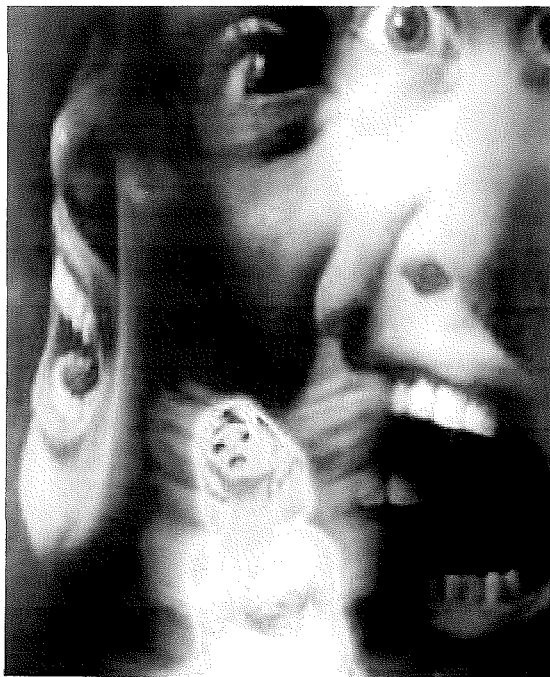


ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΜΣ Ψυχολογία & Μ.Μ.Ε.

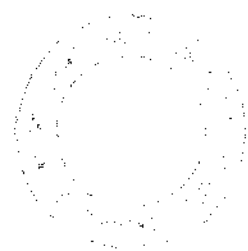
*Second life- Δεύτερη ζωή= δεύτερη ευκαιρία;
Ψάχνοντας το alter ego μας*

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ



*Επιβλέπων καθηγητής: κ. Γιάννης Σκαρπέλος
Καλλιόπη Αθανασοπούλου
Α.Μ. 6206Μ020
Αθήνα, Μάιος 2009*

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	4
ΜΕΡΟΣ Α΄.....	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- Η εικονική πραγματικότητα και τα πολυσυμμετοχικά διαδικτυακά παιχνίδια (Massively Multiplayer Online Games).....	8
1.1. Η Εικονική πραγματικότητα και η ιστορία της.....	8
1.1.1..... Δυνητική πραγματικότητα Vs πραγματική πραγματικότητα	
11	
1.1.2 Οι τρεις διαστάσεις και ο χωρόχρονος.....	14
1.2. Δυνητικές κοινότητες και δυνητικοί κόσμοι στον Κυβερνοχώρο.....	15
1.2.1. Ο Κυβερνοχώρος, το νέο... Μετα-σύμπαν.....	18
1.3. Τα MMOGs (Massively Multiplayer Online Games)- Μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλών παικτών και το νέο είδος εικονικών κόσμων.....	20
1.3.1. Homo Ludens - η ευτυχία του παιχνιδιού.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- Το second life: «Γεννώντας» τον εαυτό μας.....	26
2.1. Τι είναι το Second Life.....	26
2.1.1. Πως ζει κανείς στο SL- απαντήσεις σε λογικές ερωτήσεις... ζωής.....	29
2.1.2. Η νέα διάσταση της δυνητικής πραγματικότητας με το Second Life.....	30
2.1.3. Είναι το Second Life μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι πολλών παικτών (MMORPG);.....	35
2.1.4. Ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης.....	36
2.2. Η Ελλάδα στο Second Life.....	38
2.3. Τα avatars και η εικονική ταυτότητα.....	40
2.3.1. Ανωνυμία- οι δύο όψεις του Ιανού.....	46
2.4. NPRL (Not Possible In Real Life)- Μη δυνατό στην πραγματική ζωή.....	48
2.5. Στατιστικά στοιχεία.....	51
Χρήστες- συνολικός πληθυσμός.....	51
Χώρες.....	53
Ώρες ενασχόλησης.....	56
Ηλικία.....	59
Φύλο.....	60
ΜΕΡΟΣ Β΄.....	61
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3- Έρευνα και ανάλυση του προφίλ των «κατοίκων» του Second Life.....	61
3.1. Το κίνητρο (η αφορμή).....	61
3.1.1. Λόγοι δημοφιλίας.....	63
3.2. Η σχέση με τον εσωτερικό κόσμο και τα συναισθήματα (η αιτία).....	64
3.2.1. Ο έλεγχος των συναισθημάτων του avatar- πτυχές τεχνητής νοημοσύνης.....	66
3.3. Ο αντίκτυπος (οι συνέπειες).....	67
3.4. Η αντίληψη του εικονικού εαυτού από τους «κατοίκους» του SL.....	69
3.5. Η εικονική ζωή ως όνειρο.....	72
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4- Ψυχολογικές και κοινωνιολογικές προεκτάσεις.....	75
4.1. CMC (Computer Mediated Communication) και AMC (Avatar Mediated Communication) Vs επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο.....	75
4.2. Ανάλυση των κινήτρων ενασχόλησης με το Second Life.....	77
4.3 Ηλεκτρονικός εθισμός ή τι; Πότε μιλάμε για παθολογία;.....	79
4.4. Όνειρο και εικονική πραγματικότητα- Η ζωή ως όνειρο.....	83
ΕΠΙΛΟΓΟΣ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	86
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	89
ΑΡΘΡΑ- ΜΕΛΕΤΕΣ- ΕΡΕΥΝΕΣ.....	90

ΕΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ	91
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	93
1. Συνεντεύξεις των «κατοίκων» του ΣΙ.....	93
2. Συνεντεύξεις ειδικών επιστημόνων.....	111

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΤΟ ΠΑΡΑΠΟΝΟ¹

*Εδώ στον δρόμου τα μισά
έφτασε η ώρα να το πω
άλλα είν' εκείνα που αγαπώ
γι' αλλού γι' αλλού ξεκίνησα*

*Στ' αληθινά στα ψεύτικα
το λέω και τ' ομολογώ
Σαν να 'μουν άλλος κι όχι εγώ
μες στη ζωή πορεύτηκα*

*Όσο κι αν κανείς προσέχει
όσο και αν τα κουνιγά
Πάντα πάντα θα 'ν' αργά
δεύτερη ζωή δεν έχει.*

«Μια φορά και έναν καιρό ήταν ένας κόσμος που τον έλεγαν «Second Life». Ένας κόσμος που ο καθένας γινόταν αυτός/αυτό που ήθελε να είναι, έκανε ό,τι ήθελε να κάνει, δούλευε όπου ήθελε να δουλέψει και πραγματοποιούσε κάθε του όνειρο».

Κάπως έτσι θα μπορούσε να ξεκινάει ένα παραμύθι για το μέλλον, μέχρι και μερικά χρόνια πριν την εμφάνιση –στο Internet- των «εικονικών κόσμων». Και κάπως έτσι περιέγραφε το 1992, έναν φανταστικό –τότε- κόσμο ο Neal Stephenson, στο βιβλίο του Snow crash, την πιο γνωστή λογοτεχνική προσέγγιση της ιδέας του Διαδικτύου και των εικονικών κόσμων, στη δεκαετία μας. Ο Stephenson μιλάει για το Metaverse, μια ψηφιακή απομίμηση πόλης, με πάρκα και οικοδομικά συγκροτήματα, αλλά και πρόσθετες δυνατότητες που δεν υπάρχουν στις πραγματικές πόλεις: ειδικές γειτονιές που δεν ισχύουν οι κανόνες του τρισδιάστατου χωροχρόνου και ζώνες μάχης για να αλληλοσκοτώνονται οι κάτοικοι. «Ο ουρανός και το έδαφος ήταν μαύρα, σαν οθόνη υπολογιστή πριν σχεδιαστεί οτιδήποτε πάνω του» (Stephenson, 1992)...

Το Internet είναι το μεγαλύτερο δίκτυο υπολογιστών στον κόσμο και αποτελεί ένα πλέγμα από εκατομμύρια συνδεδεμένους υπολογιστές, που επεκτείνεται σχεδόν σε κάθε σημείο του πλανήτη και προσφέρει τις υπηρεσίες του ανεξάρτητα από τον χώρο και τον χρόνο. Η όλο και μεγαλύτερη εισχώρησή του στην καθημερινότητα εκατομμυρίων ανθρώπων σε όλο τον κόσμο, επηρεάζει –όπως είναι αναμενόμενο- πολλές και διαφορετικές πτυχές της ζωής μας, όπως η ατομική και συλλογική ταυτότητα, η κοινωνία και οι διαπροσωπική αλληλεπίδραση.

¹ Από τα «Ρία του έρωτα», του Οδυσσέα Ελύτη.

Αποτελεί, κατά κάποιον τρόπο μια αντανάκλαση της κοινωνίας, αφού επηρεάζει και επηρεάζεται από αυτήν, μέσα από τα κοινωνικά δίκτυα που εγκολλώνει.

Η εμφάνιση, τα τελευταία χρόνια, των δυνητικών κοινοτήτων στον Κυβερνοχώρο διαμόρφωσε μια νέα –διαδικτυακή, κοινωνική, ατομική κ.ο.κ.- πραγματικότητα. Συγκεκριμένα στους τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους, όπως το Second Life, η ομοιότητα, αλλά ταυτόχρονα και οι σημαντικές διαφορές με τον πραγματικό κόσμο, έχουν εγείρει σημαντικά ερωτήματα και έχουν αποτελέσει αφορμή για συνεχείς έρευνες και συζητήσεις.

Η σύγκλιση πολλών και διαφορετικών επιστημών (κοινωνιολογία, ανθρωπολογία, ψυχολογία, πληροφορική κ.ά.) όσον αφορά στις συζητήσεις αυτές, είναι από τη μία αναγκαία, από την άλλη όμως «θολώνει» το τοπίο προς μια γενική θεώρηση. Ένα κοινωνικό φαινόμενο μιας εποχής, όπως αυτό που αναλύουμε, η δυνητική πραγματικότητα και η επιρροή της στην ανθρώπινη ατομικότητα και κοινωνικότητα, δεν είναι κάτι που μπορεί να εκτιμηθεί από μια ομάδα ανθρώπων, ούτε σε μικρό χρονικό διάστημα, πριν προλάβουν να αποδειχτούν οι συνέπειές του. Επίσης, ένα κοινωνικό φαινόμενο επηρεάζει και επηρεάζεται πάντα από την ψυχολογία του κάθε ατόμου.

Στην εργασία αυτή θα ασχοληθούμε λοιπόν με την κοινωνιο-ψυχολογική διάσταση του θέματος αυτού, παρουσιάζοντας, αναλύοντας και κρίνοντας απόψεις τόσο των επικριτών, όσο και των υποστηρικτών του και επιχειρώντας να «φωτίσουμε» πλευρές σημαντικές για τη συναγωγή συμπερασμάτων για την ανθρώπινη ψυχολογία και κοινωνικότητα. Για κάποιους, η ευκαιρία δημιουργίας σχέσεων ανεξάρτητα από τη γεωγραφική θέση, τη φυλή και το γένος των συμμετεχόντων και μάλιστα μέσω τρισδιάστατων avatars που μπορούν να περπατούν, να χειρονομούν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, σχεδόν όπως και ο άνθρωπος, είναι παράγοντας που συνδέει και φέρνει πιο κοντά τους απομακρυσμένους –λόγω των συνθηκών ζωής- ανθρώπους. Για άλλους πάλι, οι δυνητικές ομάδες είναι πλασματικές, στερούνται δηλαδή της συναισθηματικής κάλυψης που προσφέρουν οι άμεσες σχέσεις και τελικά απομονώνουν τους ανθρώπους.

Τα όρια μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού κόσμου στους εικονικούς κόσμους τύπου Second Life, γίνονται ολοένα και πιο δυοδιάκριτα, σχεδόν αόρατα, λέει ο Cory Ondrejka, C., (2004), ένας από τους εμπνευστές του Second Life και πρώην διευθύνων σύμβουλος της Linden Lab, εταιρίας που δημιούργησε το Second Life.

Το ερώτημα λοιπόν που τίθεται είναι: Real ή Virtual ζωή; Ή μήπως πρέπει να γίνει συνδυασμός και των δύο; Τι προσφέρει η μία και τι η άλλη και ποιες οι συνέπειές τους; Δεν υπάρχουν καταλληλότεροι για να μας διαφωτίσουν για τα θέματα αυτά, από τους ίδιους τους

συμμετέχοντες στους εικονικούς κόσμους, αλλά και τους επιστήμονες που μπορούν να αναλύσουν βαθύτερα τις συμπεριφορές και τις απόψεις τους.

Η εργασία αυτή αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια που περιλαμβάνουν τόσο θεωρητικές θέσεις, όσο και ερευνητικά συμπεράσματα:

Στο **πρώτο κεφάλαιο** (*Η εικονική πραγματικότητα και τα πολυσυμμετοχικά διαδικτυακά παιχνίδια (Massively Multiplayer Online Games)*), παρατίθεται το θεωρητικό πλαίσιο για τη δυννητική πραγματικότητα και τα χαρακτηριστικά της, αλλά και για τα πολυσυμμετοχικά διαδικτυακά παιχνίδια. Επιχειρείται έτσι μια ομαλή μετάβαση και επεξήγηση του φαινομένου *Second Life*. Η «συνεργασία» εικονικής πραγματικότητας και τεχνολογίας της ψυχαγωγίας,

«γέννησε» ένα νέο είδος «παιχνιδιού». Ένα «παιχνίδι» που μοιάζει με την ίδια τη ζωή.

Στο **δεύτερο κεφάλαιο** (*To second life: «Γεννώντας» τον εαυτό μας*), «μπαίνουμε» στον κόσμο του *Second Life*.²! Μαθαίνουμε τι είναι και τι δεν είναι, πώς δημιουργήθηκε, τι μπορεί να κάνει κανείς μέσα σ' αυτό τον εικονικό κόσμο, αλλά και πώς διαμορφώνει την ταυτότητα του και τις σχέσεις του με τους άλλους. Επίσης θίγεται το θέμα της ανωνυμίας που μπορεί κανείς να επιλέξει σε αυτό. Στο τέλος του κεφαλαίου, παρατίθενται στατιστικά στοιχεία από τα οποία βγαίνουν ενδιαφέροντα συμπεράσματα, για τους συμμετέχοντες σε αυτό, τις χώρες απ' όπου προέρχονται κ.ά.

Στο **τρίτο κεφάλαιο** (*Έρευνα και ανάλυση του προφίλ των «κατοίκων» του Second Life*), δημιουργούμε πια το προφίλ του χρήστη του *Second Life*. Με θεωρητικό υλικό από τα δύο προηγούμενα κεφάλαια και κυρίως με υλικό από την έρευνα με συνεντεύξεις, την οποία πραγματοποιήσαμε, παρουσιάζουμε το πώς οι ίδιοι οι «κάτοικοι» του εικονικού κόσμου, περιγράφουν τη «ζωή» τους σ' αυτόν, γιατί την έχουν επιλέξει, πώς αισθάνονται και τι τους προσφέρει.

Στο **τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο** (*Ψυχολογικές και κοινωνιολογικές προεκτάσεις*) γίνεται μια επιστημολογική ανάλυση για τα όσα σημαντικά θέματα προέκυψαν και αφορούν τους χρήστες των εικονικών κόσμων και κυρίως του *Second Life*. Μέσα από τις απόψεις ειδικών επιστημόνων (ψυχολόγων, κοινωνιολόγων, ψυχαναλυτών κ.ά.), αναλύονται οι συμπεριφορές, οι δράσεις και τα συναισθήματα των εικονικών «κατοίκων» και επιχειρείται μια εις βάθος αναζήτηση των αιτιών και των συνεπειών των νέων δεδομένων που προκύπτουν.

Στο παράρτημα που ακολουθεί, παρατίθενται οι συνεντεύξεις, τόσο των χρηστών (τους οποίους ευχαριστούμε θερμά για το χρόνο που αφιέρωσαν και τη διάθεσή τους για να

² Το *Second Life* δεν είναι παιχνίδι, με την αυστηρή έννοια του όρου, ακόμη κι αν για τους περισσότερους αποτελεί ψυχαγγία. Πρόκειται για έναν εικονικό κόσμο όπου ο κάθε χορηστήρας ανατάρ επιλέγει να είναι και να κάνει αυτό που θέλει. Ουσιαστικά είναι ένας εικονικός κόσμος με «κατοίκους» που «ζουν». Εντούτοις, αν σε κάποιο σημείο της εργασίας αναφέρεται η λέξη «παιχνίδι», «παικτική», ή «παίξιμο», αυτό εξηγείται και εντάσσεται στην ευρύτερη έννοια του όρου και στα κοινά στοιχεία που έχει το *Second Life* με άλλα παιχνίδια πολλαπλών παικτών, σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας.

συμβάλλουν στην εργασία αυτή), όσο και των ειδικών επιστημόνων των οποίων αναφέρουμε τα ονόματα με αλφαβητική σειρά: κα Αποστολοπούλου Ιωάννα, κλινική ψυχολόγος – ψυχοθεραπεύτρια, κος Δοϊρανλής Νίκος, ψυχολόγος – Pgd in PCA, κα Καππή Χρύσα, κοινωνικός ψυχολόγος – κοινωνιολόγος, κος Κοσκανάς Κων/νος, αναπληρωτής καθηγητής κοινωνιολογίας του Τμήματος Ψυχολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου, κα Κοττέα Μαριάνθη, επίκουρη καθηγήτρια τμήματος κοινωνιολογίας Παντείου Πανεπιστημίου, κα Ντάβου Μπετίνα, καθηγήτρια Γνωστικής Ψυχολογίας στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών, κα Σταύρου Δήμητρα, ψυχολόγος – δραματοθεραπεύτρια και κα Χατζηανδρέου Μαρία, ψυχίατρος- ψυχαναλύτρια, μέλος της Ελληνικής και της Διεθνούς Ψυχαναλυτικής εταιρείας. Σ' αυτούς οφείλονται ιδιαίτερες ευχαριστίες, καθώς πραγματικά στη σημερινή Ελλάδα, η συμβολή στο έργο και την προσπάθεια των φοιτητών, αποτελεί επιλογή ελαχίστων (περίπου το 1/3 από όσους επιχειρήσαμε να προσεγγίσουμε, δέχτηκαν να μας μιλήσουν).

Τέλος, ευχαριστώ τον θείο μου, Μιλτιάδη και την αγαπημένη μου φίλη και φίλο, που συνέβαλαν με έμμεσο, αλλά καθοριστικό τρόπο στην περάτωση αυτής της εργασίας.

ΜΕΡΟΣ Α΄

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1- Η εικονική πραγματικότητα και τα πολυσυμμετοχικά διαδικτυακά παιχνίδια (Massively Multiplayer Online Games)

1.1. Η Εικονική πραγματικότητα και η ιστορία της

Η Εικονική Πραγματικότητα, με την έννοια που τη γνωρίζουμε σήμερα, ως μια τεχνολογία συνυφασμένη με τον Η/Υ δηλαδή, έκανε την εμφάνισή της στα μέσα περίπου του 20^{ου} αιώνα και συγκεκριμένα το 1946, όταν κατασκευάστηκε ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής, με την ονομασία ENIAC³, από το πανεπιστήμιο της Πενσυλβάνια, για τον αμερικάνικο στρατό. Εξέκρινε λοιπόν αρχικά να εφαρμόζεται στο στρατό, πέρασε στα ερευνητικά εργαστήρια και σταδιακά σε άλλες εφαρμογές. Αυτή τη στιγμή πολλές εφαρμογές με συστήματα εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιούνται στις αυτοκινητοβιομηχανίες, στην ιατρική, στις πετρελαιοβιομηχανίες, στον τομέα της αρχαιολογίας και της αρχιτεκτονικής αλλά και σε πολλούς άλλους τομείς, όπως στην ψυχαγωγία και τα βιντεοπαιχνίδια.

Μερικά χρόνια πριν τον ENIAC, το 1929, η επίδραση και οι συνέπειες των δύο μεγάλων παγκοσμίων πολέμων, είχαν αποτελέσει έναυσμα για την κατασκευή από τον Edward Link του πρώτου απλού μηχανικού εξομοιωτή πτήσης, για την εκπαίδευση πιλότων σε εσωτερικούς χώρους και μακριά από πραγματικά αεροπλάνα.

Τη δεκαετία του 1950 ο Αμερικανός κινηματογραφιστής Morton Heilig προτείνει «το σινεμά του μέλλοντος», το οποίο θα περικυκλώνει το θεατή με αισθήσεις φτιαγμένες από μηχανήματα. Τελικά όμως το *Sensorama* -που κατασκευάζεται από τον ίδιο το 1956, με τη χρήση 3D γραφικών, στερεοσκοπικού ήχου και δονητών- αποδεικνύεται πολύ επαναστατικό για την εποχή του και αποτυγχάνει.

Το 1961, οι μηχανικοί της εταιρίας Philco, Comeau και Bryan δημιούργησαν ένα HMD⁴. (Head Mounted Display) με την ονομασία Headsight TV Surveillance System

³ Ο ENIAC (αγγλική συντομογραφία του Electronic Numerical Integrator and Computer, Ηλεκτρονικός αριθμητικός ολοκληρωτής και υπολογιστής), ήταν ο πρώτος μεγάλος κλιμακίας επαναπρογραμματιζόμενος ηλεκτρονικός ψηφιακός υπολογιστής, ικανός να λύσει ένα πλήρες εύρος υπολογιστικών προβλημάτων και ο πρώτος που μπορούσε να προσομοιώσει μια καθολική μηχανή Τούρινγκ. Σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε για να υπολογίζει πίνακες βολής από το Εργαστήριο βολυστικής έρευνας του στρατού των Η.Π.Α. Η πρώτη δημόσια παρουσίαση έγινε το 1946 στο πανεπιστήμιο της Πενσυλβάνια, με την κατασκευή να έχει κοστίσει σχεδόν \$500,000. Υπάρχει επαναστατικό εργαλείο για την εποχή του. Ο ENIAC έλαβε στις 9 Νοεμβρίου 1946 για αναβάθμιση μνήμης και συντήρηση και μεταφέρθηκε στο Aberdeen Proving Ground, στην πολιτεία Μέριλαντ, το 1947. Εκεί στις 29 Ιουλίου του ίδιου χρόνου, τέθηκε σε λειτουργία και συνέχισε να λειτουργεί αδιάλειπτα μέχρι την 11:45 μ.μ στις 2 Οκτωβρίου του 1955. <http://el.wikipedia.org/wiki/ENIAC>

⁴ Head Mounted Displays (HMDs): απομονώνουν την οπτική επαφή με τον πραγματικό κόσμο. Τα κράνη αυτά διαθέτουν δυο μικροσκοπικές στερεοσκοπικές οθόνες (μια για κάθε μάτι), που προβάλλουν τις κινούμενες εικόνες του εικονικού περιβάλλοντος. Ο χρήστης αισθάνεται να «αμβουθίζεται» στο εικονικό περιβάλλον. Η παραίτηση αυτή λέγεται «τηλεπαρουσία» και επηρεάζεται από πολλούς αισθητήρες κίνησης (ποιοίτα trackers) που συλλέγουν τις κινήσεις του χρήστη και ανάλογα προσαρμόζουν την απεικόνιση των οθονών σε πραγματικό χρόνο. Έτσι, ο χρήστης μπορεί να εξερευνήσει τον κόσμο εικονικής πραγματικότητας, αλλάζοντας οπτικές γωνίες, βασισμένος στην περιστροφή του κεφαλιού.

απομακρυσμένης παρακολούθησης, με ανίχνευση της κίνησης του κεφαλιού, μέσω ενός ειδικά κατασκευασμένου ηλεκτρομαγνητικού συστήματος.

Δύο χρόνια αργότερα, ο διδακτορικός φοιτητής του MIT, Ivan Sutherland εισήγαγε τα αλληλεπιδραστικά γραφικά μέσω υπολογιστή, με την εφαρμογή του Sketchpad. Η συγκεκριμένη εφαρμογή χρησιμοποιούσε ένα ελαφρύ στυλό για την επιλογή αντικειμένων, παράλληλα με τη χρήση του πληκτρολογίου. Ο ίδιος, το 1965 έκανε τα πρώτα βήματα στο να συνδυάσει τους υπολογιστές και τη δημιουργία Εικονικών Κόσμων.⁵ Το 1968 κατασκεύασε το «Sword of Damocles» (Σπαθί του Δαμοκλή), ένα HMD, μέσω του οποίου, ο χρήστης μπορούσε να δει σε πραγματικό χρόνο, αντικείμενα σε wireframe μορφή να προβάλλονται

πάνω στον πραγματικό κόσμο.

Το 1972, η εταιρία Atari προσέφερε στο ευρύ κοινό αλληλεπιδραστικά γραφικά πραγματικού χρόνου, με το παιχνίδι «Pong», ενώ το 1974 ο Myron Kueger δημιούργησε τα πρωτοποριακά έργα, *Metaplay* και *Videoplax*, όπου εξερευνούσε τις δυνατότητες της αλληλεπίδρασης με τη βοήθεια υπολογιστή και επινόησε τον όρο «τεχνητή πραγματικότητα» (artificial reality).

Με το πέρασμα των χρόνων λοιπόν, δημιουργούνται αλληλεπιδραστικά καλλιτεχνικά και τεχνολογικά περιβάλλοντα, σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνουν στους χρήστες τους τη δυνατότητα ελευθερίας επιλογής και προσωπικής έκφρασης. Αυτά αποτελούν τους «προάγγελους» και «προγόνους» του Second Life, για το οποίο κάνουμε λόγο σε αυτή την εργασία.

Ο όρος Εικονική Πραγματικότητα⁶, απέκτησε άλλη «διάσταση» στη δεκαετία του 80', κατά την οποία υπήρξε παράλληλη και ραγδαία ανάπτυξη των υπολογιστών. Πρόκειται για έναν όρο εξ' ορισμού, αντιφατικό. Μιλάμε δηλαδή για μια πραγματικότητα που όμως δεν είναι αληθινή, αλλά εικονική.⁷ Μια πραγματικότητα που προσομοιάζει της αληθινής πραγματικότητας. Ο συγκεκριμένος όρος χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Jaron Lanier, το 1989. Ο Lanier είναι ένας από τους πρωτοπόρους της Εικονικής Πραγματικότητας και ιδρυτής της εταιρείας VPL Research (από τη φράση Virtual Programming Languages), η οποία ανέπτυξε

⁵ Στην εργασία του «The ultimate display», ουσιαστικά περιέγραψε ένα δωμάτιο, όπου τα πάντα ελέγχονταν από τον υπολογιστή και όλες οι ενέργειες του χρήστη μέσω σε αυτό είχαν τον ίδιο αντίκτυπο που θα είχαν και στον πραγματικό κόσμο. Όπως αναφέρει και ο ίδιος «it is a looking glass into a mathematical wonderland».

⁶ Η εικονική πραγματικότητα αποδίδεται και με άλλους όρους, ανάλογα με τα ιδιαίτερα κάθε φορά χαρακτηριστικά και χρήσεις της, όπως:

- «Τεχνητή πραγματικότητα» (artificial reality) που ορίζεται ως ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον που περιλαμβάνει τη συμμετοχή του χρήστη σε συμβάντα στον υπολογιστή με την εμβλοκή πολλών αισθήσεων και της κίνησης του σώματος.

- «Τηλεπαρουσία» (telepresence) που θεωρείται ως η αίσθηση της παρουσίας σε ένα μακρινό φυσικά χώρο, με τη δυνατότητα χειρισμού αντικειμένων και συνεργασίας με άλλους ανθρώπους σ' αυτόν και

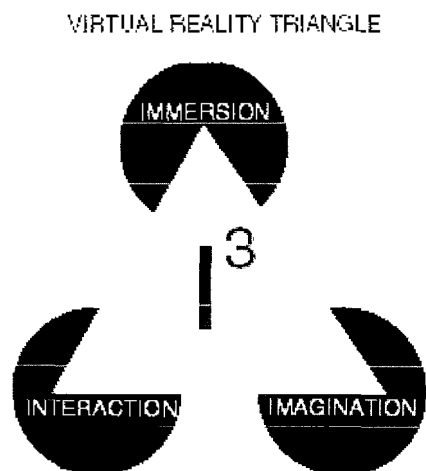
- «Κυβερνοδιάστημα» (cyberspace) που ορίζεται ως ο χώρος στον οποίο το νευρικό σύστημα του ανθρώπου, μηχανικοί και ηλεκτρονικοί τρόποι επικοινωνίας συνδέονται με υπολογιστικά συστήματα.

⁷ Ο Αγγλικός όρος έχει κατηγορηθεί για σχήμα οξύμωρο. Αντί αυτού προτάθηκαν: "Συνθετικό Περιβάλλον", "Τεχνητή Πραγματικότητα", "Τεχνολογία Προσομοίωσης", όμως, Virtual Reality παραμένει ο πιο διαδεδομένος χαρακτηρισμός. Η πιο συνήθης μετάφραση είναι αυτή του τίτλου "Εικονική Πραγματικότητα". Ένα ακόμα πιο δόκιμος όρος είναι η "δυναμική πραγματικότητα" ή εν δυνάμει πραγματικότητα αποφραζοντας την ατελείωτη σύνδεση με την εικόνα- http://vr.arch.uith.gr/VR-Arch/02_VR_Intro/index.html

μερικά από τα πρώτα συστήματα τη δεκαετία του '80. Σύμφωνα με αυτόν, Εικονική Πραγματικότητα είναι «ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον, φτιαγμένο από υπολογιστή, στο οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί».

Η εγκυκλοπαίδεια «Britannica», ορίζει την Εικονική Πραγματικότητα ως: «η χρήση της μοντελοποίησης και της προσομοίωσης μέσω υπολογιστικών συστημάτων προκειμένου να δώσει στον χρήστη την δυνατότητα να αλληλεπιδράσει με ένα τεχνητό τρισδιάστατο οπτικό περιβάλλον. Οι εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας εμβαπτίζουν τον χρήστη σε ένα υπολογιστικό περιβάλλον το οποίο προσομοιώνει την πραγματικότητα μέσω της χρήσης interactive συσκευών, οι οποίες στέλνουν και λαμβάνουν πληροφορία.»⁸.

Η Εικονική Πραγματικότητα λοιπόν, χρησιμοποιεί ηλεκτρονικούς υπολογιστές, για να δημιουργήσει και να προσομοιώσει -ρεαλιστικά και με αληθοφάνεια- υπαρκτά ή μη περιβάλλοντα, από τα οποία ο χρήστης έχει την ψευδαίσθηση ότι περιβάλλεται και στα οποία μπορεί να κινηθεί ελεύθερα, αλληλεπιδρώντας παράλληλα με τα αντικείμενα που περιλαμβάνουν, όπως θα έκανε και στον πραγματικό κόσμο. Αυτό συμβαίνει μέσω της απομόνωσης του χρήστη και των αισθήσεών του από το πραγματικό κόσμο και της επικάλυψης των ερεθισμάτων του πραγματικού κόσμου με αντίστοιχα εικονικά, φτιαγμένα από το σύστημα της Εικονικής Πραγματικότητας.



Τα τρία «I» της εικονικής πραγματικότητας, immersion–interaction–imagination (εμβύθιση- αλληλεπίδραση- φαντασία), σύμφωνα με τον Burdea (2003).

Πρόκειται ουσιαστικά για ένα interface υψηλού επιπέδου, που περιλαμβάνει προσομοιώσεις πραγματικού χρόνου σε τρισδιάστατο χώρο και αλληλεπιδράσεις μέσα από πολλά κανάλια αισθήσεων. Συνήθως περιγράφεται με τα τρία «I» -immersion, interaction, imagination

⁸ <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/630181/virtual-reality> (19.1.09)

(εμβύθιση, αλληλεπίδραση, φαντασία). Όντας ένα υπολογιστικό σύστημα, η βασική διάκρισή της από τα συμβατικά, είναι ότι θέτει τον άνθρωπο στο κέντρο και οργανώνεται γύρω από τις αισθήσεις του.

Η δυνητική πραγματικότητα λοιπόν, οδηγεί σε μια μεταστροφή από τη θέαση στην εμπειρία. Η διασύνδεση (interface) ανάμεσα στο χρήστη και τη μηχανή γίνεται μέσω του ανθρώπινου σώματος, ενώ υπάρχει αλλαγή και στο τρόπο επαφής και διαχείρισης του χώρου: μας μεταφέρει στην...άλλη πλευρά της οθόνης, σε ένα αισθητικο-κινητικό χώρο φανταστικών κόσμων. Η δυνητική πραγματικότητα δε συνιστά ένα υπαρκτικό αντικείμενο, αλλά μπορούμε να πούμε ότι υπάρχει σαν πραγματικό αποτέλεσμα.

Σε συνέντευξή του το 2003, για το «μέλλον της δυνητικής πραγματικότητας»⁹, ο Jaron Lanier αναφέρει ότι «πριν 10 χρόνια, προέβλεψα ότι η δυνητική πραγματικότητα θα είναι προσβάσιμη στους καταναλωτές μέχρι το 2010. Ακόμη το πιστεύω αυτό. Η δυνητική πραγματικότητα είναι μια ευρεία ιδέα, και ο ορισμός της δεν έχει παγιωθεί. Σημαίνει διαφορετικά πράγματα για κάθε άνθρωπο».

1.1.1 Δυνητική πραγματικότητα Vs πραγματική πραγματικότητα

Η δημιουργία δυνητικών κόσμων αποτελεί μέρος των συνεπειών της εξάπλωσης της τεχνολογίας, η οποία εμφανίζεται ως «ολικό γεγονός, ως γεγονός δηλαδή που επεκτείνεται στο σύνολο των ανθρωπίνων δραστηριοτήτων» (Σκαρπέλος, 1999: 61). Οι δυνητικοί αυτοί κόσμοι «σταδιακά κατακτούν την πρωτοκαθεδρία έναντι του κόσμου των αισθήσεων (real world). Αυτή η διαδικασία, σύμφωνα με μελετητές όπως ο Heim, αποτελεί μετάβαση από έναν τύπο πραγματικότητας σε έναν άλλο («the reality shift»), που συνεπάγεται μια «οντολογική μετάβαση», δηλαδή μια «μεταβολή του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι αντικρίζουν τον κόσμο» αντί μιας «αλλαγή παραδείγματος ή επιστημολογικής στάσης» (Σκαρπέλος, 1999, σελ. 61).

Σε κάθε περίπτωση πάντως, όπως σημειώνει ο Burnett (2000), είναι σημαντικό ότι αυτό που συμβαίνει εντός των δυνητικών κοινοτήτων επηρεάζεται ιδιαίτερα από δύο χαρακτηριστικά του on-line περιβάλλοντός τους: 1) σχεδόν όλες οι αλληλεπιδράσεις διαμεσολαβούνται από το γραπτό κείμενο και 2) αυτές οι ίδιες αλληλεπιδράσεις διαμεσολαβούνται από την χωρική (και συχνά χρονική) απόσταση μεταξύ των συμμετεχόντων, και επιπλέον από τη χρήση της τεχνολογίας των υπολογιστών για να επικοινωνήσουν.

⁹ http://java.sun.com/features/2003/02/lanier_qa2.html

Τι σημαίνει όμως πρακτικά στη ζωή μας η δυνητική πραγματικότητα, τι αντίκτυπο έχει και πόσο και σε τι διαφέρει από την πραγματική πραγματικότητα; Οι απόψεις φαίνεται να διαφέρουν και συχνά να προκαλούν αντιπαραθέσεις. Όπως κάθε νέα τεχνολογία, έτσι κι αυτή τη δυνητικής πραγματικότητας έχει διχάσει επιστήμονες και στοχαστές και έχει δημιουργήσει σύγχυση στην κοινή γνώμη για το κατά πόσο ο αντίκτυπός της είναι τελικά θετικός, αρνητικός ή...σχετικός. Ιδιαίτερα σήμερα που το δυνητικό έχει πάρει πραγματικές διαστάσεις ή κατ' άλλους διαστάσεις πραγματικής απειλής και υπαρκτής επιδημίας.

Σύμφωνα με έναν από τους σημαντικότερους σύγχρονους κριτικούς της τεχνολογίας και του ηθικού, πολιτικού και πολιτιστικού της αντίκτυπου, πολιτικό ακτιβιστή, συγγραφέα και φιλόσοφο, Πωλ Βιριλιό, οι νέες τεχνολογικές εξελίξεις υποκαθιστούν την εικονική με μια αληθινή πραγματικότητα και αυτό είναι μια οριστική αλλαγή. Θα βιώσουμε ένα κόσμο, όπου δεν θα υπάρχει μία, αλλά δύο πραγματικότητες: η Πραγματική και η Εικονική. Η πραγματικότητα έχει γίνει συμμετρική¹⁰. Τα τελευταία χρόνια λοιπόν, βλέπουμε τρισδιάστατα ψηφιακά «μοντέλα» ανθρώπων -avatars- να υποκαθιστούν τηλεπαρουσιαστές (Αναπονα της PA News Media), μοντέλα (Webbie Tookay του πρακτορείου "Elite"), ηθοποιούς (Aki Ross, Sid στο έργο Final Fantasy), ροκ σταρ (Kyoto Date στην Ιαπωνία) και να προβάλλονται σαν ισότιμες παρουσίες με τις πραγματικές.

Ο Βιριλιό επισημαίνει τους σοβαρούς κινδύνους που ενέχει η δυνητικοποίηση, τονίζοντας ότι θα υποδαυλίσει εκρηκτικές κοινωνικές αντιθέσεις μεταξύ των ανθρώπων που θα διαθέτουν πρόσβαση στην πληροφορία και αυτών που δεν θα έχουν ή θα διαθέτουν περιορισμένη πρόσβαση, ενώ θα διευκολύνει και τον κεντρικό έλεγχο της πληροφορίας που διακινείται σε παγκόσμιο επίπεδο, από συγκεκριμένα κέντρα στρατηγικών αποφάσεων.

Η διαφορά ανάμεσα στην πραγματικότητα και την άκρως ρεαλιστική μη πραγματικότητα της Εικονικής Πραγματικότητας, είναι οι βιολογικές ανάγκες των σωμάτων, ανάγκες που έχουν όλοι οι βιολογικοί οργανισμοί του οικοσυστήματος και στις οποίες πολλές κοινωνικές σχέσεις του απέραντου Δικτύου, ενσωματώθηκαν (Doheny- Farina Stephen, 1996).

Με σκεπτικισμό αντιμετωπίζεται η εικονική πραγματικότητα και από τη δημοσιογράφο Μαρία Χούκλη, η οποία αναφέρει στο blog της¹¹: «Εκπροσώπηση ενός υπαρκτού κράτους σε μιαν ανύπαρκτη επικράτεια. Είναι η ουτοπία της «Δεύτερης Ζωής», η νέα on line κοινωνία που προσελκύει μαζικά πλέον κυβερνο-πολίτες, προσφέροντας για αντάλλαγμα εκείνο που

¹⁰ Paul Virilio: The Clairvoyant in the Age of Total Transparency © Cyberhobbit 1996, <http://www.cyberhobbit.de/clairvoyant.htm>

¹¹ http://blogs.e-tipos.com/mariachoukli/entry/%CE%B4%CE%B5%CF%8D%CF%84%CE%B5%CF%81%CE%B7_%CE%B6%CF%89%CE%AE_%CE%B4%CE%B5%CE%8D_%CE%AD%CF%87%CE%B5%CE%89

αναφώνησε ο Ελύτης: «Λοιπόν, αυτός που γύρευα είμαι»...Η e-ζωή προστατεύεται από κανόνες, μπορείς να της δώσεις όποια τροπή θέλεις, να «μπαίνεις και να βγαίνεις» σ' αυτήν, να κερδίσεις ακόμη και χρήματα, αληθινά όχι εικονικά. Χάρη στον avatar, τον ψηφιακό εαυτό μας, μένουμε για πάντα νέοι και αθάνατοι, μη θνητοί. Μια ου-τοπία που μετασχηματίζεται σε ένα παράξενο είδωλο του υπάρχοντος κόσμου, μια Ετεροτοπία. Ποια είναι η αλήθεια και ποια η πραγματικότητα;».

Υπάρχουν όμως και πιο αισιόδοξες απόψεις για τη νέα πραγματικότητα που δημιουργείται. Ο Pierre Lévy (1999), ένας άλλος γάλλος στοχαστής, καθηγητής «υπερμέσων» στο Πανεπιστήμιο VIII του Παρισιού, θεωρεί επιτακτική τόσο την κατανόηση όσο και τον εναγκαλισμό της νέας τάξης πραγμάτων που έχει προκύψει εξαιτίας του κυβερνοχώρου, εκτιμώντας ότι οποιαδήποτε άλλη αντιμετώπιση έχει τεράστιο κοινωνικό κόστος διότι «είναι μία από τις κυριότερες αιτίες της τρέλας και της βίας στην εποχή μας». Σύμφωνα με το Lévy, στον κυβερνοχώρο και στη δυνητική πραγματικότητα δεν θα θριαμβεύσει ούτε η ψευδαίσθηση ούτε η αποσάθρωση του πολιτισμού. Η διασύνδεση των υπολογιστών του πλανήτη συμβάλλει στην εξημέρωση του ανθρώπου, ακόμη και αν πρέπει να αναρωτηθούμε «για το τίμημα που θα καταβάλουμε για τη δυνητικοποίηση μέσω της πληροφόρησης». Εν τέλει η δυνητικοποίηση εμπεριέχει τη συνεχή αλλαγή διότι «περνά από μία δεδομένη λύση προς ένα (άλλο) πρόβλημα». Αυτή η διεργασία, κατά τον συγγραφέα, αποτελεί τη μεγαλύτερη ευκαιρία, αλλά και τη μεγαλύτερη απειλή, το μεγαλύτερο κίνδυνο για τους ανθρώπους που θα υποστούν τις πραγματικές συνέπειες μιας δυνητικής πραγματικότητας και των οποίων οι φόβοι, οι πραγματικές ανησυχίες και οι ανασφάλειες είναι βαθιά ριζωμένα στην ψυχή τους και δεν ξεριζώνονται εύκολα από την αλματώδη πρόοδο της τεχνολογίας.

Ο γάλλος στοχαστής ευαγγελίζεται τις μεγάλες δυνατότητες που θα προκύψουν από τη δυνητικοποίηση του σώματος, του κειμένου και της οικονομίας στην «ψηφιακή εποχή», υποστηρίζοντας ότι οι νέες ψηφιακές τεχνολογίες επιτρέπουν - ή έστω θα επιτρέψουν στο (άμεσο ή μεσοπρόθεσμο) μέλλον - σε κάθε άνθρωπο να δημιουργεί το δικό του προσωπικό πεδίο ενδιαφερόντων, δράσεων και προϊόντων, συνδυάζοντας επιλεγμένα αποσπάσματα ήχων, κειμένων, ακίνητων και κινούμενων εικόνων και γραφικών σε συμβολικά ή πραγματικά hypertexts που θα διαχειρίζεται σύμφωνα με τις ανάγκες του.

Σε μια περισσότερο μετριοπαθή (και ίσως πιο ψυχραιμη) θεώρηση, ο Μανουέλ Καστέλς (2005) παρουσιάζει τη δικτυακή κοινωνία, όχι σαν επικίνδυνη, ούτε σαν ιδανική, αλλά μάλλον σαν διαφορετική, η οποία χαρακτηρίζεται από νέες μορφές κοινωνικών, επιχειρηματικών και πολιτιστικών σχέσεων: «όπως συνέβη και σε προγενέστερες περιπτώσεις διαρθρωτικής αλλαγής, αυτός ο μετασχηματισμός προσφέρει ευκαιρίες και ταυτοχρόνως δημιουργεί

προκλήσεις. Η μελλοντική έκβαση αυτής της αλλαγής δεν είναι καθορισμένη και υπόκειται στην αντιφατική δυναμική ανάμεσα στη σκοτεινή πλευρά μας και τις πηγές των ελπίδων μας, δηλαδή στην αιώνια αντίθεση ανάμεσα στις ανανεούμενες προσπάθειες για κυριαρχία και εκμετάλλευση από τη μία και την υπεράσπιση από την πλευρά των ανθρώπων του δικαιώματός τους στη ζωή και στην αναζήτηση του νοήματος της ζωής από την άλλη».¹².

Φυσικά οι συγκεκριμένες κριτικές αντιπαραθέσεις αποτελούν ενδεικτικές μόνο παραθέσεις του διαλόγου που έχει πυροδοτήσει η επικράτηση των νέων τεχνολογιών -και ό,τι αυτές συνεπάγονται- στη ζωή μας. Θα χρειαστεί λοιπόν να μεσολαβήσει ένα ικανό χρονικό διάστημα και παράλληλα να συνεκτιμηθούν και νέες πιθανές τεχνολογικές καινοτομίες για να ολοκληρωθεί με επάρκεια η σύνθεσή τους και η συναγωγή ενός αντικειμενικού συμπεράσματος. Εμείς πάντως θα επιχειρήσουμε να κάνουμε μια αρχή και να βάλουμε ένα «λιθαράκι» σε μια μεγάλη κουβέντα που έχει ξεκινήσει εδώ και λίγα χρόνια.

1.1.2 Οι τρεις διαστάσεις και ο χωρόχρονος¹³

Στη διαδικτυακή πραγματικότητα, πολλές παραδοσιακές έννοιες διαφοροποιούνται ως προς το νόημά τους, μεταξύ των οποίων οι έννοιες του χώρου και του χρόνου, της κοινότητας και της ταυτότητας του ατόμου. Οι εικονικοί κόσμοι ικανοποιούν την αέναη επιθυμία του ατόμου να καταρρίπτει τους περιορισμούς των αποστάσεων και του χρόνου. Δεν έχει σημασία λοιπόν πόσο μακριά βρίσκεται ένας κόμβος από τον άλλον, καθώς οι αποστάσεις στο Διαδίκτυο είναι μάλλον εννοιακές. Και «όσο περισσότερο καταργούνται οι χρονικές αποστάσεις, τόσο περισσότερο διαστέλλεται η εικόνα του χώρου», λέει ο Πωλ Βιριλιό (2000) στην «πληροφορική βόμβα».

Στο Internet, ο χρόνος είναι σχετικός, διότι από την μία μεριά διαστέλλεται δίνοντας την δυνατότητα ευελιξίας και αποθηκεύοντας πληροφορίες που θα συνεχίσουν να υπάρχουν όσο αυτό υπάρχει, ενώ σε ό,τι αφορά την ταχύτητα μετάδοσης, συρρικνώνεται σημαντικά, αφού απεδαφοποιείται ο χώρος και μηδενίζεται η απόσταση, η οποία είναι συνάρτηση του χρόνου.

Αλλά και η αίσθηση του χώρου αλλάζει στο Διαδίκτυο, η οποία είναι άμεσα συνδεδεμένη με την αίσθηση της παρουσίας των άλλων, αλλά και της δικής μας σ' αυτόν, κάτι που γίνεται αντιληπτό με την διέγερση των αισθήσεών μας (εικόνα, ήχος, γραπτό κείμενο), τις αλλαγές (κίνηση, εκφράσεις, avatars), την διάδραση με το περιβάλλον και τους άλλους και το βαθμό οικειότητας με το περιβάλλον. Αν και η φυσική μας τοποθεσία δεν αλλάζει καθόλου,

¹² Καστέλις Μ., Ο γαλαξίας του Διαδικτύου, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 2003, σελ.311

¹³ Τόσο στην Ειδική Θεωρία Σχετικότητας όσο και στη Γενική Θεωρία Σχετικότητας, ο χρόνος και ο τρισδιάστατος χώρος θεωρούνται ως μία τετραδιάστατη πολλαπλότητα (manifold), που λέγεται χωρόχρονος. Η έννοια του χωροχρόνου πρωτοεμφανίστηκε το 1908 σε μια μαθηματική πραγματεία του Μίνκοφσκι για τη γεωμετρία του χώρου και του χρόνου όπως αυτή είχε οριστεί στην ειδική θεωρία της σχετικότητας του Άλμπερτ Αϊνστάιν.

βλέπουμε και βιώνουμε πράγματα που διαμορφώνονται από εμάς, το περιβάλλον του υπολογιστή μας και τους άλλους χρήστες. Πρόκειται για έναν άυλο χώρο που αποτελεί κοινωνική κατασκευή, στον οποίο κυριαρχεί η κινητικότητα.

«Χαρακτηριστικό παράδειγμα αξιοποίησης του δηνητικού χρόνου αποτελεί η περιπλάνηση μέσω του Διαδικτύου σε «τόπους» λιγότερο ή περισσότερο απομακρυσμένους, η κατάργηση δηλαδή του φυσικού περιορισμού της απόστασης και κατά συνέπεια, του χρόνου μετακίνησης. Επιπλέον, η πραγματοποίηση των «ενεργειών» του χρήστη σε ένα περιβάλλον δηνητικής πραγματικότητας απαιτεί ένα χρόνο πολύ μικρότερο, ως προς τη διάρκειά του, από αυτόν που θα απαιτούσε αν συνέβαινε σε περιβάλλον φυσικής πραγματικότητας» (Κοσκινάς, Αρσένης, 2008, σελ.21).

Σε αντίθεση με αυτό που παραδοσιακά αναφέρεται ως «κοινότητα» (ένα χωριό, μια φυλή κ.ο.κ.), στην περίπτωση του διαδικτύου και των δηνητικών κοινοτήτων, η γεωγραφική εγγύτητα παύει να κατέχει κεντρική θέση, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι η γεωγραφία δεν παίζει πλέον κανένα ρόλο. Στο διαδίκτυο οι συλλογικές μορφές ζωής δε δομούνται απαραίτητα γύρω από ένα κοινό χωροχρονικό σημείο, εφόσον τα μέλη τους μπορεί να βρίσκονται σε τεράστιες γεωγραφικές αποστάσεις μεταξύ τους και σε διαφορετικές χρονικές ζώνες. Η συνάντηση των χρηστών επιτελείται στη βάση του κοινού θέματος, ενδιαφέροντος ή/και συμφέροντος. Το θέμα σε αυτήν την περίπτωση είναι ο «χώρος» στον οποίο συγκροτείται η κοινότητα.

Σε σχέση με το θέμα αυτό, ο κ. Γιάννης Σκαρπέλος (1999, σελ.92), αναφέρει στο βιβλίο του Terra Virtualis, ότι η σημασία του χώρου και της απόστασης είναι καθοριστική, καθώς με τις νέες τεχνολογίες δεν εκμηδενίζονται οι αποστάσεις, όπως ισχυρίζεται η λαϊκή φιλολογία εφημερίδων και περιοδικών, αλλά αντίθετα αναδιαμορφώνεται ο χώρος και επανεισάγεται στο λόγο μας με νέους τρόπους.

1.2. Δηνητικές κοινότητες και δηνητικοί κόσμοι στον Κυβερνοχώρο

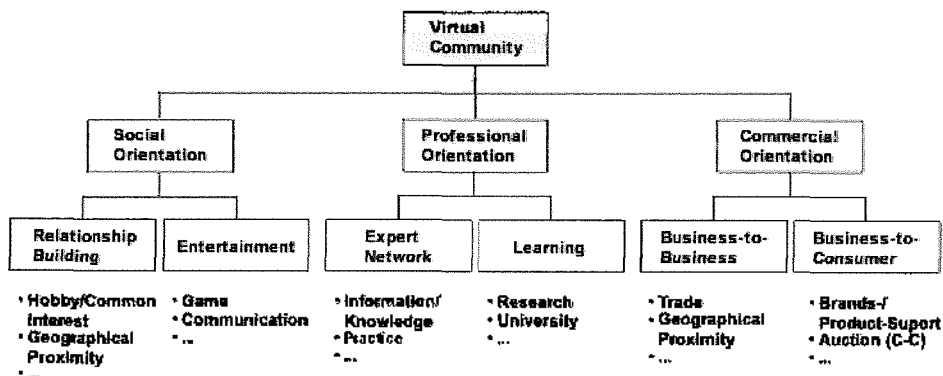
Στην διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια Wikipedia¹⁴, οι δηνητικές κοινότητες αναφέρονται ως «οι κοινότητες που αναπτύσσονται στη δηνητική (virtual) πραγματικότητα. Ο όρος δηνητικοποίηση σύμφωνα με τον Levy (1999), προσδιορίζει μια εν δυνάμει κατάσταση παρουσίας κάθε οντότητας (ανθρώπων, συμβόλων, πληροφορίας κλπ.), αποδεσμευμένη από χωροχρονικά όρια. Η κατάσταση αυτή δεν είναι πλασματική ή φαντασιώδης, αλλά

¹⁴ http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%94%CF%85%CE%BD%CE%B7%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AD%CF%82_%CE%DA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B5%CF%82

πραγματική, κρίνοντας από τα αποτελέσματα που παράγει. Ο όρος περιγράφει αξιόπιστα την παρουσία των ανθρώπων και των πληροφοριών στο διαδίκτυο.

Συνδυάζοντας λοιπόν τους δυο όρους προκύπτει ότι «δυναμικές κοινότητες», είναι οι ομάδες αμοιβαίας πληροφόρησης, επικοινωνίας και γενικότερα κοινωνικής αλληλεπίδρασης που αναδύθηκαν μέσα από την ανάπτυξη του διαδικτύου». Πρόκειται για ομάδες ή συμπλέγματα ατόμων που αλληλεπιδρούν κυρίως μέσω καναλιών επικοινωνίας όπως email, Internet, Usenet, παρά μέσω διαπροσωπικής επαφής, για κοινωνικούς, επαγγελματικούς, εκπαιδευτικούς ή άλλους σκοπούς. Εάν ο μηχανισμός αλληλεπίδρασης είναι ένα δίκτυο υπολογιστών, τότε συνήθως ο όρος που χρησιμοποιείται για την κοινότητα είναι online community.¹⁵..

Ο Howard Rheingold, θεωρητικός και συγγραφέας που εισήγαγε την εν λόγω έννοια στις αρχές της δεκαετίας του '90, ορίζει τις δυναμικές κοινότητες ως «κοινωνικά σύνολα που αναδύονται από το Διαδίκτυο, όταν αρκετοί άνθρωποι για αρκετό καιρό διεκπεραιώνουν συζητήσεις επενδυμένες με επαρκή ανθρώπινη συναίσθηση, έτσι ώστε να σχηματίζουν εστίες προσωπικών σχέσεων στον Κυβερνοχώρο» (Rheingold 2000). Ο ίδιος προέβλεψε την έκταση που θα έπαιρναν οι κοινότητες αυτές και την επίδρασή τους στο μελλοντικό τρόπο επικοινωνίας. Ανέφερε χαρακτηριστικά: «οι άνθρωποι στις δυναμικές κοινότητες, χρησιμοποιούν τις λέξεις για να ανταλλάξουν αστεία, να συζητήσουν, να εμπλακούν σε πνευματικές συζητήσεις, να κάνουν εμπορικές συναλλαγές, να ανταλλάξουν γνώσεις, να λάβουν και να προσφέρουν συναισθηματική υποστήριξη, να κάνουν σχέδια, να ανταλλάξουν ιδέες, να κουτσομπολέψουν, να φιλονικήσουν, να ερωτευτούν, να βρουν φίλους και να τους χάσουν, να παίξουν παιχνίδια, να φλερτάρουν, να δημιουργήσουν τέχνη και να συνομιλήσουν βαριεστημένα. Οι άνθρωποι στις δυναμικές κοινότητες κάνουν ακριβώς ό,τι κι εκείνοι στην αληθινή ζωή, αλλά αφήνουν εκτός των σώματά τους» (Rheingold 2000).



Η εικονική κοινότητα

Πηγή: <http://www.sapdesignguild.org/editions/edition5/communities.asp>

¹⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_communities

Βασικά χαρακτηριστικά των δυνητικών κοινοτήτων είναι η απουσία κοινωνικού διαχωρισμού, η δυνατότητα απόκρυψης της πραγματικής ταυτότητας του υποκειμένου, η διαφορετική λειτουργία του χώρου και του χρόνου, η επικοινωνία με άτομα από μακρινά μέρη κ.ά.. Επίσης, στις δυνητικές κοινότητες ισχύει η παραδοσιακή θεώρηση των ανθρωπιστικών επιστημών για την αυθεντική φύση του ανθρώπου και τις αλλαγές στις οποίες αυτή υποβάλλεται από τον πολιτισμό. Στο βιβλίο της Nancy Baym¹⁶, αναφέρεται ότι ο τύπος μιας on line κοινότητας διαμορφώνεται από μια σειρά προ-υπαρχουσών δομών: το εξωτερικό πλαίσιο (γλώσσα, εθνικότητα), τη δομή του χρόνου (συγχρονική, διάρκειας), την εσωτερική δομή του συστήματος (τρόπος επικοινωνίας), τους σκοπούς της ομάδας και τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων (αριθμός συμμετεχόντων, δομή, ιεραρχία, φύλο), υπό το πρίσμα ενός συστήματος που δυναμικά αναπαράγεται διαμέσου της συνεργασίας αυτών των δομών και των πρακτικών της καθημερινής ζωής.

Ο σχολιαστής Wally Bock υποστήριξε ότι υπάρχουν τρία κρίσιμα στοιχεία μιας ηλεκτρονικής ομάδας που την αναγάγουν σε δυνητική κοινότητα: τα μέλη της ομάδας θα πρέπει να μοιράζονται τουλάχιστον ένα κοινό ενδιαφέρον, πρέπει να αλληλεπιδρούν συχνά και να υπάρχει ενός βαθμού προσδιορισμός των μελών σε σχέση με την ομάδα¹⁷.

Οι Hagel & Armstrong (1997) χρησιμοποιούν τον όρο «δυνητική κοινότητα» για οποιοδήποτε διαμεσολαβημένο από υπολογιστή περιβάλλον που επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών ή των μελών του και που χαρακτηρίζεται από κάποιο, εκ των μελών, παραγόμενο περιεχόμενο. Εκτός από τον εμπορικό τους προσανατολισμό, οι δυνητικές κοινότητες δίνουν τη δυνατότητα στα άτομα να συζητήσουν για τα κοινά ενδιαφέροντά τους (communities of interest), να αναπτύξουν κοινωνικές σχέσεις (communities of relationships) και να εξερευνηθούν νέες ταυτότητες (communities of fantasy).

Όπως αναφέρεται στη Wikipedia, οι υπέρμαχοί τους, «θεωρούν πως η ευκαιρία δημιουργίας σχέσεων ανεξάρτητα από τη γεωγραφική θέση, φυλή και το γένος των συμμετεχόντων, είναι παράγοντας που μάλλον συνδέει παρά εξατομικεύει τους ανθρώπους. Στο άλλο άκρο βρίσκεται η άποψη πως οι δυνητικές ομάδες είναι πλασματικές, στερούνται δηλαδή της συναισθηματικής κάλυψης που προσφέρουν οι άμεσες σχέσεις».

