να αφήσουν ανεκμετάλλευτο το στοιχείο του παιχνιδιού που άλλωστε είναι στη φύση του ανθρώπου (homo ludens - ο άνθρωπος παίκτης). Πρωταρχικός σκοπός της εργασίας είναι να αναλυθεί πώς λειτουργούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στον ψυχισμό του ατόμου και με ποιο τρόπο προκαλούν και διατηρούν το ενδιαφέρον του παίκτη. Καίρια ερωτήματα που πραγματεύεται η εργασία αφορούν τα κίνητρα που οδηγούν το άτομο στην ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια καθώς και στις ανάγκες που καλύπτονται.

Για να απαντηθούν αυτά τα ερωτήματα, το θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών προσεγγίζεται κυρίως μέσω ψυχολογικών θεωριών αλλά και με την αξιοποίηση κάποιων στοιχείων της ψυχανάλυσης και της ψυχοδυναμικής θεωρίας. Ένα από τα βασικά στοιχεία που εξετάζονται είναι τα σαδιστικά ένστικτα του ανθρώπου και ο τρόπος σύνδεσής τους με τα επιθετικά παιχνίδια. Στη συνέχεια αναφέρεται ο ρόλος της εμβύθισης και της απορρόφησης στο παιχνίδι. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού, η οποία χρησιμοποιείται από τους περισσότερους μελετητές που ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και την ψυχολογία των παικτών. Ακόμη η εργασία εστιάζει στον πραγματικό και τον εικονικό εαυτό του παιχνιδιού και καταδεικνύει πώς η ένταση που υπάρχει μεταξύ των δύο κρίνεται καθοριστική για την ψυχολογία του ατόμου. Η δυνατότητα δημιουργίας ενός ξεχωριστού εικονικού εαυτού καθώς και η επικοινωνία και δημιουργία σχέσεων μέσω αυτού του εαυτού υπάρχει στα Massively Multiplayer Online Role Playing (MMORP) παιχνίδια, τα οποία γι' αυτόν ακριβώς το λόγο αναλύονται διεξοδικότερα στην τελευταία ενότητα.

Οι παλαιότερες έρευνες που επιχειρούσαν μια ψυχολογική προσέγγιση του φαινομένου της ευρείας διάδοσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, εστίαζαν περισσότερο στις αρνητικές συνέπειές τους και στον εθισμό που προκαλούν, δίνοντας έμφαση στο αντικείμενο του εθισμού (δηλαδή στο παιχνίδι) και όχι τόσο στο υποκείμενο (δηλαδή

στον ίδιο τον παίκτη). Σταδιακά οι έρευνες έστρεψαν το βλέμμα τους στα κίνητρα των παικτών και στον τρόπο που τα παιχνίδια εξυπηρετούν τις ψυχολογικές τους ανάγκες. Μέσα από τις νεότερες προσεγγίσεις έγινε φανερή η θετική αλλά και η ψυχοθεραπευτική επίδραση που μπορεί να έχει το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Όσον αφορά τα παιχνίδια νεότερης τεχνολογίας και τις συσκευές εικονικής πραγματικότητας (Virtual Reality ή VR συσκευές), διερευνώνται οι επιδράσεις που έχει ένα τόσο εμπυθιστικό μέσο στον ψυχισμό των χρηστών. Οι VR τεχνολογίες αποτελούν ένα νέο και αποκαλυπτικό κομμάτι στο τομέα της ψυχολογίας των νέων μέσων.

*Λέξεις κλειδιά:* ηλεκτρονικό παιχνίδι, θεωρία αυτοπροσδιορισμού, εικονικός εαυτός, ενορμήσεις, εικονική πραγματικότητα, εμπύθιση

**The dominant position of electronic gaming in the field of electronic entertainment:  
psychological approaches to the phenomenon**

Sigala Stamatia

**Abstract**

**The main position of the electronic games related to the electronic entertainment:  
psychological approach to the phenomenon**

The most recent kind of game which constitutes a basic part of entertainment nowadays , for all game groups , e.g. the electronic game, is being studied in the present study. The latest technological means wouldn't let this element of play unexploited, which besides, is part of the very nature of mankind (homo ludens-man who plays).The initial reason for this study is to analyze how the electronic games function and how they affect mentally the individual the individual and how these games keep and maintain the interest of the players. Vital questions which this present study dealt with are: the motives which make the individual to occupy himself/ herself with the videogames and all that is needed to function properly.

Therefore, in order to answer these questions, the issue of electronic games is approached mainly via psychological theories and the development of a number of elements of psychoanalysis and the psychodynamic theory. One of the basic element which are examined are the sadistic instincts of people and the way these instincts are linked with violent games. Then, the researchers continue with examining the role of immersion and the absorption of the players in the games. Special emphasis is given in the theory of self-determination something which is used by a large number of researchers who deal with electronic games and the psychological state of the player. Moreover this study focuses on the real and virtual nature of the game and proves that the strain which exists between them is considered resolute for the psychological condition of the individual. The ability of creating a separate virtual self, the communication and development of relationships through the same self can be found in the massively multiplayer online role playing games (mmorpgs) which for this reason are analyzed in detail in the last chapter.



Previous researchers which tried the psychological approach of the phenomenon, focused mostly on the negative consequences of the games and the addiction which cause, giving emphasis on the object of addiction, that is, the game itself and not the subject which is the player. Gradually, the studies started examining the players motives and the way these games serve the psychological needs of the individual. Through the most recent studies the positive and psychotherapeutic affect, which electronic games may have, has become obvious. As it refers to the latest technology games and virtual reality devices we investigate the effects of such a pervasive medium on the psyche of users. VR technologies are a new and revealing part in the field of psychology of new media.

*Keywords:* videogame, self-determination theory, virtual self, drives, virtual reality, immersion

## Κεφάλαιο πρώτο

### Παιχνίδι και Ηλεκτρονικό παιχνίδι

#### 1.1. Εισαγωγή στην έννοια του παιχνιδιού - Ιστορική ανασκόπηση

Είναι πολύ δύσκολο να ορισθεί τι είναι παιχνίδι. Ο Dempsey το 2002 θέλοντας να δώσει ένα ορισμό αναφέρει ότι: *«Ως παιχνίδι ορίζουμε ένα σύνολο δραστηριοτήτων στο οποίο συμμετέχουν ένας ή περισσότεροι παίκτες. Έχει στόχους, περιορισμούς, ανταμοιβές και συνέπειες. Πρόκειται για ένα περιβάλλον καθοδηγούμενο από κανόνες και περιλαμβάνει κάποια στοιχεία ανταγωνισμού, ακόμη και αν αυτός ο ανταγωνισμός διενεργείται μεταξύ του παίκτη και του εαυτού του»* (Van Eck & Dempsey, 2002).

Το παιχνίδι διαφοροποιείται και αξιολογείται διαφορετικά, ανάλογα με την κουλτούρα, την ιστορική περίοδο, αλλά και τους κοινωνικοοικονομικούς παράγοντες της κάθε εποχής. Αρχαιολογικά Ευρήματα, όπως μινιατούρες (κεραμικές ή από μέταλλο), μας δίνουν πληροφορίες για τα παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα, την Κίνα, την Ινδία, την Αίγυπτο αλλά και αλλού. Ακόμα, πληροφορίες αντλούμε από ζωγραφιές που έχουν βρεθεί και απεικονίζουν παιχνίδια και ανθρώπους που παίζουν, όπως για παράδειγμα το Σένετ, ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που παιζόταν από μικρούς και μεγάλους στην Αίγυπτο μεταξύ 3500-3000 π.Χ. Στην εποχή του Ομήρου (1100-323π.Χ.) θεωρούσαν το παιχνίδι σημαντικό για τη διαμόρφωση του χαρακτήρα και του ήθους των ανθρώπων. Κατά την εποχή εκείνη παίζονταν διάφορα παιχνίδια τόσο από παιδιά, όσο και από ενήλικες, όπως σφαίρα, ακόντιο, τοξοβολία κλπ.. Ο Πλάτωνας ( 427-347 π.Χ.) αναγνώριζε την αξία του παιχνιδιού όχι μόνο για τη σωματική ανάπτυξη του παιδιού αλλά και για την ψυχική και την ηθική του ανάπτυξη. Άλλωστε η σημασία του παιχνιδιού και η αναφορά ότι το παιχνίδι μπορεί να επιδράσει ως εκπαιδευτικό μέσο και ως μέσο για την ανάπτυξη δεξιοτήτων γίνεται για πρώτη φορά στη Πολιτεία του Πλάτωνα (Βώρος, 1999). Στην Αρχαία Ρώμη (753π.Χ.- 476 μΧ) τα παιχνίδια εστίαζαν στη σωματική ανάπτυξη των παιδιών και ήταν κυρίως παιχνίδια πολεμικών τεχνών, αλλά παίζονταν και άλλου είδους παιχνίδια, όπως ζάρια, κύβοι, πεντόβολα κ.α. (Σκουμπουρδή, 2015). Τον Μεσαίωνα, 5<sup>ο</sup> – 15<sup>ο</sup> αιώνα, τα παιχνίδια και οι αθλητικές δραστηριότητες σχεδόν εξαφανίστηκαν γιατί κυριαρχούσε η άποψη ότι πρέπει να ληφθεί μέριμνα μόνο για τη διαμόρφωση της ψυχής. Τα παιχνίδια στη μεσαιωνική εποχή χρησίμευαν μόνο για να προετοιμάσουν τα παιδιά για τα επαγγέλματα που θα ακολουθούσαν. Στην εποχή της

Αναγέννησης όμως, αναγνωρίστηκε και τονίστηκε η αξία του παιχνιδιού, με συνέπεια πάρα πολλά παιχνίδια να αναπτυχθούν και να διαδοθούν την εποχή εκείνη. Κάποια παιχνίδια μάλιστα παίζονται ως τις μέρες μας με τη μορφή που είχαν τότε, όπως σκάκι, τάβλι κ.α. Το 18<sup>ο</sup> και κυρίως το 19<sup>ο</sup> αιώνα το παιχνίδι θεωρήθηκε καθοριστικής σημασίας για την εκπαίδευση του παιδιού, ενώ μετά το 1870 αναγνωρίστηκε και η σημασία του παιχνιδιού για την ψυχική του εξέλιξη. Τότε διατυπώθηκαν οι περισσότερες θεωρίες για το παιχνίδι (Αυγητίδου, 2001).

## **1.2. Οι Θεωρίες για το παιχνίδι**

Οι βασικότερες θεωρίες για το παιχνίδι μπορούν να διαχωριστούν σε ψυχαναλυτικές, ψυχολογικές, παιδαγωγικές, κοινωνιολογικές, αλλά και ανθρωπολογικές .

**Οι ψυχαναλυτικές θεωρίες.** Οι ψυχαναλυτικές θεωρίες θεωρούν ότι με το παιχνίδι το άτομο προσπαθεί να ελευθερωθεί και να ξεπεράσει τις εντάσεις. Βασική ψυχαναλυτική θεωρία είναι η θεωρία της κάθαρσης. Η θεωρία αυτή βασίστηκε στην κάθαρση του Αριστοτέλη. Υποστηρικτές της ήταν ο Freud (1924) και μεταγενέστερα το 1950, ο Erickson. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή το παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς ένα μέσο διασκέδασης, αλλά βοηθάει το παιδί στην αντιμετώπιση στρεσογόνων καταστάσεων με συμβολικό τρόπο. Λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής πραγματικότητας του παιδιού. Το παιδί προσπαθεί με το παιχνίδι να ξεπεράσει δυσάρεστες εμπειρίες, να ξεπεράσει τους φόβους του, να αποβάλλει την ένταση και να αποκτήσει τον έλεγχο της κατάστασης. Μέσα στο παιχνίδι επαναλαμβάνει πολλές φορές, με συμβολικό τρόπο, καταστάσεις που το φόβισαν, συμπεριφορές που το εντυπωσίασαν ή το άγχωσαν και επιτυγχάνει κάθαρση. (Μετοχιανάκη, 2008). Ο Freud πιστεύει ακόμα ότι το παιδί εκφράζει με το παιχνίδι την αρχή της ηδονής και προσπαθεί να ικανοποιήσει επιθυμίες του υποσυνειδήτου. Μέσα στο παιχνίδι το παιδί μπορεί να συμπεριφέρεται με τρόπο που δεν θα μπορούσε να συμπεριφερθεί στην πραγματική ζωή και να εκφράζει ελεύθερα συναισθήματα που δεν θα μπορούσε να εκφράσει εκτός παιχνιδιού, γιατί δεν θα ήταν αποδεκτά. (Αυγητίδου, 2001:16, Freud, 1961). Ο Winnicott (1971), υποστηρίζει ότι το παιχνίδι βοηθά το παιδί στην απόκτηση εμπειριών, στην ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων και γενικότερα στη διαμόρφωση και εξέλιξη της προσωπικότητάς του (Σκουμπουρδή, 2015).

**Οι ψυχολογικές θεωρίες.** Οι ψυχολογικές θεωρίες, μελέτησαν κυρίως τον τρόπο που το παιχνίδι σχετίζεται με την ανάπτυξη και τη μάθηση. Στις ψυχολογικές θεωρίες ανήκει και η αναπτυξιακή θεωρία του Piaget. Ο Piaget υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι ο τρόπος να επικοινωνήσει το παιδί με τον εξωτερικό κόσμο και ότι το είδος του παιχνιδιού είναι ανάλογο με το στάδιο της νοητικής ανάπτυξης του παιδιού. Με το παιχνίδι το παιδί ανακαλύπτει τις ικανότητές του και μαθαίνει. Με αυτόν τον τρόπο το παιχνίδι συμβάλλει στη γνωστική ανάπτυξη του παιδιού. (Μετοχιανάκη, 2008). Άλλες ψυχολογικές θεωρίες είναι η θεωρία του Dienes, η θεωρία του Bruner που διατυπώθηκε το 1997 και η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξάσκησης του Groos. Ο Dienes συνδέει το παιχνίδι με τη μάθηση. Πιστεύει ότι το παιδί μαθαίνει μέσω του παιχνιδιού και θεωρεί ότι τα μαθηματικά πρέπει να διδάσκονται με παιχνίδι. (Σκουμπουρδή, 2015). Ο Bruner υποστηρίζει ότι μέσω του παιχνιδιού το παιδί αναπτύσσει τις δεξιότητές του και αποκτά γνώση. Ακόμα ότι με το παιχνίδι αλληλεπιδρά με το κοινωνικό του περιβάλλον και κοινωνικοποιείται (Σκουμπουρδή, 2015). Σύμφωνα με τη θεωρία της προπαρασκευαστικής εξάσκησης του Groos, η λειτουργία του παιχνιδιού είναι προπαρασκευαστική, δηλαδή προετοιμάζει το παιδί για την ωρίμανση, την ενηλικίωση. Τα παιδιά εξασκούνται στους ρόλους των ενηλίκων και αποκτούν δεξιότητες που θα τα βοηθήσουν στη ζωή. (Μετοχιανάκη, 2008). Ωστόσο οι ψυχολογικές θεωρίες που αναφέρθηκαν δεν εξηγούν τους λόγους που ένας ενήλικας εμπλέκεται στη διαδικασία του παιχνιδιού, γεγονός που θα γίνει προσπάθεια να ερμηνευθεί στις επόμενες ενότητες εστιάζοντάς φυσικά στο ηλεκτρονικό παιχνίδι.

**Οι παιδαγωγικές θεωρίες.** Οι παιδαγωγικές θεωρίες τονίζουν τη σημασία που έχει το παιχνίδι για την εκπαίδευση. Υποστηρικτές της παιδαγωγικής θεωρίας ήταν οι ο Comenius ο οποίος υποστήριξε ότι η διδασκαλία πρέπει να γίνεται με παιχνίδι, ο Fröbel που θεωρούσε ότι το παιχνίδι είναι η βάση της αγωγής και το μέσο για να εξελιχθεί το παιδί, ο Dewey, ο οποίος πίστευε ότι το παιχνίδι είναι ο συνδετικός κρίκος ζωής-σχολείου και η Montessori που μετέφερε το παιχνίδι στις αίθουσες των σχολείων (Σκουμπουρδή, 2015).

**Οι κοινωνιολογικές θεωρίες.** Σε αυτές ανήκει και η κοινωνικο-κονστрукτιβιστική θεωρία του Vygotsky. Ο Vygotsky υποστηρίζει ότι τα παιδιά με το παιχνίδι αλληλεπιδρούν με το κοινωνικό τους περιβάλλον, συνεργάζονται με τους συνομηλίκους

τους, καλλιεργούν δεξιότητες και παρουσιάζουν ικανότητες που διαφέρουν από αυτές που εμφανίζουν σε μη παιγνιώδεις δραστηριότητες (Vygotsky, 2000). Αυτό συμβαίνει γιατί τα παιδιά μέσα στο παιχνίδι φαντασιώνονται, υποδύονται ρόλους και διαπραγματεύονται κανόνες, αναπτύσσοντας έτσι τις ικανότητές τους. Η φαντασιακή κατάσταση στο αυθόρμητο παιχνίδι, βοηθάει το παιδί στη σύνδεση συμβόλων και αντικειμένων. Το παιχνίδι θεωρείται από τον Vygotsky καθοριστικής σημασίας για την ανάπτυξη των παιδιών και η κύρια δραστηριότητα ιδίως για τις ηλικίες 3-6 ετών (Vygotsky, 2000). Για να μπορέσει όμως το παιχνίδι να συντελέσει στη ανάπτυξη του παιδιού και τη μάθηση χρειάζεται η ανάλογη υποστήριξη από το κοινωνικό του περιβάλλον, αλλιώς ο ρόλος του παιχνιδιού εξασθενεί. Άρα οι ενήλικες παίζουν το ρόλο των σημαντικών «άλλων» στο παιχνίδι των παιδιών (Σκουμπουρδή, 2015).

**Οι ανθρωπολογικές θεωρίες.** Τέλος οι ανθρωπολογικές θεωρίες ασχολούνται κυρίως με το είδος των παιχνιδιών που παίζονται. Ο Huizinga (1989) είναι υποστηρικτής της θεωρίας της πολιτισμικής διαπραγμάτευσης. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή το παιχνίδι είναι σημαντικός παράγοντας στην ανάπτυξη πολιτισμού. Το παιχνίδι είναι καθαρά εθελοντικό, δεν αποδίδει υλικό όφελος, προσφέρει όμως ευχαρίστηση και ένταση, απορροφά τους εμπλεκόμενους και παίζεται με συγκεκριμένους κανόνες (Σκουμπουρδή, 2015). Ο Caillois (1913-1978) διερεύνησε κυρίως τις πολιτισμικές διαστάσεις των παιχνιδιών και τόνισε ότι το παιχνίδι σταματάει να υπάρχει όταν από εθελοντικό γίνει υποχρεωτικό. Ακόμα υποστήριξε ότι κάθε παιχνίδι διέπεται από δικούς του κανόνες συμβατούς ή όχι με τους κανόνες της εκάστοτε κοινωνίας (Σκουμπουρδή, 2015).

Χαρακτηριστική είναι η ποικιλομορφία των θεωριών για το παιχνίδι και γι' αυτό δεν υπάρχει ένας αποδεκτός ενιαίος ορισμός. Κάθε θεωρία αναδεικνύει μια διαφορετική διάσταση της σημασίας του παιχνιδιού, αλλά καμιά δεν δύναται μόνη της να αποδώσει όλες τις λειτουργίες του. Η μελέτη όμως όλων των θεωριών μπορεί να μας δώσει τελικά μια εικόνα για το τι είναι παιχνίδι και ποιος είναι ο ρόλος του.

### **1.3. Η καινοτομία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο χώρο της ψυχαγωγίας και σύγκρισή του με άλλες μορφές διασκέδασης**

Οι όροι ηλεκτρονικά ή αλλιώς ψηφιακά παιχνίδια, παιχνίδια υπολογιστή (PC games ή computer games) και βιντεοπαιχνίδια (video games), δεν είναι ταυτόσημοι αλλά σήμερα

χρησιμοποιούνται ως ισοδύναμοι. Η ορολογία ηλεκτρονικά παιχνίδια (digital games), περιγράφει εφαρμογές λογισμικού οι οποίες έχουν τα γνωρίσματα του παιχνιδιού, δηλαδή έχουν ανταγωνιστικό χαρακτήρα, προσπάθεια επίτευξης στόχων, συγκεκριμένους κανόνες, ανάδειξη νικητή, ψυχαγωγία και παίζονται σε παιχνιδιομηχανές, σε κονσόλες παιχνιδιών (Xbox, Play Station), σε προσωπικούς υπολογιστές, σε φορητές συσκευές, σε κινητά τηλέφωνα και στο διαδίκτυο. (Μπαρμπάτσης, Οικονόμου, Παπαμαγκανά και Ζώζας, 2010).

Σαν πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι θεωρείται η «συσκευή διασκέδασης με καθοδικούς σωλήνες» το «Cathode Ray Tube Amusement Device», μια εφεύρεση των φυσικών Thomas Goldsmith Jr και του Estle Ray Mann τον Ιανουάριο του 1947. Ήταν μια αναλογική συσκευή, ένας προσομοιωτής πυραύλων, όπου οι παίκτες χειριζόταν ένα ανυσματικό σημείο και «πυροβολούσαν» στόχους (Μπαρμπάτσης κ.α. , 2010). Κατατέθηκε δίπλωμα ευρεσιτεχνίας γι' αυτό το ηλεκτρονικό παιχνίδι, αλλά το παιχνίδι δεν κατασκευάστηκε ποτέ ξανά. Σταθμός για το ηλεκτρονικό παιχνίδι θεωρείται και η κατασκευή ενός διαδραστικού παιχνιδιού τένις από τον William Higinbotham, το 1958, στη Νέα Υόρκη. Ο William Higinbotham χρησιμοποίησε για την κατασκευή του παιχνιδιού ένα αναλογικό υπολογιστή και την οθόνη ενός παλμογράφου. Ήταν ένα παιχνίδι προσομοίωσης τένις. Αποσκοπούσε στην ψυχαγωγία των επισκεπτών του Εθνικού Εργαστηρίου του Brookhaven για το ετήσιο φεστιβάλ Brookhaven National Laboratory's και χρηματοδοτήθηκε από το υπουργείο Ενέργειας. Από τότε το ηλεκτρονικό παιχνίδι έχει ραγδαία ανάπτυξη λόγω των τεχνολογικών εξελίξεων και της ευρείας χρήσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή (Prensky, 2001).

Η μεγαλύτερη διαφορά των βιντεοπαιχνιδιών με άλλα μέσα ψυχαγωγίας ή τέχνες όπως η μουσική, ο κινηματογράφος ή ένα βιβλίο, είναι η διαδραστική του φύση. Δεν υπάρχει ένα σαφές μήνυμα που θέλει να περάσει ο δημιουργός στον παίκτη, αντίθετα ο παίκτης δημιουργεί μέσα από το παιχνίδι τις δικές του εμπειρίες. Αυτό συμβαίνει γιατί ενώ ένα παιχνίδι έχει ένα συγκεκριμένο στόχο, συχνά οι ενέργειες του παίκτη μπορούν να οδηγήσουν σε μια αναθεώρηση αυτού του στόχου. Συνεπώς αυτή η επιλογή δίνει στο παιχνίδι ένα ακόμη βασικό στοιχείο, την ευπλαστότητά του (Edwards, 2010). Το παιχνίδι είναι λοιπόν ένα ανοιχτό έργο τέχνης που προσφέρεται για πρωτοτυπία και αλλαγές. Όπως υποστήριξε ο Λακάν το αν θα συγκινηθούμε σε ένα θεατρικό έργο, σχετίζεται με

τον τρόπο που «μιλάει» σε εμάς το έργο και στις επιθυμίες μας (Petry, 2012). Ωστόσο θα μπορούσε να ειπωθεί και για άλλες μορφές τέχνης όπως για ένα ποίημα ή μια ταινία, ότι είναι ανοιχτά έργα τέχνης, καθώς ένα έργο υπάρχει μετά από την σύλληψή του και δεν έχει ένα συγκεκριμένο σκοπό. Εφόσον ένας δέκτης μπορεί να αντιληφθεί διαφορετικά ένα ποίημα από έναν άλλο ή να το ερμηνεύσει με διαφορετικό τρόπο από αυτόν του ίδιου του δημιουργού τότε το στοιχείο της αλληλεπίδρασης δεν ανήκει αποκλειστικά στο παιχνίδι (Edwards, 2010).

Αν και τα βιντεοπαιχνίδια συχνά αμφισβητούνται σαν μορφή τέχνης στην πραγματικότητα συνδυάζουν πολλές μορφές τέχνης, καθώς ζωγράφοι, σχεδιαστές κινουμένων σχεδίων και μουσικοί συνεργάζονται με προγραμματιστές και μηχανικούς για να δημιουργήσουν ένα άρτιο αποτέλεσμα. Τα παιχνίδια γι' αυτόν τον λόγο χαρακτηρίζονται «ψηφιακά υβρίδια» και αναφέρονται ως δεκάτη τέχνη. Για να αποδεχτούμε την άποψη αυτή αρκεί να αναλογιστούμε ότι η έννοια της τέχνης συνδέεται με τις αισθήσεις και τα video games είναι μια ιδιαίτερη μορφή τέχνης που ενεργοποιεί τις περισσότερες από αυτές. Ενεργοποιεί την ακοή, μέσα από την ηχητική υποστήριξη του παιχνιδιού, την αφή, καθώς με τον έλεγχο της κονσόλας από τον παίκτη προκαλούνται οι κινήσεις στο παιχνίδι και κυρίως την όραση (Poole, 2004). Τα παιχνίδια αρχίζουν να γίνονται όλο και πιο ρεαλιστικά καθώς βελτιώνονται τα γραφικά και οι μηχανισμοί τους και με αυτή την εξέλιξη προκύπτει το θέμα της αναπαράστασης της πραγματικότητας (Poole, 2004). Μιμούνται ή τουλάχιστον εμπνέονται από την πραγματικότητα, ένα ακόμη στοιχείο που μαρτυρά την καλλιτεχνική τους ιδιότητα. Επί πλέον ακόμη και αν κάποιος αμφισβητεί την αξία των παιχνιδιών ως τέχνη, η πραγματικότητα είναι πως αποτελούν ένα βασικό μέσο διασκέδασης στη σύγχρονη εποχή που συχνά συγκρίνεται αλλά και προτιμάται από άλλες μορφές τέχνης.

Παρατηρώντας τα videogames και τη βασική τους ιδέα φαίνεται ότι υπάρχει ένα κοινό μοτίβο, το εμπόδιο ή αλλιώς η δυσκολία που αντιμετωπίζει ο παίκτης για να φτάσει στον στόχο, στη νίκη, στην εκπλήρωση ενός επιπέδου. Τα εμπόδια είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με τους κανόνες του παιχνιδιού (Poole, 2004). Παρακάτω θα αναλυθεί περαιτέρω πώς αυτό το στοιχείο του εμποδίου αποτελεί θέλημα για τους παίκτες, όπως η αγωνία αποτελεί θέλημα για τους θεατές του κινηματογράφου. Το παιχνίδι λοιπόν έχει όπως

όλες οι μορφές ψυχαγωγίας ένα τέλος αλλά η καινοτομία βρίσκεται στο γεγονός ότι το τέλος ορίζεται από τον παίκτη, την επίδοσή του και την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού. Όπως είπε ο Sid Meyer «Τα παιχνίδια είναι μια σειρά σημαντικών επιλογών». Η πρόταση αν και ευρεία καταδεικνύει τη διαφορά των παιχνιδιών από άλλες μορφές τέχνης (πχ. μια ταινία), διότι τονίζει την αλληλεπιδραστική φύση του παιχνιδιού. Για παράδειγμα ένα παίκτης που δεν γνωρίζει τη λειτουργία και τον στόχο του παιχνιδιού και πατάει τυχαία κουμπιά ή πραγματοποιεί τυχαίες ενέργειες μέχρι να κατανοήσει τον στόχο, εκείνη τη στιγμή έχει μπροστά του ένα μέσο μηδενικής σημασίας και αξίας. Το παιχνίδι δεν ξεδιπλώνεται μόνο του, αλλά με τις ενέργειες του παίκτη (Edwards, 2010)

Τα παιχνίδια είναι μετρήσιμα με την έννοια ότι έχουν δημιουργηθεί με τον ψηφιακό κώδικα του 0, 1 και είναι αριθμητικά διαμορφωμένα. Κάποιες φορές το τέλος του παιχνιδιού, ο τελικός στόχος δηλαδή, είναι πιο συγκεκριμένος, όπως στα κλασσικά παιχνίδια με πίστες όπου κάποια στιγμή ο παίκτης καταφέρνει να ολοκληρώσει όλες τις πίστες και κατ' επέκταση την αποστολή του στο παιχνίδι. Άλλες φορές όμως ο παίκτης μπορεί συνεχώς να εξελίσσεται με ένα σταθερό ρυθμό, όπως για παράδειγμα σε διαδικτυακά παιχνίδια όπου το άτομο μπορεί να φτάσει σε ένα ανώτατο επίπεδο (πχ. 100 level), αλλά να βελτιώνει συνεχώς τις δεξιότητές του (skills), κερδίζοντας προνόμια και τίτλους μέσα στο παιχνίδι. Όλα λοιπόν υπολογίζονται με αλγόριθμους (Edwards, 2010)

#### **1.4. Είδη ηλεκτρονικού παιχνιδιού**

Υπάρχει ποικιλία ηλεκτρονικών παιχνιδιών η οποία διαδραματίζει το δικό της ρόλο στην κινητοποίηση των παικτών. Μερικές από τις βασικές κατηγορίες είναι οι κάτωθι:

- α) παιχνίδια στόχου όπου οι παίκτες πυροβολούν (shooting games)
- β) παιχνίδια αγώνων (με αυτοκίνητα κυρίως ή μηχανάκια)
- γ) παιχνίδια με πίστες και επίπεδα, τύπου Super Mario, όπου οι παίκτες υπερπηδούν εμπόδια για να τερματίσουν μια πίστα
- δ) παιχνίδια πάλης



ε) παιχνίδια «δεύτερης πραγματικότητας», τα οποία είναι παιχνίδια που μιμούνται την πραγματικότητα (οι παίκτες δουλεύουν, κάνουν οικογένεια, ταξιδεύουν σε νέα μέρη κλπ.)

