



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΛΟΓΩΝ & ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

Διπλωματική Εργασία

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση



Φοιτητής: Πενταζίδης Ηλίας
ΑΜ: 50347341

Επιβλέπων Καθηγητής

Φωτόπουλος Παναγιώτης
Αναπληρωτής Καθηγητής

ΑΘΗΝΑ-ΑΙΓΑΛΕΩ, ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2023



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
FACULTY OF ENGINEERING
DEPARTMENT OF ELECTRICAL & ELECTRONICS ENGINEERING

Diploma Thesis

Online Gaming and Society: Motivational Mechanics and Addiction



Student: Pentazidis Ilias
Registration Number: 50347341

Supervisor

Photopoulos Panagiotis
Associate Professor

ATHENS-EGALEO, OCTOBER 2023

Η Διπλωματική Εργασία έγινε αποδεκτή και βαθμολογήθηκε από την εξής τριμελή επιτροπή:

Φωτόπουλος Παναγιώτης, Αναπληρωτής Καθηγητής (Επιβλέπων)	Γαλατά Σωτηρία, Επίκουρη Καθηγήτρια	Οδυσσέας Τσακίριδης, Επίκουρος Καθηγητής
(Υπογραφή)	(Υπογραφή)	(Υπογραφή)

Copyright © Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ και Πενταζίδης Ηλίας,
Μάρτιος, 2023**

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

Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον/την συγγραφέα του και δεν πρέπει να ερμηνευθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις θέσεις του επιβλέποντος, της επιτροπής εξέτασης ή τις επίσημες θέσεις του Τμήματος και του Ιδρύματος.

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ


Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Πενταζίδης Ηλίας του Ελευθέρου, με αριθμό μητρώου 50347341 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Μηχανικών του Τμήματος Ηλεκτρολόγων και Ηλεκτρονικών Μηχανικών,

δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του διπλώματός μου.

Ο Δηλών
Ηλίας Πενταζίδης


(Υπογραφή φοιτητή)

Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της διπλωματικής εργασία, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου και επιβλέποντα της έρευνας Παναγιώτη Φωτόπουλο. Τόσο η επιστημονική και συμβουλευτική του καθοδήγηση όσο και οι εύστοχες και εποικοδομητικές παρατηρήσεις του σε όλα τα στάδια της διπλωματικής έκανε την όλη έρευνα στοχευμένη και πάνω από όλα ευχάριστη.

Επίσης, θέλω να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου προς τον δάσκαλο μου από το Λύκειο, Νικόλαο Πελαδαρινό. Ήταν όχι μόνο ένας εξαιρετικός εκπαιδευτικός, αλλά και ένας εξαιρετικός μέντορας που με καθοδήγησε και με ενέπνευσε σε κάθε βήμα της ακαδημαϊκής μου πορείας. Τόσο η αγάπη του για την διδασκαλία όσο η μεγαλοψυχία του είναι αξιοθαύμαστες.

Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω τους γονείς μου, Ελευθέριο Πενταζίδα & Ειρήνη Παπαδοπούλου, οι οποίοι υπήρξαν ένα ανεκτίμητο στήριγμα καθ' όλη τη διάρκεια των ακαδημαϊκών μου σπουδών και στους οποίους οφείλω τη πορεία των σπουδών μου. Ήταν πάντα εκεί να με εμπνεύσουν και να με ενθαρρύνουν να επιδιώξω τους στόχους μου. Η πίστη τους στις δυνατότητες μου με έκαναν να προοδεύσω και να επιτυγχάνω στη ζωή. Θα τους είμαι πάντα υπόχρεος για την ευκαιρία που μου παρείχαν να καλλιεργήσω τον εαυτό μου τόσο στις σπουδές μου όσο και σαν χαρακτήρα.

10/10/2023

Ηλίας Πενταζίδης

Περίληψη

Αυτή η έρευνα αποσκοπεί αρχικά στον εντοπισμό των Κινήτρων (Motivations) που οδηγούν τον παίκτη στο διαδικτυακό παιχνίδι και στην παρατήρηση του βαθμού Δέσμευσης (Engagement) στο παιχνίδι. Ολοκληρώνοντας, προσπαθούμε να εντοπίσουμε και να αναλύσουμε πιθανά μοτίβα που καταλήγουν στην κατάχρηση των Online παιχνιδιών όπου και το χαρακτηρίζουμε ως Εθισμό (Addiction). Διερευνούμε πως η συμπεριφορά των παικτών στην αυτό-βελτίωση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σχετίζεται με τις εκτιμήσεις των στόχων και των προδιαθέσεων των κινήτρων των παικτών. Στα πλαίσια της διπλωματικής αξιοποιήθηκαν οι μέθοδοι της Ποσοτικής και Ποιοτικής έρευνας. Δημιουργήσαμε και εφαρμόσαμε ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις με σκοπό να διερευνήσουμε τα ζητήματα που σχετίζονται με το διαδικτυακό παιχνίδι στους φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Το εμπειρικό μοντέλο των κινήτρων των παικτών στα διαδικτυακά παιχνίδια παρέχει τα θεμέλια για την κατανόηση και την αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο οι παίκτες διαφέρουν μεταξύ τους και του τρόπου με τον οποίο τα κίνητρα του παιχνιδιού σχετίζονται με την ηλικία, το φύλο, τα πρότυπα χρήσης και τις συμπεριφορές στο παιχνίδι. Τα ευρήματά μας υποδηλώνουν ότι το παιχνίδι τείνει να επηρεάζεται λιγότερο από την όρεξη του παίκτη για παιχνίδι και ενδεχομένως είναι αποτέλεσμα προσαρμοστικής μαθησιακής συμπεριφοράς τα οποία καθορίζονται από το ίδιο το παιχνίδι. Τα παιχνίδια φαίνεται να μπορούν να παρακινήσουν τους παίκτες να παίξουν ενθαρρύνοντας το μη ηθικό παιχνίδι μέσω της ανταγωνιστικής πίεσης, της ανταμοιβής και επιβράβευσης.

Λέξεις – κλειδιά

Κίνητρα, Δέσμευση, Προβληματικό Παιχνίδι, Online παιχνίδι.

Abstract

This research aims firstly to identify the Motivations that drive player to play online games and to observe the level of Engagement in online games. Lastly, we try to identify and analyze possible patterns that result in what we consider to be an Addiction. We investigate how players' self-improvement behavior during gameplay is related to players' evaluations of goals and motivational dispositions. Within the thesis, the methods of Quantitative and Qualitative research were utilized. We created and applied questionnaires and interviews in order to investigate the issues related to online gaming among students of the University of West Attica. The empirical model of player motivation in online games provides a foundation for understanding and evaluating how players differ from each other and how game motivation is related to age, gender, usage patterns and game play behaviors. Our findings suggest that gaming tends to be less influenced by player's motive for play and possibly derives from adaptive learning behaviors which are determined by the game itself. Games appear to be able to motivate players to play by encouraging non-moral play through competitive pressure, rewards and incentive.

Keywords

Motivation, Engagement, Problem VideoPlaying, Online gaming.

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	13
Αντικείμενο της διπλωματικής εργασίας.....	13
Σκοπός και στόχοι.....	13
Μεθοδολογία.....	14
Καινοτομία.....	14
Δομή.....	14
1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο : Κίνητρα για παιχνίδι.....	17
1.1 Εισαγωγή στα MMORPG.....	17
1.2 Ιστορία των MMORPG.....	17
1.3 Μηχανές PLATO και παιχνίδι.....	18
1.4 Multi User Dungeon.....	18
1.5 Η αναβάθμιση των Multi User Dungeons.....	19
1.6 Η ίδρυση του World of Warcraft.....	19
1.7 Τρόπος παιχνιδιού στα MMORPG.....	20
1.8 Online παιχνίδια σαν εργασία.....	21
1.8.1 Ευτραπεία και καθοδηγούμενη ανάπτυξη.....	21
1.8.2 Η επίδραση της προτεσταντικής ηθικής στις αντιλήψεις για το παιχνίδι.....	23
1.8.3 Αναζητώντας την σχέση διαδικτυακών παιχνιδιών και εργασίας.....	25
1.9 Η στρατηγική του Gamification.....	32
1.9.1 Το Gamification στο εκπαιδευτικό σύστημα.....	33
1.10 Η στρατηγική του Grind.....	35
2 Κεφάλαιο 2^ο : Η έρευνα του Yee.....	36
2.1 Παρακινητικοί μηχανισμοί.....	37
2.2 Ευρήματα της έρευνας του Yee.....	39
2.3 Ερωτηματολόγιο του Yee.....	40
3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο : Κατάχρηση στα Online παιχνίδια.....	43
3.1 Κλίμακα μέτρησης προβληματικού παιχνιδιού.....	43
3.2 DSM-IV.....	43
3.3 Κριτήρια προβληματικού παιχνιδιού.....	43
3.3.1 Παθολογικός Τζόγος.....	44
3.3.2 Εξάρτηση.....	45
3.4 Ευρήματα της έρευνας του Salguero.....	46
4 Κεφάλαιο 4^ο : Η έννοια της Δέσμευσης.....	48
4.1 Η έρευνα του Schaufeli.....	48
4.2 Η Δέσμευση του εργαζόμενου και η Δέσμευση στο παιχνίδι.....	48
4.3 Συνιστώσες της Δέσμευσης.....	50
4.4 Το ερωτηματολόγιο του Schaufeli.....	51
5 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο : Άλλες έρευνες επάνω στα Online παιχνίδια.....	52
5.1 Internet addiction: The Emerge of a New Clinical Disorder.....	52
5.2 The Associations Between Gaming Motivations and Internet Gaming Disorder.....	53
5.3 Prevalence and Underlying Factors of Mobile Game Addiction.....	53
6 Κεφάλαιο 6^ο : Πιλοτική έρευνα επάνω στα παιχνίδια.....	55
6.1 Ερωτηματολόγιο πιλοτικής έρευνας.....	56
7 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο : Η Έρευνα μας.....	57
7.1 Σκοπός και Στόχος.....	57
7.2 Διεξαγωγή Έρευνας.....	57
7.3 Εργαλεία.....	57
7.4 Μέθοδοι Έρευνας.....	58
7.4.1 Πρωτογενής και Δευτερογενής Έρευνα.....	58
7.4.2 Ερωτηματολόγιο.....	59
7.4.3 Συνέντευξη.....	60

8	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8^ο : Στατιστική επεξεργασία	64
8.1	Ευρήματα Ποσοτικής Έρευνας	64
8.1.1	Κλίμακα Likert	65
8.1.2	T-Test και ANOVA	72
9	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9^ο : Συνεντεύξεις	81
9.1	Μεθοδολογία	81
9.2	Δειγματοληψία	82
9.3	Ανάλυση Ερωτήσεων	82
9.4	Ανάλυση Ευρημάτων	83
9.5	Ερωτήσεις Συνέντευξης	83
9.6	Δέσμευση	83
9.7	Επιβράβευση, Εκπαίδευση, Εμμόνη	84
9.8	Ανταγωνισμός, Αυτό-εκπαίδευση, Επιδόσεις	85
10	Συζήτηση	85
10.1	Μηχανισμοί	85
10.2	Σχέσεις	86
10.3	Δέσμευση	87
11	Συμπεράσματα	88
11.1	Ποσοτική και Ποιοτική έρευνα	88
11.1.1	Κίνητρα για παιχνίδι	88
11.1.2	Εθιστικές συμπεριφορές παιχνιδιού	89
11.1.3	Δέσμευση στα παιχνίδια	89
11.1.4	Ομαδοποιήσεις με βάση τα Δημογραφικά στοιχεία	90
11.2	Περιορισμοί έρευνας	91
	Βιβλιογραφία – Αναφορές - Διαδικτυακές Πηγές	91
	Παράρτημα Α	97
	Ερωτήσεις Ποσοτικής Έρευνας	97
	Παράρτημα Β	98
	Ηχογραφημένες Συνεντεύξεις	98
	Παίκτης 1	98
	Παίκτης 2	101
	Παίκτης 3	107
	Παράρτημα Γ	115
	Forums	115

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1. Το κίνητρο της Επίτευξης και οι συνιστώσες της.....	37
Πίνακας 2. Τα Κοινωνικά κίνητρα και οι συνιστώσες της.....	38
Πίνακας 3. Τα κίνητρα της Προσήλωσης και οι συνιστώσες της.	38
Πίνακας 4. Συσχετίσεις μεταξύ των Κινήτρων και της Ηλικίας και των Ωρών παιχνιδιού ανά εβδομάδα (Yee, 2006b).....	39
Πίνακας 5. Διαφορές φύλου στις συνιστώσες των Κινήτρων (Yee, 2006b).	40
Πίνακας 6. Ερωτήσεις κατηγορίας Επίτευξης από το ερωτηματολόγιο του Nick Yee (Yee, 2006b)....	41
Πίνακας 7. Ερωτήσεις της κατηγορίας Κοινωνικά από την έρευνα του Nick Yee (Yee, 2006b)....	41
Πίνακας 8. Ερωτήσεις της κατηγορίας Προσήλωσης από το ερωτηματολόγιο του Nick Yee (Yee, 2006b).....	42
Πίνακας 9. Η κατηγορία του Παθολογικού Τζόγου και οι υπό συνιστώσες της (Salguero, 2002)....	44
Πίνακας 10. Η κατηγορία της Εξάρτησης και οι υπό συνιστώσες της (Salguero, 2002).....	45
Πίνακας 11. Εφαρμογή μεθόδου στατιστικού ελέγχου Διεργασίας για τη συνεχή Επαλήθευση (CPV) των ερωτήσεων (Salguero, 2002).	46
Πίνακας 12. Ερωτήσεις των κατηγοριών Παθολογικός Τζόγος και Εξάρτηση από την έρευνα του Salguero (Salguero, 2002).	47
Πίνακας 13. Η Δέσμευση και οι συνιστώσες της.	51
Πίνακας 14. Ερωτηματολόγιο του Schaufeli για την εργασιακή Δέσμευση.	51
Πίνακας 15. Ερωτηματολόγιο από την Πιλοτική μας έρευνα.	56
Πίνακας 16. Αριθμός ερωτήσεων για την κάθε συνιστώσα και το Cronbach's Alpha αντίστοιχα.	64
Πίνακας 17. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία των κινήτρων..	73
Πίνακας 18. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Δέσμευσης .	74
Πίνακας 19. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Εξάρτησης.	74
Πίνακας 20. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία των Κινήτρων. .	75
Πίνακας 21. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Δέσμευσης.	75
Πίνακας 22. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Εξάρτησης.	76
Πίνακας 23. ANOVA τεστ για την κατηγορία των Κινήτρων ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού....	77
Πίνακας 24. ANOVA τεστ για την κατηγορία της Δέσμευσης ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού....	77
Πίνακας 25. ANOVA τεστ για την κατηγορία του Εθισμού ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού.	78

Πίνακας 26. Ερωτηματολόγιο διπλωματικής επάνω σε Κίνητρα, Δέσμευση και Προβληματικό Παιχνίδι..... 97

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αντικείμενο της διπλωματικής εργασίας

Στη σύγχρονη κοινωνία, το παιχνίδι έχει εξελιχθεί από απλή διασκέδαση σε πολυδιάστατη εμπειρία φέρνοντας την φαντασία μπροστά σε μια οθόνη. Είναι ένας κόσμος όπου οι παίκτες δένονται συναισθηματικά και εμπλέκονται σε περιπέτειες που εξάπτουν τη φαντασία τους. Οι παίκτες επενδύουν ατελείωτες ώρες στους εικονικούς κόσμους αναζητώντας την επιτυχία και την αυτό-ικανοποίηση.

Το αντικείμενο της διπλωματικής είναι η διερεύνηση της σχέσης που διαμορφώνουν οι παίκτες με τα δικτυακά παιχνίδια. Πολυάριθμες έρευνες έχουν δείξει πως υπάρχει ένα μεγάλο ποσοστό παικτών που, αποφασίζοντας να παίξουν παιχνίδια, παραμελούν τους εαυτούς τους για να ικανοποιήσουν μια εμμονική συμπεριφορά για παιχνίδι. Στο επόμενο μελετάμε το τι είναι αυτό που παρακινεί τους παίκτες να ασχοληθούν με τα διαδικτυακά παιχνίδια. Έτσι μελετάμε το τι είναι αυτό που δίνει Κίνητρο στον παίκτη για να συνεχίζει να παίζει ακάθεκτα στα εικονικά περιβάλλοντα.

Εκτός από τα παραπάνω, μερικοί ερευνητές υποστηρίζουν πως τα διαδικτυακά παιχνίδια μοιάζουν ολοένα και περισσότερο με την εργασία. Στο τελευταίο σκέλος της έρευνας μας μελετάμε την έννοια της Δέσμευσης του παίκτη στα παιχνίδια σαν έναν τρόπο διερεύνησης αυτής της σχέσης παιχνιδιού και εργασίας. Σκοπός της έρευνας είναι να καταγράψει πως οι νέοι χαρακτηρίζουν την εμπλοκή της στα διαδικτυακά παιχνίδια.

Σκοπός και στόχοι

Σκοπός της έρευνας είναι η διερεύνηση της σχέσης που διαμορφώνουν οι παίκτες με τα δικτυακά παιχνίδια δηλαδή οι συνήθειες και οι συμπεριφορές που διαμορφώνουν οι φοιτητές απέναντι στ διαδικτυακό παιχνίδι. Οι στόχοι της έρευνας είναι η μελέτη της ανταπόκρισης των φοιτητών στα τρία ισχυρότερα

Ο σκοπός της έρευνας είναι να εντοπίσει τις συνήθειες και τις συμπεριφορές που αναπτύσσουν οι φοιτητές απέναντι στα διαδικτυακά παιχνίδια. Οι στόχοι της έρευνας είναι οι εξής:

1. Η ανταπόκριση των φοιτητών που συμμετείχαν στην έρευνα στους στα τρία ισχυρότερα Κίνητρα (Motivations) των διαδικτυακών παιχνιδιών τα οποία είναι οι Μηχανισμοί (Mechanics), οι Σχέσεις (Relationships) και η Απόδραση (Escapism)
2. Η διερεύνηση της συμπεριφοράς των παικτών απέναντι στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, η ανάπτυξη σχέσεων Εξάρτησης (Addiction) με τα διαδικτυακά παιχνίδια.
3. Ο προσδιορισμός του επιπέδου Δέσμευσης (Engagement) των μετεχόντων στην έρευνα απέναντι στα διαδικτυακά παιχνίδια.
4. Ο εντοπισμός τυχόν εξάρτησης των παραπάνω μεταβλητών που περιγράφηκαν παραπάνω, δηλαδή Κίνητρα, Εξάρτηση και Δέσμευση, από το φύλο, την ηλικία και τις ώρες παιχνιδιού.

Η απάντηση αυτών των ερευνητικών ερωτημάτων έγινε με την βοήθεια ενός ερωτηματολογίου και συνεντεύξεων τα αποτελέσματα των οποίων αναφέρονται στα κεφάλαια 7 και 8 αντίστοιχα.

Μεθοδολογία

Για να μελετήσουμε την σχέση που διαμορφώνουν οι παίκτες με τα δικτυακά παιχνίδια δημιουργήσαμε ένα ερωτηματολόγιο το οποίο και διανεμήθηκε σε Φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Το ερωτηματολόγιο ήταν διαθέσιμο προς απάντηση από τους φοιτητές με ημερομηνία έναρξης από τις 23/05/2023 έως και τις 26/05/2023. Στην Ποσοτική έρευνα (Quantitative research) συμμετείχαν 85 φοιτητές όπου το ηλικιακό δείγμα των φοιτητών που απάντησε στο ερωτηματολόγιο ποικίλει από άτομα ηλικίας 18 χρόνων έως και 26 χρόνων. Το ερωτηματολόγιο περιλάμβανε τέσσερις ενότητες οι οποίες συγκέντρωσαν πληροφορίες για την Εξάρτηση από τα διαδικτυακά παιχνίδια, τα Κίνητρα των παικτών για να συνεχίζουν να παίζουν και τη Δέσμευση που παρουσιάζουν απέναντι στα παιχνίδια. Επιπλέον το ερωτηματολόγιο περιλαμβάνει τη συλλογή Δημογραφικών στοιχείων (ηλικία, φύλο, ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα). Πριν τη διεξαγωγή της έρευνας έγινε μια πιλοτική έρευνα η οποία, έδωσε τη δυνατότητα να γίνουν επιμέρους μικρές αλλαγές στο ερευνητικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε έτσι ώστε οι ερωτήσεις του να είναι πιο κατανοητές και να έχουν νόημα για τους φοιτητές που συμμετείχαν.

Τέλος, αξιοποιώντας την μέθοδο της Ποιοτικής έρευνας, διεξήγαμε συνεντεύξεις προκειμένου να κατανοήσουμε καλύτερα τις λεπτομέρειες των απόψεων των παικτών.

Καινοτομία

Στα αρχικά στάδια της διπλωματικής όπου και μελετήθηκαν προϋπάρχουσες έρευνες διαπιστώσαμε πως τα διαθέσιμα στοιχεία στην χώρα μας για τον Εθισμό στα παιχνίδια αλλά κυρίως για τα Κίνητρα για παιχνίδι είναι περιορισμένα. Γι αυτό το λόγο αποφασίσαμε να μελετήσουμε τον παράγοντα των Κινήτρων από τον Nick Yee και τον Εθισμό από την έρευνα του Salguier προκειμένου να δούμε πως οι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών συμπεριφέρονται σε σχέση με παίκτες από άλλα μέρη του κόσμου.

Ένα ακόμα ενδιαφέρον ζήτημα που συζητάμε στην διπλωματικής μας είναι οι σχέσεις μεταξύ παιχνιδιού και εργασίας. Οι διεθνείς δημοσιεύσεις που υπάρχουν ερευνούν το θέμα κυρίως με ποιοτικές έρευνες. Σε αυτή την έρευνα θέλαμε να δημιουργήσουμε ένα ερωτηματολόγιο το οποίο θα δίνει απαντήσεις στις έννοιες της Δέσμευσης σαν ένα μετρό ποσοτικής διερεύνησης αυτής της σχέσης. Έτσι λοιπόν αντλώντας πληροφορίες για το πώς χαρακτηρίζεται η Δέσμευση στον εργασιακό τομέα με βάση τον ερευνητή Schaufeli, αποφασίσαμε να τροποποιήσουμε το ήδη υπάρχον μοντέλο του και να το προσαρμόσουμε στις ανάγκες της έρευνας μας.

Δομή

Το κεφάλαιο 1 αποτελεί μια ιστορική αναδρομή στην κατηγορία παιχνιδιών MMORPG. Γίνεται αναφορά στο πρώτο δικτυωμένο παιχνίδι το οποίο έδωσε μια νέα μορφή στα τότε παιχνίδια. εξετάζει την αντίληψη για τον ελεύθερο χρόνο η οποία υπάρχει στα διαδικτυακά παιχνίδια. Γίνεται αναφορά στην γενική έννοια του παιχνιδιού και πως αυτή έχει αλλάξει με την πάροδο του χρόνου. Έπειτα γίνεται αναφορά στις σύγχρονες εταιρίες παιχνιδιών που έχουν καταφέρει, μελετώντας τις ψυχικές και συναισθηματικές πτυχές του ανθρώπινου χαρακτήρα, να δημιουργήσουν εξωγενείς παράγοντες που προωθούν την περαιτέρω εμπλοκή του παίκτη σε αυτά. Τα σύγχρονα παιχνίδια είναι γεμάτα με αποστολές και καθήκοντα που πειθαρχούν τον παίκτη στο να είναι αποδοτικός και παραγωγικός παίκτης. Ο παίκτης είναι υποχρεωμένος να ακολουθήσει το μονοπάτι που υποδεικνύει το παιχνίδι εάν ο ίδιος θέλει να προοδεύσει σε μεταγενέστερα στάδια του παιχνιδιού. Μέσω της επιβράβευσης και ανταμοιβής οι εταιρίες παιχνιδιών δίνουν το κίνητρο στον παίκτη να αποδεχτεί

αυτές τις αποστολές όσο δύσκολες ή και κουραστικές μπορεί να είναι για τον παίκτη. Μια συνήθεια παιχνιδιού ο οποία μοιάζει με εκείνη της εργασίας.

Στο κεφάλαιο 2 αποτελεί την μελέτη του ερευνητή Nick Yee αναφορά στην κατηγορία παιχνιδιών MMORPG ([Yee, 2006b](#)). Ο Yee ήθελε να ανακαλύψει τι κάνει τον παίκτη να συνεχίζει να παίζει διαδικτυακά παιχνίδια. Με την έρευνα του ήθελε να μελετήσει τα Κίνητρα των παικτών για παιχνίδι. Μέσα από διαδικτυακά ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις ήταν σε θέση να διακρίνει τους πιο σοβαρούς παρακινητικούς μηχανισμούς για παιχνίδι που ήταν οι Σχέσεις που δημιουργούνται μέσα στα διαδικτυακά παιχνίδια, η Απόδραση από τα ζητήματα της προσωπικής τους ζωής, ο Ανταγωνισμός μεταξύ των παικτών, η Πρόοδος στο παιχνίδι και οι Μηχανισμοί που περιγράφουν τη λειτουργία του παιχνιδιού.

Το κομμάτι του Εθισμού στα διαδικτυακά παιχνίδια βασίστηκε στις ψυχιατρικές παθήσεις με βάση το Διαγνωστικό και Στατιστικό Εγχειρίδιο Ψυχικών Διαταραχών (DSM). Στο κεφάλαιο 3 λοιπόν γίνεται αναφορά στην έρευνα του Salguero ο οποίος χρησιμοποιώντας τις διαταραχές του Παθολογικού Τζόγου και της Εξάρτησης από Ουσίες παρατήρησε παρόμοια συμπτώματα με εκείνα του εθισμού στα βιντεοπαιχνίδια ([Salguero, 2002](#)). Διαμορφώνοντας λοιπόν το ερωτηματολόγιο του με βάση την 4^η έκδοση του Διαγνωστικού και Στατιστικού Εγχειριδίου Ψυχικών Διαταραχών δημιούργησε το δικό του μοντέλο για τη διερεύνηση του εθισμού με τίτλο Προβληματικό Παιχνίδι. Διαπίστωσε πως το παιχνίδι γίνεται προβληματικό ειδικά σε μικρές ηλικίες όταν οι παίκτες παίζουν ακατάπαυστα παραμελώντας την προσωπική τους ζωή και υποχρεώσεις. Αναφέρει πως το πρόβλημα του εθισμού στα παιχνίδια είναι ένα σοβαρό ζήτημα στο οποίο πρέπει να γίνουν περισσότερες μελέτες για να αποφευχθούν οι συνέπειες του.

Το κεφάλαιο 4 περιλαμβάνει την έρευνα του Schaufeli όπου και μελετά την εργασιακή Δέσμευση ([Schaufeli, 2009](#)). Ήθελε να προσδιορίσει το πόσο ευχάριστη είναι η δουλειά που κάνει ο κάθε εργαζόμενος και αν αυτή η δουλειά φαίνεται να δρα θετικά ή αρνητικά στην ψυχολογία του εργαζόμενου. Τέλος, αναλύεται το μοντέλο του Schaufeli για τη Δέσμευση με τις αντίστοιχες συνιστώσες.

Στο κεφάλαιο 5 γίνεται ανασκόπηση ερευνών διεθνούς αρθρογραφίας για την διερεύνηση των ενδεχόμενων προβληματικών συμπεριφορών στα διαδικτυακά παιχνίδια. Οι έρευνες του κεφαλαίου αυτού αξιοποίησαν τα εμπειρικά μοντέλα που αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια προκειμένου ελέγξουν πως τα μοντέλα αυτά μπορούν να προσδιορίσουν τις συνήθειες που διαμορφώνονται στα διαδικτυακά παιχνίδια. Με τις έρευνες τους επιβεβαίωσαν για άλλη μια φορά την ορθότητα των μοντέλων καταλήγοντας σε παρόμοια ή και ίδια αποτελέσματα. Έτσι λοιπόν μπορούμε και εμείς να χρησιμοποιήσουμε τα μοντέλα αυτά γνωρίζοντας πως είναι τα μοντέλα που αξιολογήθηκαν από πολλούς άλλους ερευνητές και πως τα ευρήματα τους αποδεικνύουν ότι λειτουργούν κατάλληλα.

Το κεφάλαιο 6 περιλαμβάνει την πιλοτική μας έρευνα που διεξήγαμε κατά το ακαδημαϊκό έτος 2022-2023 όπου και μελετήσαμε τα Κίνητρα για παιχνίδι του Yee και τον Εθισμό στα διαδικτυακά παιχνίδια από τον Salguero.

Με βάση τους στόχους της έρευνας καταλέχθηκε ότι ο καλύτερος τρόπος συλλογής στοιχείων είναι ένας συνδυασμός Ποσοτικής και Ποιοτικής έρευνας. Το κεφάλαιο 7 αναφέρεται στις μεθόδους της Ποσοτικής (Ερωτηματολόγια) και της Ποιοτικής (Συνεντεύξεις) έρευνας. Επίσης γίνεται αναφορά στις διάφορες στατιστικές μεθόδους που χρησιμοποιούνται για την εξαγωγή αποτελεσμάτων από ποσοτικές έρευνες.

Έχοντας κάνει αναφορά στις μεθόδους μπορούμε να ξεκινήσουμε με την ανάλυση των δεδομένων μας. Ξεκινώντας το κεφάλαιο 8, αναφέρεται στα ευρήματα της Ποσοτικής έρευνας.

Αξιοποιώντας τις απαντήσεις των ερωτηματολογίων βασιστήκαμε στην Κλίμακα Likert ήμασταν σε θέση να δώσουμε απαντήσεις στους στόχους της έρευνας δηλαδή τα Κίνητρα, τον Εθισμό και την Δέσμευση στα διαδικτυακά παιχνίδια. Η στατιστική μελέτη συνεχίστηκε κατηγοριοποιώντας το δείγμα μας ανάλογα με την Ηλικία, το Φύλο και τις Ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα προκειμένου να εξετάσουμε αν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις παραπάνω ομάδες παικτών. Μέσα από την ανάλυση διαπιστώθηκε πως οι Ώρες παιχνιδιού φαίνεται να επηρεάζουν τόσο τη κατηγορία της Δέσμευσης όσο και του Εθισμού.

Το επόμενο στάδιο της έρευνας που ήταν η Ποιοτική απασχολεί το κεφάλαιο 9 και έρχεται να διερευνήσει σε βάθος την αντίληψη του παίκτη για το παιχνίδι. Οι ερωτήσεις της συνέντευξης ήταν βασισμένες στην έννοια της Δέσμευσης και επεδίωξαν να καταλάβουν την επίδραση της Επιβράβευσης και της Προόδου παίκτη στα παιχνίδια. Παρατηρήθηκε πως τα παιχνίδια είναι σε θέση να παρακινήσουν τον παίκτη να παίξει περισσότερες ώρες δελεάζοντας τον με τις αποστολές και τα καθήκοντα που του αναθέτουν.

Η έρευνα ολοκληρώνεται με την ανασκόπηση των ευρημάτων τόσο από την ποσοτική όσο και από την Ποιοτική έρευνα και αναδεικνύει την συνεισφορά τους στην απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων.

1 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο : Κίνητρα για παιχνίδι

Στο πρώτο στάδιο της έρευνας εστιάζουμε στον προσδιορισμό των κινήτρων που κάνουν τους παίκτες των διαδικτυακών παιχνιδιών να ασχολούνται με αυτά. Μία από τις πιο σημαντικές έρευνες που έχουν γίνει σχετικά με αυτό το ζήτημα είναι η έρευνα του Nick Yee όπου και μελέτησε τους παρακινητικούς μηχανισμούς των Online παιχνιδιών στην κατηγορία παιχνιδιών “Massively Multiplayer Online Role-Playing Games” (MMORPG). Έτσι, με τη μεγάλη ανταπόκριση τόσο στις ποσοτικές όσο και στις ποιοτικές του έρευνες ήταν σε θέση να δημιουργήσει ένα εμπειρικό μοντέλο και να αναλύσει τα παιχνίδια που έπονται στην κατηγορία Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Στόχος του ήταν να κατανοήσει και να προσδιορίσει τα κίνητρα των παικτών που ασχολούνται με τα Online παιχνίδια. Προτού όμως ξεκινήσουμε να μιλάμε για την έρευνα του πρέπει πρώτα να καταλάβουμε την περιπλοκότητα των MMORPG παιχνιδιών, και γενικά διαδικτυακών παιχνιδιών.

Τα Online παιχνίδια και συγκεκριμένα τα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games είναι ένα θέμα το οποίο τράβηξε το ενδιαφέρον του Yee για να το μελετήσει. Σε μια από τις έρευνες του ήταν σε θέση να αναλύσει σε βάθος τα κίνητρα των παικτών για να παίξουν (Yee, 2006). Μέσα από την ανάλυση του κατάφερε να κατηγοριοποιήσει τα κίνητρα αυτά σε τρεις μεγάλες κατηγορίες οι οποίες με τη σειρά τους αποτελούνται, στο σύνολο, από 10 υπό συνιστώσες. Έχοντας βρει πλέον τα κίνητρα για παιχνίδι, προσπάθησε να βρει τη συσχέτιση μεταξύ των κινήτρων, των δημογραφικών μεταβλητών και των ωρών παιχνιδιού ανά εβδομάδα.

1.1 Εισαγωγή στα MMORPG

Προτού μιλήσουμε για την έρευνα του πρέπει να γίνει μια ανάλυση της κατηγορίας παιχνιδιών Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Με αυτό τον τρόπο θα είναι πιο εύκολο να κατανοήσουμε καλύτερα τις κατηγορίες των διαφόρων κινήτρων. Ξεκινώντας την ανάλυση, το Massively Multiplayer Online περιγράφει τον τεράστιο όγκο παικτών που μπορούν να συνδεθούν ταυτόχρονα, μέσω του διαδικτύου, στο παιχνίδι. Σε τέτοια παιχνίδια οι ενεργοί χρήστες μπορούν να ξεκινήσουν από τους 10 εκατομμύρια και να φτάσουν μέχρι και τους 100 εκατομμύρια παίκτες (Blakey, 2021). Ενώ το Role Playing περιγράφει τη βασική αρχή του παιχνιδιού (Sourmelis et al, 2017). Οι παίκτες αναλαμβάνουν τα καθήκοντα που τους τίθενται ανάλογα με τις επιλογές που κάνουν οι παίκτες στο παιχνίδι. Σε αυτά τα παιχνίδια, οι παίκτες εκπαιδεύουν τον χαρακτήρα τους κατά την εκπλήρωση των αποστολών που εκτελούν, και ταυτόχρονα τον εαυτό τους, μέσω της συμμόρφωσης τους με τους κανόνες του παιχνιδιού. Οι αποστολές αυτές επιβραβεύουν τον χαρακτήρα του παίκτη με διάφορα λάφυρα ή και πόντους εμπειρίας που συλλέγονται σε μια μπάρα προόδου. Με αυτό το τρόπο μπορούν να εξελιχτούν στο παιχνίδι και να προχωρήσουν στα επόμενα στάδια του παιχνιδιού.

1.2 Ιστορία των MMORPG

Η ιστορία των Massively Multiplayer Online Role-Playing Games χρονολογείται από τις αρχές της δεκαετίας του 1980 και ακόμη νωρίτερα (Sanchez, 2009), δηλαδή αυτό το είδος παιχνιδιού έχει ήδη μια μεγάλη ιστορία. Έτσι θα δούμε πως κατέληξαν τα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games να είναι σήμερα.

1.3 Μηχανές PLATO και παιχνίδι

Η ιδέα για το πρώτο δικτυωμένο παιχνίδι ξεκίνησε με τη δημιουργία του παιχνιδιού με το όνομα PLATO (1972-1979). Το πιο κοντινό πράγμα που είδαμε σε ένα σύγχρονο Massively Multiplayer Online Game γεννήθηκε στις δικτυωμένες μηχανές PLATO «Programmed Logic for Automated Teaching Operations». Το σύστημα του παιχνιδιού αποτελούνταν από ένα σύνολο τερματικών συνδεδεμένων με έναν κεντρικό υπολογιστή με τα τερματικά. Τα τερματικά αυτά τα θεωρούσαν ως "χαζά" (dummy) με την έννοια ότι απλά έκαναν αναμετάδοση των πληροφοριών εισόδου και εξόδου από και προς τον κεντρικό υπολογιστή ο οποίος εκτελούσε όλους τους υπολογισμούς (Yee, 2014). Το παιχνίδι πρωτοδοκιμάστηκε σε ένα πανεπιστήμιο της Αμερικής όπου οι τερματικοί σταθμοί του PLATO βρίσκονταν σε όλη την πανεπιστημιούπολη. Αυτό αυτομάτως σήμαινε ότι δύο χρήστες μπορούσαν να παίξουν ο ένας εναντίον του άλλου εξ αποστάσεως. Το πρώτο παιχνίδι που αναπτύχθηκε και αξιοποίησε τη δυνατότητα συμμετοχής απομακρυσμένων παικτών ήταν το Spacewar. Επρόκειτο για ένα παιχνίδι στο οποίο δύο παίκτες έλεγχαν τα δικά τους διαστημόπλοια και επιτίθονταν ο ένας εναντίον του άλλου όπου η δυνατότητα αλληλεπίδρασης λάμβανε μέρος από διαφορετικά τερματικά. Η διαδικασία αυτή αποτέλεσε τον προπάτορα των μετέπειτα Online παιχνιδιών. Παρόλο που τα παιχνίδια τεχνολογίας PLATO έσβησαν σχετικά σύντομα μαζί με την τεχνολογία τους, ήταν μια ενδιαφέρουσα πρόγευση του μέλλοντος. Έδωσε στον κόσμο μια πρώτη γεύση για το πως δύο παίκτες μπορούν να παίξουν το ίδιο παιχνίδι ταυτόχρονα.

1.4 Multi User Dungeon

Μετά την επιτυχία του PLATO ακολούθησε η δημιουργία του πρώτου MMORPG περίπου το 1980 με το όνομα Multi User Dungeon (MUD) (Mortensen, 2006). Στο παιχνίδι αυτό που ήταν βασισμένο σε κείμενο, οι εικονικοί χαρακτήρες συνομιλούσαν μεταξύ τους, αντάλασσαν χειρονομίες, εκδήλωναν συναισθήματα, κέρδιζαν και έχαναν εικονικά χρήματα και ανέβαιναν ή έπεφταν σε μία εικονική ιεραρχία. Ο παίκτης καλούταν να αντιμετωπίσει τους εχθρούς του στο παιχνίδι και ολοκληρώνοντας την αποστολή, εξολοθρεύοντας το εχθρό, έπαιρνε κάποια λάφυρα τα οποία τον ανέβαζαν στην κατάταξη του παιχνιδιού και ανέβαινε στην ιεραρχία σε σύγκριση με τους υπόλοιπους παίκτες.

Το ξεχωριστό σε αυτά τα παιχνίδια ήταν πως έδιναν μεγαλύτερη βαρύτητα στη φαντασία παρά στα γραφικά κάνοντας χρήση συμβόλων ASCII ως ακατέργαστα γραφικά υποκατάστατα. Έχει ενδιαφέρον ότι εκείνα τα χρόνια ο παράγοντας που κρατούσε τους παίκτες κοντά στο παιχνίδι ήταν η πλοκή και η διέγερση της φαντασίας τους γύρω από αυτήν παρά το ελκυστικό εικονικό περιβάλλον. Οι παίκτες του Multi User Dungeon είναι συγγραφείς, δημιουργοί αλλά και καταναλωτές του περιεχομένου του εικονικού περιβάλλοντος (Sanchez, 2009). Εν προκειμένω, η συμμετοχή σε ένα Multi User Dungeon έχει πολλά κοινά με τη συγγραφή σεναρίων, την τέχνη της παράστασης και το θέατρο. Καθώς οι παίκτες συμμετέχουν, γίνονται συγγραφείς όχι μόνο του κειμένου αλλά και του εαυτού τους, κατασκευάζοντας νέους εαυτούς μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Αυτό σε συνδυασμό με την ανωνυμία που επικρατεί στα παιχνίδια Multi User Dungeon έδινε στους παίκτες την ευκαιρία να εκφράσουν πολλαπλές και συχνά ανεξερεύνητες πτυχές του εαυτού τους, να παίξουν με την ταυτότητά τους και να δοκιμάσουν νέες. Με τη σειρά τους, αυτές οι νέες προσωπικότητες των παικτών στέλνονταν υπό τη μορφή κειμένου σε έναν υπολογιστή που φιλοξενεί το πρόγραμμα και τη βάση δεδομένων του Multi User Dungeon. Οι χαρακτήρες των Multi User Dungeon αποθηκεύονταν στην βάση δεδομένων του παιχνιδιού οπότε οποιαδήποτε στιγμή μπορούσαν να σταματήσουν το παιχνίδι και να επανέλθουν σε αυτό αργότερα.

1.5 Η αναβάθμιση των Multi User Dungeons

Από την εποχή του 1991 ξεκίνησαν τα πρώτα βήματα που χάραξαν το δρόμο για τα πρώτα ανοικτά παιχνίδια όπου μπορούσαν να συμμετάσχουν όλοι όσοι ήταν Online στο παιχνίδι την ίδια χρονική στιγμή με άλλους παίκτες. Όμως, για τεχνολογικούς λόγους, ο αριθμός των παικτών σε αυτά τα παιχνίδια ήταν σχετικά μικρός. Παρόλα αυτά, ο κόσμος φαινόταν να είχε ενθουσιαστεί με την πορεία που είχε πάρει το παιχνίδι. Με την εξάπλωση των μόντεμ και την ανάπτυξη των παροχών υπηρεσιών δικτύου ολοένα και περισσότερος κόσμος έπαιζε τα παιχνίδια αυτά. Επειδή όμως δεν υπήρχε μεγάλη ποικιλία ακόμα στα είδη παιχνιδιών, τα παιχνίδια βασισμένα σε κείμενο φάνηκαν να μην ικανοποιούν πλέον το διευρυνόμενο πλήθος παικτών. Την κατάσταση αυτή ήρθαν να αλλάξουν νέα παιχνίδια όπως το Kingdom of Drakkar ([Bartle, 2010](#)), και άλλα παρόμοια. Με τα γραφικά και τη γοητεία του παιχνιδιού παρατηρήθηκε μια μεγάλη διαφορά στα παιχνίδια από τη δεκαετία του '70 μέχρι και τώρα. Τα γραφικά ήρθαν για να συνεπάρουν τον παίκτη διεγείροντας όχι τη φαντασία τους αλλά το ενδιαφέρον τους. Πλέον τα παιχνίδια έχουν θυσιάσει την ελευθερία του λόγου, της επιλογής και της δημιουργικότητας του παίκτη στο παιχνίδι προσφέροντας του έτοιμα για χρήση προϊόντα και κανόνες ([Prisner, 2014](#)). Οι παίκτες πλέον δημιουργούν τους χαρακτήρες τους από έτοιμα μοντέλα όπου οι πιθανές επιλογές έχουν ήδη καθοριστεί από τον δημιουργό του παιχνιδιού. Οι κανόνες σε κάθε παιχνίδι τείνουν να είναι αυστηροί και να καθορίζουν τι επιτρέπεται και τι όχι. Το πρόβλημα αυτό γίνεται εντονότερο όταν τα μαθηματικά εισέρχονται στα παιχνίδια. Πλέον, αυτά τα παιχνίδια χαρακτηρίζονται από ένα άκαμπτο σύνολο πιθανών κινήσεων. Σε ένα τέτοιο περιβάλλον ο παίκτης πρέπει να μάθει πως λειτουργεί το παιχνίδι, έπειτα να δει τις πιθανές επιλογές και τέλος να βρει το ενδεχόμενο μονοπάτι που θα αντιπροσωπεύει προσεγγιστικά την αρέσκεια του.

Συνεχίζοντας με την εξέλιξη των διαδικτυακών παιχνιδιών, τα πράγματα άλλαξαν μόλις ήρθαν τα πρώτα παιχνίδια με μαζική συμμετοχή παικτών (Massively Multiplayer). Ήταν περίπου το 1996 και το 1997 που η κατηγορία αυτών των παιχνιδιών έκανε ένα τεράστιο βήμα προς τα εμπρός για να γίνει πραγματικό Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Η δημοτικότητα αυτών των παιχνιδιών σε συνδυασμό με τα νέα και ανανεωμένα γραφικά ώθησαν εταιρίες παιχνιδιών να ετοιμάσουν τα δικά τους παιχνίδια. Σαν αποτέλεσμα, δημιουργήθηκε ένας ανταγωνιστικός χώρος παιχνιδιών όπου τον πρώτο λόγο είχαν όχι οι ανεξάρτητοι παίκτες και οι χαρακτήρες που δημιουργούσαν αλλά οι εταιρίες γραφικών ([Prisner, 2014](#)). Εφόσον οι μεγάλες εταιρίες είχαν μια ιδέα για το τι μπορεί να αρέσει στους παίκτες της, ήξεραν πλέον την κατεύθυνση που έπρεπε να ακολουθήσουν τα παιχνίδια τους. Η εμπλοκή των εταιρειών, που είχαν όλη την τεχνογνωσία, εισέβαλε στα χωράφια των παικτών όσο αφορά τη δημιουργία των χαρακτήρων και την εξέλιξη των παιχνιδιών. Έτσι αφαίρεσε τον λόγο από τους ανεξάρτητους παίκτες οι οποίοι συμμετείχαν στο παιχνίδι μέσα από τη δημιουργία χαρακτήρων και της πλοκής μετατρέποντας τους σε καταναλωτές των χαρακτήρων που ετοιμάζαν οι τεχνολογικοί ειδήμονες της εταιρείας. Πλέον ο παίκτης από δημιουργός και παίκτης μετατρέπεται σε έναν παίκτη Καταναλωτή. Ο παίκτης αυτός δέχεται και συμμορφώνεται στα λεγόμενα των εταιριών των παιχνιδιών.

1.6 Η ίδρυση του World of Warcraft

Την περίοδο του 2001-2004 όπου μόλις τα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games αποδείχθηκαν κερδοφόρα για εταιρίες παιχνιδιών ([OECD, 2005](#)), όλοι θέλησαν να πάρουν μέρος στην ανάπτυξη παρόμοιων παιχνιδιών. Ωστόσο, δεδομένου ότι δεν υπήρχε κάποιο κυρίαρχο μοντέλο, κάθε ομάδα αποφάσισε να ακολουθήσει διαφορετική πορεία ανάπτυξης. Η κάθε εταιρία δοκίμαζε κάτι διαφορετικό με το απροσδιόριστο ρίσκο είτε επιτυχίας είτε αποτυχίας. Όλα όμως άλλαξαν με τη κυκλοφορία του παιχνιδιού World of Warcraft το έτος του 2004 ([Braithwaite, 2018](#)).

όπου η εταιρία παιχνιδιών Blizzard κατάφερε να επισκιάσει σε αρκετά μεγάλο βαθμό όλα τα άλλα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games αποκτώντας τεράστιο αριθμό συνδρομητών και τεράστια έσοδα ([Ducheneaut et al, 2006](#)). Πολλά Massively Multiplayer Online παιχνίδια που ήταν τότε στο στάδιο του σχεδιασμού ακύρωσαν ή αναπροσάρμοσαν ριζικά την πορεία τους για να αντιγράψουν αυτό που είχε κάνει η Blizzard. Και έτσι, για πολλά χρόνια, τα Massively Multiplayer Online παιχνίδια ακολούθησαν το πρότυπο του World of Warcraft αντί να χαράξουν τη δική τους ξεχωριστή πορεία.

Ενώ αρκετές πτυχές του World of Warcraft εντοπίζονταν σε Massively Multiplayer Online παιχνίδια, η επόμενη εποχή είδε μια άνθηση παιχνιδιών μεγάλου προϋπολογισμού τα οποία κυριάρχησαν στα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games ([Crenshaw et al, 2017](#)). Οι εταιρείες παρατήρησαν το ενδιαφέρον του κόσμου για να παίξει αυτά τα παιχνίδια και σκέφτηκαν να κάνουν τους παίκτες χρηματοδότες των δικών τους ερευνών. Βάζοντας κάποιο μηνιαίο κόστος συμμετοχής στο παιχνίδι ή παρέχοντας χρηματικές συναλλαγές για την αγορά αντικειμένων εντός του παιχνιδιού οι επιχειρήσεις μπόρεσαν να συγκεντρώσουν κεφάλαιο με το οποίο ανέπτυξαν τις επόμενες επιχειρηματικές τους δραστηριότητες. Όλα αυτά σε συνδυασμό με τη δίψα των ίδιων των παικτών για νέα παιχνίδια, βρήκαν διέξοδο στην προσωπική χρηματοδότηση του μέσω του παιχνιδιού. Πολλά παιχνίδια πήραν το πράσινο φως από τα πορτοφόλια των παικτών κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου.

1.7 Τρόπος παιχνιδιού στα MMORPG

Τα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games εξελίσσονται στο πλαίσιο μιας υφιστάμενης ιστορίας (Story driven gameplay) ([Bostan et al, 2020](#)), όπου ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός χαρακτήρα σε ένα εικονικό περιβάλλον. Ο παίκτης επωμίζεται την εξέλιξη του χαρακτήρα του ενώ συχνά αλληλεπιδρά με πολλούς άλλους παίκτες από τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Σε ένα κόσμο ο οποίος συνεχίζει να υπάρχει ανεξάρτητα από το αν ο παίκτης αλληλεπιδρά με αυτόν, γνωστό και ως Persistent World.

Ένας τέτοιος κόσμος περιγράφεται από τον Richard Bartle ως ένας κόσμος ο οποίος συνεχίζει να υπάρχει και να αναπτύσσεται εσωτερικά ακόμα και όταν δεν υπάρχουν παίκτες που να αλληλεπιδρούν με τον κόσμο ("continues to exist and develop internally even when there are no people interacting with it") ([Bartle, 2010](#)). Τα παιχνίδια αυτά καταφέρνουν να δημιουργήσουν τη δική τους, εικονική, πραγματικότητα. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού φροντίζουν να διατηρούν τα δεδομένα του χρήστη έτσι όπως τα άφησε προτού αποσυνδεθεί από το παιχνίδι. Ο κόσμος συνεχίζει να εξελίσσεται και να είναι άμεσα διαθέσιμος για τους παίκτες όταν θέλουν να αποκτήσουν πρόσβαση σε αυτόν. Ενώ επίσης κάποια γεγονότα λαμβάνουν χώρα ανεξαρτήτως της ύπαρξης του χρήστη.

Μια άλλη θεμελιώδης πτυχή των Massively Multiplayer Online Role-Playing Games είναι το παιχνίδι με γνώμονα την αναζήτηση (Quest-driven gameplay) ([Tomai et al, 2012](#)). Τέτοια παιχνίδια δημιουργούν αποστολές για τους παίκτες διεγείροντας έτσι το ενδιαφέρον τους να εξερευνήσουν τα άπιαστα μέρη του ψηφιακού κόσμου και να λάβουν την μοναδική ανταμοιβή μόλις ολοκληρώσουν το ταξίδι τους και βγάλουν σε πέραν την αποστολή. Αυτές οι αποστολές έχουν συχνά συγκεκριμένες απαιτήσεις, όπως η ολοκλήρωση των καθηκόντων του παιχνιδιού, και ανταμοιβές, όπως πόντοι εμπειρίας και εξοπλισμό. Οι παίκτες λαμβάνουν αυτές τις αποστολές από κάποιους συγκεκριμένους χαρακτήρες του συστήματος. Αυτοί οι χαρακτήρες ονομάζονται NPC (NoPlayer Character) όπου η συνεισφορά τους στο παιχνίδι έχει καθιερωθεί στο σχεδιασμό του παιχνιδιού από τον προγραμματιστή δημιουργό του παιχνιδιού και όχι από τον παίκτη. Ένας NPC

συχνά προωθεί την πλοκή του παιχνιδιού λέγοντας σεναριακές ατάκες ή βοηθώντας τους παίκτες να παίξουν με κάποιο τρόπο (Maggiolini et al, 2009). Τα ταξίδια για τις αποστολές αυτές μπορούν να διαδραματιστούν σε διάφορες περιοχές του παιχνιδιού όπως για παράδειγμα μία πόλη, ζούγκλα και οπουδήποτε αλλού ενθαρρύνοντας την εξερεύνηση όλου του χάρτη. Επιπλέον, η αφήγηση κάθε αποστολής παρέχει στους παίκτες την επιλογή να την αποδεχτούν, να την ολοκληρώσουν ή να την εγκαταλείψουν ανάλογα με τις προτιμήσεις τους. Ενώ την ίδια στιγμή μια αποστολή λειτουργεί ως μέσο μάθησης και αλληλεπίδρασης του παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού. Ένα τέτοιο μη γραμμικό, κατά επιλογή σύστημα κινήτρων αποτελεί κοινό χαρακτηριστικό των Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Οι διάφορες δραστηριότητες που είναι εφικτές στον ψηφιακό κόσμο υπάρχουν με στόχο και σκοπό την εξέλιξη του χαρακτήρα. Αυτό συνεπάγεται με το προβάδισμα του παίκτη σε σύγκριση με τους υπόλοιπους παίκτες είτε πρόκειται για ικανότητα μάχης, θέση στην ιεραρχία, εξωτερική εμφάνιση, γεωγραφικές γνώσεις, ποιότητα εξοπλισμού ή ακόμη και μικρό δεξιότητες όπως η μαγειρική, η αλχημεία κτλ.

Μια άλλη πτυχή των Massively Multiplayer Online Role-Playing Games είναι η συνεργασία ή εξάρτηση από άλλους χρήστες (Liu et al, 2023). Καθώς οι παίκτες προοδεύουν στο παιχνίδι καταλήγουν να αντιμετωπίζουν όλο και πιο απαιτητικές αποστολές και πλέον η δημιουργία μιας κατάλληλης ομάδας για την επιτυχή ολοκλήρωση της αποστολής είναι απαραίτητη. Με αυτό το τρόπο συναναστροφής μεταξύ των παικτών, οι παίκτες πειθαρχούνται μαθαίνοντας να συνεννοούνται και να συνεργάζονται σαν ομάδα. Έτσι λοιπόν δημιουργούνται νέοι δεσμοί φιλίας μεταξύ των παικτών έχοντας σαν κινήτριο τροχό τις μεγαλύτερες ανταμοιβές που επιφυλάσσουν οι αποστολές που αναλαμβάνουν μαζί. Η δημιουργία ενός κοινού στόχου για τους παίκτες μπορεί να λειτουργήσει ως μια δύναμη που θα δεσμεύσει τον παίκτη στο παιχνίδι κάνοντας τον να βλέπει το παιχνίδι όχι σαν μια χαλαρή δραστηριότητα αλλά σαν μια υποχρέωση του προκειμένου η ομάδα του στο παιχνίδι να πετύχει τους στόχους της. Όταν υπάρχουν ισχυροί κοινοί στόχοι, οι παίκτες έχουν περισσότερες πιθανότητες να θυσιάσουν τις προσωπικές τους ανάγκες για παιχνίδι στο βωμό του ομαδικού παιχνιδιού. Εννοείται πως κάθε παίκτης αποφασίζει ποια διαδικασία εξέλιξης θα ακολουθήσει στο παιχνίδι. Καθένας από τους παίκτες παρακινείται από διαφορετικές ανταμοιβές. Διαπιστώνεται έτσι πως η αρχιτεκτονική αυτών των εικονικών κόσμων διευκολύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών και τη δημιουργία σχέσεων με βάση στόχους.

1.8 Online παιχνίδια σαν εργασία

1.8.1 Ευτραπελία και καθοδηγούμενη ανάπτυξη

Ο Αριστοτέλης θεωρούσε το παιχνίδι μια δραστηριότητα χαλάρωσης, η ευτραπελία είχε σκοπό να αναζωογονεί το κουρασμένο πνεύμα από τα σοβαρά πράγματα. Οι Αρχαιολογικές ανακαλύψεις έχουν δείξει ότι στην Αρχαία Ελλάδα τα παιδιά έπαιζαν με παιχνίδια, που απέβλεπαν στην αναψυχή και σε κάποιο βαθμό στην ανάπτυξη ικανοτήτων. Οι ανασκαφές που έχουν γίνει σε μεγάλες πόλεις όπως η Αθήνα, η Θήβα, και ο Ορχομενός έχουν φέρει στην επιφάνεια παιχνίδια όπως το Αλογάκι με ρόδες Αθήνα, 4^{ος} αι., η κουδουνίστρα- σκυλάκι Αθήνα, 3^{ος} αι., οι πήλινες πλαγγόνες (κούκλες) με κινητά μέλη, 4^{ος} και 5^{ος} αι., ο στρόβιλος (σβούρα) από το Καβείριο της Θήβας, 5^{ος} αι., και το Βοιωτικό ερυθρόμορφο πηνίο (γιο-γιο).

Στα Ηθικά Νικομάχεια, ο Αριστοτέλης ονομάζει ευτραπελία την αρετή που αφορά το γέλιο και την αστειότητα, και όπως κάνει και με άλλες αρετές που καταπιάνεται, την εξετάζει σε σχέση τόσο στην υπερβολή της όσο και στην έλλειψη. Οι βωμολόχοι (οι χαβαλετζήδες όπως θα τους λέγαμε σήμερα) είναι υπερβολικοί σε σχέση με το γέλιο. Επιθυμούν να προκαλούν γέλιο σε όλες τις περιστάσεις, και νοιάζονται περισσότερο για την παραγωγή γέλιου παρά να πουν κάτι

αξιοπρεπές. Οι αγροίκοι (οι σοβαροφανείς), αντίθετα, δεν θα εκστομίσουν τίποτα αστείο και αηδιάζουν με τα αστεία που λένε οι άλλοι. Οι ευτράπελοι αστειεύονται και προκαλούν γέλιο με ισορροπημένο τρόπο ([Lombardini, 2013](#)).