Παρακάτω, βλέπουμε το παγκόσμιο γράφημα των εικονικών κόσμων, όπου φαίνεται το σύνολο των υπάρχόντων λογαριασμών σε ένα μεγάλο φάσμα διαφορετικών εικονικών

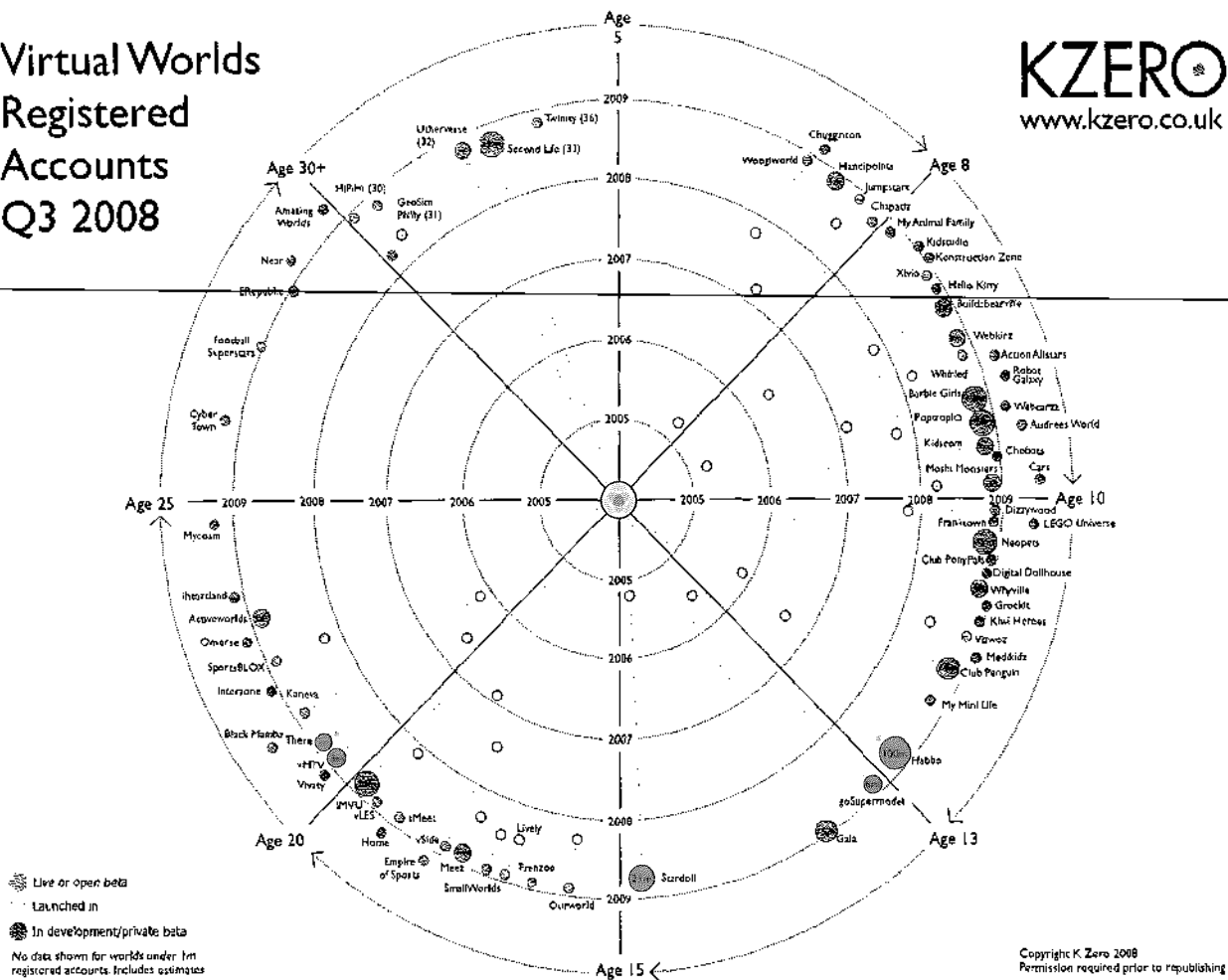
¹⁶ Cybersociety 2.0 Revisiting Computer-Mediated Communication and Community, Jones, G. Steven 1998, California, Sage publications, στο «The Emergence of On-Line Community» της Baym K. Nancy.

¹⁷ <http://www.fullcircle.com/community/definingcommunity.htm>

κόσμων, με τη μέση ηλικία των χρηστών και τη χρονολογία δημιουργίας τους. Το Second Life βρίσκεται στο διάστημα ηλικιών +30.

Virtual Worlds
Registered
Accounts
Q3 2008

KZERO
www.kzero.co.uk



Πηγή: http://www.kzero.co.uk/blog/?page_id=2092

1.2.1. Ο Κυβερνοχώρος¹⁸, το νέο...Μετα-σύμπαν

Σε έναν δυνητικό κόσμο ο χρήστης γίνεται μέλος-κάτοικος μίας νέας μορφής κοινωνίας, που αποτελεί με τη σειρά της μέρος ενός «παγκόσμιου ηλεκτρονικού χωριού», οι «κάτοικοι» του

¹⁸ Με τον όρο «κυβερνοχώρος» καταγράφεται το περιβάλλον που έχει δημιουργηθεί από δίκτυα επικοινωνιών που χρησιμοποιούν ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Παραδείγματα τέτοιων δικτύων στο σύστημα του τηλεφώνου, αποτελούν τα τοπικά δίκτυα (LANs) – στα οποία μερικοί ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους, μέσα στο ίδιο δωμάτιο ή στο ίδιο κτίριο για να εξυπηρετείται η διακίνηση πληροφοριών, για να μοιράζεται η επεξεργασία ή για την διευκόλυνση των επικοινωνιών - και τα ευρείας εμβέλειας δίκτυα (WANs) όπως το σύστημα του Internet (το διεθνές δίκτυο των δικτύων για ακαδημαϊκούς και ερευνητές), για τις ίδιες δραστηριότητες σε εθνικά και παγκόσμια δίκτυα (Coyne Richard, 1995). <http://hyperion.math.upatras.gr/courses/newcommmedia99-00/papers99-00/coyne-kybe.html>

Σχιστά με την ετυμολογία της λέξης «κυβερνοχώρος», αναφέρουμε ότι το πρόθεμα «κυβερνο-» προέρχεται από την «Κυβερνητική» (Cybernetics) του Norbert Wiener (Wiener, Norbert (1948). Cybernetics: Control & Communication in Animal and Machine. New York: John Wiley & Sons), ενός όρου με προέλευση από το ρήμα «κυβερνώ» που ο Wiener χρησιμοποίησε το 1948 στις θεωρίες του της μελέτης και του ελέγχου της ροής πληροφοριών μεταξύ ζώντων ή τεχνητών επικοινωνούντων συστημάτων.

οποίου, ανεξάρτητα από υπηκοότητα, ηλικία, θρήσκευμα και χρώμα, μοιράζονται πληροφορίες και ανταλλάσσουν ελεύθερα απόψεις πέρα από γεωγραφικά και κοινωνικά σύνορα.

Ο αριθμός των χρηστών του Διαδικτύου ξεπέρασε το 1,5 δισεκατομμύριο το 2008 από 360 εκατ. που ήταν το 2000, ενώ αναμένεται να ξεπεράσει τα 2 δισ. το 2011. Οι περισσότεροι χρήστες τώρα αλλά και στο μέλλον αναμένεται να προέρχονται από χώρες με μεγάλους πληθυσμούς όπως η Κίνα, η Ινδία, η Βραζιλία, η Ρωσία και η Ινδονησία.

Η χρήση του INTERNET παγκοσμίως και στατιστικά πληθυσμού

World Regions	Population (2008 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Users Growth 2000-2008	Users % of Table
<u>Africa</u>	975,330,899	4,514,400	54,171,500	5.6 %	1,100.0 %	3.4 %
<u>Asia</u>	3,780,819,792	114,304,000	657,170,816	17.4 %	474.9 %	41.2 %
<u>Europe</u>	803,903,540	105,096,093	393,373,398	48.9 %	274.3 %	24.6 %
<u>Middle East</u>	196,767,614	3,284,800	45,861,346	23.3 %	1,296.2 %	2.9 %
<u>North America</u>	337,572,949	108,096,800	251,290,489	74.4 %	132.5 %	15.7 %
<u>Latin America/Caribbean</u>	581,249,892	18,068,919	173,619,140	29.9 %	860.9 %	10.9 %
<u>Oceania / Australia</u>	34,384,384	7,620,480	20,783,419	60.4 %	172.7 %	1.3 %
WORLD TOTAL	6,710,029,070	360,985,492	1,596,270,108	23.8 %	342.2 %	100.0 %

Πηγή: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Ο ανατρεπτικός Καναδός ακαδημαϊκός της δεκαετίας του 1960, Marshall Mc Luhan, έλεγε ότι τα ηλεκτρονικά «ψηφρά» μέσα προωθούν τη συμμετοχή και προάγουν την κοινωνική μας συνείδηση και ότι είμαστε όλοι μέλη ενός παγκόσμιου χωριού.¹⁹ Η τεχνολογία έχει συνδέσει ζωντανά σε πραγματικό χρόνο και διασυνδέσει όλες τις γωνιές του πλανήτη, δημιουργώντας συνθήκες άμεσης επικοινωνίας και αυτόματης μεταφοράς πληροφοριών, στοιχείων και δεδομένων.

Και αργότερα όμως, σε μια άλλη «προφητεία», ο Ουίλιαμ Γκίπσον (1998), στο βιβλίο του «Νευρομάντης», περιγράφει τον κυβερνοχώρο σαν μια «συναινετική παραίσθηση» (consensual hallucination) την οποία ζουν καθημερινά εκατομμύρια νόμιμοι χρήστες σε κάθε χώρα και παιδιά που μαθαίνουν τις μαθηματικές έννοιες...Μια γραφική αναπαράσταση των δεδομένων που πηγάζουν από το σύνολο όλων των υπολογιστών του κόσμου. Αδιανόητη

¹⁹ [http://en.wikipedia.org/wiki/Global_Village_\(term\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Global_Village_(term))

πολυπλοκότητα (Κοσκινάς, Αρσένης, 2008, σελ.17). Με την έννοια «κυβερνοχώρος» προσπαθούσε λοιπόν ο Γκίπσον να αποδώσει το όραμά του για ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών που συνενώνει ανθρώπους και πληροφορία, μηχανές προγράμματα και δεδομένα, και σχηματίζει το υλικό υπόβαθρο, μέσα στο οποίο πραγματοποιείται η κίνηση (πλοήγηση) σε έναν αλληλεπιδραστικό δυνητικό κοινωνικό χώρο.

«Η κουλτούρα της «πραγματικής δυνητικότητας» και του κυβερνοχώρου, ο οποίος ισοδυναμεί με μια μη-αντιστρέψιμη, μη-κατευθυνόμενη και μη-προβλέψιμη διαδικασία παγκοσμιοποίησης, αναδύεται αυθόρμητα από τους καθημερινούς υβριδικούς βίο-κοσμούς των online/offline κοινωνικών σχέσεων, δικτυώσεων και κοινοτήτων, διαμέσου ρευστών μηχανισμών χωροχρονικής συμπίεσης/αποστασιοποίησης» (Κοσκινάς, Αρσένης, 2008, σελ.34).

Ο καθηγητής Richard Coyne (1995), είχε πει, αρκετά χρόνια πριν τη δημιουργία του Second Life, ότι πειράματα πάνω στην εικονική/δυνητική πραγματικότητα θεωρούνται ότι αποτελούν προάγγελο ενός πιθανού μέλλοντος, στο οποίο οι αισθήσεις μας θα είναι συνδεδεμένες με ένα εικονικό/δυνητικό κόσμο πληροφόρησης, ο οποίος θα έχει τα χαρακτηριστικά του φυσικού κόσμου. Λέγεται ότι θα απολαμβάνουμε τη φυσική αίσθηση της κίνησης, μέσω εξομοιωμένων φυσικών περιβαλλόντων (κτίρια και τοπία), ότι θα κινούμαστε μέσω αφηρημένων πληροφοριών σα να ήταν προσπελάσιμες από όλες μας τις αισθήσεις και, τέλος, ότι θα αλληλεπιδρούμε με άλλους ανθρώπους σα να ήμασταν μαζί τους, προσλαμβάνοντας οποιονδήποτε ρόλο, κύρος και φυσική υπόσταση ταιριάζει σ' εμάς. Θα είμαστε σε θέση να επιλέξουμε το ρόλο, το κύρος και τη φυσική μας υπόσταση μέσω των οποίων μας «βλέπει» ο κόσμος.

Ο κυβερνοχώρος είναι μια απέραντη μήτρα μέσων του πραγματικού και του δυνητικού, που ενσωματώνει τις δραστηριότητες των τηλεφωνικών συνδιαλέξεων, της μεταφοράς δεδομένων, του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, των οικονομικών συνδιαλλαγών μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, των συνδιαλλαγών μέσω ATM, των υπηρεσιών που προσφέρουν πληροφορίες μέσω του δικτύου, των διασκέψεων μέσω video, των νέων μέσων μαζικής ενημέρωσης, της εικονικής/δυνητικής πραγματικότητας και ούτω καθ' εξής.

.1.3. Τα MMOGs (Massively Multiplayer Online Games)- Μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλών παικτών και το νέο είδος εικονικών κόσμων

Οι ευρυζωνικές συνδέσεις και οι υψηλές ταχύτητες, άλλαξαν το τοπίο στο Internet και κατ' επέκταση στα παιχνίδια που παίζονται σε υπολογιστές²⁰. Έτσι, πολλά από αυτά (π.χ. Warcraft, Second Life, Lineage) αναπτύχθηκαν από την αρχή σε servers του Ίντερνετ και εκατομμύρια χρήστες, υιοθετώντας ή δημιουργώντας ένα χαρακτήρα που ονομάζεται avatar, μπορούσαν να μπουν και να παίξουν. Τα παιχνίδια, διαδικτυακά και μη, αποτελούν βιομηχανία πιο επικερδή κι από εκείνη των ταινιών στο Hollywood και αναμένεται να γίνει ακόμη περισσότερο επικερδής²¹. Οι χρήστες των παιχνιδιών αυξάνονται συνεχώς με μέσο όρο ηλικίας τα 29 περίπου χρόνια, ενώ πρόσφατη έρευνα στην Αμερική ανέδειξε τα παιχνίδια ως το τέταρτο πιο δημοφιλές μέσο, μετά την τηλεόραση, το ραδιόφωνο και το διαδίκτυο σε ανδρικό πληθυσμό 18-34 ετών.²²

Ξεκινώντας από τις αρχικές, βασισμένες σε κείμενο, υλοποιήσεις τύπου MUD (Multi-User Dungeons, Dimensions ή Domains)²³, με πρώτο τέτοιο παιχνίδι το Oubliette (1977), MUSH (Multi-User Shared Habitats, Holodecks ή Hallucinations)²⁴, και MOO (MUD Object-Oriented)²⁵, με πρώτο τέτοιο παιχνίδι το LambdaMOO (1990), φτάσαμε στις περισσότερο πρόσφατες, βασισμένες σε πολυμεσικές διεπαφές και τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας εφαρμογές τύπου MMOG²⁶. (Massive Multi-player Online Games- μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών)²⁷, και MMORPG (Massive Multi-player Online Role Playing Games)²⁸, με πρώτο τέτοιο παιχνίδι με σύστημα διεπαφής γραφικών το Neverwinter Nights (1991).

Πρόκειται για βιντεοπαιχνίδια που απασχολούν εκατοντάδες ή χιλιάδες παίκτες ταυτόχρονα και για το λόγο αυτό λαμβάνουν χώρα στο Internet, είτε μέσω του υπολογιστή, είτε με κονσόλες όπως οι Xbox 360, PlayStation Portable, PlayStation 3, Nintendo DS. and Wii. Έτσι, αντί οι παίκτες- χρήστες, να αγοράζουν ένα DVD του παιχνιδιού, μπαίνουν μέσω του

20 Ο μετασχηματισμός του Διαδικτύου σε Web 2.0 έχει ξεκινήσει. Κυκλοφορούν πλέον ευρύτατα οι λέξεις κλειδιά: Generation WC, συμμετοχή, σύγκλιση, ανάμειξη περιεχομένου και επιτυγχάνεται μια εκπαιδευτική διαδικτυακή συνείδηση εκατομμυρίων ανθρώπων από κάθε μεριά της γης, καθώς και αποκέντρωση του ελέγχου της πληροφορίας. Τα κοινωνικά δίκτυα (social networking sites), η ανάπτυξη περιεχομένου από τους χρήστες (user generated content) και η δυνατότητα των χρηστών για διαδικτυακή συνεργασία, γνωρίζουν ευρύτατη ανάπτυξη. Επιτελείται μια επικοινωνιακή επανάσταση.

21 Prensky, M., (2001), Digital Game-Based Learning, McGraw Hill, σελ.9

22 Knowledge Networks/SRI, (2004), Console Videogames Account for 6% of Media Time Among Men 18-34, 15% for Male Teens, Knowledge Networks/SRI, MultiMedia MentorTM
http://www.knowledgenetworks.com/news/releases/2004/040504_mmm.html

23 βλ. και <http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>

24 βλ. και <http://en.wikipedia.org/wiki/MUSH>

25 βλ. και <http://en.wikipedia.org/wiki/MOO>

26 Στα δεκάδες ενεργά MMOGs που υπάρχουν αυτή τη στιγμή λαμβάνουν μέρος περίπου 17 εκατομμύρια άτομα από όλο τον κόσμο εκ των οποίων τα 11 εκατομμύρια είναι ενεργοί συνδρομητές ενός μόνο παιχνιδιού, του World of Warcraft (WOW). Το WOW είναι μέχρι στιγμής το πιο πετυχημένο συνδρομητικό MMORPG το οποίο κρατά το 62% της αγοράς. http://gameover.gr/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%AC%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CF%82-%CE%B6%CF%89%CE%AD%CF%82.6320.html?article_page=1

27 βλ. και <http://en.wikipedia.org/wiki/MMOG>

28 βλ. και <http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

Ίντερνετ σε έναν ολόκληρο, εικονικό κόσμο και κινούνται με πολύ μεγαλύτερη ελευθερία: τώρα και οι παίκτες συμφωνούν σε ένα βασικό σενάριο κανόνων και επαναδιαπραγματεύονται σε όλες τις φάσεις του παιχνιδιού την εξέλιξή του! Οι στόχοι είναι γενικοί και αρκετά ασαφείς, ώστε να μπορεί να συμβεί κάτι τέτοιο. Όσο για τη μορφή κάθε παιχνιδιού, αυτή επαφίεται στα γούστα του κατασκευαστή και των παικτών.

Τα παιχνίδια αυτά, συνδυάζουν την λογική των παιχνιδιών ρόλων.²⁹ (role-playing games, RPGs).³⁰ -η οποία βέβαια προϋπήρχε των ψηφιακών υλοποιήσεων- με τις τεχνικές δυνατότητες των παιχνιδιών προσομοίωσης (simulation games), έτσι ώστε να δημιουργούνται προσομοιωμένοι εικονικοί κόσμοι (virtual worlds) με σταθερό κόσμο αναφοράς (persistent world) και σύνολο κανόνων, αλλά όμως πλοκή και σκοπιμότητα που καθορίζονται μέσω της δυναμικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών ή/και μέσω των προγραμματισμένων δυνατοτήτων επιλογής που έχουν οι χαρακτήρες. Η διαφορά τους από τα RPGs είναι ότι αυτά παίζονται αποκλειστικά online και σκοπός τους είναι, ο χρήστης να φέρει σε πέρας διάφορες αποστολές έτσι ώστε να δυναμώσει ο χαρακτήρας που ελέγχει και να ανεβαίνει σε δύναμη και σε άλλα χαρακτηριστικά. Σε άρθρο του στην εφημερίδα «Ελευθεροτυπία», ο κ. Δημήτρης Παπαϊωάννου, αναφέρει ότι «κανένα είδος παιχνιδιού για υπολογιστές δεν άλλαξε, στην ουσία δεν «μετατοίχησε» τόσο δραματικά τη δυνατότητα «απόδρασης» προς μια πράγματι «ρεαλιστική» εικονική πραγματικότητα, όσο τα MMOGs».³¹

Η λογική τους συνηθίζεται ιδιαίτερα σε παιχνίδια προσομοίωσης που ξεφεύγουν από τη συνηθισμένη περίπτωση της πολεμικής πλοκής όπως, για παράδειγμα, το κλασικό παιχνίδι κοινωνικής πλοκής The Sims.³², ή το παιχνίδι πολιτικής πλοκής Democracy Game.³³ Η συνθήκη του σταθερού συνόλου κανόνων επίσης μπορεί να αναιρείται, όπως στα παιχνίδια τύπου Nomic.³⁴, στα οποία αποδεκτή κίνηση αποτελεί και η ίδια η αλλαγή των κανόνων του παιχνιδιού.

Αυτό που κάνει τα MMOGs να ξεχωρίζουν, δεν είναι τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους. Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ορίζουν έναν εικονικό κόσμο στον οποίο ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί, να εξερευνήσει καθώς και να αλληλεπιδράσει με αυτόν. Ο εικονικός κόσμος που

29 Παιχνίδι ρόλων (role-playing game στα Αγγλικά ή αλλιώς RPG, η παγκοσμίως διαδεδομένη βραχυγραφία του όρου) είναι ένα παιχνίδι στο οποίο οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν το ρόλο φανταστικών χαρακτήρων και μέσω συνεργασίας δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες. Οι συμμετέχοντες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους εν μέρει βασισμένοι στον σχεδιασμό του χαρακτήρα τους, και οι ενέργειες πετυχαίνουν ή αποτυγχάνουν σύμφωνα με ένα, συνήθως πολύπλοκο, σύστημα κανόνων και οδηγιών. Στο πλαίσιο των κανόνων, οι παίκτες μπορούν να αυτοσχεδιάσουν ελεύθερα οι επιλογές τους καθορίζουν την κατάσταση και την έκβαση των παιχνιδιών.

30 βλ. και http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game, http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_role-playing_game

31 http://www.enet.gr/online/online_fpage_text/dt=20.05.2006,id=86680652 - ημερομηνία πρόσβασης, 17.11.08

32 βλ. και http://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims, <http://thesims.ea.com/>, <http://thesims2.ea.com/>, <http://www.thesimsonline.com/>

33 βλ. και <http://www.positech.co.uk/democracy/>

34 βλ. και <http://en.wikipedia.org/wiki/Nomic>

ορίζουν τα MMOGs όμως διαφέρει σε μερικά ουσιαστικά σημεία³⁵: α) είναι διαρκής (persistent): σε αντίθεση με άλλα είδη παιχνιδιών, η ζωή και η δραστηριότητα σε ένα MMOG συνεχίζεται είτε ο παίκτης λαμβάνει μέρος στο παιχνίδι είτε όχι. Δηλαδή ο παίκτης απλά συμμετέχει στο παιχνίδι, δεν το καθορίζει αυτός, όπως ακριβώς συμβαίνει και στην πραγματική ζωή, β) υποστηρίζει κάποιο οικονομικό σύστημα: τα περισσότερα MMOGs, υποστηρίζουν τη χρήση νομίσματος και αγοραπωλησιών. Ο χρήστης μπορεί να συλλέξει περιουσία είτε με εύρεση θησαυρών, είτε με πώληση αντικειμένων, η οποία του ανήκει, είτε αυτός είναι συνδεδεμένος στο παιχνίδι είτε όχι. Με την περιουσία αυτή μπορεί επίσης να αγοράσει αντικείμενα και γ) κοινωνική αλληλεπίδραση: ο τεράστιος αριθμός χρηστών που συμμετέχουν ταυτόχρονα στον εικονικό κόσμο προσφέρει μεγάλες δυνατότητες για κοινωνική αλληλεπίδραση. Οι παίκτες μπορούν να μιλήσουν, να συνεργαστούν ή να παίξουν εναντίων οποιουδήποτε χρήστη από οποιοδήποτε μέρος του (πραγματικού) κόσμου.

Επιπλέον, οι εικονικοί κόσμοι των MMOGs προσφέρουν πολλαπλές επιλογές στη διαμόρφωση του χαρακτήρα (character customization) ενός χρήστη, ως προς την εμφάνιση και τις δυνατότητες. Ο παίκτης είναι ελεύθερος να επιλέξει ο ίδιος την ταυτότητά του μέσα στο παιχνίδι και να διαμορφώσει ανάλογα τις επιθυμίες του, το δικό του εικονικό εαυτό. Η δυνατότητα που του δίνεται να επιλέξει τον χαρακτήρα που θα τον εκπροσωπήσει μέσα στο περιβάλλον και η ανωνυμία που μπορεί να διατηρήσει, ανεξαρτήτως φύλου, εθνικότητας, ηλικίας, του δίνει την ελευθερία να εκφραστεί και να συμμετάσχει απελευθερωμένος από προκαταλήψεις και κοινωνικούς, φυλετικούς και άλλους συναφείς περιορισμούς.

Οι συνθήκες λοιπόν που δημιουργούνται σε ένα MMOG είναι μοναδικές. Ο συνδυασμός της διαρκούς δραστηριότητας του εικονικού κόσμου, είτε ο χρήστης συμμετέχει σε αυτόν είτε όχι, το οικονομικό σύστημα καθώς και η κοινωνική αλληλεπίδραση δημιουργούν μια εικονική κοινωνία που λειτουργεί με κανόνες και δομές μιας πραγματικής κοινωνίας. Τα MMORPGs, προσφέρουν ένα γραφικό περιβάλλον που προσομοιάζει του αληθινού κόσμου, όσον αφορά στην λειτουργία του (με την έννοια των δυνατών δράσεων) και το παρουσιαστικό του, αναφέρουν σε άρθρο τους οι Castulus Kolo και Timo Baur (2004).³⁶.

³⁵http://gameover.gr/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CF%AC%CE%BB%CF%BB%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CF%82-%CE%B6%CF%89%CE%AD%CF%82.6320.html?article_page=1

³⁶ <http://www.gamesstudies.org/0401/kolo/>

1.3.1. Homo Ludens.³⁷ - η ευτυχία του παιχνιδιού

Στο βιβλίο του «ο άνθρωπος και το παιχνίδι», ο Johan Huizinga, ένας από τους σημαντικότερους ιστορικούς του 20ού αι. διατυπώνει μια γενική θεωρία για την γένεση του ανθρώπινου πολιτισμού: ο πολιτισμός γεννιέται από την έμφυτη στον άνθρωπο τάση να παίζει, και οι διάφορες πολιτισμικές μορφές, από το δίκαιο και την φιλοσοφία ως την ποίηση και την τέχνη, μπορούν να κατανοηθούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις της θεμελιώδους ορμής προς το παιχνίδι. «Το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό»³⁸, λέει χαρακτηριστικά, μιας και η ύπαρξη πολιτισμού προϋποθέτει πάντα την ύπαρξη ανθρώπινης κοινωνίας, ενώ η ύπαρξη παιχνιδιού δεν απαιτεί παρόμοια προϋπόθεση, παράδειγμα οι απλούστερες μορφές παιχνιδιού στα ζώα.

Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία ή θεωρία της Κάθαρσης και τον Freud, το παιχνίδι δεν είναι απλώς ένα αναπτυξιακό επίτευγμα ή ένα μέσο για να περάσει το παιδί την ώρα του αλλά είναι σημαντικό γιατί απηχεί τις προσπάθειες του παιδιού να συμφιλιωθεί με τα συγκινησιακά του βιώματα. Αποτελεί μια γέφυρα ανάμεσα στην εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα³⁹.

Επίσης, ο Winnicott (2004) αναφέρει στο βιβλίο του «το παιδί το παιχνίδι και η πραγματικότητα»: «το παιχνίδι τα περιέχει όλα. Ανήκει στο χώρο της υγείας και αποτελεί για το παιδί ολοκληρωμένη μορφή ζωής. Στο παίξιμο είναι κανείς ελεύθερος και δημιουργικός. Και μόνον όταν κανείς είναι δημιουργικός μπορεί να ανακαλύπτει τον εαυτό του». Σύμφωνα με τον ίδιο, για να προκληθεί ευχαρίστηση από το παιχνίδι, πρέπει η διέγερση του ενστίκτου να μην υπερβεί ένα όριο. Το παιχνίδι έχει ένα σημείο κορεσμού, το οποίο αναφέρεται στη δυνατότητα να εμπεριέχει την εμπειρία.

Ανάλογα με τις πολιτισμικές τους καταβολές, τα ήθη και τις συνήθειες κάθε κοινωνικού πλαισίου, υιοθετούνται στο χώρο και στο χρόνο, ίδιες ή διαφορετικές συμπεριφορές στο παιχνίδι. Κι εδώ θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι χρησιμοποιούμε τη λέξη «παιχνίδι», όχι με την αυστηρή της έννοια, αλλά με την ευρύτερη σχέση που έχει ως μορφή ψυχαγωγίας. Λαμβάνοντας λοιπόν, υπό την έννοια αυτή και το Second Life ως ένα «παιχνίδι», μπορούμε να κατανοήσουμε το γιατί οι συμμετέχοντες σε αυτό νιώθουν ικανοποίηση, χαρά, δημιουργικότητα κ.τ.λ. Πρόκειται για έναν διαφορετικό, εικονικό κόσμο, που συνδυάζει την

³⁷ Ο Homo Ludens- παίζων άνθρωπος, αναφέρεται στο βιβλίο του Χουϊζίνγκα, κατ' αναλογία με τους Homo Sapiens και Homo Faber, για να δείξει τη σημασία που έχει στη ζωή του ανθρώπου το παιχνίδι. Σελ. 9.

³⁸ Χουϊζίνγκα J. Huizinga, Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, εκδόσεις γνώση, 1989, σελ. 11

³⁹ <http://web.auth.gr/virtualschool/2.1/Praxis/Kotsakosta.html>

ίδια τη ζωή με την ψυχαγωγία και την κάλυψη συγκεκριμένων ψυχολογικών αναγκών. Η φράση του Winnicott (1971: 50) ότι: «το παιχνίδι είναι μια εμπειρία, πάντοτε μια δημιουργική εμπειρία και είναι μια εμπειρία στο συνεχές του χώρου-χρόνου, μια βασική μορφή του ζην», βρίσκει αντανάκλαση στο Second Life και τους υπόλοιπους εικονικούς κόσμους όπου εκεί πραγματικά οι κάτοικοι ζουν, αποκτούν εμπειρίες και διασκεδάζουν.

Σύμφωνα με τη θεωρία των παιγνίων, στόχος είναι να καταβληθεί η μικρότερη δυνατή προσπάθεια για το μέγιστο δυνατό αποτέλεσμα. Στα βιντεοπαιχνίδια των περασμένων δεκαετιών αυτό έβρισκε εφαρμογή σε απλή ή εκτεταμένη μορφή και ο παίκτης εξασκούσε τα ~~αντανάκλαστικά του και τη δυνατότητα να παίρνει γρήγορα αποφάσεις, μαθαίνοντας τελικά~~ νικάει τον υπολογιστή.

Στα διαδικτυακά παιχνίδια και τους εικονικούς κόσμους όπως το Second Life, οι χρήστες μπαίνουν μέσω του Διαδικτύου σε έναν ολόκληρο κόσμο και κινούνται με πολύ περισσότερους βαθμούς ελευθερίας, μέχρι και επαναδιαπραγματεύονται της εξέλιξη του παιχνιδιού! Επίσης, κατά τη διάρκειά τους οι παίκτες μπορούν να επικοινωνούν μεταξύ τους με chat, δημιουργώντας μια πραγματικά κοινωνική διάσταση: κάποιος μπορεί να μπαίνει για να συνομιλεί με το φίλο του που κάθεται δίπλα, να παρακολουθεί μια έκθεση που γίνεται στην άλλη άκρη του κόσμου ή απλώς να περιφέρεται χαζεύοντας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2- Το second life: «Γεννώντας» τον εαυτό μας

2.1. Τι είναι το Second Life

Το Second Life είναι ένας εικονικός κόσμος –προσβάσιμος μέσω του Internet- που ξεκίνησε τον Ιούνιο του 2003 από την Linden Lab.⁴⁰ Είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα για τον υπολογιστή που επιτρέπει στους χρήστες του –που ονομάζονται «κάτοικοι»- να επικοινωνούν μεταξύ τους με εικονικούς εαυτούς (avatar) μέσα σε ένα πλήρως αλληλεπιδραστικό περιβάλλον. Με την εγγραφή του χρήστη και την εγκατάσταση του προγράμματος (δωρεάν κατέβασμα γύρω στα 30 MB) μπορεί κάποιος να συμμετέχει στο παιχνίδι με ένα απλό avatar, ενώ με μια μηνιαία συνδρομή 10 περίπου δολαρίων θεωρείται μόνιμος κάτοικος μιας εικονικής χώρας και λαμβάνει ένα εβδομαδιαίο χαρτζιλίκι 400 Linden (τοπικό νόμισμα). Μέσα σε λίγα λεπτά και μέσα από εκατοντάδες μετατροπές που έχει κανείς τη δυνατότητα να κάνει στον εικονικό του εαυτό -από χρώμα δέρματος, μέχρι πυκνότητα μαλλιών, αλλαγή φύλου κ.τ.λ.- μπορεί να «γίνει» όπως ακριβώς θέλει. Επίσης, στον κόσμο αυτό δεν υπάρχουν μόνο άνθρωποι. Μπορείς επίσης να «ξαναγεννηθείς» ως βρικόλακας, εξωγήινος, ρομπότ και ό,τι άλλο μπορείς να φανταστείς.



Για να γίνει κανείς «κάτοικος» του SL, πρέπει να είναι πάνω από 18 ετών. Για τον έλεγχο αυτού, υπάρχει μάλιστα υπηρεσία «εξακρίβωσης ηλικίας» (age verification), αλλά και αναφοράς, σε περίπτωση που κάποιος αντιληφθεί ανήλικο άτομο στο «χώρο» αυτό. Πάντως, υπάρχει και το «Teen Second Life», μια αντίστοιχη εφαρμογή που απευθύνεται σε παιδιά από 13 έως 17 ετών, στο οποίο επίσης απαγορεύεται η «είσοδος» σε χρήστες άνω των 18 ετών. Το

⁴⁰ Η Linden Lab αναφέρει ως στόχο της να μας συνδέσει όλους σε έναν on-line κόσμο που προάγει την ανθρώπινη διάσταση. Ιδρύθηκε το 1999 από το Philip Rosedale, προκειμένου να δημιουργήσει μια επαναστατική νέα μορφή κοινής εμπειρίας, όπου οι χρήστες από κοινού ζουν σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον και δημιουργούν τον κόσμο γύρω τους. <http://lindenlab.com/about/lao>

κατά πόσο μπορούν να διασφαλιστούν οι κανόνες αυτοί, είναι μια άλλη υπόθεση με σημαντικές όμως προεκτάσεις.

Το Second Life είναι ένας τρισδιάστατος ψηφιακός κόσμος, εξ' ολοκλήρου δημιουργημένος από τους κατοίκους του, όπου μπορεί κανείς να κοινωνικοποιηθεί, να ακούσει μουσική, να ψωνίσει, να συμμετάσχει σε ατομικές ή ομαδικές δραστηριότητες, να ανταλλάξει αντικείμενα (ψηφιακά) και υπηρεσίες με άλλους, να συναντήσει καθηγητές Πανεπιστημίου που διδάσκουν τους σπουδαστές τους, να δημιουργήσει ή να εργαστεί σε εικονικές εταιρείες, να διαφημιστεί κ.ο.κ., σε μια πλήρως αυτόνομη οικονομία που ανταμείβει την καινοτομία, τη δεξιοτεχνία και το ρίσκο. Έχει αναπτυχθεί σε 270 τετραγωνικά μίλια εικονικής γης- περισσότερο από το δεκαπλάσιο μέγεθος του Μανχάταν (Meadows Mark Stephen, 2008)!

Το περιεχόμενό του αποτελείται από πολλά και διαφορετικά αντικείμενα, όπως ρούχα, εξωτερικές εμφανίσεις (skins), μουσικά όργανα, όπλα, ακόμα και οικόπεδα μέσα στον ψηφιακό χώρο. Εκεί, μπορεί οποιοσδήποτε να γίνει επιχειρηματίας, αγοράζοντας οικόπεδα, χτίζοντας σπίτια ή συγκροτήματα και στη συνέχεια πουλώντας τα σε τιμές ευκαιρίας. Σύμφωνα με τα πρόσφατα νέα του παιχνιδιού, σε κάποιες περιοχές σε παραλιακές ζώνες πουλήθηκαν οικόπεδα προς 550 δολάρια το εκτάριο, ποσό μικρό σε σχέση με την πραγματικότητα, τεράστιο δε σε σχέση με την εικονική πραγματικότητα⁴¹.

Το νόμισμα στο οποίο γίνονται οι συναλλαγές στον εικονικό κόσμο του SL είναι το δολάριο Linden (L\$) -το οποίο αντιστοιχεί σε πραγματικό χρήμα- ενώ οι υπηρεσίες για την αγοραπωλησία του νομίσματος είναι δομημένες με παρόμοιο τρόπο όπως και στην πραγματική ζωή, καθώς τα χρηματικά ποσά διακινούνται μέσω μεσιτών σε διάφορες συναλλαγματικές ισοτιμίες. Υπάρχει επίσης και εικονική πιστωτική κάρτα⁴². Οι κάτοικοι μπορούν να αγοράσουν απευθείας L\$ ή να κάνουν ανταλλαγές συναλλάγματος μεταξύ Linden και αμερικανικού δολαρίου, το οποίο και αποταμιεύεται στον πραγματικό τραπεζικό λογαριασμό τους, μέσω του συστήματος LindeX. Η ισοτιμία του δολαρίου Η.Π.Α. και L\$ μεταβάλλεται συνεχώς, καθώς οι κάτοικοι του SL, μέσω των επιχειρηματικών και οικονομικών συναλλαγών τους, καθορίζουν την τιμή αγοράς και πώλησης των δολαρίων Linden. Αξίζει να σημειωθεί ότι το Φεβρουάριο του 2009, η αξία ενός αμερικανικού δολαρίου ήταν 260 L\$, ενώ το συνολικό

41 <http://new.e-go.gr/teeh/article.asp?catid=6441&subid=2&pubid=386527>

42 Η MetaCard είναι εικονική πιστωτική κάρτα για αγορές με... δόσας μέσα στο Second Life. Ενώ ο χρήστης βρίσκεται στο παιχνίδι μπορεί να κάνει αγορές χωρίς να αφαιρεθούν νομίσματα από το λογαριασμό του (το νόμισμα στο Second Life είναι το Linden Dollar ή L\$). Η MetaCard κατασκευάστηκε από την ασιατική εταιρεία First Meta. Στόχος των δημιουργών της κάρτας είναι να απλοποιηθεί η καταναλωτική και οικονομική διαβίωση όλων των παικτών εντός Second Life. Αν ο χρήστης έχει 100 L\$ και θέλει να κάνει αγορές που υπερβαίνουν αυτό το ποσό, με τη MetaCard μπορεί. Έτσι αυξάνεται η καταναλωτική κίνηση και ο όγκος των ποσών που διακινούνται στο παιχνίδι. Ο χρήστης έχει μια προκαθορισμένη προθεσμία για να αποδόσει τα χρήματα. Αν δεν καταφέρει να κερδίσει ό,τι χρωστά δουλεύοντας στο παιχνίδι, θα πρέπει να καλύψει την οφειλή από την κινονική του πιστωτική κάρτα. <http://blogs.in.gr/vasilakos/archive/2007/10/04/storeditcard.aspx>

ΑΕΠ του SL άγγιξε τα 65 εκατομμύρια αμερικανικά δολάρια το 2006 και εκτιμούνταν για 500-600 εκατ. δολάρια, το 2007.⁴³..

Στο SL μπορεί κανείς να αγοράσει τα πάντα: ρούχα, οχήματα (από αεροπλάνα έως πατίνια), τεχνολογικά προϊόντα (από προγράμματα για την έκφραση συναισθημάτων μέσω του προσώπου, έως αυτά που μεταφράζουν αυτά που λένε τα άλλα avatar σε άλλες γλώσσες). Η εταιρεία Dell έχει αγοράσει μέχρι και ένα νησί, όπου κάποιος μπορεί να δει την εικονική εκδοχή των υπολογιστών της, να τους παραγγείλει και να δώσει εντολή να παραδοθούν στο σπίτι του (το πραγματικό!).⁴⁴..

Πρόκειται για έναν εικονικό κόσμο που αναπαριστά -στο μέτρο του δυνατού- μία νέα, εναλλακτική πραγματικότητα, όπου ο καθένας μπορεί να παρουσιάσει τον εαυτό του όπως το επιθυμεί, απαλλαγμένος από τις συμβάσεις και τους περιορισμούς της πραγματικής του ζωής. Δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να ζήσει έναν βίο παράλληλο μέσα σε μια εικονική πραγματικότητα που διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά της αληθινής πραγματικότητας. Για πολλούς -τουλάχιστον για τους «κατοίκους» του- η απουσία δηλωμένων στόχων, είναι και ένα βασικό προτέρημα του SL, καθώς οι ψηφιακές απεικονίσεις του εαυτού μας (avatars) είναι σε θέση -εκτός από το να περιπλανούνται ή να πετούν άσκοπα- να κάνουν νέες κοινωνικές γνωριμίες και να εργάζονται.

Έμπνευση για το Second Life και άλλους εικονικούς κόσμους, αποτέλεσε η λογοτεχνία του κυβερνοπάνκ και κυρίως το βιβλίο του Neal Stephenson, Snow Crash, τη δεκαετία του '90. Ο Stephenson, έδωσε μια φανταστική προσέγγιση της ιδέας του χώρου μέσα στο Διαδίκτυο (βλ. Εισαγωγή). Βασικός στόχος της Linden Lab -εταιρείας που κατασκεύασε το SL- σύμφωνα με τον ιδρυτή της Philip Rosedale, ήταν να δημιουργήσει έναν κόσμο όπως το Μετα- σύμπαν (Metaverse), που περιγράφει ο Stephenson, έναν κόσμο στον οποίο οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν, να παίζουν, να δουλεύουν και να επικοινωνούν.

Στο Second Life δεν υπάρχουν πόντοι, σκορ, νικητές ή χαμένοι, επίπεδα ή άλλα στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα παιχνίδι (Fetscherin M. & Lattemann F., 2007). Πρόκειται μάλλον για ένα παράλληλο σύμπαν, όπου μπορούμε να αναπτύξουμε κοινωνικές σχέσεις, να κάνουμε δουλειές και να μάθουμε. Όλα στο Second Life, έχουν φτιαχτεί από τους ίδιους τους «κατοίκους» του. Είναι λοιπόν, πρώτα απ' όλα ένας χώρος εξερεύνησης, όπου η φαντασία μας αφήνεται ελεύθερη να δημιουργήσει.

⁴³ http://en.wikipedia.org/wiki/Linden_dollar

⁴⁴ <http://www.focusmag.gr/articles/view-article.rlx?oid=384794>

2.1.1. Πώς ζει κανείς στο SL- απαντήσεις σε λογικές ερωτήσεις...ζωής

Και καλά όλα αυτά. Όντως μιλάμε για έναν κόσμο που μοιάζει απίστευτα με τον πραγματικό. Σίγουρα όμως υπάρχουν και διαφορές και κυρίως πολλές απορίες για το τι γίνεται και τι όχι στη νέα αυτή πραγματικότητα. Με τη βοήθεια της υπηρεσίας FAQ (*Frequently asked questions*).⁴⁵ της εταιρείας, βρίσκουμε και τις αντίστοιχες απαντήσεις⁴⁶:

Πώς μετακινούνται τα avatars;

Περπατώντας ή με μεταφορικά μέσα (αυτοκίνητα και μηχανές). Πάντως, εάν βαριέσαι τη διαδρομή μπορείς να πετάξεις ή να τηλεμεταφερθείς, σε όποιο μέρος του κόσμου θες.

Μπορεί να πεθάνει ένα avatar;

Όχι, το avatar ζει όσο υπάρχει κάποιος άνθρωπος στην κανονική ζωή που το καθοδηγεί. Δεν τραυματίζεται, ούτε αρρωσταίνει (τουλάχιστον μέχρι στιγμής).

Γερνάει ο δεύτερος εαυτός μου;

Όχι, παραμένει όπως τον έχεις δημιουργήσει. Υπάρχουν όμως κλινικές, αλλά και πλαστικοί χειρουργοί για παν ενδεχόμενο.

Μπορούν να με πυροβολήσουν;

Μόνο σε μερικά μέρη του κυβερνο-σύμπαντος επιτρέπονται τα όπλα. Όμως και να σε πυροβολήσουν έχεις απεριόριστες ζωές.

Μπορώ να κάνω σεξ στο SL;

Υπάρχει προσομοίωση της ερωτικής πράξης. Βλέπεις το είδωλό σου να ερωτοτροπεί, αγοράζεις γεννητικά όργανα και κάνεις διάφορες κινήσεις.

Τι άλλο μπορώ να κάνω στο SL;

Μπορείς να δουλέψεις στις δεκάδες γνωστές επιχειρήσεις που λειτουργούν παραρτήματα, να γίνεις ξεναγός στο ελληνικό νησί ή να ταξιδεύεις άνεργος.

Ποιες επιχειρήσεις υπάρχουν στο SL;

Η BMW, η Apple, η Toyota, η Τράπεζα ABN AMRO, αλλά και το ειδησεογραφικό πρακτορείο Reuters που έχει δημοσιογράφο μέσα στο παιχνίδι για να καταγράφει τα τεκταινόμενα (ωραία δουλειά!). Η Pizza Net στις ΗΠΑ δέχεται παραγγελίες στο SL και στέλνει τις πίτσες στα πραγματικά σπίτια των Αμερικανών πελατών της.

Μια γυναίκα μπορεί να μείνει έγκυος;

Σαφέστατα ναι. Αγοράζοντας από κλινική ένα ειδικό πρόγραμμα το οποίο εγκαθιστά στο avatar της για να δει -στον χρόνο που ζήτησε- πώς είναι να φουσκώνει η κοιλιά της και να γεννάει ένα παιδί. Το νεογέννητο δεν μπορεί να μεγαλώσει γιατί δεν έχει ζωή, αφού είναι μέρος του λογισμικού.

Γιατί να αγοράσω γη στο SL;

⁴⁵ <https://support.secondlife.com/cs/support/kb/List.asp?folderID=224> , <http://secondlife.com/whatis/faq.php#02> .

⁴⁶ Χρησιμοποίησαν επίσης στοιχεία από ρεπορτάζ της εφημερίδας Έθνος, <http://www.ethnos.gr/article.asp?catid=11429&subid=2&pubid=130069>

Οι «κάτοικοι» χρειάζονται γη για να «χτίσουν» σπίτια, να ιδρύσουν επιχειρήσεις, να κάνουν εκδηλώσεις...να κάνουν οτιδήποτε φανταστούν. Επίσης, αν κατέχει γη και οι άλλοι κάτοικοι τη χρησιμοποιούν, κερδίζεις «πόντους» που κάνουν τη γη σου πιο ευκολη στο να την βρει κανείς.

Τι επιχείρηση μπορώ να ανοίξω;

Ό,τι μπορείς να κάνεις και στην κανονική ζωή.

Γίνονται εκλογές στο SL;

Σε κάποιες χώρες έχουν εκλέξει και κυβερνήσεις.

Πώς χρησιμοποιούν οι επιχειρήσεις το SL για να διαφημιστούν;

Αγοράζουν γη και φτιάχνουν εικονικά μαγαζιά, όπου προσφέρουν τα προϊόντα τους.

Ποια γνωστά πρόσωπα έχουν προφίλ στο SL;

Η τραγουδίστρια Σούζαν Βέγκα, το συγκρότημα Duran-Duran, ο ράπερ Jay-Z και οι πολιτικοί Μαρκ Ουόρνερ (κυβερνήτης της Βιρτζίνια), Ντέιβιντ Μίλμπαντ (γραμματέας του υπουργείου Περιβάλλοντος της Μ. Βρετανίας), Τζορτζ Μίλερ (μέλος του Αμερικανικού Κογκρέσου). Να σημειωθεί ότι στις τελευταίες προεδρικές εκλογές στη Γαλλία και οι τέσσερις υποψήφιοι άνοιξαν πολιτικά μέσα στο SL.

Θα πεινάω στο SL;

Όχι, ούτε θα έχεις ανάγκες. Τα εστιατόρια είναι χώρος συνάντησης και το φαγητό εικονικό, δεν εξυπηρετεί τίποτα.

Ποια μέρη αξίζει να επισκεφτώ;

Την Ελλάδα, το ιστορικό κέντρο του Άμστερνταμ που έχει αποτυπωθεί ολόκληρο, αλλά και την προσβεία της σουηδικής κυβέρνησης, φιλανθρωπικές εκδηλώσεις που γίνονται για την υποστήριξη των Γιατρών Χωρίς Σύνορα στη Γερμανία, συγκεντρώσεις καθηγητών και μαθητών των κορυφαίων πανεπιστημίων, και επώνυμες φίρμες ρούχων και παπουτσιών. Αν μπορείς πήγαινε παντού.

Είναι ακριβή η ζωή στο SL;

Καθόλου, αλλά τα λεφτά είναι απαραίτητα.

Υπάρχουν εφημερίδες στο SL;

Πολλές, με κορυφαία την AvaStar. Η ελληνική κοινότητα εκδίδει το GMAG.

Τι δεν μπορώ να κάνω στο SL;

Να ζήσεις πραγματικά!!!

.2.1.2. Η νέα διάσταση της δυννητικής πραγματικότητας με το Second Life

Το Φεβρουάριο του 2003 ο Jaron Lanier έλεγε⁴⁷: θα μας άρεσε να νιώθουμε ότι είμαστε μέσα στον εικονικό κόσμο και ότι ο κόσμος θα είναι πιο ζωντανός, ρευστός και λεπτομερής απ ό,τι σήμερα στα παιχνίδια PlayStation. Το βασικό πάντως στοιχείο που λείπει από τα

47 http://java.sun.com/features/2003/02/lanier_qa2.html

βιντεοπαιχνίδια (σε σύγκριση με αυτό που ελπίζουμε να δούμε στην εικονική πραγματικότητα) είναι μια δύναμη έκφρασης. Αυτό που οραματίζομαι δεν είναι ένας προ-προγραμματισμένος εικονικός κόσμος που θα «παίζεται» σαν παιχνίδι, αλλά ένας εικονικός κόσμος που θα μπορεί να αλλάξει από...μέσα, ένας κόσμος που τα άτομα θα τον χρησιμοποιούν για να εκφραστούν και να δημιουργήσουν μαζί. Όπως πολλοί φτιάχνουν τις δικές τους ιστοσελίδες, έτσι θα φτιάχνουν τη δική τους πραγματικότητα και θα επισκέπτονται τις πραγματικότητες των άλλων, ή θα τις δημιουργούν μαζί τους. Κάτι τέτοιο θα αλλάξει τα είδη των ανθρωπίνων σχέσεων και εμπειριών.

Επομένως, η κοινωνικότητα διαφοροποιείται εντελώς μέσα στα παιχνίδια. Αλληλεπιδρούμε πλέον, όχι μόνο με το σύστημα, αλλά και με τους άλλους, μέσω του συστήματος. Το σύστημα των παιχνιδιών, επιτρέπει την αλληλεπίδραση ανθρώπου με άνθρωπο σε συγκρίσιμο βαθμό με τον πραγματικό κόσμο (Castronova Edward, 2007, σελ.35).

Ακόμη πιο πριν, ο Νίκολας Νεγροπόντης (2000) είχε προβλέψει, ότι με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη διάδοση του διαδικτύου θα περάσουμε από τον αναλογικό στον ψηφιακό κόσμο, όπου θα καταργηθούν τα γεωγραφικά σύνορα και θα ενοποιηθούν όλες οι κοινότητες, οικονομικές, ακαδημαϊκές κ.α. «Καθώς θα διασυνδεόμαστε μεταξύ μας, πολλές απ' τις αξίες του σημερινού κράτους- έθνους θα παραχωρήσουν τη θέση τους σε μεγάλες ή μικρές ηλεκτρονικές κοινότητες. Θα μάθουμε να ζούμε σε ψηφιακές γειτονιές, όπου ο χρόνος θα έχει έναν διαφορετικό ρόλο και ο φυσικός χώρος, κανέναν», αναφέρει χαρακτηριστικά.

Οι εικονικοί κόσμοι ή Πολυχρηστικά Εικονικά Περιβάλλοντα (ΠΕΠ)- Multi-user virtual environments (MUVes), αναφέρονται ιδιαίτερα στα MMOGs.⁴⁸ που δεν είναι παιχνίδια με την ακριβή έννοια του όρου. Πρόκειται για συνεργατικά εικονικά περιβάλλοντα.⁴⁹ με πλούσια κοινωνικά χαρακτηριστικά (συνεργατικότητα και αλληλεπίδραση, αίσθηση κοινότητας, διαμοιραζόμενη παρουσία, ασφάλεια και ελευθερία) που παρέχουν δυνατότητα πλοήγησης και επικοινωνίας στους συμμετέχοντες μέσα σε εικονικούς χώρους. Χρησιμοποιούν μεταφορικά το φυσικό χώρο και τόπο όπου με τη βοήθεια των εμπλουτισμένων γραφικών προκαλούν στο άτομο της ψευδαίσθηση της «συνύπαρξης» σε μια κοινότητα (Maher et al, 1999) όπου όλοι οι συμμετέχοντες «υπάρχουν» μέσω των «ειδώλων» τους ως «εικονικές προσωπικότητες» μέσα σε αυτά.⁵⁰

48 Βλ. κεφάλαιο 1.4.

49 Τα Συνεργατικά Εικονικά Περιβάλλοντα είναι περιβάλλοντα που υποστηρίζουν, εκτός της ανθρώπου-μηχανής επικοινωνίας, την άνθρωπο προς άνθρωπο επικοινωνία, χρησιμοποιώντας σαν διεπαφή τα Εικονικά Περιβάλλοντα. Η κατανομημένη δομή αυτών των περιβάλλοντων επιτρέπει στους χρήστες να μπορούν να συναντηθούν μέσα από βασισμένους σε κείμενο (text-based), διδιάστατους ή και τριδιάστατους εικονικούς χώρους και τύπους αλληλεπιδρώντας είτε μεταξύ τους, είτε με πράκτορες (agents), είτε με άλλα εικονικά αντικείμενα (Churchill et al, 2001).

50 <http://www.eipe.gr/files/proceedings/filcsym/B481-483.pdf>

Η συμβολή των διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών στην ανάπτυξη εικονικών κοινοτήτων (virtual communities) αλλά και η τεχνολογική τους εξέλιξη, ανέδειξαν τις δυνατότητές τους για εφαρμογές εξω-ψυχαγωγικού σκοπού. Σε πολλές τέτοιες εφαρμογές λοιπόν, οι χρήστες δεν περιορίζονται στο να παίζουν, να εκπληρώνουν έναν στόχο που να τους εξασφαλίζει νίκη, αλλά μπορούν επίσης να αλληλεπιδρούν με άλλους χρήστες, να επικοινωνούν, να παρακολουθούν σεμινάρια ή άλλα εκπαιδευτικά προγράμματα, να κοινωνικοποιούνται, ακόμη και να ερωτεύονται και να κάνουν σεξ. Για την κατασκευή τους, αλλά και για να παιχτούν, τα παιχνίδια αυτά ακολουθούν τις θεωρίες μάθησης, γνωστικής ψυχολογίας καθώς και τις εξελίξεις στον τομέα της εκπαιδευτικής τεχνολογίας⁵¹.

Τα τελευταία χρόνια -αναφέρεται σε έρευνα των David de Nood και Jelle Attema (2006), του Ινστιτούτου EPN- μια νέα κατηγορία εικονικών κόσμων έκανε την εμφάνισή της, στους οποίους κόσμους, τα ανταγωνιστικά και αφηγηματικά στοιχεία απουσιάζουν. Οι ίδιοι οι χρήστες, πρέπει να κατοικούν, να κατασκευάζουν και να εξερευνούν, αυτούς τους άδειους χώρους.

Η νέα πραγματικότητα που δημιουργείται λοιπόν, δεν είναι εντελώς «εικονική», αλλά συνδέεται βαθμιαία, όλο και πιο πολύ στην ίδια μας τη φύση. Οι «κάτοικοι» αναπτύσσουν σχέσεις ο ένας με τον άλλον, έχουν εισόδημα, μπορούν να αποκτήσουν γνώσεις κ.τ.λ. Και καθώς η φυσική και εικονική πραγματικότητα φαίνεται να συγχωνεύονται σε μία νέα πραγματικότητα, ο διαχωρισμός μεταξύ τους –μέσω της εμπειρίας του χρήστη- αρχίζει να θολώνει. Στην εργασία του «Architecture of a Cyber Culture» (2003), ο Van Kokswijk περιγράφει αυτό το φαινόμενο σαν «διαπραγματικότητα⁵²»: το υβρίδιο και η απόλυτη εμπειρία της φυσικής και εικονικής πραγματικότητας.

«Διαπραγματικότητα» σημαίνει ότι -στην εμπειρία του χρήστη- δεν υπάρχει πραγματική διάκριση μεταξύ του «πραγματικού» και του εικονικού, «τεχνητού» κόσμου. Ο ένας συγχωνεύεται με τον άλλον όλο και πιο πολύ και οι συνδέσεις τους γίνονται όλο και πιο έντονες και προκαλούν μια σειρά κοινωνικών, νομικών και οικονομικών επιπτώσεων, ιδιαίτερα αφού ο πληθυσμός αυτών των εικονικών κόσμων αυξάνεται συνεχώς.

51 «Όπως αναφέρεται στην έρευνα της Steinkuehler (2003), οι θεωρίες του συμπεριφορισμού που εξαρτούσαν άμεσα τη συμπεριφορά του ατόμου από συγκεκριμένα περιβαλλοντικά ερεθίσματα, αναθεωρήθηκαν από έρευνες στο χώρο της γνωστικής που συναρτούν την απόκτηση της γνώσης από ένα ολόκληρο σύστημα αλληλεπιδράσεων μεταξύ των ατόμων και του κοινωνικού και υλικού κόσμου μέσα στον οποίο αυτά ενεργούν. Κατά συνέπεια, η συμπεριφορά διαμορφώνεται και η γνώση αποκτάται όχι μόνο από ένα συγκεκριμένο ερέθισμα ή και από τις νοητικές διεργασίες που αναπτύσσει το ίδιο το άτομο, αλλά και από την αλληλεπίδραση του ατόμου με το περιβάλλον του». <http://blogs.soh.gr/billbas/tag/%CF%80%CE%BF%CE%BB%CF%B5%CF%87%CF%81%CE%B7%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%B1%CE%BA%CE%AC-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-mnog/>

52 Απόδοση του αγγλικού όρου «interreality».

Το Second Life είναι ένα παράδειγμα αυτής της νέας κατηγορίας εικονικών κόσμων που δεν έχει συγκεκριμένο σκοπό και αφήγηση.⁵³ Το 2002, έκανε την εμφάνισή της η πρώτη, beta έκδοση του SL, ενώ η πρώτη επίσημη έκδοση ακολούθησε τον Ιούνιο του 2003. Τα όρια μεταξύ δυνητικού και πραγματικού, γίνονται όλο και πιο δυσδιάκριτα με το Second Life. Σ' αυτό, δεν υπάρχει εχθρός που πρέπει να νικηθεί, ή πίστα που πρέπει να «περαστεί». Επομένως δε μιλάμε για «παιχνίδι», αλλά για «δράση»⁵⁴, ακόμη και για ζωή. Οι στόχοι θέτονται ή όχι, από τους ίδιους του «κατοίκους». Και καθώς το Second Life συνδέεται στενά και μοιάζει εμφανισιακά με τον πραγματικό μας κόσμο, η «διαπραγματικότητα» κάνει την εμφάνισή της.

