



ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ – ΤΟΜΕΑΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ & ΕΡΕΥΝΑΣ
ΚΕΝΤΡΟ ΨΥΧΟ-ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΤΗΣ ΔΙΑΚΥΒΕΡΝΗΣΗΣ
ΤΩΝ ΔΥΝΗΤΙΚΩΝ ΚΟΙΝΟΤΗΤΩΝ – ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ «ΩΜΕΓΑ»

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ
**ΔΥΝΗΤΙΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ: ΚΟΙΝΩΝΙΟ-ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΕΣ
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ**

ΣΕ ΣΥΜΠΡΑΞΗ ΜΕ ΤΟ
ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ
ΤΟΥ ΤΕΙ ΜΕΣΣΟΛΟΓΓΙΟΥ

ΚΑΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

FE
M. M.

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

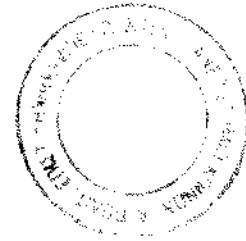
**ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ IRC (INTERNET RELAY CHAT)
ΩΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΜΟΡΦΗ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.
Η ΙΣΤΟΡΙΑ, ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ
ΤΟΥΣ. ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ.**

ΛΟΥΖΗ ΠΑΥΛΟΥ
ΑΜ: 6305Μ014

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ:

1. Αναπλ. Καθ. Κ. Κοσκινάς, Επιβλέπων
2. Αναπλ. Καθ. Ι. Κατερέλος, Μέλος
3. Δρ. Γ. Βαρδάγγαλος, Μέλος

ΙΟΥΛΙΟΣ 2009



Περίληψη

Τα τελευταία είκοσι χρόνια με την ανάπτυξη πολλών νέων τεχνολογιών επικοινωνίας και με την εκπληκτική διάχυση του διαδικτύου, η αλληλεπίδραση ανθρώπων από όλο τον κόσμο έχει εξελιχθεί σε καθημερινό φαινόμενο. Ο τρόπος αυτός της επικοινωνίας κρίνεται αναγκαίο να μελετηθεί τόσο σε κοινωνικό – θεωρητικά όσο και σε ψυχολογικό – κοινωνικά πλαίσια αφού αποτελεί τον κοινωνό όλων των μορφών οργάνωσης των δυνητικών κοινοτήτων. Εγείρεται εδώ το ερώτημα εάν έχουμε τελικά τη δημιουργία δυνητικών κοινοτήτων (online communities) σαν μια φυσική εξέλιξη των στενών γεωγραφικών ορίων που δίνουμε σήμερα στον ορισμό της κοινότητας. Εάν ισχύει αυτό, τι χαρακτηριστικά έχουν αυτές οι κοινότητες; Σε τι διαφέρουν από τις υπάρχουσες μορφές κοινοτήτων; Τι αντίκτυπο έχουν αυτές στον κόσμο; Πως διαμορφώνεται η ψυχολογία των χρηστών; Τι εργαλεία μας δίνει η τεχνολογία για τη σύσταση, τη συντήρηση και την εξέλιξη των κοινοτήτων αυτών; Αυτές είναι μερικές από τις απορίες που θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε στη μελέτη μας αυτή, έχοντας ως αντικείμενο μελέτης ένα από τα είδη των δυνητικών κοινοτήτων που συναντούμε σήμερα στο διαδίκτυο, το Chat. Οι κοινότητες των Chat rooms μεγαλώνουν και αναπτύσσονται στο διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια. Αν και είναι ένα μέσο το οποίο τεχνολογικά δεν έχει ακολουθήσει τις επιταγές της εξέλιξης των καινούργιων, χρήζει ιδιαίτερης σημασίας η μελέτη και παρακολούθηση του τόσο σε κοινωνιολογικό όσο και σε ψυχολογικό επίπεδο. Το αποκορύφωμα της παρούσας μελέτης θα είναι η ανάλυση μιας online έρευνας που πραγματοποιήσαμε για το μέσο αυτό. Θα προσπαθήσουμε να σκιαγραφήσουμε το προφίλ του Έλληνα χρήστη των Chat Rooms καθώς και τις επιπτώσεις που έχει το μέσο αυτό στη ψυχολογία του. Η πιο διεξοδική μελέτη της έρευνας θα μας οδηγήσει σε πολλά χρήσιμα συμπεράσματα.

ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ

Chat, IRC, οργάνωση, επικοινωνία, κοινότητα

ABSTRACT

The last twenty years with the growth of many new technologies of communication and with the astonishing diffusion of internet, the interaction of persons from the all world has developed in daily phenomenon. This way of communication is judged necessary to be studied so much in social – theoretically as in psychological – social frames because it constitutes the participant of all forms of organisation of virtual communities. It caused here the question if we finally have the creation of virtual communities (online communities) as a natural development of narrow geographic limits that we today give in the definition of community. If it is true, which characteristics have these communities? In what they differ from the existing forms of communities? Which impact they have in the world? How the psychology of users shaped? Which tools does the technology give us for the constitution, the maintenance and the development of these communities? These are some of the queries that we will try to answer in our study, having as object of study one from the types of virtual communities that we today meet in the internet, Chat. The communities of Chat rooms grow and developed in the internet in the past few years. Even if it is a mean which technologically has not followed the development of new means, it requires particular importance the study and follow-up of it, so much in sociological also in psychological level. The climax of present study will be the analysis of online research that we realised for this mean. We will try to sketch out the profile of Greek user of Chat Rooms as well as the repercussions that have this means in his psychology. The most extensive study of research will lead us to a lot of useful conclusions.

KEYWORDS

Chat, Irc, organization, communication, community

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	σελ. 11
2. Επικοινωνία	σελ. 13
2.1. Λεκτική επικοινωνία στα νέα μέσα τεχνολογίας.....	σελ. 14
2.2. Προς ένα νέο «επικοινωνιακό πλαίσιο»;.....	σελ. 15
3. Δυνητικές κοινότητες	σελ. 16
3.1. Τα είναι μια δυνητική κοινότητα;.....	σελ. 16
3.2. Είδη δυνητικών κοινοτήτων	σελ. 18
3.2.1. BBS.....	σελ. 18
3.2.2. Blogs.....	σελ. 19
3.2.3. Webcomic.....	σελ. 19
3.2.4. IRC.....	σελ. 20
3.2.5. Instant Messaging	σελ. 20
3.2.6. P2P.....	σελ. 20
3.2.7. Wiki.....	σελ. 21
3.2.8. MUSH.....	σελ. 21
3.2.9. MUD.....	σελ. 22
4. Chat.....	σελ. 23
4.1. Ιστορία του Chat.....	σελ. 23
4.2. Βασικά στοιχεία του Chat	σελ. 24
4.2.1. Servers	σελ. 25
4.2.2. #Channels	σελ. 25
4.2.2.1. Αριθμός.....	σελ. 26
4.2.2.2. Όνομα	σελ. 26
4.2.2.3. Ελευθερία	σελ. 27
4.2.2.4. Κανόνες	σελ. 27

4.2.2.5. Τάξη	σελ. 28
4.2.3. Users	σελ. 31
4.3. Συζητήσεις	σελ. 34
4.4. Σύνοψη	σελ. 37
5. Ψυχολογία στον Κυβερνοχώρο - Chat	σελ. 38
5.1. Οι βασικές ψυχολογικές ιδιότητες του Κυβερνοχώρου.	σελ. 39
5.1.1. Περιορισμένη αισθητηριακή εμπειρία	σελ. 40
5.1.2. Ευελιξία ταυτότητας και ανωνυμία	σελ. 41
5.1.3. Εξομοίωση του Status	σελ. 42
5.1.4. Μετατόπιση χωροχρονικών ορίων	σελ. 42
5.1.5. Χρονική ευελιξία	σελ. 43
5.1.6. Δυνατότητα πολλαπλών σχέσεων.	σελ. 44
5.1.7. Μόνιμα αρχεία	σελ. 44
5.1.8. Κοινωνική πολλαπλότητα	σελ. 45
5.1.9. Η αποτυχία των μέσων	σελ. 45
5.1.10 Η επικοινωνία με κείμενο	σελ. 46
6. Η σημασία του κειμένου	σελ. 47
6.1. Η υποκειμενική εμπειρία της μετάδοσης κειμένων	σελ. 47
6.2. Ρυθμός	σελ. 47
6.3. Η γλώσσα των Chat Rooms	σελ. 48
6.4. Κατασκευή μηνυμάτων	σελ. 49
6.4.1. Φράσεις	σελ. 50
6.4.2. Συντομογραφίες	σελ. 50
6.4.3. Σύμβολα	σελ. 51
6.5. Η λειτουργία του κειμένου στην ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων	σελ. 52

7. Το φαινόμενο της χαλάρωσης των αναστολών στις δυνητικές κοινότητες .	σελ. 54
7.1. Δεν με ξέρετε.....	σελ. 54
7.2. Δεν μπορείτε να με δείτε	σελ. 55
7.3. Θα τα πούμε αργότερα	σελ. 55
7.4. Είναι απλά ένα παιχνίδι.	σελ. 55
7.5. Είμαστε όλοι ίσοι.....	σελ. 56
7.6. Είναι ο αληθινός μου εαυτός;	σελ. 56
8. Η Έρευνα.....	σελ. 57
8.1. Διατύπωση της υπόθεσης – Ερευνητικά ερωτήματα	σελ. 57
8.2. Υλικό και μέθοδος.....	σελ. 58
8.3. Δείγμα.....	σελ. 58
8.4. Όργανο μέτρησης - Ερωτηματολόγιο.....	σελ. 60
8.5. Χρονική διάρκεια	σελ. 63
8.6. Συλλογή δεδομένων – Στατιστική ανάλυση.....	σελ. 63
9. Αποτελέσματα	σελ. 64
9.1. Περιγραφικά στατιστικά στοιχεία	σελ. 64
9.2. Πίνακες συσχέτισης.....	σελ. 95
9.2.1. Συσχέτιση με άξονα το φύλο.....	σελ. 95
9.2.2. Συσχέτιση με άξονα την ηλικία	σελ. 112
9.2.3. Συσχέτιση με άξονα την εμπειρία	σελ. 115
9.2.4. Συσχέτιση με άξονα τις διαχειριστικές δυνατότητες.....	σελ. 120
9.3. Περιορισμοί.....	σελ. 126
10. Συζήτηση	σελ. 128
10.1. Συμπεράσματα.....	σελ. 128
10.2. Προτάσεις για επόμενη έρευνα	σελ. 131
10.3. Αντί επιλόγου	σελ. 132

11. Βιβλιογραφία	σελ. 134
Παραρτήματα	σελ. 139
Παράρτημα 1: Λόγοι χρήσης Internet	σελ. 139
Παράρτημα 2: Βασικές εντολές Chat.....	σελ. 140
Παράρτημα 3: Λίστα 20 δημοφιλέστερων Chat Servers.....	σελ. 142
Παράρτημα 4: Δημοφιλέστερες φράσεις.....	σελ. 143
Παράρτημα 5: Δημοφιλέστερες συντομογραφίες	σελ. 144
Παράρτημα 6: δημοφιλέστερες σύμβολα.....	σελ. 146
Παράρτημα 7: Η Web έκδοση του ερωτηματολογίου της έρευνας	σελ. 147

Ευρετήριο εικόνων

Εικόνα 4.2.2.5.1: Λίστα καναλιών ενός server μια δεδομένη χρονική στιγμή	σελ. 29
Εικόνα 4.2.2.5.2: Παράδειγμα παραβίασης κανόνων	σελ. 30
Εικόνα 4.2.3.1.: Λίστα nicknames ενός server σε μια δεδομένη χρονική στιγμή... ..	σελ. 32
Εικόνα 4.3.1.: Δημόσια συζήτηση σε ένα κανάλι chat.....	σελ. 35
Εικόνα 4.3.2.: Ιδιωτική συζήτηση	σελ. 36

Ευρετήριο γραφημάτων

Γράφημα 9.1.1: Ηλικιακή κατανομή.....	σελ. 65
Γράφημα 9.1.2: Κατανομή φύλου	σελ. 66
Γράφημα 9.1.3: Επαγγελματική κατανομή	σελ. 67
Γράφημα 9.1.4: Οικογενειακός πληθυσμός	σελ. 68
Γράφημα 9.1.5: Οικογενειακή κατάσταση.....	σελ. 69
Γράφημα 9.1.6: Μορφωτικό επίπεδο	σελ. 70
Γράφημα 9.1.7: Κατανομή ατομικού εισοδήματος	σελ. 71
Γράφημα 9.1.8: Γεωγραφική κατανομή	σελ. 72
Γράφημα 9.1.9: Γεωγραφική κατανομή σε αστικά – ημιαστικά κέντρα.....	σελ. 73
Γράφημα 9.1.10: Διαθέσιμες ώρες καθημερινά στο διαδίκτυο	σελ. 74
Γράφημα 9.1.11: Ποιες άλλες υπηρεσίες του διαδικτύου χρησιμοποιείτε;.....	σελ. 75
Γράφημα 9.1.12: Λόγοι χρήσης διαδικτύου	σελ. 76
Γράφημα 9.1.13: Εμπειρία στο chat	σελ. 77
Γράφημα 9.1.14: Κύριος λόγος χρήσης του Chat	σελ. 78
Γράφημα 9.1.15: Συντήρηση προσωπικού καναλιού επικοινωνίας	σελ. 79
Γράφημα 9.1.16: Τακτικότητα σε δωμάτια επικοινωνίας	σελ. 80
Γράφημα 9.1.17: Χρησιμοποίηση ψεύτικης ταυτότητας	σελ. 81
Γράφημα 9.1.18: Face To Face επικοινωνία ως αποτέλεσμα του chat	σελ. 82

Γράφημα 9.1.19: Λόγοι μη συναντήσεως σε FTF επίπεδο	σελ. 83
Γράφημα 9.1.20: Αποκάλυψη πραγματικών στοιχείων στις συνομιλίες.....	σελ. 84
Γράφημα 9.1.21: Χρησιμότητα του chat.....	σελ. 85
Γράφημα 9.1.22: Το Chat ως μέσο εξαπάτησης	σελ. 86
Γράφημα 9.1.23: Χρήση του chat σε εναλλακτικούς σκοπούς.....	σελ. 87
Γράφημα 9.1.24: Servers.....	σελ. 88
Γράφημα 9.1.25: Το chat σαν μέσο ανάπτυξης φιλικών σχέσεων.....	σελ. 89
Γράφημα 9.1.26: Chat και ελευθερία	σελ. 90
Γράφημα 9.1.27: Κατάχρηση Oper mode	σελ. 91
Γράφημα 9.1.28: Αναλογία Single User – Irc Oper/Admin.....	σελ. 92
Γράφημα 9.1.29: Ατομικοί Chat Servers.....	σελ. 93
Γράφημα 9.1.30: Κλίμακα αυτοαξιολόγησης	σελ. 94
Γράφημα 9.2.1.1: Συσχέτιση Φύλου - Επαγγέλματος.....	σελ. 96
Γράφημα 9.2.1.2: Συσχέτιση Φύλου – Λόγου περιήγησης στο διαδίκτυο.....	σελ. 98
Γράφημα 9.2.1.3: Συσχέτιση Φύλου – Διάρκεια στο chat	σελ. 99
Γράφημα 9.2.1.4: Συσχέτιση Φύλου – Λόγος χρήσης Chat.....	σελ. 100
Γράφημα 9.2.1.5: Συσχέτιση Φύλου –Τακτικότητα σε κανάλια επικοινωνίας.....	σελ. 101
Γράφημα 9.2.1.6: Συσχέτιση Φύλου – δημιουργίας και συντήρησης δωματίων επικοινωνίας	σελ. 102
Γράφημα 9.2.1.7: Συσχέτιση Φύλου – Αλλαγή ταυτότητας	σελ. 103
Γράφημα 9.2.1.8: Συσχέτιση Φύλου – FTF γνωριμιών	σελ. 104
Γράφημα 9.2.1.9: Συσχέτιση Φύλου – Φανέρωση πραγματικών στοιχείων.....	σελ. 106
Γράφημα 9.2.1.10: Συσχέτιση Φύλου – Πιθανότητα σύναψης φιλικών σχέσεων ..	σελ. 107
Γράφημα 9.2.1.11: Συσχέτιση Φύλου – «Κατάχρηση» εξουσίας	σελ. 108
Γράφημα 9.2.1.12: Συσχέτιση Φύλου – Διαχείριση Server	σελ. 109
Γράφημα 9.2.1.13: Συσχέτιση Φύλου – Δημιουργία Server	σελ. 110

Γράφημα 9.2.1.14: Συσχέτιση Φύλου – Αυτοαξιολόγηση.....	σελ. 111
Γράφημα 9.2.2.1: Συσχέτιση ηλικίας – προσωπικών γνωριμιών.....	σελ. 112
Γράφημα 9.2.2.2: Συσχέτιση ηλικίας – διαχείριση καναλιών.....	σελ. 114
Γράφημα 9.2.3.1: Σύνδεση εμπειρίας με FTF συναντήσεις.....	σελ. 115
Γράφημα 9.2.3.2: Συσχέτιση εμπειρίας με φανέρωση προσωπικών στοιχείων.....	σελ. 117
Γράφημα 9.2.3.3: Συσχέτιση εμπειρίας και administrative αρμοδιοτήτων.....	σελ. 118
Γράφημα 9.2.4.1: Συσχέτιση Irc oper/Admin με ώρες χρήσης του διαδικτύου.....	σελ. 120
Γράφημα 9.2.4.2: Συσχέτιση Irc oper/Admin με γνωριμίες FTF.....	σελ. 121
Γράφημα 9.2.4.3: Συσχέτιση Irc oper/Admin με επισκεψιμότητα.....	σελ. 122
Γράφημα 9.2.4.4: Συσχέτιση Irc oper/Admin με πιθανότητα φιλικών σχέσεων μέσω Chat	σελ. 124
Γράφημα 9.2.4.5: Συσχέτιση Irc oper/Admin με επίπεδο αυτοαξιολόγησης.....	σελ. 125

1.Εισαγωγή

Εξ αρχής η επικοινωνία ήταν ένας χώρος που επηρεάζονταν καταλυτικά από την εμφάνιση των νέων τεχνολογιών, γεγονός το οποίο αποδεικνύεται σχεδόν σε ολόκληρη τη πορεία της ανθρώπινης ιστορίας. Το σύγχρονο πεδίο της επικοινωνίας, και ιδιαίτερα αυτή που υποστηρίζεται από τα τεχνολογικά μέσα, έχει σαν γνώρισμα τη εμφάνιση και ραγδαία εξάπλωση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, γεγονός που έχει οδηγήσει πολλούς κριτικούς να μιλήσουν με όρους «μετά-τηλεοπτική εποχή» ή «δικτυωμένη επικοινωνία».

Έτσι, δημιουργείται ένα νέο επικοινωνιακό πεδίο διαμεσολαβημένης από υπολογιστές επικοινωνίας (Computer Mediated Communications) με τις δικές του συνθήκες και τα δικά του δεδομένα. Δημιουργούνται, νέα πλαίσια επικοινωνίας, νέες μορφές κοινοτήτων οι οποίες αποτελούνται από ανθρώπους που ίσως να μην είχαν βρεθεί ποτέ πρόσωπο με πρόσωπο μεταξύ τους. Ακόμη και η επικοινωνία σε φυσικές κοινότητες διαφοροποιείται με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών ως βοήθημα.

Στην παρούσα εργασία, θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε ένα από τους πιο διαδεδομένους τρόπους επικοινωνίας διαμεσολαβημένης από υπολογιστές, που δεν είναι άλλος από το chat. Θα προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε καλύτερα το «φαινόμενο» αυτό που από τη στιγμή που εμφανίστηκε μέχρι και σήμερα, έχει αποκτήσει και αποκτά συνεχώς φανατικούς οπαδούς.

Στις σελίδες που ακολουθούν θα αναφερθούμε συνοπτικά στην επικοινωνία και τα βασικά χαρακτηριστικά της. Θα προσεγγίσουμε τα είδη των επικοινωνιών που παρατηρούμε στο διαδίκτυο σήμερα και θα επικεντρωθούμε ιδιαίτερα στο chat. Θα προσπαθήσουμε να δούμε το θέμα από τη ψυχολογική του πλευρά και κυρίως στο γεγονός ότι η «δικτυωμένη επικοινωνία» δεν παύει να είναι – παρά την καταλυτική διαμεσολάβηση της τεχνολογίας – ένα κοινωνικό περιβάλλον όπου υφαίνονται σχέσεις, βιώνονται εμπειρίες και ενεργοποιούνται ψυχικές διεργασίες. Θα προσπαθήσουμε να μελετήσουμε σε βάθος τις δυναμικές αυτές κοινότητες που δημιουργούνται παγκοσμίως βάση αυτού του πλαισίου επικοινωνίας και θα επικεντρωθούμε τόσο στα κοινωνικά όσο και στα ψυχολογικά χαρακτηριστικά τους, δίνοντας ιδιαίτερη σημασία και στον βασικό τρόπο επικοινωνίας των κοινωνιών αυτών που δεν είναι άλλος από τα γραπτά μηνύματα.

Τέλος, θα προσπαθήσουμε να οδηγηθούμε σε χρήσιμα συμπεράσματα αναλύοντας μια online έρευνα που πραγματοποιήσαμε για το μέσο αυτό. Η έρευνα θα μας βοηθήσει να καταλάβουμε καλύτερα τα βασικά χαρακτηριστικά των χρηστών μέσα σε ένα δίκτυο chat

και τι συμπεριφορά έχει αυτός ο χρήστης. Η συσχέτιση ορισμένων κατηγοριών που θα επιχειρήσουμε πιστεύουμε ότι θα μας βοηθήσει να αναλύσουμε σε περισσότερο βάθος το μέσο αυτό και τα γενικότερα χαρακτηριστικά των χρηστών του.

2.Επικοινωνία

Ο όρος επικοινωνία χρησιμοποιείται κατά κόρον στην καθημερινή μας ζωή, ωστόσο ο ορισμός της δεν αποτελεί απλή υπόθεση, ούτε μπορεί κάποιος να αποδώσει επακριβώς όλες τις εκφάνσεις που περικλείει. Για παράδειγμα ας δούμε τι ορισμό δίνει σε αυτό τον όρο το Μείζον Ελληνικό Λεξικό, Τεγόπουλος – Φυτράκης: *«Επικοινωνία: (η) ουσ. Συναφεια, σχέση μεταξύ ατόμων ή ομάδας - μεταβίβαση ή ανταλλαγή μηνυμάτων, πληροφοριών - το σύστημα διακίνησης εντολών, αναφορών, πληροφοριών σε έναν οργανισμό - το σύνολο των τεχνικών και μέσων που χρησιμοποιούνται στην διαφήμιση, την πολιτική κτλ για την πληροφόρηση και των επηρεασμό της κοινής γνώμης.»* Οπότε καθίσταται αντιληπτό πως πρόκειται για έναν ετερογενές και πολύπλευρο όρο, που διάφορες επιστημονικές μελέτες θα τον προσέγγιζαν διαφορετικά. Το σίγουρο πάντως είναι πως η έννοια της επικοινωνίας εμπεριέχει την έννοια της μετάδοσης, της ανταπόκρισης και της αλληλεπίδρασης.

Με λίγα λόγια, επικοινωνία είναι η μετάδοση μηνύματος από έναν πομπό σε έναν δέκτη. Για το τομέα που ενδιαφέρει εμάς, τον άνθρωπο, επικοινωνία θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι ένας μηχανισμός μέσω του οποίου υπάρχουν και αναπτύσσονται οι ανθρώπινες σχέσεις. Πρόκειται για όλα τα μέσα του νου, μαζί με τα μέσα μεταβίβασης τους στο χώρο και διατήρησής τους στο χρόνο.

Υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους εκδηλώνεται η επικοινωνία στις ανθρώπινες σχέσεις: η λεκτική και η μη λεκτική.

Αναφέρουμε σαν λεκτική, το είδος αυτό της επικοινωνίας που χρησιμοποιεί τη γλώσσα καθώς και το γλωσσικό κώδικα. Έχουμε λεκτική επικοινωνία όταν μιλάμε σε κάποιον στο τηλέφωνο, όταν γράφουμε ένα γράμμα σε κάποιον και όταν μιλάμε στα άτομα του περιβάλλοντός μας.

Από την άλλη πλευρά, μη λεκτική επικοινωνία έχουμε όταν δεν χρησιμοποιούμε καθόλου τη γλώσσα και το γλωσσικό κώδικα. Μη λεκτική επικοινωνία έχουμε όταν κινούμαστε, όταν κάνουμε μορφασμούς και όταν αλλάζουμε τη στάση του σώματος μας.

2.1. Λεκτική επικοινωνία στα νέα μέσα τεχνολογίας

Η λεκτική επικοινωνία στα νέα μέσα τεχνολογίας κατέχει την συντριπτική πλειοψηφία σε σχέση φυσικά με τη μη λεκτική επικοινωνία. Αν εξαιρέσουμε ορισμένες μορφές μη λεκτικής επικοινωνίας στο διαδίκτυο (όπως για παράδειγμα τα avatars), οι περισσότερες χρησιμοποιούν τη γλώσσα και το γλωσσικό κώδικα. Υπάρχουν πολλές τέτοιες μορφές επικοινωνίας, στις οποίες θα αναφερθούμε συνοπτικά. Οι κυριότερες από αυτές είναι οι εξής:

- Chat: Αποτελεί το κύριο θέμα της παρούσας εργασίας και θα αναφερθούμε σε αυτό αναλυτικά.
- E-mail: Σύστημα «ηλεκτρονικού ταχυδρομείου». Προσφέρει τη δυνατότητα στους χρήστες του να στέλνουν γραπτά μηνύματα σε όλο τον κόσμο σε άλλους χρήστες που χρησιμοποιούν την ίδια υπηρεσία.
- Forums: Πίνακες ανακοινώσεων με θεματικούς καταλόγους που επιτρέπουν στους χρήστες να γράφουν την άποψή τους σε μια συγκεκριμένη θεματική ενότητα και να διαβάζουν τις απόψεις των άλλων χρηστών.
- Blogs: Η νέα «μόδα» του διαδικτύου, προσφέρει ουσιαστικά τη δυνατότητα στους χρήστες της να διατηρούν online ημερολόγιο. Ο καθένας μπορεί να διατηρεί ένα online ημερολόγιο το οποίο να είναι ελεύθερα προσβάσιμο σε όλο τον κόσμο.
- Newsgroups: Ομάδες συζητήσεων με θεματικούς καταλόγους που προσφέρεται κυρίως μέσω της υπηρεσίας e-mail.
- Voip: Ή αλλιώς Voice On Internet Protocole. Ένα καινούργιο σχετικά πρωτόκολλο που επιτρέπει τη μετάδοση φωνής μέσω του διαδικτύου. Χρησιμοποιώντας το μπορούμε να κάνουμε κλήσεις προς άλλους υπολογιστές ή και σε σταθερά και κινητά τηλέφωνα παγκοσμίως με πολύ χαμηλές χρεώσεις.
- Instant Messengers: Πρόκειται για ορισμένα προγράμματα που επιτρέπουν στους συνδρομητές τους, εκτός από το να κάνουν chat, να μπορούν να αποστέλλουν αρχεία ο ένας στον άλλο και σε πολλές περιπτώσεις να μπορούν να συνομιλούν με ήχο και εικόνα.

2.2. Προς ένα νέο «επικοινωνιακό πλαίσιο»;

Μέσω των νέων τεχνολογιών φαίνεται να δημιουργείται ένα νέο είδος «επικοινωνιακού πλαισίου». Έχουν ήδη διαχωριστεί τα δύο είδη επικοινωνίας με βασική διάκριση το αν γίνεται ή όχι χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή στην επικοινωνιακή διαδικασία. Έτσι υπάρχει η FTF (Face To Face) επικοινωνία και η CMC (Computer Mediated Communication) επικοινωνία. Η συζήτηση πάνω στις διαφορές των δύο ειδών, βρίσκεται εν εξελίξει στην παγκόσμια επιστημονική κοινότητα, αλλά στη συγκεκριμένη εργασία απλώς επί τροχάδην θα αναφερθούμε στα εκατέρωθεν επιχειρήματα, πριν περάσουμε στην επί μέρους ανάλυση του chat, που αποτελεί και αυτό ένα είδος επικοινωνίας.

Η «πρόσωπο με πρόσωπο» επικοινωνία παρουσιάζει το πλεονέκτημα της δυνατότητας επαφής με την φυσική και άμεση εικόνα των επικοινωνούντων μεταξύ τους, την δυνατότητα έκφρασης με χειρονομίες, κινήσεις των μυών του προσώπου και στάσης του σώματος και γενικότερα ότι ορίζεται στο πλαίσιο της μη λεκτικής επικοινωνίας. «Ακόμη κι όταν δεν μιλάμε, δεν παύουμε να στέλνουμε μηνύματα ο ένας στον άλλο. Με τον τρόπο του βλέμματος, με τις κινήσεις του σώματος, ο καθένας κάτι εκφράζει ακόμη κι αν αυτό είναι αρνητικό.... Οι κανόνες που ισχύουν για την λεκτική επικοινωνία, είναι οι ίδιοι που ισχύουν και για τη μη λεκτική επικοινωνία»¹.

Από το άλλο μέρος, η «διαμεσολαβημένη από υπολογιστή» επικοινωνία παρέχει την δυνατότητα να έρχονται σε επαφή άτομα τα οποία βρίσκονται στα πιο απομακρυσμένα σημεία και μάλιστα αυτή η επικοινωνία να γίνεται σε πραγματικό χρόνο (real time communication), την δυνατότητα επικοινωνίας με άτομα που διαθέτουν κινητικά ή άλλα γενικότερα επικοινωνιακά προβλήματα, την πιθανή διασφάλιση μεγαλύτερης άνεσης μεταξύ των επικοινωνούντων μιας και δεν τίθενται τα προβλήματα των αναστολών και των εμποδίων που ίσως να προκαλεί η εικόνα και η άμεση επαφή και τέλος το γεγονός ότι αυτού του είδους η επικοινωνία μπορεί κάλλιστα να αποτελέσει το πρώτο βήμα για μια πρόσωπο με πρόσωπο επαφή.

Είναι προφανές ότι τα δύο είδη επικοινωνίας διαφέρουν μεταξύ τους σε θεμελιακά σημεία και κυρίως ως προς το αντιληπτικό πλαίσιο μέσα στο οποίο λειτουργούν. Συνηθίζεται να γίνεται λόγος για δύο είδη «πραγματικότητας» μέσα στις οποίες συντελείτε το κάθε είδος επικοινωνίας: η FTF στην πραγματική πραγματικότητα (reality) και η CMC στην δυννητική πραγματικότητα ή στον κυβερνοχώρο (cyber reality).

¹ Trower P. Et al (1978)

3. Δυνητικές Κοινότητες

3.1. Τι είναι μία δυνητική κοινότητα;

Εάν θέλουμε να κάνουμε μια ιστορική αναδρομή, ο κυριότερος «γονιδιακός» λόγος που θα συναντούσαμε στη δημιουργία μιας κοινότητας είναι η επιβίωση. Οι πρώτοι άνθρωποι θεώρησαν θεμιτό να συνεργαστούν για την επίτευξη τόσο κοινών όσο και ατομικών στόχων. Ένας βασικός στόχος ήταν η εύρεση τροφής. Κατ' αυτόν τον τρόπο έχουμε αρχικά τη δημιουργία φυλών που αποτελούν ουσιαστικά και τη πρώτη μορφή κοινοτήτων που μπορούμε να συναντήσουμε. Ορισμένες οικονομικό – πολιτικές αλλαγές στη διάρκεια του χρόνου (εμπόριο, βιομηχανία, θεσμοί, πολιτικά συστήματα κ.α.) επηρέασαν την εξέλιξη των κοινοτήτων αυτών και οδήγησε τις φυλές αυτές στη γεωγραφική αποίκηση, στη σύσταση χωριών, πόλεων, κρατών και τέλος εθνών.

Το σημαντικότερο αντικείμενο μελέτης όμως για τη μελέτη των κοινοτήτων δεν βρίσκεται στη μορφή οργάνωσης που έχουν ανά τους αιώνες αλλά στα χαρακτηριστικά και λειτουργίες που τις χαρακτηρίζουν και πως αυτές εμφανίζονται (εάν εμφανίζονται) στις δυνητικές κοινότητες. Αν θεωρήσουμε ότι οι κοινότητες που αναπτύσσονται στα πλαίσια του διαδικτύου είναι ένας εικονικός αντικατοπτρισμός των κοινοτήτων και μορφών οργάνωσης του φυσικού κόσμου αξίζει να ερευνήσουμε από κοντά την έννοια της φυσικής κοινότητας σε αντιδιαστολή με την δυνητική.

Από τη στιγμή της γέννησης ενός ατόμου μέσα σε μία κοινότητα, το άτομο αλληλεπιδρά με τα μέλη αυτής της κοινότητας και «χτίζει» τη προσωπικότητά του με βάση τη καθολική «φυσική» συμπεριφορά της κοινότητας. Το άτομο αποκτά ουσιαστικά τις συνήθειες και τον τρόπο σκέψης των μελών της κοινότητας, αυτή είναι η διεργασία της αναγνώρισης. Σημαντική επίσης είναι η συναίσθηση της πραγματικότητας και η αντίληψη του περιβάλλοντος που αποκτά ένα άτομο κατά την ενηλικίωσή του. Σε μία δυνητική κοινότητα, αυτές οι λειτουργίες δεν υφίσταται ως τώρα καθώς ποτέ άλλοτε δεν υπήρχε η σύσταση κοινότητας με κύριο λόγο την ύπαρξη νέας τεχνολογίας και μορφών επικοινωνίας.

Από τις πιο διαδεδομένες λειτουργίες που διέπουν μία κοινότητα και εμφανίζονται σε μέγιστο βαθμό στις δυνητικές κοινότητες είναι οι έννοιες της κοινωνικοποίησης και δημιουργίας σχέσεων. Μία δυνητική κοινότητα έχει το πλεονέκτημα της πιθανής ύπαρξης σε αυτήν ατόμων που έχουν «σμιλευτεί» πνευματικά σε διαφορετικές κοινότητες από περιοχές του κόσμου απομακρυσμένες ή μία από την άλλη. Άρα, όταν μία τέτοια πληθώρα

ασυνταύτιστων ατόμων προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν μέσα από τα εργαλεία που δίνει η τεχνολογία, προκαλείται ένα συνονθύλευμα διαφορετικών απόψεων, νοοτροπιών, αλληλεπιδράσεων και γνωσιακών δομών που δεν έχει ποτέ ως τώρα συναντηθεί στην ιστορία του ανθρώπου ως κοινωνικό ον. Η προσωπική άποψη αλλά και η οπτική διάδρασης με προβλήματα ή έννοιες που απασχολούν τον άνθρωπο βρίσκουν ίσως το τέλειο μέσο έκφρασής τους ενώ η κοινωνικοποίηση αυτή δίνει τροφή για σκέψη στην ατομική νόηση. Επιπλέον σημαντικό, η ελεύθερη επιλογή σε ποια ή ποιες δυνητικές κοινότητες θέλει να εισαχθεί το κάθε άτομο παρέχοντας ένα σημαντικό βαθμό ελευθερίας στη κοινωνικοποίησή του.

Η κοινωνιολογική έρευνα των κοινοτήτων ως δομή οργάνωσης και αυτό – οργάνωσης μας δίνει την εξής πληροφορία. Η κοινότητα ως μερικώς – κλειστό σύστημα έχει μία εντροπική τάση αποδιοργάνωσης κυρίως όταν εμφανίζονται κοινωνικά προβλήματα λόγω αδράνειας, υπερμεγέθους ανάπτυξης ή ακόμα και όταν προκύπτουν ζητήματα αρχηγίας ή ιεράρχησης μέσα σε αυτή. Σε τέτοιες περιπτώσεις μέρος του συνόλου τείνει προς απόσχιση ή συγκλίνει προς τη δημιουργία υποκοινότητας – υποκουλτούρας μέσα στην βασική κοινότητα. Σε πιο ακραίες μορφές αυτό το φαινόμενο μπορεί να εκφραστεί ως κοινωνικό κίνημα ή ακόμα και ως επανάσταση. Στη περίπτωση των δυνητικών κοινοτήτων η έννοια της συστημικής εντροπίας αλλά δεν υφίσταται. Λόγω του μέσου επικοινωνίας οι δυνητικές κοινότητες αποτελούν πλήρως ανοιχτά συστήματα που ο καθένας ατομικά μπορεί να επιλέξει να γίνει μέλος ή όχι.

Η δυνατότητα συμμετοχής σε πλήθος κοινοτήτων μεγαλύτερου της μονάδας αποτελεί σημαντικό νεωτερισμό σε σχέση με τις συνηθισμένες κοινότητες όπου το άτομο έπρεπε να συμβιβάζεται με τις καθολικές συμπεριφορές της εκάστοτε κοινωνίας (status quo) ενώ απόκλιση από την συμπεριφορική νόρμα αποτελούσε αποξένωση του ατόμου από το σύνολο ή ακόμα και διωγμό του. Η ατομική επιλογή συμμετοχής, αποτελεί μία από τις πιο φιλελεύθερες δυναμικές που δίνει ουσιαστική δύναμη στο άτομο να ενταχθεί στο σύνολο που πιστεύει ότι το εκφράζει καλύτερα. Βέβαια, θέματα αρχηγίας ή ιεράρχησης μπορεί να προκύψουν σε μία δυνητική κοινότητα(π.χ. διαχειριστής ενός καναλιού chat) αλλά όχι σε σημείο υποκίνησης κινήματος από μερίδα των μελών. Από τη στιγμή που ο κυβερνοχώρος ως μέσο διάδρασης είναι κοινός για όλους ο κάθε ένας μπορεί να δημιουργήσει τη δική του κοινότητα. Θα δούμε βέβαια αργότερα ότι το θέμα της αρχηγίας διακρίνεται και στα Chat Rooms που θα αναλύσουμε παρακάτω.

Επιπρόσθετα, σημαντικός παράγοντας στην ύπαρξη και ανάπτυξη κοινοτήτων είναι η

ασφάλεια που μπορεί να παρέχει μία κοινότητα ακόμα και δυνητική στα μέλη της. Ο κυβερνοχώρος μπορεί να δίνει ελευθερία αλλά σε δεν παύει να αποτελεί ανέλεγκτο μέσο επικοινωνίας. Όπως στη πραγματική κοινωνία υπάρχουν κακόβουλα άτομα που ασκούν καταπίεση ή εκμετάλλευση έτσι και στις δυνητικές κοινότητες υπάρχουν κακόβουλοι χρήστες που κυρίως λόγω ειδικών τεχνικών γνώσεων μπορούν να εκμεταλλεύονται κενά ασφαλείας των συστημάτων. Επίσης, λόγω της ανωνυμίας του διαδικτύου υπάρχει ένα βαθμός ανασφάλειας και έλλειψης εμπιστοσύνης στις σχέσεις που αναπτύσσονται διάμεσο του.

Τέλος, αξίζει να γίνει ειδική μνεία για την ανάπτυξη συλλογικής συνείδησης στα πλαίσια μίας κοινότητας. Από την κοινωνιολογική οπτική, μία κοινότητα της οποίας τα μέλη αποκτούν συλλογική συνείδηση περνάει πλέον στην δημιουργία κοινωνίας. Δηλαδή δεν διαδρούν μεταξύ τους απλά για να επιτύχουν κάποιους ατομικούς σκοπούς αλλά πλέον ανησυχούν για την ίδια τη κοινωνία ως σύνολο και βάζουν πρώτη προτεραιότητα την επίτευξη κοινών - ομαδικών στόχων. Η δυσκολία μετάλλαξης σε δυνητικές κοινωνίες από δυνητικές κοινότητες είναι εμφανής λόγω συγκεκριμένων προβλημάτων που προκύπτουν. Η ανωνυμία των ατόμων, η απομακρυσμένη επικοινωνία, η διάσταση απόψεων λόγω πολιτισμικών διαφορών, η ανασφάλεια αλλά και ο περιορισμένος βαθμός του θέματος για το οποίο αρχικά δημιουργήθηκε η κοινότητα δυσχεραίνουν μία τέτοια εξέλιξη.

3.2. Είδη δυνητικών κοινοτήτων

Οι διάφορες τεχνολογίες που έχουν αναπτυχθεί στο χώρο των τηλεπικοινωνιών αλλά και του Διαδικτύου τα τελευταία 30 χρόνια έχουν παράγει διάφορα είδη τρόπων επικοινωνίας που ανάγονται σε δυνητικές κοινότητες με διαφορετικά επίπεδα αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών. Κοινό σημείο όλων των τύπων αποτελεί η αμοιβαιότητα των μελών.

3.2.1. BBS (Bulletin Board System)

Το BBS ήταν από τα πρώτα συστήματα επικοινωνίας χρηστών μέσω δικτύου. Το πρώτο BBS ενεργοποιήθηκε στις 16 Φεβρουαρίου του 1978 στο Σικάγο του Ιλινόις από τον Ward Christensen. Η λογική ήταν ότι οι χρήστες μπορούσαν σε μη πραγματικό χρόνο συγχρονισμένα μέσω τηλεφωνικών συνδέσεων (απλό dial - up²) να συνδεθούν στο

² Αποτελεί τον πρόδρομο των τηλεφωνικών συνδέσεων. Αντίθετα με τις σημερινές ψηφιακές γραμμές και τα δίκτυα xDSL, ο μοναδικός τρόπος σύνδεσης στο διαδίκτυο παλαιότερα ήταν με την πραγματοποίηση κλήσης

σύστημα και να ανταλλάξουν μηνύματα, να διαβάσουν νέα ή να «κατεβάσουν/ανεβάσουν» μικρά αρχεία κειμένου ή δυαδικά. Τα συστήματα αυτά υποστήριζαν κυρίως κείμενο (ANSI text) ενώ με την εισαγωγή της φόρμας GIF³ υπήρξαν και απλά γραφικά περιβάλλοντα.

Επειδή το BBS απαιτούσε τη σύνδεση μέσω τηλεφωνικών γραμμών σε δίκτυο τα συστήματα αυτά συνήθως είχαν τοπικό χαρακτήρα ως προς τα μέλη τους λόγω κόστους. Μπορούμε επίσης να δούμε ότι τα συστήματα αυτά είχαν θετική απόκριση από το κοινό που ασχολούνταν με τη τεχνολογία. Τεχνολογία όμως που απαιτούσε αρκετή γνώση την εποχή εκείνη και αναγκαστικά ήταν «μικρού» εύρους.

Εξέλιξη του BBS είναι τα γνωστά πλέον forums και οι chat servers που σε αντίθεση με το πρώτο BBS μπορούν να έχουν πολλαπλούς χρήστες συνδεδεμένους να ανταλλάσσουν μηνύματα. Επίσης, αποτελεί και πρόδρομο ανάπτυξης του www.

3.2.2. Blogs

Με τη λέξη blog ή αλλιώς weblog εννοούμε ιστοσελίδες ή ιστοχώρους στους οποίους ειδικευμένοι διαχειριστές μπορούν να εισάγουν νέες πληροφορίες οι οποίες εμφανίζονται με ανάποδη χρονολογική σειρά. Αντίθετα, οι λοιποί χρήστες μπορούν να σχολιάζουν πάνω στα διάφορα νέα του ιστοχώρου. Τα πρώτα blogs γνωστά και ως «online» ημερολόγια εμφανίστηκαν το 1994 ενώ ο όρος «weblog» επινοήθηκε από τον John Barger στις 17 Δεκεμβρίου του 1997.

Αυτή η τεχνολογία συστημάτων επικοινωνίας βασικό σκοπό έχει την ενημέρωση και δεν αποτελεί σε μεγάλο βαθμό έναυσμα για τη σύσταση δυνητικές κοινότητες. Πάραυτα, ψήγματα δημιουργίας μικρών υπό – κοινοτήτων έχουν κάνει τη παρουσία τους τα τελευταία χρόνια, κυρίως σε αυτά που έχουν κοινή θεματική βάση.

3.2.3. Webcomic

Το webcomic ή αλλιώς online comic (κόμικ) είναι ουσιαστικά η έκδοση στο διαδίκτυο εικονογραφημένων ιστοριών από καρτούν έως νουβέλες και το διάβασμα αυτών από τους εκάστοτε χρήστες. Το πρώτο webcomic βγήκε «online» το 1986 με το όνομα T.H.E. Fox από τις Compuserver & Quantum Link.

³ GIF: Graphical Interchange Format: τύπος δυαδικής αποθήκευσης γραφικών

3.2.4. IRC (Internet Relay Chat)

Το IRC αναπτύχθηκε από τον Jarkko Oikarinen τέλη Αυγούστου του 1988 στη Φινλανδία ως μία μορφή επικοινωνίας που σχεδιάστηκε με σκοπό την εξυπηρέτηση πολλών χρηστών παράλληλα. Βασίζεται στη δυνατότητα αποστολής μηνυμάτων μεταξύ πολλών ατόμων σε πραγματικό χρόνο μέσα από φόρα συζητήσεων γνωστά ως κανάλια (channels). Επίσης, υποστηρίζει και ιδιωτική επικοινωνία ενώ διαθέτει ένα αρκετά εξελιγμένο σύστημα διαχείρισης αρχείων που επιτρέπει τους χρήστες να χρησιμοποιούν τα διάφορα IRC για διαμοιρασμό τους (file sharing).

Πιο διεξοδική ανάλυση για το Chat θα ακολουθήσει στο υπόλοιπο μέρος της παρούσας εργασίας.

3.2.5. IM (Instant Messaging)

Το πρώτο IM γνωστό ως «talk» εμφανίστηκε τη δεκαετία του '80 στα Unix συστήματα. Πλέον, υπάρχουν πολλά τέτοια προγράμματα και αποτελούν το μέλλον στη ασύγχρονη επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο. Γνωστά είναι τα MSN messaging, Skype, Google Talk, Yahoo Messenger⁴ και πολλά άλλα. Η λειτουργία τους βασίζεται σε προγράμματα πελάτες για τα οποία ο χρήστης διατηρεί μία λίστα επαφών, συνήθως τις διευθύνσεις e-mail των ατόμων με τα οποία επικοινωνεί. Το πρόγραμμα δίνει πληροφορία εάν το εκάστοτε άτομο στη λίστα επαφών είναι σε θέση να απαντήσει ή αν λείπει από τον υπολογιστή του ενώ εκτός της απλής ανταλλαγής μηνυμάτων τα συστήματα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για ανταλλαγή αρχείων.

3.2.6. P2P (Peer2 Peer)

Τα συστήματα P2P αποτελούν κατά κύριο λόγο είδος αρχιτεκτονικής πάνω στην οποία βασίζονται πολλά προγράμματα και υπηρεσίες παρά τύπος τεχνολογίας για σύσταση δυνητικών κοινοτήτων. Για παράδειγμα, τα IMs που αναφέρθηκαν παραπάνω βασίζονται σε τεχνολογία P2P και δημιουργούν με τη σειρά τους δυνητική κοινότητα. Από την άλλη θεωρούμε ότι αξίζει η αναφορά στο P2P λόγω της ευρείας αποδοχής της συγκεκριμένης τεχνολογίας αλλά και λόγω της τάσης αναφοράς των διαφόρων προγραμμάτων ανταλλαγής αρχείων ως P2P.

⁴ Κατά σειρά εμφάνισης: <http://www.msn.com>, <http://www.skype.com>, <http://applications.google.com> και <http://www.yahoo.com>

Σαν αρχιτεκτονική το P2P είναι η δημιουργία συνδέσεων μεταξύ κόμβων ~ υπολογιστών οι οποίοι ισότιμα παρέχουν ή δέχονται δεδομένα και υπηρεσίες στο δίκτυο. Η κύρια χρήση της αρχιτεκτονικής είναι για ανταλλαγή αρχείων δεδομένων, ήχου και βίντεο ενώ αποτελεί ένα από τα μοντέλα κλειδιά στη σύσταση του Διαδικτύου. Τεχνολογίες όπως το IRC και το IM βασίζονται μερικώς και εξολοκλήρου αντίστοιχα σε αυτή την αρχιτεκτονική.

Τα ευρέως διαδεδομένα προγράμματα ανταλλαγής αρχείων που πλέον είναι γνωστά ως P2P αποτελούν ένα είδος δυνητικής κοινότητας καθώς υπάρχει η έννοια της αμοιβαίας σχέσης των χρηστών. Ένας χρήστης γνωρίζει ότι το αρχείο που «κατεβάζει» ανήκει σε άλλον χρήστη που αυτός με τη σειρά του «κατεβάζει» αρχεία από τον προηγούμενο.

3.2.7. Wiki

Ως wiki εννοούμε ένα είδος ιστοχώρου στον οποίο κάθε χρήστης από όλο τον κόσμο μπορεί να προσθέσει, να διαγράψει ή να αλλάξει τα περιεχόμενά του εύκολα και γρήγορα. Η λέξη wiki είναι μία συντομία της έκφρασης wiki wiki (γούικι γούικι) που στην αυτόχθον γλώσσα των κατοίκων της Χαβάης σημαίνει ως επίθετο κάτι το «γρήγορο». Το πρώτο σύστημα wiki εγκαταστάθηκε στη Χαβάη για το σύστημα ενημέρωσης των δρομολογίων των λεωφορείων του διεθνές αεροδρομίου της Χονολουλού το 1995 από τον Ward Cunningham.

Η δυνατότητα αυτή άμεσης πρόσβασης και χρήσης ενός ιστοχώρου όπου ο κάθε χρήστης έχει τη δύναμη αλλαγής της πολύ γρήγορα, χωρίς να έχει ιδιαίτερες γνώσεις HTML ή γλωσσών προγραμματισμού δίνει την ευχέρεια ανθρώπων από όλο τον κόσμο να συνεργαστούν σε διάφορα θέματα από επιστημονική έρευνα μέχρι την ενημέρωση της εκάστοτε κοινότητας. Κύριοι εκφραστές αυτού του μοντέλου τεχνολογίας είναι η δημοφιλέστερη ελεύθερη (GNU Free Documentation License) ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια wikipedia⁵ και ο ιστοχώρος ψηφιακής εφημερίδας και ενημέρωσης indymedia⁶.

3.2.8. MUSH (Multi – User Shared Hallucination)

Το MUSH αποτελεί ένα τρόπο επικοινωνίας βασισμένο σε κείμενο με τον οποίο πολλοί χρήστες μπορούν να διαδρούν με το περιγραφόμενο περιβάλλον αλλά και μεταξύ τους. Αυτή η τεχνολογία αναπτύχθηκε αρχικά για δημιουργία διαδικτυακών

⁵ <http://www.wikipedia.com>

⁶ <http://www.indymedia.com>

κοινωνικών σχέσεων όπως είναι τα δωμάτια επικοινωνίας (chat rooms) με τη διαφορά ότι οι χρήστες μπορούσαν δίνοντας εντολές στη γλώσσα κατασκευής του συστήματος να δημιουργήσουν δικά τους δωμάτια και δικούς τους κανόνες στο χώρο που θα επικοινωνούν με άλλα άτομα. Τελικά, η τεχνολογία αυτή χρησιμοποιήθηκε περισσότερο στη κατασκευή παιχνιδιών ρόλων βασισμένων σε κείμενο (text – based) τα οποία είναι γνωστά ως MUDs (Multi – User Dungeons).

3.2.9. MUDs (Multi – User Dungeons)

Τα MUD είναι ουσιαστικά ο συνδυασμός παιχνιδιού ρόλων βασισμένο σε κείμενο και δωματίου επικοινωνίας. Χρησιμοποιώντας τη τεχνολογία του MUSH αποτέλεσε μέχρι τα τέλη του 80 το μοναδικό τρόπο δικτυακού παιχνιδιού ρόλων. Η πιο κοινή θεματολογία των παιχνιδιών ρόλων που αρχικά υλοποιήθηκαν ως MUDs ήταν φανταστικοί κόσμοι μυθικών πλασμάτων όπου ο κάθε παίκτης δημιουργούσε το δικό του χαρακτήρα που θα επικοινωνούσε με αυτό τον κόσμο. Τα κείμενα ουσιαστικά ήταν οι περιγραφές των δωματίων, καταστάσεων αλλά και μαχών που εξελίσσονταν σε αυτό τον κόσμο.

4. Chat

Τι είναι τελικά το chat; Είναι ένα σύστημα ταυτόχρονης επικοινωνίας πολλών χρηστών μεταξύ τους (multi – user chat system). Είναι η δυνατότητα να ανταλλάσσουν κείμενα την ίδια ώρα δύο ή περισσότεροι άνθρωποι, ανεξάρτητα από τη γεωγραφική τους θέση, απλά πρέπει και οι δύο να διαθέτουν από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, ο οποίος να είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο. Όταν πληκτρολογούμε ένα μήνυμα κειμένου στον υπολογιστή μας, σε ελάχιστα δευτερόλεπτα αυτό μπορεί να μεταδοθεί σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου.

Χρήσιμο θα ήταν σε αυτό εδώ το σημείο να κάνουμε μια απαραίτητη διευκρίνιση. Κατά καιρούς έχουν εμφανιστεί πολλές «μορφές» chat, που μπορεί να συμπεριλαμβάνουν και γραφικά (όπως για παράδειγμα το Palace) ή και ήχο. Επίσης έχουν εμφανιστεί προγράμματα για chat τα οποία επιτρέπουν τη συνομιλία στους χρήστες της εκάστοτε υπηρεσίας και μόνο (όπως για παράδειγμα το msn messenger). Η ουσία είναι όμως ότι όταν μιλάμε για chat μιλάμε για ΑΥΣΤΗΡΗ χρήση κειμένου και για τη δυνατότητα να μπορεί ο καθένας να κάνει chat χωρίς να είναι εγγεγραμμένος σε κάποια υπηρεσία. Όταν πρωτοξεκίνησε συμπεριλάμβανε μόνο κείμενο και είναι προφανής η προτίμηση του «απλού» chat από τους χρήστες του διαδικτύου παγκοσμίως σε σχέση με τα «άλλα» chat (αυτά που περιλαμβάνουν εικόνα ή και ήχο).

4.1.Ιστορία του chat⁷

Το διαδίκτυο, ακόμα και στην προγενέστερη μορφή του ως Arpanet, είχε και έχει ένα βασικό «συστατικό». Το **κείμενο**.

Ο προάγγελος του διαδικτύου, δηλαδή το στρατιωτικό δίκτυο Arpanet, είχε σαν κύριο σκοπό ύπαρξης τη δυνατότητα άμεσης μετάδοσης κειμένου στα υπόλοιπα μέλη του δικτύου σε φυσιολογικές συνθήκες με σκοπό την ενημέρωση αλλά και σε περιπτώσεις «εκτάκτου ανάγκης» όπως για παράδειγμα ένας πυρηνικός πόλεμος. Η φιλοσοφία του δικτύου ήταν τέτοια ώστε και αν ένας κόμβος «χάσει» την επαφή του με τους άλλους, η επικοινωνία και η μεταφορά μηνυμάτων να γίνεται απρόσκοπτα.

⁷ Στη παρούσα εργασία θα επικεντρωθούμε και θα αναφερόμαστε στο irc chat και αυτό γιατί είναι η πρώτη μορφή chat που υπήρξε στο διαδίκτυο αλλά και ταυτόχρονα είναι η «βιάση» όλων των συστημάτων chat που ακολούθησαν. Προς αποφυγή παρεξηγήσεων των ορισμών, χρήσιμο θα ήταν να διευκρινίσουμε ότι ακόμα και τα java chats αλλά και οι άλλες μορφές chat που υπάρχουν σήμερα στο διαδίκτυο, έχουν ως βάση το irc chat.

Στο σημερινό διαδίκτυο, με τη μορφή που το γνωρίζουμε, το κείμενο κατέχει επίσης εξέχουσα θέση. Οι ιστοσελίδες καθώς και οι περισσότερες υπηρεσίες του βασίζονται στο υπερκείμενο, δηλαδή σε μια «αναβαθμισμένη έκδοση» κειμένου. Χωρίς την ύπαρξή του, η λειτουργία του θα ήταν ουσιαστικά αδύνατη.

Την ανάγκη αυτή καθώς και τις δυνατότητες του υπερκειμένου, εκμεταλλεύτηκε το 1988 ένας Φιλανδός προγραμματιστής, ο Jarkko Oikarinen και έγραψε το IRC chat (Internet Relay Chat – Αναμετάδοση Συνομιλίας στο Διαδίκτυο) που αποτέλεσε – όπως είπαμε – τον πρόδρομο όλων των μεταγενέστερα μορφών chat που ακολούθησαν.