Η Silvia Carli προβάλλει την άποψη ότι η ευτραπελία, όπως περιγράφεται στα Ηθικά Νικομάχεια, εξυπηρετεί μια σειρά από κοινωνικούς σκοπούς, οι οποίοι προάγουν την πολιτική φιλία και την πολιτική δικαιοσύνη. Το παιχνίδι και η παιγνιώδης διάθεση αποτελούν εκφάνσεις της αντίληψης πως η ζωή πρέπει να απολαμβάνεται, μία άποψη που αποτελεί το κεντρικό θέμα στο έργο του Επίκουρου ([Carli, 2021](#)). Ο Αριστοτέλης ξεχώριζε τις σοβαρές δραστηριότητες όπως η διοίκηση της πόλης από το παιχνίδι και την ξεκούραση. Όμως η ευτραπελία είχε πολιτικό ρόλο καθώς εξομάλυνε τις κοινωνικές και πολιτικές αντιθέσεις και ένωνε την κοινωνία. Η ευτραπελία διευκόλυνε την ανάπτυξη πολιτικών δεσμών και τους απέτρεπε από το να ξεπέσουν σε σχέσεις εξουσίας και υποταγής ([Lombardini, 2013](#)).

Η παιγνιώδης διάθεση ενισχύει έμμεσα τις καλές σχέσεις των πολιτών καθώς τους επιτρέπει να αναλάβουν διαφορετικούς ρόλους, και να μην μείνουν προσκολλημένοι στην εικόνα που ήδη έχουν σχηματίσει για έναν άνθρωπο από την συμμετοχή του σε σοβαρές δραστηριότητες. Όλα αυτά συμβάλλουν στην ανάπτυξη ενός πιο καλόκαρδου και συνεργατικού πνεύματος μεταξύ των πολιτών σε περιόδους ανάπαυσης, το οποίο στη συνέχεια είναι πιθανό να διευκολύνει τις αλληλεπιδράσεις τους όταν επιστρέφουν στις ανταγωνιστικές σχέσεις της κοινής διακυβέρνησης ([Carli, 2021](#)).

Η ευτραπελία είναι μία αρετή που αναπτύσσεται ανάμεσα στους ανθρώπους όταν αλληλεπιδρούν έξω από τις υποχρεώσεις που έχουν αναλάβει. Η άποψη αυτή αναγνωρίζει δηλαδή πως ένα κομμάτι της ζωής ανήκει εξολοκλήρου στους ανθρώπους να το διαμορφώσουν και να το ζήσουν με τον τρόπο που καταλαβαίνουν. Σαν δραστηριότητα έχει ιδιαίτερη αξία για τον πολίτη, καθώς τον βοηθάει να βγάλει από πάνω του το βάρος των επισήμων δραστηριοτήτων όπως είναι η εργασία ή η συμμετοχή στα κοινά. Ταυτόχρονα η παιγνιώδης διάθεση αναπτύσσει τους δεσμούς των πολιτών. Θα μπορούσε κανείς να παραλληλίσει αυτή την πλευρά της ευτραπελίας με την έννοια του Engagement, που απαντάται στις θεωρίες της εκπαίδευσης και της διοίκησης. Όμως το engagement εμφανίζεται σαν ένα ατομικό χαρακτηριστικό το οποίο αναπτύσσεται κάτω από τις παρεμβάσεις και τον έλεγχο της διοίκησης και αποβλέπει στην βελτίωση των επιδόσεων.

Η Αριστοτελική άποψη για την παιγνιώδη διάθεση επεβίωσε μέχρι τον 14^ο αιώνα περίπου. Η ανάπτυξη των θρησκευτικών αιρέσεων στη Βόρεια Ευρώπη που αντιτάχθηκαν στον καθολικισμό (καλβινισμός, λουθηρανισμός) και έδωσαν μορφή στον προτεσταντισμό, φαίνεται ότι επηρέασαν και τις αντιλήψεις για το παιχνίδι. Από τον 15^ο έως τον 16^ο αιώνα και αργότερα, το νόημα του παιχνιδιού άλλαξε. Σύμφωνα με τον καλβινιστή θεολόγο και νομικό Lambert Daneau ο άνθρωπος καταδικασμένος στην εργασία από τότε που εκδιώχθηκε από τον παράδεισο, είχε ανάγκη να ανακτήσει τις δυνάμεις του, και αυτή ακριβώς ήταν η λειτουργία του παιχνιδιού ([Uhlener et al, 2015](#)). Σημαντική όμως ήταν και η επίδραση των ουμανιστών φιλοσόφων που πρόβαλαν το παιχνίδι σαν παιδαγωγικό μέσο. Την άποψη αυτή ενίσχυσαν οι συγγραφείς και φιλόσοφοι του 17^{ου} και 18^{ου} αιώνα - Gottfried Wilhelm Leibnitz, Jean-Jacques Rousseau και Friedrich von Schiller - και, τέλος, οι μαθηματικοί με τα μαθηματικά παιχνίδια που επινόησαν. Όλοι τους συνέδεαν το παιχνίδι με την γόνιμη δραστηριότητα του ανθρώπινου νου. Επρόκειτο για μία διαφορετική προσέγγιση σε σύγκριση με την ευτραπελία του Αριστοτέλη που συνέδεσε το παιχνίδι με την βελτίωση του ανθρώπου ([Uhlener et al, 2015](#)).

Πρόσφατες μελέτες έχουν δείξει ότι τα μαθηματικά παιχνίδια αναπτύχθηκαν ήδη από τον 15^ο και 16^ο αιώνα. Μία δημοσίευση της Francesca Aceto σχετικά με το έργο του τοςκανού μαθηματικού Luca Pacioli (1445-1517), μας πληροφορεί σχετικά με το τελευταίο του έργο, De Viribus Quantitatis, το οποίο ήταν μια πραγματεία για μαθηματικά παιχνίδια και αινίγματα και γράφτηκε μεταξύ 1496 και 1508. Το έργο είχε σαν σκοπό την αφύπνιση των ικανοτήτων του συλλογισμού και του σχεδιασμού ορθολογικών μοντέλων σκέψης και δράσης και προοριζόταν για χρήση από την ελίτ. Ο Luca Pacioli σκόπευε να αντιτάξει στην αταξία του κόσμου μια τάξη βασισμένη στα μαθηματικά. Σε αυτή την προοπτική, το ζήτημα της τύχης και του ελέγχου από τη λογική κατέστη ουσιώδες. Έτσι, χρησιμοποιήθηκαν τα παίγνια τύπου alea για την κατανόηση των κανόνων της τύχης ([Lay et al, 2021](#)).

Ο αυταρχισμός που εμπεριέχεται στη σύνδεση του παιχνιδιού με την ανάπτυξη ικανοτήτων στα μικρά παιδιά, σε αντίθεση με την παραχώρηση χρόνου για ελεύθερη ανάπτυξη και αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, αποτελεί ένα από τα θέματα που θίγει -με άκρως επικριτικό τρόπο- το τραγούδι του John Lennon “A Working Class Hero” του 1970.

*“...as soon as you’re born, they make you feel small
By giving you no time instead of it all
‘Till the pain is so big you feel nothing at all
...They hurt you at home and they hit you at school
They hate you if you’re clever and they despise a fool
‘Til you’re so fucking crazy you can’t follow their rules
...When they’ve tortured and scared you for 20 odd years
Then they expect you to pick a career
When you can’t really function, you’re so full of fear
A working class hero is something to be.”*

1.8.2 Η επίδραση της προτεσταντικής ηθικής στις αντιλήψεις για το παιχνίδι

Η αρχαία ελληνική κοινωνία, μολονότι δουλοκτητική, δεν βασιζόταν στην αρχή πως όλα αγοράζονται και πουλιούνται. Η αρχή αυτή, που χαρακτηρίζει τις καπιταλιστικές κοινωνίες, έχει εμπεδώσει ανάμεσα στους ανθρώπους για ωφελιμιστική και χρηστική αντίληψη για οποιαδήποτε δραστηριότητα. Απαλλαγμένος από αυτή την βασανιστική προσέγγιση, ο Αριστοτέλης θεωρούσε το παιχνίδι σαν το πεδίο που ανήκει εξ ολοκλήρου στους ανθρώπους όποτε είναι απαλλαγμένοι από τις συμβατικές τους υποχρεώσεις. Η παιγνιώδης διάθεση ανάμεσα στις παρέες, οι διάλογοι και τα πειράγματα που αντάλλασσαν στις γιορτές του Διονύσου, αποτέλεσαν την βάση για την ανάπτυξη του θεάτρου. Αυτές οι ελευθεριάζουσες αντιλήψεις σαρώθηκαν από την θύελλα του προτεσταντισμού η οποία μετέφερε τον πουριτανικό ασκητισμό στην κοινωνία. Όπως σημειώνει ο Max Weber :

«η μεταρρύθμιση δεν σήμαινε τον περιορισμό του ελέγχου της εκκλησίας πάνω στην καθημερινή ζωή ... Σήμαινε την αποκήρυξη ενός ελέγχου που ήταν χαλαρός, ... για χάρη μιας ρύθμισης του συνόλου της συμπεριφοράς, που εισχωρώντας σε όλους τους τομείς της ιδιωτικής και δημόσιας ζωής, ήταν αφάνταστα καταπιεστική και επιβαλλόταν με μεγάλη σοβαρότητα» σελίδα 32.

Σε αντίθεση με τις αντιλήψεις της ανατολικής εκκλησίας, αλλά και τους μοναχικούς κανόνες που ίσχυαν σε όλο τον κόσμο, η Δυτική εκκλησία θεωρούσε την εργασία μία δοκιμασμένη ασκητική τεχνική. Όπως υπογραμμίζει ο Βέμπερ στις τελευταίες σελίδες του έργου του,

«όταν ο ασκητισμός μεταφέρθηκε από τα κελιά των μοναχών στην καθημερινή ζωή και άρχισε να κυριαρχεί στην κοσμική ηθική, έπαιξε τον ρόλο του οικοδεσπότη του τρομακτικού κόσμου της σύγχρονης οικονομικής διάπραξης» σελίδα 133.

Όμως το επάγγελμα παίζει έναν ιδιαίτερο ρόλο στις αντιλήψεις που ανέπτυξαν οι θεμελιωτές του προτεσταντισμού.

«Οι κατά πλειοψηφία καθολικοί λαοί, ούτε οι λαοί της κλασικής αρχαιότητας, διέθεταν καμία έκφραση με παρόμοια χροιά για αυτό που εμείς αποκαλούμε επάγγελμα (με την έννοια του καθήκοντος του ατόμου στη ζωή, ενός καθορισμένου πεδίου όπου το άτομο καλείται να εργαστεί), ενώ υπάρχει μία τέτοια έκφραση για όλους τους κατά πλειοψηφία προτεσταντικούς λαούς» σελίδα 61.

Για τον Λούθηρο κάθε άνθρωπος πρέπει να αποδεχθεί το επάγγελμα του «σαν μία θεία εντολή, με την οποία πρέπει να συμμορφωθεί» σελίδα 66.

Η σύνδεση του επαγγέλματος με την θεία χάρη του προσέδωσε μία ηθική χροιά και υποχρέωση. Περιγράφοντας τις απόψεις των Προτεσταντών για την εργασία και τον τρόπο διευθέτησης του διαθέσιμου χρόνου Weber σημειώνει:

«Στη γη ο άνθρωπος, για να είναι σίγουρος πως έχει τη θεία χάρη, πρέπει να πράττει σε όλη του τη ζωή τα έργα αυτού που τον έστειλε. Η τεμπελιά και οι απολαύσεις δεν χρησιμεύουν στην αύξηση της Δόξας του Θεού παρά μόνο η έμπρακτη δραστηριότητα σύμφωνα με τις σαφείς εκδηλώσεις της θέλησης του. Η απώλεια χρόνου είναι έτσι το πρώτο και καταρχήν το πιο θανάσιμο αμάρτημα. Η διάρκεια της ανθρώπινης ζωής είναι εξαιρετικά σύντομη και πολύτιμη για να βεβαιωθεί κανείς αν έχει επιλογή επιλεγεί. Το χάσιμο χρόνου με τις κοινωνικές συναναστροφές το κουβεντολόι, τα λούσα ο παραπάνω ύπνος από όσο είναι απαραίτητος για την υγεία, δηλαδή το πολύ 6 με 8 ώρες, αξίζει την απόλυτη ηθική καταδίκη. Ο χρόνος είναι πολυτιμότερος. Γιατί κάθε χαμένη ώρα κόβεται από μία εργασία που θα μεγάλωνε τη δόξα Του Θεού. Έτσι ακόμα και ο παθητικός στοχασμός, δεν έχει καμία αξία και μάλιστα είναι αξιοκατάκριτος αν γίνεται σε βάρος της καθημερινής εργασίας.»
Σελίδα 116.

Κάτω από αυτό το πνεύμα αντιλήψεων το παιχνίδι σαν ευτραπελία ήταν πλέον ένα βαρύ αμάρτημα. Για να μην συνδέεται με την ηθική κατάπτωση θα έπρεπε να έχει άμεση σχέση με την εργασία ή τουλάχιστον την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του ανθρώπου τις οποίες θα χρησιμοποιήσει αργότερα στην εργασία του. Κάτω από αυτό το πρίσμα μπορούν να γίνουν κατανοητές οι παρατηρήσεις που διατυπώνονται σε κείμενα της Ευρωπαϊκής Ένωσης σύμφωνα με τα οποία

«τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να τονώσουν την εκμάθηση γεγονότων και δεξιοτήτων όπως η στρατηγική σκέψη, η δημιουργικότητα, η συνεργασία και η καινοτόμος σκέψη, οι οποίες είναι σημαντικές δεξιότητες στην κοινωνία της πληροφορίας» (Booth, 2009).

Σε παρόμοιο τόνο μία συγκριτική έρευνα που δημοσιεύτηκε το 2021 υπογραμμίζει ότι

«Γνωστικές δεξιότητες όπως η αντίληψη, η προσοχή, ο έλεγχος και η λήψη αποφάσεων βελτιώνονται όταν τα άτομα εκπαιδεύονται με βιντεοπαιχνίδια. ... Μαθητές λυκείου και προπτυχιακοί φοιτητές που παίζουν βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζουν καλύτερα αποτελέσματα όταν τους δίνονται

Η εξέταση της σχέσης ανάμεσα στον προτεσταντισμό και το πώς επέδρασε στις αντιλήψεις που έχουμε για τα παιχνίδια, αποτελεί αναμφισβήτητα ένα ενδιαφέρον αντικείμενο έρευνας. Προς το παρόν μπορεί κανείς να επισημάνει τα δημοσιεύματα που εμφανίζονται σε ιστοσελίδες και άρθρα τα οποία κάνουν άμεση αναφορά στην επίδραση της προτεσταντικής ηθικής στη διαμόρφωση των αντιλήψεων αλλά και του περιεχομένου των παιχνιδιών ([Beeke, 2022](#))([Reynaldo et al, 2021](#))([Vannatta, 2012](#)). Όμως οι αντιλήψεις της προτεσταντικής ηθικής και η επίδραση τους στην κοινωνία δεν αποτελούν ιστορικό παρελθόν. Ακόμα και σήμερα μπορεί κανείς να διαβάσει άρθρο σε ημιθρησκευτικές ιστοσελίδες οι οποίες επαναφέρουν το ίδιο ζήτημα: “Where Will They Learn to Work? Teaching Children a Lost Ethic” ([Beeke, 2022](#)).

1.8.3 Αναζητώντας την σχέση διαδικτυακών παιχνιδιών και εργασίας

Τα βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζονται συχνά σαν χώροι παιχνιδιού και ψυχαγωγίας. Αυτό που έχει περάσει απαρατήρητο είναι ότι έχουν μετατραπεί σε πλατφόρμες εργασίας όπου εκτελείται ένας απίστευτος όγκος εργασίας. Έρευνες δείχνουν ότι οι παίκτες ξοδεύουν κατά μέσο όρο 20 ώρες την εβδομάδα σε διαδικτυακά παιχνίδια και πολλοί από αυτούς περιγράφουν το παιχνίδι τους σαν υποχρέωση, ανία που μοιάζει περισσότερο με δεύτερη δουλειά παρά με ψυχαγωγία. Χρησιμοποιώντας τις γνωστές αρχές διαμόρφωσης της συμπεριφοράς (Behavior Conditioning Principles), τα παιχνίδια έχουν αποκτήσει την φύση πλατφόρμας εργασίας που μας εκπαιδεύουν να γίνουμε καλύτεροι εργαζόμενοι στο παιχνίδι. Η εργασία που εκτελείται στα παιχνίδια μοιάζει όλο και περισσότερο με την εργασία που εκτελείται στις επιχειρήσεις.

Στα διαδικτυακά παιχνίδια τα όρια της κοινωνικής, οικονομικής και πολιτικής ζωής είναι ασαφή. Οι παίκτες συνηθίζουν σε αυτή την συγκεχυμένη εικόνα και με τον τρόπο αυτό ο μικρόκοσμος των παιχνιδιών προετοιμάζει την δημιουργία ενός ψηφιακά διαμεσολαβημένου κόσμου. Καθημερινά, εκατομμύρια παίκτες συνδέονται σε ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών που είναι γνωστά ως διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων με πολλούς παίκτες (MMORPG). Αυτά τα παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και να ζουν έναν ψεύτικο κόσμο σε πραγματικό χρόνο με τρισδιάστατα γραφικά. Κάθε παίκτης αντιπροσωπεύεται από έναν παραμετροποιήσιμο χαρακτήρα και η επικοινωνία μεταξύ των παικτών γίνεται συνήθως μέσω δακτυλογραφημένης συνομιλίας. Το παιχνίδι στα MMORPG είναι πολύπλοκο χωρίς περιορισμό σε ότι αφορά την έκτασή του, δηλαδή δεν τελειώνει. Με την χρήση σπαθιών και τη θανάτωση δράκων, κρύβεται η πραγματική εργασία που γίνεται σε αυτά τα παιχνίδια. Το παράδειγμα που ακολουθεί χρησιμοποιεί εταιρικές αλληγορίες, προκειμένου να αποκαλύψει την ομοιότητα που έχει η εργασία και η εξόντωση δράκων.

Στη γενική μορφή των διαδικτυακών παιχνιδιών ο παίκτης συνήθως παίρνει το ρόλο ενός επαγγελματία κάποιου είδους. Αυτός ο ρόλος πρέπει να είναι κάτι συναρπαστικό, κάτι το οποίο θα τραβήξει τη προσοχή του παίκτη. Με πληθώρα παραδειγμάτων να ξεκινούν με έναν οδηγό αγωνιστικού αυτοκινήτου έως και έναν διαστημικό στρατιώτη παρατηρείται πως τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν μια μεγάλη γκάμα κατηγοριών. Έτσι τα παιχνίδια καταφέρνουν να έχουν απήχηση σε ένα γενικά μεγάλο φάσμα παικτών. Η ιδέα πως οι παίκτες μπορούν να ζήσουν, έστω και στον εικονικό κόσμο, φανταστικές εμπειρίες και να λάβουν μέρος οι ίδιοι σε αυτές είναι κάτι που σίγουρα συνεπάρει κάθε παίκτη. Σε αυτή τη φάση, ενώ το παιχνίδι φαίνεται διασκεδαστικό και ευχάριστο στην αρχή, ο παίκτης περιορίζεται στα καθήκοντα που του αναθέτει το παιχνίδι. Το πρόβλημα παρουσιάζεται όταν το παιχνίδι δίνει στον παίκτη έτοιμους προκαθορισμένους τρόπους

παιχνιδιού. Η εμπειρία του παίκτη περιτριγυρίζεται γύρω από τα καθήκοντα και τις υποχρεώσεις του οι οποίες του υπόσχονται μια πιθανή επιβράβευση κατά την ολοκλήρωση των καθηκόντων του. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης συμμορφώνεται στους όρους και στους κανόνες που καθορίζει το κάθε παιχνίδι. Αναπόφευκτα, ο παίκτης καλείται να πειθαρχηθεί όσο πιο γρήγορα γίνεται από την πρώτη στιγμή που ξεκινάει να παίζει το παιχνίδι με σκοπό να μπορεί να παίζει και να συναγωνίζεται ή και να ανταγωνίζεται με τους άλλους παίκτες. Σε καθημερινή βάση, ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπος με νέες προκλήσεις τις οποίες πρέπει να ολοκληρώσει προκειμένου να προοδεύσει σε μεταγενέστερα στάδια του παιχνιδιού. Πολλά σύγχρονα παιχνίδια έχουν καταλήξει στο να αναθέτουν αποστολές σε καθημερινή, εβδομαδιαία ή και μηνιαία βάση προκειμένου ο παίκτης να έχει πάντα κάτι να κάνει. Όταν όμως οι αποστολές αυτές υπερβαίνουν ένα όριο καταλήγουν να γίνονται απολυταρχικές. Το ζήτημα που βγαίνει στην επιφάνεια είναι πως ο παίκτης συμφωνεί στο να κάνει μια δουλειά. Αυτή η δουλειά συχνά συνεπάγεται με την τήρηση εντολών, την επίτευξη καθηκόντων και την ανταμοιβή με χρήματα εντός του παιχνιδιού. Στην επιτυχή ολοκλήρωση της αποστολής του ο παίκτης λαμβάνοντας την ανταμοιβή του μπορεί να προχωρήσει στα επόμενα στάδια του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια, αυτές οι ανταμοιβές θα δώσουν τη δυνατότητα στον παίκτη να εκτελέσει την ίδια εργασία με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα στις μελλοντικές και πιο απαιτητικές του αποστολές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι Star Wars Galaxies δίνει την δυνατότητα στον παίκτη να διαλέξει ένα επάγγελμά όπως Αρχιτέκτονας, Βιοτεχνολόγος, Αστυνομικός, Στρατιωτικός Ιατρός κλπ. Η παραγωγή φαρμακευτικών προϊόντων είναι μία από τις πολλές επιλογές καριέρας στο παιχνίδι Star Wars Galaxies. Κάποιες άλλες επιλογές καριέρας περιλαμβάνουν τη βιομηχανική, την αρχιτεκτονική, το σχεδιασμό μόδας και τη μαγειρική. Εάν δεν σας αρέσουν τα επαγγέλματα που υπάρχουν μπορείτε να κατασκευάσετε το δικό σας επάγγελμα. Οι κατασκευαστές φαρμακευτικών προϊόντων δημιουργούν τα προϊόντα τους συνδυάζοντας πρώτες ύλες. Αυτές οι πρώτες ύλες, πρέπει να εντοπίζονται με τη χρήση εργαλείων γεωλογικής τοπογραφίας και να συλλέγονται με τη χρήση εξορυκτικών μονάδων που αγοράζονται από άλλους παίκτες με εξειδίκευση στις βιομηχανικές μονάδες. Η συλλογή των πρώτων υλών είναι μια χρονοβόρα διαδικασία που περιλαμβάνει ταξίδια και συνεχή συντήρηση. Συνήθως, οι φαρμακοβιομηχανίες βασίζονται σε ειδικούς μεσίτες. Τα χαρακτηριστικά του τελικού προϊόντος εξαρτώνται από τα χαρακτηριστικά των χρησιμοποιούμενων πρώτων υλών- ωστόσο, οι πρώτες ύλες διαφέρουν ως προς την ποιότητα, την προσβασιμότητα και τη διαθεσιμότητα. Έτσι, οι κατασκευαστές πρέπει να αποφασίσουν ποια προϊόντα αξιοποιούν στο έπακρο τους πόρους που έχουν στη διάθεσή τους και πρέπει επίσης να λάβουν υπόψη τους τις απαιτήσεις της αγοράς.

Οι πρώτες ύλες μετατρέπονται σε δραστικές ουσίες και τελικά σε προϊόντα μέσα σε εργαστήρια. Η μαζική παραγωγή εισάγει ένα πρόβλημα διαχείρισης της αλυσίδας εφοδιασμού, και οι κατασκευαστές πρέπει να εξασφαλίζουν τη σταθερή προμήθεια των απαιτούμενων πρώτων υλών. Αφού φτιάξουν τα φαρμακευτικά προϊόντα, οι κατασκευαστές αντιμετωπίζουν το πιο δύσκολο πρόβλημα - ο ένας τον άλλον. Στο Star Wars Galaxies, τα πάντα αγοράζονται ή πωλούνται και η αγορά γίνεται από έναν άλλο παίκτη. Η οικονομία του παιχνιδιού καθορίζεται εξ ολοκλήρου από τον παίκτη. Οι κατασκευαστές πρέπει να αποφασίσουν το εύρος της γκάμας των προϊόντων τους, την πολιτική τιμών, να δημιουργήσουν το εμπορικό τους σήμα, πόσο θα δαπανήσουν για διαφήμιση, αν θα ξεκινήσουν πόλεμο τιμών με τους ανταγωνιστές ή αν θα κάνουν συνεργασίες μαζί τους. Η παραγωγή φαρμακευτικών προϊόντων δεν είναι εύκολη υπόθεση. Χρειάζονται περίπου 3 έως 6 εβδομάδες κανονικού παιχνιδιού για να αποκτήσετε τις ικανότητες για να είστε

ανταγωνιστικοί στην αγορά, και η επιχειρηματική λειτουργία στη συνέχεια απαιτεί καθημερινή δέσμευση χρόνου.

Με άλλα λόγια, κάποιοι παίκτες στο Star Wars Galaxies λειτουργούν μια επιχείρηση παραγωγής φαρμακευτικών προϊόντων για διασκέδαση. Η εργασία στο Dragon Slaying είναι εξίσου πολύπλοκη και είναι στην πραγματικότητα πιο αγχωτική λόγω των χρονικών περιορισμών, των συχνών κρίσεων και των ζητημάτων διαχείρισης που προκύπτουν από τον συντονισμό 20 έως 30 παικτών μέσω δακτυλογραφημένης συνομιλίας σε πραγματικό χρόνο (Yee, 2006b). Και στις δύο περιπτώσεις, οι παίκτες επενδύουν πολύ χρόνο στην εικονική τους καριέρα. Ο μέσος παίκτης MMORPG ξοδεύει 22 ώρες την εβδομάδα παίζοντας. Και αυτοί που παίζουν δεν είναι μόνο οι έφηβοι. Ο μέσος παίκτης MMORPG είναι 26 ετών. Περίπου οι μισοί από αυτούς τους παίκτες έχουν πλήρη απασχόληση.

Καθημερινά, πολλοί από αυτούς πηγαίνουν στη δουλειά τους και εκτελούν μια σειρά από γραφειοκρατικές εργασίες, λογιστικό σχεδιασμό και διαχείριση στα γραφεία τους, και στη συνέχεια επιστρέφουν στο σπίτι και κάνουν τα ίδια ακριβώς πράγματα στα MMORPG. Πολλοί παίκτες μάλιστα χαρακτηρίζουν το παιχνίδι τους μια δεύτερη δουλειά:

«Έγινε αγγαρεία να παίζω. Έγινα defacto αρχηγός μιας εταιρίας και παραήταν υπερβολικό. Ήθελα να ξεφύγω από την πραγματική ζωή, την πολιτική και την κοινωνική δεοντολογία, αλλά με ακολούθησαν στο παιχνίδι!» (Παίκτης, 20 ετών). «Σταμάτησα να παίζω γιατί απλά δεν ήθελα να δεσμευομαι για τις τρελές ώρες των επιδρομών (6+ ώρες το βράδυ;)» (Παίκτης, 27 ετών).

Όπως επισημαίνουν οι παραπάνω παίκτες, το παιχνίδι μπορεί να μετατραπεί σε υποχρέωση. Ένας παίκτης το έθεσε πιο ρητά:

«Ήταν περισσότερο σαν δουλειά παρά σαν διασκέδαση. Μια μέρα εξαντλήθηκα προσπαθώντας να ανέβω στο επίπεδο 55 και παραιτήθηκα» (Παίκτης, 22 ετών).

Η μεγάλη ειρωνεία των MMORPGs είναι ότι διαφημίζονται σαν κόσμοι για να αποδράσουμε μετά το σπίτι από τη δουλειά, αλλά στην πραγματικότητα μας βάζουν να δουλεύουμε και μας εξαντλούν. Για ορισμένους παίκτες, το παιχνίδι τους μπορεί να είναι πιο αγχωτικό και απαιτητικό από την πραγματική δουλειά τους. Και η πιο τραγική ειρωνεία είναι ότι οι παίκτες των MMORPG πληρώνουν τις εταιρείες παιχνιδιών σε μηνιαία βάση (περίπου 10 με 15\$) για να εργάζονται και να εξαντλούνται.

Η επιτυχία των MMORPG προϋποθέτει ότι ο παίκτης δεν συνειδητοποιεί την εξάντληση στην οποία υποβάλλεται. Για να πετύχουν αυτά τα παιχνίδια, ο παίκτης πρέπει να εκτελεί το έργο του χωρίς να συνειδητοποιεί την πραγματική φύση αυτού που κάνει. Αλλά αυτός είναι στην πραγματικότητα ο σκοπός όλων των βιντεοπαιχνιδιών - να εκπαιδεύουν τον παίκτη να εργάζεται σκληρότερα και ταυτόχρονα να το απολαμβάνει. Τα περισσότερα παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων των MMORPGs, χρησιμοποιούν περίτεχνα γραφικά που βασίζονται στις αρχές της συμπεριφορικής διαμόρφωσης (Skinner, 1938). Η χρονική στιγμή που δίνεται η ανταμοιβή και η κλιμάκωση της ανταμοιβής, εκπαιδεύουν τους παίκτες να αντλούν ευχαρίστηση από την εργασία που κάνουν. Τα βιντεοπαιχνίδια μας προετοιμάζουν να εργαζόμαστε πιο σκληρά, πιο γρήγορα και πιο αποτελεσματικά. Όπως το Netflix μας εκπαιδεύει να γινόμαστε καλύτεροι τηλεθεατές (Andrejevic, 2022), έτσι τα βιντεοπαιχνίδια μας εκπαιδεύουν να γινόμαστε πιο εργατικοί εργάτες των παιχνιδιών. Κάποιοι παίκτες αντιλαμβάνονται τα αποτελέσματα που έχει επάνω τους αυτός ο ψηφιακός οδοστρωτήρας:

«Το πρόβλημα είναι πως το παιχνίδι από απολαυστικό γίνεται δουλειά τόσο αργά και ανεπαίσθητα που αν δεν αποστασιοποιηθείς για λίγο και δεν σκεφτείς δεν καταλαβαίνεις καν ότι δουλεύεις» (Παίκτης, 21 ετών).

Όμως η επιτυχία των MMORPG και των βιντεοπαιχνιδιών γενικότερα αποδεικνύει πόσο σαγηνευτικός και συγκαλυμμένος μπορεί να είναι αυτός ο ψηφιακός οδοστρωτήρας. Εκτός από την συμπεριφορική διαμόρφωση (Behavioral Conditioning), είναι σαφές ότι υπάρχουν και άλλοι μηχανισμοί δέσμευσης του παίκτη (π.χ. το κοινωνικό κύρος, ο ανταγωνισμός κ.λπ.). Το θέμα ωστόσο παραμένει: τα βιντεοπαιχνίδια είναι εγγενώς πλατφόρμες εργασίας που μας εκπαιδεύουν να γινόμαστε καλύτεροι εργαζόμενοι. Η εργασία που επιτελείται στα βιντεοπαιχνίδια μοιάζει όλο και περισσότερο με την πραγματική εργασία στις επιχειρήσεις. Ορισμένοι μπορεί να ισχυριστούν ότι το παιχνίδι δεν μπορεί ποτέ να αποτελέσει πραγματική εργασία επειδή δεν παράγεται πραγματική οικονομική αξία, αλλά όπως έχουν δείξει κάποιες δημοσιεύσεις, τα εικονικά αγαθά έχουν πραγματική αξία (Castronova, 2002)(Dibbell, 2003). Στην πραγματικότητα, υπάρχουν εταιρείες όπως η IGE, το επιχειρηματικό μοντέλο των οποίων περιστρέφεται γύρω από τη συσσώρευση και την πώληση εικονικού νομίσματος. Λόγω του όγκου της εργασίας που απαιτείται για την εξέλιξη των ικανοτήτων ενός εικονικού χαρακτήρα, υπάρχουν εταιρείες, όπως η TopGameSeller, που προσφέρουν υπηρεσίες βελτίωσης του επιπέδου των χαρακτήρων:

«Το κύριο κέντρο εργασίας μας βρίσκεται στη Σαγκάη της Κίνας. Πρόκειται για ένα κτίριο 45.000 τετραγωνικών ποδιών που στεγάζει πάνω από 400 υπαλλήλους μας. . . . Αναθέτουμε σε 2 ή 3 ειδικούς παίκτες τον χαρακτήρα σας για να τον βελτιώσουν»
(<http://www.topgameseller.com/faq.htm>).

Για τους υπαλλήλους της IGE και της TopGameSeller, το παιχνίδι και η εργασία έχουν γίνει ένα και το αυτό.

Για κάποιους παίκτες η συμμετοχή στα online παιχνίδια αντιμετωπίζεται με μεγάλη σοβαρότητα. Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται πληροφορίες σχετικά με την αξιολόγηση, την παρακίνηση και τις προσπάθειες εκπαίδευσης που αναλαμβάνουν οι παίκτες προκειμένου να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους. Από ένα διαδικτυακό διάλογο αντλούνται κάποια αρχικά στοιχεία σε ότι αφορά το ενδιαφέρον των διαδικτυακών παικτών για την αυτό-βελτίωσή τους. Οι πολλές ώρες ενασχόλησης και η επιμονή στους στόχους του παιχνιδιού που χαρακτηρίζουν τους διαδικτυακούς παίκτες μοιράζονται πολλά από τα χαρακτηριστικά της «δέσμευσης», που απαντάται σαν έννοια στην βιβλιογραφία της διοίκησης και της εκπαίδευσης. Στην ενότητα αυτή γίνεται μία σύντομη συζήτηση του όρου.

«Η διαμόρφωση μιας αποτελεσματικής δύναμης παιχνιδιού μοιάζει με την δημιουργία μιας αποτελεσματικής εργατικής δύναμης.»

Οι πρακτικές ανθρώπινου δυναμικού είναι οι δραστηριότητες, διαδικασίες και δράσεις που υλοποιεί ένας οργανισμός προκειμένου να διοικήσει αποτελεσματικά την εργατική του δύναμη. Οι πρακτικές ανθρώπινου δυναμικού σχεδιάζονται με τρόπο που να βοηθάει τον οργανισμό να διαμορφώσει το ανθρώπινο δυναμικό έτσι όπως το θέλει. Περιλαμβάνουν την προσέλκυση και επιλογή προσωπικού, την διαχείριση των επιδόσεων, την εκπαίδευση και ανάπτυξη προσωπικού, την συνεργασία και την ομαδικότητα, την παρακίνηση και την διαχείριση των εργασιακών σχέσεων (Storey et al, 2008). Η υλοποίηση των πρακτικών ανθρώπινου δυναμικού με εύστοχο τρόπο, δηλαδή η δημιουργία καλών πολιτικών ανθρώπινου δυναμικού, βρίσκονται συχνά πίσω από τις καλές επιδόσεις των οργανισμών όπως για παράδειγμα η μείωση των περιστατικών θανάτου σε ένα

νοσοκομείο ([Storey et al., 2008, p. 156](#)), αλλά και την διαμόρφωση των χαρακτηριστικών των εργαζόμενων όπως είναι η καλλιέργεια της δέσμευσης απέναντι στον οργανισμό ([Storey et al., 2008, p. 301](#)) και η διατήρηση του αξιολογού στελεχιακού δυναμικού ([Storey et al., 2008, p. 412](#)).

Τα online παιχνίδια περιλαμβάνουν από τον σχεδιασμό τους συστήματα παρακίνηση των παικτών να παίζουν περισσότερο και να γίνουν καλύτεροι (Self-development). Το σύστημα παρακίνησης βασίζεται στις αρχές της διαμόρφωσης της συμπεριφοράς (Behavior Conditioning Principles), που διατύπωσε ο Skinner το 1938. Η χρονική στιγμή που δίνεται η ανταμοιβή και η κλιμάκωση της ανταμοιβής, εκπαιδεύουν τους παίκτες να αντλούν ευχαρίστηση από την εργασία που κάνουν. Εκτός από την συμπεριφορική διαμόρφωση (Behavior Conditioning), είναι σαφές ότι υπάρχουν και άλλοι μηχανισμοί παρακίνησης όπως τα περίτεχνα γραφικά, το κύρος στην κοινότητα των παικτών, ο ανταγωνισμός κλπ. Ένα πλέγμα μηχανισμών παρακίνησης ωθεί τους παίκτες να επενδύουν πολύ χρόνο στην εικονική τους καριέρα. Οι μηχανισμοί παρακίνησης είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικοί αφού ο μέσος παίκτης στα παιχνίδια MMORPG ξοδεύει 22 ώρες την εβδομάδα παίζοντας. Όμως, η επιτυχία των MMORPG προϋποθέτει ότι ο παίκτης δεν συνειδητοποιεί την εξάντληση στην οποία υποβάλλεται. Για να έχουν αποδοχή τα παιχνίδια, ο παίκτης πρέπει να εκτελεί το έργο του χωρίς να συνειδητοποιεί την πραγματική φύση αυτού που κάνει. Αυτός είναι στην πραγματικότητα ο σκοπός όλων των βιντεοπαιχνιδιών - να εκπαιδεύουν τον παίκτη να εργάζεται σκληρότερα και ταυτόχρονα να το απολαμβάνει ([Yee, 2006b](#)).

Ένας τρόπος για να καταλάβει κανείς τα χαρακτηριστικά της κοινότητας των παικτών online παιχνιδιών, είναι η μελέτη των συζητήσεων υπάρχουν σε διάφορα Forums. Από αυτές προκύπτει ότι η αξιολόγηση αποτελεί την καθημερινή πραγματικότητα και μερικές φορές αγωνία των παικτών και διασφαλίζεται μέσα από ποσοτικούς τρόπους (σκοράρισμα) των παικτών. Όπως αναφέρει ο Jesse Schell καθηγητής στο πανεπιστήμιο Carnegie Mellon στο μέλλον όλες οι ψηφιακές δραστηριότητες θα συνδέονται με ένα σύστημα αξιολόγησης και ανταμοιβής ([Uhlener et al. 2015](#)). Πριν υλοποιηθεί η προφητεία του Schell, οι παίκτες των online παιχνιδιών βρίσκονται κάτω από διαρκή άμεση αξιολόγηση και έμμεση αξιολόγηση από τους συμπαίκτες τους.

Προκειμένου να γίνει αντιληπτή η έκταση και οι τρόπους με τους οποίους αυτό-εκπαιδούνται και αναπτύσσονται οι παίκτες στα διαδικτυακά παιχνίδια, μελετήσαμε μία συζήτηση στο διαδίκτυο. Από την δομή και την διατύπωση του ερωτήματος αναδεικνύονται τα χαρακτηριστικά του παίκτη που ρωτά. Η ερώτηση αφορά την ύπαρξη φαρμακευτικών και υγειονομικών υπηρεσιών στον κόσμο του Star Wars. Ο παίκτης διευκρινίζει ότι πριν διατυπώσει την ερώτηση του αναζήτησε πληροφορίες σχετικά με τις φαρμακευτικές, υγειονομικές και ασφαλιστικές υπηρεσίες που παρέχονται στον πραγματικό κόσμο. Με ευγενικό τρόπο ευχαριστεί αυτούς που θα απαντήσουν για τον «χρόνο και την νοητική προσπάθεια που θα καταβάλουν» και τη διατύπωση της απάντησης. Οι ερωτήσεις που διατυπώνονται είναι τόσο σημαντικές που θα μπορούσαν κάλλιστα να αναφέρονται στην πραγματική ζωή. Συγκεκριμένα αφορούν: το βαθμό στον οποίο υπάρχει υγειονομική περίθαλψη στο σύμπαν στο Star Wars, εάν η υγειονομική περίθαλψη είναι καθολική ή εάν διαφοροποιείται από πλανήτη σε πλανήτη. Σε ότι αφορά την ανάπτυξη φαρμακευτικών σκευασμάτων ενδιαφέρεται να μάθει εάν υπάρχει κάποια γαλαξιακή φαρμακευτική εταιρεία ή εάν η παραγωγή είναι εντοπισμένη στους πλανήτες που ασχολούνται με την χημική βιομηχανία. Στην Πέμπτη και τελευταία ερώτηση ρωτά να πληροφορηθεί εάν υπάρχει μία ανταγωνιστική αγορά φαρμακευτικών προϊόντων στο σύστημα του Star Wars.

Το περιεχόμενο της ερώτησης έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

Αρίστη δομή του λόγου και χρήση της γλώσσας, το επίπεδο του λόγου είναι συγκρίσιμο με αυτό των ακαδημαϊκών δημοσιεύσεων.

Πολύ καλή γνώση σε ότι αφορά τις ενδεχόμενες πολιτικές υγειονομικής φροντίδας.

Μεσαίο έως υψηλό επίπεδο γνώσεων σχετικά με την αγορά των φαρμάκων.

Ανάλογου επιπέδου είναι και οι απαντήσεις που δόθηκαν. Τα ερωτήματα που πραγματεύονται οι απαντήσεις είναι τα εξής:

- Κατά πόσο η ζωή στον κόσμο του Star Wars δικαιολογεί την ύπαρξη ενός ενιαίου συστήματος ιατρικής και φαρμακευτικής φροντίδας;
- Έχουν όλοι οι κάτοικοι πρόσβαση σε αυτές τις υπηρεσίες;
- Ποιες σχέσεις εξουσίας διαμορφώνονταν από αφορμή την ιδιοκτησία των υπηρεσιών υγείας;
- Υπήρχε μέριμνα φαρμακευτικής αγωγής για ψυχικές παθήσεις;
- Με ποιο τρόπο τα φαρμακευτικά σκευάσματα υπαγόρευαν πολιτικές παρεμβάσεις;
- Πώς το εμπόριο των φαρμακευτικών σκευασμάτων οδήγησε στη ακμή και παρακμή των πόλεων;
- Πώς ο ανταγωνισμός μεταξύ των φαρμακευτικών σκευασμάτων επηρέασε την οικονομία και τις πολιτικές σχέσεις;

Τα θέματα που τίγονται στις απαντήσεις αναδεικνύουν ένα επίπεδο εμπάθυνσης που, σε πολλά σημεία, ξεπερνά τις συζητήσεις που αφορούν τις υγειονομικές υπηρεσίες στην καθημερινή ζωή. Οι συμμετέχοντες αντλούν πληροφορίες από κείμενα αναφοράς και διαδικτυακούς τόπους πληροφορίες και κάνουν άμεση αναφορά σε αυτές. Συνολικά η συζήτηση αναδεικνύει ένα βαθύ ενδιαφέρον για το ζήτημα και μία συστηματική αναζήτηση αξιόπιστων πληροφοριών.

Στο τέλος της συζήτησης ένας από τους μετέχοντες (ενδεχομένως το ίδιο πρόσωπο που έθεσε την ερώτηση) παρουσιάζει μία σύνοψη των πληροφοριών που παρατέθηκαν με σκοπό «να παρουσιάσει τα σημεία στα οποία υπάρχει συναίνεση». Ταυτόχρονα υπογραμμίζεται η δυνατότητα «βελτίωσης ή διάψευσης των ισχυρισμών που διατυπώνονται».

Η κοινότητα των διαδικτυακών παιχνιδιών αναπτύσσει συμπεριφορές χαρακτηριστικά τα οποία μοιράζονται πολλά χαρακτηριστικά του εργασιακού χώρου. Η παρακίνηση των μετεχόντων και η αξιολόγηση του έργου τους είναι μέρος του σχεδιασμού του λογισμικού των παιχνιδιών. Οι παίκτες συμμετέχουν στα διαδικτυακά παιχνίδια κυρίως κάτω από το κίνητρο της βελτίωσης των χαρακτήρων που τους εκπροσωπούν και των επιδόσεων τους. Η περιορισμένη έρευνα διαλόγους παικτών αναδεικνύει ότι το ενδιαφέρον τους δεν εστιάζεται σε ζητήματα τεχνικών και διαδικασιών αλλά επιδιώκει να κατανοήσει την λογική που διέπει τη ζωή τις κοινωνικές και τις πολιτικές της επέκτασης. Με κίνητρο τη βελτίωση των επιδόσεων παίκτες προσφεύγουν σε πηγές πληροφόρησης και ανταλλαγή απόψεων προκειμένου να βελτιωθούν στο παιχνίδι τους. Παρατηρείται έναν πολύ υψηλό επίπεδο κατανόησης της κοινωνικής και πολιτικής πλευράς των θεμάτων που συζητούνται όμως πρέπει να σημειωθεί ότι οι απόψεις που διατυπώνονται κυρίως ανά παράγων τον κυρίαρχο πολιτικό λόγο όπως για παράδειγμα την σύμπραξη ιδιωτικού και δημόσιου τομέα. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι η συμμετοχή στα διαδικτυακά παιχνίδια αντιμετωπίζεται το ίδιο σοβαρά με την εργασία και σε κάποιες περιπτώσεις με μεγαλύτερη σοβαρότητα σε σύγκριση με τις σπουδές. Παρόλα αυτά, η παγίδευση της προσοχής και της δημιουργικότητας της σκέψης σε έναν εικονικό κόσμο αποστερεί την κοινωνία από τη συνεισφορά που θα μπορούσαν να έχουν οι παίκτες εάν έστρεφαν την προσοχή τους από τον εικονικό στον πραγματικό κόσμο.

Το κυνήγι του παίκτη για τις ανταμοιβές καθώς επίσης και ο μεγάλος όγκος καθηκόντων του δεν τον αφήνει να δει πως ο χρόνος του και ο κόπος του χειραγωγούνται εις βάρος του. Με αυτό τον τρόπο, τα σύγχρονα παιχνίδια έχουν φτάσει σε σημείο να αντιπροσωπεύουν την εργασία, και ως εκ τούτου, ενσωματώνουν αυτό που θα θεωρείται να είναι η εργασία. Στα παιχνίδια αυτά, η εργασία καταφέρνει να είναι αποτελεσματική, παραγωγική και διασκεδαστική. Τα καθήκοντα του παίκτη είναι στοχοθετημένα, μετρήσιμα και οι παίκτες μπορούν πάντα να ολοκληρώνουν τα καθήκοντα τους στο παιχνίδι. Ταυτόχρονα, τα παιχνίδια πρέπει να είναι παραγωγικά και ψυχαγωγικά για να κρατάνε το ενδιαφέρον του παίκτη. Αν ο παίκτης δεν νιώθει ευχαρίστηση τότε το παιχνίδι έχει αποτύχει. Όλοι αυτοί οι παράγοντες συμβάλλουν στο να έχουν τον παίκτη πάντα σε θέση να βγάζει εις πέρας τα καθήκοντα που του αναθέτουν στο παιχνίδι δίνοντας στον παίκτη την αίσθηση της επίτευξης. Έτσι καθιστάμε κάθε πράξη του παίκτη εντός του παιχνιδιού σημαντική, και σε αυτό έρχονται να βοηθήσουν οι επιβραβεύσεις. Από την άλλη όμως, η δουλειά στην πραγματικότητα είναι κάτι τελείως αντίθετο. Η δουλειά συνήθως είναι κουραστική και εκτός του ελέγχου του εργαζομένου. Στην πραγματική εργασία, οι περισσότεροι άνθρωποι τελικά αναλαμβάνουν καθήκοντα που τους λένε άλλοι να κάνουν και να ανταποκρίνονται σε καταστάσεις που απλά συμβαίνουν και σε συνθήκες για τις οποίες δεν μπορούν να φέρουν αντίρρηση. Τα σύγχρονα παιχνίδια, ωστόσο, δίνουν στους παίκτες ένα μεγάλο βαθμό ψευδής ελευθερίας μέσα σε συστήματα που καθιστούν τις ενέργειες τους ουσιαστικές και ισχυρές.

Τα σύγχρονα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν φτάσει σε σημείο να υιοθετούν παρόμοια μοτίβα αντικατοπτρίζοντας της γενικές αξίες της κοινωνίας για αποδοτικότητα και παραγωγικότητα. Τα παιχνίδια καταλήγουν να είναι πλέον μια ουτοπία της εργασίας στις οποίες ενσωματώνονται οι αρχές της αποδοτικότητας και της παραγωγικότητας. Ο ελεύθερος χρόνος αφιερώνεται όλο και περισσότερο προσομοιάζοντας αυτό που θέλουμε να είναι η εργασία. Έτσι λοιπόν όλο και περισσότερο ο ελεύθερος χρόνος γίνεται ένα είδος εργασίας. Ο ελεύθερος χρόνος καταλήγει να είναι τίποτα περισσότερο από μια σκιώδης συνέχεια της εργασίας. Δεν υπάρχει πλέον χρόνος που να είναι ελεύθερος από την εργασία αντιθέτως όλος ο χρόνος είναι δυνητικός χρόνος εργασίας. Ο ελεύθερος χρόνος δεν είναι πλέον δωρεάν, αλλά έρχεται με το κόστος των χρημάτων που μπορεί να έχουν κερδηθεί.

Το πρόβλημα παρουσιάζεται όταν οι ψυχαγωγικές δραστηριότητες, στην προκειμένη περίπτωση τα Online παιχνίδια, προετοιμάζουν τους παίκτες της για την εμπορευματοποίηση του ελεύθερου χρόνου τους και να τον αντικαταστήσουν με περισσότερο χρόνο παιχνιδιού. Με τις αποστολές και τα νέα καθήκοντα που αναθέτονται στους παίκτες να δημιουργούν το κίνητρο του παίκτη, χάνεται το νόημα της διασκέδασης και έρχεται το εξαναγκασμένο παιχνίδι. Με τις κατάλληλες δελεαστικές ανταμοιβές, το παιχνίδι επικεντρώνεται στην επίτευξη νέων στόχων έναντι της διασκέδασης κρατώντας τον παίκτη στον παιχνίδι σαν εργάτη και όχι σαν καταναλωτή. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται εμπορευματοποίηση του ελεύθερου χρόνου του παίκτη. Όσο περισσότερο γίνεται αποδεχτή η ιδέα ότι οι ώρες του ελεύθερου χρόνου μας πρέπει να είναι παραγωγικές, τόσο περισσότερο η χρήση τους για ώρες παραγωγικού παιχνιδιού θα γίνονται αποδεχτή. Όσο περισσότερο αποδεχόμαστε την πρωτοκαθεδρία της παραγωγικότητας ως αξία, τόσο περισσότερο θα αποδεχόμαστε συστήματα αυτά που επιδιώκουν την εκμετάλλευση των παικτών για παιχνίδι.

Η ειρωνεία είναι ότι λέμε πως οι υπολογιστές φτιάχτηκαν για να υπηρετούν, τη στιγμή που τα βιντεοπαιχνίδια μας βάζουν να δουλεύουμε για αυτά. Αυτό που είναι σαφές είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια θολώνουν τα όρια μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού. Οι Beck και Wade (2004) ισχυρίζονται ότι οι παίκτες αποκτούν δεξιότητες και αναπτύσσουν χαρακτηριστικά τα οποία θα υποχρεώσουν τις επιχειρήσεις να προσαρμοστούν σε αυτά. Όμως συμβαίνει μια πολύ μεγαλύτερη

αλλαγή. Τα βιντεοπαιχνίδια αλλάζουν τη φύση τόσο της εργασίας όσο και του παιχνιδιού. Το σημαντικό δεν είναι τόσο ότι οι επιχειρήσεις θα πρέπει να προσαρμοστούν στους παίκτες, αλλά ότι τα όρια ανάμεσα στην εργασία και το παιχνίδι γίνονται όλο και πιο δυσδιάκριτα. Και το ακόλουθο απόσπασμα από μια 30χρονη νοσηλεύτρια που παίζει EverQuest με τον σύζυγό της μας αφήνει με ένα αγωνιάδες προμήνυμα των συνεπειών αυτής της θολότητας:

«Ξοδεύουμε ώρες-ΩΡΕΣ- ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ παίζοντας αυτό το καταραμένο παιχνίδι. Οι πόνοι στα δάχτυλά μου με ξυπνούν τη νύχτα. Έχω πονοκεφάλους από τις αμέτρητες ώρες που περνάω κοιτάζοντας την οθόνη. Μισώ αυτό το παιχνίδι, αλλά δεν μπορώ να σταματήσω να παίζω».

Η διακοπή του καπνίσματος δεν ήταν ποτέ τόσο δύσκολη. Τελικά, η ανάμειξη της εργασίας με το παιχνίδι θέτει το ερώτημα - τι σημαίνει πραγματικά διασκέδαση;

Αυτό που παρατηρείται σε πολλά διαδικτυακά παιχνίδια είναι πως η πολυπλοκότητα και οι επιχειρηματικές αλληγορίες μετατρέπουν τα σύγχρονα διαδικτυακά παιχνίδια σε χώρους εκπαίδευσης της εταιρικής νοοτροπίας. Στα διαδικτυακά παιχνίδια, οι παίκτες διαχειρίζονται, πειθαρχούνται και υπερεργάζονται. Οι παίκτες βρίσκονται σε ένα εικονικό περιβάλλον και προκειμένου να προοδεύσουν με βάση τους κανόνες και τις αρχές του παιχνιδιού οι ίδιοι πρέπει να προσαρμοστούν στο εκάστοτε περιβάλλον. Καταλαβαίνουμε λοιπόν πως μια τέτοια πράξη χρειάζεται χρονική δέσμευση από τη πλευρά του παίκτη για να είναι σε θέση να διαπρέψει. Προτού ο παίκτης αποφασίσει για το πώς θα παίζει το παιχνίδι πρέπει να συμμορφωθεί ο ίδιος στο παιχνίδι. Αξίζει να σημειωθεί πως ο μέσος παίκτης ξοδεύει είκοσι ώρες την εβδομάδα σε ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Με το πρόβλημα να γίνεται εντονότερο στους νεότερους παίκτες, αυτά τα παιχνίδια μπορεί να τους προσφέρει την πρώτη τους γεύση του να είναι ένα γρανάζι σε ένα μεγάλο, δομημένο οργανισμό που τους εξουθενώνει με την πάροδο του χρόνου.

Δεν διαφωνεί κανείς πως τα παιχνίδια δεν είναι ευχάριστα. Αυτό που πρέπει να προσδιοριστεί είναι το κίνητρο των εταιριών παιχνιδιών διότι αυτά τα παιχνίδια δημιουργούνται από ορισμένους ανθρώπους για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων. Οι στόχοι αυτοί είναι πρώτα επικεντρωμένοι στα κέρδη εις βάρος του παίκτη και η διασκέδαση του παίκτη βρίσκεται σε δεύτερη μοίρα.

1.9 Η στρατηγική του Gamification

Με το στόχο των σύγχρονων παιχνιδιών να είναι η απήχηση των παιχνιδιών στον παίκτη, αποτελεί μια γοητευτική πτυχή πολλών σύγχρονων διαδικτυακών κοινοτήτων το να μπορούν να δώσουν κίνητρα στους παίκτες να προσφέρουν τον ελεύθερο τους χρόνο δωρεάν. Τα παιχνίδια είναι ιδιαίτερος ισχυρά στο να μετατρέπουν την ιδέα της αμειβόμενη εργασία σε δωρεάν εργασία. Φθάνοντας στα άκρα, η αρχή του Gamification είναι ότι οποιαδήποτε εργασία, όσο ανιαρή και αν είναι, μπορεί να γίνει ευχάριστη και να παρακινήσει τον παίκτη.

Παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον η σύνδεση του όρου Gamification με δραστηριότητες, που δεν έχουμε συνηθίσει να τις συνδέουμε με το παιχνίδι όπως η εκπαίδευση, η υγεία και η εργασία. Παιχνιδοποίηση είναι η επένδυση κάποιων δραστηριοτήτων με χαρακτηριστικά που συνήθως απαντώνται σε παιχνίδια με σκοπό να γίνουν πιο ενδιαφέρουσες και πιο απολαυστικές. Φυσικά η παιχνιδοποίηση δεν είναι αυτοσκοπός. Η παιχνιδοποίηση έχει σκοπό να παρακινήσει το άτομο ή την ομάδα να ξεπεράσουν τα όρια τους και με την χρήση των παρακινητικών μηχανισμών του παιχνιδιού, να πετύχουν καλύτερες επιδόσεις ή μεγαλύτερη ενασχόληση με την παιχνιδοποιημένη δραστηριότητα (Uhlener et al, 2015).

1.9.1 Το Gamification στο εκπαιδευτικό σύστημα

Όμως η ύπαρξη στόχων, η παρακίνηση και η καταγραφή των επιδόσεων, που χαρακτηρίζει τα online παιχνίδια, δεν σχετίζονται με αυτό που ονομάζουμε διασκέδαση και, σε κάποιες περιπτώσεις, θεωρούμε ότι είναι σκοπός του παιχνιδιού. Η παιχνιδοποίηση είναι μία υποκειμενική θεώρηση, ένα θεωρητικό πλαίσιο μέσα από το οποίο κάποιες δραστηριότητες κατανοούνται σαν παιχνίδι ενώ στην ουσία δεν είναι. Η ουσία της παιχνιδοποίησης βρίσκεται λιγότερο στην υλικότητά και περισσότερο στην υποκειμενική θεώρηση μιας δραστηριότητας σαν παιχνίδι ([Uhlener et al, 2015](#)).

Η παιχνιδοποίηση της εκπαίδευσης έχει κάθε λόγο να απασχολήσει μία διπλωματική εργασία. Παρά τα διθυραμβικά σχόλια που διατυπώνουν κάποιοι ερευνητές της εκπαίδευσης, η παιχνιδοποίηση της εκπαίδευσης ζητά να επεκταθεί η προσοχή μας πέρα από την περιστασιακή βελτίωση των αποτελεσμάτων μάθησης. Οι παραδοχές πίσω από την παιχνιδοποίηση είναι οι εξής:

1. Το περιεχόμενο του αντικειμένου που διδάσκεται είναι άχαρο και δεν μπορεί να κερδίσει το ενδιαφέρον των φοιτητών.
2. Οι διδάσκοντες και η κοινωνικοποίηση της τάξης δεν μπορούν να κερδίσουν το ενδιαφέρον και την προσοχή των φοιτητών.
3. Όταν εμφανίζονται προβλήματα η λύση πρέπει να αναζητάτε στην τεχνολογία.