Ένας από τους συμμετέχοντες στο SL, αναφέρει χαρακτηριστικά: «Στο SL είναι πιο απλά τα πράγματα, μπαίνεις, αράζεις κάπου, πας φτιάχνεις καφέ ή τρώς και δεν σε έχει πειράξει κανένας! Μετατρέπεις και δολάρια και έχεις ό,τι θέλεις αμέσως, αλλά βέβαια να διευκρινίσω ότι αυτό δεν σημαίνει το παιχνίδι είναι για μόνο για τεμπέληδες (...) Η έλλειψη αντικειμενικού σκοπού στο SL, δεν σε εμποδίζει να δημιουργείς εάν το επιθυμείς, καθώς έχεις απεριόριστες δυνατότητες σε ένα απίστευτα παραμετροποιήσιμο παιχνίδι».⁵⁵

Σ' αυτά τα περιβάλλοντα αναδύονται επίσης ενδιαφέροντα κοινωνικά και πολιτισμικά φαινόμενα. Για παράδειγμα ο θεσμός του γάμου προσλαμβάνει έναν νέο πολιτισμικό ρόλο. Η εκτεταμένη διοργάνωση γάμων σ' αυτούς τους κόσμους, δεν προχωρά βέβαια παράλληλα με την αντίστοιχη διοργάνωση στην πραγματική ζωή, αλλά πρόκειται για μια «εκδήλωση» που ενισχύει τις εικονικές ταυτότητες των χρηστών και τους εμπλέκει στους εικονικούς κόσμους. Επίσης, η λέξη «δράση» λαμβάνει καινούργια σημασία σε έναν κόσμο όπου ομάδες αγνώστων συναντιούνται για να επιτύχουν έναν κοινό σκοπό. Οι σχέσεις και οι ίντριγκες που δημιουργούνται απ' αυτές τις τυχαίες συναντήσεις και τις ομάδες που συντηρούνται, αποτελούν την ουσία της εμπειρίας των MMORPG experience, περισσότερο κι από τα προκαθορισμένα στοιχεία του παιχνιδιού.⁵⁶

Θα πρέπει εδώ να ξεχωρίσουμε ότι υπάρχουν δύο είδη εικονικών κόσμων: αυτοί που προσανατολίζονται στην αλληλεπίδραση μέσω παιχνιδιού (π.χ. World of Warcraft) και αυτοί

53 Η κ. Ρούσου (2002), αναφέρει στο άρθρο της «Η αφήγηση ως μέσο για τη δημιουργία πολιτισμικών και εστιαστικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας», ότι είναι γεγονός ότι σε άλλα ψηφιακά μέσα έχουν αναπτυχθεί αρκετές διαδραστικές καλλιτεχνικές εφαρμογές που στηρίζονται στην αφήγηση, όπως το εστιαστικό λογισμικό και τα διεδιάστατα αφηγηματικά περιβάλλοντα που απευθύνονται σε παιδιά (Steiner - Moher 1994: Steiner K. - Moher T. G., Scaffolding Story Construction with Interactive Multimedia, Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 3:2, σελ. 173-196) ή τα παιχνίδια ρόλων σε υπολογιστές (Malone - Lepper 1987: Malone T. W. - Lepper M. R., Making Learning Fun: a Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning, στο Snow R. Farr M. (εδ.), Aptitude, Learning, and Instruction: Cognitive and Affective Process Analyses, Lawrence Erlbaum Associates, Χάλλντσελ, Νέου Τζέρσεϊ). Αντίθετα, σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας δεν ισχύει κάτι αντίστοιχο, καθώς το στοιχείο της αφήγησης μόλις που έχει αρχίσει να εξεργασείται ευρέως. Προς το παρόν οι εικονικοί κόσμοι που βασίζονται σε αφηγηματική θεωρία και δομή είτε έχουν αναπτυχθεί αποκλειστικά από καλλιτέχνες είτε σχετίζονται με τον ήδη ανεπτυγμένο σε άλλα μέσα (κυρίως σε ηλεκτρονικά κείμενα) χώρο της διαδραστικής μυθιστοριογραφίας (Interactive Fiction).

54 Έτσι αποδίδουμε τους αντίστοιχους αγγλικούς όρους «game» και «play».

55 Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: Trashero Indigo σελ.96

56 http://www.nickycce.com/daedalus/gateway_complexplay.html

που προσανατολίζονται στην αλληλεπίδραση μέσω της κοινωνικοποίησης (π.χ. Second Life). Ένα από τα στοιχεία που ξεχωρίζουν αυτά τα δύο είδη, είναι η ισορροπία μεταξύ κανόνων και ρόλων. Οι κανόνες και οι ρόλοι που υπάρχουν στους δυνητικούς κόσμους, είναι σημαντικοί και για την κατανόηση των avatars (Meadows Mark Stephen, 2008, σελ.34). Οι δυνητικοί κόσμοι είναι αλληλεπιδρώσες αφηγήσεις και τα avatars είναι ηθοποιοί σε ένα είδος θεάτρου δρόμου όπου οι θεατές βοηθούν και αυτοσχεδιάζουν την πλοκή (Meadows Mark Stephen, 2008, σελ.67).

Στους κόσμους-παιχνίδια, ο χρήστης προσπαθεί να πετύχει ένα σκοπό, υπακούοντας σε ~~προδιαγεγραμμένους κανόνες. Αν ακολουθείς τους κανόνες, μπορείς να πετύχεις και το σκοπό.~~

Στους κόσμους κοινωνικής αλληλεπίδρασης ο χρήστης προσπαθεί να επιτύχει μια καλή κοινωνική θέση, πάλι υπακούοντας σε κάποιους κανόνες, αλλά και «παίζοντας» κάποιο ρόλο (Meadows Mark Stephen, 2008, σελ.34). Σύμφωνα με τη θεωρία των ρόλων.⁵⁷ της κοινωνικής ψυχολογίας, το Second Life και οι «κάτοικοί» του, αποτελούν μια νέα μορφή κοινωνικοποίησης.

Η αλλαγή στις σχέσεις μεταξύ πραγματικού και εικονικού –που επέρχεται με το Second Life– επιδρά λοιπόν, τόσο στη μέχρι τώρα κοινωνική πραγματικότητα, όσο και στη συμπεριφορά, τις απόψεις και την ψυχολογία των ατόμων. Αυτό δε σημαίνει αναγκαία ότι το εικονικό υπερισχύει του πραγματικού, αλλά ότι οι σχέσεις και οι ισορροπίες του αναδιαμορφώνονται και δημιουργούν μια νέα πραγματικότητα, ένα είδος έντασης. Αυτή η ένταση, μπορεί τελικά να οδηγήσει στην αμφισβήτηση των εμποδίων που θέτει το «πραγματικό», τα οποία βέβαια δεν υπάρχουν στο πιο φιλικό και προσωποποιημένο «εικονικό» (Mitra Ananda και Schwartz Rae Lynn (2001).

Σύμφωνα με έρευνα της εταιρείας Gartner.⁵⁸ μέχρι το 2011, το 80% των ενεργών πολιτών του διαδικτύου (περί τους 250 εκατομμύρια ανθρώπους) θα συμμετέχουν σε εικονικούς κόσμους και θα έχουν μια «δεύτερη ζωή». Τα στοιχεία αποδεικνύουν του λόγου το αληθές: από τον Οκτώβριο του 2006 μέχρι τον Οκτώβριο του 2007, περισσότερα από ένα δισεκατομμύριο δολάρια επενδύθηκαν στη διαμόρφωση συνολικά 35 διαδικτυακών, εικονικών κόσμων.⁵⁹..

⁵⁷ Σύμφωνα με τη θεωρία των ρόλων, κοινωνικοποίηση είναι η εκμάθηση των κοινωνικών ρόλων, η οποία κάνει ικανό το άτομο να ενεργεί και να μεταβάλλεται σ' ένα φορέα κοινωνικών συστημάτων και ρόλων κι έτσι να συμβάλλει στην αναπαραγωγή της κοινωνίας και να αποκτήσει την καντιότητά του (Zουρδάκη, 1984, σελ. 143).

⁵⁸ <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=503861>

⁵⁹ <http://www.ethnos.gr/article.asp?catid=11429&subid=2&mg=8777&pubid=200487>

2.1.3. Είναι το Second Life μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι πολλών παικτών (MMORPG);

Σύμφωνα με την ίδια την εταιρεία που το κατασκεύασε, και ναι και όχι⁶⁰. Αν και το περιβάλλον και η λειτουργία του SL μοιάζουν με εκείνα των περισσότερων MMORPGs, υπάρχουν δύο ειδοποιές, μοναδικές διαφορές:

1. Δημιουργικότητα: το SL προσφέρει σχεδόν απεριόριστη ελευθερία στους «κατόικους» του. Πρόκειται για έναν κόσμο που τον φτιάχνει κανείς όπως θέλει και τον ζει όπως θέλει: αν θέλει να βρεθεί με φίλους, μπορεί, αν θέλει να πάει για ψώνια, μπορεί, αν θέλει να ξεκινήσει μια επιχείρηση, να χτίσει έναν ουρανοξύστη κ.τ.λ., μπορεί. Ο καθένας μπορεί να κάνει αυτό που θέλει.

2. Ιδιοκτησία: αντί για μια μηνιαία συνδρομή, οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν έναν βασικό λογαριασμό δωρεάν. Οι «κατόικοι» αποκτούν χωρίς να πληρώσουν τον βασικό, πρώτο λογαριασμό τους, ο οποίος περιλαμβάνει πρόσβαση σε εκδηλώσεις, ψώνια, κατασκευές και άλλες δυνατότητες που προσφέρει το Second Life. Ο επιπλέον λογαριασμός (Additional Basic Account, γνωστός και ως «alt» account), κοστίζει το εφάπαξ ποσό των \$ 9.95. Αν κάποιος επιλέξει να αγοράσει γη για να «ζήσει», να δουλέψει ή να κατασκευάσει κάτι, πληρώνει μια μηνιαία μίσθωση, ανάλογα με την έκταση της γης που θα αγοράσει. Παράλληλα, του ανήκει οτιδήποτε δημιουργήσει αυτός.

Σε ηλεκτρονικό κείμενο του Μάριου Αγαπητού⁶¹, αναφέρεται ότι η βασική διαφορά του Second Life από τα υπόλοιπα mmorpgs που έχουμε μέχρι τώρα γνωρίσει είναι ότι δεν έχει δικό του περιεχόμενο, δεν υπάρχουν προκαθορισμένοι κανόνες, οδηγίες και στόχοι που πρέπει να εκπληρωθούν. «Δηλαδή δεν υπάρχει περίπτωση να συναντήσεις τις συνηθισμένες και επαναλαμβανόμενες αποστολές (quests, missions), ούτε κανένα άλλο χαρακτηριστικό των παραδοσιακών mmorpgs, πλην του πολύ καλού και εκτεταμένου character customisation. Το Second Life βασίζεται στη φιλοσοφία του open content, δηλαδή του ανοιχτού στους ίδιους τους παίκτες περιεχομένου. Αυτό σημαίνει με απλά λόγια ότι οι ίδιοι οι παίκτες φτιάχνουν τα παιχνίδια, τις δραστηριότητες, την ίδια την περιπέτεια». Δεν υπάρχουν δηλαδή νικητές και ηττημένοι, αλλά σκοπός είναι κυρίως η ψυχαγωγία. Το πιο ενδιαφέρον όμως είναι ότι φτιάχνουν και καταστήματα, πόλεις, σπίτια ενώ τους δίνεται ταυτόχρονα η δυνατότητα να πουλήσουν online όλα τα αντικείμενα που έχουν κατασκευάσει.

⁶⁰ <https://jira.secondlife.com/browse/WEB-330>

⁶¹ <http://new.e-go.gr/tech/article.asp?catid=6441&subid=2&pubid=386527> (7 Μαΐου 2009)

Πρόκειται για έναν εικονικό κόσμο, που όντως είναι κόσμος. Είναι περισσότερο σαν μια νέα ήπειρο ή πόλη, παρά παιχνίδι. Είναι ένα χώρος που φιλοξενεί κουλτούρες avatar, τόσο ξεχωριστές, όσο και οι ανθρώπινες (Meadows Mark Stephen, 2008).

2.1.4. Ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης

Οι πρώτοι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης εμφανίστηκαν ήδη από τα μέσα της δεκαετίας του '90, αλλά η χρήση τους διαδόθηκε ευρέως τα τελευταία τρία χρόνια. Υπάρχει μεγάλος αριθμός τέτοιων υπηρεσιών και το περιεχόμενό τους γίνεται όλο και πιο δημοφιλές. Πρόκειται για ιστοσελίδες που επιτρέπουν στους χρήστες τους να δημιουργήσουν δικό τους περιεχόμενο και να το μοιραστούν με ένα ευρύ δίκτυο ατόμων, σε ορισμένες περιπτώσεις και σε παγκόσμιο επίπεδο. Κάποιοι από αυτούς προσφέρουν εξειδικευμένες υπηρεσίες (π.χ. LinkedIn), ενώ κάποιοι άλλοι (π.χ. Facebook⁶², MySpace) είναι «γενικού τύπου» και είναι σχεδιασμένοι, τόσο για την υποστήριξη γνωριμιών με ανθρώπους με παρόμοιες προτιμήσεις, όσο και για την επικοινωνία και ανταλλαγή περιεχομένου με πραγματικούς φίλους, γνωστούς και συγγενείς.

Ο Turner (1982) υποστηρίζει ότι, για να υπάρξει μια ομάδα, αρκεί η αντίληψη της συμμετοχής σε κάποια κοινή κοινωνική ταυτότητα. Σύμφωνα με το μοντέλο κοινωνικής ταυτότητας του Turner, δεν έχει τόση σημασία η φυσική συνύπαρξη της ομάδας, όσο η ψυχολογική κατάσταση της υποκειμενικής αίσθησης του «από κοινού», του «εμείς», του «ανήκειν». Έτσι μπορεί κανείς να αισθάνεται ότι είναι μέλος μιας κοινωνικής ενότητας, η οποία έχει τη δική της ταυτότητα, χωρίς να απαιτείται η φυσική παρουσία των μελών της ομάδας (Κούρτη, 2003).

Δεν είναι σαφές το αν το Second Life ανήκει στην κατηγορία που αναφέρουμε. Στη λίστα των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης της Wikipedia⁶³, δεν αναφέρεται ως τέτοια, υπάρχουν όμως αναφορές και για το αντίθετο⁶⁴, καθώς το τρισδιάστατο (3D) Second Life περιλαμβάνει πολλά από τα στοιχεία των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης δύο διαστάσεων (2D) (π.χ. Facebook, YouTube, Wikipedia, Flickr), όπως προφίλ, προσωποποίηση, groups, εφαρμογές, πολυμέσα, άμεσα μηνύματα, συνομιλίες φωνής κ.ά. Επίσης, η ανοικτή αρχιτεκτονική του (open-ended architecture) και ο συνεργατικός χαρακτήρας του με έμφαση στην δημιουργία κοινοτήτων, το εντάσσουν μαζί με τις παραπάνω εφαρμογές στο φαινόμενο του Web 2.0.

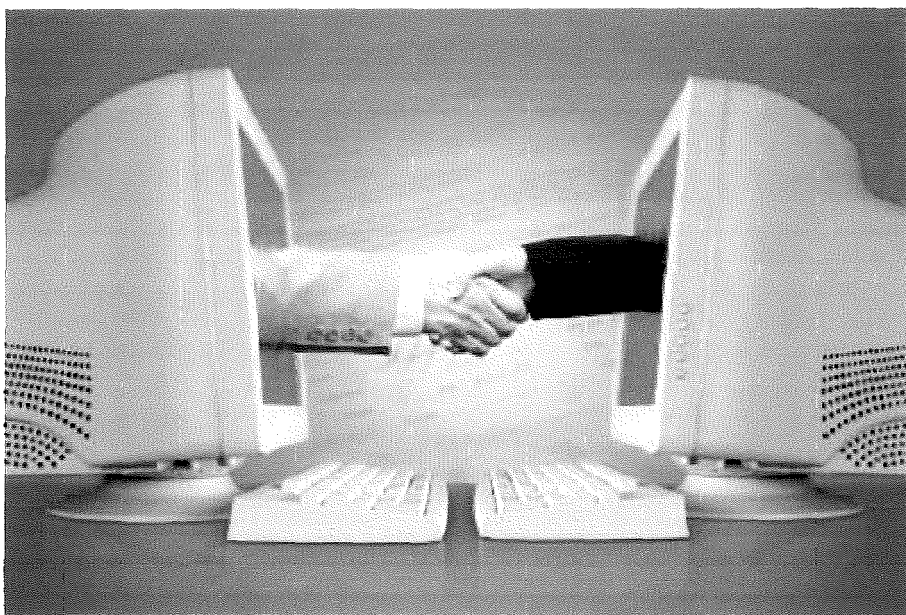
62 Το Facebook αριθμεί πλέον 140 εκατομμύρια μέλη, ενώ καθημερινά γίνονται 600.000 νέες εγγραφές. Περισσότεροι από τους μισούς δεν ανήκουν σε κάποιο κολέγιο, ενώ η πλησιαιότητα ανήκει στην ηλικιακή ζώνη των 25 ετών και άνω. Η ανάπτυξη του Facebook είναι σε παγκόσμιο επίπεδο, αφού το 70% της κίνησης του προέρχεται από επισκέπτες εκτός Ηνωμένων Πολιτειών, ενώ είναι μεταφρασμένο σε 35 γλώσσες με άλλες 60 να έπονται. Κάθε χρήστης έχει κατά μέσο όρο 100 "φίλους", ενώ παγκοσμίως ξεδεδονται καθημερινά 2,6 δισεκατομμύρια λεπτά στην ιστοσελίδα. Περισσότεροι από 13 εκατομμύρια χρήστες ενημερώνουν το status τους τουλάχιστον μια φορά την ημέρα. <http://www.xblog.gr/?p=4479>

63 http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_social_networking_websites

64 <http://socialsim.wordpress.com/2006/11/29/second-life-a-social-networking-site/>, <http://www.blogherald.com/2006/10/17/site-review-second-life-social-networking-in-3d/>, <http://blog.ceesquare.com/e/2009/01/31/what-you-dont-know-what-social-networking-is/>, <http://oxfordmediaworks.com/blog/second-life-is-a-social-network-please-act-acordingly/>

Πέρα όμως από το να προσφέρει τις βασικές εφαρμογές των περισσότερων ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης, το Second Life λειτουργεί σε ένα περιβάλλον εμπύθισης με «εργαλεία» που επιτρέπουν συναναστροφές σε πραγματικό χρόνο. Το τρισδιάστατο περιβάλλον επιτρέπει μεγάλο εύρος δημιουργικότητας, διευκολύνει τη δυνατότητα γνωριμίας, συναναστροφής με φίλους κ.τ.λ. κι επιτρέπει στους χρήστες να βλέπουν και να ακούνε, όχι μόνο μουσική και λέξεις, αλλά να «συναντούν» άλλα avatars, να περπατούν σε εικονικά περιβάλλοντα, να μένουν σε εικονικά σπίτια, να κάθονται σε εικονικές πλατείες κ.ο.κ. Το Second Life χαρακτηρίζεται επίσης από υπηρεσίες δικτύου όπως λίστες φίλων, προφίλ, δημοσιοποίηση στοιχείων κ.τ.λ.

Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό στοιχείο των κοινωνικών δικτύων του web αποτελεί το γεγονός ότι η ανάπτυξή τους ξεκίνησε από τους ίδιους τους χρήστες (user generated content). «Τα κοινωνικά δίκτυα γεννήθηκαν από κάτω προς τα πάνω, δεν είναι προϊόν κάποιας εταιρείας και άλλαξαν το Διαδίκτυο ποικιλοτρόπως», εξηγεί ο Δρ. Γιώργος Μητακίδης, καθηγητής του Πανεπιστημίου Πατρών και επικεφαλής του RISEPTIS - Research and Innovation for Security, Privacy and Trustworthiness in the Information Society.⁶⁵ ..



Σε πολλές από αυτές τις ιστοσελίδες, οι χρήστες μπορούν επίσης να διαδράσουν με φίλους τους σε πραγματικό χρόνο μέσω υπηρεσιών άμεσων μηνυμάτων, chat rooms ή forums και μπορούν να γνωρίσουν νέους φίλους, να παίξουν παιχνίδια online, να συμμετάσχουν σε κοινότητες όπου έχουν τη δυνατότητα να συζητήσουν για τα ενδιαφέροντά τους με άλλους και να λάβουν μέρος σε διαγωνισμούς και κουίζ.

⁶⁵ http://portal.kathimerini.gr/4degi/_w_articles_kathcin_1_10/02/2009_266871_ ημερομηνία πρόσβασης 21/3/09

Σύμφωνα με έρευνες, τα sites κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν την πλέον ανερχόμενη τάση στον χώρο του Internet, εκτοπίζοντας ακόμη και τις εξαιρετικά δημοφιλείς υπηρεσίες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε επίπεδο συχνότητας χρήσης⁶⁶.

Οι λόγοι που κάνουν ένα χρήστη να συμμετέχει σε ένα κοινωνικό δίκτυο στο web είναι πολλοί, κάποιοι από τους οποίους προϋπήρχαν ως μέρος της καθημερινότητας. Ο σχολιασμός σε κοινωνικό επίπεδο για παράδειγμα, το λεγόμενο «κουτσομπολιό», είναι μία τέτοια περίπτωση. Ταυτόχρονα, υπάρχουν λόγοι που οφείλονται καθαρά στη φύση και τα χαρακτηριστικά του Διαδικτύου, όπως η συμμετοχή στο εικονικό περιβάλλον του Second Life, όπου οι χρήστες φτιάχνουν ένα καινούργιο εαυτό, συμπεριφέρονται διαφορετικά και δημιουργούν κοινωνικά δίκτυα με γνώμονα την ψηφιακή εικόνα, ενώ συμμετέχουν σε αυτά με τρόπους που δεν ήταν παλαιότερα εφικτοί.

Σε ό,τι αφορά τις όποιες, θετικές ή αρνητικές, επιπτώσεις της χρήσης και συμμετοχής των κοινωνικών δικτύων του web σε κοινωνικό επίπεδο, ο κ. Μητακίδης επισημαίνει ότι βρισκόμαστε ακόμη στην αρχή τέτοιων κοινωνιολογικών αναλύσεων. Ένα από τα πρώτα συμπεράσματα ωστόσο, που έχουν καταλήξει οι ερευνητές, είναι ότι τα δίκτυα αυτά φαίνεται να ισχυροποιούν τους λεγόμενους «ασθενείς δεσμούς» μεταξύ των ανθρώπων, εκείνων δηλαδή που αφορούν κοινωνικές σχέσεις έξω από την οικογένεια και τους στενούς συγγενείς, τους «ισχυρούς δεσμούς»⁶⁷. Ωστόσο δεν λείπουν και οι κατηγορίες για την παραβίαση προσωπικών δεδομένων από την πώληση ή δημοσιοποίηση των στοιχείων των χρηστών.

Ο διευθύνων σύμβουλος της γνωστής εταιρείας διαδικτυακών μετρήσεων Nielsen Online, John Burbank, τονίζει ότι «η κοινωνική δικτύωση αποτελεί πλέον θεμελιώδες χαρακτηριστικό της παγκόσμιας online εμπειρίας». Προβλέπει μάλιστα ότι «δεν θα μεταβάλει απλώς το παγκόσμιο online τοπίο, αλλά και την ευρύτερη συμπεριφορά των καταναλωτών»⁶⁸.

.2.2. Η Ελλάδα στο Second Life

Από την 1η Σεπτεμβρίου 2007, η Ελλάδα έγινε επίσημο μέλος της παγκόσμιας κοινότητας του Second Life. Από τη μέρα εκείνη, ο Παρθενώνας, το Ηρώδειο, αλλά και τα σοκάκια της Αθήνας απεικονίστηκαν στην ψηφιακή πλατφόρμα του τρισδιάστατου παιχνιδιού, περίπου όπως είναι στην πραγματικότητα και οι εκατομμύρια κάτοικοι, ταξιδιώτες και πολίτες του παιχνιδιού μπόρεσαν πλέον να κάνουν ψηφιακές βόλτες σε νησιά, αρχαιολογικούς χώρους και άλλα αξιοθέατα.

⁶⁶ <http://www.imerisia.gr/article.asp?catid=12319&subid=2&tag=9521&pubid=6227107>

⁶⁷ http://portal.kathimerini.gr/4degi/_w_articles_katheiv_1_10/02/2009_266871

⁶⁸ <http://www.imerisia.gr/article.asp?catid=12319&subid=2&tag=9521&pubid=6227107>

Όλες οι πληροφορίες των μνημείων και των αρχαιολογικών χώρων είναι σε πέντε γλώσσες (Ελληνικά, Αγγλικά, Ιταλικά, Γαλλικά και Γερμανικά). Ξεναγοί δίνουν κάθε πληροφορία στους ξένους επισκέπτες και έμπειροι Έλληνες χρήστες του SL βοηθούν τους νεοεισερχομένους στο παιχνίδι.

Η ελληνική κοινότητα του παιχνιδιού αριθμούσε, τον Αύγουστο του 2007, περίπου 2.000 άτομα, των οποίων οι ηλικίες χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: από τη μια πλευρά νέοι ηλικίας μέχρι 22 ετών και από την άλλη άτομα ηλικίας μεγαλύτερης των 40 ετών που καθημερινά οι περισσότεροι αφέρωναν τέσσερις έως πέντε ώρες από την ημέρα τους⁶⁹ ..



Οι Έλληνες που βρίσκονταν στην αρχή στο Second Life, δεν είχαν κάποιο μέρος που θα μπορούσαν να αποκαλέσουν στέκι τους. Έτσι, μία από τις Ελληνίδες «κατοίκους», η Sojourna Alexandre, αγόρασε ένα Sim- δικτυακό κομμάτι γης- και το ονόμασε Hellas. Εκεί, συναντιούνται οι Έλληνες και όχι μόνο, φίλοι του παιχνιδιού και «φιλοξενούνται» από τους Έλληνες. «Το Sim Hellas, η πρώτη ελληνική προσπάθεια να αποτυπωθεί η Ελλάδα ψηφιακά, είναι ένα από τα πιο όμορφα κομμάτια γης στην Second Life. Είναι μια εικονική Ελλάδα με πανέμορφα ελληνικά σπίτια φτιαγμένα από τον JD Jay, επίσης παίκτη. Ακόμα περιέχει μια αγορά και ένα αρχαιολογικό χώρο που ανακάλυψε η Sojou, κάτω από την ψηφιακή γη ενός οικοπέδου», λέει η Sojourna⁷⁰ ..

69 <http://www.in.gr/news/article.asp?lngEntityID=821291&lngDirID=252>

70 <http://www.tanca.gr/default.asp?pid=2&ci=1&artid=34110> (7.5.2009)

2.3. Τα avatars και η εικονική ταυτότητα

“All the world is a stage and all the men and women merely players”
William Shakespeare
As you like it, Act II, Scene 7

Avatar είναι η απεικόνιση ενός χρήστη Η/Υ, ως τρισδιάστατο «μοντέλο» σε ένα παιχνίδι, είτε μια εικόνα δύο διαστάσεων που χρησιμοποιείται σε forums στο Internet και άλλες κοινότητες, είτε ακόμη μια κειμενική κατασκευή όπως αυτές των συστημάτων MUD. Είναι το «προσωπείο» που αποτελεί την προσωποποίηση του χρήστη.⁷¹, τον εικονικό του εαυτό, ο οποίος ελέγχεται από το χρήστη και μπορεί να τροποποιηθεί λαμβάνοντας ρόλους περισσότερο ή λιγότερο οικείους, να αλλάξει εξωτερικά χαρακτηριστικά, ακόμη και φύλο. Στη συνέχεια, οι χρήστες μπορούν να «εμβυθιστούν» στους ρόλους τους, όντας συχνά κάτι εντελώς διαφορετικό από ό,τι στην πραγματική τους ζωή. Ένα alter ego.⁷².

Η νέα αυτή πραγματικότητα, μας θυμίζει το Γάλλο ποιητή Arthur Rimbaud (1854-1891), που με την περίφημη φράση του «Je est un autre» (εγώ είναι ένας άλλος), υπονόησε την αποσπασματικότητα του εγώ, το οποίο είναι ουσιαστικά απέραντο και απρόσιτο από τη συμβατική εμπειρία.



⁷¹ [http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing))

⁷² Το λατινικό «alter ego»- το άλλο εγώ, είναι ένα δεύτερος εαυτός, μια δεύτερη προσωπικότητα, ή μια άλλη πρόσωπα σε ένα πρόσωπο. Καθιερώθηκε στις αρχές του 19ου αιώνα, όταν έγινε η πρώτη αναφορά της στη λογοτεχνία από τους ψυχολόγους. Ένα άτομο με «alter ego», λέγεται ότι έχει διπλή ζωή.

Η λέξη «avatar», προέρχεται από τον ινδουισμό και σημαίνει «ενσάρκωση». Έτσι ονομάζονται στην Ινδουιστική θρησκεία οι θείες ενσαρκώσεις ανώτερων όντων ή του Υπέρτατου Όντος (Θεού) στη γη. Για παράδειγμα ο Βισνού.⁷³, ο Σίβα, ο Γκανέσα θεωρείται ότι έρχονται ή έχουν έλθει στη γη με μορφή avatar. Αντίστοιχα ο Χριστός και ο Μωάμεθ περιγράφονται από Ινδουιστές ως avatar.⁷⁴

Σε ό,τι αφορά στην ταυτότητα των χρηστών ανεξάρτητα από το αν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα είναι διαχειρίσιμη. Τα διάφορα μέσα επικοινωνίας που επιλέγει ο χρήστης εκφράζουν διαφορετικό κομμάτι της προσωπικότητάς του, ενώ ταυτόχρονα συνδέονται με τον βαθμό αποδόμησης της ταυτότητάς του και με το κατά πόσο παρουσιάζει έναν πραγματικό ή έναν φανταστικό εαυτό (Suler, 2002).⁷⁵

Η όλο και αυξανόμενη ενασχόληση του ανθρώπου με τον υπολογιστή, άλλαξε τα δεδομένα, όχι μόνο όσον αφορά στην οργάνωση και τη μορφή των κοινωνιών και την εξέλιξη των κοινωνικών σχέσεων, όσο και τη σχέση του με τον ίδιο τον εαυτό. Στους εικονικούς κόσμους, ο χρήστης γοητεύεται από τη δυνατότητα να δημιουργήσει για τον εαυτό του όποια ταυτότητα επιθυμεί. Πραγματική, συνδυασμένη ή και απόλυτα φανταστική. Μπορεί να είναι αυτός που πάντα ήθελε, αλλά δεν τολμούσε, ή αυτός που η πραγματικότητα τον έχει «εμποδίσει» να είναι, να ζήσει εμπειρίες που θα ήταν δύσκολο, έως και αδύνατο, να γευτεί στην πραγματική του ζωή. Κι όλα αυτά, είτε ανώνυμα, είτε επώνυμα. Η εικονική ζωή είναι μια ευκαιρία για αναζήτηση, συμπλήρωση, ή αλλαγή της ταυτότητας! «Δεν έχουν όλοι οι άνθρωποι πολύ συγκροτημένη ταυτότητα, ούτε ταυτότητα φύλου. Υπάρχουν πλευρές μέσα τους που είναι διχασμένες...Αυτοί λοιπόν οι άνθρωποι, εξυπηρετούνται πάρα πολύ από το Second Life...βρίσκουν ένα «όχημα». Να βγάλουν το κομμάτι το διασπασμένο, το ξεχωρισμένο, το οποίο δεν συντίθεται στην υπόλοιπη πραγματικότητα κι έχει την ανάγκη να λειτουργήσει ξεχωριστά», λέει η κα. Μαρία Χατζηανδρέου, ψυχίατρος και ψυχαναλύτρια.

Στους εικονικούς κόσμους όπως το SL, η επικοινωνία έχει μεταφερθεί, από τα εντελώς λεκτικά, σε μη λεκτικά επίπεδα (Geser Hans, 2007). Έτσι, οι χρήστες, δεν είναι μόνο υπεύθυνοι για το τι θα πουν, αλλά και για το πώς ακριβώς θα εμφανίζονται και θα συμπεριφέρονται. Ενώ το πραγματικό σώμα είναι δημιουργημένο από εξωγενείς, βιολογικούς παράγοντες, το avatar αποτελεί προϊόν μιας αναμφίβολα δικής μας επιλογής. Κι αυτή η επιλογή είναι δύσκολη, καθώς πρέπει να συνδυάσουμε τις προσωπικές μας επιλογές με το πώς θέλουμε να παρουσιάσουμε τον εαυτό μας στους άλλους, οι οποίοι μάλιστα θα βλέπουν το

⁷³ Πολλοί υποστηρίζουν πως οι δέκα Avatar του Βισνού αναπροσαρμόζουν την εξέλιξη της ανθρώπινης ζωής και της ανθρωπότητας. http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_ego

⁷⁴ <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%B2%CE%B1%CF%84%CE%AC%CF%81>

⁷⁵ <http://www-usr.nidcr.edu/~sulcr/psycyber/identitymanage.html>

avatar μας ως το βασικό «μέσον» προσωπικής μας έκφρασης. «Μπορείς να κάνεις το avatar σου να αντανακλά, όποια όψη της προσωπικότητάς σου επιθυμείς. Αν επιθυμούσες πάντα πράσινα μαλλιά, μούσι ή σκουλαρίκια, εμπρός! Το avatar σου (που μπορεί να αλλάξεις το ίδιο εύκολα με τα ρούχα σου, πιθανόν να αντανακλά το επάγγελμα με το οποίο ασχολείσαι, αλλά και τα άτομα με τα οποία θέλεις να συναναστραφείς», λέει ο Tebbutt (2007).

Η αναγκαιότητα για την παρουσία avatars σε ένα εικονικό περιβάλλον συνοψίζεται στα παρακάτω (Γιαννακά, Καπούλας, Μπούρας, Τσιάτσος, 2005, σελ.59):

- Παρέχει την αναπαράσταση του χρήστη στο Εικονικό Περιβάλλον.
- Τονίζει την αλληλεπίδραση του χρήστη με το Εικονικό Περιβάλλον.
- Βοηθά το χρήστη να αισθάνεται κάποιες ιδιότητες του εικονικού κόσμου σα να βρισκόταν ο ίδιος σε αυτόν.

Η δυνατότητα του χρήστη να επιλέγει ο ίδιος -ανεξαρτήτως φύλου, εθνικότητας, ηλικίας- την ταυτότητά του μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον και να διαμορφώνει, ανάλογα με τις επιθυμίες του, το δικό του εικονικό εαυτό, είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς του επιτρέπει να εκφραστεί και να συμμετάσχει στις εικονικές δραστηριότητες απελευθερωμένος από προκαταλήψεις και κοινωνικούς, φυλετικούς και άλλους συναφείς περιορισμούς. «Αν το δεις από την πλευρά της real life, λες ότι αυτοί κάθονται 8-10 ώρες εκεί και δεν κάνουν τίποτα...αν το δεις όμως από τη μεριά αυτών που ήδη συμμετέχουν, σου λέει, αυτή η ζωή εμένα δε μου προσφέρει τίποτα, ενώ η virtual ζωή που ζω μου προσφέρει όσα άλλα εγώ δεν έχω εκεί...μπορεί να είναι ο μελλοντικός άνθρωπος, η μελλοντική προσωπικότητα. Αυτό που θεωρούμε extreme εκτός, μπορεί στο μέλλον να έχει κάποιες ιδιότητες –όπως του focus, της ένταξης στις νέες τεχνολογίες, της δυνατότητας χρήσης της interactive, της νέας γλώσσας που αναπτύσσεται. Γιατί αναπτύσσονται νέα γλωσσικά ιδιώματα. Όπως σε κάθε περιβάλλον», λέει ο κ. Κωνσταντίνος Κοσκινάς, αναπληρωτής καθηγητής κοινωνιολογίας στο Πάντειο Πανεπιστήμιο.

Κατά μία άλλη άποψη πάντως (Geser Hans, 2007), τα avatars, δε θα είναι ποτέ αυθεντικές εκφράσεις των πραγματικών «εαυτών» των δημιουργών τους. Αντίθετα δημιουργούνται με βάση τις προσδοκίες του πώς θέλουν οι ίδιοι να δείχνουν, σύμφωνα με τα καθιερωμένα πρότυπα και με σκοπό να προκαλέσουν θετικές εκτιμήσεις. Επίσης, μπορεί να επιτυγχάνουν μια εφήμερη ικανοποίηση ατόμων με χαμηλή αυτοεκτίμηση ή ελλιπή ταυτότητα ή ακόμη τάσεις επιδειξιομανίας, ή ναρκισσιισμού.



Το σίγουρο είναι πως η έννοια του avatar δεν αποτελεί μόνο ένα σύμβολο, ένα εικονίδιο που αντιπροσωπεύει την εικονική όψη της φυσικής ύπαρξης, αλλά και μια εικονική οντότητα που μπορεί να ταυτίζεται ή να είναι ένα προσωπαίο αντί του φυσικού προσώπου, που επεκτείνει αποθηκευμένες πλευρές του. Η επιλογή του, δίνει στοιχεία για τα κίνητρα, τους στόχους, αλλά και την ίδια την προσωπικότητα του χρήστη. Πολλοί επέλεγον συνειδητά ένα avatar που να αντανakλά τον πραγματικό εαυτό τους, ενώ άλλοι πειραματίζονται με διαφορετικά στοιχεία. Στις τελευταίες αυτές περιπτώσεις μάλιστα, κάποιοι χρήστες μιλούν για τα avatars τους στο τρίτο πρόσωπο, σα να αποτελούν κάποιον άλλον.⁷⁶ «Η «μάσκα» που «φοράει» ο συμμετέχων στο παιχνίδι, είναι το λυτρωτικό. Μην ξεχνάμε ότι οι μάσκες υπήρχαν πάντα στα παιχνίδια του ανθρώπου. Είναι αρχέγονο θέμα η ανάγκη να φοράς μάσκα. Δίνει διέξοδο στον άνθρωπο αυτό, να πειραματιστεί με διάφορους τρόπους», λέει η κα η κα Μπετίνα Ντάβου, καθηγήτρια Γνωστικής Ψυχολογίας στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών.

Η επιλογή του avatar και όσα έχουν σχέση με αυτήν, συνδέονται ιδιαίτερα με την προσωπικότητα του ατόμου που την κάνει, τις απόψεις και την ψυχολογία του. Κατ' επέκταση μπορεί επίσης να δίνει στοιχεία για την ταυτότητά του. Το θέμα της «ταυτότητας» έχει απασχολήσει ιδιαίτερα την κοινωνιολογική θεωρία. Ουσιαστικά το θέμα είναι ότι η παλιά έννοια της ταυτότητας που έμεινε σταθερή στην κοινωνική πραγματικότητα για πολύ καιρό, βρίσκεται πα σε παρακμή, δίνοντας τη θέση της σε μια νέα έννοια. Αυτό που λέγεται «κρίση ταυτότητας», αποτελεί μέρος μια ευρείας διαδικασίας αλλαγής.⁷⁷

Υπάρχει επίσης και κάτι ακόμη ενδιαφέρον όσον αφορά στους εικονικούς εαυτούς και στο πώς τους επλέγουμε. Το φαινόμενο του «αντικατοπτριζόμενου εαυτού» (The looking glass effect) του Charles Horton Cooley.⁷⁸ (1902), αναφέρει ότι η ποιότητα και η σπουδαιότητα των ιδεών

⁷⁶ The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments, Schroeder Ralph, 2002, Great Britain: Springer-Verlag London Limited, σελ.55

⁷⁷ Hall S. (1995), "The question of cultural identity", in S.Hall, D.Held, D.Hubert and K. Thompson (eds) Modernity: an introduction to modern societies, Cambridge: Polity Press, στο Bell David, an introduction to CYBERCULTURES, Routledge 2001, σελ. 114.

⁷⁸ Στο θεωρητικό του υπόδειγμα, ο Cooley διαμόρφωσε την υπόθεση ότι το κάθε άτομο δημιουργεί μια υποκειμενική αίσθηση του εαυτού του και επιδεικνύει συμπεριφορά ή αντίει υποκειμενικά συνασθήματα ακολουθώντας συνειδητά ή υποσυνείδητα μια προοδευτική εξελεγκτική πορεία, που απαρτίζεται από τρεις φάσεις ή στάδια όπου:

1. Το άτομο φαντάζεται ή υποθέτει πως το βλέπουν οι άλλοι,

και πράξεων κάποιου, επιβεβαιώνονται από την κοινότητα ή απορρίπτονται. Άρα οι συμμετέχοντες διαμορφώνουν απόψεις για την εγκυρότητα και σπουδαιότητα των ιδεών τους βασισμένοι στις απαντήσεις και τις συμπεριφορές των άλλων. Αυτό, για τους εικονικούς κόσμους θα σήμαινε ότι κάποιος μπορεί να χειριστεί το πώς οι άλλοι αντιλαμβάνονται έναν χρήστη (εν αγνοία του χρήστη).⁷⁹.. Δηλαδή γινόμαστε αυτό που οι άλλοι πιστεύουν για μας, κάτι που έχει περιγράψει και ο αμερικανός ψυχολόγος Rosenthal και ο Watzlawick, με το φαινόμενο του Πυγμαλίωνα (Pygmalion effect), δηλαδή τη θετική ψυχολογική επίδραση στα άτομα και βελτίωση των αποδόσεών τους, από τις αυξημένες προσδοκίες και την θετική ενίσχυση από τους άλλους.⁸⁰

Στηριζόμενοι στα παραπάνω, οι Jeremy Bailenson και Nick Yee του πανεπιστημίου Stanford, μίλησαν για το «φαινόμενο του Πρωτέα».⁸¹ (Proteus effect). Μετά από έρευνες στα avatars, συμπέραναν ότι η φυσική εμφάνιση αλλάζει, ανάλογα με το πώς συμπεριφέρονται οι άλλοι γύρω μας. Επίσης, όταν αντιλαμβανόμαστε τον εαυτό μας κάπως, δρούμε διαφορετικά. Η επίδραση της εμφάνισης στη συμπεριφορά, συμπέραναν οι δυο ερευνητές, μεταφέρεται από τον εικονικό, στον πραγματικό κόσμο, με ενδιαφέρουσες συνέπειες και αποδεικνύει τη δύναμη των νέων μέσων στη συμπεριφορά του ατόμου.

Είτε πάντως το avatar αποτελεί «καθρέπτη» του πραγματικού εαυτού, είτε κάτι τελείως διαφορετικό από αυτό που παρουσιάζει κανείς στην πραγματική πραγματικότητα –όσον αφορά στο παρουσιαστικό, τη συμπεριφορά, είτε την ψυχολογία- το σίγουρο είναι, όπως λέει και ο κ. Κοσκινάς, ότι αποτελεί συμπλήρωμά του: «ποιος είναι ο εαυτός μας; Πως διαμορφώνεται ο εαυτός μας; Δε διαμορφώνεται μέσα από την κοινωνικοποίηση, μέσα από την εκπαίδευση, μέσα από την οικογένειά μας, τις σχέσεις με τους ανθρώπους κ.τ.λ.; Είναι μια στατική έννοια; Όχι. Πόσα avatars μπορείτε να κάνετε στο Second Life; Άπειρα. Όσοι και οι εαυτοί που έχετε. Και στην Real Life λοιπόν, με την έννοια των «ρόλων», αλλιώς θα μιλήσετε στα παιδιά σας ως μητέρα, αλλιώς θα μιλήσετε στο φίλο σας ή στο σύζυγό σας, αλλιώς θα μιλήσετε στον εργοδότη σας, ή στο αφεντικό σας, στον καθηγητή σας... υιοθετείτε διαφορετικούς ρόλους... Τα avatars αυτά που έχουμε, είναι κομμάτια του εαυτού μας. Είναι γεννήματα που αρχικά φαίνονται της φαντασίας μας, τα οποία όμως συμπληρώνουν τον εαυτό μας».

2. Το άτομο φαντάζεται πως οι άλλοι κρίνουν αυτά που βλέπουν σε αυτό και

3. Το άτομο δημιουργεί θετικά ή αρνητικά συναισθήματα ως αποτέλεσμα των προηγούμενων δυο σταδίων.

Εάν το άτομο πιστέψει, ότι οι άλλοι το βλέπουν υποτιμητικά, τότε θα υποθέσει ότι οι άλλοι έχουν χαμηλή εικόνα για αυτό και κατά συνέπεια θα αρχίσει να αισθάνεται, και να συμπεριφέρεται σαν αποτυχημένο ή το ακριβώς αντίστροφο.

79 http://tetranova.blogspot.com/2004/01/the_avatar_and_html

80 http://tetranova.blogspot.com/2004/01/the_avatar_and_html

81 Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, ο Πρωτέας είχε την ικανότητα να παίρνει όποια μορφή θέλει.

Στο Second Life, τα avatars δεν είναι προκαθορισμένα και προκατασκευασμένα (μορφής smileys), όπως σε άλλες εφαρμογές, όπου μπορείς να παρέμβεις ελάχιστα. Η μεγάλη τους διαφορά είναι ότι τα δημιουργούν χρήστες όπως θέλουν. Ο Peace (2000) επισημαίνει ότι στη μία περίπτωση πρόκειται για ένα είδος υποχρεωτικού «μαστορέματος», σύμφωνα με την έννοια που αποδίδει στον όρο ο Levi- Strauss, ενώ στη δεύτερη, στην οποία οι χρήστες είναι ελεύθεροι να δημιουργήσουν τα δικά τους avatars, η έκφραση του εαυτού είναι εν μέρει χωρίς περιορισμούς. Ωστόσο και στις δύο περιπτώσεις ο χρήστης κάνει μια επιλογή και ως εκ τούτου, το avatar γίνεται μια μέθοδος, μέσω της οποίας κατασκευάζει μια πληρέστερη ταυτότητα στο Διαδίκτυο, η οποία ενισχύει την αίσθηση της «τηλεπαρουσίας» του (Κούρτη Ευαγγελία, 2003).



Όσον αφορά στο παρουσιαστικό και το σκοπό των avatars, υπάρχουν πολλοί τύποι, ανάλογα με την προσωπικότητα των «δημιουργών» τους, αλλά και το τι θέλουν να προβάλλουν στους άλλους. Ο John Suler (2002), διακρίνει διάφορα είδη όπως εκείνα που θέλουν να προκαλέσουν θαυμασμό, εκείνα που είναι πιο «ψυχρά», άλλα δραστήρια, επίσημα, προκλητικά, αντικοινωνικά, αλλά και avatars σε μορφή ζώων ή cartoons, avatars σε μορφές διασήμων, κακά avatars, περιγραφικά, δυναμικά, σαγηνευτικά κ.ά.

Δεν υπάρχει συναινετική παραίτηση στο SL, αλλά φαίνεται να είναι ξεκάθαρα καθορισμένο το ύψος με το οποίο οι χρήστες δημιουργούν τα avatars τους. Αν και υπάρχουν αμέτρητοι τρόποι και ελευθερία για να παρουσιάσει κάποιος τον εαυτό του στο SL, οι περισσότεροι φαίνεται ότι τελικά επιλέγουν τις ήδη εδραιωμένες κοινωνικές και πολιτισμικές συμβάσεις, όταν δημιουργούν της εικονική τους ταυτότητα. Όπως έχει πει και ο Mitch Karot, διευθυντής της Linden Lab, «οι άνθρωποι φέρνουν το κάρμα τους στο SL».⁸²..

.2.3.1. Ανωνυμία- οι δύο όψεις του Ιανού

Ένα ακόμη θέμα που εγείρει διαφωνίες και αντίπαλες θεωρίες όσον αφορά το Διαδίκτυο, είναι αυτό της ανωνυμίας, η οποία αποτελεί ευλογία αλλά και η πληγή. Στηρίζει την ελευθερία της έκφρασης, αλλά και τις μεγαλύτερες καταχρήσεις της.

Απ' τη μια λοιπόν μέσω της ανωνυμίας προστατεύεται η ιδιωτικότητα, προάγεται η ελευθερία της έκφρασης και η πρόσβαση στην πληροφορία και δοκιμάζονται νέες μορφές σχέσεων. Ο κάθε χρήστης μπορεί να αναπτύξει την ιδιαίτερη ταυτότητα του, απελευθερωμένος από τα κοινωνικά ταμπού, αισθάνεται ελεύθερος να παρουσιάσει έναν ή και περισσότερους «εαυτούς», έτσι όπως ο ίδιος θέλει να είναι και είναι ανεπηρέαστος από τις κοινωνικές επιβολές. Σε μια ακραία περιγραφή της υπάρχουσας κατάστασης, λέγεται ότι έχει διαμορφωθεί ένας νέος ψηφιακός άγραφος νόμος σε ορισμένες χώρες του πλανήτη που έχει ως εξής: «Είσαι ελεύθερος να πεις ό,τι θες, αρκεί να υποστείς τις συνέπειες».⁸³..

Συγκεκριμένα για τους εικονικούς κόσμους, τα avatars είναι ένας εκπληκτικός τρόπος ελέγχου της «έντασης» της οικειότητας. Γι' αυτό πολλοί προτιμούν το Second Life και κόσμους σαν αυτόν, αντί του πραγματικού κόσμου. Η οικειότητα και η αλληλεπίδρασή τους με τους άλλους, μπορούν να ελεγχθούν πιο εύκολα κι έτσι νιώθουν πιο προστατευμένοι. Πάνω από το 75% των χρηστών του Internet νιώθουν πιο ελεύθεροι να εκφράσουν τις απόψεις τους μέσω του avatar τους (Meadows Mark Stephen, 2008).

Από την άλλη όμως, με τη «μάσκα» της ανωνυμίας διευκολύνεται η κατάχρηση της ελευθερίας έκφρασης, η ανυπόστατη φημολογία και η συκοφαντία, ενθαρρύνονται παράνομες συναλλαγές και συχνά καλύπτεται το διαδικτυακό έγκλημα. Η δυνητική προσωπικότητα ενός χρήστη, ένα παλιό post ή ακόμα και ένα blog, μπορούν να διαγραφούν εύκολα, διαγράφοντας αυτόματα, σχέσεις, δηλώσεις και εικονικές φιλίες. Κατά αυτή την άποψη, μέσα από την ανωνυμία και την ψευδαίσθηση της πραγματικότητας των εικονικών κόσμων, οι συμμετέχοντες συμπεριφέρονται με τρόπο...ακραίο, λειτουργώντας -όπως θα έλεγε και ο

⁸² http://www.ladlass.com/ice/archives/2006_11.html

⁸³ http://www.go-online.gr/ebusiness/specials/article.html?article_id=417&PHPSESSID=5e4143d65835d5e4e7e27574416d958e

Freud- με το «Αυτό» (Id).⁸⁴ και όχι με το «Εγώ» (Ego).⁸⁵ και το «Υπερ-εγώ» (Super-ego).⁸⁶..
 Κι εδώ έρχεται το ερώτημα τι είναι προτιμότερο, να γνωρίζουν οι άλλοι τις συνήθειές μας, ή να υποκλέπουν τις φαντασιώσεις μας;
 Στο τεχνολογικό δικτυακό του ημερολόγιο.⁸⁷, ο Νίκος Δήμου αναφέρεται στη διάσημη γελοιογραφία του Peter Steiner με την λεζάντα: «στο Ιντερνέτ κανείς δεν ξέρει αν είσαι σκύλος», η οποία δημοσιεύτηκε το 1993 στον New Yorker.



"On the Internet, nobody knows you're a dog."

Ήταν ακόμα η αρχή του Διαδικτύου και πολλοί δεν ήξεραν καν σε τι αναφερόταν. Όμως, το θέμα αυτό, έγινε με τον καιρό σλόγκαν, θεατρικό έργο (Nobody Knows I'm a Dog, του Alan David Perkins) αντικείμενο κοινωνιολογικών ερευνών (Morahan-Martin and Schumacher, 2000) για την ανώνυμη διαδικτυακή παρουσία δειλών, ντροπαλών, φοβικών κ.ά. ανθρώπων, όπως επίσης για το φαινόμενο της «διαδικτυακής παρενδυσίας» (το να παρουσιάζεσαι ως

84« Ένα από τα τρία ψυχικά συστήματα που διέκρινε ο Φρόντ στα πλαίσια της δεύτερης θεωρίας του για το ψυχικό όργανο. Το αυτό συγκροτεί τον εννομητικό πόλο της προσωπικότητας. Τα περιεχόμενά του, ψυχική έκφραση των εννομήσεων, είναι ασυνείδητα, ένα μέρος τους κληρονομικά και έμφυτα, το υπόλοιπο ακωπημένα και επίκτητα...Από δυναμική άποψη, έρχεται σε σύγκρουση με το εγώ και το υπερεγώ, τα οποία κατά τη γενική άποψη αποτελούν διαφοροποιήσεις του», Laplanche J. και Pontalis B., Λεξιλόγιο της ψυχανάλυσης, εκδόσεις Κέδρος, 1986, σελ. 106

85 «Ψυχικός θεσμός (ή σύστημα), που διακρίνει ο Φρόντ από το αυτό και το υπερεγώ στη δεύτερη θεωρία του για το ψυχικό όργανο. Από τοπική άποψη, το εγώ βρίσκεται σε μια σχέση εξάρτησης τόσο απέναντι στις διεκδικήσεις του αυτού όσο και απέναντι στις απαιτήσεις του υπερεγώ και τις απαιτήσεις της πραγματικότητας. Παρ' όλο που παίρνει τη θέση μεσολαβητή, επιφορτισμένος με τα συμφέροντα του αυτού συνολικά, η αυτονομία του είναι σχετική.

Από δυναμική άποψη, το εγώ, στη νευρωσική σύγκρουση, εκπροσωπεί κυρίως τον αμυντικό πόλο της προσωπικότητας. Διακινεί μια σειρά από μηχανισμούς άμυνας μέσω της αντίληψης ενός δυσάρεστου συνιστήματος (σημα άγχους)...», Laplanche J. και Pontalis B., Λεξιλόγιο της ψυχανάλυσης, εκδόσεις Κέδρος, 1986, σελ. 144.

86 «Ένα από τα συστήματα, (ή ψυχικούς θεσμούς) της προσωπικότητας, όπως το περιέγραψε ο Φρόντ στα πλαίσια της δεύτερης θεωρίας του ψυχικού οργάνου: ο ρόλος του είναι παρόμοιος με εκείνον του κριτή (γνωμοδότη) ή του λογοκρίτη του εγώ. Ο Φρόντ θεωρεί την ηθική συνείδηση, την αυτοπαρατήρηση και τον σχηματισμό των ιδανικών ως λειτουργίες του υπερεγώ», Laplanche J. και Pontalis B., Λεξιλόγιο της ψυχανάλυσης, εκδόσεις Κέδρος, 1986, σελ. 511

87 http://dimoutech.blogspot.com/2007/12/blog-post_30.html

άτομο άλλου φύλου, ηλικίας, ή ιδιότητας) από τον David Trend. Επίσης φιλοξενήθηκε στο βιβλίο του Bill Gates: «The Road Ahead».

Ο γκουρού της πληροφορικής και συνιδρυτής της οργάνωσης για τα δικαιώματα στον κυβερνοχώρο «Electronic Frontier Foundation», John Gilmore⁸⁸, περιέγραψε το συμβολισμό αυτής της γελοιογραφίας ως εξής: «σημαίνει ότι ο Κυβερνοχώρος θα είναι απελευθερωτικός, διότι γένος, ράτσα, ηλικία, εμφάνιση ακόμα και 'σκυλότης' (dogness), εκεί απουσιάζουν».⁸⁹

Για μια ακόμη φορά λοιπόν, αποδεικνύεται ότι κάθε εργαλείο, κάθε ανακάλυψη ή τεχνολογία, δε μπορεί να κριθεί αφ' εαυτή, αλλά σε σχέση με τον τρόπο και το λόγο που την χρησιμοποιεί κανείς. Όπως με ένα μαχαίρι μπορεί κανείς να κόψει το ψωμί, αλλά μπορεί και να σκοτώσει!

Ο Σερ Τιμ Μπέρνερς-Λι, ο δημιουργός του world wide web, εξομολογήθηκε σε συνέντευξή του⁹⁰ στο BBC το Σεπτέμβριο του 2008, τις δικές του ανησυχίες για τον τρόπο που χρησιμοποιείται η εφεύρεσή του για να διαδίδονται ψευδείς πληροφορίες, θεωρίες συνωμοσίας και επιβλαβείς ιδέες.

Αντίστοιχα, ο μεγάλος φυσικός Albert Einstein, στο έργο του οποίου στηρίχτηκε η κατασκευή της ατομικής βόμβας⁹¹, όταν έμαθε για την καταστροφή της Χιροσίμα και του Ναγκασάκι, άφησε έναν πονεμένο αναστεναγμό και είπε: «Αν ήξερα τι πρόκειται να συμβεί θα είχα γίνει κατασκευαστής ρολογιών».⁹²

Η τεχνολογία ανακαλύπτεται και χρησιμοποιείται από τους ανθρώπους· αυτοί έχουν βούληση και συνεπώς ευθύνη για το τι παράγουν και πώς το χρησιμοποιούν. Είναι θέμα παιδείας και αυτοσεβασμού το να αυτολογοκρίνεται κανείς και να ξέρει μέχρι που μπορεί και πρέπει να φτάσει. Αν λοιπόν κάτι πρέπει να μας φοβίζει, αυτό είναι η φύση και η βούληση των ανθρώπων.

2.4. NPIRL (Not Possible In Real Life)- Μη δυνατό στην πραγματική ζωή

Το ακρώνυμο NPIRL (Not Possible In Real Life)- Μη δυνατό στην πραγματική ζωή, εμφανίζεται τελευταία όλο και περισσότερο κι έχει να κάνει με τους δυνητικούς κόσμους. Επινοήθηκε από την κάτοικο του Second Life, Bettina Tizzy, τον Ιούλιο του 2007 για τους ακόλουθους- σύμφωνα με την ίδια- λόγους: 1) για να προσδιορίσει την ταυτότητα, να εκθέσει

88 [http://en.wikipedia.org/wiki/John_Gilmore_\(activist\)](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Gilmore_(activist))

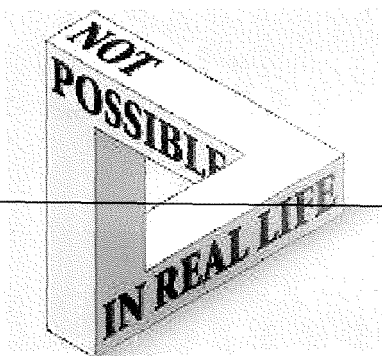
89 Jordan Tim, Cyberspace, The culture and politics of cyberspace and the Internet, London: Routledge, 1999, σελ.66

90 <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7613201.stm>

91 Ο Αϊνστάιν πείστηκε από συναδέλφους του επιστήμονες, κυρίως από τον Τέλλερ, να συμβάλει στον αγώνα για την κατασκευή της βόμβας, φοβούμενος ότι οι ναζί θα κυριεύαν όλο τον πολιτισμένο κόσμο, αν προλάβαν αυτοί να αποκτήσουν το καταστροφικό όπλο. Για το σκοπό αυτό έστειλε μία επιστολή στον πρόεδρο Ρούσβελτ και του παρουσίαζε τις δυνατότητες της ατομικής βόμβας και τους κινδύνους που δημιουργούσε η κατοχή της. Τελικά οι φόβοι της επιστημονικής κοινότητας για κατάχρηση επαληθεύτηκαν από την αντίθετη πλευρά, αφού η ατομική βόμβα που κατασκευάστηκε υπό τη διεύθυνση του Οπενχάιμερ χρησιμοποιήθηκε από τις ΗΠΑ εναντίον της Ιαπωνίας, μετά την ουσιαστική λήξη του πολέμου, <http://sfmag.com/history/important/html/Einstein.htm>.

