

**ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ**

**ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΜΕ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ**

Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΣΤΑ ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Χονδρογιάννη Αιμιλία

A.M.: 31049

Επιβλέπων καθηγητής: Δημήτρης Χαρίτος

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Νοέμβριος 2013

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	5
1.1. Εισαγωγή.....	5
1.2. Στόχος της διπλωματικής εργασίας	6
1.3. Δομή της διπλωματικής εργασίας	7
2. Η επικοινωνία	10
2.1. Ορισμός της επικοινωνίας	10
2.2. Είδη επικοινωνίας	11
2.2.1. Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία.....	11
2.2.2. Άμεση και διαμεσολαβημένη επικοινωνία.....	12
2.3. Η σημασία του πλαισίου στην επικοινωνία	13
3. Η έννοια «ταυτότητα»	16
3.1. Ορισμός και είδη ταυτότητας.....	16
3.2. Η διαμόρφωση της ταυτότητας	19
3.3. Η προβολή της ταυτότητας	21
3.3.1. Ταυτότητα και σώμα.....	22
3.3.2 Ταυτότητα και προσωπικός χώρος	25
3.3.2.1. Η έννοια «σπίτι».....	25
3.3.2.2 Το σπίτι ως καθρέφτης της ταυτότητας	27
4. Οι εικονικοί κόσμοι	34
4.1. Ορισμός της έννοιας «εικονικός κόσμος»	34
4.2. Η ιστορική εξέλιξη των εικονικών κόσμων: από τα μονοχρηστικά στα πολυχρηστικά εικονικά περιβάλλοντα.....	36
4.3. Το Second Life	41
4.3.1. Τρόπος λειτουργίας του Second Life	41
4.3.2. Τα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά της εφαρμογής	43
4.3.3. Οικονομικό σύστημα	44
4.3.4. Δημογραφικά στοιχεία.....	45
4.4. Η επικοινωνία στο Second Life.....	46
4.5. Η «εμβύθιση» και η «παρουσία» στους εικονικούς κόσμους	50
5. Ταυτότητες υπό κατασκευή: Από το εικονικό σώμα στο εικονικό σπίτι	56
5.1. Ψευδώνυμα και γραπτή ταυτότητα	56

5.2. Τα άβαταρς στο Second Life	58
5.3. Ο πραγματικός και ο εικονικός εαυτός	60
5.4. Second Life: Η συμμετοχική ανάπτυξη ενός τρισδιάστατου κόσμου....	67
5.5. Building.....	69
5.6. Ο προσωπικός χώρος στο εικονικό περιβάλλον.....	74
5.7. Συμπεράσματα που οδηγούν σε ερευνητικά ερωτήματα	80
6. Έρευνα: Η κατασκευή της εικονικής ταυτότητας στο Second Life	83
6.1. Ο σχεδιασμός της έρευνας	83
6.1.1. Μεθοδολογία και συλλογή δεδομένων	84
6.1.2. Η διαδικασία των συνεντεύξεων.....	85
6.1.3. Η προσέγγιση: Θεματική ανάλυση περιεχομένου.....	87
6.2. Τα θεματικά δίκτυα των δεδομένων	88
6.2.1 Πρώτο κύριο θεματικό πεδίο: Η εμπειρία της εικονικής ζωής	90
6.2.2. Δεύτερο θεματικό πεδίο: Εικονική ταυτότητα και άβαταρ.....	92
6.2.3. Τρίτο θεματικό πεδίο: Εικονική ταυτότητα και εικονικό σπίτι.....	96
6.3. Ο συσχετισμός των δεδομένων με τα ερευνητικά ερωτήματα.....	101
Συμπεράσματα	107
Βιβλιογραφία.....	111
Κατάλογος εικόνων	119
Κατάλογος διαγραμμάτων και πινάκων	120
Κατάλογος συντομογραφιών	121
Γλωσσάρι απόδοσης ξενόγλωσσων όρων.....	122

1. Εισαγωγή

1.1. Εισαγωγή

Ο όρος «ταυτότητα» είναι εξαιρετικά σύνθετος και πολυεπίπεδος, καθώς μπορεί να ερμηνευθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους και να περιγράψει διαφορετικά πράγματα ή διαδικασίες και καταστάσεις. Η ταυτότητα ενός ατόμου είναι το χάρτινο αυτό αντικείμενο που αναγράφει όλα τα προσωπικά του στοιχεία όπως το όνομα και το επώνυμό του. Η ταυτότητα του όμως είναι και η αντίληψη του ίδιου για το ποιος είναι, ο τρόπος δηλαδή με τον οποίο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του. Παράλληλα η ταυτότητά του είναι και η γενικότερη εικόνα που σχηματίζει ο υπόλοιπος κόσμος γι αυτόν, βασιζόμενος είτε στην εξωτερική του εμφάνιση, είτε στην γενικότερή του συμπεριφορά. Παρά τις διάφορες ερμηνείες, εν γένει, η έννοια αυτή αφορά στο σύνολο των χαρακτηριστικών που συνιστούν τη μοναδικότητα κάθε ατόμου, που επιτρέπουν να αναγνωρίζεται ως τέτοιο και να μη συγχέεται με κάποιο άλλο. Τα χαρακτηριστικά αυτά προκύπτουν μέσα από πολλές και σύνθετες διαδικασίες και αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της ανθρώπινης ύπαρξης.

Τι συμβαίνει όμως όταν όλες αυτές οι πολύπλοκες διαδικασίες μεταφέρονται από το φυσικό, στο εικονικό περιβάλλον; Η ανάπτυξης της ψηφιακής τεχνολογίας έχει δώσει πολλές νέες δυνατότητες στα άτομα, μια εκ των οποίων είναι η ανάπτυξη, πέρα από της φυσικής και μιας εικονικής ζωής και κατ' επέκταση, μιας εικονικής ταυτότητας. Το εικονικό περιβάλλον, ως τεχνο-κοινωνικό πλαίσιο δίνει διαφορετικές δυνατότητες από το φυσικό αναφορικά με την ίδια την κατασκευή της ταυτότητας και ταυτόχρονα εμπεριέχει πολλούς περιορισμούς. Αυτό οδηγεί τους χρήστες στο να συμπεριφέρονται διαφορετικά εντός των πλαισίων του και να κατασκευάζουν με εντελώς διαφορετικά δεδομένα την ταυτότητά τους.

Στο πλαίσιο αυτών των εξελίξεων, η παρούσα διπλωματική εργασία ερευνά τους τρόπους με τους οποίους τα άτομα μεταφέρουν τις διαδικασίες διαμόρφωσης και προβολής της προσωπικής τους ταυτότητας από το φυσικό στο εικονικό περιβάλλον. Η ανάπτυξη της εικονικής ταυτότητας μελετάται μέσα στα πλαίσια του εικονικού περιβάλλοντος του Second Life και ειδικότερα αναλύεται τόσο ο σχεδιασμός του εικονικού χαρακτήρα που εκπροσωπεί τον

χρήστη όσο και ο εικονικός προσωπικός του χώρος, ως μέρος της εικονικής του ζωής και κατ' επέκταση της εικονικής του ταυτότητας.

1.2. Στόχος της διπλωματικής εργασίας

Ο βασικός στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να εντοπιστούν οι τρόποι με τους οποίους οι διαδικασίες διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας πραγματοποιούνται όταν μεταφέρονται από το φυσικό στο εικονικό περιβάλλον.

Ειδικότερα, η συγκεκριμένη ανάλυση στοχεύει στο να μελετηθεί η εικονική ταυτότητα των χρηστών του πολυχρηστικού εικονικού περιβάλλοντος του Second Life (SL) μέσα από το εικονικό τους σώμα και το εικονικό τους σπίτι, τα δύο βασικά στοιχεία δηλαδή από τα οποία αποτελείται η ζωή τους εντός της συγκεκριμένης εφαρμογής. Η συνδυαστική ανάλυση τόσο του εικονικού σώματος όσο και του εικονικού σπιτιού μπορεί να οδηγήσει σε βαθύτερα συμπεράσματα σχετικά με τις επιδιώξεις των χρηστών και σχετικά με το είδος της ταυτότητας που επιχειρούν να αναπτύξουν.

Βασική προϋπόθεση για να πραγματοποιηθεί η συγκεκριμένη μελέτη, είναι η βαθιά ανάλυση και κατανόηση των διαδικασιών διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας στο φυσικό περιβάλλον. Σκοπός της ανάλυσης αυτής είναι να σχηματιστεί ένα θεωρητικό πλαίσιο πάνω στο οποίο θα βασιστεί η μελέτη των ίδιων διαδικασιών εντός του SL. Το συγκεκριμένο θεωρητικό πλαίσιο στηρίζεται τόσο στην μέσω του σώματος προβολή της ταυτότητας όσο και στη σημασία που διαδραματίζει ο προσωπικός χώρος κατά το σχηματισμό εντυπώσεων σχετικά με την ταυτότητα του κατόχου του. Η βαρύτητα που δίνεται στον προσωπικό χώρο δεν είναι τυχαία. Πολλοί μελετητές έχουν καταλήξει στο συμπέρασμα ότι η μελέτη του συσχετισμού του σπιτιού με την έννοια της ταυτότητας μπορεί να οδηγήσει σε πιο ολοκληρωμένα συμπεράσματα σχετικά με το συγκεκριμένο ζήτημα. Παράλληλα όμως, ο προσωπικός χώρος των χρηστών των εικονικών περιβαλλόντων αποτελεί ένα εξαιρετικά σημαντικό κομμάτι της εικονικής τους ταυτότητας και επομένως

είναι σκόπιμο να εντοπιστεί αρχικά η άμεση σύνδεσή του με την ταυτότητα εντός του φυσικού περιβάλλοντος.

Συνεπώς, οι επιμέρους στόχοι της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι οι εξής:

- Λεπτομερής ανάλυση της έννοιας της ταυτότητας και εντοπισμός της σύνδεσης της προβολής της, τόσο με το ίδιο το σώμα όσο και με τον προσωπικό χώρο των ατόμων.
- Κατανόηση των διαδικασιών και των αναγκών που συντέλεσαν στην τωρινή μορφή των εικονικών περιβαλλόντων.
- Λεπτομερής καταγραφή του τρόπου λειτουργίας της εφαρμογής «Second Life» καθώς και των δυνατοτήτων που αυτό παρέχει αναφορικά με την προβολή της ταυτότητας εντός του περιβάλλοντός του.
- Εντοπισμός του τρόπου με τον οποίο οι διαδικασίες ανάπτυξης και προβολής της προσωπικής ταυτότητας πραγματοποιούνται μέσα στη συγκεκριμένη εφαρμογή, τόσο με τη βοήθεια του εικονικού σώματος όσο και με την άμεση συμβολή του εικονικού προσωπικού χώρου.
- Πραγματοποίηση μιας έρευνας που στοχεύει στο να μελετηθεί ο τρόπος με τον οποίο το θεωρητικό πλαίσιο σχετικά με την κατασκευή της ταυτότητας εφαρμόζεται στην πράξη όταν μεταφέρεται από το φυσικό στο εικονικό περιβάλλον.

1.3. Δομή της διπλωματικής εργασίας

Η παρούσα διπλωματική εργασία αποτελείται από έξι πλην του εισαγωγικού κεφάλαια τα οποία περιγράφονται στη συνέχεια.

Στο κεφάλαιο 2 παρουσιάζεται μια αρχική ανάλυση της έννοιας «επικοινωνία» ως δραστηριότητα που συσχετίζεται άμεσα με τις διαδικασίες διαμόρφωσης, απόδοσης και προβολής της ταυτότητας. Ειδικότερα, η συγκεκριμένη ανάλυση ξεκινά με τον ορισμό της έννοιας και στη συνέχεια μελετώνται οι διάφοροι τρόποι με τους οποίους αυτή πραγματοποιείται και οι οποίοι αφορούν στη

χρήση ή μη της γλώσσας, στην απόσταση μεταξύ των συνομιλητών και στη σημασία του ίδιου του πλαισίου εντός του οποίου αυτή συντελείται. Η κατανόηση των διαφόρων πτυχών της επικοινωνίας είναι σημαντική προκειμένου να γίνει αντιληπτός ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι ανταλλάσσουν μηνύματα και έτσι μπορούν να χαρακτηρίζονται βάσει αυτών και να προβάλλουν την προσωπική τους ταυτότητα.

