

ΑΤΕΙ ΚΡΗΤΗΣ

ΣΧΟΛΗ: ΣΕΥΠ

ΤΜΗΜΑ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Ενασχόληση νέων ενηλίκων με διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων
και η επίδραση στη συμπεριφορά τους**



Σπουδαστές: Κοντόπουλος Γιάννης

Λαθιωτάκη Κατερίνα

Σολανάκη Κατερίνα

Επιβλέπων καθηγητής: κος Παπαδάκης Νίκος

Περίληψη

Τα διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων ή ρόλων είναι παιχνίδια στα οποία οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν έναν φανταστικό χαρακτήρα και μέσω της συνεργασίας με άλλους χρήστες/παίκτες στο διαδίκτυο δημιουργούν ή παρακολουθούν ιστορίες. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλή τα τελευταία χρόνια και έχουν εξαπλωθεί με την ταυτόχρονη εξέλιξη και εξάπλωση του διαδικτύου.

Παρόλα αυτά, οι έρευνες σχετικά με την επιρροή που ασκούν στην προσωπικότητα και τη συμπεριφορά του χρήστη είναι πολύ λίγες.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνηθεί το φαινόμενο της χρήσης των συγκεκριμένων παιχνιδιών και το πώς αυτά επηρεάζουν του νέους ενήλικες, ειδικότερα ως προς την ανάπτυξη επιθετικής συμπεριφοράς και φαινομένων απομόνωσης από το φιλικό και το οικογενειακό τους περιβάλλον.

Abstract

The role playing games are games in which the participants assume a fictional character and through the collaboration with other users/players create or watch stories on the web. These games have become very popular, especially in recent years and have spread to the simultaneous evolution and spread of the Internet.

However, the research on the influence of the personality and behavior of the user is very low.

The purpose of this study is to investigate the effect of the use of these games and how they affect the young adults, especially in developing aggressive behavior and phenomena of isolation from the friendly and family environment.

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη.....	2
Abstract	3
Πίνακας περιεχομένων	4
Ευρετήριο πινάκων.....	6
Ευρετήριο διαγραμμάτων.....	7
Ευρετήριο εικόνων	8
Ευρετήριο σχημάτων.....	9
Εισαγωγή.....	10
Κεφάλαιο 1ο.....	13
Διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων (RPG)	13
1.1 Το διαδίκτυο και τα Ηλεκτρονικά παιχνίδια εν γένει.....	13
1.2 Ηλεκτρονικό παιχνίδι – Ιστορική αναδρομή.....	15
1.3 Διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games – RPG)	23
1.3.1 Γενική περιγραφή – Τρόπος λειτουργίας τους	23
1.3.2 Ιστορική εξέλιξη	25
1.3.3 Τα βασικά τους χαρακτηριστικά	26
1.3.4 Χαρακτηριστικά των παικτών	27
1.4 Δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων	27
1.4.1 World of Warcraft (WoW)	27
1.4.2 League of Legends (LoL).....	29
1.4.3 Second Life	29
1.4.4 Lineage II	31
Κεφάλαιο 2ο.....	32
Η συμπεριφορά των χρηστών RPG.....	32
2.1 Εθισμός στο διαδίκτυο και κίνητρα συμμετοχής σε RPG.....	32
2.2 Πως επηρεάζεται η συμπεριφορά των χρηστών RPG	32
2.2.1 Εισαγωγικές παρατηρήσεις.....	32
2.2.2 Εθισμός και χαρακτηριστικά εθισμένων παικτών	33
2.2.3 Online Παιχνίδια Ρόλων και επίπεδα άγχους	38
2.2.4 Online Παιχνίδια Ρόλων και καθημερινότητα- Πραγματικός κόσμος.....	39
2.2.5 Online Παιχνίδια Ρόλων και ψυχική διάθεση και υγεία – Θυμός και έντονες αντιδράσεις	42
2.3 Ο ρόλος του κοινωνικού και οικογενειακού περιγυρου	48
Κεφάλαιο 3°	51

Μεθοδολογία έρευνας	51
3.1 Μέθοδος έρευνας.....	51
3.2 Ανάλυση ερευνητικού εργαλείου	53
3.3 Δειγματοληψία και δείγμα της έρευνας.....	54
Κεφάλαιο 4ο	55
Παρουσίαση Αποτελεσμάτων	55
4.1 Το προφίλ του δείγματος.....	55
4.1.2 Χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων ως <i>online gamers RPG</i>	56
4.2 Συμπεριφορά – Τρόπος σκέψης – Εθισμός – Κοινωνικές σχέσεις.....	61
4.3 Το μορφωτικό επίπεδο και η επίδραση στα διαδικτυακά παιχνίδια.....	76
4.4 Το μορφωτικό επίπεδο και η συμπεριφορά του ατόμου.....	77
4.5 Η κοινωνικοποίηση του ατόμου ανάλογα με το φύλο και το μορφωτικό επίπεδο	79
4.6 Εθισμός και επιθετική συμπεριφορά	81
4.7 Ώρες ενασχόλησης και επιθετική συμπεριφορά.....	82
4.8 Φύλο και ώρες ενασχόλησης.....	83
Κεφάλαιο 5°	84
Συμπεράσματα.....	84
Βιβλιογραφία.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
Ελληνόγλωσση.....	88
Ξενόγλωσση	91

Ευρετήριο πινάκων

Πίνακας 1: Σημεία σταθμός στη χρονολογική εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	22
Πίνακας 2: Παράγοντες υποκίνησης συμπεριφοράς εθισμού στα online RPG.....	38
Πίνακας 3: Περιγραφή της ηλικίας του δείγματος.....	55
Πίνακας 4: Το αγαπημένο παιχνίδι RPG.....	58
Πίνακας 5: Γνωριμία και διατήρηση φιλικών σχέσεων μέσα από το παιχνίδι.....	66
Πίνακας 6: Μιλώ έντονα και άσχημα σε περίπτωση κακής επίδοσης στο παιχνίδι.....	69
Πίνακας 7: Λόγω της έντασης του παιχνιδιού έχει συμβεί να καταστρέψω κάποιο αντικείμενο	70
Πίνακας 8: Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι vs. Ηλικία	71
Πίνακας 9: Ο χρόνος που αφιερώνει στα RPG η κάθε ηλικιακή ομάδα.....	75
Πίνακας 10 : Θα σταματούσα ή θα μείωνα τις ώρες που ασχολούμαι με το παιχνίδι αν μου το ζητούσε κάποιο κοντινό μου πρόσωπο.	76
Πίνακας 11: Χρόνος που αφιερώνεται εβδομαδιαίως σε rpg σε σχέση με το μορφωτικό επίπεδο.....	76
Πίνακας 12: Αποτελέσματα ANOVAb.....	77
Πίνακας 13: Αποτελέσματα Factor Analysis	77
Πίνακας 14: Αποτελέσματα ANOVAb μεταξύ Μορφωτικού επιπέδου και μεταβλητής απομόνωσης του ατόμου	78
Πίνακας 15: Αποτελέσματα ANOVAb μεταξύ Μορφωτικού επιπέδου και μεταβλητής βίαιης συμπεριφοράς.....	78
Πίνακας 16: Αποτελέσματα ANOVAb μεταξύ Μορφωτικού επιπέδου και μεταβλητής εθισμού	78
Πίνακας 17: Η κοινωνικοποίηση του ατόμου	79
Πίνακας 18: Συσχέτιση εξόδου με φίλους και Φύλο παίκτη.....	79
Πίνακας 19: Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι μου.....	80
Πίνακας 20: Οι γυναίκες παραλείπουν τις υποχρεώσεις τους για να ασχοληθούν με το παιχνίδι	80
Πίνακας 21: ANOVAb – τεστ στατιστικής σημαντικότητας μεταξύ φύλου και παράλειψης υποχρεώσεων.....	80
Πίνακας 22: ANOVAb μεταξύ μορφωτικού επιπέδου και παράλειψης υποχρεώσεων	81
Πίνακας 23: Η βίαιη συμπεριφορά μπορεί να λειτουργήσει ως προγνωστικό απόκτησης εθισμού	81
Πίνακας 24: Ο εθισμός μπορεί να λειτουργήσει ως προγνωστικό απόκτησης βίαιης συμπεριφοράς.....	81
Πίνακας 25: Βίαιη συμπεριφορά και εβδομαδιαία δαπάνη χρόνου σε RPGs.	82
Πίνακας 26: Θετική συσχέτιση μεταξύ εβδομαδιαίας κατανάλωσης χρόνου σε RPGs και Εμφάνιση Βίαιης συμπεριφοράς	82
Πίνακας 27: Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg.....	83
Πίνακας 28: Οι άνδρες δαπανούν περισσότερο χρόνο στην ενασχόληση τους με τα RPGS, σε σχέση με τις γυναίκες	83

Ευρετήριο διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1: Το φύλο των συμμετεχόντων	55
Διάγραμμα 2: Το εκπαιδευτικό επίπεδο των ερωτώμενων.....	56
Διάγραμμα 3: Χρόνος που δαπανάται εβδομαδιαίως στην ενασχόληση με τα RPG	57
Διάγραμμα 4: Χώρος στον οποίο βρίσκονται συνήθως όταν ασχολούνται με τα RPG	57
Διάγραμμα 5: Προτιμώμενο είδος RPG	58
Διάγραμμα 6: Λόγοι ενασχόλησης των χρηστών με τα RPGs.....	60
Διάγραμμα 7: Έναρξη ενασχόλησης με τα RPGs	60
Διάγραμμα 8: Στοιχεία συμπεριφοράς των χρηστών RPGs.....	61
Διάγραμμα 9: Τα παιχνίδια αλλάζουν τον τρόπο σκέψης και συμπεριφοράς.....	62
Διάγραμμα 10: Η πολύωρη ενασχόληση με RPG παιχνίδια μπορεί να ενισχύσει τον τρόπο σκέψης.....	62
Διάγραμμα 11: Λόγω της ενασχόλησης με τα on line RPG έχει παρατηρηθεί κάποια πτώση σε άλλες ασχολίες (πχ σχολείο, εργασία).....	63
Διάγραμμα 12: Υπάρχει ταύτιση του ατόμου με τον χαρακτήρα που έχει επιλέξει στο παιχνίδι	64
Διάγραμμα 13: Η πολύωρη ενασχόληση με τα on line RPG μπορεί να συμβάλλει στην απομόνωση του ατόμου.....	65
Διάγραμμα 14: Τα RPG συμβάλλουν στην κοινωνικοποίηση των ατόμων.....	65
Διάγραμμα 15: Η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG παιχνίδια μπορεί να προκαλέσει εθισμό	67
Διάγραμμα 16: Η πολύωρη ενασχόληση με τα rpg παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει στη βίαιη συμπεριφορά.....	68
Διάγραμμα 17: Μετά την ενασχόληση με κάποιο βίαιο παιχνίδι συμπεριφέρομαι πιο επιθετικά στους γύρω μου.....	68
Διάγραμμα 18: Η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG συγκριτικά με τη βίαιη - επιθετική συμπεριφορά του ατόμου.....	69
Διάγραμμα 19: Έχω αρνηθεί πρόταση για έξοδο με φιλικό μου πρόσωπο για να μείνω στο σπίτι και να ασχοληθώ με το παιχνίδι	71
Διάγραμμα 20: Λόγω της ενασχόλησης με το παιχνίδι παραλείπονται υποχρεώσεις απέναντι σε στενά άτομα.....	72
Διάγραμμα 21: Θεωρείται πιο σημαντικό το παιχνίδι από μια φιλική συναναστροφή	73
Διάγραμμα 22: Έχω διακόψει φιλική ή συντροφική σχέση λόγω της ενασχόλησης με κάποιο RPG	73
Διάγραμμα 23: Μου έχει γίνει παρατήρηση για τη συμπεριφορά μου έχοντας αίτιο τις ώρες που ξοδεύονται παίζοντας	74
Διάγραμμα 24: Αν μου έλεγαν τα κοντινά μου πρόσωπα να σταματήσω την ενασχόληση μου, διότι δεν είναι προς όφελος μου θα τη σταματούσα ή έστω θα τη μείωνα σε κάποιο βαθμό .	75

Ευρετήριο εικόνων

Εικόνα 1: Η πρώτη παιχνιδομηχανή παρουσιάστηκε το 1951 στο φεστιβάλ της Βρετανίας..	16
Εικόνα 2: Η πρώτη πρωτότυπη παιχνιδομηχανή.....	18
Εικόνα 3: Το Δημοφιλές Space Invaders της χρυσής εποχής των Arcade Games.....	18
Εικόνα 4: Η πρώτη έκδοση του Playstation	20
Εικόνα 5: Το γυναικείο φύλο απεικονίζεται με έντονα σεξουαλικά χαρακτηριστικά – Γυναικείος χαρακτήρας από το Lineage.....	26
Εικόνα 6: Χαρακτηριστικές εικόνες από το δημοφιλέστερο RPG, “World of Warcraft”	28
Εικόνα 7: Εικόνες από το League of Legends.....	29
Εικόνα 8: Δέκα χρόνια Second Life σε μια εικόνα	30
Εικόνα 9: Εικόνες από Lineage	31

Ευρετήριο σχημάτων

Σχήμα 1: Οι εθισμένοι χρήστες παίζουν πάνω από 10 ώρες ασταμάτητα.....	34
Σχήμα 2: Οι εθισμένοι παίκτες χάνουν τον ύπνο τους λόγω της ενασχόλησης τους με τα RPG	35
Σχήμα 3: Προσπάθεια διακοπής της ενασχόλησης με τα online RPG	36
Σχήμα 4: Αγχώνονται οι παίκτες όταν δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση στο PC τους και να παίζουν;	44

Εισαγωγή

Το Διαδίκτυο (Internet) είναι ένα παγκόσμιο σύστημα διασυνδεδεμένων δικτύων υπολογιστών, οι οποίοι βρίσκονται σε ένα κοινό δίκτυο επικοινωνίας, ανταλλάσσουν μηνύματα (πακέτα) με τη χρήση διαφόρων πρωτοκόλλων (τυποποιημένοι κανόνες επικοινωνίας), τα οποία υλοποιούνται σε επίπεδο υλικού και λογισμικού. Η εμφάνιση του Διαδικτύου και μέσω αυτού η ικανότητα επικοινωνίας και ανταλλαγής δεδομένων μεταξύ ανθρώπων, δημιούργησε νέες δυνατότητες και προοπτικές ανάπτυξης σε πολλούς τομείς της καθημερινής ζωής (Graham, 2001).

Οι νέες τεχνολογίες έχουν εισχωρήσει σε όλους σχεδόν τους τομείς της σύγχρονης πραγματικότητας και η ραγδαία εξέλιξη τους έχει φέρει τεράστιες αλλαγές στην οικονομική, κοινωνική και επιστημονική ζωή των αναπτυγμένων κοινωνιών (Ράπτης και Ράπτη, 2004). Η ανάπτυξη αυτή, συμπεριλαμβανομένου του Διαδικτύου δε θα μπορούσε να αφήσει ανεπηρέαστο τον τομέα του παιχνιδιού και της ψυχαγωγίας των νέων ατόμων.

Η εξέλιξη του Διαδικτύου και η δημιουργία διαφόρων κοινοτήτων σε αυτό επέφερε μια σημαντική αλλαγή στον τομέα των παιχνιδιών, στα οποία εντάχθηκε μια κατηγορία, η οποία παίζει σημαντικό ρόλο στην καθημερινή ζωή των ατόμων και γνωρίζει σπουδαία αναγνώριση μεταξύ των χρηστών της. Η νέα αυτή κατηγορία παιχνιδιών, η οποία γίνεται ολοένα και πιο δημοφιλής είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games-RPG). Τα διαδικτυακά παιχνίδια αντιπροσωπεύουν ένα νεοσύστατο τμήμα της αγοράς διασκέδασης με αρκετές προοπτικές οικονομικής ανάπτυξης. Ο έντονος ψυχαγωγικός χαρακτήρας των διαδικτυακών παιχνιδιών προσφέρει αξία στους χρήστες τους και οδηγεί στην αύξηση της συμμετοχής τους (Χατζούδης και συν., 2010).

Στα παιχνίδια αυτά, ο χρήστης επιλέγει έναν φανταστικό χαρακτήρα (ρόλο) με τον οποίο εμπλέκεται στο παιχνίδι και μέσω συνεργασίας με άλλους παίκτες δημιουργεί ή παρακολουθεί ιστορίες. Οι ενέργειες των χαρακτήρων στο παιχνίδι καθορίζονται από τις ενέργειες των χρηστών, οι οποίες διέπονται από ένα σύστημα κανόνων και οδηγιών. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι τα World of Warcraft (WoW), Lineage, Guild wars, Lord of the Rings Online κ.α. (Ελληνική καταχώρηση στην Wikipedia, 2014).

Το φαινόμενο της υπερβολικής χρήσης του Διαδικτύου και της ενασχόλησης με τα online games από μεγάλη μερίδα ενήλικου και ανήλικου πληθυσμού δεν είναι ευκαταφρόνητο (Κατερέλος, 2010). Η ανάπτυξη της παγκόσμιας αγοράς λόγω των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι αρκετά εμφανής σε πολλές περιοχές του πλανήτη. Παρόλα αυτά όμως, η έρευνα για την επίδραση τους στην ανθρώπινη συμπεριφορά είναι ακόμα και σήμερα περιορισμένη (Χατζούδης και συν., 2010).

Στο ερευνητικό πεδίο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δίνεται τελευταία ιδιαίτερη έμφαση στην ανάλυση των κοινωνικών δομών που αυτά δημιουργούν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις των παιχτών τους, στοιχεία για τα οποία δεν έχουν γίνει ιδιαίτερες μελέτες (Griffiths & Davies, 2004). Επίσης, μελέτες έχουν γίνει ως προς τα κίνητρα των παικτών (Lee et al., 2004), αλλά και ως προς τις συνέπειες που έχει η πολύωρη ενασχόληση με αυτά. Συγκεκριμένα, διάφορες μελέτες έχουν εστιάσει στην επιθετική συμπεριφορά των χρηστών, η οποία συσχετίζεται με την πολύωρη ενασχόληση τους με τα διαδικτυακά παιχνίδια (Chumbley & Griffiths, 2006).

Επομένως, η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος έγινε προκειμένου να διερευνήσουμε το κατά πόσο αυτά τα παιχνίδια επιδρούν στη συμπεριφορά των χρηστών τους. Πιο συγκεκριμένα, διερευνάται το εάν οι νέοι αναπτύσσουν επιθετική συμπεριφορά, απομόνωση από το φιλικό τους περιβάλλον και τον οικογενειακό τους περίγυρο και εάν αναπτύσσουν σε κάποιο βαθμό εθισμό στο διαδίκτυο μέσω των παιχνιδιών αυτών.

Η παρούσα εργασία δομείται στην ουσία σε δυο μέρη. Το πρώτο μέρος αφορά τη θεωρητική προσέγγιση του θέματος και αναπτύσσεται σε δυο κεφάλαια και το δεύτερο μέρος αφορά στην ερευνητική διαδικασία και τα αποτελέσματα αυτής, προκειμένου εν τέλει να εξαχθούν τα συμπεράσματα που αποσκοπούν στην κάλυψη του στόχου της εργασίας.

Ειδικότερα, στο πρώτο κεφάλαιο περιγράφεται συνοπτικά το διαδίκτυο και τα Ηλεκτρονικά παιχνίδια εν γένει, ενώ γίνεται μια ιστορική αναδρομή στην πορεία τους μέσα στο χρόνο. Έπειτα, με βάση τη δημοσιευμένη βιβλιογραφία παρουσιάζονται τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων ως προς τα γενικά και τα ειδικά χαρακτηριστικά τους, καθώς επίσης και το ποια είναι τα χαρακτηριστικά των παικτών αυτών. Το πρώτο κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την παρουσίαση δημοφιλών διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων.

Το δεύτερο κεφάλαιο επικεντρώνεται στην ουσία σε θέματα συμπεριφοράς που προκύπτουν από την πολύωρη απασχόληση με τα παιχνίδια. Ξεκινώντας από γενικότερες μελέτες, αναφορικά με την επιρροή που έχει το διαδίκτυο και η πολύωρη ενασχόληση με αυτό, προχωράμε σε πιο ειδικά θέματα όπως είναι ο εθισμός που μπορεί να δημιουργηθεί ως προς τη διαδικτυακή ενασχόληση του ατόμου και καταλήγουμε στο πως επηρεάζεται η συμπεριφορά των ατόμων ειδικότερα από τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με αναφορές σχετικά με το πώς μπορεί ο κοινωνικός περίγυρος των ατόμων να βοηθήσει τα άτομα τα οποία προσκολλώνται σε αυτού του είδους τα παιχνίδια.

Το δεύτερο μέρος της εργασίας ξεκινά με το τρίτο κεφάλαιο στο οποίο παρουσιάζεται η μεθοδολογία της έρευνας, η οποία διεξήχθη με τη διανομή ερωτηματολογίων σε φοιτητές και μη, νέους ενήλικες του δήμου Ηρακλείου, οι οποίοι έχουν ασχοληθεί έστω και μια φορά στη ζωή τους με διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων.

Το τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζει με τη χρήση διαγραμμάτων και πινάκων τα αποτελέσματα που συγκεντρώθηκαν από την ανάλυση των δεδομένων που καταγράφηκαν με βάση τα ερωτηματολόγια, ενώ το πέμπτο κεφάλαιο ολοκληρώνει την παρούσα εργασία, παρουσιάζοντας τα συμπεράσματα που εξήχθησαν μέσα από τη βιβλιογραφική και την ερευνητική προσέγγιση του θέματος.

Κεφάλαιο 1ο

Διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων (RPG)

1.1 Το διαδίκτυο και τα Ηλεκτρονικά παιχνίδια εν γένει

Με τον όρο παιχνίδι αναφερόμαστε σε ένα σύνολο εθελοντικών δραστηριοτήτων με συμμετέχοντες, στόχους, κανόνες και στοιχεία ανταγωνισμού. Ειδικότερα, οι Dempsey et al. (2002) επιχειρώντας ένα πιο λεπτομερή καθορισμό, αναφέρουν ότι «ως παιχνίδι ορίζουμε ένα σύνολο δραστηριοτήτων στο οποίο συμμετέχουν ένας ή περισσότεροι παίκτες. Έχει στόχους, περιορισμούς, ανταμοιβές και συνέπειες. Πρόκειται για ένα περιβάλλον καθοδηγούμενο από κανόνες και περιλαμβάνει κάποια στοιχεία ανταγωνισμού, ακόμη και αν αυτός ο ανταγωνισμός διενεργείται μεταξύ του παίκτη και του εαυτού του».

Ως ηλεκτρονικό παιχνίδι ορίζεται οποιοδήποτε παιχνίδι το οποίο προϋποθέτει την ύπαρξη και την υποστήριξη μιας ηλεκτρονικής συσκευής προκειμένου να πραγματοποιηθεί. Η συσκευή αυτή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα-παιχνιδομηχανή, ένα κινητό τηλέφωνο. Σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, στη βιβλιογραφία (Zackariasson & Wilson, 2004; Prensky, 2002) εμφανίζονται όροι όπως computer games, βιντεοπαιχνίδια (videogames) και πολυχρηστικά παιχνίδια, με τα Multi-user domains, multi-user dimensions ή multi-user dungeons (MUDs) να εμφανίζονται τη δεκαετία του 1970, πολύ πριν από την διεύρυνση του διαδικτύου. Ως ημερομηνία σταθμός στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θεωρείται η 25η Ιανουαρίου του 1947, όπου ο Thomas T. Goldsmith Jr συνέλαβε την ιδέα του «Cathode Ray Tube Amusement Device» (Winter, 2008).

Από τότε έως και σήμερα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν υποστεί αλλεπάλληλες βελτιώσεις. Η εμφάνιση του προσωπικού υπολογιστή και οι ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις σε υλικό και λογισμικό, οδήγησαν σε ψυχαγωγικές εφαρμογές που διεγείρουν και δεσμεύουν το ενδιαφέρον των παικτών για αρκετές ώρες (Μπαρμπάτσης και συν., χ.χ.). Ο βασικότερος λόγος διάδοσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ήταν το κέρδος. Ανέκαθεν, οι νέοι άνθρωποι θεωρούνταν «κινητήρια δύναμη» για οποιοδήποτε νέο προϊόν στην αγορά, μιας και η αγοραστική τους δύναμη είναι αξιοσημείωτη (Fromme, 2003). Η αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών προσέλκυσε λοιπόν από την αρχή της δημιουργίας της ένα μεγάλο μέρος των νέων

αυτών καταναλωτών οδηγώντας στην «γέννηση» μιας εξαιρετικά κερδοφόρας βιομηχανίας. Ένας άλλος σημαντικός λόγος στον οποίο οφείλεται η ραγδαία εξάπλωση χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σχετίζεται με την εξοικείωση ενός μεγάλου μέρους του πληθυσμού με τη νέα τεχνολογία (Fromme, 2003).

Σήμερα, οι περισσότεροι χρήστες του διαδικτύου δραστηριοποιούνται σε κάποιας μορφής ηλεκτρονικό παιχνίδι, μέσω αυτού. Η χρήση του διαδικτύου πλέον στα παιχνίδια είναι τόσο διαδεδομένη, όπου έχει αναγκάσει πολλές εταιρείες να διαθέτουν σύνδεση των παιχνιδομηχανών που παράγουν με το διαδίκτυο (Καραπέτσας και συν., 2014).

Τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ταξινομούνται σε διάφορες κατηγορίες με κύριο κριτήριο την αλληλεπίδραση του χρήστη με το παιχνίδι (gameplay). Οι κατηγορίες αυτές είναι οκτώ και είναι οι εξής (Prensky, 2002):

- δράσης (action),
- περιπέτειας (adventure),
- πάλης (fighting),
- γρίφων (puzzle),
- παιχνίδια ρόλων (role playing games - RPGs),
- προσομοιώσεων (simulation),
- αθλητικά (sports) και
- στρατηγικής (strategy).

Τα δημοφιλέστερα ηλεκτρονικά παιχνίδια σήμερα είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων, όπου αποτελούν και μέρος του αντικειμένου μελέτης της παρούσας εργασίας.

Οι απόψεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια γενικά είναι αντικρουόμενες. Ορισμένοι υποστηρίζουν ότι είναι ωφέλιμα για τα παιδιά, καθώς τους προσφέρουν γνώσεις, ενώ ταυτόχρονα τους προσφέρουν τη δυνατότητα επικοινωνίας και διαλόγου με άλλους χρήστες (Γιουτάνη & Καγιούτη, 2006). Μάλιστα, ο χώρος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτέλεσε πεδίο έρευνας τα τελευταία χρόνια, με στόχο την αξιοποίηση των εμπορικών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς και το σχεδιασμό εκπαιδευτικών παιχνιδιών (Μυρσιλάκη & Παρασκευά, 2011).

Αντιθέτως, μια άλλη μερίδα ερευνητών υποστηρίζουν ότι τα εν λόγω παιχνίδια είναι ικανά να προκαλέσουν εθισμό στο παιδί, ο οποίος με τη σειρά του μπορεί να συνεπάγεται κατάθλιψη και φαινόμενα απομόνωσης (Haagsima, 2008).

1.2 Ηλεκτρονικό παιχνίδι – Ιστορική αναδρομή

Τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια αποτέλεσαν και συνεχίζουν να αποτελούν ένα ταχύτατα αναπτυσσόμενο πεδίο, καθώς αφορούν τη δημοφιλέστερη τεχνολογία στη νεανική διασκέδαση (Amory et al., 1999; Kirriemuir, 2002). Τα παιχνίδια αυτά δεν ήταν πάντα όπως τα ξέρουμε σήμερα. Τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια όπως τα ξέρουμε σήμερα εμφανίστηκαν στις αρχές του 1990 με τα δημοφιλή και βίαια παιχνίδια, Street Fighter, Wolfenstein 3D, Mortal Kombat. Σκοπός και των τριών παιχνιδιών ήταν να σκοτώσουν ή κατ' ελάχιστον να πληγώσουν τον αντίπαλο (Anderson & Bushman, 2001). Βέβαια, τα παιχνίδια σε ηλεκτρονικές μηχανές είχαν εμφανιστεί πολύ νωρίτερα.

Συνοπτικά, η πορεία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μέσα στο χρόνο αντικατοπτρίζεται ως εξής:

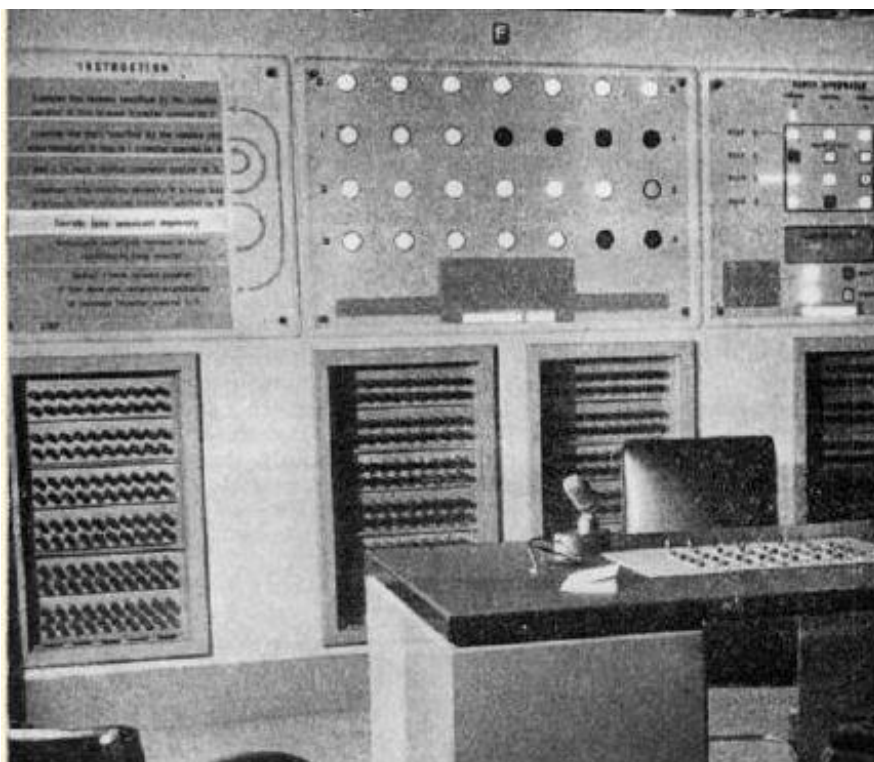
- Πρώτη γενιά (1972–1976)
- Δεύτερη γενιά (1977–1982)
- Τρίτη γενιά (1984–1992).
- Τέταρτη γενιά (1993–1996)
- Πέμπτη γενιά (1997–2002)
- Έκτη γενιά (2003–2006)
- Έβδομη γενιά (2004–2009)

Σύμφωνα με την παραπάνω ιστορική τοποθέτηση των παιχνιδιών μέσα στα χρόνια, εκτιμάται ότι το πρώτο γνωστό ηλεκτρονικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε ποτέ, δημιουργήθηκε από τους Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann το 1947. Αυτό επρόκειτο για έναν εξομοιωτή πυραύλων πάνω σε μια crt οθόνη. Ο πύραυλος κατευθυνόταν από τον "χρήστη" με αναλογικά κυκλώματα. Ο «στόχος» του πυραύλου δεν εμφανίζονταν στην οθόνη (καθώς ήταν αδύνατο), αλλά αποτελούνταν στην ουσία από κουκκίδες σε επικαλύμματα πάνω από την οθόνη (Silberman, 2006).

Το επόμενο βήμα σταθμός στην εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ήταν η δημιουργία μιας “παιχνιδομηχανής”, η οποία λεγόταν NIMROD και παρουσιάστηκε

το 1951 στο φεστιβάλ της Βρετανίας. Η εν λόγω παιχνιδομηχανή δε δημιουργήθηκε με τον σκοπό να “παίζει” παιχνίδια για διασκέδαση των χρηστών της. Αντιθέτως, σκοπός της δημιουργίας της δεν ήταν να διασκεδάσει, αλλά να αναδειχθεί η ικανότητα των υπολογιστών να κάνουν μαθηματικές πράξεις. Αυτό που χρησιμοποιούσε η παιχνιδομηχανή ήταν μια οθόνη, πιο συγκεκριμένα ένα πάνελ από φώτα. Αυτή αποτελούσε ουσιαστικά την πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή (Baker, 2010).