στ) παιχνίδια στρατηγικής, τα οποία είναι μια ευρεία κατηγορία που περιλαμβάνει παιχνίδια πολλών ειδών, από το Tetris μέχρι διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων όπως το League of Legends

ζ) παιχνίδια αθλητικά (ποδόσφαιρο, τένις, μπάσκετ)

η) Role Playing Games (RPGs), τα οποία είναι διαδικτυακά παιχνίδια όπου οι παίκτες αναλαμβάνουν κάποιο ρόλο, αλληλεπιδρούν με τους υπόλοιπους παίκτες και έχουν πολλαπλούς στόχους και

θ) Παιχνίδια γρίφων, τα οποία συνήθως είναι κομμάτι ενός άλλου παιχνιδιού, πχ. ο παίκτης πρέπει να βρει ένα χαμένο αντικείμενο ή να λύσει κάποιο «παζλ» για να προχωρήσει στο παιχνίδι (Poole, 2004)

Ο διαφορετικός τρόπος κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών και των ταινιών δείχνει την έμφαση που δίνεται στο κάθε μέσο. Οι ταινίες κατηγοριοποιούνται σε κωμωδία, δράμα, περιπέτεια, ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατηγοριοποιούνται σε παιχνίδια πάλης, παιχνίδια στρατηγικής, παιχνίδια αγώνων κ.λ.π. Οι ταινίες ορίζονται από το περιεχόμενο τους, την ιστορία τους και όχι από τον τρόπο που σχεδιάστηκαν ή την τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε. Αντίθετα τα παιχνίδια κατηγοριοποιούνται με βάση το σχεδιασμό τους, το είδος του παιχνιδιού και τις ενέργειες του παίκτη. Για παράδειγμα ένα παιχνίδι είναι ειδικά σχεδιασμένο για να είναι παιχνίδι αγώνων δρόμου ενώ ένα «massively multiplayer online game» (MMO ή MMOG), έχει σχεδιαστεί για να είναι ένα παιχνίδι ρόλων με βασική ιδέα τον πόλεμο μεταξύ ομάδων, τη νίκη και την βελτίωση των ικανοτήτων του παίκτη (levels, skills) (Edwards, 2010).

Είναι δύσκολο να ορίσουμε τη διαφορετικότητα του παιχνιδιού σε σχέση με τα άλλα μέσα ψυχαγωγίας καθώς όπως αναφέρθηκε παραπάνω αμφισβητείται η αποκλειστικότητα του παιχνιδιού στο θέμα της διαδραστικότητας (εφόσον γίνεται αποδεκτό ότι και ένα βιβλίο ή μια ταινία μπορεί να είναι διαδραστικά, αφού προσλαμβάνονται διαφορετικά από το κάθε άτομο). Ωστόσο μπορούμε να αναγνωρίσουμε

κάποιες πτυχές του παιχνιδιού που του δίνουν μια ξεχωριστή ταυτότητα. Αυτές οι πτυχές γίνονται πιο ξεκάθαρες αν προσπαθήσουμε να καταλάβουμε τα κίνητρα των ατόμων που παίζουν. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι μια ζωντανή εμπειρία όπου όπως είπε και ο Chris Forward: «Οι άνθρωποι βιώνουν το αίσθημα του κινδύνου και της αδρεναλίνης χωρίς τις συνέπειες που μπορεί να έχει στην πραγματική ζωή» Αυτό αλλά και πολλά άλλα γνωρίσματα που θα αναλυθούν στη συνέχεια καθιστούν το παιχνίδι ένα από τα πιο διαδεδομένα μέσα ψυχαγωγίας ειδικά στις νεότερες ηλικίες (Edwards, 2010)

## **Κεφάλαιο δεύτερο**

### **Επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον ψυχισμό των παικτών και ψυχολογικές θεωρίες που εστιάζουν στον παίκτη**

#### **2.1. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως ζώνες κοινωνικής εξαίρεσης και έκφρασης επιθυμιών του ασυνειδήτου**

Η τεχνολογία αποτελεί ένα μέσο με το οποίο ο άνθρωπος προσπαθεί να χειραγωγήσει το περιβάλλον, να παρέμβει στη φύση του για να καλύψει κάποιες ανάγκες. Πολλές από τις επιθυμίες των ανθρώπων κρύβονται στο ασυνείδητο, όπου τα άτομα δεν έχουν πρόσβαση. Τα μέσα που προσφέρει η τεχνολογία, είναι μέσα που δίνουν την επιλογή της έκφρασης αυτών των καλά κρυμμένων στο ασυνείδητο επιθυμιών (Nusselder, 2009).

Με την εξέλιξη της ανθρωπότητας και τη δημιουργία κοινωνιών, ο άνθρωπος έμαθε να ελέγχει ως ένα βαθμό τα πάθη, την επιθετικότητα και την ανεξέλεγκτη σεξουαλικότητα, έτσι ώστε να συμβιώνει με τους άλλους. Το αίσθημα της ντροπής και της ενοχής συνετέλεσαν στην ύπαρξη των κοινωνιών, καθώς λόγω αυτών οι άνθρωποι δεν παραδίδονταν απόλυτα στα ορμικά τους ένστικτα και τα πάθη (Elias, 2000). Ο Elias υποστηρίζει ότι : «Μέσω των διαφόρων μορφών τέχνης ο άνθρωπος εκφράζει τα λιμπιντικά ένστικτα με λιγότερο κίνδυνο». Έτσι και τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν χώρους έξω από την κοινωνική νόρμα, στους οποίους η βία και η ακραία σεξουαλικότητα (διαστροφικότητα) βρίσκουν διέξοδο. Πρόκειται λοιπόν για χώρους πειραματισμού. Το 1983 η ταινία «Videodrome» είχε σαν θέμα ένα τηλεοπτικό παραγωγό ο οποίος ανακάλυψε ένα τηλεοπτικό πρόγραμμα με ακραίο, βίαιο και

σεξουαλικό περιεχόμενο (φόνους, βιασμούς κλπ). Η ταινία μέσα από την περιπλοκότητά της, παρουσιάζει την επικινδυνότητα της εμπορευματοποίησης του σεξ και της βίας, ως βασικές μορφές ψυχαγωγίας. Προμηνύει την θελκτικότητα αυτών των μορφών ψυχαγωγίας και την ικανότητά τους να αιχμαλωτίζουν τον δέκτη (είτε θεατή, είτε παίκτη). Πλέον ο εικονικός χώρος που αποτελεί το πιο εύφορο έδαφος για την εξωτερική της έντονης βίας, της ακραίας σεξουαλικότητας και της διαστροφής είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (παιχνίδια βίας, όπως το God of War ή παιχνίδια που συνδυάζουν βία και ακραία σεξουαλικότητα). Τίθεται συχνά το ερώτημα των επιπτώσεων που μπορεί να έχει η έκθεση σε αυτά τα τεχνολογικά μέσα. Συχνά επικρατεί η σκέψη ότι μέσα από αυτούς τους εικονικούς χώρους επηρεάζεται η αντίληψη των ανθρώπων για τη βία και τη σεξουαλικότητα και υπάρχουν αποδείξεις ότι τα ερεθίσματα που παρέχουν τέτοιου είδους παιχνίδια οδηγούν σε διάφορες επιπλοκές. Τα τεχνολογικά περιβάλλοντα γίνονται όλο και πιο διαδραστικά, ρεαλιστικά και εμπυθιστικά. Το κύριο ενδιαφέρον μας ωστόσο είναι να εξετασθούν οι τρόποι με τους οποίους οι άνθρωποι απελευθερώνονται μέσα από αυτές τις μορφές τεχνολογίας και δίνουν υπόσταση στις πιο βίαιες και διεστραμμένες φαντασίες τους (Atkinson & Rodgers, 2015).

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως «ζώνες κοινωνικής εξαίρεσης». «Ζώνες κοινωνικής εξαίρεσης» είναι οι χώροι όπου το άτομο βιώνει ακραία φαινόμενα που δεν ανήκουν στην καθημερινότητα και τις κοινωνικές συμβάσεις χωρίς να έχει τις επιπτώσεις που θα είχαν αυτά τα γεγονότα στην καθημερινή ζωή. Οι περιορισμοί που τίθενται στον άνθρωπο από τους νόμους και ένα συμφωνημένο τρόπο συμβίωσης, μετριάζουν τους κινδύνους της ύπαρξης μιας αχαλίνωτης κοινωνίας χωρίς αρχές, όπου πιθανά θα οδηγούσε σε ολική καταστροφή. Αν ο άνθρωπος δεν έμπαινε στη διαδικασία να ελέγξει τα επιθετικά και σεξουαλικά του ένστικτα, τότε θα πλήττονταν συνεχώς ο ένας από τον άλλον μέχρι τον αφανισμό των κοινωνιών. Αν παρατηρήσουμε την εξέλιξη της ιστορίας των ανθρώπινου είδους, κατανοούμε ότι με το πέρασμα του χρόνου και τη συνεχή ανάπτυξη των κοινωνιών, η τάση για την εκδήλωση των παθών τείνει να περιορίζεται, έτσι ώστε να δημιουργούνται πιο εναρμονισμένες κοινωνίες και να μειώνεται ο κίνδυνος παραβατικών συμπεριφορών που διαταράσσουν την ισορροπία του κοινωνικού συστήματος (Elias, 2000). Η διαδικασία του εκπολιτισμού λοιπόν απαιτεί τον συνεχόμενο έλεγχο και περιορισμό των εννομήσεων του ατόμου. Ωστόσο αυτό έχει

αντίκτυπο στον άνθρωπο σύμφωνα με τον Freud, διότι μέσα από τον περιορισμό που επιβάλλει η ανάγκη της ύπαρξης κοινωνιών, το άτομο δεν μπορεί να δώσει μορφή σε όλες τις ενορμήσεις του κι αναγκαστικά κάποιες μένουν βυθισμένες στο ασυνείδητο και ανέκφραστες. Η ενοχή είναι το αποτέλεσμα που δημιουργείται από τον εκπολιτισμό και ελέγχει την επιθετικότητα, αλλά είναι και ο βασικός λόγος της δυσαρέσκειας (Freud, 1989). Ως εκ τούτου γίνεται φανερό πώς μια νέα τεχνολογική μορφή, όπως το ηλεκτρονικό παιχνίδι, που έχει τόσο έντονο το εμπυθιστικό στοιχείο, αποτελεί πόλο έλξης για τον άνθρωπο, αφού του επιτρέπει να δώσει μορφή σε ένστικτα, τα οποία αλλιώς θα έμεναν ανέκφραστα. Το άτομο και οι ενορμήσεις του βρίσκουν διέξοδο στα νέα τεχνολογικά μέσα. Ο Stiegler (2011) θεωρεί ότι ο καπιταλισμός εκμεταλλεύτηκε τα πιο σκοτεινά ένστικτα του ανθρώπου και δημιούργησε προϊόντα τα οποία παρέχουν τη δυνατότητα να εκφραστούν αυτά τα ακραία συναισθήματα, της απληστίας, της αχαλίνωτης επιθετικότητας και της σεξουαλικότητας. Ο άνθρωπος μέσα από αυτά τα νέα τεχνολογικά προϊόντα έρχεται σε επαφή με μια άλλη πτυχή του εαυτού του, την οποία μπορεί να ανακαλύψει μέσα από την ασφάλεια του καναπέ του και το διαχωρισμό εικονικού-πραγματικού. Ο Ballard στο βιβλίο του «Super Cannes», μέσα από το χαρακτήρα του ψυχοθεραπευτή Wilder Penrose, εξηγεί πώς μια κοινότητα στιγμιαίας τρέλας λειτουργεί ψυχοθεραπευτικά, ως απόδραση από την περιοριστική καθημερινή επαγγελματική ζωή. Σε αυτό που εστιάζουν πολλοί αναλυτές είναι το γεγονός της ικανοποίησης που λαμβάνει το άτομο από τον πόνο της αναπαράστασης των βίαιων πράξεων. Η βία αποτελεί βασικό στοιχείο στη σύγχρονη κουλτούρα διασκέδασης, κυρίως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. «Το πάθος για καταστροφή», όπως λέει ο Selter γίνεται κεντρικό φαινόμενο και ο Selter την ονομάζει «κουλτούρα του πόνου». Περιβάλλοντα όπου η βία είναι ένα έντονο φαινόμενο και βιώνεται από το άτομο σε μεγάλο βαθμό (πχ το περιβάλλον ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού), τα αποκαλούμε «ζώνες κοινωνικής εξαίρεσης». Στις «ζώνες της εξαίρεσης» το άτομο για λίγο βυθίζεται, αποκόπτεται από το φυσιολογικό και το «κοινωνικά» θεμιτό και βιώνει εμπειρίες που έρχονται σε σύγκρουση με τους κοινωνικούς περιορισμούς. Στις «ζώνες» αυτές το άτομο μπορεί να πραγματοποιήσει όλες αυτές τις επιθυμίες που απαγορεύονται ή έχουν συνέπειες. Η δομή του παιχνιδιού, δίνει την δυνατότητα στον παίκτη να ενεργήσει όπως θέλει, ενώ το πλαίσιο όλου του παιχνιδιού (οι χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι, το περιβάλλον κλπ.),

υπόκειται στην απόλυτη κυριαρχία του παίκτη και των επιθυμιών του (Atkinson& Rodgers, 2015). Για παράδειγμα στο παιχνίδι «From dust», ο παίκτης είναι ένα αρχαίο πνεύμα/θεός που αναλαμβάνει να καθοδηγήσει τους ανθρώπους στην πορεία της εξέλιξης τους, να τους βοηθήσει να χτίσουν κοινότητες, να αντιμετωπίσουν φυσικές καταστροφές και γενικότερα να προστατευθούν ώστε να εξασφαλιστεί η επιβίωση του ανθρωπίνου είδους. Στην ουσία ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο της σημαντικότερης πατρικής φιγούρας, του Θεού και έχει τη δυνατότητα να σώσει τα παιδιά/δημιουργήματά του και να τα οδηγήσει με στοργή στην εξέλιξη και την αρμονία ή να τα οδηγήσει στον απόλυτο χαμό, στην καταστροφή, απελευθερώνοντας όλα τα σαδιστικά του ένστικτα (Petry, 2012).

Μια άλλη ερμηνεία είναι ότι η νεύρωση και το άγχος που προκαλεί η σύγκρουση του εγώ με το υπερεγώ επιδιώκεται να αποφευχθεί μέσω του ελέγχου στο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το εγώ προσπαθεί να βρει την ισορροπία ανάμεσα στο εκείνο (id) και το υπερεγώ. Το εκείνο είναι οι βιολογικές ανάγκες, οι ενορμήσεις του ατόμου ή αλλιώς αυτό που θα μπορούσε να ονομασθεί ως το πιο χαώδες κομμάτι του εαυτού το οποίο παρακινείται από την ενόρμηση και το μόνο που επιθυμεί είναι να δώσει διέξοδο στην ενόρμηση. Από την άλλη το υπερεγώ είναι οι ηθικές αξίες, τα ιδανικά που αποκτά ο άνθρωπος κατά την διάρκεια της ζωής του. Το υπερεγώ είναι αυτό που χτίζεται στα πλαίσια της κοινωνίας, δημιουργεί το αίσθημα της ενοχής και όπως αναφέρθηκε είναι αναγκαίο για την αρμονική συνύπαρξη των ανθρώπων. Το εγώ προσπαθεί να βρει μια συμβιβαστική λύση ανάμεσα στο εκείνο και το υπερεγώ όπου το άτομο θα μπορέσει να ανακουφίσει τις επιθυμίες του, υπακούοντας ωστόσο στους ηθικούς κανόνες του υπερεγώ (Freud, 1961).

Σύμφωνα με το Zireu η συμμετοχή μας στα παιχνίδια μπορεί να είναι κάτι παραπάνω από μια απλή απόδραση. Ο εικονικός εαυτός θα μπορούσε να αποδίδει μια πιο ειλικρινή εικόνα του εαυτού μας από αυτή που υιοθετούμε στη πραγματική ζωή εφόσον αποδυναμώνονται οι αυστηροί κοινωνικοί και ηθικοί κανόνες στον κυβερνοχώρο (Atkinson& Rodgers, 2015). Είναι αναμενόμενο συνεπώς να παρατηρείται ότι τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια περιέχουν βία και έντονα σαδιστικά φαινόμενα. Τα παιχνίδια αυτά στηρίζονται στην ιδέα της καταστροφής και της κυριαρχίας. Συχνά η κεντρική ιδέα

αυτών των παιχνιδιών είναι η εκδίκηση και συγκεκριμένα η εκδίκηση εναντίον μιας πατρικής φιγούρας, γεγονός που έχει μεγάλο ψυχαναλυτικό ενδιαφέρον, αν αναλογιστούμε τη θεωρία του Freud για το οιδιπόδειο σύμπλεγμα και το φθόνο που νιώθει το παιδί για τον πατέρα εφόσον υπάρχει η αντιζηλία για τη μητέρα. Παραδείγματα τέτοιου είδους παιχνιδιών είναι το «assassin's creed» και το «god of war». Το άτομο στο παιχνίδι σκοτώνει χωρίς να νοιώθει την ενοχή. Η εκλογίκευση της ιδέας των βίαιων παιχνιδιών δίνει το άλλοθι στα άτομα, καθώς ο θάνατος, η βία και τα σαδιστικά ένστικτα είναι ένα προμελετημένο σχέδιο. Αναπόφευκτα σε ένα παιχνίδι βίας ο εχθρός θα βιώσει την καταστροφή. Η διαδικασία ωστόσο του βιντεοπαιχνιδιού είναι και αλληλεπιδραστική, καθώς υπάρχουν παιχνίδια στα οποία τα άτομα επικοινωνούν διαδικτυακά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως τα MMO παιχνίδια και επίσης διοργανώνονται φεστιβάλ και διαγωνισμοί. Σε αυτούς τους διαγωνισμούς οι παίκτες τίθενται σε δοκιμασίες με έντονο το σαδιστικό και βίαιο στοιχείο. Σε αυτή την περίπτωση υπάρχει μεταξύ των παικτών η αμοιβαία αναγνώριση του τρόπου θέασης αυτών των παιχνιδιών, όπως στο Grand Theft Auto (GTA). Οι συμφωνημένες δοκιμασίες πηγάζουν από την αντίληψη ότι δεν πρόκειται για κάτι παραπάνω, παρά χώρους εκτός της πραγματικότητας, όπου οι παίκτες μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα (Atkinson& Rodgers, 2015)

Ο Huizinga (1955) μίλησε για την έννοια του Homo Ludens (του ανθρώπου παίκτη) και υποστήριξε πως το παιχνίδι πραγματοποιείται μέσα σε ένα συγκεκριμένο χωροχρονικό πλαίσιο που έχει τους δικούς του κανόνες. Ο χώρος του παιχνιδιού διαθέτει το κοινωνικό στοιχείο, αλλά το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η εμπειρία που προσφέρει και η επίδραση στον ψυχισμό του ατόμου που εμπλέκεται. Οι Salen και Zimmerman (2004) επινόησαν την έννοια του μαγικού κύκλου, η οποία περιγράφει τα όρια του παιχνιδιού. Ο μαγικός κύκλος είναι μια κατασκευή των παικτών, ακόμη κι αν προϋπάρχει η βάση του παιχνιδιού (το ηλεκτρονικό παιχνίδι ή η «ταμπλέτα» ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού). Όταν ο παίκτης μπαίνει στη διαδικασία του παιχνιδιού, αποφασίζει να δημιουργήσει αυτόν τον μαγικό κύκλο, στον οποίο ισχύουν διαφορετικοί κανόνες και βιώνονται ξεχωριστά συναισθήματα. Ωστόσο πολλοί θεωρητικοί του παιχνιδιού δεν αποδέχονται την έννοια του κύκλου. Ο Taylor δεν θεωρεί ότι οι παίκτες μέσα από την εμπλοκή τους σε ένα παιχνίδι εισέρχονται σε ένα μαγικό κύκλο που εκείνοι

δημιουργούν. Αντίθετα για τον Taylor τα παιχνίδια είναι συστήματα που έχουν σχεδιαστεί από άλλους, τους προγραμματιστές και όχι από τον ίδιο τον παίκτη και κατ' επέκταση είναι περιοριστικά. Οι παίκτες προσπαθούν να καταρρίψουν τα όρια του παιχνιδιού. Από την άλλη η Corrie υποστηρίζει ότι ο μαγικός κύκλος δεν μπορεί να θεωρείται ένα «ουτοπικό» μέρος και πιστεύει ότι ο χώρος του παιχνιδιού συνδιαμορφώνεται από σχεδιαστές και παίκτες (Juul, 2008).

Η έννοια του μαγικού κύκλου γίνεται πιο εύκολα αντιληπτή αν σκεφτούμε «το παιχνίδι του πειράγματος». Για παράδειγμα το να πειράζει κάποιος τα μαλλιά του άλλου γίνεται αποδεκτό στο πλαίσιο του παιχνιδιού αλλά όχι στην πραγματική ζωή. Με αυτήν την κίνηση προκαλεί τον άλλον σε ένα παιχνίδι, οι κανόνες αλλάζουν και ενέργειες που θα θεωρούνταν περιέργες, γίνονται επιτρεπτές. Η περίπτωση μπορεί να εξηγηθεί με τη θεωρία του Bateson για την «μεταεπικοινωνία» (Mitchell, 1991). Η θεωρία αυτή υποστηρίζει ότι το κάθε τι μπορεί να ερμηνευθεί με εντελώς διαφορετικό τρόπο, ανάλογα με τα στοιχεία που το συνοδεύουν, δηλαδή παραγλωσσικά στοιχεία, εκφράσεις προσώπου κλπ. Ο Schiller υποστήριξε ότι το παιχνίδι, η έννοια του «παίξιν» πιο γενικά, είναι στοιχείο της ανθρώπινης φύσης (Juul, 2013)

Ωστόσο τα όρια δεν είναι τόσο αυστηρά ανάμεσα στο παιχνίδι και την πραγματικότητα. Για παράδειγμα ενώ συνήθως ο σκοπός ενός παιχνιδιού είναι η νίκη, όταν κάποιος παίζει με το ανιψάκι του χάνει επίτηδες για να μην το στεναχωρήσει. Γίνεται λοιπόν αντιληπτό ότι οι ενέργειες στο παιχνίδι δεν είναι καθαρά περιορισμένες στο μαγικό κύκλο, αλλά επηρεάζουν την πραγματικότητα και επηρεάζονται από αυτήν. Αυτό ωστόσο το στοιχείο δεν αναιρεί το μαγικό κύκλο, αλλά του δίνει μια πιο συγκεκριμένη ερμηνεία. Ο κύκλος δεν είναι κάτι απόλυτο, ξεκομμένο από την πραγματικότητα, αλλά κάτι που βρίσκεται σε διαπραγμάτευση από τους ίδιους τους παίκτες. Τα όρια του κύκλου είναι τελικά αυτό που συμφωνείται μεταξύ των παικτών. Ένας εναλλακτικός όρος που προτείνεται από τον Juul είναι το «κομμάτι του παζλ». Για να εφαρμόζει αυτό το κομμάτι θα πρέπει να τηρούνται κάποιες προδιαγραφές. Αυτές οι προδιαγραφές βρίσκονται συνήθως σε ένα πλαίσιο εκτός του ηλεκτρονικού παιχνιδιού (πχ ένα παιχνίδι one vs one είναι κατασκευασμένο για δύο παίκτες ή πιο τεχνικά για δύο τηλεχειριστήρια). Η θεωρία του μαγικού κύκλου ή σύμφωνα με τον Juul του κομματιού του παζλ εξηγεί τον τρόπο που η βία στα

videogames γίνεται ένα κοινώς αποδεκτό γεγονός και δεν παραβιάζει τους κανόνες της πραγματικής ζωής. Συνεπώς σε σχέση με άλλες μορφές εκδήλωσης της βίας σε παλαιότερα χρόνια, όπως για παράδειγμα στη περίπτωση της Ρωμαϊκής πάλης, όπου οι άνθρωποι απολάμβαναν ένα ζωντανό θέαμα, τα videogames είναι εικονικές μορφές βίας χωρίς επιπτώσεις στην πραγματική ζωή και γι' αυτό το λόγο δεν έρχονται σε σύγκρουση με τους ηθικούς φραγμούς του υπερεγώ (Juul, 2008)

## **2.2. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως εικονικοί κόσμοι**

Η αντίληψη των videogames ως εικονικών κόσμων όπου οι ενέργειες του ατόμου έχουν μηδενική επίπτωση στην πραγματική ζωή απενοχοποιεί το περιεχόμενο τους. Ωστόσο κατά τη διάρκεια ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού αυτός ο εικονικός κόσμος μπορεί να βιώνεται τόσο έντονα, ώστε το άτομο να τον αντιλαμβάνεται σαν μια άλλη πραγματικότητα. Σύμφωνα με τον Nusselder ο εικονικός κόσμος μπορεί να ιδωθεί μέσα από την θεωρία του Πλάτωνα ως ένας κόσμος που ήδη υπάρχει, ανεξάρτητα από τον άνθρωπο και ο άνθρωπος πρόκειται να τον ανακαλύψει. Μοιάζει με τον μύθο του σπηλαίου όπου ο άνθρωπος αποκόπτεται από τα δεσμά του και ανακαλύπτει έναν ολόκληρο κόσμο. Έτσι και ο άνθρωπος αποκόπτεται από τα δεσμά της ύπαρξης μίας πραγματικότητας και αντιλαμβάνεται και άλλες πραγματικότητες (Nusselder, 2009).