Στο κεφάλαιο 3 πραγματοποιείται μια λεπτομερής ανάλυση της έννοιας της ταυτότητας μέσα από τη μελέτη της βιβλιογραφίας. Αρχικά, πραγματοποιείται ένας διαχωρισμός των διαφόρων ειδών ταυτότητας, ο οποίος οδηγεί στον εντοπισμό της πλευράς της έννοιας που σχετίζεται με την παρούσα εργασία. Στη συνέχεια, αναλύονται οι διάφορες προσεγγίσεις που αφορούν στους παράγοντες που συμβάλλουν στη διαμόρφωση της ταυτότητας από τα ίδια τα άτομα και έπειτα η μελέτη προχωρά στους τρόπους με τους οποίους οι ήδη διαμορφωμένες ταυτότητες προβάλλονται στα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας. Η προβολή της ταυτότητας αναλύεται αρχικά από τη σκοπιά του ίδιου του σώματος και της πληθώρας των μηνυμάτων που αυτό μεταδίδει και στη συνέχεια η μελέτη προχωρά στον προσωπικό χώρο των ανθρώπων, ο οποίος μπορεί να φανερώσει πολλά στοιχεία για την ταυτότητα και την προσωπικότητά τους εν γένει.

Στο κεφάλαιο 4 η μελέτη προχωρά στα εικονικά περιβάλλοντα και ειδικότερα στην προέλευση, τη δημιουργία και την ιστορική ανάπτυξή τους. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις διαδικασίες και τις ανάγκες που οδήγησαν στη σημερινή μορφή τους, καθώς και στις διάφορες ομοιότητες και διαφορές τους με το φυσικό περιβάλλον. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται μια λεπτομερής ανάλυση του πολυχρηστικού εικονικού περιβάλλοντος του Second Life το οποίο και αποτελεί το βασικό πλαίσιο εντός του οποίου μελετάται η κατασκευή της εικονικής ταυτότητας. Κατά την ανάλυση παρουσιάζεται ο τρόπος λειτουργίας του, τα βασικά του χαρακτηριστικά και το είδος της εμπειρίας που αποκομίζει ο χρήστης, με σκοπό να γίνουν κατανοητοί οι λόγοι για τους οποίους αυτό επελέγη. Τέλος, αναλύονται οι έννοιες «εμβύθιση» και «παρουσία» οι οποίες περιγράφουν το είδος της σωματικής αλλά και ψυχικής δέσμευσης του χρήστη με το εικονικό αυτό περιβάλλον και κατά συνέπεια αποτελούν βασικούς λόγους για τους οποίους αναπτύσσονται τελικά οι εικονικές ταυτότητες.

Στο κεφάλαιο 5 πραγματοποιείται η μελέτη της εικονικής ταυτότητας και ειδικότερα αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο οι διαδικασίες ανάπτυξης και προβολής της ταυτότητας στο φυσικό περιβάλλον μεταφέρονται και πραγματοποιούνται μέσα στα πλαίσια του εικονικού περιβάλλοντος του Second Life. Αρχικά, η ανάλυση επικεντρώνεται στη σημασία που διαδραματίζει το ψευδώνυμο στην διαμόρφωση της εικονικής ταυτότητας και στη συνέχεια αναλύονται τα ψηφιακά σώματα που εκπροσωπούν τους χρήστες ως φορείς εικονικών ταυτοτήτων. Στη συνέχεια μελετάται η σύνδεση των εικονικών ταυτοτήτων με τα εικονικά σπίτια, τα οποία μέσα στο συγκεκριμένο περιβάλλον λειτουργούν με έναν διαφορετικό τρόπο από ότι στο φυσικό, ωστόσο είναι φορείς σημαντικών μηνυμάτων σχετικά με την εικονική ταυτότητα των χρηστών και αποτελούν βασικό τμήμα της εικονικής τους ζωής.

Στο κεφάλαιο 6 παρουσιάζεται η πραγματοποίηση μιας έρευνας η οποία έχει ως στόχο την μελέτη των τρόπων με τους οποίους η θεωρία σχετικά με την κατασκευή της εικονικής ταυτότητας εφαρμόζεται στην πράξη. Ειδικότερα, πρόκειται για τη διεξαγωγή ενός αριθμού συνεντεύξεων οι οποίες λαμβάνονται από ενεργούς χρήστες της εφαρμογής Second Life με σκοπό να εντοπιστεί ο τρόπος με τον οποίο οι ίδιοι εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες που τους παρέχει το εικονικό αυτό περιβάλλον προκειμένου να αναπτύξουν την εικονική τους ταυτότητα εντός αυτού. Αρχικά καταγράφεται η μεθοδολογία που ακολουθείται προκειμένου να πραγματοποιηθεί η συγκεκριμένη έρευνα και στη συνέχεια παρουσιάζονται τα τελικά συμπεράσματα που προκύπτουν και αφορούν στον τρόπο με τον οποίο οι ίδιοι αναπτύσσουν την εικονική τους ταυτότητα και στους λόγους που τους οδηγούν στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη αυτής.

2. Η επικοινωνία

Η προσωπική ταυτότητα των ατόμων αποτελείται ουσιαστικά από ένα σύνολο πληροφοριών οι οποίες συναποτελούν τη μοναδικότητα του καθενός και οι οποίες μεταβιβάζονται τόσο εσκεμμένα όσο και ακούσια μέσω της ανταλλαγής μηνυμάτων κατά τις κοινωνικές συναναστροφές (Childs, 2011). Έτσι, πριν ξεκινήσει η μελέτη της έννοιας της ταυτότητας και της διαδικασίας σύμφωνα με την οποία αυτή διαμορφώνεται ή αποδίδεται και εν τέλει καταλήγει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του κάθε ατόμου, είναι σκόπιμο να μελετηθεί η ίδια η επικοινωνία, ως δραστηριότητα από την οποία εξαρτάται άμεσα η προαναφερθείσα διαδικασία. Η μελέτη των βασικών πτυχών της διαπροσωπικής επικοινωνίας μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην βαθύτερη κατανόηση των σύνθετων διαδικασιών που ακολουθούνται από τα άτομα, τόσο κατά τη μετάδοση των διαφόρων ειδών μηνυμάτων αναφορικά με την προσωπική τους ταυτότητα, όσο και κατά τη λήψη αντίστοιχων ερεθισμάτων που οδηγούν στο σχηματισμό εντυπώσεων σχετικά με τις ταυτότητες των υπολοίπων ατόμων (Goffman, 1956).

2.1. Ορισμός της επικοινωνίας

Η έννοια της επικοινωνίας είναι εξαιρετικά πολύπλευρη και παράλληλα συνυφασμένη με κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα. Όπως σημειώνει ο Luckmann (1993 στο Κούρτη, 2003) ο όρος αυτός «σημαίνει πια τα πάντα για τους πάντες» και έτσι έχει οριστεί ανά καιρούς με πολλούς διαφορετικούς τρόπους. Ο Gerbner (1967 στο ΜακΚουϊλ και Βιντάλ, 2001) αναφέρει πως «Η επικοινωνία μπορεί να οριστεί ως μια κοινωνική αλληλεπίδραση διαμέσου μηνυμάτων». Σύμφωνα με μια άλλη προσέγγιση «Σε γενικές γραμμές, υπάρχει επικοινωνία όταν ένα σύστημα ή μια πηγή και ο προσανατολισμός αλληλοεπηρεάζονται με τη χρήση εναλλακτικών συμβόλων τα οποία μπορούν να μεταδίδονται διαμέσου ενός καναλιού που τα συνδέει» (Osgood κ.α., 1957). Ο Price (1996) με τη σειρά του, δίνει έναν κάπως διαφορετικό ορισμό για τη συγκεκριμένη έννοια, αναφέροντας πως πρόκειται για «μια δραστηριότητα, στην οποία το συμβολικό περιεχόμενο δε μεταδίδεται απλά από μια πηγή σε ένα δέκτη, αλλά ανταλλάσσεται μεταξύ ενεργών ατόμων, τα

οποία αλληλεπιδρούν εντός ενός συγκεκριμένου πλαισίου και λόγου». Ο ίδιος σημειώνει πως η έννοια του πλαισίου έχει να κάνει τόσο με τον περιβάλλοντα χώρο (φυσικό πλαίσιο) όσο και με τις οικονομικές, πολιτιστικές, κοινωνικές, αισθητικές κ.λ.π. διαστάσεις της δραστηριότητας αυτής (Price, 1996). Παρά την πληθώρα διαφορετικών ορισμών οι οποίοι φανερώνουν την πολυπλοκότητα της έννοιας της επικοινωνίας, συνολικά μπορεί να προκύψει το συμπέρασμα ότι εν γένει, η επικοινωνιακή διαδικασία προϋποθέτει την ύπαρξη ορισμένων βασικών συστατικών: τον πομπό, τον δέκτη (ή τους δέκτες), το μήνυμα, ένα κανάλι ή δίαυλο, μια σχέση ανάμεσα στον πομπό και τον δέκτη ή παραλήπτη, μια επίδραση ή αποτέλεσμα και ένα πλαίσιο εντός του οποίου πραγματοποιείται η όλη διαδικασία.

2.2. Είδη επικοινωνίας

Η επικοινωνία μπορεί να πάρει αρκετές μορφές, να εκδηλωθεί δηλαδή με διάφορους τρόπους. Ο διαχωρισμός που συναντάται συχνότερα είναι αυτός μεταξύ της λεκτικής και της μη λεκτικής επικοινωνίας, ωστόσο στην παρούσα εργασία, λόγω του ότι αυτή πραγματεύεται το ζήτημα της διαδικτυακής ταυτότητας, θα παρατεθεί και ο διαχωρισμός μεταξύ της άμεσης και διαμεσολαβημένης επικοινωνίας.

2.2.1. Λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία

Η ανθρώπινη επικοινωνία διεξάγεται ταυτόχρονα σε δύο επίπεδα, το λεκτικό και το μη λεκτικό. Η λεκτική επικοινωνία σχετίζεται με τη γλώσσα, το βασικότερο πολιτιστικό γνώρισμα του ανθρώπινου είδους, η οποία είναι ένα «γραμμικό, μαθηματικό σύστημα το οποίο αποτελείται από γλωσσικές μονάδες» (Κούρτη, 2003). Οι μονάδες αυτές συνδυάζονται με έναν λογικό τρόπο προκειμένου να προκύψει κάποιο νόημα μέσα από τις προτάσεις που θα δημιουργηθούν. Η γλώσσα διαφέρει από πολιτισμό σε πολιτισμό, ωστόσο στηρίζεται σε ένα εκάστοτε κοινό ερμηνευτικό πλαίσιο και έτσι αποτελεί τον βασικότερο τρόπο επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ των ανθρώπων.

Η μη λεκτική επικοινωνία έχει να κάνει με οποιοδήποτε τρόπο διαπροσωπικής επικοινωνίας εκτός από τη γλώσσα. Ειδικότερα, η μη λεκτική επικοινωνία

αφορά στη λεγόμενη «γλώσσα του σώματος» δηλαδή στις κινήσεις του σώματος, στις εκφράσεις του προσώπου, στο βλέμμα, την ένδυση κ.λ.π., αλλά και σε μη λεκτικά επικοινωνιακά στοιχεία, όπως είναι οι παύσεις ανάμεσα στην ομιλία, η σωματική επαφή μεταξύ των ατόμων, η διαπροσωπική απόσταση στο χώρο και γενικότερα η χρήση του περιβάλλοντος από τα ίδια τα άτομα (Rosengren, 2000). Η συγκεκριμένη μορφή επικοινωνίας είναι η πρώτη που αναπτύχθηκε από τα ανθρώπινα όντα και διαδραματίζει πολύ σημαντικό ρόλο στις διαπροσωπικές σχέσεις, καθώς συμβάλλει καθοριστικά στη δημιουργία εντυπώσεων (Κούρτη, 2003). Παράλληλα, οι άνθρωποι τείνουν, έστω και υποσυνείδητα, να δίνουν περισσότερη σημασία στα μη λεκτικά μηνύματα, ιδιαίτερα όταν αυτά έρχονται σε αντίθεση με τα λεκτικά (Goffman, 1956). Ωστόσο είναι δύσκολο να υπάρξει ένα κοινό ερμηνευτικό πλαίσιο για την κατανόηση αυτού του είδους των μηνυμάτων τόσο από τους μελετητές όσο και από τα ίδια τα άτομα, δεδομένου ότι τα μηνύματα αυτά συνδέονται άμεσα με την κουλτούρα, αλλά και με το ύφος του κάθε ανθρώπου.

