

Ερευνητικά δεδομένα για τα διαδικτυακά παιχνίδια

Ιωάννης Κατερέλος¹, Χαράλαμπος Τσέκερης²,
Μιχάλης Λάβδας³, Κατερίνα Δημητρίου⁴

¹ Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

² Διδάσκων, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

³ Ψυχολόγος, Πάντειο Πανεπιστήμιο

⁴ ΠΜΣ Δυνητικές Κοινότητες, Τμήμα Ψυχολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο

Το φαινόμενο της υπερβολικής χρήσης του διαδικτύου και της ενασχόλησης με τα online games δεν είναι ευκαταφρόνητο. Τα «διαδικτυακά παιχνίδια» (Massive Multiplayer Online Games – MMOGs) είναι παιχνίδια που λαμβάνουν χώρα αποκλειστικά με τη χρήση γρήγορης σύνδεσης στο ίντερνετ (π.χ., ADSL) και περιλαμβάνουν τη δυναμική αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες (users) ανά τον κόσμο, αλλά και αυτοματοποιημένους παίκτες (Non Player Characters – NPCs).

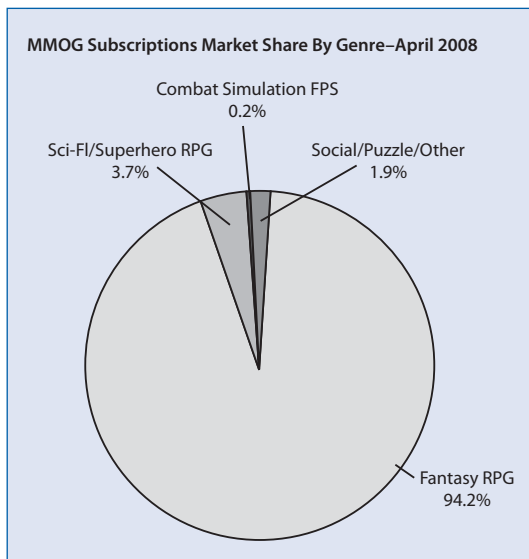
Σύμφωνα με τα τελευταία ερευνητικά δεδομένα, το δημοφιλέστερο είδος των παιχνιδιών αυτών είναι τα μαζικά παιχνίδια ρόλων (Massive Multiplayer Role Playing Games – MMORPGs), τα οποία προτιμώνται περισσότερο σε σύγκριση με τα παιχνίδια κοινωνικού χαρακτήρα (Social Ga-

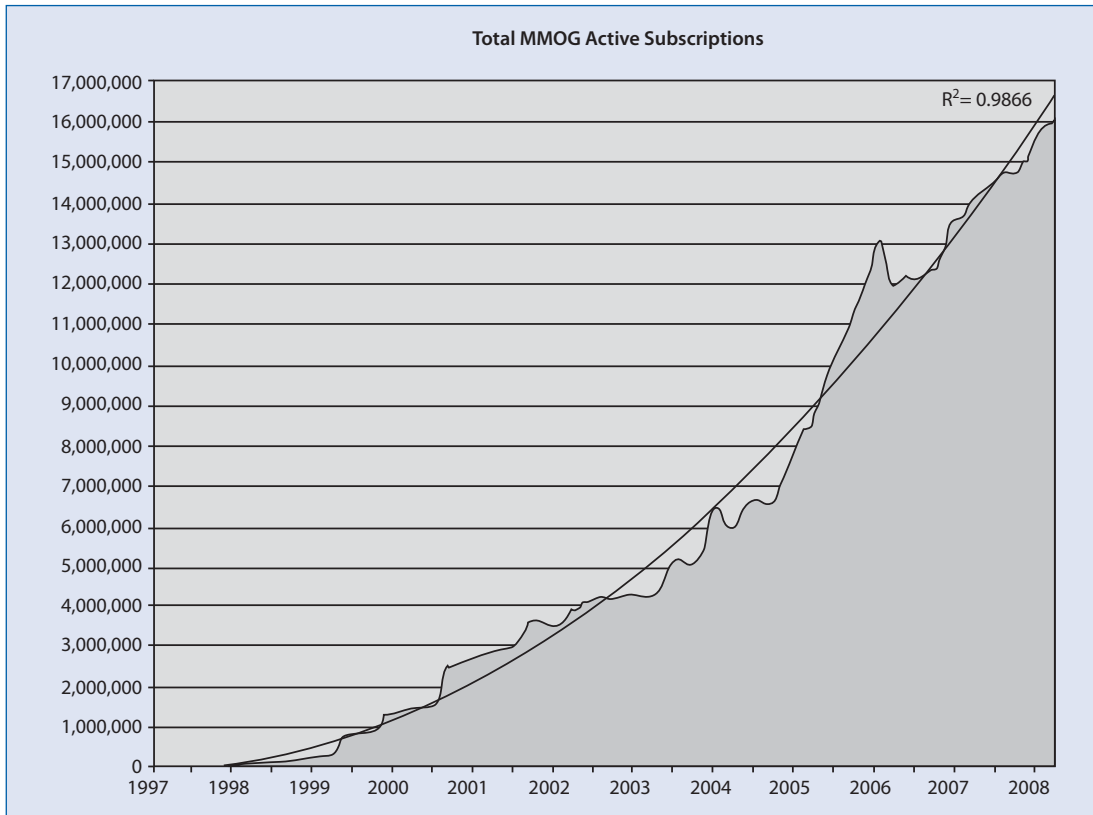
mes), προσομοιώσεων μάχης (combat simulation) ή Επιστημονικής Φαντασίας (Sci-Fi Games) (πηγή: www.mmogchart.com):