Όλοι οι κόσμοι χαρακτηρίζονται από το συμβολικό στοιχείο. Αρχικά ο κόσμος θεωρούνταν μια ενότητα (Καντ) αλλά σταδιακά με την εξέλιξη της επιστήμης της φυσικής (θεωρία των κβάντων) παρατηρήθηκε στροφή στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο. Ο κόσμος δεν είναι ενότητα αλλά πολλές πιθανότητες η αλλιώς πιθανές εκδοχές. Ο όρος εικονικός στην καθημερινή του χρήση από τους ανθρώπους σχετίζεται απόλυτα με τους μηχανισμούς των τεχνολογικών μέσων. Ότι ονομάζουμε εικονικό αναφέρεται σε κάποια λειτουργία του υπολογιστή ή ενός τεχνολογικού μέσου αντίστοιχου του υπολογιστή, όπως μια κονσόλα. Με την εικονική πραγματικότητα εισερχόμαστε σε έναν άλλο κόσμο και υπάρχει η ψευδαίσθηση ότι το μυαλό μας ακολουθεί. Συνήθως εμπλεκόμαστε στα εικονικά περιβάλλοντα και ειδικά σε περιβάλλοντα ηλεκτρονικού παιχνιδιού μέσα από την αναπαράσταση ενός εικονικού χαρακτήρα. Τα όρια του πραγματικού και του μη πραγματικού γίνονται τόσο λεπτά και ο εικονικός κόσμος δεν μπορεί να διακριθεί από τον πραγματικό (Heim, 1994). Το άτομο



λοιπόν λειτουργεί στα πλαίσια ενός μέσου (στην περίπτωση μας αυτό του ηλεκτρονικού παιχνιδιού), χωρίς να αντιλαμβάνεται το ίδιο το μέσο (Ryan; Rigby & Przybylski, 2006). Το φαινόμενο αυτό κατά το οποίο υπάρχει η δυνατότητα να χάνεται το άτομο μέσα στο παιχνίδι και να νιώθει κομμάτι του παιχνιδιού ονομάζεται «παρουσία». Η «παρουσία», δηλαδή κατά πόσον το άτομο βρίσκεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού πρόκειται για μια εμπειρία που προσφέρεται τόσο στα καινούρια όσο και στα παλαιά μέσα πχ. Στο βιβλίο. Η «παρουσία» σε συνδυασμό με ορισμένες άλλες έννοιες όπως της «εμβύθισης», της «ροής» και της «απορρόφησης» αποτελούν βασικά στοιχεία που αιχμαλωτίζουν το ενδιαφέρον του παίκτη και τον δεσμεύουν στο χώρο του ηλεκτρονικού παιχνιδιού (Lombard & Ditton, 1997; Rigby, 2004). Ο βαθμός «εμβύθισης», και η «ροή» του παιχνιδιού, κατά πόσον δηλαδή επιτυγχάνεται μια συνέχεια στο παιχνίδι μέσα από την ανάδυση στόχων παίζουν βασικό ρόλο στο χρόνο και την ενέργεια που θα αφιερώσει ο παίκτης στο παιχνίδι (Brockmyer, Fox, Curtiss, McBroom, Burkhart, Pidruzny, 2009). Με τη ροή ανανεώνεται το ενδιαφέρον του παίκτη και η επιθυμία του να παραμείνει σε αυτό. Η «ροή» του παιχνιδιού, αναφέρεται στη σχέση απόλαυσης που λαμβάνει ο παίκτης μέσα από την εκπλήρωση στόχων του παιχνιδιού. Ο παίκτης βελτιώνει τις δυνατότητές του μέσα από την προσπάθεια της επίτευξης ενός νέου στόχου που τίθεται στο παιχνίδι, ο οποίος συνήθως είναι λίγο πιο δύσκολος από τον προηγούμενο. Αυτή η δομή του παιχνιδιού προσομοιάζει με τη «θεωρία ζώνης εγγύτερης ανάπτυξης» του Vygotsky, όπου το άτομο εξελίσσεται μέσα από την ολοκλήρωση στόχων που είναι λίγο πιο δύσκολοι από το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται. Συχνά το άτομο για να μάθει κάτι καινούριο, που δεν ανήκει στο γνωστικό του επίπεδο, χρειάζεται καθοδήγηση από έναν πιο έμπειρο. Αυτό παρατηρείται και στα παιχνίδια όπου συχνά υπάρχει ο ρόλος του καθοδηγητή (είτε σαν εικονικό πρόσωπο, είτε σε μορφή οδηγιών σε κουτάκια/πινακίδες), που διευκολύνει τον παίκτη να καταλάβει τους μηχανισμούς του παιχνιδιού (Boyle, Connolly & Hainey, 2011).

Πέρα από την «εμβύθιση», τη «ροή» και την «παρουσία», υπάρχει και η «απορρόφηση» αλλά και ο «διαχωρισμός». Η «απορρόφηση» συνδέεται με την απόσπαση του ατόμου από μια συνειδητή κατάσταση και την εισαγωγή του σε μια κατάσταση όπου πραγματοποιεί μηχανικά λειτουργίες (στην περίπτωση για παράδειγμα παιχνιδιού, που ο παίκτης οδηγεί ένα αμάξι, «απορροφάται» και ελέγχει το αμάξι

μηχανικά). Ένα άτομο μπορεί να «απορροφηθεί» από το παιχνίδι και να γίνει μέλος του εικονικού χώρου (Boyle, Connolly & Hainey, 2011). Η «απορρόφηση» φτάνει σε σημείο «διαχωρισμού» όταν τα συναισθήματα και οι εμπειρίες που βιώνει το άτομο δεν φιλτράρονται από τη συνείδηση (Brockmyer et al., 2009).

Ο Άγγλος ανθρωπολόγος Βίκτωρ Τέρνερ μίλησε για την κατάσταση που βρίσκεται το άτομο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μια κατάσταση που παρομοιάζεται με τη μεταβατική κατάσταση που βρίσκεται το άτομο όταν πρόκειται να κοιμηθεί. Τα άτομα βρίσκονται μεταξύ της πραγματικότητας και του κόσμου του παιχνιδιού την ίδια στιγμή. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται οι συνθήκες βίωσης μιας νέας κοινωνικής πραγματικότητας, εκείνης του παιχνιδιού όπου το άτομο λειτουργεί διαφορετικά και προσαρμόζεται στους ξεχωριστούς της κανόνες (Turner, 1974; Petry, 2012). Οι παίχτες είναι «μουδιασμένα υποκείμενα, υποδουλωμένα στο συναίσθημα». Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αν και αποτελούν «ζώνες εξαιρέσεως», που έρχονται σε σύγκρουση με τις κοινωνικές επιταγές, αφού δίνουν τη δυνατότητα να αναπαρίστανται και να βιώνονται ακραία φαινόμενα βίας, θεωρούνται στη σύγχρονη εποχή ως κάτι δεδομένο και φυσιολογικό και χρησιμοποιούνται ευρέως (Atkison & Rodgers, 2015). Αυτό συμβαίνει διότι τα παιχνίδια έχουν την ιδιότητα του «μουδιάσματος», όπου αρνητικά συναισθήματα και βιώματα, «απενεργοποιούνται» για μια στιγμή μέσα από την εισαγωγή του ατόμου σε ένα εντελώς διαφορετικό περιβάλλον και η αντιμετώπιση της πραγματικότητας αναστέλλεται για πεπερασμένο χρονικό διάστημα (Becher, 1975).

Με ποιο τρόπο όμως η αίσθηση της λεπτής γραμμής μεταξύ πραγματικού και εικονικού διατηρείται στο μυαλό των παικτών; Υπάρχουν κάποια βασικά στοιχεία που διαφοροποιούν το πραγματικό από το εικονικό και σχετίζονται με τους περιορισμούς της ανθρώπινης φύσης. Αυτά τα στοιχεία είναι:

α) Η θνησιμότητα του ατόμου. Ο άνθρωπος δε ζει μια απεριόριστη ζωή στην οποία έχει το χρόνο να πραγματοποιήσει τα σχέδιά του. Γεννιέται συγκεκριμένη χρονική στιγμή μέσα σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον, γεγονός που του υπενθυμίζει κάθε φορά την απόλυτη σχέση του με ένα επίσης περιορισμένο χρονικά και χωρικά περιβάλλον.

β) Η συνέχεια στον χρόνο, η συνέχεια των πράξεων του ανθρώπου και των συνεπειών αυτών από το παρελθόν στο μέλλον. Ο άνθρωπος δεν μπορεί να διαγράψει την πορεία

της ζωής του ή να κάνει επανεκκίνηση σε αυτήν. Οι πράξεις των ανθρώπων είναι καθοριστικές σε αντίθεση με τις πράξεις σε ένα βιντεοπαιχνίδι.

γ) Η ευθραυστότητα της ανθρώπινης φύσης. Επειδή γνωρίζουμε ότι είμαστε ευάλωτοι, αντιμετωπίζουμε προσεκτικά τις προκλήσεις και τους κινδύνους. Το ελκυστικό στοιχείο των βιντεοπαιχνιδιών και άλλων εικονικών κόσμων, είναι ακριβώς ότι δεν χαρακτηρίζονται από περιορισμούς στην αντιμετώπιση των προκλήσεων και των κινδύνων, με αποτέλεσμα να διεγείρεται η φαντασία των ατόμων. Ωστόσο κάποιοι περιορισμοί, δυσκολίες και κανόνες, χρειάζεται να υπάρχουν ακόμα και στους εικονικούς κόσμους, διότι αλλιώς το ενδιαφέρον των παικτών χάνεται (Heim, 1994).

### **2.3. Η «έλλειψη» και τα τεχνολογικά μέσα**

Ο άνθρωπος πέρα από την ανάγκη που έχει να υπερβεί τους περιορισμούς της πραγματικής ζωής μέσα από την τεχνολογία, έχει την ανάγκη να αντιμετωπίσει και την έλλειψη. Η έλλειψη μπορεί να μεταφραστεί με διάφορους τρόπους, όπως η απώλεια, η απόσταση, η απουσία και οποιαδήποτε άλλου είδους ενόχληση. Η τεχνολογία υπερβαίνοντας τα όρια του χώρου και του χρόνου σβήνει τα αρνητικά συναισθήματα, και γίνεται οικεία για τους χρήστες (Weibel, 1992). Σύμφωνα με τον Weibel η τεχνολογία και τα τεχνολογικά μέσα είναι η λύση στο πρόβλημα του κενού γιατί κρατούν το άτομο μακριά από το αληθινό. Οι τεχνολογίες μπορούν να παρακάμψουν αποστάσεις, να γεμίσουν κενά (απώλειες κλπ.) και να φέρουν σε σύγκλιση το πραγματικό με το φανταστικό. Ειδικά το παιχνίδι, είναι ένα πολύ εμπυθιστικό μέσο που έχει τη δυνατότητα να εξαφανίζει τη διαφορά μεταξύ πραγματικού και εικονικού κόσμου. Στόχος είναι η εξάλειψη της αντίληψης του τεχνολογικού μέσου σε τέτοιο βαθμό ώστε το εικονικό που παρουσιάζεται μέσα από τα τεχνολογικά μέσα (οθόνες υπολογιστή, τηλεόρασης κλπ.) να γίνεται αντιληπτό ως πραγματικό (Nusselder, 2006)

### **2.4. Ο θάνατος και ο φόβος στα ηλεκτρονικά παιχνίδια**

Όπως έχει διαπιστωθεί οι παίκτες συχνά επιλέγουν παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο διότι μέσα από τέτοιες μορφές ψυχαγωγίας ψάχνουν την αυθεντικότητα. Μέσα από τη θέαση ή το βίωμα του θανάτου σε ένα παιχνίδι, ο άνθρωπος έρχεται σε επαφή με την πραγματικότητα (διότι ο θάνατος είναι μια πραγματικότητα). Με αυτόν τον τρόπο

ξεφεύγει από την προστατευμένη οπτική της ζωής του και έρχεται αντιμέτωπος με την ευάλωτη ανθρώπινη φύση (Atkison & Rodgers, 2015). Παράλληλα τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο συνοδεύονται και από το στοιχείο του φόβου που είναι κύριο συστατικό της θελκτικότητας των παιχνιδιών. Ο φόβος αποτελεί βασικό συναίσθημα του ατόμου που συνέβαλε από τα πρώτα χρόνια ζωής στην επιβίωση του. Ο φόβος προκαλεί την αντίδραση του οργανισμού «τρέξε ή πολέμησε». Τα παιχνίδια μας διδάσκουν να πολεμάμε τον φόβο. Το οξύμωρο είναι ότι ο παίκτης πολεμάει το φόβο μέσα από μια εντελώς ασφαλή συνθήκη. Ωστόσο σε κάποια παιχνίδια όπως είναι το «silent hill», η νοητή απόσταση των ορίων μεταξύ παίκτη, εικονικού εαυτού και παιχνιδιού καταρρίπτεται. Αυτό συμβαίνει γιατί σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους που εστιάζουν στο ιστορικό των χαρακτήρων, το «silent hill» εστιάζει στα συναισθήματα που βιώνει ο πρωταγωνιστής κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και έτσι επιτυγχάνει την ταύτιση του παίκτη (Petry, 2012). Παρόλο που η διαδικασία του παιχνιδιού εισάγει τον παίκτη σε μια κατάσταση μουνδιάσματος και αποστασιοποίησης από τα αρνητικά συναισθήματα της πραγματικότητας, συχνά του προκαλεί έντονα συναισθήματα όπως είναι ο φόβος ή το άγχος. Ωστόσο το συναίσθημα του φόβου και του άγχους είναι κάτι που κατ' επιλογήν βιώνει ο παίκτης εφόσον του προσφέρει την ένταση και την αδρεναλίνη που έχει ανάγκη να βιώσει. Στην περίπτωση των παιχνιδιών δίνεται η ευκαιρία τα άτομα να βιώσουν έντονα συναισθήματα και πρωτόγνωρες «επικίνδυνες» εμπειρίες εκ του ασφαλούς.

Ο Jausz υποστήριξε ότι τα βιντεοπαιχνίδια, ιδιαίτερα αυτά που προβάλλουν τη βία αποτελούν μια ευκαιρία (ειδικότερα για τα νέα παιδιά), να βιώσουν κάποια συναισθήματα ή εμπειρίες, αρνητικές και θετικές, μέσα από μια ασφάλεια. Η ασφάλεια παρέχεται από το γεγονός ότι μιλάμε για εικονικούς χώρους με βασική αρχή την επανεκκίνηση (restart) και την αναίρεση των αρνητικών εξελίξεων στο παιχνίδι (Boyle et al., 2011). Ο συνδυασμός αυτός επιτυγχάνεται όπως θα αναλυθεί διεξοδικότερα στην ενότητα της εικονικής πραγματικότητας μέσα από την αληθοφάνεια του εικονικού κόσμου και την δυνατότητα εμπύθισης του παίκτη σε αυτόν. Το τεχνολογικό μέσο (κονσόλα, οθόνη υπολογιστή, VR συσκευή). διαφεύγει της αντίληψης του παίκτη και εκείνος βιώνει την εμπειρία σαν αληθινή.

## 2.5. Συνέπειες από την εμπύθιση στο ηλεκτρονικό παιχνίδι

Η επιθετικότητα στα παιχνίδια είναι πιθανό να έχει επίπτωση στη βίαιη τάση των παικτών, ειδικότερα όταν το άτομο βρίσκεται σε κατάσταση «απορρόφησης» (Funk, 2003). Τα άτομα που «γίνονται ένα» με τα επιθετικά παιχνίδια θεωρείται ότι επηρεάζονται ως ένα επίπεδο (Navah, 2006). Υπάρχουν στον πληθυσμό των παικτών, άτομα που έχουν χαμηλό επίπεδο «δέσμευσης» (τα άτομα αυτά συνήθως δεν απολαμβάνουν τόσο το παιχνίδι και παίζουν για ελάχιστο χρονικό διάστημα), άτομα που βιώνουν την θετική επίδραση των παιχνιδιών και εισέρχονται στην κατάσταση των αυτοματοποιημένων κινήσεων καταφέροντας ωστόσο να ξεχωρίσουν το πραγματικό από τον εικονικό κόσμο και άλλα που παρουσιάζουν ακραίο επίπεδο δέσμευσης το οποίο εγκυμονεί κινδύνους και συγκεκριμένα τον κίνδυνο αυξημένης επιθετικότητας (Bockmyer et al, 2009). Το επίπεδο δέσμευσης σχετίζεται με τα κίνητρα των παικτών και το είδος των ψυχολογικών αναγκών που θέλουν να καλύψουν. Μερικά από τα κίνητρα και μερικές από τις ψυχολογικές ανάγκες των παικτών είναι: η απλή διασκέδαση, η αντιμετώπιση καταστάσεων στην πραγματική ζωή, το αίσθημα του ανήκειν σε μια ομάδα και γενικότερα η ανάγκη για κοινωνικοποίηση, το αίσθημα της ικανότητας, το αίσθημα του κινδύνου και το αίσθημα της δύναμης που απορρέει από την εξέλιξη του βιντεοπαιχνιδιού (Wan & Chiou, 2006). Ο άνθρωπος θέλει να εκμεταλλευτεί τον ελεύθερο χρόνο του ασχολούμενος με κάτι που απελευθερώνει τα αρνητικά συναισθήματα, τον γεμίζει ενέργεια, ανεβάζει την αδρεναλίνη και τον κάνει να ξεφεύγει από τη σκληρή πραγματικότητα. Πολλές φορές οι εικονικοί χώροι του παιχνιδιού αναπληρώνουν το κενό που υπάρχει στον τομέα των κοινωνικών σχέσεων. Η έρευνα απέδειξε ότι οι μεγαλύτερες ανάγκες που καλύπτονται από τα βιντεοπαιχνίδια είναι: «η διασκέδαση», «ο ελεύθερος χρόνος», «η συναισθηματική επιβίωση», «η ένταση», «η πρόκληση» και «η διαφυγή από την πραγματικότητα» (Wan & Chiou, 2006). Έχει διαπιστωθεί όμως, ότι όταν το άτομο παίζει για να ξεφύγει από κάτι, όπως για παράδειγμα από την ανία, ή από ένα πρόβλημα της πραγματικότητας, είναι πιθανότερο να παρουσιάσει προσκόλληση στον εικονικό χώρο του παιχνιδιού (Lee and La Rose, 2007). Αυτό συμβαίνει γιατί ο παίκτης δεν επιλέγει να παίξει ορμώμενος από ένα θετικό κίνητρο αλλά για να δραπετεύσει από μια κατάσταση (Boyle, 2011). Ο Tillman και Barnett από την άλλη μέσα από τις δικές τους

έρευνες κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η διαδικασία του παιχνιδιού είναι θεραπευτική καθώς μειώνει τα επίπεδα του άγχους και αυξάνει το αίσθημα ευφορίας, ακόμα κι αν πρόκειται για βίαια ψηφιακά παιχνίδια. Ο Griffiths (2005), αποδέχεται αυτήν την άποψη, ότι δηλαδή η πολύωρη ενασχόληση με τα παιχνίδια έχει θετικές επιδράσεις, αλλά προσπαθεί να τη διαχωρίσει από την κατάσταση του εθισμού. Υπάρχουν ορισμένα κριτήρια που βοηθούν στην αναγνώριση της διαφοράς και ακολουθούν μια βαθμιαία πορεία. Αρχικά το πρώτο κριτήριο είναι κατά πόσον επηρεάζεται η συμπεριφορά του παίκτη από τη διαδικασία του παιχνιδιού στην καθημερινή του ζωή. Στη συνέχεια ακολουθεί η υπερβολική εναλλαγή συναισθημάτων με κύριο χαρακτηριστικό ότι το άτομο έχει την ανάγκη να παίζει ψηφιακά παιχνίδια για να αισθάνεται χαρούμενο. Όταν το άτομο δεν παίζει βιώνει αισθήματα νευρικότητας και δυσφορίας. Ο εθισμός μπορεί να εξελιχθεί τόσο ώστε ο παίκτης να φτάσει σε ένα συναισθηματικό τέλμα και να λαμβάνει ευχαρίστηση μόνο από το παιχνίδι. Σταδιακά αυτό οδηγεί στην απορρόφηση από το παιχνίδι και την απόσυρση από την καθημερινότητά του. Τελικά το άτομο νιώθει αδυναμία και ενδίδει συνεχώς στην ανάγκη του να βρίσκεται στο χώρο του παιχνιδιού.

Ο Podes (2002) θεωρεί ότι το αντικείμενο από μόνο του δεν μπορεί να είναι εθιστικό, αλλά το άτομο μπορεί να εθιστεί σε αυτό ανάλογα με τις ανάγκες που του καλύπτει. Αυτό που συμβαίνει είναι ότι τα αντικείμενα του εθισμού διαθέτουν τα χαρακτηριστικά που ψάχνει το υποκείμενο και έτσι δημιουργείται η προσκόλληση. Για παράδειγμα δεν είναι τυχαίο ότι άτομα με χαμηλή αυτοεκτίμηση ή άτομα που δεν έχουν μια καθαρή αυτοεικόνα (έφηβοι), παίζουν παιχνίδια στα οποία ασπάζονται ένα διαφορετικό εαυτό μέσω του οποίου καταφέρνουν στόχους. Ο Yee υποστηρίζει ότι τα βιντεοπαιχνίδια από μόνα τους δεν μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εθιστικά αντικείμενα και οι σχετικές έρευνες πρέπει να εστιάσουν στις εκάστοτε ψυχολογικές ανάγκες του ατόμου (Barnett & Coulson, 2010).

Ο Bollas (2015) πιστεύει ότι το διαδίκτυο και γενικότερα η χρήση των τεχνολογικών μέσων μπορεί να επιδράσει αρνητικά στο άτομο και ειδικότερα στο παιδί, να καθυστερήσει την ωρίμανσή του, να το απομακρύνει από το σώμα του και να εμποδίσει την «ικανότητα συμβολοποίησης». Πολλοί συγγραφείς τάσσονται με την άποψη του Bollas και προειδοποιούν και αυτοί για τον κίνδυνο εμφάνισης ψυχοπαθολογίας,

ασαφούς σεξουαλικής ταυτότητας η ακόμα και σεξουαλικής διαστροφής. Αντίθετα η Lemma πιστεύει ότι τα τεχνολογικά μέσα, αυτά καθαυτά, δεν μπορούν να προκαλέσουν ψυχοπαθολογικές καταστάσεις και ότι τα προβλήματα είναι συνέπεια της χρήσης των ηλεκτρονικών μέσων, του τρόπου δηλαδή που χρησιμοποιούνται, σε συνάρτηση με την ψυχοσύνθεση και την ηλικία του χρήστη. Ο Hickmott υποστηρίζει ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να έχουν τόσο θετικές όσο και αρνητικές επιδράσεις στους χρήστες. Όσον αφορά τις αρνητικές επιπτώσεις των ψηφιακών παιχνιδιών αναφέρει μεταξύ άλλων, τον κίνδυνο εθισμού σε κάποια παιχνίδια, τον κίνδυνο απομόνωσης του χρήστη, την ενίσχυση της επιθετικότητας, τη δημιουργία αρνητικών στερεότυπων και το ενδεχόμενο πρόκλησης σύγχυσης σε χρήστες μικρής ηλικίας και δυσκολίας διάκρισης του πραγματικού από το εικονικό περιβάλλον. Ο Hickmott όμως τονίζει και τις θετικές επιδράσεις των παιχνιδιών. Θεωρεί ότι η ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια έχει σαν αποτέλεσμα τη βελτίωση κάποιων δεξιοτήτων των χρηστών. Υποστηρίζει ότι ενισχύει τη μνήμη τους, αναπτύσσει τη σκέψη τους και βελτιώνει τις κινητικές τους δεξιότητες (Smith, Hickmott, Billie, Southgate & Stephens, 2015). Ένα βασικό στοιχείο που παίζει μείζονα ρόλο στον εθισμό του ατόμου και θα αναλυθεί διεξοδικά στην επόμενη ενότητα είναι η εικονική ταυτότητα και ο βαθμός ταύτισης του ατόμου με αυτή.

## **2.6. Ψυχολογικές θεωρίες που εστιάζουν στον παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

Αρχικά η ψυχολογική προσέγγιση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών επικεντρώνονταν περισσότερο στις αρνητικές επιπτώσεις που μπορούν να έχουν. Σταδιακά το ενδιαφέρον των αναλυτών στράφηκε στις αιτίες που παρακινούν ένα άτομο να παίξει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι και σε ένα δεύτερο επίπεδο στα στοιχεία που συντηρούν το ενδιαφέρον των παικτών και τους δεσμεύουν στη διαδικασία του παιχνιδιού. Σκοπός πλέον δεν είναι η ανάλυση μόνο των επιπτώσεων των παιχνιδιών αλλά όλων εκείνων των χαρακτηριστικών που καθιστούν το περιεχόμενο τους τόσο μαγνητικό.

**Η θεωρία του Bartle.** Στην αρχή ο Bartle που έχει αφιερωθεί στην ανάλυση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, πρότεινε τη διάκριση τεσσάρων τύπων ανθρώπων που παίζουν παιχνίδια. Οι πρώτοι είναι αυτοί που σκοτώνουν δηλαδή ενδιαφέρονται να απελευθερώσουν τα επιθετικά/καταστροφικά ένστικτα μέσω του παιχνιδιού. Στη δεύτερη

κατηγορία είναι εκείνοι που θέλουν να πετυχαίνουν στόχους. Στη συνέχεια είναι αυτοί που κοινωνικοποιούνται μέσα από τα παιχνίδια και τέλος είναι οι εξερευνητές, οι οποίοι απολαμβάνουν να περιφέρονται στον εικονικό χώρο και να τον ανακαλύπτουν. Είναι γεγονός ότι τα πιο διαδεδομένα και γνωστά ηλεκτρονικά παιχνίδια βασίζονται σε αυτούς τους τύπους παικτών (Bartle, 2004; Przybylski, Rigby & Ryan, 2010).

Ένα από τα πιο σύγχρονα και διαδεδομένα είδη παιχνιδιών είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια με πολλούς παίκτες οι οποίοι αλληλεπιδρούν μεταξύ τους μέσω των εικονικών χαρακτήρων (avatars). Αυτά τα παιχνίδια είναι γνωστά στην αγορά ως Massively Multiplayer online role playing games (MMORPGs). Πρόκειται για διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων που παίζονται με πολλούς συνδεδεμένους παίκτες ταυτόχρονα, προσελκύουν διαφορετικά είδη ατόμων, όσον αφορά ηλικίες, συνήθειες, απόψεις κλπ. και αποτελούν σημαντικό πόλο έλξης, ειδικότερα για τις νεαρές ηλικίες (μέσος όρος ηλικίας 26). Αυτό συμβαίνει λόγω των πολλών και διαφορετικών δυνατοτήτων που παρέχουν.

**Η Θεωρία του Yee.** Ο Yee εστιάζοντας στο είδος παιχνιδιών όπου συμμετέχουν ταυτόχρονα πολλοί παίκτες, τους διαχωρίζει και αυτός σε κατηγορίες ανάλογα με τα κίνητρα που ωθούν τους παίκτες να εμπλακούν στη διαδικασία του παιχνιδιού. Τα κίνητρα αυτά είναι καθοριστικά για τον τρόπο που οι παίκτες θα διαχειριστούν τον χαρακτήρα τους στο παιχνίδι και ποιους μηχανισμούς του παιχνιδιού θα εκμεταλλευτούν. Από την έρευνα του Yee προέκυψε οι βασικοί παράγοντες που διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο σ' αυτό, μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε τρεις μεγάλες κατηγορίες:

α) στην «επιτυχία», η οποία γενικότερα συνδέεται με την ολοκλήρωση στόχων, την εξέλιξη του παίκτη μέσω της βελτίωσης των ικανοτήτων του (τα λεγόμενα skills, όπως συνηθίζεται να αποκαλούνται μεταξύ των παικτών) και τη σύγκρισή του με άλλους διαδικτυακούς παίκτες

β) στην «κοινωνικοποίηση» του παίκτη, δηλαδή τις σχέσεις που θα χτίσει μέσα στο παιχνίδι, τη δραστηριότητα και τη συμμετοχή του στις ομαδικές συνομιλίες και κυρίως το είδος της αλληλεπίδρασης που επιθυμεί να έχει με τους άλλους παίκτες και τις σχέσεις που επιλέγει να αναπτύξει και



γ) στην «εμβύθιση» του παίκτη, που σχετίζεται με το βαθμό που βιώνει τον εικονικό κόσμο και τον εικονικό χαρακτήρα του. Συνήθως αυτά τα άτομα αντιλαμβάνονται πολύ σοβαρά το παιχνίδι και επιθυμούν να γίνουν ένα με αυτό, ενδιαφέρονται για το ιστορικό υπόβαθρο του παιχνιδιού, προσπαθούν να γίνουν κομμάτι της αφήγησης και να είναι πιστοί στον εικονικό εαυτό τους (πχ αν κάποιος υποδύεται ένα ξωτικό με μαγικές ιδιότητες ίασης, για να είναι συνεπής στο ρόλο του, θα προσπαθήσει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και μιας πιθανής μάχης να διατηρήσει ένα χαρακτήρα περισσότερο υποστηρικτικό και θετικό προς την ομάδα του, παρά ανταγωνιστικό και επιθετικό προς την αντίπαλη ομάδα).