92 http://www.edife.gr/day/comp_eins/eins_bio.html

και να προωθήσει τα δημιουργήματα ποιοτικού περιεχομένου στους εικονικούς κόσμους, τα οποία δεν είναι δυνατά στην πραγματική ζωή, 2) για να αναζητήσει και να διαδώσει τη γνώση που δίνει δύναμη στους δημιουργούς περιεχομένου και 3) για να συνηγορήσει υπέρ μιας μεγαλύτερης αναγνώρισης και προστασίας των δικαιωμάτων των δημιουργών περιεχομένου στα εικονικά περιβάλλοντα⁹³..



Τον Οκτώβριο του 2007, η Bettina Tizzy δημιούργησε ένα δεύτερο group, το «Impossible IRL» -αδύνατο στην πραγματική ζωή- προκειμένου να μοιραστεί τα ευρήματα από το NPIRL με ένα ευρύτερο κοινό. Το NPIRL αριθμεί 172 μέλη, ενώ το «Impossible IRL», 1.500 μέλη.

Το NPIRL αφορά την τέχνη, την αρχιτεκτονική, τη μόδα, την υγεία, την εκπαίδευση κ.ά. Συμμετέχουν δηλαδή σ' αυτό άτομα που μοιράζονται ιδέες, σκέψεις και δημιουργήματα, «μη δυνατά στην πραγματική ζωή».

Η Nur (γραφίστρια και σχεδιάστρια μόδας στην Πάρμα της Ιταλίας) και η Ju (Γαλλίδα καλλιτέχνης στην πραγματική ζωή) αναφέρουν ότι «...χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες που δίνει το Second Life για να επικοινωνήσουμε την τέχνη μας, προσπαθούμε να δημιουργήσουμε μια νέα οπτικοακουστική εμπειρία που πάει πιο μακριά από αυτά που είναι δυνατά στην πραγματική ζωή». «Πάντα μου έκανε έκπληξη, από την αρχή της δεύτερης, εικονικής ζωής μου, το πόσο οι άνθρωποι προσπαθούν να αντιγράψουν την πραγματικότητα και δε δοκιμάζουν να είναι πιο δημιουργικοί», συνεχίζει η Nur.

Αντίστοιχα, όσο οι άνθρωποι ανακαλύπτουν νέους και διαφορετικούς τρόπους για να χρησιμοποιήσουν έναν εικονικό κόσμο στην εκπαίδευση, τόσο κατανοούν ότι αυτό που κάνουν είναι αδύνατο σε μια πραγματική σχολική τάξη ή πανεπιστημιακή αίθουσα στην αληθινή ζωή: είτε δεν υπάρχει ο ίδιος πλούτος πληροφορίας, ή τα εμπόδια του χρόνου και της απόστασης, δεν επιτρέπουν την πρόσβαση σε αυτόν το ίδιο εύκολα.

⁹³ <http://www.blogger.com/profile/08304718957705639572>



Yip.⁹⁴'s "Waldemar Twins" avatar

Τέλος θα πρέπει να αναφέρουμε τη δυνατότητα που υπάρχει στο SL, αλλά όχι στην πραγματική ζωή, του να μπορεί κάποιος να πετάξει. Η επιθυμία του ανθρώπου να υπερνικήσει τη βαρύτητα και να πετάξει, αποτελεί και διαχρονική επιδίωξή του. Η εικονική εκπλήρωσή της λοιπόν, αποτελεί ένα σημαντικό θέμα. Για τον Philip Rosedale, ιδρυτή και πρόεδρο της Linden Lab, η δύναμη για νίκη της βαρύτητας είναι «έμφυτη και έντονα ενδιαφέρουσα στους ανθρώπους, ιδιαίτερα όταν δεν προέρχεται από μια εξωτερική μηχανική λειτουργία, αλλά αποτελεί μια ευχάριστη, απλή δυνατότητα που βγαίνει αβίαστα από μέσα μας⁹⁵».



⁹⁴ Η Four Yip είναι σκηνογράφος και καλλιτέχνης στη Real Life. Συχνά δημιουργεί εικονικές μορφές τέχνης. <http://www.flickr.com/photos/bettinatizzy/3252852819/>

⁹⁵ <http://npirl.blogspot.com/2009/02/i-can-fly-but-meh-part-ii-in-our.html>

2.5. Στατιστικά στοιχεία

Είναι πρακτικά δύσκολο να υπολογιστεί ο ακριβής ή έστω κατά προσέγγιση αριθμός των χρηστών του Second Life, καθώς μερικοί χρήστες δημιουργούν έναν λογαριασμό και δεν τον χρησιμοποιούν ποτέ, άλλοι τον χρησιμοποιούν σπάνια, ενώ άλλοι, είναι πραγματικά ενεργοί χρήστες.

Μέχρι τον Ιανουάριο του 2009 η εταιρεία του Second Life, Linden Lab, δημοσίευε και ανανέωνε στατιστικά στοιχεία που αφορούσαν τους χρήστες που έκαναν log-in, συνολικά, ανά μέρα και ανά εβδομάδα, την αύξηση ή μείωση κ.ά. Όμως, από τον Ιανουάριο του 2009 κι έπειτα, δύο από αυτά τα στοιχεία (συνολικός αριθμός των χρηστών που συνδέονταν και χρήστες που συνδέθηκαν τις τελευταίες 60 μέρες) έπαψαν να δίνονται. Το γεγονός αυτό συνέπεσε με το σβήσιμο, από τη Linden Lab, περίπου 800.000 ανενεργών λογαριασμών, δηλαδή ενός ποσοστού περίπου 5% του συνόλου των λογαριασμών.⁹⁶..

Χρήστες- συνολικός πληθυσμός

Σύμφωνα με το CNN, το Φεβρουάριο του 2009, το Second Life αριθμούσε 16 εκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως (περισσότερους και από τον πληθυσμό της Πορτογαλίας ή της Σουηδίας και της Ελβετίας μαζί, ή της Ολλανδίας), αριθμός ιδιαίτερα μεγάλος, αν μάλιστα τον συγκρίνουμε με τα 2 εκατ. του 2007.⁹⁷..

Πάντως, ο αριθμός αυτός δε θεωρείται ουσιαστικά ενδεικτικός, είναι μάλιστα παραπλανητικός, καθώς, όπως προαναφέραμε, περιλαμβάνει άτομα που δημιούργησαν λογαριασμό και δεν το χρησιμοποίησαν ποτέ, αλλά και άτομα που σταμάτησαν να είναι χρήστες του SL. Είναι χαρακτηριστικό να αναφέρουμε ότι ο μέσος όρος «ζωής» ενός ψηφιακού κατοίκου, υπολογίζεται στους 3 μήνες⁹⁸..

Όπως δείχνει και η έρευνα της εταιρίας Fittkau & Maass, οι περισσότεροι χρήστες ενθουσιάζονται και χαίρονται αρχικά με το Second Life, αλλά στη συνέχεια χάνουν το ενδιαφέρον τους και οι επιχειρηματικές εφαρμογές είναι πολύ περιορισμένες (Fetscherin M. & Lattemann F., 2007). Επίσης, σύμφωνα με έρευνα των Fetscherin M. & Lattemann F (2007), το 90% των χρηστών του SL, έχουν λιγότερο από ενός χρόνου εμπειρία μέσα στο εικονικό παιχνίδι.

Στον ακόλουθο πίνακα φαίνεται ο συνολικός αριθμός των χρηστών το Νοέμβριο του 2008, αλλά και ο αριθμός των χρηστών που συνδέθηκαν στο SL τις τελευταίες 7 και 14 μέρες του

⁹⁶ <http://www.massively.com/2009/02/15/linden-lab-purges-nearly-a-million-inactive-second-life-users/#continued>

⁹⁷ <http://communities-dominate.blogspot.com/brands/2009/02/second-life-at-16-million-users-says-cnn-today.html>

⁹⁸ http://www.sss4lib.com/2007/10/assist_2007_leading_by_using_so.html

Νοεμβρίου του 2008, ολόκληρο το μήνα, αλλά και κατά τους μήνες Οκτώβριο και Νοέμβριο. Φαίνεται επίσης -αν αφαιρέσουμε τους 527.805 νέους λογαριασμούς από το συνολικό αριθμό λογαριασμών (1.022.616) για το μήνα Νοέμβριο- ότι υπήρχαν 494.811 ενεργοί λογαριασμοί.

Economic Statistics

Last Updated: Monday, December 1, 2008

Reflects data through midnight, November 30

Population

Residents Logged-In During Last 7 Days	541,687	
Residents Logged-In During Last 14 Days	736,517	
Residents Logged-In During Last 30 Days	1,022,616	← - 527,805 new accounts = 494,811 active monthly uniques for Nov. 08
Residents Logged-In During Last 60 Days	1,497,581	
Total Residents	16,217,011	

Πηγή: <http://nwn.blogs.com/nwn/2008/12/adulterous-dip.html>

Σημαντικά είναι επίσης τα στοιχεία ερευνών που έδειξαν ότι περίπου 1,3 εκατ. άτομα «έτρεξαν» το επίσημο λογισμικό και συνδέθηκαν με το SL, το Μάρτιο του 2007. Ο αριθμός αυτός συνιστά αύξηση 46% στον αριθμό των ενεργών χρηστών, από τον Ιανουάριο του 2007.⁹⁹ Και αυτή η πρωτοφανής αύξηση του SL, συνεχίζει...

⁹⁹ <http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1425>

Geographical Location of Second Life Residents Who Logged-in During January and March 2007

Unique People, Age 15+

Total Worldwide Audience – Home and Work Locations*

Source: comScore World Metrix

	Mar-07 (000)	Percent of Total Active Residents	Increase In Active Residents Mar-07 vs. Jan-07
<i>Worldwide</i>	1,283**	100%**	46%
Europe	777	61%	32%
Germany	209	16%	70%
France	104	8%	53%
UK	72	6%	24%
North America	243	19%	103%
USA	207	16%	92%
Asia Pacific	167	13%	N/A***
Latin America	77	6%	26%
Middle East & Africa	20	2%	N/A***

*Excludes traffic from public computers such as Internet cafes or access from mobile phones or PDAs.

** Sum of components may equal more than total due to rounding

*** N/A – Residents in January below minimum reporting standard

Πηγή: http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2007/05/Second_Life_Growth_Worldwide

Χώρες

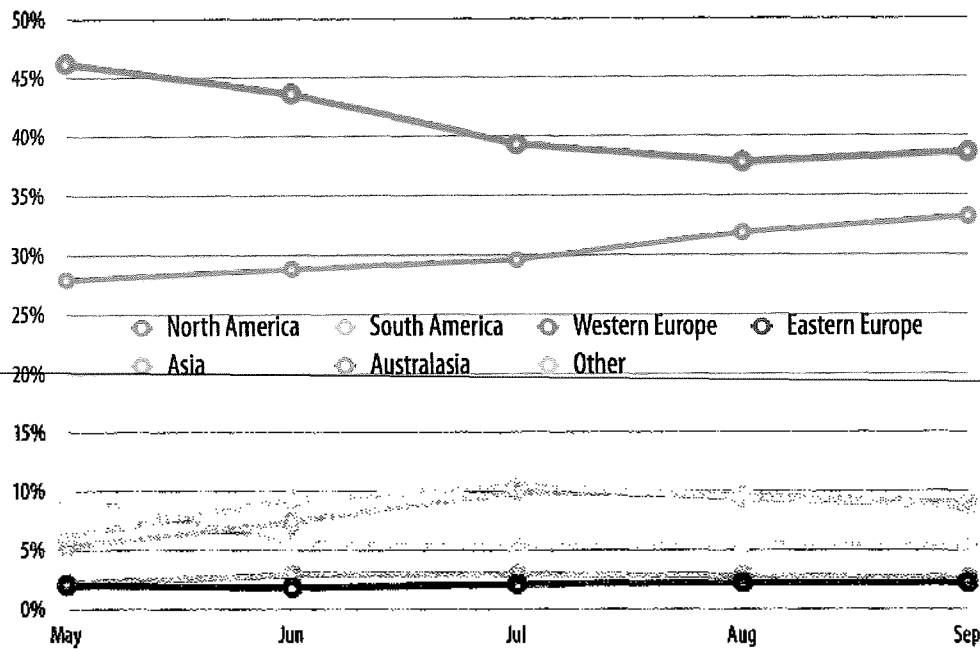
Στον παραπάνω πίνακα, φαίνεται ότι, με σχεδόν 800.000 ενεργούς «κατοίκους» στην Ευρώπη, αποδεικνύεται το πόσο δημοφιλές είναι το SL, κυρίως μάλιστα για τους Γερμανούς, οι οποίοι μόνοι τους ξεπερνούν το ποσοστό των ενεργών χρηστών όλων των ΗΠΑ.¹⁰⁰

Η βόρεια Αμερική (κυρίως οι ΗΠΑ), αποτελούσε (στοιχεία του Οκτωβρίου του 2007) την κυρίαρχη γεωγραφική περιοχή πληθυσμού στο SL, μέχρι περίπου το Μάιο του 2006, όταν δηλαδή παρατηρήθηκε μια μεγάλη αύξηση των χρηστών της Δυτικής Ευρώπης, με αποτέλεσμα να ξεπεράσουν τον αριθμό των χρηστών των ΗΠΑ.

Ακολουθεί διάγραμμα με τις περιοχές και το αντίστοιχο μερίδιο πληθυσμού τους στο SL.

¹⁰⁰ <http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1425>

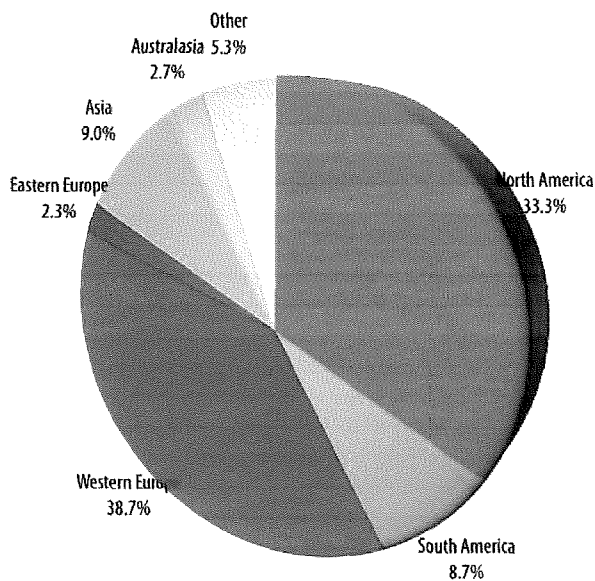
Active user % by major region



Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/10/global-second-life-user-stats009.jpg>

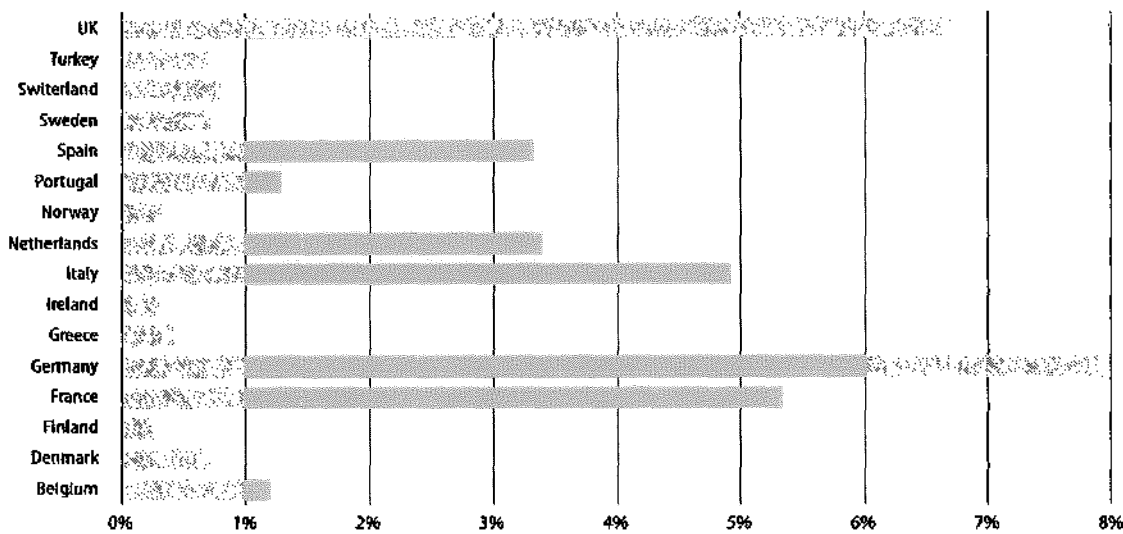
Από τον Ιούνιο του 2007, η βόρεια Αμερική αυξάνει τους χρήστες της, αν και η Δυτική Ευρώπη παραμένει πρώτη σε αριθμό χρηστών. Οι ενεργοί χρήστες στη βόρεια Αμερική υπολογίζονται ακριβώς στο 1/3 του συνόλου των ενεργών χρηστών.

Active user % by major region



Έχει ενδιαφέρον να σχολιάσουμε το συνολικό ποσοστό χρηστών που αντιστοιχούν σε κάθε χώρα της Δυτικής Ευρώπης: με το 7.9% του συνολικού πληθυσμού, η Γερμανία αποτελεί την πρώτη σε χρήστες χώρα και ακολουθείται από την Αγγλία με 6.8%. Η Γαλλία και η Ιταλία ακολουθούν στην τρίτη και τέταρτη θέση με 5.3% και 4.9% αντίστοιχα. Μεγάλα ποσοστά έχουν επίσης και η Ολλανδία και η Ισπανία.

% of total SL population

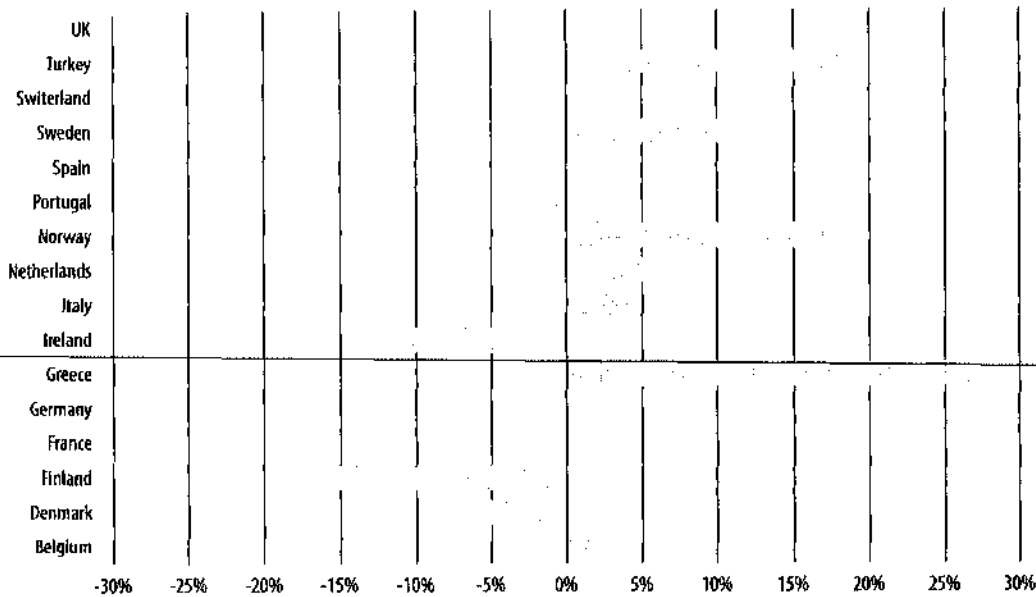


Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/10/western-europe-stats005.jpg>

Στην ανά μήνα ανάλυση του ακόλουθου γραφήματος, από τον Αύγουστο έως το Σεπτέμβριο του 2007, προκύπτουν επίσης ενδιαφέροντα στοιχεία: η Ελλάδα (τον Αύγουστο του 2007, υπήρχαν στο Second Life 2.000 έλληνες χρήστες¹⁰¹) και η Τουρκία έχουν τη μεγαλύτερη αύξηση (26.6% και 18% αντίστοιχα), όπως φαίνεται στο παρακάτω διάγραμμα. Σημαντικό ρόλο στην αύξηση στη χώρας μας, έπαιξε σίγουρα το γεγονός ότι την 1η Σεπτεμβρίου 2007, η Ελλάδα έγινε επίσημο μέλος της παγκόσμιας κοινότητας του Second Life.

101 <http://www.ethmos.gr/article.asp?catid=11429&subid=2&pubid=130069>

M-o-M growth % in active residents



Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/10/western-europe-stats006.jpg>

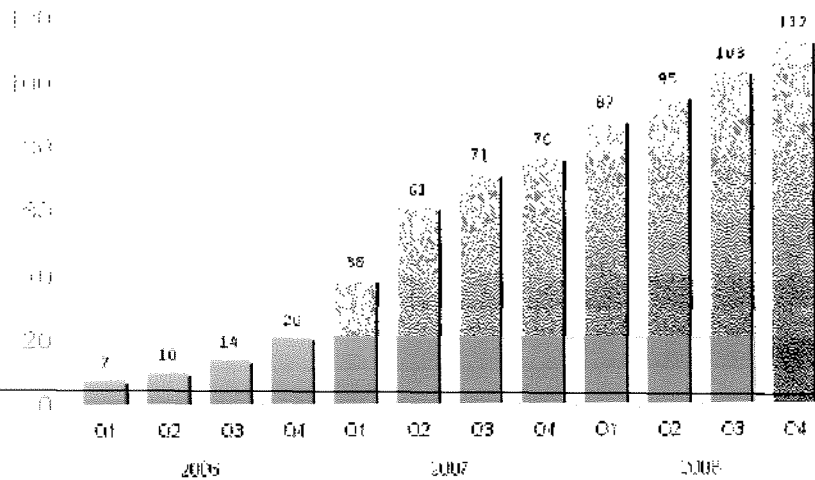
Ώρες ενασχόλησης

Όσον αφορά στις ώρες ενασχόλησης με το SL ανά μήνα, το διάγραμμα που ακολουθεί, δείχνει (στοιχεία Σεπτεμβρίου 2007), ότι ο συνολικός μέσος όρος το μήνα Σεπτέμβριο, ήταν 46.5 ώρες, νούμερο που αυξήθηκε κατά 7.8%, σε σχέση με τον Αύγουστο (3.36 ώρες).

Τα στοιχεία της Linden Lab για την τέταρτη τριμηνία του 2008, δείχνουν αύξηση κατά 61% σε σχέση με το 2007, των ωρών απασχόλησης των χρηστών. Η αύξηση ήταν σταθερή σε κάθε τρίμηνο με υψηλότερο σημείο -112 εκατ. ώρες- την τέταρτη τριμηνία. Επίσης:

- Το μεγαλύτερο ποσοστό χρηστών που δρούσαν την ίδια στιγμή, ήταν 31% μεγαλύτερο από το αντίστοιχο του 2007.
- Η γη που ανήκει στους «κατοίκους», αυξήθηκε κατά 82% σε σχέση με το 2007.
- Οι συναλλαγές μεταξύ χρηστών αυξήθηκαν κατά 54% κατά την τέταρτη τριμηνία του 2007.

Figure 12: Second Life users logged in (millions)

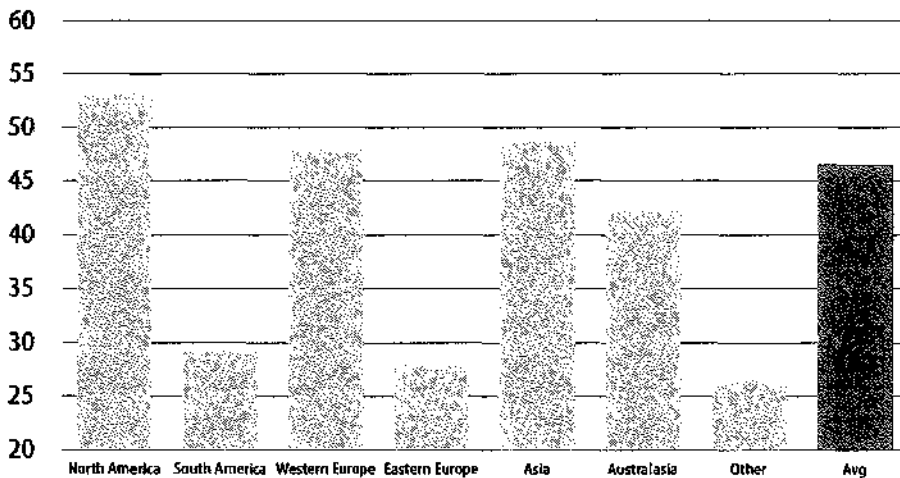


Πηγή: <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/01/15/second-life-residents-logged-nearly-400-million-hours-in-2008-growing-61-over-2007>

Ενεργός χρήστης στο Second Life ονομάζεται αυτός που συνδέεται για πάνω από μία ώρα το μήνα. Σε συνολική μέση βάση, οι ενεργοί «κάτοικοι» στο SL, ήταν συνδεδεμένοι για 42.7 ώρες τον Ιούνιο του 2007. Οι περισσότερες ώρες σημειώνονται στη βόρεια Αμερική, με 53.2 ώρες και ακολουθεί η Δυτική Ευρώπη με 48 ώρες. Σημαντικό επίσης είναι το συμπέρασμα ότι για τους ενεργούς χρήστες, όσο πιο πολύ μένουν στο SL, τόσο πιο πολύ χρόνο ξοδεύουν σε αυτό. Ίσως επειδή κάνουν περισσότερους φίλους, βρίσκουν περισσότερα μέρη προς εξερεύνηση και ξοδεύουν περισσότερο χρόνο σε μέρη που τους αρέσουν.

KZERO
RESEARCH

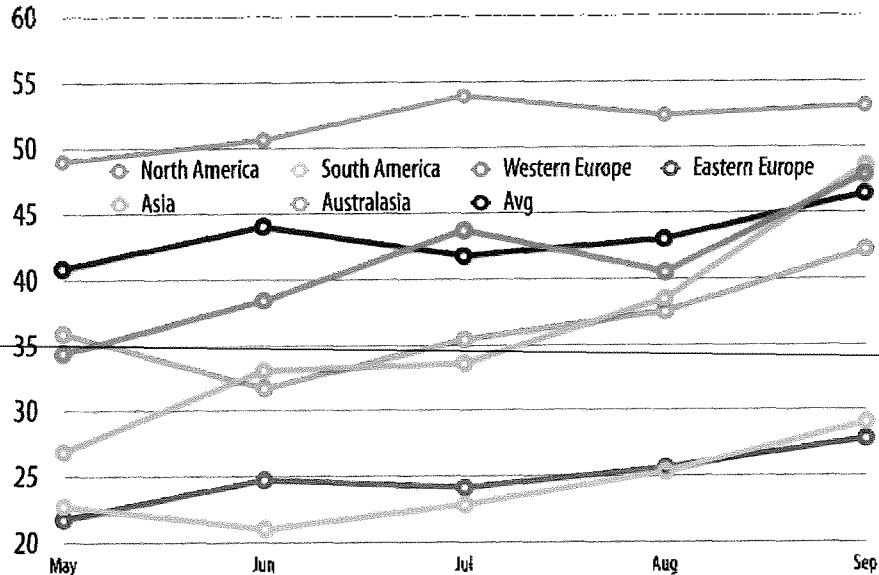
Hours per month per active user



Πηγή:

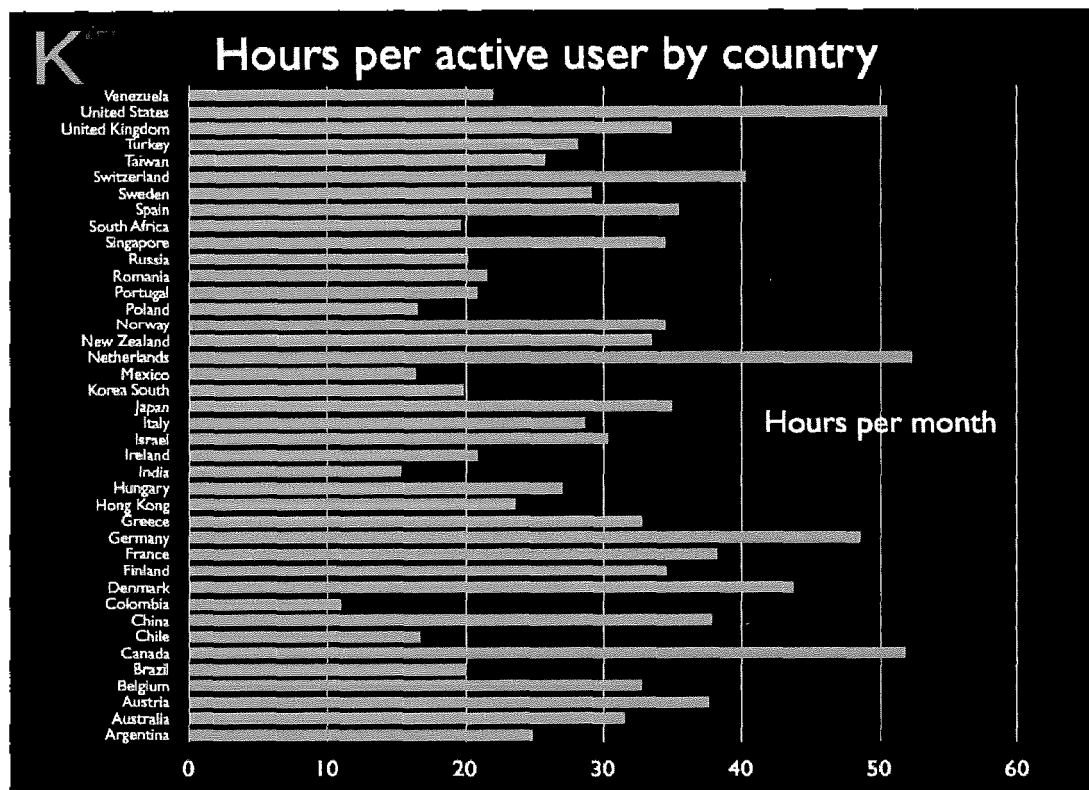
<http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/10/global-second-life-user-stats010.jpg>

Hours per month per active user



Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/10/global-second-life-user-stats011.jpg>

Σε σχέση με τις περιοχές, το παρακάτω διάγραμμα δείχνει τις ώρες/ ενεργό χρήστη για κάθε μία από τις 40 πιο σημαντικές χώρες που βρίσκονται στο SL.



Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/07/hours017.jpg>

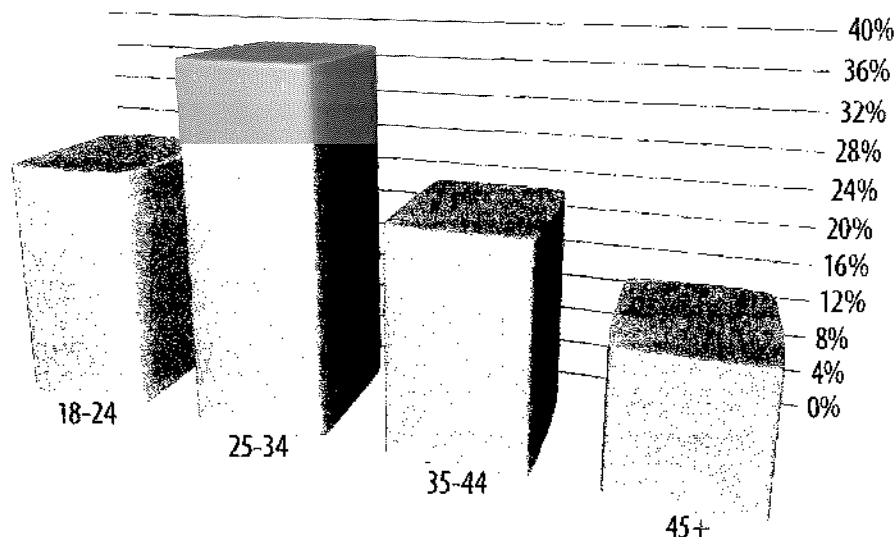
Οι ΗΠΑ και ο Καναδάς, έχουν πολύ μεγάλο αριθμό ωρών (πάνω από 50 ώρες το μήνα), κάτι που είναι λογικό αφού, όπως είπαμε όσο πιο πολύ ένας χρήστης μένει στο SL, τόσο πιο πολύ χρόνο ξοδεύει σε αυτό και σε αυτές τις περιοχές δημιουργήθηκαν αρχικά οι πρώτοι λογαριασμοί, λόγω του ότι η Linden Lab βρίσκεται στις ΗΠΑ. Είναι πάντως ιδιαίτερα ενδιαφέρον το υψηλό νούμερο ωρών στην Ολλανδία (το υψηλότερο όλων των χωρών), με 52.4 ώρες, τον Ιούνιο του 2007. Μεγάλο είναι και το νούμερο για τη Γερμανία (λίγο λιγότερες από 50 ώρες).

Ηλικία

Το στοιχείο της ηλικίας των χρηστών του SL, αποτελεί έκκληση για τους ερευνητές, καθώς γενικά η ηλικία των χρηστών MMOGs, είναι μικρή, ενώ ο μέσος όρος της ηλικίας των χρηστών του SL, είναι περίπου 30 χρονών (στοιχεία Ιουνίου 2007). Συνολικά, ο πληθυσμός των χρηστών «μεγάλωσε» σε ηλικία από το Μάιο μέχρι τον Ιούνιο του 2007.

KZERO
RESEARCH

Age ranges: Second Life



Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2008/04/second-life-demographics002.jpg>

-Φύλο

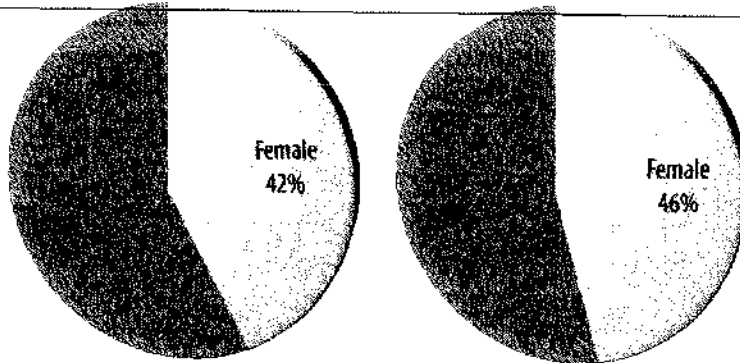
Και το θέμα του φύλου όμως αποτελεί έκπληξη, σε σύγκριση με άλλους εικονικούς κόσμους, καθώς στο Second Life, το 42% των χρηστών, είναι γυναίκες, ποσοστό όχι πολύ μικρότερο από εκείνο των αντρών.

KZERO
RESEARCH

Gender split: Sep 2007

Second Life

There.com



Πηγή: <http://www.kzero.co.uk/blog/wp-content/uploads/2007/11/second-life-demographics003.jpg>

ΜΕΡΟΣ Β΄

Μεθοδολογία έρευνας

Για την επίτευξη των στόχων της παρούσας μελέτης, ως ερευνητικό μέσο χρησιμοποιήθηκαν 14 ημιδομημένες¹⁰² συνεντεύξεις με «κατοίκους» του SL (7 άντρες και 7 γυναίκες, μεταξύ των οποίων οι δύο δεν είναι ελληνίδες) και μία συνέντευξη με «κάτοικο» άλλου εικονικού κόσμου. Στόχος των μη δομημένων ερωτήσεων, ήταν η συμμετοχή του ίδιου του χρήστη στη διαδικασία εξαγωγής συμπερασμάτων. Κριτήριο επιλογής δεν υπήρχε. Οι συνεντευξιαζόμενοι ~~επιλέχθηκαν τυχαία μέσα από το Internet. Όλες οι συνεντεύξεις έγιναν ηλεκτρονικά. Στη~~ συνέχεια προχωρήσαμε σε αποκωδικοποίηση των συνεντεύξεων και ανάλυσή τους.

Επίσης, ελήφθησαν συνεντεύξεις από 8 ειδικούς επιστήμονες. Οι μισές από αυτές έγινες ηλεκτρονικά και οι άλλες μισές πρόσωπο με πρόσωπο. Για ευνόητους λόγους (αμεσότητα), κάποιες από τις ερωτήσεις άλλαξαν ή συμπληρώθηκαν στις προφορικές συνεντεύξεις.

Ως ερευνητικό εργαλείο χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ανάλυσης περιεχομένου. Πρόκειται για την ιδανικότερη τεχνική προσέγγισης της λεκτικής συμπεριφοράς, των στάσεων, αξιών και συναισθημάτων των χρηστών των εικονικών κόσμων, αλλά και των απόψεων των επιστημόνων.

Η διαμόρφωση των κατηγοριών ανάλυσης στηρίχθηκε σε ένα είδος αναδιοργάνωσης του κειμένου που οδήγησε στον εντοπισμό των «θεμάτων» και την ομαδοποίησή τους σε κατηγορίες (Kracauer, 1953) με βάση το σημασιολογικό τους περιεχόμενο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3- Έρευνα και ανάλυση του προφίλ των «κατοίκων» του Second Life

3.1. Το κίνητρο (η αφορμή)

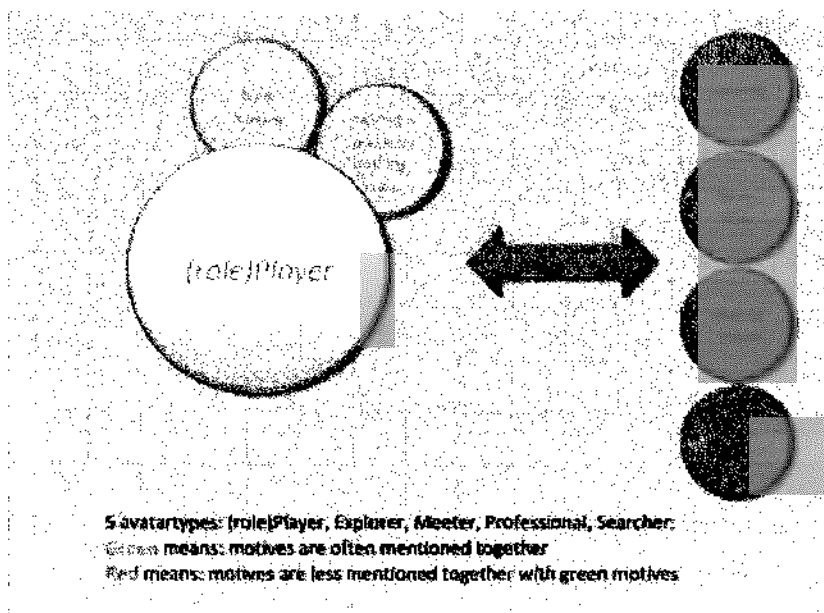
Προκειμένου να βγάλουμε συμπεράσματα για το προφίλ των «κατοίκων» εικονικών κόσμων ή έστω να προβληματιστούμε, έχει ιδιαίτερη σημασία να αναζητήσουμε το κίνητρο που τους ωθεί να ξεκινήσουν μια εικονική ζωή και το λόγο που αποτελεί «θρυαλλίδα» για μια τέτοια ενασχόληση.

Η πλειονότητα των απαντήσεων των ερωτηθέντων της παρούσας έρευνας, επιβεβαιώνει τη διαπίστωση ότι κυριότερος λόγος ενασχόλησης με το SL, είναι η περιέργεια και η τυχαία

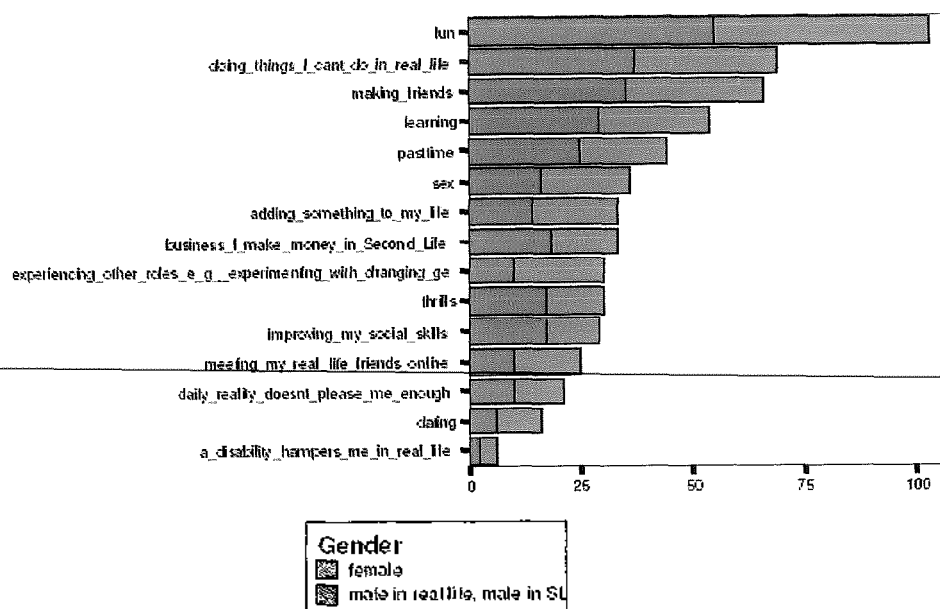
102 Η μέθοδος αυτή προτιμήθηκε καθώς οι ημιδομημένες συνεντεύξεις έχουν πιο αδύναμη δομή και μεγαλύτερη ελευθερία τόσο στην εκφορά των ερωτήσεων, όσο και στην ποικιλία των απαντήσεων. Οι ανοιχτές συνεντεύξεις μοιάζουν περισσότερο με ελεύθερη συζήτηση και ο ερευνητής εστιάζει στον πλούτο των πληροφοριών που ενδεχομένως να αντλήσει από αυτές και στα ψυχοκοινωνικά συμπεράσματα. Ο συνεντευκτής προσαρμόζει τις ερωτήσεις του ανάλογα με την ροή της συζήτησης και τις απαντήσεις των ατόμων από τα οποία λαμβάνεται η συνέντευξη. Στο είδος αυτό ο ερευνητής μπορεί να παί την άποψη του, ενώ μεγαλύτερη έμφαση δίνεται στα συναισθήματα και στα προσωπικά βιώματα.

αναζήτηση κατά τον ελεύθερο χρόνο. Αναφέρουμε μερικές χαρακτηριστικές απαντήσεις «κατοίκων» που ερωτήθηκαν:

- «Ο ουσιαστικός λόγος που μπήκα σ' αυτό το παιχνίδι είναι η περιέργεια, γιατί είχα ακούσει διάφορα γι' αυτό, κυρίως από εφημερίδες».
- «Ξεκίνησα να παίζω SL πριν 20 μήνες σχεδόν, εντελώς τυχαία. Έψαχνα ένα online παιχνίδι να καλύψω τον πολύ ελεύθερο χρόνο που είχα τότε στη διάθεσή μου».
- «Ξεκίνησα να παίζω Second Life μια μέρα που ήμουν σε ένα net cafe...Ο λόγος ήταν επειδή είδα κάποιους άλλους να παίζουν και μου κίνησε την περιέργεια».
- «Ξεκίνησα να παίζω μόλις σταμάτησα τη δουλειά. Μου είπε γι' αυτό το παιχνίδι ο αδερφός μου και μετά το έψαξε και ο άντρας μου και μπήκαμε και κάναμε avatar χαρακτήρες, δηλαδή μπήκα να δω πως είναι το παιχνίδι και κυρίως να περνάει η ώρα μου...αλλά επειδή πέρασα και μία δύσκολη περίοδο στην εργασία μου και πολύ κουραστική, ήθελα κυρίως να μείνω και μονή να χαλαρώνω και να εξερευνώ»
- «I was suggested by one of my friends... and was curious and interested».



Σε έρευνα που πραγματοποίησε το 2006 σε 246 άτομα, ο David de Nood (2006), Programme manager στο ινστιτούτο μελετών της Δανίας, EPN, αναφέρει διάφορα κίνητρα ενασχόλησης με το Second Life, όπως: η διασκέδαση, η εύρεση φίλων, η αναζήτηση εμπειριών που δεν είναι δυνατές στην πραγματική ζωή, αλλά και το σεξ, η επιχειρηματική δραστηριότητα και τυχόν αναπηρίες που υπάρχουν στην πραγματική ζωή:



Σε ρεπορτάζ στην εφημερίδα Καθημερινή¹⁰³, οι περισσότεροι χρήστες «ομολογούν» ότι μπαίνουν στο Second Life για να ξεφύγουν από την πεζή καθημερινότητά τους. Συγκεκριμένα, είναι 18χρονος χρήστης του SL, αναφέρει: «Υπάρχουν πολλά πράγματα με τα οποία μπορείς να ασχοληθείς μέσα στο παιχνίδι, όπως να αγοράσεις διάφορα ρούχα, να πουλήσεις ή και να αγοράσεις σπίτια, να χτίσεις εσύ τα δικά σου, να έχεις το δικό σου αμάξι, ακόμη και να αποκτήσεις οικογένεια. Αυτές είναι κάποιες ενέργειες που δεν μπορεί ο καθένας να πραγματοποιήσει στην πραγματική του ζωή».

3.1.1. Λόγοι δημοφιλίας

Μιλήσαμε παραπάνω για ενεργούς και μη ενεργούς χρήστες. Για εκείνους δηλαδή που δημιουργούν έναν λογαριασμό και δεν τον ξαναχρησιμοποιούν, ή τον χρησιμοποιούν πολύ σπάνια και για εκείνους που έχουν τακτική και συνεχή επαφή με τον εικονικό τους κόσμο.

Αναζητώντας λοιπόν εκείνους του λόγους που κάνουν έναν χρήστη να μείνει στο SL κι επίσης εκείνους που κινούν περισσότερο το ενδιαφέρον στους «κατοίκους» του συγκεκριμένου εικονικού κόσμου, βρίσκουμε ως σημαντικότερους τη δυνατότητα τηλεμεταφοράς, την έλλειψη περιορισμών στο χώρο και το χρόνο, την ανωνυμία, αλλά και τη δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης –για κάποιους η δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης στο SL, είναι

¹⁰³ http://news.kathimerini.gr/4dogi/w_articles_eil_2_25/04/2009_312219

τελείως αδιάφορη ή ανέφικτη- τη γνωριμία με άλλα άτομα, τη γνώση και γενικά τη διασκέδαση.

Συγκλίνον σημείο στους περισσότερους από αυτούς τους λόγους, αποτελεί το ότι αφορούν θέματα που δε μπορούμε να κάνουμε στην πραγματική μας ζωή ή που μας λείπουν από αυτήν.

Είναι χαρακτηριστική η φράση ενός από τους «κατοίκους»¹⁰⁴, κάποιου άλλου εικονικού κόσμου, του Lineage 2: «σε μεταφέρει σε μια διαφορετική διάσταση, όπου ο κόσμος δεν είναι ακριβώς όπως τον ξέρουμε...Είναι μια άλλη, εντελώς διαφορετική διάσταση». Ένας άλλος λέει: «μου αρέσει επίσης γιατί μπορώ να επισκεφτώ μέρη που στην RL ζωή μου δεν έχω πάει ποτέ και ούτε ξέρω αν ποτέ πάω. Μέχρι στιγμής έχω πάει στην απαγορευμένη πόλη, στο

Παρίσι του 1900, στην Αγγλία, στην Ιαπωνία και Κορέα και έχω συνομιλήσει chat και voice με χιλιάδες ανθρώπους από όλο τον πλανήτη ανταλλάσσοντας απόψεις για πολλά θεματά».¹⁰⁵..

«Στο SL κοιτάς να είσαι ανώτερος από τον άλλον, από κάθε οπτική γωνία: πιο πλούσιος, πιο όμορφος, πιο κοινωνικός κ.τ.λ. Όλα είναι όμορφα αν τα θες έτσι», λέει μια άλλη¹⁰⁶ κάτοικος του SL.

Απαντώντας στην ερώτηση «αν μπορούσες να πάρεις ένα πράγμα από τη SL στη RL σου τι θα ήταν αυτό και γιατί;», ο εικονικός «κάτοικος» JD Jay, αναφέρει με έναν αυτοεπιβαλλόμενο σκεπτικισμό: «Τί μπορείς να φέρεις από μία διάσταση με αστείρευτες δυνατότητες, σε μία διάσταση γεμάτη όρια... Νομίζω την ικανότητα της τηλεμεταφοράς (teleport) επειδή μου αρέσει να ταξιδεύω κι έτσι θα μπορούσα να επισκεφτώ μια ατελείωτη γκάμα από μέρη... Βέβαια πολλές φορές το ίδιο το ταξίδι είναι πιο σημαντικό από τον προορισμό. Οπότε αν δεν έπαιρνα την τηλεμεταφορά, θα έπαιρνα το inventory μου... δηλαδή την ικανότητα να έχω κάπου μια ατελείωτη σειρά από πράγματα χωρίς αυτά να πιάνουν χώρο...Κάτι σαν το τσαντάκι του Sport Billy για όσους θυμούνται...».¹⁰⁷..

Φαίνεται λοιπόν ότι, ναι μεν η εικονική ζωή προσφέρει πλεονεκτήματα που δε μπορεί να δώσει η πραγματική ζωή, σίγουρα όμως υστερεί σε κάποια άλλα που μόνο η πραγματική ζωή προσφέρει.

3.2. Η σχέση με τον εσωτερικό κόσμο και τα συναισθήματα (η αιτία)

Από τις απαντήσεις των χρηστών του Second Life, θα μπορούσαμε να τους κατατάξουμε σε δύο κατηγορίες: σε εκείνους που δε νιώθουν συναισθήματα –σύμφωνα τουλάχιστον με τα

¹⁰⁴ Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: Νίκος, σελ. 102

¹⁰⁵ Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: Eleni Bogdanovich, σελ.99

¹⁰⁶ Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: tzoy, σελ.104

¹⁰⁷ <http://sojournaalexandre.wordpress.com/2007/06/29/who-is-who-ateki-jd-jay/>

λεγόμενά τους- συμμετέχοντας στο SL και στους άλλους, τους οποίους η συμμετοχή τους στον εικονικό κόσμο, τους επηρεάζει συναισθηματικά.

Οι πρώτοι δεν αναζητούν κάτι μέσω του avatar τους, ούτε νιώθουν συναισθήματα κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής τους με αυτό («δεν αναζητώ κάτι συγκεκριμένο απ' αυτό το παιχνίδι», «άπλα .ξεφεύγεις λίγο από την καθημερινότητα», «είναι ένα είδος chat κι αυτό», «δεν αναζητήσα ούτε αναζητώ συναισθήματα» κ.ά.).

Για τους δεύτερους αντίθετα, η εικονική τους ζωή, «αγγίζει» βαθύτερες πτυχές της προσωπικότητάς τους, όπως ο ψυχικός και συναισθηματικός τους κόσμος. Όπως λένε¹⁰⁸, μέσω του SL χαλαρώνουν και ξεκουράζονται, νιώθουν χαρά, ικανοποίηση και ευτυχία, αναζητούν αυτό που δε βρίσκουν «έξω» και παρέα, ξεφεύγουν από την καθημερινότητα, δεν αγχώνονται και δεν ανησυχούν για τίποτα.

Είναι χαρακτηριστικό ότι μία από τις συνεντευξιαζόμενες¹⁰⁹, νιώθει τα συναισθήματα αυτά, όπως εκείνα της πραγματικής ζωής, αναφέροντας: «...νιώθω σα να βρισκόμουν κάπου με φίλους, πράγμα που δεν είναι εφικτό λόγω οικογενειακών υποχρεώσεων. Τα συναισθήματα δε διαφέρουν από αυτά που μοιραζόμαστε όλοι όταν βρισκόμαστε με φίλους και δε νομίζω ότι υπάρχει τίποτα το εικονικό σε αυτά». Άλλη συνεντευξιαζόμενη αναφέρει ότι τα συναισθήματα που νιώθει είναι «ανάμικτα, αλλά πολύ έντονα...αναζητώ αυτό που δεν θα έβρισκα έξω κατά την γνώμη μου».

Βλέπουμε λοιπόν ότι κάποιιοι από τους ερωτηθέντες θεωρούν το SL, ένα απλό παιχνίδι, μια ενασχόληση που τους ψυχαγωγεί και τους χαλαρώνει, όπως πολλά άλλα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας. Αντίθετα, για κάποιους άλλους αποτελεί κάτι πολύ πιο σημαντικό, κάτι που επηρεάζει τον συναισθηματικό τους κόσμο. Σα να ζουν κατά κάποιο τρόπο μια δεύτερη ζωή, με τις χαρές της, τα προβλήματα, τους προβληματισμούς που δημιουργεί κ.τ.λ.

Μένει λοιπόν να ερευνήσουμε αν αυτό που προαναφέραμε είναι η πραγματικότητα ή αν κάποια από τις δύο κατηγορίες χρηστών, παραπλανάται και αδυνατεί να εκτιμήσει την πραγματική επιρροή ή μη, του Second Life στη ζωή του. Η σχετική ανάλυση, ακολουθεί στο κεφάλαιο 4, αλλά αυτό που προέχει να πούμε είναι ότι στο Second Life, όπως και στην πραγματική ζωή, τίποτα δεν είναι απόλυτο, αλλά όλα είναι σχετικά. Οι «κάτοικοι» του, είναι πραγματικοί άνθρωποι με πραγματικές και ξεχωριστές εμπειρίες, συναισθήματα και ψυχολογία. Επομένως η κατηγοριοποίησή τους θα πρέπει να γίνεται με ιδιαίτερη προσοχή, ώστε τα συμπεράσματα να μην είναι αυθαίρετα.

¹⁰⁸ Φράσεις από τις συνεντεύξεις τους παραρτήματος 1, σελ.93

¹⁰⁹ Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: Aphodite, σελ.93

3.2.1. Ο έλεγχος των συναισθημάτων του avatar- πτυχές τεχνητής νοημοσύνης

Είναι πολλοί εκείνοι που υποστηρίζουν την άποψη ότι η ηλεκτρονική επικοινωνία, όσα τεχνικά μέσα και αν έχει στη διάθεσή της (εικόνα, ήχο, βίντεο, κείμενο), δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να αποδώσει τον πλούτο των συναισθημάτων της διαπροσωπικής επαφής. Στον αντίποδα αυτών, έρχεται να αντιπαρατεθεί η Τεχνητή Νοημοσύνη και τα επιτεύγματά της μέχρι τώρα, ακόμη κι αν το τεράστιο χάσμα ανάμεσα στον ανθρώπινο εγκέφαλο και στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, παραμένει.

Ο όρος τεχνητή νοημοσύνη.¹¹⁰ (ΤΝ, εκ του Artificial Intelligence) αναφέρεται στον κλάδο της επιστήμης υπολογιστών, που ασχολείται με τη σχεδίαση και την υλοποίηση υπολογιστικών συστημάτων, που μιμούνται στοιχεία της ανθρώπινης συμπεριφοράς και τα οποία υπονοούν έστω και στοιχειώδη ευφυΐα: μάθηση, προσαρμοστικότητα, εξαγωγή συμπερασμάτων, κατανόηση από συμφραζόμενα, επίλυση προβλημάτων, κλπ. Η ΤΝ αποτελεί σημείο τομής μεταξύ πολλών πεδίων όπως της επιστήμης υπολογιστών, της ψυχολογίας, της φιλοσοφίας, της νευρολογίας, της γλωσσολογίας και της επιστήμης μηχανικών, με στόχο τη σύνθεση ευφυούς συμπεριφοράς, με στοιχεία συλλογιστικής, μάθησης και προσαρμογής στο περιβάλλον, ενώ συνήθως εφαρμόζεται σε μηχανές ή υπολογιστές ειδικής κατασκευής.

Στις αρχές του 2008 η εταιρεία Emotiv, ανακοίνωσε τη δημιουργία του project Epos, μιας πρωτοποριακής συσκευής- χειριστηρίου, που επιτρέπει τον έλεγχο των χαρακτήρων βιντεοπαιχνιδιών μεταφράζοντας σε κίνηση τις σκέψεις του παίχτη. «Η συσκευή εντοπίζει την ηλεκτρική δραστηριότητα στον εγκέφαλο και στέλνει ασύρματα σήματα στον υπολογιστή», αναφέρει η πρόεδρος της εταιρείας, Ταν Λι¹¹¹.

Η συγκεκριμένη συσκευή επιτρέπει στον χρήστη να έχει τον έλεγχο σε ένα παιχνίδι ή ψηφιακό περιβάλλον, διαισθητικά και με μεγάλη φυσικότητα και βασίζεται στην ηλεκτρική δραστηριότητα που πραγματοποιείται μεταξύ των 100 δισεκατομμυρίων εγκεφαλικών νευρικών κυττάρων. Η δραστηριότητα αυτή στην ουσία μεταφράζεται σε εντολές που μπορεί να καταλάβει ένα βιντεοπαιχνίδι επιτρέποντας τον δυναμικό έλεγχο του χαρακτήρα και του περιβάλλοντος. Επομένως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μεταφέρει τις αυθεντικές εκφράσεις ενός παίχτη στον χαρακτήρα του (avatar) σε έναν εικονικό κόσμο. Αν, για

¹¹⁰ Αν και από τη δεκαετία του 1940 είχαν προταθεί και υλοποιηθεί τα πρώτα τεχνητά νευρωνικά δίκτυα, με πολύ περιορισμένες δυνατότητας επίλυσης αριθμητικών προβλημάτων, η τεχνητή νοημοσύνη θεμελιώθηκε στη συνάντηση ορισμένων αμερικανών επιστημόνων του τομέα το 1956 (Τζον ΜακΚάρθι, Μάρβιν Μίνσκι, Κλωντ Σιάνον κλπ). Ήδη όμως ο μαθηματικός Άλαν Τούρινγκ, πατέρας της θεωρίας υπολογισμού και προκάτορας της τεχνητής νοημοσύνης, είχε προτείνει τη δοκιμή Τούρινγκ - μια απλή δοκιμασία που θα μπορούσε να εξακριβώσει αν μια μηχανή διαθέτει ευφυΐα., http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%B7%CF%84%CE%AE_%CE%BD%CE%BF%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%83%CF%8D%CE%BD%CE%B7

¹¹¹ http://portal.kathimerini.gr/4degil_w_articles_kathworld_9_22/02/2008_223008, <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7254078.stm>

παράδειγμα ο χρήστης χαμογελάσει, η συσκευή εντοπίζει την έκφραση και τη μεταφέρει στο χαρακτήρα του παιχνιδιού.¹¹² ..