Εικόνα 1: Η πρώτη παιχνιδομηχανή παρουσιάστηκε το 1951 στο φεστιβάλ της Βρετανίας



Το 1952 δημιουργείται από τον Alexander S. Douglas το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιούσε ψηφιακή οθόνη, το οποίο ονομαζόταν OXO (κύκλοι και σταυροί) και παιζόταν στον αγγλικό υπολογιστή του 1949 (EDSAC-Electronic Delay Storage Automatic Calculator). Αυτό αποτελούσε το πρώτο παιχνίδι για υπολογιστές που έκανε χρήση γραφικών και παρέμεινε μοναδικό έως και τις αρχές της δεκαετίας του 1960, ενώ έμεινε γνωστό ως «Tic-tac-toe» στην Αμερική και ως «Noughts and Crosses» στον Ηνωμένο Βασίλειο. Το παιχνίδι στην ουσία υλοποιήθηκε από τον Douglas ως μέρος της διδακτορικής τους διατριβής στο Πανεπιστήμιο του Cambridge (Baker, 2013; Douglas, 1952).

Μερικά χρόνια αργότερα (1958), ο William Higinbotham έφτιαξε ένα διαδραστικό παιχνίδι που λέγονταν “tennis for two”. Στο παιχνίδι χρησιμοποιούνταν ένας αναλογικός υπολογιστής, ενώ η οθόνη του ήταν ένας παλμογράφος. Οι παίκτες έπαιζαν τένις στην οθόνη του παλμογράφου και η μπάλα ήταν ένα φωτεινό, κινούμενο dot, το οποίο αναπηδούσε στις εναλλασσόμενες πλευρές του φιλέ. Οι παίκτες χρησιμοποιούσαν ως προς τον έλεγχο της μπάλας τα κουμπιά ενός χειριστηρίου και τα περιστρεφόμενα κουμπιά αυτού χρησιμοποιούνταν ως αόρατη ρακέτα του τένις (Lanzi, 2011; Nyitray, 2011; Nowak, 2008).

Το 1966 ο Ralph Baer ξεκίνησε να δουλεύει πάνω στην κατασκευή ενός διαδραστικού παιχνιδιού, το οποίο θα μπορούσε κάποιος να το παίζει στην τηλεόραση. Έτσι, το 1967 δημιουργείται η πρώτη πρωτότυπη παιχνιδομηχανή που μπορούσε πλέον να παίζει κάποιος στην τηλεόραση του σπιτιού του. Ο δρόμος για μια καινούρια βιομηχανία ξεκίνησε από την συγκεκριμένη παιχνιδομηχανή, η οποία ονομάστηκε “Brown Box” (Nowak, 2008).

Αρχικά, στο συγκεκριμένο παιχνίδι ο παίκτης μέσω μιας τελείας, κυνηγούσε την άλλη τελεία ανάμεσα από εμπόδια. Στη συνέχεια, προστέθηκε ένας προσομοιωτής όπλου, ώστε να είναι δυνατή η καταστροφή της τελείας και τέλος το παιχνίδι παραμετροποιήθηκε με αποτέλεσμα οι τελείες να μπορούν να παίξουν τένις (Nowak, 2008).

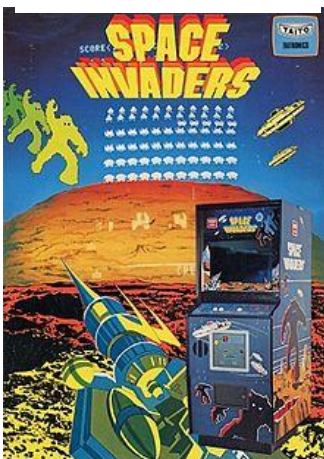
Εικόνα 2: Η πρώτη πρωτότυπη παιχνιδομηχανή



Το 1971 η εταιρεία Magnavox αγόρασε τα δικαιώματα του Brown Box και ένα χρόνο αργότερα κυκλοφόρησε ένα πιο εμπορικό μοντέλο αυτού, το λεγόμενο Odyssey. Το Magnavox Odyssey ήταν και η πρώτη ουσιαστικά κονσόλα που κυκλοφόρησε μιας και είχε μερική εμπορική επιτυχία (Lanzi, 2011; Smithsonian, 2008; Williams, 2006).

Η δεκαετία του 1970 είναι γνωστή ως η «χρυσή εποχή των Arcade Games». Η «χρυσή εποχή» ήταν μια εποχή μεγάλης τεχνικής, σχεδιασμού και δημιουργικότητας στα Arcade Games. Η πτώση της συγκεκριμένης βιομηχανίας έφτασε μετά την επιτυχία του δημοφιλούς Space Invaders (1978). Το συγκεκριμένο γεγονός

Εικόνα 3: Το Δημοφιλές Space Invaders της χρυσής εποχής των Arcade Games



πυροδότησε μια αναγέννηση για τη βιομηχανία των video games (Whittaker, 2004).

Στο Space Invaders, ο παίκτης, έχοντας διάφορα όπλα, προσπαθούσε να σκοτώσει τους εξωγήινους που έρχονταν κατά πάνω του σε σειρές. Ουσιαστικά ο παίκτης δεν μπορούσε να νικήσει, αλλά τα επίπεδα δυσκόλευαν μέχρι ο παίκτης να πεθάνει. Το συγκεκριμένο απαιτούσε τη χρήση κέρματος και αν και το παιχνίδι δε σημείωσε τεράστια

επιτυχία, κατόρθωσε να αναγκάσει την ιαπωνική κυβέρνηση να αυξήσει την παραγωγή κερμάτων, αφού στην Ιαπωνία για ένα δεκάλεπτο παιχνιδιού, κόστιζε 100 γιέν. Στην Αμερική το 1978, τα έσοδα από το συγκεκριμένο παιχνίδι ανήλθαν σε 472 εκατ. δολλάρια, ενώ το 1979 τα έσοδα αυτά άγγιζαν τα 1.333 εκατ. δολλάρια (Dillon, 2011; Donovan, 2010).

Γνωστό παιχνίδι εκείνης της περιόδου αποτελεί και ο πρώτος προσομοιωτής ποδοσφαίρου, το Atari Football, το οποίο αναπτύχθηκε από την Atari Corporation. Στην ουσία αποτελούσε το πρώτο ποδοσφαιράκι με κυλιόμενη οθόνη, ενώ χρησιμοποιούσε αναλογικό πλήκτρο για χειρισμό (Weiss, 2014).

Μερικά χρόνια αργότερα, η εταιρεία Namco άλλαξε παγκοσμίως τα δεδομένα. Το 1977, προσέλαβε τον Toru Iwatani, ο οποίος θέλησε να δημιουργήσει ένα arcade, όχι βασισμένο στη βία, αλλά να πηγαίνει και στα δύο φύλα (Ransom-Wiley, 2007). Ο Iwatani κατέληξε δημιουργώντας 240 τελείες μέσα σε έναν παραλληλόγραμμο χώρο. Ανάμεσά τους υπήρχαν εμπόδια και «φαντάσματα» τα οποία τριγυρνούσαν στο χώρο. Ο ήρωας του παιχνιδιού ήταν σε σχήμα πίτσας που της έλειπε ένα κομμάτι. Το συγκεκριμένο παιχνίδι της Namco ήταν το “Pacman”, του οποίου το πραγματικό όνομα ήταν Puck Man (Lanzi, 2011). Ο Pacman ήδη από τις πρώτες μέρες κυκλοφορίας απέκτησε φανατικούς παίκτες και διέφερε από τα υφιστάμενα έως τότε παιχνίδια διότι σχεδιάστηκε για να προσφέρει μια ηρεμία στους παίκτες και όχι έντονα συναισθήματα (Donovan, 2010).

Από τις αρχές της δεκαετίας του '80, η εξάπλωση χρήσης των προσωπικών ηλεκτρονικών υπολογιστών προκάλεσε έκρηξη και στον τομέα της διασκέδασης. Ειδικότερα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια άρχισαν να διεισδύουν όλο και περισσότερο στη σύγχρονη κοινωνία αποτελώντας μια από τις κυρίαρχες, πλέον κερδοφόρες και επιδραστικές μορφές ψυχαγωγίας (Amory et al., 1999; Kirriemuir, 2002).

Των εξελίξεων αυτών ακολουθεί η τρίτη γενιά παιχνιδιών, με τις πλέον γνωστές κονσόλες να δημιουργούνται εκείνη την περίοδο. Αυτές είναι: η Nintendo Entertainment System (NES) / Famicom, η κονσόλα που εκτόξευσε τη Nintendo στην κορυφή, η οποία είχε ενσωματωμένο το περίφημο platform game Super Mario Bros (Lanzi, 2011; Sheff, 1993), η PC Engi / TurboGrafx 16, η οποία χρησιμοποιούσε την διαδομένη πλέον 8-bit ανάλυση και προέβαλε 482 χρώματα ταυτόχρονα (Collins, 2005) και η SEGA Master System, η οποία κυκλοφόρησε το 1986 στην Ιαπωνία, και

αποτελέσει το μεγαλύτερο ανταγωνιστή της Nintendo για την εποχή εκείνη, καθώς είχε 16-bit ανάλυση (Schilling, 2003).

Κατά την περίοδο 1989–1996 (τέλος τρίτης και τέταρτη γενιά κονσολών) κυκλοφόρησε η SEGA Genesis / Mega Drive (διάδοχος του Master System) στην Ιαπωνία το 1988, στις ΗΠΑ το 1989, και στην Ευρώπη το 1990 (Wolf, 2012; Diskin, 2004). Το πιο επιτυχημένο παιχνίδι ήταν το πρωτότυπο Sonic The Hedgehog με 2.600.000 κομμάτια παγκοσμίως πουλημένα.



Εικόνα 4: Η πρώτη έκδοση του Playstation

Αυτό που έκανε μοναδική τη συγκεκριμένη κονσόλα ήταν η ύπαρξη ενός δικτυακού καναλιού απ' όπου ο χρήστης μπορούσε να κατεβάσει ένα παιχνίδι το μήνα δωρεάν, καθώς και η ύπαρξη ενός add-on CD player (Dobson, 2006).

Κατά την τέταρτη και την πέμπτη γενιά παιχνιδιών (1993-2002) κυκλοφορεί στην αγορά το Playstation από την εταιρεία

SONY. Το Playstation δημιουργήθηκε αρχικά ως ένα add-on CD player για την παιχνιδομηχανή της Nintendo. Μετά από εξελίξεις στο χώρο των παιχνιδομηχανών, η SONY αποφάσισε να εισάγει το add-on ως ξεχωριστή κονσόλα υπό το όνομα "PlayStation", λόγω διακοπής της συνεργασίας με την εταιρεία που προοριζόταν. Έτσι δημιουργήθηκε το PlayStation, μια κονσόλα που πούλησε πάνω από 100.000.000 κομμάτια παγκοσμίως (Donovan, 2010).

Εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι η παγκόσμια πρώτη εμφάνιση του Sony Playstation, στις 3 Δεκεμβρίου 1994, απέφερε περισσότερα από 150 εκατομμύρια δολάρια μόνο μέσα σε εικοσιτέσσερις ώρες. Το Playstation μπήκε δυναμικά στην παγκόσμια αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και άρχισε να απειλεί τις προϋπάρχουσες και έως τότε καθιερωμένες εταιρείες αυτής της βιομηχανίας (Donovan, 2010).

Ως απάντηση στη SONY κυκλοφορεί την ίδια περίοδο το Nintendo 64, και το SEGA Saturn, το οποίο πούλησε 9.260.000 κομμάτια παγκοσμίως με καλύτερο παιχνίδι το Virtual Fighter 2 και ήταν η απαρχή της παρακμής της εταιρείας SEGA, η οποία

σταμάτησε την παραγωγή του Saturn το 2008. Την ίδια περίοδο η Nintendo προσπαθούσε να κρατήσει το μερίδιο της στην αγορά των video games. Χαρακτηριστικό των αλλαγών που προκάλεσε η είσοδος του Playstation στην αγορά είναι το γεγονός ότι το 1994 με την κυκλοφορία της νέας κονσόλας, οι πωλήσεις (ετησίως) στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην Ιαπωνία ήταν 1.570 εκατ. δολάρια, ενώ το 1998 έφθασαν τα 1.129 εκατ. δολάρια για να καταλήξουν το 2002 στα 523 εκατ. δολάρια (Donovan, 2010).

Η SONY επέστρεψε μερικά χρόνια αργότερα και ανακοίνωσε νέα κυκλοφορία PLAYSTATION 2 στην Ιαπωνία το 2000 και το 2001 στην Αμερική. Η νέα κονσόλα (PS2) κατάφερε να πουλήσει 900.000 κομμάτια την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας στην Ιαπωνία (Lanzi, 2011). Η κονσόλα έγινε παγκόσμιο best seller και αναπτύχθηκαν γι' αυτήν πάνω από 3.870 διαφορετικά παιχνίδια (Wolf, 2008).

Το 2001, η Microsoft, κυκλοφόρησε κάτι παραπάνω από μια απλή παιχνιδομηχανή, ένα media player, όπως ανέφερε χαρακτηριστικά ο Bill Gates τότε στις δηλώσεις του. Το όνομα του δημιουργήματος της Microsoft ήταν Xbox και προήλθε από την ύπαρξη του λειτουργικού DirectX στην αρχιτεκτονική του μηχανήματος. Αυτό που έκανε το Xbox ξεχωριστό ήταν η ύπαρξη σκληρού δίσκου (8gb), καθώς και η δυνατότητα διαδικτυακού παιχνιδιού μέσω της υπηρεσίας Xbox Live, η οποία γνώρισε μεγάλη απήχηση στους gamers. Η κονσόλα συνολικά πούλησε 24.000.000 κομμάτια (Donovan, 2010).

Το 2004, η Sony ανακοίνωσε πως μια νέα, κατά πολύ λεπτότερη από την προηγούμενη έκδοση της κονσόλας επρόκειτο να κυκλοφορήσει (PS3). Η κονσόλα κυκλοφόρησε το 2006 στην Ιαπωνία (BBC News, 2006) και ένα χρόνο αργότερα στην Ευρώπη (Donovan, 2010).

Αυτό που παρατηρήθηκε στα τέλη του 20^{ου} αιώνα ήταν ότι εμφανίστηκαν στις κονσόλες και τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές νέα, πιο βίαια παιχνίδια, τα οποία είναι διαθέσιμα προς αγορά από όλων των ηλικιών τους καταναλωτές. Μάλιστα, αναφέρεται ότι όσο πιο βίαιο ήταν το παιχνίδι, τόσο πιο αγαπητό γινόταν από το κοινό. Το 59% των κοριτσιών και το 73% των αγοριών αναφέρουν ότι η πλειοψηφία των αγαπημένων τους παιχνιδιών είναι βίαια (Ζέττα, 2011).

Σημειώνεται ότι σήμερα παρατηρείται μια υπερβολική χρήση του διαδικτύου και της ενασχόλησης με τα online games, τα οποία στις περισσότερες περιπτώσεις έχουν αντικαταστήσει οποιοδήποτε άλλο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τα «διαδικτυακά παιχνίδια» είναι εκείνα τα οποία σήμερα λαμβάνουν χώρα αποκλειστικά μέσω σύνδεσης στο διαδίκτυο και περιλαμβάνουν τη δυναμική αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες παγκοσμίως (Κατερέλος και συν., 2010).

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 αναλύονται ειδικότερα στην παρακάτω ενότητα. Τα MMORPGs, ως απόγονοι των MUDs, επιτρέπουν σε έναν τεράστιο αριθμό παικτών να αλληλεπιδρούν σε καθημερινή βάση. Η κοινωνική πλευρά, όπως αυτή προσδιορίζεται από την συνεργατική φύση των περισσότερων δραστηριοτήτων του παιχνιδιού καθώς και η επιβράβευση, λόγω της απόκτησης ενός συγκεκριμένου στάτους εντός της ηλεκτρονικής κοινότητας, αποτελούν χαρακτηριστικά ζωτικής σημασίας για πολλά άτομα (Ducheneaut & Moore, 2004).

Πίνακας 1: Σημεία σταθμός στη χρονολογική εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

1958	Ο William Higinboatham δημιουργεί το Tennis for Two, το οποίο προέκυψε από ένα πείραμα στο Εργαστήριο του Brookhaven
1966	Ο Ralph Baer εισάγει τα διαδραστικά παιχνίδια στην τηλεόραση
1971	Εμφανίζεται το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι που λειτουργούσε με νομίσματα
1972	Το Magnavox Odyssey γίνεται το πρώτο "οικιακό" ηλεκτρονικό παιχνίδι
1978	Το Space Invaders εμφανίζεται στην αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών και αποτελεί την έμπνευση για πολλά διαφορετικά παιχνίδια
1979-1980	Η Namco μπαίνει δυναμικά στην αγορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τον Pacman
1981	Η αμερικάνικη αγορά Arcade games φθάνει τα 5 δις δολάρια
1985	Η Nintendo εισάγει στην αγορά το NES με το Super Mario Bros, το οποίο αποτέλεσε Best seller
1991	Η Nintendo εισάγει στην αγορά το Super Nintendo Entertainment System
1992	Δημιουργείται το Mortal Combat, ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια βίας όλων των εποχών

1994	Τα Sega Saturn και Playstation κυκλοφορούν στην Ιαπωνία
1995	Τα Sega Saturn και Playstation κυκλοφορούν στην Αμερική
2000	Εισαγωγή του Playstation II στην Ιαπωνία
2001	Εισαγωγή στην αγορά του Xbox της Microsoft και του Playstation II στην Αμερική
2004	Κυκλοφορεί στην Ιαπωνία το Playstation portable
2005	Το Playstation Portable μπαίνει στην αγορά της Αμερικής
2006	Κυκλοφορεί στην Ιαπωνία το Playstation III
2007	Το Playstation III κυκλοφορεί στην αγορά της Αμερικής

Πηγή : Wolf, M.J.P. (2008). The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond. Published by Wolf, M.J.P., pp. xvii-xxi

1.3 Διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games – RPG)

1.3.1 Γενική περιγραφή – Τρόπος λειτουργίας τους

Τα διαδικτυακά παιχνίδια αντιπροσωπεύουν ένα νεοσύστατο τμήμα της αγοράς διασκέδασης με αρκετές προοπτικές οικονομικής ανάπτυξης. Ο έντονος ψυχαγωγικός χαρακτήρας των διαδικτυακών παιχνιδιών προσφέρει αξία στους χρήστες τους και οδηγεί στην αύξηση της συμμετοχής τους (Χατζούδης και συν., 2010).

Τα Διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων ή MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) αποτελούν μια μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών. Τα παραπάνω αποτελούν μια εξέλιξη των MUDs και αποτελούν ένα νέο είδος παιχνιδιών, αυτό των Εικονικών Κόσμων (Virtual Worlds) (Zackariasson & Wilson, 2004). Τα MMORPGs, είναι παιχνίδια ρόλων τα οποία διεξάγονται μέσω του διαδικτύου σε έναν διαρκή (persistent) κόσμο με εκατοντάδες ή ακόμη και χιλιάδες ανθρώπους συνδεδεμένους ταυτόχρονα στον ίδιο εξυπηρετητή (server). Ο κόσμος τους χαρακτηρίζεται διαρκής επειδή συνεχίζει να λειτουργεί ακόμη και όταν ένας παίκτης αποσυνδέεται (log out) και παύει να συμμετέχει. Ο παίκτης μπορεί να συνδεθεί και να εισέλθει στον κόσμο του παιχνιδιού οποιαδήποτε στιγμή και να συνεχίσει από το σημείο εκείνο που σταμάτησε. Κατά τη διάρκεια που είναι αποσυνδεδεμένος, οι άλλοι παίκτες μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι τους στον δυνητικό κόσμο (Achterbosch et al., 2008).

Τα MMORPGs αποτελούν δυσδιάστατα ή τρισδιάστατα περιβάλλοντα, υψηλών γραφικών. Η διαδικτυακή τους εφαρμογή επιτρέπει στους παίκτες τους να αλληλεπιδρούν όχι μόνο με το σχεδιασμένο περιβάλλον του παιχνιδιού αλλά και με άλλους παίκτες (Steinkuehler, 2004), μέσω ψηφιακών χαρακτήρων (avatars). Η θεματολογία των παιχνιδιών ποικίλει, όμως τα περισσότερο διαδεδομένα αφορούν τα παιχνίδια εκείνα που παρουσιάζουν ένα πλαίσιο Ηρωικής φαντασίας.

Σε όλα σχεδόν τα MMORPGs, η ανάπτυξη του χαρακτήρα που έχει επιλέξει ο παίκτης είναι ο πρωταρχικός στόχος. Σχεδόν όλα τα MMORPGs διαθέτουν ένα σύστημα εξέλιξης του χαρακτήρα στο οποίο οι παίκτες κερδίζουν πόντους εμπειρίας για τις πράξεις και τις ενέργειες τους στα πλαίσια του παιχνιδιού και χρησιμοποιούν τους πόντους αυτούς προκειμένου να εξελίσσουν τον χαρακτήρα σε υψηλότερα επίπεδα (Mulligan & Patrotsky, 2003). Παραδοσιακά, η κάθε αποστολή του χαρακτήρα, ολοκληρώνεται με τη διεξαγωγή μιας μάχης με τέρατα, είτε σε ατομικό επίπεδο ή σε επίπεδο ομάδων. Η συσσώρευση πλούτου είναι επίσης ένας τρόπος εξέλιξης χαρακτήρων σε πολλά MMORPGs. Σε ορισμένα MMORPGs, δεν υπάρχει όριο στο επίπεδο που μπορεί να φθάσει ο παίκτης, επιτρέποντας στην απόκτηση εμπειρίας να συνεχιστεί επ' αόριστον (Wolf, 2008).

Μια άλλη κοινή πρακτική των περισσότερων MMORPGs είναι να επιβάλει ένα μέγιστο επίπεδο προσβάσιμο για όλους τους παίκτες, ένα επίπεδο δηλαδή που όλοι θα μπορούν να επιτύχουν.

Ο κόσμος των διαδικτυακών αυτών παιχνιδιών συνεχώς εξελίσσεται και εμπλουτίζεται, με αποτέλεσμα να κρατάει τους παίκτες σε εγρήγορση ή ακόμα και σε ανταγωνισμό. Ο στόχος των παιχνιδιών αυτών είναι να προσφέρουν ένα πλούσιο και ρεαλιστικό κόσμο, ο οποίος κατοικείται από χιλιάδες παίκτες, οι οποίοι αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, συνασπίζονται σε ομάδες και εκτελούν ομαδικές αποστολές. Οι παίκτες (ή αλλιώς users) συνομιλούν μεταξύ τους με γραπτά κείμενα ή ακόμα και με μικρόφωνα (Κατερέλος και συν., 2010).

Είναι ξεκάθαρο ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα κατά τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε να προσελκύουν μεγάλους αριθμούς παικτών και συνεπώς τα τελευταία χρόνια αποτελούν μόδα για μεγάλο πλήθος ανθρώπων και όχι πάντα εφήβων ή νέων ενηλίκων, αλλά και ατόμων μεγαλύτερων ηλικιών. Σημαντικό είναι το γεγονός ότι στα διαδικτυακά παιχνίδια, οι χρήστες ξοδεύουν μεγάλο μέρος του χρόνου τους.

Σύμφωνα με έρευνες που έχουν διεξαχθεί σε ευρωπαϊκές χώρες φάνηκε ότι παιδιά μεταξύ 6 και 16 ετών αφιέρωναν 32 λεπτά ανά ημέρα παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, 17 λεπτά χρησιμοποιώντας διάφορες εφαρμογές στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (εκτός παιχνιδιών) και 5 λεπτά για πλοήγηση στο διαδίκτυο. Αν και μεταξύ διαφορετικών χωρών τα αποτελέσματα ήταν διαφορετικά, είναι αξιοσημείωτο ότι σε όλες τις χώρες ο περισσότερος χρόνος αφορούσε την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Beentjes – Johanne et al., 2001). Μάλιστα, η δημοφιλέστερη μεταξύ όλων δραστηριότητα αποδείχθηκε ότι είναι το «μοναχικό» παίξιμο ηλεκτρονικού παιχνιδιού με το εν λόγω αποτέλεσμα να αφορά και τα δύο φύλα και να είναι πιο έντονη σε μικρότερες ηλικίες (6-13 ετών). Αντιθέτως, αποτελέσματα ερευνών έδειξαν ότι σε νέους ηλικίας 12-19 ετών, το ομαδικό παιχνίδι στον υπολογιστή είναι η δημοφιλέστερη δραστηριότητα μεταξύ των αγοριών, αλλά όχι και μεταξύ των κοριτσιών (Fromme, 2003).

1.3.2 Ιστορική εξέλιξη

Ο όρος MMORPG επινοήθηκε από τον Richard Garriott, το δημιουργό του Ultima Online, το 1997 (Safko & Brake, 2009). Πριν από αυτό υπήρχε ο όρος MUDs, όπου αφορούσε συναφείς με τα MMORPG δημιουργίες. Σε αυτές τις δημιουργίες βασίστηκαν τα MMORPGs (Castronova, 2006).

Τα MMORPGs μπορεί να θεωρηθεί ότι έχουν τις ρίζες στα πρώτα παιχνίδια πολλαπλών χρηστών, όπως ήταν το Mazewar (που κυκλοφορούσε το 1974) και το MUD1 (που κυκλοφορούσε το 1978) (Mulligan & Patrovsky, 2003).

Χρονιά ορόσημο για την εξέλιξη των MMORPG ήταν το 1995 όπου ξεκίνησε το NSFNET στο Διαδίκτυο για τους σχεδιαστές παιχνιδιών. Το συγκεκριμένο επέτρεψε και τα πρώτα πραγματικά MMORPGs. Παρόλα αυτά, τα MMORPGs όπως ορίζονται σήμερα ξεκίνησαν με το Meridian 59 το 1996 και υπήρξαν ιδιαίτερα καινοτόμα τόσο στο πεδίο εφαρμογής τους, όσο και στην παροχή 3D γραφικών (Castronova, 2003).

Το μεγαλύτερο μερίδιο αγοράς στη σημερινή αγορά των MMORPGs έχει η Blizzard Entertainment με το World of Warcraft το οποίο κυριαρχεί ως το μεγαλύτερο MMORPG (Snow, 2008).

1.3.3 Τα βασικά τους χαρακτηριστικά

Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν κάποια χαρακτηριστικά γνωρίσματα, τα οποία τα διαφοροποιούν από τα υπόλοιπα παιχνίδια. Το κύριο χαρακτηριστικό των MMOGs είναι η κοινή εμπειρία, η συνεργάσιμη φύση των περισσότερων δραστηριοτήτων και επιπλέον, η ανταμοιβή της κοινωνικοποίησης σε μια κοινότητα παιχτών (Jakobson & Taylor, 2003). Αυτά τα παιχνίδια αποτελούν σύνθετες κοινότητες που χαρακτηρίζονται από μια «πλήρη σειρά κοινωνικών και υλικών πρακτικών», όπου όταν οι νέοι παίχτες εισάγονται σε αυτά, εισάγονται βαθμιαία σε ένα σύνθετο κοινωνικό πλαίσιο μέσω της προστασίας ενός άλλου μέλους της κοινότητας (Steinkuehler, 2004).

Επίσης, ο κόσμος που περιγράφουν και η εικονική κοινωνία που δημιουργούν δεν σταματά ποτέ να υπάρχει και υφίσταται ακόμα και όταν ο παίκτης δεν είναι συνδεδεμένος. Ως εκ τούτου, ο παίκτης παύει να είναι ο πρωταγωνιστής και γίνεται απλά ένα μέρος του κόσμου.



Εικόνα 5: Το γυναικείο φύλο απεικονίζεται με έντονα σεξουαλικά χαρακτηριστικά – Γυναικείος χαρακτήρας από το Lineage

φύλο (gender), τη φυλή (race), το επάγγελμα (profession) και τη θρησκεία του (religion). Στη συνέχεια μπορούν να ενταχθούν σε μια ομάδα ή να προβούν στις διάφορες ενέργειες / δραστηριότητες του παιχνιδιού μόνοι τους (Καραπιπέρης και συν., 2008).

Οι Lo et al. (2005) υποστηρίζουν ότι τα συγκεκριμένα παιχνίδια που έχουν ως βάση το διαδίκτυο χαρακτηρίζονται από την ανωνυμία, την αφθονία των μέσων που χρησιμοποιούν, τον πραγματικό χρόνο, την αλληλεπίδραση και την έλλειψη χρονικών και τοπικών ορίων. Ένα MMORPG παρέχει στους χρήστες του στην ουσία έναν πολυπληθή χώρο με προηγμένα οπτικό-ακουστικά εφέ.

Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν και να υιοθετήσουν μια σειρά από ταυτότητες μέσα στο παιχνίδι.

Επιλέγουν το χαρακτήρα τους με βάση το

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά των παιχνιδιών είναι εκείνα που προσφέρουν αξία στους χρήστες τους και τους οδηγούν στην αύξηση της συμμετοχής τους (Koo et al. 2007).

Ιδιαίτερα αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών, αλλά και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών εν γένει είναι η θέση της γυναίκας σε αυτά. Συγκεκριμένα, στα περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια η γυναίκα παρουσιάζεται ως «βραβείο» στο διαγωνιζόμενο (Provenzo, 1991), ενώ οι θηλυκές παρουσίες σε πρωταγωνιστικούς ρόλους (όταν υπάρχουν) απεικονίζονται με έντονα σεξουαλικά χαρακτηριστικά. Θεωρείται μάλιστα, ότι αυτός είναι και ο λόγος που το γυναικείο κοινό δεν είναι ιδιαίτερα κοντά σε αυτά τα παιχνίδια (Provenzo, 1991).

1.3.4 Χαρακτηριστικά των παικτών

Οι παίκτες των MMORPG έχουν μέσο όρο ηλικίας τα 26 χρόνια, ενώ το ηλικιακό τους εύρος ξεκινά από την ηλικία των 11 ετών και φθάνει έως και τα 68 έτη. Περίπου το 50% των παικτών έχουν σταθερή εργασία και το 1/3 είναι παντρεμένοι. Το 25% των παικτών έχουν παιδιά. Τα στοιχεία αυτά είναι ενδεικτικά, καθώς υπάρχει μεγάλη ποικιλία δημογραφικών στοιχείων μεταξύ των παικτών, ενώ εντύπωση προκαλεί το γεγονός ότι μέσα στα παιχνίδια, συνάπτονται συνεργασίες μεταξύ ανθρώπων που στον πραγματικό κόσμο δεν έχουν κανένα κοινό σημείο επαφής (Παναγιωτόπουλος, 2013).

Σύμφωνα με διεξαχθείσες έρευνες ανά τον κόσμο φανερώνεται ότι η πλειονότητα των αγοριών αρέσκεται στο να ασχολείται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Lawry et al., 1985), ενώ σίγουρα λιγότερα είναι τα κορίτσια που ασχολούνται με αυτά. Επίσης, διαφαίνεται ότι το ενδιαφέρον των χρηστών αυξάνεται όταν τους δίνεται η δυνατότητα να συνεργαστούν μεταξύ τους (Inkpen et al., 1995).