Το ότι ένα άτομο επιδιώκει περισσότερο έναν από αυτούς τους τομείς, δεν αποκλείει το ενδεχόμενο καλής επίδοσης στον άλλο τομέα. Τα άτομα που αναπτύσσουν έντονα το κοινωνικό κομμάτι στα παιχνίδια (πχ ανήκουν σε ομάδες, δημιουργούν σχέσεις στο παιχνίδι κ.α.), είναι συνήθως πολύ καλοί και αποτελεσματικοί παίκτες, με υψηλές επιδόσεις. Συμπερασματικά, η εισφορά του Yee, στην έρευνα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έγκειται στο γεγονός ότι εστιάζει στο είδος των παικτών και στους διαφορετικούς λόγους που παίζει κάποιος. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη διευκόλυνση της ανάλυσης των επιρροών του παιχνιδιού στους παίκτες. Αν και αναφέρθηκε ότι πλέον οι αρνητικές συνέπειες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν μονοπωλούν το ενδιαφέρον της έρευνας γύρω από το «ψυχολογικό» κομμάτι των παιχνιδιών, συνεχίζουν να αποτελούν ένα βασικό και σημαντικό αντικείμενο έρευνας. Το μοντέλο του Yee μπορεί με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή με την κατηγοριοποίηση των παικτών, να αποκαλύψει και να ερμηνεύσει πιθανά αρνητικά αποτελέσματα των ψηφιακών παιχνιδιών (εθισμό, εμβύθιση σε βαθμό αποπραγματοποίησης κλπ) (Yee, 2006)

Ο Rigby υποστηρίζει ότι οι θεωρίες του Bartle και του Yee είναι χρήσιμες για να ερμηνευθεί ο τρόπος που διαμορφώνεται το κοινό των παικτών, αλλά δεν εκφράζουν ξεκάθαρα τα κίνητρα που ώθησαν τους παίκτες στο βιντεοπαιχνίδι. Η κατηγοριοποίηση των παικτών μεταβάλλεται συνεχώς λόγω της ανάδυσης νέων παιχνιδιών με νέο περιεχόμενο. Επομένως δεν είναι κάτι σταθερό στο οποίο θα μπορούσε στηριχθεί η προσπάθεια ερμηνείας της συμμετοχής των παικτών (Przybylski et al., 2010).

**Η Θεωρία χρήσης και ικανοποίησης.** Μια ακόμη θεωρία που εφαρμόστηκε για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η «Θεωρία χρήσης και ικανοποίησης» (Blumler & Katz, 1974). Οι Sherry and Lucas (2003) προσάρμοσαν την θεωρία στο παιχνίδι και υποστηρίζαν ότι τα άτομα παίζουν για : α) τον «ανταγωνισμό», β) «την πρόκληση», την επίτευξη δηλαδή ενός συγκεκριμένου στόχου, γ) την αποφυγή ενός αρνητικού γεγονότος ή συναισθήματος στην πραγματική ζωή , δ) το εξωπραγματικό, το μαγικό που ξεπερνά τους νόμους της φύσης και της πραγματικότητας, ε) την απόκτηση μιας κοινωνικής εμπειρίας μέσα σε μια χαλαρή κατάσταση χωρίς υποχρεώσεις και στ) τη διέγερση. Όλοι αυτοί οι διαφορετικοί λόγοι που προκαλούν τον παίκτη να εισέλθει στο χώρο του παιχνιδιού, εξηγούν και την ύπαρξη διαφορετικών ειδών παιχνιδιού (πχ «Second Life», «Sims», «Tekken» κλπ.). Η θεωρία αυτή παρουσιάζει κοινά σημεία με τη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού, ωστόσο η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού ορίζει αυστηρά ως το σημαντικότερο κομμάτι της διαδικασίας του παιχνιδιού, την κάλυψη των τριών αναγκών της αυτονομίας, της ικανότητας και της ανάπτυξης σχέσεων μεταξύ των παικτών (Przybylski, 2010).

Η ανάγκη της εύρεσης ενός πιο γενικού μοντέλου για όλους τους παίκτες, ανεξαρτήτως κατηγορίας, που να εξηγεί την ικανοποίηση που προσφέρουν τα παιχνίδια και να ερμηνεύει τα αίτια που παρακινούν τα άτομα στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, έφερε στο προσκήνιο τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού (Ryan et al, 2006).

## **Κεφάλαιο τρίτο**

### **Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ο εικονικός εαυτός**

#### **3.1. Η Θεωρία του αυτοπροσδιορισμού/αυτοκαθορισμού σε συνάρτηση με το ηλεκτρονικό παιχνίδι**

Μια θεωρία που θα μπορούσε να ερμηνεύσει την ευρεία ενασχόληση των ατόμων με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού. Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού είναι βασική θεωρία που αναλύει τα κίνητρα των ανθρώπων για δράση. Έχει εφαρμοστεί και σε πολλές καταστάσεις, όπως στα αθλήματα και στη μάθηση. Με αυτήν τη θεωρία μπορούμε να αναλύσουμε τους λόγους που το άτομο

εμπλέκεται στη διαδικασία του παιχνιδιού, αλλά και τα κίνητρά του όταν ενδύεται ένα ρόλο μέσα στο παιχνίδι, ανάλογα με το ύφος, το περιεχόμενο του παιχνιδιού και τον εικονικό χαρακτήρα (Ryan et al., 2006). Η θεωρία αυτή έχει τη δυνατότητα να ερμηνεύσει το ελκυστικό κομμάτι των βίαιων παιχνιδιών, τον τρόπο που συνδέονται με την επιθετική συμπεριφορά ή τάση και πότε η απασχόληση με αυτά τα παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε αρνητικά αποτελέσματα (Przybylski, 2010)

Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού εστιάζει στα εσωτερικά κίνητρα. Στην περίπτωση των παιχνιδιών είναι φανερό ότι τα κίνητρα είναι κυρίως ενδογενή, καθώς σπάνια υπάρχει κάποιου είδους αναγνώριση και επιβράβευση για τους παίκτες. Αντιθέτως η υπερβολική ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια αντιμετωπίζεται αρνητικά από το κοινωνικό περιβάλλον, ιδιαίτερα σε μικρές ηλικίες, όπου θεωρείται ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποσπούν το παιδί από σημαντικότερες δραστηριότητες. Συνεπώς όσοι παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, το κάνουν γιατί λαμβάνουν μια εσωτερική ικανοποίηση. Ο λόγος που τα παιχνίδια προκαλούν ευχαρίστηση έγκειται στο γεγονός ότι καλύπτουν ψυχολογικές ανάγκες (Ryan et al. , 2006)

Τα τρία βασικά κίνητρα ή αλλιώς ανάγκες που εκπληρώνονται μέσα από τη διαδικασία του «παίξιν», είναι η «αυτονομία», η «ικανότητα» και η «δημιουργία σχέσεων» (Ryan, Deci, 2000a). Τα ενδογενή κίνητρα είναι πιο ισχυρά από τα εξωγενή (πχ ένα βραβείο), διότι αφορούν τις εσωτερικές ανάγκες του ατόμου. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι το άτομο εμπλέκεται λόγω των ενδογενών κινήτρων σε δραστηριότητες που το ίδιο επιλέγει και γι' αυτόν τον λόγο πιθανά να ασχοληθεί με μεγαλύτερη προσοχή και διάθεση. Αντίθετα, τα εξωγενή κίνητρα παρουσιάζονται εκεί που δεν υπάρχουν τα ενδογενή κίνητρα και υπάρχει η ανάγκη να δημιουργηθεί ένα κίνητρο (πχ το παιδί διαβάζει για να έχει ένα καλό βαθμό και οι γονείς του να το επιβραβεύσουν με ένα δώρο), (Przybylski et al., 2010).

Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού έχει κοινά σημεία με τη θεωρία της γνωστικής αξιολόγησης του Jean Piaget η οποία εστιάζει επίσης στην αυτονομία και την ικανότητα. Ο Piaget υποστηρίζει ότι όταν μια συνθήκη ή κατάσταση αυξάνει την αίσθηση της αυτονομίας και της ικανότητας, τότε «θρέφει» και τα εσωτερικά μας κίνητρα.

Αν παρατηρήσουμε την ιστορία του παιχνιδιού γίνεται αντιληπτό πώς αυτές οι τρεις ανάγκες, της ικανότητας, της αυτονομίας και της δημιουργίας σχέσεων, καθόρισαν την εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αρχικά ο βασικός και πρωταρχικός στόχος ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού ήταν η επίτευξη δοκιμασιών και ο τερματισμός μιας πίστας, τα οποία συνδέονται με την έννοια της ικανότητας. Σταδιακά τα παιχνίδια εξελίχθηκαν σε πιο ανοιχτές και εύπλαστες μορφές που παρέχουν στον παίκτη τη δυνατότητα να λάβει πρωτοβουλίες και να μην ακολουθεί τυποποιημένες κινήσεις στη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτή η ελευθερία κινήσεων στο παιχνίδι, όπου συχνά αποκαλύπτει και διαφορετικά μονοπάτια (πχ πολλά παιχνίδια έχουν εναλλακτικά σενάρια τέλους, όπως το «Final Fantasy») ενισχύει το κίνητρο της αυτονομίας. Τέλος τα παιχνίδια σταδιακά έγιναν διαδικτυακά και έδωσαν τη δυνατότητα στους παίκτες να επικοινωνούν και να αλληλεπιδρούν σε ένα κοινό χώρο (Ryan et al. , 2006)

**Έρευνες που συνδέουν τη θεωρία του Αυτοπροσδιορισμού με το ηλεκτρονικό παιχνίδι.** Υπάρχει πληθώρα ερευνών που στηρίζουν τη σύνδεση της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού με το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Κάποιες από τις έρευνες αυτές είναι:

1<sup>η</sup> έρευνα: Στην έρευνα αυτή έγινε επιλογή δύο παιχνιδιών, ενός πολύ δημοφιλούς, επιτυχημένου παιχνιδιού και ενός που απέτυχε σε πωλήσεις. Διερευνήθηκε τι έπαιξε καθοριστικό ρόλο στην επιτυχία του ενός και την αποτυχία του άλλου. Βρέθηκε ότι όταν το παιχνίδι ενίσχυε τα δύο βασικά αισθήματα, της αυτονομίας και της ικανότητας ήταν πιθανότερο τα άτομα να επέλεγαν να ξαναπαίξουν αυτό το παιχνίδι λόγω της ευχαρίστησης που λάμβαναν. Όσον αφορά την ευκολία του παιχνιδιού, κατά πόσον δηλαδή ήταν εύκολη η χρήση των τηλεχειριστηρίων και κατανοητές οι διαδικασίες και οι στόχοι του, αποδείχθηκε ότι δεν έπαιξε τόσο σημαντικό ρόλο στην επιτυχία και τη δημοφιλία ενός παιχνιδιού. Ωστόσο στα επιτυχημένα παιχνίδια το περιεχόμενο και οι μηχανισμοί του παιχνιδιού συνδυάζονταν κατάλληλα, δηλαδή ένα παιχνίδι που θεωρείτο ευχάριστο διέθετε και τους κατάλληλους μηχανισμούς .

2<sup>η</sup> έρευνα: Στην δεύτερη έρευνα μελετήθηκε η διαφορά στην επιλογή των παιχνιδιών μεταξύ των ατόμων. Διερευνήθηκε πώς μπορούν να εξηγηθούν οι διαφορετικές επιλογές με βάση τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού. Όλα τα παιχνίδια στην έρευνα ήταν εξ' ίσου δημοφιλή αλλά διαφορετικών ειδών. Υπήρχαν για παράδειγμα παιχνίδια με πίστες

τύπου Super Mario, παιχνίδια πολεμικών τεχνών, παιχνίδια με όπλα (shooting games), παιχνίδια αυτοκινήτων/ταχύτητας κλπ. Αποδείχθηκε ότι τα άτομα επέλεξαν εκείνο το είδος του παιχνιδιού στο οποίο βίωναν πιο έντονα την αυτονομία και την ικανότητα, γιατί τότε ένοιωθαν μεγαλύτερη ευχαρίστηση και βελτιωνόταν η αυτοεικόνα τους.

3<sup>η</sup> έρευνα: Στην τρίτη έρευνα διερευνήθηκε η σημασία της ανάπτυξης σχέσεων που πραγματοποιείται μέσα από διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων που προσφέρουν τη δυνατότητα της επικοινωνίας των παικτών. Τα διαδικτυακά παιχνίδια στα οποία παίζουν ταυτόχρονα πολλοί παίκτες μέσω του avatar τους (συνήθως ένα φανταστικό χαρακτήρα πχ ένα μάγο, ένα ζωτικό κλπ.), αποτελούν ένα σύγχρονο σχετικά είδος παιχνιδιού που κατακλύζει τον κόσμο των videogames. Σε αυτό το είδος παιχνιδιού έρχεται να προστεθεί μια ακόμη σημαντική έννοια που ενισχύει το ενδιαφέρον των παικτών η έννοια των σχέσεων μεταξύ των παικτών. Η δυνατότητα αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας μεταξύ των παικτών αποδείχθηκε ότι καθιστά έντονο το αίσθημα της «παρουσίας» καθώς και την πρόθεση των παικτών να εισέλθουν ξανά στο χώρο του παιχνιδιού.

Η συνεισφορά της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού στο τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών γίνεται φανερή μέσα από τη διεξοδικότερη ανάλυση των τριών βασικών εννοιών/κινήτρων που παίζουν καταλυτικό ρόλο στη διαδικασία του παιχνιδιού (Przybylski, 2010).

### **3.2. Οι τρεις βασικές έννοιες της θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού**

**Η Ικανότητα.** Η ικανότητα συνδέεται με την ανάγκη του ατόμου να πλεονεκτεί σε έναν τομέα και να βελτιώνεται συνεχώς. Το αίσθημα της ικανότητας που διαμορφώνεται στη διάρκεια του παιχνιδιού ενισχύεται μέσα από τις δυσκολίες, τις δοκιμασίες και την επίλυσή τους. Το άτομο αντιμετωπίζει τις δοκιμασίες, βελτιώνει τις δυνατότητές του και τις δυνάμεις του χαρακτήρα του μέσω του ψηφιακού παιχνιδιού και συχνά λύνοντας γρίφους ή αντιμετωπίζοντας δύσκολες καταστάσεις συλλέγει πληροφορίες για να επιτύχει τον τελικό του στόχο στο παιχνίδι. Γνωστά παιχνίδια του 1970 όπως το «Pong» και το «Donley Wong» ήταν σχεδιασμένα με ένα συγκεκριμένο τρόπο ώστε να

βελτιώνεται η επίδοση του παίκτη και να αυξάνονται οι δοκιμασίες και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει. Οι δοκιμασίες και το επίπεδο πρέπει να είναι προσεκτικά προγραμματισμένα έτσι ώστε το άτομο να μην βαρεθεί (από την υπερβολική ευκολία), ούτε να αγανακτήσει από την αδυναμία του να κατακτήσει το επίπεδο. Πολύ σημαντική στην επίτευξη των στόχων είναι και η ανατροφοδότηση του παίκτη για τις ικανότητές του και το επίπεδο που βρίσκεται (υπάρχουν διάφοροι τρόποι ανατροφοδότησης, πχ στο «Quiter hero» το κοινό επιδοκιμάζει ή αποδοκιμάζει ανάλογα με το αποτέλεσμα του παίκτη (Przybylski, 2010). Μερικοί από τους βασικούς μηχανισμούς με τους οποίους δουλεύουν τα παιχνίδια είναι «οι πόντοι». Οι πόντοι είναι πολύ σημαντικοί για τον παίκτη καθώς αποτελούν το αποδεικτικό στοιχείο της εξέλιξης και ικανότητάς του στο παιχνίδι. Εξασφαλίζουν την επιβεβαίωση του παίκτη και τη δέσμευσή του στο παιχνίδι. Ακόμη τα βραβεία και τα μετάλλια είναι ένας πολύ σημαντικός μηχανισμός, καθώς ο παίκτης επιβραβεύεται για τον κόπο του και αντιλαμβάνεται ότι πλησιάζει όλο και πιο κοντά στο στόχο του. Τα μετάλλια επισφραγίζουν την αξία του παίκτη και ειδικά σε περιβάλλοντα πολλών παικτών (διαδικτυακά παιχνίδια), προσδίδουν στον παίκτη μια ξεχωριστή ταυτότητα και κύρος. Τα μετάλλια είναι η συμβολοποίηση των επιτευγμάτων του παίκτη και της προσπάθειας που έχει καταβάλει. Στον πίνακα αποτελεσμάτων οι παίκτες μπορούν να παρακολουθούν την πρόοδό τους στο παιχνίδι. Αποτελεί μια βασική ιδέα που δίνει κίνητρο στους παίκτες να συνεχίσουν να παίζουν το παιχνίδι και να επιδιώκουν την ολοκλήρωση του στόχου (που όμως δεν υπάρχει στην ουσία γιατί πάντα το άτομο θα έχει κάτι να βελτιώσει). Η ικανότητα λοιπόν του παίκτη μετριέται, ενώ στην πραγματικότητα η έννοια της ικανότητας είναι μια πολύ πιο γενική έννοια που δεν μπορεί πάντα να μετρηθεί αφήνοντας το άτομο να αναρωτιέται για τις δυνατότητες του (Gunawardhana & Palaniappan, 2015).

Όπως η επιτυχία παίζει σημαντικό ρόλο στο ψυχισμό του παίκτη έτσι και το αντίθετο της, η αποτυχία, αποτελεί μια κινητήρια δύναμη σημαντική για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Η αποτυχία στο παιχνίδι αν και φαινομενικά προκαλεί την απογοήτευση και αγανάκτηση του παίκτη, στην πραγματικότητα αποτελεί βασικό κίνητρο της διατήρησης του ενδιαφέροντός του στο παιχνίδι. Τα άτομα νιώθουν την ανάγκη να ολοκληρώσουν ένα στόχο στο παιχνίδι, ακόμη κι αν στην αρχή αποτυγχάνουν. Η ανάγκη του ατόμου να κατακτήσει τον στόχο του το παρακινεί να προσπαθήσει να ξεπεράσει τα εμπόδια του.

Τα επιτυχημένα παιχνίδια συνήθως προκαλούν τους παίκτες, δοκιμάζοντας τις ικανότητές τους και διατηρώντας το ενδιαφέρον τους ακριβώς με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή με το να θέτουν στόχους για τους παίκτες. Ειδικότερα τα πιο σύγχρονα παιχνίδια έχουν προγραμματιστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μην υπάρχει ένα τελικό στάδιο επίτευξης στο παιχνίδι αλλά ο παίκτης να μπορεί να εξελίσσεται συνεχώς. Αυτό εξυπηρετεί αν το δούμε από μια πιο ψυχαναλυτική σκοπιά την αρχή της ευχαρίστησης όπου το άτομο στρέφεται γύρω από τον στόχο του χωρίς όμως να τον κατακτήσει ποτέ πλήρως. Για να διατηρηθεί η ευχαρίστηση, το άτομο δεν πρέπει να κατακτήσει τον στόχο αλλά να «περιφέρεται» γύρω από αυτόν και να τον προσεγγίζει κάθε φορά λίγο και περισσότερο (Nusselder, 2009).

Σύμφωνα με τη θεωρία τη απόδοσης του Kelly, το άτομο προσπαθεί να βρει την αιτία ενός γεγονότος, στην περίπτωσή μας, της αποτυχίας. Σε αυτήν την προσπάθεια υπάρχουν τρεις αναφορικοί άξονες τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος και να αποδώσει την αιτία. Ο πρώτος άξονας είναι ο άνθρωπος και σε αυτήν την περίπτωση το άτομο αποδίδει εξ' ολοκλήρου την αιτία στον εαυτό του. Ο δεύτερος άξονας είναι το αντικείμενο. Το άτομο αποδίδει την αιτία στο αντικείμενο στόχο (πχ σε ένα παιχνίδι που χάνει, υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι κακοφτιαγμένο, άδικο κτλ. Τέλος ο τρίτος άξονας είναι οι συγκυρίες, που αποτελεί ένα συνδυασμό των δύο παραπάνω (πχ το άτομο αποδίδει την αιτία στη δυσκολία του παιχνιδιού, αλλά και στην έλλειψη εμπειρίας). Στην τρίτη περίπτωση το άτομο αντιλαμβάνεται περισσότερο την κατάσταση ως συγκυριακή και αντιμετώπισιμη/παροδική, γι' αυτό είναι πιθανότερο να ξαναδοκιμάσει μέχρι να επιτύχει (Juil, 2013).

**Η Αυτονομία.** Η αυτονομία σχετίζεται με τη θέληση και την επιλογή του ατόμου να κάνει μια δραστηριότητα. Όσο περισσότερες είναι οι επιλογές και όσο λιγότερος ο έλεγχος, τόσο πιο έντονο γίνεται το αίσθημα της αυτονομίας. Όταν μειώνεται το αίσθημα της επιλογής τότε περιορίζεται η ελευθερία και κατ' επέκταση η αυτονομία του ατόμου. Όπως αναφέρθηκε, τα πιο σύγχρονα παιχνίδια φαντασίας, όπως το «Final Fantasy» ή το «The legend of Zelda», έδωσαν τη δυνατότητα πολλών επιλογών στους παίκτες. Πλέον στα παιχνίδια τα άτομα είναι ελεύθερα να διαλέξουν τον εικονικό χαρακτήρα, «avatar», που θέλουν να τους αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι ή ακόμη να δημιουργήσουν έναν δικό

τους, να επιλέξουν την πορεία τους στο παιχνίδι, μέσα από την επιλογή δοκιμασιών και με αυτόν τον τρόπο να γίνουν συνδημιουργοί στην ουσία. Υπάρχουν ακόμη παιχνίδια που είναι ανοιχτά στη διαμόρφωση της βάσης τους από τους παίκτες (Przybylski, 2010).

**Η Δημιουργία σχέσεων στα παιχνίδια.** Οι σχέσεις που δημιουργούνται στο παιχνίδι είναι σημαντικές. Η σχέση με τους άλλους είναι ουσιαστικό στοιχείο σύμφωνα με τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού. Παρατηρείται στα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων. Πλέον τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια είναι τα Massively Multiplay Online Role Playing Game (MMORPG), δηλαδή παιχνίδια με πολλούς χρήστες συνδεδεμένους που είτε ανταγωνίζονται ο ένας τον άλλον, είτε συνεργάζονται παίζοντας σε ομάδες. Τα παιχνίδια αυτά έδωσαν την ώθηση για τη δημιουργία μιας πιο οργανωμένης κοινότητα παικτών, με Forums, φεστιβάλ κλπ. (Przybylski, 2010). Όπως θα εξετασθεί σε ξεχωριστό κεφάλαιο αφιερωμένο στα MMORPGs, τα παιχνίδια αυτά έδωσαν μια διαφορετική διάσταση στο χώρο του παιχνιδιού καθώς μετατρέπουν τα παιχνίδια σε χώρους κοινωνικοποίησης και διαδραματίζουν έναν αντίστοιχο ρόλο με εκείνον των κοινωνικών μέσων δικτύωσης.

Η θέαση του παιχνιδιού μέσα από τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού ερμηνεύει το παράδοξο όπως χαρακτήρισε ο Johan Huizinga (2014) της διαδικασίας του παιχνιδιού, όπου ενώ πρόκειται για ένα διασκεδαστικό διάλειμμα από την καθημερινή ζωή, στο οποίο όλα είναι πιο ελεύθερα, με λιγότερο αυστηρούς κανόνες, την ίδια στιγμή τα άτομα που παίζουν αφοσιώνονται πλήρως και αντιμετωπίζουν το παιχνίδι με προσήλωση και σοβαρότητα (Juul, 2013). Εφόσον τα παιχνίδια είναι προγραμματισμένα έτσι ώστε να καλύπτουν τις τρεις βασικές ανάγκες (αυτονομία, ικανότητα και σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων) είναι φυσικό να συσχετίζονται με αντίστοιχες καταστάσεις στη πραγματική ζωή. Αν κατά τη διάρκειά του το παιχνίδι λειτουργεί ως το μέσο για να εκπληρωθούν αυτές οι ανάγκες, τότε τα άτομα αυτόματα το αντιμετωπίζουν με συγκέντρωση και προσοχή.

### **3.3. Μηχανισμοί και έλεγχος των ενεργειών του παίκτη**

Η βάση λοιπόν ενός καλού παιχνιδιού καλύπτει αυτές τις τρεις ανάγκες ωστόσο για να γίνει ακόμη πιο ελκυστικό ένα παιχνίδι πρέπει να διαθέτει κι ένα ακόμη στοιχείο. Ο παίκτης συμμετέχει στο παιχνίδι μέσα από τις ενέργειές του στην κονσόλα ή το πληκτρολόγιο-ποντίκι του υπολογιστή. Επειδή δεν ενεργεί άμεσα στο εικονικό



περιβάλλον, το άτομο πρέπει να εξοικειωθεί με την αίσθηση του ελέγχου του χαρακτήρα του μέσω του τηλεχειριστηρίου. Είναι αναγκαίο λοιπόν ο παίκτης να εξερευνήσει τους τρόπους λειτουργίας του παιχνιδιού και να τους κατακτήσει σε τέτοιο βαθμό, ώστε με φυσικότητα να ενεργεί στο παιχνίδι όπως θέλει, σχεδόν αυτόματα. Η διαδικασία της εκμάθησης των κουμπιών δεν είναι μια ευχάριστη πτυχή του παιχνιδιού, είναι όμως απαραίτητη ώστε να ξεδιπλωθεί το περιεχόμενο του παιχνιδιού και να μπορέσει ο παίκτης να απολαύσει το παιχνίδι. Επομένως η μάθηση των μηχανισμών του παιχνιδιού είναι απαραίτητη για την εκπλήρωση των τριών αναγκών που όπως υποστηρίζει η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού είναι υπεύθυνες για την ευχαρίστηση που νιώθει το άτομο κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού. Η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θέλοντας να περιορίσει το αρνητικό αίσθημα που προκαλείται μέσω αυτής της διαδικασία σχεδίασε χειριστήρια που αντιλαμβάνονται την κίνηση και κατ' επέκταση λειτουργούν με βάση την κίνηση του ίδιου του παίκτη. Ακόμη παιχνίδια όπως το «Sing Star» και το «Guitar Hero», λειτουργούν με μουσικά ηλεκτρονικά όργανα, όπως μικρόφωνο και κιθάρα (Przybylski et al, 2010).

#### **3.4. Μια διαφορετική οπτική του επιθετικού στοιχείου των παιχνιδιών βασισμένη στη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού**

Ένα βασικό κομμάτι των βιντεοπαιχνιδιών, που έχει απασχολήσει ιδιαίτερα τους αναλυτές και έχει γίνει θέμα εκτεταμένων συζητήσεων, είναι η βία και η επιθετικότητα στα παιχνίδια, η οποία μας απασχόλησε και στην προηγούμενη ενότητα. Στο ερώτημα «γιατί τελικά τα παιχνίδια που περιέχουν βία είναι αποδεδειγμένα πιο ελκυστικά», η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού δίνει μια εξ' ολοκλήρου διαφορετική ερμηνεία από αυτές που αναφέρθηκαν. Ο λόγος δεν είναι αυτή καθαυτή η βίαη πράξη, αλλά ο τρόπος που το στοιχείο αυτό μέσα στα παιχνίδια απαντά και καλύπτει τις ψυχολογικές ανάγκες. Στην περίπτωση της ανάγκης για αυτονομία, ένα παιχνίδι με μάχες, πόλεμο και την ανάγκη της εξόντωσης του εχθρού, δίνει στο άτομο την ιδέα ότι πρέπει να αναλάβει δράση για να πετύχει ένα ξεκάθαρο στόχο. Τα παιχνίδια με βία συχνά κατηγοριοποιούνται ως παιχνίδια δράσης και η δράση έχει ως βάση της την αυτονομία. Ακόμα, το στοιχείο της επιθετικότητας αποδεικνύει γρήγορα την αποτελεσματικότητα της ικανότητας του παίκτη. Για παράδειγμα στο «Tekken», που είναι ένα παιχνίδι

πολεμικών τεχνών, ένα επιτυχημένο χτύπημα ισοδυναμεί με μείωση της «ζωής» του αντιπάλου, η οποία αναπαρίσταται με μια ράβδο γεμάτη αίμα που συμβολίζει τη ζωή.

Εικόνα 1.