2.2.2. Άμεση και διαμεσολαβημένη επικοινωνία

Η άμεση επικοινωνία είναι η επικοινωνία που πραγματοποιείται «πρόσωπο με πρόσωπο». Συγκεκριμένα, κατά την άμεση επικοινωνία, οι επικοινωνούντες βρίσκονται στον ίδιο χώρο και ανταλλάσσουν μηνύματα χωρίς τη διαμεσολάβηση κάποιου καναλιού ή δίαυλου. Ωστόσο οι άνθρωποι ανέκαθεν προσπαθούσαν να εκμεταλλευτούν τις διάφορες τεχνολογικές καινοτομίες προκειμένου να μπορούν να επικοινωνούν εξ αποστάσεως ή και ασύγχρονα. Στην έννοια της διαμεσολαβημένης επικοινωνίας σύμφωνα με την Καϊτατζή-Γουιτλοκ (2003) συνυπάρχουν τρεις «θεμελιακές εκφάνσεις»: τα μηνύματα, η διαδικασία ανταλλαγής τους στο χώρο και στο χρόνο και το σύνολο των εξοπλισμών και υλικών υποδομών που υπηρετούν την πραγματοποίηση των δύο πρώτων εκφάνσεων. Ουσιαστικά λοιπόν η διαμεσολαβημένη επικοινωνία αφορά στην ανταλλαγή μηνυμάτων τα οποία μεταδίδονται μέσω ενός καναλιού ή δίαυλου και οι ρίζες της απαντώνται κατά τα πρώτα χρόνια της ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων μεταξύ των ανθρώπων (Rosengren, 2000). Η γραφή αποτελεί ένα από τα πρώτα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν προκειμένου ο λόγος να μεταφερθεί στο χώρο και στο χρόνο και σήμερα

πραγματοποιείται και μέσω του ίδιου του υπολογιστή (Κούρτη, 2003). Χάρη σ' αυτή οι άνθρωποι ανέπτυξαν εκατοντάδες γραπτές γλώσσες και παράλληλα ξεκίνησαν να εκφράζουν ακριβή νοήματα που μπορούσαν να μεταδίδονται χωρίς την ταυτόχρονη παρουσία δύο ή περισσοτέρων συνομιλητών. Παράλληλα, η γραφή οδήγησε στην ακριβέστερη αποθήκευση πολλών πληροφοριών, αφού επέτρεψε τη δημιουργία ενός τεράστιου αρχείου μνήμης, στο οποίο αποθηκεύονται οι πληροφορίες με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια από ότι στον ανθρώπινο νου. Στην πορεία, οι διάφορες τεχνολογικές εξελίξεις οδήγησαν στην ανάπτυξη και άλλων μεθόδων διαμεσολαβημένης επικοινωνίας όπως ο τηλεγράφος, το τηλέφωνο και πιο πρόσφατα, τα διάφορα νέα οπτικοακουστικά μέσα. Ως εκ τούτου, έγινε εφικτή η ταυτόχρονη ή ασύγχρονη εξ' αποστάσεως συνομιλία και αργότερα, με την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου, επετράπη και η μεταφορά της εικόνας των συνομιλητών. Έτσι, η διαμεσολαβημένη επικοινωνία έφτασε σε ένα σημείο κατά το οποίο όχι μόνο δημιουργούνται νέα συστήματα επικοινωνίας αλλά γίνεται και νέα χρήση των παλιών (Κούρτη, 2003). Κείμενο, ήχος και εικόνα χρησιμοποιούνται συνδυαστικά ή μη και οδηγούν στην ανάπτυξη πολλαπλών μεθόδων μετάδοσης της πληροφορίας χωρίς την προϋπόθεση της εγγύτητας και της ταυτόχρονης παρουσίας των συνομιλητών (Καϊτατζή-Γουίτλοκ, 2003).

2.3. Η σημασία του πλαισίου στην επικοινωνία

Όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα, το πλαίσιο μέσα στο οποίο συντελείται η επικοινωνιακή δραστηριότητα αποτελεί ένα από τα βασικά στοιχεία της καθώς, τόσο η λεκτική όσο και η μη λεκτική επικοινωνία σχετίζονται άμεσα με το χώρο και τις συνθήκες εντός των οποίων διεξάγονται και παράλληλα το ίδιο το πλαίσιο μπορεί να τις διαμορφώσει σε μεγάλο βαθμό (Price, 1996).

Ο φυσικός χώρος και το περιβάλλον βοηθούν στο να καθοριστούν οι λέξεις, οι πράξεις και γενικότερα τα νοήματα που παράγονται από τους ανθρώπους. Το πλαίσιο υπ' αυτή την έννοια παρέχει μια περιγραφή που φανερώνει ποια συμπεριφορά επιτρέπεται, απαγορεύεται ή προτιμάται (Price, 1996). Το ντύσιμο, η γλώσσα, η διαπροσωπική απόσταση, ακόμη και η επιλογή ενός

θέματος προς συζήτηση σχετίζονται άμεσα με τον ίδιο τον χώρο. Αν αναλογιστεί κανείς πόσο διαφορετικά θα συμπεριφερόταν σε μια εκκλησία, σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον, σε ένα γάμο, σε ένα νοσοκομείο, ακόμη και στο σπίτι ή στο δρόμο που περπατά μπορεί να γίνει κατανοητό ότι ο χώρος διαμορφώνει άμεσα την επικοινωνιακή διαδικασία και εν γένει την ίδια τη συμπεριφορά. Ακόμα και οι λέξεις που χρησιμοποιούνται μπορούν να αποκτήσουν διαφορετικά νοήματα ανάλογα με τον χώρο που περιβάλλει τους συνομιλητές (Samovar, Porter και McDaniel, 2009).

Πολλές από αυτές τις διαφοροποιήσεις στην συμπεριφορά διαμορφώνονται παράλληλα και σύμφωνα με την κουλτούρα του κάθε ατόμου. Η ίδια η κουλτούρα ενός πολιτισμού μπορεί να λειτουργήσει σαν ένα είδος πλαισίου το οποίο είναι εξαιρετικά ισχυρό κατά τη διαμόρφωση της συμπεριφοράς (Samovar, Porter και McDaniel, 2009). Το πλαίσιο της κουλτούρας περιλαμβάνει επικοινωνιακούς κανόνες και συμπεριφορές που οι άνθρωποι έχουν μάθει μέσα στην κοινωνία στην οποία ζουν και τους μεταφέρουν σε όλες τις επικοινωνιακές τους δραστηριότητες. Για παράδειγμα ορισμένοι λαοί συμπεριφέρονται πιο διαχυτικά και τα άτομα αγγίζουν το ένα το άλλο, ακόμη και αν δεν γνωρίζονται καλά, προκειμένου να εκφράσουν τις καλές προθέσεις τους ή μια επιθυμία για συμπάθεια (Samovar, Porter και McDaniel, 2009). Ωστόσο, αυτή η συμπεριφορά μπορεί να ενοχλήσει ορισμένα άτομα που έχουν άλλη αντίληψη του προσωπικού χώρου και αισθάνονται ότι αυτός παραβιάζεται όταν κάποιος που δεν γνωρίζουν καλά τους αγγίζει. Ακόμη όμως και η έννοια της διαπροσωπικής απόστασης των συνομιλητών ενδέχεται να διαφοροποιείται ανάμεσα στους πολιτισμούς. Ο προσωπικός χώρος του καθενός σχετίζεται άμεσα με την πολιτιστική του ταυτότητα και όταν αυτός παραβιάζεται η επικοινωνιακή δραστηριότητα διαταράσσεται από την ενόχληση που ενδέχεται να προκαλείται (Samovar, Porter και McDaniel, 2009).

Παράλληλα, σημαντικό ρόλο στη συμπεριφορά των συνομιλούντων διαδραματίζει η περίσταση κατά την οποία πραγματοποιείται η αλληλεπίδραση. Η περίσταση είναι μέρος του πλαισίου και επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρεται κανείς. Τα άτομα μέσα στα πλαίσια της κοινωνίας έχουν μάθει πώς πρέπει να συμπεριφέρονται σε διαφορετικές

περιστάσεις, είτε λόγω των κοινωνικών συμβάσεων, είτε λόγω κανονισμών οι οποίοι ενδέχεται να διέπουν την εκάστοτε περίπτωση (Price, 1996). Η συμπεριφορά μέσα στα πλαίσια των διαφορετικών περιστάσεων πολύ συχνά σχετίζεται και με την ίδια την κουλτούρα ενός λαού.

Μια ακόμη πτυχή του πλαισίου ως βασικό συστατικό της επικοινωνιακής διαδικασίας έχει να κάνει με τον αριθμό των ατόμων με τους οποίους κάποιος συνομιλεί. Τα άτομα αντιδρούν διαφορετικά όταν απευθύνονται σε πολλούς δέκτες και παράλληλα η επικοινωνία μεταξύ πολλών ατόμων είναι διαφορετική από την επικοινωνία μεταξύ ενός πομπού και ενός δέκτη (Price, 1996). Βέβαια, οι ρόλοι του πομπού και του δέκτη κατά την επικοινωνιακή διαδικασία εναλλάσσονται συνεχώς, ωστόσο αυτό δεν αναιρεί το γεγονός ότι ο αριθμός των ατόμων που επικοινωνούν μεταξύ τους επηρεάζει άμεσα την ίδια την διαδικασία.

Μέχρι στιγμής μελετήθηκε η έννοια της διαπροσωπικής επικοινωνίας και οι διάφορες διαστάσεις της, καθώς και οι παράγοντες που συμβάλλουν στη διαμόρφωσή της. Η κατανόηση όλων των παραπάνω είναι απαραίτητη προκειμένου να μπορέσουν να γίνουν αντιληπτές σε βάθος οι διάφορες πτυχές του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι λειτουργούν με σκοπό να μεταβιβάσουν διάφορα μηνύματα στην καθημερινή τους ζωή. Ένα πολύ σημαντικό κομμάτι αυτής της διαδικασίας και αυτό που μας αφορά στην συγκεκριμένη μελέτη, έχει να κάνει με τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι χρησιμοποιούν την επικοινωνιακή διαδικασία προκειμένου να μεταδώσουν διάφορα μηνύματα για τον εαυτό τους, να διαχειριστούν τις εντυπώσεις και τελικά να διαμορφώσουν μια εικόνα, μια ταυτότητα, που θα τους χαρακτηρίζει μέσα στα πλαίσια της κοινωνίας.

3. Η έννοια «ταυτότητα»

Όπως φαίνεται από την παραπάνω σύντομη ανάλυση της έννοιας της επικοινωνίας, πρόκειται για μια διαδικασία η οποία δεν αφορά μόνο στην απλή μεταφορά ενός μηνύματος, αλλά εξυπηρετεί παράλληλα πολλούς διαφορετικούς σκοπούς. Ένας εξ αυτών είναι η εσκεμμένη ή ακούσια διαχείριση του εαυτού και των εντυπώσεων που σχηματίζουν τα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας ή, με άλλα λόγια, η διαμόρφωση της προσωπικής ταυτότητας και η προβολή αυτής. Στο παρόν κεφάλαιο θα επιχειρηθεί αρχικά μια λεπτομερής ανάλυση της έννοιας «ταυτότητα» και των διαφόρων παραγόντων που συμβάλλουν στο να σχηματιστεί ή να αποδοθεί τελικά αυτή. Στη συνέχεια, η μελέτη θα επικεντρωθεί στο ίδιο το άτομο και συγκεκριμένα στους τρόπους με τους οποίους ο κάθε άνθρωπος αλληλεπιδρά με τα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας, μεταδίδοντας λεκτικά ή μη λεκτικά μηνύματα που προκύπτουν μέσα από το ίδιο το σώμα, προκειμένου να προβάλλει την ταυτότητά του. Τέλος, θα εντοπιστεί η σύνδεση της προβαλλόμενης ταυτότητας με τον προσωπικό χώρο των ατόμων, με το φυσικό πλαίσιο δηλαδή εντός του οποίου πραγματοποιείται ένα μεγάλο μέρος των κοινωνικών συναναστροφών των ανθρώπων και το οποίο επιλέγεται και διαμορφώνεται σύμφωνα με τα προσωπικά τους κριτήρια.

3.1. Ορισμός και είδη ταυτότητας

Μια βασική δυσκολία που προκύπτει όταν επιχειρείται ο ορισμός της έννοιας «ταυτότητα» είναι το γεγονός ότι πολλοί διαφορετικοί επιστημονικοί κλάδοι τη χρησιμοποιούν για να ορίσουν εντελώς διαφορετικά πράγματα. Στη φιλοσοφία για παράδειγμα, η έννοια «ταυτότητα» έχει να κάνει με τους παράγοντες που διαμορφώνουν τις διαφορές ή τις ομοιότητες μεταξύ δύο οντοτήτων (Childs, 2011). Παράλληλα, ο όρος «ταυτότητα» χρησιμοποιείται σε πολλές περιπτώσεις της καθημερινότητας αναφερόμενος στο κομμάτι του ονόματος, της «ετικέτας», σε ένα σύνολο μετρικών δηλαδή που προσδιορίζουν και καθορίζουν το κάθε άτομο ως μέρος μιας οργανωμένης κοινωνίας. Ουσιαστικά λοιπόν ο όρος «ταυτότητα» χρησιμοποιείται σε πολλές περιπτώσεις αναφερόμενος σε ένα σύνολο χαρακτηριστικών που έχουν

αποδοθεί σε κάποιο άτομο από τα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας. Παράλληλα, ο συγκεκριμένος όρος μπορεί να αναφέρεται σε κάτι διαφορετικό: στην ατομική σύλληψη του εαυτού, στον τρόπο δηλαδή με τον οποίο τα ίδια τα άτομα, βασιζόμενα σε διάφορους παράγοντες, αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους και στη συνέχεια προβάλλουν την προσωπική αυτή εικόνα που έχουν σχηματίσει στα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας (Childs, 2011)

Ο Jenkins (2008) υποστηρίζει ότι ο ανθρώπινος κόσμος θα ήταν αδιανόητος αν δεν υπήρχαν κάποια μέσα που να συμβάλλουν στο να γνωρίζουν οι άνθρωποι ποιοι είναι οι υπόλοιποι και ποιοι είναι οι ίδιοι ως όντα. Ο ίδιος θεωρεί πως η ταυτότητα είναι μια δυνατότητα των ανθρώπων που βρίσκεται βαθιά ριζωμένη στη ίδια τους τη γλώσσα και αποτελεί τον βασικότερο γνωστικό μηχανισμό που χρησιμοποιούν προκειμένου να κατηγοριοποιήσουν κατά κάποιο τρόπο τους εαυτούς τους. Αυτή η διαδικασία, σύμφωνα με τον ίδιο, ουσιαστικά έχει να κάνει με την απόδοση νοήματος που επιχειρεί ο καθένας για το κάθε τι τριγύρω του.