1.4 Δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων

1.4.1 World of Warcraft (WoW)

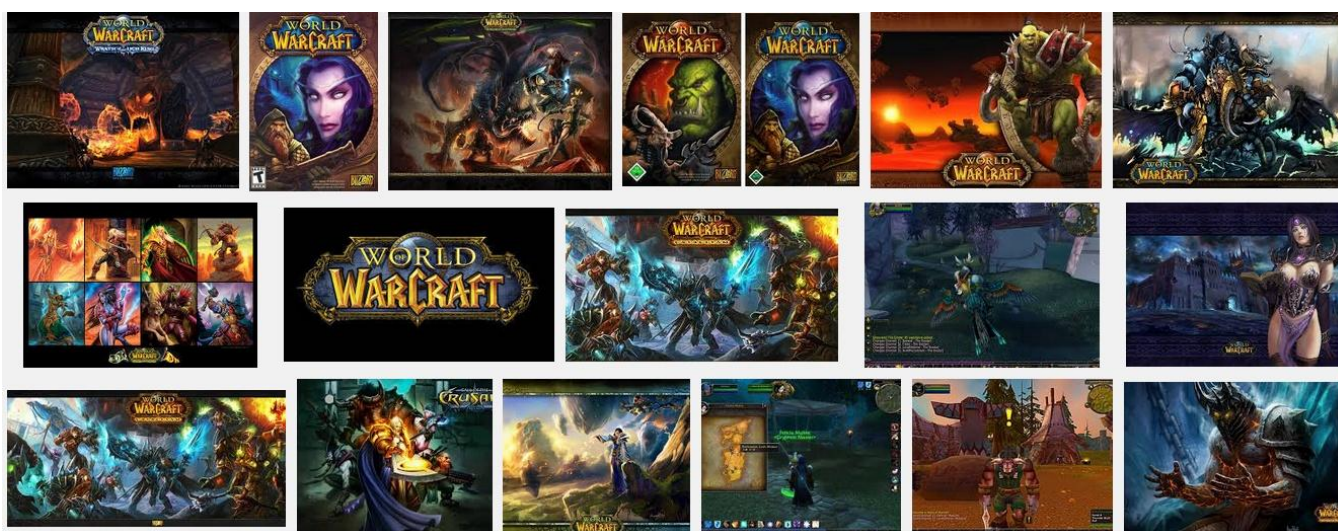
Το παιχνίδι WoW (World of Warcraft) αποτελεί έναν σημαντικό εκπρόσωπο των MMOGs (Futter, 2014) σε όλο τον κόσμο με μια βάση συνδρομητών – παικτών η οποία επεκτείνει κάθε μέρα. Δημιουργήθηκε το 2004 από την Blizzard Entertainment και είναι το τέταρτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε στο φανταστικό σύμπαν της Warcraft. Η εταιρεία Blizzard Entertainment ανακοίνωσε το World of Warcraft στις 2 Σεπτεμβρίου του 2001 και το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις 23 Νοεμβρίου 2004, την

ημέρα της 10ης επετείου του franchise Warcraft, ενώ έως το 2007 εκτιμάται ότι το παιχνίδι είχε πάνω από 9 εκατομμύρια παίκτες παγκοσμίως (Wolf, 2008). Το παιχνίδι κατέχει τον τίτλο του πλέον δημοφιλέστερου MMOG παιχνιδιού παγκοσμίως και έχει καταχωρηθεί γι' αυτόν στο βιβλίο Guinness (Glenday, 2009).

Η πρώτη επέκταση του παιχνιδιού, «The Burning Crusade», κυκλοφόρησε στις 16 Ιανουαρίου του 2007, η δεύτερη (Wrath of the Lich King) στις 13 Νοεμβρίου 2008, η τρίτη (Cataclysm), κυκλοφόρησε στις 7 Δεκεμβρίου του 2010 και η τέταρτη (Mists of Pandaria), κυκλοφόρησε στις 25 Σεπτεμβρίου του 2012. Το 2013 ανακοινώθηκε από την εταιρεία η πέμπτη επέκταση του παιχνιδιού με την ονομασία «Warlords of Draenor» (Dyer & Pereira, 2013).

Ο κάθε παίκτης δημιουργεί έναν χαρακτήρα, τον οποίο χρησιμοποιεί, προκειμένου να εξερευνήσει το τοπίο του εικονικού κόσμου, όπου περιηγείται. Επίσης εμπλέκεται σε μάχες για την καταπολέμηση διαφόρων τεράτων, ολοκληρώνοντας αποστολές, ενώ παράλληλα αλληλεπιδρά με άλλους χαρακτήρες (παίκτες και μη). Σε αντίθεση με τα περισσότερα MMORPGs, το World of Warcraft απαιτεί από τον παίκτη να πληρώσει μια συνδρομή, είτε με την αγορά προπληρωμένων καρτών για το παιχνίδι για ένα επιλεγμένο χρονικό διάστημα, είτε με τη χρήση πιστωτικής ή χρεωστικής κάρτας για να πληρώνει σε τακτική βάση (Kasavin, 2004).

Εικόνα 6: Χαρακτηριστικές εικόνες από το δημοφιλέστερο RPG, “World of Warcraft”



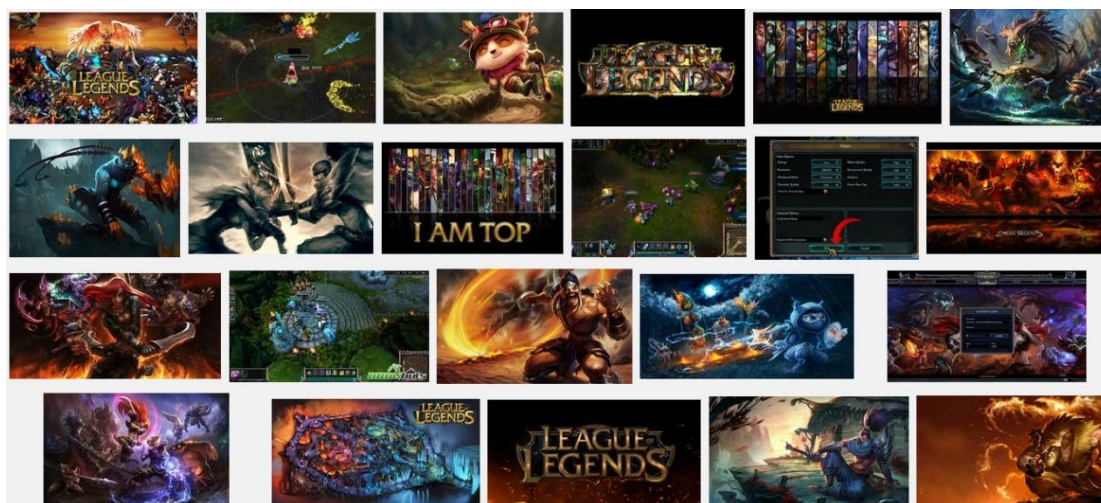
1.4.2 League of Legends (LoL)

Το League of Legends (LoL) αποτελεί ένα δημοφιλές multiplayer online παιχνίδι, το οποίο αναπτύχθηκε και δημοσιεύθηκε από την εταιρεία Riot Games. Το LOL βασίστηκε στο «Defense of the Ancients» (Macintosh, 2009) του «Warcraft III: The Frozen Throne». Είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να παίξει ο καθένας και υποστηρίζεται από μικρο-συναλλαγές. Το παιχνίδι ανακοινώθηκε για πρώτη φορά το 2008 και κυκλοφόρησε ένα χρόνο αργότερα, το 2009 (Macintosh, 2009).

Το League of Legends αποτελούσε το πιο δημοφιλές παιχνίδι στη Βόρεια Αμερική και την Ευρώπη (Gaudiosi, 2012). Τον Ιανουάριο του 2014, πάνω από 67 εκατομμύρια άνθρωποι έπαιζαν League of Legends ανά μήνα παγκοσμίως με 7,5 εκατομμύρια να βρίσκονται on line ταυτόχρονα κατά τις ώρες αιχμής (Sherr, 2014).

Σκοπός του League of Legends είναι οι παίκτες να αναλάβουν το ρόλο ενός χαρακτήρα, που ονομάζεται "πρωταθλητής", με μοναδικές ικανότητες, ο οποίος μάχεται με μια ομάδα εναντίον άλλου παίκτη ή εναντίον παικτών του υπολογιστή.

Εικόνα 7: Εικόνες από το League of Legends



1.4.3 Second Life

Το Second Life είναι ένας online εικονικός κόσμος, που αναπτύχθηκε από την Linden Lab (μια εταιρεία που εδρεύει στο Σαν Φρανσίσκο) και ξεκίνησε στις 23 Ιουνίου του 2003. Το παιχνίδι για το τρέχον έτος (2014) μετρά περίπου 1 εκατομμύριο τακτικούς χρήστες, σύμφωνα με την Linden Lab (Boulos et al., 2007). Το Second Life αποτελεί ένα MMORPG (Kalning, 2007) και ένα από τα πιο διαδεδομένα πολυχρηστικά εικονικά περιβάλλοντα που έχει τραβήξει το ενδιαφέρον των φίλων της κοινωνικής δικτύωσης και του online gaming (Πέλλας & Καζανίδης, 2012).

Ο στόχος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα απλός. Οι παίκτες εισάγονται σε έναν multiplayer online κόσμο και καλούνται να φέρουν εις πέρας αποστολές μόνοι ή σε συνεργασία με άλλους ανθρώπους (Kalning, 2007).

Εικόνα 8: Δέκα χρόνια Second Life σε μια εικόνα



Η τεχνολογική του υποδομή ολοκληρώνει στην οθόνη του υπολογιστή ένα ολοκληρωμένο δικτυακό σύστημα τρισδιάστατης εικονικής πραγματικότητας, για την υποστήριξη της επικοινωνίας και συνεργασίας σε γεωγραφικά απομονωμένους χρήστες άνω των 18 ετών. Το SL αποτελεί ένα από τους πιο γνωστούς εξομοιωτές τρισδιάστατης απεικόνισης της παγκοσμιοποιημένης πραγματικότητας (Πέλλας & Καζανίδης, 2012).

Γύρω από το Second Life έχουν ανακύψει κατά καιρούς δύσκολα ζητήματα. Αυτά αφορούν ζητήματα τεχνικά, ηθικά και νομικά, αλλά και ζητήματα ασφαλείας. Παρόλα αυτά, το Second Life έχει απασχολήσει με διάφορους τρόπους το ευρύ κοινό, καθώς έχει αποτελέσει ακόμη και έμπνευση για τη συγγραφή επεισοδίων τηλεοπτικών σειρών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η τηλεοπτική σειρά True Life, η οποία βάσισε ένα επεισόδιο στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Το επεισόδιο προβλήθηκε το 2008 με τίτλο "True Life: I Have Another Life on the Web", και προέβαλλε τρία άτομα που διέθεταν ένα alter ego και θεωρούσαν ότι διαφέρουν σε μεγάλο βαθμό από το ποιο είναι στην πραγματικότητα, λόγω του παιχνιδιού (Chudnofsky, 2008).

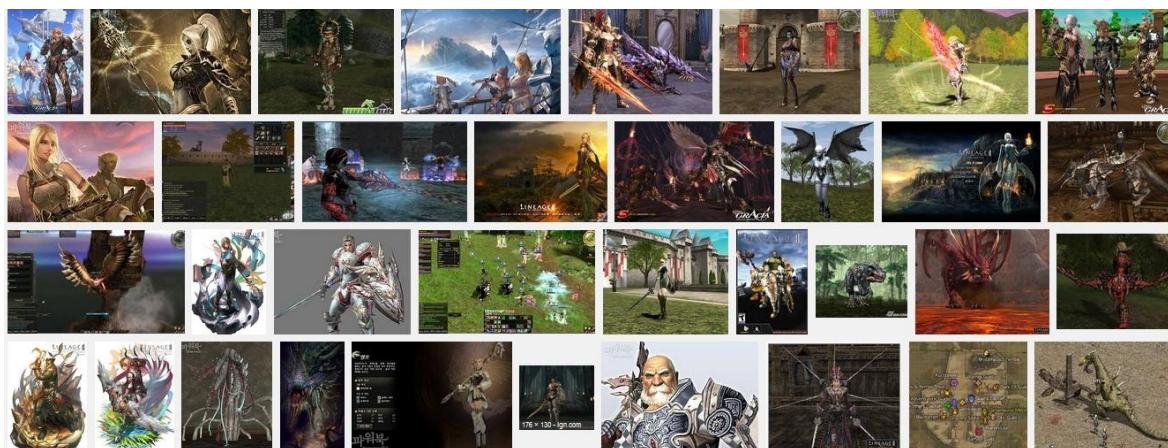
1.4.4 Lineage II

Το Lineage II είναι κι αυτό ένα αρκετά δημοφιλές massive multiplayer online role-playing game (MMORPG), το οποίο κέρδισε τις εντυπώσεις ήδη από την πρώτη μέρα που παρουσιάστηκε στην αγορά, την 1^η Οκτωβρίου 2003 στη Ν. Κορέα. Σήμερα, το παιχνίδι παίζεται από 14 εκατομμύρια χρήστες κυρίως στις χώρες της Ασίας (Games Press, 2007).

Στην περίπτωση του Lineage II, οι παίκτες δημιουργούν ένα χαρακτήρα ως avatar τους σε μεσαιωνικό στυλ. Όλοι οι αγώνες ξεκινούν στο Talking Island. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν από δύο μαχητικά ή μυστικιστικά επαγγέλματα στην αρχή. Επιλέγουν δε μεταξύ κάποιων φυλών, όπου καθεμία εξ αυτών έχει το δικό της σύνολο κατηγοριών (άνθρωποι, ξωτικά, σκοτεινά ξωτικά κ.ά.).

Καθώς οι παίκτες σκοτώνουν τους χαρακτήρες του παιχνιδιού (NPC τέρατα) μαζεύουν πόντους εμπειρίας και πόντους ικανότητας (SP). Καθώς οι πόντοι εμπειρίας συσσωρεύονται, επέρχεται αύξηση στο επίπεδο του χαρακτήρα, πράγμα που σημαίνει ότι αποκτά διάφορα χαρακτηριστικά. Οι μάχες «Παίκτη εναντίον παίκτη (PVP)» είναι ένα σημαντικό μέρος του παιχνιδιού. Το παιχνίδι προσφέρει πολλές κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές πτυχές που έχουν αναπτυχθεί μέσα από την κοινότητα.

Εικόνα 9: Εικόνες από Lineage



Κεφάλαιο 2ο

Η συμπεριφορά των χρηστών RPG

2.1 Εθισμός στο διαδίκτυο και κίνητρα συμμετοχής σε RPG

Σύμφωνα με έρευνα που διεξήχθη σε 7 ευρωπαϊκές χώρες σχετικά με τις συμπεριφορές εξάρτησης των εφήβων ηλικίας 15-16 ετών στο Διαδίκτυο φάνηκε ότι το 61,8% του δείγματος παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, ενώ εκείνοι οι έφηβοι (που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια) παρουσιάζουν διπλάσια πιθανότητα συμπεριφορών εξάρτησης από τους υπόλοιπους. Μάλιστα, η ενασχόληση για περισσότερο από 2,6 ώρες την ημέρα συσχετίστηκε με εμφάνιση συμπεριφορών εξάρτησης, τάση η οποία αφορά κυρίως τα αγόρια (Ενημερωτικός Κόμβος Πανελλήνιου Σχολικού Δικτύου, 2012).

Η έννοια του εθισμού είναι παρούσα από τη στιγμή που γίνεται υπερβολική χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ο εθισμός πρόκειται για μια κατάσταση, στο πλαίσιο της οποίας, ο χρήστης, παραμελεί την κοινωνική, την επαγγελματική ή την ακαδημαϊκή ζωή του, λόγω της πολύωρης ενασχόλησης του με τον υπολογιστή και το διαδίκτυο. Η κατάσταση εθισμού δεν είναι κάτι καινούργιο, απλά σήμερα παρατηρείται μια ιδιαίτερη ένταση του φαινομένου. Στην περίπτωση εθισμένων χρηστών, αυτοί θεωρούν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το Διαδίκτυο το σημαντικότερο «κεφάλαιο» της καθημερινότητάς του και το άτομο χρειάζεται ολοένα και περισσότερες ώρες χρήσης του υπολογιστή ώστε να νιώθει όλο και μεγαλύτερη ή την ίδια ευχαρίστηση (Τσώλη, 2008).

Το είδος του εθισμού, το οποίο αυξάνεται με δραματικά γοργούς ρυθμούς τα τελευταία χρόνια είναι ο εθισμός των χρηστών του διαδικτύου στα MMORPG. Ο εθισμός σε αυτά μπορεί να έχει ιδιαίτερα αρνητικές επιπτώσεις στη ζωή του ατόμου και θα πρέπει να αντιμετωπίζεται με την ίδια σοβαρότητα που αντιμετωπίζονται άλλων ειδών εθισμοί.

2.2 Πως επηρεάζεται η συμπεριφορά των χρηστών RPG

2.2.1 Εισαγωγικές παρατηρήσεις

Ιδιαίτερα μεγάλη είναι η συμμετοχή των παιχτών στα διαδικτυακά παιχνίδια (κυρίως τα MMORPGs), τα οποία φαίνεται να έχουν ισχυρή, πολύπλευρη έλξη στους

παίκτες, δίνοντας κίνητρα για κοινωνικοποίηση και δημιουργία κοινωνικών δικτύων και αποτελώντας ένα μέσο για την επίτευξη στόχων (Yee, 2002).

Το διαδικτυακό παιχνίδι θεωρείται γενικά ότι μπορεί να επηρεάσει τη συμπεριφορά και την προσωπικότητα των χρηστών με αποτέλεσμα μεγάλο μέρος χρηστών διαδικτυακών παιχνιδιών να παρουσιάζονται με υψηλό ποσοστό εθισμού. Μάλιστα, θεωρείται ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων είναι η σημαντικότερη κατηγορία διαδικτυακών παιχνιδιών που δημιουργούν εξάρτηση.

Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση μιας μητέρας 3 ανήλικων παιδιών στο εξωτερικό, η οποία είχε φθάσει σε τέτοιο επίπεδο εθισμού από το WoW, όπου παραμελούσε τα παιδιά της, αλλά και την υγιεινή του σπιτιού της. Αποτέλεσμα αυτής της συμπεριφοράς της ήταν να τις απαγγελθούν κατηγορίες για την παραμέληση και ελλιπή φροντίδα που προσέφερε στα παιδιά της. Η γυναίκα δικάστηκε και καταδικάστηκε με αποτέλεσμα να της αφαιρεθεί η κηδεμονία των τέκνων της (Kauder, 2013).

Λόγω της ιδιαιτερότητας όμως των παιχνιδιών αυτών καθ'αυτών, αλλά και των διαφορετικών κινήτρων που ωθούν τους παίκτες ως προς την ενασχόληση τους με αυτά τα παιχνίδια, είναι λίγο δύσκολο να βρεθεί μια συνολική φόρμα επίλυσης του προβλήματος.

2.2.2 Εθισμός και χαρακτηριστικά εθισμένων παικτών

Ο εθισμός στα διαδικτυακά παιχνίδια συνοδεύεται, συνήθως, με ακραίες συμπεριφορές, συναισθήματα ευφορίας, συμπτώματα στέρησης, υποτροπής, επαναφοράς και σύγκρουσης (Charlton & Danforth, 2007). Βέβαια, αξίζει να τονίσουμε ότι είναι πολλοί εκείνοι οι παράγοντες που συμβάλλουν στο να εξαρτηθεί το εκάστοτε άτομο από το παιχνίδι. Ωστόσο, δεν εθίζονται όλοι οι παίκτες σε διαδικτυακά παιχνίδια. Συγκεκριμένα, έχει αποδειχθεί ότι διάφορα ψυχολογικά χαρακτηριστικά όπως η εγγενής επιθετικότητα, το επίπεδο αυτο-ελέγχου, και τα ναρκισσιστικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του ατόμου μπορεί να προδιαθέτουν κάποια άτομα να εθιστούν πιο εύκολα σε online παιχνίδια, συγκριτικά με άλλα (Kim et al., 2008).

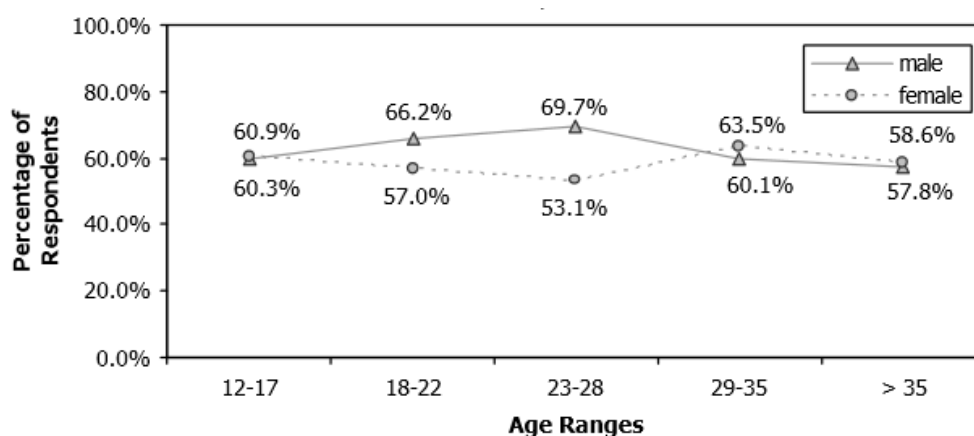
Τα χαρακτηριστικά των «καθ' υπερβολή» χρηστών / παικτών των διαδικτυακών παιχνιδιών που εξετάζονται στην παρούσα εργασία συγκεντρώνουν ψυχαναγκαστικά

στοιχεία, τα οποία ενισχύουν και ενισχύονται από συμπεριφορές και φαινόμενα εθισμού. Τα βασικότερα χαρακτηριστικά τους είναι η κατάχρηση που συνδέεται με στοιχεία όπως (Κατερέλος και συν., 2010):

- 1) Η απώλεια της αίσθησης του πραγματικού χρόνου. Μάλιστα, ως προς το συγκεκριμένο στοιχείο σημειώνεται ότι στην περίπτωση αυτή το διαδικτυακό παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως μια κατάσταση που οδηγεί σε απώλεια της συνείδησης του χρόνου και σε απομόνωση από τα υπόλοιπα εξωτερικά ερεθίσματα (Moon & Kim 2001)
- 2) Η παραμέληση βασικών και καθημερινών αναγκών
- 3) Η απόσυρση
- 4) Η απομόνωση
- 5) Αρνητικές συνέπειες στην προσωπική τους ζωή (πχ καυγάδες, ψευδείς δηλώσεις για παράδειγμα σε σχέση με το χρόνο που έπαιζαν κτλ).

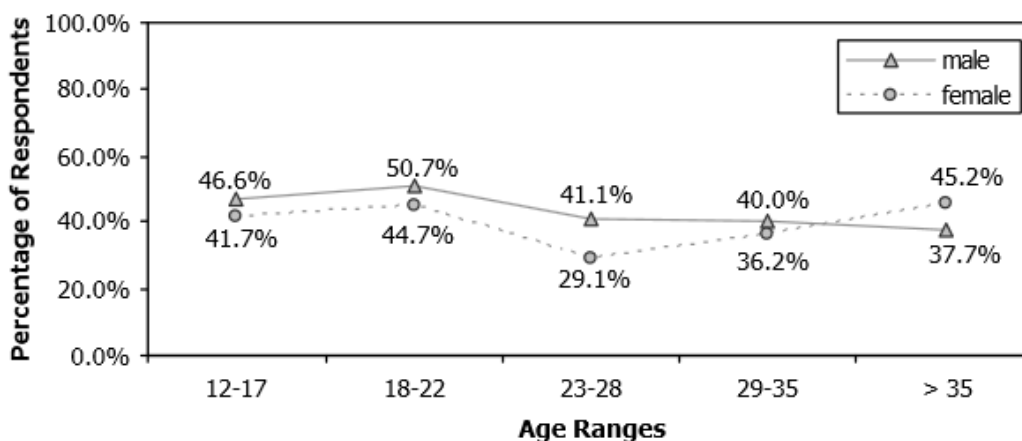
Σε πρόσφατη έρευνα (Yee, 2002), στην οποία συμμετείχαν 2.760 άνδρες και 406 γυναίκες τα παραπάνω συμπτώματα ήταν ιδιαίτερα έντονα, καθώς το 69,7% των ανδρών ηλικίας 23-28 ετών και το 53,1% των γυναικών της ίδιας ηλικίας έχουν παίξει ένα παιχνίδι για πάνω από 10 ώρες (Σχήμα 1), ενώ το 41,1% των ανδρών και το 29,1% των γυναικών δήλωσαν ότι έχουν χάσει τον ύπνο τους λόγω της ενασχόλησης με το παιχνίδι (Σχήμα 2).

Σχήμα 1: Οι εθισμένοι χρήστες παίζουν πάνω από 10 ώρες ασταμάτητα



Πηγή: Yee, N. (2002). Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Available on line: <http://www.quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Understanding-MMORPG-Addiction.pdf>. Accessed: 05th September, 2014

Σχήμα 2: Οι εθισμένοι παίκτης χάνουν τον ύπνο τους λόγω της ενασχόλησης τους με τα RPG



Πηγή: Yee, N. (2002). Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Available on line: <http://www.quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Understanding-MMORPG-Addiction.pdf>. Accessed: 05th September, 2014

Βέβαια, όπως φαίνεται στο σχήμα 2, οι ηλικίες που η ενασχόληση τους με τα online RPG οδηγεί σε απώλεια ύπνου είναι σε μεγαλύτερο ποσοστό κάτω των 23 ετών. Το ανησυχητικό είναι ότι το φαινόμενο είναι παρόν και σε ηλικίες κάτω των 18 ετών, καθώς το 46,6% των αγοριών και το 41,7% των κοριτσιών δηλώνουν ότι έχουν χάσει τον ύπνο τους λόγω της ενασχόλησης τους με τα RPG στο διαδίκτυο (Yee, 2002).

Στην ίδια έρευνα φάνηκε ότι αρκετοί θεωρούν τον εαυτό τους εθισμένο στα παιχνίδια αυτής της μορφής. Ενδεικτικά, αναφέρεται ότι από τους άνδρες θεωρούν τον εαυτό τους εθισμένο (Yee, 2002):

- Το 66,7% ηλικίας 12-17 ετών
- Το 62,2% ηλικίας 18-22 ετών
- Το 45,2% ηλικίας 23-28 ετών
- Το 42,3% ηλικίας 29-35 ετών
- Το 48,3% ηλικίας άνω των 35 ετών

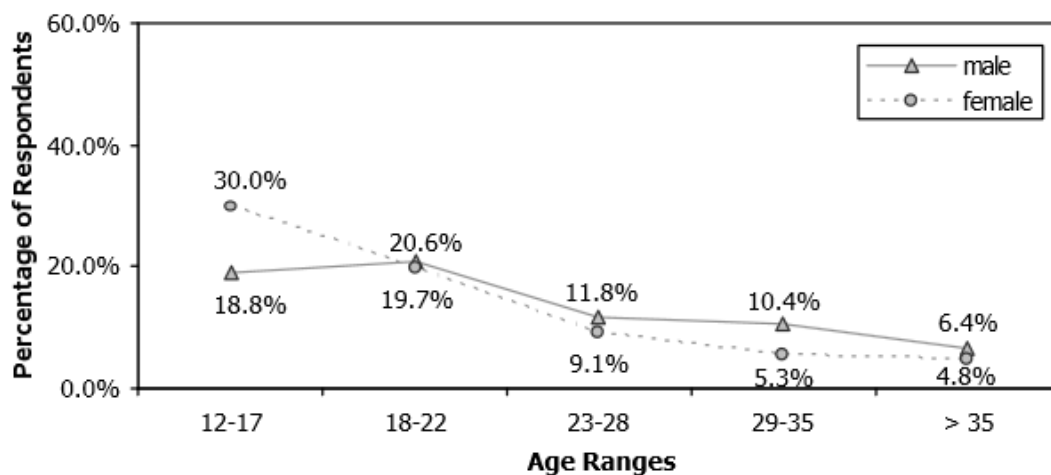
Τα αντίστοιχα ποσοστά για τις γυναίκες ήταν (Yee, 2002):

- Το 47,7% ηλικίας 12-17 ετών
- Το 48% ηλικίας 18-22 ετών
- Το 43,2% ηλικίας 23-28 ετών
- Το 41,5% ηλικίας 29-35 ετών
- Το 41,3% ηλικίας 35 ετών και άνω

Στην περίπτωση των γυναικών μεγαλύτερο ποσοστό εθισμού παρατηρείται στις ηλικίες μεταξύ 18-22 ετών, ενώ στην περίπτωση των ανδρών στις ηλικίες 12-17 ετών.

Παρόλα αυτά, μικρό είναι το ποσοστό εκείνων που προσπάθησαν να σταματήσουν αυτή τους την ενασχόληση ή το προσπάθησαν μεν, αλλά ανεπιτυχώς (Σχήμα 3).

Σχήμα 3: Προσπάθεια διακοπής της ενασχόλησης με τα online RPG



Πηγή : Yee, N. (2002). Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Available on line: <http://www.quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Understanding-MMORPG-Addiction.pdf>. Accessed: 05th September, 2014

Κάποια τυπικά συμπτώματα που παρουσιάζουν οι εθισμένοι παίκτες MMORPG περιλαμβάνουν τα ακόλουθα (Gautam, 2014):

- Σκέφτονται συνεχώς ένα MMORPG, στο οποίο συμμετέχουν
- Παρουσιάζουν σημαντικές και αδικαιολόγητες απουσίες στην εργασία, το σχολείο, ή τις κοινωνικές τους δραστηριότητες, καθώς αντ' αυτών αφιερώνουν μεγάλο μέρος του χρόνου τους στα MMORPGs.
- Παίζουν MMORPG για υπερβολικά μεγάλη διάρκεια (πάνω από 5 ώρες). Μάλιστα, πολλές φορές τα άτομα παρουσιάζουν απώλεια της αίσθησης του χρόνου όταν ασχολούνται με το παιχνίδι. Στην περίπτωση αυτή, η απώλεια της αίσθησης του χρόνου ορίζεται ως ο βαθμός κατά τον οποίο η συμμετοχή σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως μια κατάσταση που οδηγεί σε απώλεια της συνείδησης του χρόνου και σε απομόνωση από τα υπόλοιπα εξωτερικά ερεθίσματα (Moon & Kim 2001, Koufaris 2002).

- Αντιμετωπίζουν συμπτώματα ψυχολογικής δυσφορίας, η οποία παρουσιάζεται όταν ο παίκτης έχει πολλές ώρες να ασχοληθεί με το παιχνίδι του. Σε αυτόν ακριβώς το λόγο (έλλειψη του παιχνιδιού) αποδίδεται η συγκεκριμένη δυσφορία, η οποία ενάγεται σε έντονο αίσθημα αναστάτωσης ή θυμού, όταν το άτομο δεν μπορεί να παίξει. Αυτό συμβαίνει διότι χάνουν μεγάλο μέρος της αντιλαμβανόμενης απόλαυσής τους όταν δεν ασχολούνται με το παιχνίδι, καθώς η συμμετοχή σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι γίνεται αντιληπτή ως μια ευχάριστη, συναρπαστική, διασκεδαστική και χαρούμενη εμπειρία (Moon & Kim 2001)
- Τα εθισμένα άτομα σε τέτοιου είδους παιχνίδια αντιμετωπίζουν σοβαρή απώλεια του ύπνου τους, η οποία οφείλεται στην υπερβολική χρήση του παιχνιδιού.
- Το άτομο που έχει εθιστεί σε κάποιο παιχνίδι αμελεί σημαντικότερα πράγματα της καθημερινότητας του, όπως είναι η επαφή με την οικογένεια ή τους φίλους του.

Αναφορικά με την υπερβολική χρήση των παιχνιδιών στο διαδίκτυο, οι Grusser et al. διεξήγαγαν το 2007 μια έρευνα, η οποία προέκυψε από την ανάλυση των αποτελεσμάτων ερωτηματολογίων, όπου διανεμήθηκαν σε 7.069 διαδικτυακούς παίκτες. Συγκεκριμένα, ο σκοπός της έρευνας των παραπάνω ήταν να προσδιορίσουν το βαθμό εθισμού που μπορεί να προκληθεί από το on line gaming και ο οποίος έχει απασχολήσει ιδιαίτερα την παγκόσμια επιστημονική κοινότητα, αλλά και το ευρύ κοινό. Το δείγμα της έρευνας τους λοιπόν αποτελούνταν από 7.069 διαδικτυακούς παίκτες, οι οποίοι κλήθηκαν να απαντήσουν σε δύο ερωτηματολόγια on line. Τα δεδομένα έδειξαν ότι το 11,9% των συμμετεχόντων (840 παίκτες) πληρούσαν τα διαγνωστικά κριτήρια του εθισμού σχετικά με τη συμπεριφορά τους στο παιχνίδι. Τα αποτελέσματα της συγκεκριμένης μελέτης συμβάλουν στην υπόθεση του ότι όποιος παίζει παιχνίδια πολλές ώρες, χωρίς χρηματική ανταμοιβή πληροί τα κριτήρια του εθισμού (Grusser et al., 2007).