Ο παίκτης αντιλαμβάνεται άμεσα το αποτέλεσμα της ενέργειας του και έτσι βιώνει πιο έντονα το αίσθημα της ικανότητας . Τέλος, όσον αφορά την ανάγκη ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων μέσα από το παιχνίδι, η ύπαρξη ενός κοινού εχθρού/αντιπάλου στα διαδικτυακά παιχνίδια όπου συμμετέχουν πολλοί παίκτες, ενισχύει περισσότερο το αίσθημα της ομάδας δημιουργώντας πιο σταθερές σχέσεις. Μετά από έρευνες διαπιστώθηκε, ότι τα άτομα που έπαιζαν βίαια παιχνίδια, θέλησαν να τα ξαναπαίξουν, ανάλογα με το πόσο κάλυπταν τις ανάγκες της αυτονομίας και της ικανότητας. Αυτές οι δυο ανάγκες ήταν πάλι στο επίκεντρο και ήταν οι βασικοί λόγοι που τα άτομα ευχαριστήθηκαν το παιχνίδι. Επομένως σύμφωνα με τους αναλυτές που προσεγγίζουν τα παιχνίδια με βάση τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού η βία από μόνη της δεν αποτελεί βασικό κίνητρο. Ωστόσο παρατηρήθηκε ότι άτομα που είχαν πιο επιθετικά χαρακτηριστικά και τάσεις (διαπιστώθηκε μέσω ερωτηματολογίου πριν την έναρξη του παιχνιδιού), ακόμη κι αν δεν τους άρεσε το παιχνίδι, ήθελαν να το ξαναπαίξουν στο μέλλον και ένοιωσαν «βυθισμένοι» στο χώρο του εικονικού παιχνιδιού, περισσότερο από τους άλλους. Στις έρευνες που διεξήχθησαν διαπιστώθηκε ότι η επιθετικότητα και ο βαθμός βίας στα παιχνίδια δεν είναι καθοριστικός παράγοντας για την ικανοποίηση των

παικτών σε αντίθεση με τις τρεις ανάγκες της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού (ικανότητα, αυτονομία, δημιουργία σχέσεων). Στην έρευνα λοιπόν φάνηκε πως άτομα επιρρεπή στην επιθετικότητα, δεν προτίμησαν απαραίτητα τα παιχνίδια με υψηλό βαθμό βίας. Ωστόσο, επειδή στην προτίμηση του παιχνιδιού έπαιξαν και άλλοι παράγοντες ρόλο, όπως τα γραφικά, ο σκοπός του παιχνιδιού, η ευκολία των μηχανισμών κλπ., δεν μπορούσε να προκύψει από μια έρευνα με διαφορετικά παιχνίδια αντικειμενική άποψη για το αν τελικά η βία στο παιχνίδι, επηρεάζει την επιλογή και αποτελεί ελκυστικό παράγοντα. Γι' αυτόν τον λόγο πραγματοποιήθηκε δεύτερη έρευνα, όπου στο ίδιο παιχνίδι δημιουργήθηκαν δύο διαφορετικές εκδοχές, μια με έντονα βίαιο περιεχόμενο και μια με λιγότερο βίαιο περιεχόμενο. Για άλλη μια φορά διαπιστώθηκε ότι πρωταρχικό ρόλο στην ικανοποίηση που προσφέρει το παιχνίδι και στη γενική του επιτυχία και δημοσιότητα, είναι κατά πόσον καλύπτει τις ανάγκες της αυτονομίας και της ικανότητας. Συνεπώς δεν παίζει τόσο σημαντικό ρόλο, το πόσο έντονο είναι το περιεχόμενο βίας, αλλά η γενικότερη δομή του παιχνιδιού, οι στόχοι που θέτει στον παίκτη, η πολυπλοκότητα του κλπ. Δεν υπήρχε λοιπόν ιδιαίτερη διαφορά, αλλά τα άτομα με επιθετικές τάσεις έδειξαν προτίμηση στο παιχνίδι, όπου η βία ήταν πιο έντονη και διάχυτη. Τα πιο βίαια παιχνίδια ήταν γενικότερα πιο ελκυστικά σε άτομα με υψηλή επιθετικότητα. Γενικότερα ωστόσο οι έρευνες αυτές κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι τα παιχνίδια δεν γίνονται πιο ελκυστικά λόγω του βίαιου περιεχομένου. Έχει παρουσιασθεί ήδη μια διαφορετική άποψη επί του θέματος η οποία στηρίζεται στην ανάγκη έκφρασης βίαιων ενστίκτων τα οποία βρίσκουν διέξοδο μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Przybylski et al, 2010)

Αντίστοιχα στο θέμα της ενίσχυσης των επιθετικών τάσεων και ορμών στην πραγματική ζωή, εξ' αιτίας του παιχνιδιού, οι αναλυτές που ερμηνεύουν τα παιχνίδια βάσει της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού κατέληξαν σε διαφορετικά αποτελέσματα και συμπεράσματα από τη συχνότερη πεποίθηση που υποστηρίζει ότι η βία στα παιχνίδια αυξάνει την επιθετικότητα του ατόμου (Boyle et al. 2010; Bollas, 2015). Υποστηρίζουν ότι η επιθετικότητα στους παίκτες εκδηλώνεται πιο έντονα έπειτα από τη διαδικασία του παιχνιδιού, όταν έχει αποτύχει η κάλυψη των βασικών ψυχολογικών του παίκτη. Αυτό συμβαίνει πιο συγκεκριμένα με παιχνίδια που έχουν ιδιαίτερα πολύπλοκη δομή, μη ξεκάθαρους στόχους και υπερβολικά σύνθετους μηχανισμούς (όσον αφορά τη χρήση του

τηλεχειριστήριου ή του πληκτρολογίου για να αρχίσει η δράση στο παιχνίδι). Η αδυναμία του παίκτη να κατανοήσει τη δομή του παιχνιδιού, τον τρόπο λειτουργίας ή τον σκοπό του, οδηγεί στην αδυναμία ικανοποίησης των βασικών αναγκών, που αποτελούν τα κίνητρα της δέσμευσης με το παιχνίδι και αυτό προκαλεί μια σειρά δυσάρεστων αποτελεσμάτων (μείωση της διασκέδασης, αγανάκτηση κλπ.). Συνεπώς, το ίδιο το βίαιο περιεχόμενο, σύμφωνα με αυτήν την έρευνα, δεν φαίνεται να αποτελεί αιτία αύξησης της επιθετικότητας. Η έρευνα αυτή στην ουσία προτείνει, να δούμε την επιθετικότητα που μπορεί να προκληθεί έπειτα από τη διαδικασία του παιχνιδιού, από μια εντελώς διαφορετική σκοπιά όπου το άτομο που δεν καταφέρνει να απολαύσει την διαδικασία οδηγείται στην αγανάκτηση και σε μια επιθετική αντίδραση. Αυτό συμβαίνει διότι λόγω της δυσκολίας που παρουσιάζει η δομή του παιχνιδιού υπονομεύει το αίσθημα της ικανότητας του παίκτη (Przybylski et al, 2010).

Ένα ακόμη κομμάτι που μπορεί να ερμηνευτεί διαφορετικά υπό το πρίσμα της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού είναι η εμπύθιση και η δέσμευση στα παιχνίδια. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ομολογουμένως ιδιαίτερα εμπυθιστικά περιβάλλοντα, όπου το άτομο βιώνει τόσο έντονα τις εμπειρίες, σαν να βρίσκεται το ίδιο στον εικονικό κόσμο. Ακόμη, συμβαίνει το άτομο να βιώνει συναισθήματα που έρχονται σε απόλυτη ταύτιση με το παιχνίδι (πχ άγχος όταν παλεύει με έναν εχθρό, χαρά όταν νικάει, απογοήτευση ή ακόμη και θλίψη όταν πεθαίνει ο εικονικός χαρακτήρας του). Το άτομο με άλλα λόγια γίνεται κομμάτι του εικονικού κόσμου, μέλος της ιστορίας του παιχνιδιού και μάλιστα ιδιαίτερα καθοριστικό, αφού η εξέλιξη της ιστορίας βασίζεται στις δράσεις του παίκτη. Αντίθετα με τη γνώμη πολλών, αυτό που κάνει εμπυθιστικό ένα παιχνίδι, δεν είναι τόσο τα καλά γραφικά ή η αληθοφάνειά των εικονικών κόσμων, όσο το κατά πόσον εκπληρώνουν τις τρεις ανάγκες που θέτει η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού, ανεξάρτητα από τον τύπο του παιχνιδιού (Przybylski et al, 2010).

### **3.5. Η ταυτότητα του ατόμου και ο εικονικός εαυτός**

Ένα από τα στοιχεία που ερμηνεύουν την ελκυστικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ιδιαίτερα των διαδικτυακών παιχνιδιών, όπου παίκτες απ' όλο τον κόσμο συμμετέχουν και έρχονται σε επαφή, είναι το στοιχείο της ταυτότητας στο παιχνίδι. Τα άτομα μέσα από τη συμμετοχή τους σε ηλεκτρονικά παιχνίδια επιδιώκουν να

δημιουργήσουν ένα διαφορετικό «εγώ», το οποίο βιώνει πρωτόγνωρες εμπειρίες, αδύνατες να συμβούν στην πραγματικότητα και αποκτά χαρακτηριστικά που θα επιθυμούσε να έχει. Όλα αυτά επιτυγχάνονται μέσα από το avatar, δηλαδή ένα εικονικό εαυτό που αντιπροσωπεύει τη σκέψη του ατόμου και τις ενέργειές του στο παιχνίδι. Αυτός ο εικονικός εαυτός είναι το alter ego του. Ωστόσο πώς ένας εικονικός εαυτός μπορεί να προσφέρει ικανοποίηση και το αίσθημα της ολοκλήρωσης όταν ο άνθρωπος γνωρίζει ότι δεν είναι στην πραγματικότητα ο ίδιος αλλά είναι μια αναπαράσταση του επιθυμητού εαυτού του; Για να απαντηθεί αυτό το ερώτημα είναι αναγκαίο να αναλυθεί η έννοια της ταυτότητας.

Η ταυτότητα είναι μια έννοια που έχει απασχολήσει ιδιαίτερα τους φιλοσόφους. Το εγώ είναι μια έννοια που είναι δύσκολο να αποδοθεί με απόλυτους και ξεκάθαρους όρους. Ο άνθρωπος κατά τη διάρκεια της ζωής του υφίσταται πολλές αλλαγές. Αλλάζει η μορφή του, η αντίληψή του για τον κόσμο και οι ιδέες του. Υπάρχει μια θεωρία που υποστηρίζει ότι τα άτομα παραμένουν τα ίδια ακόμη και όταν αλλάζουν κάποια στοιχεία τους, αρκεί να μην αλλάζει η βάση της ύπαρξής τους. Αυτή η βάση ωστόσο είναι δύσκολο να προσδιοριστεί. Πολλές φορές χρησιμοποιούμε φράσεις όπως «είναι άλλος άνθρωπος» ή «δεν είναι ο εαυτός του». Ωστόσο αυτός ο «άλλος άνθρωπος» συνεχίζει να έχει το ίδιο υπόβαθρο, τους ίδιους γονείς και το ίδιο περιβάλλον (Cogburn & Silcox, 2009). Το παράδοξο που συναντάμε στα παιχνίδια ρόλων είναι ότι το άτομο όταν μιλάει για τις πράξεις του στο παιχνίδι χρησιμοποιεί το πρώτο ενικό πρόσωπο. Για παράδειγμα ένα άτομο θα επιλέξει να πει «Σκότωσα δέκα τέρατα» αντί να πει «Ο χαρακτήρας μου στο παιχνίδι σκότωσε δέκα τέρατα». Υπάρχει λοιπόν ενδιαφέρον να αναλυθεί η ερμηνεία αυτού του εγώ, δηλαδή πώς τελικά το avatar και το άτομο γίνονται ένα.

Σύμφωνα με τον Hume η αντίληψη του εαυτού σαν μια συνέχεια στον χρόνο που υφίσταται αλλαγές (ψυχολογικές, σωματικές κλπ) είναι μια ψευδαίσθηση. Αυτό το αντιλαμβανόμαστε αν προσπαθήσουμε να θυμηθούμε μια εικόνα του εαυτού μας ανεξάρτητα από ένα χωροχρονικό πλαίσιο. Πάντα βλέπουμε τον εαυτό μας μέσα από μια οπτική. Η αντίληψη του εαυτού δεν μπορεί να συμβεί ανεξάρτητα από τα εξωτερικά ερεθίσματα. Ο Hume καταλήγει στο συμπέρασμα ότι ενώ το άτομο έχει όλες αυτές τις

διαφορετικές αντιλήψεις εαυτού μέσα από διαφορετικές οπτικές και διαφορετικά πλαίσια, ο άνθρωπος έχει την τάση να προσπαθεί να βρει μια σύνδεση μέσα από το στοιχείο της ταυτότητας. Άρα ο εαυτός είναι μια απόπειρα του ανθρώπου να συγκεντρώνει σε μια έννοια και συγκεκριμένα στην έννοια του εαυτού, πολλά διαφορετικά στοιχεία. Για τον Hume λοιπόν δεν υπάρχει μια σαφής ένδειξη της ταυτότητας, δηλαδή κάτι που να αποδεικνύει ότι κάποιος πρόκειται για το ίδιο πρόσωπο (Cogburn & Silcox ,2009). Σύμφωνα λοιπόν με αυτή τη θεωρία ο εαυτός είναι χρονικά απροσδιόριστος.

Η θεωρία του χρονικά απροσδιόριστου εαυτού σε συνδυασμό με τη θεωρία του χωρικά αόριστου εαυτού ερμηνεύει την έντονη αίσθηση του εγώ στα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων. Το άτομο στην περίπτωση των videogames είναι σαν να βρίσκεται ταυτόχρονα σε δύο σημεία, σε δύο εντελώς διαφορετικά περιβάλλοντα.

Οι φιλόσοφοι μιλούν για την επέκταση της θέσης του μυαλού. Αυτό συμβαίνει με την βοήθεια των αντικειμένων. Ο εγκέφαλος μας δεν ολοκληρώνει μόνος του τις ενέργειες αλλά χρησιμοποιεί το περιβάλλον και τα αντικείμενα που του παρέχονται. Το σώμα παίζει μεγάλο ρόλο. Για παράδειγμα θέλουμε να θυμηθούμε μια υποχρέωση και έτσι με το σώμα μας πιάνουμε το στυλό και το σημειώνουμε στο ημερολόγιο μας, το οποίο είναι ένα αντικείμενο του περιβάλλοντος έξω από εμάς που θα μας βοηθήσει σε μια σημαντική ενέργεια. Εγκέφαλος, σώμα και περιβάλλον συνεργάζονται. Δεν θα ήταν δυνατόν ο εγκέφαλος να ενεργοποιήσει τις σκέψεις του χωρίς τη βοήθεια του σώματος και του περιβάλλοντος. Αυτό μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ο εαυτός που συχνά σηματοδοτείται με το μυαλό και τις σκέψεις του ανθρώπου δεν είναι απλά ο εγκέφαλος, αλλά και το σώμα και το περιβάλλον. Είναι αδύνατο να μιλήσουμε για τον εαυτό χωρίς το εξωτερικό περιβάλλον. Με τη λογική αυτή τα αντικείμενα του περιβάλλοντος που συνδέονται άμεσα με τον εαυτό και τις ενέργειες του ανθρώπου, (πχ. «το ποντίκι» με το οποίο το άτομο χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του, ο υπολογιστής με τον οποίο το άτομο πραγματοποιεί διάφορες ιδέες που έχει στο νου του κλπ.), αποτελούν ένα κομμάτι του εαυτού του. Επομένως και οι φανταστικοί κόσμοι και οι εικονικοί χαρακτήρες είναι ένα κομμάτι του εαυτού μας έξω από εμάς (Cogburn & Silcox,2009 ).

Τα άβαταρ είναι συνεπώς ένας εαυτός ή μια πτυχή του εαυτού. Είναι η εικόνα μας στον «τεχνολογικό καθρέφτη». Η στιγμή της θέασης του εικονικού εαυτού μέσα από τον υπολογιστή λειτουργεί σαν μια αναβίωση του σταδίου του καθρέφτη όπως έχει παρουσιαστεί από τον Λακάν (Nusselder, 2009). Σύμφωνα με τη θεωρία του Λακάν η πρώτη φορά της θέασης της εικόνας στον καθρέφτη γοητεύει το παιδί και προκαλεί μια σειρά από κινήσεις, σαν παιχνίδι, μεταξύ της εικόνας που αντικρύζει και της πραγματικότητας. Ενώ ακόμα δεν έχει τον πλήρη έλεγχο των κινήσεών του, δεν βαδίζει και δεν μπορεί να μιλήσει, ξεπερνά τα εμπόδια για να σκύψει και να δει την αντανάκλασή του στον καθρέφτη. Το στάδιο του καθρέφτη είναι μια διαδικασία σταδιακής ταύτισης, δηλαδή μεταμόρφωσης του υποκειμένου, όταν έρχεται σε επαφή με την εικόνα (imago). Το ανθρώπινο ον με αγαλλίαση λαμβάνει την εικόνα του στον καθρέφτη, που αντανακλά μια πρωταρχική μορφή του «Εγώ». Η εικόνα αυτή ορίζεται από τον Λακάν ως το «Ιδανικό Εγώ» (Je-Ideal). Το βρέφος περνά από τη διαδικασία της ταύτισης με την εικόνα που βλέπει στον καθρέφτη, που είναι μια εικόνα «Gestalt», δηλαδή μια εικόνα συνόλου. Η εικόνα αυτή είναι καθοριστική για την αντίληψη που αποκτά το βρέφος για τον εαυτό του. Η εικόνα του «όλου», που αντικρύζει στον καθρέφτη, αποτυπώνεται παντοτινά στη μνήμη του, αμείωτη, ως το «ιδανικό Εγώ», που πάντα προσπαθεί να φτάσει. Τη διάσταση μεταξύ του πραγματικού εαυτού και της εικόνας που προβάλλεται, προσπαθεί να επιλύσει ο άνθρωπος σε όλη του τη ζωή. Έτσι και στον τεχνολογικό καθρέφτη και ιδιαίτερα στην περίπτωση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού το άτομο αντικρίζοντας το άβαταρ που τον αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι βιώνει την ταύτιση με αυτόν τον ιδανικό εαυτό. Το στάδιο του καθρέφτη είναι πολύ σημαντικό για τον ψυχισμό του ανθρώπινου όντος και για τις κοινωνικές του σχέσεις. Αυτό συμβαίνει γιατί η αρχική σχέση του ανθρώπου με το «Ιδανικό Εγώ» καθορίζει την εικόνα που θα έχει το άτομο για τον εαυτό του αλλά και για τις σχέσεις που θα αναπτύξει με τους άλλους ανθρώπους. Γιατί σύμφωνα με τον Λακάν: «Είμαστε αυτοί που είμαστε μόνο σε σχέση με τους άλλους ανθρώπους» (Lacan, 1997).

Τα άτομα εισέρχονται στον εικονικό κόσμο στον οποίο επιλέγουν να εισβάλλουν για κάποιες ώρες της ημέρας μέσα από το avatar που επιλέγουν ή συχνά δημιουργούν. Στις περιπτώσεις που απλά το άτομο περιηγείται στο διαδίκτυο ή αναζητά πληροφορίες, δεν υπάρχει «παρουσία». Το μυαλό «αποσπάται» απλά από το σώμα. Στην περίπτωση όμως

των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν συμβαίνει το ίδιο (Nusselder, 2009). Ιδιαίτερα στα διαδικτυακά παιχνίδια όπου δίνεται η δυνατότητα της επικοινωνίας και της δημιουργίας κοινωνικών σχέσεων, τα άτομα έχουν την ανάγκη της ταυτότητας. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι ο συμβολικός εαυτός τους, ο οποίος τους εκπροσωπεί στο παιχνίδι (Nusselder, 2009). Στον εικονικό κόσμο μπορούμε να υιοθετήσουμε διάφορες μορφές γιατί είναι ο χώρος του συμβολικού και της αναπαράστασης. Τα άβαταρ δίνουν τη δυνατότητα να εκδηλωθούν κάποιες τάσεις που υπό άλλες συνθήκες θα φαίνονταν περίεργες και ενοχλητικές για το άτομο. Ο Λακάν θεωρεί ότι παρόλο που μπορεί να θεωρηθεί ότι το ασυνείδητο είναι ένα σκοτεινό μέρος, αυτό δεν ισχύει. Στην πραγματικότητα χρειάζεται μια διέξοδος των σκέψεων του ασυνειδήτου (πχ το άβαταρ) για να αναγνωρίσει το άτομο τις ασυνείδητες «περίεργες» σκέψεις του, αλλιώς μένουν στην αφάνεια. Η επιλογή του άβαταρ και των στοιχείων που έχει, δεν είναι πάντα συνειδητή. Πίσω από τον εικονικό χαρακτήρα ενός ανθρώπου λοιπόν, υπάρχουν πολλές τάσεις, πολλά στοιχεία του ασυνειδήτου που εκφράζονται μέσα από αυτό. Τα άβαταρ είναι πολύ σημαντικά για την ύπαρξή μας μέσα σε έναν εικονικό κόσμο. Όπως και στην πραγματικότητα έτσι και σε αυτούς τους χώρους το άτομο νιώθει την ανάγκη της σύστασης μίας ταυτότητας, η οποία ορίζει τον τρόπο που θα αλληλεπιδράσει και θα χτίσει σχέσεις σε αυτούς τους χώρους. Μέσα από τους εικονικούς χαρακτήρες καθίσταται δυνατή η αναγνώριση του εαυτού μας στον «ηλεκτρονικό καθρέφτη». Η περιήγηση στο διαδίκτυο και ειδικότερα στους εικονικούς χώρους του παιχνιδιού δεν μπορεί να είναι απρόσωπη. Το άτομο δεν «εγκαταλείπει» απλά το σώμα του αλλά μπαίνει σε ένα καινούριο, δημιουργώντας ένα εικονικό «alter ego». Ο εικονικός μας εαυτός είναι συνήθως ένας ιδανικός εαυτός, στοιχείο που αποτελεί βασικό λόγο για τον οποίο οι άνθρωποι εμπλέκονται σε ηλεκτρονικά παιχνίδια και κυρίως στα παιχνίδια ρόλων. Ο άνθρωπος λόγω της φύσης του έχει περιορισμούς τους οποίους δεν μπορεί να παρακάμψει στην «πραγματική» ζωή. Ο εικονικό εαυτός που δημιουργείται/επιλέγεται στο παιχνίδι δηλώνει τις κρυφές επιθυμίες του ατόμου και την ανάγκη του για διαφυγή από κάποιες πτυχές του εαυτού του στην πραγματικότητα. Για παράδειγμα ένα άτομο μικρόσωμο είναι πιθανό να παρουσιάζει τον εαυτό του στο παιχνίδι με ένα μυώδη και δυνατό χαρακτήρα. Ένας τέτοιος κόσμος βοηθά το άτομο να είναι ή να κάνει κάτι που στην πραγματικότητα θα ήταν αδύνατο. Στον εικονικό κόσμο έχουν όλοι ένα κοινό



σημείο αφετηρίας, δεν υπάρχει η «αδικία» που υπάρχει στην πραγματικότητα. (Steinkuehler & Williams, 2006 ).

### **3.6. Ο πραγματικός και ο ιδανικός εαυτός**

Όταν ο πραγματικός εαυτός απέχει πολύ από τον ιδανικό εαυτό τότε υπάρχει το αίσθημα της απογοήτευσης, ενώ όπως είναι αναμενόμενο όταν η διαφορά είναι μικρή το αίσθημα της χαράς και της ικανοποίησης είναι μεγαλύτερο (Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch & Ryan, 2012). Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού υποστηρίζει ότι τα άτομα έχουν την ανάγκη να νιώσουν αυτονομία και ικανότητα, μέσα σε ένα οικείο περιβάλλον που τους παρέχει ασφάλεια (Deci & Ryan, 2000). Ένα παιχνίδι προσφέρει αυτό το αίσθημα και βοηθά το άτομο να βιώσει ένα ιδανικό εαυτό μέσα από τις δικές του ενέργειες (Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch & Ryan, 2012). Ο λόγος που το άτομο νιώθει ασφάλεια μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού εντοπίζεται στο γεγονός ότι δεν υπάρχει η ίδια δεσμευτικότητα με άλλες κοινωνικές περιστάσεις. Υπάρχει συνεπώς περισσότερη ελευθερία και χαλαρότητα στις ενέργειες του ατόμου, γεγονός που πολλοί μπορούν να ισχυριστούν ότι τους κάνει να είναι περισσότερο ο εαυτός τους. Ο Senet είπε ότι: «Οι άνθρωποι μπορούν να είναι κοινωνικοί μόνο όταν νιώθουν μια ασφάλεια μεταξύ τους». Η αίσθηση του ανθρώπου ότι δεν είναι το άβιατα αλλά ταυτόχρονα το χειρίζεται και το χρησιμοποιεί για να εκθέσει κάποιες επιθυμίες ή πτυχές του εαυτού του, του δίνει αυτήν την ελευθερία (Steinkuehler & Williams, 2006). Το ψευδώνυμο και η ανωνυμία του παίκτη του παρέχουν τη δυνατότητα να τολμήσει. Ταυτόχρονα αυτή η τόλμη συνοδεύεται από το αίσθημα της ικανότητας, εφόσον το άτομο έρχεται σε επαφή με τον ιδανικό εαυτό του. Μέσα από το ιδανικό άβιατα, ο παίκτης νιώθει πιο ισχυρός και σίγουρος να λάβει δράση σε έναν εικονικό χώρο όπου οι συνέπειες των πράξεων δεν έχουν την ίδια βαρύτητα και καθολικότητα με την πραγματική ζωή. Η αίσθηση της αυτονομίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού όπου ο παίκτης ελέγχει τις ενέργειες του ιδανικού εαυτού του, μειώνει την αρνητική αίσθηση της διαφοράς μεταξύ πραγματικού και ιδανικού εαυτού και προσφέρει ικανοποίηση και αυτοπεποίθηση στο άτομο. Αυτό εξηγεί το γεγονός ότι όσο πιο κοντά είναι το avatar του παιχνιδιού στη δική μας αντίληψη του ιδανικού εαυτού, τόσο πιο έντονη είναι και η προσκόλληση στο παιχνίδι (Przybylski et al, 2012). Υπάρχουν πολλά είδη ψηφιακών παιχνιδιών με διαφορετικούς

εικονικούς κόσμους, που δίνουν τη δυνατότητα στους ανθρώπους και κυρίως στα παιδιά να πειραματιστούν με πολλές νέες ταυτότητες σε αφηγήσεις ιδιαίτερα εμβυθιστικές. Διαπιστώνεται συχνά ότι υπάρχει θετική επιρροή στο άτομο όταν συμμετέχει σε παιχνίδι που το φέρνει σε επαφή με τον ιδανικό εαυτό του.

**Αντίληψη του πραγματικού και του εικονικού εαυτού.** Παρατηρείται ότι τα άτομα μέσω του εικονικού εαυτού τους επιδιώκουν να εξαλείψουν τα φυσικά εμπόδια με τα οποία γεννιούνται στη πραγματική ζωή. Ο εικονικός εαυτός λειτουργεί σαν μια προέκταση του πραγματικού εαυτού τους και τους επιτρέπει να καλύψουν ανάγκες και να εκπληρώσουν επιθυμίες που θα ήταν δύσκολο ή αδύνατο να εκπληρώσουν στην πραγματική ζωή. Σχεδόν το 75% των παικτών δοκιμάζουν να αναλάβουν ένα ρόλο σε ένα παιχνίδι. Συχνά αυτή η απόκτηση μιας διαφορετικής ταυτότητας συνδέεται με την ανάγκη του ατόμου να ξεφύγει από τα δεσμά της πραγματικότητας. Μάλιστα δεν είναι λίγες οι φορές που τα άτομα επιλέγουν ταυτότητες εντελώς διαφορετικές από τη φυσική τους ταυτότητα, πχ ένας άνδρας αναλαμβάνει το ρόλο γυναίκας (Wan & Chiou, 2006).