Ο Goffman στο βιβλίο του *Stigma* (1969) μελετά την έννοια της ταυτότητας και τις διάφορες χρήσεις της και καταλήγει στο συμπέρασμα ότι υπάρχουν τρεις διαφορετικοί αλλά αλληλοσυμπληρούμενοι τύποι ταυτότητας: η «προσωπική ταυτότητα» (personal identity) που αφορά στη μοναδικότητα του κάθε ατόμου (π.χ. σε στοιχεία όπως το όνομα και το επώνυμο), η «κοινωνική ταυτότητα» (social identity) που αφορά στα κοινωνικά γνωρίσματα του ατόμου (π.χ. στην καταγωγή και την οικονομική κατάσταση) και η «ταυτότητα του εγώ» (ego identity) που είναι υποκειμενική και βιώνεται από το εκάστοτε άτομο. Έτσι, ενώ ο σχηματισμός της «ταυτότητας του εγώ» είναι κατά βάση υποσυνείδητος και αυτόβουλος, η διαμόρφωση της «προσωπικής» και της «κοινωνικής» ταυτότητας πραγματοποιείται κατά κύριο λόγο από άλλους.

Η Manders-Huits (2010) εντοπίζει και διαχωρίζει τις διάφορες πλευρές του όρου και, βασιζόμενη σε προσεγγίσεις όπως αυτή του Goffman, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι υπάρχουν δυο βασικοί τύποι ταυτότητας, η «ονομαστική» (nominal) και η «αυτό-ενημερωτική» (self-informative). Ονομαστική ταυτότητα σύμφωνα με την ίδια είναι «το σύνολο των γνωρισμάτων που έχουν εκχωρηθεί σε ένα πρόσωπο από την κοινωνία και τα

οποία πρέπει να διαμορφωθούν για να μπορεί το άτομο να προσδιορίζεται μέσα στα πλαίσια αυτής» (Manders-Huits, 2010). Παραδείγματα της ονομαστικής ταυτότητας είναι το όνομα και το φύλο. Αυτό-ενημερωτική ταυτότητα, σύμφωνα πάντα με την ίδια, είναι «η προσωπική αντίληψη του ατόμου για τον εαυτό του, η οποία μπορεί να είναι ρευστή, δηλαδή να διαμορφώνεται από το ίδιο διαρκώς» (Manders-Huits, 2010).

Η Manders-Huits (2010) σημειώνει πως οι δύο αυτές πλευρές του όρου, παρά το γεγονός ότι σχετίζονται μεταξύ τους εν μέρει, συνολικά είναι αρκετά διαφορετικές. Η διαμόρφωση της αυτό-ενημερωτικής ταυτότητας είναι μια διαδικασία που πραγματοποιείται από τα ίδια τα άτομα και προκύπτει μέσα από τις προσωπικές πεποιθήσεις τους, την ελευθερία του προσωπικού πειραματισμού και την ανάμειξη των προσωπικών συναισθημάτων που επηρεάζουν καθοριστικά την τελική διαμόρφωσή της. Από την άλλη μεριά, η διαμόρφωση της ονομαστικής ταυτότητας πραγματοποιείται από άλλους, λαμβάνοντας υπ όψιν στοιχεία που αφορούν αφενός σε χαρακτηριστικά που είναι φανερά χωρίς την προσωπική επαφή με το άτομο και ανεξάρτητα από τις προσωπικές του επιλογές (π.χ. φύλο) και αφετέρου σε στοιχεία που είναι αληθή, αποδίδονται με έναν σχεδόν αυτοματοποιημένο τρόπο και είναι απαραίτητα για την οργάνωση της ίδιας της κοινωνίας (π.χ. όνομα).

Παράλληλα, η ίδια σημειώνει πως η αυτό-ενημερωτική ταυτότητα διαμορφώνεται βασιζόμενη σε πολύ μεγάλο βαθμό στην ονομαστική ταυτότητα, ωστόσο η ονομαστική ταυτότητα κατά κανόνα παραλείπει την αυτό-ενημερωτική. Με άλλα λόγια, τα άτομα συνήθως βασίζονται στην εικόνα που έχει η κοινωνία γι αυτά και στις «ετικέτες» που τους έχουν δοθεί προκειμένου να σχηματίσουν μια προσωπική αντίληψη για τον εαυτό τους, όμως η εικόνα που έχει η ίδια η κοινωνία γι αυτά σχηματίζεται με έναν πιο αυτοματοποιημένο τρόπο και εν τέλει η ονομαστική ταυτότητα αφορά και βασίζεται σε χαρακτηριστικά που κληροδοτούνται ή υφίστανται ανεξάρτητα από τις επιλογές, τις επιθυμίες και τις ιδιαίτερες προτιμήσεις των ανθρώπων.

Στην παρούσα εργασία, η μελέτη θα επικεντρωθεί στην λεγόμενη «αυτό-ενημερωτική ταυτότητα», δεδομένου ότι η ονομαστική ταυτότητα αποδίδεται αυτόματα και είναι ανεξάρτητη από τις προσωπικές επιλογές των ανθρώπων

και οποιονδήποτε άλλο αστάθμητο παράγοντα. Ειδικότερα, θα εντοπιστούν οι παράγοντες που συμβάλλουν στην διαμόρφωσή της αυτό-ενημερωτικής ταυτότητας και στη συνέχεια οι τρόποι με τους οποίους αυτή μπορεί να προβληθεί, εσκεμμένα ή ακούσια, από τα ίδια τα άτομα. Σημειώνεται ότι η λέξη «ταυτότητα» στο εξής θα περιγράφει την αυτό-ενημερωτική ταυτότητα.

3.2. Η διαμόρφωση της ταυτότητας

Ο σχηματισμός και η ανάπτυξη της προσωπικής αντίληψης των ατόμων σχετικά με τον ίδιο τους τον εαυτό είναι μια πολύ σύνθετη διαδικασία, κατά την οποία σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν πολλοί παράγοντες, οι περισσότεροι από τους οποίους είναι εξωτερικοί, αφορούν δηλαδή στα μηνύματα που λαμβάνει το άτομο από τα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας. Οι Stets και Burke (2003) θεωρούν πως η αντίληψη ενός ατόμου για τον εαυτό του προέρχεται, μεταξύ άλλων, από την αυτοπαρατήρηση, τις επιθυμίες και τους στόχους του, αλλά και από τον τρόπο με τον οποίο οι άλλοι το αντιμετωπίζουν.

Ο Childs (2011) από τη μεριά του, βασιζόμενος σε προηγούμενες μελέτες και μοντέλα (Activity Theory: Engestrom, 1999, Wenger's model, 2010) εντοπίζει τη σύνδεση της ταυτότητας που διαμορφώνει το κάθε άτομο για τον εαυτό του με τους παρακάτω παράγοντες:

- Τα χαρακτηριστικά του ατόμου
- Την κοινότητα και την κοινωνία
- Τους κανόνες και την επικοινωνία της ομάδας στην οποία ζει
- Τους βασικούς στόχους της ομάδας
- Τους ρόλους ή τον διαχωρισμό των αρμοδιοτήτων μέσα στα πλαίσια της ομάδας
- Τα μέσα (υλικά ή άυλα) που διαμεσολαβούν κατά την αλληλεπίδραση
- Την εμπειρία, που επηρεάζεται από την τοποθεσία εντός της οποίας πραγματοποιείται η αλληλεπίδραση

Μελετώντας τους παραπάνω παράγοντες μπορεί κανείς να διακρίνει ότι η διαμόρφωση της ταυτότητας επηρεάζεται σε πολύ μεγάλο βαθμό από τον

κοινωνικό περίγυρο και το κοινωνικό περιβάλλον. Νωρίτερα αναφέρθηκε ότι η ονομαστική ταυτότητα συμβάλλει σημαντικά στο σχηματισμό της αυτό-ενημερωτικής ταυτότητας, ωστόσο, την ίδια στιγμή, τόσο οι άνθρωποι με τους οποίους συναναστρέφεται το κάθε άτομο, όσο και το εκάστοτε πλαίσιο (με τον τρόπο που χρησιμοποιείται από τον Price) εντός του οποίου πραγματοποιούνται οι διάφορες συναναστροφές φαίνεται πως επηρεάζουν σημαντικά την ανάπτυξη και την τελική μορφή της.

Ο Erikson (1968), ήταν ο πρώτος μελετητής που εντόπισε τον άμεσο συσχετισμό της διαμόρφωσης της ταυτότητας με την κοινωνία. Γι αυτόν, η ταυτότητα αποτελείται από «μια συνειδητή αίσθηση της ατομικής μοναδικότητας... μια ασυνείδητη προσπάθεια για συνέχιση... και την αλληλεγγύη με τα ιδανικά μιας ομάδας». Με άλλα λόγια, η ταυτότητα περιλαμβάνει την ανάπτυξη μιας σταθερής, συνεπούς και αξιόπιστης αίσθησης σχετικά με το ποιοι είμαστε και του τι πρεσβεύουμε στον υπόλοιπο κόσμο. Η σταθερότητα ωστόσο, σύμφωνα με τον ίδιο, δεν οδηγεί στο συμπέρασμα πως εφόσον διαμορφωθεί, η ταυτότητα δεν αλλάζει ποτέ. Αντίθετα, ο Erikson (1968) κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η διαμόρφωση μιας ταυτότητας είναι αποτέλεσμα μιας μακροχρόνιας διαδικασίας που ξεκινά από τα πρώτα χρόνια της ζωής των ανθρώπων και περιλαμβάνει μια προοδευτική επίλυση των συγκρούσεων μεταξύ των προσωπικών αναγκών των ατόμων και των απαιτήσεων της κοινωνίας. Ο ίδιος εντόπισε ότι η αλληλεγγύη με τα ιδανικά κάθε κοινωνικής ομάδας εντός της οποίας βρίσκεται το άτομο είναι πολύ σημαντική και ως εκ τούτου, οι άνθρωποι ενδέχεται συχνά να ταυτίζονται με τα μέλη των διαφόρων κοινωνικών ομάδων, προκειμένου να αποφύγουν την απόρριψη.

Ο συσχετισμός της κοινωνικής ομάδας με την προσωπική ταυτότητα απασχόλησε αργότερα και άλλους μελετητές. Ο Childs (2011) αναφέρει σε πολλά σημεία της μελέτης του την έννοια της ομάδας και του ρόλου ο οποίος κατέχεται από το κάθε άτομο μέσα σε αυτή και ο ίδιος θεωρεί πως τόσο τα χαρακτηριστικά της κοινωνικής ομάδας και των ατόμων που τη συναποτελούν, όσο και ο ίδιος ο ρόλος που κατέχει κάθε άτομο μέσα σε αυτή, συμβάλλουν καθοριστικά στη διαμόρφωση της τελικής εικόνας που έχει ο καθένας για τον εαυτό του.