Ξεκινώντας από την Φιλανδία, γρήγορα επεκτάθηκε σε παραπάνω από 60 χώρες σε όλο τον κόσμο και έδωσε τη δυνατότητα σε χιλιάδες χρήστες να επικοινωνούν. Το IRC κέρδισε φήμη και κόσμο, κατά την διάρκεια του Περσικού πολέμου το 1991, όταν τα γεγονότα ταξίδευαν πολύ πιο γρήγορα με αυτό τον τρόπο και οι περισσότεροι χρήστες ήταν μέσα σε ένα συγκεκριμένο κανάλι παρακολουθώντας τις εξελίξεις. Το ίδιο φυσικά συνέβη και αργότερα το 1993 όταν χρήστες από την Ρωσία μετέδιδαν ζωντανά τις εξελίξεις στην Μόσχα. Εκμεταλλευόμενο την μη ύπαρξης τεχνολογίας σαν της σημερινής στα ειδησεογραφικά δίκτυα, οι χρήστες αυτοί μάθαιναν πολύ πιο γρήγορα από όλους τους άλλους τις εξελίξεις.

Σήμερα, εν έτη 2009, το chat έχει επεκταθεί σε όλες τις χώρες του κόσμου και έχει αποκτήσει φανατικούς οπαδούς. Παρά την απλότητα των εφαρμογών που το διακρίνει και τη μη αναβάθμιση των υπηρεσιών του (τουλάχιστον στις υπηρεσίες κειμένου) συνεχίζει να κυριαρχεί και να αποκτά συνεχώς όλο και περισσότερους οπαδούς.

4.2. Βασικά στοιχεία του chat

Το chat, σαν ένας υγιής οργανισμός, αποτελείται από επί μέρους «συστατικά», με την απουσία του ενός από αυτά να καθιστά αδύνατη την ύπαρξη του όλου συστήματος. Τα κύρια αυτά στοιχεία είναι τα εξής:

- Οι Servers (κεντρικοί υπολογιστές)
- Τα #channels (κανάλια επικοινωνίας)
- Οι Users (χρήστες)

4.2.1. Servers

Ουσιαστικά πρόκειται για χιλιάδες διασκορπισμένους κεντρικούς υπολογιστές, διασυνδεδεμένους μεταξύ τους (όταν ανήκουν στο ίδιο «δίκτυο») ή και αυτόνομους. Το κυριότερο ίσως στοιχείο της λειτουργίας ενός συστήματος chat, που είναι και ταυτόχρονα το πιο «αφανές» καθότι η συμμετοχή του χρήστη σε αυτό, είναι μόνο να επιλέξει ποιον θέλει και να ενταχθεί στα «κανάλια» που αυτό διαθέτει.

Η ραγδαία ανάπτυξη των συστημάτων επικοινωνίας και ειδικότερα του chat τα τελευταία χρόνια, έχουν οδηγήσει ταυτόχρονα και στην δραματική αύξηση των αριθμών των servers παγκοσμίως, με κύριο αποτέλεσμα την αύξηση της αξιοπιστίας και της ταχύτητας που αυτοί προσφέρουν στους χρήστες.

Το 1990 για παράδειγμα, κατά τις πρώτες περιόδους εμφάνισης και χρήσης του chat, η πρόσβαση σε έναν chat server ήταν τρομερά δύσκολη, καθότι την εποχή εκείνη ο αριθμός τους παγκοσμίως ήταν ελάχιστος. Όταν για κάποιο λόγο, χιλιάδες ή εκατομμύρια χρήστες ήθελαν να συνομιλήσουν την ίδια στιγμή, το σύστημα απλά κατέρρεε, μη μπορώντας να αντεπεξέλθει στις αυξημένες απαιτήσεις. Στη σημερινή εποχή βεβαίως, αυτό δεν μπορεί να συμβεί.

Για τους σκοπούς της παρούσας εργασίας, δε θα ήταν χρήσιμο να εμβαθύνουμε περισσότερο στον τομέα των servers καθότι πρόκειται για ένα ιδιαίτερα τεχνικό τομέα και δεν θα μας εξυπηρετούσε παραπάνω. Το κυριότερο που πρέπει να γνωρίζουμε, είναι το γεγονός της αλματώδους αύξησής τους παγκοσμίως τα τελευταία χρόνια⁸, της βελτίωσης των παρεχόμενων υπηρεσιών τους και της βελτίωσης της αξιοπιστίας τους.

4.2.2. #Channels

Όταν μιλάμε για «κανάλια», ουσιαστικά μιλάμε για εικονικά δωμάτια με θεματικές ενότητες. Μέσα σε αυτά μπορεί να πάει κάποιος χρήστης να παρακολουθήσει την συζήτηση η οποία γίνεται και να εκφέρει και τη δική του γνώμη. Τα εικονικά αυτά δωμάτια επικοινωνίας έχουν ορισμένα βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα που θα προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε παρακάτω για να κατανοήσουμε καλύτερα τη λειτουργία τους. Αυτά είναι τα εξής:

⁸ Λίστα αναφοράς για servers δίνεται και στο παράρτημα 3

4.2.2.1. Αριθμός

Ο αριθμός των καναλιών αυτών είναι ουσιαστικά αμέτρητος. Υπάρχουν ταυτόχρονα και οποιαδήποτε ώρα της ημέρας εκατομμύρια κανάλια στους πολυάριθμους servers που προσφέρονται παγκοσμίως για chat. Αν σκεφτούμε και μόνο ότι κατά μέσο όρο ένας chat server στο διαδίκτυο προσφέρει πάνω από 1000 δωμάτια, μπορούμε να οδηγηθούμε σε ένα συμπέρασμα για τον αριθμό των καναλιών που μπορούμε να συναντήσουμε.

4.2.2.2. Όνομα

Όπως και στον αριθμό τους, έτσι και στο όνομά τους, τα κανάλια αυτά έχουν μεγάλη ποικιλία όσον αφορά την ονομασία τους. Ο γενικός κανόνας στην ονομασία των καναλιών είναι -- σε αντίθεση με τους χρήστες, τους οποίους θα δούμε παρακάτω -- η θεματική ενότητα που θέλουν να καλύψουν. Την ίδια λογική ακολουθεί και το topic (τίτλος) που ακολουθεί το κάθε κανάλι και έχει σαν κύριο σκοπό να ενημερώσει τους χρήστες για θέματα που αφορούν το ίδιο το κανάλι.

Περιορισμοί όσον αφορά την ονομασία τους γενικά δεν υπάρχουν. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει ένα δικό του κανάλι, αρκεί να μην υπάρχει ήδη ένα άλλο με το ίδιο όνομα. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν κάποιοι κανόνες που θα τους συναντήσουμε σχεδόν σε όλους τους διαδικτυακούς τόπους που θα θελήσουμε να κάνουμε chat. Για παράδειγμα, όλα τα κανάλια ακολουθούνται από το πρόθεμα # πριν από το όνομα τους. Επίσης, δύσκολα θα συναντήσουμε κάποιο κανάλι με Ελληνικό όνομα και αυτό όχι γιατί δεν μπορεί να γίνει αλλά γιατί η παγκόσμια «λεξικολογία» του chat και η δυσκολία εμφάνισης των Ελληνικών χαρακτήρων (και όχι μόνο) σε υπολογιστές που βρίσκονται στο εξωτερικό έχουν καθιερώσει τη χρήση της Αγγλικής γλώσσας.

Έχουμε για παράδειγμα:

- **#Hellas:** Εδώ συζητάμε κυρίως θέματα που αφορούν την Ελλάδα. Πρόκειται για το βασικό κανάλι συζήτησης των Ελλήνων καθώς και «στέκι» των μεταναστών.
- **#Kalamata:** Εδώ συζητάμε θέματα που αφορούν κυρίως την τοπική κοινωνία της Καλαμάτας.
- **#Irc:** Εδώ γίνεται συζήτηση για το ίδιο το irc και επιλύονται απορίες σε όσους θέλουν να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους σε αυτό.

- **#Olympiakos:** Κανάλι επικοινωνίας των απανταχού φιλάθλων του Ολυμπιακού για συζήτηση σχετικά με τα αθλητικά.
- **#Javahelp:** Κανάλι για παροχή βοήθειας σε όσους πειραματίζονται με τον προγραμματισμό της γλώσσας Java.
- **#Sxeseis:** Κανάλι όπου έχει ως βασικό θέμα συζήτησης τις διαπροσωπικές σχέσεις και τα προβλήματα που ενδεχομένως προκύπτουν από αυτές.

Από αυτό το ενδεικτικό παράδειγμα, μπορούμε να καταλάβουμε ότι ουσιαστικά υπάρχει ένα κανάλι για να καλύψει και τις δικές μας ανάγκες, όποιες και είναι αυτές.

4.2.2.3 Ελευθερία

Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μόνο, η πρόσβαση σε κάποιο κανάλι επικοινωνίας δεν είναι εφικτή. Στην πλειονότητα των περιπτώσεων, η είσοδος είναι ελεύθερη για τον καθένα.

Κάθε κανάλι επικοινωνίας μπορεί να έχει δημιουργήσει ένα σύνολο κανόνων που πρέπει αυτομάτως να αποδέχεται ο χρήστης κατά την είσοδο του σε αυτό. Συνήθως η ενημέρωση για αυτούς τους κανόνες γίνεται είτε με το `entry message`⁹ κατά την είσοδο στο κανάλι, είτε με την παραπομπή σε μια ιστοσελίδα που τους αναφέρει.

Χρήσιμο θα ήταν να αναφέρουμε ότι και συγκεκριμένα κανάλια έχουν θεσπίσει αυστηρούς όρους ακόμα και για τα άτομα τα οποία θα εισέλθουν σε αυτό. Οι περιπτώσεις αυτές είναι πάντως ελάχιστες και πολύ εξειδικευμένες για να φτάσουν σε κάποιο βαθμό που θα μπορούσαν να επηρεάσουν το συλλογισμό μας ή και τα αποτελέσματα της μελέτης μας.

4.2.2.4. Κανόνες

Κάθε κανάλι έχει συνήθως ορισμένους κανόνες που πρέπει να τηρούνται για να λειτουργεί ομαλά η επικοινωνία. Ορισμένοι ενδεικτικοί κανόνες είναι οι εξής:

- Απαγόρευση βωμολοχιών
- Απαγόρευση χρήσης ορισμένων λέξεων

⁹ Μήνυμα που εμφανίζεται στο χρήστη κάθε φορά που εισέρχεται στο κανάλι.

- Απαγόρευση πολλαπλής επανάληψης κειμένου (spammers)
- Απαγόρευση δημοσιοποίησης προσωπικών στοιχείων.
- Απαγόρευση χρήσης κεφαλαίων γραμμάτων

Κάθε κανάλι φυσικά μπορεί να απαιτεί τους δικούς του κανόνες συμπεριφοράς, οι οποίοι μπορεί να είναι οι ίδιοι με τους παραπάνω, λιγότεροι, περισσότεροι ή και τελείως διαφορετικοί.

4.2.2.5. Τάξη

Ένα από τα κύρια ζητήματα για την ομαλή λειτουργία ενός καναλιού επικοινωνίας είναι η διατήρηση της τάξης μέσα σ' αυτό. Όπως αναφέραμε παραπάνω, κάθε κανάλι συνήθως «απαιτεί» από τους επισκέπτες του ορισμένους κανόνες που αυτό θεωρεί για την ομαλή λειτουργία του. Σε αντίθετη περίπτωση ο καθένας θα μπορούσε για παράδειγμα να βωμολοχούσε και θα έκανε ότι μπορούσε για να διαταράξει την ομαλή λειτουργία του.

Για να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα αυτό, το κάθε κανάλι έχει συνήθως ορισμένους «υπερχρήστες» με αυξημένα δικαιώματα που ελέγχουν την ομαλή λειτουργία στο κανάλι. Οι χρήστες αυτοί, κατά την γλώσσα του chat γνωστοί σαν opers (σύντμηση του operators), έχουν επιπρόσθετα χαρακτηριστικά που τους επιτρέπουν να έχουν επιπλέον διαχειριστικά «όπλα» και να συμβάλουν κατά αυτό τον τρόπο στην ομαλή διεξαγωγή της συνομιλίας στο κανάλι αλλά και της ύπαρξής του γενικότερα.

Όταν ένας χρήστης παραβεί κάποιον κανόνα, αυτομάτως «κλωτσιέται» (kick¹⁰) από το κανάλι και μπορεί μόνιμα να του απαγορευθεί ξανά η είσοδος (ban¹¹). Σε γενικές γραμμές, κάθε διαχειριστική ομάδα ενός καναλιού προσπαθεί να επιτύχει τη παρουσία τουλάχιστον ενός oper καθ' όλη τη διάρκεια του εικοσιτετράωρου ώστε να ελέγχεται η ομαλή λειτουργία αυτού.

Τα κριτήρια επιλογής των Opers για το κάθε κανάλι σχετίζονται με τους κανόνες λειτουργίας και επιλογής που έχουν θεσπιστεί για αυτό. Τον πρώτο και τον τελευταίο λόγο επί του θέματος έχει πάντα ο δημιουργός του καναλιού, εκτός και εάν έχει οριστεί διαφορετικά.

¹⁰ Πρόκειται για μια λειτουργία που αναγκάζει το χρήστη σε άμεση αποχώρηση από το κανάλι στο οποίο βρίσκεται, άσχετα εάν το επιθυμεί ή όχι

¹¹ Πρόκειται για μια λειτουργία που απαγορεύει την είσοδο εκ νέου του χρήστη στο κανάλι, κάνοντας φιλτράρισμα του ονόματός του, του nickname του ή ακόμα και της μοναδικής IP διεύθυνσής του

Εικόνα 4.2.2.5.1: Λίστα καναλιών ενός server μια δεδομένη χρονική στιγμή

#hellas	762	Kalos hiGate sto #hellas Erwthseis kai prouhmatia gia to kanali kai MONO: //join #hellas-opsers G
#sex	331	[>><] Welcom to in CNet? <> H Selida tou kanaliou --> http://www.sex.in.irc.gr
#jokes-gr	212	#jokes-gr -> Welcome to the best organized chat channel in the CNet. Have a nice Stay and Good
#mp3s	178	Kalos Erwthate Sto #mp3s.to megalitero Mp3s Sharing Channel. Protai Stis News Kphlofories? Deso
#thessaloniki	147	Welcome sto #thessaloniki Parakaleiste olei na psete kai na diavasete ta rules tou kanaliou edi
#cs-gather	135	::: Match started! - admin : mike the madman - Game type : mr 15 // bf - Map: de dust2
#gayhellas	132	... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#nooduvs	126	... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#hi-gather	111	... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#ultimate	111	PAME RE TRELLAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!! ULTIMATE WINS Esl Pro Series AND Gnet CS TOUR!!!!
#life	101	[Life] - [Channel Photo Album: http://show.in.irc.gr] - [Radio: http://www.radiolife.gr
#kanela	85	elcom o nanela isit ur ed ite www.kanela.gr nd egister! audio anela http://ra
#uh	71	Wellnquent Habits // Official net cafe #itsbytes - www.bnb.gr // GNET Finals : Dh finished 2r
#guardians	69	Meta apo 5 xronia, irthe i wra gia ena mikro dialleima.Elpizw sintoma kai pali nazi sas.
#mwa	69	... www.mwp3s4u.com ::, To team kai ta helh tou #wp3s4u sas eukontai KALES GORTES (Kas Gort
#wp3s4u	66	Welcome - SouthPark Community. News : n/a // SouthPark Larisa,Thess and Athens will att
#southpark	66	jean2kseven - sponsored by www.2kseven.gr (Es,Es,Fen,MoW) - also join #southpark News : New lineu
#24'7	65	[>><] ... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#scrable-game	64	[>><] ... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#vanilia	63	[>><] ... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#ea	60	[>><] ... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#heraklion-city	60	Kalos irGate sto #heraklion-city.Kalh dianonh, kalo chat kai Kales Gortes. Shmera exei to gataki
#athina	58	http://www.athina.kali.cc/ http://lady.shadow.gr/stats/athina.html * Gnoxiz has never seen n
#assassin	55	Har pou me pape,doim xreose aoyia sywms,opara kai fexno to meta.fexno me kai su,doim
#uplifted	55	Uplifted at Gnet tour finished 7-61 - Uplifted vs ea 16 - 9 // vs Haza 16 - 4 // vs Ni
#imperium	53	* HGT !! Imperium ClanDr22 SkillDr22z
#nf	53	Welcome * nofeeling community @ Since 2005 - Sponsored by TheWeb Materinhs - News: Ta Females tin
#bdsm	52	Xronia Palla HAJAH na se xalromaste kai na mh mas ksexnas j...j
#heraklion-city	52	== http://heraklion-city.org/ to apBentiko #heraklion city apto 98. Dep xreiazomaste aki
#mp3	52	ROOSTIN PHOEN RPS TO TWOT #heraklion-city== [Gla vohela www.mpgmnet.com/help Italia Forum / www
#olympiakos	52	[>><] ... Xmas on G a g h p l l a s www.gayhellas.gr <...>
#dark	49	NEA PIC Paidi-Ithama: http://www.ndrealestate.com/images/maddock/bfsakakawea/BF220-320DEEN
#it-clan	48	Welcome lethal team Sponsored by Battlegrounds Voh Arena www.battlegrounds.gr
#nodela	48	Iha Ginei Nia Merikh Ekkatharish Ihs Access List.Ma Enurizete Pws Anamenontai Ayksomeis
#nomotive	48	Welcome * NoMotive Fem clan - sponsored by #itsbytes Edra Agia Paraskevi - http://www.
#manaria	47	\\//\\//elcom to #manaria <@Paidi-Ithama> panai o kulos may re alkes
#counterstrike	46	[EPS playoffs RESULTS : http://www.esl-europe.net/gr/news/18454/ :: GNET FINALS hituz, grou
#kavala	46	Welcome, and try to behave.

Στην παραπάνω εικόνα¹² παρατηρούμε σε γενικές γραμμές τα όσα αναφέραμε παραπάνω για τα κανάλια. Στην στήλη Α βλέπουμε τα κανάλια επικοινωνίας, στην στήλη Β τα άτομα που βρίσκονται την χρονική εκείνη στιγμή μέσα στο καθένα από αυτά και στη στήλη Γ παρατηρούμε το Topic¹³ του κάθε καναλιού. Τα πρώτα σχόλια που θα κάνουμε είναι τα εξής:

- ✓ παρατηρούμε το μεγάλο αριθμό των καναλιών, δεδομένου ότι στη φωτογραφία απεικονίζεται μόνο το 5% εξαιτίας των περιορισμών που έχουμε για την απεικόνιση.
- ✓ παρατηρούμε την ποικιλομορφία και τη θεματολογία που υπάρχουν στα ονόματα τους.
- ✓ το topic δίπλα από κάθε κανάλι μπορεί να μας προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες για τη συζήτηση που διεξάγεται μέσα σε αυτό.

¹² Η εικόνα αυτή, καθώς και οι υπόλοιπες που θα ακολουθήσουν, λήφθηκε από επίσκεψη στον ελληνικό chat server (www.irc.gr), με server φιλοξενίας τον nana.irc.gr, στις 27 Μαρτίου 2009 στις 04:00 π.μ. περίπου, κάνοντας χρήση του προγράμματος Mirc (www.mirc.co.uk).

¹³ Γραμμή κειμένου που συνήθως περιέχει πληροφορίες για το κάθε κανάλι και είναι ευθύνη των διαχειριστών του

- ✓ οι χρήστες που βρίσκονται εκείνη τη χρονική περίοδο μέσα είναι πάρα πολλοί (4.346).

Εικόνα 4.2.2.5.2: Παράδειγμα παραβίασης κανόνων

```
*** Giannis23 has quit IRC (Ping timeout)
<Grek> nigns kseri kaneis tin diefthinsi tis olympiakis? i kapoia allis eterias? msg me plz
*** [shiner] has left Hellas
<tzesika19> parte me thl goystaro na.....6942250000
*** Nepton sets mode: +b *!*opa-opa@ver1530-a002.otenet.gr
*** tzesika19 was kicked by Nepton ((Don't span here - [Spanner/Mobile] - [tmdban: 10mins]))
*** Anartole_Mou_Erota has quit IRC (Quit: )
*** R0M1N has joined HELLAS
*** myqts has left Hellas
<SpErnR10S> elena pou eisai ?????
<DmorFoulis25> kania apo nikea-koridalo-pireia i giro perioxes?
```

Στην παραπάνω εικόνα έχουμε μια κλασική περίπτωση μη συμμόρφωσης ενός ατόμου στους κανόνες του καναλιού, με αποτέλεσμα ο χρήστης αυτός να εκδιωχθεί από αυτό. Πιο συγκεκριμένα, παρατηρούμε ότι ο χρήστης tzesika19 εμφάνισε προκλητικό περιεχόμενο και δημοσιοποίησε ένα αριθμό τηλεφώνου. Αυτομάτως ο χρήστης Nepton του «μπλόκαρε» την διεύθυνση του (set mode +b – ban) και τον «κλώτσησε» (kick) από το κανάλι, με αποτέλεσμα ο χρήστης tzesika19 να μην μπορεί να εισέλθει ξανά στο συγκεκριμένο κανάλι για όση χρονική περίοδο ισχύει το ban (στη συγκεκριμένη για 10 λεπτά). Είναι στη διακριτική ευχέρεια του οποιοδήποτε χρήστη το πόσο θα κρατήσει «έξω» από το κανάλι τον καθένα που «κλώτσησε».

4.2.3. Users

Οι χρήστες ενός συστήματος chat αποτελούν ουσιαστικά το «έμψυχο» δυναμικό του συστήματος. Πρόκειται για όλους εμάς που θέλουμε να συμμετάσχουμε σε συζητήσεις, να μιλήσουμε για μας, να προτείνουμε απόψεις, να μάθουμε, να μαλώσουμε και σε γενικές γραμμές να επικοινωνήσουμε.

Το κύριο θέμα συζήτησεως που να αφορά τους χρήστες, είναι τα nicknames (ψευδώνυμα) που οι ίδιοι επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν. Δεν θα αναφερθούμε διεξοδικά σε αυτό – καθώς δεν αποτελεί το κύριο θέμα της παρούσας εργασίας – αλλά θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε τους κύριους μηχανισμούς επιλογής και χρήσης ενός ψευδώνυμου στο διαδίκτυο, μιας ταυτότητας δηλαδή σε αυτό. Θα αναφερθούμε και στις «κατηγορίες» χρηστών που υπάρχουν μέσα σε ένα σύστημα chat και ο ρόλος τους για την ομαλή λειτουργία του.

Η χρήση ψευδωνύμων στο chat προσφέρει στους χρήστες τη δυνατότητα ανωνυμίας, εφόσον ο ίδιος φυσικά το επιθυμεί. Συνήθως η επιλογή γίνεται από το οικογενειακό περιβάλλον του χρήστη και τους φίλους του. Το όνομα που επιλέγει ο καθένας να χρησιμοποιήσει είναι συνήθως συνδεδεμένο με την προσωπικότητα, τα χαρακτηριστικά και την ταυτότητα του καθενός. Το όνομα δηλαδή σχετίζεται με το μέρος του εαυτού μας, τον τρόπο που οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους και τον τρόπο που οι άλλοι αντιλαμβάνονται κάποιον. Το επιλεγμένο από εμάς τους ίδιους όνομα είναι στενά συνδεδεμένο με την ταυτότητα μας (αυτοεικόνα) σε αντίθεση με το επιλεγμένο από τους άλλους.

Το ψευδώνυμο λειτουργεί σαν όνομα γιατί μας προσδίδει μια ταυτότητα και γίνεται μέρος της προσωπικότητας μας. Είναι το μέσο με το οποίο οι άλλοι μας αναγνωρίζουν, και το «κλειδί» για να κάνουμε φίλους, γνωριμίες και να δημιουργήσουμε εντυπώσεις.

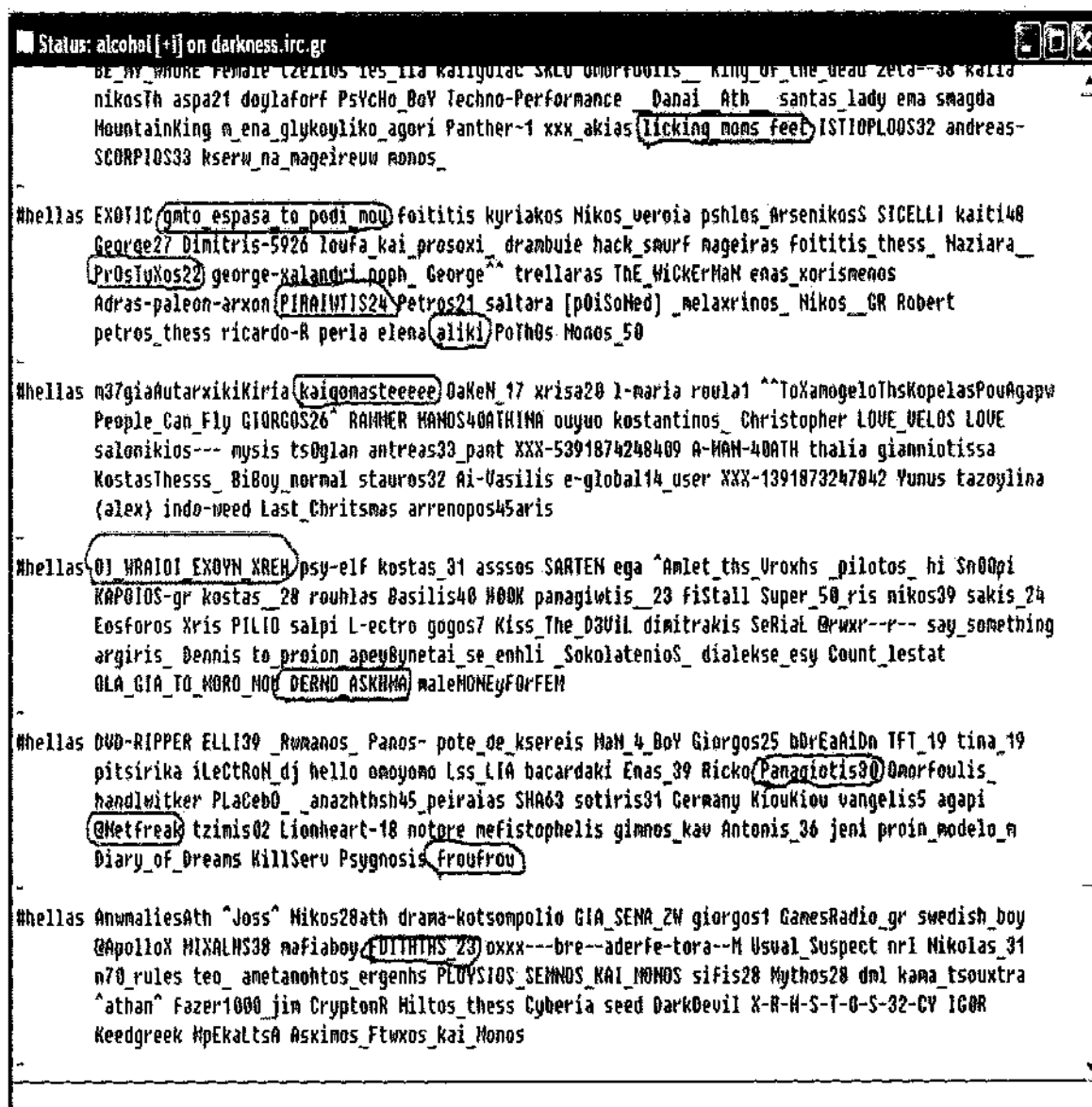
Αυτό το τελευταίο είναι ουσιαστικά το βασικότερο χαρακτηριστικό της επιλογής ενός ψευδωνύμου. Να προκαλέσουμε εντύπωση. Σημαντικός παράγοντας είναι η πρώτη εντύπωση που θα προκαλέσουμε. Η εντύπωση αυτή είναι καθοριστική, όχι μόνο για την αξιολόγηση κάποιου, αλλά και για το είδος της σχέσης το οποίο θα αναπτυχθεί. Το ψευδώνυμο λειτουργεί ως μάσκα όχι μόνο για να κρύψει, αλλά και να προκαλέσει την προσοχή των άλλων.

Στην περίπτωση των chat, η επιλογή ενός ψευδώνυμου έχει κάποιους τεχνικούς περιορισμούς, αλλά όχι πνευματικούς. Μπορούμε να επιλέξουμε ότι ψευδώνυμο θέλουμε αρκεί:

- ❖ να μην το χρησιμοποιεί κάποιος άλλος χρήστης
- ❖ να αποτελείται από γράμματα του λατινικού αλφαβήτου
- ❖ να έχει συγκεκριμένο μέγεθος (συνήθως μέχρι 24 χαρακτήρες)

Στο παρακάτω παράδειγμα μπορούμε να δούμε ορισμένα ψευδώνυμα που υπήρχαν σε ένα server μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο και να παρατηρήσουμε την ποικιλομορφία τους.

Εικόνα 4.2.3.1.: Λίστα nicknames ενός server σε μια δεδομένη χρονική στιγμή



Παρατηρούμε και εδώ την ποικιλία και την ευρηματικότητα που μπορούμε να συναντήσουμε σε έναν chat server όσον αφορά τα ψευδώνυμα που οι χρήστες του χρησιμοποιούν.

Ένα άλλο κύριο χαρακτηριστικό των χρηστών ενός συστήματος chat, είναι και η ιεράρχηση τους. Όπως αναφέραμε παραπάνω, αυτό είναι απαραίτητο για την ομαλή λειτουργία ενός καναλιού. Οι ιεραρχίες που συναντάμε είναι οι εξής:

- ✓ Single users: πρόκειται για τους «απλούς» χρήστες.
- ✓ Voiced users: οι χρήστες αυτοί έχουν το προνόμιο να μπορούν να «μιλούν» σε ένα κανάλι όταν σε αυτό έχει επιβληθεί «σίγαση»¹⁴.
- ✓ Operators: οι διαχειριστές ή αλλιώς τα «αφεντικά» ενός καναλιού. Συμμετέχουν και παρακολουθούν τη συζήτηση και επεμβαίνουν όποτε χρειαστεί (λόγου χάρη στο να «διώξουν» κάποιον από το κανάλι γιατί παραβίασε κάποιους κανόνες).
- ✓ Irc operators: όπως οι operators αλλά σε όλο το φάσμα των καναλιών που του αναλογεί στον εκάστοτε server.
- ✓ Global irc operators: όπως οι irc operators αλλά στο δίκτυο των servers που είναι συνδεδεμένα τα κανάλια που του αναλογούν.
- ✓ Admins: οι υπεύθυνοι για την λειτουργία του server από τη βάση τους. Φροντίζουν για όλα τα θέματα που έχουν να κάνουν με την επικοινωνία του server με τους υπόλοιπους, τους χρήστες που θα έχουν καθήκοντα διαχειριστή και όλα τα θέματα του server. Έχουν όλα τα «προνόμια» (privileges) που αφορούν τον server

Τα κριτήρια επιλογής των δικαιωμάτων των χρηστών προκύπτουν από τον εκάστοτε «κώδικα» λειτουργίας ενός καναλιού ή ενός server. Για παράδειγμα, για να γίνει κάποιος operator στο κανάλι #olympiakos οφείλει να είναι Ολυμπιακός, να έχει τακτική παρουσία στο κανάλι και να συμμετέχει στις συνελεύσεις των μελών του καναλιού. Κάθε κανάλι οριοθετεί τα δικά του standards όσον αφορά την επιλογή των διαχειριστών του. Αυτά συνήθως δημιουργούνται από τον ιδρυτή του εκάστοτε καναλιού και αν το κανάλι είναι «ανοικτό» για την αύξηση του αριθμού των διαχειριστών το αναφέρει μαζί με τα απαραίτητα στοιχεία που πρέπει να πληρεί ένας υποψήφιος διαχειριστής.

¹⁴ Πρόκειται για μια λειτουργία των καναλιών σύμφωνα με την οποία μόνο οι χρήστες από την ιεραρχία voiced και πάνω μπορούν να στέλνουν μηνύματα κειμένου. Αυτό συμβαίνει συνήθως σε περιπτώσεις που συγκεκριμένα άτομα έχουν να ανακοινώσουν κάτι στους υπόλοιπους, ώστε να μην διακόπτονται ή και σε περιπτώσεις flood attacks, όταν δηλαδή πολλοί συννενοημένοι μεταξύ τους χρήστες στέλνουν μαζικά μηνύματα στο κανάλι με σκοπό να αποπροσανατολίσουν τη κουβέντα και να χαλάσουν τη ροή στο κανάλι.

4.3. Συζητήσεις

Για να μπορέσει ένας χρήστης να κάνει chat στο διαδίκτυο χρειάζεται να «κατεβάσει» στον υπολογιστή του ένα πρόγραμμα¹⁵ σχεδιασμένο για αυτό. Σε πολλές περιπτώσεις η ύπαρξη ενός τέτοιου προγράμματος περιττεύει καθότι τη δυνατότητα για chat την προσφέρουν και πολλές ιστοσελίδες¹⁶ από μόνες τους.

Εφόσον λοιπόν ένας χρήστης έχει με τη σειρά αποκτήσει:

- I. ένα πρόγραμμα για chat
- II. τον server που θα συνδεθεί για να κάνει chat
- III. ένα ψευδώνυμο
- IV. τα κανάλια που θα επισκεφτεί

μπορεί να συνομιλήσει με άτομα σε όλο τον κόσμο. Χρήσιμο είναι πλέον να αναφερθούμε εδώ σε μερικά στοιχεία για ότι αφορά την επιλογή των servers.

Παλαιότερα, η εύρεση και η επιλογή ήταν πιο εξειδικευμένη διαδικασία, όχι μόνο γιατί ο αριθμός τους ήταν πολύ μικρός, αλλά και για το γεγονός ότι η υποστήριξη που είχαν αυτοί ήταν σε πρωταρχικό στάδιο και απαιτούσαν σε ένα βαθμό τεχνογνωσία για να μπορέσει κάποιος να συνδεθεί. Στην σημερινή εποχή αρκεί μια έρευνα σε κάποια μηχανή αναζήτησης¹⁷, χρησιμοποιώντας κάποιες λέξεις – κλειδιά που θα έχουν ως αποτέλεσμα την εμφάνιση ενός μεγάλου αριθμού αποτελεσμάτων, όχι μόνο για τον αριθμό των διαθέσιμων servers αλλά και πληροφορίες για το πώς μπορεί κάποιος με ελάχιστες γνώσεις να συνδεθεί σε αυτούς και να επικοινωνήσει.

Υπάρχουν 2 ειδών συζητήσεις που υπάρχουν σε όλα τα κανάλια chat. Η δημόσια και η ιδιωτική συζήτηση.

Στη περίπτωση της δημόσιας συζήτησης, οι χρήστες συνομιλούν στο κανάλι με όλους του υπόλοιπους παρευρισκόμενους. Ότι γράφει ο καθένας μπορούν να το διαβάσουν όλοι όχι χρήστες που είναι μέσα στο κανάλι. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο αναπτύσσονται συζητήσεις, επιλύονται προβλήματα, σχολιάζονται καταστάσεις και πολλά άλλα.

Στην εικόνα που ακολουθεί μπορούμε να δούμε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα δημόσιας συζήτησης.

¹⁵ Ενδεικτικά αναφέρουμε τα εξής: Mirc, Pirc και Comic sans Ms

¹⁶ Ενδεικτικά αναφέρουμε το <http://www.in.gr> καθώς και το <http://chat.yahoo.com>

¹⁷ Ενδεικτικά αναφέρουμε τη μηχανή αναζήτησης Google <http://www.google.com>

Εικόνα 4.3.1.: Δημόσια συζήτηση σε ένα κανάλι chat



Στην εικόνα αυτή μπορούμε να παρατηρήσουμε τη συζήτηση που διενεργείτε τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή, το topic του καναλιού και την λίστα με τους διαθέσιμους χρήστες και τα modes που αυτοί έχουν.

Στην περίπτωση της ιδιωτικής συνομιλίας τώρα, ο κάθε χρήστης μπορεί να συνομιλήσει σε προσωπικό επίπεδο με οποιονδήποτε άλλο ή και με περισσότερους από έναν. Τα μηνύματα σε αυτή τη περίπτωση δεν είναι αναγνώσιμα από τα υπόλοιπα άτομα που βρίσκονται στο κανάλι, αλλά μόνο από τα άτομα που έχουν σχηματίσει την ιδιωτική κουβέντα.

Στο επόμενο παράδειγμα¹⁸ μπορούμε να δούμε ένα είδος ιδιωτικής συζήτησης.

Εικόνα 4.3.2.: Ιδιωτική συζήτηση

```
Start of perdika buffer: Oct 12 02:14:08 1998
Session Ident: perdika (~grouse@reth530-a083.otenet.gr)
<perdika> re sy
<perdika> filoxsenw dio filous mou
<AlKooLiKo$_7> ela
<perdika> lol
<AlKooLiKo$_7> kala ti to ekanes to spiti, hotel?
<perdika> kai pou les pername poly wraia
<perdika> nai re xalara
<perdika> alla ba pernousame pio wraia
<perdika> an den itan gay
<perdika> ;p
<AlKooLiKo$_7> loooooooooooooooooool
<perdika> gmt kai einai kai oi dio toso koukloi
<AlKooLiKo$_7> na er8w kai egw tote na ginoyme polles :P
<perdika> asta na pane
<perdika> ;p
<perdika> lol
<perdika> kai xtes
<AlKooLiKo$_7> sobara einai gay?
<perdika> kasmastan oi 3 mas
<perdika> nai re kargmenes
<perdika> ;p
<AlKooLiKo$_7> loooooooooooooool
<perdika> kai xtypaei o kwdwn
<perdika> kai skaei myth
<perdika> o prwnh tou enos
<perdika> kai trww mia frikh
End of perdika buffer      Oct 12 02:14:08 1998
```

¹⁸ Η συγκεκριμένη εικόνα, σε αντίθεση με τις άλλες, αποτελεί προσωπικό αρχείο του συγγραφέα.

4.4. Σύνοψη

Τα πρώτα συμπεράσματα που μπορούμε να εξάγουμε από την μέχρι εδώ εμπειρία μας με το chat είναι τα εξής:

- i. Πρόκειται για οργανωμένες συνήθως κοινότητες που έχουν θέμα, δομή, κανόνες συμπεριφοράς, έλεγχο και τάξη. Υπάρχουν άτομα με συγκεκριμένες αρμοδιότητες που ελέγχουν την τάξη και την ομαλή λειτουργία ενός καναλιού. Με την είσοδο του χρήστη στο κάθε κανάλι υπάρχει και η αντίστοιχη ενημέρωση για τους κανόνες που τηρούνται στο συγκεκριμένο κανάλι. Θεωρούμε δεδομένο ότι κανόνες όπως η απαγόρευση βωμολογιών ή προσωπικών δεδομένων άλλων χρηστών θεωρούνται αυτονόητες από τους χρήστες και δεν χρειάζονται περαιτέρω εξήγηση.
- ii. Υπάρχει τεράστια ποικιλομορφία παγκοσμίως όσον αφορά τα θέματα που συζητούνται και τους servers που μπορεί κάποιος να συνδεθεί. Μπορούμε να συναντήσουμε κανάλια γενικής συζήτησης, τοπικών χαρακτηριστικών, αθλητικών προτιμήσεων, σεξουαλικού προσανατολισμού, εκπαιδευτικού ενδιαφέροντος και πολλά άλλα.
- iii. Εξακολουθεί να χρειάζεται μιας μορφής εξοικείωση με την τεχνολογία καθώς οι τελείως άπειροι χρήστες είναι πολύ πιθανό να δυσκολευτούν στην αφομοίωση αυτού του συστήματος και στις απαιτήσεις που αυτό έχει. Με την δεδομένη αύξηση όμως του έντυπου υλικού που υπάρχει διαθέσιμο στο διαδίκτυο από τις μηχανές αναζήτησης, θεωρούμε σαν μια εύκολη διαδικασία – για όποιον το επιθυμεί φυσικά – την ένταξη του σε αυτό το νέο κόσμο.
- iv. Η πρόσβαση τις περισσότερες φορές είναι ελεύθερη για τον καθένα. Πλην εξαιρετικών περιπτώσεων, ο καθένας από εμάς μπορεί να κάνει chat σε οποιονδήποτε από τα κανάλια και τους servers που υπάρχουν παγκοσμίως στο διαδίκτυο.
- v. Διασφαλίζεται η ανωνυμία του χρήστη εφόσον αυτός το επιθυμεί. Με την χρήση ψευδώνυμων, μπορούμε να είμαστε ολόκληρος, ο μισός ή και καθόλου ο εαυτός μας στο chat.

5. Ψυχολογία στο κυβερνοχώρο – Chat

Η σύγχρονη θεωρία της επικοινωνίας μας έχει δείξει ότι δύο ή περισσότερα άτομα που επικοινωνούν μεταξύ τους δεν ανταλλάσσουν μόνο εμφανείς πληροφορίες και άμεσα γνωστικά δεδομένα, αλλά μια πλειάδα συναισθηματικών, συγκινησιακών και ενδοψυχικών πληροφοριών.

Ο κυβερνοχώρος, ως ένα νέο αλληλοδραστικό επικοινωνιακό μέσο, είναι ένα περιβάλλον πληροφοριακό αλλά όχι με τη στενή έννοια του όρου. Η «δικτυωμένη επικοινωνία» δεν παύει να είναι – παρά την καταλυτική διαμεσολάβηση της τεχνολογίας – ένα κοινωνικό περιβάλλον όπου υφαίνονται σχέσεις, βιώνονται εμπειρίες και ενεργοποιούνται ψυχικές διεργασίες.

Σε αυτό το τομέα της εργασίας μας θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε τις ψυχολογικές πτυχές των περιβαλλόντων που δημιουργούνται από τους υπολογιστές και το διαδίκτυο. Παρουσιάζουμε ένα εξελισσόμενο εννοιολογικό πλαίσιο για να καταλάβουμε το πώς οι άνθρωποι αντιδρούν και συμπεριφέρονται μέσα στον κυβερνοχώρο: αυτό που ονομάζεται «ψυχολογία του κυβερνοχώρου».

Πολλές από τις κλασικές κοινωνικό – ψυχολογικές αρχές της δυναμικής των ομάδων μπορούν να εφαρμοστούν στην κατανόηση και τη βελτίωση της λειτουργίας των ομάδων των δυνητικών κοινοτήτων – όπως τα ζητήματα σχετικά με την ηγεσία, τα σχέδια επικοινωνίας, τα όρια της ομάδας, τη συνοχή, τις συμμαχίες και τις υποομάδες.

Εντούτοις, λαμβάνοντας υπόψη τα ειδικά ψυχολογικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κυβερνοχώρου, οι δυνητικές ομάδες μπορούν επίσης να είναι αρκετά διαφορετικές από τις υπόλοιπες ομάδες. Η επικοινωνία μόνο με κείμενο, η εξίσωση της θέσης και η ευκαιρία για την αλλαγή ή απόκρυψη της ταυτότητας κάποιου, είναι στοιχεία που χρησιμοποιούνται στις δυνητικές ομάδες. Επομένως, νέες κοινωνικό – ψυχολογικές αρχές μπορεί να απαιτηθούν για να χαρακτηρίσουν αυτή την ποικίλη και ασυνήθιστη δυναμική των ομάδων του κυβερνοχώρου.

Ο σχεδιασμός και η βελτίωση των δυνητικών κοινοτήτων απαιτούν συνεργασία μεταξύ της παραδοσιακής και καινοτόμου ψυχολογικής θεωρίας. Επίσης, ίσως για πρώτη φορά στην ιστορία, η κοινωνική ψυχολογία θα πρέπει να συγχωνευτεί με την τεχνολογία των υπολογιστών.

5.1. Οι βασικές ψυχολογικές ιδιότητες του κυβερνοχώρου

Με την πρόοδο των υπολογιστών και των δικτύων – ειδικά του Διαδικτύου – μια νέα διάσταση ανθρώπινης εμπειρίας αναπτύσσεται γρήγορα. Ο όρος "κυβερνοχώρος" αναφέρεται τόσο συχνά που μπορεί να φανεί τετριμμένος και υπερβολικά εμπορευματοποιημένος. Εντούτοις, η εμπειρία που δημιουργείται από τους υπολογιστές και τα δίκτυα υπολογιστών μπορεί από πολλές απόψεις να γίνει κατανοητή ως ψυχολογική «διάσταση». Όταν οι χρήστες ανοίγουν τους υπολογιστές τους, εγκαθιστούν ένα πρόγραμμα, γράφουν στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ή συνδέονται στην υπηρεσία τους, αισθάνονται συχνά – συνειδητά ή υποσυνείδητα – ότι μπαίνουν σε έναν «χώρο» ή σε μία «διάσταση» που είναι γεμάτα με μια ευρεία σειρά εννοιών και σκοπών. Πολλοί χρήστες που συνδέονται σε ένα μακρινό υπολογιστή ή εξερευνούν το Διαδίκτυο περιγράφουν την εμπειρία σαν «ταξίδι» ή σαν «την κίνηση τους σε κάποιο μέρος». Όροι – μεταφορές όπως «κόσμοι», «περιοχές», ή «δωμάτια» είναι κοινά στην διάλεκτο των διαδικτυακών δραστηριοτήτων.

Σε ένα ακόμα βαθύτερο ψυχολογικό επίπεδο, οι χρήστες περιγράφουν συχνά το πώς ο υπολογιστής τους είναι μια επέκταση του μυαλού και της προσωπικότητάς τους – μια «διάσταση» που απεικονίζει τις προτιμήσεις, τις τοποθετήσεις, και τα ενδιαφέροντά τους. Στους ψυχαναλυτικούς όρους, οι υπολογιστές και ο κυβερνοχώρος μπορούν να γίνουν ένας τύπος «μεταβατικής διάστασης» η οποία είναι μια επέκταση του ενδοψυχικού κόσμου του ατόμου. Όπως διαβάζουν στην οθόνη το ταχυδρομείο, τα νέα της ομάδας πληροφόρησης ή ένα μήνυμα από έναν διαδικτυακό φίλο, μερικοί άνθρωποι αισθάνονται σαν το μυαλό τους να συγχωνεύεται με το μυαλό του άλλου.

Όταν κάποιος δοκιμάζει τον κυβερνοχώρο ως αυτήν την επέκταση του, το μυαλό του είναι ανοικτό σε όλα τα είδη της φαντασίας που προβάλλονται σε αυτή τη διάσταση. Υπό ιδανικούς όρους, οι άνθρωποι το χρησιμοποιούν για να καταλάβουν καλύτερα τον εαυτό τους, σαν μια πορεία για την διερεύνηση της ταυτότητάς τους δεδομένου της ταυτότητας των άλλων ανθρώπων. Υπό λιγότερο βέλτιστους όρους, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν αυτή την ψυχολογική διάσταση για να πραγματοποιήσουν την φαντασία τους ή για να ξεφύγουν από απογοητεύσεις και ανησυχίες.

Ο εικονικός κόσμος είναι αρκετά διαφορετικός από τον πραγματικό κόσμο. Ψηφιοποιώντας τους ανθρώπους, τις σχέσεις και τις ομάδες τεντώθηκαν τα όρια του πώς και πότε αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι. Παρακάτω θα ερευνήσουμε μερικά από τα μοναδικά

ψυχολογικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα του κυβερνοχώρου που δείχνουν το πώς οι άνθρωποι συμπεριφέρονται σε αυτήν την νέα κοινωνική διάσταση και ειδικά σε ένα δωμάτιο συνομιλίας chat. Σε διαφορετικά εικονικά περιβάλλοντα παρατηρούμε διαφορετικούς συνδυασμούς συνεργασίας αυτών των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων, με αποτέλεσμα να υπάρχει μια ευδιάκριτη ψυχολογική ποιότητα σε κάθε περιβάλλον που καθορίζει το πώς οι άνθρωποι βιώνουν τους άλλους. Μπορούμε να σκεφτούμε αυτά τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα ως θεμελιώδη στοιχεία ενός εννοιολογικού προτύπου για μια ψυχολογία του κυβερνοχώρου.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί εδώ ότι τα στοιχεία που περιγράφονται παρακάτω είναι μόνο μέρος της ιστορίας των δυνητικών κοινοτήτων. Ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι συμπεριφέρονται στον κυβερνοχώρο θα είναι πάντα μια σύνθετη αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων του κυβερνοχώρου και των χαρακτηριστικών του κάθε προσώπου.

5.1.1. Περιορισμένη Αισθητηριακή Εμπειρία

Η ειδοποιός διαφορά του κυβερνοχώρου και της τεχνολογίας που τον στηρίζει σε σύγκριση με τα συμβατικά μέσα επικοινωνίας έγκειται στην μορφή συμμετοχής του χρήστη. Σε αντίθεση προς τα συμβατικά μέσα, όπου ο λήπτης κατέχει μια διακριτή θέση ενώ το μέσο λειτουργεί μονόδρομα, ο χρήστης του δικτύου βρίσκεται μέσα στο μέσο αλληλεπιδρά με αυτό κι έχει την δυνατότητα να το εξερευνήσει, και ως ένα βαθμό να το διαμορφώσει, αντί απλά να τον παρατηρεί όπως γίνεται μπροστά στην οθόνη μιας τηλεόρασης. Μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει ένα δικό του δωμάτιο συζήτησης, να προσκαλεί όποιον αυτός θέλει, να ορίζει δικαιώματα κ.α. Ωστόσο η εμπειρία αυτή είναι αισθητηριακά περιορισμένη. Η συμμετοχή των αισθήσεων που χαρακτηρίζει μια επικοινωνιακή εμπειρία διαπροσωπικού τύπου (face to face) είναι λιγοστή στην «δικτυωμένη επικοινωνία» (online communication). Οι συμμετέχοντες επικοινωνούν κυρίως μέσω του γραπτού λόγου με την μορφή κειμένων που εμφανίζονται στις οθόνες των υπολογιστών.

Σίγουρα δεν μπορούμε να δούμε το ούτε πρόσωπο ενός ατόμου ούτε τις εκφράσεις του προσώπου του και τη στάση του σώματός του σε ένα κανάλι chat. Όπως επίσης δεν μπορούμε να ακούσουμε και τη φωνή του. Εάν ένα περιβάλλον στον κυβερνοχώρο περιλαμβάνει την οπτική ή/και ακουστική επικοινωνία αυτό θα έχει επιπτώσεις στο πώς οι άνθρωποι συμπεριφέρονται και στις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ τους. Τα παιχνίδια

που χρησιμοποιούν πολυμέσα και τα κοινωνικά περιβάλλοντα καθώς και η τηλεδιάσκεψη και η τηλεφωνία μέσω διαδικτύου είναι σίγουρα σημάδια πιο εξεζητημένων περιβαλλόντων επικοινωνίας. Εντούτοις, η «αισθητήρια» εμπειρία στον κυβερνοχώρο – η θέαση, η ακοή και ο συνδυασμός τους – είναι ακόμα περιορισμένη. Ως επί το πλείστον οι άνθρωποι επικοινωνούν μέσω γραπτών κειμένων. Ακόμα και όταν η οπτικό – ακουστική τεχνολογία γίνεται αποδοτική και εύχρηστη, η ποιότητα των φυσικών και απτών αλληλεπιδράσεων – λόγου χάρη των χειραψιών, του χορού ή των αγκαλιασμάτων – η θα είναι πολύ περιορισμένα ή ανύπαρκτα, τουλάχιστον στο κοντινό μέλλον.

5.1.2. Ευελιξία Ταυτότητας και Ανωνυμία

Η online επικοινωνία προσφέρει ενδιαφέρουσες εναλλακτικές πρακτικές για την έκφραση της προσωπικής ταυτότητας. Μέσα στο chat μπορείς να είσαι ο εαυτός σου εξ ολοκλήρου, εν μέρει ή και καθόλου. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να υιοθετήσει μια διαφορετική ταυτότητα ή και να κινηθεί αόρατος. Όνομα, επάγγελμα, φυσικά ή κοινωνικά γνωρίσματα που εμφίλοχωρούν σε διαπροσωπικού τύπου επικοινωνία γίνονται στο δίκτυο ζήτημα προσωπικής επιλογής. Η «μοναδική υποκειμενικότητα» ενός ατόμου στην πραγματική ζωή στηρίζεται κύρια στην ερμηνεία ενός γενικού ρόλου συμφυούς με τα αναγνωρίσιμα χαρακτηριστικά του. Στο περιβάλλον του chat οι ρόλοι μετασχηματίζονται, πολλαπλασιάζονται, διαλύονται. Η μοναδική υποκειμενικότητα αφήνει χώρο για μια εν δυνάμει πολλαπλή υποκειμενικότητα. Στο chat μπορούμε να είμαστε όποιοι θέλουμε.

Το ότι οι άνθρωποι δεν επικοινωνούν πρόσωπο με πρόσωπο δημιουργεί μια περίεργη επίδραση στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζουν την ταυτότητά τους στον κυβερνοχώρο. Επικοινωνώντας μόνο με κείμενο υπάρχει η επιλογή να είναι ο εαυτός τους, να εμφανίσουν μόνο κάποια από τα μέρη της ταυτότητάς τους, να επινοήσουν κάποια διαφορετική ταυτότητα, ή να μείνουν απολύτως ανώνυμοι – σε μερικές περιπτώσεις, όντας σχεδόν αόρατοι. Σε πολλά περιβάλλοντα μπορούν να δοθούν οποιοδήποτε όνομα επιθυμούμε. Οι κόσμοι πολυμέσων προσφέρουν επίσης την ευκαιρία να εκφραστεί κάποιος μέσω οπτικών κοστούμιών γνωστών ως «είδωλα» (avatars). Η ανωνυμία έχει μια μη – ανασταλτική επίδραση που κόβει με δύο τρόπους. Μερικές φορές οι άνθρωποι το χρησιμοποιούν για να εκφράσουν κάποια δυσάρεστη ανάγκη ή συγκίνηση, συχνά με την κατάχρηση άλλων ανθρώπων. Ή τους επιτρέπει να είναι ανοικτοί για κάποιο προσωπικό ζήτημα που δεν θα μπορούσαν να συζητήσουν σε μια πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία.

Όταν κάποιος κάθεται ήσυχα και κοιτά την οθόνη του υπολογιστή του μπορεί να αλλάξει

η κατάσταση της συνείδησης του. Καθώς χρησιμοποιούν το chat ή το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο μερικοί άνθρωποι, βιώνουν κάτι σαν μία «ανάμιξη» του μυαλού τους με αυτό του ανθρώπου που επικοινωνούν. Στους φανταστικούς κόσμους πολυμέσων, όπου οι άνθρωποι μπορούν να αλλάζουν σχήμα, να περπατήσουν μέσα από τοίχους, να δημιουργήσουν αυθόρμητα αντικείμενα από το πουθενά ή να έχουν διάφορα είδη φανταστικών δυνάμεων, η εμπειρία γίνεται σουρεαλιστική. Μιμείται μια κατάσταση της συνείδησης που μοιάζει με τα όνειρα. Αυτές οι μεταβαλλόμενες και «ονειρικές» καταστάσεις συνείδησης στον κυβερνοχώρο μπορούν να δείξουν το γιατί είναι τόσο ελκυστικός για μερικούς ανθρώπους.

5.1.3. Εξομοίωση του Status

Σε online περιβάλλοντα όλοι έχουν ίσες ευκαιρίες αυτοέκφρασης και συμμετοχής. Διακριτικά γνωρίσματα του ατόμου όπως όνομα, κοινωνική θέση, οικονομική κατάσταση, φύλο ή φυλή εδώ αγνοούνται εντελώς. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ο καθένας στο διαδίκτυο έχει μια ίση ευκαιρία να εκφράσει τον εαυτό του. Ο καθένας – ανεξάρτητα από τη θέση, τον πλούτο, τη φυλή, το φύλο – αρχίζει σε ένα πεδίο δραστηριότητας ίσων ευκαιριών. Αυτό αποκαλείται «καθαρή δημοκρατία». Αν και η θέση κάποιου στον εξωτερικό κόσμο τελικά θα ασκήσει κάποια επίδραση στη ζωή κάποιου στον κυβερνοχώρο, υπάρχει κάποια αλήθεια σε αυτό το καθαρό ιδανικό δημοκρατίας. Αυτό που καθορίζει την επιρροή στους άλλους είναι η ικανότητά στην επικοινωνία (συμπεριλαμβανομένου των δεξιοτήτων στο γράψιμο), η εμμονή, η ποιότητα των ιδεών και η τεχνογνωσία.