Η συγκεκριμένη μέτρηση έγινε με βάση τις εγγραφές στα εν λόγω παιχνίδια. Από αυτό συμπεραίνουμε πως τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν μια αναδυόμενη αγορά με ιδιαίτερα ελκυστικές προοπτικές για τις κατασκευάστριες εταιρείες. Αν παρατηρήσουμε μάλιστα και τη συνεχή αύξηση των εγγραφών στα διαδικτυακά παιχνίδια και το σύνολο των χρηστών Η/Υ που ασχολούνται με αυτά, θα αντιληφθούμε καλύτερα τη δυναμική της ενασχόλησης με αυτά:

Αναφερόμενοι, λοιπόν, στο δημοφιλέστερο είδος διαδικτυακού παιχνιδιού που απασχολεί πάνω από 9.000.000 χρήστες ανά τον κόσμο, θα δώσουμε κάποια χαρακτηριστικά στοιχεία τους. Τα εν λόγω παιχνίδια «ρόλων» διαθέτουν πλούσιο και μη προβλέψιμο εικονικό περιβάλλον, με εκτενείς, λεπτομερείς και εξελίξιμους κόσμους που βασίζονται σε διαφορετικά αφηγηματικά περιβάλλοντα πολλαπλών παικτών. Δίνεται πλήρης δυνατότητα «οπτικοποίησης» των συναισθημάτων, καθώς ο χαρακτήρας – avatar του χρήστη αποτελεί την ταυτότητά του στον κόσμο του παιχνιδιού που μπορεί να εκφράζει οποιοδήποτε συναίσθημα σε αυτό (θυμό, κοροϊδία, χαρά κ.λπ.). Το βασικότερο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών είναι ο υψηλός βαθμός κοινωνικής διάδρασης μεταξύ των χρηστών και η εικονική ζωή σε πλήρη ανωνυμία, αν το επιθυμεί ο χρήστης (Pan-European Gaming Information Consortium).

Σε αυτό το είδος παιχνιδιών (MMORPGs) ανήκουν και τα World of Warcraft, Runescape, Lineage, Everquest και Anarchy Online. Σε αυτά τα παι-