Το σημαντικότερο όμως ίσως είναι ότι μπορεί να «διαβάσει» τα συναισθήματα παιχτών και να τα «μεταφράσει» στα πλαίσια ενός ψηφιακού κόσμου, κάτι που, σύμφωνα με τους εκπροσώπους της εταιρείας, θα βοηθήσει στη βελτίωση του ρεαλισμού στους εικονικούς κόσμους. Μεταξύ των συναισθημάτων που μπορεί να ανιχνεύσει η συσκευή περιλαμβάνονται ο ενθουσιασμός, η ένταση και η αγανάκτηση ενώ στις εκφράσεις προσώπου περιλαμβάνονται το γέλιο, το χαμόγελο, η έκπληξη και ο θυμός. Στα πλαίσια ενός εικονικού κόσμου, οι παίχτες θα έχουν τη δυνατότητα να μετακινούν αντικείμενα με τη σκέψη μόνο, χωρίς να χρειάζεται πληκτρολόγιο, ποντίκι ή χειριστήριο.¹¹³ ..

Γaming με τη δύναμη της σκέψης

Το πρώτο χειριστήριο για videogame που επιτρέπει στους παίχτες να δίνουν εντολές με τη σκέψη, τις εκφράσεις και τα συναισθήματα.

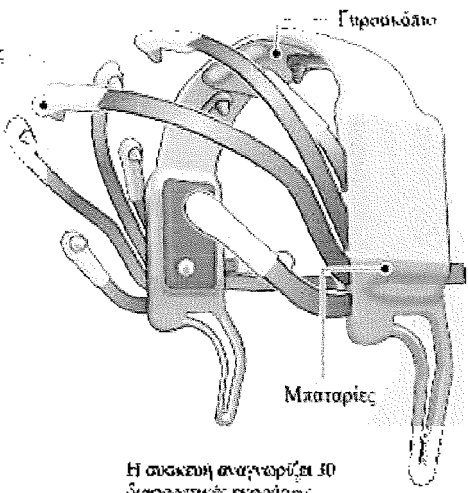
Επισημ. EPOC

- Αισθητήρες εντολίζουν τα ηλεκτρικά σήματα στον εγκέφαλο
- Ενσωματωμένο γυροσκόπιο επιτρέπει τον έλεγχο της ομιλίας ή της κάμερας με την κίνηση του κεφαλιού
- IBM και Epiotix ερευνούν επαλείων χρήση της συσκευής σε πλατφόρμες προσομοίωσης και στις δυναμικές επικοινωνίες

Πώς λειτουργεί η συσκευή

- Κατά την αλληλεπίδραση μεταξύ των εγκεφαλικών κυττάρων εκπέμπεται ηλεκτρικός παλμός που μπορεί να εντοπισθεί χρησιμοποιώντας ηλεκτροεγκεφαλογράφημο (EEG), την ίδια τεχνολογία που χρησιμοποιείται στη συσκευή της Epiotix

Η συσκευή αναγνώριζε 30 διαφορετικές εκφράσεις συναισθημάτων και νευρικές πράξεις που θα μεταφέρονται στο παιχνίδι μέσω της πλατφόρμας λογισμικού



Γυροσκόπιο

Μπαταρίες

REUTERS

Πηγή: http://portal.kathimerini.gr/4dcgi/_w_articles_kathworld_9_22/02/2008_223008

3.3. Ο αντίκτυπος (οι συνέπειες)

Μια από τις σημαντικές αρνητικές συνέπειες στην πραγματική ζωή αρκετών εικονικών κατοίκων του SL, είναι η, μέχρι και υπερβολική, αφιέρωση ωρών σε αυτό, με αποτέλεσμα να

¹¹² http://portal.kathimerini.gr/4dcgi/_w_articles_kathworld_9_22/02/2008_223008 , <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7254078.stm>

¹¹³ http://portal.kathimerini.gr/4dcgi/_w_articles_kathworld_9_22/02/2008_223008 , <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7254078.stm>

παραμελούν, τόσο τις μέχρι τότε ενασχολήσεις τους, όσο και την ίδια τους την υγεία. Αυτό, το αναφέρουμε, όχι για να δαιμονοποιήσουμε το SL ή να βγάλουμε ένα συνολικό συμπέρασμα για όλους τους χρήστες του, αλλά για να επισημάνουμε μια σημαντική πτυχή του, που φυσικά εξαρτάται και από την ψυχосύνθεση, το χαρακτήρα, τη ζωή και τις επιθυμίες του εκάστοτε χρήστη. Πάντως, το στοιχείο της υπερβολής και της έλλειψης ελέγχου και μέτρου, δε είναι επουδενί θετικό στη ζωή ενός ατόμου, είτε αυτή είναι πραγματική, είτε ακόμη εικονική.

Οι μισοί περίπου από τους συνεντευξιζόμενούς μας, αναφέρουν συγκεκριμένα ότι ασχολούνται ή ασχολήθηκαν με το παιχνίδι υπερβολικά πολλές ώρες:

- «*όλη τη μέρα στην αρχή*»
- «*πριν ξεκινήσω τι δουλειά μου, ήμουν απίστευτες ώρες online. Πολλές φορές ξεπερνούσα και τις 15 ημερησίως*»
- «*κάθεσαι μπροστά στο SL και δεν καταλαβαίνεις πως περνάει η ώρα. Δε μπορείς να το αφήσεις. Θεες να μάθεις την συνέχειά. Lol*».
- «*πόσες ώρες βγαίνω από το SL θα σου πω, αν και όπως είπα παραπάνω είμαι σε φάση επανένταξης στην RL μου...στην ουσία τη μέρα κάθομαι από 6 ώρες ως και 9 ενώ παλιότερα, μέχρι και πριν λίγες βδομάδες, συνέχεια μέσα και αν κοιμόμουν ξύπναγα για να πάω να παίξω*»
- «*πλέον σχεδόν καθόλου, 2-3 ώρες το μήνα (παλιότερα επί καθημερινής βάσης για πάρα πολλές ώρες). Το ίδιο συμβαίνει με το 80% των χρηστών. Μετά από κάποιο καιρό εξαφανίζονται*»

...και ότι αυτό ασκεί υπερβολική επίδραση στη ζωή και την υγεία τους:

- «*είναι άκρως εθιστικό σαν το τσιγάρο. Είναι άκρως εθιστικό σαν το τσιγάρο. Έχασα 5 κιλά παίζοντας όλη τη μέρα μουσική. Αυτό που το κάνει τόσο εθιστικό είναι η προσομοίωση και απ' ό,τι κατάλαβα, αφορά άτομα κυρίως ξενερωμένα από τη ζωή τους (μιλάω για την πλειοψηφία)*»
- «*είναι πολύ εύκολο να εθιστεί κάποιος μέσα από το Second Life*»
- «*κάποια φορά ναι, θεώρησα ότι έχω εθιστεί. Όταν όμως ήμουν άνεργη, με μία πολύ μελανή RL και έχοντας ένα αίσθημα απίστευτης και αβάσταχτης μοναξιάς. Νόμιζα πως μέσα στο SL θα νιώσω καλύτερα*»
- «*για ανθρώπους που δεν έχουν κάποιο ενδιαφέρον στην ζωή τους, το SL μπορεί να είναι ένας τρόπος διαφυγής οπότε και εθισμός παράλληλα*»

- «έχει τύχει να μην κλείσουμε για εβδομάδα, να τα έχουμε παρατήσει όλα και να είμαστε SL, τoστ και καφέ. Ούτε νερό. Και σηκωνόμασταν μονό για wc...είμαι ήδη εθισμένη»
- «στην αρχή όλοι εθίζονται κι εγώ δεν αποτέλεσα εξαίρεση. Εθίζεσαι γιατί απλά είναι ανεξάντλητο το SL»
- «I'm already addicted to it! :)»

Ποιες είναι άραγε οι αιτίες που οδηγούν σε αυτές τις ακραίες συμπεριφορές και πως θα μπορούσαν να αξιολογηθούν; Ποια είναι τα συμπεράσματα που βγαίνουν για τους συγκεκριμένους χρήστες, την ψυχολογία και τη ζωή τους και ποια για την επίδραση των εικονικών κόσμων σε αυτές;

Στα ερωτήματα αυτά, θα επιχειρήσουμε να δώσουμε απαντήσεις –μέσα από την εμπειρία ειδικών επιστημόνων- και υπάρχουσες θεωρίες, στα κεφάλαια 4.2. και 4.3..

3.4. Η αντίληψη του εικονικού εαυτού από τους «κατοίκους» του SL

Το θέμα του εικονικού εαυτού μέσω του avatar και της σχέσης του με τον πραγματικό, έχει μεγάλη σημασία για τη σύναξη συμπερασμάτων για το προφίλ των χρηστών εικονικών κόσμων. Όσον αφορά στο δικό μας δείγμα, παρότι –όπως αναφέρεται από τους ίδιους- ένας από τους σημαντικότερους λόγους ενασχόλησης με το SL, είναι η δυνατότητα που δίνει ο εικονικός κόσμος, να κάνει κανείς πράγματα που δε μπορεί να κάνει στον πραγματικό, όσον αφορά στον εικονικό τους εαυτό, οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες στην έρευνα χρήστες, δήλωσαν ότι έχουν επιλέξει ένα avatar, όσο πιο πολύ κοντά στον πραγματικό τους εαυτό. Μία, αναφέρει χαρακτηριστικά: «Έχω κρατήσει όλα τα στοιχεία του χαρακτήρα μου και ομολογώ ότι έχει μια δύναμη για μένα να βγάξει στην επιφάνεια τα καλύτερα στοιχεία του χαρακτήρα μου.

Η διαδικτυακή περσόνα, δεν αποτελεί εξωγενές δημιούργημα, ανεξάρτητο και άσχετο από τη συμβατική ψυχοσύνθεση του ατόμου, αλλά πρόκειται μάλλον για μια επέκταση των δυνατοτήτων ή μια επέκταση ευσεβών πόθων, οι οποίοι περιορίζονται -συμβατικά μόνο- από τους κανόνες ηθικής συμπεριφοράς και μόνο αν παραστεί ανάγκη συμβατικής εμφάνισης¹¹⁴.

Ο ρόλος των διαδικτυακών χρηστών λοιπόν, η εικόνα που επιλέγουν να επιδείξουν δεν είναι απολύτως ξένη ή κίβδηλη παρουσία στις περισσότερες περιπτώσεις. Πρόκειται πιθανότερα για καταπιεσμένες ορμές που, ενώ γεννήθηκαν ταυτόχρονα με την υπόλοιπη ψυχοσύνθεση, καταστέλλονται για τους γνωστούς κοινωνιολογικούς λόγους.

¹¹⁴ <http://www.in.gr/Reviews/placeholder.asp?lngReviewID=65754&lngChapterID=1&lngItemID=65798>

Ο Nick Yee, αμερικανός ψυχολόγος και επικοινωνιολόγος που έχει ασχοληθεί με την αναπαράσταση του εαυτού και την κοινωνική αλληλεπίδραση στα εικονικά περιβάλλοντα, στο ερευνητικό κέντρο Palo Alto Research Center (PARC) και το πανεπιστήμιο του Stanford, αναφέρει¹¹⁵ ότι για μερικούς χρήστες, το avatar αποτελεί μια σκόπιμη προβολή, προέκταση ή εξιδανίκευση του εαυτού τους, ενώ για άλλους, αποτελεί ένα πειραματισμό για μια νέα ταυτότητα. Υπάρχουν επίσης κι εκείνοι για τους οποίους το avatar αποτελεί ένα «πιόνι»- το μέσο για να πραγματοποιήσουν ένα σκοπό. Αυτές οι διαφορές, έχουν βέβαια σχέση με διαφορές στην προσωπικότητα των χρηστών: οι εσωστρεφείς παίκτες έχουν την τάση να δημιουργούν χαρακτήρες που αποτελούν προβολές ή εξιδανικεύσεις του εαυτού τους, ενώ οι εξωστρεφείς έχουν την τάση να πειραματίζονται με νέες ταυτότητες μέσω του χαρακτήρα τους. Φυσικά, η διαμόρφωση του avatar, εξαρτάται και από άλλους παράγοντες, όπως το κίνητρο (για το οποίο μιλήσαμε παραπάνω). Οι χρήστες που στοχεύουν στο να κατορθώσουν πράγματα στην εικονική ζωή τους, επικεντρώνονται περισσότερο στη δύναμη και την αποτελεσματικότητα του avatar τους, ενώ εκείνοι που καθοδηγούνται από την κοινωνικοποίηση ή την εμπύθιση, επικεντρώνονται στην εμφάνιση των avatar τους.

Αν και η πλειοψηφία των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνά μας –όπως ήδη αναφέραμε– αντιμετωπίζουν το avatar ως καθρέπτη του εαυτού τους, έχει ενδιαφέρον να δούμε τι κάνουν οι υπόλοιποι: έχουμε λοιπόν έναν χρήστη¹¹⁶ που φορώντας το «προσωπείο» του avatar ικανοποιεί συμπεριφορές που για διάφορους λόγους αδυνατεί να πραγματοποιήσει στην πραγματική του ζωή. Αναφέρει λοιπόν: «Ο δικός μου αντικειμενικός σκοπός ήταν να γνωρίσω την σκοτεινή πλευρά της ζωής και να εξερευνήσω πτυχές της σεξουαλικότητας που διαφορετικά θα ήταν αδύνατον να έρθω σε επαφή. Έτσι, σε αυτό το παιχνίδι όπως και στο Socio εντρώφισα στην γυναικεία κυριαρχία, υποδύομαι ως επί το πλείστον ένα ponyboy. Το να είσαι ponyboy σημαίνει ότι βρίσκεσαι στην πλευρά του BDSM (Bondage Discipline Sado Masochism) και μάλιστα στην πολλή σκοτεινή πλευρά...Με λίγα λόγια υποδύεσαι ένα υποτακτικής ψυχολογίας άτομο, το οποίο κυκλοφορεί ως pony, δηλ. με περιορισμούς... Όμως, γνωρίζοντας αυτό το χώρο, «ζώντας» έστω εικονικά αυτό που ζητάει το είναι σου (σώμα και ψυχή), ξεπερνάς τελικά πολλά πράγματα...Το μόνο σίγουρο για μένα είναι ότι η οπτική μου είναι διαφορετική από τότε που ξεκίνησα. Έκανα ένα κύκλο που θα έπρεπε και θα ήμουν ευτυχής αν τον είχα κάνει στην πραγματική ζωή αλλά που στην Ελλάδα είναι δύσκολο ακόμη και να το φανταστείς. Δεν γνωρίζω αν έγινα πιο σοφός, απενοχοποίησα όμως πολλά πράγματα και τα βράδια κοιμάμαι πολύ πιο ησυχά».

115 http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_identity.html

116 Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: Trashhero Indigo, σελ. 96

Μια ακόμη «κάτοικος» του SL¹¹⁷, επιβεβαιώνει την ανάγκη της για πειραματισμό με νέες ταυτότητες, μέσω αλλαγής avatar, επαγγέλματος, φύλου κ.τ.λ. «Στο SL έκτος από human και γυναίκα, χρησιμοποιώ αρκετές μορφές. Το αγαπημένο μου είναι το tiny avatar μου (ένα μαύρο γιατί με μία βεντούζα στο κεφάλι), επίσης το αντρικό avatar μου. Έχω και άλλες μορφές όμως, όπως αυτή του vampire, neko, fairy, θεία Κατίνα, shopping addict -που είναι ένα avatar που βλέπεις μόνο πόδια και σακουλές από ψώνια και κουτιά και όπου στέκεται του πέφτουν χαρτονομίσματά- και super tiny avatars -στρουμφίτα και αρκουδάκι. Δε μπορώ να πω ότι έχω μια συγκεκριμένη μορφή. Αναλόγως τη διάθεση πάει, όπως και τα ρούχα που τους βάζω».

Τέλος, από 3 ακόμη συνεντευξιαζόμενες, επιβεβαιώνουμε τη δυνατότητα που δίνει ένας τέτοιος εικονικός κόσμος για τη δημιουργία ενός εαυτού –όσον αφορά στην εμφάνιση- κατά το δοκούν («έχω επιλέξει αυτό που θα ήθελα να είμαι: μια δυναμική πανέμορφη επιχειρηματίας. Φυσικά όλα αυτά γίνονται με ελάχιστο κόστος και όσο για την ομορφιά είναι πανεύκολη να την κάνεις με λίγο γούστο. Έχω μαγαζί, φτιάχνω έπιπλα και διάφορα πράγματά και γενικά έχω κάνει ένα πολύ όμορφο avatar. Στη RL μου τώρα, δε θα με έλεγα όμορφη, αλλά θα με έλεγα σίγουρα άνεργη loool», «different lifestyle, different look», «A pity, she looks more young than me now I'm, accustomed to»).

Σε συνδυασμό με όσα έχουμε ήδη αναφέρει για το φαινόμενο του Πρωτέα (σελ.44), συμπεραίνουμε λοιπόν, ότι το πόσο βελτιώνει ένας χρήστης το avatar του, εξαρτάται από το πόση αυτοπεποίθηση έχει. Ή, αντίστροφα, όσο πιο ελκυστικό είναι ένα avatar, τόσο πιο πολύ αυξάνεται το συναίσθημα ικανοποίησης, χαράς και επιθυμίας για συναναστροφές με άλλους. Οι Messinger Paul R., Ge Xin, Stroulia Eleni, Lyons Kelly, Smirnov Kristen, Bone Michael (2008), αναφέρουν σε έρευνα που πραγματοποίησαν σε avatars στο SL, συμπέραναν ότι οι συμμετέχοντες δημιουργούν χαρακτήρες που μοιάζουν με τους πραγματικούς εαυτούς τους, αλλά είναι λίγο πιο ελκυστικοί στο σώμα, τα μαλλιά, τα μάτια, την ενδυμασία και γενικότερα.

Οι ίδιοι ερευνητές αναφέρουν ότι η αυτοενίσχυση («Self-enhancement»), αποτελεί θεμελιώδη τάση του ανθρώπου, προκειμένου να ενισχύσει το «ego» του (Koffka, 1935). Το μοντέλο της αυτοενίσχυσης, βασίζεται στην άποψη ότι τα άτομα υποκινούνται να προβάλλουν μια θετική αντίληψη του εαυτού τους και να περιμένουν θετικό feedback από τους άλλους και ότι αυτοί που έχουν αρνητική εικόνα για τον εαυτό τους, έχουν την τάση να παραμορφώνουν την προσωπική τους εικόνα, προς μια πιο θετική κατεύθυνση, που αναφέρεται ως αντιστάθμιση της αυτοενίσχυσης (*compensatory self-enhancement*), (Hull, 1943, Kaplan, 1975).

¹¹⁷ Παράρτημα συνεντεύξεων κατοίκων SL, όνομα: Eleni Bogdanovich, σελ. 99

Κι εδώ τίθεται ξανά ένα ερώτημα που μας έχει απασχολήσει και παραπάνω: επηρεάζει όντως το Second Life και ασκεί σημαντική επίδραση στους κατοίκους του, απελευθερώνοντας πτυχές της προσωπικότητάς τους, ή μήπως αυτό είναι μια ψευδαίσθηση; Αποκαλύπτει τον πραγματικό τους εαυτό που περιορίζεται από τις συμβατικότητες και τους ηθικούς κ.ά. φραγμούς της κοινωνίας ή στην ουσία τον αναπαράγει;

Δυστυχώς η απάντηση δεν είναι απλή και διαφέρει για πολλούς από τους χρήστες του εικονικού κόσμου: για έναν άνθρωπο κλειστό που αφήνει τον πραγματικό του εαυτό «θαμμένο» κάτω από επιφανειακές άμυνες και δε μπορεί να εξωτερικεύσει επιθυμίες και συναισθήματά του, ο κόσμος αυτός, με την ανωνυμία που προσφέρει, μπορεί όντως να αποτελέσει απελευθερωτικό μέσο. Για κάποιον άλλο μπορεί να αποτελέσει χώρο για πειραματισμούς, ή απλά, μια προέκταση του πραγματικού κόσμου του που τον έχει βαρεθεί.

3.5. Η εικονική ζωή ως όνειρο

Ο Freud θεωρούσε το όνειρο ως το βασιλικό δρόμο προς το ασυνείδητο, την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας. Με στοιχείο το ότι αρκετοί από του κατοίκους του SL, επιλέγουν να ζήσουν μια εικονική δεύτερη ζωή, όπου δρουν με διαφορετικό τρόπο απ' ότι στην πραγματική τους ζωή, είναι έντονο το ερώτημα που προκύπτει για το αν αυτή η δεύτερη ζωή, εκπληρώνει επιθυμίες ή απωθημένα τους που δεν ικανοποιούν στην πραγματική τους ζωή.

Σαφής και απόλυτη απάντηση, είναι μάλλον δύσκολο να δοθεί, καθώς εξαρτάται και αλληλοσυνδέεται με την προσωπικότητα του εκάστοτε χρήστη, αλλά και το κίνητρο που τον κάνει να ασχοληθεί με το SL.

Από το δικό μας, μικρό δείγμα ατόμων, συμπεραίνουμε ότι οι απαντήσεις βρίσκονται περίπου στη μέση: για κάποιους εκπληρώνει όνειρα και επιθυμίες, για κάποιους άλλους αποτελεί απλά έναν τρόπο για να ψυχαγωγηθούν και τίποτα παραπάνω και για ένα άλλο μικρό ποσοστό, μπορεί ίσως να εκπληρώσει επιθυμίες, υπό προϋποθέσεις όμως.

Πιο αναλυτικά, στην πρώτη κατηγορία οι ερωτώντες αναφέρουν:

- «Στο SL μπορείς να κάνεις ό,τι θέλεις και εφόσον έχεις αυτή τη δυνατότητα γιατί να μην κάνεις αυτά που θα ήθελες να κάνεις στην πραγματική σου ζωή και δεν τα κατάφερες; Να πραγματοποιήσεις όλα τα ανεκπλήρωτα όνειρά σου δηλαδή»;
- «Γνωρίζοντας αυτό το χώρο, "ζώντας" έστω εικονικά αυτό που ζητάει το είναι σου (σώμα και ψυχή), ξεπερνάς τελικά πολλά πράγματα. Απομυθοποιείς την εικόνα που φαντάζεσαι και βγάζεις πράγματα που έχεις κρυμμένα μέσα σου και δεν έχουν σχέση με αυτό, ουσιαστικά σε μία εξερεύνηση του ίδιου σου του εαυτού και όχι του SL ή

άλλου παιγνιδιού και σίγουρα από μία τελείως διαφορετική προσέγγιση. Το μόνο σίγουρο για μένα είναι ότι η οπτική μου είναι διαφορετική από τότε που ξεκίνησα. Έκανα ένα κύκλο που θα έπρεπε και θα ήμουν ευτυχής αν τον είχα κάνει στην πραγματική ζωή αλλά που στην Ελλάδα είναι δύσκολο ακόμη και να το φανταστείς. Δεν γνωρίζω αν έγινα πιο σοφός, απενοχοποίησα όμως πολλά πράγματα και τα βράδια κοιμάμαι πολύ πιο ήσυχα».

- «Ναι, μπορεί να εκπληρώσει όλες τις επιθυμίες με ελάχιστα χρήματά. Γίνεσαι πλούσιος και είσαι αυτόματα ανώτερος από τους άλλους κοινωνικά. Δεν δημιουργείται ομάδα ή κάτι τέτοιο. Είναι σαν την RL σε πιο εξελιγμένη έκδοση.

- «Ναι. Συγκεκριμένα το...να πετάω:))».
- «Ένα εικονικό παιχνίδι όπως το sl με τις δυνατότητες που έχει μπορεί να εκπληρώσει τις επιθυμίες και απωθημένα, διότι όταν σου δίνει την δυνατότητα να φτιάξεις ένα σπίτι το οποίο θα έχει 7 δωμάτια παράδειγμα, ή να έχεις μια λιμουζίνα ή να έχεις 3 αγάλματα στον κήπο σου. Ενώ στην πραγματική ζωή σου δεν μπορείς να τα έχεις όλα αυτά.

Εκείνοι που δε βρίσκουν καμία σχέση ανάμεσα στο Second Life και την εκπλήρωση απωθημένων, αναφέρουν:

- «Τα απωθημένα κ.τ.λ. βγαίνουν μόνο από την κανονική ζωή (RL) και μόνο».
- «Όχι. Είναι απλά ένα παιχνίδι»!!
- «Όχι, δεν πιστεύω ότι μπορεί να εκπληρώσει τίποτα:))»
- «Προσωπικά δε πιστεύω πως μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο...(όχι ακόμα τουλάχιστον με τη τεχνολογία που διαθέτουμε..)»
- «Εγώ άπλα θα σου πω ένα όχι. Όσο και αν κάνεις πράγματά που στην RL δεν τα έχεις κάνει, πάλι δεν έχεις αυτή την ικανοποίησή και τη γεύση της ολοκλήρωσης που έχεις όταν κάνεις κάτι αντίστοιχο στο RL. Είναι σα να πηγαίνεις στην πηγή και να μη μπορείς να σβήσεις τη δίψα σου. Πως μπορείς να εκπληρώσεις επιθυμίες και απωθημένα που έχεις στην κανονική σου ζωή, σε ένα χώρο ψηφιακό που το μόνο που έχεις, διαρκεί όσο έχεις ρεύμα»;

Τέλος, οι πιο μετριοπαθείς και μη απόλυτοι, θέτουν προϋποθέσεις για το αν το SL μπορεί να εκπληρώσει απωθημένα και επιθυμίες τους:

- «Πιστεύω ότι κανένα εικονικό παιχνίδι δε μπορεί να σε κάνει ευτυχισμένο αν δεν είσαι πρώτα ευτυχισμένος στην πραγματική ζωή σου. Η ισορροπία ανάμεσα στις δύο ζωές είναι πολύ σημαντική για να είσαι ήρεμος και χαλαρός και στις δύο. Δεν ένοιωσα ποτέ

την ανάγκη να εκπληρωθεί μια επιθυμία μου ή ένα απωθημένο μου μέσω του παιχνιδιού, ίσως γιατί με καλύπτει απόλυτα η πραγματική ζωή μου σ' αυτό τον τομέα.

- «Όσο και αν κάνεις πράγματά που στην RL δεν τα έχεις κάνει, πάλι δεν έχεις αυτή την ικανοποίησή και τη γεύση της ολοκλήρωσης που έχεις όταν κάνεις κάτι αντίστοιχο στο RL. Είναι σα να πηγαίνεις στην πηγή και να μη μπορείς να σβήσεις τη δίψα σου. Πως μπορείς να εκπληρώσεις επιθυμίες και απωθημένα που έχεις στην κανονική σου ζωή, σε ένα χώρο ψηφιακό που το μόνο που έχεις, διαρκεί όσο έχεις ρεύμα;

Αυτό που μένει λοιπόν να απαντήσουμε είναι το εξής:

α) είναι όντως η αλήθεια κάπου στη μέση;

β) μήπως εκείνοι που υποστηρίζουν ότι το SL εκπληρώνει επιθυμίες τους, έχουν ψευδαίσθηση ή κάποιο παθολογικό πρόβλημα;

γ) μήπως εκείνοι για τους οποίους το SL αποτελεί μια απλή ψυχαγωγική ενασχόληση, χάνουν την ευκαιρία να διευρύνουν πτυχές του εαυτού τους, που οι συμβατικότητες και οι περιορισμοί της πραγματικής ζωής δεν τους αφήνουν;

Στη φάση αυτή θέτουμε τα ερωτήματα που μας απασχολούν, τα οποία θα επιχειρήσουμε να απαντήσουμε στη συνέχεια, με τη βοήθεια των ειδικών επιστημόνων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4- Ψυχολογικές και κοινωνιολογικές προεκτάσεις

Η συνάφεια των εικονικών κόσμων με τον πραγματικό, όσον αφορά στη εξαγωγή συμπερασμάτων για τη συμπεριφορά και τα συναισθήματα του ατόμου, δε θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορη την επιστημονική κοινότητα. Έτσι, εδώ και μερικά χρόνια, ψυχολόγοι, κοινωνιολόγοι, ανθρωπολόγοι, αλλά και ειδικοί των υπολογιστών και της πληροφορικής, συνάπτουν έρευνες και αναπτύσσουν θεωρίες σχετικά με το τι μπορεί να σημαίνει η, όλο και αυξανόμενη, συμμετοχή ατόμων σε εικονικούς κόσμους, ποιες είναι οι αιτίες και ποιες οι συνέπειες αυτού του φαινομένου.

Το γεγονός ότι ένα τέτοιο θέμα, αποτελεί μια διεπιστημονική ανάλυση, κάνει δύσκολη, χρονοβόρα και φυσικά ανασφαλή την παρουσίαση τέτοιων συμπερασμάτων ως γενικά ή σφαιρικά.

Παρακάτω, με τη βοήθεια ειδικών ερευνητών και επιστημόνων από διάφορους κλάδους (ψυχολογία, κοινωνιολογία, ψυχιατρική), θα επιχειρήσουμε τουλάχιστον να εισχωρήσουμε στα άδυτα της...δυνητικής ψυχολογίας και συμπεριφοράς και να εκφράσουμε μερικές απόψεις και προβληματισμούς.

4.1. CMC (Computer Mediated Communication) και AMC (Avatar Mediated Communication) Vs επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο

Ας ξεκινήσουμε με τη διαπίστωση ότι η επικοινωνία εξαρτάται από την κοινωνία. Ότι δηλαδή ο τρόπος με τον οποίο επικοινωνούν μεταξύ τους τα άτομα, εξαρτάται από το εκάστοτε κοινωνικό γίγνεσθαι, τις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και τις αξίες που τις χαρακτηρίζουν, αλλά και τα δεδομένα του χώρου και του χρόνου.

Το περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται η καθημερινή ζωή των ανθρώπων, αποτελεί ένα χωρικό σύστημα το οποίο λειτουργεί ως πλαίσιο επικοινωνίας. Και όσο το περιβάλλον αυτό μεταλλάσσεται και προσαρμόζεται στα νέα τεχνολογικά δεδομένα, τόσο αλλάζουν και οι τρόποι με τους οποίους επικοινωνούν οι άνθρωποι. Έτσι, απλοϊκά, περάσαμε από τα σήματα καπνού και τις φωτιές, στη γραφή και την επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, στη συνέχεια στην επικοινωνία μέσω τηλεφώνου και τελευταία, περάσαμε στην επικοινωνία μέσω Η/Υ.

Επομένως, από τη μία, η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση μέσω υπολογιστή, δεν είναι διαφορετική από τους υπόλοιπους τρόπους επικοινωνίας (Geser Hans, 2007). Έχουν ως κοινό τους χαρακτηριστικό ότι η «προσωπικότητα» αποτελεί αποφασιστική παρεμβαίνουσα μεταβλητή, που βοηθάει στο να συσχετίζει, να ερμηνεύει και να προβλέπει δράσεις που προκαλούνται από τα άτομα. Απ' την άλλη όμως, η αλληλεπίδραση μέσω υπολογιστή,

προσθέτει νέες μεταβλητές, που δεν υπήρχαν ως τώρα στον offline κόσμο: μας οδηγεί προς μια νέα κοινότητα - παγκόσμια, τοπική και ό,τι άλλο υπάρχει ανάμεσά τους (Jones Steven, 1998)- αλλά και στερεί από τα πρόσωπα που επικοινωνούν, τα κοινωνικά, φυσικά και συνειρμικά γνωρίσματα που αυτόματα λειτουργούν στην επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο.

Είναι ένας, κατά κάποιον τρόπο, φαύλος κύκλος, όπως λέει και η κα Ντάβου, «δηλαδή σε ένα μεγάλο βαθμό επικοινωνείς μέσω υπολογιστή γιατί δεν προλαβαίνεις να δεις τον άλλον, διότι τον παίρνεις τηλέφωνο και δεν τον βρίσκεις και του στέλνεις ένα mail και ξέρεις ότι όποτε το ανοίξει θα το δει. Δηλαδή διευκολύνει τη ζωή μας που δυσκόλεψε από την τεχνολογία».

~~Η ψυχολόγος-δραματοθεραπεύτρια κ. Δήμητρα Σταύρου, αναφέρει ότι «αντικειμενικοί λόγοι όπως το μέγεθος της πόλης, η παγκοσμιοποιημένη κοινωνία, αυξημένες ώρες δουλειάς και διαφορετικά ωράρια, μπορούν να οδηγούν περισσότερο στην επικοινωνία μέσω υπολογιστών. Το ότι επίσης ζούμε σε μία εποχή ατομικισμού και ναρκισσισμού, δυσκολεύει τις σχέσεις εν γένει και γίνονται προτιμότερες για κάποιους οι σχέσεις εξ αποστάσεως (αποστασιοποιημένες).~~

Το θέμα λοιπόν είναι, όχι γιατί και πως προέκυψε η επικοινωνία μέσω Η/Υ, αλλά γιατί, πως και πότε χρησιμοποιείται. Το ότι ο νέος τρόπος ζωής και οι αλλαγές στις σχέσεις των ανθρώπων, δημιούργησαν έναν νέο τρόπο επικοινωνίας, δε σημαίνει ότι αυτός ο τρόπος θα πρέπει να αντικαταστήσει εξολοκλήρου την επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο –η οποία καλύπτει και άλλες ανάγκες- αλλά να συνδυαστεί μαζί της. «Το είδος αυτό επικοινωνίας μοιάζει να αφαιρεί από την κοινωνικότητα του ατόμου, όμως θα μπορούσε στην πραγματικότητα να ενισχύσει την κοινωνικότητα, εάν εννοηθεί απλώς ως μια εναλλακτική δυνατότητα επικοινωνίας», λέει ο ψυχολόγος κ. Νίκος Δοϊρανλής.

Συνεπώς, «το πρόβλημα είναι στην οριοθέτηση, όχι στο μέσον» (Καπλή Χρύσα, Κοινωνικός Ψυχολόγος – Κοινωνιολόγος). «Διανύουμε την εποχή της ήσσονος προσπάθειας και η τεχνολογία μας εξυπηρετεί αφάνταστα σε αυτό. Τα πιο δύσκολα, όπως οι μετακινήσεις μας, η ανακάλυψη του σωστού φίλου ή συντρόφου μέσα από ουσιώδεις συζητήσεις, η προβολή του εαυτού μας στον κόσμο, γίνονται αβασάνιστα με τη δύναμη του υπολογιστή. Αυτό έχει πάλη σχέση με την προσπάθεια ελέγχου της ζωής μας», λέει η κα. Καπλή.

Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να σημειώσουμε, ότι η επικοινωνία μέσω υπολογιστή, έχει λάβει άλλη διάσταση τα τελευταία χρόνια, με την ανάπτυξη των εικονικών κόσμων, όπως το Second Life. Παρατηρούμε δηλαδή ότι χαρακτηριστικά που έλειπαν από την γραπτή, μέσω κειμένου στον Η/Υ επικοινωνία, έρχονται να προστεθούν μέσω της επικοινωνίας στους εικονικούς κόσμους (αν και παραμένει το βασικό στοιχείο της ανωνυμίας). Έτσι, ένα περιβάλλον βασισμένο στο γραπτό κείμενο, όπου ο πομπός και ο δέκτης δεν μπορούν να δουν, να

ακούσουν και να αισθανθούν τη φυσική παρουσία ανθρώπων και αντικειμένων, αντικαθίσταται πλέον με ένα περιβάλλον με ανθρώπους-avatars, σπίτια, επιχειρηματική δραστηριότητα, αλλά και δυνατή και πολύ πιο παραστατική έκφραση συναισθημάτων (που πλέον επιτυγχάνεται με χειρονομίες, νεύματα, τόνους φωνής κλπ.). Η απουσία φυσικής παρουσίας δε σημαίνει το θάνατο της επικοινωνίας (Κούρτη, 2003, σελ. 234).

Στους εικονικούς κόσμους λοιπόν, η διαμεσολαβημένη μέσω υπολογιστή επικοινωνία αποκτά μια εντελώς διαφορετική διάσταση. Η επικοινωνία μέσω του avatar, (AMC- avatar mediated communication), είναι ποιοτικά διαφορετική από άλλες μορφές επικοινωνίας, συμπεριλαμβανομένης και της επικοινωνίας πρόσωπο με πρόσωπο, της τηλεφωνικής επικοινωνίας και της επικοινωνίας μέσω video. Μέσω των avatars, οι αλληλεπιδρώντες, αποκτούν τη δυνατότητα να φιλτράρουν συστηματικά τη φυσική τους εμφάνιση και τη συμπεριφορά τους, μπροστά στους άλλους, ενισχύοντας ή καλύπτοντας χαρακτηριστικά τους και μη λεκτικά σήματα σε πραγματικό χρόνο, για «στρατηγικούς» σκοπούς (E. Konijn, M. Tanis, S. Utz, & S. Barnes, 2008).

Ένας σημαντικός λόγος λοιπόν για τον οποίο μας απασχολεί τόσο το Second Life, είναι γιατί πρόκειται για έναν εικονικό κόσμο που όχι μόνο δημιουργεί συναισθήματα (αυτό το έκαναν και άλλοι εικονικοί κόσμοι πριν), αλλά και επιτρέπει σε μεγάλο βαθμό την έκφρασή τους. Οι δημιουργοί των εικονικών κόσμων, φαίνεται να αντιμετωπίζουν μια πρόκληση: κατασκεύασαν ένα νέο κοινωνικό σύστημα, όπου το άτομο ζει ατέλειωτες εμπειρίες δράσης, που μάλιστα του δημιουργούν έντονα συναισθήματα... Το «παιχνίδι» (game), δεν είναι το ίδιο με το «παίζω-δρω» (play). Τα παιχνίδια είναι κοινωνικοί θεσμοί και είναι τα τέλεια περιβάλλοντα για να δημιουργήσουν δράση και επομένως συνδέονται με συναισθήματα (Castronova 2007).

4.2. Ανάλυση των κινήτρων ενασχόλησης με το Second Life

Στα κεφάλαια 3.1. και 3.1.1., αναφέραμε τα κίνητρα των συμμετεχόντων στο SL, όπως οι ίδιοι τα κατηγοριοποιούν και δικαιολογούν, αλλά και τους λόγους για τους οποίους συνεχίζουν να βρίσκουν ενδιαφέρον σε έναν εικονικό κόσμο. Αυτά όμως δεν αρκούν για να βγάλουμε ένα πιο εμπειριστατωμένο συμπέρασμα για το προφίλ των ατόμων αυτών και για το τι μπορεί να σημαίνει το όλο και αυξανόμενο νούμερο στον πληθυσμό τέτοιων κόσμων.

Ψυχολόγοι, κοινωνιολόγοι και άλλοι επιστήμονες, αναζητούν τα βαθύτερα αίτια αυτής της τάσης και ενασχόλησης, αποδίδοντάς την σε μια σειρά από λόγους όπως η εκπλήρωση φαντασιώσεων και το δημιουργούμενο αίσθημα απελευθέρωσης, ψυχαγωγία, μιμητισμός, ευκολία πρόσβασης, πιθανό αίσθημα μειονεξίας, χαμηλή κοινωνικότητα/ απουσία προσωπικής

ζωής, πηγαίο ενδιαφέρον/χόμπυ, ή και απουσία ενδιαφερόντων, περιέργεια, διέξοδος από δυσάρεστες καταστάσεις, αλλά και δυνατότητα ελέγχου (αισθάνεσαι ότι μπορεί και ελέγχεις το που πας και το τι κάνεις), δυνατότητα να παίζεις διαφορετικούς ρόλους, «φυγή» από την πραγματικότητα και εξερεύνηση κ.ά.

Σύμφωνα με τους (McKenna & Green, 2002, στο Κούρτη 2003), οι βασικοί λόγοι για τους οποίους επιλέγει κάποιος να ανήκει σε μια εικονική ομάδα, είναι τέσσερις:

α) Έλλειψη ομοίων στον πραγματικό κόσμο.

β) έλλειψη χρόνου.

γ) κοινό πρόβλημα.

δ) κοινωνικό άγχος και μοναξιά.

Για άλλη μια φορά λοιπόν, καλούμαστε να προσπαθήσουμε να «μαζέψουμε» και να συγκεκριμενοποιήσουμε ένα ευρύ φάσμα συμπερασμάτων για ένα και μόνο θέμα, που προκαλείται από την «εμπλοκή» πολλών επιστημών σε αυτό. Όπως εύστοχα παρατηρεί η κα Καπτή, «οι λόγοι θα μπορούσαν να ταξινομηθούν σε ένα φάσμα με άκρα: την απλή περιέργεια (επειδή προσφέρεται η δυνατότητα), έως την αναζήτηση διεξόδου από μία μη αποδεκτή ή αφόρητη πραγματικότητα».

Το φάσμα αυτό περιλαμβάνει πολλαπλούς και διαφορετικούς λόγους, άλλης σημασίας και βαρύτητας που σίγουρα είναι άστοχο και αφελές να τους βάλουμε στην ίδια κατηγορία ή να τους απομονώσουμε από άλλα ιθύνοντα ζητήματα όπως η προσωπικότητα και η γενικότερη ψυχολογική, επαγγελματική ή και σωματική κατάσταση του ατόμου, ο χαρακτήρας του, η ζωή του στον πραγματικό κόσμο κ.ά.

Δε μπορούμε δηλαδή να κρίνουμε με τον ίδιο τρόπο κάποιον χρήστη που βρίσκεται στο Second Life 7 ώρες την ημέρα, κατά την περίοδο των διακοπών του και όταν δεν έχει κάποιο άλλο ενδιαφέρον, με εκείνον που επίσης ασχολείται 7 ώρες, αλλά έχει οικογένεια, σημαντικές επαγγελματικές απαιτήσεις και ελάχιστο χρόνο και παρόλα αυτά επιλέγει να μην κοιμάται ή να παραμελεί την υπόλοιπη ζωή του για να συμμετέχει στο SL.

Με άλλα λόγια, φαίνεται θετικό το να συμπληρώνεις πτυχές του εαυτού σου, μέσω ενός εικονικού κόσμου, εφόσον όμως δεν καταλύεις όσα προσφέρει ο πραγματικός κόσμος και οι σχέσεις που αναπτύσσονται σε αυτόν. «Οι άνθρωποι γενικά φαντασιώνουν άλλη ζωή και άλλους ρόλους κατά καιρούς και αυτό είναι ανάγκη επιβίωσης κατά τη γνώμη μου. Ωραίο ακούγεται σαν συλλογική φαντασίωση. Όταν δεν συμβαίνει σε βάρος της λειτουργικότητας του ατόμου είναι μια χαρά», λέει η κα Αποστολοπούλου Ιωάννα, κλινική Ψυχολόγος – ψυχοθεραπεύτρια.

Επομένως, το άτομο, για να είναι και να νιώθει ολοκληρωμένο και ισορροπημένο, θα πρέπει να αναζητήσει την κάλυψη των αναγκών του, μέσα από τις διαφορετικές κάθε φορά συνθήκες που δημιουργεί η κοινωνική πραγματικότητα και τις διαφορετικές μορφές που λαμβάνει η ατομικότητα και η ψυχολογία του. Πάντα όμως με ισορροπία και μέτρο.

4.3 Ηλεκτρονικός εθισμός ή τι; Πότε μιλάμε για παθολογία;

Ένα από τα πιο αμφιλεγόμενα θέματα που έχει εγείρει αντιμαχόμενες απόψεις μεταξύ ειδικών και μη, όσον αφορά στα παιχνίδια και στους κόσμους εικονικής πραγματικότητας, είναι ο εθισμός. Πριν όμως επιχειρήσουμε να ασχοληθούμε με την ανάπτυξη τα «πώς» και τα «γιατί» αυτού του θέματος, καλό θα είναι να πούμε μερικά πράγματα για την έννοια αυτής της λέξης. Η κα Ντάβου, αναφέρει ότι «διεθνώς αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει γενική αποδοχή του όρου. Κάποιοι τον αποδέχονται και έχουν κάποια κριτήρια μέτρησής του που είναι πάνω από τόσες ώρες ενασχόλησης, πτώσης της επίδοσης κ.τ.λ., κάποιοι άλλοι θεωρούν ότι ο εθισμός είναι αποτέλεσμα άλλων προβλημάτων, βαθύτερων ψυχολογικών προβλημάτων τα οποία διοχετεύονταν με έναν άλλον τρόπο στις προηγούμενες γενιές, όταν δεν υπήρχε αυτή η διέξοδος¹¹⁸.. Μπορεί να περιγράφουν συμπεριφορά εθισμού, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι αυτό είναι μια παθολογία. Μπορεί η παθολογία να είναι μια κατάθλιψη και το σύμπτωμα να είναι αυτό. Μπορούμε να το λέμε εθισμό αλλά να ξέρουμε ότι απαραίτητα δεν είναι η αιτία ενός προβλήματος. Είναι το αποτέλεσμα».

Το να δαιμονοποιούμε ή να στιγματίζουμε ένα νέο είδος επικοινωνίας, ψυχαγωγίας και τεχνολογίας, λόγω κάποιων αρνητικών συμπεριφορών ή συνεπειών, είναι το πιο εύκολο. Όχι όμως και το πιο ορθό. Ο Nick Yee, υποστηρίζει¹¹⁹, ότι η Αμερικάνικη Ψυχιατρική Εταιρία, δεν αναγνωρίζει επίσημα ως διαταραχή τον εθισμό στο Internet (ακόμη κι αν ο όρος αυτός έχει εμφανιστεί αρκετές φορές σε ακαδημαϊκά κείμενα). Υπάρχουν αρκετοί λόγοι γι' αυτό. Τα βασικότερα πάντως ευρήματα γύρω από το θέμα του ηλεκτρονικού εθισμού, προέρχονται από έρευνες, με διάφορα κριτήρια, που επιλέχθηκαν από την Kimberley Young¹²⁰..

Ένα σημαντικό αντεπιχείρημα, σύμφωνα με τον Yee στα περί εθισμού στο Internet και γενικά στη διαπίστωση περί διαταραχών από εθισμό, είναι ότι για οποιοδήποτε μέσο, hobby ή δραστηριότητα, είναι σχεδόν αυτονόητο ότι ένα ποσοστό ατόμων θα «τηρούσαν» τα παραπάνω κριτήρια εθισμού. Το πρόβλημα όμως είναι ότι οι ερευνητές επιλέγουν –αυθαίρετα ή σκόπιμα;- μόνο συγκεκριμένες δραστηριότητες για να ερευνήσουν τις διαταραχές εθισμού.

¹¹⁸ Π.χ. στα επίσημα ψυχιατρικά διαγνωστικά συστήματα –και στο ευρωπαϊκό και στο αμερικάνικο, που είναι το ICD στην Ευρώπη και το DSM στην Αμερική- που χρησιμοποιούν οι κλινικοί ψυχολόγοι και οι ψυχίατροι για να διαγνώσκουν παθολογικές καταστάσεις, δεν υπάρχει ο ηλεκτρονικός εθισμός αυτή τη στιγμή.

¹¹⁹ <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001494.php?page=1>

¹²⁰ <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.htm>

Έτσι, δε μιλάμε για εθισμό στο golf, ή στις ταινίες, ή στη δουλειά. Αν λοιπόν για κάθε ενασχόληση, βρίσκαμε μια αντίστοιχη διαταραχή, δε θα είχε πολύ νόημα. Εξάλλου, «στα διαδικτυακά παιχνίδια, όπως το second Life που μπορεί να παίζουν χιλιάδες παίκτες μαζί, εισέρχονται πα κομμάτια του πραγματικού κόσμου. Μπορείς να πληρώσεις αληθινά χρήματα για να φτιάξεις ένα ωραίο εικονικό σπίτι, μπαίνουν πραγματικές διαφημίσεις, υπάρχουν πραγματικές τράπεζες κ.ο.κ. Διεκπεραιώνονται όλο και περισσότερες πραγματικές δραστηριότητες. Άρα είναι κι αυτός ο κόσμος κάπως πραγματικός πλέον».¹²¹..

Ο ηλεκτρονικός εθισμός λοιπόν, είναι μια άλλη ιστορία και διαφέρει από τη διαταραχή. «Όλοι λίγο ως πολύ είμαστε πλέον εθισμένοι. Εγώ δεν μπορώ χωρίς το email μου και αναζητώ πλέον σχεδόν τα πάντα από το Internet. Οι άνθρωποι πάνε διακοπές με laptop, κινητά, mp3, φορητές συσκευές DVD. Όσο καταφέρνουμε να εντάσσουμε τα νέα μας γκατζετάκια στον τρόπο ζωής μας δεν υπάρχει πρόβλημα, όταν όμως προτιμούμε να παίζουμε παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας αντί να πάμε στον κινηματογράφο με φίλους, τότε αγγίζουμε τα όρια της διαταραχής».¹²²..

Ένα άλλο πρόβλημα, συνεχίζει ο Yee, είναι ότι όσοι μιλάνε για εθισμό στο Internet, φαίνεται να συγχέουν τις πολύ διαφορετικές ασχολίες που μπορεί να έχει κανείς σ' αυτό (να κάνει αγορές online, να ψάχνει πληροφορίες, να επικοινωνεί, να παίζει παιχνίδια, να «ζει» σε εικονικούς κόσμους κ.τ.λ.). Είναι δηλαδή να σα να μπορεί να «καταδικαστεί» δυνητικά, κάθε δραστηριότητα που πραγματοποιείται στο Internet.

Θα πρέπει λοιπόν να είμαστε ιδιαίτερα προσεκτικοί αν θέλουμε να μιλήσουμε για εθισμό η εξάρτηση στο Internet. Η έμφαση –έως και εμμονή- στο μέσο, δημιουργεί την πλάνη ότι το «φταίξιμο» βαραίνει το ίδιο. Παρουσιάζει το Internet σαν «αρπακτικό» που μπορεί να «κατασπαράξει» οποιοδήποτε άτομο πέσει στα «δόντια» του. Το να είναι κάποιος εθισμένος στο Internet ή στα παιχνίδια, σημαίνει ότι πολύ πιθανό να ήταν εθισμένος σε κάτι άλλο. Για παράδειγμα, άτομα που έχουν κατάθλιψη, είναι πιο επιρρεπή στο να ξοδεύουν πολύ χρόνο online. Κι εκείνοι που διαγιγνώσκονται ως «εθισμένοι» στα online παιχνίδια, τυπικά έχουν κι άλλα προβλήματα. Τελικά, το όλο θέμα έχει πολύ μεγαλύτερη σχέση με τα ίδια τα άτομα, παρά με την τεχνολογία. Η εξίσωση των παιχνιδιών στο Internet, με εξαρτησιογόνες ουσίες και η απόδοση κάθε υπέρμετρης χρήσης σε «εθισμό» έχει ανοίξει τον δρόμο για παρερμηνείες και εύκολη στοχοποίηση των παιχνιδιών αυτών για οποιοδήποτε (φαινομενικά) παράξενη συμπεριφορά των παικτών.

121 http://news.kathimerini.gr/4degiv_w_articles_ell_2_25/05/2008_271076

122 Παράρτημα συνεντεύξεων ειδικών επιστημόνων, όνομα: Χρύσα Κοσμη, σελ. 114

Ο Yee προτείνει αντί για τη λέξη «εθισμό», τη φράση «προβληματική χρήση». Και διακρίνει δύο παράγοντες έλξης για τα online παιχνίδια που ξεχωρίζουν τον ψυχολογικό από τον φυσικό «εθισμό»: α) τον παράγοντα που προκαλεί το παιχνίδι καθ' εαυτό, δηλαδή ότι ο παίκτης ελκύεται από την ίδια τη δράση του παιχνιδιού και το παιχνίδι θεωρείται σαν μια εθιστική ουσία και β) εκείνον που ουσιαστικά προέρχεται από την υποκατάσταση-αναπλήρωση, μέσω του παιχνιδιού, καταστάσεων της ζωής που αδυνατεί να αντιμετωπίσει ο παίκτης στην πραγματική ζωή (διαφυγή). Όταν δηλαδή ο χρήστης νιώθει πιο «δυνατός» όταν επιτυγχάνει πράγματα στον εικονικό κόσμο. Οι μετρήσεις έχουν δείξει ότι δεν υπάρχει ένα διακριτό σημείο, έπειτα από το οποίο ο παίκτης μπορεί να αναγνωρίσει αίφνης ότι εθίζεται, ο δε «εθισμός» που προκαλείται διαφοροποιείται κατά περίπτωση.

Οι ισχυρισμοί ότι τα παιχνίδια ρόλων είναι είτε απολύτως ακίνδυνα είτε απολύτως εθιστικά είναι ακραίοι και δεν υποστηρίζονται από εμπειρικά δεδομένα και επαρκή τεκμηρίωση. Ο Ν. Yee.¹²³ διακρίνει τρεις παράγοντες έλξης, οι οποίοι μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα τον εθισμό ή όχι: α) κατορθώματα: στα παιχνίδια υπάρχει «ανταμοιβή». Δηλαδή αν κάποιος κατορθώσει κάτι, «αμείβεται» και μπορεί να προχωρήσει σε ένα επόμενο, πιο σύνθετο, στάδιο, β) το δίκτυο των σχέσεων που καλλιεργεί ο παίκτης με την πάροδο του χρόνου και γ) η εμπύθιση, η αφοσίωση και η ταύτιση των παικτών με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού.

Η εξάρτηση από το Ιντερνετ αφορά την ψυχολογική κατάσταση εκείνη, στην οποία το άτομο θεωρεί αναγκαία την καθημερινή και πολύωρη χρήση του Διαδικτύου και είναι αδύνατη η διαβίωση χωρίς τον υπολογιστή. Δεν είναι κριτήριο εξάρτησης μόνο οι ώρες καθημερινής χρήσης, αλλά οι ψυχολογικές μεταβολές που συνοδεύουν τη χρήση του Διαδικτύου και φαίνονται στον χαρακτήρα του ατόμου (απόσυρση, άρνηση ότι έχει πρόβλημα, ανοχή).¹²⁴..

Σχετικά με το θέμα, η κα. Δήμητρα Σταύρου, ψυχολόγος- δραματοθεραπεύτρια, αναφέρει ότι υπάρχουν δύο περιπτώσεις κατά τις οποίες η ενασχόληση με τέτοια παιχνίδια θα μπορούσε να συνιστά παράδοξες συμπεριφορές ή διαταραχές στην προσωπικότητα: η μία αφορά ψυχωσικές διαταραχές, όπου οι ασθενείς έχουν εξαρχής πρόβλημα ορισμού της πραγματικότητας και μπορεί να μπερδευτούν περισσότερο με τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας. Η δεύτερη είναι τα εξαρτητικά άτομα, τα οποία θα πρότεινα να τα ορίσουμε έτσι εφόσον οι άλλες δραστηριότητες τους (το σχολείο, η δουλειά, οι ρυθμοί ύπνου και διατροφής, κοινωνικές σχέσεις off line) παρενοχλούνται ή και ανακάμπτονται εξαιτίας της προσκόλλησής τους στα παιχνίδια αυτά».

123 Κώστας Χ. Φράγκος, τελειόφοιτος Ιερατικής Σχολής Αθηνών, <http://gls.aadlcolab.org/mmog/wiki/index.php?page=Addiction>

124 http://archive.enet.gr/online/online_text/0=112,d=14.02.2009,id=49251

Επιβεβαιώνεται δηλαδή και από αυτή την άποψη ότι ένα άτομο δεν εθίζεται απλά παίζοντας παιχνίδια ή συμμετέχοντας σε έναν εικονικό κόσμο, όπως το Second Life, αλλά γιατί υπάρχει ένα υπόβαθρο που τον οδηγεί στον εθισμό και το Internet δημιουργεί το έδαφος, του δίνει απλά μια διέξοδο, την οποία θα μπορούσε να του δώσει και οποιαδήποτε άλλη ενασχόληση. Είναι αλήθεια ότι πολλές φορές πίσω από μια υπέρμετρη χρήση, κρύβονται κάποιες ψυχολογικές διαταραχές. Συχνά ο χρήστης προσπαθεί να απαλύνει αρνητικά συναισθήματα όπως το στρες, την αγωνία, την κατάθλιψη, τη στεναχώρια, το θυμό που νιώθει μέσω ενός βιντεοπαιχνιδιού. Τα MMORPGs ελκύουν συχνά άτομα με ιστορικό εθιστικής συμπεριφοράς (Kelly 2, R. V., 2004, σελ.67).

Για το θέμα της «συνουσιότητας», της ταυτόχρονης ύπαρξης δηλαδή άλλων διαταραχών που έχουν ως αποτέλεσμα τη συγκεκριμένη εξάρτηση αναφέρει η κα Άρτεμις Τσίτσικα, επιστημονική υπεύθυνος της Μονάδας Εφηβικής Υγείας της Β' Πανεπιστημιακής Παιδιατρικής Κλινικής¹²⁵: «βλέπουμε ότι μπορεί να υπάρχει κατάθλιψη, υπέρ - κινητικότητα και διάσπαση προσοχής ή και αυτιστική συμπεριφορά». Επομένως, πίσω από τον «εθισμό» σε ένα βιντεοπαιχνίδι πρέπει πάντα να κοιτάμε το «γιατί». Ίσως κρύβονται βαθύτερα αίτια που μια απλή απόδοση σε εθισμό στο παιχνίδι μπορεί να τα κάνει να περάσουν απαρατήρητα. Όσοι λοιπόν σπεύδουν να καταδικάσουν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι για «εθισμό» που τυχόν παρουσιάζει ο χρήστης, βασίζονται σε ελλιπή στοιχεία και παρουσιάζουν μόνο τη μια πλευρά της αλήθειας. Αυτό φυσικά δε σημαίνει ότι πρέπει να είμαστε ανεξέλεγκτοι στη χρήση του μέσου. Όπως και στην τηλεόραση, στα κινητά και σε άλλα μέσα, πρέπει να γίνεται χρήση με μέτρο και στις μικρές ηλικίες, να υπάρχει κάποιο είδος επιτήρησης. «Η υπερβολή στον χρόνο ενασχόλησης με τέτοια παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε διαταραχές προσωπικότητας ή να προέρχεται από υπάρχουσες διαταραχές», λέει η κα. Χρύσα Καπτή, κοινωνικός ψυχολόγος – κοινωνιολόγος. Δηλαδή περιπτώσεις ατόμων που χαρακτηρίζονται από ανασφάλειες, αίσθημα απόρριψης, μοναξιά, έλλειψη κοινωνικής ζωής λόγω προσωπικών, οικογενειακών, κοινωνικών προβλημάτων, προβλήματα υγείας-εμφάνισης (π.χ. αναπηρία), κ.ά, είναι σίγουρα πιο επιρρεπή σε οποιοδήποτε είδος εθισμού.