5.1.4. Μετατόπιση Χωροχρονικών Ορίων

Η γεωγραφική απόσταση και ο χρόνος δεν είναι παράγοντες που επηρεάζουν την επικοινωνία στο δίκτυο. Στον «δικτυωμένο κόσμο» η έννοια του «εδώ και τώρα» σχετικοποιείται, όταν ένα μήνυμα μπορεί να κάνει το γύρο της υφελίου σε 30 δευτερόλεπτα κι όταν ομάδες ανθρώπων μπορούν να συγκεντρώνονται για συζήτηση χωρίς να βρίσκονται πραγματικά μαζί ούτε σε χώρο, ούτε σε χρόνο.

Η γεωγραφική απόσταση δημιουργεί μικρή διαφορά στην επικοινωνία. Ένας μηχανικός στην Γερμανία συνομιλεί με μια γυναίκα με επιχειρήσεις από την Καλιφόρνια σε έναν κεντρικό υπολογιστή που βρίσκεται στην Αυστραλία. Τελικά ο κόσμος είναι μικρός. Η διαφορετική γεωγραφική θέση έχει σημαντικές επιπτώσεις στους ανθρώπους με μοναδικά

ενδιαφέροντα ή ανάγκες. Στην εξωτερική ζωή τους, μπορεί να μην είναι σε θέση να βρουν κάποιους κοντά τους που να μοιράζονται το ίδιο ενδιαφέρον ή ανάγκη. Αλλά στον κυβερνοχώρο αυτό είναι εύκολο. Για τις ομάδες υποστήριξης που αφιερώνονται στη βοήθεια των ανθρώπων με προβλήματα αυτό μπορεί να είναι ένα πολύ ευεργετικό χαρακτηριστικό γνώρισμα του κυβερνοχώρου. Για ανθρώπους με αντικοινωνικά χαρακτηριστικά, αυτό μπορεί να είναι ένα πολύ αρνητικό χαρακτηριστικό γνώρισμα του κυβερνοχώρου.

5.1.5. Χρονική ευελιξία

Ο όρος «σύγχρονη επικοινωνία» περιλαμβάνει ανθρώπους που κάθονται στον υπολογιστή τους συγχρόνως (δηλ. σε «πραγματικό χρόνο») και επικοινωνούν ο ένας με τον άλλον μέσω του διαδικτύου. Αφενός, τα δίκτυα chat που περιλαμβάνουν την «συγχρονισμένη επικοινωνία» και απαιτεί την αλληλεπίδραση των χρηστών την ίδια στιγμή και αφ' ετέρου, τα forum, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες πληροφόρησης(newsgroups) περιλαμβάνουν την «ασύγχρονη επικοινωνία» που δεν απαιτεί την αλληλεπίδραση των χρηστών την ίδια στιγμή. Και στην ασύγχρονη και στην σύγχρονη επικοινωνία (με εξαίρεση την τηλεδιάσκεψη και την διαδικτυακή τηλεφωνία), υπάρχει μια επιμήκυνση του χρόνου.

Κατά τη διάρκεια της συνομιλίας σε ένα chat room μεσολαβούν αρκετά δευτερόλεπτα ή λεπτά για να δοθεί απάντηση στο άλλο πρόσωπο – μια σημαντικά πιο μακροχρόνια καθυστέρηση απ' ό,τι στις πρόσωπο με πρόσωπο συνομιλίες. Στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, στα ημερολόγια (blogs) και στις ομάδες πληροφόρησης (newsgroups) μπορούν να μεσολαβήσουν ώρες, ημέρες ή ακόμα και εβδομάδες πριν δοθεί απάντηση. Σε σύγκριση με την επικοινωνία πρώτου προσώπου, υπάρχει περισσότερος χρόνος για ανασκόπηση των πραγμάτων και την σύνθεση μιας απάντησης.

Μερικοί νέοι χρήστες του διαδικτύου περνούν από μια περίοδο προσαρμογής σε αυτήν την νέα χρονική εμπειρία. Για παράδειγμα, μπορεί να αναμένουν μια απάντηση στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο τους, αμέσως. Καθώς ενθουσιάζονται από την υπηρεσία του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, υποθέτουν (ίσως ασυναίσθητα) ότι η απάντηση του συνεργάτη τους θα προσεγγίσει το ρυθμό μιας συνομιλίας πρώτου προσώπου. Οι πεπειραμένοι χρήστες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου εκτιμούν τα πλεονεκτήματα της χρονικής καθυστέρησης και μπορούν να καταλάβουν ότι διαφορετικοί χρήστες έχουν διαφορετικό ρυθμό απαντήσεων των μηνυμάτων.

Ο χρόνος στον κυβερνοχώρο είναι συμπυκνωμένος. Εάν κάποιος είναι μέλος μιας δυνητικής κοινότητας για αρκετούς μήνες, μπορεί να θεωρηθεί ο «παλιός». Τα περιβάλλοντα του διαδικτύου αλλάζουν γρήγορα επειδή είναι πολύ ευκολότερο να γραφτεί και να ξαναγραφτεί το λογισμικό από ότι να ολοκληρωθεί το χτίσιμο ενός κτιρίου. Επίσης, οι άνθρωποι σε αυτά και η ιδιότητα μέλους σε ομάδες αλλάζει γρήγορα λόγω της ευκολίας της κίνησης στον κυβερνοχώρο. Η υποκειμενική αίσθηση του χρόνου μας, συνδέεται στενά με το ποσοστό των αλλαγών στον κόσμο στον οποίο ζούμε. Με το περιβάλλον των εικόνων, των ήχων και των ανθρώπων που αλλάζουν τόσο γρήγορα στον κυβερνοχώρο, η εμπειρία του χρόνου φαίνεται να επιταχύνει.

5.1.6. Δυνατότητα Πολλαπλών Σχέσεων

Ο χρήστης του chat μπορεί πολύ εύκολα να έρθει «σε επαφή» με απεριόριστο αριθμό ανθρώπων οποιουδήποτε τύπου επιθυμεί. Με την μετάδοση ενός απλού μηνύματος ο χρήστης μπορεί να επικοινωνήσει με ανθρώπους που να συμμερίζονται ακόμη και τα πιο προσωπικά του ενδιαφέροντα. Η ικανότητα διερεύνησης πολλαπλών επιλογών με σκοπό την ανάπτυξη σχέσεων διευρύνει το διαπροσωπικό φαινόμενο με τρόπο ιδιαίτερα ενδιαφέροντα. Ο χρήστης ενδέχεται να κινητοποιηθεί τόσο από ασυνείδητες δυναμικές όσο και από συνειδητές επιλογές ή προτιμήσεις, καθώς διαλέγει με ποια άτομα θα έρθει σε επαφή – φιλική, ερωτική ή και εχθρική.

5.1.7. Μόνιμα Αρχεία

Οι περισσότερες δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα online, συμπεριλαμβανομένης των «συζητητικών συνευρισμάτων» (chat sessions), μπορούν να καταγραφούν και να καταχωρηθούν σε αρχεία υπολογιστών. Ο οποιοσδήποτε μπορεί να κρατήσει ένα μόνιμο αρχείο του τι ακριβώς ειπώθηκε, σε ποιόν και πότε. Δεδομένου του ότι αυτές οι συναντήσεις επιτελούνται αποκλειστικά μέσω κειμένων, πολλοί κριτικοί έχουν φθάσει στο σημείο να ισχυρίζονται ότι αυτά τα κείμενα, αυτά τα ντοκουμέντα, είναι η ίδια η επικοινωνιακή σχέση, μια σχέση που μπορεί να καταγραφεί μόνιμα και στην ολότητά της.

Αντίθετα από τις πραγματικές αλληλεπιδράσεις, ο χρήστης στον κυβερνοχώρο μπορεί να διατηρήσει ένα μόνιμο αρχείο αυτών που ειπώθηκαν. Επειδή αυτές οι αλληλεπιδράσεις είναι καθαρά βασισμένες σε έγγραφα, μπορούμε ακόμη και να προχωρήσουμε ώστε να πούμε ότι η σχέση μεταξύ των ανθρώπων είναι τα έγγραφα και ότι η σχέση μπορεί ολόκληρη να καταγραφεί μόνιμα. Αυτά τα αρχεία είναι πολύ πρακτικά στο χρήστη. Υπάρχει η δυνατότητα να βιωθεί η ίδια εμπειρία και να επαναξιολογηθεί οποιοδήποτε

κομμάτι της σχέσης. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί κείμενο με φράσεις σε εισαγωγικά ως επανατροφοδότηση μιας προηγούμενης συζήτησης στον άλλο ομιλητή

Αν και η δυνατότητα της καταγραφής έχει πολλά πλεονεκτήματα, υπάρχει κι ένα μειονέκτημα. Επειδή οι άνθρωποι ξέρουν ότι όλα που λένε και κάνουν στον κυβερνοχώρο μπορούν να καταγραφούν και να ανιχνευτούν, τους δημιουργείται ανησυχία, δυσπιστία ακόμη και παράνοια. Θα έπρεπε να είμαι προσεκτικός για αυτά που λέω και για όπου πηγαίνω; Ποιος θα μπορούσε να έχει πρόσβαση σε αυτά τα αρχεία;

Είναι προφανής η χρησιμότητα αυτού του αρχειακού υλικού τόσο για ερευνητές όσο και για τους ίδιους τους χρήστες, οι οποίοι ανατρέχοντας σε αυτό μπορούν να επαναβιώσουν ή και να επαναξιολογήσουν κάθε πτυχή και λεπτομέρεια της επικοινωνιακής σχέσης.

5.1.8. Κοινωνική πολλαπλότητα

Με σχετική ευκολία, ένα πρόσωπο μπορεί να έρθει σε επαφή με τους ανθρώπους από όλα τα κοινωνικά στρώματα και να επικοινωνήσει με εκατοντάδες, ίσως και χιλιάδες ανθρώπους. Μπορεί κάποιος να κάνει πολλές σχέσεις και να εξαπατήσει πολλούς σε μια μικρή χρονική περίοδο, όπως σε μια συνομιλία, χωρίς οι άλλοι να γνωρίζουν την πράξη του. Με την δημοσίευση ενός μηνύματος σε ένα ημερολόγιο ή σε έναν πίνακα συζήτησης (forum) – που διαβάζεται από αμέτρητους χρήστες – οι άνθρωποι μπορούν να βρουν άλλους οι οποίοι ταιριάζουν ακόμη και με τα πιο ενδόμυχα ενδιαφέροντα τους. Χρησιμοποιώντας μια μηχανή αναζήτησης, μπορούν να ψάξουν τα εκατομμύρια των σελίδων προκειμένου να εστιάσουν την προσοχή τους πάνω σε συγκεκριμένους ανθρώπους και ομάδες. Το διαδίκτυο θα γίνει ισχυρότερο όσο τα εργαλεία που εξυπηρετούν εύρεση, φιλτράρισμα και επικοινωνία με άλλους ανθρώπους και ομάδες γίνονται αποτελεσματικότερα.

5.1.9. Η Αποτυχία των Μέσων

Όλοι αναμένουμε τους υπολογιστές μας και το διαδίκτυο να αλληλεπιδρά με μας. Εντούτοις, ανεξάρτητα από το πόσο σύνθετα και περίπλοκα είναι τα ηλεκτρονικά μας εργαλεία, θα υπάρχουν πάντα στιγμές όπου θα αποτυγχάνουν. Θα υπάρχουν στιγμές όπου το λογισμικό και το υλικό δεν θα λειτουργούν ορθά, λόγο θορύβου στην επικοινωνία και διακοπή των δικτυακών συνδέσεων. Θα υπάρχουν στιγμές όπου τα συστήματα

τηλεπικοινωνιών δεν θα μας επιστρέφουν τίποτα, ούτε καν ένα μήνυμα λάθους.

Η απογοήτευση και ο θυμός που βιώνουμε σε αντίδραση αυτών των αποτυχιών λένε κάτι για τη σχέση μας με τις μηχανές και το διαδίκτυο – κάτι για την εξάρτησή μας σε αυτές και για την ανάγκη μας να τις ελέγχουμε. Ευτυχώς, μερικά υπολογιστικά περιβάλλοντα επικοινωνιών λειτουργούν καλύτερα από άλλα. Αυτές οι διαφορές στην αξιοπιστία, στην προβλεψιμότητα και στην εξάρτηση φέρνουν σημαντικά ψυχολογικά αποτελέσματα.

5.1.10. Επικοινωνία με κείμενα

Παρά τη μειωμένη ποιότητα αίσθησης, η μετάδοση κειμένων δεν πρέπει να υποτιμηθεί ως ισχυρή μορφή προσωπικής έκφρασης και διαπροσωπικού συσχετισμού. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, η σύγχρονη συνομιλία (chat), το στιγμιαίο μήνυμα (instant messaging), τα SMS, και τα ημερολόγια (blogs) συνεχίζουν να είναι οι πιο κοινές μορφές κοινωνικής αλληλεπίδρασης για λόγους πέρα από την ευκολία της χρήσης τους και του χαμηλότερου κόστους έναντι των εργαλείων των πολυμέσων. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η αλλαγή της προσοχής σε διαφορετικές γνωστικές δυνατότητες, αντί της ομιλίας και της ακοής. Η δακτυλογράφηση των σκέψεων και το διάβασμα των σκέψεων των άλλων είναι ένας μοναδικός τρόπος για να παρουσιαστεί η ταυτότητα κάποιου, να γίνει αντιληπτή η ταυτότητα του στην ηλεκτρονική συντροφιά και να καθιερωθεί μια σχέση. Ειδικότερα, οι σχέσεις ηλεκτρονικού ταχυδρομείου έχουν εξελιχθεί σε πολύ σύνθετη μορφή επικοινωνίας βασισμένη σε κείμενο.

Για το βασικό αυτό χαρακτηριστικό που διέπει τις σχέσεις στο διαδίκτυο, θα αναφερθούμε αναλυτικότερα και διεξοδικότερα στα επόμενα σημεία της μελέτης μας.

6. Η σημασία του κειμένου

6.1. Η υποκειμενική εμπειρία της μετάδοσης κειμένων

Η συζήτηση κειμένων είναι μια περίπλοκη, εκφραστική μορφή τέχνης. Οι άνθρωποι ποικίλουν πολύ στη δυνατότητά τους να εκφραστούν μέσω του κειμένου. Ο κάθε άνθρωπος έχει το δικό του «κώδικα» στη κατασκευή και μετάδοση ενός κειμένου για να μπορέσει να εκφραστεί από αυτό. Ταυτόχρονα ο κάθε χρήστης εμπλουτίζει το δικό του «chat-ικό λεξιλόγιο» από την εμπειρία που αποκτάει στα κανάλια επικοινωνίας και μπορεί να εκφραστεί καλύτερα μέσα σε αυτά.

Δεν θα πρέπει να αγνοήσουμε επίσης το γεγονός ότι το κείμενο δεν μπορεί σε πολλές περιπτώσεις να είναι το ίδιο εκφραστικό με τον προφορικό λόγο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το χιούμορ, και ειδικά ο σαρκασμός, τα οποία είναι δύσκολο να εκφραστούν σε σχέσεις κειμένων. Πολλές φορές έχει παρατηρηθεί να παρεξηγείται κάποιος μέσα από μια συνομιλία γιατί αυτό που αυτός θεωρεί σαν χιούμορ, φάνηκε στους υπόλοιπους συνομιλητές σαν προσβολή επειδή δεν το έκφρασε σωστά.

Οι άνθρωποι δοκιμάζουν το κείμενο των άλλων ως «φωνή» μέσα στο κεφάλι τους. Η υποκειμενική εμπειρία μιας μετάδοσης κειμένων μας κάνει να νιώθουμε ότι «μιλάμε» ο ένας στον άλλο και όχι ότι γράφουμε. Ένας σχετικά τακτικός (και όχι μόνο) χρήστης chat για παράδειγμα, όταν απορεί με το κείμενο ενός συνομιλητή του, δεν αναρωτιέται «τι μου έγραψε» αλλά «τι μου είπε»!

6.2. Ρυθμός

Η καθυστερημένη μετάδοση κειμένων επιτρέπει στους ανθρώπους να πουν αυτό ακριβώς που θέλουν να πουν. Αυτού του είδους η επικοινωνία δίνει το δικαίωμα στους χρήστες της να «σκεφτούν» αυτό που θα πουν, σε αντίθεση με μια face to face επικοινωνία.

Οι άνθρωποι ποικίλουν ευρέως στην ένταση και τη συχνότητα που επικοινωνούν μέσω του κειμένου. Η προσαρμογή στο ρυθμό άλλου προσώπου είναι σημαντική στη σχέση, ειδικά όταν αναφερόμαστε σε ιδιωτικές συζητήσεις.

Μια αλλαγή στο ρυθμό των μηνυμάτων απεικονίζει μια αλλαγή στη σχέση. Όταν ένας χρήστης είναι «προσαρμοσμένος» στη ταχύτητα και την ένταση ενός άλλου χρήστη που

συνομιλεί και ξαφνικά παρατηρήσει μια αλλαγή σε αυτά, αυτομάτως καταλαβαίνει ότι κάτι έχει αλλάξει στη σχέση τους.

6.3. Η γλώσσα των chat rooms

Κάθε νέο μέσο επικοινωνίας έχει συνήθως το δικό του κώδικα, τη δική του γλώσσα, τη δική του αργκό. Έτσι με την ραγδαία διάδοση του διαδικτύου διαμορφώθηκε μία νέα γλώσσα επικοινωνίας, η ηλεκτρονική αργκό. Το εντυπωσιακό με αυτή τη νέα μορφή αργκό είναι ότι αποτελεί εξαιρετικό παράδειγμα για την επιστήμη της γλωσσολογίας και ειδικότερα για τον θεωρητικό της κλάδο που εξετάζει τα ζητήματα δομής και λειτουργίας της γλώσσας. Και δεν θα μπορούσε να γίνει αλλιώς, αφού είναι αποτέλεσμα μιας εξελικτικής πορείας σαράντα ετών, επεξεργασμένης από ανθρώπους που απορρίπτουν της «φυσιολογικές» αξίες και συνήθειες και που συνδυάζουν το φτωχό γλωσσικό περιβάλλον επικοινωνίας με έναν υπολογιστή και το πολύ πιο πλούσιο περιβάλλον επικοινωνίας μιας κοινότητας με αυξημένο το αίσθημα της συνεργασίας, της συναίνεσης και της παράδοσης. Ακόμη περισσότερο, αποτελεί μια πολύπλοκη μορφή αργκό, αφού περιλαμβάνει τεχνικούς όρους που είναι χρήσιμοι για την αναφορά σε διαδικασίες που γίνονται ηλεκτρονικά και οι οποίοι έχουν εισαχθεί και στο καθημερινό λεξιλόγιο ελλείπει ελληνικής λέξης ή εξαιτίας αδυναμίας δημιουργίας νέας. Αποτελείται ακόμη από συντομογραφίες των τεχνικών όρων και από εικονικές παραστάσεις που συμβολίζουν ολόκληρες φράσεις και είναι δύσκολο για τον μη τεχνογνώστη και τον μη συστηματικό χρήστη να αναγνωρίσει.

Πρόκειται για μια συνήθεια που προέκυψε από την ανάγκη για εξοικονόμηση χρόνου κατά την πληκτρολόγηση του κειμένου και που τώρα πια τείνει να γίνει κανόνας ακόμη και στον προφορικό λόγο. Όταν, για παράδειγμα, κάποιος πει «brb» κι εξαφανιστεί για λίγα λεπτά, δεν υπάρχει κανένας λόγος ανησυχίας. Κάνει απλώς χρήση της γνωστής συντομογραφίας BRB (Be Right Back - επιστρέφω αμέσως) των chat rooms. Εκεί όμως που η ηλεκτρονική ιδιογλωσσία προσελκύει και τον πιο απαιτητικό γλωσσολόγο είναι όταν αυτές οι συντομογραφίες και τα αρχικά αποκτούν μεταφορική έννοια και χρησιμοποιούνται σε εκφράσεις της καθημερινής ζωής. Αν κάποιος χρήστης πει σε κάποιον άλλο ότι διαθέτει «ενδιαφέρον γκού», θα πρέπει μάλλον να κολακευθεί, αφού μιλάει για την εξωτερική του εμφάνιση. GUI σημαίνει Graphical User Interface και αναφέρεται στην οπτική διάσταση ενός προγράμματος υπολογιστή.

Στην αργκό των chat rooms ανήκουν επίσης τα λεγόμενα Greeklish, η γραφή ελληνικού κειμένου με λατινικούς χαρακτήρες λόγω της καθολικής χρήσης της αγγλικής «κοινής» στο διαδίκτυο και των διαφόρων τεχνικών προβλημάτων που προκύπτουν από τη χρήση των μη λατινικών γραμματοσειρών. Η μεταφορά γίνεται φωνητικά ή/και συμβολικά και εναπόκειται στην αντίληψη του κάθε χρήστη π.χ. το λατινικό «x» χρησιμοποιείται συνήθως για το ελληνικό «χ» ενώ ηχητικά αντιστοιχεί με το «ξ». Prokeitaí gia enan tropo epikoínwnias pou xrisimpoieitaí kata koron sta kanalia sunomílias.

Η χρήση της ηλεκτρονικής γλώσσας και η επίδραση της στην κοινή καθομιλούμενη προκαλεί συνήθως αντιδράσεις που λίγο πολύ συνοψίζονται στον φόβο για «παρακμή» και εκχυδαϊσμό της καθαρής και «υψηλής» γλώσσας. Η γλώσσα, ωστόσο, είναι ζωντανός οργανισμός. Η πρόσληψη δάνειων λέξεων και εκφραστικών σχημάτων από ξένες γλώσσες και από ιδιολέκτους, η παραγωγή νέων μεταφορών και ιδιωματισμών και η διαμόρφωση μιας καινούριας και πρωτότυπης νεανικής γλώσσας από κάθε γενιά αποτελούν ένδειξη ζωντάνιας και αφομοιωτικής δυναμικής. Εξάλλου όσο οι γνώσεις μας για το Internet και τους υπολογιστές θα βελτιώνονται, όλο και περισσότερο η ιδιογλωσσία αυτή θα συνδιαλέγεται με τον καθημερινό λόγο μας. Ως εκ τούτου, θα πρέπει πλέον να την συνηθίσουμε και να την αποδεχτούμε. Άλλωστε ποιος δεν είναι δικτυωμένος; Σήμερα πολλοί, αύριο κανείς. Ωστόσο ας μη ξεχνάμε ότι το διαδίκτυο σήμερα έχει και ελληνικό περιεχόμενο και ελληνικό χαρακτήρα και ελληνική χρησιμότητα. Επομένως οι επιφυλάξεις αυτές κρίνονται τουλάχιστον υπερβολικές, όταν δεν είναι προϊόν άγνοιας ή τεchnοφοβίας.

6.4. Κατασκευή μηνυμάτων

Οι σχέσεις κειμένων δεν είναι οι ίδιες με τις παραδοσιακές δραστηριότητες γραψίματος. Σε μια τρέχουσα σχέση κειμένων, οι άνθρωποι αναπτύσσουν την ιδιωτική «γλώσσα τους» κάνοντας χρήση συντμήσεων, συμβόλων, και διατυπώσεων.

Το διαβατήριο για την είσοδο στη μεγάλη ομάδα αυτών που ασχολούνται με τους υπολογιστές και ειδικότερα με το chat είναι όπως προαναφερθήκαμε η γνώση του κώδικα συνεννόησης που χρησιμοποιούν. Θα παραθέσουμε αμέσως παρακάτω στους

βασικότερους γλωσσικούς ιδιωτισμούς και στα χαρακτηριστικά των φράσεων που συναντάμε σε chat rooms πολύ συχνά¹⁹.

6.4.1. Φράσεις²⁰

- ✓ «Κάνε restart/reboot/επανεκκίνηση»: Από την «Επανεκκίνηση των Windows» που χρησιμοποιείται είτε για να «ξεκολλήσει» το σύστημα είτε για να ολοκληρωθεί η εγκατάσταση ενός καινούργιου προγράμματος. Στον προφορικό λόγο χρησιμοποιείται με ειρωνικό ή σκωπτικό τόνο προς κάποιον που δεν κατάλαβε κάτι.
- ✓ «Το έκανα delete/format» ή «το φορμάρισα»: Από το format ενός σκληρού δίσκου που χρησιμοποιείται για να σβήσει εντελώς τα δεδομένα του. Χρησιμοποιείται για να δηλώσει ότι κάποιος θέλει να ξεχάσει τελείως κάποιο δυσάρεστο γεγονός.
- ✓ «Το έστειλα στον κάδο ανακύκλωσης/recycle bin»: Από τον «κάδο ανακύκλωσης των Windows» που είναι το πρώτο βήμα πριν το οριστικό σβήσιμο κάποιου αρχείου. Χρησιμοποιείται από κάποιον που θέλει να δείξει πως έχει παύσει προσωρινά να ασχολείται με κάτι.

6.4.2. Συντομογραφίες²¹

- ✓ afk – away from keyboard
- ✓ a/s/l – age/sex/location
- ✓ asap – as soon as possible
- ✓ b4 - before
- ✓ bbiab – be back in a bit
- ✓ bbl – be back later
- ✓ bc – be cool
- ✓ bf – boyfriend
- ✓ bfn – bye for now

¹⁹ Για λόγους συντομίας, θα παραθέσουμε ενδεικτικά μερικές περιπτώσεις και θα ακολουθήσει αναλυτικότερη λίστα σε παραρτήματα.

²⁰ Περισσότερα στο παράρτημα 4

²¹ Περισσότερα στο παράρτημα 5

- ✓ brb – be right back
- ✓ btdt – been there, done that
- ✓ btw – by the way
- ✓ cmlilw – correct me if I'm wrong
- ✓ cu – see you
- ✓ cya – see ya

6.4.3. Σύμβολα²² (emoticon)²³

- ✓ :-) – ευτυχία, χαμόγελο, χιούμορ
- ✓ :-(– λύπη
- ✓ :-P – βγάζω γλώσσα, ειρωνεύομαι
- ✓ :-/ – ήρθα σε δύσκολη θέση
- ✓ :-Q – καπνιστής
- ✓ ;-) – κλείσιμο ματιού
- ✓ %) – τρελός

Η χρήση των emoticons, των avatars και άλλων τεχνικών πληκτρολόγησης, προσθέτει μια σχεδόν άπειρη ποικιλία της δημιουργικής εκφραστικότητας σε ένα μήνυμα κειμένων. Επίσης, ακόμη και οι πολύ απλές συμπεριφορές, όπως το «γεια σου» μπορούν να εκφραστούν με πολλούς διαφορετικούς, λεπτούς τρόπους.

Ας δούμε ένα απλό παράδειγμα διαφορετικής έκφρασης σε μια απλή συμπεριφορά (χαιρετισμό).

²² Είναι μια τεχνητή λέξη και προέρχεται από δύο αγγλικές λέξεις: «emotion» που σημαίνει συναίσθημα και «icon» που σημαίνει εικόνα. Πρόκειται λοιπόν για εικονίδια που έχουν ως στόχο να συμβολίσουν κάποιο ιδιαίτερο συναίσθημα. Τα σύμβολα emoticons αποτελούνται από χαρακτήρες, οι οποίοι όταν πληκτρολογούνται σε συνέχεια και διαβάζονται με το κεφάλι γυρισμένο 90 μοίρες προς τα αριστερά θυμίζουν συγκεκριμένες γκριμάτσες της γνωστής φιγούρας «Smiley». Έτσι π.χ. το emoticon :-) σημαίνει χαρά.

²³ Περισσότερα στο παράρτημα 6

1. Γεια σου Ελένη (απλός χαιρετισμός)
2. Γεια σου Ελένη..... (δηλώνει αδιαφορία)
3. Γεια σου Ελένη! (δηλώνει χαρά)
4. Γεια σου Ελένη!!!! (δηλώνει έκπληξη)
5. {{{ γεια σου Ελένη }}} (δηλώνει οικειότητα)
6. Γεια σου ΕΛΕΝΗ (δίνει έμφαση)
7. ΓΕΙΑ ΣΟΥ ΕΛΕΝΗ (δηλώνει ένταση, φωνάζουμε)

Μπορούμε συμπερασματικά να πούμε ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι με τον οποίο μπορούμε να εκφραστούμε στο chat. Ο καθένας έχει το δικό του γλωσσολογικό κώδικα που εκφράζεται μέσα από αυτό. Απλές λεπτομέρειες σε ένα κείμενο (όπως για παράδειγμα οι τελείες, τα θαυμαστικά, κ.α.) μπορούν να αλλάξουν εντελώς τη σημασία του.

6.5. Η λειτουργία του κειμένου στην ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων στο διαδίκτυο

Η γλώσσα έχει τον κυρίαρχο ρόλο στην ανθρώπινη επικοινωνία και κατά συνέπεια στην ανάπτυξη όλων των διαπροσωπικών μας σχέσεων. Πάνω στο προφορικό λόγο δομείται όλη μας η κοινωνική συμπεριφορά καθώς και μέρος της προσωπικότητάς μας. Μαθαίνουμε να μιλάμε στα πρώτα χρόνια της ζωής μας σε μία προσπάθεια ανταπόκρισης με το κοινωνικό μας περιβάλλον. Η ανθρώπινη ομιλία μέσα από τη συνθετότητά της έχει αναδειχθεί σε ένα από τα πρωταρχικά εργαλεία του πολιτισμού μας ανά τους αιώνες.

Η γραπτή επικοινωνία έχει σαφέστατα άλλες φόρμες και άλλους κανόνες. Άλλωστε εξ αρχής οι στοχεύσεις της ήταν μάλλον διαφορετικές. Το γραπτό κείμενο έχει λιγότερο εφήμερο χαρακτήρα, δεν είναι μια στιγμιαία πράξη αλλά έχει βάθος στο χρόνο και μπορούμε να ανατρέξουμε σ' αυτό ανά πάσα στιγμή στο μέλλον. Έτσι, έχουμε τη δυνατότητα να προεκτείνουμε με ένα εξωτερικό μέσο την προσωπική αλλά και τη συλλογική μνήμη. Αποκόπτοντας το κομμάτι της μη λεκτικής επικοινωνίας όπως αυτή σχηματίζεται μέσα από τη στάση του σώματός μας τις εκφράσεις μας, τον τόνο της φωνής μας κ.α. μένει το μήνυμα που πρέπει να είναι σαφές και δηλωτικό του περιεχομένου που

θέλουμε να εκφράσουμε για να μπορέσουμε να πετύχουμε τη σωστή κατανόησή του από τον παραλήπτη.

Ο γραπτός λόγος έχει αναπτυχθεί πάρα πολύ και μπορεί με τους σωστούς χειρισμούς να εκφράσει με ακρίβεια και λεπτότητα ιδέες και απόψεις. Ανάλογα με τους σκοπούς που γράφουμε κάτι, ρυθμίζουμε και επιμέρους παράγοντες όπως το ύφος του κειμένου ή το επίπεδο δυσκολίας του. Εξαιτίας αυτού η κοινή αντίληψη που κυριαρχεί σχετικά με τη γλώσσα είναι ότι η επίσημη μορφή της, άρα και η πιο «έγκυρη», είναι η γραπτή και ότι η πιο «πρόχειρη» και «λιγότερο σταθερή» είναι η προφορική. Αυτό κατά κάποιο τρόπο εξισώνεται μέσα στο διαδικτυακό περιβάλλον όπου ο γραπτός λόγος δανείζεται ένα πλήθος προφορικών στοιχείων.

Αναμφισβήτητα, από τα πρώτα χρόνια της ύπαρξης του διαδικτύου η κύρια μορφή της επικοινωνίας και της διάδοσης πληροφοριών που λάμβανε μέρος σ' αυτό γινόταν με τη χρήση γραπτού κειμένου. Ο βασικότερος λόγος εντοπίζεται σε λειτουργικά αίτια όσον αφορά τις τεχνικές δυνατότητες του νέου μέσου, κάτι που είναι ευκολότερο να εντοπιστεί στα πρώτα χρόνια της ύπαρξης του, όταν η μεταφορά μεγάλου όγκου δεδομένων ήταν δύσκολη ή αδύνατη για τον μέσο χρήστη.

Βέβαια η ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον φαίνεται για αρκετούς ένα σχήμα οξύμωρο. Σήμερα μπορούμε με βεβαιότητα να μιλήσουμε για τέτοιες σχέσεις κάτω από μια διαφορετική οπτική γωνία και με κάποιες επιφυλάξεις που πάντα συνεπάγονται ενός νέου φαινομένου. Δεχόμαστε δηλαδή ότι κάποιου είδους σχέσεις μπορούν να δημιουργηθούν, ότι αυτές δεν ταυτίζονται με τις αντίστοιχες σχέσεις που διαμορφώνονται στο πραγματικό περιβάλλον, αλλά και ότι θα μπορούσαν κάτω από τις κατάλληλες συνθήκες να εξελιχθούν σ' αυτές. Σίγουρα πάντως στη κοινωνική δραστηριότητα μέσα στο διαδίκτυο κυρίαρχο ρόλο παίζει ο γραπτός λόγος και η χρήση του προς αυτή τη κατεύθυνση έχει εξελιχτεί με διάφορους τρόπους τα τελευταία χρόνια.

7. Το φαινόμενο της χαλάρωσης των αναστολών στις δυναμικές κοινότητες

Είναι ευρέως γνωστό ότι οι άνθρωποι λένε και κάνουν πράγματα στον κυβερνοχώρο που δεν θα έλεγαν συνήθως ή δεν θα έκαναν σε μια πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία. Χαλαρώνουν περισσότερο οι αναστολές και εκφράζονται πιο ανοιχτά. Οι ερευνητές το ονομάζουν αυτό «Φαινόμενο Χαλάρωσης των Αναστολών» (The Online Disinhibition Effect) και υποστηρίζουν ότι αυτό είναι δίκτοπο μαχαίρι. Μερικές φορές οι άνθρωποι μοιράζονται τις πολύ προσωπικές τους εμπειρίες με άλλους. Αποκαλύπτουν μυστικές συγκινήσεις, φόβους και επιθυμίες ή παρουσιάζουν ασυνήθιστες πράξεις ευγένειας και γενναιοδωρίας. Μπορούμε να πούμε ότι αυτό είναι μια καλή μορφή αυτού του φαινομένου.

Από την άλλη, το φαινόμενο αυτό μπορεί να μην είναι και τόσο καλοκάγαθο όταν λόγω τις έλλειψης αναστολών χρησιμοποιείται αγενή γλώσσα, σκληρές κριτικές, θυμός, έχθρα ακόμη και απειλές. Ή όταν οι άνθρωποι εξερευνούν το σκοτεινό κόσμο του διαδικτύου και των κοινοτήτων, με πορνογραφία και βία, κόσμο που δεν θα επισκέπτονταν ποτέ στον πραγματικό κόσμο.

Στην καλοκάγαθη πλευρά, το φαινόμενο δείχνει μια προσπάθεια να καταλάβει και να εξερευνήσει κάποιος τον εαυτό του, να αντιμετωπίσει και να λύσει νέα προβλήματα ώστε να βρει νέους τρόπους ζωής. Μερικές φορές, η αρνητική πλευρά του φαινομένου, χρησιμοποιείται σαν μια τυφλή κάθαρση για την καταπολέμηση των ανήθικων επιθυμιών.

Τι προκαλεί όμως αυτό το φαινόμενο; Τι συμβαίνει στον κυβερνοχώρο που χαλαρώνει τα ψυχολογικά εμπόδια που εμποδίζουν την απελευθέρωση αυτών των εσωτερικών συγκαισθημάτων και αναγκών; Διάφοροι παράγοντες είναι στο παιχνίδι. Για μερικούς ανθρώπους, μόνο ένας ή δύο λόγοι διεκδικούν την μερίδα του λέοντος στην απάντηση αυτής της ερώτησης. Στις περισσότερες περιπτώσεις όμως αυτοί οι παράγοντες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αλληλοσυμπληρώνονται και καταλήγουν σε μια πιο σύνθετη και ενισχυμένη επίδραση.

7.1. Δεν με ξέρετε (διαχωρίσιμη ανωνυμία)

Καθώς κινούμαστε στο διαδίκτυο, οι περισσότεροι από τους ανθρώπους που συναντούμε δεν μπορούν να γνωρίζουν το ποιο είμαστε. Οι χειριστές συστημάτων και μερικοί καλοί

γνώστες της τεχνολογίας, ίσως να μπορούν να ανιχνεύσουν την ηλεκτρονική μας διεύθυνση ή την διεύθυνση διαδικτύου μας, αλλά ως επί το πλείστον, οι άνθρωποι ξέρουν μόνο ότι τους λέτε για τον εαυτό σας. Εάν επιθυμούμε, μπορούμε να κρατήσουμε την ταυτότητά μας κρυμμένη.

7.2. Δεν μπορείτε να με δείτε (αορατότητα)

Σε πολλά εικονικά περιβάλλοντα, οι άλλοι άνθρωποι δεν μπορούν να μας δουν. Δεδομένου ότι κινούμαστε βιαστικά στους ιστοχώρους, στους πίνακες μηνυμάτων και επικοινωνίας και στα δωμάτια συνομιλίας, οι υπόλοιποι άνθρωποι μπορεί να μην γνωρίζουν καν ότι είμαστε εκεί – με την πιθανή εξαίρεση των διαχειριστών των ιστοχώρων και άλλων χρηστών που έχουν πρόσβαση σε εργαλεία λογισμικού τα οποία μπορούν να ανιχνεύσουν την κυκλοφορία των χρηστών. Αυτή η αορατότητα δίνει στους ανθρώπους το θάρρος να «ταξιδέψουν» σε μέρη και να κάνει πράγματα που δεν θα έκανε στον πραγματικό κόσμο.

7.3. Θα τα πούμε αργότερα (ασύγχρονη επικοινωνία)

Στους πίνακες ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και μηνυμάτων, η επικοινωνία είναι ασύγχρονη. Οι άνθρωποι δεν αλληλεπιδρούν ο ένας με τον άλλον στον πραγματικό χρόνο. Σε κάποιους μπορεί να τους πάρει λεπτά, ώρες, ημέρες ή ακόμα και μήνες για να απαντήσουν σε κάτι που τους λέμε. Καθώς δεν χρειάζεται άμεση απάντηση, η αντίδραση μπορεί να είναι αρκετά διαφορετική. Στην πραγματική ζωή, θα ήταν σαν να λέμε κάτι σε κάποιον, αναστέλλοντας «μαγικά» τον χρόνο προτού απαντήσει και έπειτα να επιστρέφουμε στη συνομιλία όταν θα είμαστε πρόθυμοι και ικανοί να ακούσουμε την απάντηση. Η άμεση επανατροφοδότηση από τους άλλους τείνει να έχει μια πολύ ισχυρή επίδραση στην τρέχουσα ροή, του κατά πόσο οι άνθρωποι, αποκαλύπτουν πράγματα σχετικά με τον εαυτό τους.

7.4. Είναι απλά ένα παιχνίδι (διαχωρίσιμη φαντασία)

Οι άνθρωποι μπορούν να θεωρήσουν ότι οι φανταστικοί χαρακτήρες που "δημιούργησαν" υπάρχουν σε ένα διαφορετικό διάστημα, ότι η εικονική τους προσωπικότητα μαζί με αυτή των άλλων κατοικούν σε μια άλλη διάσταση, σε έναν ονειρικό κόσμο, ξεχωριστό, διαφορετικό και χωρίς τις απαιτήσεις και τις ευθύνες του πραγματικού κόσμου.

7.5. Όλοι είμαστε ίσοι

Στον εικονικό κόσμο η θέση ενός προσώπου στην κοινωνία μπορεί να μην είναι γνωστή στους άλλους και να μην ασκεί τόσο πολλή επίδραση όπως ασκεί στον πραγματικό κόσμο. Εφόσον οι άνθρωποι δεν μπορούν να μας δουν δεν ξέρουν εάν είμαστε ο Πρόεδρος μιας σημαντικής αλυσίδας εταιριών που κάθεται στο ακριβό γραφείο του ή κάποιον «συνηθισμένο» πρόσωπο που κάθεται στο σπίτι μπροστά από τον υπολογιστή. Ακόμα κι αν οι άνθρωποι ξέρουν κάτι για την θέση και τη δύναμη μας, αυτό μπορεί να έχει ελάχιστη σημασία στην εικονική παρουσία και επιρροή μας.

7.6. Είναι αληθινός αυτός ο εαυτός;

Μήπως η επίδραση αυτού του φαινομένου απελευθερώνει τις εσωτερικές ανάγκες, τις συγκινήσεις και τις ιδιότητες που βρίσκονται πίσω από την επιφανειακή προσωπικότητα; Μήπως αποκαλύπτει τον «αληθινό εαυτό»; Παραδείγματος χάριν, μια γυναίκα με καταπιεσμένο θυμό εξαπολύει την εχθρότητά της σε διαδικτυακούς φίλους, παρουσιάζοντας με αυτόν τον τρόπο το πώς αισθάνεται πραγματικά ή ένα ντροπαλό άτομο εκφράζει ανοιχτά την κρυμμένη του αγάπη για το σύντροφο του.

Μερικοί άνθρωποι υποστηρίζουν ότι είναι «περισσότερο ο εαυτός τους» στον κυβερνοχώρο. Εάν η προσωπικότητα συνθέτεται από στρώματα, με έναν αληθινό εαυτό θαμμένο κάτω από επιφανειακές άμυνες και τους φαινομενικά επιφανειακούς ρόλους των καθημερινών κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, μήπως η επίδραση αυτού του φαινομένου απελευθερώνει εκείνο τον αληθινό εαυτό;

Αυτό είναι ένα δελεαστικό συμπέρασμα. Στην πραγματικότητα, η ίδια η έννοια του αληθινού εαυτού είναι δελεαστική επειδή είναι χρήσιμη στη βοήθεια των ανθρώπων να ξεκαθαρίζουν τις εμπειρίες τους στο πώς και τι εκφράζουν στους άλλους για τον εαυτό τους. Η έννοια λειτουργεί επίσης καλά, σε μια ανθρωπιστική προσέγγιση, ως κινητήριο εργαλείο στο στάδιο της εύρεσης του εαυτού.

8. Η Έρευνα

8.1. Διατύπωση υπόθεσης – Ερευνητικά ερωτήματα

Το IRC chat αποτελεί ένα μέσο επικοινωνίας που υφίσταται στο διαδίκτυο εδώ και αρκετά χρόνια. Από τα πρώτα χρόνια που αυτό άρχισε να εξαπλώνεται, απέκτησε φανατικό κοινό, που σιγά σιγά αυτό μεγάλωνε με την επέκταση των διαθέσιμων servers και δικτύων σε πολλές χώρες.

Στη χώρα μας ξεκίνησε και αυτό να αποκτά κοινό από τότε που παρουσιάστηκε, αν και το πρώτο χρονικό διάστημα οι έλληνες χρήστες χρησιμοποιούσαν ξένους servers καθότι δεν είχαν ακόμα αναπτυχθεί Ελληνικοί. Με την πάροδο των ετών και την ανάπτυξη Ελληνικών δικτύων αλλά και τεχνολογιών που επιτρέπουν την εύκολη πρόσβαση πέρα από τους κλασσικούς irc clients, το Ελληνικό κοινό άρχισε και αυτό να συμμετέχει με τη σειρά του στη δημιουργία των κοινοτήτων αυτών.

Οι κοινότητες των chat rooms αποτελούν ένα γόνιμο πεδίο προς διερεύνηση, κυρίως στον Ελληνικό χώρο, γιατί αποτελούν μέρος μιας τεχνολογίας που έχει παγιωθεί στο πέρασμα των ετών, είναι αρκετά ώριμη για να εξάγουμε κάποια χρήσιμα συμπεράσματα και διατηρεί τον χαρακτήρα τις συγχρονισμένης επικοινωνίας που είναι διαφορετική από την ασύγχρονη.

Σαν κύριο ερευνητικό στόχο μας θέτουμε την ανίχνευση του προφίλ του Έλληνα chatter και την επίδραση του μέσου αυτού στην επικοινωνία των ανθρώπων.

Σαν δευτερεύοντα ερευνητικά ερωτήματα θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε:

- Πώς λειτουργούν οι χρήστες του συστήματος μέσα σε αυτό;
- Ποιοι είναι οι κυριότεροι λόγοι που το χρησιμοποιούν;
- Τι συμπεριφορά χαρακτηρίζει το φύλο του κάθε χρήστη;
- Επηρεάζει την προσωπικότητά τους;
- Επηρεάζει τη ταυτότητά τους;
- Κατά πόσο παίζει ρόλο η ηλικία;
- Πόσο ρόλο παίζει η εμπειρία;
- Δημιουργούν τις δικές τους μικρό-κοινωνίες μέσα σε αυτό;
- Είναι «εξαρτημένοι» από το μέσο;

- Πόσο «επενδύουν» στο μέσο;
- Βοηθάει το μέσο αυτό στην ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων;
- Τι αναλογία υπάρχει μεταξύ διαχειριστών και απλών χρηστών;

Για να απαντήσουμε σε αυτά, αλλά και σε άλλα χρήσιμα ερωτήματα, σχεδιάσαμε και υλοποιήσαμε μια online έρευνα.

8.2. Υλικό και Μέθοδος

Για την έρευνά αυτή συντάξαμε ένα ερωτηματολόγιο βασισμένο στις ιδιαιτερότητες του συστήματος και με απώτερο στόχο την αποκομιδή χρήσιμων συμπερασμάτων στο τέλος. Όπου αυτό ήταν απαραίτητο, το προσαρμόσαμε και στις ιδιαιτερότητες του Ελληνικού κοινού, κυρίως ως προς το διαχωρισμό των φύλων.

8.3. Δείγμα

Ο πληθυσμός αναφοράς της παρούσας έρευνας είναι άτομα που κάνουν chat για τουλάχιστον κάποιες μέρες. Για να μπορέσουμε να συλλέξουμε όσο το δυνατόν περισσότερο αντιπροσωπευτικά αποτελέσματα για το chat ή έρευνα μας στράφηκε σε ήδη υπάρχοντες χρήστες και δεν προσκαλέστηκαν άτομα που δεν γνωρίζουν και δεν έχουν λειτουργήσει το μέσο αυτό.

Οι μέχρι τώρα έρευνες που αναφέρονται για το chat στο διαδίκτυο κάνουν ουσιαστικά μια περιγραφική ανάλυση του προφίλ των chatters. Θεωρήσαμε σκόπιμο, βάση και ερωτηματολογίου, να επεκταθούμε πιο αναλυτικά και συγκεκριμένα στον Έλληνα chatter και στη συμπεριφορά του μέσα στο σύστημα.

Με δεδομένο το μικρό ποσοστό διείσδυσης του διαδικτύου στη χώρα μας, σύμφωνα με έρευνα του Παρατηρητηρίου για την κοινωνία της πληροφορίας για το 2007²⁴ το ποσοστό των συμπολιτών μας που απάντησαν θετικά στην ερώτηση αν χρησιμοποιούν το διαδίκτυο ήταν μόνο το 30,2% και μόνο το 76,6% από αυτούς έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι του. Επίσης σύμφωνα με την έρευνα Web id²⁵ για τη χρήση του Internet που διεξήγαγε η Focus Bari για το διάστημα από το Μάρτιο έως τον Σεπτέμβριο του 2008 μόνο

²⁴ <http://stats.observatory.gr/pxweb2006/Dialog/Saveshow.asp>

²⁵ <http://www.focus.gr/default.asp?id=300160021&lcid=1032>

το 6.6%²⁶ των Ελλήνων χρηστών του διαδικτύου ανέφερε σαν έναν από τους λόγους χρήσης του διαδικτύου «συνομιλία/News Group/Chat». Γεγονός που μας δείχνει το πόσο σπάνιο είναι το υπό μελέτη χαρακτηριστικό άρα και πόσο δύσκολη και χρονοβόρα καθίσταται η προσέγγιση αυτού του κοινού με τη χρήση εξ ολοκλήρου τυχαίας πιθανολογικής δειγματοληψίας. Το μικρό ποσοστό των ατόμων που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για την επικοινωνία μέσω chat καθώς και η στενότητα οικονομικών πόρων, επιβάλλει την προσέγγιση των ατόμων αυτών με πιο ευέλικτους τρόπους.

Για να συλλέξουμε αποτελέσματα στην έρευνα, δημιούργησα σε πρώτο βαθμό μια ιστοσελίδα στον προσωπικό μου ιστοχώρο²⁷ όπου ενημέρωνε τον επισκέπτη της για την επικείμενη έρευνα που θα συμμετείχε. Η σελίδα αυτή περιείχε γενικές πληροφορίες για την έρευνα, για πιο λόγο αυτή γίνεται, πληροφορίες για το ερωτηματολόγιο και τους φορείς υλοποίησης αυτής. Υπήρχε ενδιάμεσα και ένα link που προέτρεπε τους χρήστες να οδηγηθούν στο ερωτηματολόγιο και να απαντήσουν.

Το επόμενο βήμα ήταν η προώθηση της ιστοσελίδας αυτής σε chatters για να ξεκινήσει η συλλογή των αποτελεσμάτων. Πριν όμως γενικευθεί η έρευνα, προτίμησα να στείλω το link και τις πληροφορίες σε 40 άτομα που τα γνωρίζω προσωπικά ως αποτέλεσμα της πολυετούς ενασχόλησής μου με το chat για να μπορέσω να κάνω μια entry level παρατήρηση στα πρώτα αποτελέσματα και να μπορέσω να παρακολουθήσω τη συνέχεια του ερωτηματολογίου και ότι δεν υπήρχε κάποιο πρόβλημα που να κωλυσιεργούσε την όλη διαδικασία και θα οδηγούσε σε λάθος αποτελέσματα.

Με τον έλεγχο των πρώτων αποτελεσμάτων και αφού δεν παρατηρήθηκε κάποιο πρόβλημα στην όλη διαδικασία, προχώρησα στο τελευταίο στάδιο που είναι η διαφήμιση της έρευνας σε συγκεκριμένα κανάλια chat με σκοπό να συμμετάσχουν όσο το δυνατό περισσότερα άτομα στην έρευνα. Τη βάση της έρευνας αυτής αποτέλεσε το μεγαλύτερο Ελληνικό irc δίκτυο, το GRnet²⁸. Μετά από προσωπική επικοινωνία με τους διαχειριστές των μεγαλύτερων σε αριθμό χρηστών καναλιών του δικτύου²⁹ και αφού τους ενημέρωσα για το σκοπό και το στόχο, κατάφερα να προωθήσω το link της έρευνας στο topic των καναλιών αυτών. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα την άμεση ενημέρωση όλων όσων βρίσκονταν εκείνη τη στιγμή στα κανάλια, αλλά και την ενημέρωση καθενός νεοεισελθόντα χρήστη στα κανάλια αυτά. Η ενημέρωση αυτή, σε συνδυασμό και με την προώθηση της έρευνας

²⁶ Βλέπε παράρτημα Ι

²⁷ <http://www.alcohol.gr/ereuna>

²⁸ <http://www.irc.gr>

²⁹ Ενδεικτικά αναφέρεται το κανάλι #hellas το οποίο κατά μέσο όρο έχει 800 άτομα πληθυσμό

από μέρους μου μέσω προσωπικών συνομιλιών που είχα και έχω με αρκετούς χρήστες οδήγησε στην αποκομιδή των αποτελεσμάτων αυτών που θα μελετήσουμε παρακάτω.

8.4. Όργανο μέτρησης - Ερωτηματολόγιο

Ως καταλληλότερο μέσο διερεύνησης των βασικών χαρακτηριστικών του Έλληνα chatter και των τάσεων που υπάρχουν στα κανάλια επικοινωνίας, θεωρήσαμε και χρησιμοποιήσαμε το ερωτηματολόγιο. Για την κατασκευή του ερωτηματολογίου επιλέξαμε ως Host provider την ιστοσελίδα του Survey Monkey³⁰. Πρόκειται για μια εύχρηστη και αξιόπιστη πλατφόρμα σύστασης ερωτηματολογίων που προσφέρει αρκετά εργαλεία στο χρήστη του, μεταξύ των οποίων η κατασκευή όμορφων και εύχρηστων ερωτηματολογίων αλλά και η δυνατότητα συλλογής των αποτελεσμάτων σε πολλά φορμά³¹ δεδομένων.

Κατά τη κατασκευή του ερωτηματολογίου, προσέξαμε οι διερευνητικές ερωτήσεις να διέπονται³² από 3 βασικές αρχές: σαφήνεια³³, ευκρίνεια³⁴ και συντομία³⁵. Μόλις κατασκευάστηκε το ερωτηματολόγιο – και πριν αυτό δημοσιευτεί – το απέστειλα σε μερικούς έμπειρους χρήστες chat που γνωρίζω από την προσωπική μου εμπειρία, άτομα μεταξύ των οποίων και καθηγητές, με σκοπό να βοηθήσουν και αυτοί στη κατασκευή και διόρθωση του καθώς η μελέτη ενός ερωτηματολογίου από διάφορα πρίσματα βοηθάει πολύ στη σωστή κατασκευή του.

Το ερωτηματολόγιο που κατασκευάστηκε, αποτελείται από τα εξής χαρακτηριστικά:

- Όλες οι ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου
- Το σύνολο των ερωτήσεων είναι 30
- 26 από αυτές είναι μονής απάντησης ενώ οι 4 είναι πολλαπλής επιλογής
- Οι σειρές που παρουσιάζονται οι ερωτήσεις διατηρούν μια συνέχεια και δομή

³⁰ <http://www.surveymonkey.com>

³¹ Format: οι διάφορες μορφές δομής και οργάνωσης των δεδομένων που επεξεργαζόμαστε.