Πολλοί είναι οι παράγοντες που φαίνεται να οδηγούν σε αυτή τη συμπεριφορά των παικτών και συνοψίζονται στον παρακάτω πίνακα (Yee, 2002).

Πίνακας 2: Παράγοντες υποκίνησης συμπεριφοράς εθισμού στα online RPG

Προσωπικοί παράγοντες υποκίνησης	Παράγοντες παιχνιδιού
Χαμηλή αυτοεκτίμηση	Αίσθημα δύναμης
Χαμηλή αυτοπεποίθηση	Αίσθημα ομορφιάς και ελκυστικότητας
Έλλειψη ελέγχου της προσωπικής ζωής	Αίσθημα ελέγχου
Εγκλωβισμός σε καταστάσεις ρουτίνας	Διαφορετικότητα
Αίσθημα χαμηλής αξίας προσωπικότητας	Απόδοση αξίας στη ζωή
Έλλειψη πραγματικών σχέσεων	Απλοποίηση της επικοινωνίας
Άγχος	Χαλάρωση και αποφυγή αγχωτικών καταστάσεων

Πηγή : Yee, N. (2002). Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Available on line: <http://www.quillageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Understanding-MMORPG-Addiction.pdf>. Accessed: 05th September, 2014

Το θέμα του εθισμού στα MMORPGs είναι αρκετά πολύπλοκο, γιατί διαφορετικοί παίκτες προσελκύονται από διαφορετικούς παράγοντες και διάφορες πτυχές του παιχνιδιού, σε διαφορετικό βαθμό. Επομένως, είναι δύσκολο να εξαχθεί ένα γενικό συμπέρασμα για το ποια ακριβώς είναι τα κίνητρα όλων των παικτών. Όπως φάνηκε από τα παραπάνω μερικές φορές το κίνητρο του παίκτη είναι το ίδιο το παιχνίδι και τα συναισθήματα που αντλεί από αυτό, ενώ άλλες φορές αναζητά μέσα από το παιχνίδι να λύσει τα προβλήματα που αντιμετωπίζει στην πραγματική του ζωή.

2.2.3 Online Παιχνίδια Ρόλων και επίπεδα άγχους

Η κατάχρηση και ο εθισμός στα παιχνίδια ωθεί τους παίκτες σε αυξημένα επίπεδα ψυχολογικού και κοινωνικού άγχους με τη μορφή σκασιαρχείου από τις κοινωνικές και καθημερινές τους υποχρεώσεις, αλλά και με τη μορφή αυξημένων σκέψεων αυτοκτονίας ή πρόκλησης σωματικών βλαβών (Rehbein et al., 2010). Επιπλέον, έχουν συντελεστεί μελέτες από κοινωνικούς επιστήμονες, οι οποίοι εστίασαν στον τρόπο που τα online παιχνίδια επηρεάζουν την κοινωνική ζωή των ατόμων καθώς και στο τι τους ελκύει στα συγκεκριμένα παιχνίδια ώστε να αφιερώνουν τόσο μεγάλο μερίδιο από τον ελεύθερο χρόνο τους συμμετέχοντας σε αυτά (Vorderer & Bryant, 2006). Συγκεκριμένα, αποδείχθηκε ότι οι περισσότεροι παίκτες ξοδεύουν πολύ

περισσότερο χρόνο σε αυτά τα παιχνίδια, και αυτή τους η δραστηριότητα αντικαθιστά άλλες δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου τους.

2.2.4 Online Παιχνίδια Ρόλων και καθημερινότητα- Πραγματικός κόσμος

Τα άτομα που παρουσιάζουν εθισμό στα παιχνίδια έχουν πολλά προβλήματα στην καθημερινότητα τους και τη ψυχική τους διάθεση. Επηρεάζεται η εργασία τους (για τους ενήλικες), η ακαδημαϊκή πορεία ή επίδοση στο σχολείο (για τους μαθητές και τους φοιτητές), οι σχέσεις τους με γονείς και συνομηλίκους, αφού το παιχνίδι γίνεται, όχι απλά η κύρια ασχολία, αλλά το μοναδικό πράγμα που απασχολεί τη σκέψη τους και τη συμπεριφορά τους, αν μάλιστα σκεφθεί κανείς ότι αν θέλει κανείς να διακριθεί σε αυτά τα παιχνίδια, χρειάζεται να δαπανήσει αρκετές ώρες την εβδομάδα (Hasiad, 2014).

Βέβαια, τα αντίθετα αποτελέσματα καταδεικνύει η έρευνα του Yee (2002), όπου αναφέρεται ότι το 68,5% των παικτών που συμμετείχαν δεν έχουν αντιμετωπίσει ποτέ προβλήματα στην ακαδημαϊκή τους σταδιοδρομία, στην επαγγελματική τους εξέλιξη, στις οικονομικές συναλλαγές τους και στις σχέσεις με τους γύρω τους (Yee, 2002), τα οποία να προέρχονται από την ενασχόληση τους με το παιχνίδι.

Σύμφωνα με έρευνα που δημοσιεύτηκε στην ηλεκτρονική σελίδα του BBC, τα εν λόγω διαδικτυακά παιχνίδια αλλάζουν την άποψη του χρήστη αναφορικά με το ποιος είναι και ποιος είναι ο ρόλος του στη ζωή (Modern Diplomacy, 2013). Η συγκεκριμένη έρευνα κρούει τον κώδωνα του κινδύνου, καθώς υποδεικνύει ότι η ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων δύναται να θέσει σε κίνδυνο την προσωπική ελευθερία και την ιδιωτικότητα του ατόμου (Modern Diplomacy, 2013).

Μάλιστα, σημειώνεται ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων έχει αποδειχθεί ότι μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά την αντίληψη του ατόμου για τον εαυτό του και να διαμορφώσουν γι' αυτόν μια νέα ταυτότητα (από την αλλαγή της εξωτερικής τους εμφάνισης έως και την αλλαγή φύλου σε ακραίες περιπτώσεις). Το ίδιο συμβαίνει και με την αντίληψη που δημιουργούν για τον πραγματικό κόσμο γύρω τους γενικότερα. Ειδικότερα, σημειώνεται ότι τα άτομα που ασχολούνται με διαδικτυακά παιχνίδια διαφοροποιούν τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουν τον κόσμο γύρω τους, κάτι το οποίο εντείνεται ακόμα περισσότερο όταν έρχονται αντιμέτωποι με καταστάσεις όπου συναντούν και στο παιχνίδι τους (Williams, 2006).

Με άλλα λόγια, αν κάποιος χρησιμοποιεί έναν όμορφο χαρακτήρα στο παιχνίδι και αισθάνεται ελκυστικός κατά τη διάρκεια αυτού, μεταφέρει αυτό το συναίσθημα στην πραγματική του ζωή. Αν κάποιος όμως φέρεται επιθετικά στο παιχνίδι, παρατηρείται μια εν γένει επιθετικότερη συμπεριφορά και στην πραγματική του ζωή. Επομένως, συναντάμε στο διαδικτυακό παιχνίδι έναν χώρο εξιδανίκευσης της πραγματικότητας ή και ψυχαναλυτικής «εκφόρτισης» ασυνείδητων τάσεων (Κατερέλος και συν., 2010).

Επανερχόμενοι στην έρευνα των βρετανών επιστημόνων που αναφερθήκαμε παραπάνω, αξίζει να τονίσουμε ότι επιστά την προσοχή ως προς τα φαινόμενα κοινωνικού αποκλεισμού τα οποία προκαλούνται από την εν λόγω ενασχόληση των ατόμων και τείνουν να είναι όλο και πιο συχνά (Modern Diplomacy, 2013).

Πολλοί είναι οι παίκτες που για πολλές ώρες της καθημερινότητας τους βρίσκονται σε απευθείας σύνδεση με το παιχνίδι και δαπανούν σε αυτό υπέρμετρες ποσότητες του χρόνου, ευρισκόμενοι μέσα σε έναν κόσμο εικονικής πραγματικότητας. Ένα μεγάλο ποσοστό από αυτούς τους παίκτες είναι έφηβοι. Οι γονείς, οι εκπαιδευτικοί, αλλά και κοινωνικοί επιστήμονες ανησυχούν ότι τα online παιχνίδια είναι πηγές κοινωνικών προβλημάτων. Σύμφωνα με έρευνα που έγινε στην Ταϊβάν σε 174 online παίκτες σχετικά με τις πιθανές επιπτώσεις των online παιχνιδιών στην ποιότητα των διαπροσωπικών σχέσεων και των επιπέδων κοινωνικού άγχους απέδειξε ότι η ποιότητα των διαπροσωπικών σχέσεων των παικτών μειώθηκε σταδιακά όσο μεγαλύτερη ήταν η ενασχόληση τους και τα επίπεδα κοινωνικού άγχους αυξάνονταν όσο περισσότερο ασχολούνταν με το παιχνίδι (Lo et al., 2005).

Ο εικονικός κόσμος του παιχνιδιού αποτελεί μια μικρογραφία της κοινωνίας, επομένως μπορεί κανείς να συναντήσει όλων των ειδών τις προσωπικότητες μέσα σε αυτόν. Φυσικά, δεν θα πρέπει να παραβλέπεται ότι όλες οι προσωπικότητες και συμπεριφορές υπόκεινται σε κάποιες ειδικές συνθήκες του διαδικτύου (π.χ. ανωνυμία, άρση των αναστολών, φυσική απόσταση), οι οποίες επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ατόμου. Οι συμπεριφορές κυμαίνονται από μια άκρως εγωκεντρική θέαση του παιχνιδιού, δυναστευτική συμπεριφορά, υπερβολική καχυποψία, ρατσισμό, συναισθηματική εξάρτηση από το παιχνίδι και υπερβολική επένδυση σε αυτό, καταναγκαστική συμπεριφορά κ.α (Hasiad, 2014).

Σημαντικότερο ρόλο στη συμπεριφορά του ατόμου παίζουν τα κίνητρα των παικτών (υπάρχουν κίνητρα καθαρά ατομικά, καθαρά κοινωνικά ή συνδυασμένα, κίνητρα

θετικά, αρνητικά και διφορούμενα), δηλαδή οι λόγοι για τους οποίους παίζει κανείς ένα διαδικτυακό παιχνίδι, ακόμη περισσότερο αν σκεφτεί κανείς ότι για πολλούς χρήστες το παιχνίδι παίζει καταλυτικό ρόλο στη ζωή τους, είτε σαν βασική ασχολία, είτε σαν αυτοσκοπός (Hasiad, 2014).

Αναλύοντας περαιτέρω τα κίνητρα των παικτών σε διαδικτυακά παιχνίδια, αυτά μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τρεις μεγάλες κατηγορίες και να μελετηθούν προκειμένου να βρεθεί λύση στα προβλήματα συμπεριφοράς αυτών των χρηστών, οι κατηγορίες είναι οι εξής (Χατζούδης και συν., 2010):

- Χαρακτηριστικά γνωρίσματα του εικονικού περιβάλλοντος. Η κατηγορία αυτή εστιάζει σε γνωρίσματα όπως: (α) η έλξη του εικονικού προσώπου (avatar) που αντιπροσωπεύει το χρήστη, (β) η ύπαρξη αληθοφανούς περιβάλλοντος και τεχνικών πλοήγησης που μοιάζουν με τις πραγματικές, (γ) η κοινωνική συνάθροιση και η ικανοποίηση από τη βία (δ) οι προσωπικές και κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, (ε) η ευκολία στο χειρισμό, η ανατροφοδότηση, η ακρίβεια των πληροφοριών, ο ρεαλισμός του σχεδιασμού και η συμμετοχή σε μια εικονική κοινωνία (Choi & Kim, 2004; Griffiths et al., 2004; Lee et al., 2004; Slater et al., 1995)
- Ψυχολογία των παικτών. Η συγκεκριμένη κατηγορία αφορά σε χαρακτηριστικά όπως (Bianchi & Phillips 2005; Williams & Skoric, 2007; Bryce & Rutter, 2003; Shaw & Gant 2002):
 - δημογραφικά χαρακτηριστικά χρηστών
 - συνθήκες κοινωνικής ανησυχίας
 - επιθετικότητα
 - μοναχικότητα
 - αυτοσεβασμός
 - εσωστρέφεια και εξωστρέφεια των χρηστών
- Γνωστικοί (cognitive) και αντιληπτοί (perceptual) παράγοντες που επηρεάζουν την στάση και την συμπεριφορά των παικτών. Η συγκεκριμένη κατηγορία αφορά κυρίως σε εξωγενείς παράγοντες, όπως η αντιλαμβανόμενη χρησιμότητα και η ευκολία χρήσης, ή και σε ενδογενείς παράγοντες, όπως η αντιλαμβανόμενη εμπειρία απόλαυσης και η απόλυτη απορρόφηση του ατόμου από τη δραστηριότητά του. Να σημειωθεί ότι η αντιλαμβανόμενη

απόλαυση ορίζεται ως ο βαθμός κατά τον οποίο η συμμετοχή σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι γίνεται αντιληπτή ως μια ευχάριστη, συναρπαστική, διασκεδαστική και χαρούμενη εμπειρία (Ghani & Deshpande 1994, Moon & Kim 2001). Τέλος, η εν λόγω κατηγορία αφορά πολλές φορές και σε κοινωνικούς παράγοντες όπως οι κοινωνικοί κανόνες, η μόδα και η αντιλαμβανόμενη συνοχή μιας κοινωνικής ομάδας.

Άλλες έρευνες όπως αυτή των Wan και Chiu (2006), προτείνουν επτά κίνητρα που οδηγούν στη χρήση αυτών των παιχνιδιών. Τα κίνητρα αυτά αφορούν στην ψυχαγωγία του ατόμου και την κάλυψη του ελεύθερου χρόνου, στη συναισθηματική εμπλοκή με το παιχνίδι, τη διαφυγή από την πραγματικότητα, την κοινωνική ικανοποίηση, την αίσθηση του επιτεύγματος, τον απλό ενθουσιασμό, την πρόκληση και την ανάγκη για δύναμη.

Παρόλα αυτά, αν και οι έρευνες αποδεικνύουν μια απομόνωση από τον πραγματικό κόσμο, τονίζουν την ύπαρξη έντονης κοινωνικοποίησης μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, οι Cole και Griffiths (2007) διερεύνησαν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που συμβαίνουν τόσο εντός όσο και εκτός των MMORPGs. Το δείγμα της έρευνας τους αποτελούνταν από 912 παίκτες MMORPGs από 45 χώρες παγκοσμίως.

Σύμφωνα με τους παραπάνω τα MMORPGs βρέθηκαν ότι προσφέρουν ιδιαίτερα διαδραστικά περιβάλλοντα κοινωνικής δραστηριοποίησης και ότι παρέχουν τη δυνατότητα στους παίκτες να δημιουργήσουν δυνατές φιλίες και συναισθηματικές σχέσεις (Yee, 2002). Μάλιστα, η εν λόγω μελέτη έδειξε ότι οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στο online gaming αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο για την απόλαυση του παιχνιδιού. Τέλος, αναφορικά με το γενικότερο συμπέρασμα των συγκεκριμένων ερευνητών διαφάνηκε ότι τα εν λόγω παιχνίδια μπορούν και επιτρέπουν στους παίκτες να εκφραστούν με τρόπους που δεν μπορούν το κάνουν στην πραγματική τους ζωή, λόγω της εμφάνισής τους, του φύλου, της σεξουαλικότητας, ή της ηλικίας τους (Cole & Griffiths, 2007).

2.2.5 Online Παιχνίδια Ρόλων και ψυχική διάθεση και υγεία – Θυμός και έντονες αντιδράσεις

Μελέτες έχουν δείξει ότι σε επίπεδο ψυχικής υγείας και λειτουργίας, η υπερβολική ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων συσχετίζεται με Διαταραχή

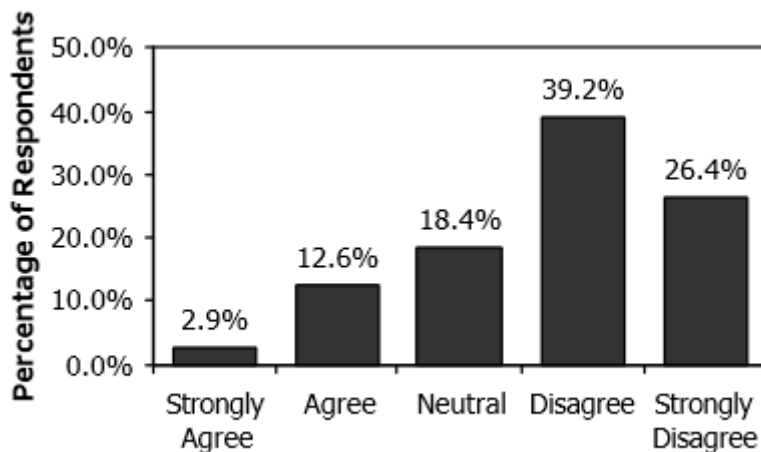
Ελλειμματικής Προσοχής - Υπερκινητικότητα, με αισθήματα μοναξιάς και κενού, κατάθλιψη, νευρωτισμό, αποφευκτική συμπεριφορά και άλλα προβλήματα που δεν αργούν να γίνουν εμφανή στο άτομο, συμπεριλαμβανομένης της απομόνωσης και του ατομικισμού (Provenzo, 1991). Επίσης, έχουν δείξει ότι η παθολογική συμμετοχή στα online MMO σχετίζεται με ανάπτυξη επιθετικής συμπεριφοράς από τους χρήστες (Charlton and Danforth, 2007).

Στο σημείο αυτό, καλό είναι να ορίσουμε τη διαφορά μεταξύ υπερβολικής χρήσης και παθολογικής χρήσης και συμμετοχής σε MMORPGs. Η κύρια διαφορά μεταξύ των δυο αυτών εννοιών είναι ότι η υπερβολική συμμετοχή σε MMORPGs αντανακλά μια δυσανάλογη μεν συμπεριφορά, αλλά όχι αναγκαστικά προβληματική, ενώ η παθολογική συμμετοχή σε αυτά ορίζεται ως η επίμονη αδυναμία του ατόμου να ελέγξει τις συνήθειες του ως προς το gaming, παρά τα κοινωνικά ή συναισθηματικά προβλήματα που μπορεί να του προκαλεί (Lemmens et al., 2009). Η εμφάνιση των συγκεκριμένων κοινωνικών και συναισθηματικών προβλημάτων θεωρείται το κρίσιμο χαρακτηριστικό που διακρίνει τον εθισμένο (παθολογικό) χρήστη από τον υπερβολικό χρήστη (LaRose et al., 2003).

Επίσης, συχνά είναι τα αισθήματα θυμού που εκφράζουν οι παίκτες, ενώ δε λείπουν και συμπτώματα έντασης και κατάθλιψης, ειδικότερα στις περιπτώσεις που τους είναι αδύνατη η πρόσβαση στον υπολογιστή τους (Κατερέλος και συν., 2010). Σύμφωνα βέβαια με μια αντίθετη άποψη, δεν είναι αναγκαίο ότι όταν οι παίκτες δεν μπορούν να παίξουν αποκτούν συναισθήματα θυμού και άγχους (Yee, 2002). Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Yee (2002), το 39,2% των παικτών διαφωνεί στο ότι αγχώνεται ή αποκτά εκνευρισμό όταν δεν μπορεί να παίξει και το 26,4% των παικτών διαφωνεί απόλυτα σε αυτό (Σχήμα 4).

Μελέτες έχουν δείξει ότι οι άνδρες εμφανίζουν εν γένει μια επιθετικότερη συμπεριφορά, συγκριτικά με τις γυναίκες, ενώ οι γυναίκες εμφανίζονται γενικότερα πιο υγιείς (ψυχικά και σωματικά) σε σύγκριση με τους άνδρες παίκτες. Τα παιχνίδια φαίνεται ότι μεταβάλλουν τις μεθόδους επικοινωνίας και στα δυο φύλα (Williams et al., 2009).

Σχήμα 4: Αγχώνονται οι παίκτες όταν δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση στο PC τους και να παίξουν;



Πηγή : Yee, N. (2002). Ariadne – Understanding MMORPG Addiction. Available on line: <http://www.quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Understanding-MMORPG-Addiction.pdf>. Accessed: 05th September, 2014

Σε επίπεδο συμπεριφοράς, πολύ συχνά είναι τα ξεσπάσματα θυμού, τα οποία μπορούν να λάβουν και ακραίες μορφές (σωματική επίθεση στους γονείς, αυτοτραυματισμοί), συνήθως, σε περίπτωση βίαιης διακοπής του διαδικτύου. Το ζήτημα της βίας και της επιθετικότητας ως συνέπεια της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτελεί μια δικαιολογημένη ανησυχία πολλών επιστημόνων και ερευνητών. Μάλιστα, το πρόβλημα αυτό εντοπίζεται σε μεγαλύτερο βαθμό στις νεαρές ηλικίες και ειδικότερα στους εφήβους. Συγκεκριμένα, όπως αναφέρεται από τους Holtz & Appel (2011) στις αρχές της εφηβείας, ο χρόνος που χρησιμοποιούν τα παιδιά στο Διαδίκτυο και τα on line παιχνίδια είναι υψηλότερος από το χρόνο που χρησιμοποιείται σε οποιαδήποτε άλλη ηλικιακή ομάδα.

Έτσι, διαπιστώθηκε ότι η ενασχόληση των εφήβων με τα role-playing games (RPG) αποτελεί προγνωστικό παράγοντα εσωτερίκευσης μιας προβληματικής συμπεριφοράς (συμπεριλαμβανομένης της απόσυρσης και του άγχους) (Holtz & Appel, 2011).

Σύμφωνα με προγενέστερες μελέτες (Calvert & Tanv, 1994) διαφαίνεται ότι τα εν λόγω παιχνίδια προκαλούν αύξηση σε βίαιες σκέψεις ή συναισθήματα. Σύμφωνα με τους Anderson & Bushman (2001), οι οποίοι διεξήγαγαν μια έρευνα σχετικά με την επιθετικότητα που προκύπτει στα άτομα λόγω της έκθεσης τους σε βίαια παιχνίδια, προέκυψε υψηλή συσχέτιση μεταξύ της βίαιης και επιθετικής συμπεριφοράς και των παιχνιδιών που έχουν ως βάση τη βία (Anderson & Bushman, 2001). Ειδικότερα,

συμπεράναν ότι το εν λόγω φαινόμενο είναι εμφανές τόσο σε άνδρες, όσο και σε γυναίκες, σε παιδιά, εφήβους αλλά και σε άτομα μεγαλύτερων ηλικιών.

Το ίδιο αποτέλεσμα διαφάνηκε και στην έρευνα του Ran Wei (2007), ο οποίος απέδειξε ότι το άτομα που παίζουν βίαια παιχνίδια στο διαδίκτυο παρουσιάζουν μεγαλύτερη ανοχή στη βίαιη συμπεριφορά, ενώ και οι ίδιοι έχουν μια τέτοια συμπεριφορά (Wei, 2007).

Βέβαια, υπάρχουν και μελέτες οι οποίες έχουν δείξει το αντίθετο ή δεν έχουν επιβεβαιώσει την άποψη αυτή. Συγκεκριμένα, οι Williams και Skoric (2007) μελέτησαν το κατά πόσο τα βίαια online παιχνίδια μπορούν να προκαλέσουν επιδείνωση της επιθετικής συμπεριφοράς των ατόμων στην πραγματική τους ζωή.

Επίσης, οι Grusser et al (2007), οι οποίοι μελέτησαν το επίπεδο εθισμού 7.000 περίπου on line gamers, επισήμαναν ότι δε βρέθηκε ξεκάθαρη σύνδεση μεταξύ του υπερβολικού gaming και της ανάπτυξης επιθετικής συμπεριφοράς. Αντιθέτως, για την απόδειξη αυτού υπήρξαν μόνο ασθενή στοιχεία τεκμηρίωσης του.

Οι παραπάνω ερευνητές λοιπόν, πραγματοποίησαν μια μελέτη, όπου διαχρονικά παρατήρησαν και κατέγραψαν τη συμπεριφορά των ατόμων που ασχολούνταν με ένα online βίαιο παιχνίδι. Τα άτομα αυτά εντάχθηκαν σε μια ομάδα ελέγχου και ελέγχονταν ως προς τις αλλαγές της συμπεριφοράς τους. Τα ευρήματα της έρευνας δεν υποστήριξαν τον ισχυρισμό ότι ένα βίαιο παιχνίδι θα προκαλέσει σημαντική αύξηση της επιθετικής συμπεριφοράς του ατόμου στον πραγματικό κόσμο (Williams & Skoric, 2007).

Συνεπώς, αν και προηγούμενες μελέτες έδειξαν ότι η παθολογική ενασχόληση με το on line gaming, έχει μια σημαντική επίδραση στην επιθετική συμπεριφορά των ατόμων (Carlan et al, 2009; Grüsser et al, 2007; Kim et al, 2008), η συσχέτιση των αποτελεσμάτων αυτών των μελετών δεν επιτρέπει αυστηρό έλεγχο της παραπάνω υπόθεσης. Επιπλέον, επειδή αυτές οι μελέτες δεν έχουν λάβει υπόψη τους το αν οι παίκτες ασχολούνται παθολογικά με βίαια ή μη-βίαια παιχνίδια, δεν γίνεται να αποφανθούμε με σιγουριά για το κατά πόσο η επιθετική συμπεριφορά μπορεί να προκληθεί, ή επιδεινώνονται από το βίαιο περιεχόμενο των παιχνιδιών (Lemmens et al., 2009).

Αντιθέτως, τα ευρήματα των Ybarra et al. (2008) οι οποίοι πραγματοποίησαν έρευνα σε δείγμα 1588 νέων ατόμων, ηλικίας 10-15 ετών σχετικά με τις επιπτώσεις έκθεσης τους σε βία (online και offline), έδειξαν ότι 5% των νέων ανέφεραν εμπλοκή τους σε βίαση συμπεριφορά κατά τους τελευταίους 12 μήνες, ενώ το 37% ανέφεραν έκθεση τους σε online βία (Ybarra et al. 2008).

Η επιθετική συμπεριφορά δεν είναι το μόνο αποτέλεσμα που έχει φανεί σε μελέτες που έχουν γίνει σχετικά με τις αντιδράσεις των παικτών online RPGs. Οι Anderson & Bushman (2001) έδειξαν ότι το υπερβολικό online gaming σχετίζεται άμεσα με την ανάπτυξη αντικοινωνικής συμπεριφοράς εν γένει των παικτών, αλλά και ανάπτυξης επιθετικών σκέψεων (οι οποίες όμως δε γίνονται πράξεις) σε όλες τις ηλικίες και τα δυο φύλα.

Επίσης, πολλές φορές οι παίκτες εμφανίζουν συμπτώματα κατάθλιψης, λόγω της πολύωρης ενασχόλησης τους με τα RPGs. Ειδικότερα, οι Stetina et al. (2011) μέσα από έρευνα που διεξήγαγαν σχετικά με την εξέταση της προβληματικής συμπεριφοράς που προκαλούν τα παιχνίδια και καταθλιπτικές τάσεις μεταξύ των ανθρώπων που παίζουν διαφορετικά είδη online παιχνιδιών απέδειξαν ότι οι χρήστες MMORPGs δείχνουν πιο συχνά προβληματική συμπεριφορά λόγω της ενασχόλησης με αυτού του είδους τα παιχνίδια. Επίσης, παρουσιάζουν καταθλιπτικές τάσεις και χαμηλότερη αυτοεκτίμηση σε σύγκριση με χρήστες άλλου είδους online παιχνιδιών. Στη συγκεκριμένη έρευνα μάλιστα, οι χρήστες MMORPGs ανέφεραν ότι παίζουν πολλές ώρες, προκειμένου να ξεφύγουν από τα προβλήματα της πραγματικής ζωής τους, κάτι το οποίο θεωρούν ως πολύτιμη στρατηγική αντιμετώπισης της πραγματικότητας (Stetina et al., 2011).

Δυο χρόνια πριν (2009), οι Lemmens et al. συμπέραναν ότι προβλέπονται υψηλότερα επίπεδα παθολογικής συμμετοχής σε online MMORPGs όταν τα άτομα αυξάνουν τη συχνότητα και τη διάρκεια ενασχόλησης τους με αυτά μέσα σε ένα διάστημα 6 μηνών. Αυτό υποδεικνύει ότι η παθολογική συμμετοχή και ενασχόληση δεν προκύπτει από τη μια στιγμή στην άλλη, αλλά αντιθέτως η εξέλιξη της μπορεί να θεωρηθεί προοδευτική, και αν αυτή η συμπεριφορά δεν ελεγχθεί, επιδεινώνεται στο εκάστοτε άτομο με την πάροδο του χρόνου. Αυτό μπορεί ασφαλώς, σύμφωνα με τους ερευνητές να οδηγήσει σε προβλήματα διαφόρων ειδών, εκτοπίζοντας άλλες σημαντικές δραστηριότητες τους.

Επίσης, συμφώνησαν ότι το βίαιο περιεχόμενο των παιχνιδιών μπορεί να αποτελέσει πρόβλεψη ως προς τη μελλοντική επιθετικότητα του ατόμου, κάτι το οποίο σημαίνει ότι τα επιμέρους επίπεδα της φυσικής επιθετικότητας μπορούν να αυξηθούν στο μέλλον, όταν δαπανάται σημαντικός χρόνος σε παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο (Lemmen et al., 2009).

Διαφορετική συμπεριφορά διέκρινε και ο Smyth (2007), στην έρευνα που διεξήγαγε σε 100 άτομα ηλικίας 18-20 ετών σχετικά με τις επιπτώσεις που είχαν διαφορετικά παιχνίδια (arcades, κονσόλες παιχνιδιών, computer games και MMORPG games). Στη συγκεκριμένη έρευνα φάνηκε ότι οι παίκτες MMORPG διέφεραν σημαντικά από άλλες ομάδες μετά από 1 μήνα παρακολούθησης της συμπεριφοράς τους. Ειδικότερα, επισημάνθηκε ότι τα εν λόγω άτομα δαπανούσαν περισσότερες ώρες στην ενασχόληση τους με το παιχνίδι, ενώ παρουσίασαν χειροτέρευση της υγείας τους, χειρότερη ποιότητα ύπνου, και μεγαλύτερη παρέμβαση στην "πραγματική ζωή", την κοινωνικοποίηση και την ακαδημαϊκή τους εργασία. Βέβαια, από την άλλη πλευρά, οι ίδιοι οι παίκτες ανέφεραν ότι αποκόμιζαν μεγαλύτερη απόλαυση στο παιχνίδι, συγκριτικά με τις άλλες ομάδες, έδειχναν μεγαλύτερο ενδιαφέρον προκειμένου να συνεχίσουν να παίζουν, και τους ήταν ιδιαίτερα εύκολο να αποκτήσουν νέες φιλίες (Smyth, 2007).

Ανάμεσα στις διάφορες θεωρητικές προσπάθειες που έχουν γίνει για να εξηγήσουν τους τρόπους με τους οποίους τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν την επιθετικότητα των ατόμων, το Γενικό Μοντέλο Επιθετικότητας - General Aggression Model (Anderson & Bushman, 2002) είναι σήμερα το πλέον ολοκληρωμένο θεωρητικό πλαίσιο. Η ολοκλήρωση του βασίστηκε σε πολλά προγενέστερα μοντέλα της ανθρώπινης επιθετικότητας, όπως η κοινωνική θεωρία μάθησης και η κοινωνική γνωστική θεωρία (Bandura, 1973), το μοντέλο συναισθηματικής επιθετικότητας (Geen, 1990), καθώς και άλλα μοντέλα. Το GAM ισχυρίζεται ότι η επιθετικότητα είναι κυρίως προσανατολισμένη από την ενεργοποίηση και εφαρμογή των δομών γνώσης που αποθηκεύονται στη μνήμη του ατόμου (π.χ., σενάρια ή σχήματα). Σύμφωνα με το μοντέλο αυτό, ως προς το βραχυπρόθεσμο στάδιο σημειώνεται ότι, παίζοντας ένα βίαιο παιχνίδι πυροδοτούνται επιθετικές συνθήκες, ενώ ταυτόχρονα παρατηρείται αύξηση της εγρήγορσης και δημιουργείται μια επιθετική συναισθηματική κατάσταση (Bushman & Anderson, 2002). Αναφορικά με τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις, το μοντέλο εξηγεί ότι εχθρικές δομές μπορούν να

αναπτυχθούν μόνο με την επαναλαμβανόμενη έκθεση σε βίαια παιχνίδια, που δημιουργούν τελικά μια επιθετική προσωπικότητα (Bushman & Anderson, 2002).