Τα online παιχνίδια βασίζονται στην χρήση μηχανισμών παρακίνησης μέσω των διαδοχικών και κλιμακούμενων ανταμοιβών. Ο φοιτητής παρακινείται από την επιβράβευση με τρόπο ανάλογο πού παρακινούνταν οι πίθηκοι και τα περιστέρια στα συμπεριφορικά πειράματα των αρχών του 20 ου αιώνα. Τέτοιοι μηχανισμοί που περιγράφονται από το μοντέλο της συμπεριφορικής διαμόρφωσης (Behavioral Conditioning) μελετήθηκαν από τον Skinner πριν από 100 χρόνια και φαίνεται να αποδίδουν στα ζώα και σε μερικούς ανθρώπους. Ο φοιτητής εμπλέκεται στους μηχανισμούς κινήτρου - ανταμοιβής και ακολουθεί τις διαδικασίες του παιχνιδιού χωρίς να το συνειδητοποιεί. Με αυτό τον τρόπο συνηθίζει να παρακινείται μόνο από τους μηχανισμούς συμπεριφορικής διαμόρφωσης και αδυνατίζουν οι μηχανισμοί της εσωτερικής παρακίνησης, οι οποίοι είναι σημαντικότεροι και επιφέρουν πιο μακροχρόνια αποτελέσματα ([Deci and Ryan, 1985](#)). Τα βραχυπρόθεσμα αποτελέσματα σε κάποιες περιπτώσεις ενδέχεται να είναι η μεγαλύτερη προσπάθεια και η μάθηση, όμως ο φοιτητής δεν ανακαλύπτει τον προσωπικό του τρόπο να μαθαίνει δηλαδή δεν αναπτύσσει την μεταμάθηση. Η μάθηση μέσω εξωτερικής παρακίνησης ταιριάζει με αυτό που ο Paul Freire ονόμασε banking system, δηλαδή μία εκπαίδευση που αποθηκεύει γνώσεις στον φοιτητή χωρίς δημιουργεί συνθήκες ώστε να γίνει κύριος της μάθησης ([Freire, 2000](#)).

Τα αποτελέσματα της παιχνιδοποίησης της εκπαίδευσης περιλαμβάνουν:

1. Την εστίαση στο βραχυπρόθεσμο και την υποχώρηση των χαρακτηριστικών της εκπαίδευσης που επιτρέπουν την ανάπτυξη του φοιτητή σαν ανθρώπου που θα μπορεί να μαθαίνει αυτόνομα.
2. Την εξάρτηση του φοιτητή από συστήματα εξωτερικής παρακίνησης.
3. Την αυτοματοποίηση της εκπαίδευσης μέσω της ενσωμάτωσης περισσότερης τεχνολογίας και τελικά την ιδιωτικοποίησή της.

4. Την υποβάθμιση του περιβάλλοντος της άμεσης διδασκαλίας.

Το Gamification έχει ως σκοπό την αξιοποίηση των φυσικών επιθυμιών του παίκτη για κοινωνικοποίηση, μάθηση, αυτοέκφραση και επίτευξη των στόχων του στο παιχνίδι. Μερικές από τις στρατηγικές του Gamification χρησιμοποιούν ανταμοιβές για τους παίκτες που ολοκληρώνουν τις επιθυμητές εργασίες ή δημιουργούν παράλληλα ανταγωνισμό μεταξύ των παικτών για το ποιος θα κριθεί ο καλύτερος στο παιχνίδι. Τα είδη ανταμοιβών περιλαμβάνουν πόντους, σήματα επιτευγμάτων, τη συμπλήρωση μιας μπάρας προόδου, ή την παροχή εικονικού νομίσματος στον χρήστη. Πράγματα που θα δώσουν στον παίκτη την γλυκιά ικανοποίηση της προόδου και του ανταγωνισμού.

Το καθοριστικό στοιχείο για το αν το Gamification έχει γενικότερη θετική ή αρνητική επίπτωση έγκειται στη χρήση της και την ανταπόκριση των ατόμων σε αυτήν ([Mollick et al, 2014](#)). Φυσικά, τα online παιχνίδια είναι διασκεδαστικά επειδή είναι καλά σχεδιασμένα και οι άνθρωποι θέλουν να τα παίζουν. Όπως έχει αποδειχθεί, ως προς το ψυχολογικό αντίκτυπο των παιχνιδιών, το Gamification από μόνο του δεν είναι αποτελεσματικό. Αντιθέτως, ο σχεδιασμός του παιχνιδιού είναι αυτός που καθορίζει κατά πόσο μπορεί να είναι παρακινητικό και αποτελεσματικό ([Mekler et al, 2017](#)).

Το ζήτημα με το Gamification είναι πως πρέπει να γίνει αποδεκτό από τον ίδιο τον παίκτη καθώς η συναίνεση είναι το κλειδί για την επιτυχία του Gamification. Οπότε το πρόβλημα που έχουν να αντιμετωπίσουν οι εταιρίες παιχνιδιών είναι να μάθουν το μυστικό στο πότε, που και πώς να εφαρμόσουν το Gamification ([Mollick et al, 2014](#)). Έτσι πλέον πριν τη δημιουργία κάθε παιχνιδιού υπάρχει η δελεαστική ιδέα του πως να καθοριστούν τα κατάλληλα στοιχεία όπως κανόνες, συστήματα ανατροφοδότησης και ανταμοιβές. Πλέον κάθε πράξη του παίκτη στο παιχνίδι θα είναι παρακινητική και διασκεδαστική ([Woodcock and Johnson, 2018](#)).

Στην πραγματικότητα, αυτό που επιτυγχάνουν τα παιχνίδια είναι να αποσπάσουν την προσοχή του παίκτη και να δημιουργήσουν την εμμονή στον παίκτη με τα «ψεύτικα επιτεύγματα». Οι στόχοι αυτοί έρχονται να κρύψουν τον ελάχιστο έλεγχο που έχουν οι παίκτες στο παιχνίδι συγκαλύπτοντας έτσι το γεγονός ότι αυτά τα παιχνίδια δεν είναι καθόλου παιχνίδια. Σαν αποτέλεσμα, γίνεται η προώθηση μηχανισμών του παιχνιδιού με απώτερο σκοπό την εισβολή στην ευτυχία των παικτών κατά το παιχνίδι και στην δέσμευση τους στο παιχνίδι. Το Gamification είναι ένα εργαλείο, και όχι ένα παιχνίδι, το οποίο έρχεται να διδάξει πολύπλοκα θέματα και να απασχολήσει τον παίκτη με δύσκολα ζητήματα δίνοντας του τη δυνατότητα στα παιχνίδια να λειτουργήσουν ως ένα διακριτό σύστημα κοινωνικού ελέγχου. Σε τελική ανάλυση, τα παιχνίδια αποτελούνται από ένα σύνολο κανόνων που προδιαγράφουν τόσο τις ενέργειες όσο και τα αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, τα παιχνίδια δεν οριοθετούν απλά στόχους για τους παίκτες της αλλά και καθορίζουν τον επακριβή τρόπο με τον οποίο θα επιτευχθούν αυτοί οι στόχοι.

Τα παιχνίδια πλέον έχουν εισχωρήσει στην καθημερινότητα του κόσμου χάρη την εξάπλωση της τεχνολογίας. Όχι μόνο αυτό, αλλά πλέον οι εταιρίες έχουν μια ξεκάθαρη εικόνα για το τι θέλουν οι παίκτες. Με την ανάπτυξη των λογισμικών πίσω από τα παιχνίδια σε συνδυασμό με την ξεκάθαρη πλέον εικόνα της εμπειρίας του παίκτη έγινε πλέον η εμπορευματοποίηση στο παιχνίδι εστιάζοντας στην εμπειρία του παίκτη. Οι εταιρίες παιχνιδιών λοιπόν εκμεταλλευόμενοι την αναπτυσσόμενη αγορά καλλιέργησαν τους παίκτες ως μια ξεχωριστή κατηγορία καταναλωτών δημιουργώντας νέους μελλοντικούς εργαζόμενους που θα λέγονται Gamers. Στην προσπάθεια τους οι εταιρίες παιχνιδιών, εκμεταλλευόμενοι το Gamification ως εργαλείο για τη δημιουργία πελατειακής αφοσίωσης και τη διαχείριση της ανθρώπινης επιθυμίας, αξιοποιούν την εθιστική ΠΑΔΑ, Τμήμα H&M, Διπλωματική Εργασία, Πενταζίδης Ηλίας

διασκέδαση των τυχερών παιχνιδιών. Εισάγοντας ψευδο-στόχους που δεν σχετίζονται άμεσα με την πραγματική πρόοδο του παίκτη καταφέρνουν να δεσμεύσουν τον παίκτη στο παιχνίδι. Το πρόβλημα εμφανίζεται όταν ο παίκτης βάζει σαν στόχο στο παιχνίδι του να ολοκληρώνει τις αποστολές που του θέτουν άλλοι. Το σκεπτικό αυτό γίνεται καλύτερα αντιληπτό με το παράδειγμα «Του παιδιού που πνίγεται» (Kim and Tae Wan, 2015). Στην περίπτωση που κάποιος αποφασίσει να σώσει το παιδί που πνίγεται με κίνητρο την ευσυνειδησία και την καλή θέληση, τότε αυτό είναι μια ηθικά καλή πράξη. Αν όμως εφαρμόσουμε το Gamification όπου για κάθε παιδί που θα σώσει κάποιος θα λαμβάνει κάποια επιβράβευση τότε η παιχνιδοποιημένη αυτή πράξη θα είναι ηθικά κακή πράξη. Με βάση τα λεγόμενα του Kim (Kim and Tae Wan, 2015), η παροχή εξωγενών παιχνιδοποιημένων κινήτρων, ακόμα και αν δρουν όπως έχουν σχεδιαστεί, στερούν από τον παίκτη την επιλογή να πράξει ελεύθερα όπως αυτός θέλει. Εν κατακλείδι, όταν ο παίκτης αποδέχεται αυτές τις προτροπές για να παίξει, πρέπει να έχει κατά νου ότι η διασκέδαση μπορεί να καταντήσει να είναι πολλή δουλειά. Το παιχνίδι όπως το φαντάζεται ο παίκτης αλλάζει και ο ίδιος δεν έχει επιλογή παρά να το αποδεχτεί.

1.10 Η στρατηγική του Grind

Όταν για τους παίκτες το ταξίδι της βελτίωσης επιπέδου είναι ικανοποιητικό και ευχάριστο οι ίδιοι αντιλαμβάνονται το παιχνίδι ως μια χαλαρωτική δραστηριότητα η οποία συνεχίζει να τους επιβραβεύει/τιμωρεί ανάλογα με τις επιδόσεις τους στο παιχνίδι. Μια εξίσου ενδιαφέρον έννοια που θα μελετηθεί είναι το Grind στα online παιχνίδια. Το Grind είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει την μέθοδο της επανάληψης μιας ενέργειας ή ενός συνόλου ενεργειών για να πετύχει ο παίκτης το επιθυμητό αποτέλεσμα, συνήθως για παρατεταμένο χρονικό διάστημα, όπως η απόκτηση πόντων εμπειρίας, λάφυρων και νομισμάτων εντός του παιχνιδιού ή η βελτίωση των στατιστικών ενός χαρακτήρα προκειμένου να προοδεύσει στο παιχνίδι. Η έννοια του Grind θέλει τον παίκτη να συνεχίζει να παίζει επαναλαμβάνοντας τις ίδιες κινήσεις ή και στρατηγικές. Ο παίκτης αντιλαμβάνεται πως έχει ήδη καταβάλει σημαντικές προσπάθειες για το παιχνίδι και θέλει να φτάσει μέχρι το τέλος για να αποδείξει τις ικανότητες του. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται ένα μακροπρόθεσμο κίνητρο, μια ανταμοιβή που θα τους έρθει στο μέλλον σε αντάλλαγμα για τις προσπάθειες που καταβάλουν οι παίκτες στο παρόν. Το Grind υπάρχει στα παιχνίδια προκειμένου να αυξηθεί η διάρκεια ενός παιχνιδιού και να κάνει τον παίκτη να επαναλάβει την ίδια πράξη. Όταν ο παίκτης χρειάζεται να κάνει τις ίδιες ενέργειες στο παιχνίδι, τότε θα συνεχίζει να παίζει και να αλληλεπιδρά με το περιεχόμενο που του παρέχεται για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Αν το Grid χρησιμοποιηθεί προσεκτικά και ισορροπημένα τότε το προσδόκιμο ζωής ενός παιχνιδιού αυξάνεται. Το ζητούμενο είναι να βεβαιωθεί πως ο παίκτης θα φτάνει να συναντά νέους μηχανισμούς στο παιχνίδι και πως το μέτρο μεταξύ επιβράβευσης και τιμωρίας θα είναι σε τέτοιο βαθμό ώστε να κρατάνε το ενδιαφέρον του παίκτη. Εάν μερικά από τα μέρη του παιχνιδιού τροφοδοτούν αργά τον παίκτη με νέο περιεχόμενο με ρυθμό γρήγορο έτσι ώστε να του κρατάει το ενδιαφέρον, θα εκτιμήσει τη διάρκεια του παιχνιδιού και θα είναι συγχρόνως ενθουσιασμένος με τις νέες δεξιότητες που μαθαίνει παίζοντας. Είτε πρόκειται για μάχες με νέα εξωγήινα όντα, είτε για περιπέτειες εξερεύνησης, ένα εύστοχο Grind μπορεί να κρατήσει τον παίκτη απασχολημένο.

Αλλά είναι εύκολο να δούμε ότι το Grinding μπορεί να γίνει αγγαρεία για τους περισσότερους παίκτες, ειδικά αν απαιτούνται μέχρι και μήνες για να φτάσουν σε προχωρημένα στάδια του παιχνιδιού. Η ίδια η τεχνική που χρησιμοποιείται από τους δημιουργούς του παιχνιδιού για να προσελκύσει τους παίκτες μπορεί να γίνει βαρετή και γενικά να μειώσει τη συνολική

ποιότητα του παιχνιδιού με αποτέλεσμα να γίνει ανιαρό. Αντί να επιμηκύνει τον χρόνο που οι παίκτες θα παίξουν το παιχνίδι, μπορεί να κάνει τον παίκτη να εγκαταλείψει το παιχνίδι ολοκληρωτικά. Σε αυτό το σημείο οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν βρει τρόπο να καταπολεμήσουν το ζήτημα ενός βαρετού και ανιαρού παιχνιδιού. Δίνοντας τη δυνατότητα στους παίκτες, που δεν έχουν την υπομονή να κάνουν Grinding, να εξαγοράσουν την πρόοδο τους στο παιχνίδι. Με αυτό το τρόπο, τα παιχνίδια καταφέρνουν να έχουν τέτοια μεγάλη απήχηση σε πολλούς παίκτες με διαφορετικά κίνητρα και στόχους.

2 Κεφάλαιο 2^ο : Η έρευνα του Yee

Στη μελέτη του ο Yee προσπάθησε να δημιουργήσει ένα εμπειρικό πλαίσιο για να κατανοηθούν οι ατομικές διαφορές στα κίνητρα μεταξύ των χρηστών Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (Yee, 2006). Με τη συλλογή των δεδομένων από τις ερωτήσεις ανοιχτού τύπου ήταν πλέον σε θέση να δημιουργήσει το ερωτηματολόγιο και στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας μια διερευνητική ανάλυση Παραγόντων (Factor analysis), να αναλύσει τις συμπεριφορές, αλληλεπιδράσεις και τα κίνητρα των παικτών που έλαβαν μέρος στην έρευνα. Η κατηγοριοποίηση των διαφορών στα κίνητρα συμβάλει στο να γνωστοποιηθεί η ανάδυση πιο σύνθετων ζητημάτων που αναπτύσσονται με τη χρήση των online παιχνιδιών. Η κατηγοριοποίηση των δειγμάτων και η συσχέτιση μεταξύ των δειγμάτων και ερωτήσεων δίνει το πάτημα για τη διερεύνηση των διαφορετικών τμημάτων ενός πληθυσμού ως προς τα διαφορετικά κίνητρα και σε ποιο βαθμό συγκεκριμένα κίνητρα συσχετίζονται με τα πρότυπα χρήσης, προτιμήσεων ή και τις

συμπεριφορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για τον Yee ήταν σημαντικό να συμπεριλαμβάνονται και παίκτες της μειονότητας, που διαφέρουν στα ατομικά κίνητρα από την πλειοψηφία των παικτών, καθώς γνώριζε πως μερικοί διαφορετικοί υποπληθυσμοί θα παρακινούνταν από διαφορετικούς παράγοντες, τους οποίους ήθελε να συμπεριλάβει ανάμεσα στο μεγάλο δειγματοχώρο παικτών Massively Multiplayer Online Role-Playing Games προκειμένου να πετύχει μια πιο λεπτομερή και στοχευόμενη έρευνα.

Σε ένα διάστημα τριών χρόνων κατάφερε να συλλέξει δεδομένα από 30.000 παίκτες που έπαιζαν Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Οι χρήστες των Massively Multiplayer Online Role-Playing Games προσεγγίστηκαν μέσω διαδικτυακών ιστότοπων όπως ήταν τα Lore, Stratics και IGN Vault Networks στα οποία θα ήταν και πιο εύκολο να βρεθούν παίκτες από τις υποκατηγορίες της κάθε ιστοσελίδας όπου αναφέρονται στα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Έγινε χρήση ενός ερωτηματολογίου 40 ερωτήσεων. Οι ερωτήσεις συνοδευόντουσαν από απαντήσεις κλειστού τύπου υπό τη μορφή κλίμακας Likert 5 βαθμίδων όπου οι απαντήσεις υποδήλωναν διαφορετικό βαθμό συμφωνίας ή ικανοποίησης του παίκτη.

2.1 Παρακινητικοί μηχανισμοί

Ο Yee στην έρευνά του προσπαθεί να παρατηρήσει και να κατανοήσει πως οι παίκτες διαφέρουν μεταξύ τους και τον τρόπο με τον οποίο τα κίνητρα του παιχνιδιού σχετίζονται με την ηλικία, το φύλο, τα πρότυπα χρήσης και τις συμπεριφορές εντός των online παιχνιδιών. Μέσω της παραγοντικής ανάλυσης κατέληξε σε τρεις κατηγορίες κινήτρων:

- Επίτευξης (Achievement)
- Κοινωνικότητας (Social)
- Προσήλωσης (Immersion)

Στην κατηγορία της Επίτευξης (Achievement) κατέληξε σε τρεις υποσυνιστώσες. Η υποσυνιστώσα της Προόδου (Advancement) περιλαμβάνει την επιθυμία του παίκτη για γρήγορη εξέλιξη στο παιχνίδι, την απόκτηση πλούτου και δύναμης ή και τη διεκδίκηση μιας καλύτερης κοινωνικής θέσης εντός του παιχνιδιού. Έτσι ένα παιχνίδι καταφέρνει να κρατήσει το ενδιαφέρον του παίκτη παρέχοντας του κίνητρα. Δεύτερη υποσυνιστώσα στη λίστα είναι οι Μηχανισμοί (Mechanics) όπου και μελετάει το ενδιαφέρον του παίκτη για την ανάλυση των κανόνων και των συστημάτων που ακολουθούνται από τα παιχνίδια. Με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης μαθαίνει τους κανόνες του παιχνιδιού και το πως μπορεί να τους χρησιμοποιήσει προκειμένου να προβεί στην άμεση βελτίωση της απόδοσης του στο παιχνίδι για να κατακτήσει γρήγορα τους στόχους του. Τέλος, υπάρχει η υποσυνιστώσα του Ανταγωνισμού (Competition) όπου ο παίκτης αναζητά νέες προκλήσεις σε ένα ανταγωνιστικό σύστημα. Στα παιχνίδια αυτά ο παίκτης αποβλέπει την πρωτιά του ανάμεσα σε άλλους παίκτες.

Επίτευξη (Achievement)		
Πρόοδος (Advancement)	Μηχανισμοί (Mechanics)	Ανταγωνισμός (Competition)

Πίνακας 1. Το κίνητρο της Επίτευξης και οι συνιστώσες της.

Στην δεύτερη κατηγορία έχουμε τη Κοινωνική (Social) συνιστώσα. Ξεκινώντας με την κοινωνικοποίηση (Socialising), ο παίκτης έχει την όρεξη να βοηθήσει άλλους παίκτες εντός του παιχνιδιού. Επίσης ο παίκτης μπορεί να καλύψει την ανάγκη του για κοινωνικοποίηση εντός του

παιχνιδιού δίνοντας μια πιο χαλαρή οπτική των παιχνιδιών. Έπειτα είναι η υπό συνιστώσα της Σχέσης (Relationship) όπου ο παίκτης νιώθει την επιθυμία δημιουργίας μακροπρόθεσμων και ουσιαστικών σχέσεων με άλλους παίκτες εντός του κόσμου του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια για τους παίκτες, όπως και σε κάθε κομμάτι της ζωής του ανθρώπου, είναι πάντα πιο διασκεδαστικά όταν γίνονται με οικία πρόσωπα. Ο χρόνος κυλάει πιο ευχάριστα όταν συναγωνίζονται με φίλους. Ολοκληρώνοντας, έχουμε την υπό συνιστώσα της Ομαδικής εργασίας (Teamwork). Σε αυτό το κομμάτι καλύπτεται η φυσική ανάγκη του παίκτη να είναι μέρος μιας ομάδας. Ο ίδιος νιώθει την προθυμία να βοηθήσει ή αντίθετα αντιλαμβάνεται πως χρειάζεται βοήθεια και πως ο σχηματισμός μιας ενιαίας ομάδας είναι χρήσιμος ή και απαραίτητος.

Κοινωνικά (Social)		
Κοινωνικοποίηση (Socialising)	Σχέσεις (Relationship)	Ομαδικότητα (Teamwork)

Πίνακας 2. Τα Κοινωνικά κίνητρα και οι συνιστώσες της.

Ολοκληρώνοντας με την τελευταία συνιστώσα της Προσήλωσης (Immersion) έχουμε την υπό συνιστώσα της Ανακάλυψης (Discovery). Στην φάση αυτή ο παίκτης ενδιαφέρεται να βρει και να γνωρίσει πράγματα που οι περισσότεροι παίκτες δεν έχουν ανακαλύψει ακόμα. Τους δίνει κίνητρο να είναι οι πρώτοι που θα αποκτήσουν την τόσο, για αυτούς, μοναδική γνώση. Έπειτα έρχεται η υπό συνιστώσα του Παιχνιδιού ρόλων (Role-playing). Ο παίκτης το βρίσκει συναρπαστικό που μπορεί να δημιουργήσει ή να επιλέξει τον δικό του χαρακτήρα με βάση των αρεσκειών του. Είναι μια ενδιαφέρον πτυχή του παιχνιδιού του παίκτη να δημιουργήσει μια δική του ιστορία και να δώσει ένα δικό του ιστορικό υπόβαθρο στον χαρακτήρα. Στο παιχνίδι αυτό ο παίκτης καθορίζει τις κινήσεις καθώς επίσης και με τι και με ποιούς θα αλληλεπιδράσει ο χαρακτήρας του. Στη συνέχεια έχουμε την υπό συνιστώσα της Προσαρμογής (Customization). Στον παίκτη δίνεται η δυνατότητα να επιλέξει και να προσαρμόσει την εμφάνιση του χαρακτήρα του δίνοντας με αυτό τον τρόπο μια ελευθερία προσωπικού γούστου εντός του παιχνιδιού. Τέλος εξετάζεται η υπό συνιστώσα της Απόδρασης (Escapism). Η Απόδραση περιγράφει την ανάγκη του παίκτη να χρησιμοποιήσει το διαδικτυακό παιχνίδι με στόχο να αποφύγει να σκέφτεται τα προβλήματα της πραγματικής ζωής. Ο παίκτης αφοσιώνεται στο παιχνίδι προσπαθώντας είτε να ξεχάσει είτε να ξεσπάσει από σκέψεις και καταστάσεις που έχουν λάβει μέρος στην πραγματική του ζωή.

Προσήλωση (Immersion)			
Εξερεύνηση (Discovery)	Παιχνίδι ρόλων (Role-playing)	Προσαρμογή (Customization)	Απόδραση (Escapism)

Πίνακας 3. Τα κίνητρα της Προσήλωσης και οι συνιστώσες της.

Στόχος ήταν να συλλέξει τα ευρήματα της μελέτης δημιουργώντας έτσι μια πιο τυπική Ποσοτική ανάλυση (Quantitative analysis) σχετικά με το ποιος παίζει Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Τι είναι αυτό που ενθαρρύνει τους παίκτες να συνεχίζουν να παίζουν, καθώς και τη σπουδαιότητα και το αντίκτυπο των αλληλεπιδράσεων με το παιχνίδι που αναδύονται στο εικονικό περιβάλλον. Επιπλέον, γίνεται προσπάθεια να διατυπωθεί η μελέτη της κοινωνικής ταυτότητας, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών και τη δημιουργία νέων σχέσεων στους εικονικούς κόσμους.

2.2 Ευρήματα της έρευνας του Yee

Μέσα από την ανάλυση του ο Yee κατέληξε στο συμπέρασμα πως η υποσυνιστώσα της Απόδρασης ήταν ο μεγαλύτερος προγνωστικός παράγοντας, ακολουθούμενο από τις ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα και τέλος η υποσυνιστώσα της Εξέλιξης. Άλλη μια συσχέτιση που παρατηρήθηκε κατά την ανάλυση των δεδομένων ήταν πως οι άνδρες παίκτες σημείωσαν σημαντικά υψηλότερα σε όλες τις υπό συνιστώσες Επίτευξης σε σύγκριση με τις γυναίκες παίκτριες. Ενώ οι γυναίκες παίκτριες σημείωσαν σημαντικά υψηλότερη βαθμολογία στην υποσυνιστώσα της Σχέσης. Παρόλο που υπήρχε μεγάλη διαφορά στην υπό συνιστώσα της Σχέσης το αντίθετο παρατηρήθηκε στην υπό συνιστώσα της Κοινωνικοποίησης όπου τα δείγματα των ανδρών ήταν εξίσου πολλά με αυτά των γυναικών.

Items	Age Correlation Coefficient*		Hours Correlation Coefficient*	
	Male	Female	Male	Female
ACHIEVEMENT	-0.35	-0.26	0.22	0.12
Advancement	-0.3	-0.24	0.2	0.1
Mechanics	-0.15	-0.08	0.17	0.12
Competition	-0.34	-0.27	0.06	-0.02
SOCIAL	-0.16	-0.02	0.05	0.11
Socializing	-0.08	-0.04	0.05	0.07
Relationship	-0.08	-0.01	0.11	0.15
Teamwork	-0.14	-0.02	0.01	0.05
IMMERSION	-0.02	-0.13	0.09	0.05
Discovery	-0.02	-0.16	0.05	-0.01
Role-Play	0.02	-0.02	-0.02	0
Customization	-0.13	-0.12	0.04	0.03
Escapism	0.02	-0.08	0.11	0.11

Πίνακας 4. Συσχετίσεις μεταξύ των Κινήτρων και της Ηλικίας και των Ωρών παιχνιδιού ανά εβδομάδα (Yee, 2006b).

* Όλοι οι συντελεστές που είναι μεγαλύτεροι από 0,05 έχουν *p*-value μικρότερη από 0,001.

Επίσης κατέγραψε την ύπαρξη συσχέτισης ανάμεσα στο φύλο και τις ώρες παιχνιδιού. Παρόμοια συσχέτιση παρατήρησε ότι υπάρχει ανάμεσα στην διάρκεια του παιχνιδιού και την απόδραση. Η διαφορά ανάμεσα σε αυτά τα δύο ευρήματα ήταν πως οι παίκτες που συσχετίζονταν με την υπό συνιστώσα Σχέσεις τείνουν να παίζουν έως και 10 ώρες περισσότερο από τα άτομα της υπό συνιστώσας Απόδρασης. Έτσι κατέληξε στο συμπέρασμα ότι τα MMORPG παιχνίδια παρουσιάζουν έναν έντονο κοινωνικό χαρακτήρα και ότι είναι σε θέση να προσελκύσουν μια διαφορετική δημογραφική ομάδα η οποία έλκεται στην αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες του παιχνιδιού.

Items	Male Mean (SD)	Female Mean (SD)	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>r</i> *
ACHIEVEMENT	0.10 (0.99)	-0.66 (0.82)	15.18	< .001	0.26
Advancement	0.07 (1.00)	-0.48 (0.86)	10.9	< .001	0.19

Mechanics	0.09 (0.98)	-0.61 (0.89)	13.93	< .001	0.24
Competition	0.06 (1.01)	-0.43 (0.76)	-10.47	< .001	0.17
SOCIAL	-0.05 (0.98)	0.30 (1.07)	-6.83	< .001	0.12
Socializing	-0.03 (1.00)	0.18 (1.01)	-4.03	< .001	-0.07
Relationship	-0.10 (0.97)	0.62 (0.98)	-14.29	< .001	-0.25
Teamwork	0.00 (0.98)	-0.05 (1.06)	1.01	0.3	0.02
IMMERSION	-0.06 (1.00)	0.38 (0.93)	-8.45	< .001	0.15
Discovery	-0.02 (1.00)	0.13 (1.00)	-2.77	0.005	-0.05
Role-Play	-0.02 (0.99)	0.16 (1.06)	-3.57	< .001	-0.06
Customization	-0.07 (1.00)	0.46 (0.88)	-10.47	< .001	-0.18
Escapism	-0.02 (1.00)	0.10 (0.99)	-2.33	0.02	-0.04

Πίνακας 5. Διαφορές φύλου στις συνιστώσες των Κινήτρων (Yee, 2006b).

* Το *r* είναι μια προσέγγιση του κατά πόσο η συνολική διακύμανση της συνιστώσας μπορεί να εξηγηθεί μόνο από το φύλο.

Εν κατακλείδι, ο Yee κατάφερε να συγκεντρώσει τα κίνητρα για Online παιχνίδι μεταξύ των παικτών των Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Επίσης κατάφερε να διερευνήσει πως οι συγκεκριμένοι παράγοντες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν αναλυτικά εργαλεία για να γίνει η περιγραφή και η κατανόηση των προτιμήσεων και των αποτελεσμάτων των Online παιχνιδιών για διαφορετικούς παίκτες. Με την ολοκλήρωση αυτής της έρευνας κατάφερε να δημιουργήσει ένα πρότυπο που μπορεί να αξιοποιηθεί από άλλους ερευνητές προκειμένου να διεξάγουν παρόμοιες έρευνες σαν αυτή του Yee. Παρακάτω βρίσκεται το ερωτηματολόγιο του με όλες τις ερωτήσεις από τις κάθε κατηγορίες και υποσυνιστώσες αντίστοιχα.

2.3 Ερωτηματολόγιο του Yee

Achievement	Advancement	How important is it for you to level up your character as fast as possible?
		How important is it for you to acquire rare items that most players will never have?
		How important is it for you to become powerful?
		How important is it for you to accumulate resources, items or money?
		How important is it to you to be well-known in the game?
		How much do you enjoy being part of a serious, raid/loot-oriented guild?
	Mechanics	How interested are you in the precise numbers and percentages underlying the game mechanics?
		How important is it to you that your character is as optimized as possible for their profession / role?

		How often do you use a character builder or a template to plan out your character's advancement at an early level?
		How important is it for you to know as much about the game mechanics and rules as possible.
	Competition	How much do you enjoy competing with other players?
		How often do you purposefully try to provoke or irritate other players?
		How much do you enjoy dominating/killing other players?
		How much do you enjoy doing things that annoy other players?

Πίνακας 6. Ερωτήσεις κατηγορίας Επίτευξης από το ερωτηματολόγιο του Nick Yee (Yee, 2006b).

Social	Socializing	How much do you enjoy getting to know other players?
		How much do you enjoy helping other players?
		How much do you enjoy chatting with other players?
		How much do you enjoy being part of a friendly, casual guild?
	Relationship	How often do you find yourself having meaningful conversations with other players?
		How often do you talk to your online friends about your personal issues?
		How often have your online friends offered you support when you had a real life problem?
	Teamwork	Would you rather be grouped or soloing?
		How important is it to you that your character can solo well?
		How much do you enjoy working with others in a group?
		How important is it for you to have a self-sufficient character?

Πίνακας 7. Ερωτήσεις της κατηγορίας Κοινωνικά από την έρευνα του Nick Yee (Yee, 2006b).

Immersi on	Discovery	How much do you enjoy exploring the world just for the sake of exploring it?
		How much do you enjoy finding quests, NPCs or locations that most people do not know about?
		How much do you enjoy collecting distinctive objects or clothing that have no functional value in the game?
		Exploring every map or zone in the world.
	Role-Playing	How much do you enjoy trying out new roles and personalities with your characters?
		How much do you enjoy being immersed in a fantasy world?
		How often do you make up stories and histories for your characters?

		How often do you role-play your character?
Customization		How much time do you spend customizing your character during character creation?
		How important is it to you that your character's armor / outfit matches in color and style?
		How important is it to you that your character looks different from other characters?
Escapism		How often do you play so you can avoid thinking about some of your real-life problems or worries?
		How often do you play to relax from the day's work?
		How important is it to you that the game allows you to escape from the real world?

Πίνακας 8. Ερωτήσεις της κατηγορίας Προσήλωσης από το ερωτηματολόγιο του Nick Yee (Yee, 2006b).

3 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο : Κατάχρηση στα Online παιχνίδια

Ο κόσμος των Online παιχνιδιών έχει εξελιχθεί σημαντικά, αποτελώντας ένα παγκόσμιο φαινόμενο με εκατομμύρια λάτρεις. Μολονότι τα παιχνίδια παρέχουν πολυάριθμα οφέλη, όπως ψυχαγωγία, γνωστική ανάπτυξη και κοινωνική αλληλεπίδραση, θέτουν επίσης προκλήσεις. Όπως θα μελετηθεί στην διπλωματική, αυτές οι προκλήσεις ενδέχεται να οδηγήσουν σε προβληματική συμπεριφορά των παικτών κατά την αλληλεπίδραση τους με τα Online παιχνίδια. Αυτό το κεφάλαιο μελετά τις αρνητικές επιπτώσεις που παρουσιάζονται τόσο στην σωματική όσο και στην πνευματική υγεία του παίκτη όταν αυτός κάνει κατάχρηση των Online παιχνιδιών. Βασισμένοι λοιπόν στην έρευνα του Salguero ([Salguero, 2002](#)), όπου διερευνά τη συσχέτιση μεταξύ παιχνιδιού και εθισμού, επιδιώκουμε τη μέτρηση των προβλημάτων που συσχετίζονται με την ενδεχόμενη καταχρηστική συμπεριφορά με τα Online παιχνίδια.

3.1 Κλίμακα μέτρησης προβληματικού παιχνιδιού

Ο Salguero εμβαθύνει στα ψυχολογικά ερείσματα εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα κίνητρα παιχνιδιού, τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και οι μηχανισμοί αντιμετώπισης προβλημάτων του κάθε παίκτη συμβάλλουν στην ανάπτυξη επιρρεπών συνηθειών παιχνιδιού. Η έρευνά του εξετάζει επίσης τις αρνητικές συνέπειες του Προβληματικού Παιχνιδιού (PVP: Problematic VideoPlaying), δίνοντας έμφαση στο αντίκτυπό του στην ψυχική υγεία, τις σχέσεις και τη συνολική ποιότητα ζωής του παίκτη. Το έργο του Salguero συμβάλλει καθοριστικά στη διαμόρφωση της κατανόησης του Προβληματικού Παιχνιδιού και βοηθά στην ανάπτυξη αποτελεσματικών στρατηγικών πρόληψης και αντιμετώπισης του προβληματικού παιχνιδιού. Έχοντας λοιπόν θέσει τα ζητήματα, ο Salguero θέλησε να αναλάβει το σχεδιασμό καθώς επίσης και την επικύρωση μιας στοχευόμενης κλίμακας για τη μέτρηση του Προβληματικού Παιχνιδιού (PVP: Problem Videogame Playing). Αυτή η κλίμακα λειτουργεί συσχετίζοντας τις διαταραχές που περιγράφονται στο Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV) και σε συνδυασμό με το χρόνο και την όρεξη που αφιερώνει ο παίκτης στο παιχνίδι του.

3.2 DSM-IV

Στη διεξαγωγή της έρευνας μελετήθηκαν τα κριτήρια του Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV) που σχετίζονται με όλες τις διαταραχές που έχουν διαγνωστεί στον τομέα της ιατρικής. Το Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders αναπτύχθηκε με μεγάλη συμβολή επαγγελματιών ψυχικής υγείας και επαγγελματικών οργανώσεων ([American Psychiatric Association, 2000](#)). Για τη δημιουργία του υπήρξε μεγάλη συνεργασία με την Αμερικάνικη Ψυχιατρική Εταιρεία (APA) και του παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας. Είναι ένα εγχειρίδιο που δημοσιεύεται από την Αμερικάνικη Ψυχιατρική Εταιρεία (APA) και περιλαμβάνει σχεδόν όλες τις αναγνωρισμένες ψυχικές διαταραχές. Δίνοντας με αυτό τον τρόπο τη δυνατότητα στους επαγγελματίες της ψυχικής υγείας να το χρησιμοποιήσουν για να περιγράψουν τα χαρακτηριστικά μιας συγκεκριμένης ψυχικής διαταραχής και να υποδείξουν πως η διαταραχή μπορεί να διακριθεί από άλλα, παρόμοια προβλήματα.

3.3 Κριτήρια προβληματικού παιχνιδιού

Στηρίζοντας την έρευνα του επάνω στο DSM-IV, προσπάθησε να μελετήσει και να συγκρίνει πιθανές διαταραχές οι οποίες θα σχετίζονταν με το Προβληματικό Παιχνίδι. Παρατηρώντας την εμμονή των παικτών στα διαδικτυακά παιχνίδια καθώς και πως παραμελούσαν την αυτοφροντίδα

τους κατέληξε πως οι πιο παρόμοιες διαταραχές ήταν ο Παθολογικός Τζόγος (Pathological Gambling) και η Εξάρτηση από Ουσίες (Substance Dependence).

3.3.1 Παθολογικός Τζόγος

Το πρώτο κριτήριο που μελετήθηκε παράλληλα με τα διαδικτυακά παιχνίδια ήταν ο Παθολογικός Τζόγος (Pathological Gambling). Ο Παθολογικός Τζόγος χαρακτηρίζεται από το DSM IV ως η επιμονή και η επαναλαμβανόμενη δυσπροσαρμοστική συμπεριφορά τυχερών παιχνιδιών. Τα φαινόμενα αυτά διαταράσσουν τις προσωπικές, οικογενειακές ή και επαγγελματικές επιδιώξεις ([American Psychiatric Association, 2000](#)).

Βασισμένος σε πολυάριθμες έρευνες, αρκετοί ερευνητές της επιστημονικής κοινότητας έχουν βγάλει το συμπέρασμα πως αρκετά συμπτώματα του εθισμού στον Παθολογικό Τζόγο βρέθηκαν να έχουν στενή συσχέτιση με τη μεγάλη δέσμευση στα διαδικτυακά παιχνίδια. Παρατηρήθηκαν πως οι παίκτες που παίζουν συχνά τείνουν να παρουσιάζουν σε μεγάλο βαθμό τα συμπτώματα διαταραχής Ανοχής (Tolerance), Στέρησης (Withdrawal), της Ενασχόλησης (Preoccupation) και της Διαταραχής (Disruption) στην οικογένεια/στο σχολείο.

Παθολογικός Τζόγος (Pathological Gambling)			
Ανοχή (Tolerance)	Στέρηση (Withdrawal)	Ενασχόληση (Preoccupation)	Διαταραχή (Disruption)

Πίνακας 9. Η κατηγορία του Παθολογικού Τζόγου και οι υπό συνιστώσες της (Salguero, 2002).

Με την Ανοχή (Tolerance) περιγράφεται η πιθανότητα, με τη πάροδο του χρόνου, οι παίκτες να σταματήσουν να παίζουν ένα παιχνίδι ή και το αντίθετο να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Γενικά ισχύει πως όσο περισσότερο δεσμευμένος είναι ο παίκτης με το βιντεοπαιχνίδι, τόσο υψηλότερη είναι η ανοχή του.

Ο όρος Στέρηση (Withdrawal), αναφέρεται συνήθως ως ευερεθιστότητα ή και ανησυχία. Αυτά τα είδη συναισθηματικής φόρτισης παρατηρούνται μετά από τη διακοπή χρήσης ή από την εξαναγκασμένη διακοπή των βιντεοπαιχνιδιών. Σε αυτή τη φάση είναι δύσκολο για τον παίκτη να αποξενωθεί από τα παιχνίδια. Με αυτό τον τρόπο δημιουργούνται καθημερινές συνθήκες παιχνιδιού. Το παιχνίδι γίνεται δεύτερη φύση της ζωής του παίκτη και η διακοπή των παιχνιδιών φαίνεται ακατόρθωτη.

Η Ενασχόληση (Preoccupation) περιγράφει την κατάσταση του παίκτη όπου τείνει να παίζει καταναγκαστικά. Το πρόβλημα είναι πως τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται ένα αναπόφευκτο κομμάτι της καθημερινότητας των παικτών και η κατάχρηση είναι αναπόφευκτη. Σε αυτή τη φάση ο παίκτης ενδέχεται να παραμελεί άλλα ενδιαφέροντα πράγματα και δραστηριότητες του και με τη προβληματική, ψυχαναγκαστική χρήση βιντεοπαιχνιδιών, παρατηρείται μια σημαντική εξασθένιση της ικανότητας του ατόμου να λειτουργεί σε διάφορους τομείς της ζωής.

Τέλος, η Διαταραχή (Disruption) της οικογένειας/σχολείου περιγράφει την απουσία ή τη διαταραχή σημαντικών διαπροσωπικών σχέσεων στα κοινωνικά αυτά πλαίσια. Πιο συγκεκριμένα, τα άτομα τείνουν να αποθαρρύνονται εύκολα ή και να δυσανασχετούν για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στην εκτέλεση των καθημερινών καθηκόντων τους. Τα άτομα αυτά μπορεί να απουσιάζουν από το σχολείο ή τη δουλειά, να παραμελούν την ανάπτυξη και την ενίσχυση των ενδοοικογενειακών σχέσεων.

3.3.2 Εξάρτηση

Το δεύτερο κριτήριο για τη δημιουργία του ερωτηματολογίου ήταν η Εξάρτηση από Ουσίες (Substance Dependence). Το βασικό χαρακτηριστικό της Εξάρτησης από Ουσίες είναι ένα σύμπλεγμα γνωστικών, συμπεριφορικών και φυσιολογικών συμπτωμάτων που δείχνουν ότι το άτομο συνεχίζει τη χρήση της ουσίας. Σαν αποτέλεσμα, γίνεται κατάχρηση από τον χρήστη παρά τα σημαντικά προβλήματα που σχετίζονται με την ουσία. Υπάρχει ένα μοτίβο επαναλαμβανόμενης αυτοχορήγησης που συνήθως οδηγεί σε ανοχή, στέρηση και καταναγκαστική συμπεριφορά λήψης ναρκωτικών ([American Psychiatric Association, 2000](#)). Με τη χρήση των κριτηρίων του Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders για την Εξάρτηση από Ουσίες, δημιούργησε τις δικές του ερωτήσεις που σχετίζονται με το προβληματικό παιχνίδι. Οι κατηγορίες αυτές χωρίστηκαν σε Απώλεια ελέγχου (Loss of control), Απόδραση (Escape), Ψέματα και εξαπάτηση (Lies and deception), και Αδιαφορία για τις σωματικές ή ψυχικές επιπτώσεις (Disregard for the physical or psychological consequences).

Εξάρτηση (Dependence)			
Απώλεια ελέγχου (Loss of control)	Απόδραση (Escape)	Ψέματα και εξαπάτηση (Lies and deception)	Αδιαφορία (Disregard)

Πίνακας 10. Η κατηγορία της Εξάρτησης και οι υπό συνιστώσες της (Salguero, 2002).

Η Απώλεια ελέγχου (Loss of control), περιγράφει τη συχνή χρήση των διαδικτυακών παιχνιδιών για μεγαλύτερα χρονικά διαστήματα από το προβλεπόμενο. Επίσης αναφέρεται σε μεγάλη δαπάνη χρόνου παίζοντας παιχνίδια προκειμένου ο παίκτης να λάβει την αίσθηση της επίτευξης. Το πρόβλημα παρατηρείται όταν το παιχνίδι γίνεται εμμονή για τον παίκτη. Όπου ο ίδιος δεν θα σταματήσει να παίζει μέχρι να πετύχει το στόχο του. Οι στόχοι αυτοί μπορεί να αποτελούν την πρόοδο του παίκτη σε επόμενα στάδια του παιχνιδιού ή απλά να βγαίνει ο νικητής στο παιχνίδι.

Η Απόδραση (Escape) έρχεται να περιγράψει την εκτροπή του νου σε παιχνίδια προκειμένου να ξεφύγει ο παίκτης από τη ρουτίνα ή την πραγματικότητα. Στην φάση αυτή ο παίκτης παίζει με στόχο και σκοπό να ξεχαστεί από τις καθημερινές υποχρεώσεις της ζωής. Το θέμα αυτό έρχεται να εξετάσει τη συχνότητα με την οποία ο παίκτης καταλήγει στην Απόδραση του παίζοντας βιντεοπαιχνίδια.

Τα Ψέματα και η εξαπάτηση (Lies and deception) χαρακτηρίζουν την ανάγκη του παίκτη να πει ψέματα για τις ώρες που αφιερώνει στα παιχνίδια. Οι λόγοι ποικίλουν και ένα από τα πιο συχνά παραδείγματα θα μπορούσε να είναι η ντροπή που νιώθει ο ίδιος ο παίκτης όταν καταλαβαίνει ότι παίζει πολύ περισσότερο από όσο θα έπρεπε αλλά δεν μπορεί να σταματήσει. Ο παίκτης αντιλαμβάνεται πως το παιχνίδι πρέπει να ελαττωθεί ή να σταματήσει αλλά το βρίσκει δύσκολο να σταματήσει.

Και τέλος η Αδιαφορία για τις σωματικές ή ψυχικές επιπτώσεις (Disregard for the physical or psychological consequences) σχετίζεται με την ανάγκη του παίκτη να παίζει όποτε μπορεί δημιουργώντας μια εμμονή όπου ο παίκτης παραμελεί τις δουλειές ή τις υποχρεώσεις του προκειμένου να ικανοποιήσει την απελπισμένη του ανάγκη για να παίζει.

3.4 Ευρήματα της έρευνας του Salguero

Στους μαθητές τέθηκε η ερώτηση που σχετίζεται με τις ώρες παιχνιδιού τους όπου και φάνηκε πως είχαν αρκετές ώρες την εβδομάδα. Οι παίκτες με τις περισσότερες ώρες παιχνιδιού έτειναν να έχουν μια μέση βαθμολογία στον παράγοντα Προβληματικού Παιχνιδιού (PVP) αισθητά υψηλότερα από τα άτομα με λιγότερες ώρες παιχνιδιού. Παρόμοια διατύπωση έγινε για την αντίληψη των παικτών όσο αφορά τα πιθανά προβλήματα που εμφανιζόντουσαν όσο ο μαθητής έπαιζε βιντεοπαιχνίδια.

Συγκρίνοντας την ηλικία των μαθητών με το παράγοντα Προβληματικό Παιχνίδι δεν παρατηρήθηκε κάποια διαφορά νοώντας πως η ηλικία δεν παίζει ρόλο στην συχνότητα και στην διάρκεια του παιχνιδιού. Από τα κριτήρια της Εξάρτησης (Dependence) και του Παθολογικού Τζόγου διαπιστώθηκε πως τα στοιχεία Στέρηση (Withdrawal), Ψέματα και εξαπάτηση (Lies and deception) και Απόδραση (Escape) είχαν τις μικρότερες αποδόσεις. Με μεγάλη διαφορά η Απώλεια ελέγχου (Loss of control) παρουσίασε την υψηλότερη απόδοση στο ερωτηματολόγιο.

Items	Answers				Corrected item-total correlation	Alpha if item deleted
	No		Yes			
	n	%	n	%		
Preoccupation	185	83	38	17	0.4709	0.6362
Tolerance	208	93.3	15	6.7	0.3227	0.6691
Loss of control	143	64.1	80	35.9	0.3414	0.6669
	212	95.1	11	4.9	0.4469	0.6571
Withdrawal	180	80.7	43	19.3	0.2877	0.6742
Escape	97	43.5	126	56.5	0.3471	0.6668
Lies and deception	212	95.1	11	4.9	0.2136	0.6833
Disregard	185	83	38	17	0.3756	0.6559
Disruption	115	51.6	108	48.4	0.5417	0.6123

Πίνακας 11. Εφαρμογή μεθόδου στατιστικού ελέγχου Διεργασίας για τη συνεχή Επαλήθευση (CPV) των ερωτήσεων (Salguero, 2002).

Συμπερασματικά, τα ευρήματα της μελέτης επάνω στα διαδικτυακά παιχνίδια έδειξε τη δέσμευση σε αυτά και το Προβληματικό Παιχνίδι (PVP) και πως τα δείγματα ήταν υψηλά. Έτσι λοιπόν ο Salguero ήταν σε θέση να επιβεβαιώσει την ύπαρξη προβλημάτων που σχετίζονται με αλόγιστη χρήση των παιχνιδιών σε συνδυασμό με τα υψηλά δείγματα του Προβληματικού Παιχνιδιού (PVP) καθώς κάποιοι έφηβοι παίζοντας παρουσιάζουν συμπεριφορές που σχετίζονται με την εξάρτηση. Δεδομένου ότι δεν υπάρχει κάποια καθιερωμένη βιβλιογραφία που να επιβεβαιώνει τα παραπάνω επιχειρήματα και επειδή το μέγεθος του δείγματος δεν ήταν αρκετά μεγάλο θα πρέπει να γίνει αναθεώρηση του ζητήματος. Και τέλος, θα πρέπει να μελετηθεί αν τα συμπτώματα της κατάχρησης των παιχνιδιών παραμένουν και μετά την εφηβεία ή αν σχετίζονται με την ηλικία.

Pathological Gambling	Preoccupation	When I am not playing with the video games, I keep thinking about them, i.e. remembering games, planning the next game, etc.).
	Tolerance	I spend an increasing amount of time playing video games.
	Withdrawal	When I can't use the video games I get restless or irritable.
	Disruption	Because of the video game playing I have reduced my homework, or schoolwork, or I have not eaten, or I have gone to bed late, or I spent less time with my friends and family.
Substance Dependence	Loss of control	I have tried to control, cut back or stop playing, or I usually play with the video games over a longer period than I intended.
		When I lose in a game or I have not obtained the desired results, I need to play again to achieve my target.
	Escape	When I feel bad, e.g. nervous, sad, or angry, or when I have problems, I use the video games more often.
	Lies and deception	Sometimes I conceal my video game playing to the others, this is, my parents, friends, teachers...).
Disregard	In order to play video games I have skipped classes or work, or lied, or stolen, or had an argument or a fight with someone.	

Πίνακας 12. Ερωτήσεις των κατηγοριών Παθολογικός Τζόγος και Εξάρτηση από την έρευνα του Salguero (Salguero, 2002).

4 Κεφάλαιο 4^ο : Η έννοια της Δέσμευσης

Οι παίκτες αντιλαμβάνονται πως τα παιχνίδια έχουν κάτι το ιδιαίτερο που μπορεί να τους προσελκύσει στο να παίξουν. Δεν εκφράζουν πάντα θετικά αυτή τη γνώμη, αλλά αναγνωρίζουν ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια περιέχουν ιδιαίτερη δύναμη, δύναμη που μπορεί να αιχμαλωτίσει και να παρασύρει, δύναμη να ενθαρρύνουν επαναλαμβανόμενες πράξεις που φαινομενικά έχουν ξανακάνει οι παίκτες, δύναμη να πείσουν τον παίκτη να ξοδέψει χρήματα για πράγματα που φαινομενικά δεν υπάρχουν, και ούτω καθεξής. Πολλοί φαίνεται να συμφωνούν ότι τα παιχνίδια είναι ισχυρά για κάποιον ανεξήγητο λόγο.

4.1 Η έρευνα του Schaufeli

Βασισμένοι σε αυτό, διακρίναμε μια αφοσίωση των παικτών στο παιχνίδι η οποία γίνεται ευκολότερα αντιληπτή στην έρευνα του Schaufeli ([Schaufeli, 2009](#)). Το άρθρο αυτό έχει ως στόχο να μελετήσει τις ιδεολογικές έννοιες της επαγγελματικής Εξουθένωσης (Burn-out) σε συνδυασμό με τη επαγγελματική Δέσμευση (Engagement).

Η έννοια της επαγγελματικής Εξουθένωσης (Burn-out) υπήρχε από το 1970 όπου και επινοήθηκε από τον Freudenberger ([Freudenberger, 1974](#)) με σκοπό να προσδιορίσει τη βαθμιαία συναισθηματική εξάντληση και την απώλεια κινήτρων όπου διαπιστώθηκε σε άτομα που εργαζόντουσαν εθελοντικά σε οργανώσεις παροχής βοήθειας στην Νέα Υόρκη. Αναφέρει πως οι εθελοντές ξεκίνησαν την εργασία τους με αφοσίωση και ενθουσιασμό για αρκετούς μήνες που προηγήθηκαν της εμφάνισης του συμπτώματος της εργασιακής Εξάντλησης (Burn-out). Από τότε ο όρος του Burn-out ορίστηκε ως «*μια κατάσταση ψυχικής και σωματικής εξάντλησης που προκαλείται από την επαγγελματική ζωή κάποιου*» ([Freudenberger, 1974](#)). Με αυτό τον τρόπο, οι εργαζόμενοι εξαντλούν τους ενεργειακούς τους πόρους χάνοντας έτσι τα κίνητρα και την αφοσίωση τους προς την εργασία.

Το ενδιαφέρον του Schaufeli ([Schaufeli et al, 2006](#)) να διερευνήσει σε βάθος το ζήτημα της επαγγελματικής Εξουθένωσης (Burn-out) τον οδήγησε στην έρευνα του Kahn όπου και έθιξε τη συσχέτιση της Δέσμευσης (Engagement) και της επαγγελματικής Εξουθένωσης (Burn-out). Όπως περιγράφει ο Kahn ([Kahn, 1990](#)), η Δέσμευση (Engagement) ορίζεται ως η :

«αξιοποίηση του προσωπικού εαυτού των μελών του οργανισμού στους εργασιακούς τους ρόλους- κατά την εμπλοκή. Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν και εκφράζουν τον εαυτό τους σωματικά, γνωστικά και συναισθηματικά κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης των ρόλων τους».

Με αυτό τον τρόπο, οι εργαζόμενοι καταβάλλουν έντονη προσπάθεια όταν εργάζονται διότι οι ίδιοι ταυτίζονται με την εργασία τους. Συμπληρώνει πως υπάρχει μια δυναμική σχέση ανάμεσα στο εργαζόμενο που οδηγεί προσωπικές ενέργειες όπως σωματικές, γνωστικές, συναισθηματικές και νοητικές στον εργασιακό τους ρόλο και του ίδιου του εργασιακού ρόλου που επιτρέπει στον εργαζόμενο να εκφραστεί.

4.2 Η Δέσμευση του εργαζόμενου και η Δέσμευση στο παιχνίδι

Το Management είναι γεμάτο με θεωρίες οι οποίες έγιναν μόδα, μεσουράνησαν για κάποιο διάστημα και στη συνέχεια πέρασαν στα αζήτητα. Τέτοια παραδείγματα είναι οι κύκλοι ποιότητας (QC) στη δεκαετία του 80, το Management της ολικής ποιότητας (TQM) στα τέλη της δεκαετίας του 90 και ο ανασχεδιασμός των διαδικασιών Business Process Re-engineering (BPR) γύρω στο 2000. Έχει τόσο μεγάλο ενδιαφέρον αυτή η εμφάνιση διαττουσών θεωριών στο Management, που

έχει αποτελέσει πλέον ένα ξεχωριστό πεδίο έρευνας ([Piazza and Abrahamson, 2020](#)). Θα αποτελέσει η δέσμευση άλλη μια μόδα του Management που θα εγκαταλειφθεί ή ο αφοσιωμένος εργαζόμενος θα αποτελέσει το νέο πρότυπο ανθρώπου; Ο David Guest μας λέει ότι είναι νωρίς για να μπορέσει κανείς να απαντήσει σε αυτή την ερώτηση ([Guest, 2014](#)).

Αρχικά κάνεις θα πρέπει να διακρίνει δύο τύπους αφοσίωσης:

1. Ο πρώτος αφορά τη σχέση του εργαζόμενου με την εργασία του δηλαδή με αυτά που κάνει και θα μπορούσε να ονομαστεί αφοσίωση απέναντι στην εργασία Work Engagement.
2. Ο δεύτερος αφορά τη σχέση του εργαζόμενου με τον οργανισμό ή την επιχείρηση στην οποία απασχολείται και θα μπορούσε να ονομάζεται δέσμευση του εργαζόμενου Employee Engagement.

Σε αντίθεση με ότι συνέβαινε στο παρελθόν, οι εργαζόμενοι προσφέρουν στη δουλειά όχι μόνο τις σωματικές ικανότητες και τον χρόνο τους αλλά και ολόκληρη την προσωπικότητά τους. Όπως σημειώνει ο David Ulrich στο βιβλίο του Human Resource Champions:

«η συνεισφορά των εργαζομένων γίνεται ένα ζήτημα κρίσιμης σημασίας για την επιχείρηση γιατί παράγοντας περισσότερα προϊόντα με λιγότερους εργαζόμενους οι επιχειρήσεις δεν έχουν άλλη επιλογή από το να αξιοποιούν όχι μόνο το σώμα αλλά και το μυαλό και την ψυχή κάθε εργαζόμενου» (1997, p. 125).