Υπάρχουν περιπτώσεις που τα avatars δημιουργούν τον κίνδυνο απομόνωσης, όχι μόνο από τον πραγματικό κόσμο, αλλά και από τον ίδιο μας τον εαυτό. Αν ένα avatar χρησιμοποιείται πολύ συχνά, μπορεί να μας απομακρύνει από την πραγματική κοινωνία. Χάνουμε την επαφή μας με την πραγματικότητα. Σύμφωνα με το ινστιτούτο του Stanford για την ποσοτική μελέτη της κοινωνίας, με μόλις 5 ώρες χρήσης του Internet την εβδομάδα, το 15% των ερωτηθέντων

¹²⁵ http://portal.kathimerini.gr/4dologi/_w_articles_kathcin_11_21/01/2008_219134

ανέφεραν μείωση στις κοινωνικές δραστηριότητες της πραγματικής τους ζωής (Meadows Mark Stephen, 2008, σελ.82).

Πέρα όμως από το χρόνο ενασχόλησης, έχουν σημασία και άλλα θέματα: «Για να δω αν η συμπεριφορά είναι παθολογική, θα κοιτούσα λοιπόν τη στάση του ανθρώπου στους υπόλοιπους τομείς της ζωής του. Δηλαδή θα κοιτούσα αν, παρά τα παιχνίδια αυτά εξακολουθεί να έχει φίλους και να περνάει χρόνο μαζί τους και να ευχαρισιέται, αν δεν παραμελεί την επίδοσή του στο σχολείο, στο πανεπιστήμιο, στην εργασία, αν οι σχέσεις του με τους δικούς του ανθρώπους είναι καλές. Δηλαδή αν όλες αυτές οι πτυχές της ζωής του ανθρώπου ήταν «κανονικές», δε θα θεωρούσα παθολογική την ενασχόληση»¹²⁶. Θα πρέπει λοιπόν να διατηρείται πάντα ένας έλεγχος και μια ισορροπία. Αν το avatar υπερισχύσει της ζωής ως πραγματικό άτομο, τότε μπορεί να υπάρξει πρόβλημα.

Για να κλείσουμε λοιπόν αυτό το τόσο αμφιλεγόμενο και σημαντικό θέμα, θα θέλαμε να συμπεράνουμε τα εξής: μπορεί κάποια άτομα να είναι εθισμένα στο Internet, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι η αιτία γι' αυτό είναι το Internet. Ή, ακόμη κι αν η αιτία φαίνεται να είναι το Internet, μπορεί να συνδυάζεται με πολλούς ακόμη παράγοντες που οδηγούν προς αυτήν την κατεύθυνση. Τέλος, μπορεί απλά να πρόκειται για μια αδυναμία προσαρμογής σε μια νέα πραγματικότητα: «Το θέμα του εθισμού, είναι από ποια οπτική γωνία το βλέπεις», όπως λέει και ο κ. Κοσκινάς. «Αν οι κοινωνία οργανωθεί με βάση τις νέες τεχνολογίες, με άλλες ιδεολογικές αρχές, μπορεί να μην υπάρχουν και τα προβλήματα που λέμε «εθισμό». Αν όμως μπαίνουν αξίες όπως ο θάνατος, η ζωή, η καταστροφή, έχουμε πρόβλημα», συνεχίζει.

4.4. Όνειρο και εικονική πραγματικότητα- Η ζωή ως όνειρο

Συμπεράναμε στο κεφάλαιο 3.5, ότι για τους μισούς περίπου από τους «κατοίκους» του Second Life του δείγματός μας, ο εικονικός κόσμος αποτελεί έναν χώρο όπου μπορούν να εκπληρώσουν επιθυμίες και απωθημένα τους και να συμπληρώσουν «ελλείψεις» της πραγματικής τους ζωής. Μια τέτοια διαπίστωση όμως, είναι άραγε αληθινή, ή μήπως πλασματική και εικονική όπως τα avatar τους;

Είναι γεγονός, ότι ο εαυτός μπορεί να αποκτήσει μέσα στο Second Life, ιδιότητες θαυμαστές, ικανότητες που ίσως ποτέ δεν θα εμφανίζονταν στην πραγματική ζωή, να συμπεριφερθεί χωρίς να περιορίζεται από ηθικούς φραγμούς και κανόνες. Επίσης φαίνεται ότι «ο εικονικός εαυτός

¹²⁶ Παράρτημα συνεντεύξεων ειδικών επιστημόνων, όνομα: Μπετίνα Ντάβου, σελ. 123

μπορεί να μειώσει τις εσωτερικές συγκρούσεις ενός ατόμου που βιώνει στην πραγματική του ζωή μια μεγάλη απόκλιση από αυτό που θεωρεί «ιδανικό εαυτό».¹²⁷..

«Ο άνθρωπος είχε πάντα την ανάγκη και να φαντασιώνεται και να ονειροπολεί και να ξεφεύγει», λέει η κα Ντάβου και συνεχίζει, «...όταν δεν είχε την εικονική πραγματικότητα, είχε άλλα μέσα: μπορεί να ρέμβαζε, μπορεί να ζωγράφιζε, μπορεί να έφτιαχνε δημιουργικά πράγματα, πάντως η ανάγκη να ξεφεύγεις και να φαντασιώνεσαι είναι μια ανθρώπινη ανάγκη και μάλιστα ξέρουμε ότι είναι απαραίτητη στην καθημερινότητά μας, όπως είναι απαραίτητα και τα όνειρα όταν κοιμόμαστε...το παίξιμο, η ονειροπόληση, μια σειρά από άλλες δημιουργικές δραστηριότητες, γίνονται σε μια κατάσταση που την ονομάζει (ο Winnicott) ενδιάμεση περιοχή εμπειρίας, ανάμεσα στο μέσα και στις εξωτερικές δεσμεύσεις μας και μέσα εκεί μπορούμε να εκτονώσουμε αγωνίες, επιθυμίες κ.τ.λ. που δεν είναι όμως ακριβώς όπως το απωθημένο για το οποίο μιλάει ο Freud. Με αυτό θα παρομοιάζα τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας, γιατί υπάρχουν εξωτερικές προδιαγραφές όπως σε κάθε παιχνίδι και εσωτερικές ανάγκες με τις οποίες εμποτιζόμαστε, οι οποίες μας δίνουν αυτές οι εξωτερικές προδιαγραφές».

Όπως είδαμε και από τις απαντήσεις των ίδιων των χρηστών, αρκετοί από αυτούς αναγνωρίζουν αυτή την ανάγκη εκκλήρωσης επιθυμιών και ονείρων τους μέσα στον εικονικό κόσμο. Ακόμη όμως και γι' αυτούς που δεν το παραδέχονται ή δεν το έχουν συνειδητοποιήσει, η ενασχόλησή τους με το Second Life, φαίνεται να είναι κάτι περισσότερο από μια οποιαδήποτε άλλη ενασχόληση. Το γεγονός ότι το SL δεν έχει κάποιο στόχο, νικητές και ηττημένους, σημαίνει αυτόματα ότι το ουσιαστικό και σημαντικότερο σε αυτό είναι η ίδια η αλληλεπίδραση με τους άλλους και αυτή και μόνο, εντάσσει τον κάθε χρήστη του σε μια νέα πραγματικότητα. Η ζωή που ζει μέσω του avatar, «του δίνει την ευκαιρία να αναδείξει τα πιο κρυφά ένστικτα και τις επιθυμίες, να προβάλει τον ιδεατό εαυτό ή να βυθιστεί σε μια συμβολική πραγματικότητα, που τον απαλλάσσει από τα άγχη και τις στερεοτυπίες της καθημερινότητας», αναφέρει σε άρθρο του στην Καθημερινή.¹²⁸ ο επίκουρος καθηγητής Κοινωνιολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου κ. Ευστράτιος Παπάνης, ο οποίος πρόσφατα ολοκλήρωσε έρευνα σχετικά με την εικονική πραγματικότητα.

Το θέμα είναι πάντως, να επιτυγχάνεται ισορροπία μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίωσης μέσω της εικονικότητας, έτσι ώστε να υπάρχει και ισορροπία στο ίδιο το άτομο. «Οι άνθρωποι γενικά φαντασιώνουν άλλη ζωή και άλλους ρόλους κατά καιρούς και αυτό είναι ανάγκη επιβίωσης κατά τη γνώμη μου. Ωραίο ακούγεται σαν συλλογική φαντασίωση. Όταν δεν

¹²⁷ Παράρτημα συνεντεύξεων ειδικών επιστημόνων, όνομα: Νίκος Δοϊρανλής, σελ. 113

¹²⁸ http://news.kathimerini.gr/4dogiv_w_articles_eil_2_25/04/2009_312219

συμβαίνει σε βάρος της λειτουργικότητας του ατόμου είναι μια χαρά», υποστηρίζει η κα. Αποστολοπούλου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Θα δανειστούμε, για να κλείσουμε, έναν από τους έξι νόμους¹²⁹ του ιστορικού Melvin Kranzberg, τον οποίο έχει χρησιμοποιήσει και ο Castells.¹³⁰ σε διάφορα κείμενα του: Η τεχνολογία δεν είναι ούτε καλή ούτε κακή, πολύ περισσότερο δεν είναι ουδέτερη. Κι επειδή το Second Life είναι καταξοχήν ένα νέο προϊόν της τεχνολογίας –που όμως επηρεάζει πολλές πτυχές της ανθρώπινης ζωής- ο νόμος αυτός ισχύει και στην περίπτωση του. Το σίγουρο είναι ότι, τόσο η κοινωνικότητα, όσο και η ατομικότητα, η συμπεριφορά και εντέλει η ψυχολογία του ανθρώπου, υπόκεινται σε έντονες και καθοριστικές αλλαγές. Και αυτές οι αλλαγές είναι που μας απασχόλησαν σε αυτή την εργασία.

Η τεχνολογία λοιπόν και τα προϊόντα της, δεν αποτελεί απλά ένα επίτευγμα που προάγει τη ανθρώπινη ζωή, αλλά ταυτόχρονα, επηρεάζει και το «είναι» της. Όπως λέει και ο κ. Σκαρπέλος (1999, σελ.61), «...εμφανίζεται στις μέρες μας ως ολικό γεγονός, ως γεγονός δηλαδή που επεκτείνεται στο σύνολο των ανθρωπίνων δραστηριοτήτων, από τις πλέον εργαλειακές έως τις εξόχως προσωπικές και πνευματικές. Αποτέλεσμα της εξάπλωσης αυτής είναι η δημιουργία δυνητικών (virtual) ή εικονικών κόσμων, οι οποίοι σταδιακά κατακτούν την πρωτοκαθεδρία έναντι του κόσμου των αισθήσεων (real world)».

Ένας τέτοιος εικονικός κόσμος είναι και το Second Life. Κι αυτός, όπως και οι υπόλοιποι, μας δίνει πολλές πληροφορίες για την ταυτότητα των ατόμων στον Κυβερνοχώρο, για το πώς αισθάνονται και πώς αλληλεπιδρούν. Ο Freud παρατηρούσε ήδη πως τα περισσότερα ψυχικά φαινόμενα δεν ήταν δυνατόν να μελετηθούν ανεξάρτητα από ορισμένα κοινωνικά φαινόμενα και ειδικότερα από τη σχέση που συνδέει το άτομο με το οικογενειακό και κοινωνικό περιβάλλον του (Σακαλάκη, 1994). Δεδομένης λοιπόν της συνεχούς αύξησης των «κατοίκων» του SL, οι σχέσεις τους μέσα σε αυτό περιπλέκονται όλο και πιο πολύ και αποκτούν όλο και μεγαλύτερη σημασία.

Όμως, η εκτίμηση και η ανάλυση των σχέσεων αυτών, όπως συχνά αναφέραμε σε αυτή την εργασία, δεν είναι εύκολη υπόθεση. Και πρώτα απ' όλα γιατί δεν ξέρουμε την «κατεύθυνσή» τους. Δεν ξέρουμε δηλαδή αν αυτές οφείλονται στο νέο περιβάλλον που δημιουργείται ή απλά ακλουθούν, εκδηλώνονται προσαρμοζόμενες σε αυτό, όπως εκδηλώνονται και αλλάζουν σε κάθε περιβάλλον που επιβάλλει ένα νέο μέσο επικοινωνίας.

Οποιαδήποτε λοιπόν ακραία ή απόλυτη άποψη επί του θέματος, μοιάζει αβάσιμη και επιπόλαιη. Οι τρομολαγνικές θεωρίες και η δαιμονοποίηση της τεχνολογίας, αλλά και η

¹²⁹ Για τους υπόλοιπους έξι νόμους βλ.: http://en.wikipedia.org/wiki/Kranzberg%27s_laws_of_technology

¹³⁰ <http://www.wired.com/wired/archive/6.11/castells.html>

εξιδανίκευση ή η υπερτίμησή της, δεν «χωράνε» σε μια επισταμένη έρευνα και συζήτηση. Πολλώ μάλλον, δε σκοπεύουμε να γίνουμε «διαιτητές» μιας γενικευμένης «μάχης» μεταξύ τεχνόφιλων και νεολουδιτών.¹³¹..

Τον περασμένο Μάρτιο¹³², ο διακεκριμένος δημοσιογράφος Κώστας Βαξεβάνης, στην εκπομπή του «το κουτί της Πανδώρας», παρουσίασε μία τέτοια ακραία άποψη για το Internet, τους εικονικούς κόσμους και τον Second Life: μιλάει για το παιχνίδι- εφιάλτη και για το πώς μετατρέπει το άτομο σε μια διχασμένη προσωπικότητα, μιλάει για άτομα που χάνουν περιουσίες, αλλά και την πραγματική τους ζωή, που είναι χαμένα και εγκλωβίζονται σε έναν φανταστικό κόσμο, που έχασαν δουλειά και οικογένεια, υπηρετώντας τον φανταστικό εαυτό τους. «Τα δωμάτια με τα κομπιούτερ πλέον και όχι τα υπνοδωμάτια κρύβουν τα μυστικά μιας ανομολόγητης ζωής. Εικονικός κόσμος εναντίον πραγματικού. Παιχνίδι μέσα στη ζωή, ή μήπως παιχνίδι με τη ζωή;», αναφέρεται χαρακτηριστικά στην εκπομπή.

Τέτοιες μονόπλευρες και υπερβολικές απόψεις, αλλά και τις αντίθετές τους που μιλούν για κοινωνικοποίηση μέσω Internet που δε μπορεί να επιτευχθεί στην πραγματική ζωή και για απελευθέρωση της περιορισμένης μας ταυτότητας, προσπαθήσαμε να αποφύγουμε σε αυτή τη εργασία, ώστε να δώσουμε την πραγματική διάσταση ενός φαινομένου που επηρεάζει όλο και περισσότερο τη ζωή μας.

Ήδη από το 2007, ο Edward Castronova (2007), έλεγε ότι 20- 30 εκατομμύρια άτομα εμβυθίζονταν σε περιβάλλοντα διαρκούς φαντασίας. Στις επόμενες γενιές θα μιλάμε για εκατοντάδες εκατομμύρια. Επομένως το να αντιμετωπίζουμε το φαινόμενο αυτό επιπόλαια, να μιλάμε για πραγματική πραγματικότητα και ψευδαίσθηση, καλή και κακή τεχνολογία, δεν είναι ό,τι πιο έξυπνο. Εξάλλου, πολλοί πνευματώδεις άνθρωποι, από το Shakespeare μέχρι το Baudrillard, έχουν υποστηρίξει ότι η πραγματικότητα είναι «ελαστική». Η κοινωνία, έχουν πει θα πρέπει να αντιμετωπίζεται σαν ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Ο πολιτιστικός κόσμος είναι μια κατασκευή. Κι αυτό αποδεικνύεται από το πόσες «αλήθειες» στην «πραγματικότητα», καταλήγουν τελικά να είναι εφήμερες.

Τα online παιχνίδια θα είναι σύντομα προσβάσιμα από παντού. Τα κινητά τηλέφωνα μπορούν πλέον εύκολα να συνδέονται στο Internet. Τα ασύρματα δίκτυα επεκτείνονται. Η τεχνολογία Bluetooth εφαρμόζεται πλέον στο κεφάλι και τα χέρια μας. Αυτό θα καταλήξει σε φακούς επαφής που βλέπουν οθόνες και δαχτυλίδια που δίνουν εντολές με την κίνηση του χεριού. Castronova (2007, σελ.48). Το θέμα λοιπόν δεν είναι να κρίνουμε την πραγματικότητα που

¹³¹ Σύμφωνα με τον Graham (1999: 19), το όνομα προήρχεται από τους οαυδούς του Ned Lud, οι οποίοι στις αρχές του 19ου αιώνα έπαζαν τα μηχανήματα σε εργοστάσια της Αγγλίας φοβούμενοι ότι αυτές οι μηχανές θα τους έβρισαν στην ανεργία και τη λιμοκτονία. Σήμερα με τον όρο «αλωδιότες» αποκαλούμε όλους εκείνους που αντιστέκονται στις τεχνολογικές καινοτομίες (Κούρτη Ευαγγελία, 2003)

¹³² <http://www.greeklobe.org/content/view/55829/2/>

έχει ήδη εμφανιστεί, αλλά να την «αντιμετωπίσουμε». Να τοποθετήσουμε τον άνθρωπο και όχι την τεχνολογία στο κέντρο του κόσμου, ακόμη και είμαστε από εκείνους που η φωνή τους παραμένει απομονωμένη και ασφυκτικά ανάμεσα στον πολωμένο δημόσιο διάλογο, όπως λέει και η κα Κούρτη Ευαγγελία, (2003).

Συνήθως, μια νέα τεχνολογία γίνεται αιτία και αποτέλεσμα κοινωνικών αλλαγών, λύνει προηγούμενα προβλήματα, αλλά παράλληλα δημιουργεί καινούργια. Και αυτό είναι κάτι που έχουμε την τάση να το ξεχνάμε... Το Διαδίκτυο μπορεί να φέρει στην επιφάνεια τις καλύτερες, τις χειρότερες, τις πιο ανιαρές, αλλά και τις πιο φωτισμένες πλευρές των ανθρώπων. Όταν εισερχόμαστε στον Κυβερνοχώρο, δεν μεταλλάσσομαστε σε κάποιο νέο είδος, υποστηρίζει η

Wallace (2001), αλλά οι ψυχολογικοί παράγοντες που επηρεάζουν τη συμπεριφορά μας στην πραγματική ζωή επενεργούν διαφορετικά όταν είμαστε on-line, γιατί είναι διαφορετικό το περιβάλλον στο οποίο εισερχόμαστε (Κούρτη, 2003).

«Ενώ ο φόβος της αλλαγής είναι ιστορική σταθερά της ανθρώπινης εμπειρίας (παραδόξως μαζί με την προτροπή των πιο τολμηρών ανθρώπων για νεωτερισμούς)...», λέει ο Καστέλς (2005: 313-316), «...πιστεύω ότι μεγάλο μέρος της αντίστασης και της δυσαρέσκειας που νιώθουν οι άνθρωποι για το δικτυωμένο δια του Διαδικτύου κόσμο, μπορεί να συσχετιστεί με μερικές προκλήσεις οι οποίες δεν έχουν αντιμετωπιστεί. Η πρώτη είναι η ίδια η ελευθερία... Η δεύτερη πρόκληση είναι η άλλη όψη αυτού του πράγματος: ο αποκλεισμός από τα δίκτυα... Η τρίτη σημαντική πρόκληση είναι να αποκτήσει ο καθένας από εμάς και ιδιαίτερα το κάθε παιδί την ικανότητα να επεξεργάζεται τις πληροφορίες και να παράγει γνώσεις...».

Το ανθρώπινο είδος χαρακτηρίζεται από μια εγωπαθή, εγωκεντρική θα λέγαμε λογική. Ενώ ο ίδιος ο άνθρωπος δημιουργεί ό,τι λέμε σήμερα πολιτισμό και κοινωνικό «γίγνεσθαι», ο ίδιος προάγει την τεχνολογία και δημιουργεί καινούργια δεδομένα, αυτό ο ίδιος έρχεται να δημιουργήσει το φοβικό και σκεπτικιστικό κλίμα που περιέγραψε ο Καστέλς παραπάνω.

Αν μετά από όλα αυτά θέλουμε να «κλείσουμε» με ένα ίχνος αισιοδοξίας και σύμπνοιας αυτή την εργασία, το μόνο που έχουμε να πούμε είναι ότι μπορεί οι νέοι, εικονικοί «κόσμοι» και τα δεδομένα που δημιουργούν, να αλλάζουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα, αλλά ταυτόχρονα να ενσωματώνουν και να διατηρούν τις βασικές μας αξίες, εκείνες που μας κάνουν περήφανους για όσα έχουμε πετύχει ως τώρα: την αναζήτηση της αλήθειας, την ηθική (όπως εμείς η ίδιοι την έχουμε καθορίσει και την καθορίζουμε), την αξιοπιστία, την προσωπική ευθύνη, την αξιοπρέπεια.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Burdea, Grigore, Coiffet Philippe, 2003, "Virtual Reality Technology", John Wiley & Sons Inc., New York.
- Castronova Edward, 2007, Exodus to the virtual world, New York: Palgrave.
- Churchill E., Snowdon D. & Munro A. (2001), Collaborative Virtual Environments: digital places and spaces for interaction, E.F. Churchill, D.N. Snowdon & A.J. Munro (eds).
- Coyne, Richard (1995) Designing Information Technology in the Postmodern Age: From Method to Metaphor. Cambridge, MA.
- David de Nood, Jelle Attema (2006), Second Life- The Second Life of Virtual Reality, The Hague: EPN Report.
- Doheny- Farina Stephen, 1996, The wired neighborhood, Yale University Press.
- E. Konijn, M. Tanis, S. Utz, & S. Barnes (Eds.), 2008, Mediated interpersonal communication, New York: Routledge.
- Graham, G. (1999), Internet. Μια κοινωνιολογική προσέγγιση. Μτφρ. Χ.Μορίνου, Αθήνα: εκδόσεις Περίπλους. 2001.
- Hagel, J., Armstrong, A. (1997) "Net gain: expanding markets through virtual communities. Boston: Harvard Business School Press.
- Hull, C. L. (1943). Principles of behavior. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Joinson Adam N., 2003, Understanding the psychology of Internet behaviour, New York: Palgrave.
- Jones Steven, 1998, Cybersociety 2.0. Revisiting Computer- mediated communication and community, SAGE Publications.
- Kaplan, H. B. (1975). The self-esteem motive. In H. B. Kaplan (Ed.). Self-attitudes and deviant behavior (p. 10-31). Pacific Palisades, CA: Goodyear.
- Kelly 2, R. V., 2004, Massively. Multiplayer Online Role-Playing Games. London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Koffka, K. (1935). Principles of Gestalt psychology. New York: Harcourt, Brace.
- Kokswijk, Jacob van (2003). Architectuur van een Cybercultuur. Universiteit Twente, Twente.
- Kracauer, S. (1953), The Challenge of Quantitative Content Analysis, Public Opinion Quarterly.
- Laplace J. και Pontalis B., Λεξιλόγιο της ψυχανάλυσης, εκδόσεις Κέδρος, 1986.
- Lévy Pierre, Δυνητική Πραγματικότητα (Realité Virtuelle)- Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, Εκδόσεις Κριτική, 1999,
- Ludlow Peter and Wallace Mark, 2007, The Second Life Herald: The Virtual Tabloid That Witnessed the Dawn of the Metaverse, MIT Press, Cambridge, MA, U.S.A
- Maher, M.L. et al, (1999), Designing the virtual campus, Design studies. Vol. 20, pp. 319-342.
- Mansfield, Richard, 2008, How To Do Everything With Second Life, New York: McGraw-Hill.
- McKenna, K & Green, A, (2002), Virtual group dynamics. Group dynamics: theory, research and practice. 6 (1), 116-127.
- Meadows Mark Stephen, 2008, I, Avatar: The culture and consequences of having a second life, New Riders.

- Ondrejka, C., (2004), Escaping the Gilded Cage: user created content and building the Metaverse, New York Law school Law Review, 32-41.
- Peace, M. (2000), A chatroom ethnography, <http://www.aber.ac.uk/media/Students/mbp9702.doc>
- Rheingold H., 1991, Virtual Reality, New York: Touchstone.
- Rheingold H. (2000) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Revised Edition. Cambridge: MIT Press.
- Stephenson Neal, 1992, Snow Crash, New York: Bantam.
- Wallace, P. (2001), *The psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge university press.
- Winnicott Donald W. (2004) *Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα*, Αθήνα: εκδόσεις Καστανιώτη.
- Winnicott, D.W. (1980/1971). *Playing and reality*. Great Britain: J.W. Arrowsmith Ltd, Bristol.
- Βιρλιό Π., 2000, Η πληροφορική βόμβα, Νησίδες, 2000.
- Γιαννακά Ελευθερία, Καπούλας Βαγγέλης, Μπούρας Χρήστος, Τσιάτσος Θρασύβυλος- Κων/νος, 2005, Δικτυακά εικονικά περιβάλλοντα, Αθήνα : Ελληνικά Γράμματα.
- Γκίπσον Ουίλιαμ, 1998, Νευρομάντης, εκδόσεις Αίολος: Αθήνα.
- Ζουρδάκη Δ., 1984, Διαδικασίες κοινωνικοποίησης, εκδόσεις ΣΚΑΡΑΒΑΙΟΣ, Αθήνα.
- Καστέλς Μάνουελ., 2005, Ο γαλαξίας του Διαδικτύου, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα.
- Κοσκινάς Κωνσταντίνος, Αρσένης Σπύρος, Δυνητικές κοινότητες και διαδίκτυο: Κοινωνιο- Ψυχολογικές προσεγγίσεις και τεχνικές εφαρμογές, εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα, 2008.
- Κούρτη Ευαγγελία, 2003, Η επικοινωνία στο Διαδίκτυο, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Νεγροπόντης Νικόλας, 2000, Ψηφιακός κόσμος, Αθήνα: εκδόσεις Καστανιώτη.
- Σακαλάκη Μαρία, 1994, Ψυχολογία της επικοινωνίας, Εκδόσεις Παπαζήση: Αθήνα.
- Σκαρπέλος Γιάννης, Terra Virtualis, Η κατασκευή του Κυβερνοχώρου, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα 1999.

ΑΡΘΡΑ- ΜΕΛΕΤΕΣ- ΕΡΕΥΝΕΣ

- Burnett Gary, July 2000, Information exchange in virtual communities: a typology, Information Research, Vol. 5 No. 4, Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <http://informationr.net/ir/5-4/paper82.html> (4 Μαΐου 2009)
- Castulus Kolo, Timo Baur, November 2004, Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming, Vol.4, issue 1, διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/> (7.5.09)
- Fetscherin M. & Lattemann F., 2007, User acceptance of virtual worlds- An explorative study about Second Life, University of Potsdam, http://www.fetscherin.com/2007-06-05-SecondLifeReport1.swf?POPUP_ENABLED=true. (τελευταία προσπέλαση, Μάιος 2009)
- Geser Hans: Me, my Self and my Avatar. Some microsociological reflections on "Second Life". In: Sociology in Switzerland: Towards Cybersociety and Vireal Social Relations. Online Publikationen. Zuerich, April 2007 http://socio.ch/intcom/t_hgeser17.htm
- Messinger Paul R., Ge Xin, Stroulia Eleni, Lyons Kelly, Smirnov Kristen, Bone Michael (2008), «On the Relationship between My Avatar and Myself», Journal of

Virtual Worlds Research, Consumer Behavior in Virtual Worlds, Vol. 1. No. 2, <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/352/263>

- Mitra Ananda και Schwartz Rae Lynn (2001), From Cyber Space to Cybernetic Space: Rethinking the Relationship between Real and Virtual Spaces, Journal of computer-mediated communication 7 (1).
- Suler John (2002), The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities, In The Psychology of Cyberspace [.http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psyav.html#Types](http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/psyav.html#Types), (article orig. pub. 1996)
- Tebbutt, David 2007, Is Second Life a brave new World? Information World Review, 05 Mar 2007 [.http://www.itweek.co.uk/information-world-review/features/2184795/second-life-brave-worlds](http://www.itweek.co.uk/information-world-review/features/2184795/second-life-brave-worlds)

- Διαμαντάκου Πόπη, 2001, Το...πολλαπλό μας είδωλο στο Διαδίκτυο, <http://digital.tanea.gr>
- Ρούσσου Μαρία, 2002, Η αφήγηση ως μέσο για τη δημιουργία πολιτισμικών και εκπαιδευτικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας, ΙΜΕΡΟΣ, ετήσια έκδοση του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού για τον Πολιτισμό και την Τεχνολογία, Τεύχος 2, <http://www.ime.gr/publications/print/imeros/gr/02/article01.html>

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

- <http://blog.ceesquare.com>
- <http://blogs.e-tipos.com/>
- [.http://blogs.in.gr](http://blogs.in.gr)
- <http://blogs.sch.gr>
- <http://communities-dominate.blogs.com>
- <http://dimoutech.blogspot.com>
- [.http://emotiv.com/](http://emotiv.com/)
- <http://en.wikipedia.org>
- [.http://gamestudies.org/0901](http://gamestudies.org/0901)
- <http://java.sun.com>
- [.http://java.sun.com/features/2003/02/lanier_qa2.html](http://java.sun.com/features/2003/02/lanier_qa2.html)
- <http://jcmc.indiana.edu>
- <http://lindenlab.com>
- <http://new.e-go.gr>
- [.http://news.bbc.co.uk](http://news.bbc.co.uk)
- [.http://news.kathimerini.gr](http://news.kathimerini.gr)
- [.http://npirl.blogspot.com](http://npirl.blogspot.com)
- [.http://nwn.blogs.com](http://nwn.blogs.com)
- <http://oxfordmediaworks.com>
- <http://portal.kathimerini.gr>
- <http://socialsim.wordpress.com>
- [.http://socio.ch/intcom/t_hgeser17.htm](http://socio.ch/intcom/t_hgeser17.htm)
- [.http://sojournaalexandre.wordpress.com](http://sojournaalexandre.wordpress.com)
- <http://terranova.blogs.com>
- [.http://wiki.secondlife.com/wiki/Impossible_IRL](http://wiki.secondlife.com/wiki/Impossible_IRL)

- <http://www.blogherald.com>
- <http://www.comscore.com>
- <http://www.cyberhobbit.de>
- <http://www.enet.gr>
- <http://www.epn.net/>
- <http://www.etpe.gr>
- <http://www.focusmag.gr>
- <http://www.greektube.org>
- <http://www.ime.gr>
- <http://www.imerisia.gr>
- <http://www.in.gr>
- ~~<http://www.kzero.co.uk>~~
- <http://www.massively.com>
- <http://www.netaddiction.com>
- <http://www.nickyee.com>
- <http://www.nielsen-online.com/>
- <http://www.rss4lib.com>
- <http://www.saferinternet.gr>
- <http://www.tanea.gr/default.asp?pid=2&ct=1&artid=34110>
- <http://www.vimaideon.gr>
- <http://www.wired.com>
- <http://www.xblog.gr>
- <https://jira.secondlife.com>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. Συνεντεύξεις των «κατοίκων» του SL

ΟΝΟΜΑ: Afrodite

ΗΛΙΚΙΑ: 43

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: συνταξιούχος τραπεζικός υπάλληλος, σύζυγος και μητέρα

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: από το Δεκέμβριο του 2006 έως το Σεπτ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής της συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Ξεκίνησα να παίζω στο Second Life από το Δεκέμβριο του 2006. Από το 1994 ασχολούμαι με το Internet, έχω περάσει από διάφορες διαδικτυακές κοινότητες και ο χρόνος παραμονής μου ποικίλει ανάλογα με το ενδιαφέρον που έχουν ή μέχρι να βρω κάτι καινούργιο. Ο ουσιαστικός λόγος που μπήκα σ' αυτό το παιχνίδι είναι η περιέργεια, γιατί είχα ακούσει διάφορα γι' αυτό, κυρίως από εφημερίδες.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Δεν αναζητώ κάτι συγκεκριμένο απ' αυτό το παιχνίδι, πέρα από κάποιες ώρες χαλάρωσης και ξεκούρασης σα να βρισκόμουν κάπου με φίλους, πράγμα που δεν είναι εφικτό λόγω οικογενειακών υποχρεώσεων. Τα συναισθήματα δε διαφέρουν από αυτά που μοιραζόμαστε όλοι όταν βρισκόμαστε με φίλους και δε νομίζω ότι υπάρχει τίποτα το εικονικό σε αυτά.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.

Το μόνο παρόμοιο παιχνίδι που έχω παίξει είναι το IMVU, το οποίο βρίσκω κατά πολύ κατώτερο από το Second life, γι' αυτό και δεν το συνέχισα.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Οι ώρες είναι κάτι σχετικό... μπορεί να μένω συνδεδεμένη στο παιχνίδι κάποιες μέρες για πολλές ώρες, αλλά απλά να μη βρίσκομαι στον υπολογιστή μου. Συνήθως όμως συνδέομαι καθημερινά και οι ώρες που βρίσκομαι στο Second Life είναι περίπου 4-6.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Δεν έχω γνωρίσει κανέναν ποτέ όλα αυτά τα χρόνια (από το 1994) μέσα από τέτοια παιχνίδια ή chat παλιότερα, όχι γιατί δε μου δόθηκαν ευκαιρίες, αλλά γιατί θέλω να κρατήσω την προσωπική και οικογενειακή μου ζωή διασφαλισμένη.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Εθισμός είναι κάτι που κάνουμε και συνήθως βλάπτουμε τον εαυτό μας. Δε νομίζω ότι τίθεται τέτοιο θέμα. Για μένα το Second life είναι πηγή διασκέδασης και χαλάρωσης.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Στο Second Life απλά επέλεξα να είμαι ο εαυτός μου. Έχω κρατήσει όλα τα στοιχεία του χαρακτήρα μου και ομολογώ ότι έχει μια δύναμη για μένα να βγάλει στην επιφάνεια τα καλύτερα στοιχεία του χαρακτήρα μου. Σκοπός μου ήταν από την αρχή που μπήκα –μιας και ήμουν από τους πρώτους Έλληνες- να βοηθήσω όσο μπορώ όλους αυτούς που μπήκαν μετά από μένα ή συνεχίζουν να μπαίνουν μέχρι και σήμερα. Αυτός ήταν ένας από τους λόγους που επέλεξα να γίνω Second Life Mentor.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (εξελίξια ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Ίσως αν επέλεγα να είμαι κάτι διαφορετικό από αυτό που είμαι, να μου κινούσαν το ενδιαφέρον όλα αυτά που αναφέρετε. Μα ακριβώς επειδή δε συμβαίνει αυτό, νομίζω ότι όλα αυτά με αφήνουν αδιάφορη. Το βασικό ενδιαφέρον μου είναι η επικοινωνία με διαδικτυακούς φίλους χωρίς να χρειαστεί να λείπω από το σπίτι μου. Η δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης μου είναι επίσης αδιάφορη γιατί ποτέ δεν είδα το SL σαν πηγή εσόδων.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή απωθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Πιστεύω ότι κανένα εικονικό παιχνίδι δε μπορεί να σε κάνει ευτυχισμένο αν δεν είσαι πρώτα ευτυχισμένος στην πραγματική ζωή σου. Η ισορροπία ανάμεσα στις δύο ζωές είναι πολύ σημαντική για να είσαι ήρεμος και χαλαρός και στις δύο. Δεν ένοιωσα ποτέ την ανάγκη να εκπληρωθεί μια επιθυμία μου ή ένα απωθημένο μου μέσω του παιχνιδιού, ίσως γιατί με καλύπτει απόλυτα η πραγματική ζωή μου σ' αυτό τον τομέα.

ΟΝΟΜΑ: Uncontrollable Substance

ΗΛΙΚΙΑ: 25

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Μουσικός και η δουλειά μου είναι να ψάχνω συνέχεια ό,τι καινούργιο πράγμα βγαίνει (από ταινίες, μουσική, μέχρι ό,τι με πληροφορούν ότι είναι καλό)

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: -

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Μου το είπε μια φίλη μου και «πήθηκα».

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Τρελό marketing που σου δίνει τη δυνατότητα να προωθήσεις όποιον και ό,τι θέλεις. Εγώ προωθώ τη μουσική μου. Μου προκαλεί όλα τα συναισθήματα.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επηρασματικά.

Δεν υπάρχει παρόμοιο παιχνίδι.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Ασχολιόμουν όλη τη μέρα στην αρχή, για κανένα 3μηνο. Με έκαναν να «ξεκολλήσω» οι μουσικές μου υποχρεώσεις στη RL.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Πολλά άτομα. Δεν εμπιστεύεσαι εύκολα τα άτομα που γνωρίζεις γιατί τις περισσότερες φορές σου παρουσιάζονται όπως θα ήθελαν να είναι. Το SL είναι κυρίως αντικοινωνικό. Όπως και τα περισσότερα chat δηλαδή, δε μπορείς να αναπτύξεις κοινωνικές σχέσεις και επαναπαύεσαι στο «v» reality.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Είναι άκρως εθιστικό σαν το τσιγάρο. Έχασα 5 κιλά παίζοντας όλη τη μέρα μουσική. Αυτό που το κάνει τόσο εθιστικό είναι η προσομοίωση και απ' ό,τι κατάλαβα, αφορά άτομα κυρίως ξενερωμένα από τη ζωή τους (μιλάω για την πλειοψηφία).

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι-ή κάτι αντίστοιχο;

Προσπάθησα να εμφανιστώ όσο το δυνατόν πιο κοντά στον εαυτό μου. Στην αρχή εμφανίστηκα όπως κανονικά είμαι, μετά για λόγους διαφημιστικούς, με πείσανε και με πληρώνανε κάθε μέρα να αλλάζω σκηνικό.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Η τηλεμεταφορά!!! Απίστευτο. Μακάρι να γίνει και στην πραγματικότητα.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθνημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Είναι ακριβώς ένα παιχνίδι και για να ζήσεις μέσα από αυτό πρέπει να αρρωστήσεις πρώτα. Μέχρι και «phishing»¹³³ προγράμματα βγήκαν για να μην είσαι ούτε κι εκεί ασφαλής. Δεν είμαι εγώ ο hacker για να στο εξηγήσω καλύτερο αυτό, αλλά πολύ εύκολα σου παίρνουν όλα τα λεφτά. Εννοώ ότι για να βγάλεις λεφτά πρέπει να ταυτιστείς με το παιχνίδι πρώτα. Τα αποθνημένα κτλ βγαίνουν μόνο από την κανονική ζωή (RL) και μόνο. Τα οικονομικά δημιουργούν αποθνημένα μας και δεν είναι αληθινά. Π.χ. προσωπικά σε ένα virtual κόσμο δεν υπάρχει sex και αυτό δημιουργεί αποθνημένα. Π.χ. σε ένα virtual κόσμο δε μπορείς να φας κι εγώ είχα πραγματικό πρόβλημα με το φαί μου. Και τέλος, ένα πρόγραμμα που το έχει σκεφτεί Αμερικάνος, είναι και θα παραμείνει μια αρρώστια. Αρκεί να ρίξεις μια ματιά στους δημιουργούς του και θα καταλάβεις. Τα άτομα είναι επιστήμονες σε ένα χώρο που δεν προσφέρει τίποτα στην κοινωνία μας. Χαίρομαι που «ξεκόλλησα» επιτέλους και βγαίνω έξω από το σπίτι.

ΟΝΟΜΑ: Dimitris

ΗΛΙΚΙΑ: 20

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: φοιτητής

ΦΥΛΟ: Άντρας

¹³³ Όπως το ίδιο το όνομά του υπονοεί -παράλλαξη του αγγλικού «fishing» (ψάρεμα), το Phishing αναφέρεται στην προσπάθεια απόσπασης προσωπικών στοιχείων, οικονομικού συνήθως χαρακτήρα που αφορούν τραπεζικούς λογαριασμούς και πιστωτικές κάρτες, χρησιμοποιώντας ως δόλωμα κάποιο ψεύτικο πρόσχημα. Το Phishing επιχειρείται συνήθως με τη αποστολή κάποιου spam email, το οποίο ισχυρίζεται -ψευδώς- ότι αποστέλλεται από κάποια υπαρκτή και νόμιμη εταιρεία (τράπεζα, ηλεκτρονικό κατάστημα, υπηρεσία ηλεκτρονικών πληρωμών κλπ.), σε μία προσπάθεια να παραπλανήσει τον παραλήπτη και να του αποσπάσει απόρρητα προσωπικά και οικονομικά δεδομένα. Στη συνέχεια, τα στοιχεία αυτά θα χρησιμοποιηθούν από τους εγκέφαλους της απάτης για την πραγματοποίηση μη εξουσιοδοτημένων/παράνομων οικονομικών συναλλαγών, <http://www.forthnet.gr/templates/viewcontent/TmCh.aspx?c=10009043>

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: 5 μήνες μέχρι Σεπτ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Ξεκίνησα να παίζω Second Life αφού μου το σύστησε ένας φίλος μου.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Στο παιχνίδι προσπαθώ να κάνω φίλους από όλα τα μέρη του κόσμου και αυτό με κάνει πολύ ευτυχισμένο.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.

Όχι, δεν έχω ξαναπαίξει α παιχνίδια με το Second Life.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Παίζω συνήθως 3 με 4 ώρες την ημέρα.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Έχω γνωρίσει αρκετά άτομα μέσα στο παιχνίδι από διάφορα μέρη του κόσμου. Ακόμα δεν έχω επιδιώξει να συναντήσω κάποιο από αυτά, αλλά υπάρχει μία πιθανότητα κάτι τέτοιο να γίνει στο μέλλον. Το SL πιστεύω πως είναι ένας χώρος όπου μπορούν άνετα να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Είναι πολύ εύκολο να εθιστεί κάποιος μέσα από το Second Life. Εγώ θεωρώ πως δεν έχω εθιστεί ακόμα.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Έχω επιλέξει να φτιάξω έναν χαρακτήρα όπως ακριβώς είμαι εγώ στην πραγματική ζωή.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Μου αρέσει που δεν έχω περιορισμούς στο χώρο και στις αποστάσεις καθώς μπορώ να τηλεμεταφέρωμαι από χώρο σε χώρο σε πολύ λίγο χρόνο. Επίσης μου αρέσει το γεγονός πως μπορείς να αναπτύξεις επιχειρηματική δραστηριότητά μέσα από το παιχνίδι (όπως για παράδειγμα να ανοίξεις ένα μαγαζί) και πιστεύω πως είναι πολύ διαφορετικό και παράξενο να σου δίνεται μία τέτοια δυνατότητα μέσα από ένα παιχνίδι.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθνημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Στο SL μπορείς να κάνεις ό,τι θέλεις και εφόσον έχεις αυτή τη δυνατότητα γιατί να μην κάνεις αυτά που θα ήθελες να κάνεις στην πραγματική σου ζωή και δεν τα κατάφερες; Να πραγματοποιήσεις όλα τα ανεκπλήρωτα όνειρά σου δηλαδή.

ΟΝΟΜΑ: Trashhero Indigo

ΗΛΙΚΙΑ: 38

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Υπάλληλος ιδιωτικής τράπεζας

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: από Αύγ. 2007 έως Σεπτ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Διάβασα γι αυτό, θυμάμαι, πέρυσι τον Αύγουστο. Ήταν μια περίοδος που είχα σταματήσει για περίπου 6 μήνες να παίζω ένα παρόμοιο παιχνίδι, ταίριαζε να διαβάσω 2 ή 3 αφιερώματα για το SL και το δοκίμασα.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Καλάρωση, φυγή από προβληματισμούς, ελευθερία έκφρασης. Δεν αγχώνεσαι, δεν ανησυχείς για τίποτα (εκτός ίσως από το "δράμα" που φυσιολογικά συμβαίνει να υπάρχει όπου υπάρχουν άνθρωποι και διαπροσωπικές σχέσεις...). Δεν έχω σπίτι, ούτε κανενός είδους άλλο περιουσιακό στοιχείο (με εξαίρεση ένα διάστημα δύο μηνών που νοίκιαζα ένα), για να μην έχω στο κεφάλι μου τίποτα.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά. Sociolotron. Πολύ σκληροπυρηνικό. 3D, BDSM, chat παιχνίδι σαν το SL, με τη διαφορά ότι είχες αντικειμενικούς σκοπούς να εκπληρώσεις. Δηλ. έπρεπε να μαζεύεις resources (πρώτες ύλες) για την δημιουργία οπλισμού, ρούχων ή άλλων αντικειμένων, να αποκτάς skills (ικανότητες) για να εκμεταλλεύεσαι τα resources (π.χ ξυλουργός) αλλά και απλώς για να επιβιώνεις (π.χ ικανότητα στο ξίφος) και βεβαίως credits (χρήματα). Δεν μπορούσες να χαλαρώσεις ούτε λεπτό γιατί ούτε μέσα στο σπίτι σου δεν μπορούσες να αποφύγεις εισβολή! Έπρεπε να είσαι σε ετοιμότητα κάθε λεπτό, καθώς ο παίχτης απέναντί σου ανά πάσα στιγμή μπορούσε να σου επιτεθεί, να σε κλέψει, βιάσει κλπ. (θεέ μου τι άγχος!).

Στο SL είναι πιο απλά τα πράγματα, μπαίνεις, αράζεις κάπου, πας φτιάχνεις καφέ ή τρως και δεν σε έχει πειράξει κανένας! Μετατρέπεις και δολάρια και έχεις ό,τι θέλεις αμέσως, αλλά βέβαια να διευκρινίσω ότι αυτό δεν σημαίνει το παιχνίδι είναι για μόνο για τεμπέληδες (...) Η έλλειψη αντικειμενικού σκοπού στο SL, δεν σε εμποδίζει να δημιουργείς εάν το επιθυμείς, καθώς έχεις απεριόριστες δυνατότητες σε ένα απίστευτα παραμετροποιήσιμο παιχνίδι.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Όταν ξεκίνησα, Αύγουστος 2007, έπαιζα από 2-6 ώρες τη μέρα. Από την Άνοιξη φέτος, 5-6 ώρες την εβδομάδα, ίσως και λιγότερο.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Έχω γνωρίσει. Αναπτύσσονται πολύ ισχυροί δεσμοί με τους άλλους παίχτες. Έχω συναντηθεί και έχω αλληλογραφία με κάποιους από το εξωτερικό.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Με κάθε παιχνίδι μου συμβαίνει αυτό ;-)

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή - και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Ίδιο φύλλο. Εννοείται διαφορετικό επάγγελμα (!). Το τι διάλεξα, το εξηγώ παρακάτω. Με την ευκαιρία να σου πω ότι είμαι άντρας, 38 ετών και δουλεύω σε ιδιωτική τράπεζα.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Η επιχειρηματική δράση με αφήνει παγερά αδιάφορο (έχω αρκετή όλη μέρα στη δουλειά μου), η έλλειψη περιορισμού χώρου και απόστασης και η ανωνυμία, ναι, είναι πολύ θετικά.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή απωθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Ναι, και το Socio και το SL το κατάφεραν και από τον κόσμο που συντηρεί ως επί το πλείστον αυτά τα παιχνίδια πιστεύω ότι το καταφέρνουν καλά. Θα εκπλαγείς - εγώ τουλάχιστον είχα πάθει πλάκα - από το πόσοι πολλοί άνθρωποι με ιδιαίτερα σεξουαλικά γούστα συμμετέχουν.

Ο δικός μου αντικειμενικός σκοπός ήταν να γνωρίσω την σκοτεινή πλευρά της ζωής και να εξερενήσω πτυχές της σεξουαλικότητας που διαφορετικά θα ήταν αδύνατον να έρθω σε επαφή. [πρόσεξε, θα τα πω χύμα ;-)] Έτσι, σε αυτό το παιχνίδι όπως και στο Socio εντράφησα στην γυναικεία κυριαρχία, υποδουόμενος ως επί το πλείστον ένα ponyboy. Το να είσαι ponyboy σημαίνει ότι βρίσκεσαι στην πλευρά του BDSM (Bondage Discipline Sado Masochism) και μάλιστα στην πολλή σκοτεινή πλευρά.... Φαντάσου ότι είσαι εν μέρει ένα ζώο... [* blushes *] Ακούγεται περίεργο και είναι... Με λίγα λόγια υποδύεσαι ένα υποτακτικής ψυχολογίας άτομο, το οποίο κυκλοφορεί ως pony, δηλ. με περιορισμούς όσον αφορά την συμπεριφορά, την ομιλία, με καπίστρι στο στόμα, ουρά αλόγου, γκέμια, πολλές φορές σέλα κλπ κλπ.

Είχα μία αφέντρα ως ιδιοκτήτη (ένα εκπληκτικό πραγματικά κορίτσι). Αυτό ακούγεται επίσης πολύ χυδαίο και πολύ ανώμαλο (και είναι), να έχεις μια αφέντρα, που σε κυκλοφορεί δεμένο με κολάρο και αλυσίδα δημοσίας, σε μαστιγώνει, σε ταπεινώνει και σε χρησιμοποιεί σεξουαλικά για την ευχαρίστησή της κλπ κλπ

Όμως, γνωρίζοντας αυτό το χώρο, "ζώντας" έστω εικονικά αυτό που ζητάει το είναι σου (σώμα και ψυχή), ξεπερνάς τελικά πολλά πράγματα. Απομυθοποιείς την εικόνα που φαντάζεσαι και βγάζεις πράγματα που έχεις κρυμμένα μέσα σου και δεν έχουν σχέση με αυτό, ουσιαστικά σε μία εξερεύνηση του ίδιου σου του εαυτού και όχι του SL ή άλλου παιχνιδιού και σίγουρα από μία τελείως διαφορετική προσέγγιση.

Η διαδικασία αυτή έχει δύο αποτελέσματα (μπορεί και παραπάνω αλλά δεν είμαι ψυχολόγος). Το ξεπερνάς, το "βάρος" αυτό πια δεν σε συνθλίβει και ενδεχομένως εντάσσεις κομμάτια από τις ακραίες αυτές συμπεριφορές στη ζωή σου αλλά αρμονικά ή δεν ξεκολλάς ποτέ και βυθίζεσαι όλο και περισσότερο...

Το μόνο σίγουρο για μένα είναι ότι η οπτική μου είναι διαφορετική από τότε που ξεκίνησα. Έκανα ένα κύκλο που θα έπρεπε και θα ήμουν ευτυχής αν τον είχα κάνει στην πραγματική ζωή αλλά που στην Ελλάδα είναι δύσκολο ακόμη και να το φανταστείς. Δεν γνωρίζω αν έγινα πιο σοφός, απενοχοποίησα όμως πολλά πράγματα και τα βράδια κοιμάμαι πολύ πιο ήσυχα. Αυτά.

Μίλησα ελεύθερα γιατί είσαι ενήλικη και επειδή πιστεύω ότι είναι καλό να καταγράφονται οι

ακραίες ή διαφορετικές συμπεριφορές που χαρακτηρίζουν ανθρώπους γύρω μας και είναι απλά μια πραγματικότητα που είναι μπροστά μας.

ΟΝΟΜΑ: Eleni Bogdanovich

ΗΛΙΚΙΑ: 31

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Ιδιωτ. υπάλληλος

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: το Σεπτ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης), έπαιξε ήδη 20 μήνες

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Ξεκίνησα να παίζω SL πριν 20 μήνες σχεδόν, εντελώς τυχαία. Έψαχνα ένα online παιχνίδι να καλύψω τον πολύ ελεύθερο χρόνο που είχα τότε στη διάθεσή μου.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Από το SL άλλα αναζητούσα παρεούλα για τις ώρες που ήμουν μονή μου, (γιατί αναγκαστικά περνούσα πολλές ώρες ολομόναχη στο σπίτι). Τα συναισθήματά όταν γνώριζα καινούργια πρόσωπά ήταν πάρα πολύ όμορφα και ένιωθα χαρά κάθε φορά.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.

Όχι δεν έχω ξαναπαίξει παρόμοιο παιχνίδια. Το SL ήταν το πρώτο που έπαιξα και «κόλλησα».

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Πριν ξεκινήσω τι δουλειά μου, ήμουν απίστευτες ώρες online. Πολλές φορές ξεπερνούσα και τις 15 ημερησίως. Τώρα παίζω το πολύ 15 μηνιαίως.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Ναι, έχω γνωρίσει άτομα μέσα από το παιχνίδι και μερικά τα έχω συναντήσει και στην πραγματική ζωή. Προσωπικά, δεν το επεδίωξα. Εκείνοι είχαν την επιθυμία πολύ έντονη και όταν βρέθηκε η κατάλληλη στιγμή, συναντηθήκαμε. Όχι, δεν πιστεύω πως είναι ένας χώρος να αναπτυχθούν δεσμοί κοινωνικοί. Ο λόγος που θέλουν να συναντιούνται πιστεύω είναι άπλα περιέργειά. Αυτό «το...«What if?». Έξαλλου αν οι ζωές μας, μας άφηναν χρόνο για να αναπτύξουμε κοινωνικούς δεσμούς με άτομα από το SL, τότε δε νομίζω πως θα υπήρχε λόγος να συνεχίζουμε να παίζουμε. Θα αναπτύσσαμε αυτούς τους δεσμούς στο RL μας.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Κάποια φορά ναι, θεώρησα ότι έχω εθιστεί. Όταν όμως ήμουν άνεργη, με μία πολύ μελανή RL και έχοντας ένα αίσθημα απίστευτης και αβάσταχτης μοναξιάς. Νόμιζα πως μέσα στο SL θα νιώσω καλύτερά.. Όμως ήρθε ο καιρός που διαψεύστηκα μόνη μου, όταν ξανάρχισα την RL εργασία μου.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Στο SL έκτος από human και γυναίκα, χρησιμοποιώ αρκετές μορφές. Το αγαπημένο μου είναι το tiny avatar μου (ένα μαύρο γατί με μία βεντούζα στο κεφάλι), επίσης το αντρικό avatar μου. Έχω και άλλες μορφές όμως, όπως αυτή του vampir, neko, fairy, θεία Κατίνα, shopping addict -που είναι ένα avatar που βλέπεις μόνο πόδια και σακουλές από ψώνια και κουτιά και όπου στέκεται του πέφτουν χαρτονομίσματά- και super tiny avatars -στρουμφίτα και αρκουδάκι. Δε μπορώ να πω ότι έχω μια συγκεκριμένη μορφή. Αναλόγως τη διάθεση πάει, όπως και τα ρούχα που τους βάζω. Τώρα από θέμα δουλειάς στο SL, έχω χρησιμοποιήσει το RL επάγγελμά μου πολύ -γραφίστρια- έχω υπάρξει builder, dj, dancer, barwoman, hostess, general manager σε μία μεγάλη εταιρία του SL, security και εθελόντρια security σε group που φροντίζει για το well being των κάτοικων του SL.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Το SL μου κινεί το ενδιαφέρον επειδή είναι ένας χώρος που μπορείς να λάβεις απίστευτη γνώση - εγώ προσωπικά έχω κουτσομαθεί γαλλικά στο SL – είμαι σε θέση να γράφω μερικές προτάσεις και να έχω μία υποτυπώδη συνομιλία με Γάλλους- επίσης μπορείς να ενημερωθείς για δραστηριότητες συλλογών σε παγκόσμια κλίμακά, να οργανώσεις φιλανθρωπικά events, να διαφημίσεις οτιδήποτε και επειδή στο SL λειτουργούν όλα με ταχύτητα φωτός, μπορείς ευέλικτα να δοκιμάσεις εκατοντάδες πράγματά σε πολύ λίγο χρονικό διάστημα. Ακόμη και αυτό το ερωτηματολόγιο, θα μπορούσες να το κάνεις online με δεκάδες διαφορετικούς ανθρώπους σε ελάχιστο χρόνο. Μου αρέσει επίσης γιατί μπορώ να επισκεφτώ μέρη που στην RL ζωή μου δεν έχω πάει ποτέ και ούτε ξέρω αν ποτέ πάω. Μέχρι στιγμής έχω πάει στην απαγορευμένη πόλη, στο Παρίσι του 1900, στην Αγγλία, στην Ιαπωνία και Κορέα και έχω συνομιλήσει chat και voice με χιλιάδες ανθρώπους από όλο τον πλανήτη ανταλλάσσοντας απόψεις για πολλά θέματά.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή απωθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Σημαντική ερώτηση αυτή και για πολλούς δύσκολο να την απαντήσουν. Εγώ άπλα θα σου πω ένα όχι. Όσο και αν κάνεις πράγματά που στην RL δεν τα έχεις κάνει, πάλι δεν έχεις αυτή την ικανοποίησή και τη γεύση της ολοκλήρωσης που έχεις όταν κάνεις κάτι αντίστοιχο στο RL. Είναι σα να πηγαίνεις στην πηγή και να μη μπορείς να σβήσεις τη δίψα σου. Πως μπορείς να εκπληρώσεις επιθυμίες και απωθημένα που έχεις στην κανονική σου ζωή, σε ένα χώρο ψηφιακό που το μόνο που έχεις, διαρκεί όσο έχεις ρεύμα;

ΟΝΟΜΑ: janne tripsa

ΗΛΙΚΙΑ: 27

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Ιδιωτ. υπάλληλος

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: παίζει sl από 4/5/2007

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Με παρότρυνε ένας φίλος να μπω και να δω τι είναι να παίζεις ένα online game.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Τίποτα, ..άλλα ξεφεύγεις λίγο από την καθημερινότητα. Είναι όπως όλα τα games, online ή όχι. Απλά χαζεύεις, περνάει η ώρα σου και διασκεδάζεις. Βλέπεις το SL σου δίνει την δυνατότητα να κάνεις πολλά μαζί, να κάνεις chat, να ακούσεις μουσική κτλ κτλ.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.
Όχι. Τέτοιου είδους online παιχνίδια δεν έχω ξαναπαίξει.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);
5 ώρες το μήνα και αν...έχουμε και real life.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Έχω γνωρίσει άτομα από το παιχνίδι. Έχουμε συναντηθεί και είμαστε φίλοι. Είναι ένας χώρος που μπορείς να κάνεις τα πάντα και φυσικά φίλους.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Ναι είναι κόλλημα το SL. Κάθεσαι μπροστά στο SL και δεν καταλαβαίνεις πως περνάει η ώρα. Δεν μπορείς να το αφήσεις. Θες να μάθεις την συνέχειά. lol. Για ανθρώπους που δεν έχουν κάποιο ενδιαφέρον στην ζωή τους, το SL μπορεί να είναι ένας τρόπος διαφυγής οπότε και εθισμός παράλληλα.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή - και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Επέλεξα γυναικείο χαρακτήρα και δε δουλεύω. Απλά περιφέρομαι και προσπαθώ να μάθω role play.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Η δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης είναι κάτι που σίγουρα κάνει το SL ενδιαφέρον για τους πιο πολλούς.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποκωθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;
Όχι. Είναι απλά ένα παιχνίδι!!