Χρησιμοποιώντας αυτό το μοντέλο, οι Anderson et al. (2004) διαπίστωσαν ότι τα βίαια παιχνίδια στον υπολογιστή οδηγούν σε αύξηση της επιθετικής συμπεριφοράς, των επιθετικών γνώσεων σε υπερδιέγερση, και μειώνουν την κοινωνική συμπεριφορά του ατόμου.

Επίσης, φάνηκε από τη χρήση του GAM ότι τα βίαια παιχνίδια έχουν σημαντικές επιπτώσεις στην αύξηση της εχθρότητας των εφήβων, στη διαμόρφωση επιθετικής συμπεριφοράς, αλλά και στη σχολική επίδοση τους (Gentile et al., 2004), πράγμα το οποίο μπορούμε να το συναντήσουμε όχι μόνο στους άνδρες, αλλά και στις γυναίκες (Anderson & Murphy, 2003).

2.3 Ο ρόλος του κοινωνικού και οικογενειακού περιγύρου

Οι γονείς σε όλο τον κόσμο ανησυχούν ολοένα και περισσότερο για τα παιδιά τους τα οποία ασχολούνται με τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων. Ακόμη, πολλές φορές παρατηρείται έντονη αντίδραση από τον κοινωνικό και οικογενειακό περίγυρο ως προς τα άτομα, τα οποία έχουν αναγάγει το εκάστοτε παιχνίδι σε κάτι παραπάνω από αυτό που είναι. Βέβαια, δεν είναι λίγες οι φορές που η κατανόηση του τι ακριβώς συμβαίνει στο άτομο αργεί να έλθει.

Μόλις το άτομο «ξεπεράσει» τα όρια και αρχίζει να φέρεται στο παιχνίδι σαν να είναι κάτι ιδιαίτερα σημαντικό, αυτό έχει άμεσο αντίκτυπο στην καθημερινότητα του, καθώς αρχίζει να υπολειτουργεί σε σημαντικούς τομείς. Στο σημείο αυτό, ο γονέας ή όποιος βρίσκεται κοντά στο παιδί (π.χ. εκπαιδευτικός) θα πρέπει να εντοπίσει την ακριβή συναισθηματική εμπλοκή του παιδιού / εφήβου / νέου ενηλίκου με το παιχνίδι (π.χ. να μιλάει συνέχεια για αυτό) ή την αναγωγή του παιχνιδιού σε βασική ψυχαγωγική ασχολία (π.χ. προτιμά να παίζει, παρά να βγαίνει με τους φίλους του). Επίσης, θα πρέπει να εκτιμηθεί κατά πόσο παραμελείται η «πραγματική ζωή» έναντι της ψηφιακής, σε επίπεδο σχέσεων (Hasiad, 2014).

Η βασικότερη προσοχή θα πρέπει να δοθεί στο γεγονός ότι εάν ένας γονέας αντιληφθεί ότι το παιδί του αντιμετωπίζει ένα τέτοιο πρόβλημα (προσκόλλησης σ' ένα παιχνίδι το οποίο επηρεάζει τη συμπεριφορά του) δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να πανικοβληθεί. Το ίδιο πρέπει να συμβεί και στην περίπτωση που οι συνέπειες στη

συμπεριφορά του ατόμου από την πολύωρη απασχόληση με ένα τέτοιου είδους παιχνίδι γίνουν αντιληπτές από τον φιλικό περίγυρο του ατόμου.

Άλλωστε, εκτιμάται ότι τα συναισθηματικά βιώματα του ατόμου, στα οποία σημαντικό ρόλο παίζει η οικογένεια, τα στηρίγματα που δέχεται από αυτήν και οι εμπειρίες που έχει αποκομίσει γενικά από τη συναναστροφή του με τον πραγματικό κόσμο με τον οποίο συνδέεται άμεσα είναι τα στοιχεία εκείνα που μπορούν να το οδηγήσουν σε μια «ορθολογική» χρήση του διαδικτύου και των παιχνιδιών μέσω αυτού (Κατερέλος και συν., 2010).

Η αντιμετώπιση της κατάστασης θα πρέπει να βασιστεί κυρίως σε τρεις βασικούς άξονες (Hasiad, 2014):

- 1) επικοινωνία με τον έφηβο / παιδί / νέο ενήλικο,
- 2) επικοινωνία μεταξύ των ατόμων που φροντίζουν το παιδί / έφηβο / νέο ενήλικο
- 3) και συνεργασία με ειδικό ψυχικής υγείας, ο οποίος να γνωρίζει τη συγκεκριμένη κατηγορία συμπεριφορών.

Σημειώνεται ότι η επικοινωνία με το παιδί είναι ο ακρογωνιαίος λίθος της εμπιστοσύνης που πρέπει να υπάρχει, η οποία θα φέρει τους γονείς ή τον κοινωνικό περίγυρο ως συμμάχους στην προσπάθεια για τον απεγκλωβισμό από τον διαδικτυακό / ψηφιακό κόσμο (Hasiad, 2014).

Επίσης, η επικοινωνία μεταξύ των ατόμων που φροντίζουν και έχουν υπό την επίβλεψη τους το παιδί / έφηβο ή τον ενήλικο με τον οποίο συναναστρέφονται θα πρέπει να είναι τακτική, προκειμένου να τηρείται μια κοινή γραμμή σε κάποια βασικά θέματα συμπεριφοράς και τη θέσπιση ορίων και κανόνων, καθώς επίσης και για να παρατηρείται η συμπεριφορά των ατόμων σε διαφορετικά πλαίσια (Hasiad, 2014).

Τέλος, η συνεργασία με έναν εξειδικευμένο ειδικό ψυχικής υγείας κρίνεται απαραίτητη, καθώς αυτός θα μπορέσει να αξιολογήσει την κατάσταση στην οποία βρίσκεται το άτομο. Έπειτα, θα είναι σε θέση να εφαρμόσει συγκεκριμένες τεχνικές προκειμένου να καταφέρει το ίδιο το άτομο να επαναπροσδιορίσει την εμπλοκή του με τα διαδικτυακά παιχνίδια και να ελαττώσει σταδιακά τις ώρες παιχνιδιού.

Γενικότερα, τονίζεται το γεγονός ότι προκειμένου να αντιμετωπισθούν φαινόμενα αρνητικής συμπεριφοράς τα οποία απορρέουν από τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι καλύτερη η προληπτική δράση. Δεδομένης της τάσης των νέων να ασχολούνται κυρίως με το διαδικτυακό παιχνίδι, σπουδαίο ρόλο στη διαδικασία πρόληψης και αποκατάστασης διαδραματίζουν οι γονείς, οι οποίοι θα πρέπει μεταξύ των άλλων που προαναφέρθηκαν να θέσουν σαφή χρονικά όρια ενασχόλησης με το διαδικτυακό ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το επί πόση ώρα και πότε θα χρησιμοποιηθεί η διαδικτυακή πλατφόρμα πρέπει να ορίζεται αποκλειστικά από αυτούς. Παράλληλα, οι γονείς πρέπει να θέτουν διεξόδους ενασχόλησης, δίδοντας περισσότερες ελευθερίες επικοινωνίας με φίλους, και ενεργοποιώντας νέα ενδιαφέροντα στα άτομα (Καραπέτσας και συν., 2014).

Κεφάλαιο 3^ο

Μεθοδολογία έρευνας

3.1 Μέθοδος έρευνας

Η έρευνα είναι ένα αρκετά σημαντικό εργαλείο στα χέρια του κάθε επιστήμονα όλων των επιστημονικών πεδίων, το οποίο συμβάλλει στην εξαγωγή συμπερασμάτων επί βασικών θεμάτων που μελετώνται. Η αφορμή για τη διεξαγωγή μιας έρευνας δίδεται όταν δημιουργείται ένας προβληματισμός ή ένα ερευνητικό ερώτημα, το οποίο ζητά περαιτέρω διερεύνηση (Παρασκευοπούλου – Κόλλια, 1998), ενώ γνώμονας για την επιτυχή περάτωση μιας έρευνας είναι η δομημένη τεκμηρίωση της.

Όποτε διεξάγεται κάποια έρευνα ως βασικός στόχος τίθεται η ερμηνεία ορισμένων ζητημάτων, προκειμένου να υπάρξει καλύτερη και βαθύτερη κατανόηση ενός θέματος. Η έρευνα ξεχωρίζει από εναλλακτικούς τρόπους κατανόησης ενός θέματος (πχ. παρατήρηση ή λογική), λόγω συγκεκριμένων χαρακτηριστικών της, όπως είναι το ότι η έρευνα γίνεται με τρόπο συστηματικό και ελεγχόμενο, ενώ υπάρχει δυνατότητα αυτοδιόρθωσής της (Cohen & Manion, 1994).

Βασικός προβληματισμό της παρούσας έρευνας αποτελεί η επιρροή που μπορεί να έχουν τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων στη συμπεριφορά των ατόμων, καθώς η εξάπλωση τους είναι τέτοια, όπου εγείρονται σοβαρές αντιδράσεις σχετικά με το κατά πόσο αποτελούν πλέον παράγοντα επιρροής του ατόμου.

Επομένως, αυτός είναι και ο σκοπός της παρούσας έρευνας, δηλαδή η διερεύνηση της συμπεριφοράς των νέων ενηλίκων, οι οποίοι ασχολούνται με διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων. Πιο συγκεκριμένα, η έρευνα επικεντρώνεται στη διερεύνηση του βαθμού στον οποίο οι νέοι αναπτύσσουν επιθετική συμπεριφορά, απομόνωση από το φιλικό και οικογενειακό περιβάλλον, καθώς και φαινόμενα εθισμού.

Ειδικότερα, με βάση το σκοπό της εργασίας διατυπώθηκαν οι εξής υποθέσεις:

- 1) Οι νέοι ενήλικες που δεν ασχολούνται πολλές ώρες με διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων δεν εμφανίζουν επιθετική συμπεριφορά, διατηρούν τις κοινωνικές επαφές τους και δεν κάνουν κατάχρηση του διαδικτύου σε σχέση με αυτούς που ασχολούνται πολλές ώρες.

- 2) Οι άνδρες ασχολούνται περισσότερο με τα διαδικτυακά παιχνίδια σε σχέση με τις γυναίκες.
- 3) Οι νέοι που ασχολούνται με τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων είναι λιγότερο κοινωνικοί σε σχέση με αυτούς που δεν ασχολούνται.

Η παρούσα έρευνα προσπαθεί να δώσει απαντήσεις πιο συγκεκριμένα σε ερωτήματα όπως:

- 1) Διαφέρει η συμπεριφορά αυτών που ασχολούνται με διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων σε σχέση με αυτούς που δεν ασχολούνται;
- 2) Εμφανίζουν αυτοί που ασχολούνται πολλές ώρες με τα παιχνίδια χαρακτήρων αντικοινωνική συμπεριφορά σε σχέση με αυτούς που δεν ασχολούνται;
- 3) Προσφέρουν τα διαδικτυακά παιχνίδια χαρακτήρων μεγαλύτερη ευχαρίστηση στους χρήστες σε σχέση με άλλες ομαδικές δραστηριότητες;

Σημαντικοί παράγοντες στην ορθή διεξαγωγή μιας έρευνας είναι η εμπειρική μελέτη των θεμάτων που άπτονται της έρευνας και η συλλογή δευτερογενών δεδομένων (π.χ. υφιστάμενη βιβλιογραφία και μελέτη ερευνών παρόμοιων αντικειμένων και σκοπών κ.α.).

Για το λόγο αυτό, τα παραπάνω έγινε προσπάθεια να αποσαφηνιστούν αρχικά με τη χρήση δευτερογενών δεδομένων (δημοσιευμένα άρθρα, συγγράμματα, στατιστικά δεδομένα κτλ). Έπειτα επιλέχθηκε η ποσοτική έρευνα, λόγω του ότι έπρεπε να διερευνηθούν και να ελεγχθούν συγκεκριμένες θεωρητικές υποθέσεις του εν λόγω φαινομένου. Η παρούσα έρευνα αποσκοπούσε στη συλλογή δεδομένων από ένα αρκετά μεγάλο δείγμα του πληθυσμού, κάτι το οποίο θα ήταν ιδιαίτερα δύσκολο έως αδύνατο να συμβεί με άλλες μεθόδους (π.χ. ποιοτικής έρευνας με τη χρήση συνεντεύξεων ή παρατήρησης).

3.2 Ανάλυση ερευνητικού εργαλείου

Ο πλέον δημοφιλής τρόπος συλλογής δεδομένων ποσοτικής έρευνας είναι η συμπλήρωση ερωτηματολογίων από το δείγμα που έχει επιλεγθεί από τον εκάστοτε ερευνητή. Η εξαγωγή έγκυρων αποτελεσμάτων που σχετίζονται με το θέμα που διερευνάται προϋποθέτει ότι στο ερωτηματολόγιο έχουν συμπεριληφθεί όλες οι κατάλληλες ερωτήσεις, οι οποίες πρέπει να σχετίζονται με τις υποθέσεις της έρευνας, ενώ ταυτόχρονα περιλαμβάνει δημογραφικά χαρακτηριστικά του δείγματος (φύλο, ηλικία κτλ), ώστε στη συνέχεια μέσα από τις συσχετίσεις των εξεταζόμενων μεταβλητών να είναι δυνατή η περιγραφή συγκεκριμένων ομάδων που αναδύονται μέσα από την έρευνα (Καπόλου-Ιωαννίδη, χ.χ.).

Το βασικότερο θετικό στοιχείο της συγκεκριμένης μεθόδου, το οποίο την καθιστά και αρκετά δημοφιλή στο σύνολο της επιστημονικής κοινότητας είναι το ότι μπορεί να δώσει αποτελέσματα γρήγορα και με οικονομικό τρόπο. Απαραίτητη προϋπόθεση βέβαια, όπως προαναφέρθηκε είναι η σωστή δομή του. Επίσης, τα ερωτηματολόγια πλεονεκτούν ως προς τις υπόλοιπες μεθόδους διότι προστατεύουν την ανωνυμία των ερωτώμενων και είναι πιο εύκολο να συμπληρωθούν. Διατηρούν το στοιχείο της αντικειμενικότητας, ενώ ο ερευνητής δε δύναται να μεροληπτεί έναντι των απαντήσεων. Από την άλλη πλευρά βέβαια και σε αυτήν την περίπτωση ενέχει ο κίνδυνος λανθασμένων συμπερασμάτων, λόγω συμπλήρωσης των ερωτηματολογίων, όχι βάση πραγματικότητας, αλλά βάση τυχειότητας ή θεμιτών και κοινωνικά αποδεκτών απαντήσεων. Τέλος, τα ερωτηματολόγια μπορούν να αποκλείσουν ένα μεγάλο μέρος του πληθυσμού, ειδικότερα αν αυτά διανέμονται με ηλεκτρονικό τρόπο, όπως συνηθίζεται τα τελευταία χρόνια (π.χ. μικρά παιδιά, αναλφάβητοι, άτομα χωρίς πρόσβαση σε Η/Υ κ.α.) (Καπόλου-Ιωαννίδη, χ.χ.).

Επομένως, η συγκεκριμένη μέθοδος επιλέχθηκε και στη συγκεκριμένη έρευνα. Συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκε ως ερευνητικό εργαλείο ένα ερωτηματολόγιο το οποίο συνέταξε η ομάδα εργασίας έπειτα από την έρευνα που έγινε στο διαδίκτυο. Στην ουσία δημιουργήθηκε ένα αυτοσυμπληρούμενο ερωτηματολόγιο 30 ερωτήσεων. Κάποιες απαντήσεις δίνονται σε 6-βάθμια κλίμακα Likert (από 1=Διαφωνώ απόλυτα έως 6=Συμφωνώ απόλυτα) και οι υπόλοιπες απαντήσεις δίνονται σε κλίμακα δυο διαβαθμίσεων (1=Ναι, μου έχει συμβεί και 2=Όχι, δε μου έχει συμβεί).

3.3 Δειγματοληψία και δείγμα της έρευνας

Σκοπός της έρευνας ήταν η συλλογή δεδομένων από φοιτητές όλων των τμημάτων του ΤΕΙ Ηρακλείου Κρήτης και από νέους που συγκεντρώνονται σε net café και πολυχώρους. Τα ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν σε φοιτητές, ανεξαρτήτως εξαμήνου φοίτησης, αλλά και σε άτομα τα οποία δεν ανήκαν στο φοιτητικό πληθυσμό του Ηρακλείου. Η ηλικιακή διακύμανση που επιλέχθηκε ήταν άτομα μεταξύ 18 έως 25 ετών.

Συνολικά, μοιράστηκαν 120 ερωτηματολόγια, τα 80 εκ των οποίων μοιράστηκαν στο χώρο του ΤΕΙ Ηρακλείου και τα υπόλοιπα 40 σε διάφορα net café της πόλης του Ηρακλείου. Το δείγμα το οποίο επιλέχθηκε ήταν δείγμα ευκολίας (μη πιθανότητας συμβατικό) και το μέγεθός του κρίθηκε από την ομάδα εργασίας ικανοποιητικό, προκειμένου να εξαχθούν τα αποτελέσματα της έρευνας.

Μετά το πέρας της περιόδου συλλογής των πρωτογενών δεδομένων, αυτά εισήχθησαν σε μια βάση SPSS, όπου και έγινε η επεξεργασία τους.

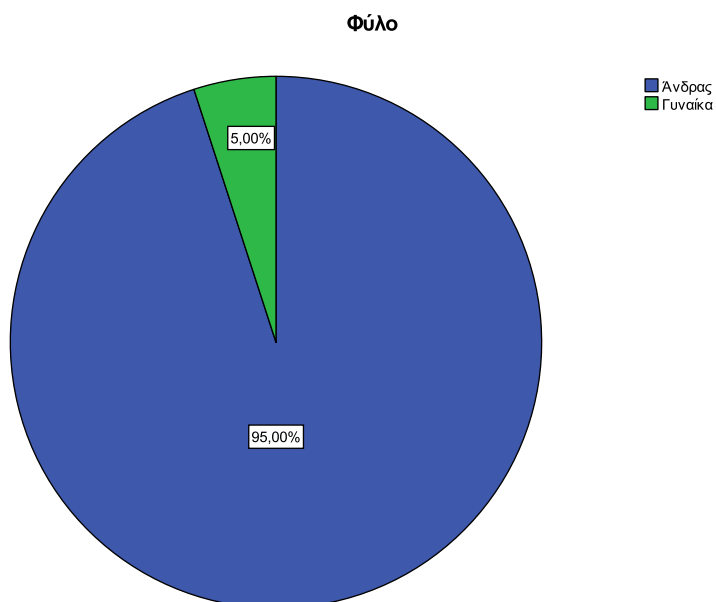
Κεφάλαιο 4ο

Παρουσίαση Αποτελεσμάτων

4.1 Το προφίλ του δείγματος

4.1.1 Δημογραφικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων

Το δείγμα αποτελούνταν από 120 άτομα, το 95% των οποίων ήταν άνδρες και το υπόλοιπο 5% ήταν γυναίκες, όπως παρουσιάζεται και στο παρακάτω διάγραμμα (Διάγραμμα 1). Η μέση ηλικία των συμμετεχόντων (βλ. Πίνακα 1) ήταν τα 21 έτη με τον μικρότερο παίκτη να εμφανίζεται στο παρόν δείγμα στα 18 έτη και τον μεγαλύτερο στα 25 έτη.

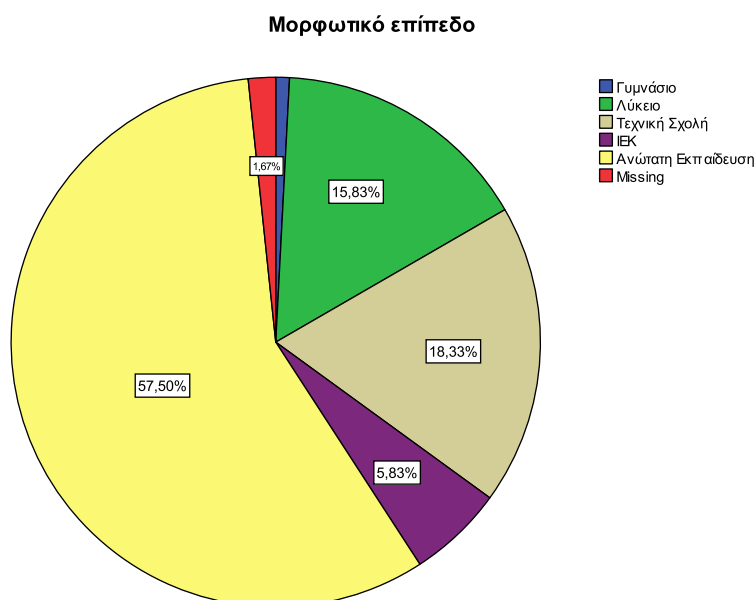


Διάγραμμα 1: Το φύλο των συμμετεχόντων

Πίνακας 3: Περιγραφή της ηλικίας του δείγματος

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ηλικία	120	18,00	25,00	21,0333	2,18064
Valid N (listwise)	120				

Το μορφωτικό επίπεδο των περισσότερων (ποσοστό της τάξης του 57,5%) είναι υψηλό, καθώς αποτελείται από άτομα τα οποία φοιτούν στην Ανώτατη Εκπαίδευση. Αμέσως μετά, ακολουθούν εκείνοι που φοιτούν ή έχουν ολοκληρώσει κάποια Τεχνική Σχολή με ποσοστό εμφανώς μικρότερο της τάξης του 18,33%, ενώ εκείνοι που έχουν τελειώσει το Λύκειο αποτελούν το 15,83% του δείγματος.



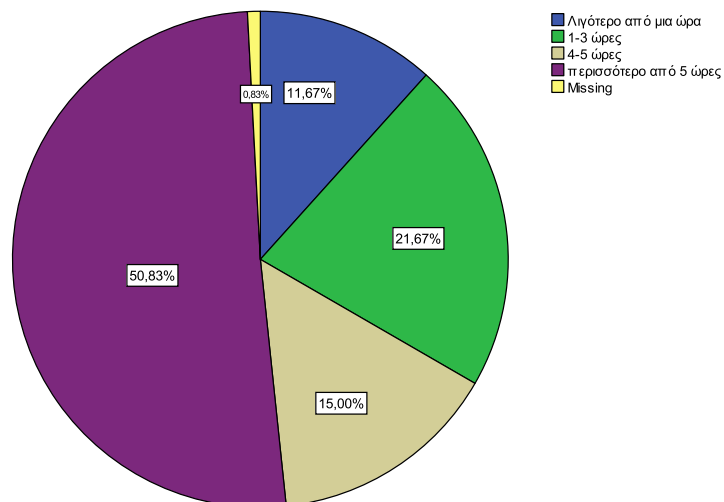
Διάγραμμα 2: Το εκπαιδευτικό επίπεδο των ερωτώμενων

4.1.2 Χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων ως on line gamers RPG

Το μεγαλύτερο ποσοστό των ερωτώμενων απάντησε ότι σε εβδομαδιαία βάση ασχολείται με τα on line games (RPG) πάνω από 5 ώρες (50,83%), ενώ το 21,57% ασχολείται με τα RPG παιχνίδια 1-3 ώρες σε εβδομαδιαία βάση. Αυτό δεν υποδεικνύει εθισμένη συμπεριφορά εκ μέρους των χρηστών, αν ληφθεί υπόψη το γεγονός ότι ένας εθισμένος χρήστης δαπανά σε καθημερινή βάση τουλάχιστον 5 ώρες στην ενασχόληση του με τα RPG.

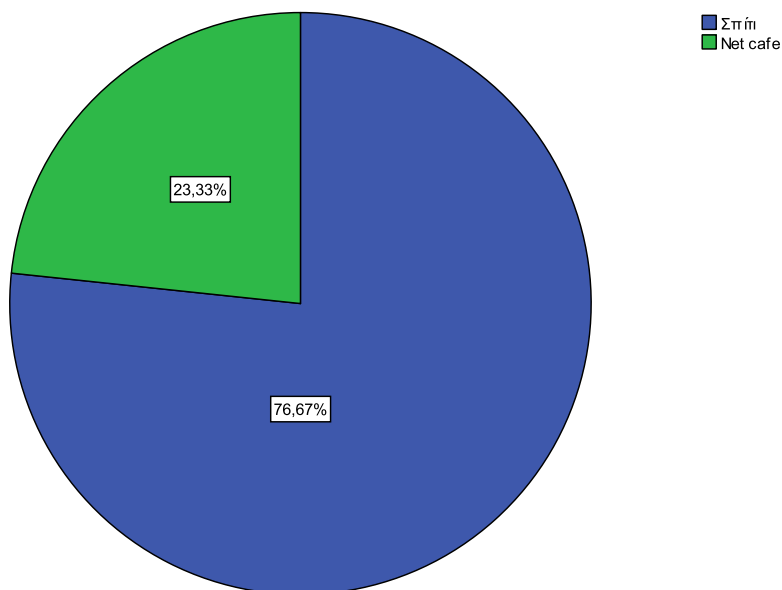
Το μεγαλύτερο μέρος των ερωτώμενων δήλωσε ότι κατά την ενασχόληση τους με τα RPG βρίσκεται στο σπίτι τους και όχι σε κάποιο net café (βλ. Διάγραμμα 4).

Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg



Διάγραμμα 3: Χρόνος που δαπανάται εβδομαδιαίως στην ενασχόληση με τα RPG

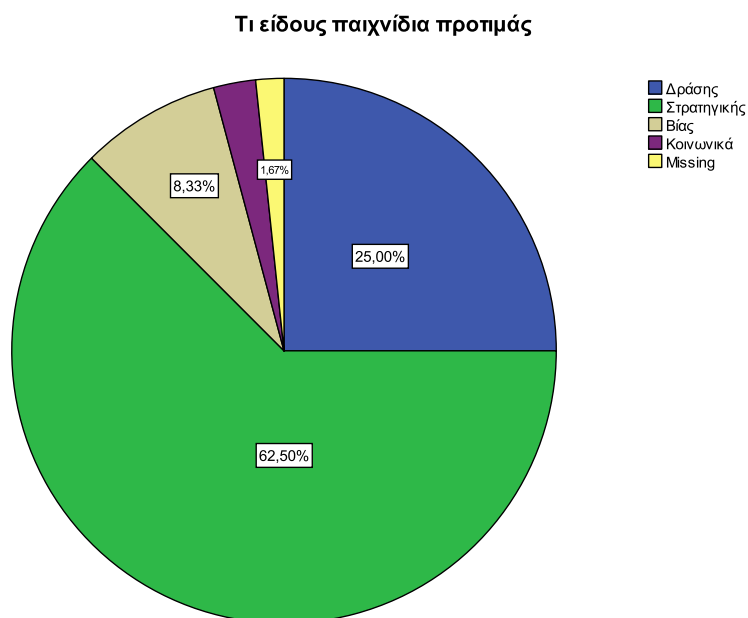
Χώρος που βρίσκομαι συνήθως



Διάγραμμα 4: Χώρος στον οποίο βρίσκονται συνήθως όταν ασχολούνται με τα RPG

Το μεγαλύτερο μέρος, σε ποσοστό που ξεπερνά το 60% (62,5%) των ερωτηθέντων δήλωσε ότι προτιμά μεταξύ άλλων τα παιχνίδια στρατηγικής, ενώ το 25% δείχνει την προτίμηση του στα παιχνίδια δράσης. Τα παιχνίδια βίας έρχονται στην τρίτη θέση της

κατάταξης μεταξύ των προτιμώμενων παιχνιδιών με ποσοστό που φθάνει (μόλις) το 8%.



Διάγραμμα 5: Προτιμώμενο είδος RPG

Δεδομένου ότι στην εν λόγω ερώτηση 5 εκ των 120 ατόμων δεν απάντησαν, τα ποσοστά που αντικατοπτρίζουν τις προτιμήσεις των ερωτώμενων έχουν ως εξής:

Πίνακας 4: Το αγαπημένο παιχνίδι RPG

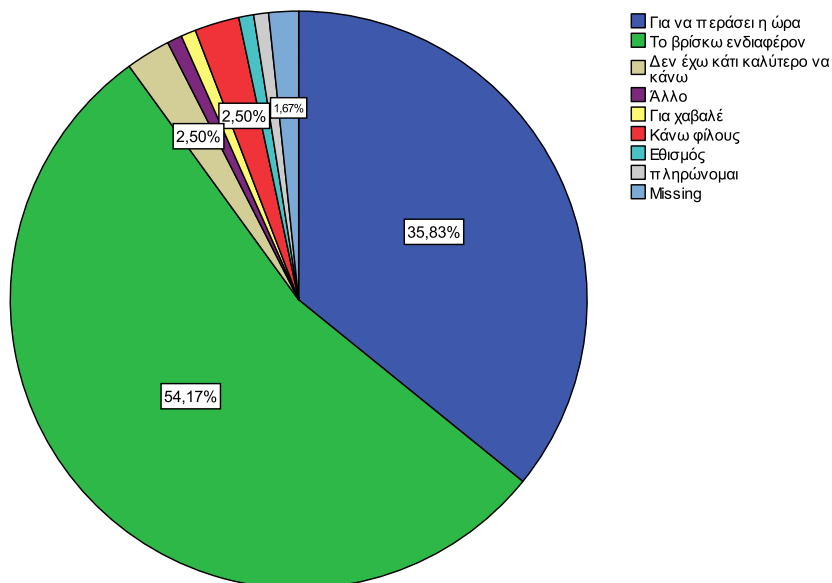
	Συχνότητα	Ποσοστό	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
WOW	22	18,3%	19,1%	19,1%
LOL	55	45,8%	47,8%	67,0%
Second Life	1	0,8%	0,9%	67,8%
3D World	4	3,3%	3,5%	71,3%
Star Craft	4	3,3%	3,5%	74,8%
DOTA II	14	11,7%	12,2%	87,0%
Story Hold	1	0,8%	0,9%	87,8%
Lineage	7	5,8%	6,1%	93,9%

Rift	1	0,8%	0,9%	94,8%
Dragon Age	1	0,8%	0,9%	95,7%
Fable II	1	0,8%	0,9%	96,5%
Civilezation	1	0,8%	0,9%	97,4%
Tera	2	1,7%	1,7%	99,1%
Age of Empires	1	0,8%	0,9%	100,0%
Total	115	95,8%	100,0%	
System	5	4,2		

Το μεγαλύτερο ποσοστό προτίμησης, από την συντριπτική σχεδόν πλειοψηφία του δείγματος συγκεντρώνει το παιχνίδι LOL (47,8%), ενώ το WOW ακολουθεί στη δεύτερη θέση με ποσοστό της τάξης του 19,1%. Αυτά είναι τα δυο σημαντικότερα αποτελέσματα που παρατηρούνται στην εν λόγω έρευνα, αναφορικά με το αγαπημένο παιχνίδι του δείγματος. Σημειώνεται τέλος, ότι η Τρίτη θέση καταλαμβάνεται από το παιχνίδι DOTA II, το οποίο γνωρίζει το τελευταίο διάστημα σημαντική απήχηση στους κύκλους των RP Gamers.