Η υπαγωγή της προσωπικότητας του εργαζόμενου προβάλλεται σαν αναπόφευκτο γεγονός που επιβάλλεται από το αόρατο χέρι της αγοράς που ρυθμίζει τον ανταγωνισμό. Με τον τρόπο αυτό εκσυγχρονίζεται η παλιά άποψη που διατυπώθηκε στις αρχές του 20^{ου} αιώνα και απαιτούσε την υπαγωγή του ανθρώπου στις μηχανές της δεύτερης βιομηχανικής επανάστασης.

Στους ορισμούς που δίνουν οι επιχειρήσεις και οι θεωρητικοί του Management η έμφαση δίνεται στην σχέση του εργαζόμενου με την επιχείρηση, την σχέση του εργαζόμενου με την εργασία ή και τα δύο. Για παράδειγμα στην Caterpillar δέσμευση είναι «Ο βαθμός αφοσίωσης των εργαζομένων, η εργασιακή προσπάθεια και η επιθυμία τους να παραμείνουν σε έναν οργανισμό». Η Dell Inc σημειώνει ότι «Για να ανταγωνιστούν σήμερα, οι εταιρείες πρέπει να κερδίσουν το μυαλό (ορθολογική αφοσίωση) και την καρδιά (συναισθηματική αφοσίωση) των εργαζομένων με τρόπους που οδηγούν σε εξαιρετική προσπάθεια». Για την Corporate Leadership Council (UK) δέσμευση είναι: «Ο βαθμός στον οποίο οι εργαζόμενοι αφοσιώνονται σε κάτι ή σε κάποιον στον οργανισμό τους, πόσο σκληρά εργάζονται και πόσο καιρό παραμένουν σαν αποτέλεσμα αυτής της αφοσίωσης», ενώ για την εταιρία δημοσκοπήσεων Gallup δέσμευση είναι «Η εμπλοκή με την εργασία και ο ενθουσιασμός για αυτήν»

Για να καταλάβουμε τον βαθμό ικανοποίησης ενός εργαζόμενου, συχνά την ερώτηση:

«Σας αρέσει η δουλειά σας (αφεντικό, αμοιβή ή άλλα χαρακτηριστικά της εργασίας);».

Για να φτάσουμε στη αφοσίωση commitment πρέπει να θέσουμε διαφορετικές ερωτήσεις, όπως π.χ:

«Σε ποιο βαθμό υπερβαίνετε την περιγραφή της εργασίας σας για να κάνετε το καλύτερο δυνατό για τον οργανισμό;».

Σε κάποιον μπορεί να του αρέσει ή να είναι ικανοποιημένος με τη δουλειά του, αλλά να μην εργάζεται πολύ σκληρά για να την κάνει καλά. Αντίστροφα, κάποιος μπορεί να εργάζεται σκληρά, αλλά να μην του αρέσει η δουλειά που κάνει. Έτσι, ορίζουμε την Δέσμευση Engagement ως:

«ένα σύνολο θετικών στάσεων και συμπεριφορών που επιτρέπουν την υψηλή απόδοση στην εργασία, η οποία συνάδει με την αποστολή του οργανισμού» ([Storey et al, 2008](#)).

Κάποιοι παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών, ξοδεύουν χρόνο και κάποιες φορές χρήμα προκειμένου να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους. Η ανταπόδοση που έχουν για την τεράστια προσπάθεια που καταβάλουν είναι η χαρά της επίδοσης, η προβολή του χαρακτήρα που έχουν δημιουργήσει στην κοινότητα των παικτών και άλλα παρόμοια. Η συμπεριφορά τους μπορεί να ερμηνευτεί σαν αποτέλεσμα της δέσμευσης που έχουν αναπτύξει απέναντι στο παιχνίδι-εργασία. Η έννοια της δέσμευσης Engagement χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει τόσο των εργαζόμενο που προσπαθεί ακόμα κι όταν δεν είναι ικανοποιημένος από την δουλειά του, όσο και τον σπουδαστή που μελετά αδιάκοπα χωρίς να χρειάζεται κάποιο ιδιαίτερο μηχανισμό παρακίνησης. Είναι το πρότυπο του ακούραστου ανθρώπου ([Abdelrahman, 2022](#)).

4.3 Συνιστώσες της Δέσμευσης

Με τα παραπάνω ευρήματα, ο Schaufeli δημιούργησε ένα ερωτηματολόγιο το οποίο αναφέρεται στην ψυχολογική αξιολόγηση για τη μέτρηση της εργασιακής Δέσμευσης (Engagement) ([Schaufeli, 2009](#)). Εκτιμώντας ότι η επαγγελματική Εξουθένωση (Burn-out) σχετίζεται με μια κατάσταση εξάντλησης και κυνικότητας ως προς την εργασία. Ενώ η Δέσμευση (Engagement) ορίζεται ως μια ευνοϊκή κινητήρια κατάσταση Ζωτικότητας (Vigor), Αφοσίωσης (Dedication) και Αφομοίωσης (Absorption). Με αυτές τις συνιστώσες ήταν σε θέση να αναπτύξει ένα ερωτηματολόγιο για την εξέταση την εργασιακής Δέσμευσης ([Schaufeli and Bakker, 2006](#)).

Για αυτό, η Δέσμευση (Engagement) προσδιορίζεται ως μια θετική, ικανοποιητική και ψυχική κατάσταση κατά την εργασία που χαρακτηρίζεται από Ζωτικότητα (Vigor), Αφοσίωση (Dedication) και Αφομοίωση (Absorption). Αντίθετα από μια πρόσκαιρη και συγκεκριμένη κατάσταση, η Δέσμευση (Engagement) αναφέρεται σε μια πιο επίμονη και διάχυτη συναισθηματική/γνωστική κατάσταση που δεν εστιάζει σε κάποιο ακριβές αντικείμενο, συμβάν, άτομο ή συμπεριφορά.

Η Ζωτικότητα (Vigor) περιγράφεται από τα υψηλά ποσοστά ενέργειας και ψυχική αντοχή του ατόμου κατά την εργασία, την προθυμία να αφιερώσει περισσότερο κόπο στην εργασία ακόμα και να επιμείνει όταν έρχεται αντιμέτωπος με δύσκολες καταστάσεις.

Η Αφοσίωση (Dedication) χαρακτηρίζεται από αισθήματα σημαντικότητας, ενθουσιασμού, έμπνευσης, υπερηφάνειας και πρόκληση που νιώθει ο εργαζόμενος όταν παράγει έργο. Ως μια ποιοτική περιγραφή της έννοιας είναι πως η Αφοσίωση (Dedication) παραπέμπει σε μια ιδιαίτερα ισχυρή δέσμευση που οδηγεί τον εργαζόμενο ένα βήμα παραπέρα από το καθιερωμένο επίπεδο ταύτισης με την εργασία. Η Αφοσίωση (Dedication) έχει ευρύτερο πεδίο δράσης, καθώς δεν αναφέρεται μόνο σε μια δεδομένη γνωστική κατάσταση ή κατάσταση πεποιθήσεων, αλλά περιλαμβάνει και τη συναισθηματική διάσταση του ίδιου του εργαζομένου. Σαν αποτέλεσμα, ο εργαζόμενος είναι πλήρως συγκεντρωμένος και αφοσιωμένος στα εργασιακά του καθήκοντα αυξάνοντας έτσι την παραγωγικότητα.

Και ολοκληρώνοντας με τη τελευταία διάσταση της Δέσμευσης (Engagement), τη Αφομοίωση (Absorption), όπου χαρακτηρίζεται από την ολοκληρωτική συγκέντρωση του

εργαζόμενου στο έργο που παράγει. Στη φάση αυτή, κατά την οποία ο χρόνος περνάει γρήγορα, ο εργαζόμενος βρίσκει δύσκολο το να αποστασιοποιηθεί από την εργασία. Συμπερασματικά, περιγράφεται μιας πιο διάχυτη και επίμονη κατάσταση του νου όπου ο εργαζόμενος συμμετέχει ενεργά στην εργασία του και βιώνει μια αίσθηση σημαντικότητας, ενθουσιασμού, έμπνευσης, υπερηφάνειας και πρόκλησης.

Δέσμευση (Engagement)		
Ζωτικότητα (Vigor)	Αφοσίωση (Dedication)	Αφομοίωση (Absorption)

Πίνακας 13. Η Δέσμευση και οι συνιστώσες της.

Έτσι λοιπόν, με την τροποποίηση του ερωτηματολογίου του Schaufeli, το τρίτο σκέλος του ερωτηματολογίου της έρευνας μας θα αποτελεί την μελέτη της Δέσμευσης (Engagement) του παίκτη στο παιχνίδι όπου θα περιγράφει και την θέληση του παίκτη να παίξει. Στην περίπτωση που ο ερωτηθέντας απαντήσει χαμηλά στις ερωτήσεις αυτές του ερωτηματολογίου θα μπορέσουμε να διακρίνουμε αν το παιχνίδι γίνει εξαναγκαστικό και σε συνδυασμό με τις ερωτήσεις από τις άλλες δύο κατηγορίες ερωτήσεων, περί κινήτρων για παιχνίδι και του εθισμού κατά τη κατάχρηση των παιχνιδιών, θα είμαστε σε θέση να δώσουμε μια πιο εμπειριστατωμένη απάντηση για τα πορίσματα μας.

4.4 Το ερωτηματολόγιο του Schaufeli

Vigor	At my work, I feel bursting with energy
	At my job, I feel strong and vigorous
	When I get up in the morning, I feel like going to work
	I can continue working for very long periods at a time
	At my job, I am very resilient, mentally
	At my work I always persevere, even when things do not go well*
Dedication	I find the work that I do full of meaning and purpose
	I am enthusiastic about my job
	My job inspires me
	I am proud on the work that I do
	To me, my job is challenging
Absorption	Time flies when I'm working
	When I am working, I forget everything else around me
	I feel happy when I am working intensely
	I am immersed in my work
	I get carried away when I'm working
	It is difficult to detach myself from my job

Πίνακας 14. Ερωτηματολόγιο του Schaufeli για την εργασιακή Δέσμευση.

5 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο : Άλλες έρευνες επάνω στα Online παιχνίδια

Έχοντας βρει τις απαραίτητες έρευνες προκειμένου να ξεκινήσουμε να συντάσσουμε τη διπλωματική, έπρεπε πρώτα να επιβεβαιώσουμε την εγκυρότητα τους. Πρώτον, διενεργήσαμε εκτενή επισκόπηση της βιβλιογραφίας για το θέμα της έρευνάς μας. Αυτό συμπεριέλαβε την ανεύρεση επιστημονικών άρθρων, βιβλίων και παραπομπών από άλλες παρεμφερείς μελέτες που χρησιμοποιούν τα ίδια μοντέλα με τα δικά μας.

Η εν λόγω διαδικασία συνέβαλε στην κατανόηση του ερευνητικού πλαισίου και των προηγούμενων ερευνών που αφορούσαν το θέμα μας. Επιπλέον, αξιοποιήσαμε διάφορες διαδικτυακές πηγές για να εντοπίσουμε παρόμοιες έρευνες που είχαν δημοσιευτεί διεθνώς. Αναλύσαμε τις μεθόδους, τα δεδομένα και τα πορίσματα αυτών των μελετών για να τα συγκρίνουμε με τα δικά μας ευρήματα. Τέλος, προσθέσαμε αναφορά στις παράλληλες μελέτες στο κείμενο της δικής μας έρευνας αναφέροντας τις πηγές και τα αποτελέσματα που συγκρίνονταν με τη δική μας μελέτη. Αυτό δημιούργησε διαφάνεια και εξασφάλισε ότι η έρευνά μας βασιζόταν σε στοιχεία και αποδείξεις από πολλαπλές πηγές. Παρακάτω λοιπόν είναι έρευνες όπου εξετάζουν τα διαδικτυακά παιχνίδια.

Σε αυτές τις έρευνες έχουν χρησιμοποιηθεί τόσο τα πρότυπα του Nick Yee περί Κινήτρων (Motivations) όσο και για την κατάχρηση τους κάνοντας χρήση του μοντέλου Προβληματικού Παιχνιδιού (Problem Video Playing). Η αναζήτηση για παρεμφερές μελέτες αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της επιστημονικής διαδικασίας και συμβάλλει στη διασφάλιση της αξιοπιστίας και εγκυρότητας των αποτελεσμάτων της δικής μας έρευνας. Με αυτόν τον τρόπο, προσδιορίζουμε την απαιτούμενη εμπιστοσύνη στην επιστημονική μας συνεισφορά στον ερευνητικό τομέα.

5.1 Internet addiction: The Emerge of a New Clinical Disorder

Στην πρώτη μελέτη που θα αναφερθεί έγινε έρευνα στα online παιχνίδια και πως οι παίκτες παρουσίαζαν εθιστικές συμπεριφορές παρόμοιες με αυτές από τον Παθολογικό Τζόγο ([KIMBERLY, 1998](#)) όπου για την έρευνα τους βασίστηκαν στα κριτήρια του DSM-IV. Έτσι ήταν σε θέση να συντάξουν 8 ερωτήσεις για το ερωτηματολόγιο τους με τίτλο Διαγνωστικό Ερωτηματολόγιο (Diagnostic Questionnaire).

Από την κατηγοριοποίηση των ερωτηθέντων ήταν σε θέση να τους κατατάξουν σε Εξαρτημένους και Μη Εξαρτημένους χρήστες του Διαδικτύου και από την ποιοτική ανάλυση ήταν σε θέση να διακρίνουν τους διαφόρους τύπους εφαρμογών που χρησιμοποιούντουσαν τα οποία ήταν ο βαθμός δυσκολίας ελέγχου της εβδομαδιαίας χρήσης και η σοβαρότητα των προβλημάτων που παρατηρούνται.

Οι ερωτηθέντες πληρούσαν ένα σύνολο διαγνωστικών κριτηρίων που έδειχνε σημάδια δυσκολίας ελέγχου της παρορμητικής χρήσης παρομοιάζοντας το με τον Παθολογικό Τζόγο. Οι εξαρτημένοι παίκτες ανέφεραν πως η χρήση του διαδικτύου τους προκαλούσε μέτρια έως σοβαρά προβλήματα στην πραγματική τους ζωή λόγω της αδυναμίας ελέγχου χρήσης. Επίσης αναφέρεται πως η συμπεριφορά αυτή παραλληλίστηκε με τους αλκοολικούς που αδυνατούν να ρυθμίσουν, σταματήσουν την υπερβολική κατανάλωση αλκοόλ ή τους ψυχαναγκαστικούς τζογαδόρους που δεν είναι σε θέση να σταματήσουν να παίζουν. Η κατάχρηση αυτή ενδέχεται να οφείλεται στην ιδιότητα του διαδικτύου να παρέχει την δυνατότητα ικανοποίησης ανεκπλήρωτων κοινωνικών αναγκών του ατόμου. Τα άτομα αυτά μπορεί να αισθάνονται παρεξηγημένα και μοναχικά και χρησιμοποιώντας το εικονικό περιβάλλον αναζητούν συναισθήματα άνεσης και απόδρασης από την

πραγματικότητα. Αναφέρεται επίσης ότι οι νέοι χρήστες του διαδικτύου διατρέχουν το κίνδυνο κατάχρησης χωρίς να βγάζει από την εξίσωση τους προχωρημένους χρήστες καθώς σε αυτούς το Διαδίκτυο έχει γίνει αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητάς τους.

Ολοκληρώνουν αναφέροντας πως το μέγεθος του δείγματος των Εξαρτημένων είναι αρκετά μικρό σε σύγκριση με τους εκατομμύρια, εκτιμώμενους, χρήστες του Διαδικτύου και πως θα πρέπει να μελετηθούν τα κίνητρα για τη χρήση του Διαδικτύου προκειμένου να έχουμε μια καλύτερη εικόνα του προβλήματος και να παρθούν μέτρα πρόληψης

5.2 The Associations Between Gaming Motivations and Internet Gaming Disorder

Στην επόμενη μελέτη εξετάζεται η Διαταραχή Παιχνιδιών στο Διαδίκτυο (Internet Gaming Disorder: IGD) και η συσχέτιση της με τα κίνητρα για να παίζει κάποιος. Η έρευνα μελετά τρεις πτυχές του παιχνιδιού όπου είναι η Επίτευξη (Achievement), η Εμβάθυνση (Immersion) και τα Κοινωνικά (Social) ([Wang and Cheng , 2022](#)).

Οι παίκτες που επικεντρώνονται στην κατηγορία της Επίτευξης έχουν κίνητρο την απόκτηση ανταμοιβών εντός του παιχνιδιού, οι παίκτες που επικεντρώνονται στην κατηγορία της Εμβάθυνσης έχουν κίνητρο την εμπειρία της εντριβής σε ένα εικονικό περιβάλλον και οι παίκτες με Κοινωνικά ενδιαφέροντα παρακινούνται από την ανάγκη να κοινωνικοποιηθούν με άλλους παίκτες εντός των εικονικών περιβαλλόντων.

Ο στόχος της μελέτης αποσκοπούσε στο να γίνει ποσοτική σύνθεση στον ολόενα αυξανόμενο όγκο της βιβλιογραφίας. Θέλει να εξετάσει συστηματικά τις διαφορές στο εύρος των συσχετίσεων μεταξύ των ποικίλων συνιστωσών του κινήτρου τυχερών παιχνιδιών και της (IGD). Επίσης έγινε εξέταση του ρυθμιστικού ρόλου της πολιτιστικής διάστασης στη συσχέτιση μεταξύ του κινήτρου τυχερών παιχνιδιών διαφυγής και της Διαταραχής Παιχνιδιών στο Διαδίκτυο IGD.

Από τα αποτελέσματα της Μετα-ανάλυσης που διερευνήθηκαν παρατηρήθηκαν διάφορα ζητήματα στη μελέτη των Κινήτρων στα παιχνίδια κίνητρα και της Διαταραχής Παιχνιδιών στο Διαδίκτυο. Αρχικά, αποδείχθηκε πως η Διαταραχή Παιχνιδιών στο Διαδίκτυο είναι πιο έντονα με το κίνητρο της Επίτευξης από ότι με το κίνητρο της Εμβάθυνσης. Παρόλα αυτά και οι δύο παράγοντες που περιγράφονται παραπάνω είχαν ασθενείς θετικές συσχετίσεις με την Διαταραχή Παιχνιδιών στο Διαδίκτυο (IGD).

Έπειτα, η ανάλυσή σε επίπεδο υποσυνιστωσών επιβεβαίωσε σε μεγάλο βαθμό τη θεωρία της Διαφυγής του παίκτη από τον εαυτό του (Escapism) επιδεικνύοντας σημαντικά ισχυρότερη συσχέτιση από ότι τα άλλα που σχετίζονται με την IGD. Τέλος, η διαπολιτισμική ανάλυση προσδιόρισε τον ατομικισμό-συλλογικότητα (Individualism-Collectivism) διάσταση να είναι ένας σημαντικός ρυθμιστής της συσχέτισης μεταξύ των κινήτρων διαφυγής και της Διαταραχής Παιχνιδιών του Διαδίκτυο (IGD), με μια ισχυρότερη τέτοια συσχέτιση να βρίσκεται σε μελέτες που διεξήχθησαν σε ατομικιστικές χώρες από ότι σε εκείνες που διεξήχθησαν σε κολεκτιβιστικές χώρες.

5.3 Prevalence and Underlying Factors of Mobile Game Addiction

Η τελευταία αναφορά σε έρευνα περιγράφει την επικράτηση και τους θεμελιώδεις παράγοντες του εθισμού στα κινητά παιχνίδια. Για τους λόγους αυτούς, η παρούσα μελέτη ([Sayeed et al, 2021](#)) αποσκοπεί στην εύρεση του επικρατούντος φαινομένου και των παραγόντων παρακίνησης για τον εθισμό στα κινητά παιχνίδια μεταξύ των πανεπιστημιακών φοιτητών του Μπαγκλαντές.

Με την ολοκλήρωση της μελέτης παρατηρήθηκε ότι το 65% των φοιτητών επέλεξαν τα κινητά παιχνίδια ως μέσο ψυχαγωγίας. Προτείνει να παρθούν άμεσα μέτρα έτσι ώστε οι φοιτητές να έχουν τη δυνατότητα να ενασχολούνται με ποικίλες δραστηριότητες. Με αυτό τον τρόπο οι φοιτητές να μην επιλέγουν μόνο τα κινητά τους τηλέφωνα ως μέσα ψυχαγωγίας.

Ένα παρεμφερές πρόβλημα παρατηρήθηκε με τους φοιτητές που δεν ασχολούνται με κάποιο είδος σωματικής άσκησης. Τονίζει πως η ενασχόληση με τον αθλητισμό ή γενικά άλλες δραστηριότητες συμβάλλουν σημαντικά στην μείωση της μοναξιάς και συνεπώς μπορεί να μειώσει τον εθισμό.

Τέλος, παρατηρήθηκε πως ο εθισμός στα κινητά παιχνίδια παρουσιάζει αύξηση σε σχέση με την ηλικία και πως οι ενδεχόμενες σωματικές επιπτώσεις όπως η θολή όραση, πονοκέφαλος κτλ. είναι σημαντικά στοιχεία της παρόντας μελέτης. Εν κατακλείδι, ενθαρρύνει τις αρμόδιες αρχές του πανεπιστημίου να λάβουν μέτρα για να απαλλαγθούν οι φοιτητές από αυτή την εξάρτηση ψυχαγωγίας μέσω των ηλεκτρονικών συσκευών.

6 Κεφάλαιο 6^ο : Πιλοτική έρευνα επάνω στα παιχνίδια

Άξια προς αναφορά είναι η εργασία μου στο μάθημα «Επιστήμη, Τεχνολογία, Κοινωνία». Η εργασία προσπάθησε να εξετάσει αν παρουσιάζονται εθιστικές συμπεριφορές κατά την χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τους ίδιους τους παίκτες. Αξιοποιήσαμε το μοντέλο του Salguero για τα ενδεχόμενα συμπτώματα του εθισμού τα οποία ταυτίστηκαν με αυτά του Παθολογικού παιχνιδιού (Pathological Gaming) και της Εξάρτησης από Ουσίες (Substance Dependence) ακολουθώντας τα κριτήρια του DSM-IV περί εθισμού. Το ερωτηματολόγιο αποτελούταν από 23 ερωτήσεις και ξεκινούσε με τα δημογραφικά στοιχεία του ερωτηθέντα, έπειτα έγινε αναφορά στις ερωτήσεις περί Παθολογικού παιχνιδιού και στο τέλος τέθηκαν τα θέματα για την Εξάρτηση από Ουσίες.

Οι ερωτήσεις τροποποιήθηκαν ως προς το λεξιλόγιο προκειμένου τα ζητήματα που τίγονται στις ερωτήσεις να είναι κατανοητό σε όλους τους ερωτηθέντες. Επίσης έγινε αφαίρεση ερωτήσεων όπου οι ερωτήσεις επαναλαμβανόντουσαν και απλουστεύθηκαν οι ερωτήσεις που ήταν δυσφόρητες στην ανάγνωση και κατανόηση. Το ερωτηματολόγιο ήταν σχεδιασμένο για άτομα ηλικίας 13 χρονών και παραπάνω.

Το ερωτηματολόγιο προωθήθηκε κυρίως σε μαθητές Λυκείου και φοιτητές και η συλλογή των δεδομένων έγινε μέσω του Google forms όπου οι ενδιαφερόμενοι είχαν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν εθελοντικά στην έρευνα. Φροντίσαμε να κρατήσουμε ανώνυμες τις απαντήσεις προκειμένου να ενθαρρύνουμε περισσότερους να απαντήσουν. Το σημαντικό σε εκείνη την έρευνα ήταν πως έλαβαν μέρος πάνω από 80 ενεργοί παίκτες δίνοντας μια πιο εμπεριστατωμένη άποψη των παικτών για τα παιχνίδια.

Στην εργασία αυτή μας δόθηκε η ευκαιρία να συγκρίνουμε απόψεις από δύο διαφορετικές γενιές. Η κατηγοριοποίηση λοιπόν έγινε σε φοιτητές και μαθητές Λυκείου. Αυτό που παρατηρήθηκε ήταν πως οι φοιτητές Πανεπιστημίου έτειναν να παίζουν περισσότερες ώρες την εβδομάδα σε σύγκριση με τους μαθητές Λυκείου. Το συμπέρασμα μας ήταν πως οι μεγαλύτεροι σε ηλικία παίκτες συχνά συνεχίζουν να απολαμβάνουν τα διαδικτυακά παιχνίδια. Κατά την παιδική τους ηλικία, τα παιχνίδια δεν ήταν τόσο διαδεδομένα όσο σήμερα, και η τεχνολογία ήταν πιο περιορισμένη. Συνεπώς, δεν είχαν την ευκαιρία να βιώσουν την εμπειρία που παρέχουν τα σύγχρονα διαδικτυακά παιχνίδια. Τώρα που τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι εύκολα προσβάσιμα και η γκάμα τους ολοένα και αυξάνεται, οι ενήλικοι παίκτες ανακαλύπτουν νέα είδη παιχνιδιών και έχουν την ευκαιρία να αναζωογονήσουν αυτή την παιδική αγάπη.

Μια άλλη παρατήρηση ήταν πως οι μαθητές του Λυκείου έτειναν να ξοδεύουν περισσότερα λεφτά στα παιχνίδια σε σύγκριση με τους φοιτητές. Από το συμπέρασμα αυτό γίνεται αντιληπτό πως οι μαθητές δεν έχουν ακόμη αντιληφθεί πλήρως την αξία του χρήματος. Κατά την εφηβεία, η πειθαρχία στις δαπάνες είναι συχνά χαμηλή και η ανάγκη για αγορές στον κόσμο των διαδικτυακών παιχνιδιών μπορεί να είναι πολύ ισχυρή. Αντίθετα, οι μεγαλύτεροι σε ηλικία παίκτες έχουν συνειδητοποιήσει τη σημασία της οικονομίας και είναι περισσότερο προσεκτικοί με τα έξοδά τους, καθώς οι περισσότεροι από τους φοιτητές έχουν να αντιμετωπίσουν τις υποχρεώσεις και τα έξοδα της φοιτητικής τους ζωής.

Αυτό που βρέθηκε να είναι κοινό ανάμεσα στις δύο γενιές ήταν η ανάγκη για απόδραση από την πραγματικότητα. Τόσο οι μικροί όσο και οι μεγάλοι σε ηλικία παίκτες αναζητούν τα παιχνίδια ως μια διαφορετική πραγματικότητα για να αποδράσουν από τις σκοτούρες της καθημερινότητας. Το παιχνίδι τους προσφέρει μια παράλληλη περιπέτεια όπου μπορούν να ξεφύγουν από το άγχος,

την πίεση και την ρουτίνα της καθημερινότητας. Ανεξαρτήτως ηλικίας, το παιχνίδι τους παρέχει μια αίσθηση απελευθέρωσης και χαλάρωσης.

Με αυτά τα αποτελέσματα αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε το μοντέλο αυτό και στην διπλωματική μας. Ήμασταν σίγουροι πως θα μπορούσαμε να διακρίνει τις καταχρηστικές συμπεριφορές στα διαδικτυακά παιχνίδια για το αν οι φοιτητές στην έρευνα της διπλωματικής παρουσιάζουν εθιστικές συμπεριφορές ενώ παίζουν. Ενώ επίσης μπορέσαμε να διακρίνουμε ποιες ερωτήσεις ήταν πιο αποτελεσματικές στη διερεύνηση της κατάχρησης στα διαδικτυακά παιχνίδια.

6.1 Ερωτηματολόγιο πιλοτικής έρευνας

Δημογραφικά στοιχεία	1) Φύλο
	2) Ηλικία
	3) Με τη ασχολείσαι;
	4) Τι είδος βιντεοπαιχνιδιών παίζεις;
Χρόνος που αφιερώνεται στα βιντεοπαιχνίδια	5) Πόσες ώρες αφιερώνεις παίζοντας βιντεοπαιχνίδια την εβδομάδα (ώρες/εβδομάδα)
	6) Ποιες ημέρες την εβδομάδα ασχολείσαι με τα βιντεοπαιχνίδια περισσότερο από 1 ώρα;
	7) Ποιες ώρες της ημέρας παίζεις βιντεοπαιχνίδια;
Συναισθηματική κατάσταση του παίκτη	8) Τις ώρες που δεν παίζεις σκέφτεσαι τα βιντεοπαιχνίδια (π.χ. θυμάσαι τα παιχνίδια που έπαιξες, σχεδιάζεις το επόμενο παιχνίδι, κ.λπ.)
	9) Αισθάνεσαι πως όσο περνάει ο καιρός αφιερώνεις όλο και περισσότερο χρόνο παίζοντας βιντεοπαιχνίδια;
	10) Βλέπεις τα παιχνίδια σαν ένα τρόπο διαφυγής από προβλήματα ή ανακούφισης από αρνητικά συναισθήματα (π.χ. αδυναμία, ενόχληση, άγχος, κατάθλιψη);
	11) Όταν έχεις αρνητικά συναισθήματα (π.χ. λυπημένος, θυμωμένος κτλ) ασχολείσαι περισσότερο με τα βιντεοπαιχνίδια;
	12) Όταν χάνεις σε ένα παιχνίδι ή δεν έχεις επιτύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, αισθάνεσαι ότι πρέπει να ξανά παίζεις για να πετύχεις το στόχο σου;
	13) Έχεις πει ψέματα σε μέλη της οικογένειας ή και σε άλλους για να κρύψεις το πόσο πολύ παίζεις βιντεοπαιχνίδια;
	14) Όταν δεν μπορείς να παίζεις βιντεοπαιχνίδια γίνεσαι ανήσυχος ή ευερέθιστος;
	15) Σου έχει τύχει να εκνευριστείς παίζοντας ένα παιχνίδι, να το απεγκαταστήσεις και αργότερα να επιστρέψεις σε αυτό;
	16) Έχεις παραμελήσει τις υποχρεώσεις σου (π.χ. στο σχολείο, στη δουλειά, στο σπίτι) για να παίζεις βιντεοπαιχνίδια;
	17) Παραλείπεις την φροντίδα του εαυτού σου (φαγητό, μπάνιο κ.λπ.) για να παίζεις βιντεοπαιχνίδια;
	18) Έχεις αποτύχει να ελέγξεις, να μειώσεις ή να σταματήσεις τα βιντεοπαιχνίδια;
Οικονομικά ζητήματα και παιχνίδι	19) Έχεις δανειστεί ή κλέψει λεφτά για να τα χρησιμοποιήσεις σε βιντεοπαιχνίδια;
	20) Νιώθεις την ανάγκη να κάνεις in-game αγορές προκειμένου να κάνεις την εμπειρία του παιχνιδιού σου καλύτερη;
	21) Αφού ξοδέψεις χρήματα στο παιχνίδι, βρίσκεις τον εαυτό σου να θέλει να παίζει περισσότερο προκειμένου να αξιοποιήσεις τη δαπάνη όσο πιο πολύ μπορείς ("κυνηγώντας" τις απώλειες);
	22) Παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, σκέφτεσαι τρόπους να βρεις χρήματα ώστε να τα ξοδέψεις σε αυτά;
	23) Υποχρεώνεσαι να δανείζεσαι χρήματα προκειμένου να ξεπεράσεις την κακή οικονομική κατάσταση που προκαλείται από τα βιντεοπαιχνίδια;

Πίνακας 15. Ερωτηματολόγιο από την Πιλοτική μας έρευνα.

7 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο : Η Έρευνα μας

7.1 Σκοπός και Στόχος

Ο σκοπός της έρευνας είναι να εντοπίσει τις συνήθειες και τις συμπεριφορές που αναπτύσσουν οι φοιτητές απέναντι στα διαδικτυακά παιχνίδια. Οι στόχοι της έρευνας είναι οι εξής:

5. η ανταπόκριση των φοιτητών που συμμετείχαν στην έρευνα στους στα τρία ισχυρότερα Κίνητρα (Motivations) των διαδικτυακών παιχνιδιών τα οποία είναι οι Μηχανισμοί (Mechanics), οι Σχέσεις (Relationships) και η Απόδραση (Escapism)
6. η διερεύνηση της συμπεριφοράς των παικτών απέναντι στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, η ανάπτυξη σχέσεων Εξάρτησης (Addiction) με τα διαδικτυακά παιχνίδια.
7. Ο προσδιορισμός του επιπέδου Δέσμευσης (Engagement) των μετεχόντων στην έρευνα απέναντι στα διαδικτυακά παιχνίδια.
8. Ο εντοπισμός τυχών εξάρτησης των παραπάνω μεταβλητών που περιγράφηκαν παραπάνω, δηλαδή Κίνητρα, Εξάρτηση και Δέσμευση, από το φύλο, την ηλικία και τις ώρες παιχνιδιού.

7.2 Διεξαγωγή Έρευνας

Το ερωτηματολόγιο μας εξετάζει την ψυχολογική επιρροή που ασκούν τα διαδικτυακά παιχνίδια στους φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Το ερωτηματολόγιο ήταν διαθέσιμο προς απάντηση από τους φοιτητές με ημερομηνία έναρξης από τις 23/05/2023 όπου και συλλέχθηκαν δεδομένα μέχρι τις 26/05/2023. Στην Ποσοτική έρευνα (Quantitative research) μας συμμετείχαν 85 φοιτητές όπου το ηλικιακό δείγμα των φοιτητών που απάντησε στο ερωτηματολόγιο ποικίλει από άτομα ηλικίας 18 χρονών έως και 26 χρόνων ($M=21.20$, $SD=2.27$).

7.3 Εργαλεία

Για τη δημιουργία του ερωτηματολογίου αξιοποιήσαμε τρία διαφορετικά μοντέλα. Στην κατηγορία των Κινήτρων αξιοποιήσαμε το ερωτηματολόγιο που Nick Yee ([Yee, 2007](#)). Από την έρευνα του Nick Yee αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε τις πιο σημαντικές κατηγορίες Κινήτρων, με βάση των ευρημάτων του, όπου και ήταν η Απόδραση, οι Μηχανισμοί και οι Σχέσεις. Προκειμένου να ενθαρρύνουμε όσο το δυνατόν περισσότερους ερωτηθέντες να απαντήσουν, δεν χρησιμοποιήσαμε όλες τις κατηγορίες Κινήτρων του Yee καθώς το ερωτηματολόγιο μας θα γινόταν ασύμφορο και θα υπήρχε περίπτωση οι ερωτηθέντες να εγκατέλειπαν τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου. Για πολλούς, αυτοί οι ψηφιακοί κόσμοι προσφέρουν μια Απόδραση (Escape) από την αυστηρότητα της πραγματικότητας, ένα καταφύγιο όπου μπορούν να αποβάλουν στιγμιαία τα βάρη της καθημερινότητας και να βρουν παρηγοριά στο καθηλωτικό παιχνίδι. Όλα τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούνται από πληθώρα διαφόρων Μηχανισμών. Οι Μηχανισμοί είναι ένα κομμάτι του παιχνιδιού όπου περιγράφουν τη λειτουργία του παιχνιδιού, από περίπλοκους γρίφους έως προκλήσεις που ανεβάζουν την αδρεναλίνη, δίνουν κίνητρα και προσφέρουν μια αίσθηση ολοκλήρωσης. Έτσι ο παίκτης αφιερώνει χρόνο και κόπο στο να κατανοήσει το πώς λειτουργεί το παιχνίδι και στο τέλος να προοδεύσει ο ίδιος στο παιχνίδι. Τέλος, είναι οι ουσιαστικές Σχέσεις (Relationships) που δημιουργούνται σε αυτά τα εικονικά τοπία που αιχμαλωτίζουν και ενώνουν τους παίκτες καθώς σχηματίζουν νέες και μακροπρόθεσμες γνωριμίες. Η έρευνά μας εμβαθύνει σε αυτά τα κίνητρα εξερευνώντας τα ανθρώπινα συναισθήματα κίνητρα για παιχνίδι.

Για το δεύτερο σκέλος του ερωτηματολογίου, ακολουθήσαμε την έρευνα του Schaufeli όπου μελέτησε την εργασιακή Δέσμευση (Schaufeli, 2009). Έτσι τροποποιώντας τις ερωτήσεις ώστε να ταιριάζουν στην δική μας έρευνα ήμασταν σε θέση να ανακαλύψουμε τι οδηγεί, γοητεύει και μερικές φορές παγιδεύει τους παίκτες στους εικονικούς κόσμους των παιχνιδιών. Σε αυτό το σημείο εισάγουμε την έννοια της Ζωτικότητας (Vigor). Η Ζωτικότητα (Vigor) εμπνέει τις περιπέτειες των παιχνιδιών τους πυροδοτώντας την επιθυμία των παικτών να κατακτήσουν, να εξερευνήσουν και να επιτύχουν στο παιχνίδι τους. Οι παίκτες με αμείωτο ενδιαφέρον βουτούν με τα μούτρα στα καθηλωτικά τοπία, οδηγούμενοι από έναν ακατάπαυστο ενθουσιασμό για τις προκλήσεις που βρίσκονται μπροστά τους. Η επόμενη συνιστώσα της Αφοσίωσης (Dedication) περιγράφει μια Δέσμευση που ξεπερνά τα τετριμμένα και αναδεικνύει το παιχνίδι σε τρόπο ζωής. Είναι οι νυχτερινές αναζητήσεις, η επίπονη τελειοποίηση των αποδόσεων και η αδιάκοπη επιδίωξη της κυριαρχίας που καθορίζουν την ψηφιακή τους οδύσσεια. Μέσα σε όλα αυτά υπάρχει και η βαθιά Απορρόφηση (Absorption) όπου οι παίκτες γίνονται ένα με την εικονική τους προσωπικότητα, η ταυτότητά τους συγχωνεύεται με τον χαρακτήρα τους στο παιχνίδι. Είναι μια κατάσταση υπέρβασης, όπου ο χρόνος μοιάζει να περνάει γρήγορα

Ολοκληρώνοντας την έρευνα μας, αξιοποιήσαμε το ερωτηματολόγιο του Salguero επάνω στον εθισμό στα βιντεοπαιχνίδια (Tejeiro and Morán, 2002). Στο τελευταίο σκέλος της Ποσοτικής μας έρευνας εμβαθύναμε στο ζήτημα της εμπλοκής, ανασκοπώντας τους τρόπους με τους οποίους οι παίκτες βυθίζονται σε αυτές τις εικονικές πραγματικότητες. Η έρευνά μας περιηγείται σε αυτή τη λεπτή ισορροπία, διερευνώντας τις περίπλοκες δυναμικές του Παθολογικού παιχνιδιού (Pathological Gaming) και της Εξάρτησης (Dependence) μέσα στην εμπειρία του παιχνιδιού. Πρόκειται για μια εξερεύνηση του Εθισμού (Addiction) στα παιχνίδια, όπου η σαγηνευτική γοητεία των διαδικτυακών παιχνιδιών θολώνει μερικές φορές τη γραμμή μεταξύ ψυχαγωγίας και εξάρτησης.

Όλες οι κατηγορίες ερωτήσεων του ερωτηματολογίου που δημιουργήθηκαν από τα διάφορα μοντέλα θα είναι διαθέσιμες στην ενότητα Παράρτημα Α.

7.4 Μέθοδοι Έρευνας

7.4.1 Πρωτογενής και Δευτερογενής Έρευνα

Για να απαντηθούν τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας έρευνας έγινε συλλογή Πρωτογενών στοιχείων με τη χρήση Ερωτηματολογίων (Questionnaires) και Συνεντεύξεων (Interviews). Στην προσπάθειά μας να εξετάσουμε τα προβλήματα που εμφανίζονται κατά την κατάχρηση που εμφανίζεται στα Online παιχνίδια ακολουθήσαμε την τακτική της Πρωτογενούς έρευνας (Primary research) αντί της Δευτερογενούς έρευνας (Secondary research) (Hox and Boeije, 2005). Ενώ η Δευτερογενής (Secondary) έρευνα περιλαμβάνει τη σύνοψη ή τη σύνθεση στοιχείων που έχουν ήδη συλλεχθεί από άλλους ερευνητές, η Πρωτογενής (Primary) έρευνα περιλαμβάνει την συλλογή των δεδομένων από τον ίδιο τον ερευνητή. Για να μπορέσουμε να εξετάσουμε τα κριτήρια των Κινήτρων (Motivation), της Δέσμευσης (Engagement) και του Εθισμού (Addiction) έπρεπε να δημιουργήσουμε μια έρευνα η οποία θα δίνει απαντήσεις στα ζητήματα που μας απασχολούν. Το πρόβλημα με τη Δευτερογενή (Secondary) έρευνα είναι ότι μας περιορίζει ως προς τα ζητήματα στα οποία δίνει δεδομένα. Η έρευνα μας καλύπτει αρκετές και διάφορες πλευρές των παιχνιδιών. Για αυτό το λόγο αποφασίσαμε να ακολουθήσουμε τα χνάρια της Πρωτογενής (Primary) έρευνας επάνω στα Online παιχνίδια εστιάζοντας στις τρεις κατηγορίες που θέσαμε παραπάνω. Έτσι λοιπόν, η έρευνα αυτή ξεκίνησε με τη δημιουργία του ερωτηματολογίου αποφεύγοντας με αυτό τον τρόπο να χρησιμοποιήσουμε ήδη συλλεγμένα δεδομένα σχετικά με το εξαναγκαστικό παιχνίδι. Κατά

συνέπεια, γίνεται πιο εύκολο να προσεγγίσουμε διαφορετικές εκδοχές της κατάχρησης στα Online παιχνίδια και να αιτιολογήσουμε με σαφήνεια τον λόγο που κρύβεται πίσω από την εμμονή για παιχνίδι. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η Πρωτογενής έρευνα αποτελεί διαδικασία συλλογής ακατέργαστων δεδομένων απευθείας από τους ερωτηθέντες επιτυγχάνοντας έτσι σε μια στοχευμένη έρευνα ([Hox and Boeije, 2005](#)).

7.4.2 Ερωτηματολόγιο

Κατά τη δημιουργία του ερωτηματολογίου είχαμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε απαντήσεις ανοιχτού και κλειστού τύπου. Οι ερωτήσεις ανοικτού τύπου είναι ερωτήσεις που δίνουν τη δυνατότητα στον ερωτηθέντα να απαντήσει με δικά του λόγια με τη μορφή κειμένου αν η έρευνα γίνεται υπό τη μορφή συμπλήρωσης κάποιου έντυπου. Ενώ οι ερωτήσεις κλειστού τύπου είναι ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν επιλέγοντας από έναν περιορισμένο αριθμό επιλογών, συνήθως ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής με απάντηση μίας λέξης, "ναι" ή "όχι", ή μια κλίμακα αξιολόγησης (π.χ. από το συμφωνώ απόλυτα έως το διαφωνώ απόλυτα) ([Kealy, 1993](#)). Οι ερωτήσεις κλειστού τύπου δίνουν περιορισμένη εικόνα, αλλά μπορούν εύκολα να αναλυθούν για Ποσοτικά (Quantitative) δεδομένα. Τόσο οι ανοικτές όσο και οι κλειστές ερωτήσεις είναι χρήσιμες για τους ερευνητές, αλλά είναι απαραίτητο να γνωρίζει κανείς το ποιες από αυτές τις κατηγορίες ερωτήσεων θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί. Δεν είναι παράξενο να υπάρχει συνδυασμός και των δύο τύπων. Αυτό μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στους ερευνητές να μπορούν να αποκτήσουν ολοκληρωμένες γνώσεις σχετικά με τις σκέψεις, τις συμπεριφορές και τα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων τους. Στην έρευνα μας πραγματοποιήθηκε η χρήση ερωτήσεων κλειστού τύπου μιας που θα είχαμε κάτι καλύτερο από ερωτήσεις ανοιχτού τύπου όπου και ήταν η διεξαγωγή μιας Συνέντευξης (Interview).

7.4.2.1 Κλίμακα Likert

Οι πιθανές απαντήσεις των ερωτηθέντων ήταν βασισμένες στην κλίμακα Likert. Η κλίμακα Likert χρησιμοποιείται ως μια ψυχομετρική κλίμακα και βρίσκει εφαρμογές συνήθως σε έρευνες που χρησιμοποιούν ερωτηματολόγια ([Joshi et al., 2015](#)). Είναι η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη προσέγγιση για την κλιμάκωση των απαντήσεων σε ποικίλες ερευνών, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιείται συχνά εναλλακτικά με την κλίμακα αξιολόγησης. Όταν οι ερωτηθέντες απαντούν σε ένα στοιχείο Likert, οι ερωτώμενοι προσδιορίζουν το επίπεδο συμφωνίας ή διαφωνίας τους σε μια συμμετρική κλίμακα με δεκάδες παραλλαγές να είναι εφικτές σε θέματα όπως η συμφωνία, η συχνότητα, η ποιότητα και η σπουδαιότητα ([Pearse and Noel, 2011](#)) που νιώθουν ότι τους αρμόζει με βάση τη κάθε ερώτηση. Έτσι, το εύρος αποτυπώνει την ένταση των συναισθημάτων τους για ένα συγκεκριμένο στοιχείο.

7.4.2.2 Independent Sample t-Test

Το t-test Ανεξάρτητων Δειγμάτων (Independent Sample t-Test) αποτελεί ένα βασικό στοιχείο της στατιστικής ανάλυσης, προσφέροντας ένα ισχυρό μέσο για τη διακρίβωση σημαντικών διακρίσεων μεταξύ δύο διαφορετικών ομάδων που βρίσκονται υπό διερεύνηση. Αυτό το μεθοδολογικό εργαλείο συμβάλλει στη μέτρηση της στατιστικής σημασίας των διαφορών στους μέσους όρους μεταξύ δύο ανεξάρτητων δειγμάτων, παρέχοντας εμπειρικές αποδείξεις για το αν οι παρατηρούμενες διακρίσεις οφείλονται απλώς στην τύχη ή είναι ενδεικτικές πραγματικών πληθυσμιακών διαφορών ([Statistics, 2018](#)).

Η διαδικασία ξεκινά με τον υπολογισμό της μέσης τιμής (Means) κάθε ομάδας και την αξιολόγηση της μεταβλητότητας μέσα σε αυτές. Στη συνέχεια, η στατιστική μονάδα t υπολογίζεται διαιρώντας τη διαφορά στη μέση τιμή της ομάδας με ένα μέτρο που λαμβάνει υπόψη τη

μεταβλητότητα (Standard Deviation) εντός και μεταξύ των ομάδων. Αυτό το μέτρο εξηγεί την πιθανότητα ότι οι παρατηρούμενες διαφορές οφείλονται απλώς σε τυχαίες διακυμάνσεις.

Η στατιστική μονάδα t συγκρίνεται στη συνέχεια με μια κρίσιμη τιμή από έναν πίνακα κατανομής t , με βάση το μέγεθος του δείγματος και το επιθυμητό επίπεδο σημαντικότητας (Significance) όπου ορίζεται στο $p \leq 0,05$. Εάν το επίπεδο Σημαντικότητας είναι μικρότερο του 0.05 τότε αυτό υποδηλώνει ότι η παρατηρούμενη διαφορά είναι στατιστικά σημαντική. Αυτό σημαίνει ότι η διακύμανση μεταξύ των ομάδων είναι μεγαλύτερη από τη μεταβλητότητα μέσα σε αυτές, και ως εκ τούτου, οι δύο ομάδες είναι διακριτές στη μετρούμενη πτυχή.

7.4.2.3 ANOVA Test

Το τεστ ανάλυσης διακύμανσης (ANOVA: Analysis Of Variance) είναι μια ισχυρή στατιστική μέθοδος που χρησιμεύει για τη διακρίβωση των διαφορών μεταξύ τριών ή περισσότερων ομάδων ή πληθυσμών. Επεκτείνει τις αρχές του t -test, δίνοντάς μας τη δυνατότητα να εκτιμήσουμε αν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στους μέσους όρους μεταξύ πολλαπλών ομάδων. Με λίγα λόγια, το ANOVA τεστ χρησιμεύει στο να εξετάσει προσεκτικά τα δεδομένα για να καθορίσει αν οι παρατηρούμενες διαφορές είναι γνήσιες ή απλά αποτελέσματα τυχαίας διακύμανσης ([Connelly, 2021](#)).

Η διαδικασία ANOVA αφορά τον υπολογισμό της μεταβλητότητας εντός κάθε ομάδας γνωστή ως "διακύμανση εντός της ομάδας" (Within-group variance) και τη σύγκρισή της με τη μεταβλητότητα μεταξύ των ομάδων αναφερόμενη ως "διακύμανση μεταξύ των ομάδων" (Between-group variance). Αναλύοντας τον λόγο αυτών των δύο διαφορών, το ANOVA μας επιτρέπει να προσδιορίσουμε αν οι διαφορές στους μέσους όρους είναι πιο ουσιαστικές από ό,τι θα περιμέναμε συνήθως λόγω τυχαίας διακύμανσης. Έτσι λοιπόν, το ANOVA είναι μια μέθοδος που ενισχύει την ικανότητά μας να ερμηνεύουμε και να κατανοούμε σύνθετα σύνολα δεδομένων λειτουργεί ως φάρος στατιστικής αυστηρότητας και ακρίβειας, καθοδηγώντας μας προς μια βαθύτερη κατανόηση του πολύπλευρου κόσμου γύρω μας.

7.4.3 Συνέντευξη

Αργότερα στη διπλωματική, με το ενδιαφέρον για τη διερεύνηση του όρου της Δέσμευσης, αποφασίσαμε να μελετήσουμε σε βάθος τα κίνητρα για παιχνίδι. Αυτή η απόφαση μας έφερε στη διεξαγωγή συνεντεύξεων. Το θετικό της συνέντευξης είναι ότι μας βοηθάει να επικεντρωθούμε στο διάλογο με τον ερωτηθέντα ανακαλύπτοντας εμπειρίες και δεδομένα τα οποία δεν μπορούμε να τα αντλήσουμε επαρκώς από την Ποσοτική έρευνα. Οι συνεντεύξεις τείνουν να επικεντρώνονται στο πως οι άνθρωποι μπορούν να έχουν έναν κάπως διαφορετικό τρόπο να βλέπουν τις καταστάσεις που λαμβάνουν χώρα γύρω τους, εστιάζοντας συνήθως στις κοινωνικές ή και ψυχολογικές καταστάσεις ([Hancock, 2001](#)). Πιστεύαμε πως με τις συνεντεύξεις θα μπορούσαμε να εστιάσουμε στις περιγραφές και στις ερμηνείες των παικτών. Αυτά με τη σειρά τους θα μπορούσαν να μας οδηγούσαν στην ανάπτυξη νέων εννοιών ή και θεωριών δίνοντας μια πιο ξεκάθαρη εικόνα στην έρευνα μας.

Στη διεξαγωγή μιας Ποιοτικής έρευνας μπορούμε να διακρίνουμε διάφορα είδη συνεντεύξεων τα οποία φαίνονται να διαφοροποιούνται ανάλογα με τη μέθοδο δόμησης της ίδιας της συνέντευξης. Η δόμηση αναφέρεται στον τρόπο με τον όποιον γίνονται οι ερωτήσεις καθώς επίσης και τη σειρά που ακολουθούν. Σε αυτό το σημείο έχει γίνει κατηγοριοποίηση των συνεντεύξεων σε τρεις κατηγορίες όπου και έχουμε τις Δομημένες (Structured), τις Μη Δομημένες (Unstructured) και τις Ημιδομημένες (Semi-structured) συνεντεύξεις ([George, 2022](#)).

Ξεκινώντας με τις Δομημένες (Structured) συνεντεύξεις ([George, 2022b](#)), ορίζονται ως τα ερευνητικά εργαλεία στα οποία οι ερωτήσεις είναι σε μια προκαθορισμένη σειρά επιτρέποντας περιορισμένο ή και κανένα περιθώριο προτροπής των ερωτηθέντων για την απόκτηση των δεδομένων. Οι ερωτήσεις τείνουν να είναι κλειστού τύπου με διχοτομικές ερωτήσεις (ναι/όχι) ή ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής. Η διατύπωση καθορισμένων ερωτήσεων με καθορισμένη σειρά μπορεί να μας βοηθήσει να δούμε μοτίβα μεταξύ των απαντήσεων και να μας βοηθήσει να συγκρίνουμε τις απαντήσεις μεταξύ των συμμετεχόντων. Έτσι είμαστε σε θέση να διατηρήσουμε τη συζήτηση στα πλαίσια που μας ενδιαφέρουνε για ανάλυση.

Με την επόμενη κατηγορία συνεντεύξεων να είναι η Μη Δομημένη (Unstructured) ([George, 2022b](#)), περιγράφονται σαν συζητήσεις που πραγματοποιούνται με έναν σκοπό και αυτός είναι η συλλογή δεδομένων που έχουν να κάνουν με την ερευνητική μελέτη. Ο αριθμός των ερωτήσεων είναι μικρότερος καθώς τείνουν περισσότερο προς μια κανονική και χαλαρή συζήτηση με τον ερωτηθέντα έχοντας σαν βάση το υποκείμενο θέμα κάνοντας την συνέντευξη να προχωρήσει πιο αυθόρμητα με βάση τις προηγούμενες απαντήσεις του ερωτηθέντα. Όπως γίνεται αντιληπτό, οι Μη Δομημένες συνεντεύξεις είναι εξ ορισμού ανοιχτού τύπου. Επειδή ακριβώς το ζήτημα της έρευνας είναι ξεκάθαρο, αυτή η μέθοδος ακολουθεί την πορεία της συζήτησης κατά τη συνέντευξη χωρίς να δίνει προτεραιότητα στη σειρά με την οποία τίθενται οι ερωτήσεις.

Ολοκληρώνοντας με τις Ημιδομημένες (Semi-structured) συνεντεύξεις ([George, 2022a](#)), αποτελούν ένα συνδυασμό Δομημένων (Structured) και Μη Δομημένων (Unstructured) συνεντεύξεων. Οι Ημιδομημένες (Semi-structured) συνεντεύξεις μας προσφέρουν σημαντικό περιθώριο για να διερευνήσουμε τους ερωτηθέντες, παράλληλα με τη διατήρηση μιας βασικής δομής της συνέντευξης. Οι Ημιδομημένες (Semi-structured) συνεντεύξεις είναι συνήθως ανοιχτού τύπου, επιτρέποντας ευελιξία, αλλά ακολουθούν ένα προκαθορισμένο θεματικό πλαίσιο δίνοντας έτσι μια αίσθηση τάξης. Με αυτό τον τρόπο, δίνεται η δυνατότητα στους υπεύθυνους της συνέντευξης να έχουν ένα γενικό σχέδιο για το τι θέλουν να ρωτήσουν. Κατά αυτόν τον τρόπο, οι ερωτήσεις δεν χρειάζεται να ακολουθούν μια συγκεκριμένη διατύπωση ή σειρά.

Για τα δικά μας δεδομένα, επιλέξαμε την Υποδομημένη (Semi-structured) συνέντευξη. Ο συνδυασμός στοιχείων των Δομημένων (Structured) και Μη Δομημένων (Unstructured) συνεντεύξεων δίνει στις Ημιδομημένες (Semi-structured) συνεντεύξεις τα πλεονεκτήματα και των δύο. Έτσι μας παρέχει συγκρίσιμα, αξιόπιστα δεδομένα και ταυτόχρονα την ευελιξία να θέσουμε νέες ερωτήσεις που να σχετίζονται με το θέμα μας. Τα Online παιχνίδια είναι μια μεγάλη κατηγορία παιχνιδιών που έχει καταφέρει να προσελκύσει εκατομμύρια παίκτες όπου ο κάθε ένας από αυτούς βλέπει το παιχνίδι διαφορετικά. Προσπαθήσαμε έτσι να αφήσουμε τους ερωτηθέντες να απαντήσουν όπως αυτοί ένιωθαν και εξελίξαμε την συζήτηση ανάλογα με τις απαντήσεις τους ενώ το θέμα της Δέσμευση στα Online παιχνίδια παρέμεινε το κύριο ζήτημα της έρευνας. Ο σχεδιασμός ενός θεματικού πλαισίου σε συνδυασμό με την ελεύθερη συζήτηση ενθαρρύνει την αμφίδρομη επικοινωνία μεταξύ ερωτηθέντα και ερευνητή.

Η Ποιοτική (Qualitative) έρευνα από τη φύση της ασχολείται με την ανάπτυξη της ερμηνείας των κοινωνικών φαινομένων που μελετά ([Lofland J and Lofland L, 1995](#)). Η Ποιοτική (Qualitative) έρευνα λοιπόν έχει ως στόχο να βοηθήσει τους ερευνητές να κατανοήσουν τον κόσμο μιας κοινωνίας εξηγώντας το γιατί τα πράγματα είναι όπως είναι. Ασχολείται με τις κοινωνικές πτυχές του κόσμου επιδιώκοντας να τεκμηριώσει αυτές τις απόψεις. Ψάχνει να δει πως ο κόσμος διαμορφώνει τις απόψεις του, πως οι καταστάσεις που βιώνουν στη ζωή τους ενδέχεται να τους επηρεάζει και πως αυτά μπορούν να επιδράσουν είτε θετικά είτε αρνητικά στην καθημερινότητα

τους ([Hancock, 2001](#)). Με την Ποιοτική (Qualitative) έρευνα είμαστε σε θέση να διερευνήσουμε ή να εντοπίσουμε διάφορα μοτίβα συμπεριφορών και απόψεων. Στα πλαίσια αυτά, η μελέτη πιο σύνθετων και ευαίσθητων ζητημάτων γίνεται εφικτή. Παρατηρούμε για άλλη μια φορά πως οι συνεντεύξεις είναι ένα εργαλείο το οποίο, αν χρησιμοποιηθεί σωστά, μπορεί να μας δώσει μια πιο ξεκάθαρη εικόνα για τα ζητήματα που μελετάμε.