³² Ατσάρου et al (2007)

³³ Το νόημα της ερώτησης πρέπει να είναι σαφές και κατανοητό προς όλους ώστε η ερμηνεία της κάθε ερώτησης να είναι κοινή για όλους τους συμμετέχοντες

³⁴ Η κάθε ερώτηση πρέπει να εστιάζει σε ένα συγκεκριμένο ζήτημα και να ρωτάει αυτό που ο ερευνητής θέλει να μάθει

³⁵ Όσο μεγαλύτερη είναι η ερώτηση, τόσο πιο δύσκολο είναι για τον ερωτώμενο να απαντήσει. Από την άλλη πλευρά, οι μικρές ερωτήσεις περιορίζουν σημαντικά την πιθανότητα λάθους και από την πλευρά του ερωτηθέντα αλλά και από τη πλευρά του ερευνητή

Οι ερωτήσεις σε αυτό έχουν χωριστεί σε 3 τμήματα³⁶:

Στο πρώτο τμήμα που αποτελείται από 9 ερωτήσεις ρωτούμε από τους συμμετέχοντες τα δημογραφικά τους στοιχεία. Οι ερωτήσεις ήταν οι εξής:

- ο Πόσο ετών είσαστε; (7 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Το φύλο σας; (2 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Ποιο είναι το επάγγελμά σας; (17 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Από πόσα άτομα αποτελείται η οικογένειά σας; (7 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Ποια είναι η οικογενειακή σας κατάσταση; (4 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Ποιο είναι το μορφωτικό σας επίπεδο; (7 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Ποιο είναι το μέσο ετήσιο ατομικό σας εισόδημα; (5 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Ποια είναι η γεωγραφική εποχή που διαμένετε; (14 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Πόσο είναι ο πληθυσμός της πόλης / χωριού σας; (6 κατηγορίες απαντήσεων)

Το δεύτερο τμήμα αποτελείται από 3 ερωτήσεις γενικής φύσης που αφορούν στη χρήση του διαδικτύου. Οι ερωτήσεις ήταν οι εξής:

- ο Πόσες ώρες αφιερώνετε στο διαδίκτυο ημερησίως; (5 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Εκτός από το chat, ποιες άλλες υπηρεσίες του διαδικτύου χρησιμοποιείτε συχνά; (7 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Για πιο λόγο κυρίως «σερφάρετε» στο διαδίκτυο; (7 κατηγορίες απαντήσεων)

Το τρίτο και τελευταίο μέρος του ερωτηματολογίου μας έχει να κάνει με πιο εξειδικευμένες ερωτήσεις σχετικά με το chat και μόνο. Το τμήμα αυτό είχε 18 ερωτήσεις οι οποίες είναι οι εξής:

- ο Για πόσο χρονικό διάστημα κάνετε chat; (5 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Ποιος είναι ο κύριος λόγος που κάνετε chat; (9 κατηγορίες απαντήσεων)
- ο Είστε τακτικά μέλη σε συγκεκριμένα δωμάτια επικοινωνίας; (4 κατηγορίες απαντήσεων)

³⁶ Για λόγους εύκολης ανάγνωσης και κατανόησης του ερωτηματολογίου, θα παραθέσουμε σε αυτό το σημείο μόνο τις ερωτήσεις που τοποθετήσαμε και τον αριθμό των πιθανών απαντήσεων που είχε στη διάθεσή του ο χρήστης. Το πλήρες ερωτηματολόγιο με όλες τις απαντήσεις θα αναλυθεί στη πορεία της εργασίας μας και παρατίθεται αυτούσιο στην web μορφή του στο παράρτημα 7

- Έχετε δημιουργήσει και συντηρήσει δικό σας κανάλι επικοινωνίας; (3 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχετε ποτέ χρησιμοποιήσει ψευδώνυμο που αφορά το αντίθετο φύλο; (4 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχετε συναντήσει ποτέ άτομα που κάνατε chat; (3 κατηγορίες απαντήσεων)
- Αν δεν έχετε συναντήσει κάποιο άτομο, αυτό γιατί; (μόνο σε περίπτωση που απαντήσατε αρνητικά στην προηγούμενη ερώτηση) (4 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των συνομιλιών σε ένα chat room; (6 κατηγορίες απαντήσεων)
- Τι πιστεύετε για το chat όσον αφορά τη χρησιμότητά του; (6 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχουν ποτέ προσπαθήσει να σας ξεγελάσουν/εξαπατήσουν/κοροϊδέψουν σε κάποιο chat room; (3 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ το chat για σκοπό πέραν της απλής συνομιλίας; (3 κατηγορίες απαντήσεων)
- Οι server οι οποίοι επισκέπτεστε είναι ελληνικοί; (3 κατηγορίες απαντήσεων)
- Κατά πόσο πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε φιλίες μέσω ενός chat room; (4 κατηγορίες απαντήσεων)
- Πιστεύεται ότι κάνοντας chat εκφράζεστε πιο «ελεύθερα» σε σχέση με τη καθημερινότητά σας; (4 κατηγορίες απαντήσεων)
- Εφόσον είστε διαχειριστής ενός καναλιού, πιστεύεται ότι έχετε κάνει κατάχρηση της «εξουσίας» που σας προσφέρει το op status; (4 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχετε ποτέ υπάρξει irc oper ή admin σε κάποιον server; (2 κατηγορίες απαντήσεων)
- Έχετε δημιουργήσει ποτέ δικό σας chat server; (2 κατηγορίες απαντήσεων)
- Σε επίπεδο αυτοαξιολόγησης και σε κλίμακα από 1 (βασικά) έως και 5 (άριστα), σε τι επίπεδο γνώσης του chat σαν συστήματος (εντολές, ορισμοί, servers κλπ) θα τοποθετούσατε τον εαυτό σας; (5 κατηγορίες απαντήσεων)

Στη πορεία της εργασίας και στην ανάλυση των αποτελεσμάτων, θα επικεντρωθούμε σε κάθε μια ερώτηση ξεχωριστά με σκοπό να οδηγηθούμε σε χρήσιμα συμπεράσματα, κυρίως από τη συσχέτιση πολλών από αυτών των ερωτήσεων μεταξύ τους.

8.5. Χρονική διάρκεια έρευνας

Η έρευνα αυτή διενεργήθηκε online και για το χρονικό διάστημα 5 Απριλίου έως και 10 Ιουνίου 2009.

8.6 Συλλογή δεδομένων – Στατιστική ανάλυση

Η ροή των αποτελεσμάτων ελεγχόταν οπτικά ανά τακτά χρονικά διαστήματα με σκοπό να παρακολουθηθεί η ροή των δεδομένων και να διαγραφτούν ορισμένα εμφανώς παράλογα αποτελέσματα (λόγου χάρη, νέος έως 20 ετών κάτοχος διδακτορικού).

Για τη στατιστική ανάλυση των αποτελεσμάτων χρησιμοποιήσαμε το στατιστικό πακέτο SPSS 16³⁷.

³⁷ <http://www.spss.com>

9. Αποτελέσματα

Τα δεδομένα της έρευνας αναλύθηκαν με το στατιστικό πακέτο του spss 16 σε δύο επίπεδα. Στο πρώτο επίπεδο που παρουσιάζεται και παρακάτω είναι διερευνητική άρα κυρίως δε γίνονται προβλέψεις αλλά παρουσιάζονται και περιγράφονται τα χαρακτηριστικά αυτής της ομάδας. Στο πρώτο αυτό μέρος, στην περιγραφική στατιστική ανάλυση, οργανώνονται τα στατιστικά στοιχεία και παρουσιάζονται με όσο το δυνατόν περισσότερο εύληπτο και κατανοητό τρόπο.

Στο δεύτερο μέρος, για να ελέγξουμε ορισμένες υποθέσεις που θεωρούμε ότι θα μας οδηγήσουν σε πολλά χρήσιμα συμπεράσματα, εφαρμόζουμε το στατιστικό κριτήριο χ^2 τετράγωνο³⁸ (chi – square). Η χρησιμότητα αυτών των υποθέσεων που ήδη έχουμε προαναφέρει νωρίτερα, καθώς και διαφόρων άλλων, θα αναλύεται διεξοδικά στη πορεία της ανάλυσης και ανά συσχετισμό.

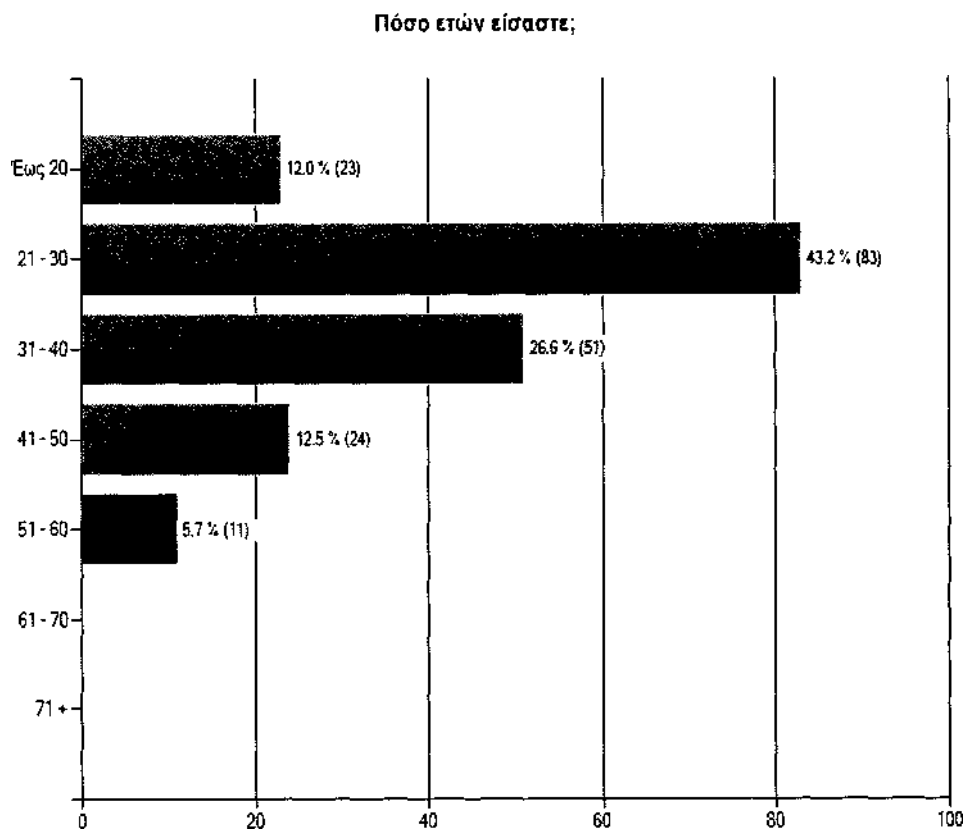
9.1. Περιγραφικά στατιστικά στοιχεία

Στο πρώτο μέρος παράθεσης των αποτελεσμάτων της έρευνας θα είμαστε περιγραφικοί, αναφέροντας τα επιμέρους στοιχεία και ιδιαιτερότητες της κάθε ερώτησης αλλά και τις απαντήσεις τις οποίες λάβαμε. Αυτό το μέρος είναι καθαρά διερευνητικό και δεν γίνονται προβλέψεις αλλά παρουσιάζονται και περιγράφονται τα χαρακτηριστικά αυτής της ομάδας.

Θα ξεκινήσουμε τη παραβολή με τη σειρά που εμφανιζόντουσαν οι ερωτήσεις στο ερωτηματολόγιο

³⁸ Το χ^2 τετράγωνο είναι το κατάλληλο κριτήριο στην περίπτωση μας όπου τα δεδομένα της έρευνάς μας είναι κατηγορικά και γιατί το εν λόγω κριτήριο είναι μη παραμετρικό και δεν απαιτεί καμία υπόθεση για την ακριβή κατανομή του πληθυσμού. (Ρούσος & Τσαούσης, 2002)

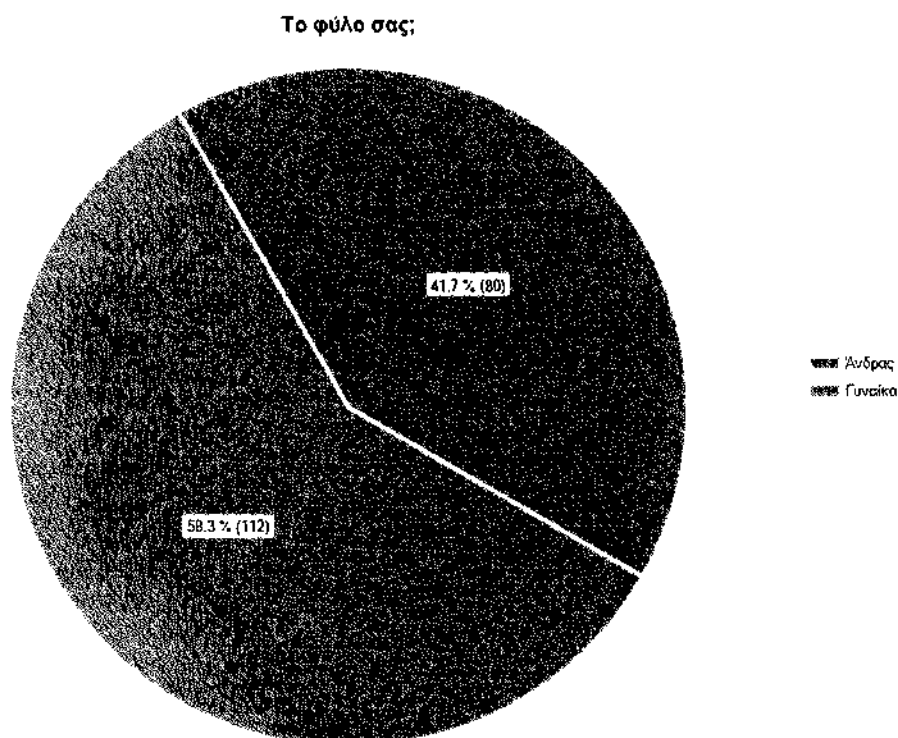
Γράφημα 9.1.1: Ηλικιακή κατανομή



Η μεγάλη πλειοψηφία των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα (σχεδόν οι μισοί, 83 άτομα – 43.2%) ανήκουν στο ηλικιακό εύρος των 21 έως και 30 ετών. Από εκεί και πέρα 23 άτομα (το 12%) είναι έως και 20 ετών, 51 άτομα (26.6%) είναι μεταξύ 31 και 40 ετών, 24 άτομα (12.5%) είναι από 41 ετών έως και 50 ενώ αξιοσημείωτο είναι και το γεγονός ότι από την ηλικία των 61 και πάνω δεν συμμετείχε κανένα άτομο.

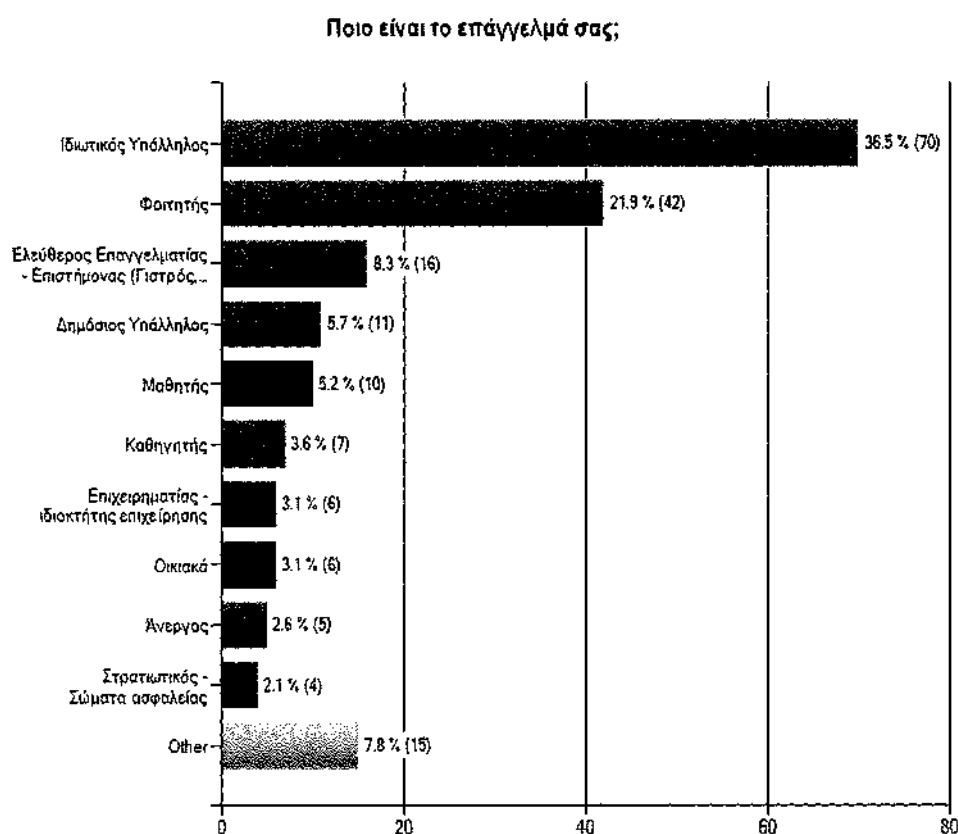
Το βασικότερο συμπέρασμα που μπορούμε να εξάγουμε από τον παραπάνω πίνακα είναι η νεανικότητα των ανθρώπων που συμμετέχουν στο συγκεκριμένο μέσο. Αν προσθέσουμε τις ηλικίες μέχρι και τα 30 (106 άτομα, το 55.2%) και αν συνεκτιμήσουμε το γεγονός ότι μέχρι και τα 40 προσθέτουμε άλλον ένα 26.6% των συμμετεχόντων (51 άτομα), είναι ξεκάθαρο προς πρόκειται για ένα μέσο που προτιμάται πολύ στις νεανικές – μέσες – ηλικίες.

Γράφημα 9.1.2: Κατανομή φύλου



Το 58.3% (112 άτομα) των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα είναι άνδρες ενώ το υπόλοιπο 41.7% (80 άτομα) γυναίκες. Γεγονός που μπορεί να ερμηνευτεί διπλά: αφενός, δεν αποτελεί ιδιαίτερο γεγονός το ότι η μεγάλη πλειοψηφία των χρηστών είναι άνδρες, καθώς αποτελεί ακόμα ένα τεχνοκρατικό μέσο που απαιτεί σε ένα βαθμό εξουκείωση και γνώση για να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σωστά. Αφετέρου όμως, για τον ίδιο ακριβώς λόγο, ευχάριστο είναι το γεγονός ότι μεγάλο ποσοστό γυναικών κάνει chat και συνεχώς -- από εμπειρική άποψη αυτό -- αυξάνεται.

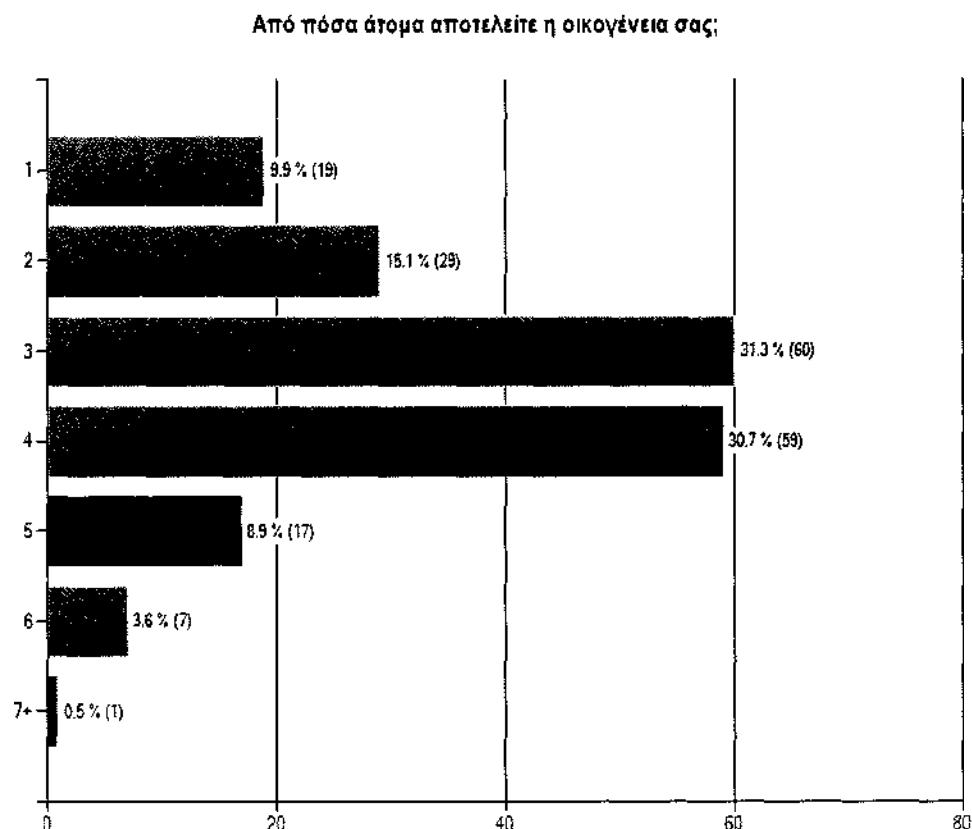
Γράφημα 9.1.3: Επαγγελματική κατανομή



Το μεγαλύτερο ποσοστό (36.5%) για το επαγγελματικό κομμάτι της έρευνας ανήκει στους ιδιωτικούς υπαλλήλους (70 άτομα). Σημαντικό κομμάτι κατέχουν επίσης και οι φοιτητές (21.9% - 42 άτομα). Όσον αφορά τα υπόλοιπα ποσοστά, έχουμε ένα 8.3% σε ελεύθερους επαγγελματίες – επιστήμονες (16 άτομα), ένα 5.7% σε δημοσίους υπαλλήλους (11 άτομα), ένα 5.2% σε μαθητές (10 άτομα), ένα 3.6% σε καθηγητές (7 άτομα), ένα 3.1% σε επιχειρηματίες – ιδιοκτήτες επιχείρησης και σε αυτές (ο φυλετικός διαχωρισμός γίνεται βάση του αποτελέσματος της έρευνας, για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στον γράφημα 9.2.1, σελίδα 96) που ασχολούνται με τα οικιακά (από 6 άτομα). Έχουμε επίσης ένα 2.6% (5 άτομα) που είναι άνεργα, ένα 2.1% που είναι στρατιωτικοί ή εργάζονται σε τμήματα ασφαλείας (4 άτομα) και ένα 7.8% - (15 άτομα) που ασχολούνται με κάποιο άλλο επάγγελμα (εισοδηματίας, συνταξιούχος, εργάτης, χειρωνάκτης, άεργος κ.α.).

Σημαντικό ποσοστό κατέχει η μερίδα του πληθυσμού που ασχολούνται με την εκπαίδευση (φοιτητές, μαθητές και καθηγητές). Πρόκειται για το 30.7% των συμμετεχόντων (59 άτομα).

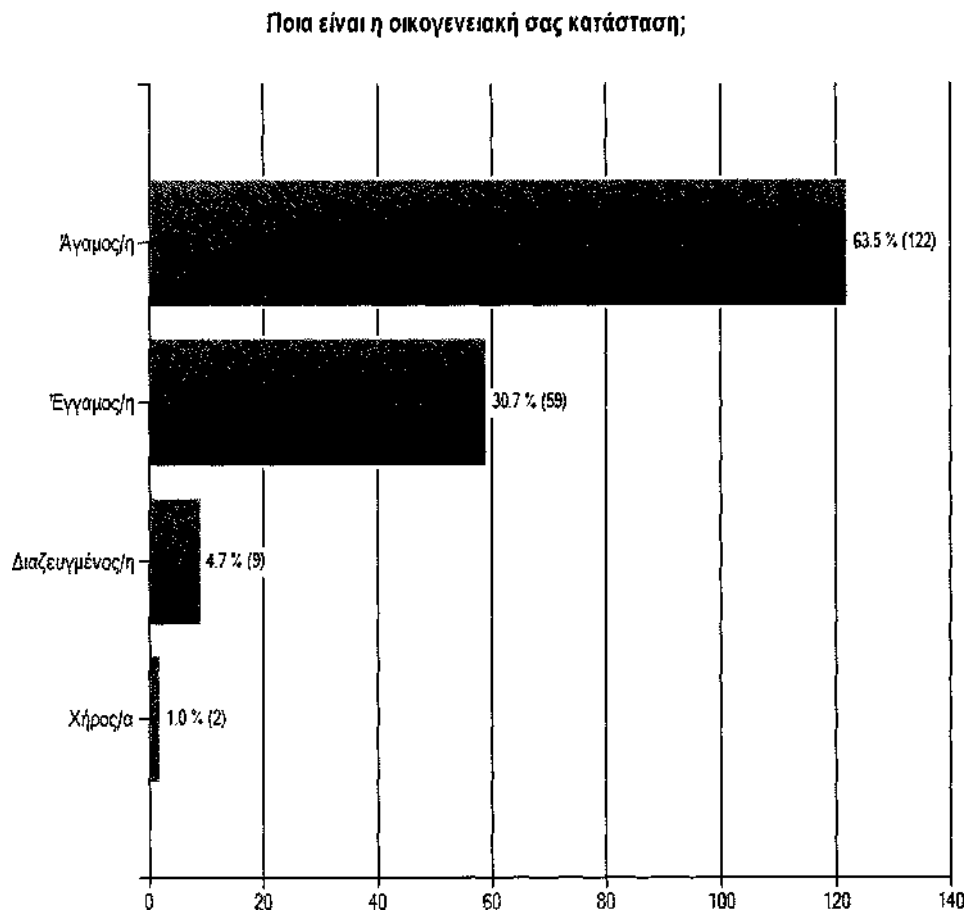
Γράφημα 9.1.4: Οικογενειακός πληθυσμός



Σχεδόν το 10% των συμμετεχόντων είναι μονομελής οικογένειες (19 άτομα). Το 15.1% αποτελούνται από 2 άτομα (29 απαντήσεις), το 31.3% αποτελούνται από 3 άτομα (60 απαντήσεις), το 30.7% από 4 άτομα (59 απαντήσεις), το 8.9% από 5 άτομα (17 απαντήσεις), το 3.6% από έξι μέλη (7 άτομα) και το 0.5% αποτελούνται από επταμελή και άνω οικογένεια (1 άτομο).

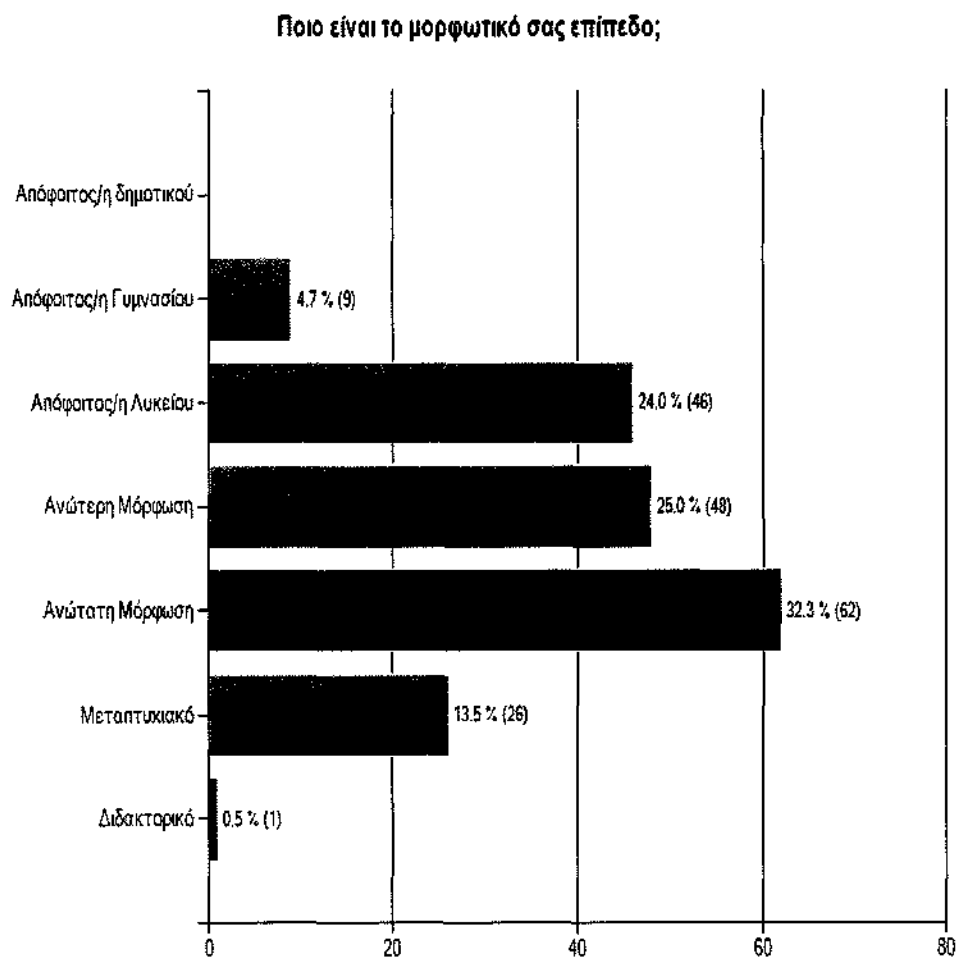
Το βασικό χαρακτηριστικό που παρατηρούμε στο τμήμα του οικογενειακού πληθυσμού, είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία (το 75%) είναι πολύτεκνες οικογένειες (από 3 άτομα και άνω). Αξιοσημείωτο είναι και το γεγονός ότι το 10% των συμμετεχόντων στην έρευνα είναι μονομελής οικογένειες.

Γράφημα 9.1.5: Οικογενειακή κατάσταση



Η μεγάλη πλειοψηφία των συμμετεχόντων (63.5%) είναι άγαμοι (122 άτομα). Το 30.7% είναι έγγαμοι (59 άτομα), το 4.7% είναι διαζευγμένοι (9 άτομα) και το 1% είναι χήροι (2 άτομα). Αν εξαιρέσουμε το 30.7% που είναι έγγαμοι, το υπόλοιπο 69.3% (133 άτομα) που δεν θεωρείται δεσμευμένο περιγράφει ίσως την ελευθερία των ατόμων που κάνουν chat και πρωταρχικός τους στόχος είναι η χρησιμοποίηση του μέσου για επικοινωνία και γνωριμίες.

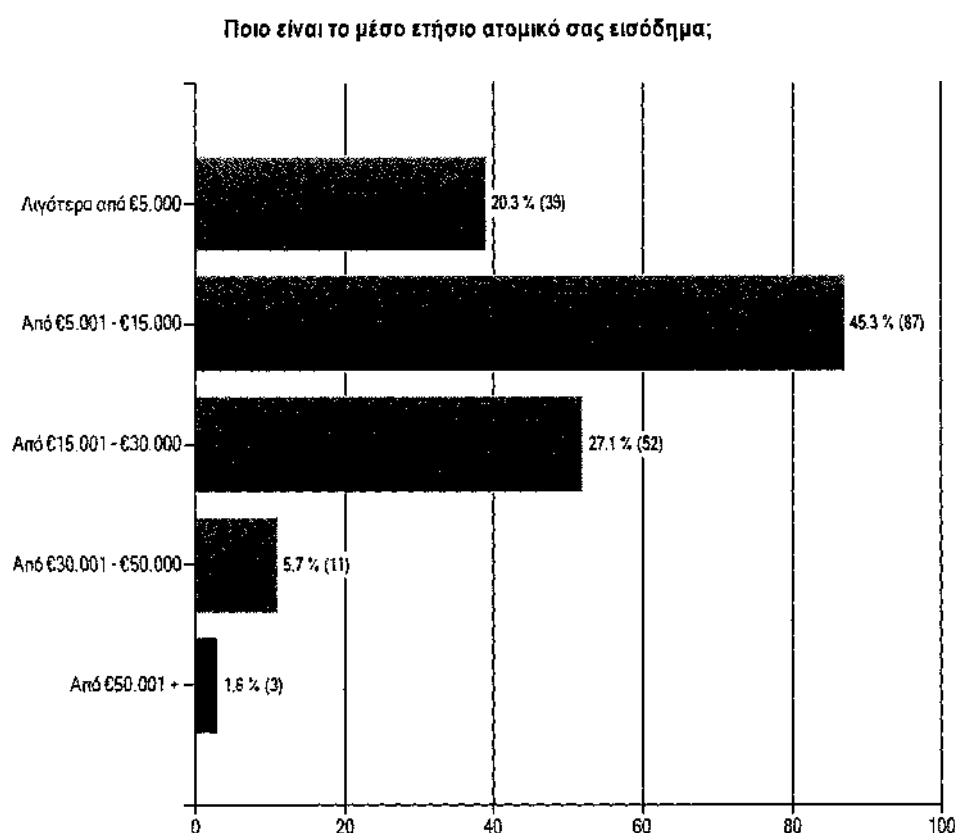
Γράφημα 9.1.6: Μορφωτικό επίπεδο



Η πλειοψηφία εδώ (32.3%) ανήκει σε αυτούς που ανήκουν στο επίπεδο της ανώτατης μόρφωσης (62 άτομα). Το 4.7% έχουν τελειώσει το γυμνάσιο (9 άτομα), το 24% έχουν τελειώσει το λύκειο (46 άτομα), το 25% ανήκουν στη βαθμίδα της ανώτερης μόρφωσης (48 άτομα), το 13.5% έχει στην κατοχή του μεταπτυχιακό τίτλο και ένα άτομο (0,5%) κατέχει διδακτορικό τίτλο. Κανένας από τους συμμετέχοντες στην έρευνα δεν είναι απόφοιτος δημοτικού.

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι το 71.3% (137 άτομα) ανήκει στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και μόνο το 4.7% ανήκει στην βαθμίδα του γυμνασίου.

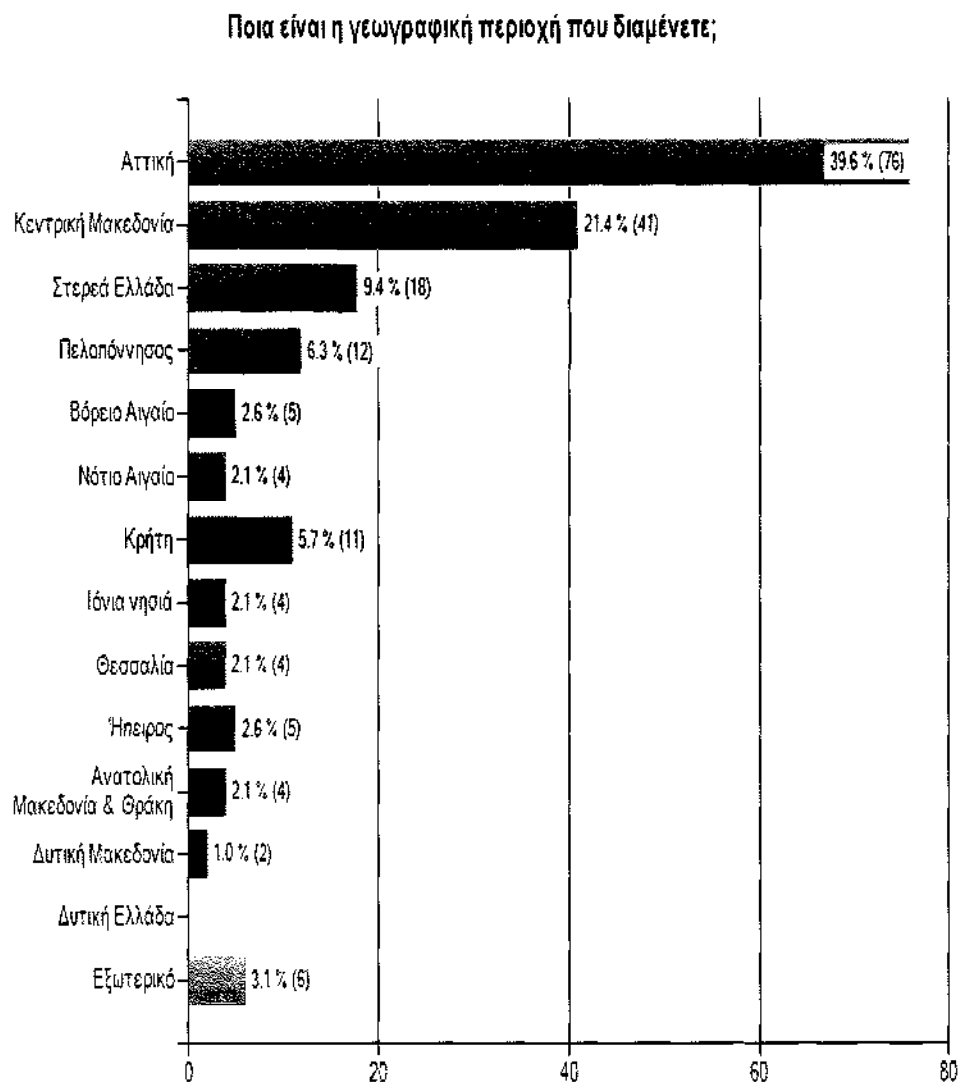
Γράφημα 9.1.7: Κατανομή ατομικού εισοδήματος



Οι περισσότεροι συμμετέχοντες (45.3% - 87 άτομα) ανήκουν στην μέση κατηγορία εισοδήματος της τάξης από €5.001 έως και €15.000. Ένα ποσοστό της τάξης του 27.1% (52 άτομα) έχουν εισοδήματα από €15.001 έως και €30.000, το 20.3% (39 άτομα) έχει εισόδημα λιγότερο από €5.000, το 5.7% (11 άτομα) έχει εισοδήματα από €30.001 έως και €50.000 ενώ ένα μικρό ποσοστό (1.6% - 3 άτομα) έχουν εισοδήματα από €50.001 και άνω.

Από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων συμπεραίνουμε ότι τα εισοδήματά τους είναι χαμηλά. Ένα ποσοστό της τάξης του 75.6% έχει εισόδημα μέχρι €15.000, ικανοποιητικό ποσό ατομικού εισοδήματος έχει το 27.1% ενώ το ποσοστό των εύπορων οικονομικά (από €30.001 και άνω) είναι μόλις της τάξης του 7.3% (14 άτομα).

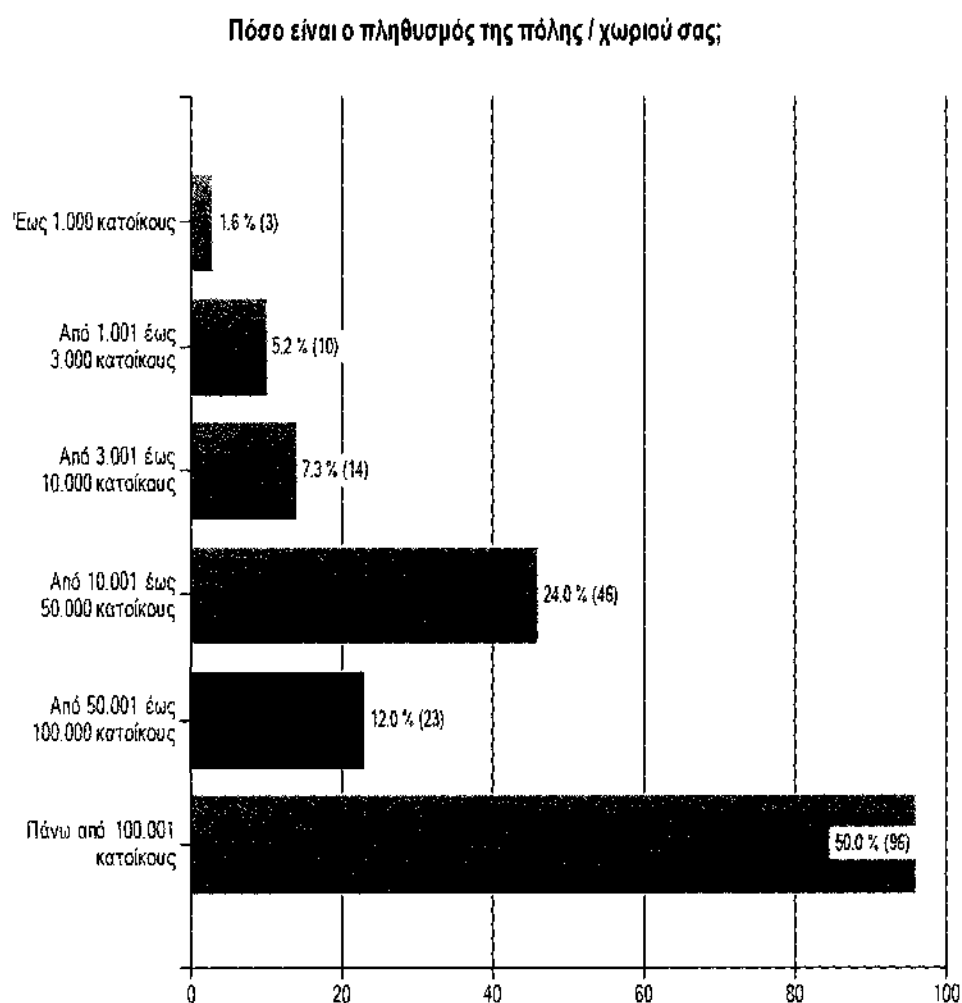
Γράφημα 9.1.8: Γεωγραφική κατανομή



Το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων κατοικεί στην Αττική(39.6% - 76 άτομα). Ακολουθεί η κεντρική Μακεδονία με 21.4% (41 άτομα), η στερεά Ελλάδα με 9.4% (18 άτομα), η Πελοπόννησος με 6.3% (12 άτομα) και οι υπόλοιποι νομοί – περιφέρειες.

Αυτό που μπορούμε να συμπεράνουμε – και σε συνδυασμό με τον επόμενο πίνακα – είναι ότι η πλειοψηφία κατοικεί στα μεγάλα αστικά κέντρα. Ένα επίσης σημαντικό χαρακτηριστικό είναι ότι είχαμε συμμετοχή από χρήστες σε όλους τους νομούς της Ελληνικής επικράτειας αλλά και μια μικρή συμμετοχή από Έλληνες του εξωτερικού (3.1% - 6 άτομα).

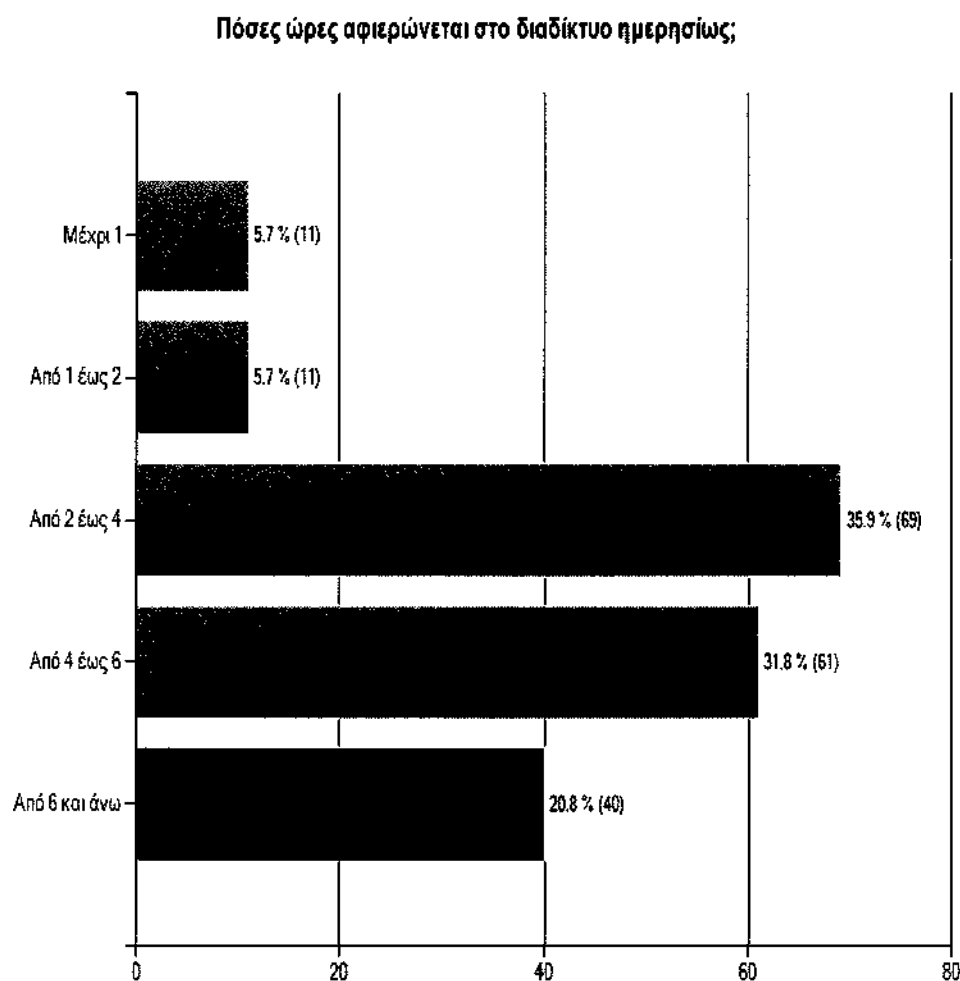
Γράφημα 9.1.9: Γεωγραφική κατανομή σε αστικά – ημιαστικά κέντρα



Ακριβώς οι μισοί συμμετέχοντες (50% - 96 άτομα) κατοικούν σε πόλεις άνω των 100.000 κατοίκων. Το 24% αυτών κατοικεί σε πόλεις από 3.001 έως και 10.000 κατοίκους (46 άτομα), το 12% σε πόλεις από 50.001 έως 100.000 κατοίκους, το 7.3% σε πόλεις από 3.001 έως και 10.000 κατοίκους ενώ οι υπόλοιποι (6.8% - 13 άτομα) κατοικούν σε πόλεις -- χωρία κάτω των 3.000 κατοίκων.

Από τη συλλογή των στοιχείων συμπεραίνουμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό ζει σε αστικά κέντρα (50%), ενώ λιγότεροι σε ημιαστικά (το υπόλοιπο 50% αναλογιζόμενοι όμως πάντα την μεγάλη διαφορά πληθυσμιακής κατανομής στα ημιαστικά κέντρα).

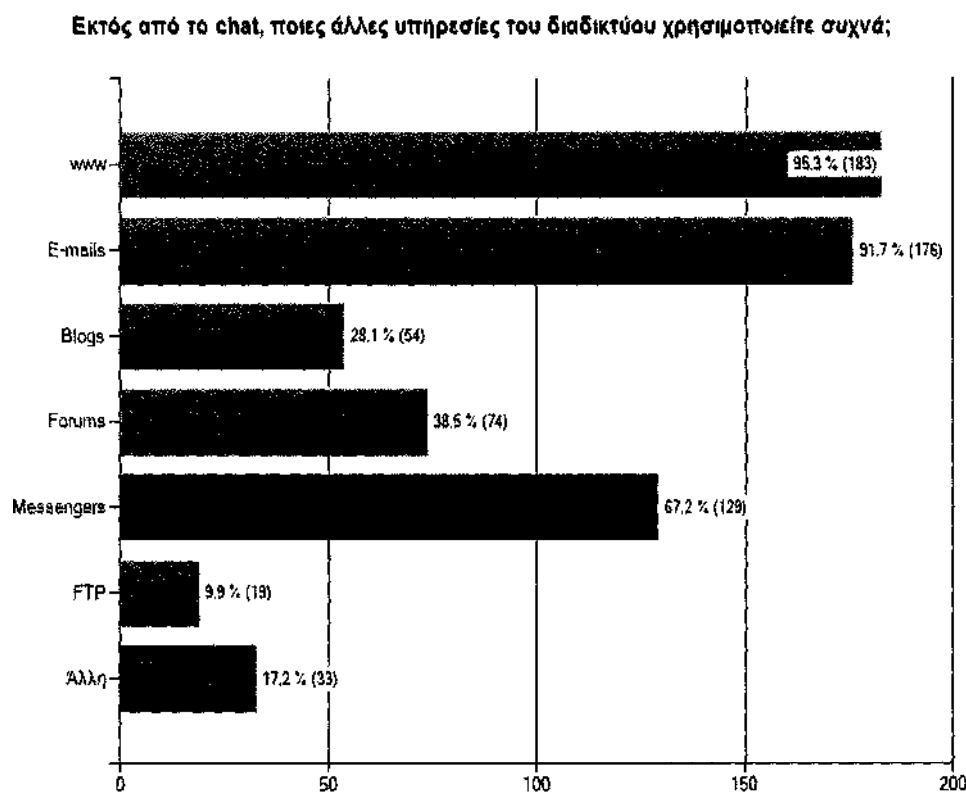
Γράφημα 9.1.10: Διαθέσιμες ώρες καθημερινά στο διαδίκτυο



Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων (35.9% - 69 άτομα) διαθέτει καθημερινά από 2 έως και 4 ώρες για το διαδίκτυο. Το 5.7% διαθέτει μέχρι 1 ώρα (11 άτομα), το 5.7% από 1 έως και 2 ώρες (11 άτομα και εδώ), το 31.8% διαθέτει από 4 έως και 6 ώρες (61 άτομα) ενώ το 20.8% διαθέτει από 6 ώρες και άνω (40 άτομα).

Πολύ μεγάλο ποσοστό (88.5%) διαθέτει τουλάχιστον 2 ώρες και πάνω καθημερινά στο διαδίκτυο ενώ δεν μπορούμε να παραβλέψουμε και το γεγονός ότι το 21% σχεδόν αφιερώνει πολλές ώρες της ημέρας σε αυτό. Πολύ υψηλά ποσοστά, γεγονός που φανερώνει ότι το chat αποτελεί ένα βασικό «εργαλείο» για αυτούς που το χρησιμοποιούν ώστε να είναι αρκετές ώρες μέσα σε αυτό και κατ' επέκταση και στο διαδίκτυο.

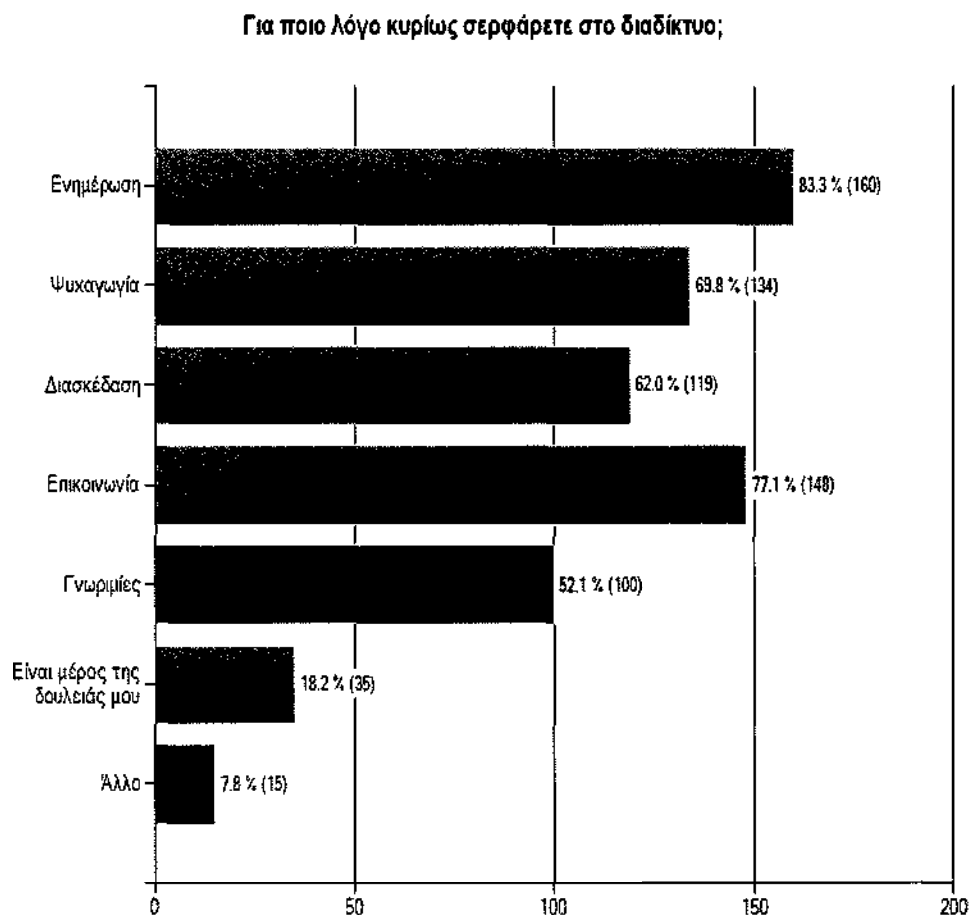
Γράφημα 9.1.11: Ποιες άλλες υπηρεσίες του διαδικτύου χρησιμοποιείτε;



Εκτός από το chat, η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών χρησιμοποιεί και τις 2 πιο δημοφιλείς υπηρεσίες του διαδικτύου, δηλαδή τον παγκόσμιο ιστό και το E-mail. Πιο συγκεκριμένα, 95.3% των συμμετεχόντων στην έρευνα χρησιμοποιεί τον παγκόσμιο ιστό (183 άτομα), 91.7% το E-mail (176 άτομα), 67.2% τους messengers (129 άτομα), 38.5% τα Forums (74 άτομα), 28.1% τα Blogs (54 άτομα), 9.9% την υπηρεσία FTP (19 άτομα) και ένα 17.2% (33 άτομα) χρησιμοποιεί και κάποια άλλη υπηρεσία (π.χ. Torrents, μουσική κ.α.).

Από το παραπάνω γράφημα μπορούμε να εξαγάγουμε ένα πολύ χρήσιμο συμπέρασμα: αν εξαιρέσουμε τον παγκόσμιο ιστό και τα e-mails που αποτελούν καθολικά αποδεκτό μέσο χρήσης στο διαδίκτυο, πολύ μεγάλο είναι το ποσοστό των ατόμων που μαζί με το chat χρησιμοποιούν και τους messengers. Αυτό σημαίνει ότι οι χρήστες αυτοί είναι περισσότερο οπαδοί της συγχρονισμένης επικοινωνίας παρά της ασύγχρονης (όπως λόγω χάρη τα Forums και τα Blogs)

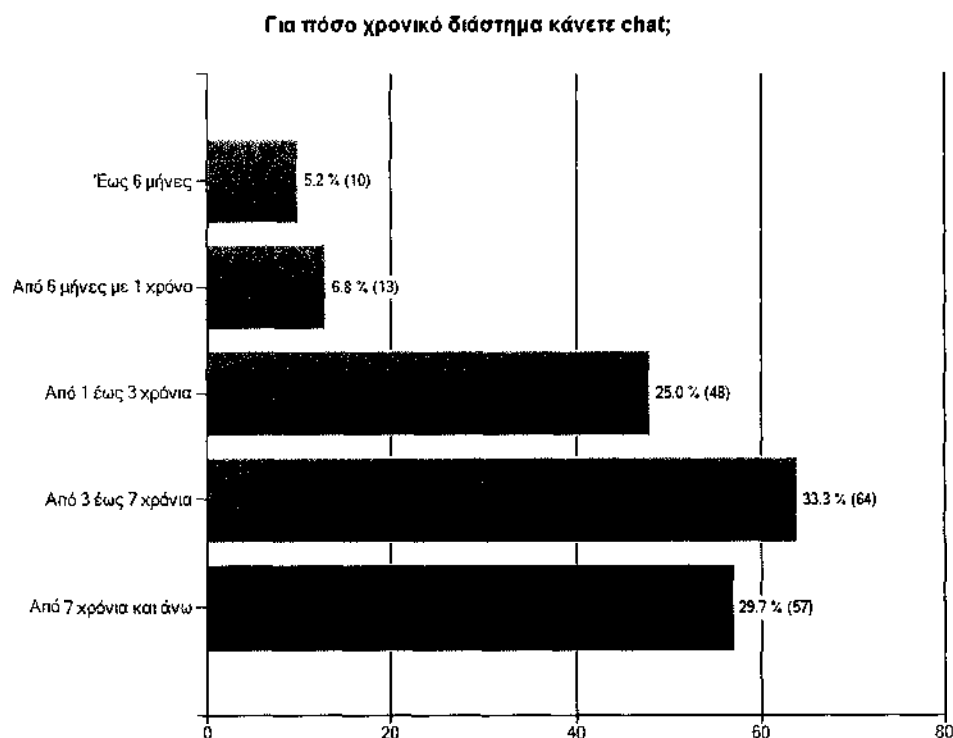
Γράφημα 9.1.12: Λόγοι χρήσης διαδικτύου



Το 83.3% αυτών που πήραν μέρος στην έρευνα «σερφάρει» κυρίως στο διαδίκτυο για ενημέρωση (160 άτομα). Το 77.1% χρησιμοποιεί το διαδίκτυο για επικοινωνία (148 άτομα), το 69.8% για ψυχαγωγία (134 άτομα), το 62% για διασκέδαση (119 άτομα), το 52.1% για γνωριμίες (100 άτομα), το 18.2% αφορά μέρος της δουλειάς των ερωτηθέντων (35 άτομα) ενώ ένα 7.8% χρησιμοποιεί το διαδίκτυο και για κάποιο άλλο λόγο (15 άτομα).

Ιδιαίτερα σημαντικό είναι το ποσοστό εκείνων που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για επικοινωνία και για γνωριμίες. Το chat από μόνο του είναι ένα μέσο που κατά κόρον είναι φτιαγμένο και σχεδιασμένο για να δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες του να επικοινωνούν με άτομα από όλο τον κόσμο – και κατά συνέπεια να γίνονται και οι αντίστοιχες γνωριμίες.

Γράφημα 9.1.13: Εμπειρία στο chat

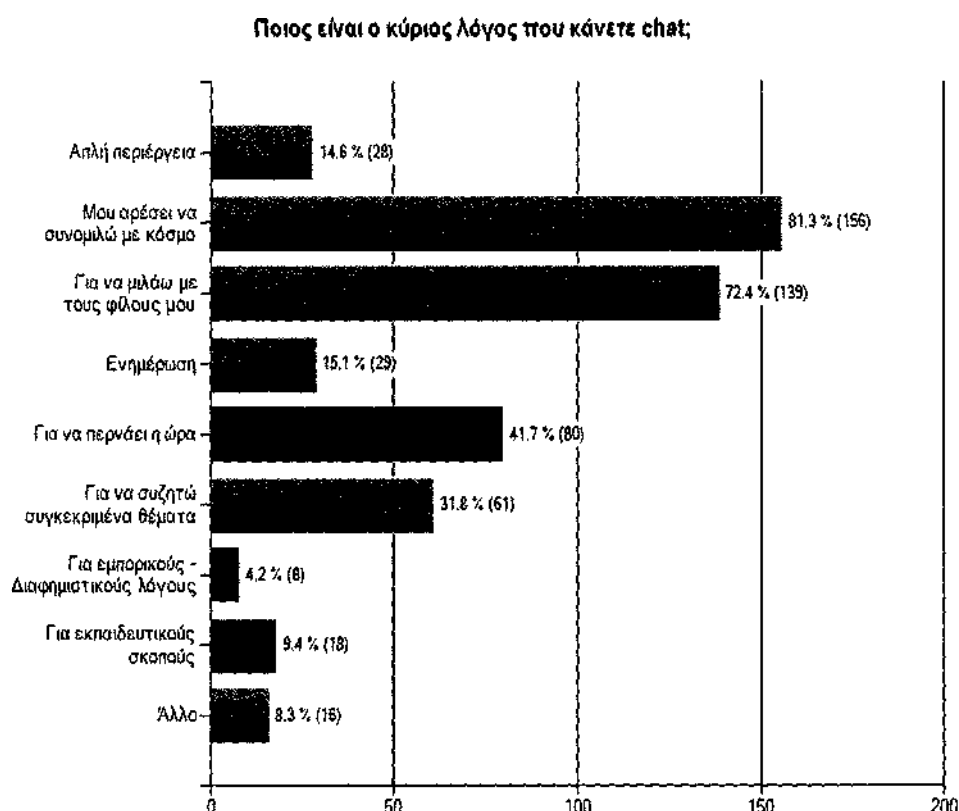


Το 5.2% των χρηστών είναι νέοι χρήστες στο chat γιατί η εμπειρία του σε αυτό περιορίζεται στο διάστημα μέχρι και 6 μήνες (10 χρήστες). Το 6.8% ασχολείται από 6 μήνες έως και 1 έτος (13 άτομα), το 25% ασχολείται από 1 έως και 3 έτη (48 άτομα), το 33.3% από 3 έως και 7 χρόνια (64 άτομα) και το 29.7% από 7 χρόνια και άνω.