Βέβαια, τα άτομα μέσα σε μια κοινωνία κατέχουν πολλούς διαφορετικούς ρόλους και κατά συνέπεια ζουν μέσα σε πολλά διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια. Οι Stets and Burke (2008) εντοπίζουν ως συνέπεια αυτού το γεγονός ότι το σύνολο του εαυτού τελικά διαχωρίζεται σε πολλά διαφορετικά μέρη και έτσι προκύπτουν πολλές διαφορετικές ταυτότητες, με την κάθε μία από αυτές να είναι άμεσα συνδεδεμένη με διαφορετικές πλευρές της δομής της ίδιας της κοινωνίας. Αυτές οι ταυτότητες διαμορφώνονται επηρεαζόμενες κατά πολύ είτε από τους ρόλους τους οποίους τα άτομα υιοθετούν στη ζωή τους, είτε από τα άτομα με τα οποία αλληλεπιδρούν μέσα στα πλαίσια του κάθε ρόλου. (Stets and Burke, 2008). Με άλλα λόγια, η διαμόρφωσή τους έχει να κάνει είτε με τον ίδιο τον κοινωνικό ρόλο που αναλαμβάνει το άτομο κάθε φορά, είτε με την αλληλεπίδραση με την κοινωνική ομάδα εντός της οποίας υιοθετείται αυτός. Επομένως η διαμόρφωση της ταυτότητας δεν αποτελεί ένα γεγονός, αλλά μια διαδικασία, κατά την οποία τα άτομα, επηρεαζόμενα από τις προσωπικές επιλογές τους ή από τις περιστάσεις, διαμορφώνουν διαρκώς νέες ταυτότητες με το πέρασμα του χρόνου. Οι ταυτότητες αυτές εξυπηρετούν συγκεκριμένους σκοπούς κάθε φορά και παρά το γεγονός ότι είναι παροδικές, ωστόσο είναι πολύ ισχυρές και τελικά καταλήγουν να υφίστανται ως κομμάτια της προσωπικότητας και της μοναδικότητας του καθενός.

Συνοψίζοντας λοιπόν, φαίνεται ότι η διαμόρφωση της ταυτότητας των ατόμων είναι μια διαδικασία η οποία ξεκινά να συντελείται από μικρή ηλικία και σχετίζεται άμεσα με τις διάφορες συναναστροφές μέσα στα πλαίσια της κοινωνίας. Οι άνθρωποι, μέσα από μια εξαιρετικά σύνθετη διαδικασία οδηγούνται στο σχηματισμό μιας ταυτότητας η οποία ουσιαστικά αποτελείται από τον συνδυασμό των πολλών διαφορετικών ταυτοτήτων που ο καθένας αναπτύσσει προκειμένου να συναναστρέφεται εντός του εκάστοτε κοινωνικού πλαισίου.

3.3. Η προβολή της ταυτότητας

Η διαδικασία που περιγράφεται παραπάνω αφορά στον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται η προσωπική αντίληψη του καθενός για τον εαυτό του, στους παράγοντες που συμβάλλουν στη διαμόρφωση αυτή και τελικά στην

ανάπτυξη των διαφόρων ταυτοτήτων. Μια άλλη, εξίσου σημαντική πλευρά του συγκεκριμένου θέματος έχει να κάνει με το πώς οι ίδιοι οι άνθρωποι, με δεδομένες αυτές τις ταυτότητες που αναγνωρίζουν στους εαυτούς τους, επιχειρούν να παρουσιαστούν στα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας. Η προβολή της ταυτότητας πραγματοποιείται κατά κύριο λόγο μέσω του ίδιου του σώματος και των μηνυμάτων που αυτό μεταδίδει. Ωστόσο, όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, η μελέτη μιας άλλης πλευράς του συγκεκριμένου θέματος, δηλαδή η μελέτη του τρόπου με τον οποίο ο προσωπικός χώρος των ανθρώπων μπορεί να λειτουργήσει επικουρικά κατά την προσπάθεια διαχείρισης των εντυπώσεων και προβολής της προσωπικής ταυτότητας είναι εξίσου σημαντική. Στο πρώτο μέρος του παρόντος κεφαλαίου θα μελετηθούν οι τρόποι με τους οποίους τα άτομα, με τη βοήθεια της διαπροσωπικής επικοινωνίας και του σώματος τους μεταδίδουν στοιχεία που αφορούν στην ταυτότητά τους και στο δεύτερο μέρος θα αναλυθεί το ζήτημα του κατά πόσο το ίδιο το σπίτι μπορεί να συμβάλλει στη διαδικασία της προβολής της ταυτότητας.

3.3.1. Ταυτότητα και σώμα

Η παρουσίαση του εαυτού κατά την πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία και τη γενικότερη αλληλεπίδραση των ατόμων είναι μια αρκετά σύνθετη διαδικασία, της οποίας αναπόσπαστο κομμάτι είναι η συνεχής προσπάθεια για διαχείριση των εντυπώσεων και προβολή της εκάστοτε επιθυμητής εικόνας. Μια πολύ λεπτομερή ανάλυση σχετικά με το πώς τα άτομα παρουσιάζουν τους εαυτούς τους στους υπολοίπους έχει κάνει ο Goffman στο «The Presentation of Self in Everyday Life» (1956). Ο ίδιος, βασιζόμενος στην ετυμολογία της λέξης «persona» (per sonare ή «sound through» = μια μάσκα μέσα από την οποία περνά ο ήχος σε θεατρικές παραστάσεις) παρομοιάζει την αλληλεπίδραση των ανθρώπων με μια θεατρική παράσταση, κατά την οποία τα άτομα δρουν σαν ηθοποιοί, επιχειρώντας να περάσουν την εικόνα που οι ίδιοι επιθυμούν, μια «persona» δηλαδή, στους υπολοίπους. Το φυσικό περιβάλλον λοιπόν μετατρέπεται σε μια σκηνή πάνω στην οποία οι άνθρωποι-ηθοποιοί δίνουν μια παράσταση για το κοινωνικό περιβάλλον, τα άτομα δηλαδή με τα οποία αλληλεπιδρούν και τα οποία έχουν το ρόλο του θεατή.

Στη συγκεκριμένη μελέτη του, ο Goffman σημειώνει πως, κατά τη διάρκεια των καθημερινών τους «παραστάσεων», οι άνθρωποι παρέχουν δύο είδη πληροφορίας: την πληροφορία που επιθυμούν να μεταδώσουν και την πληροφορία που εκπέμπουν. Το πρώτο είδος πληροφορίας έχει να κάνει με τα μηνύματα που παράγονται και μεταδίδονται συνειδητά από το ίδιο το άτομο ενώ το δεύτερο είδος αφορά σε πληροφορίες οι οποίες προκύπτουν και μεταδίδονται χωρίς το ίδιο το άτομο να το συνειδητοποιεί. Η συγκεκριμένη διάκριση μεταξύ των ακούσιων και των εκούσιων πληροφοριών που μεταδίδονται από τα άτομα δεν αφορά μόνο στη διαδικασία προβολής της ταυτότητας, αλλά έχει να κάνει με τον γενικότερο τρόπο συμπεριφοράς ενός ατόμου. Σύμφωνα με τη Φροϋδική θεωρία, ο ψυχικός κόσμος των ανθρώπων αποτελείται από δύο βασικά μέρη, το συνειδητό και το υποσυνείδητο. Το συνειδητό είναι το μέρος με το οποίο οι άνθρωποι λειτουργούν στη συνηθισμένη κατάσταση της εγρήγορσης. Το υποσυνείδητο είναι η έδρα των ενστίκτων, των παρορμήσεων, των συγκινήσεων, της φαντασίας, της μνήμης, των συνηθειών και της διαίσθησης. Ο Sigmund Freud (1961) θεωρούσε ότι το υποσυνείδητο ουσιαστικά είναι μια σκοτεινή περιοχή του μυαλού στην οποία βρίσκονται οι προτιμήσεις και τα ερεθίσματα που το συνειδητό μέρος του μυαλού επιθυμεί να κρύψει. Ο Carl Jung (2006) από τη μεριά του, έχει μια αρκετά διαφορετική άποψη σχετικά με το υποσυνείδητο. Γι αυτόν, η βαθιά κατανόηση των μηνυμάτων που παράγει το υποσυνείδητο μπορεί να βοηθήσει σημαντικά το άτομο να ολοκληρωθεί και να κατανοήσει τα βασικά στοιχεία της προσωπικότητας και της ατομικότητάς του.

Φαίνεται λοιπόν πως τα μηνύματα που παράγονται υποσυνείδητα μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στην κατανόηση του ίδιου του ατόμου σε βάθος, καθώς δεν βρίσκονται υπό τον έλεγχό του. Σχετικά με το ζήτημα της προβολής της ταυτότητας που μελετάται εδώ, οι πληροφορίες που το άτομο εκπέμπει, όπως αναφέρει ο Goffman, είναι πληροφορίες που προκύπτουν χωρίς να διαμορφώνονται σύμφωνα με τις ίδιες τις επιδιώξεις του ατόμου και ως εκ τούτου μπορούν να φανερώσουν στοιχεία της πραγματικής ταυτότητάς του και όχι αυτής που επιχειρεί να προβάλλει. Οι υποσυνείδητες πληροφορίες προκύπτουν κατά κύριο λόγο μέσα από μη λεκτικά μηνύματα, καθώς οι λέξεις και γενικότερα η ίδια η γλώσσα κάθε πολιτισμού βασίζεται σε ένα κοινό

ερμηνευτικό πλαίσιο και έτσι, τα άτομα έχουν την ικανότητα αλλά και τη δυνατότητα να τη χρησιμοποιήσουν για να μεταδώσουν με μια σχετική ακρίβεια τα μηνύματα που οι ίδιοι επιθυμούν. Δεν συμβαίνει το ίδιο όμως με τη γενικότερη συμπεριφορά και εμφάνιση, δηλαδή με τις πληροφορίες που μεταδίδονται με οποιονδήποτε άλλο τρόπο πέραν της ίδιας της γλώσσας. Παρά το γεγονός ότι ένα κομμάτι της λεγόμενης μη-λεκτικής επικοινωνίας, όπως το ντύσιμο και εν μέρει η στάση του σώματος ή κάποιες εκφράσεις του προσώπου μπορούν συχνά να βρίσκονται υπό τον έλεγχο του ατόμου κατά την αλληλεπίδραση με τους υπολοίπους, ωστόσο, ένα σημαντικό μέρος των μη λεκτικών μηνυμάτων δεν μπορεί να ελεγχθεί και έτσι το ίδιο το άτομο πρέπει να προσπαθεί διαρκώς προκειμένου να ανταποκριθεί σε κάθε ρόλο. Ο Goffman θεωρεί ότι αυτή η διαρκής προσπάθεια έχει ως αποτέλεσμα οι ρόλοι τελικά να ενσωματώνονται στις ταυτότητες των ατόμων: «Αυτές οι μάσκες είναι ο πραγματικός μας εαυτός, αυτό που θα θέλαμε να είμαστε. Στο τέλος, η αντίληψη που έχουμε για τον εαυτό μας γίνεται η δεύτερη φύση μας και είναι αναπόσπαστο μέρος της προσωπικότητάς μας». (Goffman, 1959).

Όσο προχωρά η μελέτη του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι προβάλλουν τις ταυτότητές τους στους υπολοίπους φαίνεται πως η σημασία που διαδραματίζει το ίδιο το σώμα σε αυτή τη διαδικασία είναι μεγάλη. Μπορεί η λεκτική επικοινωνία να αποτελεί τον βασικότερο τρόπο μετάδοσης ενός μηνύματος, ωστόσο, όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, οι άνθρωποι τείνουν να δίνουν περισσότερη σημασία στα μη λεκτικά μηνύματα, ιδιαίτερα όταν αυτά έρχονται σε αντίθεση με τα λεκτικά. Έτσι, πολλοί μελετητές όπως η Phoenix (2007) έχουν στρέψει την προσοχή τους στη σημασία που διαδραματίζει η εξωτερική εμφάνιση τόσο στη διαμόρφωση όσο και στην προβολή της προσωπικής ταυτότητας. Οι άνθρωποι αρχικά σχημάτιζαν μια προσωπική αντίληψη για τους εαυτούς τους βασιζόμενοι μεταξύ άλλων και στην εξωτερική τους εμφάνιση και παράλληλα, με το πέρασμα των ετών και την πρόοδο της τεχνολογίας, οι ίδιοι άρχισαν να παρεμβαίνουν με διάφορους τρόπους σε αυτό προκειμένου να το προσαρμόσουν στις ήδη διαμορφωμένες ταυτότητές τους. Η διαδικασία αυτή έχει να κάνει τόσο με τη διαμόρφωση των επί μέρους χαρακτηριστικών του (βάρος, σωματικές αναλογίες κ.λ.π.) όσο και με τη διαμόρφωση του στυλ (ντύσιμο, αξεσουάρ κ.λ.π.). Η Phoenix (2007)

σημειώνει πως τα άτομα τείνουν να ερμηνεύουν τα μηνύματα που παράγονται από την εξωτερική εμφάνιση των άλλων και γι αυτό το λόγο, τα σώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν με σκοπό να παρουσιαστεί μια συγκεκριμένη ταυτότητα στον υπόλοιπο κόσμο. Ο Foucault (1988) από τη μεριά του, περιγράφει αυτή τη διαδικασία διαμόρφωσης του σώματος με σκοπό την δημιουργία μιας ταυτότητας ως «τεχνολογία του εαυτού». Η διαμόρφωση της εξωτερικής εικόνας είναι βασική κατά την προσπάθεια διαχείρισης των εντυπώσεων σχετικά με την ταυτότητα, καθώς αυτή μπορεί να μεταδώσει μη λεκτικά μηνύματα, τα οποία θα είναι εξαιρετικά ισχυρά και παράλληλα δεν θα επηρεάζονται από το ανεξέλεγκτο υποσυνείδητο.