Οι ερωτήσεις των συνεντεύξεων για το δικό μας θέμα στηρίζονται στην Δέσμευση του παίκτη για παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, έρχονται να μελετήσουν τα ίδια τα παιχνίδια και την επίδραση τους στους παίκτες. Παρατηρούμε πως πλέον τα σύγχρονα παιχνίδια έχουν κάτι το δελεαστικό, κάτι που τραβάει την προσοχή του παίκτη. Όπως έχουμε εξηγήσει ήδη, τα παιχνίδια πρέπει να είναι καλά σχεδιασμένα για να κρατάνε το ενδιαφέρον των παικτών για παιχνίδι. Μέσα σε αυτά τα πλαίσια λοιπόν ερχόμαστε να μελετήσουμε δύο από τους ποικίλους μηχανισμούς που χρησιμοποιούνται από τις σύγχρονες εταιρίες παιχνιδιών όπου αναφέρονται στην Πρόοδο (Progress) και της Επιβράβευσης (Rewarding) στις οποίες θα αναφερθούμε παρακάτω στο παράρτημα των συνεντεύξεων.

7.4.3.1 Καταγραφή Συνεντεύξεων

Ένα άλλο κομμάτι που έπρεπε να λάβουμε υπόψη ήταν η καταγραφή των συνεντεύξεων. Σε αυτή τη φάση έχουμε ήδη ηχογραφημένες τις συνεντεύξεις και πρέπει να τις μεταφέρουμε σε κείμενο για να μπορούμε καλύτερα να τις μελετήσουμε και να βγάλουμε τα συμπεράσματα μας. Έτσι είχαμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε τρεις μεθόδους καταγραφής.

Η πρώτη μέθοδο γνωστή και ως Intelligent Verbatim Transcript ασχολείται με την καταγραφή του περιεχομένου χωρίς παύσεις και λανθασμένες εκκινήσεις ([Stuckey, 2014](#)). Αφαιρώντας αυτούς τους παράγοντες από το κύριο περιεχόμενο της ομιλίας, αυτή η μέθοδος μεταγραφής παρουσιάζει μια επεξεργασμένη εκδοχή αυτού που ειπώθηκε αρχικά χωρίς να αλλοιώνει το νόημα της συζήτησης.

Στη συνέχεια έχουμε τη μέθοδο Standard Verbatim ([Stuckey, 2014](#)). Είναι μια αυτολεξεί μεταγραφή που περιλαμβάνει όλες τις λέξεις, συμπεριλαμβανομένων των λαθών ή των λανθασμένων εκκινήσεων. Οι συμπληρωματικές λέξεις όπως «χμμ» ή «εμμ» συμπεριλαμβάνονται στην μεταγραφή Verbatim ενώ οι επαναλήψεις και ο τραυλισμός αποκόπτονται έτσι ώστε να συμβάλει στην εύκολη ανάγνωση.

Ολοκληρώνοντας έχουμε τις True Verbatim μεταγραφές ([Stuckey, 2014](#)). Η μεταγραφή αυτή γνωστή και ως Full Verbatim Transcript αποτυπώνει την ουσία κάθε διαλόγου ή ομιλίας. Κάθε μεμονωμένη έκφραση όπως για παράδειγμα χαρά απογοήτευση καταγράφεται με τρόπο ώστε να αποτυπώνεται η πραγματική ουσία του διαλόγου μαζί με το πλαίσιο στο οποίο έγινε η ομιλία.

Στα πλαίσια της έρευνας μας αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε τη μέθοδο Intelligent Verbatim Transcription. Το Intelligent Verbatim Transcript είναι ένα εργαλείο που μας βοηθάει στην εξισορρόπηση της ακρίβειας της απομαγνητοφώνησης με την ευκολία ανάγνωσης. Επικοινωνεί το νόημα του διαλόγου, ενώ αφαιρεί τα περιττά και δυσκίνητα χαρακτηριστικά της καθημερινής ομιλίας. Αυτή η μέθοδος διατηρεί κάθε κομμάτι σημαντικού περιεχομένου, ενώ δίνει προτεραιότητα στην ευκολία ανάγνωσης, ανάλυσης και συλλογής δεδομένων. Η ανάγνωση μιας ευφυσής αυτολεξεί απομαγνητοφώνησης είναι πολύ πιο εύκολη στο μάτι, γεγονός που σας διευκολύνει να τη διαβάσετε και να ξεχωρίσετε τα βασικά θέματα και σημεία συζήτησης από την ομάδα εστίασης.

7.4.3.2 Χρήση προγράμματος Taguette

εισάγαμε τις συνεντεύξεις σε μορφή κειμένου. Το Taguette είναι ένα διαδικτυακό ποιοτικό εργαλείο που χρησιμοποιείται για τη μελέτη των δεδομένων, την αναζήτηση επαναλαμβανόμενων μοτίβων καθώς επίσης και την ανάλογη κωδικοποίηση των δεδομένων ([Robson et al, 2016](#)). Τα κείμενα αναλύθηκαν από την πρωτογενή έρευνα μας με τη χρήση θεματικής ανάλυσης. Πιο συγκεκριμένα, η κωδικοποίηση είναι ένα από τα πρώτα βήματα που ακολουθεί κάθε ερευνητής για την διεξαγωγή μιας Ποιοτικής (Qualitative) έρευνας. Η κωδικοποίηση είναι μια θεμελιώδης πτυχή της αναλυτικής διαδικασίας όπου συμβάλλει στην δημιουργία κάτι καινούργιου ([Elliott, 2018](#)). Η διαδικασία της κωδικοποίησης αντικατοπτρίζει τη συστηματική μέθοδο των ερευνητών ξεκινώντας από τη συλλογή ακατέργαστων εμπειρικών δεδομένων και καταλήγοντας στο επίπεδο της αναπαράστασης των δεδομένων. Η μέθοδος αυτή επιτυγχάνεται με τον εντοπισμό και την επισήμανση δεδομένων ή και τμημάτων δεδομένων με τη χρήση ετικετών ή κωδικών. Ένας κωδικός είναι μια ετικέτα που αποδίδουμε σε ένα δεδομένο, είτε αυτό είναι μια λέξη, μια πρόταση ή μια παράγραφος. Τα ονόματα που δίνουμε στους κωδικούς πρέπει να είναι συνοπτικά και ενδεικτικά εκείνων των τμημάτων δεδομένων που προσπαθούν να αναπαραστήσουν. Κάθε κωδικός αντιστοιχεί σε μια έννοια, σε ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο και γενικά σε οτιδήποτε ο ερευνητής αρχίζει να αναγνωρίζει στα δεδομένα ως ανεξάρτητη μονάδα ανάλυσης.

Με την ολοκλήρωση της κωδικοποίησης, οι διάφορες λέξεις κλειδιά συγκεντρώνονται σε κατηγορίες και υποθέματα που αντανακλούν το πόρισμα της έρευνας. Στην δική μας περίπτωση, με την ολοκλήρωση της Ποιοτικής (Qualitative) έρευνας θέλουμε να εξετάσουμε τον τρόπο με τον οποίο τα σύγχρονα Online παιχνίδια ενδέχεται να διαστρεβλώνουν την έννοια της διασκέδασης. Σε αυτή τη φάση το Taguette μας παρέχει μια συστηματοποιημένη προσέγγιση στην ανάλυση και μας επιτρέπει να ανακτήσουμε πληροφορίες από διάφορα αρχεία συνεντεύξεων. Με αυτό τον τρόπο εξοικονομούμε πολύτιμο χρόνο σε ερευνητικά έργα.

8 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8^ο : Στατιστική επεξεργασία

8.1 Ευρήματα Ποσοτικής Έρευνας

Από τα δημογραφικά στοιχεία και όσο αφορά το φύλο των φοιτητών, 67 (78.80%) από αυτούς ήταν Άνδρες ηλικίας 18-26 χρονών ($M=21.21$, $SD=2.23$) και οι 17 (20%) Γυναίκες με ηλικία μεταξύ 18 και 26 χρονών ($M=21.29$, $SD= 2.41$) ενώ μια φόρμα ήταν κενή και δεν είχε το πεδίο φύλο συμπληρωμένο (1,20%).

Οι ερωτήσεις διακρίθηκαν σε 3 κατηγορίες έχοντας το Κίνητρο (Motivation), τη Δέσμευση (Engagement) και τέλος τον Εθισμό (Addiction). Η κάθε μια από τις κατηγορίες έχει και τις δικές του συνιστώσες και υπό συνιστώσες αντίστοιχα τις οποίες θα αναφέρουμε παρακάτω.

Σε πρώτη φάση θα αναφερθούμε στα Κίνητρα (Motivations) των παικτών για να παίξουν. Πιο συγκεκριμένα θα εξετάσουμε τις συνιστώσες της Επίτευξης (Achievement), της Προσήλωσης (Immersion) και τέλος τα Κοινωνικά (Social) θέματα που αναπτύσσονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ξεκινώντας με την κατηγορία της Επίτευξης (Achievement) εξετάστηκε η υπό συνιστώσα των Μηχανισμών (Mechanics) ($\alpha= 0,770$) όπου και αποτελούνταν από 4 στοιχεία. Η επόμενη συνιστώσα που χρησιμοποιείται είναι αυτή της Προσήλωσης (Immersion) με την υπό συνιστώσα της Απόδρασης (Escapism) ($\alpha= 0,781$) όπου αποτελείται από 3 στοιχεία. Η έρευνα των Κινήτρων ολοκληρώθηκε με την Κοινωνική (Social) συνιστώσα όπου και μελετήθηκε η υπό συνιστώσα της Σχέσης (Relationship) ($\alpha= 0,821$) η οποία αποτελούνταν από 3 στοιχεία.

Για τη μέτρηση της Δέσμευσης στα Online παιχνίδια πραγματοποιήθηκε μια ψυχολογική αξιολόγηση ο οποία αποτελούνταν από τις συνιστώσες της Ζωτικότητας (Vigor) ($\alpha= 0,757$) με 7 στοιχεία, Αφοσίωσης (Dedication) ($\alpha= 0,754$) με 6 στοιχεία και η συνιστώσα της Αφομοίωσης (Absorption) ($\alpha= 0,787$) με 5 στοιχεία.

Ολοκληρώνοντας με την κατηγορία του Εθισμού (Addiction) έχουμε τις συνιστώσες του Παθολογικού παιχνιδιού (Pathological gaming) ($\alpha= 0,789$) που αποτελείται από 4 στοιχεία και τέλος η συνιστώσα της Εξάρτησης (Dependence) ($\alpha= 0,790$) που αποτελείται εξίσου από 4 ερωτήσεις.

Συνιστώσες	Πλήθος ερωτήσεων	Cronbach's Alpha
Μηχανισμοί	4	0.77
Σχέσεις	3	0.82
Απόδραση	3	0.78
Ζωτικότητα	7	0.76
Αφοσίωση	6	0.75
Αφομοίωση	5	0.79
Παθολογικό παιχνίδι	4	0.79
Εξάρτηση	4	0.79

Πίνακας 16. Αριθμός ερωτήσεων για την κάθε συνιστώσα και το Cronbach's Alpha αντίστοιχα.

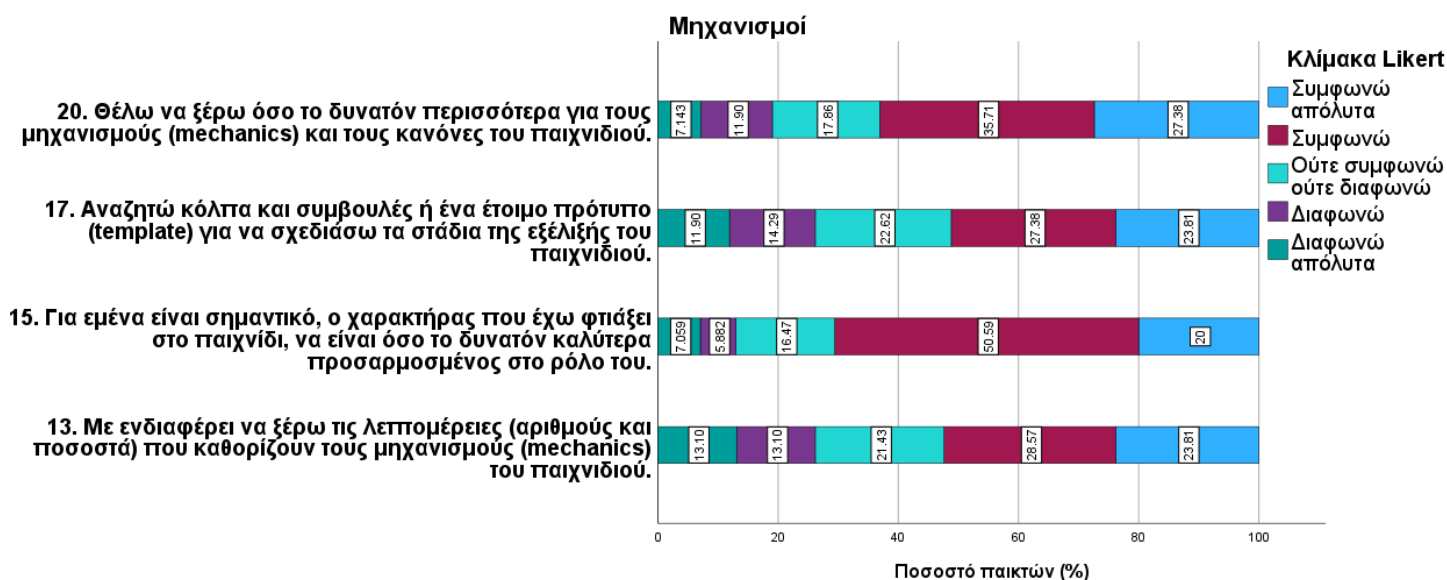
8.1.1 Κλίμακα Likert

Για να μελετήσουμε τις συμπεριφορές των παικτών στα διαδικτυακά παιχνίδια κάναμε χρήση των στατιστικών ευρημάτων της κλίμακας Likert. Τα δεδομένα της κλίμακας Likert είναι μια μέθοδος που χρησιμοποιείται συνήθως στην έρευνα για τη μέτρηση στάσεων, απόψεων και αντιλήψεων. Στην έρευνα μας χρησιμοποιήσαμε αυτή τη προσέγγιση για να μελετήσουμε τόσο τη συμφωνία των ερωτηθέντων με τις ερωτήσεις όσο και για τη συχνότητα με την οποία πιστεύουν ότι τα γεγονότα που περιγράφονται συμβαίνουν στην καθημερινότητα τους.

8.1.1.1 Μηχανισμοί

Για να απαντήσουμε στο πρώτο σκέλος του ερωτηματολογίου σε ότι αφορά τον στόχων των Κινήτρων ξεκινήσαμε με τη συνιστώσα των Μηχανισμών (Mechanics). Η συνιστώσα αυτή μελετά το ενδιαφέρον του παίκτη για την ανάλυση των κανόνων και των συστημάτων που προσδιορίζουν το κάθε παιχνίδι. Έτσι λοιπόν, ο παίκτης παρακινείται στο να μάθει πως το παιχνίδι λειτουργεί και το πως μπορεί να αξιοποιήσει αυτή του τη γνώση προκειμένου να προβεί στην άμεση βελτίωση της απόδοσης του στο παιχνίδι και να κατακτήσει γρήγορα τους στόχους του.

Φαίνεται πως οι παίκτες ενδιαφέρονται να μαθαίνουν περισσότερα για το παιχνίδι. Οι παίκτες επιθυμούν να μάθουν το πώς λειτουργεί το παιχνίδι και πιο συγκεκριμένα περίπου το 70% των ερωτηθέντων παικτών (M=3.71, SD=1.08) παρακινούνται στο να βελτιστοποιήσουν τον χαρακτήρα που έχουν αναπτύξει στο παιχνίδι τους (ερώτηση 15). Αντίστοιχα υψηλή παρακίνηση φαίνεται να παρουσιάζει το 63% των παικτών (M=3.64, SD=1.21) στο να μάθουν τους κανόνες του παιχνιδιού και τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το ίδιο το παιχνίδι (ερώτηση 20). Τέλος, φαίνεται πως το 51% των παικτών (M=3.37, SD=1.07) συμβουλευεται πηγές από το διαδίκτυο για να καταστρώσουν την πορεία του παιχνιδιού τους (ερώτηση 17) ενώ επίσης το 50% των παικτών (M=3.37, SD=1.33) θέλουν να ξέρουν τους ακριβείς αριθμούς και ποσοστά που καθορίζουν το παιχνίδι (ερώτηση 13).



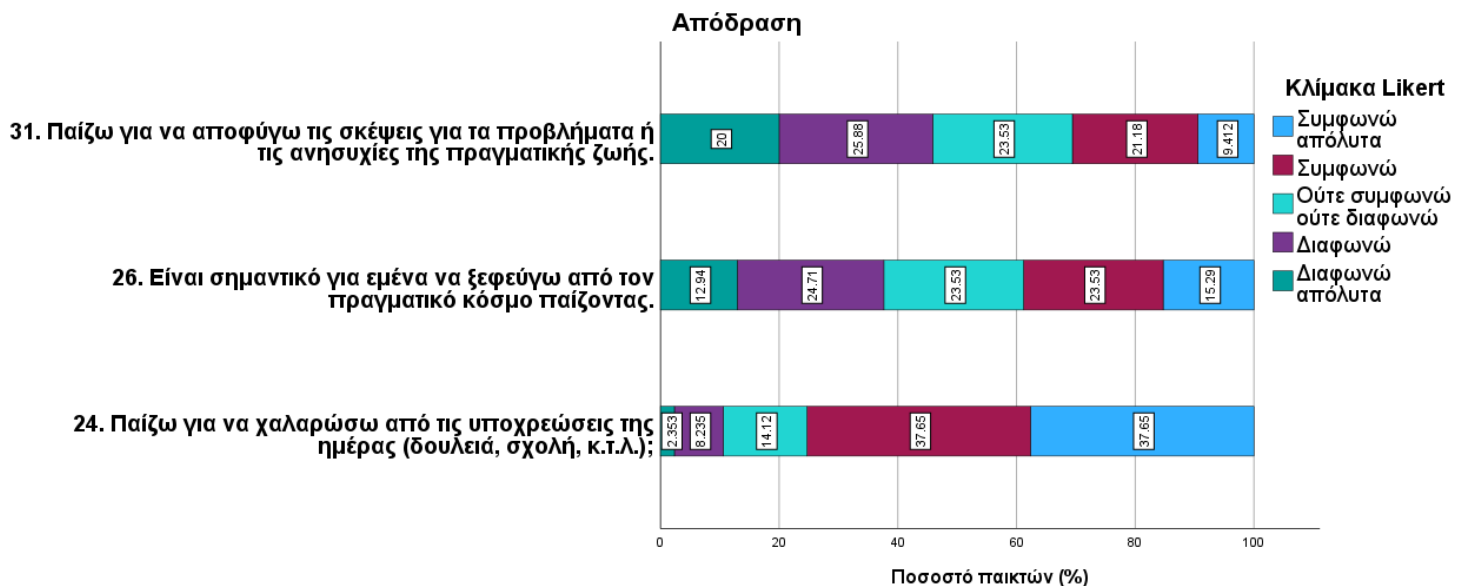
Τα ευρήματά μας καταδεικνύουν ότι αυτοί οι μηχανισμοί, είναι επιδέξια σχεδιασμένοι, πυροδοτούν τα Κίνητρα των παικτών για να φτιάξουν τον καλύτερο χαρακτήρα στο παιχνίδι (ερώτηση 15), ωθώντας τους να επενδύσουν σημαντικό χρόνο και προσπάθεια στις εμπειρίες τους στο παιχνίδι. Ξεκάθαρα, τα Κίνητρα φαίνεται να ανθίζουν όταν οι παίκτες βρίσκουν προσωπική ικανοποίηση και ευχαρίστηση στις δραστηριότητες του παιχνιδιού, αντανακλώντας την εγγενή

ελκυστικότητα της δομής και του σχεδιασμού του παιχνιδιού (ερώτηση 20). Είναι σημαντικό να παρατηρήσουμε πως οι ερωτήσεις για τη συνιστώσα των Μηχανισμών βρίσκεται πάντα πάνω από το 50% και φτάνοντας μέχρι και τα 075% αποδεικνύοντας το πόσο πολύ μπορούν να παρακινήσουν τον παίκτη για παιχνίδι.

8.1.1.2 Απόδραση

Με εξίσου σημαντική παρακίνηση φαίνεται να επιδρά η συνιστώσα της Απόδρασης. Ειδικά όταν περίπου το 75% των παικτών (M=4.00, SD=1.03) παίζει για να ξεχαστεί από τις ακαδημαϊκές ή και επαγγελματικές τους υποχρεώσεις (ερώτηση 24). Έπειτα βλέπουμε από το παρακάτω γράφημα πως περίπου το 37% των παικτών (M=3.04, SD=1.28) τείνουν να παίζουν ως ένα μέσο απόδρασης από την πραγματικότητα (ερώτηση 26). Τέλος, μόνο το 30% των ερωτηθέντων (M=2.74, SD=1.26) παίζουν για να αποφύγουν τις αρνητικές σκέψεις της καθημερινότητας (ερώτηση 31).

Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε πως η ένταξη των παικτών στο πανεπιστήμιο ή και στην αγορά εργασίας δημιουργεί ένα αγχωτικό και πιεστικό κλίμα και μια εύκολη διέξοδος για την καταπολέμηση των αρνητικών συναισθημάτων είναι το διαδικτυακό παιχνίδι (ερώτηση 24). Για το 75% των ερωτηθέντων παικτών, τα παιχνίδια λειτουργούν ως ένα βαθύ ψυχολογικό καταφύγιο παρέχοντας τους ένα μέρος για να αποφύγουν τα βάρη και τα άγχη των νέων τους υποχρεώσεων. Μέσα στο εικονικό περιβάλλον, τα άτομα συναντούν ένα μέρος όπου μπορούν να αποστασιοποιηθούν στιγμιαία από τις πιεστικές συνθήκες της πραγματικότητας. Όμως φαίνεται και ένα ποσοστό παικτών που χρησιμοποιούν τα παιχνίδια για να ξεφύγουν και από άλλα αρνητικά συναισθήματα. Γίνεται ξεκάθαρο λοιπόν, με βάση την έρευνα μας, πως τα παιχνίδια, πέρα από τη χρήση τους σαν ψυχαγωγικά μέσα, χρησιμοποιούνται και σαν εργαλεία ψυχολογικής ανακούφισης για το 30% με 37% των παικτών του ερωτηματολογίου μας (ερώτηση 26).

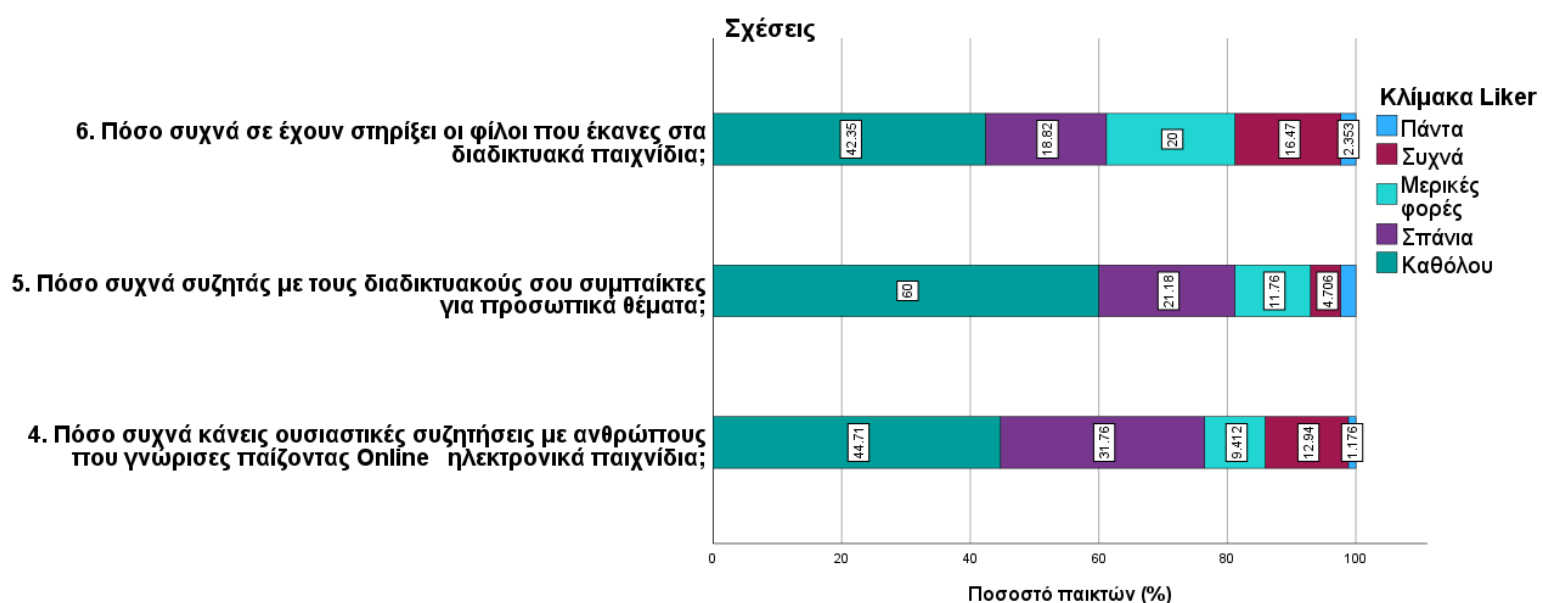


8.1.1.3 Σχέσεις

Σε αντίθεση με τις άλλες δύο συνιστώσες των Κινήτρων, παρατηρούμε πως η συνιστώσα της Σχέσης έχει τη μικρότερη επιρροή στην εμπλοκή του παίκτη στο παιχνίδι. Περίπου μόνο το 12% με 13% (M=1.93, SD=0,91) φαίνεται να ενδιαφέρεται να δημιουργήσει νέες και μακροπρόθεσμες σχέσεις στους εικονικού κόσμους των παιχνιδιών (ερώτηση 4). Όμως είναι σημαντικό σε αυτή τη συνιστώσα πως το περίπου 18% των ερωτηθέντων (M=2.18, SD=1.22) φαίνεται να έχει λάβει ψυχολογική στήριξη από φίλους τους μέσα στα διαδικτυακά παιχνίδια

(ερώτηση 6). Και τέλος, περίπου μόνο το 5% των παικτών ($M=1.68$, $SD=1.01$) φαίνεται να συζητά για τα προσωπικά τους ζητήματα με τους διαδικτυακούς τους φίλους (ερώτηση 5).

Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε πως οι διαδικτυακές πλατφόρμες παιχνιδιών παρέχουν ένα ιδιαίτερο χώρο για το 18% των ερωτηθέντων να αναζητήσουν ψυχολογική υποστήριξη και να δημιουργήσουν ουσιαστικές συνδέσεις. Οι φίλοι τους στα διαδικτυακά παιχνίδια φαίνεται να δρουν θετικά στην βελτίωση της διάθεσης των ερωτηθέντων (ερώτηση 6). Για το 12% των παικτών, η σχέση που δημιουργείται ανάμεσα στους παίκτες φαίνεται να είναι πιο ουσιαστική καθώς οι ίδιοι ξεφεύγουν από τα απλά και καθημερινά θέματα προς συζήτηση και ψάχνουν κάτι πιο βαθύ και ουσιώδες για να συζητήσουν (ερώτηση 4). Παρόλα αυτά μόνο ένα 5% από τους ερωτηθέντες φαίνεται να συζητούν για προσωπικά ζητήματα μέσα στα διαδικτυακά παιχνίδια (ερώτηση 5). Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι οι ερωτηθέντες δεν πιστεύουν πως οι εικονικοί χώροι είναι ένα τόπος για να μιλάει κανείς για τα προβλήματα της προσωπικής τους ζωής παρά για να ξεχνιούνται, έστω και προσωρινά.



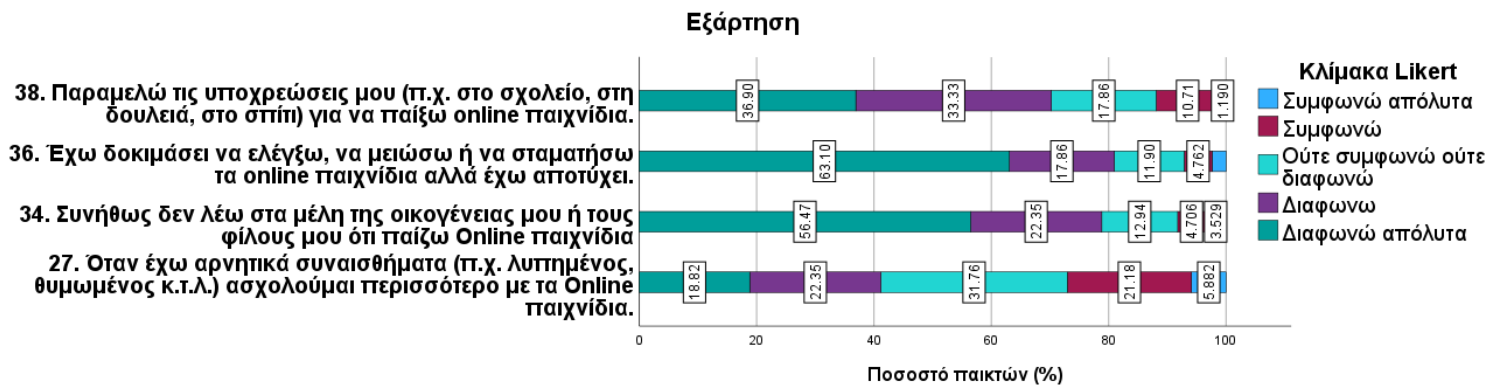
8.1.1.4 Εξάρτηση

Όσο αναφορά την κατηγορία της Εξάρτησης, οι φοιτητές φαίνεται να παρουσιάζουν χαμηλά επίπεδα εθισμού στα διαδικτυακά παιχνίδια. Τα ευρήματά μας φαίνεται να αμφισβητούν την επικρατούσα έννοια του εθισμού στα διαδικτυακά παιχνίδια. Μόνο το 6% των ερωτηθέντων παικτών ($M=1.65$, $SD=1.02$) φαίνεται να έχει πρόβλημα να ελέγξει τις ώρες που αφιερώνουν στα παιχνίδια (ερώτηση 36) και εξίσου χαμηλά βρίσκεται το ποσοστό των παικτών που κρύβουν από τους γνωστούς τους ότι παίζουν παιχνίδια ($M=1.76$, $SD=1.07$) με τους ερωτηθέντες που απάντησαν θετικά να ανέρχεται μόνο στο 7% (ερώτηση 34).

Παρόλα αυτά, φαίνεται πως το 11% των ερωτηθέντων ($M=2.06$, $SD=1.04$) παραμελεί τις ακαδημαϊκές ή και εργασιακές τους υποχρεώσεις (ερώτηση 38). Ολοκληρώνοντας με την συνιστώσα της εξάρτησης, φαίνεται πως το 27% των ερωτηθέντων ($M=2.73$, $SD=1.17$) παροτρύνονται στο να παίξουν παιχνίδια όταν οι ίδιοι βιώνουν αρνητικά συναισθήματα (ερώτηση 27).

Με την κλίμακα Likert αποκαλύπτεται μια πλειονότητα των παικτών να παρουσιάζει υγιή πρότυπα παιχνιδιού, εξισορροπώντας το παιχνίδι με άλλες ευθύνες. Η μειοψηφία που βιώνει

υπερβολικό παιχνίδι έχει συχνά υποκειμένους συνυπάρχοντες παράγοντες, όπως προβλήματα ψυχικής υγείας ή κοινωνική απομόνωση (ερώτηση 27). Σαν συμπέρασμα θα μπορούσαμε να πούμε πως ο χαρακτηρισμός όλων των φανατικών παικτών ως "εθισμένων" υπεραπλουστεύει ένα πολύπλοκο φαινόμενο. Η αναγνώριση της διαφοροποιημένης φύσης της συμπεριφοράς στα διαδικτυακά παιχνίδια είναι μια επιτακτική ανάγκη για την ανάπτυξη στοχευόμενων παρεμβάσεων. Είναι σημαντικό να παρατηρήσουμε πως το 27% των παικτών ακόμα και στην κατηγορία της Εξάρτησης φαίνεται να θέλουν να χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια ως ένα μέσο διαφυγής από τα προβλήματα της καθημερινής τους ζωής (ερώτηση 27). Αποδεικνύοντας για άλλη μια φορά πως η Απόδραση από τα προβλήματα της καθημερινότητας είναι ο κυρίαρχος παρακινητικός μηχανισμός για παιχνίδι.

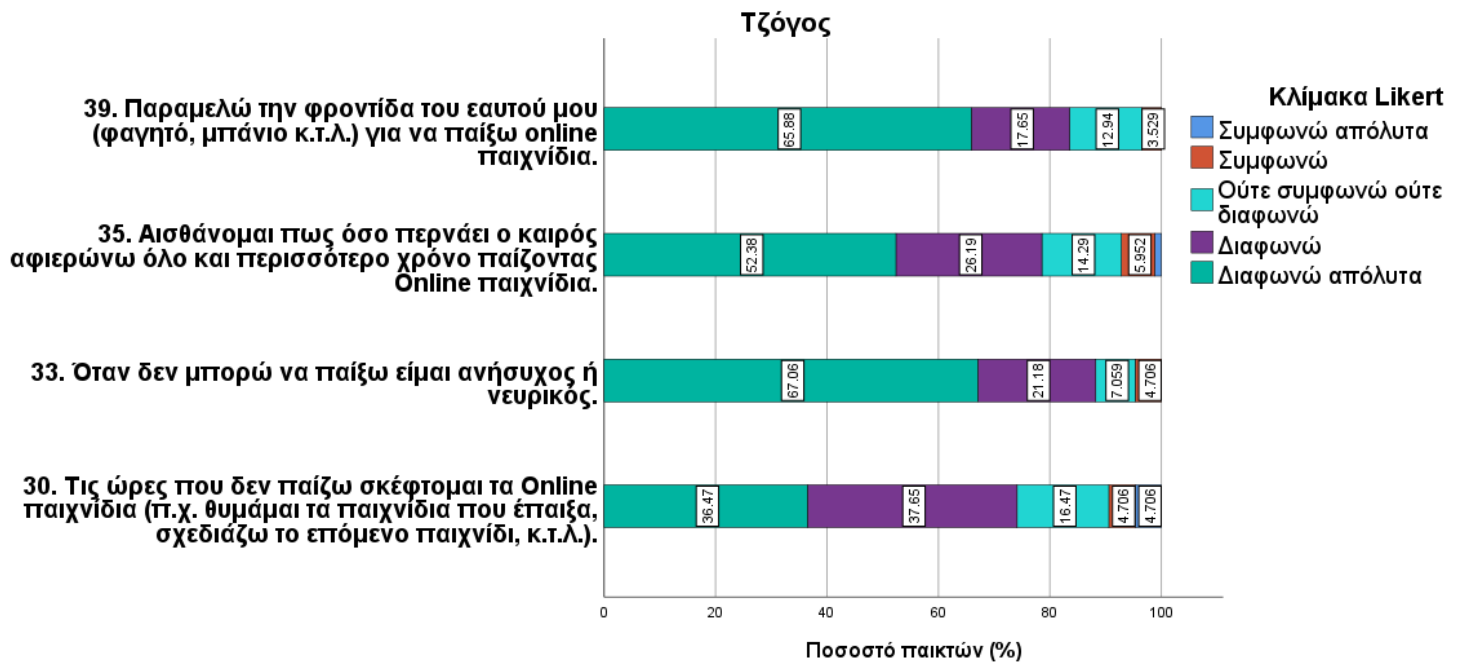


8.1.1.5 Παθολογικό παιχνίδι

Με την τελευταία συνιστώσα του Εθισμού να περιγράφει παρόμοιες συμπεριφορές με εκείνες του Παθολογικού παιχνιδιού παρατηρήθηκε ότι μόνο το 3,5% των παικτών ($M=1.54$, $SD=0.85$) παραμελούν την αυτοφροντίδα τους για να παίξουν παιχνίδια (ερώτηση 39). Έπειτα ακολουθεί η ερώτηση 33 όπου το 4,7% των παικτών ($M=1.49$, $SD=0.83$) παρουσιάζουν να βιώνουν αρνητικά συναισθήματα όταν δεν παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια. Ενώ το 7% των ερωτηθέντων ($M=1.77$, $SD=0.99$) φαίνεται νιώθουν ότι με την πάροδο του χρόνου οι ίδιοι αφιερώνουν όλο και περισσότερο χρόνο στα διαδικτυακά παιχνίδια (ερώτηση 35). Τέλος, στο υψηλότερο ποσοστό της κατηγορίας του Παθολογικού παιχνιδιού, το 9% των ερωτηθέντων παικτών ($M=2.04$, $SD=1.07$) φαίνεται να σκέφτεται για το παιχνίδι ακόμα και όταν δεν ασχολείται με αυτά (ερώτηση 30).

Μπορούμε να υποθέσουμε πως επειδή τα παιχνίδια εξελίσσονται συνέχεια, παράλληλα ή και πιο γρήγορα από τον ίδιο παίκτη τις περισσότερες φορές, παίζει σημαντικό ρόλο στο γιατί οι παίκτες συχνά σκέφτονται τα παιχνίδια τους ακόμη και όταν δεν παίζουν ενεργά. Πολλά σύγχρονα διαδικτυακά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα ως συνεχιζόμενες δραστηριότητες. Τα εικονικά περιβάλλοντα περιέχουν περίπλοκες ιστορίες, εξελισσόμενους κόσμους και συνεχώς επεκτεινόμενο περιεχόμενο. Οι παίκτες φαίνεται να είναι προσηλωμένοι στο εικονικό σύμπαν του παιχνιδιού ξετυλίγοντας νοητικά την πολυπλοκότητά του. Οι παίκτες θέλουν να παίξουν περισσότερο για να εξερευνήσουν νέες εμπειρίες στο παιχνίδι ή και να βελτιωθούν οι ίδιοι σε αυτά. Αυτό φαίνεται να κρατά το παιχνίδι στο επίκεντρο των σκέψεών τους ακόμη και στην καθημερινή τους ζωή. Αυτή η συνέχεια προσθέτει βάθος και ενθουσιασμό στην εμπειρία του παιχνιδιού, καθιστώντας το περισσότερο από μια σειρά μεμονωμένων συνεδριών, αλλά μάλλον μια συνεχή περιπέτεια που μένει με τους παίκτες πέρα από τις ώρες που παίζουν (ερώτηση 30). Είναι σημαντικό να τονίσουμε πως οι ερωτηθέντες παίκτες παρουσιάζουν πολύ χαμηλά επίπεδα Εθισμού. Πιο συγκεκριμένα, από την ερώτηση 39 διαπιστώνουμε πως οι παίκτες παρακινούνται για παιχνίδι δίχως να παραμελούν

τον εαυτό τους ή και τις υποχρεώσεις. Το παιχνίδι είναι κάτι το διασκεδαστικό και από ότι φαίνεται οι παίκτες επιλέγουν το παιχνίδι όποτε και όταν αυτοί το θέλουν.



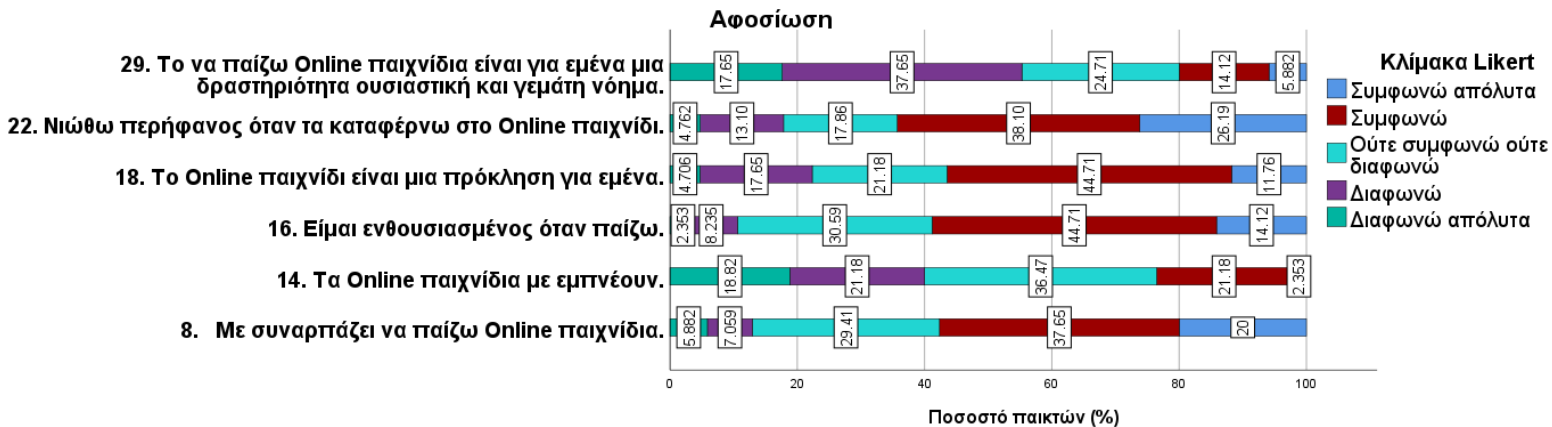
8.1.1.6 Αφοσίωση

Η Αφοσίωση, η οποία αντιπροσωπεύει παίκτες που απολαμβάνουν το παιχνίδι ως χόμπι και αποδέχονται ενεργά τις προκλήσεις που παρουσιάζει, αποφέρει ουσιώδη οφέλη. Υποδηλώνει μια ισορροπημένη αντιμετώπιση του παιχνιδιού που συνδυάζει την ψυχαγωγία με την ατομική ανάπτυξη. Οι αφοσιωμένοι παίκτες επιδεικνύουν βελτιωμένες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, διαχείρισης χρόνου και επιμονής, μεταφέροντας συχνά αυτές τις δεξιότητες σε πραγματικές συνθήκες, όπως η εργασία ή η εκπαίδευση.

Με το μεγαλύτερο ποσοστό των ερωτηθέντων να φτάνει το 64% ($M=3.68$, $SD=1.14$), οι παίκτες μας απάντησαν πως οι ίδιοι νιώθουν ένα ισχυρό αίσθημα επίτευξης όταν καταφέρνουν να πετύχουν τους στόχους τους στο διαδικτυακό παιχνίδι (ερώτηση 22). Οι ερωτήσεις 18, 16 και 8 φαίνονται να προσελκύουν το ίδιο ποσοστό παικτών το οποίο ανέρχεται περίπου στο 56%. Οι παίκτες λαμβάνουν το παιχνίδι ως μια πρόκληση για αυτό-βελτίωση ($M=3.41$, $SD=1.06$) (ερώτηση 18). Οι προκλήσεις του παιχνιδιού φαίνεται να δρουν θετικά στην Δέσμευση του παίκτη με το παιχνίδι ($M=3.60$, $SD=0.92$) (ερώτηση 16) και οι ίδιοι φαίνεται να το απολαμβάνουν ($M=3.59$, $SD=1.07$). Έπειτα ακολουθεί η ερώτηση 29 στη συνιστώσα της Αφοσίωσης όπου φαίνεται πως το 55% των παικτών ($M=2.53$, $SD=1.12$) αντιλαμβάνεται το διαδικτυακό παιχνίδι σαν μια χαλαρή ενασχόληση και όχι σαν μια ουσιώδες και γεμάτη νόημα δραστηριότητα. Το χαμηλότερο σκορ στην συνιστώσα της Αφοσίωσης φαίνεται να παρουσιάζει το 20% ερωτηθέντων όπου παρουσιάζουν να δεσμεύονται συναισθηματικά με το παιχνίδι (ερώτηση 29). Εξίσου χαμηλά ποσοστά Δέσμευσης φαίνεται να παρουσιάζει η ερώτηση 14 όπου μόνο το 24% των ερωτηθέντων ($M=2.67$, $SD=1.08$) φαίνεται να ταυτίζονται τα διαδικτυακά παιχνίδια ως μια δραστηριότητα που τους εμπνέει.

Οι παίκτες, και συγκεκριμένα το αντλούν μεγάλη χαρά από τα διαδικτυακά παιχνίδια και τις προκλήσεις που τους προσφέρουν (ερώτηση 8). Η φύση των διαδικτυακών παιχνιδιών παρέχει μια αίσθηση επίτευξης και ικανοποίησης που μπορεί να είναι βαθιά ανταποδοτική. Καθώς κατακτούν δύσκολα επίπεδα, νικούν τρομερούς αντιπάλους ή επιτυγχάνουν στόχους εντός του

παιχνιδιού, οι παίκτες βιώνουν μια αίσθηση υπερηφάνειας και ολοκλήρωσης (ερώτηση 22). Το 64% των ερωτηθέντων παικτών νιώθει μια υπερηφάνεια όπου το συναίσθημα αυτό είναι αποτέλεσμα της ανάπτυξης των δεξιοτήτων, της επιμονής και της επιτυχούς επίλυσης προβλημάτων μέσα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Παρόλα αυτά όμως, το παιχνίδι δεν φαίνεται να τους εμπνέει κάνοντας το ουσιαστικό και σημαντικό (ερώτηση 29). Για το 80% των παικτών, το παιχνίδι τους δίνει μια μικρότερη αίσθηση αξία σε αυτές τις δραστηριότητες ή τα επιτεύγματα που κατορθώνουν στους εικονικούς κόσμους. Η ιδέα του παιχνιδιού ως ενασχόληση μπορεί να μην έχει την ίδια βαρύτητα με, ας πούμε, τα παραδοσιακά χόμπι τα οποία συνδέονται ευκολότερα με την προσωπική ανάπτυξη και την έμπνευση.



8.1.1.7 Ζωτικότητα

Η Ζωτικότητα, η οποία χαρακτηρίζει τους παίκτες που ασχολούνται πλήρως με το παιχνίδι τους αλλά δεν παίρνουν απαραίτητα το παιχνίδι στα σοβαρά, παρέχει μια συναρπαστική και δυναμική διάσταση στο παιχνίδι. Οι παίκτες με υψηλά επίπεδα Ζωτικότητας συχνά βιώνουν αυξημένη απόλαυση και αίσθηση περιπέτειας στα διαδικτυακά παιχνίδια. Αυτό το είδος εμπλοκής προάγει τη δημιουργικότητα και τον αυθορμητισμό στο πλαίσιο του παιχνιδιού, παρέχοντας μια διέξοδο για την εκτόνωση του άγχους.



Την μεγαλύτερη επιρροή φαίνεται να έχουν οι ερωτήσεις 21 και 10 καθώς το 68% (M=3.82, SD=0.89) και το 60% (M=3.58, SD=1.11) των παικτών αντίστοιχα φαίνεται να είναι πρόθυμοι να αναλάβουν τις προκλήσεις του παιχνιδιού και πως οι ερωτηθέντες παρουσιάζουν να έχουν την ίδια όρεξη για παιχνίδι όση ώρα και να έχει περάσει στο παιχνίδι τους. Στην επιμονή του να πετύχουν το στόχο τους, όσο δύσκολο και να είναι, φαίνεται πως το 53% των ερωτηθέντων (M=3.40, SD=1.19) είναι αποφασισμένοι να πετύχουν τους στόχους τους στο παιχνίδι ακόμα και όταν το

παιχνίδι δεν εξελίσσεται προς το καλύτερο (ερώτηση 23). Από την άλλη όμως, μειωμένα ποσοστά Δέσμευσης φαίνεται να παρουσιάζονται στις ερωτήσεις 25, 12 και 9 με το ποσοστό των δεσμευμένων ερωτηθέντων να ανέρχεται περίπου στο 35%. Φαίνεται πως το παιχνίδι απαιτεί από τους παίκτες της να είναι όσο προσηλωμένοι γίνεται στο παιχνίδι με αποτέλεσμα οι ερωτηθέντες να παρουσιάζουν χαμηλή πνευματική αντοχή όταν παίζουν ($M=3.05$, $SD=$)(ερώτηση 25). Το παιχνίδι δεν φαίνεται να μεταβάλλει σε ένα αισθητά μεγάλο βαθμό τα αισθήματα ενεργητικότητας του παίκτη στο παιχνίδι ($M=3.01$, $SD=1.19$)(ερώτηση 12) ούτε τους κάνει να νιώθουν κεφάλτους και δυνατούς ($M=3.25$, $SD=1.00$)(ερώτηση 9). Και τελευταία ερώτηση στην κατηγορία της Ζωτικότητας έρχεται να περιγράψει την όρεξη του παίκτη για παιχνίδι τις πρωινές κιάλας ώρες. Με βάση το γράφημα, μόνο το 25% των παικτών ($M=2.53$, $SD=1.21$) φαίνεται να έχουν όρεξη για παιχνίδια από την ώρα που θα ξυπνήσουν.

Διαπιστώσαμε ότι αυτή η μορφή ενασχόλησης χαρακτηρίζεται, από το 68% των ερωτηθέντων, από έντονη έμφαση στην επίτευξη στόχων εντός του παιχνιδιού. Βλέπουμε πως γεγονός που οδηγεί σε αυξημένα κίνητρα και επιμονή (ερώτηση 21). Οι παίκτες που επιδεικνύουν ζωντάνια είναι διατεθειμένοι να επενδύσουν πολλές ώρες στο διαδικτυακό τους παιχνίδι (ερώτηση 10), ωθούμενοι από μια έντονη επιθυμία να διαπρέψουν μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού ακόμα και όταν το παιχνίδι δεν πάει όπως αυτοί θα ήθελαν (ερώτηση 23). Αυτή η μοναδική διάσταση της εμπλοκής στο παιχνίδι αμφισβητεί την αντίληψη του παιχνιδιού ως απλή ενασχόληση και δείχνει πώς η εμπάθυση με στόχο μπορεί να οδηγήσει τους παίκτες να επιτύχουν τα επιτεύγματα που τους θέτει το παιχνίδι. Παρόλα αυτά το 65% των ερωτηθέντων παικτών φαίνεται να μην παρουσιάζουν πνευματική αντοχή ίδια με αυτή για την όρεξη για παιχνίδι (ερώτηση 25). Αυτό μπορεί να οφείλεται στο γεγονός ότι τα σύγχρονα διαδικτυακά παιχνίδια απαιτούν την απόλυτη προσοχή του παίκτη δίνοντας βάση σε κάθε ένα μικρό ή μεγάλο στάδιο του παιχνιδιού. Αυτός ο παράγοντας φαίνεται να μειώνει τα ποσοστά της Δέσμευσης του παίκτη στο παιχνίδι.

8.1.1.8 Αφομοίωση

Η Αφομοίωση, που υποδηλώνει μια βαθιά αγάπη για το διαδικτυακό παιχνίδι χωρίς εθιστική εξάρτηση, αποκαλύπτει μια υγιή και βιώσιμη σχέση μεταξύ παίκτη και παιχνίδι. Οι παίκτες που βιώνουν το αίσθημα της αφομοίωσης τείνουν να διατηρούν τον έλεγχο των συνηθειών τους στο παιχνίδι, παίζοντας με μέτρο. Αυτό το είδος εμπλοκής παρέχει μια αίσθηση απόλαυσης χωρίς τις αρνητικές συνέπειες που συνήθως συνδέονται με τον εθισμό στα παιχνίδια.

Επίσης, μέσα από την συνιστώσα της Αφομοίωσης παρατηρήσαμε πως το 74% των παικτών ($M=4.00$, $SD=1.03$) χάνουν την αίσθηση του χρόνου παίζοντας (ερώτηση 7). Ακριβώς μετά έχουμε την χαρά που εκφράζουν οι παίκτες όταν παίζουν όπου το 59% των ερωτηθέντων ($M=3.42$, $SD=0.94$) φαίνεται να απολαμβάνουν το παιχνίδι τους (ερώτηση 11). Σχεδόν ο ίδιος αριθμός παικτών, γύρο στο 37% των ερωτηθέντων συμφωνούν πως όταν παίζουν είναι τελείως απορροφημένοι στο παιχνίδι τους ($M=3.24$, $SD=1.15$) και πως παίζοντας ξεχνάνε τα πάντα γύρο τους ($M=3.01$, $SD=1.19$) για τις ερωτήσεις 32 και 28 αντίστοιχα. Στα πιο χαμηλά ποσοστά φαίνεται να βρίσκεται η ερώτηση 37 καθώς μόνο το 21% των παικτών το βρίσκει δύσκολο να σταματήσουν το παιχνίδι τους.

Μπορούμε να συμπεράνουμε πως τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν την επιτομή μιας κατάστασης απόλυτης εμπλοκής με το παιχνίδι. Με αυτό τον τρόπο, προωθούν μια εμπειρία όπου οι παίκτες είναι εντελώς καθηλωμένοι από τον εικονικό κόσμο, θολώνοντας τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και παιχνιδιού (ερώτηση 32). Αυτή η μοναδική μορφή εμπλοκής τονίζει τη βαθιά

ικανότητα των διαδικτυακών παιχνιδιών να προκαλούν μια αίσθηση ροής, όπου οι παίκτες αισθάνονται μέγιστη απόλαυση με το 74% των ερωτηθέντων να χάνει την αίσθηση του χρόνου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (ερώτηση 7). Η κατανόηση της περίπλοκης φύσης της Αφομοίωσης ξεκαθαρίζει τη βαθιά γοητεία του χρόνου που μπορούν να προσφέρουν τα παιχνίδια στους παίκτες. Παρόλα αυτά, παρατηρούμε πως το 79% των παικτών δεν φαίνεται να έχουν θέμα να διακόψουν το διαδικτυακό τους παιχνίδι (ερώτηση 37). Διαπιστώνουμε για τους ερωτηθέντες μας λοιπόν πως όσο δελεαστικά είναι τα παιχνίδια οι ίδιοι είναι αυτοί που θα καθορίσουν το πόσο χρόνο θα αφιερώσουν στο παιχνίδι τους.



8.1.2 T-Test και ANOVA

8.1.2.1 Ομαδοποίηση κατά Φύλο

Στην ερευνητική μας ανάλυση, αποφασίσαμε να εφαρμόσουμε τη μέθοδο ανάλυσης δεδομένων t-test ανεξάρτητου δείγματος. Η μέθοδος αυτή μας παρέχει ένα ισχυρό και κομψό μέσο για να προσδιορίσουμε αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές μεταξύ δύο διαφορετικών ομάδων στα δεδομένα. Η μέθοδος αυτή μας επιτρέπει να βγάλουμε τεκμηριωμένα συμπεράσματα σχετικά με το αν οι διαφορές μεταξύ των ομάδων είναι πιθανό να οφείλονται σε πραγματικές διακρίσεις ή απλώς

σε αποτέλεσμα τύχης, προσφέροντας έναν ακριβή τρόπο ανάλυσης των δεδομένων μας. Στην έρευνα μας ήμασταν σε θέση να δημιουργήσουμε 3 διαφορετικές ομάδες αξιοποιώντας τα δημογραφικά στοιχεία του ερωτηματολογίου μας. Οι ομάδες κατηγοριοποιούνται ανάλογα με το φύλο των ερωτηθέντων και την ηλικία τους. Χρησιμοποιώντας το t-test, μπορούμε να προσδιορίσουμε αν οι απαντήσεις που λάβαμε από τους φοιτητές επηρεάζονται από τις διάφορες αυτές ομάδες που δημιουργήσαμε.

Σε πρώτη φάση, συγκρίναμε τις απαντήσεις των ερωτηθέντων επάνω στις κατηγορίες των Κινήτρων με βάση το φύλο των φοιτητών. Στα ευρήματά μας, δεν εντοπίσαμε καμία στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο φύλων στις συνιστώσες της Απόδρασης $t(82)=0.75$, $p=0.86$, των Σχέσεων $t(82)=0.63$, $p=0.22$ και των Μηχανισμών $t(82)=1.02$, $p=0.43$. Αυτό μας υποδηλώνει πως οι κατηγορίες των Κινήτρων είναι ανεξάρτητες του φύλου του παίκτη και πως το φύλο του παίκτη δεν επηρεάζει την κατηγορία των Κινήτρων.

Απόδραση (Escapism)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	3.29	0.92	0.75	82	0.86
Γυναίκες	3.1	0.89	-	-	-
Σχέσεις (Relationships)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	1.96	0.96	0.63	82	0.22
Γυναίκες	1.8	0.74	-	-	-
Μηχανισμοί (Mechanics)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	3.58	0.88	1.02	82	0.43
Γυναίκες	3.32	0.99	-	-	-

Πίνακας 17. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία των κινήτρων.

Το ίδιο φαίνεται να ισχύει και για τις κατηγορίες της Δέσμευσης και του Προβληματικού Εθισμού. Εξακολουθεί να μην υπάρχει καμία στατιστικά σημαντική διαφορά στα δύο φύλα για τις συνιστώσες της Ζωτικότητας $t(82)=1.77$, $p=0.71$, της Αφοσίωσης $t(82)=0.84$, $p=0.47$, και της Αφομοίωσης $t(82)=0.129$, $p=0.91$. Ενώ στις συνιστώσες της Εξάρτησης βρήκαμε για το Παθολογικό παιχνίδι $t(82)=-0.85$, $p=0.21$, και στην Εξάρτηση $t(82)=-1.17$, $p=0.88$. Έτσι διαπιστώνουμε και οι δύο αυτές κατηγορίες δεν επηρεάζονται από το φύλο του παίκτη.

Ζωτικότητα (Vigor)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	3.3	0.68	1.77	82	0.71
Γυναίκες	2.98	0.73	-	-	-
Αφοσίωση (Dedication)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	3.28	0.77	0.84	82	0.47
Γυναίκες	3.1	0.68	-	-	-

Αφομοίωση (Absorption)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	3.31	0.72	1.29	82	0.91
Γυναίκες	3.1	0.79	-	-	-

Πίνακας 18. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Δέσμευσης

Αντίστοιχα για τις συνιστώσες του Εθισμού βρήκαμε για το Παθολογικό παιχνίδι $t(82)=-0.85$, $p=0.21$, και στην Εξάρτηση $t(82)=-1.17$, $p=0.88$. Έτσι διαπιστώνουμε και οι δύο αυτές κατηγορίες δεν επηρεάζονται από το φύλο του παίκτη.