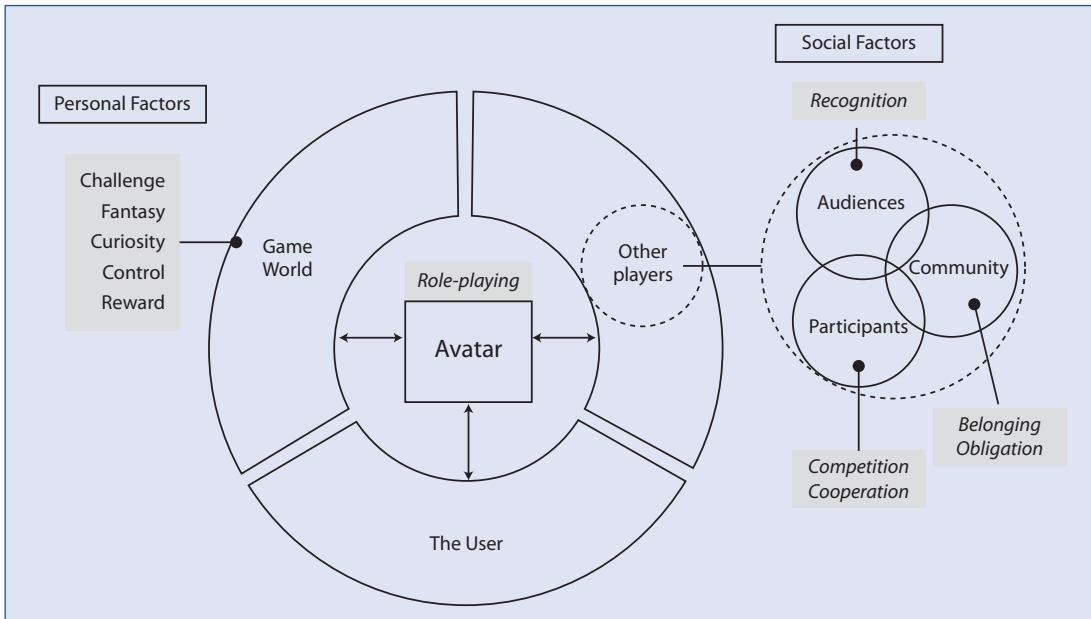
χνίδια, οι “non-player characters” (NPCs) («χαρκτήρες μη διαχειριζόμενοι από παίκτες») είναι κατασκευασμένοι με Τεχνητή Νοημοσύνη που προσφέρει μια ποικιλία αντιδράσεων στους παίκτες που βρίσκονται στο «εικονικό» περιβάλλον δράσης. Ο στόχος, λοιπόν, των παιχνιδιών αυτών είναι να προσφέρει έναν πλούσιο τρισδιάστατο (3D) και άρα αρκετά ρεαλιστικό κόσμο ο οποίος «κατοικείται» από χιλιάδες παίκτες (100.000 παίκτες ταυτόχρονα), οι οποίοι αλληλεπιδρούν, συναντιούνται σε ομάδες, εκτελούν ομαδικές αποστολές, συνομιλούν με γραπτά κείμενα ή και μικρόφωνα (voice-communication).

Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του καθ’ υπερβολή χρήστη/gamer; Η βιβλιογραφία καταδεικνύει ότι εμπλέκονται και ψυχαναγκαστικά στοιχεία στη φερόμενη ως «νέα νοσολογική οντότητα» – κάτι που θα μας οδηγήσει στην αναζήτηση παρορμητικών στοιχείων που ενισχύουν και ενισχύονται από τον εθισμό. Όπως προκύπτει, τα βασικότερα στοιχεία είναι η κατάχρηση, που συχνά συνδέεται με απώλεια της αίσθησης του χρόνου και παραμέλησης των βασικών αναγκών, η απόσυρση, που περιλαμβάνει

αισθήματα θυμού, έντασης και/ή κατάθλιψης, όταν δεν υπάρχει πρόσβαση στον υπολογιστή, η ανοχή, η οποία περιλαμβάνει την ανάγκη για καλύτερο εξοπλισμό και αυξανόμενες ώρες χρήσης του υπολογιστή και, τέλος, οι αρνητικές συνέπειες στην προσωπική ζωή, όπως καυγάδες, ψευδείς δηλώσεις του χρήστη, κοινωνική απομόνωση κ.ά.