Η περίπτωση του εικονικού εαυτού που λειτουργεί ως προέκταση του πραγματικού εαυτού μπορεί να ιδωθεί και μέσα από τον μύθο του Νάρκισσου όπως τον αναλύει ο McLuhan. Ο Νάρκισσος αιχμαλωτίζεται από την εικόνα του στο νερό και γίνεται δέσμιος της προέκτασης του εαυτού του που βρίσκεται έξω από αυτόν. Λανθασμένα υπάρχει η άποψη ότι ο Νάρκισσος ερωτεύεται τον εαυτό του. Στην πραγματικότητα αυτό που συμβαίνει είναι ότι προκαλείται ένα «μούδιασμα» στο υποκείμενο. Έτσι και στην περίπτωση του εικονικού εαυτού υπάρχει το «μούδιασμα» του υποκειμένου και η δέσμευση από την προέκτασή του, δηλαδή του άβαταρ (McLuhan, 1994). Τα άτομα που αιχμαλωτίζονται περισσότερο από τον εικονικό εαυτό είναι άτομα που πάσχουν από ναρκισσισμό, που δεν μπορούν να ελέγξουν τον εαυτό τους, έχουν χαμηλή αυτοεκτίμηση και δεν έχουν αναπτύξει κοινωνικές σχέσεις στην πραγματική ζωή. Αυτά τα άτομα είναι πιθανότερο να εθιστούν στα ψηφιακά παιχνίδια γιατί έχουν ανάγκη να βιώσουν τον ιδανικό εαυτό και μόνο μέσω του άβαταρ μπορούν να το πραγματοποιήσουν (Boyle et al, 2011). Σε αυτή την περίπτωση η ταύτιση με τον εικονικό εαυτό γίνεται αναγκαία και απόλυτη δηλαδή φτάνει σε σημείο αντικατάστασης του πραγματικού από τον ιδανικό-εικονικό εαυτό. Ο παίκτης με «ασπίδα» του τον εικονικό εαυτό καταφέρνει να

ικανοποιήσει τις τρεις βασικές ανάγκες που ορίζει η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού (την αυτονομία , την ικανότητα και την ανάπτυξη σχέσεων). Ωστόσο αυτό σύμφωνα με το «διπλό μοντέλο του πόθου» οδηγεί σε ένα «εμμονικό πόθο», όπου η κινητοποίηση του παίκτη οδηγεί σε μια άρρωστη κατάσταση εθισμού. Η αχαλίνωτη ανάγκη του ατόμου να βρίσκεται στο χώρο του παιχνιδιού, το οδηγεί σε υπερβολική χρήση που συνήθως δεν προσφέρει την ευχαρίστηση που προσφέρεται στα άτομα με την «υγιή θέληση». Το άτομο δεν θέλει να παίζει αλλά έχει ανάγκη να παίζει διότι έχει αποστραφεί τον πραγματικό εαυτό και νιώθει ότι μπορεί να καλύψει τις βασικές ανάγκες του μόνο μέσω του παιχνιδιού και του εικονικού εαυτού του. Στον αντίποδα , υπάρχει ο «αρμονικός πόθος», όταν το άτομο παίζει ένα παιχνίδι, έχοντας όμως τη δυνατότητα να ικανοποιήσω τις ανάγκες του και εκτός του εικονικού χώρου του παιχνιδιού. Σε αυτήν την περίπτωση το παιχνίδι προσφέρει ευχαρίστηση και είναι εποικοδομητικό σε πολλά επίπεδα (απελευθέρωση άγχους, δράση κλπ.) ( Boyle et al, 2011).

Η Alessandra Lemma, ψυχαναλύτρια, μέλος της Βρετανικής Ψυχαναλυτικής Εταιρείας εργάστηκε στην κλινική Portman σε διάφορα ερευνητικά προγράμματα και εξειδικεύθηκε στην αντιμετώπιση ασθενών που παρουσιάζουν δυσκολία στην ψυχική διαχείριση των εντάσεων, καθώς δεν μπορούν να συμβιβαστούν με το σώμα τους. Παρατήρησε ότι τα άτομα αυτά ήταν εθισμένα στο διαδίκτυο. Συγκεκριμένα διεξήγαγε έρευνες σε διεμφυλικά άτομα που ένιωθαν εγκλωβισμένα σε ένα ασύμβατο σώμα και αποξενωμένα από αυτό αναζητούσαν ένα άλλο σώμα. Ακόμα ερεύνησε εφήβους με δυσμορφίες, που βίωναν το δυσμορφικό σώμα τους ως ένα προ συμβολικό συγκεκριμένο (concrete) αντικείμενο που το θεωρούσαν υπεύθυνο για την δυστυχία τους. Επίσης μελέτησε ασθενείς που απεχθάνονταν το σώμα τους γιατί δυσκολεύονταν να αποδεχτούν και να εκφράσουν τη σεξουαλικότητά τους καθώς είχαν εσωτερικεύσει μια διαφορετική ασύμβατη εικόνα για το σεξουαλικό εαυτό τους. Η Alessandra Lemma υποστηρίζει ότι τα άτομα αυτά εθίζονται στη χρήση του διαδικτύου, γιατί η ένταση που προκαλεί σε αυτά τα άτομα το «λάθος» σώμα τους και η δυσκολία που αντιμετωπίζουν στις κοινωνικές επαφές τους, κάνει το χώρο του διαδικτύου πολύ ελκυστικό γι' αυτά. Έτσι παρουσιάζουν εθισμό στο διαδίκτυο και μάλιστα σε σημείο που αρκετοί έφηβοι αρνούνται να αποσυνδεθούν από το διαδίκτυο ακόμα και κατά τη διάρκεια των συνεδριών ψυχοθεραπείας. Ειδικά για τους εφήβους ο διαδικτυακός χώρος λειτουργεί σαν ψυχικό

καταφύγιο. Αποτελεί γι' αυτούς ένα χώρο προσβάσιμο όπου είναι αποδεκτοί και αποφεύγουν να έρθουν αντιμέτωποι με την πραγματικότητα και την απαίτηση της επεξεργασίας και της απαρτίωσης της σεξουαλικής τους ταυτότητας. Μέσα στον κυβερνοχώρο, διαμέσου της εικονικής πραγματικότητας μπορούν να διεγείρονται και να εκτονώνονται. Έτσι αποφεύγουν την πραγματική σωματική επαφή και δεν έρχονται αντιμέτωποι με ένα σώμα που απεχθάνονται και από το οποίο θέλουν να αποξενωθούν (Lemma, 2013). Είναι μάλιστα χαρακτηριστικό ότι δείχνουν προτίμηση σε μοναχικά και όχι διαδραστικά παιχνίδια χρησιμοποιώντας έτσι τον υπολογιστή ως προέκταση του εαυτού. Με βάση την κλινική της εμπειρία η Lemma μελέτησε γενικότερα τις επιπτώσεις του κυβερνοχώρου στον ψυχισμό και εστίασε στα χαρακτηριστικά που προκαλούν εθισμό και αποπλανούν το χρήστη. Ο κυβερνοχώρος δίνει τη δυνατότητα της άμεσης πρόσβασης και επικοινωνίας και δίνει την ψευδαίσθηση του απόλυτου ελέγχου και της οικειότητας. Η επικοινωνία μέσω προσομοίωσης δημιουργεί μια ψευδαίσθηση ελευθερίας, ενώ με τις νεότερες συσκευές (play station, oculus rift), οι χρήστες βυθίζονται στον εικονικό χώρο με όλες τους τις αισθήσεις και ταυτίζονται περισσότερο με το εικονικό τους σώμα, το οποίο μάλιστα μπορούν να διαμορφώσουν όπως θέλουν. Μπορούν να είναι άλλο φύλο ή να έχουν άλλη ηλικία, να είναι πιο ελκυστικοί ή ακόμα υπεράνθρωποι. Για να γίνουν αυτός ο εικονικός εαυτός και να αποκτήσουν «ιδιαίτερες ικανότητες» δεν χρειάζεται να καταβάλλουν καμιά προσπάθεια, αλλά απλώς «ενδύονται» τον εικονικό εαυτό ο οποίος έχει ανταπόκριση και αναγνώριση από τους εικονικούς άλλους μέσω της διάδρασης. Με τη νέα τεχνολογία μάλιστα οι χρήστες μαρτυρούν ότι νοιώθουν πως είναι αυτός ο εικονικός εαυτός και ότι το σώμα τους βρίσκεται αληθινά εντός του κυβερνοχώρου και όχι στον πραγματικό κόσμο (διαδικτυακή σωμάτωση). Η Lemma καταλήγει ότι ίσως τελικά να μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα τεχνολογικά μέσα δημιουργικά, ως «ψυχικούς χώρους» που θα βοηθήσουν στην ψυχική συγκρότηση των ατόμων. Στα πλαίσια της μελέτης της η Lemma προβληματίστηκε για την επίδραση του διαδικτύου και στο γενικό πληθυσμό και κυρίως στα παιδιά και τους εφήβους που διαμορφώνουν τον ψυχικό τους κόσμο. Κυρίως την απασχόλησε αν η διαδικτυακή σωμάτωση, η επικοινωνία στον κυβερνοχώρο και η εικονική φαντασίωση μπορούν να επηρεάσουν τελικά την ψυχική συγκρότηση του ατόμου. Η Lemma καταλήγει στο συμπέρασμα ότι για τους περισσότερους χρήστες

ανεξαρτήτως ηλικίας, η ψευδαίσθηση της παντοδυναμίας στον ψηφιακό κόσμο, θα πληγεί αργά ή γρήγορα και η «πραγματική πραγματικότητα» θα κυριαρχήσει της εικονικής (Lemma, 2015).

## **Κεφάλαιο τέταρτο**

### **Εικονική πραγματικότητα**

#### **4.1. Εικονική πραγματικότητα και Virtual Reality (VR) συσκευές**

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια έχει επηρεάσει τον χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καθώς με τις νέες τεχνολογικές συσκευές VR (Virtual reality) οι εικονικοί κόσμοι γίνονται όλο και πιο ρεαλιστικοί και εμπυθιστικοί.

Η εικονική πραγματικότητα ορίζεται ως ένα τρισδιάστατο σκηνικό προσομοιωμένο με υπολογιστή στο οποίο ένα άτομο μπορεί να κοιτάξει, να κινηθεί γύρω και να βιώσει έναν φανταστικό κόσμο (Pimentel & Teixeira, 1993). Η οπτική του τεχνητού κόσμου υλοποιείται με τη χρήση ειδικών γυαλιών εικονικής πραγματικότητας και άλλων εργαλείων για την είσοδο των αντιληπτικών συστημάτων στην εικονική πραγματικότητα. Είναι ενδιαφέρον να προσεγγισθεί το φαινόμενο των VR συσκευών από πολλαπλές οπτικές έτσι ώστε να γίνει φανερή η επίδρασή τους στο σώμα και το μυαλό των ανθρώπων. Να αναλυθεί τι μπορεί να προκαλέσει μια συσκευή που για λίγα λεπτά είναι απόλυτα ενσωματωμένη στο σώμα του ανθρώπου, γίνεται ένα με αυτόν και τον μεταφέρει σε ένα εντελώς διαφορετικό χωροχρονικό πλαίσιο. Οι VR συσκευές είναι συνήθως κράνη που φοράει ένας παίκτης ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Φορώντας μια μάσκα VR, αυτόματα η προσοχή του ατόμου εστιάζει μονάχα σε ό,τι βλέπουν τα μάτια του. Ο εγκέφαλος του ανθρώπου μεταφέρεται σε έναν εντελώς διαφορετικό κόσμο απ' ό,τι στην πραγματικότητα, με διαφορετικές συνθήκες, δράση, τρόμο, εξερεύνηση και άλλες παρόμοιες δραστηριότητες. Την ίδια στιγμή όμως, το σώμα του βρίσκεται καθισμένο σε έναν καναπέ στις συνθήκες του σπιτιού του. Έτσι λοιπόν, είναι προφανές πως έχουμε να κάνουμε με μία ψυχοσωματική αντίθεση. Είναι σαν να βρίσκεται κάποιος στον εκατοστό όροφο ενός κτιρίου, στην άκρη της ταράτσας, κοιτώντας κάτω αντικρίζοντας το χάος που καταλήγει σε μια κεντρική λεωφόρο. Αυτόματα ο εγκέφαλος επανδρώνει τα απαραίτητα αντανακλαστικά και τις αντιδράσεις ενός ανθρώπου που

βρίσκεται σε αυτή την κατάσταση. Παρ' ότι ο παίκτης βρίσκεται καθισμένος στον καναπέ του, νιώθει έντονα πως ανά πάσα στιγμή μπορεί να βρεθεί αγκαλιά με τα οχήματα της λεωφόρου σε μια πιθανή πτώση και αυτός ακριβώς είναι ο φόβος που τον κάνει να αντιδρά με διάφορους τρόπους. Με άλλα λόγια, εκείνη την δεδομένη στιγμή, το μυαλό σκέφτεται και λειτουργεί εντελώς διαφορετικά απ' ότι το σώμα, πράγμα που δεν έχει συνηθίσει να κάνει ένας μέσος ανθρώπινος οργανισμός. Λόγω αυτής της ψυχοσωματικής αντίφασης οι προγραμματιστές προειδοποιούν ότι η πολύωρη χρήση της συσκευής μπορεί να επιφέρει αντιδράσεις όπως ναυτία, πονοκέφαλο ή ακόμη και λιποθυμία. Πρόκειται για μια συσκευή που πρέπει να αφαιρείται ανά τακτά χρονικά διαστήματα ακόμη και αν δεν γίνεται αισθητή η ενόχληση (Νικολή, 2016). Παρακάτω παρατίθεται η εμπειρία μιας παίκτριας: «Θυμάμαι την πρώτη φορά που δοκίμασα το Crescent Bay, το πειραματικό headset της Oculus για τους καταναλωτές. Μέσα σε είκοσι λεπτά είχα μεταφερθεί σε περίπου επτά διαφορετικούς κόσμους, με εντελώς διαφορετική θεματολογία και συνθήκες για τον κάθε έναν. Κάθε φορά που άλλαζε το σκηνικό είχα μια εντελώς διαφορετική αίσθηση, φόβο, δέος, περιστασιακή τρομάρα, περιέργεια, χαρά, λύπη, ένταση και άλλα παρόμοια. Χωρίς να χρειαστεί να κάνω σχεδόν τίποτα, παρά μόνο να παρατηρώ το εκάστοτε περιβάλλον, καθώς η δοκιμή εστίαζε στην επίδειξη και όχι σε κάποιο παιχνίδι, οι μεταβολές στην ψυχολογία και τις σκέψεις ήταν έντονες και γρήγορες. Όταν λοιπόν τελείωσε η δοκιμή και χρειάστηκε να βγάλω το headset, μου πήρε πολύ ώρα μέχρι να συνειδητοποιήσω πως έχω επιστρέψει στα πάτρια εδάφη και τον πλανήτη Γη. Μάλιστα, όταν ξεκίνησα να μιλάω με τον James Redner, υπεύθυνο δημοσίων σχέσεων και επικοινωνίας της Oculus VR, χρειάστηκα κάποια ώρα μέχρι να καταλάβω πως δεν απευθύνομαι σε ήρωα βιντεοπαιχνιδιού και πρόκειται για μια πραγματική συνέντευξη σε γραφείο! Εκείνος ωστόσο αφού γέλασε με την αντίδραση μου, ανέφερε πως το φαινόμενο είναι συχνό και συνέβη στους περισσότερους δοκιμαστές της συσκευής.» Ο λόγος είναι ότι όταν δεν έχει συνηθίσει ο οργανισμός τέτοιες απότομες μεταβολές περιβάλλοντος και συνθηκών, θέλει αρκετό χρόνο μέχρι να προσαρμοστεί και πάλι στην πραγματικότητα, και το αντίστροφο. Οι συσκευές VR διαθέτουν σε ένα κεντρικό σημείο μια μικρή οπή, από την οποία μπορεί να περάσει μια πολύ μικρή δεσμίδα φωτός του περιβάλλοντος. Αυτό δεν πρόκειται για κάποιο λάθος ή κάποια έλλειψη στον σχεδιασμό της μάσκας, αλλά για μια επιτηδευμένη τεχνική, μέσα από την

οποία γίνεται πιο ομαλή η προσαρμογή του παίκτη από την πραγματικότητα στην VR. Όταν λοιπόν μπαίνει έστω και μια δεσμίδα φωτός μέσα στην μάσκα, ο εγκέφαλος δεν αφήνεται εντελώς στην ψευδαίσθηση που προσφέρει ο εικονικός κόσμος, κρατώντας μια επαφή με την πραγματικότητα. Όμως ακόμα και αυτή η επαφή, έπειτα από μερικά λεπτά αφομοιώνεται από τον εγκέφαλο και συνηθίζεται, με αποτέλεσμα να βυθίζεται ο παίκτης σε μια διαφορετική πραγματικότητα, αν γίνεται παρατεταμένη χρήση του κράνους «headset». Γι' αυτό ακόμα και ο τρόπος εφαρμογής στο κεφάλι του παίκτη είναι σημαντικός. Μέχρι και το βάρος του «headset» είναι υπολογισμένο έτσι ώστε να μην θεωρηθεί καθόλου αμελητέο βάρος στο κεφάλι, υπενθυμίζοντας για ακόμα μια φορά την ύπαρξη μιας διαφορετικής πραγματικότητας (Νικολή, 2016). Η οθόνη του υπολογιστή λειτουργεί σαν ένας καθρέφτης. Η τεχνολογία γίνεται η αντικειμενικοποίηση της κατανόησης του εαυτού και εξωτερικοποιεί την εικόνα που έχει δημιουργήσει το άτομο (Nusselder, 2009). Η ανακάλυψη του φανταστικού/εικονικού παρακινήθηκε από την επιθυμία και ανάγκη του ανθρώπου να αντιμετωπίσει την απουσία, τον θάνατο και την φθορά. Με το να υπερνικά την αρνητική επίδραση της απουσίας, τα τεχνικά μέσα γίνονται τεχνολογίες της παρουσίας και της φροντίδας. Σε γενικές γραμμές θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ο οραματισμός, η εικονοποίηση είναι μια μάχη ενάντια στη φθορά και την ευθραυστότητα. Στην αναζήτηση της ασφάλειας και του ελέγχου το άτομο επιζητά το εικονικό (Grimshaw, 2014). Οι ετυμολογικές ρίζες του όρου «κυβερνοχώρος» από την ελληνική λέξη κυβερνώ, σημαίνει ότι σε αυτόν τον χώρο μπορεί κάποιος να ελέγξει ή να κατευθύνει και αυτό είναι το χαρακτηριστικό του κυβερνοχώρου που εξηγεί το θέλημά του, ότι δηλαδή σε αυτόν τον χώρο το άτομο μπορεί να νιώσει ότι ελέγχει, ότι χειρίζεται την πραγματικότητα. Ο έλεγχος από την άλλη που νιώθει ότι διαθέτει το άτομο σε σχέση με τα τεχνολογικά αντικείμενα είναι μια ψευδαίσθηση, καθώς φαίνεται ότι εξαρτάται από αυτά. Αν ένα τεχνολογικό αντικείμενο σπάσει, χαλάσει η χαθεί προκαλείται ένα ανυπόφορο αίσθημα έλλειψης και θυμού (Lemma, 2015). Οι νέες τεχνολογίες συνθέτουν ένα νέο συναρπαστικό εγώ που βιώνει πρωτόγνωρες έντονες και διαφορετικές εμπειρίες στον εικονικό κόσμο. Η τηλεπαρουσία, το αίσθημα της μεταφοράς σε έναν εικονικό διαδικτυακό χώρο, συμβαίνει λόγω της ίδιας της ανθρώπινης φύσης. Σε ένα επίπεδο η εικονική εμπειρία μαγεύει μέσα από τις άπειρες πιθανότητες που ανοίγει αλλά από την άλλη μπορεί να προκαλέσει άγχος και αίσθηση

απώλειας (Nusselder, 2009). Υπάρχουν δύο θέματα που χρειάζονται συζήτηση πριν την προσπάθεια ανάλυσης της επίδρασης της εικονικής πραγματικότητας στο άτομο και στον πολιτισμό. Το ένα είναι ένα οντολογικό ερώτημα: ποια είναι η πραγματικότητα; Το άλλο είναι ένα γνωσιολογικό ζήτημα: πώς μπορεί να γνωρίζει το άτομο την πραγματικότητα; Ακόμη και αν ληφθεί υπόψη η «ρεαλιστική» άποψη της οντολογίας, ότι η πραγματικότητα υφίσταται εκτός του υποκειμένου και έχει ένα ορισμένο βαθμό ανεξαρτησίας από αυτό, δεν μπορεί να γίνει πλήρως αποδεκτή. Γύρω μας υπάρχουν συνεχώς αποδείξεις ότι η πραγματικότητα αποτελεί μια κατασκευή με σημείο αναφοράς το υποκείμενο και τις ανάγκες του (Canestri, 2001). Με την έλευση των νέων τεχνολογιών ο πραγματικός και ο εικονικός κόσμος έχουν αρχίσει να ανασυνδέονται, δηλαδή για την τρέχουσα γενιά τα ψηφιακά δίκτυα είναι όλο και περισσότερο μια αύξηση του πραγματικού κόσμου, παρά μια εναλλακτική λύση σε αυτό. Η προσομοίωση της παρουσίας έχει γίνει μια τυπική πτυχή του τρόπου με τον οποίο αλληλεπιδρά το άτομο. Για έναν κλάδο όπως η ψυχανάλυση, που βασίζεται στον άνθρωπο και την ένταση μεταξύ της θέλησης (Αρχής της ευχαρίστησης) και της απόσβεσης (Αρχή της πραγματικότητας), το εικονικό είναι για το πραγματικό, αυτό που είναι το αντίγραφο για το πρωτότυπο (Freud, 1923). Είναι δηλαδή μια αναπαραγωγή που επιτρέπει στις επιθυμίες να αποικίσουν την πραγματικότητα. Ο ορισμός αυτός του «εικονικού» συνήθως έρχεται σε αντίθεση με την έννοια του «πραγματικού». Η διάχυτη χρήση των μέσων ωστόσο καθορίζει έναν κόσμο που δεν είναι πλέον ούτε εικονικός ούτε πραγματικός, αλλά ίσως μπορεί να θεωρηθεί αντιπροσωπευτικός της πολυμορφίας των διαδικτυακών και τεχνολογικών δεσμών. Σε μια εποχή που η τεχνολογία και το διαδίκτυο έχουν εισχωρήσει και ενσωματωθεί στην «πραγματικότητα», γίνεται αντιληπτό ότι πρέπει να προχωρήσουμε πέρα από μια δυαδική λογική του εικονικού και του πραγματικού για να κατανοήσουμε τον κόσμο στον οποίο ζούμε.

Εάν δούμε το «Second Life», (ηλεκτρονικό παιχνίδι στο οποίο το άτομο βιώνει μια δεύτερη ζωή, επικοινωνεί με ανθρώπους, δημιουργεί οικογένεια κλπ), ως ένα λειτουργικό παράδειγμα, όπως και άλλα αναδυόμενα μέσα και τεχνολογίες των αρχών του εικοστού πρώτου αιώνα που διαθέτουν τις ιδιότητες της αλληλεπίδρασης στον πραγματικό κόσμο, την οπτικοποίηση και την αίσθηση της ύπαρξης μέσα σε αυτό το χώρο, ο εικονικός κόσμος προσφέρει στους καθημερινούς χρήστες μια εμπειρία που δεν



είναι ούτε εντελώς εικονική ούτε πραγματική, αλλά αυτό που έχει περιγράψει από ορισμένους θεωρητικούς των μέσων ενημέρωσης ως «εικονικά πραγματικό» (Coleman, 2011; Lemma, 2015).

#### **4.2. Η αίσθηση του εαυτού στον κυβερνοχώρο και τις νέες τεχνολογίες**

Την τελευταία δεκαετία, γνωστικοί νευροεπιστήμονες έχουν μελετήσει την έννοια της «ψευδαίσθησης μεταφοράς σώματος». Αυτή είναι η ιδέα ότι το ο εγκέφαλος μπορεί να εξαπατηθεί να πάρει την κυριότητα ενός σώματος ή μέρους του σώματος που δεν είναι δικό του. Οι εικονικοί κόσμοι προσφέρουν μια νέα αρένα στην οποία οι άνθρωποι πειραματίζονται με πτυχές του εαυτού τους που έχουν απαρνηθεί ή βρίσκονται σε σύγκρουση με αυτές. Από ψυχολογική άποψη, έχει πράγματι προταθεί ότι ο κυβερνοχώρος μπορεί στην πραγματικότητα να θεωρηθεί ως ένα είδος μεταβατικού χώρου που διευκολύνει την εξυπηρέτηση του πειραματισμού με νέες ταυτότητες (Turkle, 2005). Έχει υποστηριχθεί ακόμη ότι οι φανταστικές δυνατότητες που προσφέρει ο κυβερνοχώρος μπορούν να χρησιμοποιηθούν θεραπευτικά (Lemma, 2015). Οι εικονικές τεχνολογίες ιδιαίτερα που επιτρέπουν την τηλεπαρουσία του ατόμου στον εικονικό χώρο μπορούν να δημιουργήσουν και να διατηρήσουν την ψευδαίσθηση της απόσπασης από το σώμα. Η ιστορία και η φύση του σώματος εξαλείφονται. Ο εικονικός χώρος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αποτελεσματική αναστολή της ιστορίας του ατόμου.