Στη συνέχεια της μελέτης της, η ίδια τονίζει πως «Φυσικά, κανένα σώμα δεν μπορεί να διαμορφωθεί σε απόλυτο βαθμό» (Phoenix, 2007). Η άποψη αυτή αντικατοπτρίζει την πραγματικότητα, η οποία ορίζεται από τους νόμους της φύσης, ωστόσο δεν ανταποκρίνεται στο εικονικό περιβάλλον, στο οποίο, όπως θα φανεί σε επόμενο κεφάλαιο, τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά.

3.3.2 Ταυτότητα και προσωπικός χώρος

Στην προηγούμενη ενότητα μελετήθηκαν οι τρόποι με τους οποίους οι άνθρωποι επιχειρούν να προβάλλουν την προσωπική τους ταυτότητα μέσω της διαπροσωπικής επικοινωνίας και κατ' επέκταση μέσω του ίδιου του σώματος τους. Στην παρούσα ενότητα θα μελετηθεί μια άλλη πλευρά του ίδιου ζητήματος, αυτή που αφορά στον συσχετισμό του προσωπικού χώρου με το ζήτημα της προβολής της ταυτότητας. Ειδικότερα, αρχικά θα μελετηθεί η έννοια του σπιτιού και οι τρόποι με τους οποίους αυτό μπορεί να ειδωθεί, οι λόγοι για τους οποίους αυτό θεωρείται ότι συνδέεται με την έννοια «ταυτότητα» και οι τρόποι με τους οποίους πραγματοποιείται η παραπάνω σύνδεση.

3.3.2.1. Η έννοια «σπίτι»

Το «σπίτι» είναι μια έννοια αρκετά σύνθετη και πολυεπίπεδη και γι αυτό τον λόγο έχουν πραγματοποιηθεί αρκετές μελέτες προκειμένου να φανερωθούν και να αναλυθούν οι διάφορες πτυχές της. Οι Blunt & Dowling (2006) το ορίζουν ως «ένα μέρος/τοποθεσία, μια συλλογή συνθημάτων/πολιτισμικών

νοημάτων και τη σχέση μεταξύ των δύο». Οι Benjamin, Stea, Aren και Saile (1995) θεωρούν ότι πρόκειται για ένα μέρος στο οποίο οι άνθρωποι είναι εγκατεστημένοι συναισθηματικά, πολιτισμικά, κοινωνικά και φυσικά. Ο Després (1991) επιχείρησε να συνοψίσει τις διάφορες προσεγγίσεις του όρου και ο ίδιος κατέληξε σε δέκα βασικούς τρόπους με τους οποίους μπορεί αυτό να ειπωθεί:

- Ως μέρος που παρέχει ασφάλεια και έλεγχο
- Ως αντανάκλαση των αξιών και των ιδεών ενός ατόμου
- Ως σύμβολο μονιμότητας και συνέχισης
- Ως κέντρο δραστηριοτήτων
- Ως καταφύγιο από τον έξω κόσμο
- Ως δείκτης της κοινωνικής θέσης
- Ως υλική κατασκευή
- Ως μέρος που ανήκει σε κάποιον
- Ως η σχέση μεταξύ των μελών μιας οικογένειας
- Ως σχεδιαστικό δημιούργημα κάποιου

Από όλα τα παραπάνω φαίνεται ότι η έννοια «σπίτι» μπορεί να χρησιμοποιηθεί αναφερόμενη σε δύο διαφορετικά πράγματα. Αφενός μπορεί να αφορά στην κατοικία, δηλαδή σε μια κατασκευή ή ένα χώρο που είναι διαμορφωμένος με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μπορεί να διαμείνει κάποιος σε αυτόν και αφετέρου μπορεί να περιγράφει έναν χώρο άμεσα συνδεδεμένο με συναισθήματα, νοήματα και ιδέες. Πολλοί μελετητές όπως η Marcus (1995) και αργότερα ο Robinson, (2006) θεωρούν ότι κάθε κατοικία βιώνεται αρχικά από τα άτομα σαν ένας ουδέτερος χώρος και εφόσον τα άτομα κατοικήσουν σε αυτόν για ένα ικανοποιητικό χρονικό διάστημα και είναι ευχαριστημένα από την ίδια τη δομή και από τις εμπειρίες που βιώνουν εντός αυτού, μπορούν να συνδεθούν συναισθηματικά με αυτόν. Οι ίδιοι συνεχίζουν τονίζοντας ότι η μετάβαση αυτή στηρίζεται στο γεγονός ότι οι άνθρωποι μπορούν πρακτικά να διαμορφώσουν τον προσωπικό τους χώρο σε πολύ μεγάλο βαθμό και παράλληλα αισθάνονται την ανάγκη να πραγματοποιήσουν κάτι τέτοιο με σκοπό αυτός να λειτουργεί με όλους τους προαναφερθέντες τρόπους, να τους καλύπτει δηλαδή συναισθηματικά, φυσικά, κοινωνικά και ψυχολογικά. Αυτό

έχει ως αποτέλεσμα τα σπίτια των ανθρώπων να μπορούν να οδηγήσουν σε συμπεράσματα που αφορούν στα κοινωνικά τους γνωρίσματα, στην προσωπικότητα τους και στην κοινωνική τους θέση, σε ορισμένα δηλαδή βασικά στοιχεία από τα οποία αποτελείται η ταυτότητα ενός ατόμου.

3.3.2.2 Το σπίτι ως καθρέφτης της ταυτότητας

Νωρίτερα, κατά τη μελέτη της έννοιας της ταυτότητας, έγινε φανερό πως η διαμόρφωση και η προβολή της είναι δυο διαδικασίες οι οποίες σχετίζονται άμεσα τόσο με το κοινωνικό όσο και με το φυσικό πλαίσιο εντός του οποίου τα άτομα αλληλεπιδρούν. Η κοινωνική ψυχολογία έχει μελετήσει εις βάθος το ζήτημα του κατά πόσο το κοινωνικό περιβάλλον επηρεάζει όλες τις διαδικασίες που σχετίζονται με τον σχηματισμό ή την προβολή της ταυτότητας του ατόμου, ωστόσο η παράλληλη ενασχόληση με παράγοντες όπως αυτός του ίδιου του χώρου και ειδικότερα του προσωπικού χώρου που περιβάλλει την επικοινωνιακή διαδικασία, μπορεί να συμβάλλει στην πληρέστερη κατανόηση του ζητήματος (Hauge και Lappégard, 2007).

Η Cooper Marcus έχει πραγματοποιήσει μια εκτεταμένη μελέτη που αφορά στη σύνδεση του σπιτιού με την προσωπικότητα των ατόμων που κατοικούν σε αυτό και το οικειοποιούνται. Η ίδια θεωρεί ότι οι άνθρωποι προβάλλουν την προσωπικότητα και την ταυτότητα τους στο ίδιο τους το σπίτι, τόσο εσκεμμένα, όσο και ακούσια. Αρχικά, σχετικά με την συνειδητή επιθυμία και προσπάθεια προβολής της ταυτότητας μέσω του σπιτιού, η ίδια σημειώνει ότι το σπίτι επιλέγεται και διαμορφώνεται από τα άτομα με σκοπό αυτό να τους καλύπτει κοινωνικά, ψυχολογικά και συναισθηματικά και παράλληλα, το ίδιο να περνά στους υπολοίπους τα επιθυμητά μηνύματα.

Ο Goffman (1959), ένας από τους πρώτους ερευνητές που ασχολήθηκαν με το ζήτημα της παρουσίασης του εαυτού, θεωρεί, όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, ότι τα άτομα είναι ουσιαστικά ηθοποιοί οι οποίοι δίνουν παραστάσεις προκειμένου να μεταβιβάσουν την εικόνα που επιθυμούν στο εκάστοτε κοινό. Το φυσικό περιβάλλον σύμφωνα με τον ίδιο, λειτουργεί ως σκηνή πάνω στην οποία πραγματοποιείται η κάθε παράσταση και οι άνθρωποι το χρησιμοποιούν προκειμένου να τους βοηθήσει στην παρουσίαση του εαυτού τους. Τόσο η διαμόρφωση του χώρου όσο και τα

αντικείμενα που περιβάλλουν την επικοινωνιακή διαδικασία μπορούν να οδηγήσουν σε συγκεκριμένα συμπεράσματα για τους κατόχους τους και έτσι οι άνθρωποι επιλέγουν να τα διαχειρίζονται με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να επηρεάσουν το κοινό που τους παρακολουθεί κατά τη διάρκεια των καθημερινών τους «παραστάσεων» (Goffman, 1959).

Ο συσχετισμός του σπιτιού με την ταυτότητα του ατόμου μπορεί να γίνει περισσότερο κατανοητός με τη βοήθεια της θεωρίας της συμβολικής αλληλεπίδρασης¹ (Andersen και Taylor, 2011). Η συγκεκριμένη θεωρία αναλύει την κοινωνία εντοπίζοντας και εξετάζοντας τα υποκειμενικά νοήματα που οι άνθρωποι επιβάλλουν σε αντικείμενα, γεγονότα και συμπεριφορές. Τα συγκεκριμένα νοήματα θεωρούνται σημαντικά καθώς υπάρχει η πεποίθηση ότι οι άνθρωποι συμπεριφέρονται βάσει αυτού που πιστεύουν και όχι βάσει αυτού που είναι αντικειμενικά αληθές. Αυτό σημαίνει ουσιαστικά ότι η κοινωνία είναι δομημένη και αντιληπτή μέσω του συνόλου των ερμηνειών που έχουν αποδώσει οι άνθρωποι σε αυτή. Αυτές οι ερμηνείες οδηγούν στον ορισμό της εκάστοτε κατάστασης. Τα αντικείμενα που περιβάλλουν την επικοινωνιακή διαδικασία μπορούν να οδηγήσουν με τη σειρά τους σε συγκεκριμένα συμπεράσματα για τους κατόχους τους και έτσι, οι άνθρωποι επιλέγουν να τα διαχειρίζονται με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να επηρεάσουν το «κοινό» που τους παρακολουθεί (Goffman, 1959).

Η συγκεκριμένη θεωρία καθώς και η προσέγγιση του Goffman σχετικά με την παρουσίαση του εαυτού επηρέασαν τόσο την ίδια τη Marcus όσο και πολλούς άλλους μελετητές, οι οποίοι διέκριναν έναν συσχετισμό της ταυτότητας του ατόμου με το φυσικό περιβάλλον εντός του οποίου προβάλλεται αυτή. Το ζήτημα επικεντρώθηκε στο ίδιο το σπίτι των ατόμων, λόγω του ότι αυτό επιλέγεται και διαμορφώνεται από τους ίδιους και παράλληλα είναι ένας χώρος άμεσα συνδεδεμένος με τα συναισθήματα τους, τον κοινωνικό τους περίγυρο και τις διάφορες κοινωνικές συναναστροφές μέσα στα πλαίσια αυτού. Η Marcus (1995), αναφερόμενη στον προσωπικό χώρο και επηρεασμένη εν μέρει από τον ίδιο τον Goffman, τον αντιλαμβάνεται ως την καταλληλότερη σκηνή εντός της οποίας τα άτομα μπορούν να δώσουν

¹ Symbolic interaction theory ή Symbolic interactionism

παραστάσεις, καθώς σε αυτόν, τα άτομα έχουν πρακτικά τη δυνατότητα να προβάλλουν κομμάτια της προσωπικότητας και της ταυτότητάς τους και παράλληλα μπορούν να τον χρησιμοποιήσουν με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να υποβοηθή την προσωπική τους «παραέσταση». Την ίδια άποψη έχει και ο Robinson (2006), ο οποίος θεωρεί ότι «Ο φυσικός χώρος εντός του οποίου ζούμε μας δείχνει το ποιοι είμαστε. Αναγνωρίζουμε τον εαυτό μας μέσα σε αυτόν, ανταποκρινόμαστε σε αυτόν και αυτός αντιδρά. Όταν τον μεταχειριζόμαστε, δηλώνουμε την ταυτότητά μας». Ο Rapoport (1995) από τη μεριά του τονίζει ότι το σπίτι αντικατοπτρίζει την ταυτότητα λόγω του ότι διαλέγουμε τόσο το ίδιο όσο και τα αντικείμενα που αυτό θα περιλαμβάνει. Η δυνατότητα επιλογής και διαχείρισης λοιπόν του ίδιου του προσωπικού χώρου επιτρέπει στα άτομα να εκφράζονται μέσα από αυτό. Παράλληλα οι άνθρωποι έχουν την ανάγκη να διαμορφώσουν τον προσωπικό τους χώρο σύμφωνα με τις ιδέες τους, τις στιλιστικές τους προτιμήσεις ή την εικόνα που επιθυμούν να προβάλλουν.