Ωστόσο, πολλές φορές καταλήγουμε να «προβολούμε» με συμπτωματολογίες, ιατροκοιτώντας κάθε μας ματιά. Ο χρήστης, ως υποκείμενο, εκπροσωπείται από μια «εικονική ταυτότητα» (avatar) και βρίσκεται διαρκώς στο κέντρο των εξελίξεων. Αποτελεί τον πομπό και ταυτόχρονα τον δέκτη πολλαπλών μηνυμάτων σε ένα ηλεκτρονικό «νέφος» (cloud computing). Συγκεκριμένα, για να αντιληφθούμε καλύτερα τη θέση του, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε το ακόλουθο σχεδιάγραμμα που περιγράφει την εμπειρία κατά την αλληλεπίδραση σε ένα εικονικό περιβάλλον που προσφέρει το διαδίκτυο και τα MMORPGs ειδικότερα (Hsu/Wen/Wu 2009):

Αναφερόμαστε δηλαδή σε ένα περιβάλλον όπου ο χρήστης εκπροσωπείται από την εικονική



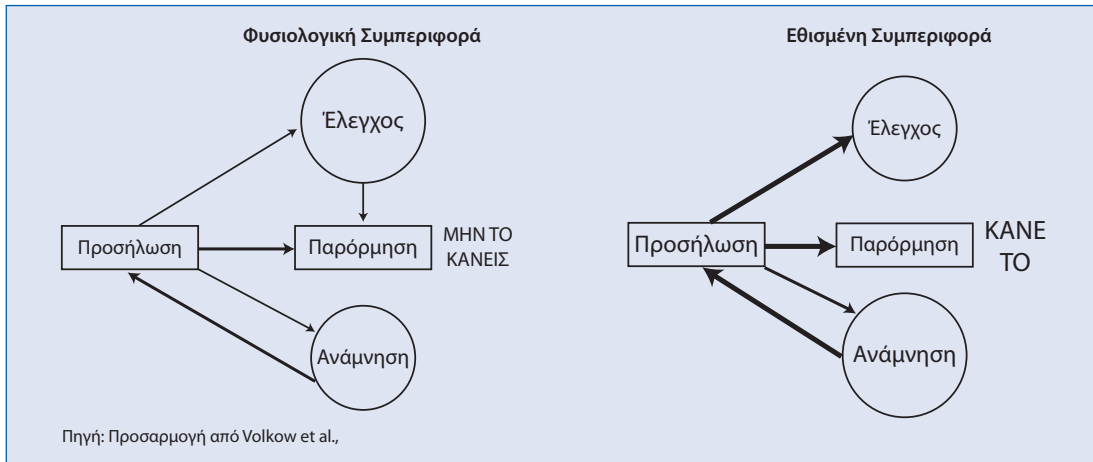
του ταυτότητα, η οποία βρίσκεται σε πλήρη αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους χρήστες και το «εικονικό» περιβάλλον δράσης. Όπως παρατηρούμε και στο σχήμα, έχουμε κάποιους παράγοντες που αφορούν στην προσωπικότητα του χρήστη, κάποιους που αφορούν στην κοινωνική του αλληλεπίδραση και τον παράγοντα “Role-playing”. Χωρίς να αναλύσουμε τον κάθε ένα χωριστά, θα αναφερθούμε στο συμπέρασμα των ερευνητών οι οποίοι καταλήγουν στο ακόλουθο μοντέλο περιγραφής της κατάστασης του εθισμού στα MMORPGs: **Εθισμός στα MMORPG = 0,126 Περιέργεια + 0,243 Role-playing + 0,206 «Ανήκειν» + 0,145 Δέσμευση + 0,193 Ανταμοιβή (Curiosity, Role-playing, Belonging, Obligation, Reward).**

Αναλύοντας σύντομα τους ανωτέρω παράγοντες με βάση την υπόθεση εργασίας των ερευνητών, η **περιέργεια** μπορεί να χωριστεί σε αισθητική και γνωστική περιέργεια. Η αισθητική περιέργεια έχει να κάνει με τα ηχητικά και τα γραφικά εφέ που εμπλουτίζουν την αισθητηριακή εμπειρία, ενώ η γνωστική με την εξερεύνηση του εικονικού κόσμου. Η υπόθεση των ερευνητών έγκειται στο ότι οι χρήστες επιζητώντας συνεχώς να ικανοποιήσουν την περιέργειά τους (γνωστική/αισθητική) είναι αρκετά πιθανό να οδηγηθούν σε καταχρήσεις. Το “**roleplaying**” αφορά στη στενή σύνδεση, κατά το παιχνίδι, του ρόλου με τον χαρακτήρα (avatar) του παίκτη. Δηλαδή, το