Δημιουργείται μια απόσταση από την οργανική φύση και τους περιορισμούς που αυτό συνεπάγεται, γεγονός που όπως προαναφέρθηκε μας προστατεύει από την ακατέργαστη πραγματικότητα και το αίσθημα της φθοράς (Lemma, 2015). Από την άλλη εφίσταται η προσοχή στον διαχωρισμό της φανταστικής εικόνας και του πραγματικού. Μια πλήρης απορρόφηση του εαυτού από τις ιδανικές εικόνες των τεχνολογικών μέσων μπορεί να οδηγήσει στην εξαφάνιση της δημιουργικής διαδικασίας της υποκειμενοποίησης και τελικά ενέχει τον κίνδυνο απώλειας του εαυτού. Η αποξένωση γίνεται απόλυτη γιατί πλέον δεν αναγνωρίζει το άτομο την ένταση μεταξύ της ιδανικής εικόνας (που δεν είναι) και της πραγματικής από την οποία προσπαθεί να δραπετεύσει. Όταν αυτή ή ένταση διαλύεται, η δημιουργική αποκάλυψη γίνεται περίφραξη. Ακόμη πραγματοποιείται μια δραστική αλλαγή μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής πραγματικότητας. Προσφέροντας την ψευδαίσθηση του τι είναι πραγματικό, το άτομο παρακάμπτει την ανάγκη για την

ψυχική εργασία που είναι απαραίτητη για την κατανόηση της εσωτερικής και εξωτερικής πραγματικότητας οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους. Το τεχνολογικό περιβάλλον του κυβερνοχώρου μπορεί έτσι να μπερδέψει τα όρια μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών κόσμων, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση ότι η εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα είναι ισομορφική. Σε αυτές τις συνθήκες ύπαρξης δεν υπάρχουν όρια σε ό,τι μπορεί να φανταστεί κάποιος ή να κάνει. Όταν ο εαυτός μεθάει από παντοδυναμία, χάνει όλα τα συμφραζόμενα/αναφορές, όπως το σώμα που είναι ένα από αυτά. (Nusselder, 2009)

### **4.3. Η VR Τεχνολογία σε ένα παιχνίδι βίας**

Όσο πιο έντονη είναι η προσομοίωση με συσκευές VR που βυθίζουν τα αισθητήρια συστήματα ενός ατόμου (πχ το κράνος είναι από τις πιο ισχυρές συσκευές εμπύθισης), τόσο περισσότερο βυθίζεται το άτομο σε αυτόν τον κόσμο (Biosca, 1992). Σε αντίθεση με την τηλεόραση, τα βιντεοπαιχνίδια και η εικονική πραγματικότητα απαιτούν άμεση δράση για να συνεχίσει ένα παιχνίδι. Στην περίπτωση παιχνιδιού με επιθετικό περιεχόμενο όπως στην μελέτη που θα αναφερθεί, ένα άτομο πρέπει να σκοτώσει ή να σκοτωθεί σε αυτή τη εικονική ζωή που μοιάζει με πραγματικότητα. Κατά συνέπεια, η επιθετική δράση ενσωματώνεται απευθείας στο ρεπερτόριο συμπεριφοράς του ατόμου, παίζοντας παιχνίδια βίας με συσκευές εικονικής πραγματικότητας. Οι αλληλεπιδράσεις με ένα επιθετικό παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας έχουν τη δυνατότητα να καλλιεργήσουν δραστικές σωματικές αναπαραστάσεις (π.χ. πυροβολισμό με όπλο), που μπορούν στη συνέχεια εύκολα να ανακτηθούν, στην ασυνείδητη επιθετική συμπεριφορά σε μελλοντικές καταστάσεις. Πρόκειται για τη μετάβαση από παρατηρητικές σε διαδραστικές, εμπυθιστικές τεχνολογίες που είναι το επίκεντρο της έρευνας. Οι γνώμες διίστανται ως προς τα αποτελέσματα που μπορεί να έχει η συμμετοχή σε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας με βίαιο περιεχόμενο. Σύμφωνα με την κοινωνικογνωστική θεωρία και τη θεωρία της διέγερσης η συμμετοχή σε ένα παιχνίδι επιθετικότητας και μάλιστα σε ένα τόσο εμπυθιστικό επίπεδο, όπως αυτό της εικονικής πραγματικότητας μπορεί να έχει αρνητικά αποτελέσματα (Silvern & Williamson, 1987). Αντίθετα, σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία (Hall, 1954), μετά τη συμμετοχή σε επιθετικά παιχνίδια, θα πρέπει να επακολουθήσει μείωση της επιθετικότητας, μέσω της κάθαρσης,

καθώς κάποιος απελευθερώνει επιθετικά ένστικτα με ασφάλεια σε συμβολικά παιχνίδια και όχι σε πραγματικές εμπειρίες. Η Hall πρότεινε ότι θα πρέπει να συμβεί μείωση της επιθετικότητας όταν ένα άτομο συμμετέχει σε εμπειρίες φαντασίας που του επιτρέπουν να «αποστραγγίζει» επικίνδυνες επιθετικές παρορμήσεις, κάτι που αποτελεί πρωταρχικό ανθρώπινο ένστικτο. Σε ένα παιχνίδι κάποιος σκοτώνει έναν άλλο σε συμβολικό επίπεδο. Τα παιχνίδια που δημιουργούνται από νέες τεχνολογίες όπως τις VR συσκευές στην πλειοψηφία τους απαιτούν επιθετική δράση από τους συμμετέχοντες. Πώς όμως αυτό επηρεάζει την ψυχοσύνθεση του ατόμου;

Στη μελέτη που πραγματοποιήθηκε κλήθηκαν ορισμένα άτομα να παίξουν ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας στο οποίο θα φορούσαν ειδικά γυαλιά και θα είχαν ένα όπλο με το οποίο θα πυροβολούσαν. Μια άλλη ομάδα ατόμων κλήθηκε να παρατηρεί απλά το παιχνίδι χωρίς να συμμετέχει. Πριν την έναρξη της διαδικασίας είχαν δοθεί ερωτηματολόγια στους συμμετέχοντες, στα οποία εξετάζονταν τα επίπεδα επιθετικότητάς τους. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας μετρήθηκαν οι παλμοί των συμμετεχόντων και παρατηρητών και έπειτα από τη λήξη του προγράμματος όλοι κλήθηκαν να απαντήσουν εκ νέου στο ερωτηματολόγιο για τα επίπεδα επιθετικότητας. Όπως αναμενόταν από τους ερευνητές, οι επιθετικές σκέψεις αυξήθηκαν περισσότερο για όσους έπαιζαν, παρά για όσους παρατηρούσαν το παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας, παρέχοντας υποστήριξη για την κοινωνική γνωστική θεωρία και τη θεωρία της διέγερσης. Αν και από μόνο του το εύρημα δεν μπορεί να επιβεβαιώσει ότι οι ενέργειες και σκέψεις θα γενικευθούν σε ένα πραγματικό επίπεδο, στο τέλος του άρθρου επικρατεί ένας προβληματισμός για τις επιπτώσεις που μπορεί να έχει ένα τόσο ρεαλιστικό μέσο που βυθίζει το άτομο σε ένα περιβάλλον βίαιων δραστηριοτήτων (Calvert et Tan, 1994)

Συμπερασματικά η νέα τεχνολογία των VR συσκευών ανοίγει μια μεγάλη συζήτηση ως προς την επίδραση των τεχνολογικών μέσων στην ψυχοσύνθεση των ατόμων. Μια θετική πτυχή της VR τεχνολογίας είναι η δυνατότητα συμμετοχής και εμπύθισης πολλαπλών χρηστών στο εικονικό περιβάλλον. Τα άτομα μπορούν να αλληλεπιδράσουν σε ένα εικονικό χώρο όπως θα έκαναν στο φυσικό χώρο, ωστόσο αυτό γίνεται σε ένα πειραματικό επίπεδο χωρίς τις συνέπειες που θα είχε στην πραγματική ζωή. Τα άτομα μέσα από την VR τεχνολογία βρίσκουν τρόπο να εξερευνήσουν τον εαυτό τους, δια μέσου ταυτοτήτων και συμπεριφορών που υιοθετούν στον εικονικό κόσμο. Μπορούν να

δανείζονται το εικονικό σώμα που προσφέρεται από τη VR συσκευή και να ζουν για λίγα λεπτά σαν να είναι οι ίδιοι το εικονικό σώμα. Σε πειράματα που έγιναν φάνηκε ότι αυτό μπορεί να αποτελέσει μια μεγάλη πρωτοπορία για την ανάλυση ευαίσθητων κοινωνικών θεμάτων (Peck et al, 2013). Αν λοιπόν η εικονική πραγματικότητα ιδωθεί ως επέκταση της πραγματικότητας και όχι ως αντικατάστασή της, τότε θα γίνουν φανερές οι άπειρες δυνατότητες που προσφέρει και οι πόρτες που ανοίγει σε μια «νέα» πραγματικότητα. Από την άλλη, η εμπυθιστική φύση νέων τεχνολογιών όπως οι VR συσκευές ενώ αποτελεί το στοιχείο που την κάνει ένα δυναμικό εργαλείο ταυτόχρονα είναι και ο λόγος που οι VR συσκευές αντιμετωπίζονται με σκεπτικισμό. Αν και μόνο η εικόνα ενός υπολογιστή έχει τη δυνατότητα να απορροφήσει το άτομο, είναι πολύ πιο εύκολο να συμβεί αυτό μέσα από την VR τεχνολογία. Ο άνθρωπος θέλει και έχει την ανάγκη να ταυτιστεί με μια συνεκτική εικόνα αυτή που του προσφέρει ο υπολογιστής. Όταν αυτή η εικόνα παύει να είναι απλά η εικόνα σε έναν υπολογιστή και γίνεται ένα με το σώμα μέσα από την εικονική πραγματικότητα η ταύτιση προκαλείται αυτόματα. Το άτομο μπορεί να εξερευνήσει και να αποκτήσει ταυτότητες μέσα από την VR τεχνολογία αλλά δεν είναι γνωστό πόσο ομαλή θα είναι μια τέτοια ταύτιση. Είναι πολύ πιθανό το υποκείμενο να εγκλωβιστεί σε αυτό το συναρπαστικό άλλο. Η κατάσταση αυτή μπορεί να οδηγήσει στην αποξένωση γιατί πλέον το άτομο δεν αναγνωρίζει τη διαφορά μεταξύ της ιδανικής και της πραγματικής εικόνας. Όταν τα όρια μεταξύ εικονικού και πραγματικού εαυτού συγχέονται και το σώμα που αποτελεί το σημείο αναφοράς στην πραγματικότητα εξαφανίζεται, αναδύεται ο κίνδυνος μιας παθολογίας. Μία αρνητική δράση της VR τεχνολογίας θα μπορούσε να είναι το γεγονός ότι βραχυκυκλώνει το έργο της επιθυμίας. Η επιθυμία μετριέται από την άποψη του χρόνου. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι δημιουργείται από την καθυστέρηση της ικανοποίησης. Επειδή υπάρχει το κενό ή αλλιώς έλλειψη και το άτομο την αντιλαμβάνεται, κατανοεί ότι πρέπει να δράσει. Η εικονική πραγματικότητα και ο κυβερνοχώρος του προσφέρουν άμεσα αυτό που έχεις ανάγκη, του επιτρέπουν να κάνει ότι θέλει, να είναι αυτός που θέλει, άμεσα. Αυτό όπως γίνεται αντιληπτό δημιουργεί ένα μεγάλο φάσμα επιπτώσεων και για το αίσθημα της επιθυμίας αλλά και για τον τρόπο που συνδέεται κοινωνικά. Σε μια ακραία μορφή όταν κάποιος έχει σε ένα τόσο ρεαλιστικό πλαίσιο που προσομοιάζει με την πραγματικότητα, είναι φυσικό να απορροφηθεί από αυτό (Lemma, 2015). Τέλος, ένας επιπρόσθετος

προβληματισμός για τη VR τεχνολογία είναι ότι τα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα οποία εφαρμόζεται είναι παιχνίδια που περιέχουν βία.

Σύμφωνα με πολλούς μελετητές η απλή παρατήρηση επιθετικότητας ενισχύει τον επιθετικό ιδεασμό. Όταν η απλή παρατήρηση γίνεται εμπυθιστική διαδικασία μπορεί να αυξήσει πολύ περισσότερο τα επίπεδα εγρήγορσης όσο και την επιθετικότητα, επειδή οι άνθρωποι αισθάνονται ότι αντιμετωπίζουν άμεσα και προσωπικά βίαια γεγονότα. Οι ακούσιες συναισθηματικές αποκρίσεις μπορεί να επηρεαστούν από τέτοιες εμπυθιστικές εμπειρίες (Shapiro & McDonald, 1992).

## **Κεφάλαιο πέμπτο**

### **Μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών-Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs)**

#### **5.1. Εισαγωγή στο μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών**

Τα παιχνίδια πολλαπλών χρηστών, Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs ή MMORP ή MMO) είναι η πιο σύγχρονη μορφή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Προσέθεσαν το στοιχείο της επικοινωνίας και της συνεργασίας και κατέστησαν δυνατή την ύπαρξη ενός τεραστίου δικτύου παικτών που αλληλεπιδρούν. Όπως είδαμε σε προηγούμενες ενότητες, πολλοί αναλυτές όπως ο Yee έχουν εστιάσει την έρευνά τους σε αυτά τα παιχνίδια.

Τα παιχνίδια πολλαπλών χρηστών παίζονται διαδικτυακά και συνήθως ο παίκτης διαλέγει έναν εικονικό χαρακτήρα που τον αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι. Γι' αυτό συναντάμε συχνά το είδος αυτών των παιχνιδιών με το ακρωνύμιο MMORPGs, διότι οι παίκτες αναλαμβάνουν ένα ρόλο μέσα από την επιλογή ενός χαρακτήρα. Η μεγάλη καινοτομία που φέρνει αυτό το είδος παιχνιδιού, είναι η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών, που δημιουργούν μια ξεχωριστή εικονική κοινότητα. Ο κόσμος των MMO είναι πολύ κοντά στα πρότυπα του πραγματικού κόσμου, καθώς οι παίκτες χτίζουν μια κοινωνία και αλληλεπιδρούν (Barnett & Coulson, 2010). Ωστόσο, το πλαίσιο στο οποίο συμβαίνει αυτό εξαλείφει τους φυσικούς νόμους, τους κανόνες και τις αποδοχές που

υπάρχουν στην πραγματικότητα. Ο εικονικός χώρος του παιχνιδιού μπορεί να εμπνέεται από διάφορες υπαρκτές χρονικές περιόδους (πχ Μεσαίωνα, όπου βασικοί χαρακτήρες είναι οι αλχημιστές), αλλά πάντα θα υπάρχει το φανταστικό στοιχείο που ξεπερνά την πραγματικότητα. Η άποψη ότι τα παιχνίδια προσπαθούν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των παικτών αντιγράφοντας χώρους και συνθήκες της πραγματικότητας είναι λάθος. Αν και υπάρχουν παιχνίδια όπως το second life ή το sims που αποτελούν μια αναπαράσταση της πραγματικότητας και στοχεύουν στην δημιουργία ενός μέρους οικείου (με καφετέριες, γυμναστήρια και άλλους χώρους κοινωνικοποίησης της πραγματικής ζωής), τα περισσότερα παιχνίδια είναι σε φανταστικούς κόσμους με φανταστικούς χαρακτήρες και με πολύ διαφορετικές συνθήκες από αυτές της πραγματικότητας (Steinkuehler & Williams, 2006).

**Ιστορική ανασκόπηση.** Τα MMO αποτελούν μια εξελιγμένη μορφή που μεταφέρει την ιδέα των επιτραπέζιων παιχνιδιών με φανταστικούς ρόλους, όπως το Dungeons and Dragons, σε ηλεκτρονική μορφή όπου οι παίκτες μέσα από μια ηλεκτρονική συνομιλία χτίζουν έναν εικονικό κόσμο και αλληλεπιδρούν σε αυτόν. Στο Dungeons and Dragons υπάρχει μεν το ταμπλό, το ζάρι που παίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού και οι φιγούρες που αντιπροσωπεύουν τους παίκτες, αλλά το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού εναπόκειται στη φαντασία και την ιστορία που χτίζουν οι παίκτες. Με τη ραγδαία διάδοση του διαδικτύου και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έγινε εφικτή η δημιουργία των MMO, όπως τα γνωρίζουμε σήμερα, με πιο διαδεδομένα τα League of Legends (LOL), Lineage, World of Warcraft (WOW) και το Dota 2 (Barnett & Coulson, 2010)

Εικόνα 2.



Εικόνα 3.



Όλα τα MMO έχουν κοινά χαρακτηριστικά. Ένα κοινό χαρακτηριστικό είναι η αληθοφάνεια της ύπαρξης των εικονικών κόσμων, αφού ακόμη και όταν αποσυνδέεται ο παίκτης, η ζωή στο παιχνίδι συνεχίζεται και μπορεί να συμβαίνουν ριζικές αλλαγές που να επηρεάζουν το χαρακτήρα του παίκτη (για παράδειγμα σε ένα παιχνίδι MMO, μια κοινότητα του παιχνιδιού είχε υποστεί μεγάλη ζημιά και οι παίκτες που ήταν συνδεδεμένοι, έσπευσαν να ειδοποιήσουν όσους επηρέαζε αυτή η αλλαγή και δεν βρίσκονταν στο παιχνίδι). Αυτό το στοιχείο των MMO, αποτελεί κύριο παράδειγμα μίμησης της πραγματικής ζωής, όπου υπάρχει μια συνέχεια ακόμη και αν δεν είναι συνδεδεμένος ο παίκτης. Επίσης, στα MMO παιχνίδια, αν και δεν ισχύουν οι νόμοι της φύσης όπως τους γνωρίζουμε, είναι φανερό ότι επιδιώκεται να υπάρχει η αίσθηση της ευθραυστότητας και των ορίων (τα άτομα θα πεθάνουν αν κάνουν κάτι ριψοκίνδυνο). Τα MMO παίζονται μέσω εικονικών χαρακτήρων που αντιπροσωπεύουν τους παίκτες και αυτό αποτελεί βασικό στοιχείο κινητοποίησης και δέσμευσης των ατόμων. Οι χαρακτήρες αυτοί αλληλεπιδρούν στο παιχνίδι δημιουργώντας σχέσεις που παίζουν σημαντικό ρόλο στη διάρκεια του παιχνιδιού. Τέλος, ένα ακόμη στοιχείο των MMO είναι ο ατέρμονος χαρακτήρας τους καθώς σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια όπου ο παίκτης φτάνει σε ένα τελικό στάδιο (πχ. τελειώνει όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού), στα MMO ο παίκτης ανταγωνίζεται άλλους χρήστες συνεχώς, οπότε δεν υπάρχει ένα τελικό στάδιο. Ακόμη και αν ο παίκτης είναι από τους καλύτερους παίκτες παγκοσμίως, δεν είναι ο πρώτος και υπάρχουν περιθώρια εξέλιξης και βελτίωσης (Barnett & Coulson, 2010).

## **5.2. Δημιουργία εικονικού εαυτού (άβαταρ) στα MMORP**

Μια βασική καινοτομία των MMORP παιχνιδιών είναι η δημιουργία ενός μοναδικού εικονικού εαυτού με δικό του όνομα. Τα άβαταρ ή αλλιώς εικονικοί εαυτοί του παιχνιδιού δίνουν πολλές δυνατότητες επιλογών. Οι σημαντικότερες επιλογές αφορούν α) το φύλο β) την εμφάνιση γ) τις ικανότητες (μάγος, πολεμιστής κλπ.) και δ) τη φυλετική ταυτότητα (ξωτικό, άνθρωπος κ.α.). Τα άτομα συχνά βρίσκουν την ευκαιρία μέσα από τα παιχνίδια ρόλων, να «ενδύονται» διαφορετικές ταυτότητες και συχνά να επιλέγουν το αντίθετο φύλο για το άβατάρ τους (Lemma, 2015). Γίνεται φανερό ότι η πλειοψηφία των παικτών επιλέγει της ωραίες φυλές και τους ωραίους χαρακτήρες. Συνήθως το ωραίο συνδυάζεται με το καλό (πχ. τα ξωτικά), ενώ το άσχημο με το κακό



(πχ. Οργκς). Ακόμη λοιπόν και στον εικονικό κόσμο όπου δεν ισχύουν οι κανόνες της πραγματικότητας, τα άτομα μεταφέρουν την ανάγκη τους για το αισθητικά ωραίο και τις ιδέες που επικρατούν στην κοινή αντίληψη για το ωραίο και το καλό. Τα νέα άτομα είναι αυτά που κυρίως μέσα από τα άβαταρ επιδιώκουν να βιώσουν μια καλύτερη εκδοχή του εαυτού τους (πιο όμορφη, πιο δυνατή) και αυτό οφείλεται στην ασταθή ακόμη αυτοεικόνα τους. Όπως αναφέρθηκε και ξεχωριστά στο κεφάλαιο που αναλύει τον εικονικό εαυτό, στη νεαρή ηλικία τα άτομα νιώθουν την ανάγκη να πειραματιστούν με διαφορετικές ταυτότητες ώστε να καταλήξουν σε ένα βασικό «πυρήνα ταυτότητας» (Feldman, 2011). Το παιχνίδι αποτελεί έναν ασφαλή χώρο πειραματισμού όπου το άτομο προβάλλει επιθυμητά χαρακτηριστικά της ταυτότητάς του στον εικονικό εαυτό (Lemma, 2015). Η επιλογή των χαρακτηριστικών των άβαταρ έχει μεγάλη σημασία για τον τρόπο που αλληλεπιδρούν οι παίκτες στο παιχνίδι. Οι παίκτες που επιλέγουν άβαταρ πιο επιβλητικά, εντυπωσιακά με ωραία εμφάνιση κερδίζουν το σεβασμό και αποκτούν μια άνεση και οικειότητα στο παιχνίδι. Τα άτομα με ελκυστικούς εικονικούς χαρακτήρες επιδιώκουν να δημιουργήσουν σχέσεις στο παιχνίδι και εκμυστηρεύονται προσωπικά τους θέματα (Barnett & Coulson, 2010).

### 5.3 Επιλογές παιχνιδιού

Διαφορετικά είδη παιχνιδιού προσφέρουν στους παίκτες τη δημιουργικότητα να εξερευνήσουν τους εικονικούς τους εαυτούς με τον τρόπο που εκείνοι επιλέγουν. Ένα MMO παιχνίδι μπορεί να προσφέρει διαφορετικές επιλογές. Για παράδειγμα ένας παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει μια συνθήκη όπου μπορεί να επιτεθεί στους άλλους χρήστες και αντίστοιχα εκείνοι να αντεπιτεθούν, player versus player (PvP) ή από την άλλη μπορεί να επιλέξει να απενεργοποιήσει την προεπιλογή του Pvp επειδή θέλει να επικεντρωθεί περισσότερο στην επίτευξη στόχων στο παιχνίδι. Αυτόματα λοιπόν δημιουργούνται για το ίδιο παιχνίδι παράλληλοι εικονικοί κόσμοι που προσαρμόζονται στις ανάγκες των παικτών. Ένας παίκτης που παίζει στην μία εκδοχή δεν μπορεί να γνωρίσει παίκτη της άλλης εκδοχής. Οι περισσότεροι παίκτες επιλέγουν να παίζουν στην PvP εκδοχή όπου μπορούν να σκοτώσουν ή να σκοτωθούν από άλλον χρήστη που ανήκει σε διαφορετική ομάδα από αυτούς (Barnett & Coulson, 2010). Αυτό το γεγονός μπορεί

να αποδοθεί στην τάση του ανθρώπου προς το σαδισμό που προέρχεται από την ενόρμηση του θανάτου. Η ενόρμηση του θανάτου έρχεται σε αντίθεση με την ενόρμηση της ζωής που πηγάζει από τη λίμπιντο και είναι υπεύθυνη για τις συναισθηματικές εντάσεις στη ζωή του ατόμου. Η ενόρμηση του θανάτου είναι η τάση των εμβίων όντων να βρίσκονται σε μια σταθερή, ανόργανη κατάσταση. Ωστόσο κάτι τέτοιο θα ήταν ολέθριο και θα απέτρεπε εξ' ολοκλήρου τη δυνατότητα ύπαρξης της ζωής. Έτσι η λίμπιντο και η ηδονή που προκαλείται από αυτή, έρχονται για να διασφαλίσουν τη συνέχεια της ζωής. Για να μην αποδειχθεί αυτοκαταστροφική η ενόρμηση του θανάτου, με τη βοήθεια της λίμπιντο το άτομο στρέφει το μεγαλύτερο μέρος της ενόρμησης προς τα εξωτερικά αντικείμενα. Τότε η ενόρμηση του θανάτου μετατρέπεται σε ενόρμηση της «καταστροφής» ή «κυρίευσης» (Freud, 1991). Είναι φανερό λοιπόν πως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μέσα από τη «δολοφονία» των άλλων παικτών εκπληρώνεται η σαδιστική επιθυμία με ένα «υγιή» τρόπο. (Freud, 1978)

Μια ειδική κατηγορία παικτών που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι οι «griefers». Στα ελληνικά ο όρος θα μπορούσε να αποδοθεί ως «οι χάρου». Αυτοί οι παίκτες επιλέγουν να ενοχλούν συστηματικά τους άλλους, να σκοτώνουν χωρίς λόγο και γενικότερα να παρεμποδίζουν τη φυσιολογική ροή του παιχνιδιού (Barnett and Coulson, 2010). Έχουν αποδοθεί διαφορετικοί λόγοι σε αυτήν την συμπεριφορά, από μια απλή και πιο προφανή αιτία όπως είναι η ανία του παίκτη, μέχρι μια πιο πολύπλοκη που προσπαθεί να εμβαθύνει και να αναλύσει την ψυχολογία αυτών των παικτών. Από έρευνες παρατηρείται ότι οι λεγόμενοι «griefers» παρ' όλο που γίνονται ενοχλητικοί και αντικοινωνικοί στα πλαίσια του παιχνιδιού, απολαμβάνουν το παιχνίδι και βιώνουν την ίδια ευχαρίστηση με τους άλλους παίκτες, επειδή μέσω του παιχνιδιού εκπληρώνουν τις ανάγκες που ορίζει η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού. Οι Foo & Koivisto (2004) προσπάθησαν να κατανοήσουν τους λόγους που οι «griefers» επιλέγουν αυτήν την τακτική παιχνιδιού (αναλύοντας συνεντεύξεις των ίδιων των «griefers») και κατέληξαν στην ύπαρξη τεσσάρων διαφορετικών κατηγοριών παικτών. Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν εκείνοι που προσπαθούν να προσβάλουν λεκτικά και γενικότερα να παρενοχλήσουν με το λόγο τους τους άλλους παίκτες. Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει εκείνους που εντοπίζουν νέους παίκτες και τους σκοτώνουν

επαναλαμβανόμενα. Στην τρίτη κατηγορία ανήκουν αυτοί που προσπαθούν να εξαπατήσουν τους άλλους παίκτες και στην τέταρτη εκείνοι που εκμεταλλεύονται και κλέβουν τους άλλους παίκτες για να εξελιχθούν και να αποκτήσουν δύναμη. (Paul, Bowman & Banks, 2015)

Οι «griefers» θα μπορούσε να ειπωθεί ότι είναι άτομα που επιδιώκουν να καλύψουν την ανάγκη της ικανότητας με έναν υπερβάλλοντα ζήλο, μέσα από την ικανοποίηση που λαμβάνουν σκοτώνοντας έναν άλλον παίκτη. Συνήθως στο στόχαστρο αυτών των παικτών είναι νέοι, άπειροι παίκτες που αποτελούν εύκολη λεία. Η όλη διαδικασία επιβεβαιώνει ότι υπερτερούν έναντι των άλλων παικτών και πιθανά αντισταθμίζει το αρνητικό αίσθημα της «κατωτερότητας» που ενδεχομένως βιώνουν στην καθημερινότητά τους (Barnett & Coulson, 2010). Σε ορισμένα στοιχεία η πρακτική του «griefing» φέρει ομοιότητες με την πρακτική του διαδικτυακού εκφοβισμού (cyber bullying). Η ομοιότητα ανάμεσα στις δύο πρακτικές εντοπίζεται στη συστηματική παρενόχληση μέσω της χρήσης των τεχνολογικών μέσων, σε άτομα που αδυνατούν να αποκρούσουν αυτές τις συμπεριφορές. Ωστόσο υπάρχουν και έντονες αποκλίσεις μεταξύ των δύο πρακτικών που δείχνουν τη διαφορετική φύση τους. Η πρακτική του griefing χρησιμοποιείται αυστηρά στα πλαίσια του παιχνιδιού και δεν έχει σκοπό να βλάψει το φυσικό πρόσωπο, αλλά μόνο τον εικονικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Ο σκοπός των «griefers» είναι να παρεμποδίσουν τη φυσική ροή του παιχνιδιού και σε ελάχιστες περιπτώσεις οι ενέργειές τους αποτελούν προσωπική επίθεση σε συγκεκριμένο παίκτη. Αντίθετα το «cyber bullying» είναι στοχευμένο σε ένα άτομο, αφορά την προσωπική του ζωή και αναφέρεται σε προσωπικά στοιχεία που θίγουν την ταυτότητα του ατόμου. (Paul, Bowman & Banks, 2015)

Η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού προσπαθεί να δώσει τη δική της ερμηνεία στο φαινόμενο του griefing. Σύμφωνα με τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού, όπως αναλύθηκε σε προηγούμενη ενότητα, οι τρεις βασικές ανάγκες που χρειάζεται να καλύψει ο άνθρωπος για να νιώσει ικανοποίηση και ευχαρίστηση είναι η ικανότητα, η αυτονομία και η ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων. Τα MMO παιχνίδια, έδωσαν το βήμα για την εξέλιξη του παιχνιδιού επειδή επέτρεψαν στα άτομα να δημιουργούν σχέσεις και να συνεργάζονται. Τα παιχνίδια αποτελούν πλέον χώρους «κοινωνικής δικτύωσης» και

τα άτομα βιώνουν την ικανοποίηση της ανάπτυξης σχέσεων και το αίσθημα του «ανήκειν» σε μια ομάδα. Οι πρακτικές των «griefers» έρχονται σε αντίθεση με την αρχή των τριών αναγκών που ορίζει η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού. Αν η επιτυχία ενός παιχνιδιού και η κινητοποίηση των παικτών προέρχεται από το συνδυασμό αυτών των τριών αναγκών, προκαλεί ερωτηματικά γιατί οι «griefers» εκδηλώνουν μια τόσο αντικοινωνική συμπεριφορά. Η απάντηση βρίσκεται στην ανωνυμία που παρέχει το παιχνίδι και το αίσθημα της απορρόφησης από την ομάδα. Τα άτομα αποχωρίζονται την πραγματική τους ταυτότητα στο χωροχρονικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Όταν ένα άτομο χάνει την αίσθηση του εαυτού μπορεί να απορροφηθεί πιο εύκολα από τις ιδέες και τις πρακτικές μιας ομάδας. Αυτό συμβαίνει και στην περίπτωση των «griefers», που αν και δεν αποτελούν μια καθαρή κοινωνική ομάδα που τα μέλη της επικοινωνούν και συνεργάζονται, πρόκειται για μια κατηγορία παικτών με κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και μια ξεχωριστή ταυτότητα. Ειδικότερα, το γεγονός ότι οι πράξεις τους είναι ανάρμοστες και αντικρούουν τις επιταγές του παιχνιδιού, τους κινητοποιεί ακόμη πιο έντονα. Αυτό πραγματοποιείται διότι η ανωνυμία τους επιτρέπει να επαναστατούν ενάντια στις νόρμες του παιχνιδιού και ο καλύτερος τρόπος για να τα καταφέρουν είναι να υιοθετήσουν την «καταστροφολογική» ταυτότητα του «griever». Έτσι αν και οι «griefers» δεν δηλώνουν ρητά την ύπαρξη μιας ομάδας και ο καθένας αυτενεργεί, υπάρχουν στο παιχνίδι σαν μια ειδική κατηγορία, γεγονός που τους κατατάσσει σε μια ομάδα. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται κατανοητό πώς αυτοί οι παίκτες εκπληρώνουν την ανάγκη τους για τη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων, εφόσον θεωρητικά ανήκουν σε ένα στενό κύκλο ατόμων (Paul, Bowman & Banks, 2015). Μια δεύτερη υπόθεση της θεωρίας του αυτοπροσδιορισμού στην ιδιάζουσα περίπτωση των griefers είναι ότι επιζητούν μέσω του παιχνιδιού να καλύψουν περισσότερο τις ανάγκες της αυτονομίας και της ικανότητας. Οι ίδιοι οι griefers υποστηρίζουν ότι δεν βλέπουν τα ψηφιακά παιχνίδια ως μέσο για γνήσια επικοινωνία με άλλους παίκτες. Για τους «griefers» τα παιχνίδια, επειδή ακριβώς αποτελούν μια «χαλαρή» δομή χωρίς αυστηρούς κανόνες και επιπτώσεις, είναι ένας χώρος ελεύθερης έκφρασης όπου δικαιολογούνται και ανάρμοστες συμπεριφορές. Τα παιχνίδια παρ' όλο που αποτελούν χώρους κοινωνικής εξαίρεσης και μη αποδεκτές συμπεριφορές όπως για παράδειγμα ο φόνος κάποιου, γίνονται αποδεκτές στο παιχνίδι, έχουν κι αυτά ορισμένους κανόνες. Οι «griefers» με το να αντιτάσσονται στις επιταγές

του παιχνιδιού δηλώνουν την ανάγκη τους για μια «απόλυτη ελευθερία» και βλέπουν το χώρο του παιχνιδιού ως χώρο έξαρσης του «εκείνου» (Barnett and Coulson, 2010). Ακόμη φαίνεται ότι δεν τους ενδιαφέρει τόσο η δημιουργία σχέσεων, όσο η περιέργεια να ανακαλύψουν τι θα συμβεί αν προβούν σε παράνομες πράξεις που αντιβαίνουν στους κανόνες του παιχνιδιού. Για παράδειγμα κανένα παιχνίδι δεν μπορεί να προβλέψει την επαναλαμβανόμενη και εσκεμμένη δολοφονία αδύναμων παικτών, πράγμα που προκαλεί το ενδιαφέρον του «griever», που επιζητά να εξερευνήσει όλες τις πιθανές πτυχές του παιχνιδιού (Paul, Bowman & Banks, 2015). Για τους «griefers» το παιχνίδι είναι ένας χώρος πειραματισμού και ελεύθερης έκφρασης. Μέσα σε αυτόν ανακαλύπτουν τα όρια της δημιουργικότητάς τους. Για παράδειγμα στο YouTube υπάρχει βίντεο με εκατομμύρια θεάσεις, που δείχνει πολλούς διαφορετικούς τρόπους να σκοτώσει κάποιος τους εικονικούς χαρακτήρες στο παιχνίδι «Sims 4».