ΟΝΟΜΑ: giorgos mazas

ΗΛΙΚΙΑ: 30

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Ιδιωτ. υπάλληλος

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ:

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Ξεκίνησα να παίζω Second Life μια μέρα που ήμουν σε ένα net cafe...Ο λόγος ήταν επειδή είδα κάποιους άλλους να παίζουν και μου κίνησε την περιέργεια.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Δεν αναζητώ τίποτα το συγκεκριμένο. Είναι ένα είδος chat κι αυτό. Μόνο που έχει ανθρώπινους χαρακτήρες και τους φτιάχνεις εσύ όπως θες.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επγγελματικά.
Όχι, δεν έχω ξανασχοληθεί με τέτοιου είδους παιχνίδια αν και τώρα θα ήθελα πάρα πολύ.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);
Ασχολούμαι πολύ λίγο. 4-5 ώρες το μήνα.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

~~Έχω γνωρίσει πάρα πολλά άτομα και μερικά είναι από τον τόπο μου. Αυτά τα άτομα, τα έχω γνωρίσει. Σε άλλη πόλη δεν έχω πάει να συναντήσω άτομα από το παιχνίδι. Κοινωνικοί δεσμοί; Ναι, το πιστεύω ακράδαντα.~~

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;
Όχι φυσικά. Εγώ προσωπικά αποκλείω τον εθισμό.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιους και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Επέλεξα και το ίδιο φύλο και αυτό που είμαι στην πραγματική μου ζωή. Και όπως είμαι εμφανισιακά.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Γενικά που αρέσει να γνωρίζω καινούργιους ανθρώπους. Αυτό με τράβηξε στο Second Life.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Όχι, δεν πιστεύω ότι μπορεί να εκπληρώσει τίποτα.)

ΟΝΟΜΑ: Νίκος¹³⁴

ΗΛΙΚΙΑ: 25

ΙΔΙΟΤΗΤΑ:

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: παίζει γύρω στα 3-4 χρόνια τον Οκτώβ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Ξεκίνησα γιατί μου άρεσαν τα τργ παιχνίδια γενικά. Και με είχε ενθουσιάσει που το είχα δει σαν παιχνίδι.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

¹³⁴ Ο συγκεκριμένος χρήστης, δεν αποτελεί κάτοικο του Second Life, αλλά του Lineage 2 και του ζητήθηκε να απαντήσει καθώς οι ερωτήσεις είναι αρκετά γενικές και δεν έχουν να κάνουν με το ακριβές περιεχόμενο του κάθε εικονικού κόσμου.

Πολλές φορές ικανοποίηση διότι αποκτώ πράγματα τα οποία κάνουν τον χαρακτήρα μου να διαφέρει από τους άλλους.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.
World Of Warcraft. Πολεμικό κυρίως θέμα με βάση έναν άλλον κόσμο με πολλές φυλές

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);
Πλέον μια ώρα το πολύ

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

~~Έχω γνωρίσει άτομα πολλά, έχω συναντηθεί με μερικά. Φυσικά και μπορείς να αναπτύξεις κοινωνικούς δεσμούς.~~

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;
Είναι κάτι πολύ εύκολο να εθιστείς σε μεγάλο βαθμό με αυτά τα παιχνίδια.

Στα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς τι επιλέξατε και γιατί;

(Δεν ξέρω εάν σε ενδιαφέρει στο L2 τι χαρακτήρας ήμουν): Οτι μαχητής

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL-Lineage (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Σε μεταφέρει σε μια διαφορετική διάσταση όπου ο κόσμος δεν είναι ακριβώς όπως τον ξέρουμε αλλά είναι ένας κόσμος όπως η μέση γη του Τόλκιν. Είναι μια άλλη εντελώς διαφορετική διάσταση.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθιμένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Προσωπικά δε πιστεύω πως μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο...(όχι ακόμα τουλάχιστον με τη τεχνολογία που διαθέτουμε..)

ΟΝΟΜΑ: Izak Gibbs

ΗΛΙΚΙΑ: 30

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ελεύθερος επαγγελματίας

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: 1 χρόνο το Σεπτ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής της συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Από έναν φίλο, από περιέργεια.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Στην αρχή τίποτα, στην πορεία νέους φίλους, δουλειές, όσο για τι συναισθήματα... χμ.. γενικός τα ίδια με real life

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.

Δεν έχω παίξει παρόμοια παιχνίδια αν και ξέρω ότι υπάρχουν.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);
Όταν έπαιζα έως και 10 ώρες ίσως και πιο πολύ καθημερινά

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Ναι έχω γνωρίσει, ναι έχω συναντήσει και πιστεύω ότι είναι χώρος όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;
Σίγουρα

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Δεν διάλεξα διαφορετικό φύλο, επάγγελμα: δεν δήλωσα επάγγελμα αν και έφτιαχνα κάτι γραφιστικά για κάποιους φίλους. Περισσότερο για πλάκα.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Η τεχνολογία.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή απωθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Όχι.

ΟΝΟΜΑ: tzoy

ΗΛΙΚΙΑ: 29

ΙΔΙΟΤΗΤΑ:

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: 16 μήνες τον Ιαν. 2009 (ημερομηνία διεξαγωγής της συνέντευξης)

Καταρχάς, οι Έλληνες στο SL είμαστε όπως στα χωριά μας, ζήλιες, ίντριγκες, κλίκες, ανταγωνισμός και πάντα φταίει ο άλλος. Δυστυχώς επειδή κάνω και με ξένους παρέα, μόνο εμείς είμαστε έτσι....

Με έχεις πετύχει σε μία φάση που το έχω ελαττώσει πολύ, δηλαδή μπαίνω μονό 6 ώρες τη μέρα κυρίως. Άλλες φορές όλη μέρα, άλλες φορές ελάχιστα. Δεν είμαι όπως παλιότερα.

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

SL ξεκίνησα να παίζω μόλις σταμάτησα τη δουλειά. Μου είπε γι' αυτό το παιχνίδι ο αδερφός μου και μετά το έψαξε και ο άντρας μου και μπήκαμε και κάναμε avatar χαρακτήρες δηλαδή μπήκα να δω πως είναι το παιχνίδι και κυρίως να περνάει η ώρα μου γιατί έμενα πολλές ώρες μονή και είναι δύσκολη η περιοχή για να βγω η να έρθει κάποιος. Πρέπει να έχει μέσο μεταφορικό. Αλλά επειδή πέρασα και μία δύσκολη περίοδο στην εργασία μου και πολύ κουραστική, ήθελα κυρίως να μείνω και μονή να χαλαρώνω και να εξερευνώ.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Στην αρχή δεν είχα ιδέα πώς και τί είναι ακριβώς άπλα έγραψα, όταν είδα ότι συνομιλούσα και με άλλους και σιγά σιγά έκανα παρέα με άλλα άτομα. Μ' άρεσε πάρα πολύ, μπορούσα να

μιλάω με τον άλλον χωρίς να ξέρει ποια είμαι και τι είμαι, μπορούσα να εκφραστώ καλύτερα κατά την γνώμη μου απ' ό,τι στη RL(Real Life). Επομένως αναζήτησα κυρίως να βρω άτομα που νιώθουν σαν έμενα. Όσο για τα συναισθήματά είναι δύσκολη ερώτηση. Είναι ανάμικτα άλλα πολύ έντονα. Μπορώ να πω παραπάνω από τη RL γιατί π.χ. η παρέα μου είναι συνέχεια μέσα. Κλείνει ελάχιστο το 24ωρο. Οπότε με αυτά τα άτομα ζεις πολύ παραπάνω από τους RL δικούς σου ανθρώπους. Με λίγα λόγια αναζητώ αυτό που δεν θα έβρισκα έξω κατά την γνώμη μου. Πάντα το ίδιο το συναίσθημα. Γίνονται όλα τόσο γρήγορα και τόσο ξεκάθαρα κυρίως μέσα στο SL, που, όσο είναι η μέρα εκεί, τόσο είναι RL η εβδομάδα και παραπάνω να μην πω.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.

~~Όχι δεν είχα χρόνο να παίξω τέτοια παιχνίδια λόγω πολλής δουλειάς, αν και δε με ενδιέφερε, ούτε μπορούσα να φανταστώ τον εαυτό μου κολλημένο σε ένα pc με το σώμα να μένει νεκρό και την ψυχή να ραγίζει, να χαίρεται, να θυμώνει κ.λ.π.~~

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Isosol. Ωραία ερώτηση. Πόσες ώρες βγαίνω από το SL θα σου πω, αν και όπως είπα παραπάνω είμαι σε φάση επανένταξης στην RL μου.Χαχαχα. Έχει τύχει να μην κλείσουμε για εβδομάδα, να τα έχουμε παρατήσει όλα και να είμαστε SL, τoστ και καφέ. Ούτε νερό. Και σηκώνομασταν μόνο για wc. Μιλώ στον πληθυντικό επειδή ποτέ δε θα κάτσεις μόνος μέσα. Πάντα παρέα, έκτος και αν φτιάχνεις πράγματα και ασχολείσαι με κατασκευές και θες να πας να χαλαρώσεις. Στην ουσία τη μέρα κάθομαι από 6 ώρες ως και 9 ενώ παλιότερα, μέχρι και πριν λίγες βδομάδες, συνέχεια μέσα και αν κοιμόμουν ζύπναγα για να πάω να παίξω.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Έχω γνωρίσει πάρα πολλά άτομα στο παιχνίδι και έχουμε κάνει και σχέση και τώρα είμαι σε μία σχέση εδώ και 1 χρόνο άλλα κύριος SL, αν και μιλάμε για το RL μας και για όλα που μας προβληματίζουν και είμαστε πιο πολύ μαζί από ό,τι με τον RL άντρα μου. Είναι πάρα πολλοί που βρίσκονται και κάνουν και σχέση έξω. Π.χ. ο άντρας μου έχει βγει πολλές φορές με άτομα από το SL. Εγώ δεν το έχω κάνει απ και θα το ήθελα πάρα πολύ γιατί απλά δεν θέλω να μπερδέψω τα συναισθήματα παραπάνω από ότι είναι ήδη. Πολεμάω να μη συναντηθώ θα έλεγα. Οι πιο πολλοί που ξέρω μπαίνουν για να κάνουν δεσμούς και RL με αυτά τα άτομα και μιλάω μόνο για δεσμούς, γιατί σπάνια κάποιος θα έβγαине για φιλία και μόνο. Όμως και με άτομα του ίδιου φύλου θα ήθελα πολύ να συναντηθώ, άλλα ακόμη το αποφεύγω. Άλλωστε στο SL έχουμε αναπτύξει οικογένειες. Εγώ έχω άντρα, 3 παιδιά, γαμπρός, νύφες, εγγόνια (families κοινώς ή κλίκες).

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Είμαι ήδη εθισμένη.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

hmmmm Έχω επιλέξει αυτό που θα ήθελα να είμαι: μια δυναμική πανέμορφη επιχειρηματίας. Φυσικά όλα αυτά γίνονται με ελάχιστο κόστος και όσο για την ομορφιά είναι πανεύκολη να την κάνεις με λίγο γούστο. Έχω μαγαζί, φτιάχνω έπιπλα και διάφορα πράγματά και γενικά έχω κάνει ένα πολύ όμορφο avatar. Στη RL μου τώρα, δε θα με έλεγα όμορφη, άλλα θα με έλεγα σίγουρα άνεργη Isosol.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (εξελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Αν μπει στο SL τα πάντα σου κινούν το ενδιαφέρον. Είσαι πλέον SL, τέλος. Κοιτάς να κάνεις πράγματα παραπάνω από τη RL. Η ζωή σου είναι εκεί. Ζεις RL για το SL. Δυστυχώς οι πιο πολλοί είμαστε έτσι εκεί μέσα γιατί πολύ άπλα ξεφεύγουμε από τα αληθινά μας προβλήματα αν και έχω φτάσει και σε σημείο να βγαίνω από SL για να ηρεμήσω, αντί να συμβαίνει το αντίθετο. Μετά, στο SL κοιτάς να είσαι ανώτερος από τον άλλον, από κάθε οπτική γωνία: πιο πλούσιος, πιο όμορφος, πιο κοινωνικός κ.τ.λ. Όλα είναι όμορφα αν τα θες έτσι.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθιμένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Ναι, μπορεί να εκπληρώσει όλες τις επιθυμίες με ελάχιστα χρήματα. Γίνεσαι πλούσιος και είσαι αυτόματα ανώτερος από τους άλλους κοινωνικά. Δεν δημιουργείται ομάδα ή κάτι τέτοιο. Είναι σαν την RL σε πιο εξελιγμένη έκδοση. Μπορείς να ερωτευτείς πολύ εύκολα μέσα και το έχουμε πάθει όλοι. Υπάρχουν όλα τα συναισθήματα σε τόσο έντονο βαθμό που δε μπορείς να φανταστείς. Έχει τύχει να μη φάω μία εβδομάδα επειδή μάλωσα με το φίλο μου ή τόση ζήλεια που να μη θες να βγεις μήπως κάνει κάτι με κάποια άλλη. Όσο και τα καλά συναισθήματα: κάνεις ένα δώρο και νιώθεις όμορφα που χαίρεται ο άλλος. Μονό που όλα είναι τόσο έντονα σε απίστευτο βαθμό.

Εμείς που έχουμε μαγαζιά, land κ.τ.λ., βάζουμε λεφτά. Στην ουσία πληρώνουμε και παίζουμε. Πληρώνουμε ενοίκια, φόρους, προσωπικό, τα πάντα. Το θέμα είναι να κοιτάξεις και να ισορροπήσεις τα πράγματα, κάτι που αν έχεις πολύ ελεύθερο χρόνο, δεν το πετυχαίνεις με τίποτα. Αν μπει και έχεις χρόνο, κήκες. Είσαι σε ένα pc, παχαίνεις, δεν κινείσαι, ζήτημα να πίνεις και νερό, καπνίζεις παραπάνω –έως τα διπλά- από τα κανονικά, λόγω συναισθηματικής φόρτισης κυρίως κι επειδή δεν καταλαβαίνεις τι τρως, τι πίνεις και πόσο καπνίζεις, επειδή είσαι ήδη απορροφημένος στο παιχνίδι. Με λίγα λόγια, εκτός από τις γνωριμίες, αισθήματα, τα καλά που σου προσφέρουν οι δικοί σου άνθρωποι (αυτά που δεν παίρνεις και θέλεις να πάρεις απ' έξω, κοπλιμέντα και αγάπη –όσο μπορεί να δοθεί σε ένα game και αν λέγεται αυτό αγάπη), όλο το θέμα είναι εθισμός.

Παν μέτρον άριστον...μόνο που εμείς δεν το τηρούμε. Το παρήγορο βέβαια είναι ότι καταλαβαίνω πως είναι εθισμός και κοιτάω να ξεκόψω γιατί έχω αφήσει πίσω το θέμα οικογένεια και θα ήθελα να το κάνω κάποια στιγμή.

ΟΝΟΜΑ: Vagelis

ΗΛΙΚΙΑ: 29

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: μηχανολόγος

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: Από 4/3/2007, μέχρι Οκτώβριο 2008

(ημερομηνία διεξαγωγής της συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Διάβασα ότι υπάρχει σε ένα περιοδικό. Από περιέργεια.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Όσο μεγαλώνει ο αριθμός των ατόμων που γνωρίζεις, μεγαλώνουν και τα όποια πλεονεκτήματα μπορείς να έχεις γνωρίζοντάς πολύ κόσμο. Φίλιες, χαβαλές, έως επαγγελματικές και σεξουαλικές σχέσεις. Είναι θέμα στατιστικής. Το SL έχει ένα σκασιμό

κόσμο μέσα.

Κάποιο συναίσθημά δεν μπορώ να πω ότι μου διέγειρε.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επηρασματικά.
Ναι, καθαρά από περιέργεια και για ελάχιστο χρόνο. WOW και entropia universe.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Πλέον σχεδόν καθόλου. 2-3 ώρες το μήνα (παλιότερα επί καθημερινής βάσης για πάρα πολλές ώρες). Το ίδιο συμβαίνει με το 80% των χρηστών. Μετά από κάποιο καιρό εξαφανίζονται.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Ναι –σημαντικά ήδη- σε όλους τους χώρους που συναναστρέφονται άνθρωποι, αναπτύσσονται και κοινωνικοί δεσμοί. Το SL είναι μια ευκαιρία παραπάνω. Δεν έχει διαφορά από πιο παλιά που θα γνώριζες κάποιον σε μια πλατεία ή σε μια καφετέρια.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Δεν ξέρω αν ήταν εθισμός. Παλιά το χρησιμοποιούσα, όποτε βρισκόμουν σπίτι. Δε σκέφτηκα ποτέ αν πρέπει ή όχι.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Προσπάθησα να φτιάξω ένα avatar που θα βρίσκεται όσο το δυνατόν πιο κοντά στην πραγματικότητα. Οπότε επέλεξα τον εαυτό μου.

Τι είναι αυτό που σας κινεί περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Τίποτα από τα παραπάνω.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθημμένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Ναι. Συγκεκριμένα το...να πετάω:)

ΟΝΟΜΑ: Vasso Graves

ΗΛΙΚΙΑ: 36

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: διακοσμήτρια

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: 14 μήνες SL τον Οκτώβριο 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής της συνέντευξης)

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Ξεκίνησα από απλή περιέργεια.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Δεν αναζητήσα ούτε αναζητώ συναισθήματα. Παρόλα αυτά είναι ένας virtual κόσμος κινούμενος από real πρόσωπα οπότε και προκαλούνται συναισθήματα, αρνητικά και θετικά.

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επηρασματικά.

Κανένα παιχνίδι δεν είναι κοντά σε αυτό. Το «sim», που όμως δεν είναι με πραγματικά άτομα και το νέο «lively» της google, που επίσης είναι άπλα πρωτόγονο.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

3-4 ώρες εκτός διακοπών και αργιών που τότε είναι 10ωρο συνολικά.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Έχω συναντήσει πολλά άτομα μέσα από το SL. Έτυχε απλά και συνήθως είναι με άτομα που υπάρχουν δεσμοί. Το sl είναι ένας κόσμος που αναπτύσσονται όλοι οι κοινωνικοί δεσμοί. Δε διαφέρει από τον RL (real life) κόσμο.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Στην αρχή όλοι εθίζονται κι εγώ δεν αποτέλεσα εξαίρεση. Εθίξασα γιατί απλά είναι ανεξάντλητο το SL.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Δεν έχω επιλέξει διαφορετικό φύλο. Η ασχολία μου μέσα έχει να κάνει με πράγματα που ασχολήθηκα στο παρελθόν στο RL μου.

Τι είναι αυτό που σας κάνει περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ευελιξία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Η επιχειρηματική δράση είναι όνειρο απατηλό. Μεταξύ των Ελλήνων δεν υπάρχει ανωνυμία (γίνονται συναντήσεις μεταξύ αυτών, τίποτα δε μένει κρυφό), οπότε και το μόνο που κερδίζεις από αυτό είναι γνωριμίες, δεσμοί, επαφή με άτομα από πολλά μέρη της γης και η ενημέρωση.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή αποθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Δεν έχω αποθημένα. Μπορεί όμως να βοηθήσει στην εκπλήρωση αποθημένων, επιθυμιών κ.τ.λ. Γι' αυτό και η ονομασία του «Δεύτερη ζωή». Παρ' όλα αυτά είναι μια μεγάλη παγίδα. Χρήζει ψυχολογικής έρευνας :))

Υπάρχουν άτομα μέσα που πιστεύουν ότι πραγματικά είναι όμορφοι, πλούσιοι και αγαπητοί και αφήνουν την πραγματική τους ζωή, επειδή απλά αυτή δεν είναι αυτό που έχουν πιστέψει. Έχει βοηθήσει όμως ανθρώπους να πιστέψουν στον εαυτό τους, όπως επίσης να εκτιμήσουν ανθρώπους που ίσως αν τους πρωτοσυναντούσαν να τους απέρριπταν λόγω εμφάνισης. Είναι ατέλειωτο.

ΟΝΟΜΑ: Αλέξιος

ΗΛΙΚΙΑ: 20

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Φοιτητής

ΦΥΛΟ: Άντρας

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: Από 21/2/2008

Πώς ξεκινήσατε να παίζετε Second Life και για ποιο λόγο;

Το second life το ξεκίνησα όταν είχα δει ένα ντοκιμαντέρ στην NET για τα εικονικά παιχνίδια και το πως ένα ζευγάρι με κινητικά προβλήματα έκανε πράγματα στο sl που δεν μπορούσε να κάνει στην πραγματική ζωή του. Και σκέφτηκα από περιέργεια να δω πως λειτουργεί αυτό το second life.

Τι αναζητάτε από αυτό και τι συναισθήματα σας προκαλεί;

Από το sl δεν αναζητώ τίποτα το ιδιαίτερο, δεν με ενδιαφέρει να κάνω κάποια σχέση με άλλο άτομο, έχω την sl παρέα μου και περνάμε μια χαρά, συναισθημα χαράς νιώθω όταν μιλά με κάποια άτομα που γνωρίζω καλά και εμπιστεύομαι..

Έχετε ξαναπαίξει παρόμοια παιχνίδια και αν ναι, ποια; Περιγράψτε τα επιγραμματικά.

Το sl είναι το πρώτο εικονικό παιχνίδι που παίζω.

Πόσες ώρες ασχολείστε με αυτό (καθημερινά/το μήνα);

Τους πρώτους μήνες που δημιούργησα τον λογαριασμό ήμουν στο sl όλη μέρα μέσα (με διαλλείματα φυσικά), τους καλοκαιρινούς μήνες λογο δουλειάς δεν είχα pc μαζί μου οπότε δεν έμπαινα στο sl, και από τον Σεπτέμβρη που γύρισα σπίτι μου μπαίνω στο sl γύρω στις 2-3 ώρες την ημέρα.

Έχετε γνωρίσει άτομα μέσα στο παιχνίδι; Έχετε επιδιώξει να τα συναντήσετε; Πιστεύετε ότι είναι ένας «χώρος» όπου μπορούν να αναπτυχθούν κοινωνικοί δεσμοί;

Ναι έχω γνωρίσει άτομα μέσα από το παιχνίδι και έχω συναντηθεί μαζί τους. Ναι πιστεύω ότι είναι ένας χώρος που μπορούν να αναπτυχτούν κοινωνικοί δεσμοί.

Θεωρείτε ότι θα μπορούσατε να εθιστείτε;

Δεν έχω εθιστεί με τίποτε στην ζωή μου και σίγουρα δεν έχω εθιστεί με αυτό.

Στο Second Life έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ποιος και τι θα είστε. Εσείς επιλέξατε κάτι διαφορετικό (φύλο, επάγγελμα κ.τ.λ.) από αυτό που είστε στην πραγματική σας ζωή – και αν ναι, τι- ή κάτι αντίστοιχο;

Στο second life δεν έχω επιλέξει τίποτε διαφορετικό από αυτό που είμαι στην πραγματική ζωή μου.

Τι είναι αυτό που σας κάνει περισσότερο το ενδιαφέρον στο SL (ελευθρία ταυτότητας, ανωνυμία, έλλειψη περιορισμών χώρου και απόστασης, δυνατότητα επιχειρηματικής δράσης);

Αυτό που κάνει περισσότερο το ενδιαφέρον μου στο SL είναι το ότι μπορείς να κάνεις πράγματα που δεν μπορείς να κάνεις στην πραγματική ζωή σου, παράδειγμα να πετάς.

Πιστεύετε ότι μπορεί ένα εικονικό παιχνίδι να εκπληρώσει επιθυμίες ή απωθημένα σας που δε μπορείτε να πραγματοποιήσετε στην πραγματική σας ζωή; Αν ναι, ποια είναι αυτά;

Ένα εικονικό παιχνίδι όπως το sl με τις δυνατότητες που έχει μπορεί να εκπληρώσει τις επιθυμίες και απωθημένα, διότι όταν σου δίνει την δυνατότητα να φτιάξεις ένα σπίτι το οποίο θα έχει 7 δωμάτια παράδειγμα , ή να έχεις μια λιμουζίνα ή να έχεις 3 αγάλματα στον κήπο σου. Ενώ στην πραγματική ζωή σου δεν μπορείς να τα έχεις όλα αυτά.

ΟΝΟΜΑ: Lavinia Cremonese

ΗΛΙΚΙΑ: 26

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: employee for an American multinational corporation, producing consumer electronics and software products.

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ:

How did you decide to create an account in SL and why?

I was suggested by one of my friends... and was curious and interested.

What are your expectations from the game and what emotions does it evoke to you?

It's great! you can meet new people, be anonymous, take part to lots of live events, it's... like a real second life!

Is this the first time that you participate in this kind of virtual games? If not, name the previous ones and make a brief description.

Yes it was.

How many hours do you spend interacting with SL? (daily/monthly)?

2 hours daily (at least)

Have you contacted other players who participate in SL? Have you tried to meet them in real life? Do you consider SL as a "place" where social relations can be created?

No, I haven't. I personally prefer to keep real and second lives separate. I have new friends, from all over the world, but I have no intention to meet any of them in real life. Sure you can create social relations, but real life is a different thing.

Do you think you could become addicted to it?

I'm already addicted to it! :)

In SL you have the possibility to choose who and what your avatar will be. Did you choose something different (sex, profession e.t.c.) from what you really are –and if yes, what- or something similar?

Same gender, different name, different profession (but I'm still working on it!), different lifestyle, different look!

What is more interesting for you in SL (flexibility of identity, anonymity, lack of restrictions in time and distance, possibility for business action e.t.c.)?

Pretty much 1)fun, 2) Live Events that I can follow directly from home, 3) possibility for new business (and profit)

Do you believe that a virtual game can fulfill desires or unachieved goals that you can not realize in real life? If yes, which are they?

No, I don't think so. It's just a game at the end!

ΟΝΟΜΑ: Alzatacompugno

ΗΛΙΚΙΑ: 56

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Βιβλιοθηκάριος

ΦΥΛΟ: Γυναίκα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΖΩΗΣ: Από Αύγ. 2007 έως Οκτ. 2008 (ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης)

How did you decide to create an account in SL and why?

I was curious. But mainly i wished to have la possibility to contact other school librarians and organize meeting with them. I begun on august 2007.

What are your expectations from the game and what emotions does it evoke to you?

At the moment I 'm logging in SI only for fun, to meet avatar friends having nice conversation visiting art or visiting land speaking foreigner lenguages. I feel happy when I find avatars logged at the same time with me and pleased to talk with. SI is the only one virtual game i play.

How many hours do you spend interacting with SL? (daily/monthly)?

10 hours a weak, but it depends, in the begging i was on holidays and I spent till 7 hours a day

Have you contacted other players who participate in SL? Have you tried to meet them in real life?

I meet avatar in rl by phone, by mail, other in FB and three of them in real life

Do you consider SL as a "place" where social relations can be created?

I believe that you can meet interesting persons in SL in the same way of real life ,In sl is better because there is no problem with distance, o differenza di classe sociale if the person I like lives near me I can meet in rl and I do it, if not, I hear the person by phone o mail

Do you think you could become addicted to it?

I think that if your real life is owfull you can be dependent, if not I don't think so.

In SL you have the possibility to choose who and what your avatar will be. Did you choose something different (sex, profession e.t.c.) from what you really are –and if yes, what- or something similar?

I tried to have an avatar the most silmilar to me. A pity, she looks more young than me now I'm, accostumed to. I had a masculine avatar but I didn' like it I couldn't play as a man.

What is more interesting for you in SL (flexibility of identity, anonymity, lack of restrictions in time and distance, possibility for business action e.t.c.)?

Anonymity, because I can do and live in a public place without fear for my public image like I were among friends of real life. To meet people without going outside

Do you believe that a virtual game can fulfill desires or unachieved goals that you can not realize in real life? If yes, which are they?

No I don't

2. Συνεντεύξεις ειδικών επιστημόνων

ΟΝΟΜΑ: Αποστολοπούλου Ιωάννα

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Κλινική Ψυχολόγος – Ψυχοθεραπεύτρια

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: Οκτώβριος 2008

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας;

Ψυχαγωγία, μιμητισμός, ευκολία πρόσβασης

Σε ποιες περιπτώσεις θα μπορούσε η ενασχόληση με τέτοια παιχνίδια να συνιστά παράδοξες συμπεριφορές ή διαταραχές στην προσωπικότητα; Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να σχετίζεται με το χρόνο ενασχόλησης του ατόμου, ή/και με τις δραστηριότητες που αναπτύσσει σε αυτό;

Όταν η συχνότητα και η ποσότητα του χρόνου που αφιερώνει κάποιος σε τέτοιου είδους ενασχολήσεις δεν συμφωνεί με το αναμενόμενο για το αναπτυξιακό του στάδιο ή/και η συμπεριφορά διατηρείται σε βάρος της λειτουργικότητας του ατόμου για μεγάλο χρονικό διάστημα ή/και το άτομο δεν έχει άλλες πηγές ικανοποίησης πέραν της εν λόγω ενασχόλησης, θα μπορούσε να μιλήσει κανείς για πιθανές ενδείξεις παραδοξότητας ΜΕ ΜΕΓΑΛΗ ΕΠΙΦΥΛΑΞΗ.

Τι θα μπορούσε να υποβόσκει πίσω από μια υπερβολική ενασχόληση με τέτοιου είδους παιχνίδια; Πως κρίνετε τον ηλεκτρονικό εθισμό;

Κοινωνική αδεξιότητα, χαμηλή αυτοεκτίμηση, τάσεις για ικανοποίηση μέσω φαντασίωσης, δυσκολία στην αποδοχή της πραγματικότητας. Ο ηλεκτρονικός εθισμός έχει τα χαρακτηριστικά όλων των άλλων μορφών εθισμού. Από ένα σημείο και μετά, λειτουργεί με έναν αντανάκλαστικό τρόπο.

Μέσω του Second Life οι παίχτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία;

Οι άνθρωποι γενικά φαντασιώνουν άλλη ζωή και άλλους ρόλους κατά καιρούς και αυτό είναι ανάγκη επιβίωσης κατά τη γνώμη μου. Ωραίο ακούγεται σαν συλλογική φαντασίωση. Όταν δεν συμβαίνει σε βάρος της λειτουργικότητας του ατόμου είναι μια χαρά.

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Η επικοινωνία μέσω υπολογιστή είναι μια καινούργια και ωραία μορφή κοινωνικοποίησης, που ανοίγει ένα καινούργιο πεδίο και τρόπο επικοινωνίας, πέρα από όρια. Όταν χρησιμοποιείται παράλληλα με την επικοινωνία «πρόσωπο με πρόσωπο» είναι κατά τη γνώμη μου σημείο προόδου της κοινωνικότητας. Μην ξεχνάτε ότι μια μεγάλη ομάδα ανθρώπων (ανάπηροι, κωφοί, κάτοικοι απομακρυσμένων περιοχών, κ.ά.) μπορεί με αυτόν τον τρόπο να ξεπεράσει το όριο που θέτει στην επικοινωνία κάποιο δύσκολο προσπεράσιμο φυσικό τους γνώρισμα.

Θεωρείτε ότι η πλειοψηφία των «παικτών» τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να χαρακτηρίζονται από κάποια κοινά γνωρίσματα και αν ναι, ποια είναι αυτά;

Το θεωρώ λίγο παρακινδυνευμένο να μιλήσουμε για κοινά γνωρίσματα της πλειοψηφίας των «παικτών». Ακούγεται σαν να κάνουν κάτι αρνητικό. Και εγώ θα έμπαινα σε ένα τέτοιο παιχνίδι αν είχα ελεύθερο χρόνο. Μου ακούγεται ιδιαίτερα γοητευτικό σαν ιδέα. Αν τώρα αναφέρατε στην μειοψηφία, θα έλεγα ότι αναμένει κανείς να έχουν κοινωνικές και άλλες δυσκολίες και να παρουσιάζουν σταδιακά συμπτώματα εθισμού, όπως ευερεθιστότητα, θλίψη, θυμό, αϋπνία, μειωμένη σεξουαλική επιθυμία κ.τ.λ. όταν σε απομάκρυνση από το «ναρκωτικό» τους.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι –όπως πίστευε ο Freud– αποτελεί την εκπλήρωση μιας σπωθημένης επιθυμίας; Μπορεί ένας εικονικός εαυτός να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού;

Αν δεχτούμε την άποψη του Freud -- με κάθε επιφύλαξη -- ότι το όνειρο αποτελεί εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας, θα έλεγα ότι λίγο σχετίζεται με τον εικονικό εαυτό, καθώς εκεί δεν βλέπω κάτι απωθημένο. Αντίθετα ο εικονικός εαυτός έχει τα χαρακτηριστικά που επιθυμεί κάποιος συνειδητά και όχι ασυνείδητα και παρουσιάζονται χωρίς μηχανισμούς συμπύκνωσης, παραμόρφωσης και συμβολισμού όπως κατά τον Freud πάντα στην ονειρική διαδικασία. Ο εικονικός εαυτός μπορεί να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού και, αν αυτό μένει στα επίπεδα της φαντασίωσης, χωρίς να δημιουργεί προβλήματα στη λειτουργικότητα του ατόμου, δεν το θεωρώ τόσο αρνητικό παρά συμπληρωματικό και χρήσιμο.

ΟΝΟΜΑ: Νίκος Δοϊρανλής

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Ψυχολόγος -- Pgd in PCA

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ: Οκτώβριος 2008

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας;

- Χαμηλή κοινωνικότητα/ απουσία προσωπικής ζωής
- Πηγαίο ενδιαφέρον/χόμπυ
- Απουσία ενδιαφερόντων

Σε ποιες περιπτώσεις θα μπορούσε η ενασχόληση με τέτοια παιχνίδια να συνιστά παράδοξες συμπεριφορές ή διαταραχές στην προσωπικότητα; Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να σχετίζεται με το χρόνο ενασχόλησης του ατόμου, ή/και με τις δραστηριότητες που αναπτύσσει σε αυτό;

Ενδεχομένως διαταραχές που κρύβουν αντικοινωνική συμπεριφορά ή ακόμη εξαρτητική προσωπικότητα μπορεί να σχετίζονται με έντονη ενασχόληση με «ψευδοεξωστρεφείς» δραστηριότητες όπως τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας.

Τι θα μπορούσε να υποβόσκει πίσω από μια υπερβολική ενασχόληση με τέτοιου είδους παιχνίδια; Πως κρίνετε τον ηλεκτρονικό εθισμό;

Πιθανότητα εξάρτησης, χαμηλής αυτοεκτίμησης, μη προσαρμογής στο κοινωνικό περιβάλλον.

Μέσω του Second Life οι παίχτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία;

Ενδεχομένως κρυφές επιθυμίες, φαντασιώσεις μιας ζωής που το άτομο θεωρεί ιδανική αλλά αδυνατεί να πετύχει στην πραγματική του ζωή.

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Το είδος αυτό επικοινωνίας μοιάζει να αφαιρεί από την κοινωνικότητα του ατόμου, όμως θα μπορούσε στην πραγματικότητα να ενισχύσει την κοινωνικότητα, εάν εννοηθεί απλώς ως μια εναλλακτική δυνατότητα επικοινωνίας.

Θεωρείτε ότι η πλειοψηφία των «παικτών» τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να χαρακτηρίζονται από κάποια κοινά γνωρίσματα και αν ναι, ποια είναι αυτά;

Ενδεχομένως να είναι η εσωστρέφεια, μια δυσθυμική τάση, χαμηλή αυτοεκτίμηση, απουσία έντονης κοινωνικότητας.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι –όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας; Μπορεί ένας εικονικός εαυτός να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού;

Πρόγματι ένας εικονικός εαυτός μπορεί να μειώσει τις εσώτερες συγκρούσεις ενός ατόμου που βιώνει στην πραγματική του ζωή μια μεγάλη απόκλιση από αυτό που θεωρεί «ιδανικό εαυτό». Προκειμένου να μειώσει αυτή την εσώτερη σύγκρουση, εκτονώνεται και συμπληρώνει τις ανάγκες του μέσω της εικονικής πραγματικότητας.

ΟΝΟΜΑ: Χρύσα Καλλή

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Κοινωνικός Ψυχολόγος - Κοινωνιολόγος, Ειδικός Λειτουργικός Επιστήμονας Α - Ινστιτούτο Κοινωνικής Πολιτικής, Υπεύθυνη Ελληνικής Τράπεζας Κοινωνικών Δεδομένων - Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ: Ιούλιος 2008

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας;

Οι λόγοι θα μπορούσαν να ταξινομηθούν σε ένα φάσμα με άκρα: Την απλή περιέργεια (επειδή προσφέρεται η δυνατότητα), έως την αναζήτηση διεξόδου από μία μη αποδεκτή ή αφόρητη πραγματικότητα. Προσωπικά, θα τοποθετούσα τους λόγους κάπου στο κέντρο του φάσματος και θα τους ονόμαζα: «κουλτούρα ηλεκτρονικής κοινωνικότητας» -είναι αδόκιμος ο όρος, αλλά με αυτόν προσπαθώ να περιγράψω το νέο είδος επικοινωνίας που βλέπουμε να συντελείται και ξεπερνάει τα όρια της διευκόλυνσης της επικοινωνίας λόγω των τεχνολογικών μέσων, γίνεται αυτοσκοπός και αποτελεί τον «ασφαλέστερο» τρόπο να επικοινωνούμε με τον κόσμο χωρίς να εκθέτουμε τον εαυτό μας στους κινδύνους που ενέχει και η πιο απλή επικοινωνία. Τώρα, δεν γνωρίζω τίποτα για τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας αλλά γνωρίζοντας περί εικονικής πραγματικότητας γενικά, θα έλεγα ότι προσφέρουν το ίδιο συναίσθημα με την αφήγηση του παραμυθιού. Το μέσον αλλάζει, αλλά η ανάγκη παραμένει ίδια –ζούμε σε ένα φανταστικό κόσμο όπου όλα είναι δυνατόν να ελεγχθούν επειδή υπάρχει η μαγεία και επειδή μπορούμε να αλλάζουμε το σενάριο όπως μας βολεύει. Αυτό προσφέρει η εικονική πραγματικότητα και το παραμύθι: τον έλεγχο των συνθηκών της ζωής μας που δεν έχουμε στον πραγματικό κόσμο.

Σε ποιες περιπτώσεις θα μπορούσε η ενασχόληση με τέτοια παιχνίδια να συνιστά παράδοξες συμπεριφορές ή διαταραχές στην προσωπικότητα; Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να σχετίζεται με το χρόνο ενασχόλησης του ατόμου, ή/και με τις δραστηριότητες που αναπτύσσει σε αυτό;

Η υπερβολή στον χρόνο ενασχόλησης με τέτοια παιχνίδια μπορεί να οδηγήσει σε διαταραχές προσωπικότητας ή να προέρχεται από υπάρχουσες διαταραχές. Για να διαπιστωθεί αυτό πρέπει να μελετηθεί κλινικά. Όπως και να έχει όμως, αυτό που έχει σημασία είναι ότι όλο και περισσότερες μελέτες συγκλίνουν στην διαπίστωση ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, γενικότερα, είναι μακροπρόθεσμα επιβλαβή.

Τι θα μπορούσε να υποβόσκει πίσω από μια υπερβολική ενασχόληση με τέτοιον είδους παιχνίδια; Πως κρίνετε τον ηλεκτρονικό εθισμό;

Ατομικές ανασφάλειες, προσπάθεια απόρριψης/λύσης πραγματικών προβλημάτων, μοναξιά, έλλειψη κοινωνικής ζωής λόγω προσωπικών, οικογενειακών, κοινωνικών προβλημάτων, προβλήματα υγείας-εμφάνισης (π.χ. αναπηρία), κ.ά. Ο ηλεκτρονικός εθισμός είναι μια άλλη ιστορία και διαφέρει από τη διαταραχή. Όλοι λίγο ως πολύ είμαστε πλέον εθισμένοι. Εγώ δεν μπορώ χωρίς το email μου και αναζητώ πλέον σχεδόν τα πάντα από το internet. Οι άνθρωποι πάνε διακοπές με laptop, κινητά, mp3, φορητές συσκευές DVD. Όσο καταφέρνουμε να

εντάσσουμε τα νέα μας γκατζετάκια στον τρόπο ζωής μας δεν υπάρχει πρόβλημα, όταν όμως προτιμούμε να παίζουμε παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας αντί να πάμε στον κινηματογράφο με φίλους, τότε αγγίζουμε τα όρια της διαταραχής.

Μέσω του Second Life οι παίκτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία;

Δεν βλέπω την κοινωνία ως ξεχωριστή οντότητα που μπορεί να παίρνει και να στέλνει μηνύματα. Βλέπω ανθρώπους που επιχειρούν με διάφορους τρόπους να φτιάξουν μια άλλη ζωή, είτε μέσω ενός παιχνιδιού είτε έξω, στον κόσμο. Αν λοιπόν υπάρχει μία μαζικότητα σε παιχνίδια τύπου second life (υπάρχουν στατιστικές;; θα μ' ενδιέφερε να τις δω), εγώ παίρνω το μήνυμα ότι υπερτερεί η ατομικότητα έναντι της κοινωνικότητας και ανησυχώ. Η κοινωνία θα έπαιρνε διαφορετικά μηνύματα ανάλογα με το είδος των «κοινωνικών ομάδων» που θα «διάβαζαν» το γεγονός: φτιάζτε και άλλα τέτοια παιχνίδια, θα έλεγαν οι παραγωγοί, έφτασε το τέλος του κόσμου θα έλεγαν οι ιδεαλιστές, κάποιιοι δεν θα τα αντιληφθούν ποτέ γιατί απλούστατα είναι άλλη γενιά ή ζουν στο «σκοτεινό» μέρος του πλανήτη, και πολλοί νέοι θα δουν τα υβρίδια/παράγωγα τέτοιων παιχνιδιών στο μέλλον ως light εκδόσεις ηλεκτρονικών ή επιτραπέζιων παιχνιδιών στα πολυκαταστήματα, γιατί κάθε νέα ιδέα όσο προκλητική και αν είναι περνάει φάσεις ενηλικίωσης: εντυπωσιακή και αμφισβητούμενη με την εμφάνισή της, τροποποιημένη για να έχει μαζική απήχηση, μετά αποκτάει την κρούστα της συνήθειας και στο τέλος περνάει απαρατήρητη έχοντας αφήσει ψήγματα της αρχικής ιδέας στην καθημερινότητά μας.

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Όπως είπαμε και πριν το πρόβλημα είναι στην οριοθέτηση, όχι στο μέσον. Αυτή τη στιγμή εμείς οι δυο εφαρμόζουμε computer mediated communication και μας εξυπηρετεί θαυμάσια. Αν όμως θέλαμε να μιλήσουμε για τον εαυτό μας –να γνωριστούμε- και συνεχίζαμε να επικοινωνούμε έτσι, χωρίς οποιαδήποτε προσωπική επικοινωνία να αποκλείεται για κάποιο ιδιαίτερο λόγο (π.χ. αν μία από μας ήταν στην Αυστραλία), τότε θα ήμασταν προβληματικά άτομα. Άκουσα προσφάτως περιγραφές από νέους ανθρώπους για φλερτ μέσω υπολογιστή και για συντήρηση ερωτικής σχέσης χωρίς κανέναν από τα δύο μέρη να απομακρυνθεί από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή, για μήνες. Τι σημαίνει αυτό; Διανύουμε την εποχή της ήσσοнос προσπάθειας και η τεχνολογία μας εξυπηρετεί αφάνταστα σε αυτό. Τα πιο δύσκολα, όπως οι μετακινήσεις μας, η ανακάλυψη του σωστού φίλου ή συντρόφου μέσα από ουσιώδεις συζητήσεις, η προβολή του εαυτού μας στον κόσμο, γίνονται αβασάνιστα με τη δύναμη του υπολογιστή. Αυτό έχει πάλι σχέση με την προσπάθεια ελέγχου της ζωής μας που συζητούσαμε πιο πάνω. Είναι πολύ εύκολο να κάνεις κλικ και να κόψεις την ηλεκτρονική επικοινωνία, επικαλούμενος/η και τεχνολογικούς δαίμονες. Έχεις τη δυνατότητα να γνωρίζεις πολύ κόσμο σε γρήγορο χρόνο –επιφανειακά- (π.χ. βλέπε face book), δεν χρειάζεται προσωπική ενέργεια για να «συναντήσεις» ανθρώπους, δουλεύεις πολύ.....

Θεωρείτε ότι η πλειοψηφία των «παικτών» τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να χαρακτηρίζονται από κάποια κοινά γνωρίσματα και αν ναι, ποια είναι αυτά;

Δεν ξέρω γιατί δεν γνωρίζω το παιχνίδι και θα ήμουν άδικη να αρχίσω να τους περιγράφω. Θα αναγνώριζα όμως σε όλους στοιχεία μοναξιάς και θα τους χαρακτήριζα γενικά ως δειλούς ως προς τη ζωή.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι –όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας αποθιμμένης επιθυμίας; Μπορεί ένας εικονικός εαυτός να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού; Οποσδήποτε, ναι.

ΟΝΟΜΑ: Κων/νος Κοσκινάς

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Αναπληρωτής καθηγητής κοινωνιολογίας του Τμήματος Ψυχολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου και Διευθυντής του Ερευνητικού Κέντρου «ΩΜΕΓΑ»

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ: 12.1.09

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με τα παιχνίδια δυνητικής πραγματικότητας;

Η δυνητική πραγματικότητα, δίνει τρία πράγματα σ' αυτόν που ασχολείται με παιχνίδια. Το **πρώτο** είναι «control», η δυνατότητα ελέγχου. Αισθάνεσαι ότι μπορείς και ελέγχεις το που πας και το τι κάνεις. Το ένα είναι αυτό. Το **δεύτερο** είναι οι «ρόλοι». Η δυνατότητα να παίζεις διαφορετικούς ρόλους. Η θεωρία των ρόλων είναι γνωστή στην κοινωνιολογία και στην ψυχολογία και αυτή η δυνατότητα να παίζεις διαφορετικούς ρόλους έχει και μια μαθησιακή, εκπαιδευτική ποιότητα, διότι σε μαθαίνει πως πρέπει να λειτουργείς. Ποιο είναι το «catch twenty two» εδώ; Ότι αυτά που κάνεις με τους ρόλους σου μέσα στη δυνητική πραγματικότητα, στα πεδία δυνητικής πραγματικότητας, είναι ένα άλλο περιβάλλον που βασικά σου βάζει διαφορετικές συμπεριφοριακές παραμέτρους, απ' ό,τι σου βάζει η πραγματική ζωή. Πέφτεις δηλαδή σε μία «λουμπα» εδώ. Όπου νομίζεις ότι θα μπεις, θα ελέγξεις, θα υιοθετήσεις τους ρόλους και θα κάνεις εσύ ό,τι νομίζεις, αλλά δεν υπολογίζεις ότι είναι ένα άλλο περιβάλλον. Και το δυνητικό περιβάλλον είναι πολύ πιο δυναμικό απ' ό,τι το πραγματικό περιβάλλον και οι χρόνοι στο real time είναι πολύ μεγαλύτεροι, η έννοια του χρόνου δηλαδή επιμηκύνεται, ενώ στη δυνητική πραγματικότητα, η έννοια του χρόνου μικραίνει. Ένα πολύ απλό παράδειγμα, για να πας να βρεις μια συντροφιά σε μια καφετέρια, θα πας στη μία καφετέρια, θα πας στην άλλη, θα μιλήσεις με τον έναν, θα μιλήσεις με τον άλλον...εδώ (στο δυνητικό περιβάλλον), μπαίνεις μέσα και κατευθείαν βρίσκεις της επαφή σου, αρχίζεις κι ένα chat, αρχίζεις ένα interaction, δίνεις κι ένα ραντεβού έξω...επομένως η έννοια του χρόνου είναι διαφορετική. Κι αυτό το ξέρουμε κι από πριν, ότι ο χρόνος, όπως και ο χώρος, σχεδόν μηδενίζονται όταν μπαίνουμε μέσα σε αυτούς τους κόσμους.

Το πρώτο λοιπόν είναι control, το **δεύτερο** είναι η δυνατότητα να παίζεις διαφορετικούς ρόλους και να πειραματιστείς με αυτούς και το **τρίτο** είναι αυτό που έχει πάντα ο άνθρωπος – στην αστική κοινωνία το ερμηνεύουμε ως «φυγή», στην πραγματικότητα θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι μια εξερεύνηση ενός traveler ο οποίος επιδίδεται στο voyarism και ξαφνικά βρίσκεται μπροστά του και την ικανότητα να διαδρά, να επικοινωνεί. Θα αναφέρω ένα πολύ απλό παράδειγμα: αν ξεκινήσετε με το αυτοκίνητό σας από εδώ και πάτε όσο μακριά μπορείτε και έχετε απεριόριστη ικανότητα να κινήστε στο χώρο και το χρόνο, στο τέλος θα ξαναβρεθείτε στο ίδιο σημείο. Εφόσον κινείστε πάνω στη γη, που είναι στρογγυλή. Ο χώρος αυτός δεν έχει στρογγυλάδα, είναι open space, είναι σύμπαν. Επομένως υπάρχει ένα συμπαντολογικό μήνυμα εδώ, το οποίο δεν είναι ορατό, δεν είναι συνειδητό, αλλά είναι ένας χώρος...-σκεφτείτε τους εξερευνητές του 14^{ου}, 15^{ου} αιώνα που θεωρούσαν ότι η γη είναι περίπου flat και ότι πρέπει να πάνε στα άκρα της γης, κάπου να τελειώσει. Που δεν υπάρχει. Επομένως είναι απεριόριστο σύμπαν στην πραγματικότητα. Είναι ένα παράθυρο στο σύμπαν. Δεν είναι το παράθυρο επικοινωνίας με τους άλλους, είναι το παράθυρο εισόδου στο cyberspace, στον Κυβερνοχώρο. Και μέσα στον Κυβερνοχώρο, έχεις ομάδες οι οποίες ενώνονται με βάση το συναίσθημα, γι' αυτό κάνεις virtual communities...το πιο σημαντικό όμως έχεις networks, έχεις δίκτυα. Η αντικατάσταση της ομάδας από το network, είναι μια σημαντική διαφοροποίηση που λαμβάνει χώρα. Επομένως οι λόγοι που ωθούν κάποιον να

ενασχοληθεί κάποιον με τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας είναι ο έλεγχος, η εμπειρία που παίρνει και η φυγή προς το άπειρο, γιατί μπαίνεις σ' έναν καινούργιο χώρο. Παλιά μιλάγαμε και για αποικιοποίηση του Κυβερνοχώρου, δηλαδή τα μεγάλα corporate συγκροτήματα προσπαθούσαν να ελέγξουν τον Κυβερνοχώρο, κάτι που είναι αδύνατον.

Αυτοί οι λόγοι που αναφέρατε, είναι γενικά για τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας, τα περισσότερα από τα οποία έχουν και κάποιο συγκεκριμένο στόχο. Συγκεκριμένα για το second life όμως -πέρα από αυτούς που το χρησιμοποιούν για επιχειρηματικούς λόγους και έχουν οικονομικά οφέλη- οι λόγοι αυτοί ισχύουν και για εκείνους που απλά μπαίνουν για κοινωνικοποίηση; Και γιατί δεν το κάνουν αυτό στην real life τους;

Γιατί όχι; Ισχύει. Στην πραγματική ζωή μπορεί να μην γίνεται. Υπάρχουν εμπόδια. Και αυτά τα εμπόδια δεν είναι κοινωνικά μόνο, είναι και ψυχολογικά. Δηλαδή οι κοινωνίες μας έχουν φτάσει σε σημεία αδιεξόδου, λόγω της ατομικότητας. Το group, είχε το συναίσθημα. Ζούσαμε στο χωριό μας, στη γειτονιά μας κ.τ.λ. Στο network είσαι άτομο, δεν είσαι group. Η δικτύωσή σου είναι σαν άτομο. Γκρουπάρεσαι μέσα εκεί. Γι' αυτό και το θέμα της ψυχικής ασθένειας είναι αμφιλεγόμενο. Τι εννοώ; Αυτό που θεωρούμε εμείς παθολογικό, ότι είσαι εξαρτημένος, μπορείς να το δεις με δυο διαφορετικούς τρόπους. Αν το δεις από την πλευρά της real life, λες ότι αυτοί κάθονται 8-10 ώρες εκεί και δεν κάνουν τίποτα...αν το δεις όμως από τη μεριά αυτών που ήδη συμμετέχουν, σου λέει, αυτή η ζωή εμένα δε μου προσφέρει τίποτα, ενώ η virtual ζωή που ζω μου προσφέρει όσα άλλα εγώ δεν έχω εκεί. Ας πάρουμε έναν «geek» (ιδιόρρυθμο άτομο) ας πούμε, τον geek τον θεωρούμε εμείς ότι είναι μια marginal προσωπικότητα της κοινωνίας μας. Όχι άτομο, προσωπικότητα. Ο geek όμως μπορεί να είναι ο μελλοντικός άνθρωπος, η μελλοντική προσωπικότητα. Αυτό που θεωρούμε extreme εκτός, μπορεί στο μέλλον να έχει κάποιες ιδιότητες -όπως του focus, της ένταξης στις νέες τεχνολογίες, της δυνατότητας χρήσης της interactive, της νέας γλώσσας που αναπτύσσεται. Γιατί αναπτύσσονται νέα γλωσσικά ιδιώματα. Όπως σε κάθε περιβάλλον. Όπως αν ήσουν Σαρακατσαναίος ή αν ήσουν Αρκάς, θα είχες διαλέκτους διαφορετικές ακριβώς λόγω του πολιτισμικού και περιβαλλοντικού σου background. Έτσι λοιπόν και στο περιβάλλον αυτό, ανάλογα σε ποιο περιβάλλον βρίσκεσαι, αναπτύσσεις γλωσσικά ιδιώματα. Και η γλώσσα μας από το Saussure μέχρι σήμερα γνωρίζουμε ότι στην πραγματικότητα είναι η γλώσσα της συνείδησης. Επομένως η συνείδησή τους αυτή διαμορφώνεται σ' ένα άλλο περιβάλλον που, αυτοί που το βλέπουν από την πλευρά του real life το θεωρούν παθολογικό και άρρωστο και αυτοί που είναι μέσα θεωρούν ότι η κοινωνία στην οποία ζούσαν ήταν άρρωστη και δεν είχαν τη δυνατότητα να ανταποκριθούν σε αυτή λόγω της παθογένειάς της.

Εσείς που γνωρίζετε και τα δύο περιβάλλοντα πιστεύετε ότι υπάρχει κάτι παθολογικό στο ένα ή στο άλλο περιβάλλον ή απλά είναι διαφορετικά; Πως κρίνετε τον ηλεκτρονικό εθισμό; Όσον αφορά στο θέμα της ψυχικής ασθένειας, θα πρέπει να έχουμε μια φιλοσοφική στάση: είναι βιολογικά προσδιορισμένη, ή είναι κοινωνικά προσδιορισμένη; Δηλαδή προέρχεται από γονιδιακές καταστάσεις (π.χ. σχιζοφρένεια) ή από επικοινωνιακές και συμπεριφορικές (π.χ. προβλήματα συμπεριφοράς και προσωπικότητας κ.τ.λ.);

Ένας ο οποίος παρουσιάζει συμπτώματα εξάρτησης, αν δεν υπήρχε το Ίντερνετ, θα είχε άλλες μορφές εξάρτησης στη ζωή του; Εξάλλου τι είναι η εξάρτηση, είναι αυτό που προσπαθείς να βρεις και θεωρείς ότι σε κάνει πιο ευτυχισμένο, σου δίνει τη δυνατότητα να διαχειρίζεσαι το πρόβλημά σου.

Το θέμα του εθισμού, είναι από ποια οπτική γωνία το βλέπεις. Αυτοί οι οποίοι αρνούνται τη διαδικτύωση, είναι οι ψυχολόγοι και οι κοινωνιολόγοι, οι οποίοι και είναι στο κατώτερο σημείο αποδοχής της νέας τεχνολογίας.

Λέτε δηλαδή κατά κάποιον τρόπο, ότι αυτός θα εξαρτούνταν από κάτι άλλο αν δεν είχε το Ίντερνετ;

Δεν το ξέρω αυτό. Θα πρέπει να τον πάρουμε αυτόν, να του κάνουμε ψυχανάλυση, να του κάνουμε τεστ, να δούμε είναι βιολογικά τα προβλήματα; Δε μπορούμε να πούμε εξ αρχής ότι αυτός ο τύπος έπαθε αυτά που έπαθε επειδή ασχολείται με το Ίντερνετ. Cause and effect relationship. Η έννοια του εθισμού στο Ίντερνετ δεν είναι δεδομένη. Είναι μια «τραβηγμένη» εννοιολόγηση. Επειδή δεν έχουμε άλλον τρόπο να το πούμε. Αν οι κοινωνία οργανωθεί με βάση τις νέες τεχνολογίες, με άλλες ιδεολογικές αρχές, μπορεί να μην υπάρχουν και τα προβλήματα που λέμε «εθισμό». Αν όμως μπαίνουν αξίες όπως ο θάνατος, η ζωή, η καταστροφή, έχουμε πρόβλημα.

Εφόσον η τεχνολογία εξελιχθεί, οι δύο κόσμοι (real και virtual), θα ενσωματωθούν απόλυτα. ~~Και θα φύγουμε από την έννοια της artificial intelligence, για να περάσουμε σ' εκείνη της collective intelligence. Όλοι μαζί σκεφτόμαστε το ίδιο πράγμα. Η σκέψη μας θα κυκλοφορεί στο Διαδίκτυο και θα είναι πηγή πληροφόρησης για τον καθένα.~~

Μπορείς όμως στη virtual life να νιώσεις όπως στη real life;

Όχι. Αλλιώς νιώθεις. Τα συναισθήματα του ανθρώπου είναι συγκεκριμένα, οι αισθήσεις είναι συγκεκριμένες, ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται το περιβάλλον και δέχεται ερεθίσματα από αυτό είναι συγκεκριμένος. Σήμερα έχουμε μια νέα τεχνολογία. Πιστεύω στην επόμενη δεκαετία θα έχουμε τη δυνατότητα να γράφουμε δικά μας λογισμικά στον εγκέφαλό μας κατευθείαν.

Πιστεύετε ότι όσοι ασχολούνται με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας μπορεί να έχουν κάποια κοινά γνωρίσματα;

Αυτά που ανέφερα αρχικά και ως λόγους ενασχόλησης: η αναζήτηση του ελέγχου της ζωής, η φυγή και η εξερεύνηση, ο πειραματισμός και η μάθηση. Είναι σαν ξαφνικά να ανοίγεις το παράθυρό σου και να βλέπεις έναν κόσμο τεράστιο.

Βλέπω το site της κας Πόπης Αθανασοπούλου, η οποία ταξιδεύει στην Ταϊλάνδη και μου μεταδίδει της φωτογραφίες της και μου μεταφέρει τι αρέσει σ' εκείνη. Κι εγώ που έχω πάει στην Ταϊλάνδη συγκρίνω γιατί δεν πήρα εκείνη τη φωτογραφία, τι δεν είδα, της στέλνω ένα μήνυμα «στείλε μου εκείνη της φωτογραφία...» κ.τ.λ. και ξαφνικά κλείνουμε κι ένα ραντεβού στην καφετέρια. Στην πραγματική μου ζωή ούτε τολμώ να πλησιάσω γυναίκα να της μιλήσω.

Στη δονητική πραγματικότητα όμως υπάρχει και το θέμα του «προσωπείου», το ότι δηλαδή μπορούμε να μην είμαστε ο εαυτός μας...