γεγονός ότι ο παίκτης, μέσω του χαρακτήρα του, μπορεί να εκφραστεί και να πετύχει στόχους τόσο σε προσωπικό όσο και κοινωνικό επίπεδο. Η αίσθηση του «**ανήκειν**» είναι ο πυρήνας για το χτίσιμο μιας κοινότητας και αποτελεί κοινωνική ανάγκη (κατά την ιεράρχηση των αναγκών του Maslow).

Στην παρούσα έρευνα, η υπόθεση που επιβεβαιώνεται είναι ότι οι χρήστες που θα εμπλακούν σε κοινότητες με άλλους παίκτες διατρέχουν υψηλότερο κίνδυνο εθισμού, καθώς παραμένουν περισσότερες ώρες συνδεδεμένοι στο παιχνίδι. Η «**δέσμευση**» σχετίζεται με την ένταξη στην κοινότητα και αφορά την αίσθηση να προσφέρει κάποιος στην κοινότητα στην οποία ανήκει. Οι παίκτες, θέλοντας να φανούν συνεπείς στις υποχρεώσεις της κοινότητας, παίζουν περισσότερες ώρες. Τέλος, η **ανταμοιβή** αφορά στην ικανοποίηση των χρηστών και την ενίσχυση του κινήτρου τους για την τρέχουσα δραστηριότητα. Το μοντέλο που περιγράψαμε αναφέρεται ως “User-experience model”, ενώ όπως παρατηρούμε από τους συντελεστές, το βασικό στοιχείο του εθισμού στα παιχνίδια είναι η αλληλεπίδραση με τους άλλους (social interaction) και το αίσθημα του «ανήκειν» (belonging).

Εδώ, όμως, βρισκόμαστε μπροστά σε ένα παράδοξο. Ψυχαναλυτικά, ο εθισμένος χρήστης αποσκοπεί στη ναρκισσιστική ικανοποίηση που αντλεί από τη διαδικτυακή του εμπειρία, θωπεύο-



ντας έναν «αυτο-ερωτισμό» από τον οποίο αντλεί ευχαρίστηση χωρίς την παρουσία άλλου ανθρώπου. Το παράδοξο συνίσταται στο γεγονός ότι, ενώ το ισχυρότερο στοιχείο που καθιστά το ίντερνετ και τα διαδικτυακά παιχνίδια εθιστικά είναι η κοινωνική αλληλεπίδραση, ο εθισμός αποτελεί την ακριβώς αντίθετη κατάσταση απομόνωσης και αποξένωσης από το περιβάλλον.

Αν αναλύσουμε λίγο περισσότερο το ζήτημα αυτό, θα παρατηρήσουμε ότι η «κυβερνοκοινωνικότητα» μπορεί να λαμβάνει χώρα με μεγαλύτερη ασφάλεια, παρέχοντας στον χρήστη-υποκείμενο τη δυνατότητα να δρα «ελεύθερος» χωρίς τις επιπτώσεις της πραγματικής ζωής. Η προσωπικότητα του χρήστη είναι αυτή που θα οριοθετήσει την υποκειμενική του πραγματικότητα. Τα συναισθηματικά του βιώματα, στηρίγματα και εμπειρίες, η έντασή τους και η δυνατότητα αποκλιμάκωσής τους, είναι αυτά που θα τον οδηγήσουν σε μια «ορθολογική» χρήση του διαδικτύου και των διαδικτυακών παιχνιδιών. Συνεπώς, η μειωμένη ικανότητα «συμβολοποίησης», τα πολύ έντονα και επώδυνα συναισθηματικά βιώματα και η ανεπαρκής «αυτο-ηρεμιστική» ικανότητα οδηγούν την προσωπικότητα του χρήστη σε μια ψυχαναγκαστική επανάληψη της συμπεριφοράς που «εκφορτίζει» μια προσωπικότητα με τα ανωτέρω χαρακτηριστικά.