Παθολογικό παιχνίδι (Pathological gaming)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	1.67	0.65	-0.85	82	0.20
Γυναίκες	1.82	0.77	-	-	-
Εξάρτηση (Dependence)					
Φύλο	M	SD	t	df	p
Άνδρες	2	0.62	-1.17	82	0.88
Γυναίκες	2.2	0.59	-	-	-

Πίνακας 19. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Εξάρτησης.

Αξιοποιώντας τις απαντήσεις από την κλίμακα Likert μπορούμε να δούμε πως τόσο οι άνδρες όσο και οι γυναίκες παρουσιάζουν μια θετική στάση ως προς τη Δέσμευση τους στα παιχνίδια. Φαίνεται πως οι ίδιοι απολαμβάνουν το παιχνίδι τους και πως αυτό που τους δίνει Κίνητρο για παιχνίδι είναι κυρίως οι Μηχανισμοί και η Απόδραση. Οι παίκτες καθοδηγούνται από μια σύνθετη αλληλεπίδραση κινήτρων, καθένα από τα οποία έχει τη δική του μοναδική ελκυστικότητα. Η επιθυμία να ανακαλύψουν και να αξιοποιήσουν τους Μηχανισμούς ενός παιχνιδιού ως προς την άμεση βελτίωση του έχει τις ρίζες της στα εσωτερικά κίνητρα, όπου η πρόκληση και η μαεστρία που είναι συνυφασμένες με το παιχνίδι παρέχουν μια αίσθηση ολοκλήρωσης. Αυτό αξιοποιεί την ψυχολογική έννοια της ικανότητας, μια θεμελιώδη ανθρώπινη ανάγκη. Ταυτόχρονα, η απόδραση από την πραγματικότητα μπορεί να χρησιμεύσει ως μια μορφή εξωγενών κινήτρων, προσφέροντας μια προσωρινή ανακούφιση από τους στρεσογόνους παράγοντες της ζωής. Ωστόσο, η μειωμένη έμφαση στην κοινωνικοποίηση μπορεί να συνδέεται με ατομικές διαφορές στα κίνητρα για κοινωνικοποίηση και τη δημιουργία μακροπρόθεσμων Σχέσεων. Από ότι φαίνεται, δεν δίνουν όλοι οι παίκτες προτεραιότητα στην κοινωνική αλληλεπίδραση στο πλαίσιο του παιχνιδιού, καθώς ορισμένοι μπορεί να βρίσκουν τη μοναξιά πιο ικανοποιητική για αυτούς. Τα πολύπλευρα κίνητρα πίσω από το παιχνίδι υπογραμμίζουν το περίπλοκο ψυχολογικό τοπίο εντός των εικονικών κόσμων όπου ο κάθε παίκτης παίζει για διαφορετικούς λόγους.

8.1.2.2 Ομαδοποίηση κατά Ηλικία

Σε αυτή τη φάση συγκρίναμε την κατηγορία των Κινήτρων με βάση τις ηλικιακές ομάδες. Οι ερωτηθέντες χωρίστηκαν σε 2 ομάδες με την πρώτη να είναι τα άτομα ηλικίας 18 έως και 21 χρονών ενώ η δεύτερη ομάδα αποτελούταν από τους φοιτητές ηλικίας 22 μέχρι και 25 χρονών.

Στα ευρήματά μας, δεν εντοπίσαμε καμία στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ηλικιακών ομάδων στις συνιστώσες της Απόδρασης $t(82)=0.75$, $p=0.86$, των Σχέσεων $t(82)=0.63$, $p=0.22$ και των Μηχανισμών $t(82)=1.02$, $p=0.43$. Διαπιστώνουμε λοιπόν πως τα Κίνητρα για παιχνίδι δεν επηρεάζονται από την ηλικία των ερωτηθέντων.

Απόδραση (Escapism)

Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	3.2	0.97	-0.29	83	0.5
22-25	3.3	0.86			-
Σχέσεις (Relationships)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	1.78	0.93	-1.77	83	0.91
22-25	2.1	0.87	-	-	-
Μηχανισμοί (Mechanics)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	3.5	0.93	-0.234	83	0.86
22-25	3.6	0.87	-	-	-

Πίνακας 20. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία των Κινήτρων.

Για άλλη μια φορά, οι κατηγορίες της Δέσμευσης και του Εθισμού στα διαδικτυακά παιχνίδια δεν παρουσιάζουν στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων. Σαν αποτέλεσμα, δεν φαίνεται η ηλικία να παίζει ρόλο στο πόσο δεσμευμένοι ή εξαρτημένοι είναι οι ερωτηθέντες παίκτες στα διαδικτυακά παιχνίδια. Τα σκορ για τις αντίστοιχες συνιστώσες είναι για την Ζωτικότητα $t(82)=1.77$, $p=0.71$, την Αφοσίωσης $t(82)=0.84$, $p=0.47$, και την Αφομοίωσης $t(82)=0.129$, $p=0.91$. Ενώ στις συνιστώσες της Εξάρτησης προέκυψε για το Παθολογικό παιχνίδι $t(82)=-0.85$, $p=0.21$, και για την Εξάρτηση $t(82)=-1.17$, $p=0.88$. Έτσι διαπιστώνουμε και οι δύο αυτές κατηγορίες είναι ανεξάρτητες της ηλικίας του παίκτη.

Ζωτικότητα (Vigor)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	3.2	0.68	-0.55	83	0.706
22-25	3.3	0.73	-	-	-
Αφοσίωση (Dedication)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	3.3	0.76	0.28	83	0.64
22-25	3.2	0.72	-	-	-
Αφομοίωση (Absorption)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	3.2	0.75	-0.51	83	0.92
22-25	3.3	0.72	-	-	-

Πίνακας 21. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Δέσμευσης.

Παθολογικό παιχνίδι (Pathological gaming)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	1.72	0.69	0.21	83	0.57
22-25	1.7	0.67	-	-	-
Εξάρτηση (Dependence)					
Ηλικία	M	SD	t	df	p
18-21	2.2	0.67	1.53	83	0.17
22-25	1.94	0.59	-	-	-

Πίνακας 22. Independent sample t-test με βάση το φύλο για την κατηγορία της Εξάρτησης.

8.1.2.3 Ομαδοποίηση κατά Ώρες Παιχνιδιού

Στην τελευταία ομαδοποίηση για την μελέτη της Ποσοτικής έρευνας αξιοποιήσαμε τη στατιστική μέθοδο Ανάλυσης Διακύμανσης (ANOVA). Η μέθοδος αυτή έχει τον ίδιο στόχο με το Independent Sample t-Test όπου εξετάζει αν υπάρχει κάποια στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις ομάδες του δείγματος μας. Η ANOVA είναι ιδιαίτερα πολύτιμη διότι η συγκεκριμένη ομαδοποίηση του δείγματος περιλαμβάνει διακριτά δεδομένα όπου η σύγκριση του μέσου όρου των κατηγοριών μας γίνεται με βάση τις τέσσερεις διαφορετικές ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα.

Ο Στόχος της ANOVA είναι να αξιολογήσει εάν η διακύμανση μεταξύ των ομάδων είναι σημαντικά μεγαλύτερη από τη διακύμανση εντός των ομάδων. Για να γίνει αυτό, η ANOVA υπολογίζει μια στατιστική F, η οποία είναι ο λόγος της διακύμανσης μεταξύ των ομάδων προς τη διακύμανση εντός των ομάδων. Εάν το F-στατιστικό είναι αρκετά μεγάλο και η τιμή p είναι χαμηλότερη από ένα προκαθορισμένο επίπεδο σημαντικότητας (συνήθως 0,05), τότε υποδηλώνει ότι οι διαφορές μεταξύ των ομάδων είναι σημαντικές

Στην ανάλυση διακύμανσης (ANOVA), οι όροι "μεταξύ των ομάδων" και "εντός των ομάδων" αναφέρονται στις διαφορετικές πηγές διακύμανσης που χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της σημαντικότητας των διαφορών μεταξύ ομάδων σε μια στατιστική ανάλυση. Η ANOVA χρησιμοποιείται συνήθως για τη σύγκριση των μέσων όρων τριών ή και περισσότερων ομάδων για να προσδιοριστεί εάν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των ομάδων αυτών.

Το πεδίο Between Groups αντιπροσωπεύει τη μεταβλητότητα μεταξύ των διαφόρων ομάδων όπου στη δική μας περίπτωση είναι η ομαδοποίηση με βάση τις ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα. Έτσι λοιπόν μετράει το πόσο διαφέρουν οι μέσοι όροι των ομάδων μεταξύ τους. Εάν αυτή η διακύμανση είναι μεγάλη σε σύγκριση με τη διακύμανση εντός των ομάδων, υποδηλώνει ότι υπάρχουν σημαντικές διαφορές μεταξύ των ομάδων.

Ενώ ο πεδίο Within Groups αντιπροσωπεύει τη μεταβλητότητα ή το σφάλμα εντός κάθε μιας από τις ομάδες που συγκρίνονται στην ANOVA. Μετρά δηλαδή τη μεταβλητότητα των μεμονωμένων σημείων των δεδομένων εντός κάθε ομάδας. Αυτή η διακύμανση μπορεί να θεωρηθεί ως ο τυχαίος θόρυβος που δεν μπορεί να αποδοθεί στην ανεξάρτητη μεταβλητή.

Ξεκινώντας με την πρώτη κατηγορία μας που είναι τα Κίνητρα, δεν φαίνεται να υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά για τη συνιστώσα της Απόδρασης [$F(3, 81) = 0.53, p=0.66$], της Σχέσης [$F(3, 81) = 1.92, p=0.13$] και για των Μηχανισμών [$F(3, 81) = 2.25, p=0.089$].

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Απόδραση (Escapism)	Between Groups	1.367	3	0.456	0.534	0.661
	Within Groups	69.161	81	0.854	-	-
Σχέσεις (Relationships)	Between Groups	4.639	3	1.546	1.924	0.132
	Within Groups	65.095	81	0.804	-	-

Μηχανισμοί (Mechanics)	Between Groups	5.183	3	1.728	2.246	0.089
	Within Groups	62.320	81	0.769	-	-

Πίνακας 23. ANOVA τεστ για την κατηγορία των Κινήτρων ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού.

Από την άλλη όμως η κατηγορία της Δέσμευσης φαίνεται να επηρεάζεται από τις ώρες παιχνιδιού. Όλες οι συνιστώσες της Δέσμευσης παρουσιάζουν να έχουν στατιστική σημαντική διαφορά έχοντας για τη Ζωτικότητα [F(3, 81) = 3.94 p=0.011], την Αφοσίωση [F(3, 81) = 4.06, p=0.009] και για την Αφομοίωση [F(3, 81) = 3.97, p=0.011].

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ζωτικότητα (Vigor)	Between Groups	5.201	3	1.734	3.941	0.011
	Within Groups	35.632	81	0.440	-	-
Αφοσίωση (Dedication)	Between Groups	5.996	3	1.999	4.095	0.009
	Within Groups	39.529	81	0.488	-	-
Αφομοίωση (Absorption)	Between Groups	5.795	3	1.932	3.968	0.011
	Within Groups	39.429	81	0.487	-	-

Πίνακας 24. ANOVA τεστ για την κατηγορία της Δέσμευσης ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού.

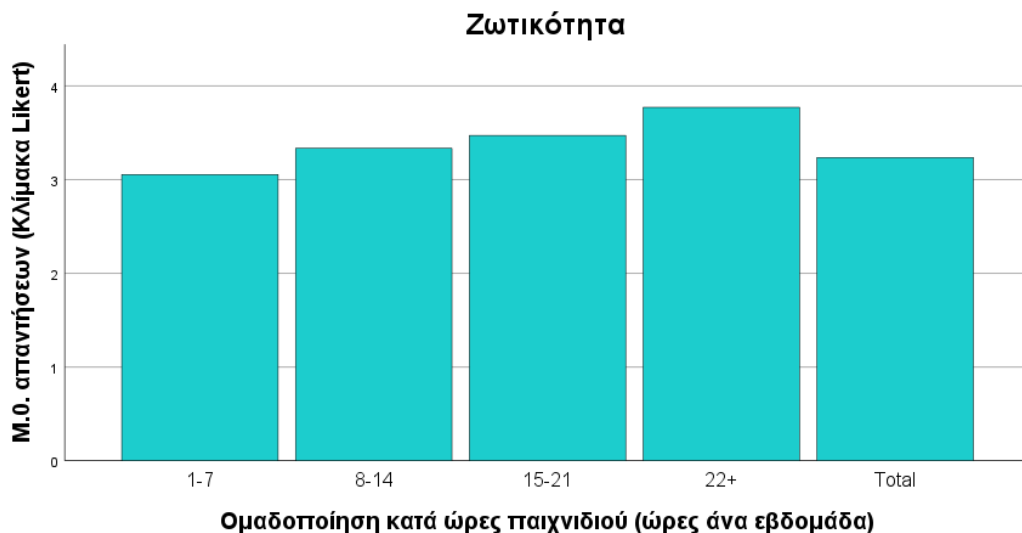
Ολοκληρώνοντας, από την κατηγορία του Εθισμού, μόνο η συνιστώσα του Παθολογικού παιχνιδιού [F(3, 81) = 3.09, p=0.032] φαίνεται να παρουσιάζει στατιστικά σημαντική διαφορά ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα. Ενώ η Εξάρτηση [F(3, 81) = 1.65, p=0.18] φαίνεται να μην εξαρτάται από τις ώρες που αφιερώνει ο παίκτης για παιχνίδι.

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Παθολογικό παιχνίδι (Pathological gaming)	Between Groups	3.915	3	1.305	3.092	0.032
	Within Groups	34.191	81	0.422	-	-
Εξάρτηση (Dependence)	Between Groups	1.961	3	0.654	1.650	0.184
	Within Groups	32.086	81	0.396	-	-

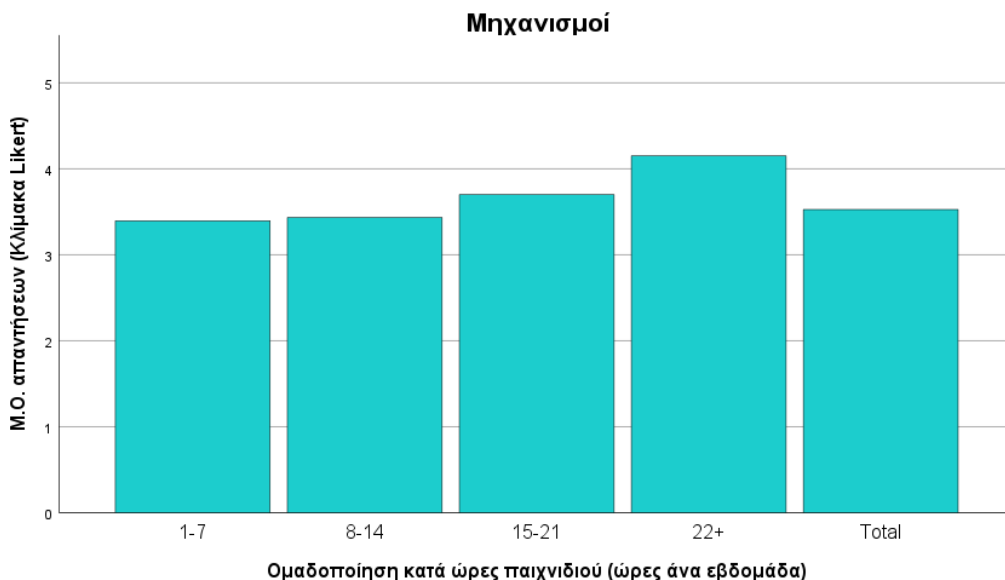
Πίνακας 25. ANOVA τεστ για την κατηγορία του Εθισμού ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού.

Το υπερβολικό παιχνίδι, που οφείλεται στην κακή εμπλοκή και τον εθισμό, μπορεί πράγματι να έχει ως αποτέλεσμα οι παίκτες να ξοδεύουν έναν υπερβολικά μεγάλο αριθμό ωρών μπροστά από τις οθόνες. Η χρήση των παιχνιδιών από τους ερωτηθέντες φαίνεται σαν μια μορφή διαφυγής από τις προκλήσεις ή το άγχος της πραγματικής ζωής. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την κατάχρηση των διαδικτυακών παιχνιδιών. Με την πάροδο του χρόνου, οι παίκτες μπορεί να στραφούν ολοένα και περισσότερο στα παιχνίδια για να ανταπεξέλθουν σε προβλήματα ή αρνητικά συναισθήματα, οδηγώντας σε υπερβολικές ώρες παιχνιδιού. Μακροπρόθεσμα, το αλόγιστο παιχνίδι μπορεί να έχει δυσμενείς συνέπειες στην σωματική και πνευματική υπόσταση του παίκτη, και στην κοινωνική του ζωή και να οδηγήσει σε ακαδημαϊκές ή επαγγελματικές αποτυχίες. Ενώ το παιχνίδι μπορεί να προσφέρει ψυχαγωγία είναι ζωτικής σημασίας να αναγνωρίσουμε ότι όταν φτάνει στα άκρα, μπορεί να οδηγήσει σε εθισμό και να διαταράξει σημαντικά μια ισορροπημένη και ολοκληρωμένη ζωή.

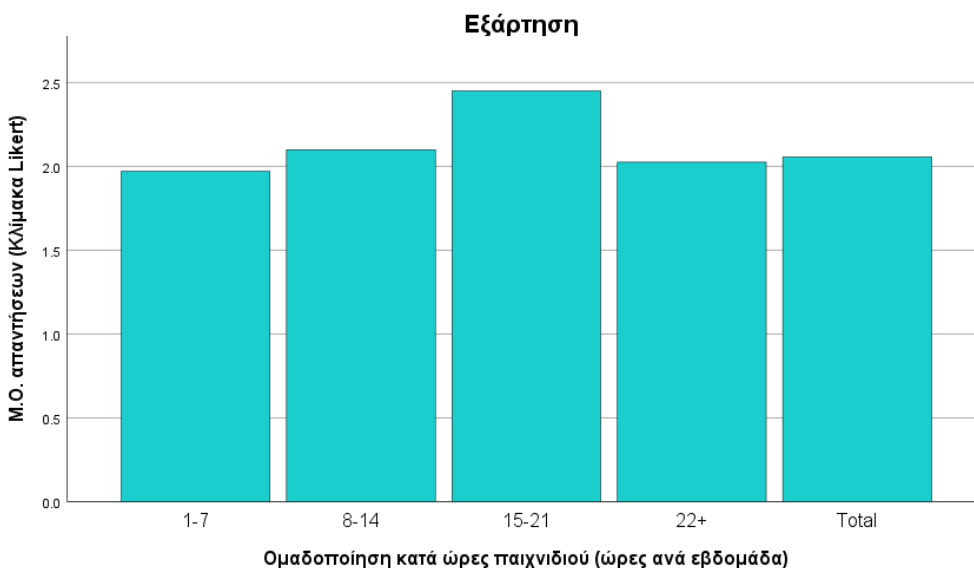
Μελετώντας τις διακυμάνσεις και τις μέσες τιμές των απαντήσεων παρατηρήσαμε πως η Δέσμευση ($M=3.24$, $SD=0.70$). Συγκεκριμένα, η Ζωτικότητα φαίνεται να αυξάνεται όσο αυξάνονται και οι ώρες παιχνιδιού και οι παίκτες με τη σειρά του εμπνέει την όρεξη για παιχνίδι.

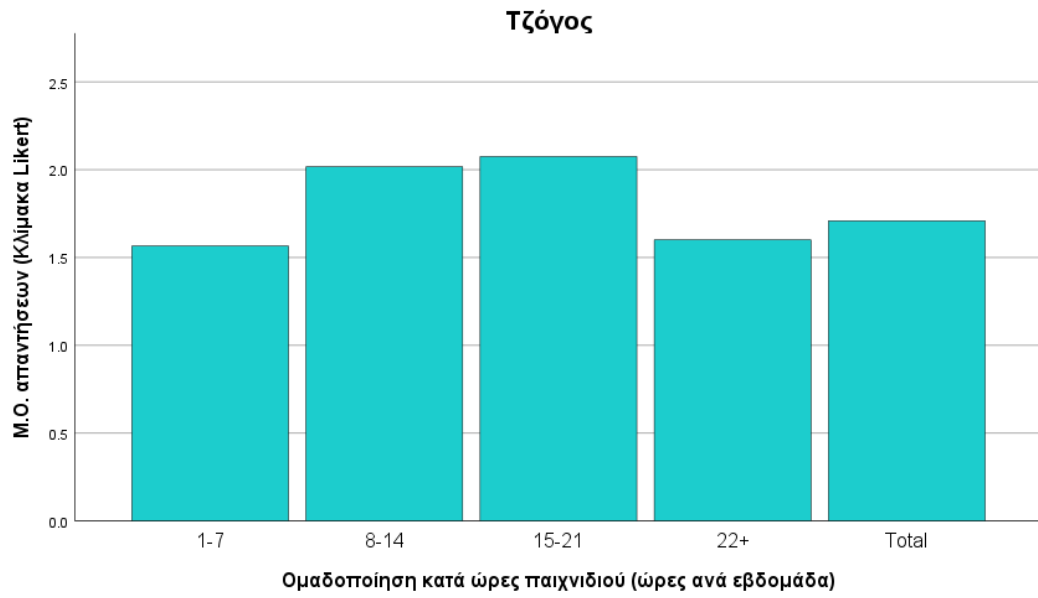


Το ίδιο φαίνεται να παρατηρείται και στην συνιστώσα των Μηχανισμών ($M=3.53$, $SD=0.90$). Οι ερωτηθέντες παίκτες φαίνεται να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στο να μελετάνε την δομή του παιχνιδιού και πως μπορούν να το εκμεταλλευτούν με σκοπό να γίνουν καλύτεροι στο παιχνίδι. Από τη διακύμανση των απαντήσεων δεν διακρίνουμε ακραίες τιμές που να επηρεάζουν έμμεσα τα αποτελέσματα μας. Αυτό μας προσδίδει αξιοπιστία και εγκυρότητα στα ευρήματα μας. Χάρης σε αυτά μπορούμε να γενικεύσουμε το αποτέλεσμα της έρευνας των Μηχανισμών μεταξύ του πληθυσμού του ερωτηματολογίου μας.



Αυτό που μας έκανε εντύπωση στην ανάλυση μας ήταν πως οι παίκτες που αφιερώνουν παραπάνω από 22 ώρες την εβδομάδα χρόνο στα παιχνίδια εξέφρασαν πως είναι λιγότερο Εθισμένοι σε αυτά σε σχέση με τις υπόλοιπες ομάδες. Το πρόβλημα είναι πως τόσο στην συνιστώσα της Εξάρτησης όσο και σε αυτήν του Παθολογικού παιχνιδιού περιγράφονται από πολλές ώρες παιχνιδιού οι οποίες τείνουν να οδηγούν στην παραμέληση πιο σημαντικών καθηκόντων. Είναι παράλογο να έχουμε τους ερωτηθέντες της ομάδας 15-21 ωρών να απαντάνε πως όντως παραμελούν τις υποχρεώσεις τους ή και την αυτοφροντίδα του και να μην ισχύει το ίδιο και για την τέταρτη ομάδα που παίζουν παραπάνω από 22 ώρες την εβδομάδα. Φαίνεται λοιπόν πως οι ίδιοι δεν ήθελαν να παραδεχτούν ότι κάτι τέτοιο συμβαίνει. Πιθανόν να ένιωσαν την ανάγκη να «ταιριάξουν» στο υπόλοιπο σύνολο απαντώντας κάτι λιγότερο αληθές από ότι μπορεί να ισχύει.





9 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9^ο : Συνεντεύξεις

Στην προσπάθεια μας να εμβαθύνουμε περισσότερο στο κομμάτι της Δέσμευσης (Engagement) του παίκτη έπεσε στην προσοχή μας η εξής έρευνα του Nick Yee στην οποία μελετάει το πώς τα διαδικτυακά παιχνίδια συγγέουν τα όρια μεταξύ παιχνιδιού και εργασίας (Yee, 2006a). Προσπαθώντας να διακρίνει τις διασκεδαστικές πτυχές των Online παιχνιδιών κατέληξε στο συμπέρασμα πως οι παίκτες υπέρ-εργάζονται όταν παίζουν παιχνίδια. Μέσα από τις έρευνες του ήταν σε θέση να διακρίνει πως οι παίκτες ξοδεύουν κατά μέσο όρο 20 ώρες την εβδομάδα σε διαδικτυακά παιχνίδια.

Το πρόβλημα λοιπόν εμφανίζεται όταν πολλοί από τους παίκτες περιέγραψαν το παιχνίδι τους ως μια υποχρέωση, αγγαρεία και περισσότερο σαν μια δεύτερη δουλειά παρά σαν μια ψυχαγωγική πράξη. Σε αυτή τη περίπτωση η εργασία που επιτελείται στα Online παιχνιδιών μοιάζει όλο και περισσότερο με την πραγματική εργασία στις επιχειρήσεις. Οι παίκτες αυτό εκπαιδεύονται και βελτιώνουν τις επιδόσεις τους στο παιχνίδι.

Φυσικά σε όλη αυτή την υπόθεση υπάρχει και ένα κίνητρο, μια επιβράβευση που περιμένει τον παίκτη με την επιτυχή ολοκλήρωση των καθηκόντων του στο παιχνίδι. Αυτού του είδους Δέσμευσης έρχεται να αλλοιώσει τα όρια μεταξύ διασκέδασης και εργασίας. Αυτό από μόνο του είναι αρκετά ανησυχητικό καθώς χάνεται η έννοια της διασκέδασης και αντικαθιστάται από το εξαναγκαστικό παιχνίδι. Τα σύγχρονα Online παιχνίδια εκπαιδεύουν τους παίκτες της να γίνουμε καλύτεροι εργαζόμενοι στο παιχνίδι, χρησιμοποιώντας περίτεχνα σχέδια που απορρέουν από τις αρχές της διαμόρφωσης της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Ο συγχρονισμός και η διαστρωμάτωση των μηχανισμών ανταμοιβής στα Online παιχνίδια εκπαιδεύουν τους παίκτες να αντλούν ευχαρίστηση από την εργασία που επιτελούν, προετοιμάζοντάς τους να εργάζονται πιο σκληρά, γρήγορα και αποτελεσματικά. Η επιτυχία των MMORPGs και των Online παιχνιδιών γενικότερα καταδεικνύει πόσο σαγηνευτικός και απόκρυφος μπορεί να είναι ο δρόμος της εργασίας. Αυτό το εύστοχο άρθρο από τον Yee ρίχνει φως στην απαρατήρητη εργασία που γίνεται στα Online παιχνίδια και στο πώς αυτή αντανακλά ευρύτερες κοινωνικές τάσεις για τη θόλωση των ορίων μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού. Έτσι λοιπόν αποφασίσαμε να διεξάγουμε μια συνέντευξη όπου και μελετήθηκαν με περισσότερη λεπτομέρεια τα κίνητρα των παικτών για παιχνίδι.

9.1 Μεθοδολογία

Για να διερευνήσουμε λοιπόν τα ερωτήματα που δημιουργούνται σχετικά με τη παιχνίδι και την εργασία έπρεπε να χρησιμοποιήσουμε τη μέθοδο της Ποιοτικής ανάλυσης (Qualitative analysis). Οι Ποιοτικές έρευνες (Qualitative research) είναι ισχυρά εργαλεία που συμβάλλουν στο να κατανοήσουμε πτυχές των παιχνιδιών που μπορεί να μην είχαμε σκεφτεί ή ανακαλύψει ακόμα (Hoepfl, 1997). Επειδή το ζήτημα που έθεσε ο Yee περί υπέρ-εργασίας του παίκτη από τη φύση του είναι ένα αρκετά περίπλοκο ζήτημα. Η διεξαγωγή μιας Ποσοτικής έρευνας (Quantitative research) δεν θα μπορούσε να περιγράψει ή να ερμηνεύσει επαρκώς μια τέτοια κατάσταση. Πλέον μπορούμε να επεκτείνουμε την ερευνητική μας ατζέντα χρησιμοποιώντας την Ποιοτική έρευνα (Qualitative research) για να αποκτηθούν νέες προοπτικές σε πράγματα για τα οποία πολλά είναι ήδη γνωστά ή για να αποκτήσουν πιο εμπειριστατωμένες πληροφορίες που μπορεί να είναι δύσκολο να μεταφερθούν Ποσοτικά.

Η Ποιοτική έρευνα (Qualitative research) μπορεί να οριστεί ως μια κατηγορία προσεγγίσεων που έχει ως στόχο την κατανόηση της προσωπικής εμπειρίας των διαφόρων παικτών που μοιράζονται τους ίδιους, κοινούς, εικονικούς κόσμους (Devers and Frankel, 2000). Αφήνοντας

ελεύθερο το πεδίο για τον παίκτη να απαντήσει όπως αυτός πραγματικά ένιωθε, καταφέραμε να αντλήσουμε κρίσιμες απόψεις οι οποίες θα μας βοηθήσουν να διατυπώσουμε μια σχετική άποψη επί του θέματος παιχνίδι και εργασία (Ismail, 2015) καθώς η ιδεολογία της Ποιοτικής έρευνας είναι ότι υπάρχει μια μοναδική πραγματικότητα που μπορεί να ανακαλυφθεί με τις κατάλληλες πειραματικές μεθόδους (Teherani et al, 2015).

9.2 Δειγματοληψία

Στην συνέντευξη έλαβαν μέρος φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής από διάφορα μαθήματα και εξάμηνα. Στόχος μας ήταν να μαζέψουμε φοιτητές οι οποίοι ασχολούνται με τα παιχνίδια σε καθημερινή βάση. Έγινε λοιπόν μια λεπτομερής ενημέρωση, λίγο πριν την έναρξη κάθε διάλεξης, στους πιθανούς ερωτηθέντες σχετικά με τους στόχους της έρευνας και τα κριτήρια συμμετοχής. Οι φοιτητές ενημερώθηκαν σχετικά με την διαδικασία διεξαγωγής της συνέντευξης, τους στόχους της συνέντευξης καθώς επίσης και για τη συλλογή των προσωπικών τους στοιχείων. Οι φοιτητές που εθελοντικά έλαβαν μέρος στην συνέντευξη ήταν άτομα που είχαν ή και έχουν ακόμα συχνή επαφή με τα Online παιχνίδια. Τρεις ήταν οι φοιτητές που συμφώνησαν να συμμετάσχουν στην συνέντευξη. Εφόσον βρήκαμε τους ερωτηθέντες της συνέντευξης, φροντίσαμε να τους ενημερώσουμε λίγες μέρες πριν τη συνέντευξη σχετικά με τα ζητήματα που θα αναπτυχθούν στην συνέντευξη προκειμένου να τους είναι πιο εύκολο να απαντήσουν στις ερωτήσεις και γενικά να τους προιδεάσουμε για τις ερωτήσεις που θα τους κάνουμε.

9.3 Ανάλυση Ερωτήσεων

Στη συνέντευξη συζητήθηκε η όρεξη του παίκτη για να παίξει και τι ήταν αυτό που τους παρακινούσε ή παρακινεί για να παίξουν. Σε αυτό το κομμάτι επικεντρωθήκαμε στην Πρόοδο (Progress) του κάθε παίκτη στα Online παιχνίδια. Τι σημαίνει για αυτούς Πρόοδο (Progress) στο παιχνίδι, πόσο σημαντική είναι για την εμπειρία του στο παιχνίδι και κατά πόσο οι ενέργειες αυτές ήταν ή είναι διασκεδαστικές.

Στις επόμενες ερωτήσεις μιλήσαμε για τις αποστολές που θέτουν τα παιχνίδια στους παίκτες της. Ενώ οι αποστολές ενδέχεται να διαφέρουν από παιχνίδι σε παιχνίδι, όλες έχουν τον ίδιο στόχο και αυτός είναι η Επιβράβευση (Rewarding) του παίκτη με οποιαδήποτε μορφή ανταμοιβής. Αυτή η ανταμοιβή θα μπορούσε να είναι είτε κάποιο αντικείμενο εντός του παιχνιδιού είτε in-game currency (Wang and Sun, 2011). Οι αποστολές αυτές θα μπορούσαν να είναι αντικείμενα του παιχνιδιού που να τους δίνει κάποια μορφής δύναμης κάνοντας τους καλύτερους από ότι ήταν πριν. Ένα άλλο ενδεχόμενη ανταμοιβής θα μπορούσε να είναι τα χρήματα καθώς εντός των συστημάτων παιχνιδιών υπάρχουν οικονομικά συμφέροντα. Σε αυτή τη φάση ο παίκτης μπορεί, με την ολοκλήρωση κάποιας αποστολής, να αξιοποιήσει την χρηματική ανταμοιβή προκειμένου να βελτιώσει τον χαρακτήρα του στο παιχνίδι. Τέλος, μια άλλη μορφή επιβράβευσης θα μπορούσε να είναι καθαρά εμφανισιακά (Cosmetic) (Böffel et al, 2022). Με αυτό περιγράφουμε αντικείμενα στο παιχνίδι όπου δεν συμβάλλουν στην αναβάθμιση και βελτίωση του χαρακτήρα του παίκτη. Απλά δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να προσαρμόσει τον χαρακτήρα του ανάλογα με τις προτιμήσεις και τα γούστα του δίνοντας έτσι μια προσωπική πινελιά στο παιχνίδι. Μια άλλη πτυχή των ανταμοιβών εμφάνισης (Cosmetics) δίνει τη ευκαιρία στον παίκτη που τις αποκτά να αποδείξει την αξία του στους υπόλοιπους παίκτες του παιχνιδιού με την απόκτηση αυτών των επιβραβεύσεων. Με αυτό τον τρόπο, οι εταιρίες παιχνιδιών, ανταμείβοντας τον παίκτη για τις κινήσεις που κάνει στο παιχνίδι. Δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου ο παίκτης νιώθει ένα συναίσθημα επίτευξης, ένα κατόρθωμα το οποίο δίνει στον παίκτη κίνητρο να συνεχίζει να παίζει και να εξερευνεί τους Online κόσμους που είναι τα παιχνίδια.

9.4 Ανάλυση Ευρημάτων

Κατά τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων φροντίσαμε να ηχογραφήσουμε κάθε συνέντευξη, πράγμα που είχε γνωστοποιηθεί ήδη στους συμμετέχοντες και οι ίδιοι είχαν συμφωνήσει. Είναι σημαντικό για την έρευνα μας να έχουμε ηχογραφημένες τις συνεντεύξεις καθώς μας δίνει τη δυνατότητα να αναθεωρήσουμε τα αποτελέσματα και να δώσουμε μια πιο ακριβή απάντηση στα ερωτήματα μας. Με την ηχογράφηση ήμασταν σε θέση να αναλύσουμε καλύτερα απόψεις των φοιτητών οι οποίες μπορεί να μην είχαν γίνει αντιληπτές κατά τη συνέντευξη. Η κάθε συνέντευξη είχε διάρκεια περίπου 20 με 25 λεπτών ενώ η συνέντευξη έλαβε μέρος σε αίθουσα της σχολής προκειμένου να διευκολύνουμε τους ίδιους τους φοιτητές. Γι αυτό, κατόπιν συνεννόησης, οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν είτε σε κενές τους ώρες είτε μετά την ολοκλήρωση των διαλέξεων που είχαν στο πρόγραμμα τους.

9.5 Ερωτήσεις Συνέντευξης

Οι ερωτήσεις που χρησιμοποιήθηκαν στις συνεντεύξεις καθώς και η σειρά με την οποία είχαν ήταν αποτέλεσμα δική μας πρωτοβουλίας. Καταβάλαμε προσπάθειες ώστε οι ερωτήσεις να είναι στοχευόμενες και κατανοητές από τον ερωτηθέντα. Μόνο τότε θα μας παρέχει χρήσιμες πληροφορίες και απαντήσεις στα ερωτήματα της έρευνας μας. Η δημιουργία των ερωτήσεων ξεκίνησε με σκοπό να μάθουμε τι είναι αυτό που κρατάει τους παίκτες στο παιχνίδι. Έτσι, ακολουθώντας την άποψη του Yee για το πώς τα Online παιχνίδια είναι εργαλεία εκμάθησης της αυτό-βελτίωσης, της επιβράβευσης και του ανταγωνισμού και αποφασίσαμε να επικεντρωθούμε σε δύο θεματικές ενότητες.

Η πρώτη θεματική ενότητα περιγράφει την Πρόοδο (Progress) του παίκτη στο παιχνίδι. Εδώ περιγράφουμε το πόσο καλός είναι ο παίκτης, συγκρίνοντας τον πάντα με τα κριτήρια του παιχνιδιού καθώς επίσης και με τους υπόλοιπους παίκτες του παιχνιδιού. Σε αυτή τη φάση ο παίκτης συμμορφώνεται με τους κανόνες του παιχνιδιού και παίζει για να καταφέρει να γίνει καλύτερος.

Η δεύτερη θεματική ενότητα αναφέρεται στην Επιβράβευση (Rewarding) του παίκτη. Προκειμένου το παιχνίδι να έχει νόημα για τον παίκτη θα πρέπει ο ίδιος να έχει ένα στόχο. Μια ανταμοιβή που θα του έρθει μόλις καταφέρει να ολοκληρώσει τα καθήκοντα του στο παιχνίδι. Με αυτό τον τρόπο, οι εταιρίες παιχνιδιών προ-καθορίζουν τα καθήκοντα του παίκτη, του εξηγούν πως παίζεται το παιχνίδι και τον ενημερώνουν για τις πιθανές ανταμοιβές τιμωρίες αν δεν καταφέρει να ολοκληρώσει τα καθήκοντα του. Έχουμε λοιπόν ένα σύστημα που ο παίκτης θα πρέπει να ακολουθήσει αυτά τα βήματα του παιχνιδιού προκειμένου να φτάσει στην δελεαστική αυτή επιβράβευση. Έτσι λοιπόν οι ερωτήσεις που τέθηκαν στους παίκτες ήταν επικεντρωμένες στις δύο αυτές θεματικές ενότητες. Οι ερωτήσεις μαζί με τις απαντήσεις των ερωτηθέντων φοιτητών θα βρίσκονται στο Παράρτημα Α.

9.6 Δέσμευση

Ξεκινώντας με την πρώτη ερώτηση της συνέντευξης, όλοι οι παίκτες ανέφεραν πως ο λόγος για τον οποίον ξεκίνησαν να παίζουν παιχνίδια ήταν οι φίλοι τους. Με την καθιέρωση του διαδικτύου, τους ήταν εύκολο να βρίσκονται σε επαφή με τους φίλους τους ανά πάσα στιγμή μέσα από τους εικονικούς κόσμους του παιχνιδιού. Μια μόδα η οποία φαίνεται ότι ήρθε για να μείνει. Με βάση τα στοιχεία των παικτών, δύο από τους τρεις συνεχίζουν ακόμα να παίζουν παιχνίδια για τουλάχιστον 3 ώρες την ημέρα. Βλέπουμε πως τα παιχνίδια έχουν πετύχει να συνεπάρουν τους παίκτες. Όχι μόνο αυτό αλλά να τους κρατήσει μέχρι και τώρα στο παιχνίδι. Με απώτερο σκοπό τη

συνεχή Δέσμευση του παίκτη στο παιχνίδι, τα σύγχρονα παιχνίδια αναπτύσσονται με συνεχείς και ραγδαίους ρυθμούς προκειμένου να κρατάνε το ενδιαφέρον του παίκτη αμείωτο (Bartle, 2004). Αυτό φαίνεται από τις απαντήσεις των ερωτηθέντων όπου και οι τρεις τους φαίνεται να παίζουν παιχνίδια για πάνω από 5 χρόνια.

9.7 Επιβράβευση, Εκπαίδευση, Εμμόνη

Ένας τρόπος, με βάση την συνέντευξη, που τα παιχνίδια κρατάνε το ενδιαφέρον του παίκτη είναι με τις αποστολές. Αυτές οι αποστολές αποτελούνται από τα καθήκοντα του παίκτη εντός του παιχνιδιού (McGonigal, 2007). Δύο από τους φοιτητές απάντησαν πως το βρίσκουν ενδιαφέρον να ολοκληρώνουν τις αποστολές των παιχνιδιών και ταυτόχρονα να ανταμείβονται για τους σκληρούς κόπους τους. Για αυτούς οι αποστολές τους δίνουν μια αίσθηση επίτευξης (McGonigal, 2007). Ένας από τους φοιτητές μάλιστα θεωρεί πως οι ώρες του στο παιχνίδι δεν πάνε χαμένες όταν αυτός αποκτά οποιοδήποτε είδους ανταμοιβής, είτε μικρή είτε μεγάλη. Με αυτό τον τρόπο, τα παιχνίδια καταφέρνουν να κάνουν κάθε πράξη τους στο παιχνίδι ουσιαστική. Βλέπουμε λοιπόν πως η Επιβράβευση (Rewarding) διατηρεί το ενδιαφέρον για παιχνίδι (Wang and Sun, 2011). Ένας από τους ερωτηθέντες περιέγραψε το παιχνίδι ως «...ένα ταξίδι αυτοβελτίωσης». Το ενδιαφέρον αυτό πηγάζει από την αναγκαστική, θα μπορούσα να πω, αυτοβελτίωση του παίκτη αντικαθιστώντας τη συνιστώσα της διασκέδασης με τη σκληρή δουλειά στο παιχνίδι. Αυτό, σε συνδυασμό με το ότι οι παίκτες βρίσκουν δελεαστικές τις ανταμοιβές που τους παρέχεται με την Πρόοδο (Progress) τους στο παιχνίδι, τους δίνει ένα λόγο παραπάνω για να παίζουν (Siemens et al, 2015). Το πρόβλημα με τις τεχνικές αυτές είναι ότι μπορούν να οδηγήσουν το παιχνίδι σε μια συνεχής εξαναγκαστική πράξη. Όταν οι επιβραβεύσεις εμπλέκονται στα κίνητρα για παιχνίδι τότε το παιχνίδι παύει να χρησιμοποιείται ως δραστηριότητα για διασκέδαση. Οι παίκτες αποφασίζουν να παίζουν παιχνίδια με σκοπό να αποκτήσουν μια δελεαστική επιβράβευση ή απλά να γίνουν οι καλύτεροι στο παιχνίδι. Καθώς τα κίνητρα αυτά είναι μακροπρόθεσμα και ο κάθε παίκτης θυσιάζει χρόνο και κόπο προκειμένου να πετύχει τους στόχους που του έχουν θέσει.

Οι παίκτες εργάζονται για τις εταιρίες παιχνιδιών δίνοντας τον πολύτιμο ελεύθερο χρόνο τους (Yee, 2006a). Χρόνος που θα μπορούσε να είχε αξιοποιηθεί σε άλλες πτυχές της κοινωνικής ζωής του παίκτη. Δύο από τους ερωτηθέντες απάντησαν πως στο παρελθόν, έδιναν προτεραιότητα στα Online παιχνίδια έναντι της προσωπικής τους ζωής. Σε αυτή τη φάση, περιγράφουν πως τα παιχνίδια και η συνεχή εξέλιξη τους απέτρεπε από το να δουν πως παραμελούσαν τις προσωπικές τους ζωές και συγκεκριμένα την ανάγκη τους για κοινωνικοποίηση. Ένας από τους δύο φοιτητές μάλιστα ανέφερε πως στο παρελθόν, ενώ ήταν έξω με τους φίλους του, ο ίδιος σκεφτόταν την αυτοβελτίωση του στο παιχνίδι. Ενώ ένας άλλος παίκτης περιέγραψε πως τα παιχνίδια και η ανάγκη αυτό-βελτίωσης τον έκανε αντικοινωνικό. Τα Online παιχνίδια για τους παίκτες τότε ήταν μια εμμόνη. Μια κακή συνήθεια η οποία είχε επιπτώσεις τόσο στη σωματική όσο και στη ψυχική υγεία τους. Από αυτό μπορούμε να δούμε πως τα παιχνίδια έχουν όντως επιρροή στους παίκτες της και ότι δεν είναι απλά παιχνίδια αλλά εργαλεία που ενθαρρύνουν το εξαναγκαστικό παιχνίδι. Το πρόβλημα αυτό ενδέχεται να είναι εντονότερο ειδικά στις νεότερες ηλικίες όπου τα παιδιά δεν είναι σε θέση να καταλάβουν πως τα παιχνίδια επηρεάζουν την καθημερινή τους ζωή.

Τα σύγχρονα παιχνίδια πλέον ενημερώνουν και αναβαθμίζουν το περιεχόμενο που παρέχουν στον παίκτη με όλο και πιο ενδιαφέρον ανταμοιβές (Wang and Sun, 2011). Οι παίκτες πρέπει συνέχεια να εκτελούν καθήκοντα και ενδεχομένως να μαθαίνουν κάτι καινούργιο. Στην ερώτηση που τέθηκε για τον παραπάνω χρόνο παιχνιδιού που χρειάστηκε να παίξει προκειμένου να διεκδικήσει τις ανταμοιβές αυτές ένας από τους ερωτηθέντες απάντησε λέγοντας ότι «*Επαιζα όσο*

χρειαζόταν για να πετύχω ότι μου ζητούσε το παιχνίδι.». Επειδή κάθε στάδιο του παιχνιδιού είχε κάτι το διαφορετικό και δελεαστικό ο παίκτης έβρισκε τον εαυτό του να παίζει ακατάπαυστα μέχρι που να ολοκληρώσει τις αποστολές του. Στο λόγο του τόνιζε την αφοσίωση του στο παιχνίδι και πως τα παιχνίδια λάμβαναν το μεγαλύτερο βαθμό προτεραιότητας. Ο παίκτης δεν περιόριζε την ποσότητα που έπαιζε ανάλογα με τις ώρες αλλά με τις επιτεύξεις του στο παιχνίδι. Οι αποστολές αυτές φαίνεται να είχαν γίνει εμμονή και ήταν αυτές οι οποίες καθόριζαν το πόσες ώρες θα ήταν στο παιχνίδι.

9.8 Ανταγωνισμός, Αυτό-εκπαίδευση, Επιδόσεις

Στο κομμάτι του χρόνου συμμόρφωσης του παίκτη στο παιχνίδι, οι τρεις φοιτητές συμφώνησαν πως τα παιχνίδια απαιτούν αρκετό χρόνο παιχνιδιού προκειμένου να μπορεί κανείς να γίνει καλός σε αυτά. Το χρονικό αυτό διάστημα συνήθως καθορίζεται ανάλογα με τη δυσκολία του παιχνιδιού όπου, με βάση τις απαντήσεις των φοιτητών, μπορεί να πάρει από μια εβδομάδα μέχρι και δύο μήνες. Όλα αυτά προκειμένου να μπορεί κανείς να κερδίζει στο παιχνίδι. Οι ίδιοι θεωρούν πως δεν μπορείς να είσαι απλά μέτριος στο παιχνίδι. Σημαντικό σε αυτό το παράδειγμα είναι πως από τη φύση τους, τα παιχνίδια αυτά είναι ανταγωνιστικά (Xu et al, 2022). Οι παίκτες καλούνται να αντιμετωπίζουν άλλους παίκτες στα παιχνίδια τους πράγμα που κάνει το ίδιο το παιχνίδι μια αρένα όπου η καλύτερη ομάδα θα κερδίσει και θα επιβραβευτεί. Στη φάση αυτή, οι παίκτες αυτό-εκπαιδούνται σε καθημερινή βάση με στόχο να είναι οι καλύτεροι (Xu et al, 2022). Σύμφωνα με δύο από τους φοιτητές, το να κερδίζει κανείς σε ένα παιχνίδι είναι διασκεδαστικό. Είναι νομίζω αναμενόμενο ότι το παιχνίδι γίνεται καλύτερο όταν ο παίκτης κερδίζει και νιώθει το συναίσθημα της επίτευξης. Το πρόβλημα με τον ανταγωνισμό έρχεται όταν το παιχνίδι πλέον δεν γίνεται διασκεδαστικό λόγω της ήττας. Στο παράδειγμα αυτό, ένας από τους φοιτητές στην ερώτηση «Μπορείς να μου περιγράψεις καταστάσεις στο παιχνίδι όπου ένιωσες ότι ήθελες να σταματήσεις να παίζεις ή απλά να κάνεις ένα διάλειμα από τα παιχνίδια.» αναφέρει πως ο ίδιος δεν θέλει να συνεχίζει να παίζει όταν χάνει στα παιχνίδια του. Ο ίδιος ρίχνει ευθύνη στους συμπαίκτες του θεωρώντας πως οι ίδιοι δεν είναι καλά «εκπαιδευμένοι» στο παιχνίδι κάνοντας τους ακατάλληλους συμπαίκτες. Νιώθει πως όταν παίζει με άλλους πρέπει όλοι τους να έχουν αφιερώσει τον ίδιο χρόνο και κόπο στο παιχνίδι προκειμένου να παίζουν. Παρά αυτή του τη δυσαρέσκεια, ο ίδιος επιστρέφει ξανά στο παιχνίδι με την ίδια όρεξη για ανταγωνισμό. Προσπαθεί ενεργά να γίνεται καλύτερος με στόχο να ανταπεξέλθει με την απειρία των συμπαικτών του. Στα παιχνίδια αυτά η ομαδικότητα είναι απαραίτητη και η συμμόρφωση του κάθε παίκτη στις ανάγκες μιας ομάδας αναπόφευκτες (Algashami, 2019). Ο κάθε παίκτης πρέπει να παίζει όσο καλύτερο γίνεται το ρόλο του προκειμένου να μπορεί αυτός και η ομάδα του να νικήσει.

10 Συζήτηση

10.1 Μηχανισμοί

Στο ολοένα αναπτυσσόμενο φάσμα των Online παιχνιδιών, ορισμένοι μηχανισμοί του παιχνιδιού έχουν την ικανότητα να υπερβαίνουν τα καθιερωμένα όρια του παιχνιδιού,

αιχμαλωτίζοντας τόσο τους παίκτες που αφιερώνουν αρκετό χρόνο στα παιχνίδια όσο και άτομα που συνήθως δεν ταυτίζονται με αυτά. Το φαινόμενο αυτό αναδεικνύει τη δύναμη των καλά σχεδιασμένων μηχανισμών να προσελκύουν ένα ευρύ κοινό. Όπως ο Yee περιγράφει στην έρευνα του, οι μηχανισμοί αυτοί τραβάνε την προσοχή του κόσμου και κατηγοριοποιεί τις έννοιες της προσβασιμότητας, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της εξέλιξης με κίνητρο την ανταμοιβή και γενικότερα της όρεξης των παικτών να γίνουν μάρτυρες μιας νέας και μοναδικής ιστορίας στο παιχνίδι (Yee, 2006b). Αυτοί είναι οι Μηχανισμοί που φαίνεται να συμβάλλουν στην ακατάπαυστη ενασχόληση του παίκτη με τα Online παιχνίδια. Αντλώντας από την δουλειά του Yee για τη ψυχολογία των παιχνιδιών, παρατηρήθηκε πως οι Μηχανισμοί των παιχνιδιών έχουν τη δυνατότητα να τραβήξουν την προσοχή τόσο από τους τακτικούς παίκτες αλλά τόσο και από αυτούς που δεν παίζουν συχνά. Η έννοια των κινήτρων στα Online παιχνίδια ρίχνει φως στους ελκυστικούς αυτούς Μηχανισμούς. Αξιοποιώντας αυτά τα κίνητρα, οι σχεδιαστές παιχνιδιών δημιουργούν εμπειρίες που βρίσκουν βαθιά απήχηση τόσο στους παίκτες όσο και στους μη παίκτες, δημιουργώντας ένα κοινό έδαφος στον κόσμο του παιχνιδιού.

10.2 Σχέσεις

Δίνοντας έμφαση στις παραπάνω παρατηρήσεις, φαίνεται πως τα Online παιχνίδια έχουν δημιουργήσει μια δικιά τους κοινότητα που αποτελείται από τους ίδιους τους παίκτες. Με τον αριθμό των παικτών εντός των παιχνιδιών να είναι μεγάλος υπάρχει κάτι που μας κάνει εντύπωση. Στους εικονικούς χώρους των Online παιχνιδιών αναδύεται ένα περίεργο φαινόμενο και αυτό είναι η προφανής έλλειψη ενδιαφέροντος, τόσο των παικτών όσο και των μη παικτών, για την δημιουργία ουσιαστικών σχέσεων μέσα σε αυτά τα ψηφιακά τοπία. Ενώ τα διαδικτυακά παιχνίδια παρέχουν άφθονες ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση και συνεργασία, οι λόγοι πίσω από αυτή την αντιληπτή αδιαφορία φαίνεται να είναι πολύπλευρη και έχει τις ρίζες τους σε ψυχολογικούς, κοινωνικούς και ατομικούς παράγοντες. Αντλώντας πληροφορίες από την έρευνα του Yee και άλλες σχετικές πηγές, μπορούμε να αποκαλύψουμε τις πολυπλοκότητες που συμβάλλουν στην προφανή αδιαφορία για τη δημιουργία σχέσεων στα διαδικτυακά παιχνίδια. Ένα ενδεχόμενο, με βάση των αποτελεσμάτων της έρευνας μας θα μπορούσε να είναι η καθλωτική φύση των διαδικτυακών παιχνιδιών. Τα παιχνίδια με τα κίνητρα τους για την επίτευξη της μέγιστης απόδοσης των παικτών μπορούν να στρέψουν την προσοχή των παικτών προς το παιχνίδι που είναι προσανατολισμένο στο έργο και όχι στις διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις και γενικότερα στη διασκέδαση των παικτών. Βασισμένοι στην έρευνα του Yee, αιτιολογούμε το φαινόμενο αυτό στο ότι παίκτες συχνά δίνουν προτεραιότητα στα επιτεύγματα και την πρόοδο στο πλαίσιο των μηχανισμών του παιχνιδιού, υποβιβάζοντας έτσι τις κοινωνικές σχέσεις σε δευτερεύοντα ρόλο (Yee, 2006b). Ο ανταγωνιστικός χαρακτήρας και η συνεχή ανατροφοδότηση των παικτών με νέα καθήκοντα εντός των Online παιχνιδιών μπορεί να ενισχύσει την αίσθηση υποχρεωτικής επίτευξης στόχων, αποσπώντας την προσοχή από την οικοδόμηση σχέσεων και τη ευχαρίστηση του να παίζει κανείς το παιχνίδι για να διασκεδάσει. Κάτι άλλο που θα μπορούσε να συμβάλλει στην αδράνεια των παικτών στην δημιουργία νέων σχέσεων εντός των παιχνιδιών θα μπορούσε να είναι ο περιορισμένος χρόνος παιχνιδιού. Ο τρόπος ζωής ενός φοιτητή, που χαρακτηρίζεται από πολυάσχολα προγράμματα και διάφορες υποχρεώσεις, μπορεί να περιορίζει τον χρόνο που οι παίκτες μπορούν να διαθέσουν στα διαδικτυακά παιχνίδια. Έτσι ενδέχεται οι παίκτες να δίνουν προτεραιότητα στο να παίζουν το παιχνίδι όσο πιο αποτελεσματικά γίνεται έναντι της κοινωνικοποίησης τους. Τόσο οι τακτικοί παίκτες όσο και οι μη παίκτες μπορεί να διαλέγουν παιχνίδια που εξελίσσονται γρήγορα τα οποία να επικεντρώνονται στην επίτευξη στόχων αντί να επενδύουν χρόνο στην ανάπτυξη και διατήρηση σχέσεων στα Online παιχνίδια.

10.3 Δέσμευση

Ολοκληρώνοντας την έρευνα μας με την χαμηλή Δέσμευση (Engagement) των παικτών, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στους παίκτες που παίζουν συχνότερα, θέλουμε να προσδιορίσουμε αυτό το αλλόκοτο φαινόμενο. Αυτό το εν λόγω ζήτημα μας προβληματίζει όσον αφορά τις υποκείμενες δυναμικές που επιτρέπουν παρατεταμένες περιόδους παιχνιδιού χωρίς να προάγουν την επιθυμητή προσήλωση. Αναφερόμαστε στο ότι οι παίκτες ενώ παίζουν για πολλές ώρες, δεν φαίνεται να είναι και τόσο ενθουσιασμένοι για το παιχνίδι. Αρκετοί παράγοντες μπορούν να συμβάλλουν σε αυτή την κατάσταση επιφανειακής εμπλοκής και του παρατεταμένου παιχνιδιού. Ένας από τους κύριους παράγοντες που συμβάλλουν στην επιφανειακή εμπλοκή είναι η επικράτηση της ρουτίνας και της συνήθειας στα Online παιχνίδια. Πολλά παιχνίδια ενσωματώνουν επαναλαμβανόμενες δραστηριότητες που μπορούν να οδηγήσουν τους παίκτες να εμπλακούν στο παιχνίδι με μηχανικό τρόπο, χωρίς ενεργό γνωστική ή συναισθηματική εμπλοκή. Αυτό μπορεί να παρατηρηθεί σε παιχνίδια που απαιτούν από τους παίκτες να εκτελούν μονότονες ενέργειες, οι οποίες συνήθως είναι επαναλαμβανόμενες, για ανταμοιβές εντός του παιχνιδιού οδηγώντας τελικά σε μια αίσθηση αλληλεπίδρασης με γνώμονα τη ρουτίνα. Μια ρουτίνα η οποία επικεντρώνεται στην ολοκλήρωση των καθηκόντων του παίκτη εντός των Online παιχνιδιών.