Ωστόσο, όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, η ταυτότητα των ανθρώπων δεν αποτυπώνεται στα σπίτια τους μόνο εσκεμμένα αλλά και ακούσια (Marcus, 1995). Η Marcus θεωρεί ότι τα άτομα επιλέγουν μεν συνειδητά να διαμορφώνουν τον προσωπικό τους χώρο με τρόπο έτσι ώστε να προβάλλουν αυτό που οι ίδιοι επιθυμούν στους υπολοίπους, ωστόσο η τελική διακόσμηση και διαμόρφωσή του εν γένει πραγματοποιείται παράλληλα και με έναν πιο υποσυνείδητο τρόπο.

Η διαδικασία αυτή μοιάζει σε πολλά σημεία με το ζήτημα της διαχείρισης του εαυτού που αναλύθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο. Οι άνθρωποι προσπαθούν διαρκώς να παρουσιάσουν στους υπολοίπους την ταυτότητα που οι ίδιοι έχουν αναγνωρίσει στο εαυτό τους, ωστόσο κάποια στοιχεία της προσωπικότητάς τους μεταβιβάζονται ως πληροφορίες στους υπολοίπους, χωρίς οι ίδιοι να το αντιλαμβάνονται, κυρίως μέσα από μη-λεκτικά μηνύματα. Με τον ίδιο τρόπο λειτουργεί και η διαμόρφωση του προσωπικού χώρου. Συνειδητά κάποιος μπορεί να διακοσμή το σπίτι του με τέτοιο τρόπο ώστε να δείχνει το ιδιαίτερο και εκκεντρικό γούστο του, όμως, υποσυνείδητα, ο ίδιος ενδέχεται να προχωρά σε συγκεκριμένες επιλογές θέλοντας να αποδείξει ή να δηλώσει κάτι σε κάποιον ή στον ίδιο του τον εαυτό.

Τα σπίτια λοιπόν είναι υλικές κατασκευές που μπορούν να μεταδώσουν πολλά μηνύματα σχετικά με τους ιδιοκτήτες τους. Τα μηνύματα αυτά μπορούν να προκύψουν σε ένα πρώτο επίπεδο από το εξωτερικό μέρος τους και ειδικότερα, είτε από την τοποθεσία στην οποία βρίσκονται, είτε από τις ίδιες τις κατασκευές. «Από το σπίτι απορρέουν μηνύματα που αφορούν τόσο στην τοποθεσία του όσο και στα ίδια τα χαρακτηριστικά του. Τα συναισθήματα σχετικά με το σπίτι θα επηρεαστούν από το φυσικό και το κοινωνικό περιβάλλον έξω από την πόρτα του» (Clapham, 2005). Η ίδια η γειτονιά μπορεί να δείχνει πολλά πράγματα σχετικά με την ταυτότητα και τον τρόπο ζωής των ατόμων που κατοικούν σε αυτή. Έρευνες έχουν δείξει ότι οι άνθρωποι τείνουν να καταλήγουν σε συγκεκριμένα συμπεράσματα για τους ιδιοκτήτες των διαφόρων κατοικιών βασιζόμενοι τόσο στην περιοχή εντός της οποίας βρίσκονται αυτές, όσο και στις ίδιες τις κατασκευές. (Dunkan και Dunkan, 2003). Η περιοχή εντός της οποίας βρίσκεται ένα σπίτι αποτελεί βασικό δείγμα της οικονομικής κατάστασης του ιδιοκτήτη, χωρίς αυτό βεβαίως να σημαίνει ότι ο ίδιος δεν την έχει επιλέξει ακριβώς για να αποδείξει κάτι στους υπολοίπους ή στον ίδιο του τον εαυτό. Παράλληλα, τα σπίτια ως κατασκευές, μπορούν να οδηγήσουν τους ανθρώπους στο να σχηματίσουν συγκεκριμένα συμπεράσματα σχετικά με τον χαρακτήρα των ιδιοκτητών, οι οποίοι περιγράφονται ως κοινωνικοί, ψυχροί, φιλικοί, δημιουργικοί ή κακόγουστοι ανάλογα με το εξωτερικό μέρος των κατοικιών τους. (Sadalla & Sheets, 1993).

Όταν η μελέτη προχωρά προς το εσωτερικό των σπιτιών, τα συμπεράσματα σχετικά με τη συνειδητή ή υποσυνείδητη απόπειρα προβολής της ταυτότητας γίνονται λιγότερο επιφανειακά. Η Cooper-Marcus θεωρεί ότι το σπίτι μοιάζει κατά πολύ με τους ίδιους τους ανθρώπους. Η εξωτερική εικόνα ενός σπιτιού μοιάζει με την πρώτη κοινωνική επαφή με έναν άνθρωπο: μπορεί να οδηγήσει σε επιφανειακά και αρχικά συμπεράσματα, όχι απαραίτητως λανθασμένα, αλλά σίγουρα περιορισμένης έκτασης και αλήθειας. Μια πρώτη ματιά σε ένα σπίτι και στην τοποθεσία στην οποία βρίσκεται μπορεί να οδηγήσει σε συμπεράσματα σχετικά με την αισθητική, την οικονομική κατάσταση ή την κοινωνική θέση του ιδιοκτήτη. Το εσωτερικό του όμως, μπορεί να φανερώσει, πέρα από την επιφανειακή και μια βαθύτερη αλήθεια, λειτουργεί δηλαδή σαν

ένας «καθρέφτης της ψυχής του». Ο τρόπος που τοποθετούνται τα έπιπλα, τα χρώματα στους τοίχους, τα έργα τέχνης που υπάρχουν σε αυτούς, είναι στοιχεία που αναπαριστούν συνειδητές επιλογές σχετικά με τον τρόπο που επιθυμεί ο καθένας να εκφράζεται, όπως συμβαίνει με το χτένισμα ή το στυλ των ανθρώπων. Παράλληλα όμως, οι άνθρωποι, μέσα από τον προσωπικό τους χώρο και κυρίως μέσα από το εσωτερικό μέρος των σπιτιών τους εκφράζουν και κάποια κομμάτια της προσωπικότητάς τους που δεν αναγνωρίζονται με την πρώτη ματιά. Οι έφηβοι για παράδειγμα, διακοσμούν το δωμάτιό τους σύμφωνα με την προσωπική τους αισθητική αλλά παράλληλα, οι επιλογές που κάνουν ενδέχεται να υποκινούνται από μια επιθυμία για αντίδραση στα «πρέπει» των γονιών.

Νωρίτερα σημειώθηκε ότι οι άνθρωποι προσπαθούν και θέλουν να συνδεθούν συναισθηματικά με το ίδιο το σπίτι προκειμένου αυτό να τους καλύπτει σε όλους τους τομείς. Για να πραγματοποιηθεί κάτι τέτοιο ο χώρος πρέπει να εξατομικευτεί δηλαδή να διαμορφωθεί σύμφωνα με τις συνειδητές ή τις υποσυνείδητες επιθυμίες τους. Η ουσιαστική εξατομίκευση ενός σπιτιού μπορεί να πραγματοποιηθεί κατά κανόνα εσωτερικά και η σημασία της για τα ίδια τα άτομα είναι τεράστια. Αν αναλογιστεί κανείς ότι ακόμη και οι φυλακισμένοι έχουν νομικά τη δυνατότητα να φέρουν μέσα στο κελί τους αντικείμενα που για τους ίδιους έχουν κάποια σημασία, όπως μία φωτογραφία, τότε μπορεί να γίνει κατανοητό ότι οι άνθρωποι αναγνωρίζουν το δικαίωμα και τη σημασία της εξατομίκευσης του προσωπικού χώρου ακόμη και στις πιο ακραίες περιπτώσεις απαγόρευσης των βασικών δικαιωμάτων. Παράλληλα, το παράδειγμα αυτό μπορεί να φανερώσει το γεγονός ότι η εξατομίκευση ενός χώρου υποβοηθείται μεν από την οικονομική δυνατότητα του καθενός αλλά δεν εξαρτάται απόλυτα από αυτή. Οι άνθρωποι που οικονομικά έχουν μεγαλύτερη άνεση, έχουν ένα πλεονέκτημα κατά τη διαμόρφωση ενός σκηνικού (με την έννοια που το χρησιμοποιεί ο Goffman) αλλά τα πραγματικά συμπεράσματα σχετικά με την προσωπικότητα και κατ' επέκταση την ταυτότητα κάποιου, μπορούν να προκύψουν ακόμη και από τα πιο απλά πράγματα.

Όλα τα παραπάνω μπορούν να φανερώσουν τη σημασία που διαδραματίζει ο προσωπικός χώρος στη ζωή των ανθρώπων και την άμεση συσχέτιση που

έχει η ίδια η μορφή του με την ταυτότητα τους. Με τη μελέτη του προσωπικού χώρου ως βασικό κομμάτι μέσω του οποίου προβάλλεται η ταυτότητα του ατόμου κλείνει η μελέτη των διαδικασιών διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας στο φυσικό περιβάλλον.

Μέχρι στιγμής εντοπίστηκαν και αναλύθηκαν οι βασικές διαδικασίες που ακολουθούνται από τα άτομα προκειμένου να σχηματίσουν και στη συνέχεια να προβάλλουν εσκεμμένα ή ακούσια την προσωπική τους ταυτότητα στα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας. Όπως φάνηκε από την μελέτη του συγκεκριμένου θέματος, η διαμόρφωση της ταυτότητας είναι μια πολύ σύνθετη διαδικασία κατά την οποία βασικό ρόλο διαδραματίζει ο κοινωνικός περίγυρος και το κοινωνικό περιβάλλον. Οι άνθρωποι, με το πέρασμα των ετών και βασιζόμενοι κατά πολύ στις εμπειρίες που αποκομίζουν όντας μέλη της κοινωνίας και παράλληλα, επηρεαζόμενοι από την αντιμετώπιση που λαμβάνουν από τους υπολοίπους, οδηγούνται στο σχηματισμό μιας ταυτότητας που αποτελείται από πολλά διαφορετικά μέρη, τα οποία στο σύνολό τους ορίζουν τη μοναδικότητα του καθενός. Με δεδομένες αυτές τις ταυτότητες που αναγνωρίζει καθένας στον εαυτό του, επιχειρεί κατά τις καθημερινές συναναστροφές με τους υπολοίπους να παρουσιάσει τον εαυτό του, δίνοντας μικρές παραστάσεις στο εκάστοτε κοινό (Goffman, 1959).

Παράλληλα, η παρουσίαση της ταυτότητας πραγματοποιείται και με τη βοήθεια του ίδιου του προσωπικού τους χώρου, ο οποίος αποτελεί το ιδανικό σκηνικό προκειμένου να δοθούν οι καθημερινές παραστάσεις, καθώς βρίσκεται υπό τον έλεγχο των ατόμων και έτσι επιτρέπει τον σχηματισμό συμπερασμάτων σχετικά με την προσωπικότητα του ιδιοκτήτη του (Marcus 1995). Τόσο η παρουσίαση του εαυτού μέσω του ίδιου του σώματος όσο και η προβολή της ταυτότητας και της προσωπικότητας των ατόμων μέσω του σπιτιού δεν βρίσκεται υπό τον πλήρη έλεγχο των ατόμων, καθώς το υποσυνείδητο μπορεί να μεταβιβάζει διαρκώς πληροφορίες οι οποίες έρχονται σε αντίθεση με τις επιθυμίες των ατόμων. Έτσι, η προβολή της επιθυμητής εικόνας και ταυτότητας των ατόμων τελικά αποτελεί μια διαρκή προσπάθεια για διαχείριση των εντυπώσεων και τιθάσευση του ανεξέλεγκτου υποσυνείδητου.

Η μέχρι στιγμής ανάλυση έχει στόχο να λειτουργήσει ως βάση πάνω στην οποία θα στηριχθεί η μελέτη του τρόπου με τον οποίο οι διαδικασίες αυτές μεταφέρονται και συντελούνται σε ένα άλλο επίπεδο, αυτό του εικονικού περιβάλλοντος. Στο μέρος της εργασίας που ακολουθεί θα μελετηθούν οι εικονικοί κόσμοι ως περιβάλλοντα εντός των οποίων οι άνθρωποι έχουν μεταφέρει τις παραπάνω διαδικασίες διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητάς τους και τις πραγματοποιούν με έναν αρκετά διαφορετικό τρόπο.