Σχηματικά, περνούμε από τη φυσιολογική συμπεριφορά στην εθισμένη συμπεριφορά, όπου διακρίνουμε καθαρά τα ψυχαναγκαστικά στοιχεία της παρόρμησης, του μειωμένου ελέγχου, και της σημαντικά εντονότερης προσήλωσης και ανάμνησης. Δηλαδή, στην εθισμένη συμπεριφορά, η ίδια εμπειρία που θα βιώσει ένας «υγιής»

άνθρωπος θα κάνει μεγαλύτερη εντύπωση, θα φανεί πιο ελκυστική απ' όσο αντικειμενικά είναι και, σε συνάρτηση με τις μειωμένες αντιστάσεις και την αυξημένη παρόρμηση, θα οδηγήσει σε επανάληψη της συμπεριφοράς:

Παρατηρούμε λοιπόν ότι, κατά την εθισμένη συμπεριφορά, υπάρχει ένα επιβαρυνμένο υπόστρωμα που δεν μπορεί να διαχειριστεί σωστά την εμπειρία του online gaming εν προκειμένω. Αυτή η επιβάρυνση οφείλεται σε πολλούς παράγοντες που δεν έχουν απαραίτητα σχέση με το παιχνίδι στο διαδίκτυο. Αυτό μπορεί να λειτουργεί και ως μέσο «αυτο-ρύθμισης» και τροποποίησης της διάθεσης του χρήστη. Αναφέρουμε εδώ ότι σχεδόν το 30% των χρηστών του διαδικτύου το χρησιμοποιούν για να τροποποιήσουν τη διάθεσή τους ώστε να ανακουφιστούν. Πέραν όμως από την «ανακούφιση» που παρέχει η χρήση του διαδικτύου, η επίδραση ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού πάνω στη διάθεση του ατόμου είναι εξίσου σημαντική. Με έρευνα των Wood and Griffiths, η συναισθηματική κατάσταση του ατόμου μετά την εμπειρία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι σημαντικά διαφορετική από την αρχική του κατάσταση. Το ανωτέρω το διαπιστώνουμε παρατηρώντας τον ακόλουθο πίνακα, όπου μετράται ο δείκτης συνολικής «αναστάτωσης» της διάθεσης (total mood disturbance):

Η εμπλοκή του χρήστη με τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σαφώς πολυδιάστατη και εμπλέκει την προσωπικότητα του χρήστη σε πολλαπλά επίπεδα. Ιδιαίτερα, ορισμένες διαστάσεις των παιχνιδιών έχουν στενή σχέση με την καλλιέργεια της πολιτικής συνείδησης και της αγωγής του πολίτη. Σε ένα περιβάλλον διαδικτυακού παιχνιδιού, ενέρ-

Pooms Inventory	Pre VG Playing	Post VG Playing	<i>t</i> (40)	<i>P</i> <
Θυμός (Anger)	7.450	7.725	-0.391	0.698
Σύγχυση (Confusion)	8.025	6.750	3.135	0.003*
Κατάθλιψη (Depression)	8.575	8.150	0.652	0.519
Εκτίμηση (Esteem)	20.425	13.150	20.218	0.001*
Κούραση (Fatigue)	9.850	9.175	1.070	0.291
Ένταση (Tension)	9.350	10.225	-1.682	0.101
Ενεργητικότητα (Vigour)	11.755	12.125	-0.516	0.609
TMD	11.050	16.750	-2.413	0.020*

* Significant difference at the 5% level at least

γίες που δείχνουν την καλλιέργεια του χρήστη έχουν να κάνουν με τη βοήθεια προς τους συμπαίκτες, την προστασία των νέων παικτών κ.λπ. Αντίθετα, το cyber-bullying αποτελεί εξίσου συχνό φαινόμενο εκδήλωσης παθολογικής συμπεριφοράς που μπορεί να εκφραστεί και με όρους διαδικτυακού παιχνιδιού, με επίθεση σε νεότερο χρήστη, εκβιασμό για παραχώρηση αντικειμένων κ.λπ.