Ένα άλλο ενδεχόμενο που οι παίκτες δεν παρουσιάζουν αυξημένα ποσοστά Δέσμευσης μπορεί να οφείλεται στην πίεση για συμμόρφωση με τα κοινωνικά πρότυπα του παιχνιδιού ή ακόμα και για την υποχρεωτική εκπλήρωση ορισμένων αποστολών εντός του παιχνιδιού. Τα παραπάνω δεδομένα περιγράφουν την επιφανειακή εμπλοκή του παίκτη με το παιχνίδι. Ο φόβος του παίκτη να χάσει γεγονότα εντός του παιχνιδιού ή να μείνει πίσω από τους συμπαίκτες του μπορεί να τον εξαναγκάσει να επενδύσει περισσότερο χρόνο από ό,τι πραγματικά επιθυμούσε. Αυτή η εξωτερική πίεση δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου το παιχνίδι αποκόπτεται από την προσωπική απόλαυση και τα εσωτερικά κίνητρα, οδηγώντας σε μια μη ικανοποιητική εμπλοκή. Το φαινόμενο αυτό είναι γνωστό και ως “Fear Of Missing Out” ([Andrew et al. 2013](#)). Το φαινόμενο αυτό θα μπορούσε να οριστεί ως μια πανταχού παρούσα ανησυχία ότι κάποιοι άλλοι παίκτες μπορεί να έχουν ενθαρρυντικές για τον εαυτό τους εμπειρίες από τις οποίες αυτός απουσιάζει, και χαρακτηρίζεται από την επιθυμία να παραμένει κανείς συνεχώς συνδεδεμένος με ό,τι κάνουν οι άλλοι. Σε αυτή τη φάση ο παίκτης μπορεί να νιώσει μια διάχυτη ανησυχία ότι οι άλλοι παίκτες μπορεί να έχουν επιβραβεύτηκες εμπειρίες από τις οποίες ο ίδιος δεν είναι παρών. Αυτές οι προοπτικές υποδηλώνουν ότι το Online παιχνίδι προσφέρει μια διέξοδο για κοινωνικές και συναισθηματικές απελπισίες. Ο παίκτης σε αυτή τη φάση θυσιάζει τον ελεύθερο του χρόνο για να ολοκληρώσει τα καθήκοντα του με το ενδεχόμενο να αποκτήσει μια επιβράβευση που θα είναι στο παιχνίδι για ένα μικρό χρονικό διάστημα. Ο περιορισμένος χρόνος που δίνεται στον παίκτη να αποκτήσει τις ενδεχόμενες επιβραβεύσεις σε συνδυασμό με την δυσκολία εκπλήρωσης των αποστολών βάζει τον παίκτη σε μια κατάσταση όπου ενθαρρύνει το εξαναγκαστικό παιχνίδι. Έτσι λοιπόν φαίνεται ότι ο φόβος της απώλειας θα μπορούσε να λειτουργήσει ως ένας σημαντικός ρόλος στη σύνδεση της ατομικής ποικιλομορφίας σε παράγοντες όπως η ικανοποίηση ψυχολογικών ψευδών-αναγκών, η συνολική διάθεση και η γενική ικανοποίηση του παίκτη με την εμπλοκή του στα Online παιχνίδια. Γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε πως οι τα καθήκοντα του παίκτη πρέπει να είναι ενδιαφέρον προκειμένου ο παίκτης να συνεχίζει να παίζει.

Ακόμη, το φαινόμενο της Απόδρασης (Escapism) παίζει καθοριστικό ρόλο στην ενθάρρυνση της επιφανειακής εμπλοκής. Πολλοί παίκτες καταφεύγουν από τους στρεσογόνους παράγοντες της πραγματικής ζωής βυθίζοντας τους εαυτούς τους σε εικονικούς κόσμους, με χρήση των Online παιχνιδιών ως μέσο απόσπασης της προσοχής και όχι ως μέσο πραγματικής εμπλοκής.

Σε αυτό το σενάριο, το παιχνίδι χρησιμεύει ως προσωρινή διαφυγή, προσφέροντας έναν τρόπο να περάσει η ώρα χωρίς να προωθείται μια βαθιά σύνδεση μεταξύ του παίκτη και του περιβάλλοντος του παιχνιδιού (Yee, 2006b). Ο παράγοντας της Απόδρασης είναι σημαντικός στην έρευνα μας καθώς και οι τακτικοί παίκτες καθώς και οι παίκτες που παίζουν ελάχιστα τείνουν να χρησιμοποιούν τα παιχνίδια ως ένα μέσο διαφυγής από την πραγματικότητα. Σε αυτή τη φάση οι παίκτες ενδέχεται να παίζουν είτε γιατί θέλουν να περάσουν τον ελεύθερο τους χρόνο χαλαρά παίζοντας παιχνίδια είτε γιατί είναι συναισθηματικά φορτισμένοι και θέλουν να ξεδώσουν κάπου αυτά τα αρνητικά συναισθήματα.

11 Συμπεράσματα

11.1 Ποσοτική και Ποιοτική έρευνα

11.1.1 Κίνητρα για παιχνίδι

Με ποσοστά παικτών να ανέρχεται πολύ πιο πάνω από το 50% οι ερωτηθέντες εκφράζουν μια προσωπική ικανοποίηση και ευχαρίστηση στις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Στην κατηγορία των Μηχανισμών, το 70% των παικτών επιθυμούν να βελτιστοποιούν τις επιδόσεις τους στο παιχνίδι (ερώτηση 15) ενώ το 63% των παικτών θέλουν να μάθουν γενικά για το παιχνίδι και πως λειτουργεί (ερώτηση 20).

Η Απόδραση από τις ακαδημαϊκές ή και επαγγελματικές υποχρεώσεις έρχεται να περιγράψει την ανάγκη του παίκτη να παίζει για να ξεσκάσει από τα προβλήματα του (ερώτηση 24) με το ποσοστό των φοιτητών να ανέρχεται στο 75%. Βλέπουμε πως και η Απόδραση είναι ένα σημαντικό Κίνητρο για παιχνίδι. Ενώ χαμηλότερα ποσοστά της τάξης 30% με 37% παρατηρήθηκαν στην αποφυγή αρνητικών συναισθημάτων και αποφυγής της πραγματικής ζωής αντίστοιχα.

Τέλος, η κατηγορία της Σχέσεις δεν φαίνεται να παρακινεί τους ερωτηθέντες για παιχνίδι. Το 18% των ερωτηθέντων επιθυμούν να παίξουν και να συναναστραφούν με άλλους απλά για να ξεχαστούν (ερώτηση 6). Ενώ μόνο το 12% δημιουργούν μακροπρόθεσμες σχέσεις εντός των εικονικών κόσμων (ερώτηση 4) και τέλος το 5% των παικτών φαίνεται να ανοίγονται συναισθηματικά με τους άλλους παίκτες (ερώτηση 5).

Τα παιχνίδια, με βάση τις Συνεντεύξεις, έχουν καταφέρει να εισχωρήσουν στα σπίτια των παικτών και έχουν διεκδικήσει μια θέση στην καθημερινότητα τους. Με έμμεσο τρόπο έχουν αποκτήσει την αφοσίωση του παίκτη ως έναν εύκολο και γρήγορο τρόπο διασκέδασης. Και ενώ οι ίδιες οι εταιρίες προσπαθούν να παραμείνουν στην αγορά κρατώντας το παιχνίδι τους ζωντανό, καταφεύγουν σε μηχανισμούς που, στη χειρότερη περίπτωση, ενθαρρύνουν την κατάχρηση. Ο ανταγωνισμός και η συνεχή απαραίτητη αυτοβελτίωσης του παίκτη σε συνδυασμό με τον ανταγωνισμό φαίνεται είναι η αυτό που κρατάει το παιχνίδι ζωντανό. Ο κάθε παίκτης μπορεί ανά πάσα στιγμή να βελτιωθεί όποτε η διάρκεια ζωής του παίκτη εξαρτάται από την όρεξη, την αφοσίωση και τη σκληρή δουλειά του παίκτη να γίνει καλύτερος.

11.1.2 Εθιστικές συμπεριφορές παιχνιδιού

Βασισμένοι στην ποσοτική έρευνα μπορούμε να πούμε πως παραπάνω από το 70% των παικτών παρουσιάζει υγιή πρότυπα παιχνιδιού στην κατηγορία της Εξάρτησης. Οι παίκτες φαίνεται να έχουν αρκετά μεγάλο έλεγχο στο χρόνο που αφιερώνουν στο παιχνίδι. Αυτό όμως που προσέξαμε για άλλη είναι πως το 27% των παικτών, μια φορά, έχουν την ανάγκη για διαφυγή από τα προβλήματα της καθημερινότητας (ερώτηση 27) ενώ το 11% των ερωτηθέντων εκφράζουν πως θέλουν να παίξουν για να ξεχνιούνται από τα ζητήματα της καθημερινότητας τους.

Όσο αφορά την κατηγορία του Παθολογικού παιχνιδιού, οι παίκτες φαίνεται να παρουσιάζουν χαμηλά επίπεδα Εθισμού καθώς μόνο το 3% με 7% φαίνεται να βιώνουν αρνητικές επιπτώσεις επειδή παίζουν παιχνίδια. Τα παιχνίδια είναι κάτι το διασκεδαστικό για αυτούς και οι ίδιοι τα επιλέγουν σαν ένα μέσο ψυχαγωγίας όποτε αυτοί θέλουν. Ενώ ένα μικρό ποσοστό των ερωτηθέντων εξέφρασε πως σκέφτεται για τα παιχνίδια όταν δεν παίζουν (ερώτηση 30).

11.1.3 Δέσμευση στα παιχνίδια

Στην κατηγορία της Ζωτικότητας, το 68% των παικτών εκφράζουν έντονα την χαρά τους όταν πετυχαίνουν τους στόχους τους στο παιχνίδι (ερώτηση 21) και πως οι ίδιοι θα μπορούσαν να παίξουν περισσότερες ώρες (ερώτηση 10) για να βελτιώσουν τις αποδόσεις τους στο παιχνίδι (ερώτηση 23). Παρόλα αυτά το 65% των ερωτηθέντων εξέφρασε πως δεν έχουν την πνευματική αντοχή για να συνεχίζουν να παίζουν περισσότερο (ερώτηση 25).

Για την κατηγορία της Αφοσίωσης, οι ερωτηθέντες παίκτες φαίνεται να αντλούν μεγάλη χαρά από τα διαδικτυακά παιχνίδια και τις προκλήσεις που τους προσφέρουν (ερώτηση 8) με το 64% των παικτών να νιώθει υπερηφάνεια για τα κατορθώματά τους (ερώτηση 22). Παρόλα αυτά

μόνο το 20% των ερωτηθέντων φαίνεται να βλέπει το παιχνίδι σαν μια πράξη γεμάτη ουσία και νόημα (ερώτηση 29).

Ολοκληρώνοντας την κατηγορία της Δέσμευσης με τη συνιστώσα της Αφομοίωσης, το 74% των παικτών φαίνεται να χάνει την αίσθηση του χρόνου όταν παίζουν (ερώτηση 7) και πως το 59% των παικτών απολαμβάνουν την εμπειρία τους στο παιχνίδι (ερώτηση 11). Ενώ μόνο το 21% των παικτών δυσκολεύεται να σταματήσει να παίζει.

Από την Ποιοτική έρευνα συμπεράναμε πως πρέπει να επαγρυπνούμε και να αναγνωρίζουμε τα σημάδια προβληματικής συμπεριφοράς στα διαδικτυακά παιχνίδια. Σε αυτά μπορεί να περιλαμβάνονται η υπερβολική ενασχόληση με το παιχνίδι, η απομόνωση από την πραγματική ζωή, η μείωση των κοινωνικών δραστηριοτήτων και ο αυξημένος εκνευρισμός πριν, μετά ή και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες, χωρίς να το καταλαβαίνουν τις περισσότερες φορές, αφιερώνουν ολοένα και περισσότερο χρόνο σε μια δραστηριότητα η οποία πρέπει να είναι χαλαρή και διασκεδαστική γιατί ακριβώς είναι ένα παιχνίδι. Τα παιχνίδια, από το σχεδιασμό τους, χρησιμοποιούν ψυχολογικές μεθόδους ενθαρρύνοντας το εξαναγκαστικό παιχνίδι. Ένα παιχνίδι που στην αρχή ξεκινάει σαν κάτι το διασκεδαστικό και καταλήγει να γίνεται μια δουλειά η οποία θέλει τον παίκτη της να «εργάζεται» σκληρά στο παιχνίδι. Κάθε τι που κάνει ο παίκτης στο παιχνίδι πρέπει να είναι παραγωγικό κάνοντας τον έναν πιο αποδοτικό παίκτη.

11.1.4 Ομαδοποιήσεις με βάση τα Δημογραφικά στοιχεία

Τόσο από την ομαδοποίηση κατά Ηλικία όσο και κατά το Φύλο, δεν παρατηρήθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές. Αυτό μας υποδηλώνει πως η Ηλικία και το Φύλο δεν παίζουν κάποιο ρόλο σε καμία από τις κατηγορίες των Κινήτρων, του Εθισμού και της Δέσμευσης.

Σημαντική διαφορά όμως διαπιστώθηκε στην ομαδοποίηση κατά Ώρες παιχνιδιού ανά εβδομάδα. Από την Ανάλυση των δεδομένων διαπιστώθηκε πως όλες οι συνιστώσες της Δέσμευσης όπου και είναι η Ζωτικότητα, η Αφοσίωση και η Αφομοίωση επηρεάζονται ανάλογα με τις ώρες παιχνιδιού. Σε γενικές γραμμές, όσο πιο πολύ παίζει ο παίκτης τόσο πιο μεγάλη γίνεται η Δέσμευση του με τα παιχνίδια. Ενώ στην κατηγορία του Εθισμού, μόνο η συνιστώσα του Παθολογικού παιχνιδιού φαίνεται να επηρεάζεται από τις ώρες παιχνιδιού. Στα αποτελέσματα μας είδαμε και πάλι πως όσο περισσότερο παίζει ο παίκτης τόσο πιο πολύ εμφανίζει εθιστικές συμπεριφορές στα διαδικτυακά παιχνίδια.

Είναι σημαντικό να λαμβάνουμε υπόψη μας τους μηχανισμούς κινήτρων που ενσωματώνονται σε αυτά τα παιχνίδια, καθώς έχουν σημαντικό αντίκτυπο στη δέσμευση των παικτών και, σε ορισμένες περιπτώσεις, να αναδείξουν την πιθανότητα εθιστικής συμπεριφοράς. Από τις απαντήσεις των ερωτηθέντων στις Συνεντεύξεις παρατηρήσαμε πως με την επίτευξη στόχων ή την απόκτηση ανταμοιβών οι παίκτες αυξάνουν την προθυμία τους να συνεχίσουν να παίζουν ενώ οι εταιρείες παιχνιδιών διατηρούν το ενδιαφέρον των παικτών και σαν αποτέλεσμα αυξάνουν τον χρόνο που μπορεί να αφιερώσει ο παίκτης στο παιχνίδι. Τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν φτάσει σε σημείο να δίνουν εξωγενή κίνητρα στον παίκτη για να παίζει. Όμως αυτό το παιχνίδι κρύβει τον σκληρό κόπο και την πειθάρχηση του παίκτη. Πρέπει πρώτα να γίνει κανείς ένας αποτελεσματικός και αποδοτικός παίκτης προτού ξεκινήσει να πει ότι θα παίζει για να διασκεδάσει. Η συνεχή εξέλιξη σε συνδυασμό με την απαίτηση για συνεχή βελτίωση στο παιχνίδι φαίνεται να έχει αρνητικές επιπτώσεις τόσο σωματικές όσο και ψυχολογικές στον παίκτη. Οι εν λόγω μηχανισμοί Επιβράβευσης και Προόδου που χαρακτηρίζει τα παιχνίδια μπορεί να επιφέρουν προβληματική συμπεριφορά, καθώς οι παίκτες μπορεί να αποκτήσουν εμμονή με το παιχνίδι και να παραμελήσουν άλλες σημαντικές δραστηριότητες στη ζωή τους.

11.2 Περιορισμοί έρευνας.

Φυσικά για μια έρευνα να είναι όσο πιο κοντά στα ζητήματα που μελετάμε υπάρχει ανάγκη για μεγαλύτερη και πιο ποικιλόμορφη ομάδα ερωτηθέντων για την έρευνα. Το τρέχον δείγμα, αν και πολύτιμο, παρουσίασε περιορισμούς όσον αφορά την αντιπροσώπευση του πλήρους φάσματος των παικτών που παίζουν σε καθημερινή βάση. Τα αποτελέσματα της διπλωματικής έρευνας είναι απλά ενδεικτικά και εστίασαν σε φοιτητές πανεπιστημίου.

Με τη διεύρυνση του μεγέθους του δείγματος και την ενσωμάτωση συμμετεχόντων, με διάφορα δημογραφικά χαρακτηριστικά υπόβαθρα και συνήθειες παιχνιδιού, η μελέτη θα μπορούσε να αποδώσει ένα πιο ολοκληρωμένο σύνολο δεδομένων. Οδηγώντας τελικά σε ένα πιο συγκεκριμένο και καλά ενημερωμένο συμπέρασμα σχετικά με τους στόχους και τα ευρήματα της έρευνας. Τα εργαλεία της διπλωματικής (Κίνητρα, Δέσμευση, Εθισμός) περιλαμβάνουν πολύπλοκες σχέσεις με διάφορες πτυχές της ζωής του ατόμου μαζί με τα κίνητρα που κρύβονται πίσω από το ίδιο το παιχνίδι. Αυτό απαιτεί ολοκληρωμένη συγκριτική έρευνα για την εξαγωγή οριστικών συμπερασμάτων. Έχοντας αναφέρει τα παραπάνω, γίνεται ξεκάθαρη η σημασία της προσέγγισης του θέματος της υπερβολικής εμπλοκής του παίκτη με τα παιχνίδια, των παρακινητικών μηχανισμών και του εθισμού στα διαδικτυακά παιχνίδια..

Βιβλιογραφία – Αναφορές - Διαδικτυακές Πηγές

Abdelrahman, M. (2022). The Indefatigable Worker: From Factory Floor to Zoom Avatar. *Critical Sociology*, 48(1), 75–90. <https://doi.org/10.1177/0896920521990739>

Algashami, A.; Vuillier, L.; Alrobai, A.; Phalp, K.; Ali, R. Gamification Risks to Enterprise Teamwork: Taxonomy, Management Strategies and Modalities of Application. *Systems* 2019, 7, 9. <https://doi.org/10.3390/systems7010009>

American Psychiatric Association (2000). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed., Text Revision). Washington, DC: Author.

Bartle RA. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis Ind: New Riders Pub; 2004.

Bartle, R. A. (2010). From MUDs to MMORPGs: The history of virtual worlds. *International handbook of internet research*, 23-39.

Beck, J.C., Wade M.,(2004),*Got Game: How the Gamer Generation is Reshaping Business Forever*, Harvard Business School Press

Beeke, M. (2022, August 9). Where Will They Learn to Work? Teaching Children a Lost Ethic. *DesiringGod*. <https://www.desiringgod.org/articles/where-will-they-learn-to-work>

Belmas, E. (2021). The origins of the gamification process: The case of pre-industrial societies. In *The Gamification of Society*. <https://doi.org/10.1002/9781119821557.ch3>

Blakey, A.D.D. Top MMOs in 2021. Available online: <https://mmo-population.com/top/2023> (accessed on 30 May 2023).

Böffel C, Würger S, Müsseler J, Schlittmeier SJ. Character Customization With Cosmetic Microtransactions in Games: Subjective Experience and Objective Performance. *Front Psychol*. 2022 Jan 4;12:770139. doi: 10.3389/fpsyg.2021.770139. PMID: 35058842; PMCID: PMC8765231.

Booth, R. (2009, February 12). Video games are good for children - EU report. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2009/feb/12/computer-games-eu-study>

Bostan, B., Yönet, Ö., Sevdimaliyev, V. (2020). Empathy and Choice in Story Driven Games: A Case Study of Telltale Games. In: Bostan, B. (eds) *Game User Experience And Player-Centered Design*. International Series on Computer Entertainment and Media Technology. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7_16

Braithwaite, A. (2018). WoWing alone: The evolution of “multiplayer” in World of Warcraft. *Games and Culture*, 13(2), 119-135.

Carli, S. (2021). Play a Little! Aristotle on Eutrapelia. *The Review of Metaphysics*, 74(4), 465–495. <https://doi.org/10.1353/rvm.2021.0000>

Castronova, Edward, *On Virtual Economies* (July 2002). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=338500> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.338500>

Connelly, L. M. (2021). Introduction to analysis of variance (ANOVA). *Medsurg Nursing*, 30(3), 218-158.

Crenshaw, Nicole & LaMorte, Jaclyn & Nardi, Bonnie. (2017). "Something We Loved That Was Taken Away": Community and Neoliberalism in World of Warcraft. 10.24251/HICSS.2017.247.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. In *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>

Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325–346. https://doi.org/10.1207/s15326985ep2603&4_6

Devers KJ, Frankel RM. Study design in qualitative research--2: Sampling and data collection strategies. *Educ Health (Abingdon)*. 2000;13(2):263-71. doi: 10.1080/13576280050074543. PMID: 14742088.

Dibbell, J. (2003). Owned. *Intellectual property in the age of dupers, gold farmers, eBayers, and other enemies of the virtual state*, 13-15.

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2006). Building an MMO with mass appeal: A look at gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 281-317.

Sanchez, J. (2009). A social history of virtual worlds. *Library Technology Reports*, 45(2), 9-13.

Elliott, V. (2018). Thinking about the Coding Process in Qualitative Data Analysis. *The Qualitative Report*, 23(11), 2850-2861. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3560>

Freire, P. (2000). Pedagogy of the oppressed (30th anniversary ed.). In *The Community Performance Reader*.

Freudenberger, H. J. (1974). Staff burn-out. *Journal of social issues*, 30(1), 159-165.

George, T. (2022). Types of Interviews in Research | Guide & Examples. *Scribbr*. <https://www.scribbr.com/methodology/interviews-research/>

George, T. (2022a). Semi-Structured Interview | Definition, Guide & Examples. *Scribbr*. <https://www.scribbr.com/methodology/semi-structured-interview>

George, T. (2022b). Structured Interview | Definition, Guide & Examples. *Scribbr*. <https://www.scribbr.com/methodology/structured-interview/>

George, T. (2022c). Unstructured Interview | Definition, Guide & Examples. *Scribbr*. <https://www.scribbr.com/methodology/unstructured-interview/>

Guest, D. (2014). Employee engagement: a sceptical analysis. *Journal of Organizational Effectiveness*, 1(2). <https://doi.org/10.1108/JOEPP-04-2014-0017>

Hancock, B., Ockleford, E., & Windridge, K. (2001). An introduction to qualitative research. London: Trent focus group.

Hoepfl, M. C. (1997). Choosing qualitative research: A primer for technology education researchers. Volume 9 Issue 1 (fall 1997).

Hox, J. J., & Boeije, H. R. (2005). Data collection, primary versus secondary.

Ismail, S. A. (2015). My research journey: why do i choose the qualitative methodology over the quantitative one?. *Journal of Information and Knowledge Management (JIKM)*, 5(1), 85-90.

Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. K. (2015). Likert scale: Explored and explained. *British journal of applied science & technology*, 7(4), 396.

Kahn, W. A. (1990). Psychological conditions of personal engagement and disengagement at work. *Academy of management journal*, 33(4), 692-724. (Kahn, 1990)

Kealy, M. J., & Turner, R. W. (1993). A test of the equality of closed-ended and open-ended contingent valuations. *American journal of agricultural economics*, 75(2), 321-331. (Kealy, 1993)

Kim, Tae Wan. (2015). Gamification Ethics: Exploitation and Manipulation. 10.13140/RG.2.1.2672.4321

KIMBERLY S. YOUNG. Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*. Jan 1998.237-244.

Lay, S. Le, Savignac, E., Lénel, P., & Frances, J. (2021). The Gamification of Society. In *The Gamification of Society*. <https://doi.org/10.1002/9781119821557>

Liu, H., Choi, M., Kao, D., & Mousas, C. (2023). Synthesizing game levels for collaborative gameplay in a shared virtual environment. *ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems*, 13(1), 1-36.

Lofland J. & Lofland L. H. (1995). *Analyzing social settings : a guide to qualitative observation and analysis* (3rd ed.). Wadsworth.

Lombardini, J. (2013). Civic Laughter: Aristotle and the Political Virtue of Humor. *Political Theory*, 41(2). <https://doi.org/10.1177/0090591712470624>

Maggiorini, D., Ripamonti, L., & Panzeri, S. (2013, September). Follow the leader: a scalable approach for realistic group behavior of roaming NPCs in MMO games. In *ECAL 2013: The Twelfth European Conference on Artificial Life* (pp. 706-712). MIT press. (Maggiorini, 2013)

Mark Andrejevic (2002) The work of being watched: interactive media and the exploitation of self-disclosure, *Critical Studies in Media Communication*, 19:2, 230-248, DOI: 10.1080/07393180216561

McGonigal, J. (2007). The puppet master problem: Design for real-world, mission-based gaming. Second person: Role-playing and story in games and playable media, 154-170.

Mekler, Elisa & Brühlmann, Florian & Tuch, Alexandre & Opwis, Klaus. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*. 71. 10.1016/j.chb.2015.08.048.

Mollick, Ethan R. and Rothbard, Nancy, Mandatory Fun: Consent, Gamification and the Impact of Games at Work (September 30, 2014). The Wharton School Research Paper Series, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2277103>

Mortensen, Torill Elvira. "WoW is the new MUD: Social gaming from text to video." *Games and Culture* 1.4 (2006): 397-413.

OECD (2005-05-12), "Online Computer and Video Games", OECD Digital Economy Papers, No. 98, OECD Publishing, Paris. <http://dx.doi.org/10.1787/232164517856>

Pearse, Noel. (2011). Deciding on the scale granularity of response categories of likert type scales: The case of a 21-point scale. *Electronic Journal of Business Research Methods*. 9. 159-171.

Piazza, A., & Abrahamson, E. (2020). Fads and Fashions in Management Practices: Taking Stock and Looking Forward. *International Journal of Management Reviews*, 22(3), 264–286. <https://doi.org/10.1111/ijmr.12225>

Prisner, E. (2014). *Game theory through examples* (Vol. 46). American Mathematical Soc.

Reynaldo, C., Christian, R., Hosea, H., & Gunawan, A. A. S. (2021). Using Video Games to Improve Capabilities in Decision Making and Cognitive Skill: A Literature Review. *Procedia Computer Science*, 179, 211–221. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.027>

Robson, C.; McCartan, K. *Real World Research*, 4th ed.; Wiley: Chichester, UK, 2016

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.

Sayed MA, Rasel MSR, Habibullah AA, Hossain MM (2021). Prevalence and underlying factors of mobile game addiction among university students in Bangladesh. *Global Mental Health* 8, e35, 1–10

Schaufeli, W. B., Bakker, A. B., & Salanova, M. (2006). *The Measurement of Work Engagement With a Short Questionnaire*. *Educational and Psychological Measurement*, 66(4), 701–716.

Schaufeli, W. B., Bakker, A. B., & Salanova, M. (2006). *Utrecht Work Engagement Scale-9 (UWES-9)* [Database record]. APA PsycTests. (Schaufeli and Bakker, 2006)

Schaufeli, W. B., Leiter, M. P., & Maslach, C. (2009). *Burnout: 35 years of research and practice*. *Career Development International*, 14(3), 204–220.

Siemens, J. C., Smith, S., Fisher, D., Thyroff, A., & Killian, G. (2015). Level Up! The Role of Progress Feedback Type for Encouraging Intrinsic Motivation and Positive Brand Attitudes in Public versus Private Gaming Contexts. *Journal of Interactive Marketing*, 32(1), 1–12.
<https://doi.org/10.1016/j.intmar.2015.07.001>

Skinner, B. F. (1938). *The behavior of organisms: an experimental analysis*. Appleton-Century.

Sourmelis, T., Ioannou, A., & Zaphiris, P. (2017). Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) and the 21st century skills: A comprehensive research review from 2010 to 2016. *Computers in Human Behavior*, 67, 41-48.

Statistics, L. (2018). Independent-samples t-test.

Storey, J., Wright, P. M., & Ulrich, D. O. (2008). The routledge companion to strategic human resource management. In *The Routledge Companion to Strategic Human Resource Management*.
<https://doi.org/10.4324/9780203889015>

Stuckey HL. The first step in Data Analysis: Transcribing and managing qualitative research data. *J Soc Health Diabetes* 2014;2:6-8.

Teherani, A., Martimianakis, T., Stenfors-Hayes, T., Wadhwa, A., & Varpio, L. (2015). Choosing a qualitative research approach. *Journal of graduate medical education*, 7(4), 669-670.

Tejeiro Salguero RA, Morán RM. Measuring problem video game playing in dolescents. *Addiction*. 2002 Dec;97(12):1601-6. doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00218.x. PMID: 12472644.

Tomai, E., Salazar, R., & Salinas, D. (2012). A MMORPG Prototype for Investigating Adaptive Quest Narratives and Player Behavior. In *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*. ACM.

Uhlener, L. M., Matser, I. A., Berent-Braun, M. M., & Flören, R. H. (2015). Linking bonding and bridging ownership social capital in private firms: Moderating effects of ownership–management overlap and family firm identity. *Family Business Review*, 28(3), 260-277. (Uhlener et el, 2015)

Vannatta, S. (2012). The Protestant Ethic and the Spirit of Sport: How Calvinism and Capitalism Shaped America's Games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 6(1), 90–94.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2011.652662>

Wang HY, Cheng C. The Associations Between Gaming Motivation and Internet Gaming Disorder: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Ment Health*. 2022 Feb 17;9(2):e23700. doi: 10.2196/23700. PMID: 35175204; PMCID: PMC8895288.

Wang, H., & Sun, C. T. (2011, September). Game reward systems: Gaming experiences and social meanings. In DiGRA conference (Vol. 114).

Williams, C. (2007). Research Methods. *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 5(3).
<https://doi.org/10.19030/jber.v5i3.2532>

Woodcock, J., & Johnson, M. R. (2018). Gamification: What it is, and how to fight it. *The Sociological Review*, 66(3), 542–558. <https://doi.org/10.1177/0038026117728620>

Xu H, Ge S, Yuan F. Research on the Mechanism of Influence of Game Competition Mode on Online Learning Performance. *Behavioral Sciences*. 2022; 12(7):225. <https://doi.org/10.3390/bs12070225>

Yee, N. (2006a). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and culture*, 1(1), 68-71.

Yee, N. (2006b). The psychology of MMORPGs: Emotional investment, motivations, relationship formation, and problematic usage. In *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual* (pp. 187-207). Springer.

Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us—And How They Don't*. Yale University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt5vkvsj>

Yee, Nick. (2007). Motivations for Play in Online Games. *Cyberpsychology & behavior : the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*. 9. 772-5. 10.1089/cpb.2006.9.772.

Παράρτημα Α

Ερωτήσεις Ποσοτικής Έρευνας

1) Φύλο
2) Ηλικία
3) Πόσες ώρες τη βδομάδα παίζεις;
4) Πόσο συχνά κάνεις ουσιαστικές συζητήσεις με ανθρώπους που γνώρισες παίζοντας Online ηλεκτρονικά παιχνίδια;
5) Πόσο συχνά συζητάς με τους διαδικτυακούς σου συμπαίκτες για προσωπικά θέματα;
6) Πόσο συχνά σε έχουν στηριξει οι φίλοι που έκανες στα διαδικτυακά παιχνίδια;
7) Όταν παίζω Online παιχνίδια ο χρόνος περνάει χωρίς να το καταλάβω.
8) Με συναρπάζει να παίζω Online παιχνίδια.
9) Την ώρα που παίζω Online παιχνίδια αισθάνομαι κεφάτος και δυνατός
10) Όταν αρχίζω να παίζω είμαι ικανός να συνεχίσω για πολλή ώρα.
11) Νιώθω χαρούμενος όταν αφοσιώνομαι στο παιχνίδι.
12) Όταν παίζω, αισθάνομαι να πλημμυρίζω από ενεργητικότητα.
13) Με ενδιαφέρει να ξέρω τις λεπτομέρειες (αριθμούς και ποσοστά) που καθορίζουν τους μηχανισμούς (mechanics) του παιχνιδιού.
14) Τα Online παιχνίδια με εμπνέουν.
15) Για εμένα είναι σημαντικό, ο χαρακτήρας που έχω φτιάξει στο παιχνίδι, να είναι όσο το δυνατόν καλύτερα προσαρμοσμένος στο ρόλο του.
16) Είμαι ενθουσιασμένος όταν παίζω.
17) Αναζητώ κόλπα και συμβουλές ή ένα έτοιμο πρότυπο (template) για να σχεδιάσω τα στάδια της εξέλιξης του παιχνιδιού.
18) Το Online παιχνίδι είναι μια πρόκληση για εμένα.
19) Όταν σηκώνομαι το πρωί έχω διάθεση να παίζω.
20) Θέλω να ξέρω όσο το δυνατόν περισσότερα για τους μηχανισμούς (mechanics) και τους κανόνες του παιχνιδιού.
21) Όταν χάνω σ' ένα παιχνίδι ή δεν πετυχαίνω αυτό που ήθελα, θέλω να παίζω ξανά για να πετύχω τους στόχους μου.
22) Νιώθω περήφανος όταν τα καταφέρνω στο Online παιχνίδι.
23) Δείχνω πάντοτε επιμονή όταν παίζω ακόμα κι αν το παιχνίδι δεν πάει καλά.
24) Παίζω για να χαλαρώσω από τις υποχρεώσεις της ημέρας (δουλειά, σχολή, κ.τ.λ.);
25) Όταν παίζω έχω μεγάλη πνευματική αντοχή.
26) Είναι σημαντικό για εμένα να ξεφεύγω από τον πραγματικό κόσμο παίζοντας.
27) Όταν έχω αρνητικά συναισθήματα (π.χ. λυπημένος, θυμωμένος κ.τ.λ.) ασχολούμαι περισσότερο με τα Online παιχνίδια.
28) Όταν παίζω ξεχνώ τα πάντα γύρω μου.
29) Το να παίζω Online παιχνίδια είναι για εμένα μια δραστηριότητα ουσιαστική και γεμάτη νόημα.
30) Τις ώρες που δεν παίζω σκέφτομαι τα Online παιχνίδια (π.χ. θυμάμαι τα παιχνίδια που έπαιξα, σχεδιάζω το επόμενο παιχνίδι, κ.τ.λ.).
31) Παίζω για να αποφύγω τις σκέψεις για τα προβλήματα ή τις ανησυχίες της πραγματικής ζωής.
32) Όταν παίζω είμαι τελείως απορροφημένος στο παιχνίδι μου.
33) Όταν δεν μπορώ να παίζω είμαι ανήσυχος ή νευρικός.
34) Συνήθως δεν λέω στα μέλη της οικογένειάς μου ή τους φίλους μου ότι παίζω Online παιχνίδια
35) Αισθάνομαι πως όσο περνάει ο καιρός αφιερώνω όλο και περισσότερο χρόνο παίζοντας Online παιχνίδια.
36) Έχω δοκιμάσει να ελέγξω, να μειώσω ή να σταματήσω τα online παιχνίδια αλλά έχω αποτύχει.
37) Όταν παίζω Online, είναι δύσκολο να αποσπαστώ από το παιχνίδι.
38) Παραμελώ τις υποχρεώσεις μου (π.χ. στο σχολείο, στη δουλειά, στο σπίτι) για να παίζω online παιχνίδια.
39) Παραμελώ την φροντίδα του εαυτού μου (φαγητό, μπάνιο κ.τ.λ.) για να παίζω online παιχνίδια.

Πίνακας 26. Ερωτηματολόγιο διπλωματικής επάνω σε Κίνητρα, Δέσμευση και Προβληματικό Παιχνίδι.

Παράρτημα Β

Ηχογραφημένες Συνεντεύξεις

Παίκτης 1

ΗΜΕΡΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ: 26/05/2023

ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

ΑΚΡΩΝΥΜΑ: IN=Interviewer, PL=Player(1)

[Αρχή ηχογράφησης 00:00:02]

IN: Καλημέρα.

PL: Καλημέρα.

IN: Σήμερα θα μιλήσουμε για τα Online παιχνίδια συγκεκριμένα, βλέπω έχεις συμπληρώσει ότι παίζεις 20 με 30 ώρες την εβδομάδα και ότι παίζεις αρκετά είδη παιχνιδιών. Για πες μου τι είναι αυτό που σε έκανε να παίζεις παιχνίδια, πως ξεκίνησε;

PL: Σίγουρα ήταν κομμάτι της παιδικής ηλικίας γιατί ξεκίνησα να φτιάχνω υπολογιστές με την βοήθεια ενός μεγαλύτερου μου φίλου 5^η Δημοτικού και φυσικά ο απώτατος σκοπός ήταν για να παίζουμε παιχνίδια και να τα «Mod-άρουμε» όλα αυτά. Βρίσκαμε «Mods» και μας άρεσε γενικά να πειραματιζόμαστε. Βάζαμε φόρμουλες στα παιχνίδια και βάζαμε «Mods» άκυρα.

IN: Άρα τι θα έλεγες ότι βρίσκεις εσύ ο ίδιος ενδιαφέρον στα παιχνίδια αυτά;

PL: Παύση. Κοινωνικοποιείσαι, δηλαδή μπορείς να περάσεις καλά με φίλους σου. Εννοείται πάντα υπάρχει ο σκοπός την νίκης γιατί είναι ωραίο να κερδίζεις.

IN: Άρα για εσένα ο ανταγωνισμός είναι ένα σημαντικό κομμάτι των παιχνιδιών για εσένα;

PL: Όχι πάντα, κάποιες φορές ναι. Στα Online παιχνίδια ναι, στα offline παιχνίδια όχι τόσο.

IN: Φαντάζομαι γιατί εκεί πέρα δεν υπάρχει ο ανταγωνισμός των άλλων παικτών.

PL: Ναι. Ίσα ίσα το co-op είναι πολύ ωραίο game mode για offline παιχνίδια.

IN: Απλώς θα σε περιορίσω γιατί είμαστε πάνω στα online παιχνίδια.

IN: Πόσο καλός θα έλεγες ότι είσαι στο παιχνίδι;

PL: Δεν είμαι «καμένος». Δηλαδή αν πούμε στο counter strike είμαι gold nova 3 ή 4, παλιότερα. Δεν ξέρω αν ξέρεις τα tiers εκεί ο χαμηλότερος είναι silver 1,2,3 gold 1,2,3 και μετά έχει legendary έχει κάποια expert modes εγώ είμαι απλά καλός.

IN: Καλός, τέλεια. Και πόσο χρόνο χρειάστηκε για να φτάσεις σε αυτό το επίπεδο;

PL: Πολύς χρόνος.

IN: Και τι είναι ακριβώς αυτό που σου απαιτεί το παιχνίδι για να γίνεις καλός.

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση

PL: Επικοινωνία με τους παίκτες σου, στρατηγική. Συγχρονισμός χεριού και ματιού με ακρίβεια και αντανακλαστικά.

IN: Καταλαβαίνουμε λοιπόν πως τα παιχνίδια αυτά είναι αυστηρά καθώς ο καθένας πρέπει να παίζει το ρόλο του σωστά.

PL: Ναι

IN: Πόσο σημαντικό είναι για εσένα να προοδεύεις σε αυτά τα παιχνίδια;

PL: Λίγο

IN: Λίγο, γιατί;

PL: Γιατί ναι μεν θέλεις να κερδίζεις αλλά ο σκοπός είναι να περάσεις καλά. Μπορείς να χάσεις και να περάσεις πάλι καλά.

IN: Οκ. Θα έλεγες ότι προσπαθείς ενεργά να βελτιωθείς σε αυτά τα παιχνίδια;

PL: Ναι, βλέποντας tutorials και οδηγίες στο Youtube.

IN: Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να μάθει αυτό το παιχνίδι;

PL: Θα πω τουλάχιστον 200 ώρες.

IN: Ακριβής μπορώ να πω. 200 ώρες προκειμένου να πεις ότι καταλαβαίνεις πως λειτουργεί το παιχνίδι;

PL: 200 ώρες για να πεις ότι είσαι καλός. Για να πεις ότι καταλαβαίνεις το παιχνίδι σίγουρα καμιά εικοσαριά ώρες.

IN: Θα έλεγες ότι η πρόοδος σου σε αυτά τα παιχνίδια είναι κάτι σημαντικό για εσένα; Προσπαθείς ενεργά να γίνεις καλύτερος;

PL: Μέχρι ένα σημείο. Θα πω ότι είναι λίγο σημαντικό για εμένα. Εννοώντας ναι μεν δεν θα θυσιάσω χρόνο από τη σχολή μου και τη δουλειά μου. Ίσως λίγο χρόνο από τον ύπνο μου..

IN: Προκειμένου λοιπόν να ικανοποιήσεις τα κίνητρα σου για παιχνίδι πρέπει να φτάσεις σε κάποιο προαπαιτούμενο στάδιο του παιχνιδιού;

PL: Ναι να είσαι τουλάχιστον Average ώστε από εκεί και πέρα να έχει νόημα να ανταγωνίζεσαι. Αν μόνο χάνεις δεν έχει νόημα να συνεχίζεις να παίζεις πιστεύω.

IN: Άρα πρέπει να αφιερώσεις 200 ώρες στο παιχνίδι για να γίνεις κάποιος μέτριος προκειμένου να περάσεις καλά στο παιχνίδι. Γιατί μου είπες ότι το να χάνεις συνέχεια στο παιχνίδι δεν έχει νόημα.

PL: Ναι. Κατά κάποιον τρόπο ναι.

IN: Πόσο εύκολο ή δύσκολο είναι να πετύχεις τους στόχους σου στο παιχνίδι;

PL: Εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Θα πω ότι δεν είναι εύκολο γιατί πρέπει να παρακολουθήσεις tutorials και να ρίξεις εξάσκηση ώστε να βελτιώσεις όλους τους τομείς σου.

IN: Αρκετά ξεκάθαρος μπορώ να πω. Έχεις νιώσει πως η προσπάθεια βελτίωσης στο παιχνίδι γίνεται καμιά φορά κουραστική;

ΠΑΔΑ, Τμήμα Η&ΗΜ, Διπλωματική Εργασία, Πενταζίδης Ηλίας

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση
PL: Πάρα πολύ.

IN: Για πες μου γιατί.

PL: Επειδή μιλάμε για ομαδικά παιχνίδια δεν παίζει ρόλο μόνο η δική σου παραγωγικότητα αλλά και των υπόλοιπων παικτών. Προφανώς, όταν οι υπόλοιποι troll-άρουν σε τραβάνε προς τα κάτω στο score οπότε μπορείς να δίνεις τα πάντα και πάλι να μην είναι αρκετό.

IN: Νιώθεις ότι σε αυτό το σημείο πρέπει να προσπαθήσεις περισσότερο ή να σταματήσεις το παιχνίδι;

PL: Σταματάω.

IN: ΟΚ. Θα έλεγες πως τα κίνητρα σου στο παιχνίδι έχουν επηρεάσει κομμάτια της καθημερινότητάς σου;

PL: Ναι, θυμάμαι όταν έπαιζα πιο εντατικά παλιότερα θυμάμαι ότι έκανα Zone out. Βρισκόμουν δηλαδή στο μάθημα ή σε μια βόλτα και έλεγα ότι θα ήθελα να είμαι σπίτι και να παίζω εκείνη τη στιγμή.

IN: Να παίζεις ως προς τον ανταγωνιστικό κομμάτι δηλαδή να γίνεις καλύτερος;

PL: Ναι αυτό.

IN: Τα παιχνίδια παράλληλα με τους στόχους του ίδιου του παιχνιδιού σου δίνουν παράλληλα παρεμφερές αποστολές που σου παρέχουν μια δελεαστική ανταμοιβή. Υπάρχουν αυτά τα πράγματα στα παιχνίδια που παίζεις; Μου είχες πει ότι παίζεις Fifa. Στο κομμάτι του Fifa έμαθα ότι μπορείς άμα θέλεις να παίζεις καλά να παίρνεις Loot boxes και να ξεκλειδώνεις νέους καλύτερους παίκτες.

PL: Όχι επειδή εκεί είναι που κρατάω το μέτρο. Δεν παίζω Ultimate Team όπου χρειάζεται να ρίξεις πολύ χρόνο και λεφτά. Παίζω Seasons όπου παίρνεις μια Original ομάδα όπως είναι και παίζεις με αυτή την ομάδα. Οπότε δεν θα ρίξω λεφτά ούτε θα κάνω την παράκαμψη για να πάρω extra πόντους. Απλά παίζω για να φτάσω στο Division 1 για να λέω ότι παίζω στο Division

IN: Άρα οι επιβραβεύσεις δεν σε ενδιαφέρουν στο παιχνίδι;

PL: Καθόλου.

IN: Ούτε προσπαθείς ενεργά να τις ολοκληρώσεις;

PL: Καθόλου.

IN: Θα έλεγες ότι οι αποστολές αυτές αλλάζουν τον τρόπο του παιχνιδιού;

PL: Ναι, γιατί σε βάζουν να σκεφτείς με διαφορετικό τρόπο ίσως όχι στο Fifa αλλά ας πούμε στα μοντέρνα παιχνίδια Fortnite και Valorant. Σε αυτά τα παιχνίδια μπορεί να υπάρχει ένα Challenge όπου σου λέει σκότωσε ένα άτομο με Headshot. Προφανώς ο άλλος πρέπει να αλλάξει τον τρόπο προσέγγισης στο παιχνίδι οπότε επηρεάζει.

IN: Αλλά αυτά επηρεάζουν εσένα;

PL: Εμένα όχι.

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση

IN: Αν θα μπορούσες να αλλάξεις κάτι στο τρόπο με τον οποίο αυτές οι επιβραβεύσεις δίνονται στον παίκτη τι θα άλλαζες;

PL: Θα εξάλειφα εντελώς τα πληρωτέα κομμάτια του παιχνιδιού για να μην είναι Pay-to-Win.

IN: Καταλαβαίνω πως η ορολογία του Pay-To-Win παίρνει μια ανταμοιβή η οποία επηρεάζει το παιχνίδι. Το πρόβλημα είναι με τα Pay-To-Win παιχνίδια είναι ότι εσύ νιώθεις αδικημένος;

PL: Ναι πολύ.

IN: Για πες μου για αυτό.

PL: Δεν παίζει ρόλο μόνο οι ικανότητες των παικτών αλλά και το πόσα λεφτά είναι διατεθειμένος ο κάθε παίκτης να ρίξει. Οπότε κάποιος που είναι λιγότερο ικανός μπορεί να σε κατατροπώσει μόνο και μόνο επειδή έχει χτίσει μια πολύ πιο ακριβή και δυνατή ομάδα.

IN: Θα ήθελες να προσθέσεις κάτι άλλο σε αυτές τις ερωτήσεις που έχουμε συζητήσει, να αναθεωρήσεις κάποιο κομμάτι;

PL: Στον τρόπο που έθεσες πριν ότι πρέπει να ρίξεις 200 ώρες στο παιχνίδι ήταν πολύ απόλυτος. Το καταλαβαίνω ότι χρειαζόμαστε μια σαφή απάντηση αλλά είναι πολύ σχετικό.

IN: Φυσικά γιατί κάποιος μπορεί να είναι καλύτερος γιατί καταλαβαίνει καλύτερα το παιχνίδι όταν εγώ έπαιζα αν κάποιος είχε καλύτερο υπολογιστή και καλύτερο Internet έβλεπε τα πράγματα πιο γρήγορα τα FPS τα παιχνίδια μαζί μετά Reflexes του κάθε παίκτη ο οποίος δεν τον αντίπαλό του πιο γρήγορα θα τον σκοτώσει και πιο γρήγορα.

IN: Θα ήθελες να προσθέσεις κάτι άλλο;

PL: Όχι νομίζω είμαι οκ.

[Λήξη ηχογράφησης 00:17:45]

Παίκτης 2

ΗΜΕΡΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ: 26/05/2023

ΑΚΡΩΝΥΜΑ: IN=Interviewer, PL=Player(2)

[Αρχή ηχογράφησης 00:00:03]

IN: Λοιπόν καλησπέρα.

PL: Καλησπέρα.

IN: Ας ξεκινήσουμε με τη συνέντευξη. Ξεκίνα λέγοντας μου πως ξεκίνησες να παίζεις online παιχνίδια.

PL: Ξεκίνησα να παίζω όταν ήμουνα μικρός επειδή εγώ εμένα λίγο πιο απομακρυσμένα από την πόλη οπότε δεν ήταν εύκολο να βγαίνω έξω σε διάφορες ώρες γιατί το πρόγραμμα με το σχολίο μου ίσως και του φροντιστήριο που έκανα όταν ήμουνα μικρός. Οπότε ήταν δύσκολο να κινούμαι και ήταν λοιπόν ένας εύκολος τρόπος για να παίζω με τους φίλους μου. Οπότε ξεκίνησα με αυτό τον τρόπο κρατούσα επαφές με τους φίλους μου μετά το σχολείο παίζοντας παιχνίδια.

IN: Τι ακριβώς έβρισκες ενδιαφέρον σε αυτά τα παιχνίδια;

PL: Επειδή το πώς το βρίσκω τώρα ενδιαφέρομαι με το τότε έχει διαφορά δεν είχα τα ίδια κριτήρια με τα οποία έβλεπα τα παιχνίδια. Βασικά είχα διαφορετικές προτεραιότητές αν κάτσω να κρίνω τον εαυτό μου. Για ποιο λόγο το έκανα ήταν; Γιατί δεν είχα τα ίδια κριτήρια με το να δω ή να έχω μία ασχολία η οποία θα μου τραβούσε περισσότερο το ενδιαφέρον και δεν είχα κάτι άλλο το οποίο θα μπορούσα να κάνω. Δεν με ενδιέφερε ο αθλητισμός. Αλλά όταν σιγά-σιγά άρχιζα να σταματάω τα παιχνίδια ασχολήθηκα με το να κάνω γυμναστική για να φροντίζω λίγο τον εαυτό μου περισσότερο. Δεν είχα αναπτύξει αυτό το ενδιαφέρον τότε και επειδή ήτανε μία τάση που με τράβαγε να παίζω παιχνίδια με τους συμμαθητές μου τότε το κάνα και εγώ όμως μετά δεν είχα ένα κίνητρο απλά το έκανα σαν συνήθεια το να παίζω παιχνίδια.

IN: Καταλαβαίνω πως οι φίλοι σου είναι αυτοί που σε παρακίνησε να παίζεις απλώς εσύ ο ίδιος τι είναι αυτό που βρίσκεις ενδιαφέρον στους μηχανισμούς των παιχνιδιών. Παράδειγμα μου έλεγε ότι σε ένα παιχνίδι με μάγους σου άρεσε να είσαι ο μάγος του παιχνιδιού. Σου άρεσε να κάνεις casting spells; Τι ακριβώς έβρισκες ενδιαφέρον; Έβρισκες τις αποστολές, το storytelling του παιχνιδιού;

PL: Το παιχνίδι σου έβαζε ένα στόχο και έπρεπε να τον πετύχεις δηλαδή σου έλεγε συγκεντρώσε κάποια αντικείμενα και έπρεπε εσύ να το κάνεις αυτό μέσα σε κάποιες ώρες και μπορούσες να συνεργαστείς με κάποιον άλλον για να το κάνεις. Ήταν σαν να ήσασταν μαζί και να παίζατε μαζί ένα κυνήγι θησαυρού πράγματα που δεν μπορείς να τα κάνεις λόγω αποστάσεων. Το παιχνίδι αυτό σου έδινε ένα πακέτο και σου λένε καν το.

IN: Οκ, πόσο καλός θα έλεγες ότι ήσουν σε αυτά τα παιχνίδια;

PL: Όχι ιδιαίτερα καλός μέτριος έτσι υπήρχαν άλλοι που παίζανε πολύ περισσότερο από μένα.

IN: Και το κριτήριο σου ποιο είναι; Τι εννοείς ότι παίζουν καλύτερα;

PL: Παίζουν προφανώς περισσότερες ώρες από μένα και ήταν πιο εξοικειωμένοι στο παιχνίδι.

IN: Άρα πιστεύεις ότι για να γίνεις καλός ένα παιχνίδι πρέπει να αφιερώσει περισσότερες ώρες;

PL: Ναι. Αν και στο συγκεκριμένο που έπαιζα εγώ μπορούσες κιόλας να αγοράσεις και εξοπλισμό και να γίνεις λίγο πιο καλός αλλά δεν είχα μπει στην αρχή στο τριπάκι ήμουν λίγο πιο μαζεμένος.

IN: Τέλεια. Πόσα χρόνια πιστεύεις ότι χρειάστηκε να φτάσει στο επίπεδο αυτό που ήσουν;

PL: Δεν έκατσα ποτέ να το σκεφτώ αυτό δεν έχω άποψη αλλά δεν θα έλεγα ότι χρειάζεται κανείς πολύ μεγάλο διάστημα, μήνες πιστεύω μπορείς να χρειαστεί.

IN: Μήνες τέλεια. Θα μπορούσες να δώσεις κάποιον έτσι σχετικό αριθμό μηνών;

PL: Δύο μήνες.

IN: Τέλεια.

PL: Αν παίζεις ένα μεγάλο χρονικό διάστημα όταν είσαι πολύ μικρός είναι πολύ πιο εύκολο γιατί δεν παίζεις με έλλειψη χρόνου. Όταν είσαι μικρός έχεις άφθονο χρόνο οπότε το να αποφασίσεις να αφιερώσει το χρόνο σου εκεί είναι εντάξει εύκολο. Σίγουρα θα μάθεις γρήγορα ένα παιχνίδι σαν παιδί.

IN: Καταλαβαίνω. Πόσο σημαντικό είναι για σένα προοδεύεις στο παιχνίδι;

PL: Τώρα πλέον καθόλου. Τότε απλά ήταν ένας τρόπος με τον οποίον πέρναγα το χρόνο μου οπότε ένιωθα ικανοποίηση από ότι μπορώ να καταλάβω. Γιατί όταν έμενες στάσιμος μετά έχανε την ουσία του οπότε θα έχανα και το ενδιαφέρον μου αφού δηλαδή κατάφερα να μπορώ να γίνω πιο καλός. Προφανώς και ήταν κάτι που με κράταγε.

IN: Καταλαβαίνω. Άρα αυτές οι αποστολές που μου είπες πριν ότι σε βάζει το παιχνίδι να κυνηγάς ήταν οι στόχοι του παιχνιδιού οι οποίοι σε τραβάνε να παίζεις και να εξελίσσεσαι.

PL: Ναι ακριβώς.

IN: Τέλεια. Προσπαθούσες ενεργά να βελτιωθείς στο παιχνίδι;

PL: Σε αυτό το παιχνίδι με τους μάγους όχι και τόσο. Δεν σε πίεζε τόσο να βελτιωθείς. Ήταν πιο πολύ ότι κράταγες επαφή με κάποιους εκεί πέρα και μιλούσες απλά έκανες κάποια πράγματα με έναν ήπιο ρυθμό. Μετά που άρχισα να παίζω κάποια πολεμικά, σε έβαζε σε δύσκολες πίστες και ανεβαίνει η δυσκολία. Επειδή σου δίνεται να χρησιμοποιήσεις όπλο, που σαν μικρός δεν μπορείς να το κάνεις αυτό, με έθιζε αυτό το πράγμα. Το παιχνίδι σου το έκανε πιο δύσκολο όταν ένα μεγαλύτερο πλήθος κακών ερχόταν προς τα εσένα εκεί αναγκαστικά, εφόσον επέλεγα κάτι πιο δύσκολο, να βελτιωθώ. Επέλεξα αυτή τη δυσκολία γιατί το ήθελες το έβρισκε σαν πρόκληση.

IN: Θα έλεγες ότι το επέλεγες γιατί σου άρεσε να γίνεσαι καλύτερος;

PL: Ναι.

IN: Τέλεια.

PL: Όχι ότι σε εξανάγκαζε το παιχνίδι να βελτιωθείς. Είχες τη δυνατότητα να παίζεις και πιο χαλαρά.

IN: Θα έλεγες ότι η Πρόοδος στο παιχνίδι ήταν ένα από τα κίνητρα σου για να παίζεις.

PL: Όχι δεν ήμουν και πολύ καλός στα παιχνίδια. Δεν ήταν το κίνητρο μου απλά μου άρεσε σαν ιδέα.

IN: Τι ήταν αυτό που σου άρεσε;

PL: Στο τελευταίο παιχνίδι για παράδειγμα μου άρεσε ότι μπορούσες να είσαι ένας πολεμιστής να έχεις ένα όπλο στα χέρια σου και ότι μπορούσες να πολεμήσεις κάτι το οποίο δεν το κάνεις ως ανήλικος και ως πολίτης. Οπότε σου έδινε τη δυνατότητα να είσαι σε ένα πεδίο μάχης, να χρησιμοποιείς κάποια όπλα και ουσιαστικά πολεμούσες. Ειδικά όταν είσαι μικρός αυτά τα πράγματα σε εξιτάρουν.

IN: Καταλαβαίνω. Θα έλεγες ότι προκειμένου να ικανοποιήσει τα κίνητρα σου για παιχνίδι έπρεπε να φτάσεις σε κάποιο απαιτούμενο στάδιο του παιχνιδιού; Παράδειγμα αυτό για το μάγο ήθελες πρώτα να χτίσεις έναν ισχυρό σκήπτρο προκειμένου να πεις ότι το παιχνίδι τώρα για εσένα θα γίνει ακόμα πιο διασκεδαστικό;

PL: Στο συγκεκριμένο παιχνίδι όχι. Δεν ήταν απαραίτητο.

IN: Σε κάποιο άλλο παιχνίδι;

PL: Αυτό το παιχνίδι ήταν πιο κοινωνικό επειδή έμπαιναν πιο μικρής ηλικίας παιδιά δεν τράβαγε 18χρονους ενώ τα πολεμικά για παράδειγμα τραβάνε ανάμεικτες ηλικίες.

IN: Δηλαδή τι θα έλεγες για τα πολεμικά παιχνίδια;

PL: Ήταν προαπαιτούμενο να έχεις έναν εξοπλισμό γιατί σε τρώγανε λάχανο και έβγαινες εσύ ο ίδιος συνέχεια έξω από το παιχνίδι όταν έχανε.

IN: Το όποιο παιχνίδι εσύ το έβρισκες να είναι διασκεδαστικό; Τη διαδικασία να κυνηγάς το καλύτερο όπλο για να μπορείς να κερδίζεις.