Η μεγάλη πλειοψηφία των συμμετεχόντων πάντως (88%) ασχολείται πάνω από 1 χρόνο στο chat, χρονικό διάστημα αρκετό για να εντρυφήσει κάποιος τις ιδιαιτερότητες και τα βασικά χαρακτηριστικά του συστήματος αυτού. Αν θέλουμε να περιορίσουμε τους χρήστες σε «έμπειρους» έως και αρκετά έμπειρους, θα δούμε ότι το 63% (121 άτομα) κάνει chat για πάνω από 3 χρόνια. Από την άλλη πλευρά, οι σχετικά «νέοι» και άπειροι στο chat δεν υπερβαίνουν το 12% (23 άτομα).

Σύμφωνα με τους Hewson et al (2003), στις έρευνες που διεξάγονται στο διαδίκτυο με προσκλήσεις συμμετοχής αναρτημένες σε κάποια σελίδα έχουν την τάση να παίρνουν μέρος οι πιο ενεργοί χρήστες. Χρήστες που λόγω της εξάρτησης τους από το διαδίκτυο αφιερώνουν χρόνο και επενδύουν ενέργεια σ' αυτό.

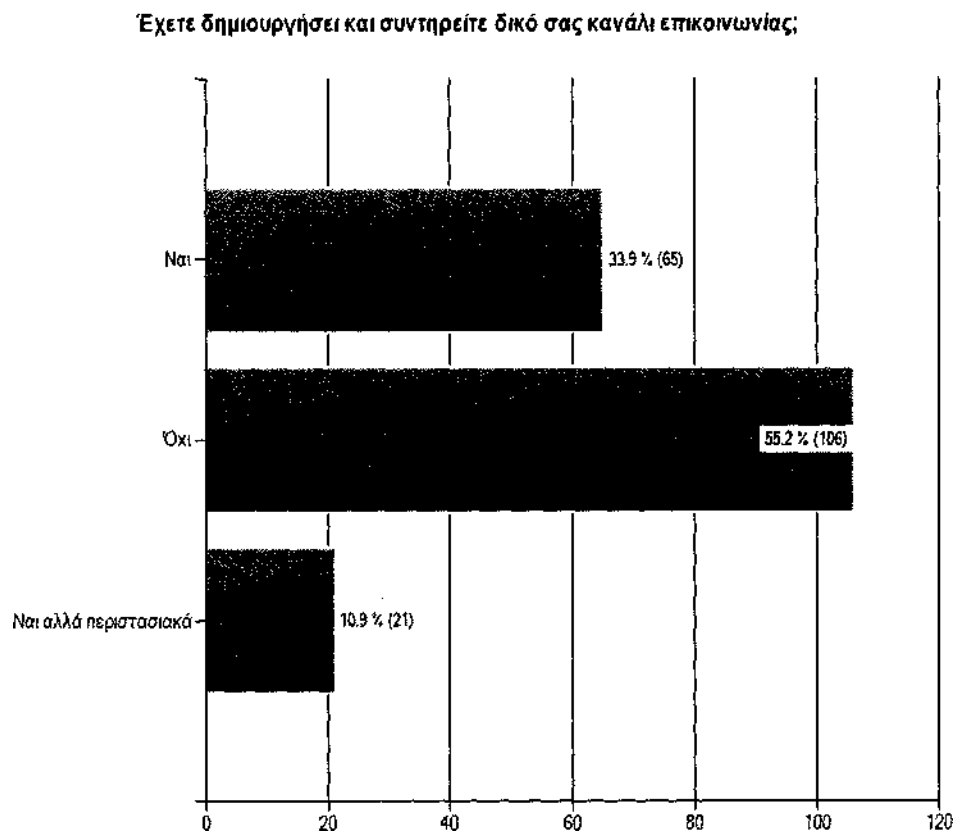
Γράφημα 9.1.14: Κύριος λόγος χρήσης του Chat



Όπως ήταν αναμενόμενο, η πλειοψηφία των χρηστών (81.3%) χρησιμοποιεί το chat κυρίως γιατί του αρέσει η συνομιλία με τον κόσμο (156 άτομα). Το 72.4% χρησιμοποιεί το chat για να μιλάει με τους φίλους του (139 άτομα), το 41.7% απλά για να περνάει η ώρα (80 άτομα), το 31.8% για να συζητεί συγκεκριμένα θέματα (61 άτομα), το 15.1% για ενημέρωση (29 άτομα), το 14.6% από απλή περιέργεια, το 9.4% για εκπαιδευτικούς σκοπούς (18 άτομα), το 4.2% για εμπορικούς – διαφημιστικούς λόγους (8 άτομα) και ένα 8.3% χρησιμοποιεί το chat και για κάποιον άλλο λόγο (16 άτομα).

Αν και εδώ παραβλέψουμε την απάντηση «για να περνάει η ώρα» βλέπουμε ότι πολύ μεγάλα ποσοστά των χρηστών χρησιμοποιούν το chat έχοντας σαν βάση την επικοινωνία, είτε αφορά απλή συνομιλία με αγνώστους, είτε αφορά συνομιλία με φίλους, είτε συζήτηση για συγκεκριμένα θέματα. Αντ' αυτού, πολύ μικρά είναι τα ποσοστά σε αυτούς που το χρησιμοποιούν για ενημέρωση, για εμπορικούς – διαφημιστικούς λόγους και για εκπαιδευτικούς σκοπούς και αυτό διότι το chat δεν μπορεί να αντικαταστήσει ή να υποκαταστήσει αυστηρά στους συγκεκριμένους τομείς τον παγκόσμιο ιστό με τα εργαλεία και τις δυνατότητες που αυτό παρέχει.

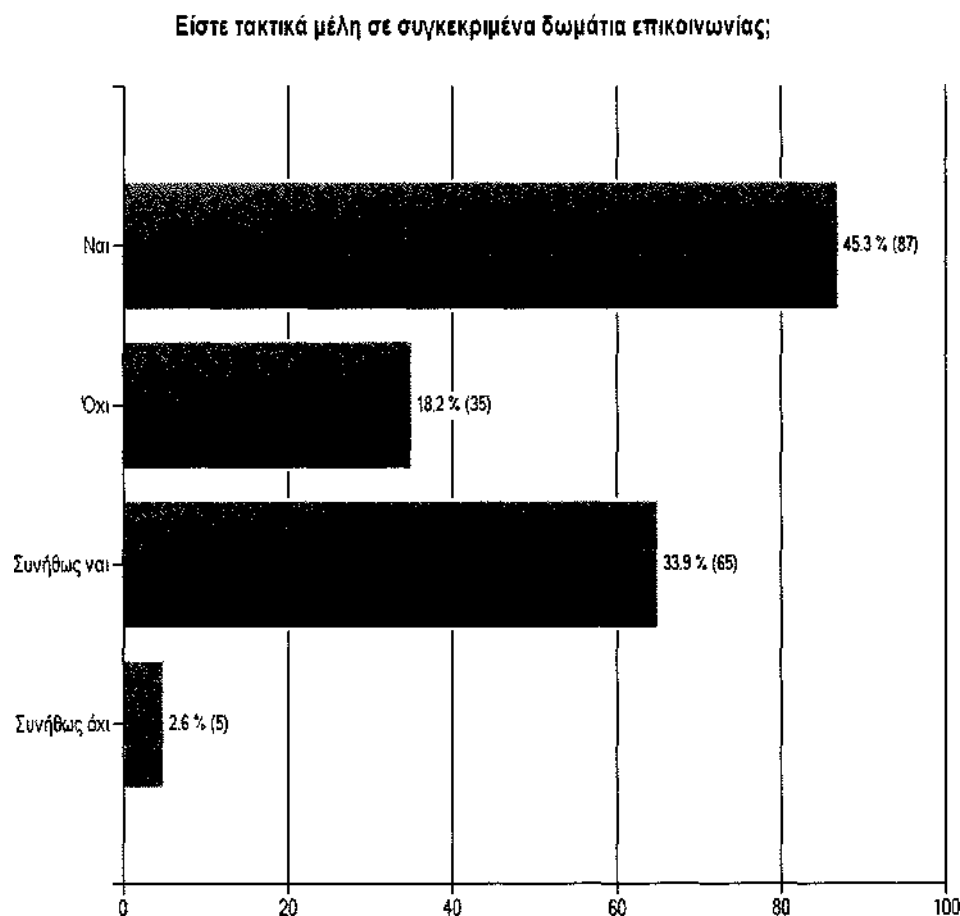
Γράφημα 9.1.15: Συντήρηση προσωπικού καναλιού επικοινωνίας



Η πλειοψηφία σε αυτό το ερώτημά μας (55.2% - 106 άτομα) δεν έχει δημιουργήσει δικό του κανάλι επικοινωνίας – και αν το έχει κάνει το έχει κυρίως για την εμπειρία καθώς η συντήρηση και η διατήρηση ενός καναλιού επικοινωνίας απαιτεί να ικανοποιούνται πολλές συνθήκες. Συνήθως οι χρήστες αυτοί αρέσκονται στο να επισκέπτονται τα είδη υπάρχοντα κανάλια, που πλην εξαιρετικών περιπτώσεων καλύπτουν την πλειοψηφία των θεμάτων που μπορεί να απασχολήσει κάποιο χρήστη του chat.

Στον αντίποδα, 33.9% (65 άτομα) συντηρεί το δικό του δωμάτιο, ενώ 10.9% (21 άτομα) συντηρούν περιστασιακά κάποιο από αυτά.

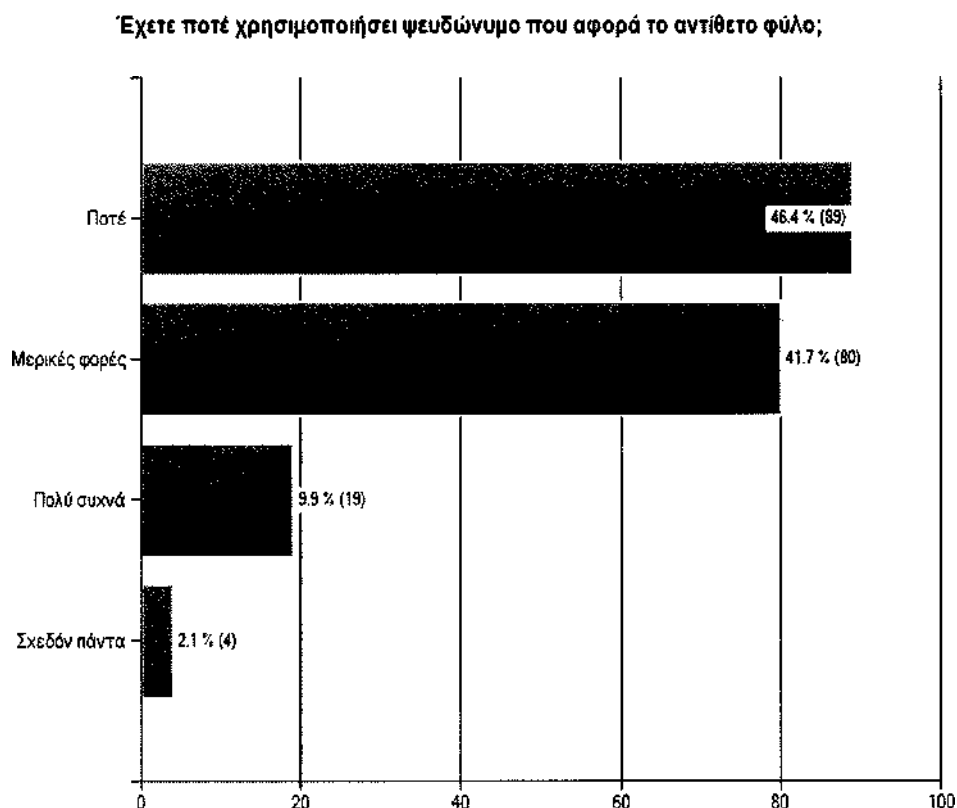
Γράφημα 9.1.16: Τακτικότητα σε δωμάτια επικοινωνίας



Σχεδόν οι μισοί (45.3% - 87 άτομα) είναι τακτικά μέλη σε συγκεκριμένα δωμάτια επικοινωνίας, ενώ συνήθως ναι απάντησαν το 33.9% της έρευνας (65 άτομα). Από την άλλη πλευρά, το 18.2% των συμμετεχόντων δεν είναι τακτικό μέλος σε κάποιο δωμάτιο (35 άτομα) ενώ το 2.6% συνήθως δεν είναι τακτικό μέλος κάπου.

Το βασικό συμπέρασμα που μπορούμε να εξάγουμε από εδώ, είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών (79.2% - 152 άτομα) είναι ή συνήθως είναι μόνιμοι «κάτοικοι» συγκεκριμένων καναλιών συνομιλίας, γεγονός που σημαίνει πολλά για την σταθερότητα και την ένταξη σε συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες που υπάρχουν στις μικροκοινωνίες διάφορων καναλιών ή την αφομοίωση συγκεκριμένων απόψεων και «ρευσμάτων».

Γράφημα 9.1.17: Χρησιμοποίηση ψεύτικης ταυτότητας

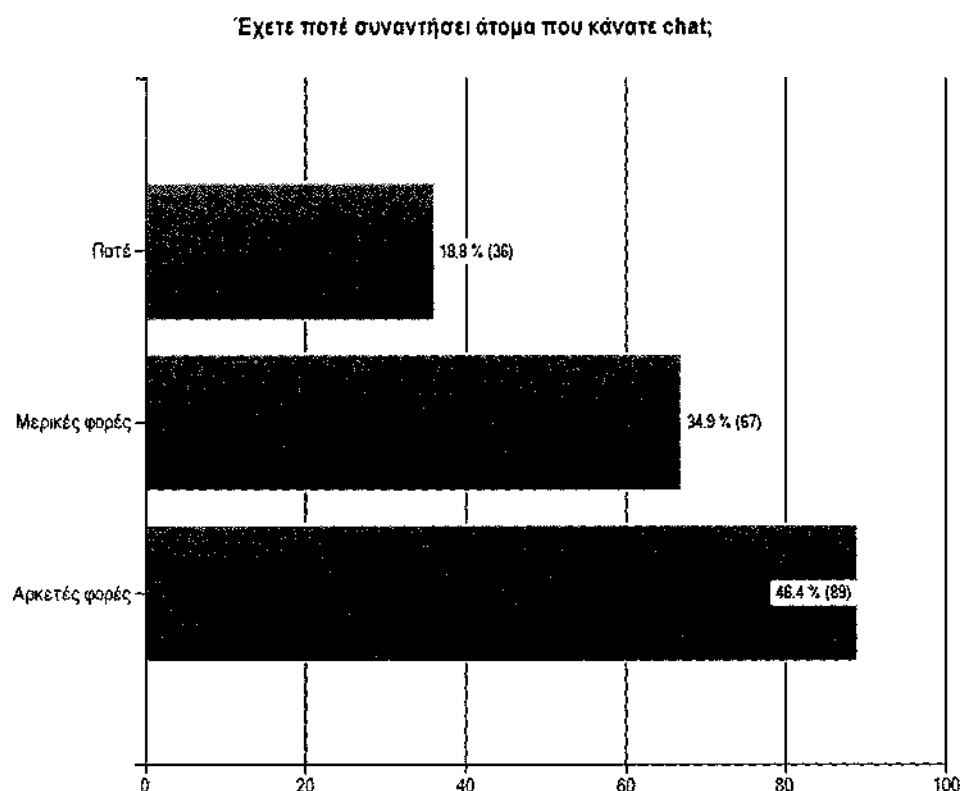


Σχεδόν οι μισοί (46.4%) από τα άτομα που απάντησαν στην έρευνα ισχυρίζονται ότι δεν έχουν χρησιμοποιήσει ποτέ ψευδώνυμο που αφορά το αντίθετο φύλο (89 άτομα). Από την άλλη πλευρά, επίσης μεγάλο ποσοστό (41.7% - 80 άτομα) απάντησε ότι έχει αλλάξει την ταυτότητά του στο chat μερικές φορές. Το 9.9% (19 άτομα) το έχουν κάνει αρκετές φορές ενώ το 2.1% (4 άτομα) το κάνουν σχεδόν πάντα.

Επειδή η περίπτωση αλλαγής των nicknames χρήζει περαιτέρω διερεύνησης την οποία θα κάνουμε με βάση το φύλο των συμμετεχόντων³⁹, αυτό που ουσιαστικά χρήζει προσοχής εδώ είναι ότι παραπάνω από τα μισά άτομα που συμμετείχαν (53.6%) έχει αλλάξει ή αλλάζει συχνά το ψευδώνυμο του με αποτέλεσμα την αλλοίωση της ταυτότητας τους.

³⁹ Βλέπε κεφάλαιο 9.2.1. – Συσχετίσεις

Γράφημα 9.1.18: Face To Face επικοινωνία ως αποτέλεσμα του chat

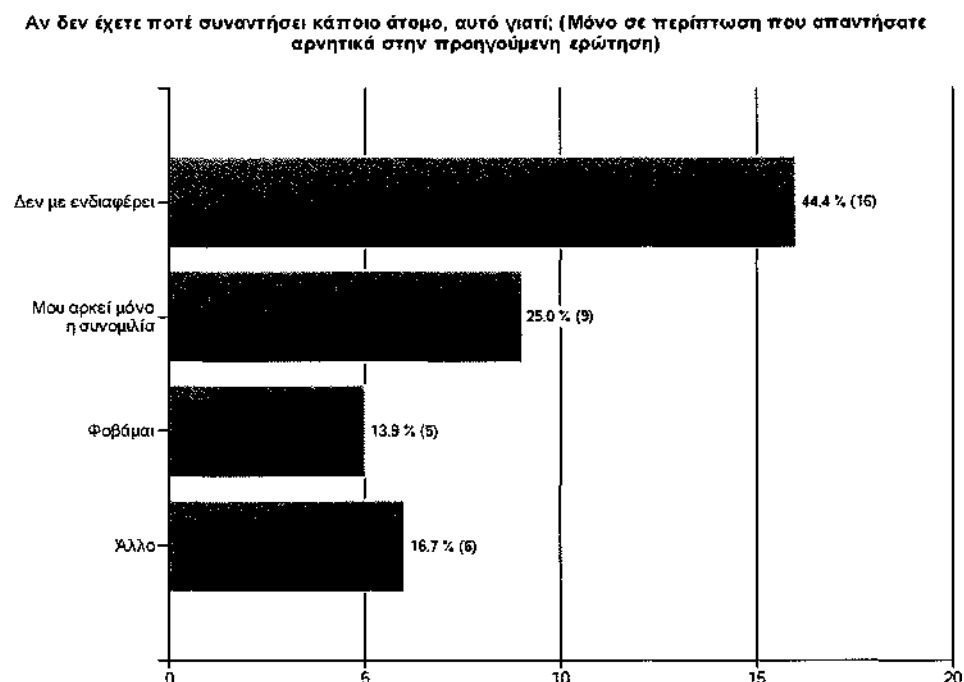


Το 34.9% των συμμετεχόντων (67 άτομα) έχει συναντήσει μερικές φορές άτομα σε προσωπικό επίπεδο γνωριμίας που προέκυψε από συνομιλίες σε κανάλια επικοινωνίας του chat. Το 46.4% (89 άτομα) έχει κάνει αρκετές φορές γνωριμίες ενώ αντίθετα το 18.8% (36 άτομα) δεν έχει συναντήσει ποτέ άλλα άτομα.

Αυτό που μπορούμε να συμπεράνουμε από τον παραπάνω πίνακα είναι η εξοικείωση με το μέσο και το συγκεκριμένο τρόπο επικοινωνίας που αυτό προσφέρει ως μια κινητήριο δύναμη για μετάβαση των γνωριμιών αυτών σε ένα πιο προσωπικό επίπεδο και στη ανάπτυξη των προσωπικών σχέσεων. Για αυτό το λόγο άλλωστε τουλάχιστον, η συντριπτική πλειοψηφία (81.2% - 156 άτομα) έχουν γνωρίσει τουλάχιστον μια φορά κάποιο άλλο άτομο που πρότινος είχαν επικοινωνία μέσω ενός chat room.

Για το υπόλοιπο 18.8% που δεν έχει κάνει ποτέ κάποια γνωριμία σε FTF επίπεδο, οι κυριότεροι λόγοι που μπορούμε να εστιάσουμε είναι αυτοί που θα εξηγήσουμε στον παρακάτω πίνακα.

Γράφημα 9.1.19: Λόγοι μη συναντήσεως σε FTF επίπεδο



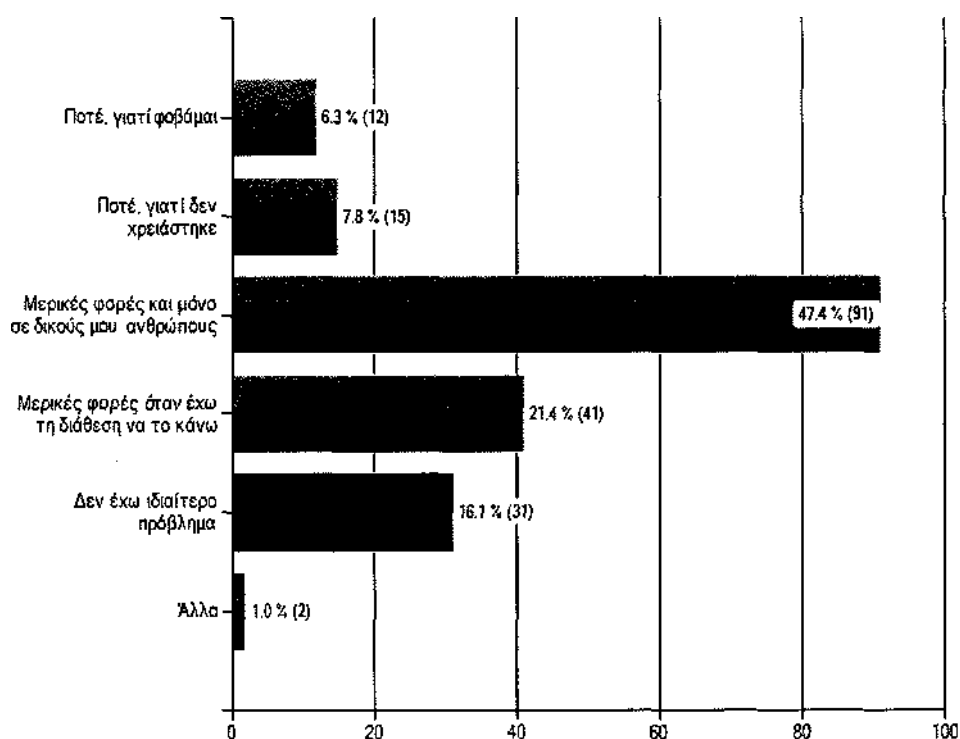
Αυτό το κομμάτι του ερωτηματολογίου ήταν το μοναδικό που δεν ήταν υποχρεωτικό προς απάντηση και αφορούσε τα άτομα τα οποία είχαν απαντήσει αρνητικά στην προηγούμενη ερώτηση «έχετε συναντήσει ποτέ άτομα που κάνετε chat;».

Επειδή προφανώς οι λόγοι που μπορεί να αρνηθεί κάποιος για να συναντήσει άλλο άτομο που προέκυψε από μια συνομιλία σε ένα chat room, προσπαθήσαμε να εστιάσουμε τις απαντήσεις σε 4 άξονες: σε αυτούς που δεν τους ενδιαφέρει (είτε γιατί δεν θέλουν γενικότερα, είτε γιατί δεν είναι αυτός ο σκοπός τους), σε αυτούς που τους αρκεί μόνο η συνομιλία (κυρίως άτομα που κάνουν chat για να περάσει η ώρα τους ευχάριστα και δεν αποσκοπούν σε περαιτέρω επικοινωνία), σε αυτούς που δεν είναι θετικοί στο ενδεχόμενο να συναντήσουν κάποιο «ξένο» που προέκυψε από μια συζήτηση αλλά φοβούνται και σε αυτούς που δεν το έχουν επιχειρήσει για άλλο λόγο (λόγου χάρη κάνουν chat μόνο για να συνομιλήσουν με συγκεκριμένα άτομα που γνωρίζουν, η για συγκεκριμένους λόγους όπως η προώθηση υπηρεσιών ή προϊόντων).

Τα αποτελέσματα είναι ισόρροπα κατανεμημένα: το 44.4% σαν μεγαλύτερο ποσοστό (16 άτομα) δεν το έχουν επιχειρήσει γιατί δεν τους ενδιαφέρει, το 25% (9 άτομα) γιατί τους αρκεί μόνο η συνομιλία, το 13.9% (5 άτομα) γιατί φοβούνται και το υπόλοιπο 16.7% (6 άτομα) για αδιευκρίνιστο λόγο.

Γράφημα 9.1.20: Αποκάλυψη πραγματικών στοιχείων στις συνομιλίες

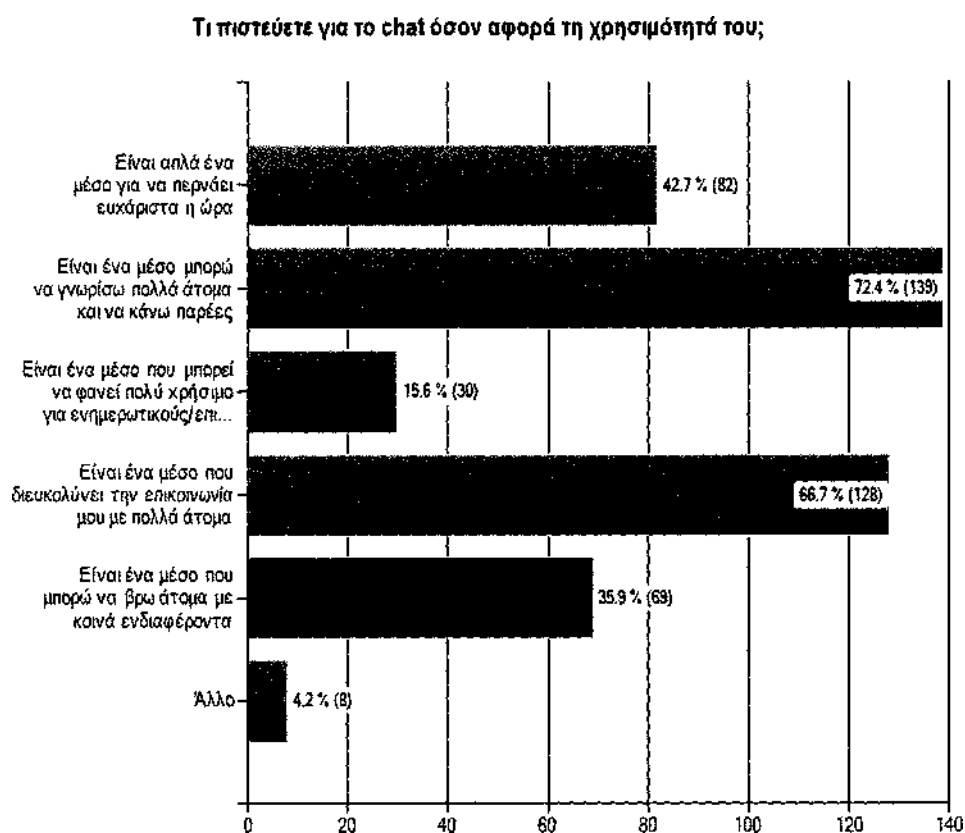
Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των συνομιλιών σε ένα Chat Room;



Η πλειοψηφία σε αυτή την ερώτηση (47.4% – 91 άτομα) απάντησε ότι έχει φανερώσει τα στοιχεία του σε μια online επικοινωνία αλλά λόγω δυσπιστίας το έχει κάνει μόνο σε αυτούς που θεωρεί «δικούς του» ανθρώπους. Το 21.4% (41 άτομα) το έχει κάνει αλλά θεωρεί ως βασικό κριτήριο όχι την ανασφάλεια που ενδεχομένως έχει αλλά τη διάθεσή του τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή, το 16.1% (31 άτομα) δεν έχουν κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα με αυτό, το 7.8% (15 άτομα) δεν τα έχει φανερώσει ποτέ γιατί θεωρεί ότι δεν έχει χρειαστεί ενώ το 6.3% (12 άτομα) δεν τα έχει φανερώσει ποτέ γιατί φοβάται. Υπάρχει και ένα μικρό ποσοστό 1% (2 άτομα) τα οποία απάντησαν ουδέτερα χρησιμοποιώντας την επιλογή «άλλο».

Παρατηρώντας τα αποτελέσματα, θα μπορούσαμε να πούμε ότι εξακολουθεί να υπάρχει μιας μορφής δυσπιστία όσον αφορά την εξωτερίκευση των προσωπικών δεδομένων των χρηστών προς τρίτους, αν και ένα σχετικά ανεκτό ποσοστό (31%) δηλώνει ότι δεν έχει ιδιαίτερο πρόβλημα να φανερώσει τα πραγματικά του στοιχεία.

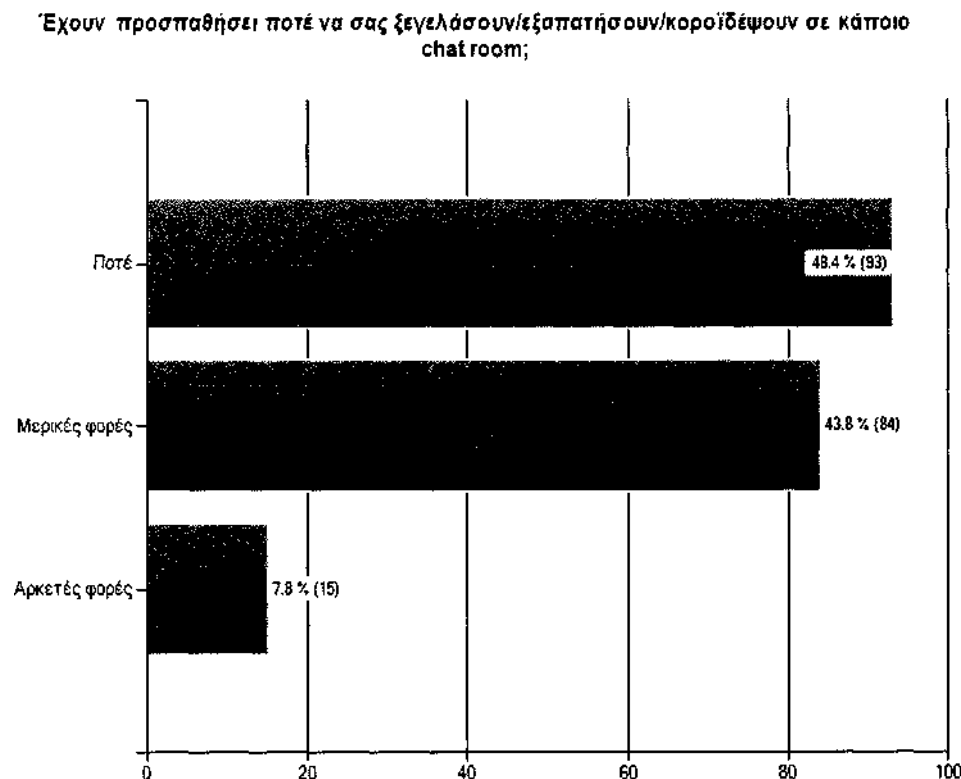
Γράφημα 9.1.21: Χρησιμότητα του chat



Σε αυτή την ερώτηση πολλαπλών επιλογών, 72.4% των ερωτηθέντων (139 άτομα) θεωρεί το chat σαν ένα μέσο που του επιτρέπει να γνωρίσει πολλά άτομα και να κάνει παρέες. Το 66.7% (128 άτομα) το θεωρεί σαν ένα μέσο που διευκολύνει την επικοινωνία του με πολλά άτομα, το 42.7% (82 άτομα) σαν ένα μέσο για να περνάει απλά ευχάριστα η ώρα του, το 35.9% (69 άτομα) σαν ένα μέσο που θα το βοηθήσει να βρει άτομα με κοινά ενδιαφέροντα, το 15.6% (30 άτομα) σαν ένα μέσο που μπορεί να του φανεί χρήσιμο για ενημερωτικούς – επιμορφωτικούς σκοπούς και ένα 4.2% (8 άτομα) που μπορεί να του φανεί χρήσιμο σε κάποιο άλλο κλάδο.

Χρήσιμο συμπέρασμα που μπορούμε να εξαγάγουμε από εδώ είναι το ότι τα μεγαλύτερα ποσοστά τα συναντάμε στις απαντήσεις που έχουν να κάνουν με την κοινωνικότητα του ατόμου. Σε αντίθεση με τη χρήση του μέσου ως επιμορφωτικού ή εκπαιδευτικού εργαλείου, η πλειοψηφία των ερωτηθέντων το θεωρεί σαν ένα μέσο που το βοηθάει να επικοινωνεί και να γνωρίζει νέα άτομα, γεγονός ιδιαίτερα σημαντικό για τη μελέτη μας.

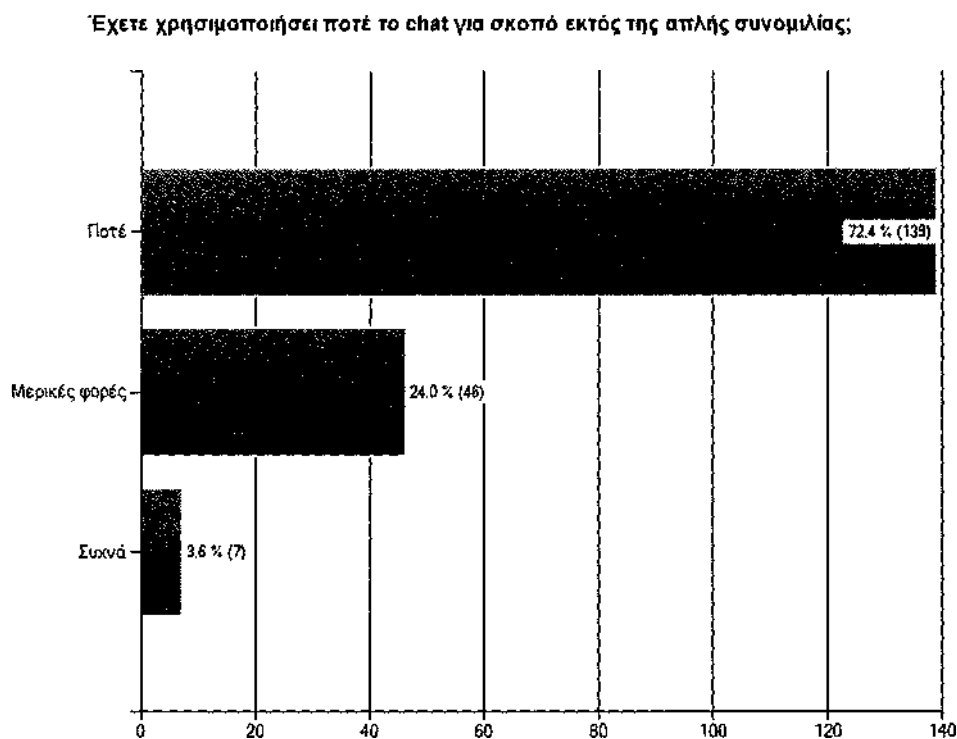
Γράφημα 9.1.22: Το Chat ως μέσο εξαπάτησης



Η ερώτηση αυτή έχει να κάνει κυρίως με την επιφυλακτικότητα που διατηρούν τα άτομα απέναντι στο μέσο αυτό και κατά πόσο θεωρούν ότι σε κάποια χρονική στιγμή έχουν γίνει «θύματα» εξαπάτησης και αποπλάνησης μέσα στα κανάλια συζητήσεων. Είναι ένα βασικό κριτήριο μελέτης, καθότι άτομα που έχουν (ή νομίζουν ότι έχουν) εξαπατηθεί μέσα από ένα chat room δεν παύει να είναι πιο επιφυλακτικά απέναντι σε αυτό (γεγονός αποδεκτό από τη μια πλευρά καθότι είναι πιο «έτοιμοι» να κρίνουν και να ορθώσουν αντίσταση σε μια ενδεχόμενη απόπειρα, μη αποδεκτό από την άλλη πλευρά όμως καθότι η συνεχής «επιφυλακτικότητα» σε αυτό το ενδεχόμενο δεν τους επιτρέπει να βιώσουν καλύτερα τις συζητήσεις), ενώ αντίθετα, όσοι ισχυρίζονται ότι δεν έχουν πέσει ποτέ σε κάποιας μορφής εξαπάτηση δεν παύει να είναι πιο ευάλωτα απέναντι σε κάποια ενδεχόμενη μελλοντική απόπειρα εναντίον τους.

Στα αποτελέσματα λοιπόν, η πλειοψηφία των συμμετεχόντων (48.4% - 93 άτομα) εκτιμά ότι δεν έχει πέσει ποτέ «θύμα» αποπλάνησης ή εξαπάτησης μέσα σε κάποιο chat room, το 43.8% (84 άτομα) θεωρεί ότι έχει μερικές φορές βρεθεί σε αυτή τη θέση ενώ υπάρχει και ένα 7.8% (15 άτομα) που θεωρεί ότι έχει εξαπατηθεί αρκετές φορές.

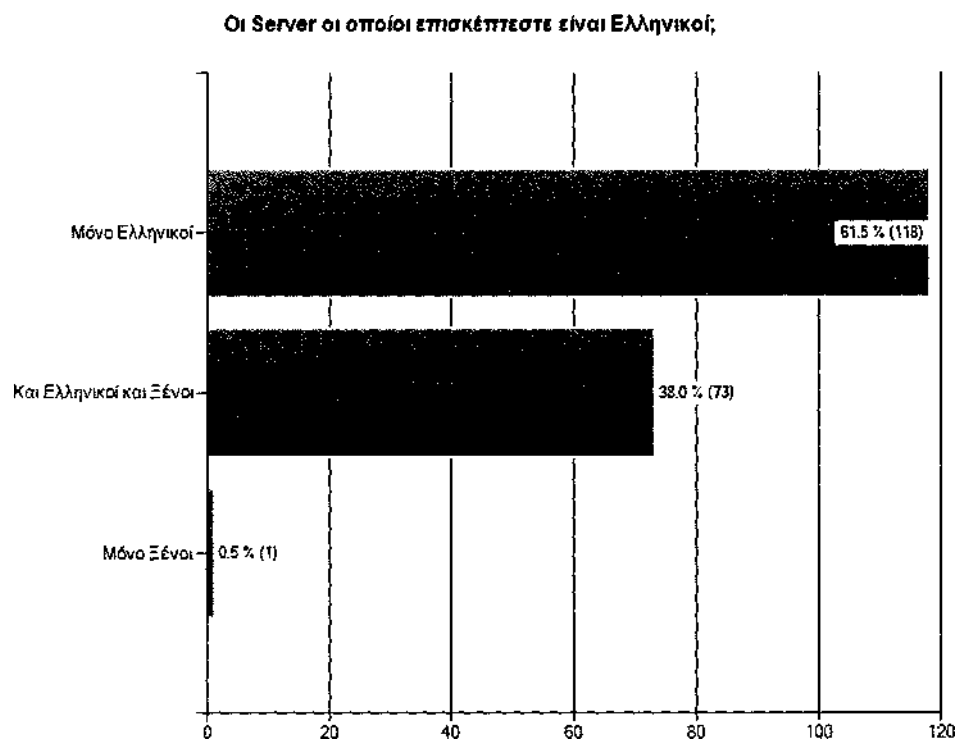
Γράφημα 9.1.23: Χρήση του chat σε εναλλακτικούς σκοπούς



Το 72.4% των συμμετεχόντων (139 άτομα) απάντησε ότι δεν έχει χρησιμοποιήσει ποτέ το chat για κάποιο άλλο σκοπό πέραν της απλής συνομιλίας. Το 24% (46 άτομα) απάντησε ότι το έχει χρησιμοποιήσει μερικές φορές και για κάποιο άλλο λόγο ενώ το 3.6% (7 άτομα) ότι το έχει χρησιμοποιήσει για άλλο λόγο αρκετές φορές.

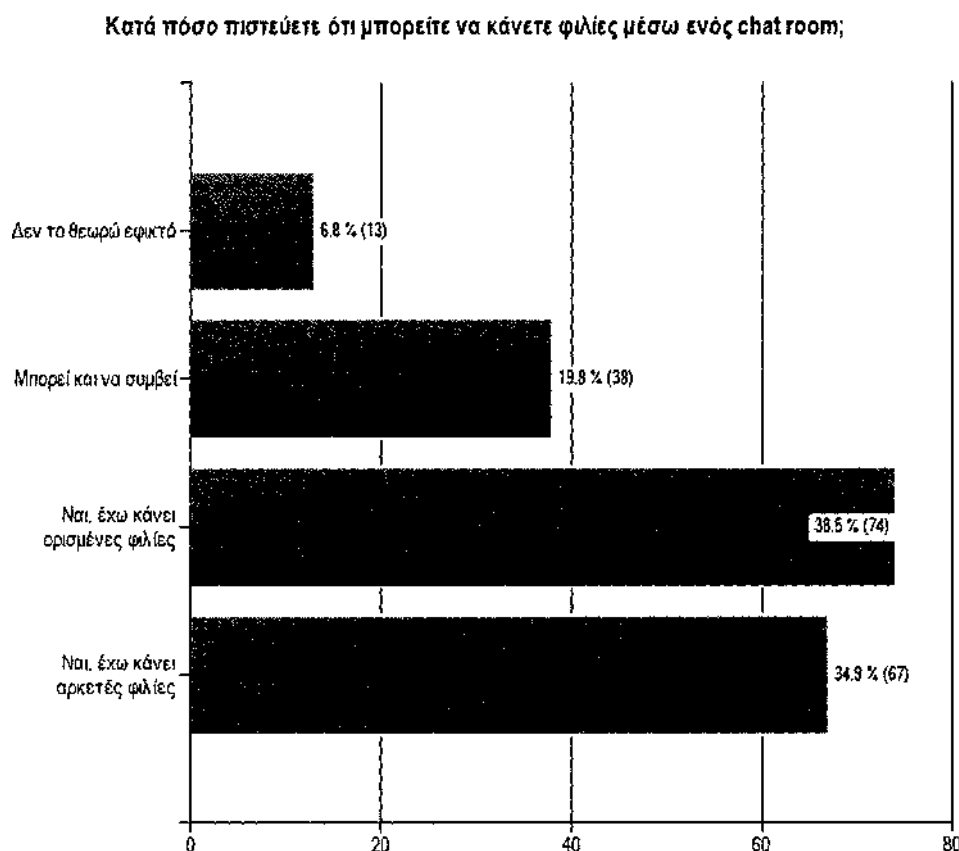
Δεν θα επεκταθούμε περαιτέρω σε αυτό το ερώτημα γιατί είναι λίγο διττό και μη επεξηγήσιμο εξαιτίας της ίδιας της φύσης του: επειδή στα πλαίσια μιας έρευνας δεν μπορούμε να διευκρινίσουμε τον «άλλο» σκοπό, ο οποίος μπορεί να περιλαμβάνει «έννομο» χαρακτήρα (λόγου χάρη αγοραπωλησίες) αλλά και «παράνομο» χαρακτήρα (λόγου χάρη οργάνωση και σύσταση συμμοριών) και η τοποθέτηση των ερωτηθέντων δεν θα ήταν ακριβής, περιοριζόμαστε απλά σε αυτά τα γενικά πλαίσια.

Γράφημα 9.1.24: Servers



Η μεγάλη πλειοψηφία των συμμετεχόντων (61.5% - 118 άτομα) συνδέεται αποκλειστικά σε Ελληνικούς servers για να κάνει chat. Το 38% από αυτούς (73 άτομα) συνδέεται και σε ξένους servers ενώ μόλις 1 άτομο (0.5%) χρησιμοποιεί αποκλειστικά και μόνο ξένους servers.

Γράφημα 9.1.25: Το chat σαν μέσο ανάπτυξης φιλικών σχέσεων

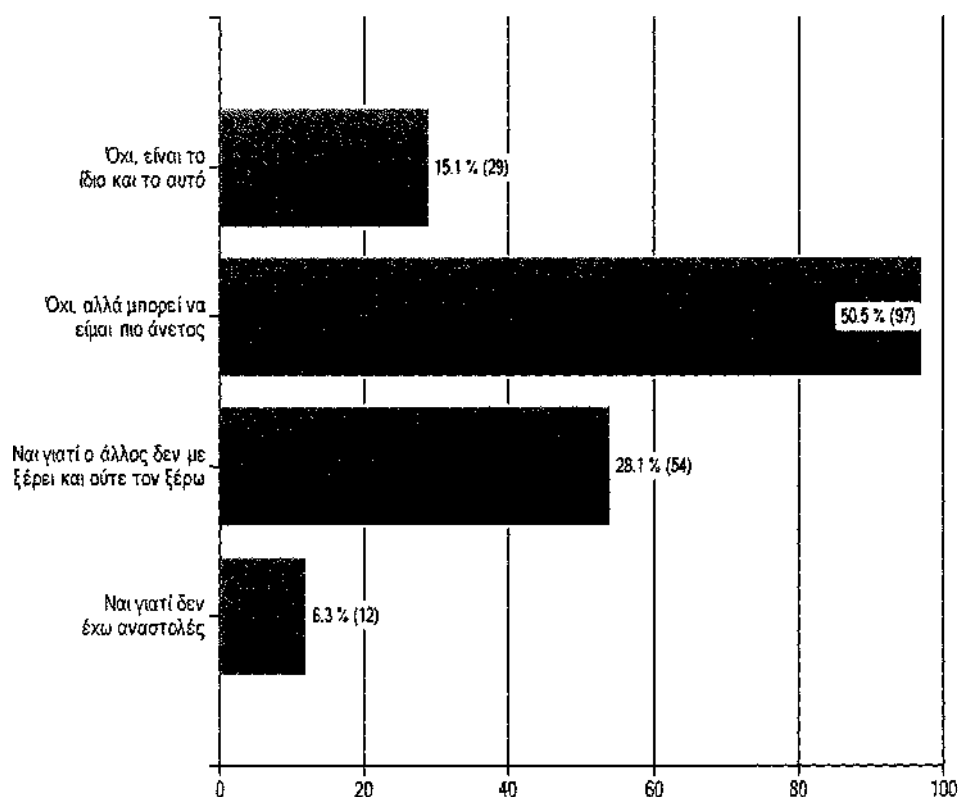


Το 38.5% των συμμετεχόντων στην έρευνα (74 άτομα) έχει παραδεχθεί ότι έχει κάνει ορισμένες φιλίες μέσω κάποιων chat rooms. Το 34.9% (67 άτομα) αναφέρει ότι έχει κάνει αρκετές φιλίες, το 19.8% (38 άτομα) δεν έχει κάνει αλλά το θεωρεί εφικτό ενώ υπάρχει και ένα 6.8% (13 άτομα) που θεωρεί ανέφικτη τη δημιουργία φιλικών σχέσεων μέσα από ένα chat room.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι η μεγάλη πλειοψηφία (73.4% - 141 άτομα) έχουν συνάψει σχέσεις ενώ το 19.8% το θεωρεί ως εφικτό παρότι δεν έχει συμβεί μέχρι τώρα (ενδεχομένως υπάρχει κάποιος ενδοιασμός ή το χρονικό διάστημα που κάνει ο συγκεκριμένος χρήστης είναι μικρό), ενώ αντίθετα μόλις 13 άτομα το θεωρούν ανέφικτο.

Γράφημα 9.1.26: Chat και ελευθερία

Πιστεύετε ότι κάνοντας chat εκφράζεστε «πιο ελεύθερα» απ' ό τι στη καθημερινότητά σας;

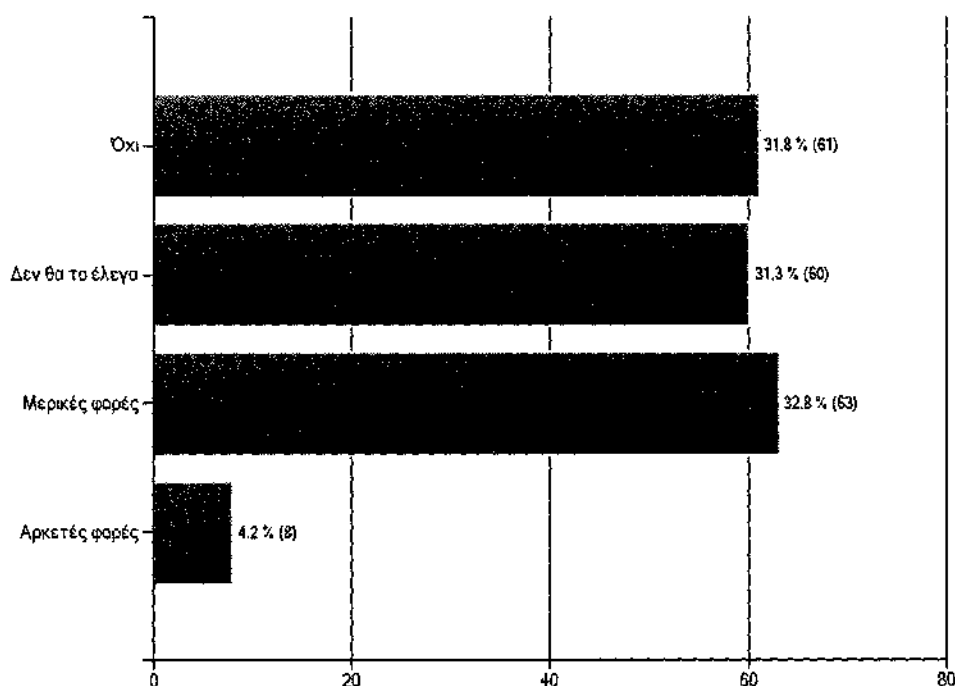


Παραπάνω από τα μισά άτομα που συμμετείχαν (50.5%) δήλωσαν πως αισθάνονται πιο άνετα όταν κάνουν chat χωρίς αυτό να τους «αλλοιώνει» τα βασικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα τους. Το 28.1% (54 άτομα) δηλώνει ότι λειτουργούν σαφώς πιο άνετα πίσω από την οθόνη του υπολογιστή γιατί ο «άλλος» δεν τον ξέρει και ένα 6.3% (12 άτομα) ισχυρίζονται ότι δεν έχουν καμία αναστολή κατά τη διάρκεια των συνομιλιών και κατά συνέπεια εκφράζονται πολύ πιο ελεύθερα στις σχέσεις τους. Υπάρχει και ένα 15.1% (29 άτομα) το οποίο δήλωσε ότι δεν υπάρχει καμία διαφορά σε σχέση με την καθημερινότητά του.

Ιδιαίτερα σημαντικό θεωρείται το μεγάλο ποσοστό (84.9%) που θεωρεί ότι τουλάχιστον σε ένα βαθμό αισθάνεται και εκφράζεται «πιο άνετα» σε ένα chat room σε σχέση με τη καθημερινότητά του

Γράφημα 9.1.27: Κατάχρηση Oper mode

Εφόσον είστε διαχειριστής ενός καναλιού, έχετε αισθανθεί ποτέ ότι έχετε κάνει κατάχρηση της «εξουσίας» που προσφέρει το oper status (status mode o - @):

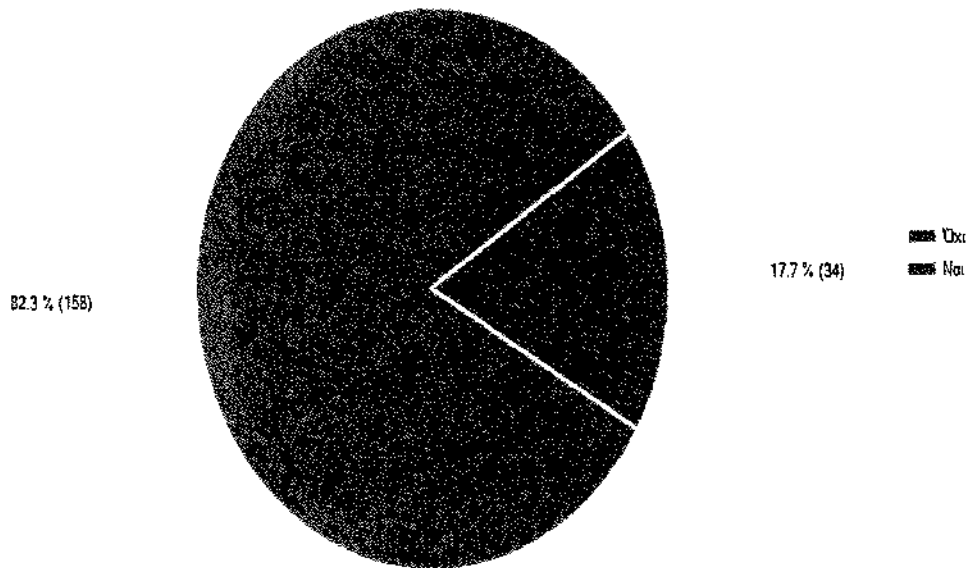


Άλλο ένα πεδίο που αξίζει να αναφερθούμε είναι και αυτό της «δύναμης» που παρέχεται σε κάποιον Oper ενός καναλιού να απομακρύνει άτομα από ένα δωμάτιο επικοινωνίας και σε πολλές περιπτώσεις να του ξανά απαγορέψει την είσοδο. Δικαίωμα αναφαίρετο και απαραίτητο για τη διατήρηση της τάξης σε κάποιο κανάλι αλλά ταυτόχρονα αποτελεί ένα μέσο που πολλές φορές γίνεται κατάχρηση από τους χρήστες του και έχει ως αποτέλεσμα την μη ομαλή ροή της συζήτησης σε κάποιο κανάλι. Το συγκεκριμένο mode αναζητείται πολλές φορές από όλους τους χρήστες(ειδικά σε κανάλια με πολλά άτομα μέσα) γιατί προσδίδει στον κάτοχό του ένα αίσθημα «κύρους» και «αναγνωρισμότητας» μέσα στο κανάλι στο οποίο είναι Oper.

Το 31.8% (61 άτομα) ισχυρίζονται ότι δεν έχουν ποτέ καταχραστεί αυτό το δικαίωμα. Το 31.3% (60 άτομα) θεωρούν ότι ναι μεν το χρησιμοποιούν συχνά αλλά χωρίς αυτή η κίνηση να εμπίπτει στα όρια της κατάχρησης, το 32.8% (63 άτομα) έχουν καταχραστεί αυτό το δικαίωμα μερικές φορές, ενώ το 4.2% (8 άτομα) το έχει καταχραστεί αρκετές φορές.