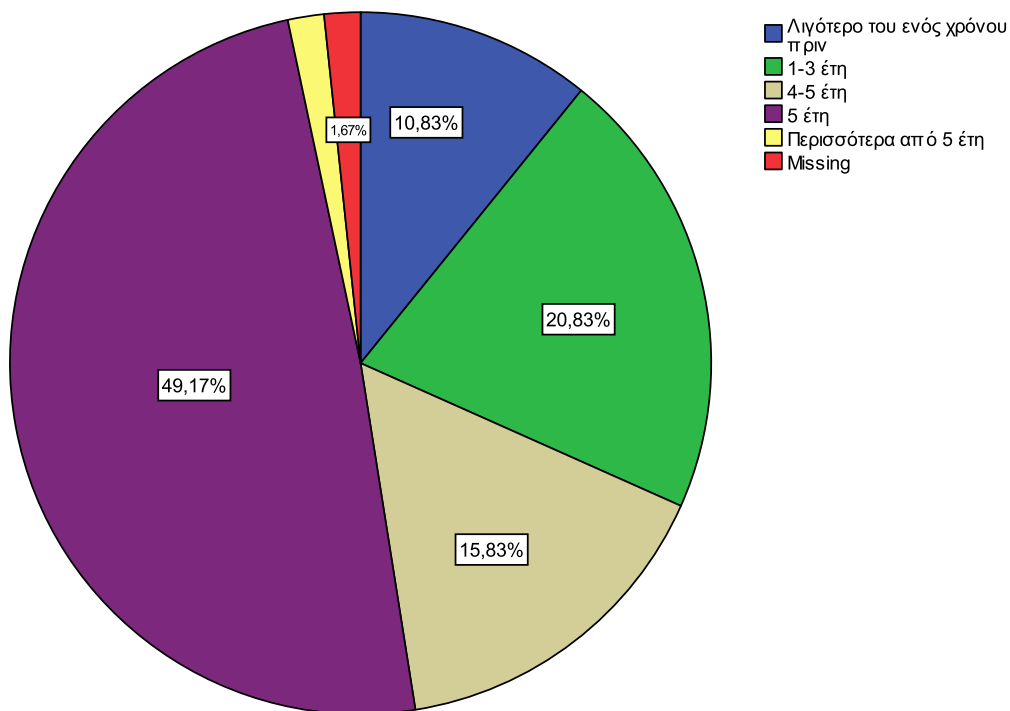
Αναφορικά με τους λόγους για τους οποίους ασχολούνται με τα RPG, οι περισσότεροι ανέφεραν ότι ασχολούνται γιατί το βρίσκουν ενδιαφέρον (54,17%). Το 35,83% του δείγματος ασχολείται με τα RPGs για να περάσει απλά η ώρα, ενώ το εναπομείναν ποσοστό μοιράζεται σε λοιπούς λόγους ενασχόλησης. Ενδεικτικά, αναφέρεται ότι τα άτομα ασχολούνται με τα RPGs (σε χαμηλότερα βέβαια ποσοστά) «για χαβαλέ» ή «γιατί δεν έχουν κάτι καλύτερο να κάνουν». Αξιοσημείωτο είναι επίσης το γεγονός ότι ορισμένα άτομα ανέφεραν ότι ασχολούνται με τα RPGs διότι κάνουν νέους φίλους.

Για ποιο λόγο ασχολείσαι



Διάγραμμα 6: Λόγοι ενασχόλησης των χρηστών με τα RPGs.

Πότε ξεκίνησες να παίζεις παιχνίδια

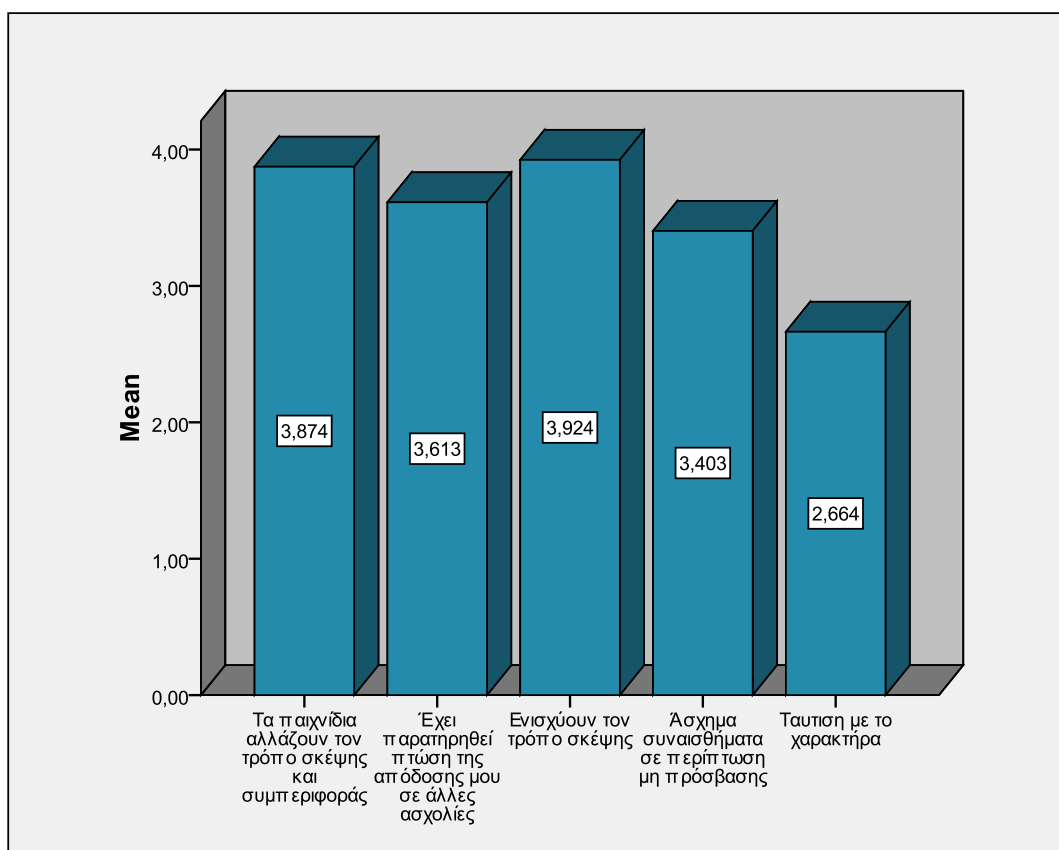


Διάγραμμα 7: Έναρξη ενασχόλησης με τα RPGs

Το 49,17% δήλωσε ότι ξεκίνησε να παίζει RPGs πριν 5 χρόνια, ενώ το 20,83% λίγο αργότερα (1-3 χρόνια). Υπάρχει βέβαια και ένα ποσοστό της τάξης του 1,67% που δήλωσε ότι ξεκίνησε να παίζει πολύ νωρίτερα (περισσότερα από 5 χρόνια πριν).

4.2 Συμπεριφορά – Τρόπος σκέψης – Εθισμός – Κοινωνικές σχέσεις

Όπως παρουσιάζεται στο παρακάτω Διάγραμμα, η μεγαλύτερη συμφωνία της πλειοψηφίας του δείγματος έγκειται στο γεγονός ότι η πολύωρη ενασχόληση με τα RPGs ενισχύει τον τρόπο σκέψης των ατόμων (Mean=3.924).



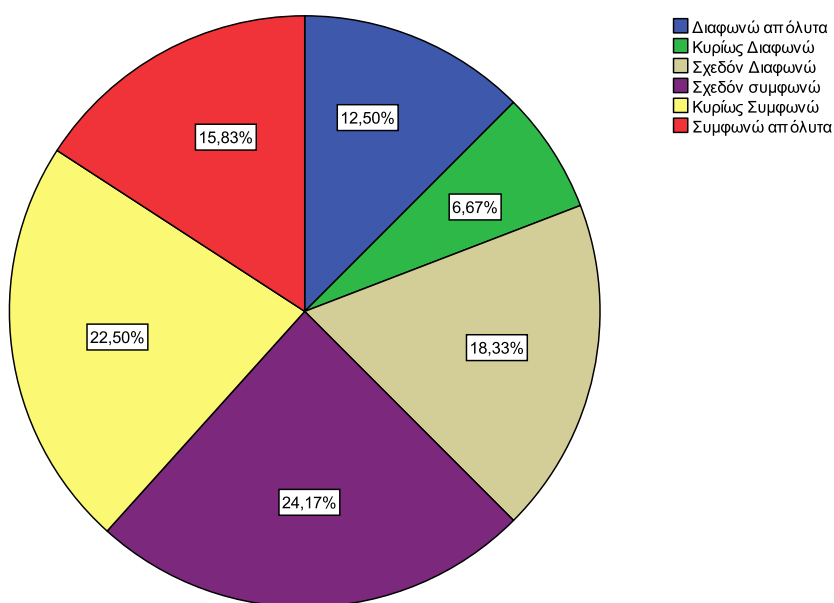
Διάγραμμα 8: Στοιχεία συμπεριφοράς των χρηστών RPGs

Επίσης, διαφαίνεται ότι οι χρήστες θεωρούν ότι τα παιχνίδια αλλάζουν τον τρόπο σκέψης, αλλά και τη συμπεριφορά του ατόμου (βλ. Διάγραμμα 9), καθώς το 24,17% σχεδόν συμφωνεί σε κάτι τέτοιο, το 22,5% κυρίως συμφωνεί και το 15,83% συμφωνεί απόλυτα.

Βέβαια, παράλληλα με τα παραπάνω, οι περισσότεροι παρατηρούν μια πτώση στις αποδόσεις τους σε άλλες ασχολίες. Μάλιστα, το 15% των ερωτηθέντων συμφωνεί

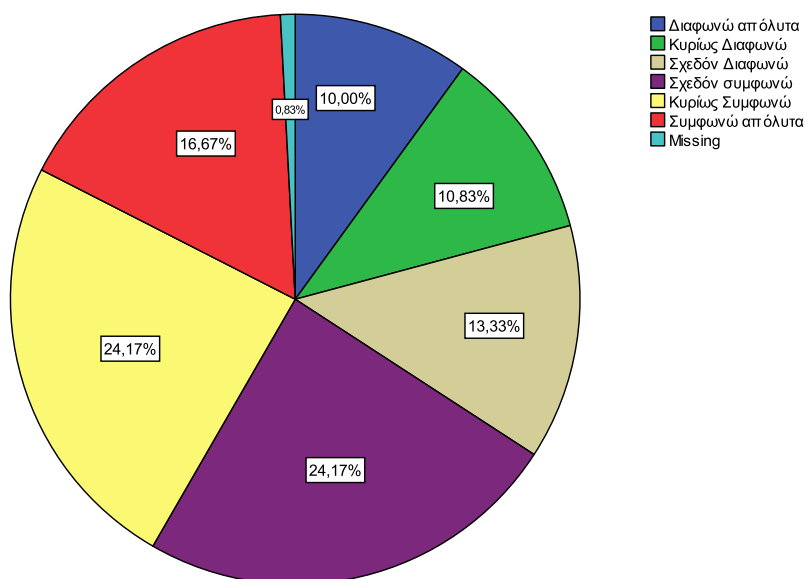
απόλυτα στο ότι λόγω της ενασχόλησης τους με τα RPG έχουν παρατηρήσει κάποια πτώση στην επίδοσή τους, για παράδειγμα στη σχολή ή την εργασία τους (βλ. Διάγραμμα 11).

Τα παιχνίδια αλλάζουν τον τρόπο σκέψης και συμπεριφοράς

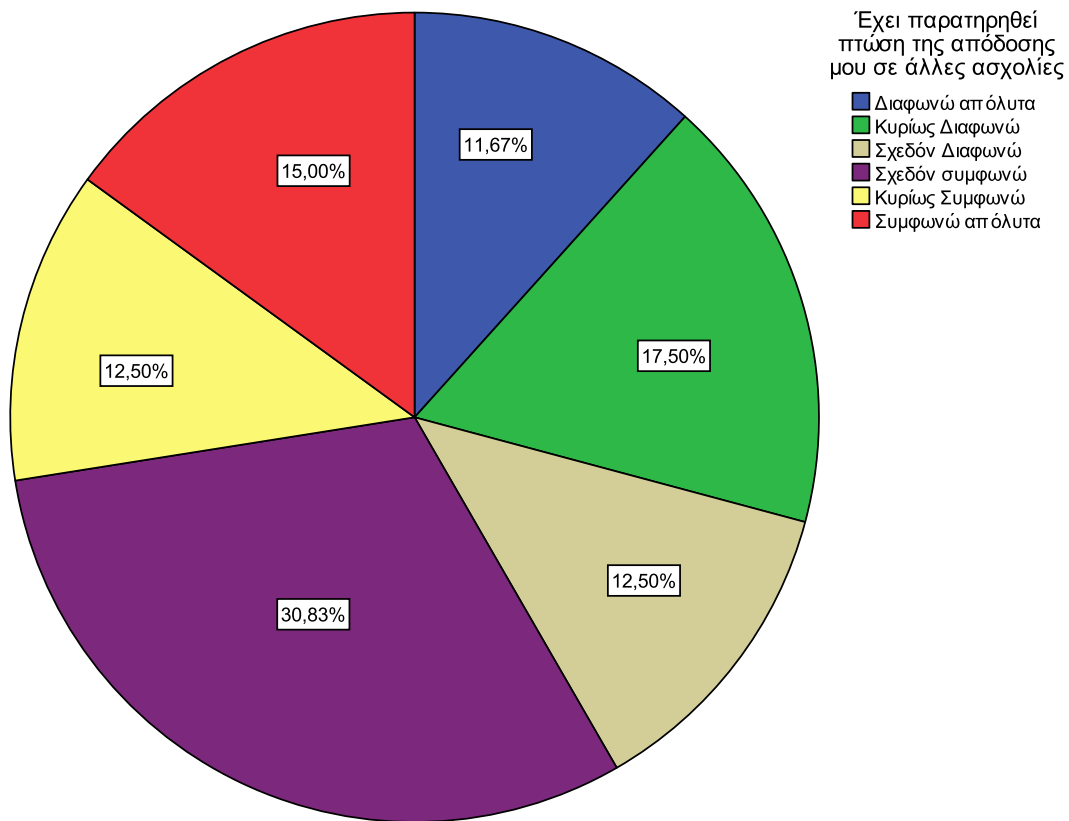


Διάγραμμα 9: Τα παιχνίδια αλλάζουν τον τρόπο σκέψης και συμπεριφοράς

Ενισχύουν τον τρόπο σκέψης

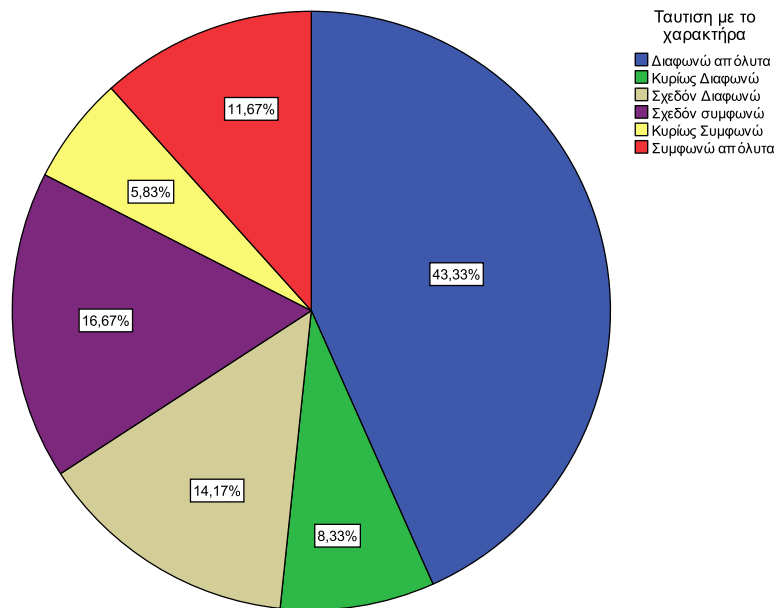


Διάγραμμα 10: Η πολύωρη ενασχόληση με RPG παιχνίδια μπορεί να ενισχύσει τον τρόπο σκέψης



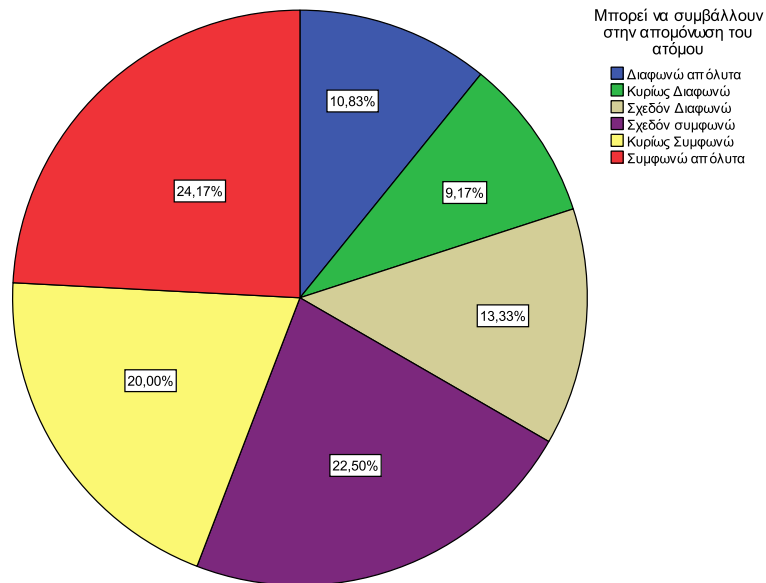
Διάγραμμα 11: Λόγω της ενασχόλησης με τα on line RPG έχει παρατηρηθεί κάποια πτώση σε άλλες ασχολίες (πχ σχολείο, εργασία)

Ιδιαίτερα χαμηλό είναι το ποσοστό συμφωνίας των ατόμων ως προς το ότι υπάρχει ταύτιση του εαυτού τους με τον χαρακτήρα που έχουν επιλέξει στο παιχνίδι. Ειδικότερα, αξίζει να αναφερθεί ότι το 43,33% των ερωτηθέντων διαφωνούν απόλυτα ως προς αυτή τη δήλωση, αν και υπάρχει ένα ποσοστό της τάξης του 34% περίπου (αθροιστικά) που συμφωνεί κατά κάποιο τρόπο στο ότι όντως υπάρχει μια ταύτιση (β. Διάγραμμα 12).



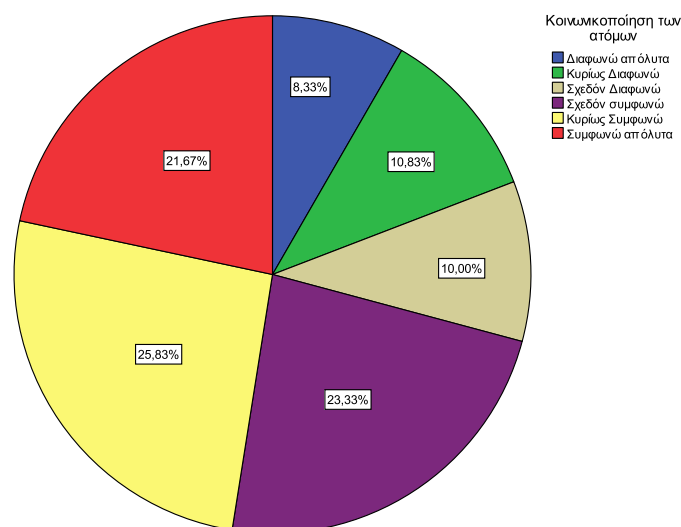
Διάγραμμα 12: Υπάρχει ταύτιση του ατόμου με τον χαρακτήρα που έχει επιλέξει στο παιχνίδι

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα δήλωσαν ότι κατά κάποιο τρόπο (είτε μερικώς είτε σε απόλυτο βαθμό συμφωνίας) η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG μπορεί να συμβάλλει στην απομόνωση του ατόμου. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τα αποτελέσματα που παρουσιάζονται στο Διάγραμμα 13, το 22,5% συμφωνεί σχεδόν με την παραπάνω δήλωση. Επίσης, το 20% κυρίως συμφωνεί και το 24,17% συμφωνεί απόλυτα στο ότι η πολύωρη ενασχόληση με το παιχνίδι μπορεί να οδηγήσει τελικά στην απομόνωση του ατόμου από τον κοινωνικό του περίγυρο.



Διάγραμμα 13: Η πολύωρη ενασχόληση με τα on line RPG μπορεί να συμβάλλει στην απομόνωση του ατόμου

Την ίδια στιγμή βέβαια, η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος συμφωνεί (με κάποιο τρόπο) ότι τα RPG μπορούν να συμβάλλουν στην κοινωνικοποίηση των ατόμων, μέσω της γνωριμίας τους και συνομιλίας τους με άλλα άτομα που ασχολούνται με το ίδιο παιχνίδι. Ειδικότερα, το 23,33% των ερωτηθέντων συμφωνεί σχεδόν στην παραπάνω δήλωση, το 25,83% κυρίως συμφωνεί και το 21,67% συμφωνεί σε απόλυτο βαθμό υπέρ της κοινωνικοποίησης που προσφέρουν τα RPG στα άτομα.



Διάγραμμα 14: Τα RPG συμβάλλουν στην κοινωνικοποίηση των ατόμων

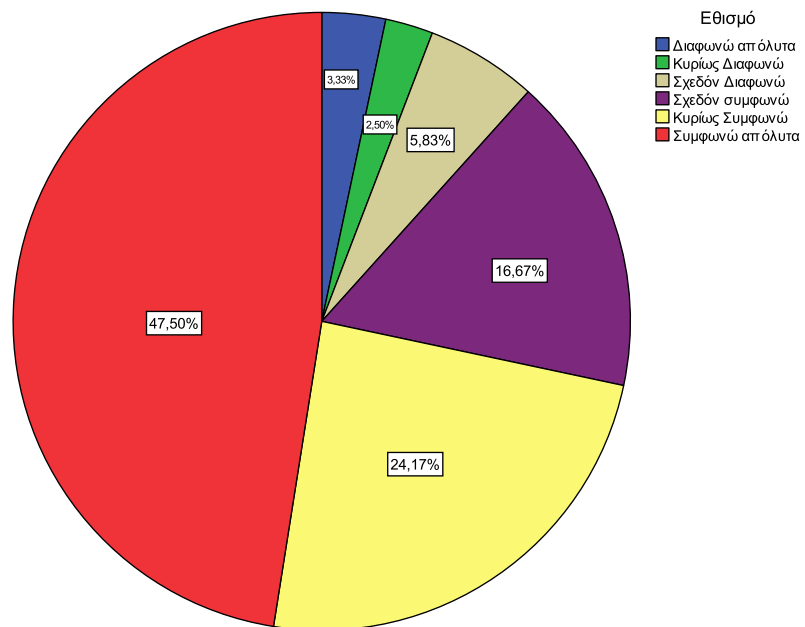
Μάλιστα, το επίπεδο κοινωνικοποίησης τους είναι τέτοιο, όπου το 52,5% δηλώνει ότι του έχει συμβεί να γνωρίσει κάποιο συμπαίκτη στο παιχνίδι και να διατηρεί φιλικές σχέσεις με αυτόν στην καθημερινότητα του (Πίνακας 3).

Πίνακας 5: Γνωριμία και διατήρηση φιλικών σχέσεων μέσα από το παιχνίδι

		Συχνότητα	Ποσοστό	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Valid	Ναι, μου έχει συμβεί	63	52,5%	52,9%	52,9%
	Όχι δε μου έχει συμβεί	56	46,7%	47,1%	100,0%
	Total	119	99,2%	100,0%	
Missing	System	1	,8		
Total		120	100,0		

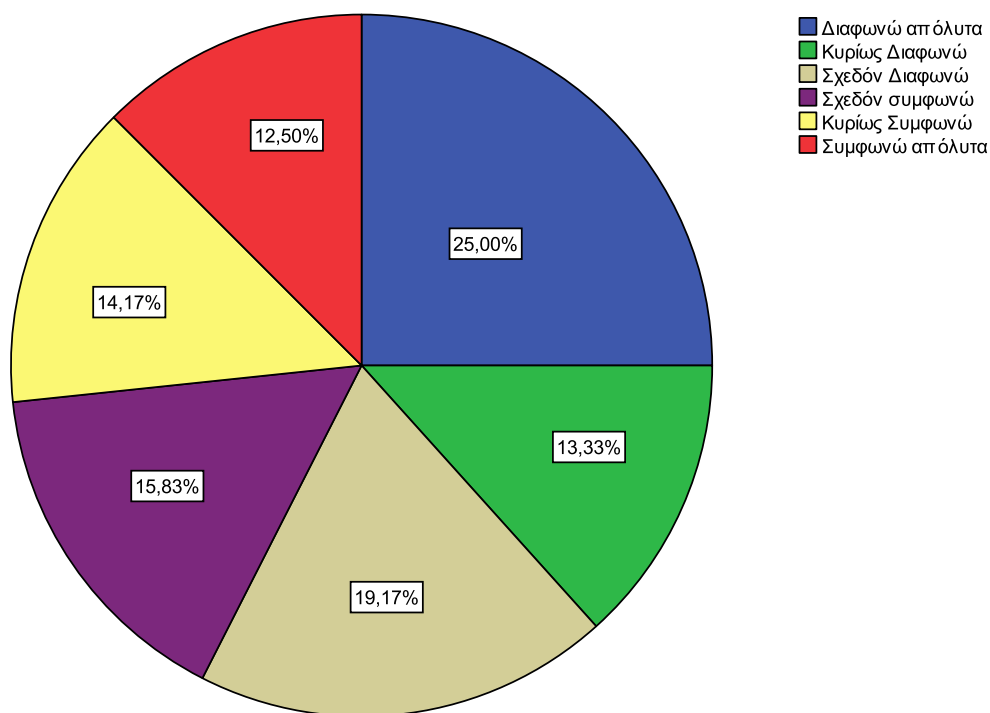
Αναφορικά με τον εθισμό που ενδεχομένως προκαλούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια, σημειώνεται ότι το 47,50% του δείγματος συμφωνεί απόλυτα ότι η πολύωρη ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να προκαλέσει εθισμό, ποσοστό το οποίο αυξάνεται κατά 24,17% από το ποσοστό εκείνων που κυρίως συμφωνούν με την παραπάνω δήλωση. Παρατηρείται ότι αναφορικά με τον εθισμό σημειώνεται η πρώτη μεταβλητή η οποία συγκεντρώνει τόσο υψηλό βαθμό συμφωνίας εκ μέρους της συντριπτικής πλειοψηφίας των ερωτηθέντων.

Η επιθετική συμπεριφορά των ατόμων επίσης φαίνεται ότι επηρεάζεται από την πολύωρη ενασχόληση με τέτοιου είδους παιχνίδια. Συγκεκριμένα, οι περισσότεροι συμφωνούν στο ότι η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG μπορεί να συμβάλλει στη διαμόρφωση βίαιης συμπεριφοράς εκ μέρους τους, κάτι βέβαια το οποίο δεν εκφράζεται με επιθετική συμπεριφορά στους γύρω τους.



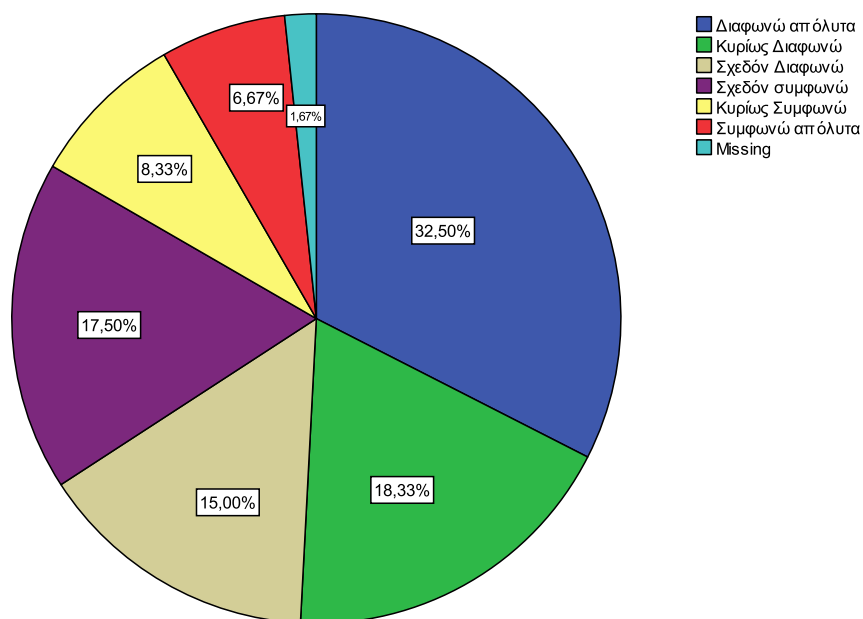
Διάγραμμα 15: Η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG παιχνίδια μπορεί να προκαλέσει εθισμό

Βίαη συμπεριφορά

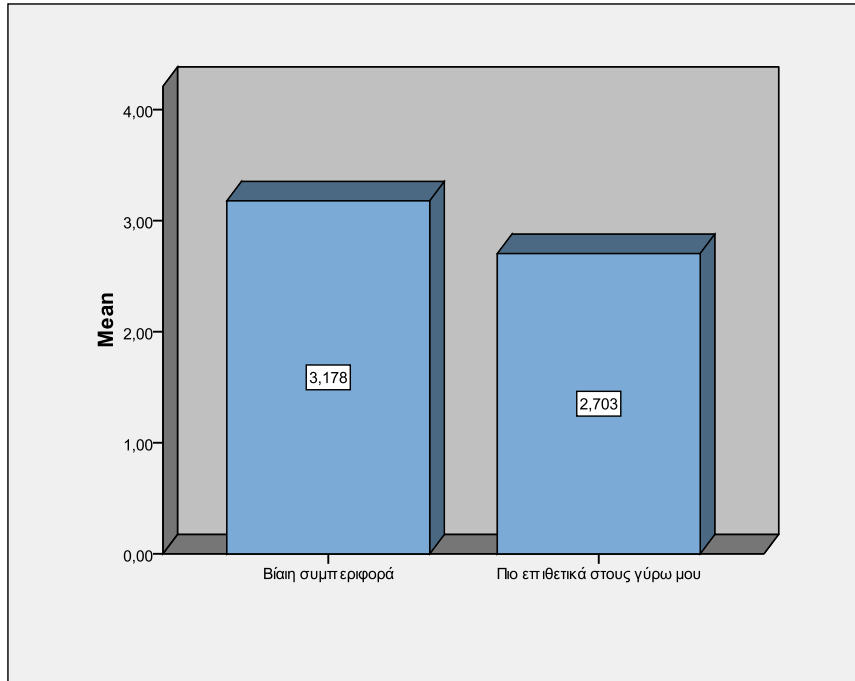


Διάγραμμα 16: Η πολύωρη ενασχόληση με τα ηργ παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει στη βίαη συμπεριφορά

Πιο επιθετικά στους γύρω μου



Διάγραμμα 17: Μετά την ενασχόληση με κάποιο βίαιο παιχνίδι συμπεριφέρομαι πιο επιθετικά στους γύρω μου



Διάγραμμα 18: Η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG συγκριτικά με τη βίαη - επιθετική συμπεριφορά του ατόμου. Μάλιστα, οι ερωτώμενοι σε ποσοστό της τάξης του 32,5% απάντησαν ότι μετά από κάποιο βίαιο παιχνίδι συμπεριφέρονται επιθετικά στους γύρω τους. Όμως διαφωνούν απόλυτα (το 25% του δείγματος) στο ότι η πολύωρη ενασχόληση με τα rpg παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει στη βίαη συμπεριφορά των ατόμων γενικότερα.

Το 65% των ερωτηθέντων μιλάει έντονα κι άσχημα σε περίπτωση κακής επίδοσης τους στο παιχνίδι και το 45% έχει τύχει να καταστρέψει κάποιο αντικείμενο λόγω της έντασης του παιχνιδιού.