PL: Ήταν κουραστικό αλλά σε έβαζε σε μία διαδικασία ξέρεις ότι εφόσον επιλέγεις να παίζεις πρέπει να έχεις ένα καλύτερο εξοπλισμό.

IN: Κατάλαβα. Πόσο δύσκολο θα έλεγες ότι είναι να πετύχεις γενικά τους στόχους σου στο παιχνίδι;

PL: Πιστεύω είναι στον άνθρωπο πόσο εύκολα μπορεί να το πετύχει αυτό ο καθένας, δεν γνωρίζω.

IN: Για σένα πόσο δύσκολο θα το περιέγραψες ότι ήτανε; Ήταν εύκολο να μάθεις τους κανόνες παιχνιδιού, ήταν εύκολο να προσαρμοστείς;

PL: Για μένα γενικά δεν ήταν εύκολο να χρησιμοποιήσω τις κονσόλες. Ενώ μου άρεσε το παιχνίδι παρόλα αυτά με δυσκόλευαν πάρα πολύ. Ήταν άλλοι που είχαν πολύ περισσότερη ευχρηστία από ότι εμένα. Εγώ δηλαδή αν αγχωνόμουν σε καμία πίστα θυμάμαι απλά μπερδεύομαι και πάταγα περίεργα και στο τέλος μπορεί να έχανα κιόλας.

IN: Έχεις νιώσει ποτέ όταν έπαιζες παιχνίδια ότι η βελτίωση σου στο ίδιο το παιχνίδι φαινόταν κάπως κουραστική μονότονη;

PL: Σε κάποια στιγμή ναι ένιωθα ότι με κούραζε επειδή χωρίς να το αντιλαμβάνομαι καθόμουν αρκετές ώρες ή κάποια στιγμή με κουράζει αυτό. Κάποια παιχνίδια ήταν πιο ελεύθερα από θέμα χρόνου ενώ σε κάποια αν έμπαινες στη διαδικασία να ξεκινήσεις θα έπρεπε να το τελειώσεις.

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση
IN: Αυτό δηλαδή ήταν μία δέσμευση;

PL: Ναι αυτό ήταν μία χρονική δέσμευση για μένα. Αλλιώς θα μπορούσες να αποδεχτώ ότι το αφήνω εδώ γιατί έχω κάτι άλλο να κάνω και το ξαναπαίρνω από την αρχή.

IN: Σου έδινε το παιχνίδι την ευκαιρία να πάρεις κάποιας μορφής επιβράβευσης;

PL: Ναι και εφόσον σε έβαζε στο στόχο να τον πετύχεις έπρεπε να τα ξανακάνεις από την αρχή αν έλεγες ότι θα το σταματήσεις και θα το κλείσει γιατί έχεις μία δουλειά να κάνεις.

IN: Θα μπορούς να περιγράψεις καταστάσεις που θα θελες να σταματήσει το παιχνίδι ή να κάνεις ένα διάλειμμα από αυτό;

PL: Όταν πονάγανε τα μάτια μου πολύ από τις ώρες στον υπολογιστή .

IN: Άρα μου περιγράφεις τώρα καταστάσεις όπου εσύ έπαιζες πολλές ώρες στο παιχνίδι.

PL: Όταν κάθεται και παίζεις πάνω από δύο ώρες ένα παιχνίδι κουράζεσαι αλλά όταν έπαιζα, έπαιζα συνήθως τρεις ώρες την ημέρα και δεν καταλαβαίνω πως περνάει ο χρόνος αλλά να συνειδητοποιήσω σιγά-σιγά αυτό το πράγμα. Ήθελα να το κόψω γιατί καθόμουνα πολλές ώρες.

IN: Τι ήταν αυτό που σε κούραζε στα παιχνίδια;

PL: Υποσυνείδητα ένιωθα τύψεις όταν καθόμουνα πόσες ώρες στο παιχνίδι. Κατάλαβα ότι δεν ήταν σωστό και αυτός ήταν ο λόγος που στην πορεία με ανάγκασε να σταματήσω να παίζω παιχνίδια γιατί ένιωθα ότι δεν έκανα παραγωγικά πράγματα.

IN: Ξεκάθαρος. Στην επόμενη ερώτηση λοιπόν θα έλεγες ότι τα κίνητρα σου για βελτίωση είχαν επηρεάσει τα κομμάτια της καθημερινότητάς σου; Δηλαδή για να πάρεις το καλό σκήπτρο θα στερηθείς παράδειγμα μία ώρα ή δύο ώρες ύπνου.

PL: Τα παιχνίδια εμένα με έκανε αντικοινωνικό. Δεν επιδίωκα ενώ ήμουν μικρός και μπορούσα να βγω έξω να ασχοληθώ με τους φίλους μου και να κάνω άλλα πράγματα. Εγώ επέλεγα να ανοίξω τον υπολογιστή. Οπότε είχα καταλήξει να είμαι μικρός και να μην έχω πολλούς φίλους και αυτό ήταν επιλογή μου και ήταν λάθος και ναι μου έκανε κακό δηλαδή στην κοινωνική μου ζωή.

IN: Σε κάποια παιχνίδια που υπήρχαν κάποιες αποστολές. Κάποια events τα οποία συμβαίνανε είτε περιστασιακά για ένα μικρό χρονικό διάστημα είτε υπάρχουν παράλληλα με το παιχνίδι και είναι στόχοι οι οποίοι δεν συσχετίζονται απαραίτητα με την πρόοδό σου. Παράδειγμα πάλι με τον μάγο, πες ότι εσένα το παιχνίδι σου είναι να πας να σκοτώσω τον πιο ισχυρό δράκο και παράλληλα σου δίνεται μία αποστολή η οποία σου λέει πήγαινε να σώσεις εκείνο το χωριό δίπλα σε σένα και θα πάρεις μία επιβράβευση. Πόσο σε ενδιέφεραν αυτές οι επιβραβεύσεις;

PL: Με τον καιρό επειδή μου είχε γίνει συνήθεια να παίζω το παιχνίδι δεν με πολύ απασχολούσαν. Πιο πολύ επειδή έπαιζα με συγκεκριμένα άτομα. Μπαίναμε απλά έτσι για να παίζουμε. Θυμάμαι παίζαμε απλά έτσι για να κάνουμε χαζομάρες μέσα στο παιχνίδι. Δεν επιδίωκαμε τόσο πολύ τους στόχους.

IN: Θα έλεγες ότι προσπαθούσες ενεργά να ολοκληρώνεις αυτές τις αποστολές;

PL: Στην αρχή ναι αλλά μετά πιο περιορισμένα. Άμα το παιχνίδι μου το ζητούσε θα το έκανα δεν θα κνηγούσα κάτι άλλο.

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση

IN: Είχε τύχει όταν έπαιζε να έπρεπε παίζεις παραπάνω γιατί δεν είχες χρόνο να ολοκληρώσεις κάποιες αποστολές. Πες ότι σήμερα θα μπεις να παίζεις 2 ώρες αλλά προκειμένου να παίζεις και να ολοκληρώσεις τις αποστολές πρέπει να παίζεις τρεις ώρες όχι δύο.

PL: Βασικά δεν ήξερα το χρόνο που θα έπαιρνε. Απλά κάποιες φορές προσπαθούσα να ολοκληρώσω τις αποστολές που μου έφερνε το παιχνίδι και έπαιζα όσο χρόνο μου έπαιρνε.

IN: Άρα όσο χρειαζόταν το παιχνίδι και σου έλεγε τόσο έπαιζες;

PL: Ναι.

IN: Πιστεύεις πως οι αποστολές αυτές στο παιχνίδι έχουν αλλάξει το ίδιο το παιχνίδι. Για παράδειγμα όταν εγώ παίζω FIFA θέλω να παίζω FIFA για να κερδίσω τον αντίπαλο μου. Όταν όμως έχετε το παιχνίδι και μου λέει θέλω να βάλεις πέντε γκολ πριν το πρώτο ημίχρονο εκεί πέρα μπαίνει μία αποστολή έξτρα από το καθήκον μου στο παιχνίδι και έρχεται και μου λέει τι πρέπει να κάνω εγώ στα παιχνίδια για να πάρω μία επιβράβευση. Πιστεύεις πως αυτές οι αποστολές αλλάζουν το παιχνίδι και τι είναι αυτό που τα αλλάζει;

PL: Αλλάζει η ένταση του παιχνιδιού με τον τρόπο με τον οποίο θα παίζεις. Δηλαδή δεν είναι ότι απλά έχεις τον αντίπαλο και προσπαθείς να πετύχεις το ελάχιστο αποτέλεσμα. Προσπαθεί σκόπιμα να σου αυξήσει την επίδοση οπότε ναι σε κάνει να είσαι πιο συγκεντρωμένος απαιτεί μεγαλύτερη συγκέντρωση και να είσαι λίγο πιο υπομονετικός.

IN: Και πιστεύεις πως αυτός ήταν ένας από τους λόγους για τον οποίον έπαιζες;

PL: Αυτές οι έξτρα αποστολές δηλαδή;

IN: Ναι αυτές.

PL: Όχι, όχι δεν θα μπορούσα να πω ότι είναι αυτό;

IN: Και όταν τα διάλεγες κοιτούσες την επιβράβευση; Κοιτούσες αν σου αρέσει η αποστολή;

PL: Γενικά τότε μου έδινε πολλές επιλογές για αποστολές να επιλέξω. Στις αποστολές τότε έβλεπα και τις ανταμοιβές ανάλογα με το τι θα έκανα.

IN: Κυνηγούσε τις πιο βαριές επιβραβεύσεις;

PL: Σχετικό ήταν αυτό. Ανάλογα πόσο δύσκολο ήταν.

IN: Εγώ για παράδειγμα όταν Έπαιζε παιχνίδια κυνηγούσα τις πιο δύσκολες αποστολές προκειμένου να μαζέψω όσο πιο πολλά λεφτά γίνεται για να βελτιώσω το χαρακτήρα μου.

PL: Εγώ δεν της επέλεγα γιατί έπρεπε να ξοδέψω πολλές ώρες πίσω από την οθόνη και δεν τα επέλεγα. Οπότε κοιτούσα κάτι λίγο πιο ήπιο.

IN: Έχεις νιώσει ποτέ πως αυτά τα καθήκοντα που σου αναθέτει το παιχνίδι καμιά φορά προκαθορίζουν το πώς πρέπει να παίζεις;

PL: Ναι σίγουρα.

IN: Αυτό είναι κάτι θετικό ή αρνητικό για σένα.

Διαδικτυακό Παιχνίδι και Κοινωνία: Παρακινητικοί Μηχανισμοί και Εξάρτηση

PL: Και θετικό και αρνητικό. Από τη μία σου έδινε πράγματα τα οποία κάνει το παιχνίδι σε κουτάκια οπότε πρέπει απλώς να τα ολοκληρώσεις και να τηρήσεις τους κανονισμούς. Αν το παιχνίδι ήταν μονότονο και σου λέγε να κάνεις μόνο τις αποστολές τότε θα παίζουν λιγότεροι το παιχνίδι. Σίγουρα παίζει ρόλο ο τρόπος που θέτουν σε αποστολές.

IN: Άρα αν δεν υπήρχανε οι αποστολές στο παιχνίδι τότε θα ήταν κάτι βαρετό για σένα;

PL: Αν ήτανε μόνο με sidequest τότε θα ήτανε βαρετό ένα παιχνίδι αν δεν έχει μία μορφή ελευθερίας.

IN: Άρα σου δίνε ένα κίνητρο για να παίζεις το παιχνίδι. Αν θα μπορούσες να αλλάξεις κάτι στο παιχνίδι τι θα ήταν αυτό;

PL: Ένα πράγμα το οποίο θα άλλαζα θα ήταν να υπήρχε ένας τρόπος περιορισμού του χρόνου με τον οποίο κάθεσαι. Δηλαδή κάθε παιχνίδι να μην σε αφήνει να παίζεις πολλές ώρες.

IN: Θα θελες εσύ όμως να προσθέσεις κάτι σε αυτές τις ερωτήσεις;

PL: Θα σου πω γενικά την άποψή μου για τα παιχνίδια.

IN: Φυσικά ότι θέλεις.

PL: Εγώ σταμάτησα τα παιχνίδια γιατί μετά από 6 χρόνια παιχνιδιού παρατήρησα πως γινόμεν αντικοινωνικός. Δεν κράταγα φιλίες. Μεγάλωνα και έβλεπα κάποιιοι που ήταν πιο κοινωνικοί από εμένα έβγαιναν έξω και κοινωνικοποιούνταν. Έτσι αποφάσισα να σταματήσω τα παιχνίδια και να βρω μια άλλη απασχόληση και ξεκίνησα με τη γυμναστική. Έφρασε να μου γίνει ρουτίνα το γυμναστήριο και ξέχασα τα παιχνίδια. Γέμισα σταδιακά το κενό για παιχνίδι και έτσι επιδίωκα να κοινωνικοποιηθώ. Είδα τον εαυτό μου πριν και μετά και είδα πόσο καλύτερα ήμουν μετά το παιχνίδι. Έτσι δεν ήθελα να ξανά γυρίσω στα παιχνίδια και έθεσα νέες προτεραιότητες. Να κάνω πιο παραγωγικά πράγματα όπως το διάβασμα, η δουλειά. Τα παιχνίδια είναι μια κακή ανάμνηση και δεν θέλω να επιστρέψω σε αυτά.

IN: Τι συμβουλή θα έδινες σε ένα παιδί που θέλει να ξεκινήσει τα παιχνίδια;

PL: Για εμένα καλό θα ήταν να μην τα ξεκινήσει, για τον τρόπο με τον οποίον έζησα τα παιχνίδια εγώ. Καλύτερα να βρει τα ενδιαφέροντα του, να βρει τι μπορεί να κάνει ο ίδιος. Να δει σε τι είναι καλός, οτιδήποτε και να βάλει αυτό σε προτεραιότητα. Όλοι μπορούμε να παίζουμε αλλά πρέπει πρώτα να διαμορφώσουμε τον χαρακτήρα μας. Δεδομένου ότι οι περισσότεροι ξεκινάνε τα παιχνίδια από μικρή ηλικία. Φυσικά είναι προσωπικές επιλογές αλλά το πιο σημαντικό είναι να υπάρχει μέτρο σε όλα.

[Λήξη ηχογράφησης 00:28:19]

Παίκτης 3

ΗΜΕΡΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ: 26/05/2023

ΑΚΡΩΝΥΜΑ: IN=Interviewer, PL=Player(3)

[Αρχή ηχογράφησης 00:00:06]

IN: Καλησπέρα.

PL: Καλησπέρα.

IN: Λοιπόν, για πες μου λίγο πως ξεκίνησες με τα Online παιχνίδια;

PL: Πριν φτάσω στα online είχα ξεκινήσει από πολύ μικρή ηλικία στα puzzle games και τέτοια και προσπαθώντας να λύσω τα puzzles με κέρδισε γενικά η ιδέα των παιχνιδιών και να το έχω σαν χόμπι. Επειδή σιγά σιγά ξεκίνησαν να εκσυγχρονίζονται και οι εποχές ξεκίνησε το Internet βγήκαν πολλά online games και λοιπά μαζί με παρέα και με φίλους μπήκαμε μαζί στο τριπάκι να περνάμε καλά μαζί.

IN: Και τι είναι αυτό που βρίσκεις ενδιαφέρον στα παιχνίδια;

PL: Είναι μια ωραία χαλάρωση. Πχ έχεις μια δύσκολη μέρα στη δουλειά ή στη σχολή. Γυρνάς σπίτι ου μπορείς να παίξεις παιχνίδια με τους φίλους σου, να χαλαρώσετε, να γελάσετε ενδεχομένως αν γίνει κάτι.

IN: Αυτό που μας ενδιαφέρει περισσότερο είναι το ποιοι μηχανισμοί στο παιχνίδι σου αρέσουνε.

PL: Θα έλεγα οι μηχανισμοί που έχει την επιβράβευση του στυλ ότι κερδίζεις πχ κάτι και σου δίνει μια επιβράβευση δίνοντας σου μια ψευδή, όπως το πάρει ο καθένας, αίσθηση του ότι κάτι πετυχαίνεις.

IN: Τέλεια. Πόσο καλός θα έλεγες ότι είσαι στα παιχνίδια;

PL: Αν βαθμολογούσα από το 1 ως το 10 θα πήγαινα από 5 μέχρι 7 δεν θα πήγαινα ούτε πάνω ούτε κάτω

IN: Οκ. Και πόσο καιρό χρειάστηκες για να φτάσεις σε αυτό το επίπεδο;

PL: Δεν μπορώ να το προσδιορίσω γιατί αλλάζει πχ στα online games έχει και το concept κυρίως στα prg με τα οποία ασχολούμαι έχει καινούργιο υλικό στο παιχνίδι οπότε πρέπει να μαθαίνεις κάτι καινούργιο. Οπότε για παράδειγμα και να παίξεις ένα παιχνίδι 3 χρόνια μόλις βγει αυτό το καινούργιο είναι σαν να ξεκινάς από το 0 οπότε δεν μπορώ να προσδιορίσω το πόσο χρόνο χρειάστηκε.

IN: Βλέπω μου λες ότι παίζεις πάνω από 9 χρόνια.

PL: Ναι

IN: Και μου λες ότι το παιχνίδι συνέχεια εξελίσσεται.

PL: Εντάξει τα 9 χρόνια δεν παίζεις μόνο ένα παιχνίδι αλλάζεις όποτε γι αυτό.

IN: Τέλεια. Πόσο σημαντικό είναι για εσένα η πρόοδος σου στο παιχνίδι;

PL: Είναι ένα μέτρο σύγκρισης για να βλέπεις ότι οι ώρες που εντός εισαγωγικών σπαταλάς στο να κάθεται σε αυτό το χόμπι έχουνε μια ανταμοιβή πίσω δηλαδή δεν είναι ότι απλά κάθεται και δεν κάνεις τίποτα σκοτώνεις το χρόνος και κέρδισες κάτι ας πούμε. Σε έκανε να νιώσεις καλύτερα με το χόμπι σου.

IN: Τέλεια. Έχεις να συμπληρώσεις κάτι άλλο;

PL: Πάνω σε όχι έχουμε πει μέχρι στιγμής όχι.

IN: Οκ. Να ξέρεις ότι θα σου δοθεί η ευκαιρία να ξανά γυρίσεις σε κάποια ερώτηση.

PL: Ωραία.

IN: Προσπαθείς ο ίδιος ενεργά να βελτιωθείς στο παιχνίδι;

PL: Νομίζω πως όλοι όσοι παίζουν το προσπαθούν αυτό και ότι θέλουν να'ναι όσο το δυνατόν καλύτεροι με βάση το τι προσδοκίες έχει. Δηλαδή αν κάποιος είναι πιο ανταγωνιστικός παίκτης σε κάποια παιχνίδια θα έλεγα και ότι εγώ προσπαθώ να είμαι πιο ανταγωνιστικός. Πάντα προσπαθείς το καλύτερο. Οπότε σίγουρα προσπαθείς τη βελτίωση συνέχεια.

IN: Οπότε εσύ ο ίδιος θεωρείς τον εαυτό σου ανταγωνιστικό;

PL: Ανταγωνιστικός στα πλαίσια του υγιή ανταγωνισμού θέλοντας στις κατατάξεις για παράδειγμα να φτάσω όσο πιο ψηλά με τις ικανότητες που έχω και το τι μπορώ να κάνω.

IN: Ναι όμως οι ικανότητες σου αυτές συνέχεια βελτιώνονται στο παιχνίδι.

PL: Ε ναι δηλαδή θα ξεκινήσεις να παίζεις στην αρχή και να είσαι στη θέση 1000 και μπορεί τη δεύτερη να βρεθείς στην 900 και ούτω καθεξής.

IN: Τέλεια. Άρα αυτό που σε τραβάει είναι ο ανταγωνισμός και η συνεχή εξέλιξη. Το παιχνίδι δεν παραμένει στάσιμο.

PL: Ναι είναι ένα από τα καλά στοιχεία και γενικά με έχει τραβήξει αυτό το στοιχείο γιατί θα μου άρεσε ίσως κάποια στιγμή στο μέλλον να ασχοληθώ ίσως και επαγγελματικά σε κάποια ομάδα ή σε κάποιο τουρνουά.

IN: Τέλεια. Και ποιος πιστεύεις ότι είναι ο μέσος χρόνος προκειμένου κάποιος να μάθει αυτό το παιχνίδι και να είναι καλός σε αυτά.

PL: Δεν θεωρώ ότι υπάρχει ένας μέσος όρος γιατί είναι ανάλογα τον άνθρωπο.

IN: Δηλαδή;

PL: Είναι το πώς θα αντιληφθεί τη φύση, τα χαρακτηριστικά και τον τρόπο που έχει το κάθε παιχνίδι και το πόσο θα μπορέσει να το αφομοιώσει ώστε να μπορεί να ανταπεξέλθει σε αυτά που του ζητάει. Δεν θα έλεγα ότι υπάρχει κάποιος μέσος χρόνος.

IN: Για εσένα αυτό μπορείς να το προσδιορίσεις όμως;

PL: Διαφέρει από παιχνίδι σε παιχνίδι δηλαδή έχει, για να καταλάβω τους μηχανισμούς, να μου πάρει πχ 2 με 3 ημέρες. Έχει τύχει σε κάποια RPG παιχνίδια να μου πάρει και βδομάδες ας πούμε και να μην έχω καταφέρει να το αντιληφθώ στο 100%.

IN: Κατάλαβα. Τέλεια. Οπότε θα έλεγες ότι η πρόοδος σου στο παιχνίδι είναι ένα από τα κίνητρα σου;

PL: Όχι το κυρίως κίνητρο αλλά ναι.

IN: Τέλεια. Δηλαδή από το 1 μέχρι το 10 πόσο θα έδινες στην κατηγορία;

PL: Θα μπω στη ζώνη της ουδετερότητας εκεί στο 5.

IN: Τέλεια. Δεκτό. Προκειμένου να ικανοποιήσεις τα κίνητρα σου για παιχνίδι πρέπει να φτάσεις σε κάποιο προαπαιτούμενο στάδιο του παιχνιδιού;

PL: Εγώ ή γενικά;

IN: Εσύ. Η όλη συνέντευξη είναι για εσένα.

PL: Όχι, όχι. Και μόνο που θα μπορώ με την παρέα μου, και ας μην καταφέρουμε τίποτα εν τέλει και να το παρατήσουμε γιατί δεν μας άρεσε δεν θα με πειράξει. Θα προτιμήσω ότι έκατσα με την παρέα μου και κάναμε την πλάκα μας και αυτό.

IN: Τέλεια. Ποσό δύσκολο είναι γενικά να πετύχεις τους στόχους σου στο παιχνίδι; Πόσο απαιτητικό είναι;

PL: Πάλι θα γυρίσω στο επιχείρημα ότι είναι ανάλογα το παιχνίδι. Δηλαδή εδώ παίζει ρόλο η φύση του παιχνιδιού, του παίκτη, είναι πολλά. Εγώ θα έλεγα ότι έχω βρεθεί σε παιχνίδια όπου τους στόχους που έθετα εγώ, όχι απαραίτητα που είχε το παιχνίδι γιατί μπορεί να είχε κάποιους πολύ μακροπρόθεσμους δηλαδή, δεν έχω δυσκολευτεί ποτέ πάρα πολύ να τους πετύχω αλλά έχουν τύχει παιχνίδια που έχω δυσκολευτεί πάρα πολύ και απλά το παράτησα γιατί εντάξει δεν γίνεται.

IN: Καταλαβαίνω πως στις κατηγορίες παιχνιδιών, ένα που μου είπες είναι τα shooter όπου εκεί είναι λίγο ξεκάθαρο το τι πρέπει να κάνει ο καθένας στο παιχνίδι. Επειδή έχω και εγώ μια εμπειρία με το WoW σαν MMORPG παιχνίδι αντιλαμβάνομαι ότι είναι και το πιο δύσκολο. Εσένα ας πούμε τα εύκολου επιπέδου παιχνιδιών όπως τα shooter που δεν έχει τόσο πολύ γνώση. Από το 1 μέχρι το 10 πόσο δύσκολο θα έλεγες ότι είναι να πετύχεις τους στόχους σου εκεί; Τι είναι αυτά που σε κρατάνε από τους πετύχεις ή όχι;

PL: Προτού πω από το 1-10 θα πω ότι οι στόχοι διαφέρουν. Τώρα αν πάμε καθαρά για τον στόχο του παιχνιδιού κυμαίνεται από ένα 4-7 και είναι ξεκάθαρα ότι έχει να κάνει με την ικανότητα του κάθε παίκτη.

IN: Και αυτά στα εύκολα παιχνίδια. Δηλαδή σε ένα MMORPG παιχνίδι σαν αυτά που παίζεις;

PL: Εκεί μπορείς να φτάσεις και το 8-9 θα έλεγα γιατί ας πούμε ότι όταν βγαίνει ένα νέο υλικό σε ένα MMORPG παιχνίδι και δεν το ξέρει κανείς και προσπαθούν όλοι μαζί να το μάθουνε παίζεις σε ένα group και ξεκινάς να περάσεις τη συγκεκριμένη δοκιμασία και μπορεί να φάει μέχρι και ώρες. Για παράδειγμα, στο Lost Arch στο οποίο έπαιζα και παίζω αρκετά, είχε βγει θυμάμαι τα Χριστούγεννα του 2022 ένα καινούργιο raid στο οποίο μπορεί να έκατσα και 2 εβδομάδες και να μην κατάφερα να το τελειώσω ποτέ ολοκληρωμένο μαζί με πολύ κόσμο. Τόσο με φίλους τόσο και με αγνώστους μέσα του server.

IN: Άρα μιλάμε για μια αρκετά μεγάλη χρονική δέσμευση.

PL: Ναι, τα MMORPG παιχνίδια είναι αρκετά μεγάλη δέσμευση και χρονική και γενική μπορώ να πω.

IN: Γενικά το σύμπαν εκεί πέρα είναι αρκετά περίπλοκο μπορώ να πω. Μόνο που έχεις το economy κομμάτι που μπλέκεται με τα auction houses που πρέπει να μάθεις την οικονομία, το πώς πουλιέται, τι ποιότητα είναι.

PL: Ναι, ναι.

IN: Είναι ένα απαιτητικό κομμάτι. Έχεις νιώσει ποτέ πως η προσπάθειές σου για παιχνίδι είναι καμιά φορά κουραστική;

PL: Όχι γιατί μου αρέσει σαν χόμπι. Δεν με έχει κουράσει ποτέ σαν χόμπι και γι αυτό παίζω και τόσα χρόνια. Οπότε ακόμα και αν η βελτίωση πχ αν ξεκινήσω να παίζω τώρα στις 4 με 5 ώρες παιχνιδιού έχω κάνει 0,001% βελτίωση εμένα μου αρκεί. Δεν έχω νιώσει ποτέ όχι δεν αρκεί, δεν μπορώ, δεν κάνω.

IN: Τέλεια. Άρα αν ήταν να πεις ότι υπάρχει ένας στόχος που σου άρεσε στο παιχνίδι, ποιος θα έλεγες ότι είναι στο παιχνίδι και δεν το βρίσκεις κουραστικό;

PL: Στόχος προσωπικός ή στόχος του παιχνιδιού;

IN: Ο δικός σου. Αυτός που σε κρατάει και παίζεις με αυτή την όρεξη που έχεις.

PL: Το ότι μου αρέσει το συγκεκριμένο παιχνίδι το οποίο παίζω εκείνη τη στιγμή. Αν βγάλει κάποιο νέο υλικό που δεν μου αρέσει ή αν δω ότι σταματάει να μου αρέσει και χάνω την όρεξη μου απλά θα σταματήσω.

IN: Μόλις τώρα μου είπες ότι το περιεχόμενο του παιχνιδιού δεν είναι αυτό που πάντα σε κρατάει στο παιχνίδι.

PL: Ναι.

IN: Όμως τι είναι αυτό που σε κρατάει; Γιατί μου μιλάς για μια πρόοδο που ακόμα και 0,001% να είναι θα την κάνεις.

PL: Η δική μου όρεξη και διάθεση. Το ότι έχω όρεξη να παίζω τη συγκεκριμένη κατηγορία ή ακόμα και το συγκεκριμένο παιχνίδι. Δηλαδή μπορεί μια μέρα να μου γυρίσει και να δοκιμάσω μια άλλη κατηγορία ή να μην με καλύπτει αυτή η κατηγορία πια. Δεν έχω κάτι πιο συγκεκριμένο.

IN: Οκ, δεκτό. Μπορείς να μου περιγράψεις καταστάσεις στο παιχνίδι όπου ένιωσες ότι ήθελες να σταματήσεις ή να κάνεις ένα διάλειμμα από αυτά;

PL: Στο Lost Arc, που πέφτει στην κατηγορία MMORPG πάλι, το να βγαίνει ένα καινούργιο raid και να κάθεται με τις ώρες να διαβάζεις, να βλέπεις βίντεο, να το προσπαθείς και να μην περνάς το raid με τίποτα και να έχεις επενδύσει 4 και 5 ώρες. Εκεί είναι που λέω ότι πρέπει να σταματήσω, πρέπει να καθαρίσω το κεφάλι μου και να ξανά προσπαθήσω.

IN: Τέλεια. Θα έλεγες πως το κунήγι τις βελτίωσης σου έχει επηρεάσει κομμάτια της καθημερινότητάς σου;

PL: Σε παλαιότερη εποχή που προσπαθούσαμε με μια ομάδα παιδιών να παίζουμε σε κάποιο shooter σε ευρωπαϊκό επίπεδο εκεί να δηλαδή έχει τύχει να ακυρώνω εξόδους γιατί έλεγα ότι

έπρεπε να κάνω προπονήσεις και καθόμουν και έπαιζα. Αρκετά παλιότερα, τώρα όμως όχι δεν υπάρχει αυτό γιατί δεν το βλέπω τόσο ανταγωνιστικά όσο το έβλεπα τότε.

IN: Άρα δεν δίνεις προτεραιότητα σε άλλα πράγματα από το παιχνίδι.

PL: Ναι.

IN: Τα παιχνίδια παράλληλα με τους στόχους του ίδιου παιχνιδιού σου παρέχουν έξτρα αποστολές για να ολοκληρώσεις όπου και σε ανταμείβουν με την επιτυχή ολοκλήρωσή τους. Αποστολές, events καταλαβαίνεις. Τα οποία για παράδειγμα στο WoW είναι Monthly, Weekly, Daily. Πόσο σε ενδιαφέρουν γενικά οι επιβραβεύσεις στα παιχνίδια;

PL: Με ενδιαφέρουν στο επίπεδο που θα με βοηθήσει εμένα στο να έχω κάποια πρόοδο ώστε να μπορώ να προχωρήσω στο υλικό που μου παρέχει το παιχνίδι. Δηλαδή αν είναι πράγματα που μπορεί να είναι καθαρά αισθητικά πχ κάποια καινούργια αμφίεση κάτι τέτοιο ή πράγματα που απλά έδινε να πεις ότι το έκανα και έχω αυτό για να το δείξω, συνήθως δεν με ενδιαφέρουν και δεν τα ολοκληρώνω.

IN: Άρα θέλεις να είσαι αποτελεσματικός με το παιχνίδι που παίζεις.

PL: Ναι

IN: Τέλεια, άρα θα έλεγες ότι προσπαθείς ενεργά να ολοκληρώνεις τις αποστολές σου στο παιχνίδι που σε ενδιαφέρουν.

PL: Ναι

IN: Σε τι βαθμό;

PL: Σε βαθμό που θα προσπαθήσω στα χρονικά όρια. Συνήθως αυτά τα event έχουν χρονικά όρια, δεν είναι μόνιμα εντός του παιχνιδιού, οπότε θα προσπαθήσω όσο το δυνατόν μπορώ. Αντί να προσπαθήσω για παράδειγμα 3 ώρες να κάνω κάτι άλλο στο παιχνίδι, θα τις επενδύσω εκεί ώστε να το ολοκληρώσω. Αν δεν προλάβω τότε εντάξει δεν πειράζει.

IN: Το πρόβλημα δηλαδή είναι ο χρόνος;

PL: Βέβαια αυτό είναι το πρόβλημα γενικότερα.

IN: Έχει τύχει ποτέ να χρειαστεί να παίζεις παραπάνω γιατί δεν προλάβαινες να ολοκληρώσεις κάποια αποστολή;

PL: Ότι έχει χρειαστεί, ναι. Τώρα αν το έχω κάνει ή όχι πολύ λίγες οι περιπτώσεις που έχω πιεστεί στο χρόνο. Δεν έχω ακυρώσει άλλα πράγματα για να τα κυνηγήσω.

IN: Αυτά επειδή δίνεις προτεραιότητα ή επειδή τα ολοκληρώνεις γρήγορα;

PL: Επειδή δίνω προτεραιότητα.

IN: Κατάλαβα. Άμα ήταν και δεν υπήρχε κάποιο περιθώριο, πιστεύεις θα προσπαθούσες;

PL: Ναι, με ακόμα πιο χαλαρούς ρυθμούς από ότι θα πω ότι το κάνω. Γιατί όταν σου λέει ότι έχεις 1 εβδομάδα για να τελειώσεις αυτή την αποστολή θα προσπαθήσεις αυτή τη βδομάδα να το

ολοκληρώσεις. Άμα σου πει ότι τη βάζουμε στο παιχνίδι και μένει εκεί τότε θα πω ότι οκ μόλις βρω χρόνο θα το κάνω και αυτό.

IN: Άρα θα προτιμούσες να μην υπήρχε χρόνος;

PL: Ανάλογα την ανταμοιβή που σου δίνει. Αν είναι υπερβολική για την πρόοδο που θα κάνεις μέσα στο παιχνίδι, καλό είναι να υπάρχει γιατί θεωρώ ότι δημιουργεί ένα χάσμα ανάμεσα στους παίκτες. Δηλαδή ότι κάποιος μπορεί να επενδύει 15 ώρες την ημέρα στο παιχνίδι και κάποιος 3 αυτός που επενδύει 3 ώρες ενδεχομένως δεν θα προλάβει να κάνει αυτή την αποστολή επομένως έναντι αν η ανταμοιβή είναι υπερβολική για την πρόοδο αυτός που επενδύει τις 15 είναι πιο μπροστά και δημιουργείται ένα χάσμα και χάνεται η ισορροπία σε ένα online παιχνίδι.

IN: Με κάλυψες. Στην επόμενη ερώτηση, πιστεύεις πως οι αποστολές αλλάζουν το παιχνίδι, και τι είναι αυτό που αλλάζει;

PL: Δεν θεωρώ ότι το αλλάζει. Σου δίνει απλά ένα εξτρά κίνητρο για να παίζεις.

IN: Άρα συμβάλει γενικά στην όλη ιστορία του παιχνιδιού.

PL: Ναι αλλά ότι το αλλάζει δραματικά όχι.

IN: Κατάλαβα. Λες ότι το αλλάζει προς το καλύτερο ή προς το χειρότερο;

PL: Είναι ανάλογο. Νομίζω πως συνήθως είναι προς το καλύτερο. Συνήθως σου δίνει έξτρα ανταμοιβές για να κάνεις μια πρόοδο οπότε θα έλεγα προς το καλύτερο.

IN: Νιώθεις πως οι αποστολές είναι ένας από τους λόγους που ακόμα παίζεις;

PL: Όχι, σίγουρα.

IN: Και ποίοι είναι οι λόγοι;

PL: Όπως είπα, είναι η όρεξη για παιχνίδι. Δεν έχω κάτι άλλο που να με κεντρίζει. Είναι αν θέλω εγώ. Θα δω τον υπολογιστή και θα δω τα κλειδιά της μηχανής. Θα είναι μια απόφαση για το αν θα παίξω στον υπολογιστή ή αν θα βγω βόλτα με τη μηχανή. Είμαι κάπως έτσι.

IN: Τι είναι αυτό που σε κάνει να θες να βγεις βόλτα με τη μηχανή και τι είναι αυτό που σε κάνει να θέλεις να παίζεις παιχνίδια;

PL: Καθαρά η διάθεση μου. Αν δεν έχω διάθεση να βγω, τότε θα κάτσω να παίξω. Να περάσω την ώρα μου έτσι.

IN: Έχεις νιώσει ποτέ ότι τα καθήκοντα σου στο παιχνίδι καμιά φορά προ-καθορίζονται από το ίδιο το παιχνίδι;

PL: Όχι.

IN: Να στο θέσω αλλιώς. Εγώ όταν παίζω Fifa παίζω για να νικήσω τον αντίπαλο μου. Όταν υπάρχει μια αποστολή στη μέση που μου θέτει το παιχνίδι λέγοντας μου να βάλω 5 γκολ πριν το πρώτο ημίχρονο. Τότε αυτό μου προ-καθορίζει το παιχνίδι για εμένα. Μου δίνει στόχους έξτρα του παιχνιδιού αλλάζοντας τη ταυτότητα του παιχνιδιού είτε σε μεγάλο είτε σε μικρό επίπεδο. Το έχεις παρατηρήσει εσύ αυτό στα παιχνίδια;

PL: Ναι, το έχω παρατηρήσει. Αλλά νομίζω είναι πως θα το δεις. Δηλαδή σου δίνει το στόχο. Το θέμα είναι ότι εσύ θα κυνηγήσεις ενεργά αυτό το στόχο και παίζεις το παιχνίδι για το στόχο ή θα παίζεις και θα πεις αν βγει βγήκε.

IN: Για εσένα τι ισχύει;

PL: Εγώ ανήκω στην δεύτερη κατηγορία. Δηλαδή όταν μου δίνει κάποιο τέτοιο παράδειγμα θα παίζω τα match μου και αν μπουν τα γκολ μπήκαν. Αν δεν τα πετύχω δεν θα τα κυνηγήσω ενεργά.

IN: Αν θα μπορούσες να αλλάξεις κάτι στα Online παιχνίδια τι θα ήταν;

PL: Θα πιαστώ κυρίως στην κατηγορία MMORPG και θα πω ότι θα άλλαζα πάρα μα πάρα πολύ το σύστημα που έχουνε με τις micro transaction. Νομίζω είμαστε όλοι εξοικειωμένοι με αυτό. Θεωρώ ότι δημιουργείται χάσμα ανάμεσα στους παίκτες. Αν κάποιος που το πορτοφόλι του είναι πιο γεμάτο, επιλέγει να τα δώσει στο παιχνίδι και κάνει μια πολύ μεγαλύτερη πρόοδο από ότι εγώ

IN: Σε αυτό το ζήτημα εγώ λέω πως οι παίκτες κάνουν το πορτοφόλι τους το όπλο τους.

PL: Είναι η καλύτερη τοποθέτηση που έχω ακούσει.

IN: Άρα θα έλεγες ότι η δική σου η πρόοδος χάνεται, επισκιάζεται επειδή ο άλλος πληρώνει;

PL: Στα RPG ναι. Γιατί πολλές φορές όταν τα Raids έχουν ένα όριο όπου αν είσαι πιο κάτω από αυτό το item level δεν μπορείς να μπεις στο Raid αρχίζει και επισκιάζεται. Όταν ο άλλος πληρώνει και έχει φτάσει πιο ψηλά από εμένα, θα τον προτιμήσουν από εμένα που μπορεί να είμαι ακριβώς το item level ή ίσως λίγο πιο πάνω.

IN: Άρα το παιχνίδι σου βάζει περιορισμούς προκειμένου να παίζεις;

PL: Ναι.

IN: Και είναι αυτό που θα ήθελες να αλλάξεις;

PL: Ναι

IN: Και πως θα το άλλαζες αυτό; Τι θα έκανες;

PL: Με το να σταματήσουν να υπάρχουν σε τόσο έντονο βαθμό τα micro transactions. Δηλαδή να γυρίσουμε στην εποχή όπου τα micro transactions ήταν απλά cosmetics και όχι για χαρακτήρες προόδου.

IN: Ναι όμως υπάρχουν κάποια άτομα τα οποία δεν μπορούν να διαθέσουν τον χρόνο που θα διαθέσεις εσύ στα παιχνίδια. Είναι μια ευκαιρία για αυτούς να εξαγοράσουν ένα κομμάτι της προόδου προκειμένου να παίξουν στα στάδια που τους αρέσουν πραγματικά.

PL: Το συμμαρίζομαι αλλά η εμπειρία έχει δείξει ότι συνήθως αυτός που δεν έχει το χρόνο να επενδύσει σε ένα τέτοιο παιχνίδι εξακολουθεί να χρειάζεται να επένδυση στο να το μάθεις για να παίζεις στο απαιτούμενο επίπεδο. Αυτός που συνήθως προσπερνάει την πρόοδο πληρώνοντας δεν έχει την ικανότητα να ανταπεξέλθει σε αυτό το επίπεδο. Δεν συμβαδίζει το level του μαζί με την ικανότητα που έχει αυτός σαν παίκτης. Πολλές φορές μέσα στα raids αυτό φαίνεται. Καταλαβαίνεις κατευθείαν ότι έχει πληρώσει για να φτάσει σε αυτό το επίπεδο. Έτσι όταν μπαίνεις στο raid και περιμένεις να κάνει πράγματα επειδή είναι μεγάλο level εν τέλει είναι λιγότερο έμπειρος από εσένα που έχεις επενδύσει απλά το χρόνο σου.

PL: Νομίζω έχω καλυφτεί εγώ.

[Λήξη ηχογράφησης 00:22:54]

Παράρτημα Γ

Forums

Ένας παίκτης του Star Wars Galaxy ρωτάει σε ένα forum:

r/MawInstallation: Μου δημιουργήθηκαν κάποια ερωτήματα για κάποιες από τις πτυχές του Star Wars, αφού πρώτα παρακολούθησα κάποια βίντεο σχετικά με τις φαρμακευτικές, υγειονομικές

και ασφαλιστικές βιομηχανίες στον πραγματικό κόσμο. Αναρωτιέμαι αν κάποιος από εσάς είναι σε θέση να μου δώσει ακριβείς απαντήσεις. Ευχαριστώ εκ των προτέρων για τον χρόνο και την νοητική προσπάθεια να μου απαντήσετε, το εκτιμώ βαθύτατα.

1. Ποια ήταν η υγειονομική περίθαλψη στο σύμπαν του Star Wars;
2. Είχαν οι γαλαξιακές κυβερνήσεις ... καθολική υγειονομική περίθαλψη για όλους τους πολίτες τους;
3. Εάν όχι, η υγειονομική περίθαλψη που παρείχαν στους πολίτες εξαρτιόταν από το εν λόγω σύστημα; Π.χ., η Corellia παρείχε δωρεάν υγειονομική περίθαλψη σε όλους τους κατοίκους της στο πλαίσιο ενός προγράμματος πλανητικής κυβέρνησης, αλλά στον πλανήτη Coruscant, οι πολίτες θα έπρεπε να υπογράψουν ιδιωτικά συμβόλαια με εταιρείες υγειονομικής περίθαλψης και ασφάλισης και να πληρώνουν από την τσέπη τους για χειρουργικές επεμβάσεις και υγειονομική περίθαλψη;
4. Υπήρχε κάποια γαλαξιακή φαρμακευτική εταιρεία ή (αυτές που υπήρχαν) είχαν εντοπισμένη δράση γύρω από λίγους πλανήτες που ασχολούνταν με τη χημική βιομηχανία;
5. Υπήρχε ανταγωνιστική αγορά για φάρμακα και φαρμακευτικά χημικά προϊόντα στο σύμπαν του Star Wars;

wallacemaxim: Από ό,τι έχω δει, αμφιβάλλω αν η υγειονομική περίθαλψη είναι πραγματικά απαραίτητη για τους περισσότερους ανθρώπους, εκτός από αυτούς που συμμετέχουν σε ένοπλες συγκρούσεις. Η ιατρική φροντίδα φαίνεται να είναι αρκετά καθολική και σχετικά φτηνή, οπότε για παράδειγμα μια μεγάλη πολυεθνική εταιρεία θα μπορούσε να παράγει φάρμακα για όλους και να τα πουλάει σε πλανήτες σε όλο τον κόσμο, τα οποία ο καθένας θα μπορούσε να αγοράσει εκτός αν ήταν πολύ φτωχός. Δεν βλέπουμε πολύ κόσμο που είναι «άρρωστος» εκτός από συγκεκριμένες περιπτώσεις πανούκλας ή αποκλεισμών κ.λπ. Είναι λογικό ότι το εμπόδιο σε αυτή την περίπτωση είναι η προσφορά και όχι το κόστος.

KDY_ISD: Στο Legends, μεγάλο μέρος της γαλαξιακής υγειονομικής περίθαλψης ήταν ενσωματωμένο στο σκεύασμα bacta της Thyferra, δηλαδή την Xucphra και τη Zaltin. Τα bacta μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για να θεραπεύσουν όχι μόνο τραύματα όπως μια επίθεση vampra, αλλά και ιογενείς και ανθεκτικές ασθένειες. Αυτό έδινε στον ιδιοκτήτη της Thyferra μια τεράστια δύναμη επιρροής στον υπόλοιπο γαλαξία, καθώς τα bacta είχαν υιοθετηθεί καθολικά ως πανάκεια που δεν υπήρχαν πολλοί κόσμοι που να έχουν τα δικά τους εγχώρια υποκατάστατα γι' αυτά.

[deleted]: Γιατί να αντιμετωπίζουμε το bacta σαν ένα φάρμακο δια πάσαν νόσο; Επιδιορθώνει γρήγορα τις τραυματισμένες πληγές, αλλά είναι απολύτως άχρηστο σε ό,τι αφορά ψυχολογικές διαταραχές, ανεπάρκεια οργάνων κ.λπ. Λογικά η υγειονομική περίθαλψη στο Star War δεν περιοριζόταν αποκλειστικά στη χρήση του bacta, αλλά υπάρχουν όλα τα είδη των παραδοσιακών χαπιών, ενέσεων και θεραπειών. Θα ήταν αστείο να πιστεύουμε το αντίθετο.

ogie381: Υπάρχουν δύο βιβλία Legends που μιλούν για αυτό κατά τη διάρκεια των Πολέμων των Κλώνων: Med Star I και II. Καλά βιβλία!

GoodStalker: Στο Legends γνωρίζουμε ότι η οικονομία της Manaan βασιζόταν σε μεγάλο βαθμό στο Kolto, έναν θεραπευτικό παράγοντα που χρησιμοποιούταν σε επολωτήρια και κιτ

πρώτων βοηθειών. Σημειώστε ότι το εμπόριο και η χρήση του Kolto ήταν στο αποκορύφωμά του γύρω στο 3956 BBY.

Η Δημοκρατία και η Αυτοκρατορία Sith ενδιαφέρονταν για το Kolto και η κυβέρνηση της Manaan ουσιαστικά επέβαλε την ουδετερότητα μεταξύ των δύο παρατάξεων, ώστε να επωφεληθούν από το εμπόριο του Kolto. Αν και η Αυτοκρατορία των Sith τα ήθελε όλα δικά της, η Μανάαν επέβαλε αυστηρά τον κανόνα της ουδετερότητας. Κάνοντας τον Manaan τον μοναδικό πλανήτη που γνωρίζουμε μέχρι στιγμής όπου τόσο η Δημοκρατία όσο και οι Sith ήταν παρόντες χωρίς την απειλή πολέμου. Αν και είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι υπήρχαν κάποιες συρράξεις μεταξύ στρατιωτών των δύο παρατάξεων, αντιμετωπίστηκαν γρήγορα από τις αρχές του Manaan και το δικαστήριο του. Η πόλη Ahto, ο κύριος και μοναδικός εμπορικός κόμβος της Manaan, ιδρύθηκε για τον σκοπό αυτό. Για το εμπόριο Kolto.

Είναι γνωστό ότι οι πλανητικές κυβερνήσεις αγόραζαν το Kolto με τον τόνο και οι συναλλαγές ανέρχονταν σε δισεκατομμύρια μονάδες. Έτσι είμαι σίγουρος ότι η Δημοκρατία/Σιθ δεν ήταν οι μόνοι που ενδιαφέρονταν για το Kolto. Η Δημοκρατία δημιούργησε ακόμη και εγκαταστάσεις εξόρυξης Kolto, αν και αυτό έγινε μυστικά σε συνεργασίες με τους Selkath (τους ιθαγενείς κατοίκους της Manaan) που ήταν υπέρ της Δημοκρατίας. Ωστόσο, γνωρίζουμε ότι σε πιο πρόσφατες εποχές το Bacta είναι το κύριο υλικό των επουλωτηρίων, οπότε υποθέτω ότι το Bacta αντικατέστησε τελικά το Kolto.

Το πώς το αντιμετώπισε αυτό ο Manaan, δεν το γνωρίζω. Ίσως κατέφυγαν σε άλλες μορφές εμπορίου για να διατηρήσουν την οικονομία τους σταθερή, ή η οικονομία τους κατέρρευσε λόγω του ότι ο ανταγωνισμός του Bacta έγινε πιο αποτελεσματικός με αποτέλεσμα οι πλανητικές κυβερνήσεις να σταματήσουν να ενδιαφέρονται για το Kolto και αντ' αυτού να αγοράζουν Bacta.

Η θα μπορούσαμε απλώς να υποθέσουμε ότι ο Manaan με κάποιο τρόπο επιβίωσε και ότι υπήρχαν ακόμη κάποιες κυβερνήσεις που ενδιαφέρονταν για τον Kolto. Αν και δεν είμαι πολύ σίγουρος γι' αυτό; αυτή την εκδοχή.

EDIT: Έτσι έλεγξα μια πηγή στην Wookieepedia. Αναφέρει ότι όταν το Bacta ήταν διαθέσιμο σε ολόκληρο τον γαλαξία και αντικατέστησε το Kolto, οι Selkath εγκατέλειψαν την πόλη Ahto και έφυγαν για τις πόλεις τους βαθιά στους ωκεανούς. Ωστόσο, στον Γαλαξιακό Εμφύλιο Πόλεμο έγιναν σκλάβοι της Αυτοκρατορίας, αλλά αργότερα κατάφεραν να ανατρέψουν τους αυτοκρατορικούς κυβερνήτες. Φαίνεται επίσης ότι είχαν μεγάλη σημασία κατά τη διάρκεια του πολέμου των Yuuzhan Vong. Θα ήθελα να πεθάνουν. Είναι εντελώς μαλάκες απέναντι στους ανθρώπους.

hipolymer755: Σας ευχαριστώ όλους για τις καταπληκτικές απαντήσεις σας! Εκτιμώ το χρόνο και την προσπάθεια σας να συνεισφέρετε στην απάντηση της ερώτησής μου. Μετά από κάποια πρόσθετη έρευνα, διαβάζοντας τις απαντήσεις σας και συζητώντας τα θέματα με άλλους ανθρώπους που γνωρίζουν την ιστορία του Star Wars, αποφάσισα να συνοψίσω τα σημεία που υπάρχει συναίνεση και να δώσω «απαντήσεις» στις ερωτήσεις. Υπάρχει φυσικά το περιθώριο βελτίωσης ή διάψευσης των ισχυρισμών που διατυπώνω.

Πώς ήταν η υγειονομική περίθαλψη στο σύμπαν του Star Wars;

Η υγειονομική περίθαλψη παραδοσιακά αφηνόταν στις τοπικές πλανητικές κυβερνήσεις, οι οποίες καθόριζαν τις δικές τους πολιτικές και κανονισμούς. Η πιθανή αιτία της αποκεντρωμένης ΠΑΔΑ, Τμήμα H&HM, Διπλωματική Εργασία, Πενταζίδης Ηλίας

μορφής (δηλ. κάθε περιοχή ή πλανήτη είχε τις δικές του τοπικές πολιτικές) της πολιτικής υγείας οφειλόταν στο σημαντικό ποσό των πόρων που απαιτούνταν για τη δημιουργία, διαχείριση και υποστήριξη ενός συστήματος υγείας σε ολόκληρο τον γαλαξία υπό οποιαδήποτε διοίκηση... Οποιοδήποτε (άλλο σύστημα), αποδείχθηκε μη βιώσιμο ή/και εντελώς ανεφάρμοστο. Η υγειονομική και ιατρική περίθαλψη παραχωρούνταν επίσης ιδιωτικά από επιχειρηματικούς ομίλους σε καταναλωτές και περιλάμβανε φάρμακα, ιατρικό εξοπλισμό και θεραπείες για ασθένειες.

Παραδείγματα πλανητικών συστημάτων που χρησιμοποιήθηκαν για τη ρύθμιση και τη διαχείριση της υγειονομικής περίθαλψης είναι: η Διοίκηση Υγείας του Coruscant και ο Ιατρικός Σύλλογος της Alderaan. Ένα σπάνιο παράδειγμα ομοσπονδιακού οργανισμού υγειονομικής περίθαλψης είναι το Αυτοκρατορικό Ιατρικό Σώμα υπό την Αυτοκρατορία των Σιθ το 4980 π.Χ. Εταιρείες όπως η BioTech Industries, η Xucphra Corporation και η Zaltin Corporation ήταν όλες με κάποια μορφή εργολάβοι φαρμάκων, ιατρικού εξοπλισμού ή ιατρικών υπηρεσιών.

Είχαν οι γαλαξιακές κυβερνήσεις όπως η Γαλαξιακή Δημοκρατία, η Γαλαξιακή Αυτοκρατορία, η Συνομοσπονδία Ανεξάρτητων Συστημάτων (CIS), η Νέα Δημοκρατία ή η Γαλαξιακή Συμμαχία κ.λπ. καθολική υγειονομική περίθαλψη για όλους τους πολίτες τους;

Όπως τονίστηκε στην προηγούμενη ερώτηση, πολύ σπάνια μια γαλαξιακή ομοσπονδία θα έπαιρνε στην ευθύνη της την πολιτική υγειονομικής περίθαλψης είτε λόγω έλλειψης πόρων, είτε λόγω μη πρακτικότητας, είτε επειδή δεν υπήρχε ανάγκη. Ο καθορισμός της υγειονομικής περίθαλψης και των αντίστοιχων πολιτικών στηριζόταν κυρίως σε εργολάβους ή σε τοπικές πλανητικές κυβερνητικές υπηρεσίες, όπως η Διοίκηση Υγείας του Coruscant. Ωστόσο, περιστασιακά, κάποιες ομοσπονδιακές κυβερνήσεις, όπως η Αυτοκρατορία των Σιθ το 4980 π.Χ., διέθεταν οργανισμούς υγειονομικής περίθαλψης για το στρατιωτικό προσωπικό τους, που ονομαζόταν Αυτοκρατορικό Ιατρικό Σώμα.

Η υγειονομική περίθαλψη προς τους πολίτες εξαρτιόταν από το σύστημα που ίσχυε. Π.χ., η Corellia παρείχε δωρεάν υγειονομική περίθαλψη σε όλους τους κατοίκους της στο πλαίσιο ενός προγράμματος της πλανητικής κυβέρνησης, αλλά στον Coruscant, οι πολίτες έπρεπε να υπογράψουν ιδιωτικά συμβόλαια με εταιρείες υγειονομικής περίθαλψης και ασφάλισης και να πληρώνουν από την τσέπη τους για χειρουργικές επεμβάσεις και υγειονομική περίθαλψη.

Η ιατροφαρμακευτική περίθαλψη παρέμενε διαφοροποιημένη ανάλογα με το σύστημα ή τον πλανήτη. Η προσέγγιση της κάθε τοπικής κυβέρνησης στην διοίκηση της υγειονομικής περίθαλψης ήταν διαφορετική. Για παράδειγμα, στον πλανήτη Kinyen, που είχε σοσιαλιστική κυβέρνηση, η υγειονομική περίθαλψη ήταν ευθύνη της κυβέρνησης και η διαχείρισή της πιθανώς έμοιαζε με αυτό που λέμε σκανδιναβικό μοντέλο. Ωστόσο, στο Saleucami, όπου οι εξαγωγές βασιζόνταν στα φάρμακα, είναι πιθανό να ακολουθήθηκε μια καπιταλιστική προσέγγιση και οι κάτοικοι υπέγραφαν συμβόλαια με ιδιωτικές εταιρείες προκειμένου να έχουν ιατρική περίθαλψη. Υπήρχε μια γαλαξιακή φαρμακευτική εταιρεία ή η παραγωγή φαρμάκων ήταν περιορισμένη σε μερικούς πλανήτες που ασχολούνταν με τη χημική βιομηχανία; Δεν υπήρχε ενιαίο μονοπώλιο στη φαρμακευτική βιομηχανία και υπήρχε εξειδίκευση σε κάθε πλανήτη με σκοπό την επεξεργασία και την παρασκευή κάποιων φαρμάκων. Η Bacta, ο σημαντικότερος ανταγωνιστής για φαρμακευτικά σκευάσματα περιορίστηκε στην παραγωγή στη Thyferra και στην αποθήκευση στο Bespin υπό τον έλεγχο της Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας. Υπήρχαν όμως και άλλες εταιρείες που κατασκεύαζαν και διέθεταν φαρμακευτικά προϊόντα, όπως η BioTech Industries, η Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals Company και η Slusani Interstellar Pharmacologies.

Υπήρχε ανταγωνιστική αγορά φαρμακευτικών και φαρμακευτικών χημικών προϊόντων στο σύμπαν του Star Wars;

Στο Star Wars Galaxy, το bacta ήταν το πιο διαδεδομένο φαρμακευτικό προϊόν, τουλάχιστον σε επείγοντα περιστατικά ή σοβαρούς τραυματισμούς. Ωστόσο, η Bacta δεν ήταν πάντα ο κυρίαρχος της φαρμακευτικής βιομηχανίας. Γύρω στο 3956 BBY, εμφανίστηκε το kolto, ένα σκεύασμα παρόμοιο με το bacta που αναπτύχθηκε/συλλέχθηκε στον Manaan. Το kolto έγινε σημαντικό εξαγωγικό προϊόν για τη Manaan και ήταν περιζήτητο τόσο από την Αυτοκρατορία των Sith όσο και από την Παλαιά Δημοκρατία. Το Bacta ήταν πιο αποτελεσματικό και πετύχαινε την ανάρρωση ταχύτερα από το kolto, και τελικά ξεπέρασε το Kolto και ανέτρεψε την κυριαρχία του στην αγορά.