Εικόνα 4.



Ways To Die: In The Sims 4 (All Sims 4 Deaths)

## 5.4 Επικοινωνία στα MMO

Στα MMO παιχνίδια η ατομική εξέλιξη συνδέεται στενά με την επικοινωνία με τους άλλους παίκτες. Για να εξελιχθεί ο παίκτης θα πρέπει να επιδιώκει τη συμμετοχή σε διάφορες ομάδες και ομαδικές συνομιλίες. Στα πλαίσια της συνομιλίας του παιχνιδιού τα άτομα πρέπει να διατηρούν τα στοιχεία του εικονικού χαρακτήρα τους και να επικεντρώνονται σε θέματα του παιχνιδιού. Αν ένας παίκτης βγει εκτός ρόλου αναφερόμενος στη φυσική του ταυτότητα ή μεταφέροντας στη συζήτηση θέματα της καθημερινότητάς του, μπορεί να προκαλέσει δυσαρέσκεια στους υπολοίπους παίκτες γιατί αλλοιώνεται με αυτόν τον τρόπο το αίσθημα της «εμβύθισης» στον εικονικό χώρο (Barnett & Coulson, 2010). Η βαθύτερη αιτία ωστόσο μπορεί να είναι η ανάγκη της πρόσκαιρης διαφυγής από τη φυσική ταυτότητα. Η κοινωνική θέση που έχουν τα άτομα εκτός παιχνιδιού δεν παίζει κανένα ρόλο στο παιχνίδι. Άτομα τα οποία στην πραγματική ζωή μπορεί να είναι πιο χαμηλών τόνων και να διαθέτουν τη θέση του ακολούθου ή να βρίσκονται στο περιθώριο, στα παιχνίδια γίνονται αρχηγοί. Με αυτό τον τρόπο εκπληρώνεται μια επιθυμία και καλύπτεται το κενό που δημιουργείται από έναν αντίστοιχο πραγματικό χώρο π.χ. το εργασιακό περιβάλλον (Steinkuehler & Williams, 2006). Συχνά ένας νέος παίκτης θα ζητήσει τη βοήθεια πιο έμπειρων (στη συνομιλία) για τη λειτουργία του παιχνιδιού. Ακόμη υπάρχουν ειδικά φόρουμ και ιστοσελίδες για κάθε παιχνίδι από τις οποίες το άτομο μπορεί να αντλήσει πληροφορίες και να γνωρίσει άλλους παίκτες. Ένα επιπλέον σημαντικό εργαλείο που υπάρχει σχεδόν σε όλα τα MMO παιχνίδια είναι «η λίστα των φίλων», μέσω της οποίας μπορείς να επικοινωνήσεις άμεσα με κάποιον για βοήθεια. Αντίστοιχα υπάρχει «η λίστα αγνώστης», στην οποία συνήθως μπαίνουν άτομα μη κοινωνικά που επιλέγουν να δραστηριοποιούνται μόνο τους και όχι μέσω μιας ομάδας. Φαίνεται ότι η λογική της επικοινωνίας συμβαδίζει με τις αντίστοιχες κοινωνικές επιταγές στην πραγματική ζωή. Η επικοινωνία και η δημιουργία ομάδων στο παιχνίδι διαδραματίζει σημαντικό ρόλο καθώς δίνει δυνατότητες στους παίκτες τις οποίες δεν έχουν όταν παίζουν μόνο ατομικά. Για παράδειγμα διάφορες δοκιμασίες προϋποθέτουν να είναι ο παίκτης μέλος ομάδας. Για να κερδίσει την εύνοια των άλλων παικτών θα πρέπει να διεκπεραιώσει αυτό που του έχει ανατεθεί στα πλαίσια της ομάδας. Όσοι λειτουργούν ατομικά μπαίνουν στη «μαύρη λίστα», ενώ εκτιμώνται ιδιαίτερα τα άτομα που εμπυγχώνουν, κάνουν εύστοχα αστεία και

απαντούν γρήγορα στους άλλους (Barnett & Coulson, 2010). Στα πλαίσια του παιχνιδιού υπάρχουν συγκεκριμένα κοινωνικά μοτίβα που ακολουθούνται και λειτουργούν σαν άρρητο συμφωνηθέν. Η διάθεση στα παιχνίδια πρέπει να είναι χαρούμενη και χαλαρή. Οι παίκτες ανταλλάσσουν αστεία, βωμολοχίες για πλάκα, πειράγματα κλπ. Σπάνια η επικοινωνία των παικτών θα εξελιχθεί στην ανάλυση προσωπικών προβλημάτων που αναφέρονται στην ζωή του καθενός. Δεν υπάρχει τόσο αυστηρό και σοβαρό ύφος, καθώς όπως ήδη αναφέρθηκε τα παιχνίδια αυτά είναι ένας τρόπος διαφυγής από την πραγματικότητα. Στα παιχνίδια γίνεται προσπάθεια να αποκλείεται οτιδήποτε σχετίζεται με την πραγματικότητα και κυρίως με την αρνητική πτυχή της καθημερινότητας. Τα άτομα μπαίνουν σε ένα μαγικό «κύκλο» ο οποίος αποκλείει τα δεινά της πραγματικότητας (Steinkuehler & Williams, 2006), (Juuil , 2008).

Η ιδέα της επικοινωνίας και της ομάδας είναι τόσο σημαντική στα παιχνίδια που έχουν αποκτήσει μια δομή εταιρείας/επιχείρησης όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα στον εργασιακό τομέα. Σε ένα παιχνίδι MMO υπάρχουν μεγάλες ομάδες οι οποίες διοικούνται από τα παλαιότερα και πιο ισχυρά μέλη. Εάν ένας παίκτης θέλει να γίνει μέλος μιας τέτοιας ομάδας θα πρέπει να συμπληρώσει μια ειδική φόρμα όπου παρουσιάζει τις ικανότητές του και τους λόγους που επιθυμεί να μπει στην ομάδα. Στη συνέχεια, αν εγκριθεί η αίτησή του περνάει από διαδικτυακή συνέντευξη (μέσω κάμερας ή chat). Αντίστοιχα, η ομάδα ενημερώνει τον παίκτη για τις αρμοδιότητες και τα οφέλη που θα έχει αν καταφέρει να ενταχθεί σε αυτήν (Barnett & Coulson, 2010). Έτσι φαίνεται ότι ενώ το παιχνίδι δίνει την αίσθηση μια «χαλαρής» δομής με απόλυτη ελευθερία ενεργειών, καθώς στον κόσμο του ψηφιακού παιχνιδιού οι κοινωνικά μη αποδεκτές συμπεριφορές δεν έχουν κάποια επίπτωση στη ζωή του ατόμου, οι περισσότεροι παίκτες με την επιλογή τους να μπουν σε μια ομάδα μπαίνουν σε μια κατάσταση περιορισμού. Οι ομάδες αυτές καθώς και οι ευθύνες που έχει κάθε παίκτης στα πλαίσια της ομάδας θεωρούνται πολύ σημαντικές, γεγονός που διαπιστώνεται από τις κυρώσεις που μπορεί να υποστεί όποιος αγνοήσει τους κανόνες (συνήθως τον διαγράφουν από την ομάδα και δυσκολεύεται να γίνει μέλος μιας καινούριας). Η ερμηνεία αυτού του γεγονότος έγκειται στην ανάγκη του ατόμου να ανήκει κάπου, να είναι μέρος ενός συνόλου (Watson & Johnson, 1972)

## Κεφάλαιο 6

### Επίλογος- Συμπεράσματα

Το παιχνίδι είχε και έχει κεντρική θέση στη ζωή του ανθρώπου. Διαδραματίζει ουσιαστικό ρόλο στη διασκέδαση αλλά και στην εκπαίδευσή του. Στη σύγχρονη εποχή τα ψηφιακά παιχνίδια κυριαρχούν στο χώρο του παιχνιδιού και σε αυτό συνετέλεσαν αφ' ενός η ευρεία χρήση των προσωπικών υπολογιστών (από το 1980 και μετά) και αφ' ετέρου η εξοικείωση των χρηστών με τα διάφορα ψηφιακά μέσα (κινητά τηλέφωνα, φορητές συσκευές, υπολογιστές κ.α.), στα οποία μπορούν να εγκαταστήσουν παιχνίδια και εφαρμογές. Το γεγονός ότι αποτελούν πλέον κυρίαρχη μορφή διασκέδασης, αποφέρει τεράστια κέρδη στις εταιρείες παραγωγής τους. Αρχικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ασχολούνταν μόνο οι έφηβοι και τα άτομα νεαρής ηλικίας, αλλά στη συνέχεια η χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού εξαπλώθηκε και σε άλλες ηλικίες, με αποτέλεσμα να αρχίσουν να αναζητούνται οι λόγοι εξήγησης του φαινομένου .

Στην παρούσα βιβλιογραφική εργασία βασικός στόχος είναι ακριβώς αυτός, δηλαδή η ερμηνεία της ραγδαίας δημοφιλίας που απέκτησαν τα βιντεοπαιχνίδια εστιάζοντας στην ψυχολογία του παίκτη και αξιοποιώντας βασικά ψυχοδυναμικά στοιχεία της ψυχαναλυτικής θεωρίας. Στην προσπάθεια να ερμηνευθεί το φαινόμενο προέκυψαν επιμέρους ερωτήματα. Διερευνήθηκε ο τρόπος που τα ηλεκτρονικά παιχνίδια λειτουργούν στον ψυχισμό του ανθρώπου και επιχειρήθηκε να οριστεί το βασικό θέλημα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αυτό που τελικά διαπιστώθηκε είναι ότι τα ψηφιακά παιχνίδια συνδυάζουν πολλά διαφορετικά στοιχεία που προσελκύουν αλλά και δεσμεύουν τον παίκτη στο χώρο του παιχνιδιού. Παρατηρώντας τα βιντεοπαιχνίδια (videogames) και τη βασική τους ιδέα φάνηκε ότι υπάρχουν κοινά μοτίβα που αποτελούν θέλημα για τους παίκτες, όπως η διαδραστική τους φύση, η ευπλαστότητά τους, δηλαδή οι διαφορετικές επιλογές που δίνουν στους παίκτες και τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι παίκτες για να φτάσουν στον στόχο τους (Edwards, 2010). Ακόμα αναδείχτηκε ότι τα ψηφιακά παιχνίδια είναι μέσα που δίνουν την επιλογή της έκφρασης των επιθυμιών που είναι καλά κρυμμένες στο ασυνείδητο (Nusselder, 2009). Το άτομο και οι εννοήσεις του βρίσκουν διέξοδο στα νέα τεχνολογικά μέσα. Τα ψηφιακά



παιχνίδια αποτελούν «ζώνες κοινωνικής εξαίρεσης» όπου οι παίκτες μπορούν να βυθιστούν, να αποκοπούν από το φυσιολογικό και το «κοινωνικά» θεμιτό και να βιώσουν εμπειρίες που έρχονται σε σύγκρουση με τους κοινωνικούς περιορισμούς.

Τα παιχνίδια λειτουργούν ως εικονικοί κόσμοι και έχουν διεξαχθεί πολλές έρευνες που αναλύουν το φαινόμενο της εμπύθισης στο παιχνίδι. Τελευταία έχουν αναπτυχθεί θεωρίες που εστιάζουν στον παίκτη. Η επικρατέστερη θεωρία που χρησιμοποιείται για την ερμηνεία της ευρείας ενασχόλησης των ατόμων με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η θεωρία του αυτοπροσδιορισμού η οποία εξετάζει τα κίνητρα των ανθρώπων για δράση. Με βάση τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού οι τρεις βασικές ανάγκες /κίνητρα που διαδραματίζουν καταλυτικό ρόλο στη διαδικασία του παιχνιδιού και την προσέλκυση των παικτών είναι η ικανότητα, η αυτονομία και η δημιουργία σχέσεων στο παιχνίδι, η κοινωνικοποίηση δηλαδή του παίκτη μέσω του ψηφιακού παιχνιδιού ( Przybylski, 2010). Ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο που εξηγεί την ελκυστικότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και ιδιαίτερα των διαδικτυακών παιχνιδιών, είναι το στοιχείο της ταυτότητας στο παιχνίδι, ο εικονικός δηλαδή εαυτός του παίκτη. Το άτομο μέσα από τη συμμετοχή του σε ηλεκτρονικά παιχνίδια επιδιώκει να δημιουργήσει ένα διαφορετικό «εγώ», έναν εικονικό εαυτό ο οποίος βιώνει πρωτόγνωρες εμπειρίες και αποκτά χαρακτηριστικά που θα επιθυμούσε να έχει. Ο εικονικός εαυτός (το άβαταρ) είναι συνεπώς ένας εαυτός ή μια πτυχή του εαυτού. Είναι η εικόνα του ατόμου στον «τεχνολογικό καθρέφτη». Μια εξήγηση για τη μεγάλη άνθηση που έχουν τα διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών χρηστών (MMORP) είναι η δυνατότητα δημιουργίας ενός μοναδικού εικονικού εαυτού με δικό του όνομα και η δυνατότητα στενής επικοινωνίας με άλλους παίκτες. Η δυναμική των ψηφιακών παιχνιδιών είναι πια καθολικά παραδεκτή με συνέπεια να υπάρχει σήμερα μεγάλο ενδιαφέρον για τις επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στους χρήστες καθώς επίσης και για τα κίνητρα των παικτών και τον τρόπο που τα παιχνίδια εξυπηρετούν τις ψυχολογικές ανάγκες του ατόμου. Γι' αυτόν τον λόγο έχουν ήδη διεξαχθεί και συνεχίζουν να διεξάγονται ποικίλες έρευνες για το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Οι νεότερες μελέτες δείχνουν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να επιδράσουν θετικά και να προάγουν την ψυχική υγεία του παιδιού. Σύμφωνα με την Oblinger τα ψηφιακά παιχνίδια συντελούν στην κοινωνικοποίηση των χρηστών και προάγουν τη συνεργασία. Οι χρήστες παίζοντας ομαδικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, συζητούν «online»,

δημιουργούν διαδικτυακές κοινότητες, συνεργάζονται, μοιράζονται τις γνώσεις τους για το παιχνίδι και βοηθούν άλλους παίκτες (Oblinger, 2004). Η γνώση και η εμπειρία που μοιράζονται οι παίκτες των ψηφιακών παιχνιδιών στο διαδίκτυο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως «μεταγνώση» (στοχασμός επί της προϋπάρχουσας γνώσης και εμπειρίας) (Scuire & Jenkins, 2003). Έχουν διερευνηθεί όμως και οι αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από διάφορους μελετητές, οι οποίοι τονίζουν ότι είναι πολυπαραγοντικές. Συγκεκριμένα βρέθηκε ότι οι αρνητικές επιπτώσεις εξαρτώνται από το χρόνο ενασχόλησης, τη γονική επίβλεψη, την προϋπάρχουσα επιθετικότητα, το περιεχόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τον ψυχικό κόσμο του χρήστη. Ο εθισμός στο διαδίκτυο είναι η ακραία επίπτωση της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Θεωρώ ότι στο μέλλον οι έρευνες πρέπει να στραφούν στη μελέτη της ψυχοσύνθεσης των παικτών σε συνάρτηση με το είδος των ψηφιακών παιχνιδιών που επιλέγουν, καθώς και τον τρόπο που λειτουργούν μέσα σε αυτά. Θα πρότεινα να μελετηθεί διεξοδικότερα το φαινόμενο του εθισμού, εστιάζοντας στην ψυχολογία του παίκτη. Τέλος πιστεύω ότι θα βοηθούσε να ερευνηθεί περαιτέρω ο τρόπος που τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και δη τα νεώτερης τεχνολογίας που είναι πιο εμπυθιστικά, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για ψυχοθεραπευτικούς σκοπούς σε παιδιά αλλά και σε ενήλικες, λαμβανομένου υπ' όψη ότι τα παιχνίδια γενικότερα έχουν ήδη θέση στην παιδική ψυχοθεραπεία.

## Βιβλιογραφία

### Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

- Αυγητίδου, Σ. (2001). Εισαγωγή. Στο Σ. Αυγητίδου (επιμ.) *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (σελ. 13-51). ΤΥΠΩΘΗΤΩ Γιώργος Δάρδανος, Αθήνα.
- Βώρος, Φ.Κ. (1999). Μια φιλοσοφία της εκπαίδευσης στα Πολιτικά του Αριστοτέλους. Στο Δ. Κούτρας (επιμ.) *Β' Διεθνές Συνέδριο Αριστοτελικής Φιλοσοφίας: Η πολιτική φιλοσοφία του Αριστοτέλους και οι επιδράσεις της*, Αθήνα.
- Μετοχιανάκη, Η., (2008). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική*, Τρίτη έκδοση, Ηράκλειο
- Μπαρμπάτσης Κ., Οικονόμου Δ., Παπαμαγκανά Ι., Ζώζας Ι. (Απρίλιος, 2010) *Ηλεκτρονικά παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία*, 2<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο, Ημαθία.
- Νικολή Μ., (2016). Τι επιπτώσεις έχει η εικονική πραγματικότητα στο μυαλό και το σώμα μας; , gr.ign.com, ανακτήθηκε 6/12/2018
- Σκουμπουρδή, Χ. (2015). *Το παιχνίδι στη μαθηματική εκπαίδευση των μικρών παιδιών*. ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΩΝ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΩΝ, ΕΜΠ, Αθήνα.

### Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Atkinson, R., & Rodgers, T. (2015). Pleasure zones and murder boxes: Online pornography and violent video games as cultural zones of exception. *British journal of criminology*, 56(6), 1291-1307.
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179.
- Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds*. Berkeley, CA: New Riders.
- Becker E. (1973), *The Denial of Death*. Free Press.
- Biocca, F. (1992). Communication within virtual reality: Creating a space for research. *Journal of Communication*. 42, 5-22

- Blumler, J., & Katz, E. (1974). *The uses of mass communications*. Beverly Hills, CA: Sage
- Bollas, C. (2015). Psychoanalysis in the age of bewilderment: On the return of the oppressed. *The International Journal of Psychoanalysis*, 96(3), 535-551.
- Boyle, E., Connolly, T. M., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74.
- Brockmyer, J. H., Fox, C. M., Curtiss, K. A., McBroom, E., Burkhart, K. M., & Pidruzny, J. N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 624-634.
- Calvert, S. L., & Tan, S. L. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of applied developmental psychology*, 15(1), 125-139.
- Canestri, J. (2001). Some questions on virtual reality and psychoanalysis. In *Challenges of Psychoanalysis in the 21st Century* (pp. 1-4). Springer, Boston, MA.
- Cogburn, J., & Silcox, M. (2009). *Philosophy through video games*. Routledge.
- Dodes, L. (2002). *The heart of addiction: A new approach to understanding and managing alcoholism and other addictive behaviors*. New York, NY: Harper Collins
- Edwards, N. C. (2010). *Understanding Video Games*, Connecticut College, New London.
- Elias N.(2000), *The Civilizing Process: Sociogenetic and Psychogenetic Investigations*. Blackwell Publishing.
- Feldman, R. (2011). Εξελικτική ψυχολογία και δια βίου ανάπτυξη. *Μετάφραση: Αντωνοπούλου Ζ., Κουλετσάνου Μ., Επιστημονική επιμέλεια: Μπεζεβέργης Η. Αθήνα: Gutenberg.*
- Foo, C. Y., & Koivisto, E. (2004, June 3–5). Defining grief play in MMORPGs: Player and developer perceptions. Paper presented at the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE), Singapore.

- Freud, S. (1923) Beyond the Pleasure Principle. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVIII (1920-1922): Beyond the Pleasure Principle, Group Psychology and Other Works.*
- Freud, S. (1961). The ego and the id. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIX (1923-1925): The Ego and the Id and Other Works* (pp. 1-66).
- Freud ( 1978), ZUR EINFUHRUNG DES NARZIBMUS FETISCHISMUS DAS OKONOMISCHE PROBLEM DES MASOCHISMUS (μετάφραση: Ναρκισσισμός, φετιχισμός , μαζοχισμός), μετ. Μυλωνά Ν., επιμ. Αποστολία Δ., Εκδόσεις ΝΙΚΑΣ, Αθήνα
- Freud, S. (1989). *Civilization and its discontents.* WW Norton & Company.
- Freud, S. (1991). *Τriebe und triebchicksale.*(μετάφραση: Ενορμήσεις και ορμικά πεπρωμένα), μετ. Μυλωνά Ν., επιμ. Τσούτση Σ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΝΙΚΑΣ, Αθήνα
- Funk, J. B. (2003). Violent video games: Who’s at risk? In D. Ravitch & J. Viteritti (Eds.), *Kid stuff: Marketing violence and vulgarity in the popular culture* (pp. 168–192). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Abuse*, 10, 191–197
- Grimshaw, M. (Ed.). (2014). *The Oxford handbook of virtuality.* Oxford University Press. pp.71-86
- Gunawardhana, L. P. D., & Palaniappan, S. (2015). Psychology of digital games and its effects to its users. *Creative Education*, 6(16), 1726.
- Hall, C. S. (1954). *A Primer of Freudian Psychoanalysis.* New York: World.
- Heim, M. (1994). *The metaphysics of virtual reality.* Σελ. 1-30, Oxford University Press.
- Hickmott, D. –B. (2006). *Are Computer Games Educational?*  
[http://www.newman.ac.uk/Students\\_Websites/~d.b.hickmott/index.htm](http://www.newman.ac.uk/Students_Websites/~d.b.hickmott/index.htm)
- Huizinga, Johan (1955): *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, trans. by R.F.C. Hull, Boston: Beacon (1938).
- Huizinga, G. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι* [Μετάφραση Σ. Ροζάνης & Γ. Λυκιαρδόπουλος, Επιμέλεια Π. Κονδύλης]. Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens IIs 86.* Routledge.

- Juul, J. (2008). The magic circle and the puzzle piece.
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. MIT press.
- Lacan, J. (1966). Le stade du miroir. *Écrits*, 93-100.
- Lacan, J. (1997). *Seminar of Jacques Lacan*. WW Norton & Company.
- Lee, D., & LaRose, R. (2007). A socio-cognitive model of video game usage. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 51(4), 632-650.
- Lemma, A. (2013). The Body One has and the Body One is: Understanding the Transsexual's Need to be Seen. *Int. J. Psycho-Anal.*, 94:277-292.
- Lemma, A. (2015). Psychoanalysis in Times of Technoculture: Some Reflections on the Fate of the Body in Virtual Space. *Int. J. Psycho-Anal.*, 96: 569-582
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).
- McLuhan, M., MCLUHAN, M. A., & Lapham, L. H. (1994). *Understanding media: The extensions of man*. MIT press.
- Mitchell, R. W. (1991). Bateson's concept of "metacommunication" in play. *New Ideas in Psychology*, 9(1), 73-87.
- Nusselder, A. (2009). *Interface fantasy: a Lacanian cyborg ontology*. Chapter 1 & 6, MIT Press.
- Oblinger D. (2004), *The Next Generation of Educational Engagement*. *Journal of Interactive Media in Education*
- Paul, H. L., Bowman, N. D., & Banks, J. (2015). The enjoyment of grieving in online games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7(3), 243-258.
- Peck, T. C., Seinfeld, S., Aglioti, S. M., & Slater, M. (2013). Putting yourself in the skin of a black avatar reduces implicit racial bias. *Consciousness and cognition*, 22(3), 779-787
- Petry, A. D. S., & Petry, L. C. (2012). Possibilities of encounter between Psychoanalysis and videogames: thinking with Freud and Lacan. In *Proceedings of XII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment*.
- Pimentel, K., & Teixeira, K. (1993). *Virtual reality through the new looking glass*. New York

- Poole, S. (2004). *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution*. Arcade Publishing
- Prensky, M. (2001), *Digital Natives, Digital Immigrants*, On the Horizon MCB University Press, Vol. 9 No. 5
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of general psychology*, 14(2), 154-166.
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., & Ryan, R. M. (2012). The ideal self at play: The appeal of video games that let you be all you can be. *Psychological science*, 23(1), 69-76.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000a). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54 – 67.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4), 344-360.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge/London: MIT.
- Shapiro. M., & McDonald. D. (1992). I'm not a real doctor, but I play one in virtual reality: Implications of virtual reality for judgments about reality. *Journal of Communication*. 42. 94- 114.
- Sherry, J., & Lucas, K. (2003, May). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Presented at the Mass Communication Division, International Communication Association Annual Convention, San Diego, CA
- Silvern, S.B.. & Williamson. P.A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression. *Journal of Applied Developmental psychology*. 453.-462.
- Squire, K., Jenkins, H. (2003), *Harnessing the power of games in education*
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places". *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885-909.
- Stiegler, B. (2011). Pharmacology of desire: Drive-based capitalism and libidinal dis-economy. *New Formations*, 72(72), 150-161.

- Turkle, S. (2005). Computer games as evocative objects: from projective screens to relational artifacts. *Handbook of computer game studies*, 267-279
- Van Eck, R., & Dempsey, J. (2002). The effect of competition and contextualized advisement on the transfer of mathematics skills a computer-based instructional simulation game. *Educational Technology Research and Development*, 50(3), 23-41.
- Vygotsky, L. (2000). *Νους στην κοινωνία: Η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών*. [Μετάφραση Σ. Βοσνιάδου & Α. Μπίμπου]. Εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9(3), 317-324.
- Watson, G., & Johnson, D. (1972). *Social psychology: Issues and insights*. Philadelphia, PA: Lippincott
- Weibel, Peter. 1992. New Space in the Electronic Age. In: E. Bolle, ed. *Book for the Instable Media*. Den Bosch: V2 Publishing. WWW: <http://framework.v2.nl/archive/archive/node/text/default.xslt/nodenr-69997>
- Winnicott, D.W. (1971). *Playing and reality*. London, Tavistock Publications  
[Μετάφραση: Το παιδί το παιχνίδι και η πραγματικότητα. Καστανιώτης, Αθήνα].
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & behavior*, 9(6), 772-775.