Τα ανωτέρω συσχετίζουν την online με την offline συμπεριφορά του χρήστη. Παρατηρούμε ότι ο χρήστης επηρεάζεται από τον χαρακτήρα και τις αλληλεπιδράσεις του στο διαδικτυακό παιχνίδι, με αποτέλεσμα που είναι ορατό στην καθημερινή του ζωή. Προκύπτει εδώ το ζήτημα: Πώς οι προσωρινοί ρόλοι μπορούν να παράγουν αλλαγές στη συμπεριφορά και στις στάσεις;

Με βάση πρόσφατες έρευνες στο δημοφιλέστερο MMORPG, το World of Warcraft, επηρεάζεται σημαντικά η αντίληψη του εαυτού και η διαμόρφωση συμπεριφοράς και ταυτότητας μέσω της αλληλεπίδρασης με τους άλλους παίκτες, αλλά και μέσω της δοκιμασίας διαφορετικών όψεων του εγώ (αλλαγή φύλου, αλλαγή εξωτερικής εμφάνισης, σώματος κ.ά.). Ξεπερνώντας το σχήμα του σώματος, οι νέοι μπορούν να σκεφτούν διαφορετικά ή να επαναπροσδιορίσουν τον εαυτό τους στην καθημερινή τους ζωή. Με άλλα λόγια, οι αλλαγές στη συμπεριφορά, ως απόρροια του δυναμικού περιβάλλοντος, μεταφέρθηκαν σε αλληλεπιδράσεις πρόσωπο με πρόσωπο οι οποίες διεξήχθησαν ως άμεσα επακόλουθα γεγονότα. Αν κάποιος δηλαδή χρησιμοποιούσε όμορφο χαρακτήρα και αισθανόταν ελκυστικός στη διάρκεια του παιχνιδιού, μετέφερε αυτό το αίσθημα και στην πραγματική του ζωή.

Αν κάποιος φερόταν επιθετικά με τον χαρακτήρα του, σε αμέσως επακόλουθες πράξεις δρούσε επιθετικότερα από ό,τι συνήθως. Συνεπώς, το φαντασιακό πεδίο που δημιουργεί το διαδικτυακό παιχνίδι αποτελεί έναν χώρο εξιδανίκευσης ή και ψυχαναλυτικής «εκφόρτισης» ασυνειδήτων τάσεων, οι οποίες δεν θα μπορούσαν ίσως να εκφραστούν σε πραγματικό περιβάλλον. Ωστόσο, το γεγονός ότι εκφράζονται χωρίς να επιδέχονται κοινωνικά φίλτρα και χωρίς προσπάθεια «μετουσίωσης», ώστε να γίνουν κοινωνικά αποδεκτές, είναι αρκετά επίφοβο για την επίδρασή τους στον χαρακτήρα του χρήστη.

Αντιλαμβανόμαστε λοιπόν ότι μια σφαιρική, ανοιχτή και δυναμική (αντιατομιστική και αντιντετερμινιστική) **ψυχο-κοινωνιολογική προσέγγιση** της τεχνολογίας και, συγκεκριμένα, των MMORPGs και του διαδικτύου εν γένει, οφείλει να ενσωματώνει αναστοχαστικά το «**μη-προβλέψιμο**» (την έκπληξη, το απρόοπτο, το αναπάντεχο, το καινούργιο). Οφείλει επίσης να λαμβάνει υπόψη της όχι μόνο μία αλλά πολλές διαστάσεις, όπως, λ.χ., την **προσωπικότητα** των χρηστών, τα αίτια που τους οδηγούν σε μια συμπεριφορά, τη **φύση** των διαφόρων εμπλεκόμενων τεχνολογιών, τη σχέση ή το πεδίο **σχέσεων** με τους ανθρώπους που τις χρησιμοποιούν (τις σχεδιάζουν, τις τροποποιούν ή, ακόμα, τις απορρίπτουν) και τέλος το ευρύτερο πολιτισμικό **πλαίσιο** μέσα στο οποίο το σύνολο άνθρωπος – τεχνολογία τοποθετείται και διαμορφώνεται. Εν κατακλείδι, οφείλουμε να αφήσουμε τις ερευνητικές ερωτήσεις που προκύπτουν σε μια πραγματικότητα α-χωρική και α-χρονική να παραμείνουν εμπειρικά ανοιχτές και δυναμικά μη-αποφασίσιμες.