Γράφημα 9.1.28: Αναλογία Single User – Irc Oper/Admin

Έχετε υπάρξει ποτέ Irc Oper ή Irc Admin σε κάποιον server;

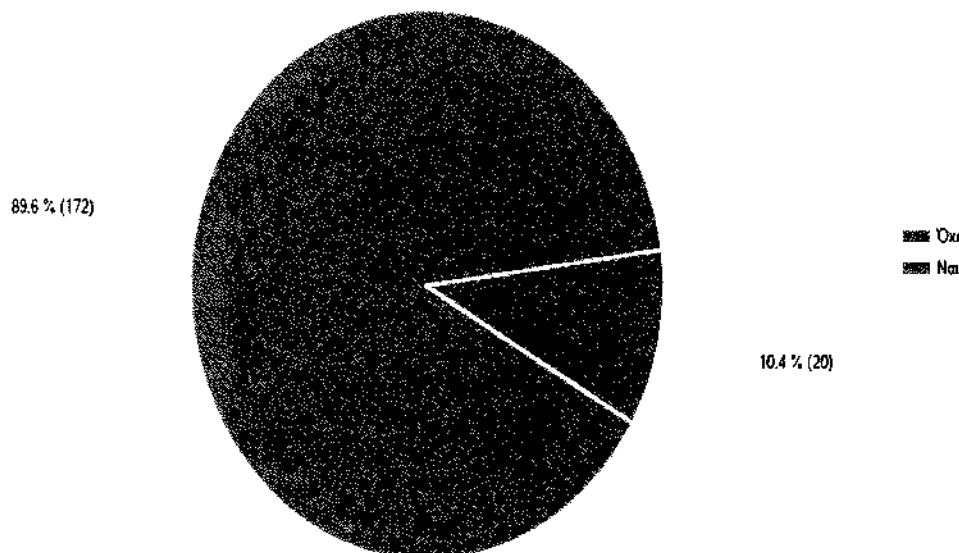


Το 82.3% των ερωτηθέντων (158 άτομα) απάντησε ότι δεν έχει υπάρξει ποτέ Irc Oper ή Admin σε κάποιον Server ενώ θετική απάντηση έδωσε το 17.7% (34 άτομα).

Η χρησιμότητα αυτής της ερώτησης έγκειται στο γεγονός ότι από το σύνολο των χρηστών, τα άτομα με μεγάλη γνώση του συστήματος, ικανά για να σηκώσουν τα βάρη της διαχείρισης – σε εποπτικό και ουσιαστικό έλεγχο – είναι ποσοστιαία πολύ λιγότερα από τους «απλούς» χρήστες. Σε αυτό θα μας βοηθήσει και η ανάλυση του επόμενου πίνακα.

Γράφημα 9.1.29: Ατομικοί Chat Servers

Έχετε δημιουργήσει δικό σας Chat Server;

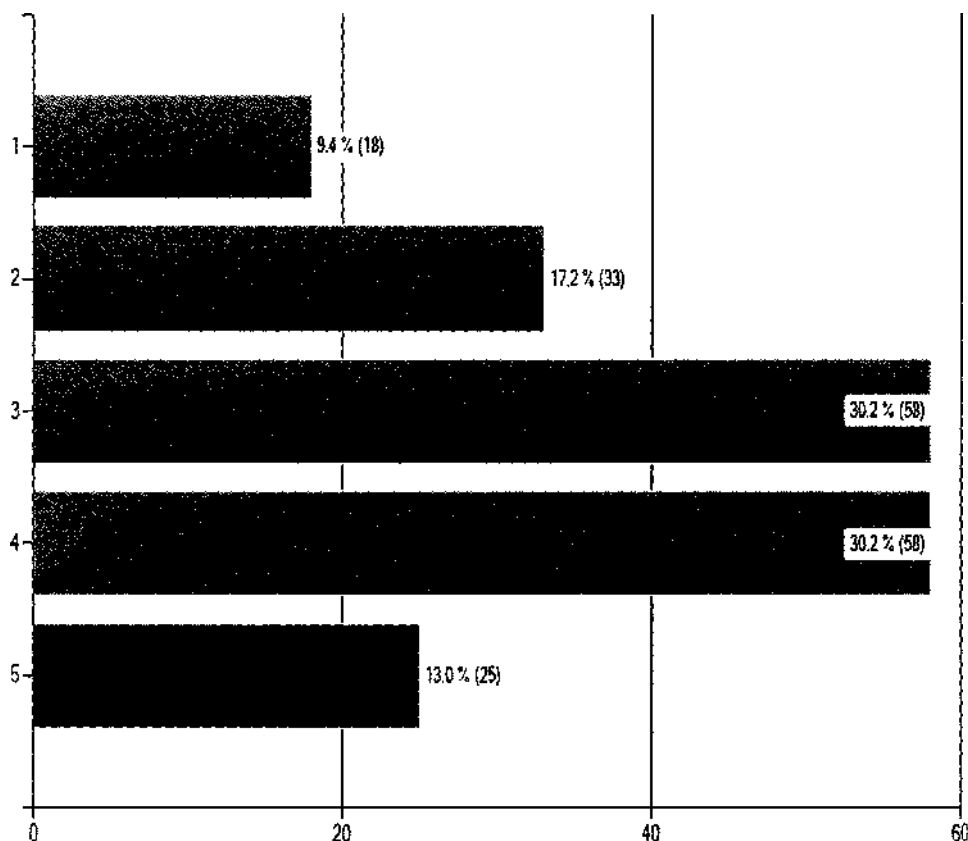


Ανεβαίνοντας επίπεδο και φτάνοντας στο ερώτημα για τη δημιουργία chat server, οι θετικές απαντήσεις περιορίζονται ακόμα περισσότερο στο 10.4% (20 άτομα) ενώ οι αρνητικές ανεβαίνουν στο 89.6% (172 άτομα).

Η δημιουργία ενός chat server απαιτεί βαθιά γνώση του συστήματος και αρκετές ικανότητες από πλευράς διαχειριστή σε τεχνικό επίπεδο καθώς αποτελεί το πλήρες πεδίο διαχείρισης του συστήματος. Γνώσεις που όπως αποδεικνύεται – και είναι άλλωστε λογικό και αναμενόμενο – είναι προνόμιο λίγων ατόμων. Αυτό φυσικά έχει να κάνει και με το γεγονός κατά πόσο ενδιαφέρει κάποιον να δημιουργήσει ένα chat server. Έχει να κάνει όμως και με το επίπεδο δυσκολίας, καθώς δεν συζητάμε για τη δημιουργία ενός Blog που σαφώς είναι τρομερά πιο εύκολο και λιγότερο δαπανηρό. Κατά τη προσωπική μου άποψη, εάν το ερώτημα αυτό το διατυπώναμε ως «έχετε δημιουργήσει και συντηρείται δικό σας chat server» οι θετικές απαντήσεις δύσκολα θα υπερέβαιναν το 1%.

Γράφημα 9.1.30: Κλίμακα αυτοαξιολόγησης

Σε επίπεδο αυτοαξιολόγησης και σε κλίμακα από 1 (βασικά) έως και 5 (άριστα), σε τι επίπεδο γνώσης του chat σαν συστήματος (εντολές, ορισμοί, servers κλπ) θα τοποθετούσατε τον εαυτό σας;



Σε μια κλίμακα αυτοαξιολόγησης (από το 1 ως τη βασική γνώση και έως το 5 την άριστη) τα 2 μεγαλύτερα ποσοστά (30.2% - από 58 άτομα) θεωρούν ότι βρίσκονται στα επίπεδα 3 και 4. Ένα ποσοστό της τάξης του 17.2% (33 άτομα) βρίσκεται στο επίπεδο 2, το 9.4% (18 άτομα) θεωρούν τον εαυτό τους άπειρο και γνώστη των βασικών χαρακτηριστικών (επίπεδο 1) και υπάρχει και ένα ποσοστό 13% (25 άτομα) που θεωρούν τον εαυτό τους άριστο γνώστη τους συστήματος chat (επίπεδο 5).

Παρατηρούμε ότι μεγάλο ποσοστό των συμμετεχόντων θεωρεί τον εαυτό του στα όρια του μέσου χρήστη και άνω (73.4% - επίπεδο 3 και άνω).

9.2. Πίνακες συσχέτισης

Στο μέρος αυτό της εργασίας μας θα ελέγξουμε κάποιες από τις υποθέσεις εργασίας της έρευνας χρησιμοποιώντας το δείκτη συσχέτισης χ^2 – τετράγωνο (chi-square). Χρησιμοποιώντας τους ελέγχους chi-square μπορούμε να δούμε αν υπάρχει κάποια εξάρτηση μεταξύ γραμμών και στηλών. Η αρχική υπόθεση είναι ότι γραμμές και στήλες είναι ανεξάρτητες ενώ η εναλλακτική υπόθεση ότι δεν είναι. Εάν το Asymp.Sig. (P-value) είναι μικρότερο του 0,005 τότε απορρίπτουμε την αρχική υπόθεση.

Οι συσχετίσεις που επιχειρήσαμε είχαν 4 άξονες: με βάση το φύλο, με βάση την ηλικία, με βάση την εμπειρία και με βάση τις διαχειριστικές αρμοδιότητες. Οι συσχετίσεις αυτές επιλέχθηκαν γιατί βάση αυτών μπορούμε να παρατηρήσουμε σε βάθος το φαινόμενο και να καταλάβουμε περισσότερο τα χαρακτηριστικά του.

9.2.1. Συσχέτιση με άξονα το φύλο.

Η συσχέτιση αυτή μας επιτρέπει να διαγνώσουμε και να περιγράψουμε τις σημαντικές διαφορές στον χαρακτήρα και στην online προσωπικότητα που έχουν τα δύο φύλλα. Όπως θα παρατηρήσουμε, στις περισσότερες περιπτώσεις οι αντιδράσεις και όλο το σκεπτικό διάδρασης και λειτουργίας στο σύστημα από τα δυο φύλα είναι σε μεγάλο βαθμό αντίθετες.

Οι διαφορές που συναντήσαμε στη συμπεριφορά των γυναικών σε σχέση με αυτές των ανδρών είναι σε πολλά σημεία σημαντικές.

Γράφημα 9.2.1.1: Συσχέτιση Φύλου - Επαγγέλματος

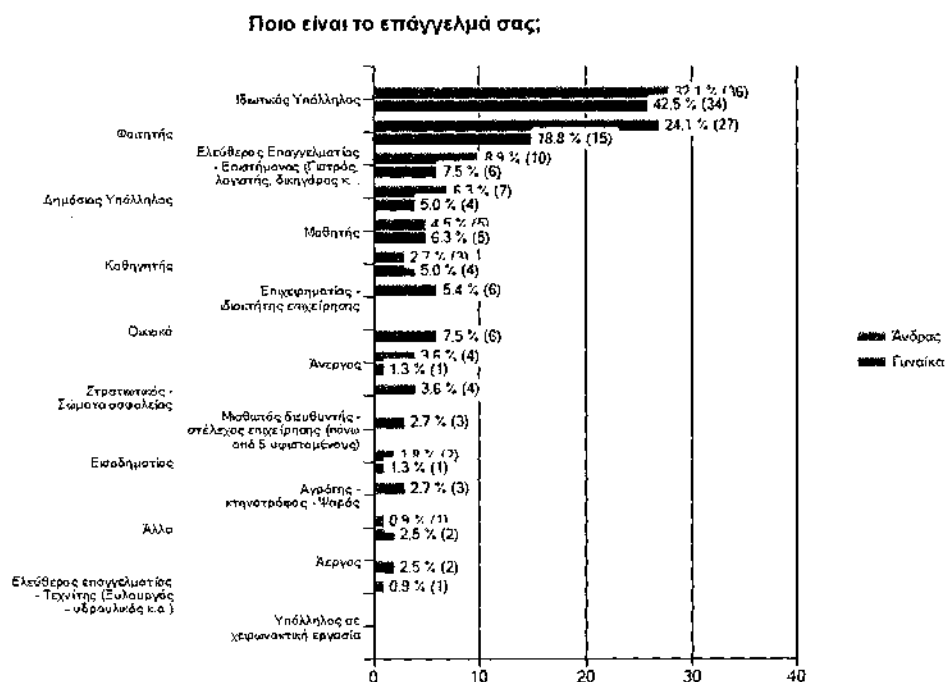
Ποιο_είναι_το_επάγγελμά_σας * Το_φύλο_σας Crosstabulation

Count		Το_φύλο_σας		Total
		Ανδρας	Γυναίκα	
Ποιο_είναι_το_επάγγελμά_σας	Αγρότης – κτηνοτρόφος – Ψαράς	3	0	3
	Άεργος	0	2	2
	Άλλο	1	2	3
	Άνεργος	4	1	5
	Δημόσιος Υπάλληλος	7	4	11
	Εισοδηματίας	2	1	3
	Ελεύθερος Επαγγελματίας – Επιστήμονας (Γιατρός, λογιστής, δικηγόρος κ.α.)	10	6	16
	Ελεύθερος επαγγελματίας – Τεχνίτης (Ξυλουργός – υδραυλικός κ.α.)	1	0	1
	Επιχειρηματίας – ιδιοκτήτης επιχείρησης	6	0	6
	Ιδιωτικός Υπάλληλος	36	34	70
	Καθηγητής	3	4	7
	Μαθητής	5	5	10
	Μισθωτός διευθυντής – στελέχος επιχείρησης (πάνω από 5 υφισταμένους)	3	0	3
	Οικιακή	0	6	6
	Στρατιωτικός – Ζώματα ασφαλείας	4	0	4
	Φοιτητής	27	15	42
Total		112	80	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	28,368 ^a	15	,019
Likelihood Ratio	37,423	15	,001
N of Valid Cases	192		

a. 24 cells (75,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,42.



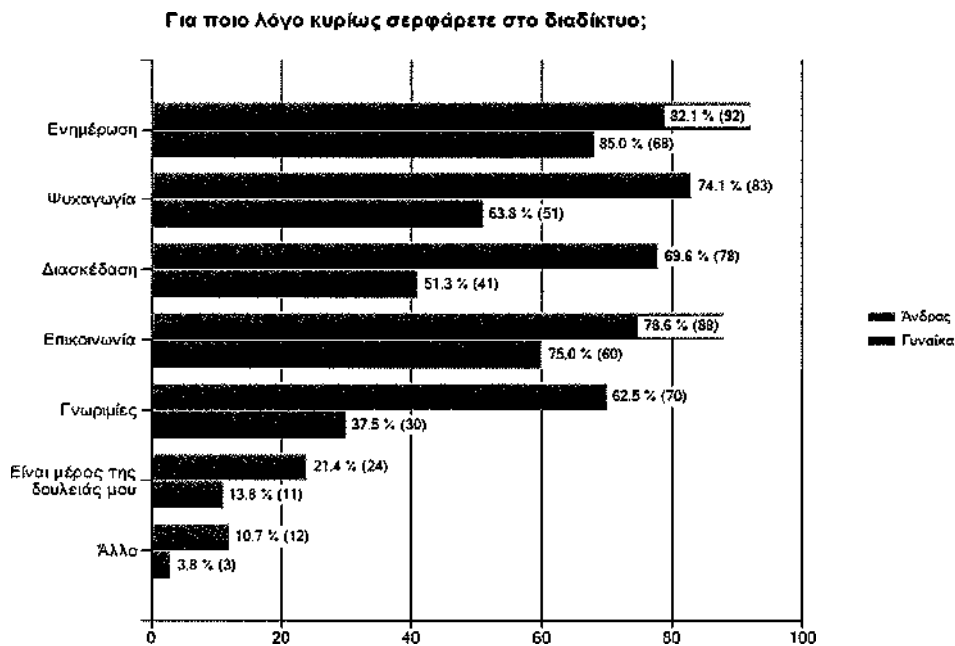
Τα αποτελέσματα της έρευνας μας έδειξαν ότι η μεγάλη πλειοψηφία των επαγγελματιών και στα 2 φύλα είναι ο ιδιωτικός υπάλληλος. Κατά σειρά έχουμε και ένα μεγάλο αριθμό φοιτητών και ακολουθούν αριθμητικά οι ελεύθεροι επαγγελματίες – επιστήμονες, οι δημόσιοι υπάλληλοι, τα οικιακά, οι επιχειρηματίες, οι μαθητές, οι στρατιωτικοί, οι άνεργοι και οι καθηγητές. Από ένα μικρό ποσοστό αντιστοιχεί στις υπόλοιπες κατηγορίες επαγγελμάτων.

Οι άνδρες υπερисχύουν στα επαγγέλματα του φοιτητή, του ελεύθερου επαγγελματία, του δημοσίου υπαλλήλου, του άνεργου, του στρατιωτικού (καμία γυναίκα στην έρευνα), του μισθωτού διευθυντή (καμία γυναίκα), του άεργου, του εισοδηματία, του ελεύθερου επαγγελματία – τεχνίτη (καμία γυναίκα) και του άεργου.

Οι γυναίκες υπερисχύουν στα επαγγέλματα του ιδιωτικού υπάλληλου, του μαθητή, του καθηγητή, των οικιακών και του «άλλου» επαγγέλματος.

Εκείνο που αξίζει να σταθούμε στη συγκεκριμένη συσχέτιση είναι τα αναλογικώς μεγάλα ποσοστά των φοιτητών σε πρώτη βαθμίδα και των μαθητών. Γεγονός που αποδεικνύει εκτός από την νεανικότητα του μέσου αλλά και την ισόρροπη κατανομή του ανάμεσα στα 2 φύλα, με ένα μικρό ποσοστό ισχύος των ανδρών εναντίων των γυναικών στην κατηγορία των φοιτητών.

Γράφημα 9.2.1.2: Συσχέτιση Φύλου – Λόγου περιήγησης στο διαδίκτυο



Και τα δυο φύλα έχουν ως κύριο λόγο περιήγησης στο διαδίκτυο την ενημέρωση συγκεντρώνοντας πολύ μεγάλα ποσοστά σε αυτή την ερώτηση πολλαπλών επιλογών. Δεύτερος κατά σειρά έρχεται η επικοινωνία, αναμενόμενο άλλωστε λόγο και της ίδιας της φύσης του μέσου που χρησιμοποιούν οι χρήστες που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο μας. Αυτό που αξίζει όμως να αναφερθούμε είναι οι διαφορετικότητες των 2 φύλων.

Οι άνδρες δίνουν μεγάλο βάρος προτιμήσεων σε όλες τις επιλογές που είχαμε επιλέξει για το ερωτηματολόγιο μας, με μικρότερο ποσοστό αυτών που περιηγούνται στο διαδίκτυο επειδή είναι μέρος της δουλειάς τους.

Οι γυναίκες δίνουν περισσότερο ειδικό βάρος στην ενημέρωση (το μοναδικό αναλογικά μεγαλύτερο ποσοστό) και στην επικοινωνία. Ειδικά για το θέμα των γνωριμιών παρατηρούμε τη διαφορετικότητα που υπάρχει: ενώ ένα μεγάλο ποσοστό των ανδρών επιθυμεί γνωριμίες, οι γυναίκες αντίθετα προτιμούν περισσότερο την επικοινωνία παρά τον να γνωρίσουν σε μεγαλύτερο βαθμό κάποιον άλλο χρήστη. Αυτό οφείλεται κυρίως στην ίδια τη φύση των δύο φύλων, με τους άνδρες να είναι πιο ανοικτοί και ανεκτικοί σε θέματα επικοινωνίας στο διαδίκτυο από ότι οι γυναίκες⁴⁰.

⁴⁰ Walsh N.P., Is that a hemail or a shemail in your inbox? *The Observer*, 20/5/2001

Γράφημα 9.2.1.3: Συσχέτιση Φύλου – Διάρκεια στο chat

Το_φύλο_σας * Για_πόσο_χρονικό_διάστημα_κάνετε_chat Crosstabulation

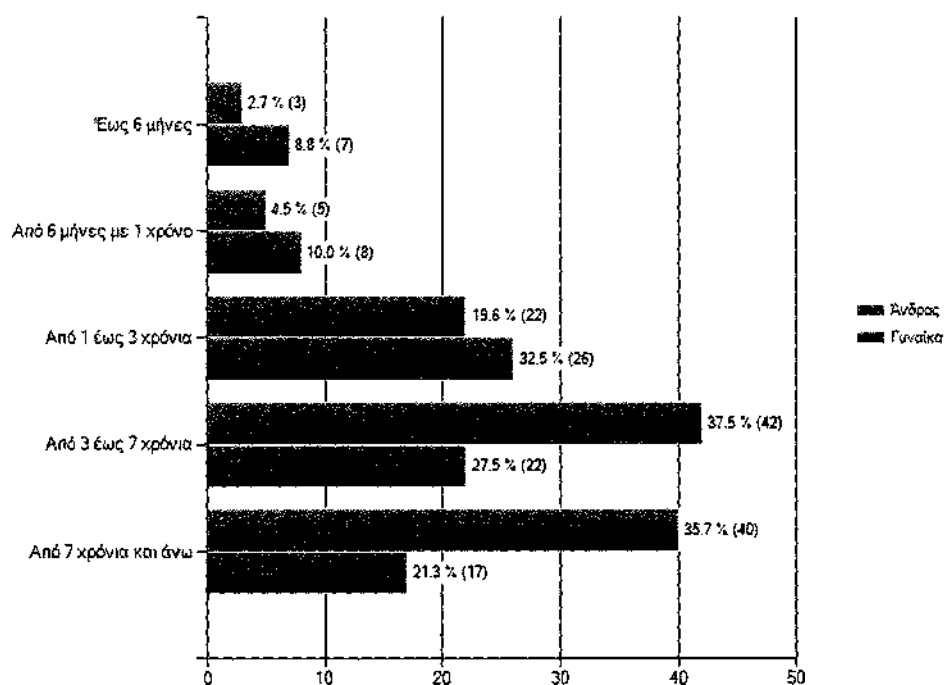
Count		Για_πόσο_χρονικό_διάστημα_κάνετε_chat					Total
		Από 1 έως 3 χρόνια	Από 3 έως 7 χρόνια	Από 6 μήνες με 1 χρόνο	Από 7 χρόνια και άνω	Έως 6 μήνες	
Το_φύλο_σας	Ανδρας	22	42	5	40	3	112
	Γυναίκα	26	22	8	17	7	80
Total		48	64	13	57	10	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	13,189 ^a	4	,010
Likelihood Ratio	13,226	4	,010
N of Valid Cases	192		

a. 1 cells (10,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4,17.

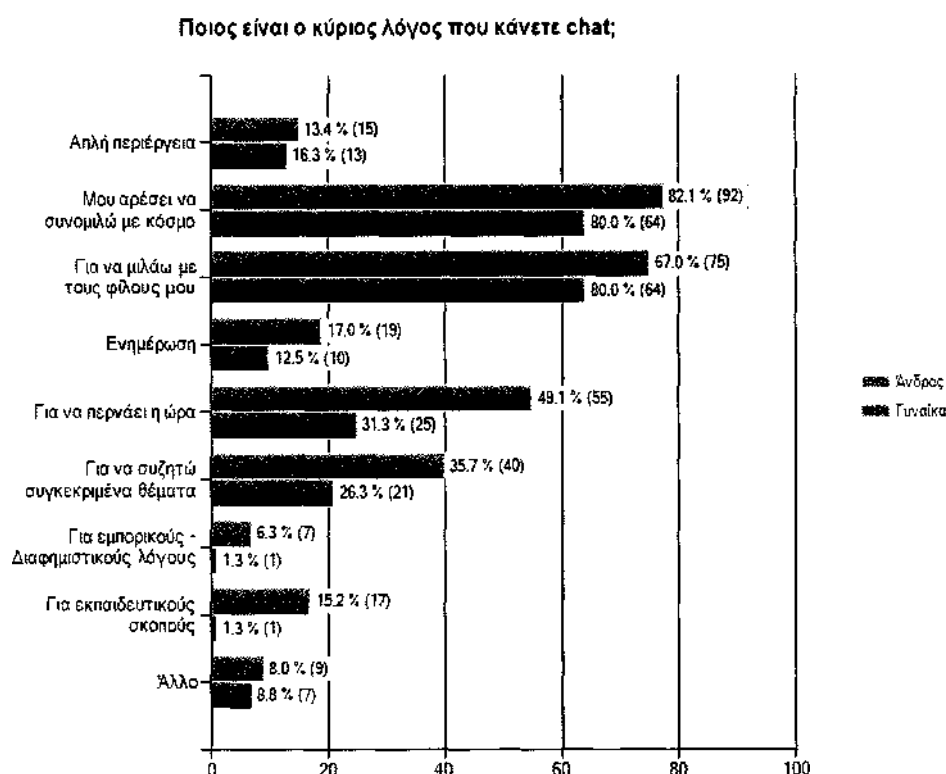
Για πόσο χρονικό διάστημα κάνετε chat;



Από την ανάλυση αυτής της συσχέτισης, οδηγούμαστε σε ένα πολύ χρήσιμο συμπέρασμα: οι άνδρες έχουν μεγαλύτερη διάρκεια στο chat. Ενώ τα ποσοστά των γυναικών είναι συνεχώς αυξανόμενα μέχρι και τη διάρκεια των 3 ετών, από εκείνο το σημείο και μετά, τα ποσοστά μικραίνουν σημαντικά, ώστε να καταλήξουμε ότι οι γυναίκες που κάνουν chat από 7 χρόνια και άνω να είναι περίπου το 1/5 των συμμετεχόντων.

Οι άνδρες αντίθετα αυξάνουν σημαντικά τα ποσοστά τους ανά χρονική περίοδο διαρκείας που μεταβαίνουμε για να καταλήξει σε ένα μεγάλο ποσοστό της τάξης του 36% περίπου που κάνει chat για άνω από 7 χρόνια. Γεγονός που αιτιολογεί το μεγάλο αναλογικά ποσοστό των ανδρών που συναντούμε κατά τη περιπλάνηση μας στα δωμάτια συνομιλίας.

Γράφημα 9.2.1.4: Συσχέτιση Φύλου – Λόγος χρήσης Chat



Και τα δύο φύλα σε αυτή την ερώτηση έχουν ισόποσα περίπου ποσοστά στην χρήση του chat απαντώντας ως χρήση του από απλή περιέργεια και για τη συνομιλία τους γενικά με κόσμο. Οι άνδρες χρησιμοποιούν το μέσο αυτό για όλες τις κατηγορίες απαντήσεων που θέσαμε και μάλιστα σε σημαντικά ποσοστά. Οι γυναίκες αντίθετα χρησιμοποιούν το chat κυρίως για να συνομιλήσουν με τους φίλους τους – και τον κόσμο γενικότερα – και για να περάσει ευχάριστα η ώρα τους.

Ειδικά στη χρησιμοποίηση του chat για εμπορικούς – διαφημιστικούς λόγους και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, οι γυναίκες που απάντησαν θετικά είναι αναλογικά ελάχιστες (από 1 απάντηση).

Γράφημα 9.2.1.5: Συσχέτιση Φύλου – Τακτικότητα σε κανάλια επικοινωνίας

Το_φύλο_σας * Είστε_τακτικά_μέλη_σε_συγκεκριμένα_δωμάτια_επικοινωνίας
Crosstabulation

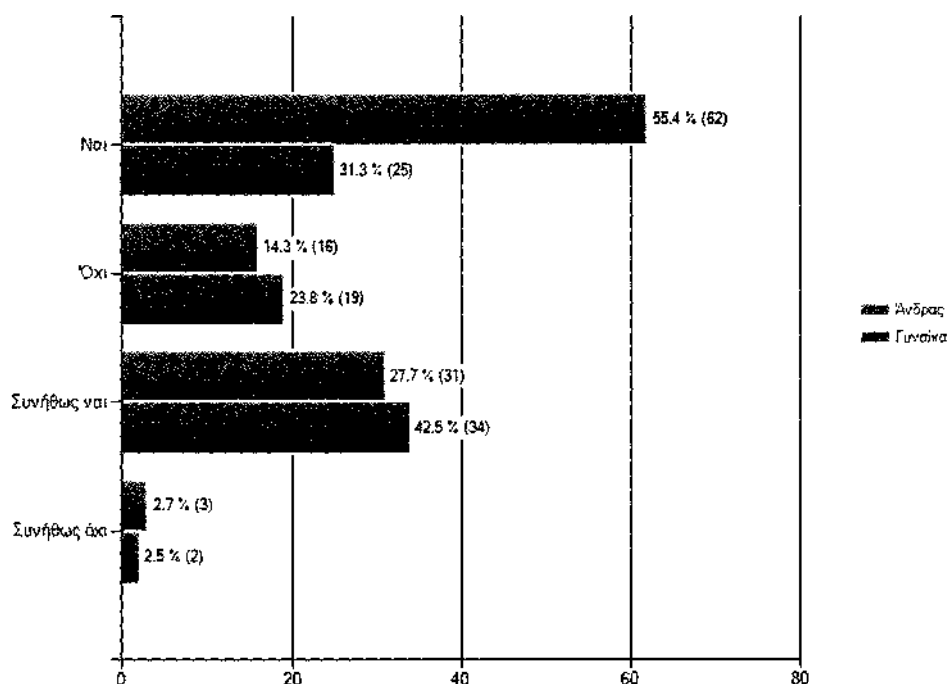
Count		Είστε_τακτικά_μέλη_σε_συγκεκριμένα_δωμάτια_επικοινωνίας				Total
		Ναι	Όχι	Συνήθως ναι	Συνήθως όχι	
Το_φύλο_σας	Ανδρας	62	16	31	3	112
	Γυναίκα	25	19	34	2	80
Total		87	35	65	5	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	11,312 ^a	3	,010
Likelihood Ratio	11,487	3	,009
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,08.

Είστε τακτικά μέλη σε συγκεκριμένα δωμάτια επικοινωνίας;



Οι άνδρες είναι πιο τακτικοί «θαμώνες» σε συγκεκριμένα κανάλια επικοινωνίας από ότι οι γυναίκες. Εκεί που υπερισχύουν οι γυναίκες είναι στη κατηγορία των μόνιμων επισκεπτών σε δωμάτια επικοινωνίας αλλά χωρίς μεγάλη διάρκεια. Είναι επίσης αναλογικά περισσότερες στη κατηγορία των χρηστών που δεν είναι μόνιμα μέλη στα δωμάτια.

Γράφημα 9.2.1.6: Συσχέτιση Φύλου – δημιουργίας και συντήρησης δωματίων επικοινωνίας

Το φύλο_σας *Έχετε δημιουργήσει και συντηρείτε δικό σας κανάλι επικοινωνίας Cross tabulation

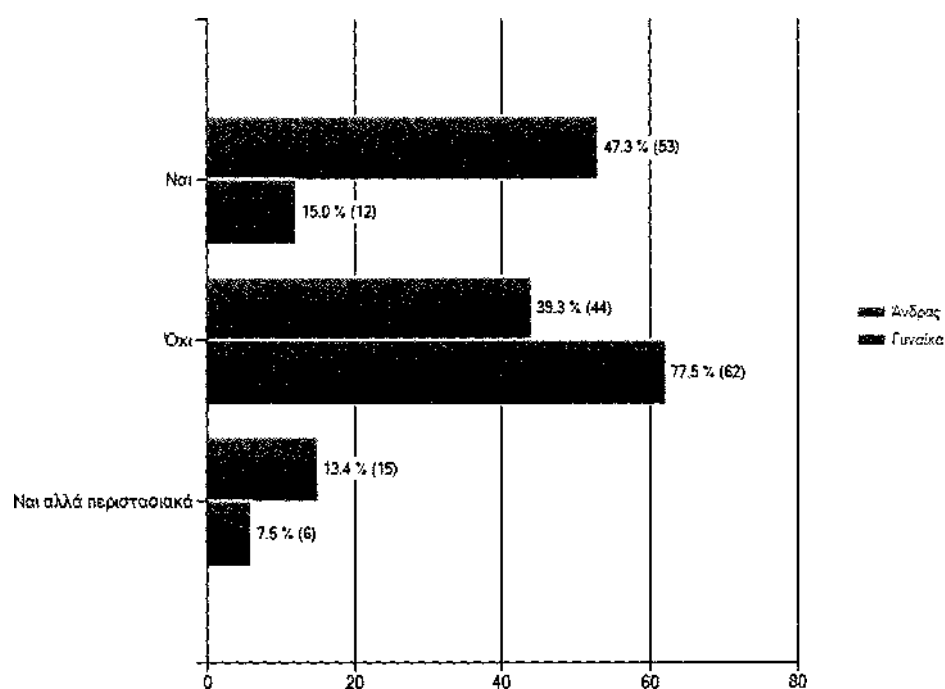
		Έχετε δημιουργήσει και συντηρείτε δικό σας κανάλι επικοινωνίας			Total
		Ναι	Ναι αλλά περιστασιακά	Όχι	
Το φύλο_σας	Άνδρας	53	15	44	112
	Γυναίκα	12	6	62	80
Total		65	21	106	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	28,226 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	28,626	2	,000
N of Valid Cases	192		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 8,75.

Έχετε δημιουργήσει και συντηρείτε δικό σας κανάλι επικοινωνίας;



Οι άνδρες είναι περισσότερο δεκτικοί στο να δημιουργήσουν και να συντηρήσουν ένα δικό τους δωμάτιο επικοινωνία απ' ότι οι γυναίκες. Μεγάλο είναι το ποσοστό των γυναικών (77.5%) που δηλώνει ότι δεν έχει δημιουργήσει δικό τους κανάλι.

Γράφημα 9.2.1.7: Συσχέτιση Φύλου – Αλλαγή ταυτότητας

Το φύλο σας *Έχετε ποτέ χρησιμοποιήσει ψευδώνυμο που αφορά το αντίθετο φύλο
Crosstabulation

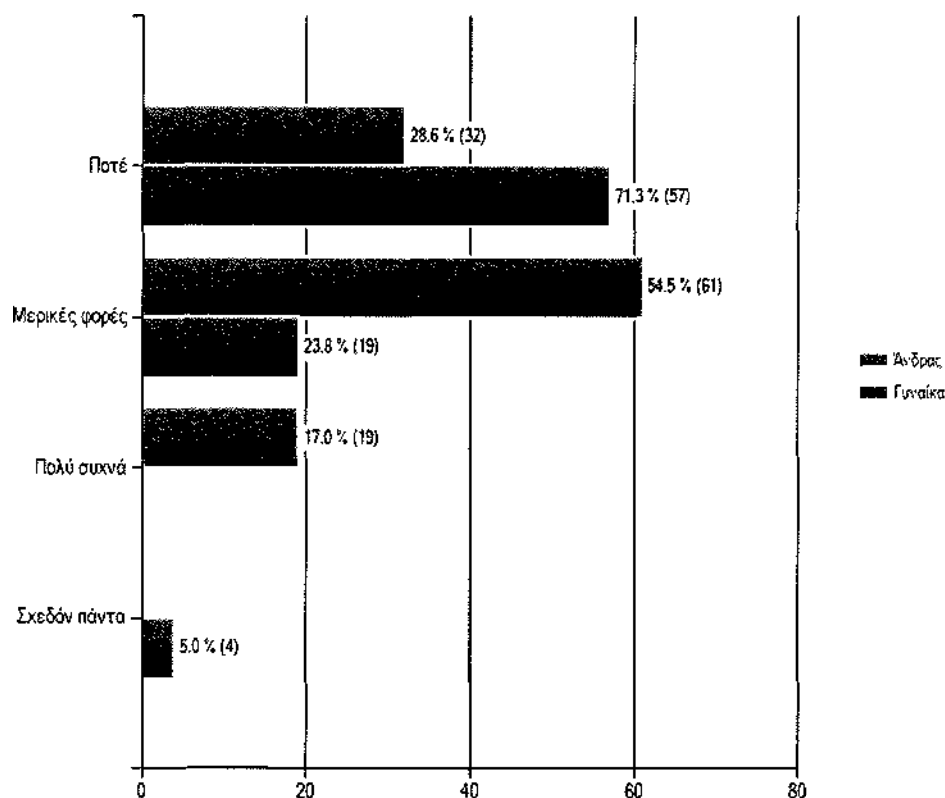
Count		Έχετε ποτέ χρησιμοποιήσει ψευδώνυμο που αφορά το αντίθετο φύλο				Total
		Μερικές φορές	Πολύ συχνά	Ποτέ	Σχεδόν πάντα	
Το φύλο σας	Άνδρας	61	19	32	0	112
	Γυναίκα	19	0	57	4	80
Total		80	19	89	4	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	48,075 ^a	3	,000
Likelihood Ratio	56,839	3	,000
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,67.

Έχετε ποτέ χρησιμοποιήσει ψευδώνυμο που αφορά το αντίθετο φύλο;



Και σε αυτή τη ερώτηση θα προσπαθήσουμε να προσεγγίσουμε το θέμα κατηγοριοποιητικά ώστε να καταλήξουμε σε κάποια χρήσιμα συμπεράσματα.

Στην απάντηση του ερωτήματος για την αλλαγή του ψευδωνύμου ως «ποτέ», η συντριπτική πλειοψηφία εκείνων που απάντησαν είναι οι γυναίκες έναντι των ανδρών. Αυτό συμβαίνει γιατί οι άνδρες θεωρούν ως «παιχνίδι» την αλλαγή της ταυτότητας τους στο διαδίκτυο γιατί θεωρούν ότι χρησιμοποιώντας ένα γυναικείο nickname θα τραβήξουν επάνω τους την προσοχή. Οι γυναίκες αντίθετα δεν συμμαρίζονται αυτήν την άποψη και παραμένουν περισσότερο «πιστές» στην τήρηση της πραγματικής τους ταυτότητας.

Οι άνδρες – για τον ίδιο ακριβώς λόγο που αναλύσαμε παραπάνω – υπερισχύουν σε πολύ μεγαλύτερο ποσοστό στις απαντήσεις «μερικές φορές» και «πολύ συχνά» (ειδικά εδώ δε συναντήσαμε καμία γυναίκα).

Στην απάντηση «σχεδόν πάντα» εδώ συναντούμε ένα 5% των γυναικών και κανένα άντρα. Αν και φαίνεται κάπως αντιθετικό, εν τούτοις η εξήγηση είναι απλή: δεν έχει νόημα για κάποιον άνδρα να εξακολουθεί να κρατάει ψεύτικη ταυτότητα καθ' όλη τη παρουσία του σε κάποιο δωμάτιο επικοινωνίας γιατί δεν του παρέχει κάποιο κίνητρο να συνεχίσει να το κάνει. Αντίθετα, το 5% των γυναικών που απάντησε θετικά (όπως άλλωστε και το υπόλοιπο 23.8% που απάντησε «μερικές φορές») αλλάζουν μερικές φορές ή πάντα τη ταυτότητα τους γιατί πιστεύουν ότι χρησιμοποιώντας την πραγματική τους ιδιότητα «βάλλονται» και «πολιορκούνται» στα δωμάτια συζητήσεων με συνέπεια να προτιμούν να δηλώνουν άνδρες και να κάνουν συζητήσεις μόνο με τους «δικούς τους» ανθρώπους.

Γράφημα 9.2.1.8: Συσχέτιση Φύλου -- FTF γνωριμιών

Το_φύλο_σας *Έχετε ποτέ συναντήσει άτομα που κάνετε chat Crosstabulation

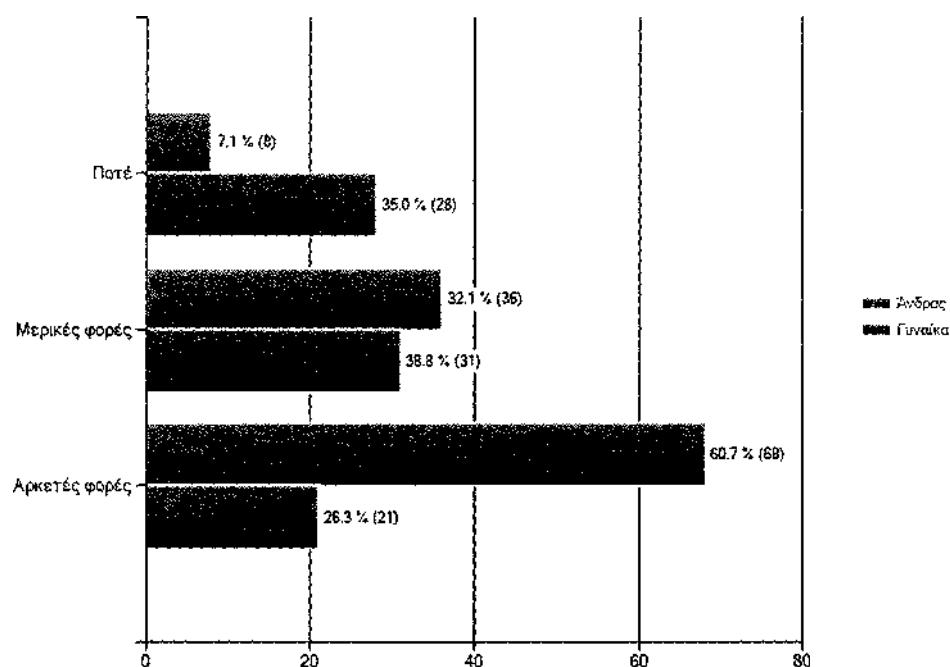
Count		Έχετε ποτέ συναντήσει άτομα που κάνετε chat			Total
		Αρκετές φορές	Μερικές φορές	Ποτέ	
Το_φύλο_σας	Ανδρας	68	36	8	112
	Γυναίκα	21	31	28	80
Total		89	67	36	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	31,856 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	32,909	2	,000
N of Valid Cases	192		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 15,60.

Έχετε ποτέ συναντήσει άτομα που κάνετε chat;



Και σε αυτή τη συσχέτιση διακρίνουμε τη μεγαλύτερη «άνεση» και «χαλαρότητα» που διακρίνει τους άνδρες χρήστες σε σχέση με τις γυναίκες. Οι άνδρες που δεν έχουν κάνει ποτέ τους κάποια γνωριμία σε προσωπικό επίπεδο είναι ελάχιστοι (7% περίπου) ενώ το υπόλοιπο 83% έχει κάνει μερικές ή αρκετές φορές κάποια γνωριμία.

Οι γυναίκες αντίθετα έχουν μεγάλο ποσοστό στην απάντηση «ποτέ» (35%) ενώ μόλις το 29% περίπου έχει κάνει κάποια προσωπική γνωριμία. Εκείνες που έχουν κάνει αρκετές γνωριμίες είναι 21 (το 26.3%).

Γράφημα 9.2.1.9: Συσχέτιση Φύλου – Φανέρωση πραγματικών στοιχείων

Το_φύλο_σας *Έχετε_φανερώσει_τα_πραγματικά_σας_στοιχεία_κατά_τη_διάρκεια_των_Crosstabulation

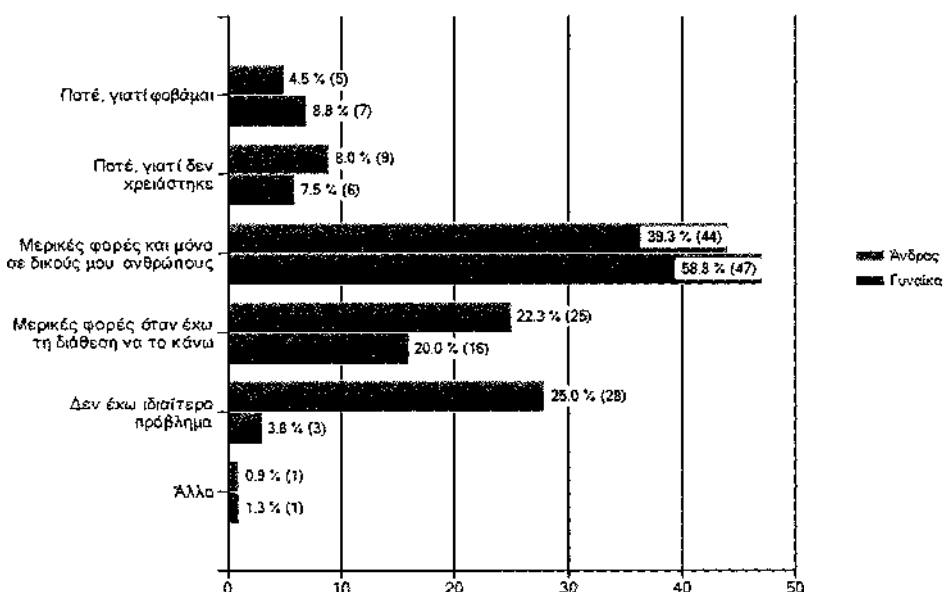
Count		Έχετε_φανερώσει_τα_πραγματικά_σας_στοιχεία_κατά_τη_διάρκεια_των_						Total
		Άλλο	Δεν_έχω_ιδιαιτέρα_πρόβλημα	Μερικές_φορές_και_μόνο_σε_δικούς_μου_ανθρώπους	Μερικές_φορές_όταν_έχω_τη_διάθεση_να_το_κάνω	Ποτέ_γιατί_δεν_χρειάστηκε	Ποτέ_γιατί_φοβάμαι	
Το_φύλο_σας	Ανδρας	1	28	44	25	9	5	112
	Γυναίκα	1	3	47	16	6	7	80
Total		2	31	91	41	15	12	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	18,345 ^a	5	,003
Likelihood Ratio	20,934	5	,001
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (16,7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,83.

Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των συνομιλιών σε ένα Chat Room;



Και τα δύο φύλα σε αυτή την ερώτηση (με τις γυναίκες να έχουν μεγαλύτερο ποσοστό κατά 10 ποσοστιαίες μονάδες σχεδόν) έχουν πλειοψηφικά απαντήσει ότι έχουν φανερώσει τα πραγματικά τους στοιχεία λίγες φορές και μόνο σε κοντινά σε αυτούς πρόσωπα. Κοινή πορεία υπάρχει και στην απάντηση που έχει να κάνει με την διάθεση της στιγμής, όπου εδώ έχουν ένα ελαφρό προβάδισμα οι άνδρες.

Σημαντικό χαρακτηρίζεται και το ποσοστό των ανδρών (25%) που απάντησε ότι δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα να φανερώσει τα πραγματικά του στοιχεία κατά τη διάρκεια μιας συνομιλίας. Αντίθετα, σε αυτή την απάντηση απάντησε μόλις το 4% περίπου των γυναικών που συμμετείχαν στην έρευνα.

Γράφημα 9.2.1.10: Συσχέτιση Φύλου – Ικανότητα σύναψης φιλικών σχέσεων

Το_φύλο_σας * Κατά_πόσο_πιστεύετε_ότι_μπορείτε_να_κάνετε_φιλίες_μέσω_ενός_chat
Crosstabulation

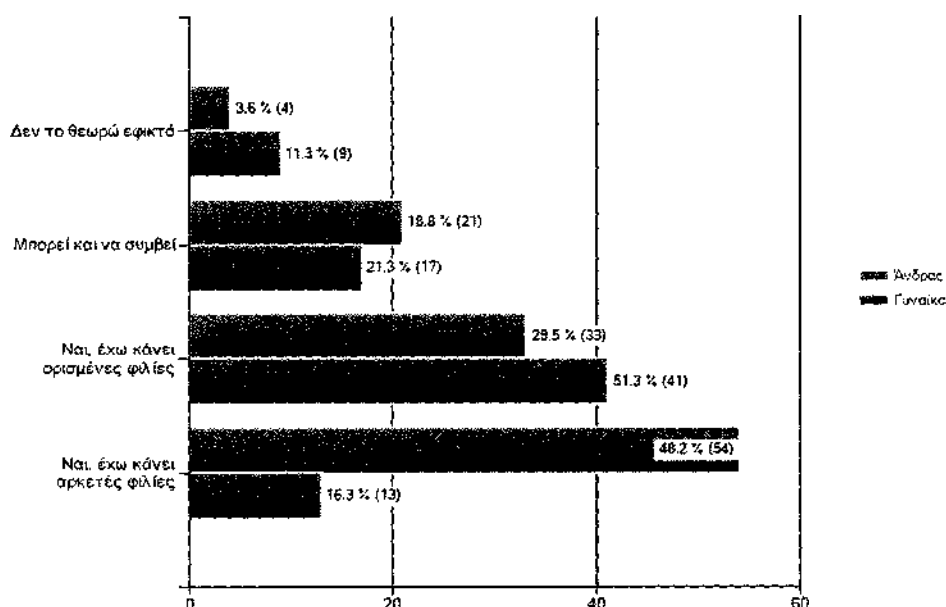
Count		Κατά_πόσο_πιστεύετε_ότι_μπορείτε_να_κάνετε_φιλίες_μέσω_ενός_chat				Total
		Δεν το θεωρώ εφικτό	Μπορεί και να συμβεί	Ναι, έχω κάνει αρκετές φιλίες	Ναι, έχω κάνει ορισμένες φιλίες	
Το_φύλο_σας	Ανδρας	4	21	64	33	112
	Γυναίκα	9	17	13	41	80
Total		13	38	67	74	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	23,621 ^a	3	,000
Likelihood Ratio	24,856	3	,000
N of Valid Cases	192		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5,42.

Κατά πόσο πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε φιλίες μέσω ενός chat room;



Σε αυτή την ερώτηση τα αποτελέσματα είναι σχεδόν ισορροπημένα αν τα πάρουμε αθροιστικά ανά τμήμα απαντήσεων. Παρατηρούμε ότι το 67% περίπου των γυναικών και το 77% περίπου των ανδρών, θεωρούν ότι η σύναψη φιλικών σχέσεων ως αποτέλεσμα των συνομιλιών σε chat rooms είναι ρεαλιστικό φαινόμενο, διότι έχουν κάνει από ορισμένες έως αρκετές φιλίες. Η διαφοροποίηση έχει να κάνει ως προς τη συχνότητα. Οι μεν άνδρες έχουν κάνει αναλογικά περισσότερες φιλίες ενώ οι γυναίκες λιγότερες.

Με διαφορά 2 ποσοστιαίων μονάδων και μέσο ποσοστό το 20% και τα 2 φύλα δεν έχουν συνάψει φιλικές σχέσεις αλλά το θεωρούν εφικτό. Αντίθετα οι γυναίκες είναι πιο αποφασιστικές στην θέση ότι αυτό δεν είναι εφικτό (11.3% έναντι 3.6 των ανδρών)

Γράφημα 9.2.1.11: Συσχέτιση Φύλου – «Κατάχρηση» εξουσίας

To_φύλο_σας * Εφόσον_είστε_διαχειριστής_ενός_καναλιού_έχετε_αισθανθεί_ποτέ_ότι

Crosstabulation

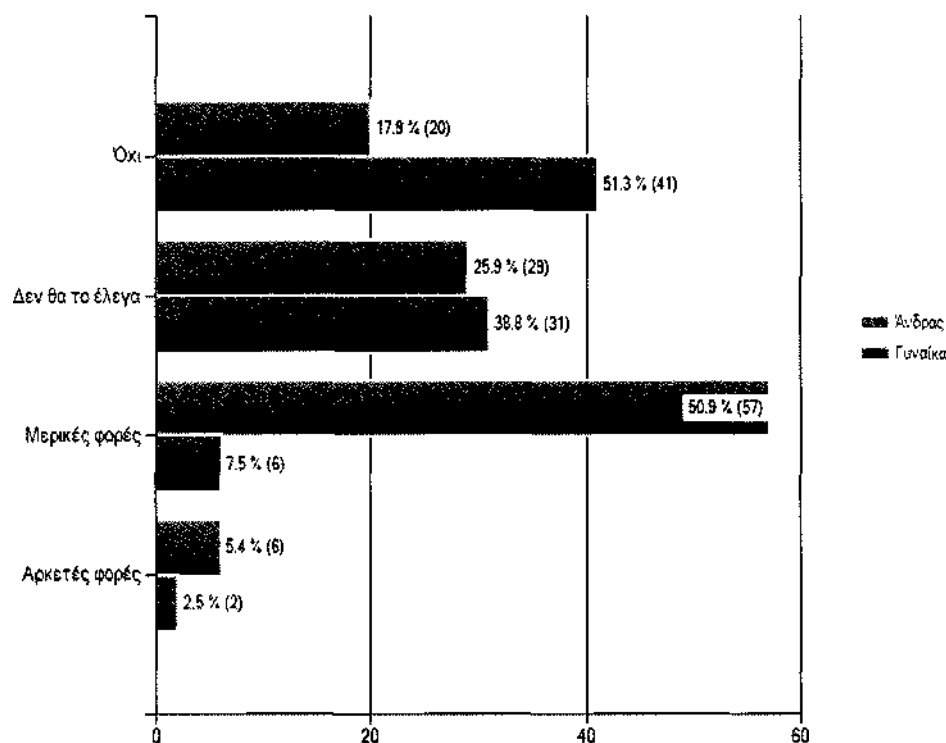
Count		Εφόσον_είστε_διαχειριστής_ενός_καναλιού_έχετε_αισθανθεί_ποτέ_ότι				Total
		Αρκετές φορές	Δεν θα το έλεγα	Μερικές φορές	Όχι	
To_φύλο_σας	Άνδρας	6	29	57	20	112
	Γυναίκα	2	31	6	41	80
Total		8	60	63	61	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	46,541 ^a	3	,000
Likelihood Ratio	51,891	3	,000
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (25,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,33.

Εφόσον είστε διαχειριστής ενός καναλιού, έχετε αισθανθεί ποτέ ότι έχετε κάνει κατάχρηση της «εξουσίας» που προσφέρει το oper status (status mode o - @);



Οι άνδρες σε αυτή τη κατηγορία είναι σαφώς πιο επιρρεπείς στη λάθος διαχείριση της εξουσίας σε ένα δωμάτιο συνομιλίας και αυτό παρατηρείτε στο 51% περίπου που θεωρεί ότι έχει καταχραστεί το δικαίωμα μερικές φορές και στο 5.4% που θεωρεί ότι το έχει κάνει αρκετές φορές. Το αθροιστικό ποσοστό των γυναικών σε αυτές τις 2 κατηγορίες είναι μόλις 10%. Αντιστρόφως ανάλογα είναι τα αποτελέσματα στις απαντήσεις «δεν θα το έλεγα» και όχι.

Γράφημα 9.2.1.12: Συσχέτιση Φύλου – Διαχείριση Server

Το_φύλο_σας ^ Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server Crosstabulation

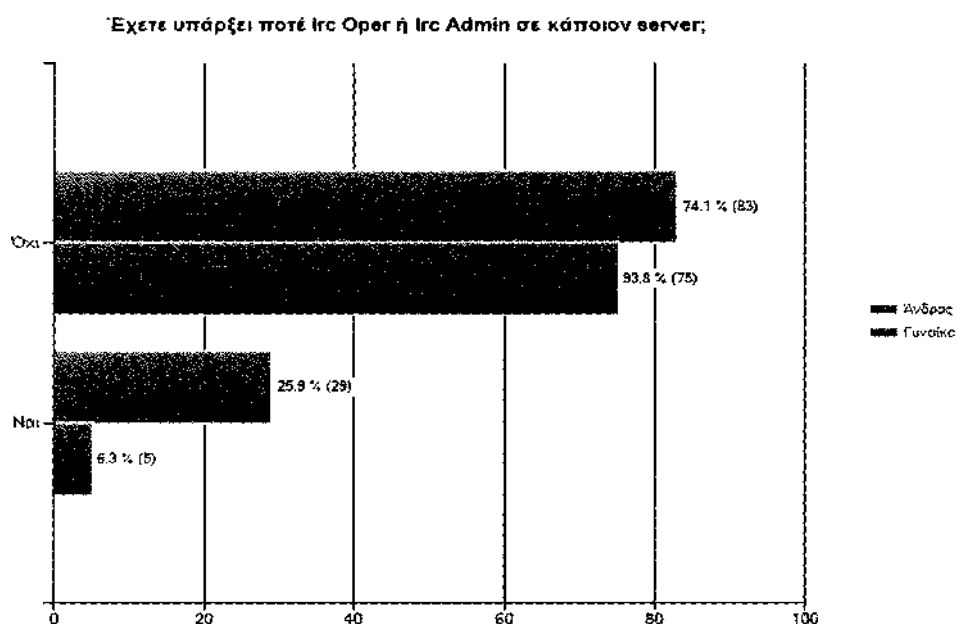
Count		Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server		Total
		Ναι	Όχι	
Το_φύλο_σας	Άνδρας	29	83	112
	Γυναίκα	5	75	80
Total		34	158	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	12,356 ^b	1	,000		
Continuity Correction ^a	11,045	1	,001		
Likelihood Ratio	13,786	1	,000		
Fisher's Exact Test				,000	,000
N of Valid Cases	192				

a. Computed only for a 2x2 table

b. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 14,17.