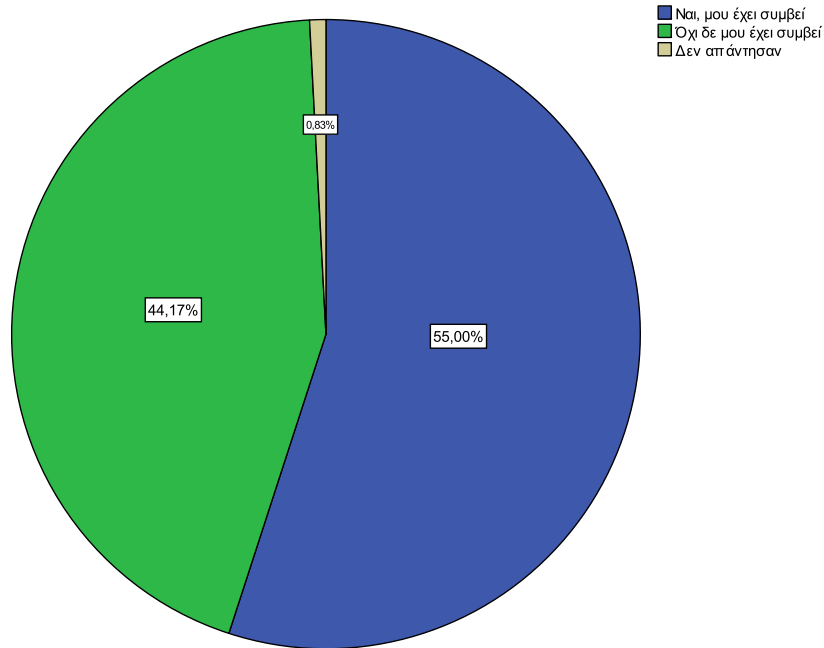
Πίνακας 6: Μιλώ έντονα και άσχημα σε περίπτωση κακής επίδοσης στο παιχνίδι

		Συχνότητα	Ποσοστό	Έγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Valid	Ναι, μου έχει συμβεί	78	65,0%	66,1%	66,1%
	Όχι δε μου έχει συμβεί	40	33,3%	33,9%	100,0%
	Total	118	98,3%	100,0%	
Missing	System	2	1,7%		

		Συχνότητα	Ποσοστό	Εγκυρο ποσοστό	Αθροιστικό ποσοστό
Valid	Ναι, μου έχει συμβεί	78	65,0%	66,1%	66,1%
	Όχι δε μου έχει συμβεί	40	33,3%	33,9%	100,0%
	Total	118	98,3%	100,0%	
Missing	System	2	1,7%		
Total		120	100,0		

Πίνακας 7: Λόγω της έντασης του παιχνιδιού έχει συμβεί να καταστρέψω κάποιο αντικείμενο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι, μου έχει συμβεί	54	45,0%	45,4%	45,4
	Όχι δε μου έχει συμβεί	64	53,3%	53,8%	99,2
	Δεν απάντησε	1	0,8%	0,8%	100,0
	Total	119	99,2%	100,0	
Missing	System	1	0,8%		
Total		120	100,0%		



Διάγραμμα 16: Έχω αρνηθεί πρόταση για έξοδο με φιλικό μου πρόσωπο για να μείνω στο σπίτι και να ασχοληθώ με το παιχνίδι

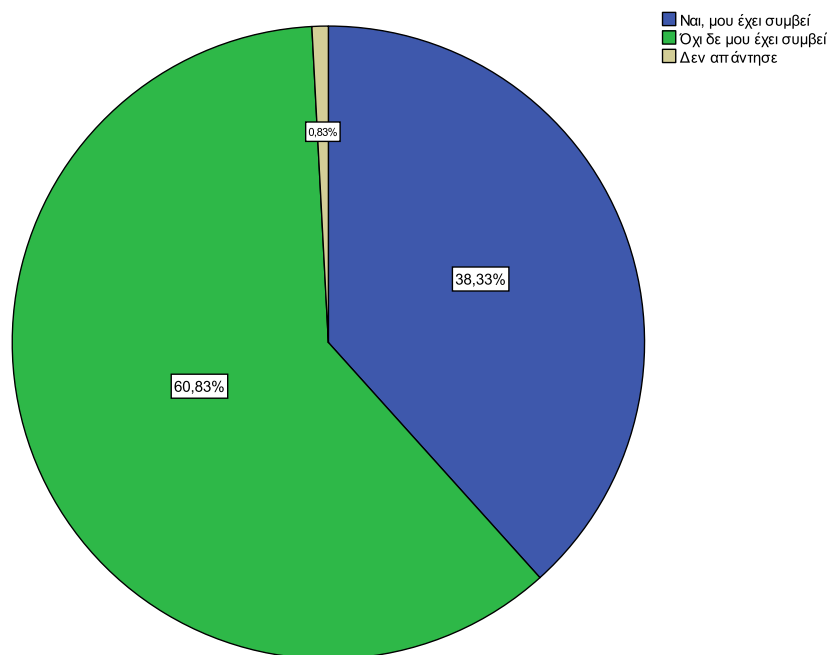
Όπως παρουσιάζεται στο διάγραμμα 19 παραπάνω, το 55% του δείγματος δηλώνει ότι έχει αρνηθεί πρόταση για έξοδο με φιλικό πρόσωπο για να μείνει στο σπίτι και να ασχοληθεί με το παιχνίδι, ενώ οι υπόλοιποι δεν έχουν βρεθεί σε αντίστοιχη θέση. Βέβαια, υπήρξε και ένα μικρό ποσοστό ατόμων που δεν απάντησε στη συγκεκριμένη ερώτηση. Από αυτούς που προτίμησαν να μείνουν στο σπίτι, οι περισσότεροι ήταν 21 και 18 ετών (13 άτομα έκαστη κατηγορία) (βλ. Πίνακα 6).

Πίνακας 8: Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι vs. Ηλικία

		Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι μου		Total
		Ναι, μου έχει συμβεί	Όχι δε μου έχει συμβεί	
Ηλικία	18,00	13	7	20
	19,00	8	3	11
	20,00	8	12	20
	21,00	13	11	24
	22,00	10	4	14
	23,00	4	4	8
	24,00	6	5	11

25,00	4	7	11
66	53	119	

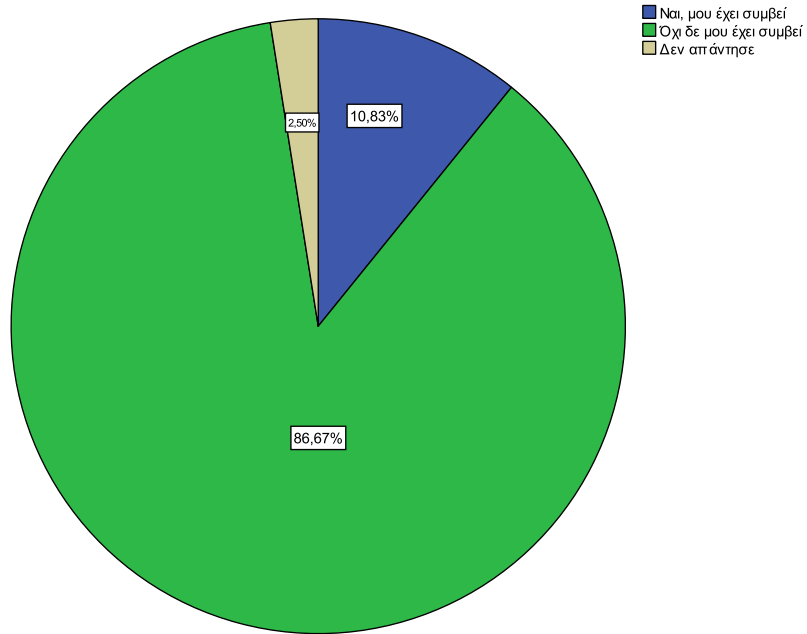
Βέβαια, αυτό δε συμβαίνει και στην εκπλήρωση υποχρεώσεων, όπως δείχνουν τα αποτελέσματα της περιγραφικής ανάλυσης. Ειδικότερα, το 38,33% παραλείπει υποχρεώσεις απέναντι σε στενά πρόσωπα (π.χ. φίλοι, οικογένεια, σύντροφο) προκειμένου να ασχοληθεί με το παιχνίδι.



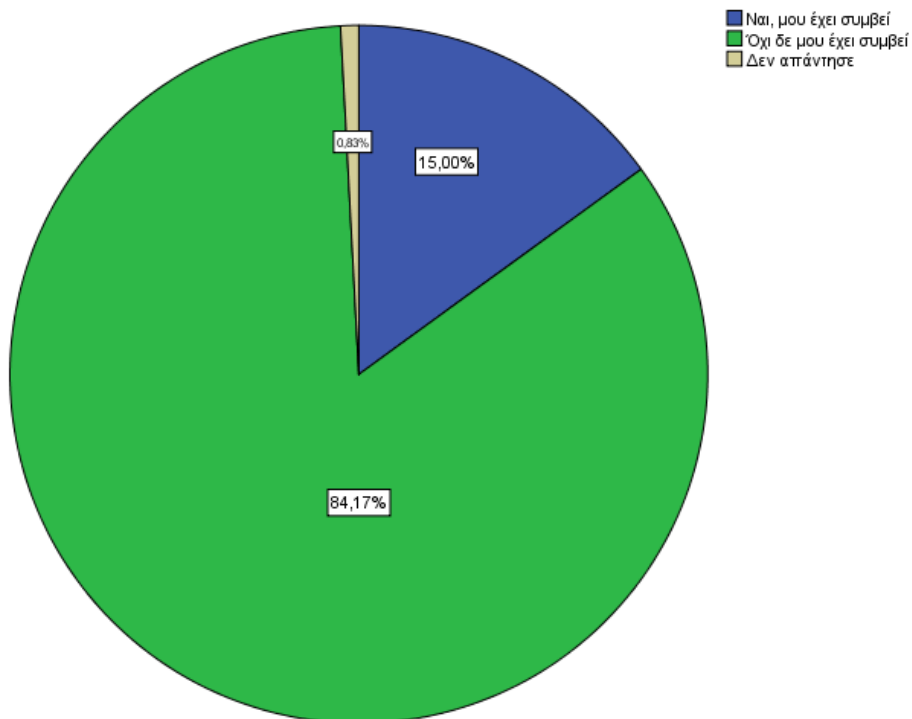
Διάγραμμα 17: Λόγο της ενασχόλησης με το παιχνίδι παραλείπονται υποχρεώσεις απέναντι σε στενά άτομα

Αντιθέτως, το 60,83% δηλώνει ότι δεν παραλείπει τις υποχρεώσεις του απέναντι σε στενά άτομα του περιβάλλοντος του, λόγω της ενασχόλησης με το παιχνίδι.

Σε καμία περίπτωση τα άτομα δε θεωρούν ότι το παιχνίδι είναι σημαντικότερο από το να συναναστρέφονται με τους φίλους τους, καθώς το 86,67% διαφωνεί με το ότι έχουν θεωρήσει πιο σημαντικό ένα RPG από τη συναναστροφή με κάποιο φίλο ή σύντροφο τους. Βέβαια, υπάρχει και ένα ποσοστό της τάξης του 10,83% που δηλώνει ότι θεωρούν πιο σημαντική την ενασχόληση με το παιχνίδι, παρά μια φιλική ή συντροφική τους συναναστροφή.



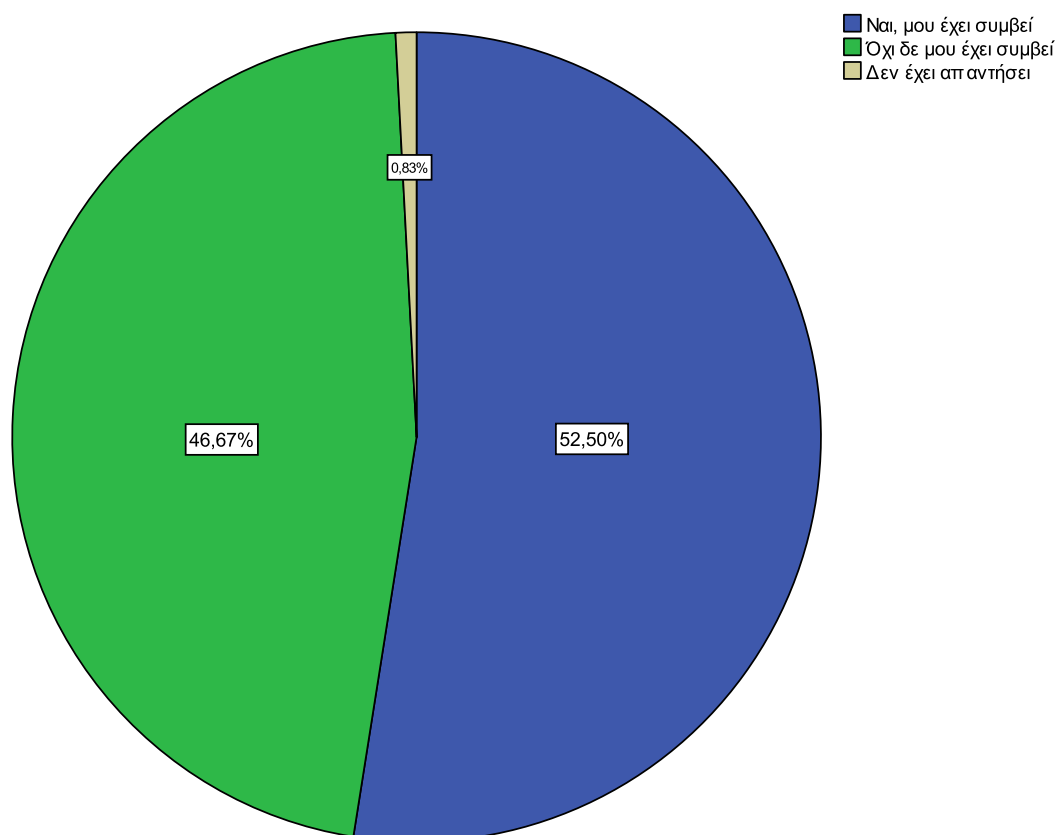
Διάγραμμα 18: Θεωρείται πιο σημαντικό το παιχνίδι από μια φιλική συναναστροφή



Διάγραμμα 19: Έχω διακόψει φιλική ή συντροφική σχέση λόγω της ενασχόλησης με κάποιο RPG

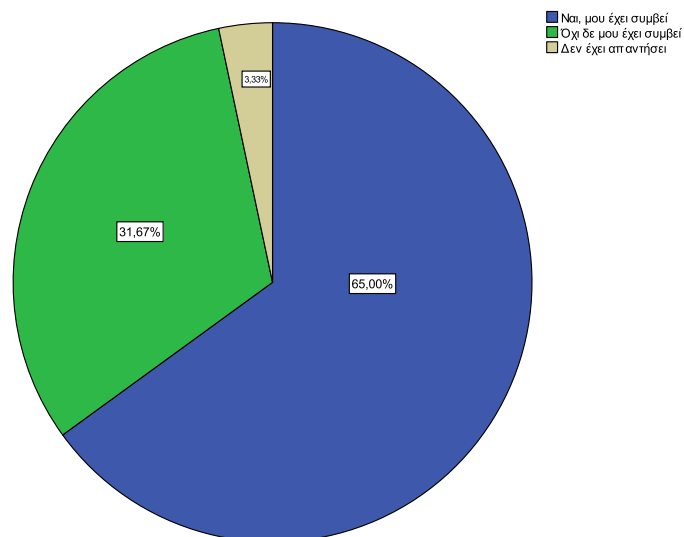
Η σημασία που δίνουν τα άτομα στις φιλικές και συντροφικές τους σχέσεις στον πραγματικό κόσμο ενισχύεται από το γεγονός ότι το 84,17% δηλώνει ότι δεν έχει διακόψει φιλική ή συντροφική σχέση λόγω της ενασχόλησης με κάποιο RPG. Μόνο

το 15% των συμμετεχόντων δηλώνουν ότι τους έχει τύχει να διακόψουν μια τέτοιου είδους σχέση για χάρη της ενασχόλησης τους με το παιχνίδι.



Διάγραμμα 20: Μου έχει γίνει παρατήρηση για τη συμπεριφορά μου έχοντας αίτιο τις ώρες που ξοδεύονται παίζοντας

Βέβαια, όπως παρουσιάζεται στο παραπάνω Διάγραμμα το 52,5% των ερωτηθέντων δηλώνει ότι τους έχει τύχει να τους γίνει παρατήρηση για τη συμπεριφορά τους, έχοντας ως αιτία τις ώρες που ξοδεύουν παίζοντας, ενώ το 65% δήλωσε ότι αν κάποιο κοντινό τους πρόσωπο τους έλεγε ότι πρέπει να σταματήσουν την ενασχόληση τους με κάποιο παιχνίδι, λόγω του ότι είναι προς όφελος του, τότε αυτοί θα σταματούσαν.



Διάγραμμα 21: Αν μου έλεγαν τα κοντινά μου πρόσωπα να σταματήσω την ενασχόληση μου, διότι δεν είναι προς όφελος μου θα τη σταματούσα ή έστω θα τη μείωνα σε κάποιο βαθμό

Όπως φαίνεται στον παρακάτω πίνακα, τα άτομα ηλικίας 21 ετών είναι εκείνα που αφιερώνουν τον περισσότερο χρόνο από τους υπόλοιπους στα RPG, καθώς οι 15 από τους 24 συμμετέχοντες αυτής της ηλικίας αφιερώνουν περισσότερες από 5 ώρες στα RPG.

Πίνακας 9: Ο χρόνος που αφιερώνει στα RPG η κάθε ηλικιακή ομάδα

		Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg				Total
		Λιγότερο από μια ώρα	1-3 ώρες	4-5 ώρες	περισσότερο από 5 ώρες	
Ηλικία	18,00	2	3	2	13	19
	19,00	1	3	3	4	11
	20,00	0	6	4	11	21
	21,00	3	5	1	15	24
	22,00	2	3	3	6	14
	23,00	2	1	1	4	8
	24,00	2	3	1	5	11
	25,00	2	2	3	3	10
	14	26	18	61	119	

Πίνακας 10 : Θα σταματούσα ή θα μείωνα τις ώρες που ασχολούμαι με το παιχνίδι αν μου το ζητούσε κάποιο κοντινό μου πρόσωπο.

		Θα σταματούσα ή θα τη μείωνα αν μου το έκαναν παρατήρηση		
		Ναι, μου έχει συμβεί	Όχι δε μου έχει συμβεί	Total
Ηλικία	18,00	14	4	18
	19,00	8	2	10
	20,00	15	5	20
	21,00	12	12	24
	22,00	8	6	14
	23,00	4	4	8
	24,00	8	3	11
	25,00	9	2	11
	78	38	116	

4.3 Το μορφωτικό επίπεδο και η επίδραση στα διαδικτυακά παιχνίδια

Φαίνεται ότι μεγαλύτερο διάστημα καταναλώνουν εβδομαδιαίως τα άτομα που φοίτησαν μέχρι και το Λύκειο, ενώ τους ακολουθούν εκείνοι οι οποίοι είναι σε κάποια τεχνική σχολή. Τα παιδιά που φοίτησαν μέχρι το Γυμνάσιο φαίνεται να δαπανούν το μικρότερο χρονικό διάστημα στα RPGs.

Πίνακας 11: Χρόνος που αφιερώνεται εβδομαδιαίως σε ηργ σε σχέση με το μορφωτικό επίπεδο

Μορφωτικό επίπεδο	Mean	N	Std. Deviation
Γυμνάσιο	2,0000	1	.
Λύκειο	3,3158	19	1,10818
Τεχνική Σχολή	3,0909	22	,92113
ΙΕΚ	2,8571	7	1,46385
Ανώτατη Εκπαίδευση	3,0000	68	1,13295
Total	3,0513	117	1,10521

Βέβαια, όπως παρουσιάζεται στον παρακάτω πίνακα το αποτέλεσμα αυτό δε θεωρείται στατιστικά σημαντικό, καθώς $.sig > 0.05$ (Sig. 0.443), πράγμα το οποίο

σημαίνει ότι το μορφωτικό επίπεδο δε φαίνεται να επιδρά στις ώρες που καταναλώνει το δείγμα στην ενασχόληση του με τα διαδικτυακά παιχνίδια.

Πίνακας 12: Αποτελέσματα ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,725	1	,725	,591	,443 ^a
	Residual	140,967	115	1,226		
	Total	141,692	116			

a. Predictors: (Constant), Μορφωτικό επίπεδο

b. Dependent Variable: Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg

4.4 Το μορφωτικό επίπεδο και η συμπεριφορά του ατόμου

Σύμφωνα με τον πίνακα της Factor Analysis που διεξήχθη προέκυψαν 2 παράγοντες:

Πίνακας 13: Αποτελέσματα Factor Analysis

	Επιρροές στη συμπεριφορά των ατόμων	Επιρροές στα συναισθήματα
Μπορεί να συμβάλλουν στην απομόνωση του ατόμου	,691	
Βίαη συμπεριφορά	,679	
Εθισμό	,710	
Άσχημα συναισθήματα σε περίπτωση μη πρόσβασης		,666

Ο ένας παράγοντας αφορά στις επιρροές που δέχονται τα άτομα στη συμπεριφορά τους και περιλαμβάνει τις μεταβλητές που προέκυψαν, οι οποίες είναι οι εξής:

- Μπορεί να συμβάλλουν στην απομόνωση του ατόμου
- Βίαη συμπεριφορά
- Εθισμό

Ο άλλος παράγοντας αφορά τα άσχημα συναισθήματα που προκύπτουν όταν τα άτομα δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση στο παιχνίδι.

Οι μεταβλητές των δυο αυτών παραγόντων συσχετίστηκαν με το επίπεδο εκπαίδευσης του ατόμου και προέκυψε ότι το μορφωτικό επίπεδο δεν παρουσιάζει στατιστική σημαντικότητα ως προς το ότι η ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει στην απομόνωση του ατόμου (Πίνακας 14). Δηλαδή, το εάν ένα άτομο είναι στην υψηλότερη ή τη χαμηλότερη βαθμίδα εκπαίδευσης δεν επηρεάζει την απομόνωση που μπορεί να επιφέρει η πολύωρη ενασχόληση με τα παιχνίδια.

Πίνακας 14: Αποτελέσματα ANOVA^b μεταξύ Μορφωτικού επιπέδου και μεταβλητής απομόνωσης του ατόμου

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,062	1	,062	,023	,880 ^a
	Residual	315,633	116	2,721		
	Total	315,695	117			

a. Predictors: (Constant), Μορφωτικό επίπεδο

b. Dependent Variable: Μπορεί να συμβάλλουν στην απομόνωση του ατόμου

Παρόμοια ήταν και τα αποτελέσματα ως προς την επιρροή στη βίαιη συμπεριφορά (Πίνακας 15), αλλά και του εθισμού (Πίνακας 16).

Πίνακας 15: Αποτελέσματα ANOVA^b μεταξύ Μορφωτικού επιπέδου και μεταβλητής βίαιης συμπεριφοράς

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2,250	1	2,250	,759	,385 ^a
	Residual	343,649	116	2,962		
	Total	345,898	117			

a. Predictors: (Constant), Μορφωτικό επίπεδο

b. Dependent Variable: Βίαιη συμπεριφορά

Πίνακας 16: Αποτελέσματα ANOVA^b μεταξύ Μορφωτικού επιπέδου και μεταβλητής εθισμού

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,364	1	,364	,220	,640 ^a
	Residual	191,636	116	1,652		
	Total	192,000	117			

a. Predictors: (Constant), Μορφωτικό επίπεδο

b. Dependent Variable: Εθισμό

4.5 Η κοινωνικοποίηση του ατόμου ανάλογα με το φύλο και το μορφωτικό επίπεδο

Σύμφωνα με την Factor Analysis που διενεργήθηκε η κοινωνικοποίηση των ατόμων αποτελείται από δυο παράγοντες τις Υποχρεώσεις και τις Φιλικές σχέσεις, οι οποίες περιλαμβάνουν τις μεταβλητές: α) Παράλειψη υποχρεώσεων, β) Συναναστροφή με φίλους και γ) Διακοπή σχέσης λόγω παιχνιδιού και την Έξοδο από το σπίτι, η οποία περιλαμβάνει μια μεταβλητή.

Πίνακας 17: Η κοινωνικοποίηση του ατόμου

	Υποχρεώσεις και φιλικές σχέσεις	Έξοδος από το σπίτι
Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι μου		,771
Παραλείπω υποχρεώσεις	,771	
Πιο σημαντικό από τη συναναστροφή με φίλους	,680	
Διακοπεί φιλική ή συντροφικής σχέσης λόγω του παιχνιδιού	,760	

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 2 components extracted.

Οι παραπάνω παράγοντες συσχετίστηκαν με τις μεταβλητές φύλο και μορφωτικό επίπεδο και αποδείχθηκε ότι το φύλο παίζει σημαντικό ρόλο ως προς την άρνηση πρότασης για έξοδο προκειμένου να μείνουν σπίτι και να ασχοληθούν με το παιχνίδι τους (Πίνακας 18). Το εντυπωσιακό είναι ότι στο παραπάνω αποτέλεσμα μεγαλύτερο ποσοστό συμφωνίας έχουν οι γυναίκες, συγκριτικά με τους άνδρες (Πίνακας 19).

Πίνακας 18: Συσχέτιση εξόδου με φίλους και Φύλο παίκτη

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,951	1	,951	3,912	,050 ^a
	Residual	28,444	117	,243		
	Total	29,395	118			

a. Predictors: (Constant), Φύλο

b. Dependent Variable: Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι μου

Πίνακας 19: Άρνηση πρότασης για να παίξω στο σπίτι μου

Φύλο	Mean	N	Std. Deviation
Ανδρας	1,4248	113	,49651
Γυναίκα	1,8333	6	,40825
Total	1,4454	119	,49911

Αναφορικά με το εάν η ενασχόληση με το παιχνίδι προκαλεί παράλειψη υποχρεώσεων απέναντι σε στενά άτομα, φαίνεται και πάλι ότι οι συμμετέχουσες γυναίκες έχουν τη μερίδα του λέοντος (Πίνακας 20), κάτι όμως το οποίο δε θεωρείται στατιστικά σημαντικό αποτέλεσμα (Πίνακας 21).

Πίνακας 20: Οι γυναίκες παραλείπουν τις υποχρεώσεις τους για να ασχοληθούν με το παιχνίδι

Φύλο	Mean	N	Std. Deviation
Ανδρας	1,6018	113	,49171
Γυναίκα	1,8333	6	,40825
Total	1,6134	119	,48902

Πίνακας 21: ANOVA^b – τεστ στατιστικής σημαντικότητας μεταξύ φύλου και παράλειψης υποχρεώσεων

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,306	1	,306	1,281	,260 ^a
	Residual	27,913	117	,239		
	Total	28,218	118			

a. Predictors: (Constant), Φύλο

b. Dependent Variable: Παραλείπω υποχρεώσεις

Αναφορικά με την παραπάνω μεταβλητή φαίνεται ότι ούτε το μορφωτικό επίπεδο επηρεάζει τις απαντήσεις και περαιτέρω τη συμπεριφορά του δείγματος (Πίνακας 21), καθώς η συσχέτιση των δυο μεταβλητών δεν είναι στατιστικά σημαντική.

Πίνακας 22: ANOVA μεταξύ μορφωτικού επιπέδου και παράλειψης υποχρεώσεων

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	,000	1	,000	,002	,965 ^a
	Residual	27,839	116	,240		
	Total	27,839	117			

a. Predictors: (Constant), Μορφωτικό επίπεδο

b. Dependent Variable: Παραλείπω υποχρεώσεις

4.6 Εθισμός και επιθετική συμπεριφορά

Φαίνεται ότι η βίαιη συμπεριφορά μπορεί να λειτουργήσει ως προγνωστικό απόκτησης εθισμού ως προς τα RPGs (Sig. $0.02 < 0.05$), όπως και το αντίθετο (Πίνακας 24), δηλαδή ο εθισμένος παίκτης παρουσιάζει μεγαλύτερες πιθανότητες απόκτησης βίαιης συμπεριφοράς σε σύγκριση με τους παίκτες που δεν παρουσιάζουν εθισμό.

Πίνακας 23: Η βίαιη συμπεριφορά μπορεί να λειτουργήσει ως προγνωστικό απόκτησης εθισμού

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15,207	1	15,207	9,927	,002 ^a
	Residual	180,760	118	1,532		
	Total	195,967	119			

a. Predictors: (Constant), Βίαιη συμπεριφορά

b. Dependent Variable: Εθισμό

Πίνακας 24: Ο εθισμός μπορεί να λειτουργήσει ως προγνωστικό απόκτησης βίαιης συμπεριφοράς

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	27,467	1	27,467	9,927	,002 ^a
	Residual	326,499	118	2,767		
	Total	353,967	119			

a. Predictors: (Constant), Εθισμό

b. Dependent Variable: Βίαιη συμπεριφορά

4.7 Ώρες ενασχόλησης και επιθετική συμπεριφορά

Μεγαλύτερο ποσοστό βίαιης συμπεριφοράς παρατηρείται στα άτομα εκείνα, τα οποία ασχολούνται 1-3 ώρες με τα RPGs (Πίνακας 25).

Πίνακας 25: Βίαιη συμπεριφορά και εβδομαδιαία δαπάνη χρόνου σε RPGs.

Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg	Mean	N	Std. Deviation
Λιγότερο από μια ώρα	3,6429	14	1,49908
1-3 ώρες	3,7692	26	1,58260
4-5 ώρες	3,0000	18	1,41421
περισσότερο από 5 ώρες	2,8361	61	1,82739
Total	3,1597	119	1,71228

Σημαντική είναι η παρατήρηση ότι η επιθετική συμπεριφορά σχετίζεται θετικά και στατιστικά σημαντικά με το χρόνο που δαπανούν τα άτομα στην ενασχόληση τους με τα RPGs, δηλαδή αυτό σημαίνει ότι όσο περισσότερο ασχολούνται τα άτομα τα RPGs, τόσο μεγαλύτερες είναι οι πιθανότητες να εμφανίσουν βίαιη συμπεριφορά.

Πίνακας 26: Θετική συσχέτιση μεταξύ εβδομαδιαίας κατανάλωσης χρόνου σε RPGs και Εμφάνιση Βίαιης συμπεριφοράς

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	16,920	1	16,920	6,016	,016 ^a
Residual	329,047	117	2,812		
Total	345,966	118			

a. Predictors: (Constant), Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg

b. Dependent Variable: Βίαιη συμπεριφορά

4.8 Φύλο και ώρες ενασχόλησης

Οι άνδρες αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στην ενασχόληση τους με τα RPGs, συγκριτικά με τις γυναίκες, στοιχείο το οποίο θεωρείται στατιστικά σημαντικό, σύμφωνα με την ανάλυση η οποία διεξήχθη.

Πίνακας 27: Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg

Φύλο	Mean	N	Std. Deviation
Ανδρας	3,1062	113	1,08037
Γυναίκα	2,1667	6	1,16905
Total	3,0588	119	1,09926

Πίνακας 28: Οι άνδρες δαπανούν περισσότερο χρόνο στην ενασχόληση τους με τα RPGS, σε σχέση με τις γυναίκες

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5,029	1	5,029	4,278	,041 ^a
	Residual	137,559	117	1,176		
	Total	142,588	118			

a. Predictors: (Constant), Φύλο

b. Dependent Variable: Χρόνος που αφιερώνω εβδομαδιαίως σε rpg

Αυτό συμφωνεί με προηγούμενες μελέτες, οι οποίες αποδείκνυαν ότι το φύλο είναι μια μεταβλητή που επηρεάζει την ενασχόληση με τα RPGs, με τους άνδρες να είναι περισσότερο φανατικοί χρήστες από τις γυναίκες.

Κεφάλαιο 5^ο

Συμπεράσματα

Καθώς οι τεχνολογίες αναπτύσσονται, το διαδίκτυο το οποίο εξελίσσεται έχει συμπεριλάβει τον τομέα του παιχνιδιού (gaming) και της ψυχαγωγίας. Τα δεδομένα του Gaming έχουν διαφοροποιηθεί συγκριτικά με τα πρώτα χρόνια εμφάνισης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στα παιχνίδια εντάχθηκε μια κατηγορία, η οποία παίζει σημαντικό ρόλο στην καθημερινή ζωή των χρηστών και γνωρίζει σπουδαία αναγνώριση μεταξύ αυτών. Η νέα αυτή κατηγορία παιχνιδιών, η οποία γίνεται ολοένα και πιο δημοφιλής είναι τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games-RPG), τα οποία αντιπροσωπεύουν ένα νεοσύστατο τμήμα της αγοράς διασκέδασης με αρκετές προοπτικές οικονομικής ανάπτυξης.

Στο ερευνητικό πεδίο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δίνεται τελευταία ιδιαίτερη έμφαση στην ανάλυση των κοινωνικών δομών που αυτά δημιουργούν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις των παιχτών τους, στην ανάλυση των κινήτρων των παικτών, αλλά και στις επιπτώσεις που επιφέρουν στη συμπεριφορά και την προσωπικότητα των ατόμων τα διάφορα RPGs.

Η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος προς διερεύνηση έγινε προκειμένου να αναλύσουμε το κατά πόσο τα RPGs επιδρούν στη συμπεριφορά των χρηστών τους. Πιο συγκεκριμένα, σκοπός της παρούσας εργασίας ήταν να διερευνήσουμε το εάν οι νέοι αναπτύσσουν επιθετική συμπεριφορά, απομόνωση από το φιλικό τους περιβάλλον και τον οικογενειακό τους περίγυρο και εάν αναπτύσσουν σε κάποιο βαθμό εθισμό στο διαδίκτυο μέσω της ενασχόλησής τους με τα RPGs.