Ποιος είναι ο εαυτός μας; Πως διαμορφώνεται ο εαυτός μας; Δε διαμορφώνεται μέσα από την κοινωνικοποίηση, μέσα από την εκπαίδευση, μέσα από την οικογένειά μας, τις σχέσεις με τους ανθρώπους κ.τ.λ.; Είναι μια στατική έννοια; Όχι. Πόσα avatars μπορείτε να κάνετε στο Second Life; Άπειρα. Όσοι και οι εαυτοί που έχετε. Και στην real life λοιπόν, με την έννοια των «ρόλων», αλλιώς θα μιλήσετε στα παιδιά σας ως μητέρα, αλλιώς θα μιλήσετε στο φίλο σας ή στο σύζυγό σας, αλλιώς θα μιλήσετε στον εργοδότη σας, ή στο αφεντικό σας, στον καθηγητή σας... υιοθετείτε διαφορετικούς ρόλους. Θεωρείται ότι έχουμε κάποιες αρχές –είστε χριστιανή, είστε Ελληνίδα κ.τ.λ.- έχουμε κάποιες ταυτότητες. Μη συγχέουμε όμως την έννοια της προσωπικότητας και του εαυτού με την έννοια της πολιτισμικής μας ταυτότητας. Άλλο πράγμα. Βγάζουμε διαφορετικό εαυτό σε κάθε άνθρωπο. Αυτό το θεωρούσαν ότι στην πραγματικότητα ήταν μια υποκρισία. Ότι υποκρινόμασταν κάποιον άλλον, ενώ εδώ δεν υποκρινόμαστε κάποιον άλλον. Υιοθετούμε ένα avatar...

Τα 10 avatar του Βισνού- μιας από τις τρεις οντότητες της Τριμούρτι, του Θεού με τις τρεις φάτσες. Ο ένας είναι ο Βράχμα, ο Βισνού και η Σίβα.

Βράχμα είναι ο θεός της δημιουργίας και της γης, ο Βισνού είναι της διατήρησης, της συντήρησης, του ελέγχου και του νερού και η Σίβα είναι της φωτιάς και της καταστροφής. Επομένως μη θεωρούμε ότι η τεχνολογία αυτή είναι μια τεχνολογία δυτικού τύπου. Η φιλοσοφία της στην πραγματικότητα...ας πάμε και πιο πέρα, στο collective consciousness, στη συλλογική συνείδηση και ιδιαίτερα στο global consciousness. Εκεί υπήρχε ένας Ιησούϊτης μοναχός στη δεκαετία του '20, ο οποίος μέχρι το '50 βρέθηκε στο Πεκίνο και αυτός ανακάλυψε τον άνθρωπο του Πεκίνου, τη χαμένη αλυσίδα από τον άνθρωπο του Νεάντερταλ και τους αυστραλοπίθηκους, έναν ενδιάμεσο κρίκο που ήταν ο άνθρωπος του Πεκίνου. Αυτό ο Ιησούϊτης λοιπόν είπε το εξής: ότι τείνουμε σε μια κατάσταση Ω. Α έως Ω. το Ω είναι εκεί που καταλήγει όλη η γνώση. Ότι η παγκόσμια γνώση έρχεται και μπαίνει σιγά σιγά σε μια ενιαία φόρμα που είναι προσβάσιμη και κατανοητή από όλους. Αυτός είναι ο Θεός. Η ανθρωπότητα για να επιβιώσει πρέπει να αποκτήσει global consciousness. Γιατί αυτή η συνείδηση θα μας οδηγήσει στο ταξίδι στο διάστημα. Και το exercise που κάνουμε στο cyberspace, είναι το ταξίδι μας στο διάστημα. Κάνουμε ένα simulation του ταξιδιού και της επικοινωνίας που θα έχουμε όταν θα αρχίσουμε να ταξιδεύουμε στο σύμπαν. Επομένως οι αρχές μας δε διέπονται μόνο από γήινους κανόνες και νόμους και συμπεριφορές. Γι' αυτό αναπτύχθηκε για παράδειγμα η κοινωνιολογία και η ψυχοκοινωνιολογία του διαστήματος κ.τ.λ.

Επομένως λοιπόν, αυτές οι Ινδουιστικές φιλοσοφίες είναι οι αρχές όλων των βασικών μορφών των θρησκειών. Και του Χριστιανισμού και του Ισλαμισμού και του Ιουδαϊσμού. Hindu είναι η βάση των μονοθεϊστικών θρησκειών. Σε αυτό λοιπόν έχουμε 10 avatars τα οποία είναι descents, απόγονοι από μια θεότητα. Ναι μεν απόγονοι με θείκες δυνάμεις, όχι όμως ισοδύναμοι με αυτές. Τα avatars αυτά που έχουμε, είναι κομμάτια του εαυτού μας. Είναι γεννήματα που αρχικά φαίνονται της φαντασίας μας, τα οποία όμως συμπληρώνουν τον εαυτό μας. Κι εδώ κάνουμε delegate, περνάμε στη φαντασία μας. Εξάλλου ο άνθρωπος δεν έχει κενό στη γνώση και τη σκέψη του. Ό,τι δε γνωρίζει, το αντικαθιστά με μύθους και φαντασιώσεις. Δηλαδή, για παράδειγμα, τι υπάρχει πέρα από τη γη; Υπάρχει ο Κένταυρος, υπάρχουν οι αστερισμοί που ήταν ζώα μυθικά κ.τ.λ. Υπάρχει ένας ανθρωπομορφισμός για να κάνουμε τα πράγματα πιο προσφιλή και οικεία σε εμάς. Ο ανθρωπομορφισμός που κάνουμε στη μυθολογία, στην πραγματικότητα υπάρχει και εδώ. Κάνουμε ανθρωπόμορφα τα avatars μας...

Άρα λοιπόν κάποιος που δεν έχει virtual life, του λείπει κάτι;

Σίγουρα. Για μένα προσωπικά, ναι. Η άποψή μου είναι ότι το να αρνείσαι αυτή τη στιγμή κάτι τέτοιο, είναι σα να αρνείσαι ένας μέρος της ζωής σου. Το να λες δε μπορώ την τεχνολογία, δε μπορώ τα computers, είναι λάθος. Η τεχνολογία είναι μια ενδιάμεση κατάσταση, ένα εργαλείο. Στην πραγματικότητα όμως το Διαδίκτυο δεν είναι μόνο ένα εργαλείο, δεν είναι απλά ένα μέσο, είναι ένας χώρος, ένας κόσμος. Επομένως οι παράμετροι της έρευνας, της επιστήμης, της γνώσης που αναπτύσσονται σε αυτό το χώρο λόγω του διαφορετικού περιβάλλοντος, δε μπορεί να είναι ταυτόσημες με αυτές που υπήρχαν. Είναι όπως παλιότερα, όταν χρησιμοποιούσαμε όρους κοινωνικών επιστημών για να ερμηνεύσουμε τι γινόταν στην Αίγυπτο του Φαραώ. Πως θα χρησιμοποιήσουμε την έννοια της κοινωνικής τάξης, η οποία είναι έννοια βιομηχανικής κοινωνίας και μετέπειτα, για να ερμηνεύσεις προϊστορικές κοινωνίες; Μόνο λόγω μεταφοράς.

Ένα άλλο σημείο πάνω σε αυτό είναι το «σύμβολο». Δηλαδή η μονάδα ανάλυσης μας, δεν είναι πλέον η πληροφορία per se, είναι το σύμβολο. Γι' αυτό τα πληκτρολόγια που θα αναπτυχθούν στο μέλλον θα είναι περισσότερο Κινέζικα, γιατί τα ιδεογράμματα περιλαμβάνουν ολόκληρες φράσεις και έννοιες, επομένως είναι περισσότερο γρήγορα και συνοπτικά για της επικοινωνία. Άρα το ιδεόγραμμα θα εκφράσει καλύτερα τα avatar μας.

Μέσ του Second Life οι παίχτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία;

Είναι ένα simulation μιας άλλης ζωής. Είναι μια προσομοίωση και μια γενικότερη πειραματική κατάσταση...όπως φτιάξαμε τις ΗΠΑ: μαζεύτηκαν άνθρωποι από όλον τον κόσμο και δημιουργήθηκαν. Άσχετα αν υπάρχουν φυλετικές και κοινωνικές διαφορές.

Ανάλογα δημιουργείται και η virtual ζωή. Περνάμε από τη λειτουργία των αναπαραστάσεων, στο να μπορεί ο καθένας να μπει στην προσομοίωση του άλλου αυτόματα και να ζήσει την εμπειρία του. Αυτό κάνει και το Second Life: μπορούμε να ζήσουμε και τις εμπειρίες του άλλου.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι μέσα σε έναν τέτοιο κόσμο προσπαθούν οι χρήστες να εκπληρώσουν απωθημένα τους;

Σαφέστατα προσπαθούμε να ικανοποιήσουμε απωθημένα. Ιδιαίτερα αυτό. Ανικανότητες, απωθημένα, δυσλειτουργίες. Ό,τι δε μπορούμε να κάνουμε στην πραγματική μας ζωή, προσπαθούμε να το κάνουμε στην ~~δυναμική~~ *δυναμική* μας ζωή. Όχι ό,τι αρνητικό. Οτιδήποτε. Προσπαθούμε να δείξουμε περισσότερο ποι οι είμαστε. Να φανούμε περισσότερο. ~~In the end of the day~~ όμως, υπάρχει πάντα η πραγματικότητα, η οποία θα μας πει ότι «είστε εθισμένος», «είστε διεστραμμένος», «είστε τρελός», «σχιζοφρενής». Θα έρθει δηλαδή η πραγματικότητα να μας πει ότι «με αυτό που κάνεις, είσαι αυτό», σε σχέση με την πραγματικότητά μας, άσχετα αν η πραγματικότητα δεν έχει ακόμη απορροφήσει, ενσωματώσει, αυτές τις δυνατότητες που προσφέρει ο virtual χώρος.

Γιατί όμως κάποιος να επιλέξει να κάνει κάτι στο Second Life και όχι στην πραγματική του ζωή;

Μπορείτε να πάτε στο Σύνταγμα και να δείτε έναν ωραίο άντρα και να τον πλησιάσετε και να του δώσετε ένα φιλή; Στο Second Life όμως, πλησιάζετε κάποιον και τον πλακώνετε στο ξύλο. Θέλω να πω ότι έχεις τη δυνατότητα να κάνεις πράγματα που αλλιώς δε θα είχες, λόγω των συμβατοτήτων που υπάρχουν.

Ήρωες και θύματα. Ξέρει κανείς ότι μπορεί να γίνει ήρωας; Πιστεύει κανένας ότι θα γίνει ποτέ θύμα; Κι όμως και οι ήρωες γεννιούνται και περισσότερα θύματα από ήρωες, δημιουργούνται. Δηλαδή και ήρωας και θύμα, που είναι το ίδιο νόμισμα από την άλλη πλευρά, δεν είναι κάτι που μπορείς να το καθορίσεις από πριν. Αυτό που γινόμαστε, δεν είναι λοιπόν κάτι προσδιορισμένο. Απλά από τις συμβατότητες και τους κώδικες συμπεριφοράς που έχουμε ενσωματώσει και δεν είναι τίποτ' άλλο από μορφές ελέγχου...Ο Νίτσε για παράδειγμα μας λέει ότι αν 4 φορές μπορέσεις και ξεπεράσεις στη σκέψη το ότι δε μπορείς να δολοφονήσεις άνθρωπο, την 5^η φορά θα τον δολοφονήσεις. Διότι θα έχεις καλλιεργήσει πλέον όλο το μηχανισμό. Το virtuality υπάρχει μεταξύ του φλοιού του εγκεφάλου και του καυκάλου. Διότι δεν είναι τίποτ' άλλο παρά τα ερεθίσματα που παίρνουμε, τα οποία τα διαμορφώνουμε στη συνέχεια.

Δηλαδή αυτοί που ζουν virtual life είναι πιο ελεύθεροι από τους υπόλοιπους;

Είσαι πάντα περιορισμένος από τα θέματα της τεχνολογίας. Και αυτό είναι πολύ σημαντικό. Κάθε τεχνολογία ενσωματώνει μέσα της ανθρώπινες αξίες. Δεν είναι ουδέτερη. Δεν είναι όπως το μαχαίρι που ανάλογα πως θα το χρησιμοποιήσεις μπορεί να κόψει ψομί ή να σκοτώσει άνθρωπο. Η τεχνολογία είναι διαφορετική. Κάθε τεχνολογικό αντικείμενο ενσωματώνει μέσα του αξίες και κάθε αξία είναι ένας περιορισμός, γιατί βασίζεται πάνω σε αρχές. Δημιουργείται έτσι ένα περιβάλλον που έχει αυτοπεριορισμούς. Η τεχνολογία και οι αξίες να μεν έχουν διαφορές, αλλά αυτές έχουν μειωθεί σημαντικά. Αν ένα περιβάλλον σου δίνει αυτόματο feedback στη συμπεριφορά σου, τότε πραγματικά το αξιακό σου σύστημα θα αλλάξει πολύ πιο γρήγορα από οποιαδήποτε άλλη μορφή.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι –όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας; Μπορεί ένας εικονικός εαυτός να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού;
Ακριβώς. Είναι όμως και όνειρο και επιθυμία. Αυτά συνυπάρχουν. Υπάρχει φαντασίωση και ανικανοποίητη επιθυμία. Και όχι μόνο αυτό. Και οι νευρώσεις μας. Βγάζουμε τις νευρώσεις μας εδώ. Έχω φοβία με το αεροπλάνο για παράδειγμα, μπαίνω σε ένα simulator και κάνω στο εαυτό μου μικρές δόσεις υψομετρίας, μέχρι να συνηθίσω.

ΟΝΟΜΑ: Μαριάνθη Κοττέα

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Επίκουρη καθηγήτρια τμήματος Κοινωνιολογίας Παντείου Πανεπιστημίου

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ: Οκτώβριος 2008

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας;

Το ότι κάποιος μπορεί να είναι δυσαρεστημένος από την αληθινή πραγματικότητα και πιστεύουν ότι ασχολούμενοι με την εικονική πραγματικότητα, είναι ο καλύτερος τρόπος διαφυγής. Μιλάμε για εκείνους που αφιερώνουν αρκετό χρόνο σε τέτοιες ασχολίες και κάνουν την εικονική πραγματικότητα μεγάλο κομμάτι της ζωής τους. Δεν εξηγείται διαφορετικά, το πώς ένας άνθρωπος μπορεί να ασχολείται τόσες ώρες. Γιατί αν πραγματικά είχε μια επικοινωνία, είχε σχέσεις με του φίλους του, έκανε ένα σπορ, είχε δηλαδή άλλες ασχολίες, πράγματα που θέλουν ώρα να αφιερωθείς σε αυτά, δεν πρόκειται να τα άφηγε για να μπει στο Ίντερνετ. Πιστεύω ότι ούτε καν επίσκεψη δε θα έκανε. Θα το χρησιμοποιούσε ως μέρος της δουλειάς του, αλλά μέχρι εκεί. Κι αν είχε κάποιο πρόβλημα, θα το μοιραζόταν με τους φίλους του.

Δεν είναι όμως μια νέα μορφή επικοινωνίας;

Ας πάρουμε για παράδειγμα το τηλέφωνο. Αποκτήσαμε τηλέφωνο όταν εγώ ήμουν 6 χρονών και ξέρω ότι στην αρχή δεν το χρησιμοποιούσαμε, έτσι όπως το χρησιμοποιούσαμε πριν από λίγα χρόνια που πλέον όλες οι γραμμές γίνανε ψηφιακές και κάθε λεπτό που πέφτει πληρώνεις. Δηλαδή πέρασε ένα μεγάλο χρονικό διάστημα και άλλαξε η κοινωνία και έπαψαν οι άνθρωποι να επικοινωνούν άμεσα όπως επικοινωνούσαν - εγώ έχω προλάβει δηλαδή τις γειτονιές, τις γιαγιάδες που έβγαζαν τις καρέκλες έξω και κουτσομπολεύανε- όταν λοιπόν η κοινωνία βρισκόταν σ' αυτή την κατάσταση και οι σχέσεις είχαν τη μεγαλύτερη αμεσότητα που θα μπορούσαν να έχουν, δηλαδή να σου μιλάω και να με βλέπεις, να μη διαμεσολαβεί μια γραμμή τηλεφώνου ή η γραμμή του Internet, οι άνθρωποι επικοινωνούσαν άμεσα και δε χρησιμοποιούσαν το τηλέφωνο. Όσο περνούσαμε στη φάση της αποξένωσης και της απομόνωσης, για μια σειρά από λόγους που τώρα δεν είναι επί του παρόντος να συζητήσουμε, αυτό το ρόλο τον έπαιζε το τηλέφωνο. Τώρα τον παίζουν τα μηνυματάκια στην κινητή τηλεφωνία και τα chat rooms στο Internet. Και φυσικά είναι όλα αυτά μορφές επικοινωνίας, οπωσδήποτε, αλλά το θέμα είναι γιατί επιλέγει κανείς αυτή τη μορφή επικοινωνίας και δεν επιλέγει μια άλλη μορφή επικοινωνίας. Δηλαδή το τι μορφή επικοινωνίας επιλέγουμε, νομίζω ότι μας χαρακτηρίζει σαν άτομα.

Και για εκείνους που υποστηρίζουν ότι είναι θέμα χρόνου, δε συμφωνώ. Το θεωρώ δικαιολογία. Χρόνο έχουμε. Αν κάποιος κάθεται μπροστά στον υπολογιστή, στο Internet, 10 ώρες, ή 8, αυτό το χρόνο θα μπορούσε να πάει στην πιο κοντινή πλατεία της γειτονιάς του και να πει έναν καφέ ή να καθίσει σε ένα παγκάκι και να μιλήσει με έναν φίλο, με μια φίλη, με έναν άνθρωπο.

Αυτό δηλαδή θα μπορούσε να συνιστά και κάποιες παράδοξες συμπεριφορές;

Όχι, δείχνει ανθρώπους οι οποίοι θέλουν να επικοινωνήσουν αλλά δεν ξέρουν πως. Φοβούνται να επικοινωνήσουν απευθείας αυτοί οι ίδιοι με το πρόσωπό τους και την ψυχρότητά τους και χρησιμοποιούν ένα προσωπίδι, μια «μάσκα». Γιατί είναι ανασφαλείς.

Όση πιο πολλή ώρα ασχολείται κάποιος με την εικονική ζωή του, τόσο μεγαλύτερη αποδεικνύεται η μοναξιά του και της απομόνωσης που νιώθει και αντίστροφα, το πόσο έντονα θέλει να επικοινωνήσει, να ζήσει κάτι άλλο απ' αυτό που ζει.

Μέσω του Second Life οι παίχτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία;

Ότι υπάρχουν άνθρωποι που έχουν προβλήματα με το σύγχρονο τρόπο ζωής, αλλά δεν έχουν τη δύναμη σε μονάδες, σαν άτομα, να τα λύσουν στην αληθινή πραγματικότητα και επιλέγουν την εικονική πραγματικότητα. Βέβαια, είναι πιο ακίνδunami από εκείνους που καταλήγουν στον αλκοολισμό ή στη χρήση ναρκωτικών ουσιών, ή από κάποιον που έχει ένα άλλο πρόβλημα και βγαίνει να βιάσει... πάντως είναι κατά την άποψή μου, προσωπικότητες με προβλήματα που είναι αζεπεραστα γιατί, ίσως δεν ξέρουν ποιο πρόβλημά τους, δεν έχουν συνείδηση του προβλήματός τους... διότι για να λύσεις το πρόβλημά σου πρέπει να έχεις και συνείδηση τι είναι αυτό που σε ενοχλεί. Αλλιώς δεν ξέρεις πώς να το λύσεις. Και τα προβλήματα λύνονται στην αληθινή πραγματικότητα κι όχι στην εικονική. Εξάλλου σ' αυτήν, ποτέ δε μπορείς να ξέρεις με ποιον μιλάς. Μιλάς με κάποιον άγνωστο και μπορείς να του πεις οτιδήποτε, αλλά το γεγονός αυτό δε σημαίνει ότι προσφέρει και τη λύση του προβλήματος. Γιατί στην αληθινή πραγματικότητα πρέπει να λειτουργήσεις πραγματικά κι όχι εικονικά. Στο Second Life για παράδειγμα μπορείς να πετάξεις. Στην πραγματική ζωή όχι. Δηλαδή το να πετάξεις, είναι κι αυτό συμβολικό. Ξεπερνάς τους νόμους της φύσης. Πας στο υπερβατικό και στο μεταφυσικό. Μ' αυτό τον τρόπο δε λύνονται τα προβλήματα.

Θεωρείτε ότι η πλειοψηφία των «παικτών» τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να χαρακτηρίζονται από κάποια κοινά γνωρίσματα και αν ναι, ποια;

Ναι, σίγουρα. Πιστεύω ότι το παιχνίδι αυτό δημιουργήθηκε από κάποιον που γνωρίζει την τεχνολογία, αλλά από πίσω κρύβεται μια ομάδα ανθρώπων που ξέρουν από ψυχολογία και που έχουν μελετήσει πολύ για να προσφέρουν μια εφαρμογή, για να καλύψουν ακριβώς αυτές τις ανάγκες.

Υπάρχουν δηλαδή κοινά στοιχεία των ατόμων στα οποία απευθύνονται. Πρόκειται για άτομα ανώριμα συναισθηματικά. Δε μπορούν να εκφράσουν τετ α τετ, πρόσωπο με πρόσωπο τα συναισθήματά τους σε έναν άνθρωπο του περιβάλλοντός τους και γι' αυτό το λόγο χρησιμοποιούν αυτό το παιχνίδι.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι -όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας; Θα μπορούσε δηλαδή κάποιος μέσα στο παιχνίδι να εκπληρώσει απωθημένα του;

Όχι. Αυτό που είπε ο Freud είναι έτσι, έχει σχέση με το απωθημένο μας, με κάτι δηλαδή που είναι στο ασυνείδητο και έρχεται με τη μορφή του ονείρου την ώρα του ύπνου. Όμως δεν το καλούμε εμείς, το καλεί το ασυνείδητό μας. Και πολλές φορές τα όνειρά μας, τα βλέπουμε, ζυπνάμε και δεν έχουμε ιδέα τι έχουμε δει.

Το όνειρό σημαίνει κάτι συγκεκριμένο που όμως δεν έχει σχέση με το παιχνίδι για το οποίο μιλάμε. Εδώ δε μιλάμε για μια ονειρική πραγματικότητα, αλλά μια εικονική πραγματικότητα. Και η διαφορά της από την ονειρική, είναι ότι κάνουμε πράγματα συνειδητά, που θα θέλαμε να τα κάνουμε, αλλά δε μπορούμε να τα κάνουμε στην πραγματική μας ζωή.

Πάντως αποθνημένα σίγουρα μπορεί να εκπληρώσει κάποιος σε αυτό το παιχνίδι. Πράγματα δηλαδή που θα ήθελε να κάνει αλλά δε μπορεί να τα εκπληρώσει στην πραγματική του ζωή και τα δοκιμάζει εκεί.

Ο μεγάλος αριθμός των ατόμων που ασχολούνται με παρόμοιες εφαρμογές, στέλνει κάποιο μήνυμα προς την κοινωνία; Τι δείχνει σε σχέση με πριν;

Σε αυτά τα πράγματα υπάρχουν και τα θετικά και τα αρνητικά: το θετικό για την ίδια την κοινωνία είναι ότι υπάρχουν κάποια άτομα που είναι αποχωνωμένα μπροστά στον υπολογιστή και δε διεκδικούν τίποτα, διότι είναι παθητικοί δέκτες της αληθινής πραγματικότητας. Διαφορετικά θα καταλάβαιναν ότι πολλά από τα προβλήματά τους είναι κοινωνικά και όχι ατομικά και επομένως θα μπορούσαν ανήκουν σε διάφορων ειδών άλλες κοινωνικές ομάδες. ~~Με το να ασχολούνται με αυτό το παιχνίδι, ουσιαστικά παθητικοποιούνται.~~

Για να είμαστε πάντως ακριβείς, ~~θα έπρεπε να ξέρουμε αν αυτοί οι άνθρωποι είναι, για παράδειγμα, συνεπείς στη δουλειά τους.~~ Αν δηλαδή μένουν 10 ώρες στον υπολογιστή και στο χώρο της δουλειάς τους δε μπορούν να ανταποκριθούν, τότε θα υπάρχει πρόβλημα στην κοινωνία. Αν όμως εκτονώνονται στο παιχνίδι και δείχνουν το συμβιβασμένο εαυτό τους στην αληθινή πραγματικότητα, τότε η κοινωνία δε μπορεί να αντιληφθεί τι γίνεται και δεν υπάρχει πρόβλημα.

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Αυτό δεν έχει να κάνει με την τεχνολογία. Η τεχνολογία δίνει την ευκαιρία για μια πιο έμμεση επικοινωνία... αυτό έχει να κάνει με την ίδια την κοινωνική πραγματικότητα, δηλαδή το ότι οι άνθρωποι είναι όλο και περισσότερο απομονωμένοι και αποξενωμένοι. Ή νιώθουν ή πραγματικά είναι. Και απλώς η τεχνολογία τους δίνει την ευκαιρία να εντείνουν ακόμη περισσότερο αυτό το πρόβλημα. Το τι χρήση κάνει κανείς της τεχνολογίας, είναι διαφορετικό από το τι αυτή προσφέρει. Υπάρχει καλή και κακή χρήση. Πιστεύω ότι αυτό για το οποίο μιλάμε, είναι μια κακή χρήση της τεχνολογίας και πάντα θα υπάρχει και κακή χρήση. Για να πάψει να έχει κακή χρήση θα πρέπει να αλλάξουν τα κοινωνικά δεδομένα. Δηλαδή να φύγει ο άνθρωπος από την απομόνωσή του. Τώρα το πώς θα φύγει ο άνθρωπος από την απομόνωσή του, είναι μεγάλο θέμα. Η αιτία της απομόνωσης είναι η ανέχεια, τη σήμερον ημέρα. Κι αυτό συμβαίνει κι επειδή τώρα οι άνθρωποι έχουν περισσότερες ανάγκες, οι οποίες όμως είναι πλασματικές. Όλα αυτά θέλουν χρήματα και όταν δεν τα έχεις, απογοητεύεσαι. Και στη συνέχεια απομονώνεσαι γιατί πιστεύεις ότι αν δεν τα έχεις όλα αυτά δε μπορείς να κάνεις παρέα με κάποιον άλλον, είσαι αποτυχημένος. Κι έτσι περνάμε στο ψυχολογικό και μετά στο εικονικό. Οι περισσότεροι άνθρωποι σήμερα αισθάνονται ότι είναι αυτό που καταναλώνουν. Κι όταν δεν έχουν να καταναλώσουν, απομονώνονται.

ΟΝΟΜΑ: Ντάβου Μπετίνα

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Καθηγήτρια Γνωστικής Ψυχολογίας στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: Σεπτέμβριος 2008

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας;

Είναι πολλοί οι λόγοι και θα τους πω χωρίς να τους έχω ιεραρχήσει. Δε σημαίνει ότι αυτό που θα πω πρώτο είναι και ο κύριος λόγος. Υπάρχει ένα ζήτημα που έχει σχέση με την απομόνωση των ανθρώπων και με τη διέξοδό τους είτε στην τηλεόραση, είτε στον υπολογιστή που είναι κάτι πολύ πιο διαδραστικό. Που σημαίνει δηλαδή ότι στις προηγούμενες γενιές ήταν πολύ πιο

εύκολο να βρίσκουμε τους φίλους μας, ήταν πιο εύκολες οι μετακινήσεις, ήταν πιο εύκολες οι γειτονιές, ήταν πιο απλό να βγεις έξω και να τους συναντήσεις. Τώρα δεν είναι τόσο εύκολο αυτό, άρα οι άνθρωποι –αυτό εννοώ απομόνωση- πρέπει να βρουν μια δραστηριότητα εντός σπιτιού. Αυτός λοιπόν νομίζω ότι είναι ένας λόγος ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ένας δεύτερος λόγος έχει σχέση με την ηλικία. Δηλαδή νομίζω ότι οι νεότεροι άνθρωποι, έχοντας γεννηθεί μέσα σ' ένα περιβάλλον που τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι εκεί, είναι αμέσως διαθέσιμα και είναι και πολύ πιο skilled να ασχοληθούν με αυτά, ασχολούνται με τον ίδιο τρόπο που η δική μου γενιά θα αλληλογραφούσε, θα διάβαζε ένα περιοδικό, θα έκανε μια άλλη δραστηριότητα. Τώρα απλώς τα παιδιά και οι έφηβοι έχουν και αυτό διαθέσιμο και το έχουν σε μια αυτονόητη παρουσία. Πιστεύω αν ρωτούσαμε για παράδειγμα ένα παιδί 11-12 χρονών γιατί παίζει αυτά τα παιχνίδια, δε θα καταλάβει αυτή την ερώτηση. Θα ήταν σε να ρωτούσες εμένα γιατί έκανα ποδήλατο ή γιατί έπαιζα με τις κούκλες όταν ήμουν μικρή. Τους είναι αυτονόητο.

Άρα ένας λόγος νομίζω ότι είναι η απομόνωση, όποτε μες στο σπίτι είναι εύκολο να το κάνεις αυτό, ένας δεύτερος είναι ότι η ηλεκτρονικά διαμεσολαβημένη επικοινωνία, είναι μέσα στην καθημερινότητα των νέων παιδιών και είναι αυτονόητη άρα παίζουν και αυτά τα παιχνίδια και γιατί είναι ελκυστικά φτιαγμένα. Με τρόπο δηλαδή που σε καθηλώνει. Και σε κάνει να θέλεις να ασχοληθείς.

Συγκεκριμένα για τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας, αν τα έβλεπα από ψυχολογική σκοπιά, νομίζω ότι καταρχήν ακουμπάνε τις φαντασιώσεις μας, δηλαδή μπορούμε να ζήσουμε πράγματα που με τη φαντασία μας τα έχουμε σκεφτεί αλλά που δεν είναι εύκολα στην καθημερινή ζωή, αφενός, αφετέρου, έχει βρεθεί ότι τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας προκαλούν τη λεγόμενη εμβύθιση (immersion) και η επιτυχημένη εμβύθιση στην πραγματικότητα μετριέται με την αίσθηση απώλειας της επίγνωσης του πραγματικού χωροχρόνου στον οποίο είναι το άτομο, που σημαίνει ότι, σε καθημερινή γλώσσα, σε κάνει και «φεύγεις». Και αυτός είναι ένας πολύ σημαντικός ψυχολογικός λόγος για να εμπλέκεις με αυτά. Ξεφεύγεις και ικανοποιείς φαντασιώσεις.

Αυτό θα μπορούσε και να σημαίνει ότι η ενασχόληση με τέτοια παιχνίδια μπορεί να συνιστά παράδοξες συμπεριφορές ή διαταραχές στην προσωπικότητα ή μπορεί να ικανοποιεί κάποιο απωθημένο του εκάστοτε παίκτη; Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να σχετίζεται με το χρόνο ενασχόλησης του ατόμου, ή/και με τις δραστηριότητες που αναπτύσσει σε αυτό; Δε θα το έλεγα τόσο απλά για το εξής λόγο: ο άνθρωπος είχε πάντα την ανάγκη και να φαντασιώνεται και να ονειροπολεί και να ξεφεύγει. Κι όταν δεν είχε την εικονική πραγματικότητα, είχε άλλα μέσα: μπορεί να ρέμβαζε, μπορεί να ζωγράφιζε, μπορεί να έφτιαχνε δημιουργικά πράγματα, πάντως η ανάγκη να ξεφεύγεις και να φαντασιώνεσαι είναι μια ανθρώπινη ανάγκη και μάλιστα ξέρουμε ότι είναι απαραίτητη στην καθημερινότητά μας, όπως είναι απαραίτητα και τα όνειρα όταν κοιμόμαστε. Και έχει βρεθεί ότι το 1/3 του χρόνου μας, ξοδεύεται σε όνειρα όταν κοιμόμαστε και σε ονειροπόληση όταν είμαστε ξύπνιοι. Αν αυτό μας στερηθεί, επειδή η ζωή μας κατακλύζει σε πράγματα στα οποία η σκέψη μας πρέπει να είναι επικεντρωμένη και όχι στην ονειροπόληση, προκύπτει μια σειρά από ψυχολογικά προβλήματα όπως εξουθένωση, σύγχυση, εκνευρισμός... Ο άνθρωπος, χρειάζεται να ξεφεύγει. Άρα θα έλεγα ότι για μένα η διαχωριστική γραμμή ανάμεσα στο φυσιολογικό και στην παθολογία, έχει σχέση με το ποσοστό του χρόνου που αφιερώνει κανείς σ' αυτά τα παιχνίδια, εις βάρος άλλων δραστηριοτήτων. Και αυτό δε θα το ποσοτικοποιούσα, αλλά θα το ποιοτικοποιούσα. Για να δω αν η συμπεριφορά είναι παθολογική, θα κοιτούσα λοιπόν τη στάση του ανθρώπου στους υπόλοιπους τομείς της ζωής του. Δηλαδή θα κοιτούσα αν, παρά τα παιχνίδια αυτά εξακολουθεί να έχει φίλους και να περνάει χρόνο μαζί τους και να ευχαριστιέται, αν δεν παραμελεί την επίδοσή του στο σχολείο, στο πανεπιστήμιο, στην

εργασία, αν οι σχέσεις του με τους δικούς του ανθρώπους είναι καλές. Δηλαδή αν όλες αυτές οι πτυχές της ζωής του ανθρώπου ήταν «κανονικές», δε θα θεωρούσα παθολογική την ενασχόληση.

Πέρα όμως από τον εθισμό, γιατί μπορεί κάποιος να ξεκινούν από περιέργεια, να εθίζονται για τους λόγους που αναφέραμε...

Για το εθισμό να βάλουμε έναν αστερίσκο. Τι ορίζουμε ως εθισμό; Διεθνώς αυτή τη στιγμή δεν υπάρχει γενική αποδοχή του όρου. Κάποιοι τον αποδέχονται και έχουν κάποια κριτήρια μέτρησής του που είναι πάνω από τόσες ώρες ενασχόλησης, πτώσης της επίδοσης κ.τ.λ., κάποιοι άλλοι θεωρούν ότι ο εθισμός είναι αποτέλεσμα άλλων προβλημάτων, βαθύτερων ψυχολογικών προβλημάτων τα οποία διοχετεύονται με έναν άλλον τρόπο στις προηγούμενες γενιές, όταν δεν υπήρχε αυτή η διέξοδος. Π.χ. στα επίσημα ψυχιατρικά διαγνωστικά συστήματα και στο ευρωπαϊκό και στο αμερικάνικο που είναι το ICD στην Ευρώπη και το DSM στην Αμερική -είναι κάποια διαγνωστικά συστήματα που χρησιμοποιούν οι κλινικοί ψυχολόγοι και οι ψυχίατροι για να διαγιγνώσκουν παθολογικές καταστάσεις- δεν υπάρχει ο ηλεκτρονικός εθισμός αυτή τη στιγμή. Μπορεί να περιγράψουν συμπεριφορά εθισμού, αλλά αυτό δε σημαίνει ότι αυτό είναι μια παθολογία. Μπορεί η παθολογία να είναι μια κατάθλιψη και το σύμπτωμα να είναι αυτό. Μπορούμε να το λέμε εθισμό αλλά να ξέρουμε ότι απαραίτητα δεν είναι η αιτία ενός προβλήματος. Είναι το αποτέλεσμα.

Συγκεκριμένα στο Second Life, υπάρχει μια ιδιαιτερότητα: εκεί ο καθένας διαλέγει ένα avatar, ένα πρόσωπο που επιλέγει να είναι ο εαυτός του. Είτε είναι άντρας, γυναίκα, είτε κάνει οποιοδήποτε επάγγελμα...Αυτό τι μπορεί να δείχνει;

Το ίδιο μπορεί να κάνει κανείς αν παίζει ερασιτεχνικά θέατρο. Θεατρικό παιχνίδι. Μπορεί να διαλέξει έναν ρόλο, να τον υποδυθεί, να αυτοσχεδιάσει. Θεωρείται κάτι πολύ δημιουργικό. Κι εκεί ο άνθρωπος διαλέγει να είναι κάτι άλλο, κάτι που θεωρείται λυτρωτικό, καθαρτικό, γιατί δοκιμάζει διάφορους ρόλους με τους οποίους θέλει να διαπραγματευτεί τη ζωή ή γιατί του δίνεται ένας χώρος να βγάλει πτυχές του εαυτού του και να δει το αποτέλεσμα. Άρα το γεγονός ότι δημιουργείς το δικό σου χαρακτήρα και υποδύσαι κάποιον στο παιχνίδι, αυτό καθ' αυτό, δεν το θεωρώ προβληματικό. Αυτό που θα ήταν προβληματικό, θα ήταν να υποδύσαι το ίδιο άτομο -κάτι που δεν ισχύει πάντα.

Η «μάσκα» που «φοράει» ο συμμετέχων στο παιχνίδι, είναι το λυτρωτικό. Μην ξεχνάμε ότι οι μάσκες υπήρχαν πάντα στα παιχνίδια του ανθρώπου. Είναι αρχέγονο θέμα η ανάγκη να φοράς μάσκα. Δίνει διέξοδο στον άνθρωπο αυτό, να πειραματιστεί με διάφορους τρόπους. Θα υπήρχε πρόβλημα μόνο αν ο άλλος ξεχνούσε ποιος είναι στην πραγματική ζωή του. Δηλαδή να πειραματίζεται τόσο εύκολα πίσω από τη μάσκα εικονικά, που να μην τολμά να πειραματιστεί χωρίς μάσκα στην πραγματική ζωή του. Και πάλι όμως θα έψαχνα να βρω την αιτία για την οποία ο άνθρωπος, αντί να είναι έξω στην πραγματική ζωή και να πειραματίζεται μ' αυτή, πειραματίζεται έτσι.

Πως κρίνετε το γεγονός ότι στο Second Life μπορούν δυο avatars να κάνουν sex;

Μπορεί να είναι το ίδιο διεγερτικό με το να βλέπεις ένα πορνοφίλμ και ακόμη περισσότερο, καθώς συμμετέχεις. Βέβαια δεν το βιώνεις με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο θα έκανες πραγματικό sex. Όμως εκπληρώνει μια ανάγκη.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι -όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας;

Δε θα μιλούσα για απωθημένη επιθυμία ακριβώς όπως την είπε ο Freud. Είναι πολύ πιο περίπλοκο. Το όνειρο το δημιουργείς εσύ, εκτυλίσσεται στο δικό σου κεφάλι από απωθημένα

ή βιώματα ανακατεμένα με εμπειρίες των προηγούμενων ημερών. Το Second Life είναι ένας κόσμος δημιουργημένος από άλλους. Υπάρχουν περιορισμοί και προδιαγραφές. Μπαίνεις εκεί και παίζεις. Θα χρησιμοποιούσα όμως έναν άλλον όρο, αυτόν του Winnicott από «το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα», όπου μιλάει για το παιχνίδι ως μια ενδιάμεση περιοχή εμπειρίας ανάμεσα στον υποκειμενικό μας κόσμο, στις φαντασιώσεις, στις ανάγκες, στις επιθυμίες μας και την εξωτερική πραγματικότητα που μας ακυρώνει, μας ταλαιπωρεί, μας κουράζει. Και λέει ότι το παίξιμο, η ονειροπόληση, μια σειρά από άλλες δημιουργικές δραστηριότητες, γίνονται σε μια κατάσταση που την ονομάζει ενδιάμεση περιοχή εμπειρίας, ανάμεσα στο μέσα και στις εξωτερικές δεσμεύσεις μας και μέσα εκεί μπορούμε να εκτονώσουμε αγωνίες, επιθυμίες κ.τ.λ. που δεν είναι όμως ακριβώς όπως το απωθημένο για το οποίο μιλάει ο Freud. Με αυτό θα παρομοιάζα τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας, γιατί υπάρχουν εξωτερικές προδιαγραφές όπως σε κάθε παιχνίδι και εσωτερικές ανάγκες με τις οποίες εμποτίζουμε ό,τι μας δίνουν αυτές οι εξωτερικές προδιαγραφές.

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Την ίδια ερώτηση θα μπορούσε να κάνει κάποιος στη γιαγιά μου για το τηλέφωνο. Υπάρχει μια σειρά από παραμέτρους που δικαιολογούν την προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας, η κυριότερη από τις οποίες είναι ο ρυθμός ζωής στις μεγάλες πόλεις. Δηλαδή σε ένα μεγάλο βαθμό επικοινωνείς μέσω υπολογιστή γιατί δεν προλαβαίνει να δεις τον άλλον, διότι τον παίρνεις τηλέφωνο και δεν τον βρίσκεις και του στέλνεις ένα mail και ξέρεις ότι όποτε το ανοίξει θα το δει. Δηλαδή διευκολύνει τη ζωή μας που δυσκόλεψε από την τεχνολογία. Είναι λίγο φαύλος κύκλος. Και ισχύει και για διαδικαστικά θέματα, αλλά και για κοινωνικοποίηση. Καλύπτει κενά όταν είναι για παράδειγμα πολύ πιο δύσκολο για τα παιδιά μου να συναντήσουν τις φίλες τους στις 9 που τελειώνουν το διάβασμά τους και πριν φάνε, απ' ό,τι ήταν για μένα που πεταγόμουν στο διπλανό σπίτι. Είναι πολύ πιο δύσκολα γι' αυτά, γιατί οι φίλοι τους δεν είναι στη γειτονιά, αλλά πολύ πιο μακριά. Οπότε είναι πολύ πιο απλό να μπουν σε ένα chat room και να ανταλλάξουν απόψεις ή να είναι 5-6 παιδιά μαζί απ' ό,τι ήταν στη δική μου τη γενιά που τελείωνα νωρίτερα και προλάβαινα να πάω στην πλατεία. Δηλαδή σίγουρα καλύπτει γι' αυτά τα παιδιά ένα κενό.

Εξαιρούνται οι περιπτώσεις που όταν έχουν τη δυνατότητα να δουν τους φίλους τους πραγματικά, δεν το προτιμούν.

ΟΝΟΜΑ: Σταύρου Δήμητρα

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Ψυχολόγος- Δραματοθεραπεύτρια- ερευνήτρια, στο ΕΠΨΥ και στο Πάντειο Πανεπιστήμιο

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: Μάρτιος 2009

ΣΤΟΙΧΕΙΑ: <http://www.virtualdramatherapy.blogspot.com/>

Ποιοι είναι οι λόγοι που ωθούν κάποιον να ενασχοληθεί με παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας;

Οι λόγοι είναι παρόμοιοι με αυτούς που ωθούν κάποιον σε οποιονδήποτε δυνητικό χώρο, όπως είναι το θέατρο ή η λογοτεχνία. Το δυνητικό ως έναν από τους ορισμούς του Levy, ως αυτό που ακόμη δεν έχει πραγματοποιηθεί, το εν δυνάμει.

Σε ποιες περιπτώσεις θα μπορούσε η ενασχόληση με τέτοια παιχνίδια να συνιστά παράδοξες συμπεριφορές ή διαταραχές στην προσωπικότητα; Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να σχετίζεται με το χρόνο ενασχόλησης του ατόμου, ή/και με τις δραστηριότητες που αναπτύσσει σε αυτό;

Κατά τη γνώμη μου σε δύο περιπτώσεις. Η μία αφορά ψυχωσικές διαταραχές, όπου οι ασθενείς έχουν εξαρχής πρόβλημα ορισμού της πραγματικότητας και μπορεί να μπερδευτούν περισσότερο με τα εικονικής πραγματικότητας παιχνίδια. Η δεύτερη είναι τα εξαρτητικά άτομα, τα οποία θα πρότεινα να τα ορίσουμε έτσι εφόσον οι άλλες δραστηριότητες τους (το σχολείο, η δουλειά, οι ρυθμοί ύπνου και διατροφής, κοινωνικές σχέσεις off line) παρενοχλούνται ή και ανακάμπτονται εξαιτίας της προσκόλλησής τους στα παιχνίδια αυτά.

Τι θα μπορούσε να υποβόσκει πίσω από μια υπερβολική ενασχόληση με τέτοιον είδους παιχνίδια; Πως κρίνετε τον ηλεκτρονικό εθισμό;

Τα εξαρτητικά άτομα, ούτως ή άλλως θα συναντήσουν έναν εθισμό. Τα παιχνίδια μπορούν να είναι αντικείμενο εθισμού, όπως και η χαρτοπαιξία, το φαγητό, το σεξ, η υπερκατανάλωση. Τον εθισμό σας τον έδωσα στην 2η απάντησή.

Μέσω του Second Life οι παίχτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία; Ποιες οι διαφορές δνημιακής και πραγματικής κοινότητας;

Είναι ίσως απελευθερωτικό (ιδιαίτερα της επιθετικότητας και της σεξουαλικότητας που κοινωνικά έχουν κατασταλεί λιγότερο ή περισσότερο). Μπορεί επίσης να θεωρηθεί και ως πρόβα ζωής, υπό την έννοια ότι κανείς μπορεί να δοκιμάσει κάτι και να περάσει και στην πράξη μετά offline. Μπορεί να εκφράζεται το όποιο ανικανοποίητο. Μπορεί να κρύβεται το αίσθημα της μειονεξίας (εξαιτίας φυλής, αναπηρίας, καταθλιπτικής συμπεριφοράς).

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Αντικειμενικοί λόγοι όπως το μέγεθος της πόλης, η παγκοσμιοποιημένη κοινωνία, αυξημένες ώρες δουλειάς και διαφορετικά ωράρια, μπορούν να οδηγούν περισσότερο στην επικοινωνία μέσω υπολογιστών.

Το ότι επίσης ζούμε σε μία εποχή ατομικισμού και ναρκισσισμού, δυσκολεύει τις σχέσεις εν γένει και γίνονται προτιμότερες για κάποιους οι σχέσεις εξ αποστάσεως (αποστασιοποιημένες).

Θεωρείτε ότι η πλειοψηφία των «παικτών» τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να χαρακτηρίζονται από κάποια κοινά γνωρίσματα και αν ναι, ποια είναι αυτά;

Έλξη προς την τεχνολογία, παιγνιώδης χαρακτήρας (όχι απαραίτητα ανώριμος), διαθέτουν ικανότητα ταύτισης εφόσον φτιάχνουν νέους χαρακτήρες (θα μας έδιναν στο Rorschach, τεστ προσωπικότητας έναν δείκτη υψηλό K).

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι –όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας; Μπορεί ένας εικονικός εαυτός να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού;

Ναι απολύτως!

ΟΝΟΜΑ: Χατζηανδρέου Μαρία

ΙΔΙΟΤΗΤΑ: Ψυχίατρος- Ψυχαναλύτρια, μέλος της Ελληνικής και της Διεθνούς

Ψυχαναλυτικής εταιρείας

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: Δεκ. 2008

ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

Τι μπορεί να σημαίνει η προτίμηση της διαμεσολαβημένης μέσω υπολογιστή επικοινωνίας (computer mediated communication) και κοινωνικοποίησης, σε βάρος της επικοινωνίας «πρόσωπο με πρόσωπο»;

Νομίζω ότι δεν έχει κανείς τις αναστολές, τους περιορισμούς μάλλον, της πραγματικής ζωής, δηλαδή η πραγματικότητα βάζει περιορισμούς στην πραγματοποίηση των επιθυμιών, που στην εικονική ζωή δεν υπάρχουν. Επομένως η αποτυχία εκεί δε θα αφορά τις συγκεκριμένες απώλειες. Θα αφορά συμβολικές απώλειες. Αυτό είναι το ένα στοιχείο.

Το άλλο είναι ότι δεν έρχεται κανείς αντιμέτωπος με συμπεριφορές των άλλων που τις πράττει σαν απόρριψη, αρνητικές συμπεριφορές που όμως θίγουν το πραγματικό πρόσωπό του. Από τη μία λοιπόν έχουμε το ότι μπορεί κάποιος να εκπληρώσει κάποιες επιθυμίες πιο εύκολα –έστω αν είναι εικονική εκπλήρωση- κι από την άλλη είναι οι απογοητεύσεις, οι οποίες είναι λιγότερες από αυτές που συμβαίνουν στην πραγματική ζωή.

Μπορεί λοιπόν η εικονική ζωή να εκπληρώσει επιθυμίες που δεν εκπληρώνονται στην πραγματική ζωή;

Ναι, βέβαια. Πρόκειται για ανθρώπους που έχουν –κατά κάποιο τρόπο- μια τάση να χρησιμοποιούν λύσεις φυγής στη ζωή τους. Όταν κάτι είναι δύσκολο και ψυχικά επίπονο, μπορεί κανείς να «φύγει». Και μπορεί να «φύγει» χρησιμοποιώντας κάποιες ουσίες εξάρτησης, μπορεί να φύγει εγκαταλείποντας σχέσεις, μπορεί να φύγει και πηγαίνοντας σε μια φανταστική πραγματικότητα.

Για παράδειγμα, ένας υπάλληλος που νιώθει όλη αυτή την εξάρτηση, το αίσθημα του ότι κάποιος άλλος τον ελέγχει, τι θα κάνει, πως θα το κάνει, δεν νιώθει αυτή την ευχαρίστηση της αυτοδυναμίας, της αυτονομίας, μπορεί μέσα στο παιχνίδι να φτάσει να γίνει μεγάλος επιχειρηματίας, κάτι που στην πραγματικότητα μπορεί να μην τολμάει να προσπαθήσει, εξαιτίας φόβων.

Η ανάγκη αυτή φαίνεται ακόμη πιο καθαρά σε θέματα συναισθημάτων γιατί πολλοί άνθρωποι δε μπορούν να εκφράσουν όλα όσα νιώθουν λόγω αναστολών, λόγω φόβων. Στο Second Life όμως είναι κρυμμένοι. Οι ίδιοι δε συμμετέχουν, το σώμα τους είναι προστατευμένο. Είναι η φιγούρα τους που κάνει ό,τι κάνει. Φαίνεται παράξενο να παίρνουν ευχαρίστηση κάνοντας κάτι χωρίς να συμμετέχει το σώμα τους σε αυτό, όμως απολαμβάνουν ένα μέρος. Ικανοποιούν όλες τις φαντασιώσεις τους. Σημασία δεν έχει μόνο αν ικανοποιείται μόνο αυτό καθεαυτό το σώμα. Κι αν ικανοποιείται το σώμα ακόμη και με τη συναισθηματική πλευρά. Οι φαντασιώσεις έχουν πιο πολύ να κάνουν με το κομμάτι του ρόλου: ότι για παράδειγμα «εγώ θέλω να είμαι ο άντρας που όλες οι γυναίκες θα πέφτουν στα πόδια του». Μπορεί να γίνει αυτό. Δε θα πάρω σωματική ικανοποίηση, αλλά θα ικανοποιήσω τις φαντασιώσεις μου. Υπάρχει φαντασιωτική ικανοποίηση.

Αυτό είναι υγιές;

Όχι δεν τον θεωρώ υγιές γιατί δεν καλύπτονται όλα τα κομμάτια. Σε μια πραγματική ερωτική σχέση για παράδειγμα, καλύπτεται και το συναισθηματικό και το σεξουαλικό και το φαντασιακό κομμάτι. Σε μια εικονική ερωτική σχέση όμως, καλύπτεται μόνο –σε ένα βαθμό- το φαντασιωτικό κομμάτι. Επομένως αυτό κάνει εντελώς σαθρή την ικανοποίηση. Και μ' αυτή την έννοια δεν τον θεωρώ υγιές. Κάνει αυτό τον κάθετο διαχωρισμό, ανάμεσα στην εκπλήρωση αναγκών του πραγματικού προσώπου και στην εκπλήρωση –ας το πω έτσι- των φαντασιωτικών αναγκών του ρόλου. Δηλαδή ένας άνθρωπος μπορεί να αισθάνεται ότι εκεί παίζει το ρόλο αυτό, αλλά στην πραγματικότητα να είναι εντελώς μόνος, χωρίς σχέση, με μεγάλο αίσθημα μοναξιάς, εντελώς δυστυχής.

Αν αυτό συνέβαινε στην πραγματική ζωή –δηλαδή κάποιος να νιώθει άλλα και να εκφράζει άλλα- θα ήταν διαφορετικά. Ο διαχωρισμός ανάμεσα στις δύο σφαίρες, δε θα ήταν τόσο κάθετος και ολοκληρωτικός.

Είναι επίσης ενδιαφέρον στην εικονική ζωή το ότι κάποιος μπορεί να έχει 2-3 προσωπεία. Θα μπορούσε άραγε μ' αυτές να εκπληρώνει διαφορετικές πλευρές του ψυχισμού του;

Μέσω του Second Life οι παίχτες επιχειρούν να φτιάξουν μια άλλη ζωή, να αποκτήσουν μια άλλη ταυτότητα. Τι μηνύματα στέλνει η ανάγκη τους αυτή προς τη κοινωνία;

Δεν έχουν όλοι οι άνθρωποι πολύ συγκροτημένη ταυτότητα, ούτε ταυτότητα φύλου. Υπάρχουν πλευρές μέσα τους που είναι διχασμένες. Υπάρχει μια ψυχοπαθολογική οντότητα που λέγεται «διπλή προσωπικότητα», ή αλλιώς «διασχιστική διαταραχή». Αυτοί λοιπόν οι άνθρωποι... μπορεί κάποιοι από αυτούς, να έχουν έναν τέτοιο πυρήνα παθολογίας. Εξυπηρετείται πάρα πολύ από το Second Life. Η θα μπορούσε να βγαίνει κάπως αλλιώς στη ζωή τους... βρίσκουν ένα «όχημα». Να βγει το κομμάτι το διασπασμένο, το ξεχωρισμένο, το οποίο δεν συντίθεται στην υπόλοιπη πραγματικότητα κι έχει την ανάγκη να λειτουργήσει ξεχωριστά. Όπως στη γνωστή ταινία «η ωραία της ημέρας». Κάπως έτσι θα πρέπει να φανταστείτε ότι υπάρχουν άνθρωποι στους οποίους υπάρχει ένα άλλο κομμάτι τους, το οποίο μπορεί να τελεί στη σκιά, να είναι κρυφό και αυτό το κομμάτι να βρίσκει την ευκαιρία να εκφραστεί.

Θεωρείτε ότι η πλειοψηφία των «παικτών» τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να χαρακτηρίζονται από κάποια κοινά γνωρίσματα και αν ναι, ποια είναι αυτά;

Νομίζω ότι είναι ένα φάσμα, από πλευράς ψυχοπαθολογίας, το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει από κάτι ελαφρύ, όπως το ότι κάνω κάτι για να ξεφύγω γιατί η ζωή μου είναι μίζερη και φτωγή και δε με ικανοποιεί αρκετά, μέχρι το πολύ βαρύ ψυχοπαθολογικό, δηλαδή ένας άνθρωπος ψυχωτικός, βαριά διαταραγμένος, να παραληρεί, ας πούμε.

Πολλοί επιλέγουν να ζουν σ' έναν κόσμο εικονικό, σε βάρος της ζωής τους στον πραγματικό κόσμο. Γιατί αυτή η επιθυμία αυξάνεται διαρκώς;

Η επιθυμία αυτή παλιότερα καλυπτόταν με άλλους τρόπους. Σίγουρα η τεχνολογία δίνει την ευκαιρία να διοχετευτεί έτσι, κάτι που υπήρχε πάντα. Η σημερινή κοινωνία χαρακτηρίζεται από την όλο και αυξανόμενη απομόνωση και αποξένωση των ανθρώπων. Σκεφτείτε όλους αυτούς τους ανθρώπους που γυρίζουν από τη δουλειά τους και κάθονται μπροστά σε μια τηλεόραση που είναι και πολύ πιο παθητικό. Τουλάχιστον στο Second Life κανείς κάτι κάνει, κάπως ζει. Και για να μιλήσει σημαίνει ότι αναγκαστικά πρέπει να συγκροτήσει μια προσωπικότητα.

Δεν είμαι δηλαδή της άποψης ότι πρέπει να απαγορευτούν αυτές οι ενασχολήσεις. Αυτό δε σημαίνει όμως ότι δεν πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι ψυχικά «τοξικό». Με μερικές εξαιρέσεις πάντα και για λίγο καιρό.

Πως εξηγείτε το ότι πολλοί επιλέγουν ένα avatar που μοιάζει πάρα πολύ με την πραγματικότητα.

Μπορεί να θέλουν απλώς να δοκιμάσουν κάποια πράγματα. Αυτό είναι το πιο κοντά στο φυσιολογικό, αν και απολύτως φυσιολογικό δεν είναι. Ίσως είναι για τους εφήβους, που ακόμη δοκιμάζουν πράγματα στον εαυτό τους, στο πως τον βλέπουν οι άλλοι... και θέλει πρώτα να τα «παίξει» για να μπορέσει στη συνέχεια να τα εφαρμόσει και στην πραγματική ζωή. Εκεί δηλαδή είναι μια πρόβα, μια δοκιμή, ένα λάθος και η διόρθωσή του. Μ' αυτή την έννοια θα έλεγα ότι στους πολύ νέους θα μπορούσε να έχει κι ένα τέτοιο στοιχείο- που πάλι βέβαια αυτό υποκρύπτει φόβο κ.τ.λ.- μορφοπλαστικό. Και πιστεύω ότι αυτές, οι πιο καλοήθειες περιπτώσεις, είναι αυτοί που παίζουν τον εαυτό τους και προσπαθούν να τον βελτιώσουν. Οι υπόλοιποι που βγάζουν άλλα πράγματα και παίζουν κάτι διαφορετικό ρόλο από αυτόν που είναι, ανήκουν σε πολύ περισσότερο παθολογικές καταστάσεις και αυτοί είναι πολύ πιθανόν να έχουν εθιστεί και απομονωθεί.

Θα μπορούσε ένα παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας να παραλληλισθεί με το όνειρο από την άποψη ότι –όπως πίστευε ο Freud- αποτελεί την εκπλήρωση μιας απωθημένης επιθυμίας; Μπορεί ένας εικονικός εαυτός να αποτελέσει συμπλήρωμα του πραγματικού;

Η διαφορά είναι ότι δεν υπάρχει στην εικονική πραγματικότητα η δημιουργικότητα που υπάρχει στο όνειρο. Το όνειρο προστατεύει τον ύπνο, δηλαδή όταν έχουμε για κάποιους λόγους πολλά θέματα που μας αναστατώνουν, το να δούμε κάποιο όνειρο που πραγματοποιεί μια επιθυμία μας, είναι απαραίτητο για την ψυχοσωματική μας επιβίωση, είναι προφυλακτικό για τη ζωή.

Σε μια «δεύτερη ζωή» όμως δεν υπάρχει καμία δυνατότητα επεξεργασίας για αυτογνωσία και κατανόηση του εαυτού. Δεν λειτουργεί προφυλακτικά το Second Life για το άτομο. Έχει πιο πολύ το στοιχείο της φυγής, που όταν ξαναβρεθείς στην πραγματική ζωή, σου φαίνεται ακόμη πιο αφόρητη. Ικανοποιείται δηλαδή, αλλά μετά σου φαίνεται ακόμη πιο ανυπόφορη η πραγματικότητα. Μοιάζει δηλαδή πιο πολύ με μια εξαρτησιογόνα ουσία, που όταν ξαναγυρίζεις την πραγματικότητα, σου φαίνεται ακόμη πιο ανυπόφορη και μουντή.