Εδώ οι γυναίκες αναλογικά και αριθμητικά είναι σαφώς λιγότερες από τους άνδρες. Μόλις το 6% των γυναικών (5 γυναίκες) έχουν βρεθεί στη θέση του διαχειριστή ενός chat server. Αυτό κυρίως έχει να κάνει με την τεχνική πλευρά των συγκεκριμένων αρμοδιοτήτων αλλά και το γεγονός ότι οι γυναίκες περισσότερο θέλουν να επικοινωνήσουν παρά να απολαύσουν διαχειριστικές αρμοδιότητες. Γεγονός που θα αναφέρουμε και στο επόμενο γράφημα

Γράφημα 9.2.1.13: Συσχέτιση Φύλου – Δημιουργία Server

To_φύλο_σας * Έχετε_δημιουργήσει_δικό_σας_Chat_Server
Cross tabulation

Count		Έχετε_δημιουργήσει_δικό_σας_Chat_Server		Total
		Ναι	Όχι	
To_φύλο_σας	Άνδρας	19	93	112
	Γυναίκα	1	79	80
Total		20	172	192

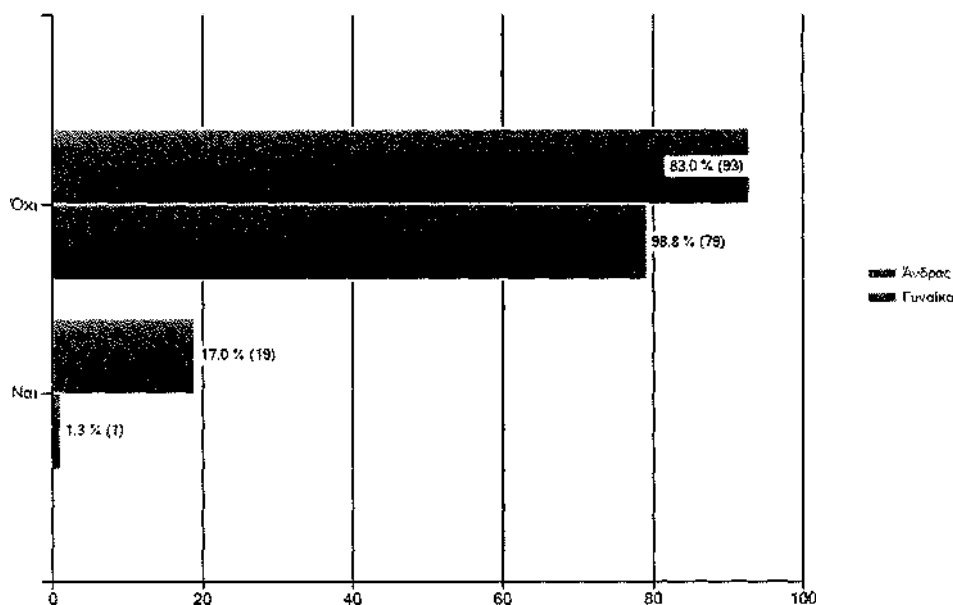
Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	12,349 ^a	1	,000		
Continuity Correction ^a	10,723	1	,001		
Likelihood Ratio	15,568	1	,000		
Fisher's Exact Test				,000	,000
Not Valid Cases	192				

a. Computed only for a 2x2 table

b. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 8,33.

Έχετε δημιουργήσει δικό σας Chat Server;



Εδώ τα ποσοστά είναι σαφώς μικρότερα από την προηγούμενη ερώτηση αλλά αναλογικά εξακολουθούν να υπερισχύουν οι άνδρες. Μόλις 1 γυναίκα απάντησε θετικά στο ερώτημα μας κατά τη διάρκεια της έρευνας.

Τα μικρότερα αυτά ποσοστά έχουν αντίκρισμα στη τεχνογνωσία που χρειάζεται για τη δημιουργία ενός τέτοιου εγχειρήματος. Και όπως έχει ήδη προαναφερθεί, πολλοί είναι εκείνοι που απλώς δημιουργούν έναν server για να αποκτήσουν εμπειρία και μετά από λίγο καιρό το εγκαταλείπουν.

Γράφημα 9.2.1.14: Συσχέτιση Φύλου -- Αυτοαξιολόγηση

Το_φύλο_σας * Σε_επίπεδο_αυτοαξιολόγησης_και_σε_κλίμακα_από_1_βασικά_έως_και
Crosstabulation

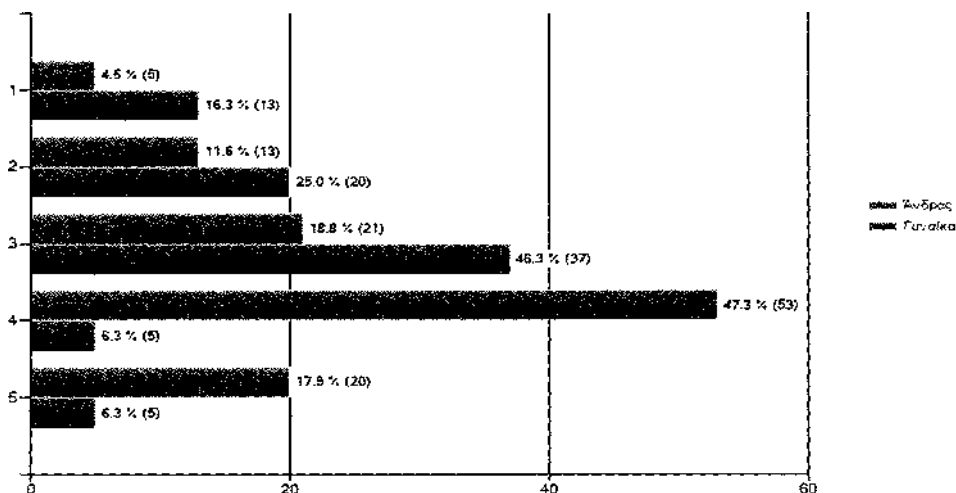
Count		Σε_επίπεδο_αυτοαξιολόγησης_και_σε_κλίμακα_από_1_βασικά_έως_και					Total
		1,00	2,00	3,00	4,00	5,00	
Το_φύλο_σας	Άνδρες	5	13	21	53	20	112
	Γυναίκες	13	20	37	5	5	80
Total		18	33	58	58	25	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	54,365 ^a	4	,000
Likelihood Ratio	60,268	4	,000
N of Valid Cases	192		

a. 0 cells (0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 7,50.

Σε επίπεδο αυτοαξιολόγησης και σε κλίμακα από 1 (βασικά) έως και 5 (άριστα), σε τι επίπεδο γνώσης του chat σαν συστήματος (εντολές, ορίσμοι, servers κλπ) θα τοποθετούσατε τον εαυτό σας;



Σε αυτή την ερώτηση, οι άνδρες συμπεραίνουμε ότι θεωρούν τον εαυτό τους πιο πολύ προσαρμοσμένο και γνώστη του συστήματος στο οποίο συμμετέχουν για να επικοινωνήσουν. Το 66% περίπου των ανδρών τοποθετεί τον εαυτό του στην κλίμακα 4 και άνω, ενώ στις χαμηλές κλίμακες από 2 και κάτω τα ποσοστά είναι σαφώς χαμηλότερα. Εικόνα που αντικατοπτρίζεται και με πολλές άλλες συσχετίσεις – όσον αφορά τη τεχνογνωσία τουλάχιστον – που κάναμε παραπάνω.

Αντίθετα οι γυναίκες είναι πιο ισορροπημένες στις απαντήσεις τους και ο κεντρικός πυρήνας τους εστιάζεται στην κλίμακα του 3 (μέση γνώση). Αντιδιαστολικά με τους άνδρες, τα ποσοστά είναι τα υψηλότερα στις κλίμακες 1 και 2, ενώ μόλις το 12.6% εξ αυτών (10 άτομα) απάντησαν ότι θεωρούν τον εαυτό τους σε μεγάλο βαθμό γνώστη ενός συστήματος chat.

9.2.2. Συσχέτιση με άξονα την ηλικία

Η δεύτερη περίπτωση που μελετούμε στην έρευνα μας έχει ως κύριο άξονα την ηλικία του συμμετέχοντα. Θα προσπαθήσουμε να δούμε τις διαφορές στο χαρακτήρα και στο τρόπο ενεργειών που παρατηρούμε στα chat rooms από τις διάφορες ηλικιακές ομάδες και να συζητήσουμε τα κοινά τους σημεία.

Παρατηρούμε ότι η ηλικία έχει σημαντικό ρόλο στη γενικότερη συμπεριφορά του χρήστη μέσα στο σύστημα. Με πρώτο παράγοντα την εμπειρία που αναγκαστικά συναντούμε στις μεγάλες ηλικιακές ομάδες, έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε σε ορισμένα σημεία τη συμπεριφορά των «νέων» αλλά και των «παλιών» μέσα στο chat.

Γράφημα 9.2.2.1: Συσχέτιση ηλικίας – προσωπικών γνωριμιών

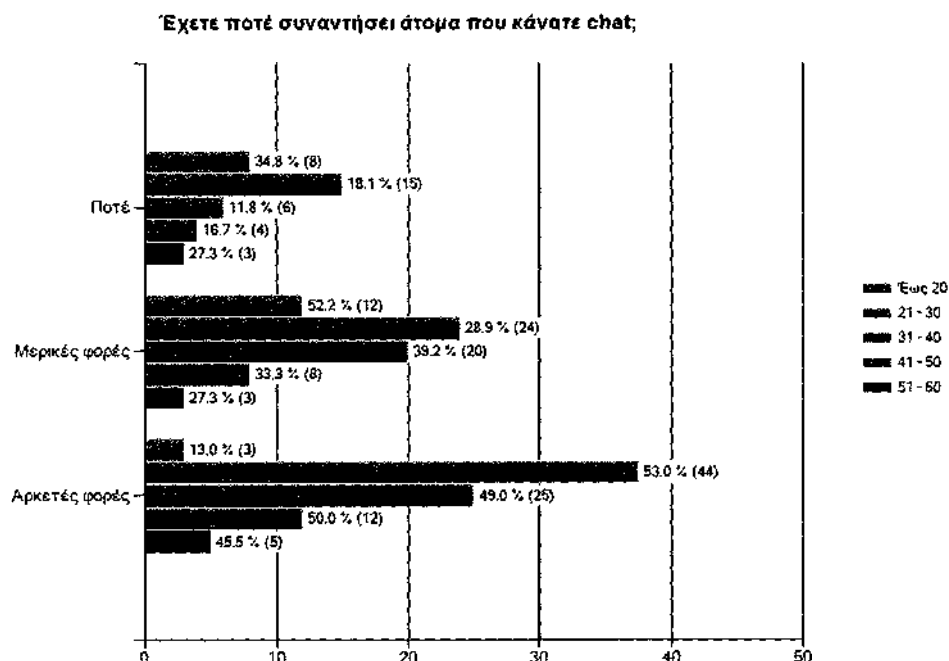
Πόσο_ειών_είσασε Έχει_ποιέ_συναντήσει_άτομα_που_κάνανε_chat
Crosstabulation

Count		Έχει_ποιέ_συναντήσει_άτομα_που_κάνανε_chat			Total
		Αρκετές φορές	Μερικές φορές	Ποτέ	
Πόσο_ειών_είσασε	21 – 30	44	24	15	83
	31 – 40	25	20	6	51
	41 – 50	12	8	4	24
	51 – 60	5	3	3	11
	Έως 20	3	12	8	23
Total		89	67	36	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	14,722 ^a	8	,065
Likelihood Ratio	16,200	8	,040
N of Valid Cases	192		

a. 4 cells (26,7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,06.



Για να μπορέσουμε να κατανοήσουμε καλύτερα αυτό τον πίνακα, θα προσπαθήσουμε να κάνουμε μια ανάλυση ανά συχνότητα επαφών παρά ανά ηλικιακό γκρουπ για προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε και τις βασικές συμπεριφορές μεταξύ τους.

Τα άτομα εκείνα που έχουν κάνει αρκετές επαφές βρίσκονται αναλογικά μεταξύ των ηλικιών 21 και 30 και ακολουθούν εκείνα των ηλικιών μεταξύ 31 και 40. αναμενόμενο ποσοστό αυτό γιατί τα συγκεκριμένα ηλικιακά γκρουπ είναι αυτά που επιζητούν και ουσιαστικά τις γνωριμίες μέσα από τις συζητήσεις. Από την άλλη πλευρά, μικρότερα ποσοστά συναντούμε στις ηλικίες από 41 και άνω και έως 20 ετών. Αυτό γιατί οι μεγάλες ηλικίες δεν χρησιμοποιούν το chat – και κατά συνέπεια τις συζητήσεις – με απώτερο σκοπό την γνωριμία αλλά την επικοινωνία. Οι ηλικίες μέχρι και 20 ετών από την άλλη είναι αναμενόμενο να είναι πιο δύσπιστες στο να μεταβούν σε συναντήσεις σε προσωπικό επίπεδο καθότι η ηλικία τους και μόνο τους απαγορεύει να είναι δεκτικότεροι στα ερεθίσματα που δέχονται μέσα στα δωμάτια συζητήσεων.

Αντιστρόφως ανάλογα μπορούμε να αναλύσουμε τα αποτελέσματα εκείνων που δεν έχουν κάνει ποτέ τους γνωριμία σε προσωπικό επίπεδο από την προηγούμενη κατηγορία που μόλις αναλύσαμε.

Στην ανάλυση των αποτελεσμάτων για εκείνους που έχουν κάνει γνωριμίες μερικές φορές τα ποσοστά είναι πλήρως εξισορροπημένα αναλογικά με τα 2 «ακραία» σενάρια των πολλών ή καθόλου γνωριμιών.

Γράφημα 9.2.2.2: Συσχέτιση ηλικίας – διαχείριση καναλιών

Πόσο_ετών_είσαστε * Εφόσον_είστε_διαχειριστής_ενός_καναλιού_έχετε_αισθανθεί_ποτέ_ότι
Crosstabulation

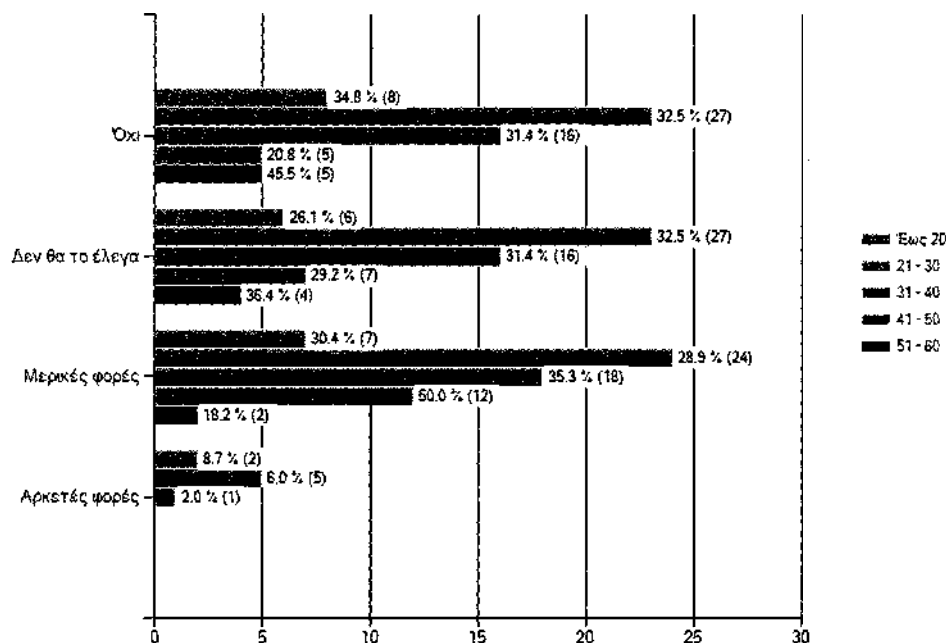
Count		Εφόσον_είστε_διαχειριστής_ενός_καναλιού_έχετε_αισθανθεί_ποτέ_ότι				Total
		Αρκετές φορές	Δεν θα το έλεγα	Μερικές φορές	Όχι	
Πόσο_ετών_είσαστε	21 – 30	5	27	24	27	83
	31 – 40	1	16	18	16	51
	41 – 50	0	7	12	5	24
	51 – 60	0	4	2	5	11
	Έως 20	2	6	7	8	23
Total		8	60	63	61	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	9,272 ^a	12	,880
Likelihood Ratio	10,428	12	,579
N of Valid Cases	192		

a. 8 cells (40,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,46.

Εφόσον_είστε_διαχειριστής_ενός_καναλιού_έχετε_αισθανθεί_ποτέ_ότι_έχετε_κάνει_κατάχρηση_της_«εξουσίας»_που_προσφέρει_το_oper_status (status mode ο - @):



Στο ηλικιακό γκρουπ από 21 έως 30 ετών συναντούμαι τα πιο ομαλοποιημένα ποσοστά όσον αφορά την εκμετάλλευση της διαχειριστικής ισχύς που προσφέρει σε ένα δωμάτιο επικοινωνίας η κατάσταση του Oper Status. Η ίδια αναλογία με μικρότερα όμως ποσοστά

συναντούμε και στο ηλικιακό γκρουπ από 31 έως και 40 ετών. Για το πρώτο γκρουπ τα αποτελέσματα ερμηνεύονται ως αναμενόμενα γιατί είναι το ηλικιακό γκρουπ που χαρακτηρίζει αυτόν τον τρόπο συνομιλίας και αποτελεί όπως είδαμε και το μεγαλύτερο ποσοστό των χρηστών στα κανάλια. Για το δεύτερο γκρουπ δίνουμε ιδιαίτερο βάρος στην ηλικία και στην εμπειρία.

Η ηλικία και η εμπειρία των χρηστών καταδεικνύεται και από ένα άλλο χαρακτηριστικό που μπορούμε να παρατηρήσουμε στον παραπάνω πίνακα. Κανένας χρήστης από ηλικία 41 ετών και άνω δεν θεωρεί ότι έχει κάνει κατάχρηση της δυνατότητας αρκετές φορές και τα ποσοστά εκείνων που έχουν κάνει κατάχρηση μερικές φορές είναι χαμηλά, ιδιαίτερα για την κατηγορία των χρηστών που έχουν ηλικία από 51 ετών και άνω

9.2.3 Συσχέτιση με άξονα την εμπειρία

Αυτή η κατηγορία συσχετίσεων μπορεί να θεωρηθεί και σαν τη «φυσική» συνέχεια της προηγούμενης κατηγορίας.

Ο χρόνος κατά τον οποίο ο χρήστης έχει «μνηθεί» στο σύστημα προκαλούν διαφορετικές συμπεριφορές στα γενικά χαρακτηριστικά του μέσα στις δυνητικές αυτές κοινότητες.

Γράφημα 9.2.3.1: Σύνδεση εμπειρίας με FTF συναντήσεις

Για_πόσο_χρονικό_διάστημα_κάνετε_chat 'Έχετε_ποτέ_συναντήσει_άτομα_που_κάνανε_chat
Crosstabulation

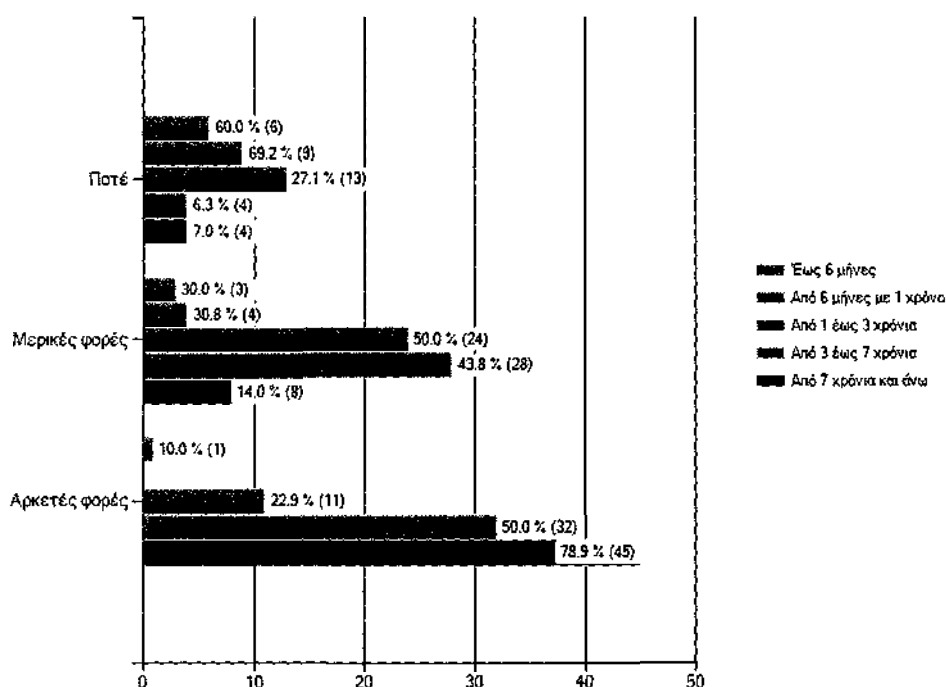
Count		Έχετε_ποτέ_συναντήσει_άτομα_που_κάνανε_chat			Total
		Αρκετές φορές	Μερικές φορές	Ποτέ	
Για_πόσο_χρονικό_διάστημα_κάνετε_chat	Από 1 έως 3 χρόνια	11	24	13	48
	Από 3 έως 7 χρόνια	32	28	4	64
	Από 6 μήνες με 1 χρόνο	0	4	9	13
	Από 7 χρόνια και άνω	45	8	4	57
	Εως 6 μήνες	1	3	6	10
Total		89	67	36	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	77,867 ^a	8	,000
Likelihood Ratio	76,022	8	,000
N of Valid Cases	192		

a. 5 cells (33,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,88.

Έχετε ποτέ συναντήσει άτομα που κάνετε chat;



Η συσχέτιση των δύο αυτών παραγόντων μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι οι πιο έμπειροι στο chat έχουν μεγαλύτερη ευκολία στο να συναντήσουν σε προσωπικό επίπεδο άτομα που κάνουν συνομιλίες. Ιδιαίτερα στην κλίμακα των 3 ετών εμπειρίας στο chat και άνω, το 93% περίπου των ατόμων έχουν κάνει από μερικές έως αρκετές γνωριμίες.

Στον αντίποδα, υψηλά είναι αναλογικά τα ποσοστά εκείνων που δεν έχουν κάνει ποτέ γνωριμίες σε προσωπικό επίπεδο και είναι χρήστες από 1 χρόνο και κάτω (νέοι χρήστες). Ειδικά για εκείνους που κάνουν chat σε χρονικό διάστημα μικρότερο των 6 ετών, το 60.6% δεν έχει κάνει ποτέ του κάποια γνωριμία ενώ μόνο ένας από αυτό το group απάντησε στην έρευνα μας ότι έχει κάνει αρκετές γνωριμίες.

Σαν συμπέρασμα θα μπορούσαμε να πούμε ότι η εμπειρία στο chat και η γνώση του συστήματος σε μεγαλύτερο βαθμό επιτρέπει στους χρήστες να είναι πιο άνετοι στις συνομιλίες τους και κατ' επέκταση να είναι πιο δεκτικοί στο ενδεχόμενο να συναντήσουν από κοντά κάποιο άτομο που συνομιλούν μαζί του σε κάποιο από τα chat rooms.

Γράφημα 9.2.3.2: Συσχέτιση εμπειρίας με φανέρωση προσωπικών στοιχείων

Για πόσο χρονικό διάστημα κάνετε chat? Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των Crossstabulation

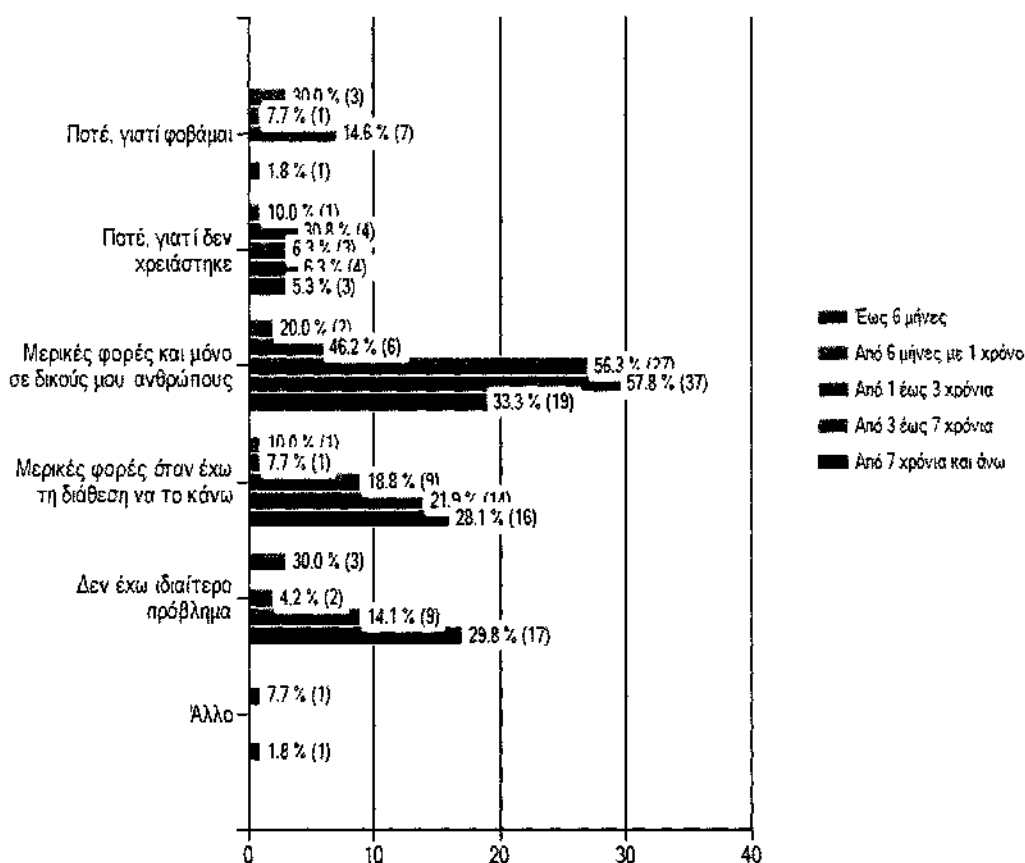
Count		Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των						Total
		Άλλο	Δεν έχω ιδιαίτερο πρόβλημα	Μερικές φορές και μόνο σε δικούς μου ανθρώπους	Μερικές φορές όταν έχω τη διάθεση να το κάνω	Ποτέ, γιατί δεν χρειάστηκε	Ποτέ, γιατί φοβάμαι	
Για πόσο χρονικό διάστημα κάνετε chat	Από 1 έως 3 χρόνια	0	2	27	9	3	7	48
	Από 3 έως 7 χρόνια	0	9	37	14	4	0	64
	Από 6 μήνες με 1 χρόνο	1	0	6	1	4	1	13
	Από 7 χρόνια και άνω	1	17	19	16	3	1	57
	Έως 6 μήνες	0	3	2	1	1	3	10
Total		2	31	91	41	16	12	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	80,630 ^a	20	,000
Likelihood Ratio	57,183	20	,000
N of Valid Cases	192		

a. 19 cells (63,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,10.

Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των συνομιλιών σε ένα Chat Room;



Χρήσιμα συμπεράσματα μπορούμε να βγάλουμε και από αυτή τη συσχέτιση. Το κυριότερο από αυτά είναι ότι τα πολύ έμπειρα άτομα (από 7 χρόνια εμπειρίας και άνω) είναι πολύ πιο δεκτικά στο να αποκαλύψουν τα πραγματικά τους στοιχεία. Ειδικά το 30% σχεδόν από αυτούς θεωρεί ότι δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα να το κάνει.

Τα αναλογικώς μεγαλύτερα ποσοστά όλων των κατηγοριών τα συναντάμε – όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο – στην σταδιακή και επί μέρους αποκάλυψη των προσωπικών στοιχείων του καθένα μόνο σε δικούς του ανθρώπους. Ανεβαίνοντας όμως κλίμακα εμπειρίας και ελαστικότητας ως προς την αποκάλυψη των στοιχείων αυτό, διακρίνουμε μια «τάση» προς την χαλαρότητα όσο περνάει ο καιρός.

Δεν είναι τυχαίο άλλωστε και το γεγονός ότι το 40% περίπου των ατόμων που κάνουν chat από 1 χρόνο και κάτω δεν έχει αποκαλύψει ποτέ τα προσωπικά του στοιχεία σε κάποιον τρίτο. Αναλογικά, μόνο το 7% από εκείνους που έχουν μεγάλη εμπειρία στο chat δεν έχει αποκαλύψει ποτέ τα πραγματικά του στοιχεία.

Και σε αυτή τη συσχέτιση η εμπειρία καταδεικνύει ότι η γνώση ενός συστήματος και τα βιώματα που κάποιος μπορεί να αποκτήσει μέσα από αυτό τον καθιστούν πιο ελαστικό στην επικοινωνία του με τρίτα άτομα και να αποκτήσει πιο εύκολα μιας μορφής «οικειότητα» στη συζήτηση που θα του επιτρέψει να αποκαλύψει και τα πραγματικά του στοιχεία σε μια συζήτηση, ξεκαθαρίζοντας τις όποιες αμφιβολίες από τη σκέψη του.

Γράφημα 9.2.3.3: Συσχέτιση εμπειρίας και administrative αρμοδιοτήτων

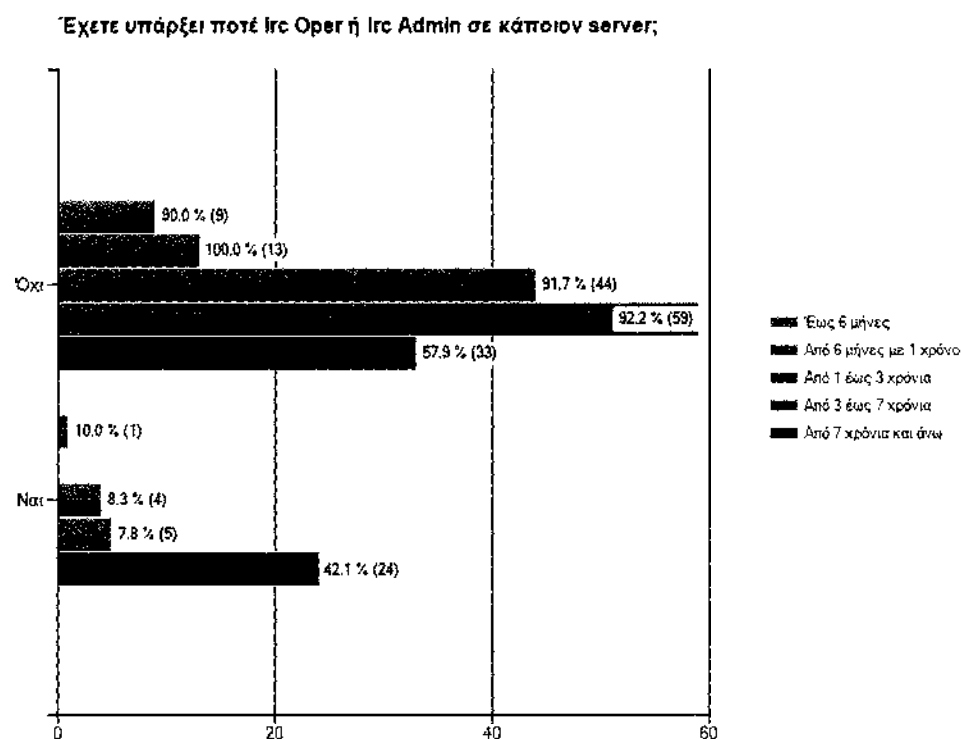
Για_πόσο_χρονικό_διάστημα_κάνετε_chat 'Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server Crosstabulation

Count		Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server		Total
		Ναι	Όχι	
Για_πόσο_χρονικό_διάστημα_κάνετε_chat	Από 1 έως 3 χρόνια	4	44	48
	Από 3 έως 7 χρόνια	5	59	64
	Από 6 μήνες με 1 χρόνο	0	13	13
	Από 7 χρόνια και άνω	24	33	57
	Έως 6 μήνες	1	9	10
Total		34	158	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	33,683 ^a	4	,000
Likelihood Ratio	32,583	4	,000
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,77.



Όπως μας φαίνεται και αυτονόητο, η συσχέτιση της εμπειρίας με τις διαχειριστικές αρμοδιότητες των χρηστών έχει μεγάλη σημασία.

Το 42% περίπου των συμμετεχόντων που έχει εμπειρία μεγαλύτερη των 7 ετών έχει υπάρξει ή είναι Irc Oper ή Administrator. Μόλις ένα 8% από εκείνους που έχουν εμπειρία από 1 έως 7 χρόνια έχει βρεθεί σε αυτή τη θέση. Θέση η οποία έχει μεγάλη ευθύνη για τη σωστή λειτουργία του συστήματος.

Στην κατηγορία των ατόμων που έχουν εμπειρία από 6 μήνες με 1 χρόνο, δεν έχει κανένας υπάρξει διαχειριστής ενώ στην κατηγορία των ατόμων που έχουν εμπειρία έως 1 χρόνο, ένα 10% απάντησε ότι έχει υπάρξει σε αυτή τη θέση. Αν και αυτό το περιστατικό μπορεί να μας μπερδέψει, εν τούτοις η εξήγηση του είναι απλή. Ειδικά οι νέοι σε ηλικία, μόλις γνωρίζουν ένα νέο σύστημα – που τους αρέσει – προσπαθούν απότομα να αποκτήσουν γνώμη και εμπειρία γύρω από αυτό σε μικρό χρονικό διάστημα. Συνήθως όμως απογοητεύονται και το εγκαταλείπουν για να επανέλθουν – εφόσον όλα εξελιχθούν φυσιολογικά – μετά από μερικά έτη πραγματικής και ουσιαστικής εμπειρίας.

9.2.4. Συσχέτιση με άξονα τις διαχειριστικές δυνατότητες των χρηστών

Ο κύριος λόγος που κάναμε τη συσχέτιση αυτή είναι το γεγονός ότι η συγκεκριμένη κατηγορία χρηστών αποτελεί τη κορύφωση της γνώσης μέσα στο σύστημα και έχει κατ' επέκταση ιδιαίτερη σημασία η συμπεριφορά τους μέσα σε αυτό.

Γράφημα 9.2.4.1: Συσχέτιση Irc oper/Admin με ώρες χρήσης του διαδικτύου

Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server * Πόσες_ώρες_αφιερώνεται_στο_διαδίκτυο_ημερησίως Crosstabulation

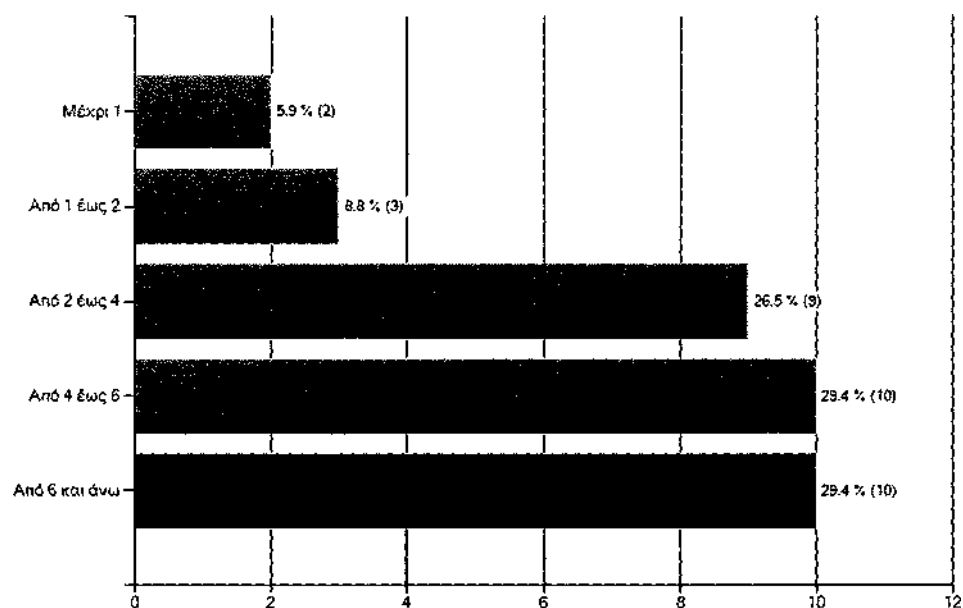
Count		Πόσες_ώρες_αφιερώνεται_στο_διαδίκτυο_ημερησίως					Total
		Από 1 έως 2	Από 2 έως 4	Από 4 έως 6	Από 6 και άνω	Μέχρι 1	
Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server	Ναι	3	9	10	10	2	34
	Όχι	8	60	51	30	9	158
Total		11	69	61	40	11	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	3,254 ^a	4	,618
Likelihood Ratio	3,133	4	,536
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1,95.

Πόσες ώρες αφιερώνεται στο διαδίκτυο ημερησίως;



Τα 34 άτομα που απάντησαν θετικά ότι έχουν υπάρξει Irc Operers/Admins σε κάποιο Chat Server μας οδηγούν στο φυσιολογικό συμπέρασμα ότι οι ώρες που αφιερώνουν στη χρήση του διαδικτύου είναι πολλές. Το 14.7% από αυτούς αφιερώνει λιγότερες από 2 ώρες καθημερινά ενώ οι υπόλοιποι περισσότερο. Ειδικά το 60% περίπου από αυτούς αφιερώνει από 4 ώρες και άνω ημερησίως.

Γράφημα 9.2.4.2: Συσχέτιση Irc oper/Admin με γνωριμίες FTF

Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server * Έχετε_ποτέ_συναντήσει_άτομα_που_κάνανε_chat Crosstabulation

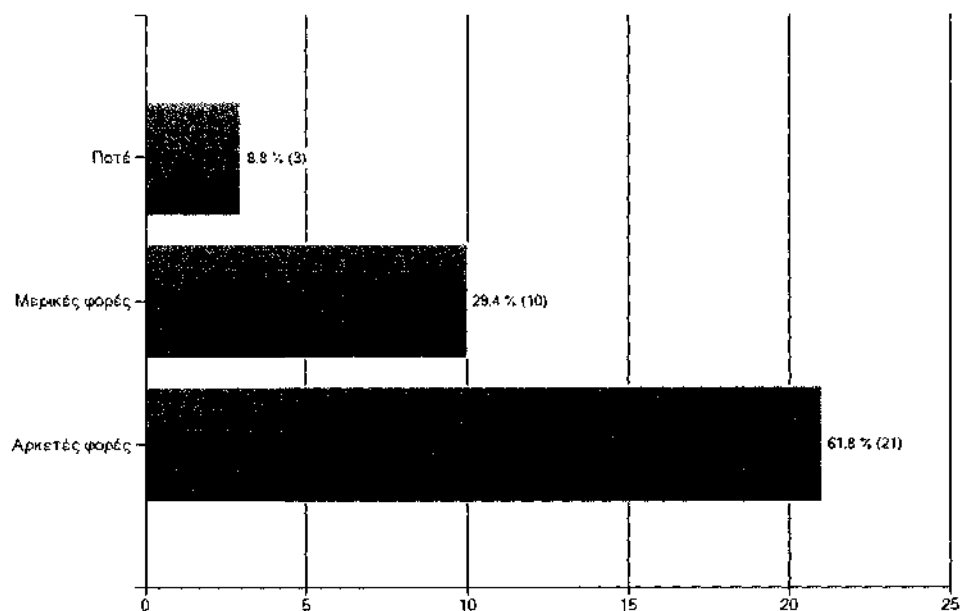
Count		Έχετε_ποτέ_συναντήσει_άτομα_που_κάνανε_chat			Total
		Αρκετές φορές	Μερικές φορές	Ποτέ	
Έχετε_υπάρξει_ποτέ_irc_Oper_ή_irc_Admin_σε_κάποιον_server	Ναι	21	10	3	34
	Όχι	68	57	33	158
Total		89	67	36	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,644 ^a	2	,098
Likelihood Ratio	4,930	2	,085
N of Valid Cases	192		

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 6,38.

Έχετε ποτέ συναντήσει άτομα που κάνουν chat;



Μόνο το 9% περίπου από τους χρήστες αυτής της κατηγορίας δεν έχει κάνει ποτέ του συνάντηση με κάποιο άτομο σε προσωπικό επίπεδο. Η συντριπτική πλειοψηφία από αυτούς όμως (91%) έχει κάνει συναντήσεις από μερικές έως αρκετές φορές.

Το γεγονός αυτό οφείλεται κυρίως στην εμπειρία από τεχνικής άποψης σε πρώτο βαθμό και από πρακτικής σε δεύτερο. Ένας διαχειριστής ενός συστήματος γνωρίζει πολύ καλά τη λειτουργία και τα προβλήματα του. Η γνώση αυτή σε συνδυασμό και με την αγάπη που προσδίδουν οι χρήστες αυτοί στο σύστημα τους, τους κάνει πιο επικοινωνιακούς και πιο ανεκτούς στη γενικότερη συμπεριφορά τους μέσα στο σύστημα και κατ' επέκταση στις διαπροσωπικές τους σχέσεις.

Μια εξήγηση που θα μπορούσαμε να δώσουμε για εκείνο το 9% που δεν έχει κάνει ποτέ του κάποια γνωριμία, είναι ίσως η καχεκτικότητα αλλά και η αλαζονεία που μπορεί να προσφέρει το σύστημα στο κάτοχο της θέσης αυτής ώστε να μην αναπτύσσονται οι διαπροσωπικές σχέσεις σε αυτή τη κατηγορία χρηστών.

Γράφημα 9.2.4.3: Συσχέτιση Irc oper/Admin με επισκεψιμότητα

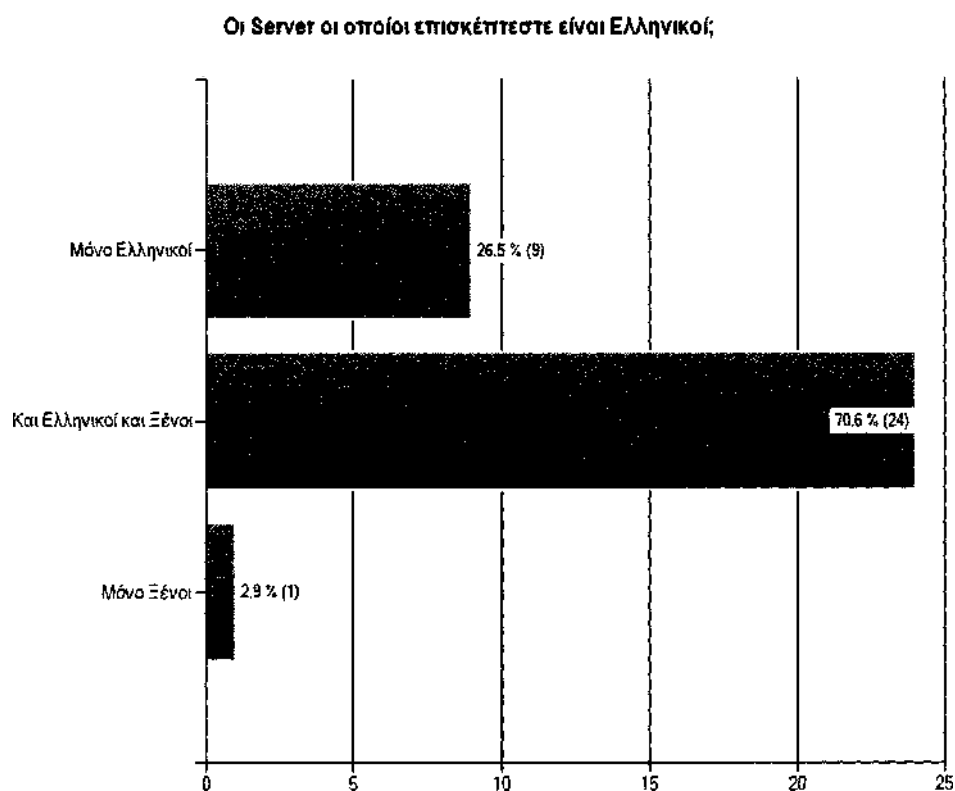
Έχετε_υπάρξει ποτέ Irc_Oper_ή_Irc_Admin_σε_κάποιον_server 'Οι_Server_οι_οποίοι_επισκέπτεστε_είναι_Ελληνικοί Crosstabulation

Count		Οι_Server_οι_οποίοι_επισκέπτεστε_είναι_Ελληνικοί			Total
		Και Ελληνικοί και Ξένοι	Μόνο Ελληνικοί	Μόνο Ξένοι	
Έχετε_υπάρξει ποτέ_ Irc_Oper_ή_Irc_Admin_σε_κάποιον_server	Ναι	24	9	1	34
	Όχι	49	109	0	158
Total		73	118	1	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	24,402 ^a	2	,000
Likelihood Ratio	23,226	2	,000
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (33,3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,18.



Δεν θα σταθούμε ιδιαίτερα σε αυτή τη συσχέτιση. Αυτό που πρέπει να τονιστεί όμως είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία των ατόμων αυτής της κατηγορίας (70.6%) δεν περιορίζεται μόνο στους Ελληνικούς Servers αλλά επεκτείνεται και σε αυτούς του εξωτερικού. Γεγονός φυσιολογικό αν λάβουμε υπ' όψιν μας ότι άτομα με αυτή την εμπειρία, βελτιώνουν και ενισχύουν τη γνώση τους στα αντίστοιχα συστήματα του εξωτερικού.

Γράφημα 9.2.4.4: Συσχέτιση Irc oper/Admin με πιθανότητα φιλικών σχέσεων μέσω Chat

Έχετε υπάρξει ποτέ Irc Oper ή Irc Admin σε κάποιον server * Κατά πόσο πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε φίλιες μέσω ενός chat Crosstabulation

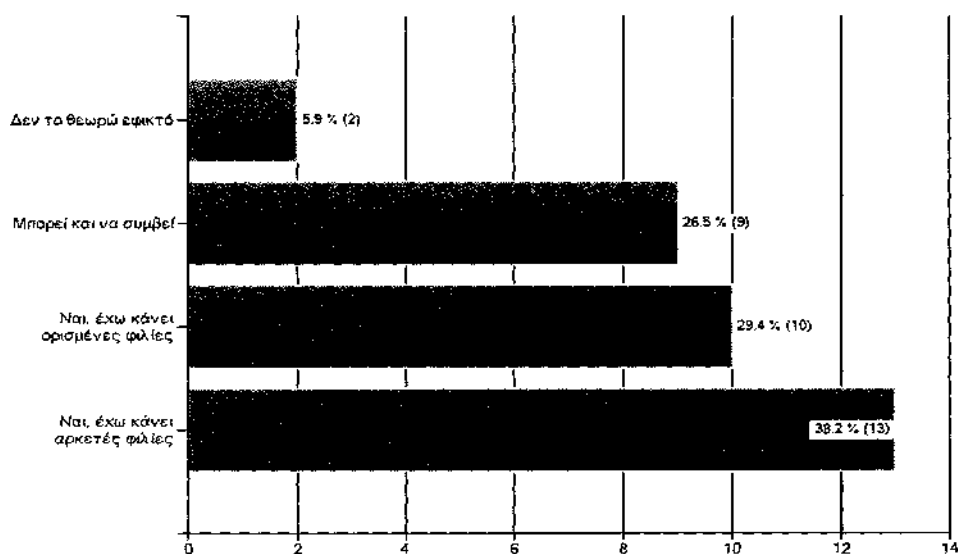
Count		Κατά πόσο πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε φίλιες μέσω ενός chat				Total
		Δεν το θεωρώ εφικτό	Μπορεί και να συμβεί	Ναι, έχω κάνει αρκετές φιλιες	Ναι, έχω κάνει ορισμένες φιλιες	
Έχετε υπάρξει ποτέ Irc Oper ή Irc Admin σε κάποιον server	Ναι	2	9	13	10	34
	Όχι	11	29	54	64	158
Total		13	38	67	74	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2,005 ^a	3	,571
Likelihood Ratio	1,997	3	,573
N of Valid Cases	192		

a. 1 cells (12,5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2,30.

Κατά πόσο πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε φιλιες μέσω ενός chat room;



Και εδώ παρατηρούμε αντίστοιχα αποτελέσματα με τη συσχέτιση 9.2.4 που παρουσιάσαμε στο γράφημα 9.2.4.2⁴¹. Το 69% των συμμετεχόντων που ανήκουν στην κατηγορία των Irc Oper/Admins έχει κάνει από μερικές έως και αρκετές φιλιες, το 26.5% δεν έχει κάνει αλλά το θεωρεί εφικτό ενώ εκείνοι που το θεωρούν ανέφικτο είναι μόλις το 6% (2 άτομα).

Η λογική αυτής της συσχέτισης είναι σχεδόν ίδια με αυτήν που παρουσιάσαμε παραπάνω, οπότε δεν χρειάζεται να κάνουμε εκτενέστερη αναφορά σε αυτή.

⁴¹ Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην σελίδα 121

Γράφημα 9.2.4.5: Συσχέτιση Irc oper/Admin με επίπεδο αυτοαξιολόγησης

Έχετε υπέρχει ποτέ Irc_Oper_ή_Irc_Admin_σε_κάποιον_server ' Σε_επίπεδο_αυτοαξιολόγησης_και_σε_κλίμακα_από_1_βασικά_έως_και Crosstabulation

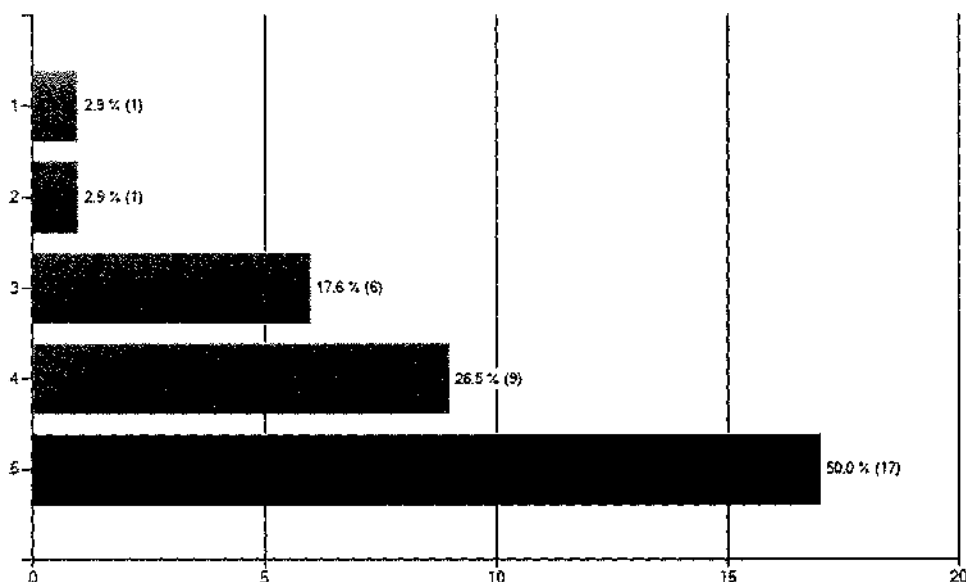
Count		Σε_επίπεδο_αυτοαξιολόγησης_και_σε_κλίμακα_από_1_βασικά_έως_και					Total
		1,00	2,00	3,00	4,00	5,00	
Έχετε_υπέρχει_ποτέ_Irc_Oper_ή_Irc_Admin_σε_κάποιον_server	Ναι	1	1	6	9	17	34
	Όχι	17	32	52	49	8	158
Total		18	33	58	58	25	192

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	52,443 ^a	4	,000
Likelihood Ratio	42,632	4	,000
N of Valid Cases	192		

a. 2 cells (20,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3,19.

Σε επίπεδο αυτοαξιολόγησης και σε κλίμακα από 1 (βασικά) έως και 5 (άριστα), σε τι επίπεδο γνώσης του chat σαν συστήματος (εντολές, ορίσμοι, servers κλπ) θα τοποθετούσατε τον εαυτό σας;



Τα αποτελέσματα αυτής της συσχέτισης μπορούμε εκ πρώτης όψης να τα χαρακτηρίσουμε ως φυσιολογικά. Τα μισά άτομα θεωρούν ότι ανήκουν στην κατηγορία των experts (κατηγορία 5) ενώ το υπόλοιπο 44% ότι ανήκουν στις κατηγορίες 3 και 4. μόλις 2 άτομα θεωρούν ότι βρίσκονται σε επίπεδο 2 και κάτω.

Ουσιαστικά, το μόνο που χρήζει περισσότερο ενασχόλησης είναι τα 2 άτομα που θεωρούν ότι βρίσκονται στις χαμηλές κατηγορίες. Μπορεί να μιλάμε για μεμονωμένες περιπτώσεις που έγιναν τυχαία διαχειριστές ή για περιπτώσεις που δεν απάντησαν ειλικρινά στην έρευνα. Προσωπικά θεωρώ ότι είναι νέοι χρήστες που απλώς έχοντας την περιέργεια να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους στο σύστημα και μπήκαν προσωρινά σε αυτή την κατηγορία (αποτέλεσμα ανάλογο της συσχέτισης 9.2.3, γράφημα 9.2.3.3⁴² που κάναμε αντιπαραβολή της εμπειρίας και των διαχειριστικών δυνατοτήτων).

9.3. Περιορισμοί

Το μέσο που επιλέχθηκε να γίνει η έρευνα, το online ερωτηματολόγιο, παρουσιάζει κάποιες ιδιαιτερότητες που σκόπιμο είναι να αναφερθούμε. Η φύση του chat είναι τέτοια που – και με δεδομένο ότι θέσαμε σαν στόχο όλοι όσοι απάντησαν να είναι ενεργοί χρήστες – μας επέτρεψε να έχουμε αποτελέσματα από ένα πιο «ειδικό» και «εξειδικευμένο» κοινό.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα που έχουμε να αντιμετωπίσουμε σε αυτές τις έρευνες είναι η ταυτοποίηση του προσώπου που απάντησε. Βασιζόμαστε περισσότερο στην καλή πίστη του συμμετέχοντα καθώς δεν υπάρχει κάποιος πρακτικός τρόπος να επιβεβαιωθούμε ότι αυτός που απάντησε στην έρευνα είναι πραγματικά αυτός ή τα χαρακτηριστικά που δηλώνει να δηλώνουν τα πραγματικά χαρακτηριστικά του ιδίου.

Για να αντιμετωπίσουμε αυτή τη κατάσταση και να μπορέσουμε να δεχθούμε τα αποτελέσματα ως πιο «αληθινά» από τη σκοπιά μας, προσέξαμε πολύ δύο σημεία: από την μια πλευρά να διατηρήσουμε την ανωνυμία του συμμετέχοντα και από την άλλη να του απαγορέσουμε να συμμετάσχει πάνω από μια φορά χρησιμοποιώντας ip blocking⁴³.

Στην έρευνα μας δεν ζητήσαμε σε κανένα σημείο της κάποιο ευαίσθητο προσωπικό δεδομένο, όπως λόγου χάρη το όνομα, τη φυλή, την πίστη, ακόμα και το e-mail των ερωτηθέντων. Με αυτή την ενέργεια ο συμμετέχων αποτρέπεται από το να δηλώσει ψευδή στοιχεία, δημιουργώντας ένα κλίμα εμπιστοσύνης. Ένα κλίμα απαραίτητο για την ενεργή συμμετοχή τους και την απρόσκοπτη, σωστή και χωρίς λάθη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου.

⁴² Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στη σελίδα 118

⁴³ Λειτουργία πολλών ιστοσελίδων η οποία μας επιτρέπει να μπλοκάρουμε είτε εύρος IP, είτε στη περίπτωση μας να επιτρέψουμε να περαστούν στοιχεία παραπάνω από μια φορά από τον ίδιο υπολογιστή.

Χρησιμοποιώντας ip blocking από την άλλη, προστατέψαμε τα αποτελέσματα της έρευνας ώστε να είναι όσο το δυνατό ατόφια και προερχόμενα από μια πηγή, καθότι διπλή εισαγωγή τους από τον ίδιο υπολογιστή ενέχει δύο σημαντικούς κινδύνους: την εισαγωγή ενός προφίλ χρήστη παραπάνω από μια φορά ή την εισαγωγή στοιχείων διαφορετικών από το ίδιο άτομο, καθώς ενδεχόμενη επιλογή του να εισάγει στοιχεία παραπάνω από μια φορά θα τον ωθούσε σε ένα άτυπο παιχνίδι ρόλων προσπαθώντας να αποδώσει στοιχεία για χαρακτήρα διαφορετικό από τον δικό του.

10. Συζήτηση

10.1. Συμπεράσματα

Αφού τελείωσε η έρευνα και η μελέτη μας, οδηγηθήκαμε σε πολλά χρήσιμα συμπεράσματα. Η συζήτηση βέβαια για το μέσο αυτό φαντάζει ατελείωτη καθώς πρόκειται για μια «αδιαίτερη» τεχνολογία που έχει πολλούς φανατικούς οπαδούς και μπορεί να μελετηθεί σε πολλά επίπεδα. Ένα μέσο που από τότε που δημιουργήθηκε μέχρι και σήμερα έχει ως απώτερο σκοπό την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών του.