Σκοπός μας ήταν η συλλογή δεδομένων από φοιτητές όλων των τμημάτων του ΤΕΙ Ηρακλείου Κρήτης και από νέους που συγκεντρώνονται σε net café και πολυχώρους. Τα ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν σε φοιτητές, ανεξαρτήτως εξαμήνου φοίτησης, αλλά και σε άτομα τα οποία δεν ανήκαν στο φοιτητικό πληθυσμό του Ηρακλείου. Η ηλικιακή διακύμανση που επιλέχθηκε ήταν άτομα μεταξύ 18 έως 25 ετών. Συνολικά, μοιράστηκαν 120 ερωτηματολόγια, τα 80 εκ των οποίων μοιράστηκαν στο χώρο του ΤΕΙ Ηρακλείου και τα υπόλοιπα 40 σε διάφορα net café της πόλης του Ηρακλείου.

Από τα 120 άτομα του δείγματος το 95% αυτών ήταν άνδρες και το υπόλοιπο 5% ήταν γυναίκες με μέση ηλικία των συμμετεχόντων τα 21 έτη με τους άνδρες να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στην ενασχόληση τους με τα RPGs, συγκριτικά με τις γυναίκες. Το μορφωτικό επίπεδο των περισσότερων (ποσοστό της τάξης του 57,5%) είναι υψηλό, καθώς αποτελείται από άτομα τα οποία φοιτούν στην Ανώτατη Εκπαίδευση.

Το μεγαλύτερο ποσοστό των ερωτώμενων απάντησε ότι σε εβδομαδιαία βάση ασχολείται με τα on line games (RPG) πάνω από 5 ώρες, ενώ οι περισσότεροι βρίσκονται στο σπίτι τους και όχι σε κάποιο net café. Φαίνεται ότι μεγαλύτερο διάστημα καταναλώνουν εβδομαδιαίως τα άτομα που έχουν αποφοιτήσει από το Λύκειο, ενώ τους ακολουθούν εκείνοι οι οποίοι είναι σε κάποια τεχνική σχολή.

Ως προς τις κατηγορίες παιχνιδιών που προτιμούν, οι περισσότεροι εκ των ερωτηθέντων δήλωσαν ότι προτιμούν μεταξύ άλλων τα παιχνίδια στρατηγικής σε μεγαλύτερο ποσοστό. Αναφορικά με την κατάταξη των RPGs, την πρώτη θέση καταλαμβάνει στην παρούσα μελέτη το LOL, ενώ δεύτερο WOW. Στην Τρίτη θέση έρχεται το DOTA II, ενώ το Lineage ακολουθεί 4^ο στη σειρά προτίμησης στο εν λόγω δείγμα.

Επιπλέον, αναφορικά με τους λόγους για τους οποίους ασχολούνται με τα RPGs, οι περισσότεροι ανέφεραν ότι ασχολούνται γιατί το βρίσκουν ενδιαφέρον ή για να περάσει η ώρα τους. Αξιοσημείωτο είναι βέβαια το γεγονός ότι ορισμένα άτομα ανέφεραν ότι ασχολούνται με τα RPGs διότι κάνουν νέους φίλους.

Στην παρούσα έρευνα φαίνεται ότι οι χρήστες θεωρούν ότι τα παιχνίδια αλλάζουν τον τρόπο σκέψης των ατόμων αλλά και τη συμπεριφορά τους. Αναφορικά με τις επιδόσεις και τις αποδόσεις τους σε άλλες ασχολίες, οι περισσότεροι παρατηρούν μια πτώση, για παράδειγμα στη σχολή ή την εργασία τους. Ιδιαίτερα χαμηλό είναι το ποσοστό συμφωνίας των ατόμων ως προς το ότι υπάρχει ταύτιση του εαυτού τους με τον χαρακτήρα που έχουν επιλέξει στο παιχνίδι.

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα δήλωσαν ότι κατά κάποιο τρόπο η πολύωρη ενασχόληση με τα RPG μπορεί να συμβάλλει στην απομόνωση του ατόμου. Αντικρουόμενη βέβαια είναι η άποψη που εκφράζει η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος, η οποία

συμφωνεί ότι τα RPG μπορούν να συμβάλλουν στην κοινωνικοποίηση των ατόμων, μέσω της γνωριμίας τους και συνομιλίας τους με άλλα άτομα που ασχολούνται με το ίδιο παιχνίδι. Δηλαδή φαίνεται ότι ναι μεν υπάρχει μια απομόνωση από τον πραγματικό κόσμο, αλλά εντείνεται η κοινωνικοποίηση στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Μάλιστα, το επίπεδο κοινωνικοποίησης τους στο περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας είναι τέτοιο, όπου οι περισσότεροι δηλώνουν ότι τους έχει συμβεί να γνωρίσουν κάποιο συμπαίκτη στο παιχνίδι και να διατηρούν φιλικές σχέσεις με αυτόν στην καθημερινότητα τους.

Βέβαια, αξίζει να σημειωθεί ότι το εάν ένα άτομο είναι στην υψηλότερη ή τη χαμηλότερη βαθμίδα εκπαίδευσης, αυτό δεν επηρεάζει την απομόνωση που μπορεί να επιφέρει η πολύωρη ενασχόληση με τα παιχνίδια.

Αναφορικά με τον εθισμό που ενδεχομένως προκαλούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια, σημειώνεται ότι στην παρούσα έρευνα η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος συμφωνεί απόλυτα ότι η πολύωρη ενασχόληση με τα παιχνίδια μπορεί να προκαλέσει εθισμό του χρήστη.

Η επιθετική συμπεριφορά των ατόμων, η οποία μπορεί να εμφανισθεί ανεξαρτήτως μορφωτικού επιπέδου των ατόμων, επίσης φαίνεται ότι επηρεάζεται από την πολύωρη ενασχόληση με τέτοιου είδους παιχνίδια. Συγκεκριμένα, οι περισσότεροι συμφωνούν στο ότι η πολύωρη ενασχόληση με τα RPGs δεν μπορεί να συμβάλει στη διαμόρφωση βίαιης συμπεριφοράς εκ μέρους τους, κάτι βέβαια το οποίο δεν εκφράζεται με επιθετική συμπεριφορά στους γύρω τους.

Οι συνηθέστερες εκφράσεις βίαιης συμπεριφοράς είναι όταν οι ερωτηθέντες μιλούν έντονα κι άσχημα σε περίπτωση κακής επίδοσης τους στο παιχνίδι ή έχει τύχει να κατασρέψουν κάποιο αντικείμενο λόγω της έντασης που τους έχει προκαλέσει το παιχνίδι.

Μεγάλο μέρος των συμμετεχόντων δηλώνουν ότι έχουν αρνηθεί πρόταση για έξοδο με φιλικό πρόσωπο για να μείνουν στο σπίτι και να ασχοληθούν με το παιχνίδι με σημαντικό ρόλο ως προς την άρνηση πρότασης για έξοδο προκειμένου να μείνουν σπίτι και να ασχοληθούν με το παιχνίδι τους να εμφανίζεται στις γυναίκες.

Βέβαια, αυτό δε συμβαίνει στην περίπτωση τήρησης των υποχρεώσεων τους, καθώς το μεγαλύτερο μέρος του δείγματος δηλώνει ότι δεν παραλείπει τις υποχρεώσεις του

απέναντι σε στενά άτομα του περιβάλλοντος του, λόγω της ενασχόλησης με το παιχνίδι, κάτι το οποίο δεν επηρεάζεται από το φύλο και το μορφωτικό επίπεδο των ατόμων.

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι η βία συμπεριφορά μπορεί να λειτουργήσει ως προγνωστικό απόκτησης εθισμού ως προς τα RPGs και αντίστροφα, δηλαδή ο εθισμένος παίκτης να εμφανίσει μεγαλύτερες πιθανότητες εκτόνωσης βίαιης συμπεριφοράς συγκριτικά με εκείνους τους παίκτες που δεν εμφανίζουν συμπτώματα εθισμού με τα μεγαλύτερα συμπτώματα εθισμού να παρουσιάζονται στα άτομα εκείνα, τα οποία ασχολούνται 1-3 ώρες με τα RPGs.

Παράλληλα ενθαρρυντικό είναι το γεγονός ότι σε καμία περίπτωση τα άτομα δε θεωρούν ότι το παιχνίδι είναι σημαντικότερο από το να συναναστρέφονται με τους φίλους τους, χωρίς όμως να λείπει κι ένα μικρό μέρος εκείνων που θεωρούν πιο σημαντική την ενασχόληση τους με το παιχνίδι, παρά μια φιλική ή συντροφική τους συναναστροφή στον πραγματικό κόσμο.

Παραπάνω από το 50% του δείγματος δηλώνει ότι τους έχει τύχει να τους γίνει παρατήρηση για τη συμπεριφορά τους, έχοντας ως αιτία τις ώρες που ξοδεύουν παίζοντας, ενώ το μεγάλο μέρος δήλωσε ότι αν κάποιος κοντινό τους πρόσωπο τους έλεγε ότι πρέπει να σταματήσουν την ενασχόληση τους με κάποιο παιχνίδι, λόγω του ότι είναι προς όφελος του, τότε αυτοί θα σταματούσαν.

Σημαντική είναι η παρατήρηση ότι η επιθετική συμπεριφορά σχετίζεται θετικά και στατιστικά σημαντικά με το χρόνο που δαπανούν τα άτομα στην ενασχόληση τους με τα RPGs, δηλαδή αυτό σημαίνει ότι όσο περισσότερο ασχολούνται τα άτομα τα RPGs, τόσο μεγαλύτερες είναι οι πιθανότητες να εμφανίσουν βία συμπεριφορά.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση – Μεταφρασμένη στα ελληνικά

Αλμπανάκη, Ξ. (2014) Παιχνίδι ρόλων. *Virtual School*.
<http://blogs.sch.gr/speaker/tag/%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%81%CF%8C%CE%BB%CF%89%CE%BD-rpg/>. [Ανακτήθηκε στις 08/10/2014]

Γιουτάνη, Φ. και Καγιούτη, Ε. (2006) *Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδραση τους στην ψυχοσύνθεση των παιδιών της έκτης δημοτικού*. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Εθνικό και Καποδιστριακό πανεπιστήμιο Αθηνών.

Cohen L. Manion L. (1994) *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας* Αθήνα : Μεταίχμιο

Graham, G. (2001) *Το Ίντερνετ: μία κοινωνιολογική προσέγγιση* Αθήνα: Περίπλους

Ενημερωτικός Κόμβος Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου, (2012) *Ευρωπαϊκή Μελέτη για τις online συμπεριφορές εξάρτησης*<http://blogs.sch.gr/internetsafety/archives/1199>. [Ανακτήθηκε στις 2/10/2014]

Ζέττα, Μ. (2011) *Ηλεκτρονικό παιχνίδι και επιπτώσεις* Διπλωματική εργασία: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
<https://dspace.lib.uom.gr/bitstream/2159/14907/3/%CE%96ettaMariaMsc2011.pdf>
[Ανακτήθηκε στις 9/10/2013]

Hasiad (2014) *Ερωτοαπαντήσεις για τα διαδικτυακά παιχνίδια*
http://www.hasiad.gr/index.php/index.php?option=com_content&view=article&id=33%3A2011-04-09-13-47-42&catid=1&Itemid=21&lang=el. [Ανακτήθηκε 02/10/2014]

Καραπέτσας, Α.Β. Καραπέτσας, Β.Α. Ζυγούρης, Ν.Χ. και Φώτης, Α.Ι. (2014) *Εθισμός στο διαδικτυακό παιχνίδι. Αιτία παρουσίας του φαινομένου. Διάγνωση. Μέθοδοι πρόληψης και αντιμετώπισης* Εγκέφαλος, τεύχος 51, σ. 10-16

Καραπιέρης, Χ. Παπαλουκάς, Σ. και Ξένος, Μ. (2008) *Συμμετοχικά παιχνίδια στο διαδίκτυο, συμβολή στην εκπαίδευση από απόσταση* Πτυχιακή εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Σχολή Θετικών Επιστημών & Τεχνολογίας, ΠΣ Πληροφορικής

Καπόλου – Ιωαννίδη Ε. (χ.χ) *Κοινωνιολογική Έρευνα – Μέθοδοι και τεχνικές Σημειώσεις στο μάθημα: Μεθοδολογία Έρευνας του τομέα Κοινωνιολογίας της Εθνικής Σχολής Δημόσιας Υγείας*

http://www.google.gr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&ved=0CDYQFjAB&url=http%3A%2F%2Fwww.nsph.gr%2FFiles%2F006_Koinoniologi%2FResearch_Stages.doc&ei=eTDtUoO_McT9ygOvl4GACQ&usg=AFQjCNEEh_oAA4UkkyOU0Gw-kISRzEW3mOQ [Ανακτήθηκε 30/09/2014]

Κατερέλος, Ι. Τσεκέρης, Χ. Λαμβδάς, Μ. Δημητρίου, Κ. (2010) *Ερευνητικά δεδομένα για τα διαδικτυακά παιχνίδια* Ιατρικά θέματα, τεύχος 59, σ. 13-17, <http://www.isth.gr/images/uploads/1-5-KATARELOS.pdf> [Ανακτήθηκε 1/8/2014]

Μερκούρης, Α. (2008) *Μεθοδολογία της νοσηλευτικής έρευνας* Ίων: Έλλην

Modern Diplomacy (2013) *Ταυτότητες του μέλλοντος* http://www.presscode.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=14255:2013-01-22-11-49-16&catid=133:social-media-world&Itemid=168 [Ανακτήθηκε στις 05/10/2014]

Μπαρμπάτσης, Κ. Οικονόμου, Δ. Παπαμαγκανά, Ι. Ζώζας, Ι. (χ.χ.) *Ηλεκτρονικά παιχνίδια ως εκπαιδευτικά εργαλεία* ΠΡΑΚΤΙΚΑ 2^ο Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας <http://www.ekped.gr/praktika10/gen/115.pdf>, [Ανακτήθηκε στις 16/8/2014]

Μυσιρλάκη, Σ. και Παρασκευά, Φ. (2011) *Ηλεκτρονικά παιχνίδια, κίνητρα και μάθηση: Διερευνώντας το πεδίο των MMOGs* Πρακτικά Εργασιών 7^ο Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος ΙΙ, σ. 13-20 Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010 <http://korinthos.uop.gr/~hcticte10/proceedings/107.pdf> [Ανακτήθηκε στις 16/8/2014]

Παναγιωτόπουλος, Ν. (2013) *Ψηφιακή Ελλάδα* <http://blogs.sch.gr/nikpanag96/2013/05/12/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE-%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%AC%CE%B4%CE%B1/> [Ανακτήθηκε 01/10/2014]

Παρασκευοπούλου – Κόλλια, Ε.Α. (1998) *Μεθοδολογία ποιοτικής έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες και συνεντεύξεις* Open Education – The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology, Vol. 4, No. 1

Πέλλας, Ν. Καζανίδης, Ι. (2012) *Διερεύνηση των προφίλ και των αντιλήψεων ενήλικων χρηστών σε πολυχρηστικά εικονικά περιβάλλοντα*. Πρακτικά εργασιών 8^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, σ. 1-8, ηλεκτρονικά διαθέσιμο: <http://hcicte2012.uth.gr/main/sites/default/files/proc/Proceedings/PellasKazanidis2.pdf> [Ανακτήθηκε 1/8/2014]

Παπάνης, Ε. (2011) *Μεθοδολογία Έρευνας στο Διαδίκτυο* Αθήνα: Σιδέρης

Πρώιος, Π.Α. (2014) *Το φαινόμενο της βίας στην παιδική ηλικία και η ευθύνη μας να το αντιμετωπίσουμε* <http://www.psychologynow.gr/tributes/fainomeno-tis-vias-stin-paidiki-ilikia-kai-i-eythyni-mas-na-antimetopisoyme-toy-panteli> [Ανακτήθηκε στις 02/10/2014]

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004) *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας* (Τόμος Α') Αθήνα: ιδίων

Τσώλη, Θ. (2008) *Εξάρτηση, Εθισμός στο Internet: μια υπαρκτή απειλή* <http://www.tovima.gr/science/article/?aid=244780> [Ανακτήθηκε στις 02/10/2014]

Φλώρος, Γ. Σιώμοκος, Κ. Σφακιανάκης, Ε. (2012) *Εθισμός στο διαδίκτυο και άλλες διαδικτυακές συμπεριφορές υψηλού κινδύνου* Αθήνα: Λιβάνης

Χατζούδης, Δ.Α. Αυλωνίτης, Κ.Ν. Σαρηγιαννίδης, Λ.Ι. και Μαδυτινός, Δ.Ι. (2010) *Παράγοντες που επηρεάζουν την συμμετοχή σε διαδικτυακά παιχνίδια: μια εμπειρική έρευνα* ΕΣΔΟ 2010 σ. 193-210

Ξενόγλωσση

Achterbosch, L. Pierce, R. and Simmons, G. (2008) *Massively multiplayer online role-playing games: The past, present, and future* ACM Comput. Entertainment, 5, 4, Article 9

Amory, A. Naicker, K. Vincent, J. & Claudia, A. (1998) *Computer Games as a Learning Resource* Proceedings of ED-MEDIA, ED-TELECOM 98, World Conference on Education Multimedia and Educational Telecommunications, Vol. 1, p.50-55

Anderson, C. A. Carnagey, N. L. Flanagan, M. Benjamin, A. J. Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004) *Violent computer games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior* Advances in Experimental Social Psychology, 36, p.199-249

Anderson, C. A. & Murphy, C. R. (2003) *Violent computer games and aggressive behavior in young women* Aggressive Behavior, 29, p.423-429

Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2002) *Human aggression* Annual Review of Psychology, 53, p. 27-51

Anderson, C.A. & Bushman B.J. (2001) *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the Scientific Literature* Psychological science, Vol. 12, No. 5

Baker, C. (2010) *Nimrod, the World's First Gaming Computer* <http://www.wired.com/2010/06/replay/> [Accessed: 30/09/2014]

Baker, K. (2013) *The Ultimate Guide to Classic Game Consoles* eBook format by EbookIt.com

Bandura, A. (1973) *Aggression: A social learning theory analysis* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

BBC News, (2006) *PlayStation 3 sells out at launch* <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6135452.stm> [Accessed: 01/10/2014]

- Beentjes - Johannes W. Erik de Koning Frank Huysmans (2001) *Children's comprehension of visual formal features in television programs* Journal of Applied Developmental Psychology 22, p.623-638
- Bianchi, A. and Phillips, J.G. (2005) *Psychological predictors of problem mobile phone use* Cyber Psychology and Behavior, Vol. 8 (1), p.39–51
- Boulos, M.N.K. Hetherington, L. and Wheeler, S. (2007) *Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education* Health Information & Libraries Journal, Volume 24, Issue 4, p. 233–245
- Bryce, Jo and Rutter, J. (2003) *Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming* Leisure Studies, Vol. 22, p.1–15
- Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2002) *Violent computer games and hostile expectations: A test of the General Aggression Model* Personality and Social Psychology Bulletin, Vol.28, p.1679-1686
- Calvert, S.L. & Tan, S. (1994) *Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. Special Issue: Effects of interactive entertainment technologies on development* Journal of Applied Developmental Psychology, Vol.15 (1), p.125-139
- Caplan, S. Williams, D. & Yee, N. (2009) *Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players* Computers in Human Behavior, Vol. 25, p. 1312–1319
- Castronova, E. (2006) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games* University Of Chicago Press
- Castronova, E. (2003) *Theory of the Avatar* ECoNStore CESIFO WORKING PAPER NO. 863 CATEGORY 2: PUBLIC CHOICE
- Charlton, J. P. & Danforth, I. D. W. (2007) *Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing* Computers in Human Behavior, Vol.23, p.1531–1548

- Choi, D. and Kim, J. (2004) *Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents* Cyber Psychology and Behavior, Vol.7(1), p. 11–24
- Chudnofsky, L (2008) *MTV's True Life Takes a Look at 'Second Life'* <http://remotecontrol.mtv.com/2008/05/29/mtvs-true-life-takes-a-look-at-second-life/>, [Accessed: 01/09/2014]
- Chumbley, J. and Griffiths, M.D. (2006) *Affect and the computer game player: The effect of gender, personality, and game reinforcement structure on affective responses to computer game-play* Cyber Psychology & Behavior, Vol. 9(3), p.308–316.
- Cole, H. & Griffiths, M. (2007) *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers* Cyber Psychology & Behavior, Vol. 10(4), p.575-583
- Collins, K. (2005) *From bits to hits: video games music changes its tune*. Film International, School of Music, University of Windsor
- Dempsey, J. V. Haynes, L. L. Lucassen, B.A. Casey, M. S. (2002) *Forty simple computer games and what they could mean to educators* Simulation & Gaming, Vol. 33(2), p.157-168
- Dillon, R. (2011) *The Golden Age of Video Games: The Birth of a Multibillion Dollar Industry* Taylor & Francis, LLC
- Diskin, P. (2004) *Nintendo Entertainment System Documentation* Tokyo: Nintendo
- Dobson, Jason (2006) *Sonic The Hedgehog Celebrates 15th Anniversary* http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=9832 [Accessed: 01/10/2014]
- Douglas, S. (1952) *Noughts And Crosses - The oldest graphical computer game* <http://www.pong-story.com/1952.htm> [Accessed: 01/10/2014]
- Donovan, T. (2010) *Replay: The history of video games* Great Britain: Yellow Ant
- Ducheneaut, N. and Moore, R.J. (2004) *The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game* Proceedings of the 2004 ACM conference on Computer supported cooperative work p. 360-369

Dyer, M. & Pereira, C. (2013) *World of Warcraft: Warlords of Draenor Announced* <http://www.ign.com/articles/2013/11/08/world-of-warcraft-warlords-of-draenor-announced> [Accessed: 02/09/2014]

Fromme J. (2003) *Computer Games as a Part of Children's Culture* Game research the international journal of computer game research, vol. 3, issue 1, may 2003

Futter, M. (2014) *World Of Warcraft Subscriptions Slide by 800,000*. *Game informer* <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2014/08/05/world-of-warcraft-subscriptions-slide-by-1-2-million.aspx> [Accessed 02/09/2014]

Games Press, (2007) *Lineage II. The resource for games journalists* <http://www.gamespress.com/> [Accessed 03/10/2014]

Gaudiosi, J. (2012) *Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World* <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/> [Accessed: 06/09/2014]

Gautam, L. (2014) *How to Overcome an MMORPG Addiction* <http://www.wikihow.com/Overcome-an-MMORPG-Addiction> [Accessed: 03/09/2014]

Geen, R. G. (1990) *Human aggression*. Pacific Grove, CA: McGraw Hill

Gentile, D. A. Lynch, P. J. Linder, J. R. & Walsh, D. A. (2004) *The effects of violent computer game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance* *Journal of Adolescence*, Vol. 27, p.5-22

Ghani, J.A. and Deshpande, S.P. (1994) *Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction* *Journal of Psychology*, Vol. 128(4), p. 381–391

Glenday, Craig (2009) ed. *Guinness World Records 2009, GUINNESS WORLD RECORDS* (paperback ed.). Random House, Inc. p. 241

Griffiths, M.D. Davies, N.O. and Chappell, D. (2004) *Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers* *Journal of Adolescence*, Vol. 27, p.87–96

Grüsser, S.M. Thalemann, R. and Griffiths M.D. (2007) *Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression* CyberPsychology & Behavior, Vol. 10, Issue 2

Haagsima, M. (2008) *Gaming Behavior among Dutch males: Prevalence and risk factors for children*. Faculty of Behavioral Sciences, Master thesis at University of Twente, Enschede

Holtz, P. & Appel, M. (2011) *Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence* Journal of Adolescence Vol. 34, Issue 1, p.49 - 58

Inkpen, K. Klawe, M. Booth, K. & Upitis, R. (1995) *Playing Together beats Playing Alone* Especially for girls, CSCL 95, Bloomington, Indiana

Jakobson, M. & Taylor, T. L. (2003) *The Sopranos meets Ever Quest: Social networking in massively multiplayer online games* Proceedings of the 5th International Digital Arts and Culture Conference, p. 81-90, Melbourne, Australia.

Kalning, K. (2007) *If Second Life is not a Game, what is it?* http://www.nbcnews.com/id/17538999/ns/technology_and_science-games/t/if-second-life-isnt-game-what-it/#.VBglghYnF5R [Accessed: 01/09/2014]

Kasavin, G. (2004) *World of Warcraft* Database in Warner, D. and Raiter, M. (2005) *Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space* International Review of Information Ethics, Vol. 4, p.46-52

Kauder, R. (2013) *Woman loses children to 'World of Warcraft' addiction* Coeur d'Alene <http://www.kxly.com/news/north-idaho-news/woman-loses-children-to-world-of-warcraft-addiction/22550764> [Accessed: 03/09/2014]

Kim, E. J. Namkoong, K. Ku, T. Kim, S.J. (2008) *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits* European Psychiatry, Vol.23, Issue 3,p. 212–218

Kirriemuir, J. (2002) *Video gaming, education and digital learning technologies* D-Lib Magazine, Vol.8(2)

Koo, D. Lee, S. and Chang, H. (2007) *Experiential motives for playing online games* Journal of Convergence Information Technology, Vol.2(2), p. 38–51

- Koufaris, M. (2002) *Applying the Technology Accpetance Model and Flow theory to Online Consumer Behaviour* Information Systems Research (13:2), p. 205-223
- Lanzi, P.L. (2011) *A Short History of Videogames. Videogame Design and Programming* Politecnico di Milano <http://www.pierlucalanzi.net/wp-content/teaching/vdp/VDP2011-01-History-Short.pdf>. [Accessed: 05/09/ 2014]
- LaRose, R. Lin, C. A. & Eastin, M. S. (2003) *Unregulated internet usage: Addiction, habit, or deficient self-regulation* Media Psychology, Vol. 5, p. 225–253
- Lawry, J. Upitis, R. Klawe, M. Anderson, A. Inkpen, K. Ndunda, M. Hsu, D. Leroux, S. & Lepper, M. R. & Chabay, R. (1985) *Intrinsic motivation and instruction: Conflicting views on the role of motivational processes in computer-based education* Educational Psychologist, Vol. 20(4), p. 217-230
- Lee, S. Suh, Y. Kim, J. and Lee, K. (2004) *A cross-national market segmentation of online game industry using SOM Expert System with Applications*, Journal of Marketing Communication, Vol. 27, p. 559–570
- Lemmens, J.S. Valkenburg, P.M. Jochen, P. (2009) *The Effects of Pathological Gaming on Aggressive Behavior* Journal of Youth and Adolescence, Vol. 40, p. 38–47
- Lo, Shao-Kang ; Wang, Chih-Chien; Fang, W. (2005) *Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players* Cyber Psychology & Behavior, Vol. 8, Issue 1, p. 15-20
- Macintosh, (2009) *League of Legends* <http://www.gamespot.com/league-of-legends/> [Accessed: 02/10/2014]
- Moon, J.-W. and Kim, Y.-G. (2001) *Extending the TAM for the World-Wide-Web context* Information and Management, Vol. 38, p. 217-230
- Mulligan, Jessica & Patrovsky, Bridgette (2003) *Developing Online Games: An Insider's Guide* New Riders
- Nowak, P. (2008) *Video games turn 50* Technology Entertainment www.hrsbstaff.ednet.ns.ca

- Nyitray, K.J. (2011) *William Alfred Higinbotham: Scientist, Activist, and Computer Game Pioneer* IEEE Annals of the History of Computing, April–June 2011
- Prensky, M. (2002) *The motivation of gameplay* On the Horizon, Vol.10(1)
- Provenzo, E.F. (1991) *Video kids: Making sense of Nintendo* Cambridge, MA: Harvard
- Ransom-Wiley, James (2007) *Chasing pellets: Pac-Man tries to make history again* http://en.wikipedia.org/wiki/Toru_Iwatani#cite_note-1 [Accessed: 01/10/2014]
- Rehbein, F. Psych, G. Kleimann, M. Mediasci, G. and Mößle T. (2010) *Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey* Cyber psychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 13(3), p.269-277
- Safko, L. and Brake, D. (2009). *The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success* Wiley
- Shaw, L. and Gant, L.M. (2002) *In defense of the internet: The relationship between internet communication and depression, loneliness, self-esteem, and perceived social support* Cyber Psychology and Behavior, Vol. 5(2), p.157–171
- Sheff, David (1993) *Game Over* New York: Random House
- Sherr, I. (2014) *Player Tally for 'League of Legends' Surges* <http://blogs.wsj.com/digits/2014/01/27/player-tally-for-league-of-legends-surges/> [Accessed 06/09/2014]
- Schilling, M.A. (2003) *Technological Leapfrogging* California Management Review, LESSONS FROM THE U.S. VIDEO GAME CONSOLE INDUSTRY
- Slater, M. Usoh, M. and Crysanthou, Y. (1995) *The influence of dynamic shadows on presence in immersive virtual environments* Springer Computer Science, New York.
- Stetina, B.U. Kothgassner, O. Lehenbauer, M. and Kryspin-Exner, I. (2011) *Beyond the fascination of online-games: Probing addictive behavior and depression in the world of online-gaming* Computers in Human Behavior, Vol. 27, Issue 1, p.473–479

Silberman, G.P. (2006) *"Patents Are Becoming Crucial to Video Games"* The National Law Journal.

Smithsonian, (2008). *Ralph Baer: Recovering the History of the Video Game* http://invention.smithsonian.org/resources/online_articles_detail.aspx?id=531

[Accessed: 30/09/2014]

Smyth, J.M. (2007) *Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play* *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 10, Issue 5, p. 717-721

Snow, B. (2008) *World of Warcraft addicts 10 million subscribers* http://web.archive.org/web/20080128195245/http://www.gamepro.com/news.cfm?article_id=157968 [Accessed: 30/09/2014]

Steinkuehler, C. A. (2004) *Learning in massively multiplayer online games* In Y. B. Kafai, W. A. Sandoval, N. Enyedy, A. S. Nixon & F. Herrera (Eds.), *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences* (pp. 521–528). Mahwah, NJ: Erlbaum

Vorderer P. and Bryant, J (2006) *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequence*. Edited by Vorderer P. and Bryant, J. (Lea's Communication Series)

Walter, D. (1998) *The Golden Age of Video Game Arcades* Twin Galaxies.

Wei, R. (2007) *Effects of Playing Violent Videogames on Chinese Adolescents' Pro-Violence Attitudes, Attitudes Toward Others, and Aggressive Behavior* *Cyber Psychology & Behavior*, Vol. 10(3), p. 371-380

Weiss, B.A. (2014) *Atari Football. Review* <http://allgame.com/game.php?id=9555&tab=review> [Accessed: 01/10/2014]

Wan, C. and Chiou, W. (2006) *Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents* *Cyber Psychology and Behavior*, Vol. 9(3), p.317–324.

Whittaker, J. (2004) *The cyberspace handbook* Routledge

- Williams, D. Consalvo, M. Caplan, S. and Yee, N. (2009) *Looking for Gender: Gender Roles and Behaviors Among Online Gamers* Journal of Communication, Vol. 59, Issue 4, p. 700–725
- Williams, D. & Skoric, M. (2007) *Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game* Communication Monographs, Vol. 72, Issue 2
- Williams, D. (2006) *Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions* Journal of Communication Vol. 56, Issue 1, p. 69–87
- Williams, D. (2006) *A Brief Social History of Game Play* In P. Vorderer & J. Bryant (eds) *Playing Video Games* (pp 197-212) Mahwah, NJ; Erlbaum
- Winter, D. (2008) *Pong Story* <http://www.pong-story.com/intro.htm> [02 Αυγούστου 2008]
- Wolf, M.J.P. (2012) *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* Published by Wolf, M.J.P.
- Wolf, M.J.P. (2008) *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* Published by Wolf, M.J.P.
- Yee, N. (2002) *Ariadne – Understanding MMORPG Addiction* <http://www.quilageo.com/wp-content/uploads/2013/07/Understanding-MMORPG-Addiction.pdf> [Accessed: 05/09/ 2014]
- Ybarra, M.L. Diener-West, M. Leaf, P.J. Hamburger, M. Boxer, P. (2008) *Linkages Between Internet and Other Media Violence With Seriously Violent Behavior by Youth* Pediatrics, Vol. 122, No. 5, November 1, p. 929 -937
- Zackariasson Peter and Wilson T.L. (2004) *Internetworked after-sales service* Industrial Marketing Management Vol. 33, Issue 2, p. 75–86