Σε γενικό επίπεδο, έχουμε να παρατηρήσουμε κυρίως την μεγάλη δημοτικότητα του Chat. Αν και πρόκειται για μια τεχνολογία προηγούμενων δεκαετιών που στηρίζεται μόνο στο κείμενο και δεν έχει δεχθεί αναβάθμιση τα τελευταία χρόνια – πέρα από μερικές αναβαθμίσεις στους server και τα services που χρησιμοποιεί, η φιλοσοφία και ο τρόπος παραμένει ο ίδιος – χρησιμοποιείτε σε μεγάλο βαθμό και έχει φανατικούς οπαδούς που το χρησιμοποιούν για πολλά χρόνια.

Στα ενδόμυχα του chat, παρατηρούμε σε πρώτο επίπεδο ότι εξακολουθεί να χρειάζεται μιας μορφής εξοικείωση με την τεχνολογία καθώς οι τελείως άπειροι χρήστες είναι πολύ πιθανό να δυσκολευτούν στην αφομοίωση αυτού του συστήματος και στις απαιτήσεις που αυτό έχει. Τεχνολογία όμως που παρά τις «ιδιοτροπίες» της, είναι πολύ εύκολο να αφομοιωθεί από τον καθένα εφόσον αυτός το επιθυμεί. Η πρόσβαση τις περισσότερες φορές είναι ελεύθερη για τον καθένα ενώ διασφαλίζεται η ανωνυμία του χρήστη εφόσον αυτός το επιθυμεί με την χρήση ψευδώνυμων. Υπάρχει τεράστια ποικιλομορφία παγκοσμίως όσον αφορά τα θέματα που συζητούνται και τους servers που μπορεί κάποιος να συνδεθεί. Μπορούμε να συναντήσουμε κανάλια γενικής συζήτησης, τοπικών χαρακτηριστικών, αθλητικών προτιμήσεων, σεξουαλικού προσανατολισμού, εκπαιδευτικού ενδιαφέροντος και πολλά άλλα. Η πρόσβαση τις περισσότερες φορές είναι ελεύθερη για τον καθένα.

Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει και για το βασικό τρόπο επικοινωνίας μέσα από το μέσο αυτό που δεν είναι άλλος από το κείμενο. Οι γλωσσικές ιδιαιτερότητες που συναντούμε μέσα από την περιήγησή μας σε κάποιο chat room είναι αρκετές. Η γλώσσα σαν ένας ζωντανός οργανισμός, είναι αρκετά εύπλαστη και επιδέχεται συνεχώς «αναβάθμισης» προσαρμοσμένη στις ιδιαιτερότητες του μέσου, με κυριότερη από αυτές την ανάγκη για ευκολία μετάδοσης και μείωση του μεγέθους. Γλωσσικές ιδιοτροπίες που για τον άπειρο χρήστη φαντάζει πολλές φορές ιδιαίτερα δύσκολο στο να εξοικειωθεί με αυτές. Άποψη

που έχει καταρριφτεί από την εμπειρία μας στο chat και στο διαδίκτυο γενικότερα καθώς η ευκολία ένταξης σε αυτή και η κατανόησή της δεν χρειάζεται ιδιαίτερη προσπάθεια, παρά μόνο συνήθεια. Ο καθένας από εμάς έχει το δικό του τρόπο επικοινωνίας και πολλές φορές τον δικό του γλωσσολογικό κώδικα. Αν και φαντάζει δύσκολο σε τόσο πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα να υπάρχει ομαλή ροή και κατανόηση της γλώσσας, εντούτοις η καθιέρωση μιας συγκεκριμένης «αργκό» επικοινωνίας είναι εύκολα αφομοιώσιμη από όλα τα μέλη των κοινοτήτων αυτών.

Σε κοινωνιολογικό επίπεδο, μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για οργανωμένες συνήθως κοινότητες που έχουν θέμα, δομή, κανόνες συμπεριφοράς, έλεγχο και τάξη. Υπάρχουν άτομα με συγκεκριμένες αρμοδιότητες που ελέγχουν την τάξη και την ομαλή λειτουργία ενός καναλιού. Αξίζει να γίνει ειδική μνεία για την ανάπτυξη συλλογικής συνείδησης στα πλαίσια μίας κοινότητας. Από την κοινωνιολογική οπτική, μία κοινότητα της οποίας τα μέλη αποκτούν συλλογική συνείδηση περνάει πλέον στην δημιουργία κοινωνίας. Δηλαδή δεν υπάρχει διάδραση μεταξύ τους απλά για να επιτύχουν κάποιους ατομικούς σκοπούς αλλά πλέον ανησυχούν για την ίδια τη κοινωνία ως σύνολο και βάζουν πρώτη προτεραιότητα την επίτευξη κοινών – ομαδικών στόχων. Φαινόμενο που παρατηρείτε πολύ συχνά στα Chat rooms.

Σε ψυχολογικό επίπεδο, η προσοχή μας έχει εστιαστεί κυρίως στην ανωνυμία του χρήστη εφόσον αυτός το επιθυμεί. Η online επικοινωνία προσφέρει ενδιαφέρουσες εναλλακτικές πρακτικές για την έκφραση της προσωπικής ταυτότητας. Μέσα στο chat μπορούμε να είμαστε ο εαυτός μας εξ ολοκλήρου, εν μέρει ή και καθόλου. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να υιοθετήσει μια διαφορετική ταυτότητα ή και να κινηθεί άορατος. Όνομα, επάγγελμα, φυσικά ή κοινωνικά γνωρίσματα που εμφοιλοχωρούν σε διαπροσωπικού τύπου επικοινωνία γίνονται στο δίκτυο ζήτημα προσωπικής επιλογής. Ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι συμπεριφέρονται στον κυβερνοχώρο θα είναι πάντα μια σύνθετη αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των χαρακτηριστικών γνωρισμάτων του κυβερνοχώρου και των χαρακτηριστικών του κάθε προσώπου. Η επικοινωνία μόνο με κείμενο, η εξίσωση της θέσης και η ευκαιρία για την αλλαγή ή απόκρυψη της ταυτότητας κάποιου, είναι στοιχεία που χρησιμοποιούνται στις δυνητικές ομάδες.

Στο ερευνητικό επίπεδο τέλος, η ανάλυση του δείγματος που πραγματοποιήσαμε μας βοήθησε στο να σκιαγραφήσουμε σε ένα βαθμό το προφίλ του Έλληνα Chatter. Αναλογικά οι γυναίκες είναι λιγότερες όσον αφορά το φύλο αλλά χωρίς μεγάλη απόκλιση από τους άνδρες. Συναντήσαμε άτομα από όλα τα γεωγραφικά διαμερίσματα της χώρας,

με εμφανή καταγωγή από αστικά κέντρα, πολλών επαγγελμάτων, με μέσο ατομικό εισόδημα. Το μορφωτικό επίπεδο είναι σε γενικές γραμμές υψηλό με μεγάλο πυρήνα να εστιάζεται στη μέση εκπαίδευση. Οι ώρες που αφιερώνουν στο διαδίκτυο κυμαίνονται με επίπεδα 3 -- 4 ωρών ημερησίως και άνω. Ο κυριότερος λόγος -- όπως άλλωστε ήταν αναμενόμενο -- που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο οι chatter είναι η επικοινωνία. Πολύ μεγάλο είναι το ποσοστό των ατόμων που μαζί με το chat χρησιμοποιούν και τους messengers. Αυτό σημαίνει ότι οι χρήστες αυτοί είναι περισσότερο οπαδοί της συγχρονισμένης επικοινωνίας παρά της ασύγχρονης (όπως λόγου χάρη τα Forums και τα Blogs).

Όσον αφορά τη διάρκεια, οι περισσότεροι κάνουν chat για πολλά χρόνια και αυτό υποδηλώνει σε μεγάλο βαθμό και την αγάπη τους για το μέσο. Τους αρέσει το chat για να γνωρίσουν νέο κόσμο και να επικοινωνήσουν με καινούργιο. Αποτελούν σε γενικές γραμμές μόνιμα μέλη σε πολλά κανάλια επικοινωνίας και είναι διατεθειμένοι -- όσοι δεν το έχουν κάνει ήδη -- να προχωρήσουν σε προσωπικού επιπέδου γνωριμίες με τα άτομα που κάνουν chat.

Πολλοί επίσης αλλάζουν το nickname τους και μπαίνουν σε ένα «παιχνίδι» ρόλων, εκμεταλλευόμενοι την ανωνυμία που τους προσφέρει το διαδίκτυο. Παρατηρήσαμε επίσης πολλές διαφορές στη συμπεριφορά των χρηστών ανάλογα με το αν είναι άνδρες ή γυναίκες. Είδαμε την σημασία που έχει το φύλο, η ηλικία και η εμπειρία του χρήστη στην προσαρμογή του και στη γενικότερη συμπεριφορά του στο σύστημα.

Όπως 'και να έχει, το πεδίο είναι αρκετά γόνιμο για μελέτη και ένταξη σε αυτό. Όπως προαναφέραμε, η συζήτηση για το μέσο φαντάζει ατελείωτη. Η ουσία είναι ότι πρόκειται για ένα «εργαλείο» που μας επιτρέπει να αναπτύξουμε ένα από τα βασικά συστατικά της φύσης μας: την επικοινωνία. Και ταπεινή επιθυμία του γράφοντα είναι το μέσο αυτό να διαδοθεί σε μεγαλύτερο βαθμό και να εξαπλωθεί τόσο, όσο χρειάζεται για να επιτρέψει σε ακόμα περισσότερο κόσμο να δικτυωθεί και να κάνει ακόμα πιο ευρύ το πεδίο των γνωριμιών του.

:o)

10.2. Προτάσεις για επόμενη έρευνα

Η έρευνα για το chat μας οδήγησε σε πολλά χρήσιμα συμπεράσματα. Ίσως και να μας δημιούργησε ερωτήματα για περαιτέρω, μελέτη και ανάλυση του συστήματος που λειτουργεί και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών που διακατέχουν τα μέλη και τους συμμετέχοντες όλων αυτών των συζητήσεων.

Ένα από τα πεδία όμως – κατά τη προσωπική άποψη του γράφοντος – που δεν έχει βρει εφαρμογή το chat στην Ελληνική πραγματικότητα, είναι στο κλάδο της εκπαίδευσης. Ενδιαφέρον προς διερεύνηση θα αποτελούσε το στήσιμο ενός διαπανεπιστημιακού δικτύου IRC Servers, όπου όλοι οι φοιτητές θα μπορούσαν να δημιουργήσουν, εκτός από τα τετριμμένα κανάλια επικοινωνίας, και πολλά με εκπαιδευτικό χαρακτήρα αναλόγως του τμήματος και της σχολής της οποίας είναι φοιτητές.

Όπως προέκυψε και από την έρευνά μας, ένα μεγάλο ποσοστό των συμμετεχόντων ήταν φοιτητές. Εάν θεωρήσουμε δεδομένο ότι κάποιος φοιτητής διαθέτει περισσότερο ελεύθερο χρόνο σε σχέση με κάποιον εργαζόμενο και τον ενδιαφέρει η γνώση, είναι εύκολο να φανταστούμε τις επιπτώσεις μιας πολύ μεγάλης εικονικής εκπαιδευτικής κοινότητας, όπου εκτός από απόψεις, θα ανταλλάσσεται και η γνώση.

Ένα Project που δεν απαιτεί ούτε μεγάλο κόστος αλλά ούτε και πληθώρα ατόμων που κατέχουν την γνώση. Απαιτείται ένας root server με τον αντίστοιχο root admin που θα έχει «δεμένους» πάνω του μερικούς άλλους servers άλλων πανεπιστημίων ώστε να ξεκινήσει το πρωταρχικό δίκτυο. Από ένα σημείο και μετά, η προσθήκη άλλων servers θα μεγαλώνει συνεχώς το δίκτυο. Υπάρχει φυσικά και το μεγάλο πλεονέκτημα ότι και ένας πρωταρχικός Server να υπάρχει, μπορούν να συνδεθούν σε αυτών εκατοντάδες, ακόμα και χιλιάδες χρηστών χωρίς να απαιτείτε κάποιος παραπάνω.

Ίσως αποτελεί ένα όνειρο που η υλοποίησή του να θεωρείτε ανέφικτη. Ίσως να υπάρχουν και αρκετές αντικειμενικές δυσκολίες. Το πάθος όμως και η αγάπη που διακατέχει τους έμπειρους χρήστες για το μέσο αυτό, ίσως να μπορέσει να σταθεί εφελτήριο για μια καινοτόμα πρόταση στην εξάπλωση της γνώσης. Ένα Project που η υλοποίησή του θα μπορούσε να οδηγήσει στη δημιουργία μιας ανθρώπινης online εγκυκλοπαίδειας και ενδεχομένως ενός δικτύου experts το οποίο θα εκμεταλλευόταν την ταχύτητα της συγχρονισμένης επικοινωνίας και συζήτησης για να επεκτείνει τη γνώση. Ταυτόχρονα, η ενδεχόμενη σύνδεση τους συστήματος αυτού με μια online στατική βιβλιοθήκη δεδομένων στα πρότυπα της Wiki, η οποία θα είχε συγκεκριμένο γνωσιακό περιεχόμενο από

συγκεκριμένους εγκεκριμένους χρήστες θα επέτρεπε στον χρήστη του συστήματος, όχι μόνο την ταυτόχρονη συνομιλία επί διαφόρων θεμάτων αλλά και την άμεση σύνδεσή τους με μια βάση που θα επέτρεπε την περαιτέρω διερεύνηση τους.

10.3. Αντί Επίλογου

Αν και αποτελεί μια από τις πρωταρχικές μορφές επικοινωνίας του διαδικτύου, με «φτωχά» χαρακτηριστικά, εντούτοις το chat έχει καταφέρει να σταθεί στο ύψος του επάξια όλα αυτά τα χρόνια και συνεχίζει να έχει φανατικό κοινό και να αυξάνεται στο μέγεθός του. Αν και νέες τεχνολογίες με περισσότερα χαρακτηριστικά έχουν εμφανιστεί (messengers, εφαρμογές video κ.α.), αυτό που εμείς παρατηρούμε είναι η συνεχώς αυξανόμενη χρήση των υπηρεσιών chat από χρήστες σε παγκόσμιο επίπεδο και αυτό σε αντιπαράθεση με το γεγονός ότι – αν εξαιρέσουμε τον αριθμό και την ποιότητα των servers – οι υπηρεσίες του παραμένουν για χρόνια ανεπηρέαστες και μη αναβαθμίσιμες⁴⁴.

Το chat έχει χαρακτηριστεί από πολλούς – και δικαιολογημένα – σαν ένας «δεινόσαυρος» τεχνολογικά. Αν αναφέρουμε και το γεγονός της ύπαρξης συνεχώς νέων υπηρεσιών chat που προσφέρουν και τη δυνατότητα προσθήκης ήχου και εικόνας στις συνομιλίες, υπηρεσίες που ΔΕΝ έχουν τη διεσδυτικότητα του irc chat όπως όταν αυτό πρωτοεμφανίστηκε, αναρωτιόμαστε πραγματικά για αυτό το γεγονός της επέκτασής του. Εδώ φαίνεται να παίζει σημαντικό ρόλο η χρησιμοποίηση του απλού κειμένου και η ευελιξία και η εκφραστικότητα που αυτό μας προσφέρει. Αν συνυπολογίσουμε και το γεγονός της ανωνυμίας στο irc chat, που σημαίνει ουσιαστικά ότι μπορούμε να «κτίσουμε» οποιοδήποτε είδος ταυτότητας θέλουμε εμείς στο chat και να παραβλέψουμε την πραγματική μας ταυτότητα, μπορούμε να κατανοήσουμε καλύτερα γιατί το chat έχει γίνει τόσο διαδεδομένο.

Οι πολέμοι του chat εμφανίζουν ως κύριο μειονέκτημά του το γεγονός ότι μπορεί σε ορισμένες περιπτώσεις να αποτελέσει πηγή κινδύνων. Πράγματι μπορούμε να συναντήσουμε πολλά «είδη» κινδύνων στο chat, από «απλά» όπως για παράδειγμα η παραπληροφόρηση ή ο ρατσισμός, έως και «επικίνδυνα» όπως για παράδειγμα η παρακίνηση σε εγκληματικές ενέργειες. Η αλήθεια είναι ότι θα συναντήσουμε πολύπλευρες και πολυδιάστατες προσωπικότητες αν επιχειρήσουμε να κάνουμε chat. Από

⁴⁴ Αν εξαιρέσουμε τη σταδιακή αναβάθμιση των services, η φιλοσοφία και ο τρόπος λειτουργίας είναι πρακτικά ο ίδιος που ήταν πριν αρκετά χρόνια

απλούς χρήστες που επιζητούν τη συνομιλία μέχρι και περιθωριοποιημένα άτομα που έχουν ως σκοπό να βλάψουν τους άλλους. Η ουσία είναι στο γεγονός πως αντιμετωπίζει ο καθένας από εμάς τέτοια άτομα και πόσο «εύπλαστη» προσωπικότητα έχει. Μην αναιρούμε το γεγονός ότι τέτοιες καταστάσεις μπορούμε να συναντήσουμε και στην πραγματικότητα και μπορούμε με διάφορους τρόπους να τις αντιμετωπίσουμε.

Από την άλλη πλευρά, πολλοί υποστηρίζουν ότι μπορούμε να λάβουμε σημαντική βοήθεια σε ορισμένα θέματα μέσω του chat όπως για παράδειγμα σε τεχνικά θέματα, σε θέματα ψυχολογικής φύσεως, και σε πολλά άλλα. Αν εμείς θελήσουμε να μάθουμε κάτι για μια λειτουργία του υπολογιστή μας για παράδειγμα, είναι πιο εύκολο να αναζητήσουμε και να πάμε σε ένα chat room με παρόμοια θεματολογία και να λύσουμε τις απορίες μας, παρά να αναζητάμε τέτοιου είδους πληροφορίες σε καταστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Υπάρχουν ουσιαστικά άπειρα κανάλια με ένα ευρύ φάσμα θεματολογίας που μπορούμε να συζητήσουμε οτιδήποτε και ταυτόχρονα χιλιάδες χρήστες που είναι πρόθυμοι να μας βοηθήσουν.

Οι δυνατότητες της τεχνολογίας προσφέρουν σαφώς νέες λύσεις και νέους δρόμους στον τομέα της επικοινωνίας. Συζητήσεις επί συζητήσεων μπορούν να αναπτυχθούν σχετικά με το chat. Η ουσία όμως είναι η εξής: Οι λύσεις αυτές μέχρι στιγμής προτείνονται και λειτουργούν σαν εναλλακτικές και όχι σαν πλήρεις αντικαταστάσεις των υπαρχόντων τεχνικών και μεθόδων – κι αυτό είναι κάτι το οποίο σε καμία στιγμή δεν πρέπει να μας διαφεύγει.

11. Βιβλιογραφία

- Albright, J. M. & Conran, T., 1997, *Online Love: Sex, Gender and Relationships in Cyberspace*, διαθέσιμο στο: <http://www.scf.usc.edu/~albright/onlineluv.txt>, ανάκτηση 12.4.2006
- Allen, J., 1995, *Natural Language Understanding*, kaktos apanta, Athens
- Alstyne, M.V. & Brynjofsson, E., 1996, *Electronic Communities: Global Village or Cyberbalkans* ?, διαθέσιμο στο: <http://web.mit.edu/marshall/www/papers/CyberBalkans.pdf>, ανάκτηση 15.10.2008
- Arendt, H. 1998, *The human condition*, (second edition) The University of Chicago Press, Chicago
- Baird, Ellen, 1998, "Ain't Gotta Do Nothin But Be Brown and Die " - Introduction to the Internet and an American Indian Chat Room, διαθέσιμο στο: <http://www.december.com/cmc/mag/1998/jul/baird.html>, ανάκτηση 15.10.2008
- Barbatsis, G., Fegan, M. & Hansen, K., 2000, *The Performance of Cyberspace. An Exploration Into Computer-Mediated Reality*, διαθέσιμο στο: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/barbatsis.html>, ανάκτηση 12.4.2006
- Baym, Nancy K., 1995, *The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication*. In: Jones, S. G. (Ed.): *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks
- Bays, Hillary, 1998, *Framing and face in Internet exchanges: A socio-cognitive approach*, διαθέσιμο στο: <http://viadrina.eu.v-frankfurt-o.de/~wjournal/bays.htm>, ανάκτηση 15.10.2008
- Blair, D. , Hader, S. & Meyer, Tom., 1997, *A MOO-Based Collaborative Hypermedia System for WWW*, διαθέσιμο στο: <http://www.cs.brown.edu/research/graphics/research/pub/papers/wwwmoo.html>, ανάκτηση 12.4.2006
- Boase, J. & Wellman B., 1998, *Personal Relationships: On and Off the Internet*, Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/index.html>, ανάκτηση 15.04.2007
- Bromberg, H., 1995, *Are MUDs Communities?*, In: Shields, R. (Ed.): *Cultures of Internet*. London.
- Byrne, E., 1994, *Cyberfusion: The Formation of Relationships on Internet Relay Chat*, University of Western Sydney
- Camballo, David & Lo, J., 1998, *The IRC Prelude*, διαθέσιμο στο: <http://www.irchelp.org/irchelp/new2irc.html>, ανάκτηση 07.11.2008
- Castelfranchi C. & Tan Y.H., 2001, *Trust and Deception in Virtual Societies*, Kluwer Academic Press, Dortrecht, Netherlands
- Castels, M., 2007, "Communication, Power and Counter-power in the Network Society", *International Journal of Communication*, Vol:1, διαθέσιμο στην: <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/46/35>, ανάκτηση 07.11.2008
- Charalabidis, A., 1999, *The Book of IRC: The Ultimate Guide to Internet Relay Chat*, No

Starch Press

- Chenault, Brittney G., 1998, *Developing Interpersonal and Emotional Relationships Via Computer-Mediated Communication*. In: CMC Magazine May 1998. διαθέσιμο στο: <http://www.december.com/cmc/mag/1998/may/chenault.html>, ανάκτηση 07.11.2008
- Cherney, L., 1999, *Conversation and Community: Chat in a Virtual World*, Stanford, UK
- Cebrian, L., 2000, Το δίκτυο: το Ίντερνετ και τα νέα μέσα επικοινωνίας, μετάφραση Χάρης Παπαγεωργίου, Στάχυ, Αθήνα
- Conner, S., Kiersten K., 2000, *Το βιβλίο του Internet: η επομένη γενιά: μια εντελώς νέα έκδοση του πρώτου - και καλύτερου - οδηγού για το Internet*, μετάφραση Γιάννης Κατσαντώνης, Κλειδάριθμος, Αθήνα
- Crystal, D., 2001, *Language and the internet*, Cambridge, UK
- Danet, B., 2001, *Cyberpl@y: Communicating Online*, Oxford.
- Farfeleder, S., 2000, *Analysis of Chat Communication*, Universität Salzburg, διαθέσιμο στο: http://www.sbg.ac.at/ang/projects/ps_s00/webfiles/farfeleder.htm, ανάκτηση 22.4.2007
- Fernback, J., & Thompson B., 1995, *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* Presented as "Computer-Mediated Communication and the American Collectivity" at the Annual Meeting of the International Communication Association, Albuquerque, New Mexico
- Focus Bari, 2008, *Έρευνα Web id. για τη χρήση του Internet*, διαθέσιμη στη: <http://www.focus.gr/default.asp?id=300160021&lcid=1032>, ανάκτηση 22.11.2008
- Furukawa, T. & Matsuo, Y. & Ohmukai, I. & Uchiyama, K. & Ishizuka, M., 2007 *Social Networks and Reading Behavior in the Blogkosphere*, διαθέσιμο στη <http://ymatsuo.com/papers/icwsm07furukawa.pdf>, ανάκτηση 23.10.2008
- Gillmor, D., (2006), *We the Media -Grassroots Journalism By the People, For the People*, O'Reilly Media, Inc, USA
- Gredler, E. M., 2001, *Learning and Instruction: Theory into Practice*, Merill/Prentice Hall, New Jersey, USA
- Harmon, A., 1998, *Researchers Find Sad, Lonely World in Cyberspace*, New YorkTimes, USA
- Halbert, Christy L., 1999, *The Presentation of Self in Computer-Mediated communication: Managing and Challenging Gender Identity*, Lexington, University of Kentucky, USA
- Hewson, C. & Yule, P. & Laurent, D. & Vogel, C., 2003 *Internet Research Methods A Practical Guide for the Social and Behavioural Sciences*, Sage Publications
- Hiltz, Starr R. & Turoff, M., 1994, *The Network Nation> Human Communication via Computer*, Cambridge, UK
- Hutchby, I., 2001, *Conversation and technology*, Cambridge
- Jacobson, D., 1998, *Impression Formation in Cyberspace. Online Expectations and Offline Experiences in Text-based Virtual Communities*, διαθέσιμο στο: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/jacobson.html>, ανάκτηση 12.4.2006

- Jones, Steven G., 1997, *Virtual Culture. Identity and Communication in Cyberspace*, London.
- Jones, Q., 1997, *Virtual-communities, virtual settlements & cyber-archaeology. A theoretical outline*, διαθέσιμο στο: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/jones.html>, ανάκτηση 07.11.2008
- Kempe, D.& Kleinberg, J.M.& Tardos, E., 2005., *Influential Nodes in a Diffusion Model for Social Network*. 1127-1134. διαθέσιμο στη: <http://www.cs.cornell.edu/home/kleinber/icalp05-inf.pdf>, ανάκτηση 20.04.2007
- Levy P., (1995), *Δονητική Πραγματικότητα. Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*, κριτική, Αθήνα
- Mayer, R. E., 1996, *Learners as information processors: Legacies and limitations of educational psychology's second metaphor*, Educational Psychologist, pages 31, 151-161
- Mayer, R. E., 2002, *Aids to computer-based multimedia learning*, Learning and Instruction, pages 12, 107-119
- McKenna, K. & Green, A., 2002, *Virtual group dynamics*, Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <http://homepages.nyu.edu/~kym1>, ανάκτηση 17.04.2007
- Michie, D., 1986, *On Machine Intelligence*, Ellis Horwood, Ghichester, UK
- Parks, M. R., & Floyd k., 1996, *Making Friends in Cyberspace*, Journal of Communication 46, no. 1
- Preece, J., 2000, *Online Communities: Designing Usability and Supporting Sociability*, New York.
- Rheingold, H., 1992, *Virtual Reality*, Touchstone, New York
- Rheingold, H., 1993, *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*, New York, HarperPerennial, USA
- Rintel, E.S., Mulholland, J. & Pittam, J., 2001, *First Things First: Internet Relay Chat Openings*, διαθέσιμο στο: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol6/issue3/rintel.html>, ανάκτηση 20.04.2007
- Ronan, J., 2001, *Chat Reference: An Exciting New Facet of Digital Reference Services*, διαθέσιμο στο: <http://www.arl.org/news/rlr/219/chat.html>,
- Salmon, G. & Giles, K., 1997, *Moderating Online*, διαθέσιμο στο: <http://www.emoderators.com/moderators/gilly/MOD.html>, ανάκτηση 23.10.2008
- Schunk, H. D., 2000, *Learning Theories: An Educational Perspective*, Prentice-Hall, New Jersey, USA
- Scroeder, R., 1995, *Networked worlds: Social aspects of multi-user virtual reality technology*, διαθέσιμο στο: <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/2/4/5.html>, ανάκτηση 23.10.2008
- Shuell, T., J., 1986, *Cognitive conceptions of learning*, Review of Educational Research, pages 56, 411-436
- Smith, M. A. & Kollock, P., 1999, *Communities in Cyberspace*, New York, NY
- SPSS Inc., 2008, *SPSS Base 16.0 User's Guide*, SPSS Inc, Printed in the United States of America

- Suler, J., 2001, *The Psychology of Avatars and Graphical Space in Multimedia Chat Communities*, διαθέσιμο στο: <http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/psyav.html>, ημερομηνία ανάκτησης 12.4.2006
- Suller, J.R., 2004, *On line counselling: a manual for mental health professionals. The psychology of text relationships*, Elsevier academic press, London
- Towell, J. & Towell, E., 1997, *Presence in Text-Based Networked Virtual Environments or "MUDS"*, διαθέσιμο στο: http://www.fragment.nl/mirror/various/Towell_et_al.1997.Presence_in_MUDs.htm, ημερομηνία ανάκτησης 12.4.2006
- Trower, P. & Bryand, B. & Argyle, M., 1978, *Social skill and mental health*, Methuen, London
- Tuomi, I., 2006, *Networks of Innovation: Change and Meaning in the Age of the Internet*, Oxford University Press, USA
- Wallace, P., 1999, *Psychology of the internet.*, Cambridge University Press, Cambridge, UK
- Walsh, N.P., 2001, *Is that a hemail or a shemail in your inbox?*, The Observer
- Walther, J.B., & Burgoon, J.K., 1992, *Relational communication in computer-mediated interaction*, Human Communication Research
- Wellman, B. & Gulia, M., 1998, *Virtual Communities as communities: Net Surfers Don't Ride Alone*, Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/index.html>, ανάκτηση 17.05.2006
- Zitzen, M., 2004, *Establishing Topical Coherence in Electronic Communications : A Corpus-Based Analysis of Metadiscursive Topic Shift Markers in Asynchronous and Synchronous Computer-Mediated Communication (CMC)*, Stuttgart, Germany
- Αναστασιάδης, Π., 2000, *Στον Αιώνα της Πληροφορίας*, Λιβάνης, Αθήνα
- Βασιλάκης, Κ., Λασκαρίδης, Γ., 1996, *Το αλφαβητάρι του Internet : [όλα όσα πρέπει να ξέρεις και δεν σου έχουν πει για τα ψηφιακά ταξίδια]*, Δίαυλος, Αθήνα
- Ευκλείδης, Α., 1992, *Γνωστική Ψυχολογία*, Art Text
- Βροντάκης, Σ., Μεταξάς, Ι., 2006, *Κοινότητες στο Κυβερνοχώρο με έμφαση στα MMORPGs*, Αναφορά Προπτυχιακής Εργασίας για το μάθημα Κοινωνικά Θέματα, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου
- Γιαννακόπουλος, Κ., 2005, *Εικονικές κοινότητες : μια κοινωνιολογική προσέγγιση του διαδικτύου*, Παπαζήσης, Αθήνα
- Παρατηρητήριο για την Κοινωνία της Πληροφορίας, 2007, Δείκτες e-Europe 2005/i2010, διαθέσιμο στη <http://www.observatory.gr/>, ανάκτηση 10.04.2009
- Καϊμάκη, Β., 1997, *Αμφίδρομη επικοινωνία έντυπων ΜΜΕ και internet*, Παπασωτηρίου, Αθήνα
- Κότον Μπ., Όλβερ Ρ., 1994, *Το λεξικογράφημα του κυβερνοχώρου, ένα εικονογραφημένο λεξικό όρων από τα πολυμέσα ως την δηννητική πραγματικότητα*, Terzo Books, Αθήνα

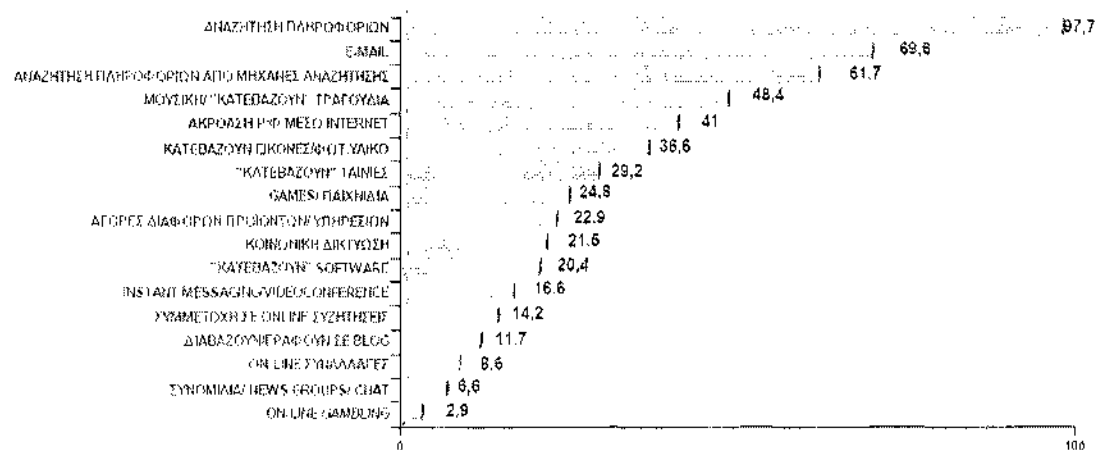
- Κωσταρίδου – Ευκλείδη, Α., 1992, *Γνωστική ψυχολογία, art of text*, Θεσσαλονίκη
- Ρούσος, Π. & Τσαούσης, Γ., 2002, *Στατιστική εφαρμοσμένη στις κοινωνικές επιστήμες*, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα
- Σακλαμpanάκης, Γ., 1995, *Εισαγωγή στο Internet*, Anubis, Αθήνα
- Σαμαρτζή, Σ., 1995, *Εισαγωγή στις γνωστικές λειτουργίες*, Παπαζήση, Αθήνα
- Μείζον Ελληνικό Λεξικό, 1997, Τεγόπουλος - Φυτράκης, Αθήνα
- Τσανάκας Χρ., (1999), *Cult 2000. Προκλήσεις νέας εποχής, future*, Αθήνα

Παράρτηματα

Παράρτημα 1: Λόγοι χρήσης Internet

ΛΟΓΟΙ ΧΡΗΣΗΣ INTERNET (ΤΕΛ. 6 ΜΗΝΕΣ)
18/3-21/4/2008 & 6/5-4/8/2008 & 19/8-15/9/2008

ΒΑΣΗ: ΑΝΤΡΕΣ-ΓΥΝΑΙΚΕΣ, 13-70, ΣΥΝΟΛΟ ΕΛΛΑΔΑΣ.
ΤΩΡΙΝΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET (2.760.000)



Πηγή: Focus Bari, 2008

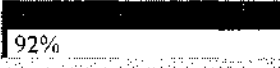
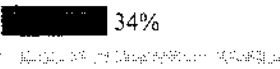
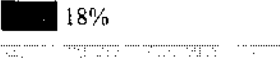
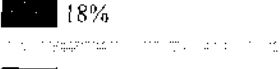
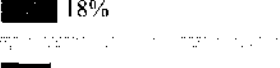
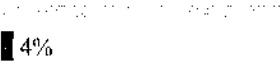
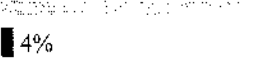
Παράρτημα 2: Βασικές εντολές Chat

Εντολή	Αποτέλεσμα
/action{κείμενο}	Στέλνει την συγκεκριμένη πράξη/αντίδραση στο τρέχων κανάλι ή στο παράθυρο query.
/ame{κείμενο}	Στέλνει την συγκεκριμένη πράξη/αντίδραση σε όλα τα κανάλια που βρίσκεστε.
/amsg{κείμενο}	Στέλνει το συγκεκριμένο μήνυμα σε όλα τα κανάλια που βρίσκεστε.
/away{μήνυμα}	Σας θέτει εκτός υπολογιστή αφήνοντας ένα μήνυμα που εξηγεί ότι δεν παρακολουθείτε προς το παρόν το τι γίνεται στο IRC.
/away	Σας επαναφέρει στον υπολογιστή.
/ban[#κανάλι]{ψευδώνυμο}[type]	Διώχνει τον συγκεκριμένο χρήστη από το τρέχων ή το ορισμένο κανάλι.
/clear	Καθαρίζει όλο το κείμενο του τρέχων παραθύρου.
/clearall	Καθαρίζει όλο το κείμενο όλων των παραθύρων.
/dccsend{ψευδώνυμο}{αρχείο1}{αρχείο2}...{αρχείοN}	Στέλνει τα συγκεκριμένα αρχεία στον χρήστη.
/disconnect	Προκαλεί μία άμεση αποσύνδεση από τον IRC server.
/dns{ψευδώνυμο διεύθυνση IP όνομα IP }	Χρησιμοποιεί το DNS του παροχέα σας για να αναλύσει μια IP διεύθυνση.
/exit	Επιβάλλει τον τερματισμό και κλείσιμο του mIRC.
/font	Ενεργοποιεί το παράθυρο επιλογής γραμματοσειρών.
/help {λέξη κλειδί}	Εμφανίζει το τμήμα βασικών εντολών του IRC που βρίσκετε στο αρχείο βοήθειας του mIRC.
/ignore [on off] ψευδώνυμο διεύθυνση]	Αγνοεί ένα ψευδώνυμο ή μια διεύθυνση ή το θέτει ολοκληρωτικά on ή off.
/invite {ψευδώνυμο} {#κανάλι}	Προσκαλεί έναν χρήστη σε ένα κανάλι.
/join {#κανάλι}	Μπαίνετε στο συγκεκριμένο κανάλι.
/kick {#κανάλι} {ψευδώνυμο}	Πετάει έξω έναν χρήστη από το συγκεκριμένο κανάλι.
/list [#string] [-min #] [-max #]	Εμφανίζει όλα τα διαθέσιμα κανάλια.
/me {κείμενο}	Στέλνει την συγκεκριμένη πράξη/αντίδραση στο τρέχων κανάλι ή στο παράθυρο query.
/mode{#κανάλι ψευδώνυμο}[[+] Χαρακτήρες mode [παράμετροι]]	Θέτει χαρακτηριστικά χρηστών ή καναλιών.
/msg {ψευδώνυμο} {μήνυμα}	Στέλνει ένα προσωπικό μήνυμα στον χρήστη χωρίς να ανοίγει παράθυρο query.
/names {#κανάλι}	Εμφανίζει τα ψευδώνυμα όλων των χρηστών σε ένα συγκεκριμένο κανάλι.
/nick {νέο ψευδώνυμο}	Αλλάζει το ψευδώνυμό σας.
/partall	Φεύγετε από όλα τα κανάλια.
/part {#κανάλι}	Φεύγετε από το συγκεκριμένο ή το τρέχων κανάλι.
/onotice [#κανάλι] {μήνυμα}	Στέλνει μία συγκεκριμένη ειδοποίηση σε όλους τους ops του συγκεκριμένου καναλιού.

/omsg [#κανάλι] {μήνυμα}	Στέλνει ένα συγκεκριμένο μήνυμα σε όλους τους ops του συγκεκριμένου καναλιού.
/query {ψευδώνυμο} {μήνυμα}	Ανοίγει ένα παράθυρο query στον συγκεκριμένο χρήστη και στέλνει προσωπικά μηνύματα.
/quit [μήνυμα]	Σας αποσυνδέει από το IRC με το συγκεκριμένο αποχαιρετιστήριο μήνυμα.
/server [διεύθυνση server [θύρα] [κωδικός]]	Σας επανασυνδέει στον προηγούμενο server στον καινούργιο που ορίσατε.
/time	Εμφανίζει την ώρα του server που χρησιμοποιείτε.
/topic [#κανάλι] {νέος τίτλος}	Αλλάζει τον τίτλο του συγκεκριμένου καναλιού.
/url [-d]	Ανοίγει ένα παράθυρο για URL που σας επιτρέπει να σερφάρετε στο www παράλληλα με το IRC.
/uwho [nick]	Εμφανίζει το παράθυρο user central με πληροφορίες σχετικά με τον συγκεκριμένο χρήστη.
/who {#κανάλι}	Δείχνει τα ψευδώνυμα όλων των χρηστών στο συγκεκριμένο κανάλι.
/who {*address.string*}	Δείχνει όλους τους χρήστες στο IRC με παρόμοιες διευθύνσεις.
/whois {ψευδώνυμο}	Δείχνει πληροφορίες για κάποιον χρήστη στο παράθυρο status.
/whowas {ψευδώνυμο}	Δείχνει πληροφορίες για κάποιον χρήστη που μόλις έφυγε από το IRC.

Παράρτημα 3: Λίστα 20 δημοφιλέστερων Chat Servers

Networks

Rank	Network	Users	Chat Rooms	IRCops	Checked	%
1	QuakeNet	88,626	81,791	79	06/05/09 12:30	 100%
2	Undernet	85,503	24,193	58	06/05/09 20:11	 96%
3	IRCnet	81,155	46,991	127	06/05/09 10:55	 92%
4	EFnet	47,450	24,069	127	06/05/09 10:59	 54%
5	DALnet	30,328	12,133	95	06/05/09 18:33	 34%
6	GameSurge	16,180	50,256	68	06/05/09 17:55	 18%
7	Telkom	15,921	3,409	26	06/05/09 08:03	 18%
8	Rizon	15,607	9,181	81	06/05/09 18:23	 18%
9	Webnet	14,462	2,857	9	06/05/09 14:23	 16%
10	Link-net	11,715	5,513	34	06/05/09 16:12	 13%
11	Swiftirc	8,816	6,339	23	06/05/09 06:37	 10%
12	HanIRC	8,753	9,673	8	06/05/09 10:35	 10%
13	Ogamenet	6,971	8,215	79	06/05/09 22:46	 8%
14	Darksin	6,628	457	40	06/05/09 05:17	 7%
15	OFTC	5,717	1,494	23	06/05/09 19:23	 6%
16	UniBG	4,584	2,639	30	06/05/09 15:50	 5%
17	SynircMERGE: Tehflap	3,895	1,015	26	06/05/09 04:59	 4%
18	EMUNet	3,887	1,348	18	06/05/09 16:33	 4%
19	IrCQ-Net	3,775	1,719	17	06/05/09 10:28	 4%
20	Explosionirc	2,985	216	35	06/05/09 06:19	 3%

Πηγή: <http://www.gogloom.com> , 05.2009

Παράρτημα 4: Δημοφιλέστερες φράσεις

- «Κρασάρω»: Από το crash ενός προγράμματος, συστήματος, συσκευής. Χρησιμοποιείται για να δείξει υπερβολική κούραση ή ακόμη και καταστροφή. Παράδειγμα: «έχει κρασάρει το μυαλό μου».
- «Χακεύω»: Χρησιμοποιείται πλέον για κάθε πιθανή λειτουργία που χρειάζεται πολύπλοκη και ευφυή δουλειά, αλλά και δόσεις πονηράδας.
- «Τρώω Ιό»: Από τους ιούς υπολογιστών. Χρησιμοποιείται για να δηλώσει ένα δύσκολο ή ανεπίλυτο πρόβλημα.
- «Έχω κάψει τον σκληρό» ή «Χτύπησε ο σκληρός μου»: Από τον «σκληρό δίσκο» ενός υπολογιστή, που είναι και το πιο ευαίσθητο μηχανικό μέρος του. Χρησιμοποιείται για να δηλώσει αδυναμία εκπλήρωσης μιας δύσκολης εργασίας ή απώλεια μνήμης.
- «Χρειάζομαι αναβάθμιση στη RAM»: Από τη μνήμη RAM (Random Access Memory) που χρησιμοποιείται για την προσωρινή αποθήκευση δεδομένων και βοηθά τον υπολογιστή να δουλεύει πιο γρήγορα. Αναφέρεται σε κάποιο πρόσωπο που ξεχνά εύκολα.
- «Δεινόσαυρος» : Αρχικά χρησιμοποιήθηκε από τους χάκερ για τους πολύ συντηρητικούς χρήστες και σιγά σιγά άρχισε να αναφέρεται σε όποιον είναι τεχνοφοβικός.
- «Σύσopaς» ή «Συσαντιμινάς»: Από τα System Operator (SysOp) και System Administrator (SysAdmin).
- «Luser»: Από τα «looser» (χαμένος) και «user» (χρήστης). Χρησιμοποιείται για κάποιον ανίκανο.
- «Newbie»: Πρωτοχρησιμοποιήθηκε στα newsgroups για να δηλώσει ότι κάποιος «καινούργιος» μπήκε στη συζήτηση. Πλέον χρησιμοποιείται ευρέως, συχνά σκωπτικά, για να δηλώσει τον «νέο», το «ψάρι».

Παράρτημα 5: Δημοφιλέστερες συντομογραφίες

- eod – end of discussion
- fofl – falling on the floor laughing
- fwiw – for what it's worth
- fyi – for your information
- g2g – got to go
- gf – girlfriend
- gg – good game
- gl – good luck
- innsho – in my not so humble opinion
- imo – in my opinion
- iow – in other words
- irl – in real life
- is – I'm sorry
- j/k – just kidding
- K – ok
- l8r - later
- lol – laugh out loud
- m/f – male/female
- nm – never mind
- noyb – none of your business
- np – no problem
- omg – oh my Gosh
- pic – picture
- plz – please

- ppl – people
- qt – cutie
- rl – real life
- rotfl – rolling on the floor laughing
- rotflol – rolling on the floor laughing out loud
- thx – thanks
- tma – take my advice
- ttyl – talk to you later
- gmta – great minds think alike
- hand – have a nice day
- h&k – hugs and kisses
- hf – have fun
- hth – hope that helps
- iac – in any case
- ic – I see
- ik – I know
- imho – in my humble opinion
- ty – thank you
- tuvm – thank you very much
- u2 – you too
- w8 – wait
- w8am – wait a minute
- wb – welcome back
- wtg – way to go
- yw – you're welcome
- ?4u – question for you

Παράρτημα 6: Δημοφιλέστερες σύμβολα

- :-0 – σοκαρισμένος
- {} – αγκαλιά
- 8-) – γυαλιά ηλίου
- :*) – μεθυσμένος
- (-: – αριστερόχειρας
- :-& – δεμένη γλώσσα
- 0-) – άγγελος
- :-7 – σαρκασμός
- :-t – μεγάλος θυμός
- :-\ – αναποφάσιστος
- ;* – φιλί
- {{{***}}} – φιλιά κι αγκαλιές
- ~:0 – μωρό
- <3 – καρδιά
- |-I – κοιμάμαι
- :'-) – δάκρυα χαράς
- :'- (– δάκρυα
- :-{} – μουστάκι
- :-D – πολύ χαρούμενος, κοροϊδία
- :_(– κλάμα
- :--~) – κρύωμα
- :-@ – ουρλιαχτό

Παράρτημα 7: Η Web έκδοση του ερωτηματολογίου της έρευνας

1. Βασικά Στοιχεία

Σε αυτό το τμήμα των ερωτήσεων σας ρωτάμε για βασικά δημογραφικά στοιχεία. Χρήσιμο είναι να σας υπενθυμίσουμε και εδώ ότι κανένα προσωπικό δεδομένο (όπως π.χ. όνομα) δεν ζητάτε από κανέναν.

* 1. Πόσο ετών είσαστε;

- ☐ Έως 20
- ☐ 21 – 30
- ☐ 31 – 40
- ☐ 41 – 50
- ☐ 51 – 60
- ☐ 61 – 70
- ☐ 71 +

* 2. Το φύλο σας;

- ☐ Άνδρας
- ☐ Γυναίκα

* 3. Ποιο είναι το επάγγελμά σας;

- ☐ Μαθητής
- ☐ Φοιτητής
- ☐ Καθηγητής
- ☐ Ιδιωτικός Υπάλληλος
- ☐ Δημόσιος Υπάλληλος
- ☐ Ελεύθερος Επαγγελματίας – Επιστήμονας (Γιατρός, λογιστής, δικηγόρος κ.α.)
- ☐ Ελεύθερος επαγγελματίας – Τεχνίτης (Ξυλουργός – υδραυλικός κ.α.)
- ☐ Επιχειρηματίας – ιδιοκτήτης επιχείρησης
- ☐ Μισθωτός διευθυντής – στέλεχος επιχείρησης (πάνω από 5 υφισταμένους)
- ☐ Στρατιωτικός – Σώματα ασφαλείας
- ☐ Εισοδηματίας
- ☐ Αγρότης – κτηνοτρόφος - Ψαράς
- ☐ Υπάλληλος σε χειρωνακτική εργασία
- ☐ Οικιακά
- ☐ Άνεργος
- ☐ Άεργος
- ☐ Άλλο

Εικόνα 1

*** 4. Από πόσα άτομα αποτελείτε η οικογένεια σας;**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7+

*** 5. Ποια είναι η οικογενειακή σας κατάσταση;**

- ☐ Άγαμος/η
- ☐ Έγγαμος/η
- ☐ Διαζευγμένος/η
- ☐ Χήρος/α

*** 6. Ποιο είναι το μορφωτικό σας επίπεδο;**

- ☐ Απόφοιτος/η δημοτικού
- ☐ Απόφοιτος/η Γυμνασίου
- ☐ Απόφοιτος/η Λυκείου
- ☐ Ανώτερη Μόρφωση
- ☐ Ανώτατη Μόρφωση
- ☐ Μεταπτυχιακό
- ☐ Διδακτορικό

*** 7. Ποιο είναι το μέσο ετήσιο ατομικό σας εισόδημα;**

- ☐ Λιγότερο από €5.000
- ☐ Από €5.001 - €15.000
- ☐ Από €15.001 - €30.000
- ☐ Από €30.001 - €50.000
- ☐ Από €50.001 +

*** 8. Ποια είναι η γεωγραφική περιοχή που διαμένετε;**

- ☐ Αττική
- ☐ Κεντρική Μακεδονία
- ☐ Στερεά Ελλάδα
- ☐ Πελοπόννησος
- ☐ Βόρειο Αιγαίο
- ☐ Νότιο Αιγαίο
- ☐ Κρήτη
- ☐ Ιόνια νησιά
- ☐ Θεσσαλία
- ☐ Ήπειρος
- ☐ Ανατολική Μακεδονία & Θράκη
- ☐ Δυτική Μακεδονία
- ☐ Δυτική Ελλάδα
- ☐ Εξωτερικό

*** 9. Πόσο είναι ο πληθυσμός της πόλης / χωριού σας;**

- ☐ Έως 1.000 κατοίκους
- ☐ Από 1.001 έως 3.000 κατοίκους
- ☐ Από 3.001 έως 10.000 κατοίκους
- ☐ Από 10.001 έως 50.000 κατοίκους
- ☐ Από 50.001 έως 100.000 κατοίκους
- ☐ Πάνω από 100.001 κατοίκους

2. Διαδίκτυο Γενικά

Σε αυτό το τμήμα έχουμε ορισμένες ερωτήσεις γενικής φύσεως σχετικά με το διαδίκτυο.

*** 10. Πόσες ώρες αφιερώνεται στο διαδίκτυο ημερησίως;**

- ☐ Μέχρι 1
- ☐ Από 1 έως 2
- ☐ Από 2 έως 4
- ☐ Από 4 έως 6
- ☐ Από 6 και άνω

*** 11. Εκτός από το chat, ποιες άλλες υπηρεσίες του διαδικτύου χρησιμοποιείτε συχνά;**

- ☐ www
- ☐ E-mails
- ☐ Blogs
- ☐ Forums
- ☐ Messengers
- ☐ FTP
- ☐ Άλλη

*** 12. Για ποιο λόγο κυρίως σερφάρετε στο διαδίκτυο;**

- ☐ Ενημέρωση
- ☐ Ψυχαγωγία
- ☐ Διασκέδαση
- ☐ Επικοινωνία
- ☐ Γνωριμίες
- ☐ Είναι μέρος της δουλειάς μου
- ☐ Άλλο

3. Chatting!

Στο τελευταίο τμήμα των ερωτήσεων μας έχουμε ορισμένες πιο εξειδικευμένες ερωτήσεις σχετικά με το chat.

*** 13. Για πόσο χρονικό διάστημα κάνετε chat;**

- ☐ Έως 6 μήνες
- ☐ Από 6 μήνες με 1 χρόνο
- ☐ Από 1 έως 3 χρόνια
- ☐ Από 3 έως 7 χρόνια
- ☐ Από 7 χρόνια και άνω

*** 14. Ποιος είναι ο κύριος λόγος που κάνετε chat;**

- ☐ Απλή περιέργεια
- ☐ Μου αρέσει να συνομιλώ με κόσμο
- ☐ Για να μιλάω με τους φίλους μου
- ☐ Ενημέρωση
- ☐ Για να περνάει η ώρα
- ☐ Για να συζητώ συγκεκριμένα θέματα
- ☐ Για εμπορικούς – Διαφημιστικούς λόγους
- ☐ Για εκπαιδευτικούς σκοπούς
- ☐ Άλλο

*** 15. Είστε τακτικά μέλη σε συγκεκριμένα δωμάτια επικοινωνίας;**

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι
- ☐ Συνήθως ναι
- ☐ Συνήθως όχι

*** 16. Έχετε δημιουργήσει και συντηρείτε δικό σας κανάλι επικοινωνίας;**

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι
- ☐ Ναι αλλά περιστασιακά

Σελ. 2

*** 17. Έχετε ποτέ χρησιμοποιήσει ψευδώνυμο που αφορά το αντίθετο φύλο;**

- ☐ Ποτέ
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Πολύ συχνά
- ☐ Σχεδόν πάντα

*** 18. Έχετε ποτέ συναντήσει άτομα που κάνετε chat;**

- ☐ Ποτέ
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Αρκετές φορές

19. Αν δεν έχετε ποτέ συναντήσει κάποιο άτομο, αυτό γιατί; (Μόνο σε περίπτωση που απαντήσατε αρνητικά στην προηγούμενη ερώτηση)

- ☐ Δεν με ενδιαφέρει
- ☐ Μου αρκεί μόνο η συνομιλία
- ☐ Φοβάμαι
- ☐ Άλλο

*** 20. Έχετε φανερώσει τα πραγματικά σας στοιχεία κατά τη διάρκεια των συνομιλιών σε ένα Chat Room;**

- ☐ Ποτέ, γιατί φοβάμαι
- ☐ Ποτέ, γιατί δεν χρειάστηκε
- ☐ Μερικές φορές και μόνο σε δικούς μου ανθρώπους
- ☐ Μερικές φορές όταν έχω τη διάθεση να το κάνω
- ☐ Δεν έχω ιδιαίτερο πρόβλημα
- ☐ Άλλο

*** 21. Τι πιστεύετε για το chat όσον αφορά τη χρησιμότητά του;**

- ☐ Είναι απλά ένα μέσο για να περνάει ευχάριστα η ώρα
- ☐ Είναι ένα μέσο μπορώ να γνωρίσω πολλά άτομα και να κάνω παρέες
- ☐ Είναι ένα μέσο που μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμο για ενημερωτικούς/επιμορφωτικούς σκοπούς
- ☐ Είναι ένα μέσο που διευκολύνει την επικοινωνία μου με πολλά άτομα
- ☐ Είναι ένα μέσο που μπορώ να βρω άτομα με κοινά ενδιαφέροντα
- ☐ Άλλο

*** 22. Έχουν προσπαθήσει ποτέ να σας ξεγελάσουν/εξαπατήσουν/κοροϊδέψουν σε κάποιο chat room;**

- ☐ Ποτέ
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Αρκετές φορές

*** 23. Έχετε χρησιμοποιήσει ποτέ το chat για σκοπό εκτός της απλής συνομιλίας;**

- ☐ Ποτέ
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Συχνά

*** 24. Οι Server οι οποίοι επισκέπτεστε είναι Ελληνικοί;**

- ☐ Μόνο Ελληνικοί
- ☐ Και Ελληνικοί και Ξένοι
- ☐ Μόνο Ξένοι

*** 25. Κατά πόσο πιστεύετε ότι μπορείτε να κάνετε φιλίες μέσω ενός chat room;**

- ☐ Δεν το θεωρώ εφικτό
- ☐ Μπορεί και να συμβεί
- ☐ Ναι, έχω κάνει ορισμένες φιλίες
- ☐ Ναι, έχω κάνει αρκετές φιλίες

*** 26. Πιστεύετε ότι κάνοντας chat εκφράζετε «πιο ελεύθερα» απ' ότι στη καθημερινότητα σας;**

- ☐ Όχι, είναι το ίδιο και το αυτό
- ☐ Όχι, αλλά μπορεί να είμαι πιο άνετος
- ☐ Ναι γιατί ο άλλος δεν με ξέρει και ούτε τον ξέρω
- ☐ Ναι γιατί δεν έχω αναστολές

*** 27. Εφόσον είστε διαχειριστής ενός καναλιού, έχετε αισθανθεί ποτέ ότι έχετε κάνει κατάχρηση της «εξουσίας» που προσφέρει το oper status (status mode +o ~ @);**

- ☐ Όχι
- ☐ Δεν θα το έλεγα
- ☐ Μερικές φορές
- ☐ Αρκετές φορές

*** 28. Έχετε υπάρξει ποτέ Irc Oper ή Irc Admin σε κάποιον server;**

- ☐ Όχι
- ☐ Ναι

* 29. Έχετε δημιουργήσει δικό σας Chat Server;

☐ Όχι

☐ Ναι

* 30. Σε επίπεδο αυτοαξιολόγησης και σε κλίμακα από 1 (βασικά) έως και 5 (άριστα), σε τι επίπεδο γνώσης του chat σαν συστήματος (εντολές, ορισμοί, servers κτλη) θα τοποθετούσατε τον εαυτό σας;

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5