4. Οι εικονικοί κόσμοι

Μέχρι στιγμής μελετήθηκε η διαδικασία κατά την οποία οι άνθρωποι, αλληλεπιδρώντας εντός του φυσικού περιβάλλοντος, διαμορφώνουν ταυτότητες και στη συνέχεια επιχειρούν εσκεμμένα ή ακούσια να τις προβάλλουν με διάφορους τρόπους στα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας. Στο σημείο αυτό θα ξεκινήσει μια αντίστοιχη μελέτη αυτών των διαδικασιών, η οποία όμως θα αφορά στα εικονικά περιβάλλοντα, τα οποία γνωρίζουν σημαντική ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια. Αρχικά θα γίνει μια προσπάθεια ορισμού της έννοιας «εικονικός κόσμος/περιβάλλον» και στη συνέχεια θα πραγματοποιηθεί μια λεπτομερής μελέτη του τρόπου με τον οποίο οι διαδικασίες διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας μεταφέρονται και πραγματοποιούνται εντός αυτών και συγκεκριμένα εντός του Second Life, ενός πολύ-χρηστικού εικονικού περιβάλλοντος που χρησιμοποιείται από εκατομμύρια ανθρώπους ανά τον κόσμο.

4.1. Ορισμός της έννοιας «εικονικός κόσμος»

Υπάρχουν αρκετοί ορισμοί που επιχειρούν να περιγράψουν και να διευκρινίσουν τον όρο «εικονικός κόσμος». Οι Lee και Chen (2011) στη μελέτη τους αναφέρουν ότι πρόκειται για τρισδιάστατους εικονικούς χώρους που οδηγούν στην εμβύθιση των χρηστών και στους οποίους οι ίδιοι οι χρήστες αλληλεπιδρούν τόσο με τις προβαλλόμενες ταυτότητες των άλλων χρηστών (άβαταρ²) όσο και με διάφορα αντικείμενα. Οι Peachey και Childs (2011) με τη σειρά τους δίνουν έναν λιγότερο λεπτομερή και πιο γενικό ορισμό, αναφέροντας πως πρόκειται για «γραφικά περιβάλλοντα στα οποία οι χρήστες χρησιμοποιούν ένα άβαταρ, με σκοπό να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους αλλά και με το ίδιο το εικονικό περιβάλλον».

Ο Castronova (2001) από τη μεριά του αναφέρει πως ένας εικονικός κόσμος είναι ένα πρόγραμμα βασισμένο σε υπολογιστή, το οποίο έχει τρία βασικά χαρακτηριστικά:

² Άβαταρ: η γραφική αναπαράσταση του χρήστη μέσα στα πλαίσια ενός εικονικού κόσμου.

- Διαδραστικότητα: βρίσκεται σε έναν υπολογιστή αλλά ένας μεγάλος αριθμός χρηστών μπορεί να έχει πρόσβαση σε αυτό εξ αποστάσεως (δηλαδή διαδικτυακά) και την ίδια χρονική στιγμή.
- Φυσικότητα: το πρόγραμμα στην οθόνη του κάθε χρήστη εμφανίζεται ως μια προσομοίωση του φυσικού περιβάλλοντος και διέπεται σε πολύ μεγάλο βαθμό από τους νόμους της φυσικής που ισχύουν στη Γη.
- Συνέχιση/Μονιμότητα (Persistence): το πρόγραμμα εξακολουθεί να λειτουργεί ανεξάρτητα με το αν χρησιμοποιείται από κάποιον και παράλληλα μπορεί να «θυμάται» την τοποθεσία των ανθρώπων και των πραγμάτων καθώς και τους κατόχους των διάφορων αντικειμένων.

Πέρα από τα χαρακτηριστικά των εικονικών κόσμων που εντοπίζονται στους διάφορους ορισμούς των μελετητών, η βασικότερη ίσως ιδιότητά τους έγκειται στο γεγονός ότι ο χρήστης καλείται να αλληλεπιδράσει με το σύστημα μέσω κινήσεων και πράξεων που μοιάζουν με τις καθημερινές του ενέργειες, τις οποίες και πραγματοποιεί διαισθητικά (Χαρίτος, 2005). Κάτι τέτοιο προκύπτει κατά κύριο λόγο εξ αιτίας της απόπειρας αναπαράστασης του φυσικού περιβάλλοντος, της φυσικότητας δηλαδή που χαρακτηρίζει έναν εικονικό κόσμο, σύμφωνα με τον Castronova. Σε όλη την ιστορία του πολιτισμού, οι άνθρωποι έχουν επιχειρήσει με διάφορα μέσα να αναπαραστήσουν την πραγματικότητα και τα τελευταία χρόνια, λόγω της σύγκλισης των διαφόρων ηλεκτρονικών συσκευών επικοινωνίας, προσφέρεται η δυνατότητα δημιουργίας πολυαισθητηριακών (multisensory)³ αναπαραστάσεων της (Χαρίτος, 2005). Ως εκ τούτου, οι ανωτέρω αναπαραστάσεις παρέχουν πλέον στον θεατή την δυνατότητα συμμετοχής στην εξέλιξή τους και την αλληλεπίδραση με τις ίδιες αλλά και με άλλους χρήστες, με τους οποίους έρχονται σε επαφή εντός αυτών.

Βέβαια, η μίμηση της πραγματικότητας δεν είναι πάντοτε ο απώτερος σκοπός των δημιουργών τέτοιου είδους εικονικών περιβαλλόντων. Οι συγκεκριμένες εφαρμογές δεν είναι απαραίτητο να μιμούνται το φυσικό περιβάλλον για να ορίζονται ως τέτοιες, ωστόσο χρειάζεται να μιμούνται τον τρόπο με τον οποίο το ανθρώπινο μυαλό αντιλαμβάνεται την φυσική πραγματικότητα (Riva,

³ Αναπαραστάσεις της πραγματικότητας που μεταδίδονται μέσω πολλαπλών αισθητηριακών καναλιών πρόσληψης.

Davide και Ijsselsteijn στο Χαρίτος, 2005). Άλλωστε, η ιδέα για την ανάπτυξη τους ξεκίνησε να υφίσταται πολύ πριν η εξέλιξη της τεχνολογίας που επέτρεψε την υλοποίησή τους. Ερευνητές όπως ο Morton Heilig και αργότερα ο Ivan Sutherland και ο Engelbart, ξεκίνησαν από τα μέσα τις δεκαετίες του '50 και του '60 να βλέπουν τους υπολογιστές ως μέσα τα οποία αναπαριστούν την πληροφορία και τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν με σκοπό να δημιουργηθούν φανταστικοί κόσμοι οι οποίοι θα βιώνονται από τους ανθρώπους (Χαρίτος, 2005).

Έτσι, με την εξέλιξη της τεχνολογίας και με το πέρασμα των ετών, οι αρχικές ιδέες οδήγησαν στην ανάπτυξη πολλών ειδών εικονικών περιβαλλόντων τα οποία διαθέτουν τα βασικά χαρακτηριστικά που τα καθιστούν τέτοια αλλά διαφέρουν ως προς το σκοπό χρήσης τους και ως προς το είδος της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται. Στην ενότητα που ακολουθεί θα πραγματοποιηθεί μια σύντομη μελέτη της εξέλιξης τους καθώς και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών που διαθέτει κάθε ένα από αυτά.

4.2. Η ιστορική εξέλιξη των εικονικών κόσμων: από τα μονοχρηστικά στα πολυχρηστικά εικονικά περιβάλλοντα

Η ανάπτυξη των εικονικών κόσμων ξεκίνησε να πραγματοποιείται κατά τα μέσα της δεκαετίας του '80 και βασίστηκε αρχικά στην ιδέα ότι η τότε πρωτόγνωρη περιήγηση στον «κόσμο» του διαδικτύου θα μπορούσε να γίνει με έναν ακόμη πιο συναρπαστικό τρόπο: με τη χρήση μιας εικονικής προσομοίωσης του ατόμου που πλοηγείται (Peachey και Childs, 2011). Όμως αυτή η γραφική αναπαράσταση του ατόμου δεν θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη κατά την περιήγηση στις διάφορες ιστοσελίδες, επομένως θεωρήθηκε σκόπιμο αυτή να ενταχθεί σε ένα εικονικό πλαίσιο εντός του οποίου οι χρήστες θα αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Έτσι, ο βασικός σκοπός των πρώτων εικονικών κόσμων που δημιουργήθηκαν ήταν η εικονική μεταφορά των χρηστών μέσα σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον με σκοπό την κοινωνική δικτύωση (Taylor, 2002). Βέβαια, οι πρώτες απόπειρες ανάπτυξης των διαφόρων εικονικών κόσμων αφορούσαν σε εφαρμογές οι οποίες επέτρεπαν την αλληλεπίδραση ενός χρήστη με την ίδια την εφαρμογή, επρόκειτο δηλαδή

για μονοχρηστικά εικονικά περιβάλλοντα. Το βασικό καινοτόμο στοιχείο των πρώτων εικονικών κόσμων ήταν το μέσο της αλληλεπίδρασης, δηλαδή το ίδιο το άβαταρ. Το άβαταρ στην προκειμένη περίπτωση είναι μια γραφική αναπαράσταση του χρήστη μέσα στα πλαίσια του εικονικού περιβάλλοντος, της οποίας τον έλεγχο κατέχει αποκλειστικά και μόνο ο ίδιος. Ο όρος «άβαταρ» προέρχεται από τη σύνθετη Σανσκριτική λέξη «avatârah» (ava=κάτω+tarati=μεταβαίνει) η οποία χρησιμοποιείται για να περιγράψει την διαδικασία μετάβασης μιας θεότητας του ινδουισμού στον φυσικό κόσμο (Peachey και Childs, 2011). Ο όρος χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τους Farmer και Morningstar το 1985, αναφερόμενος στην γραφική αναπαράσταση του χρήστη εντός του εικονικού κόσμου «Habitat», της πρώτης πλατφόρμας βασισμένης σε γραφικά που επέτρεπε σε πολλούς χρήστες να δημιουργούν συνεργατικά το εικονικό περιβάλλον γύρω τους και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους με διάφορους τρόπους (Britt 2008).



Εικόνα 1: Το εικονικό περιβάλλον του Habitat (πηγή: massively.joystiq.com)

Η πλατφόρμα αυτή, όπως και άλλες όμοιες πλατφόρμες που αναπτύχθηκαν εκείνη την εποχή, ήταν μια εκδοχή των λεγόμενων Multi-User Dungeons (MUDs). Τα MUDs αναπτύχθηκαν βασιζόμενα στα τότε υπάρχοντα ψηφιακά

παιχνίδια και παράλληλα επιχείρησαν να εντάξουν σε αυτά την έννοια της ταυτόχρονης συνύπαρξης και αλληλεπίδρασης πολλών χρηστών στο ίδιο περιβάλλον (Rheingold, 1993). Επρόκειτο για προγράμματα που χρησιμοποιούσαν ηλεκτρονικές βάσεις δεδομένων για να κατασκευάσουν εικονικούς κόσμους, εντός των οποίων οι χρήστες αλληλεπιδρούσαν κατασκευάζοντας μια συλλογική ιστορία (Κούρτη, 2003). Οι εφαρμογές αυτές ωστόσο, όπως ήταν φυσικό, λόγω των περιορισμένων δυνατοτήτων των υπολογιστών εκείνης της εποχής, αλλά και του ίδιου του Διαδικτύου της δεκαετίας του '80, δε βασίζονταν σε ένα γραφικό περιβάλλον που να μοιάζει με το φυσικό. Αντίθετα, επρόκειτο αρχικά για εφαρμογές βασισμένες μόνο σε κείμενο, οι οποίες στην πορεία εξελίχθηκαν και επέτρεπαν την αλληλεπίδραση εντός ενός δισδιάστατου περιβάλλοντος, το οποίο σταδιακά πήρε τη σημερινή τρισδιάστατη μορφή που έχει.

Με το πέρασμα των ετών, η ιδέα του συνδυασμού ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού με την έννοια της κοινωνικής αλληλεπίδρασης εξελίχθηκε παράλληλα με την ίδια την τεχνολογία και οδήγησε στην ανάπτυξη των λεγόμενων Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs). Πρόκειται για εφαρμογές οι οποίες έχουν παρόμοια λογική με τα MUDs, αλλά αποτελούνται αποκλειστικά από εικονικά περιβάλλοντα τα οποία μοιάζουν με το φυσικό και ορισμένες φορές εμπεριέχουν και το φανταστικό στοιχείο (Clark, 2011). Η βασική διαφορά τους με τους προγόνους τους έγκειται στο γεγονός ότι οι εφαρμογές αυτές, που εμφανίστηκαν στην αρχή της δεκαετίας του '90 και σημειώνουν μέχρι και σήμερα τεράστια επιτυχία, επέτρεπαν την ταυτόχρονη αλληλεπίδραση εκατοντάδων, χιλιάδων και πιο πρόσφατα, εκατομμυρίων παικτών από όλο τον κόσμο, εντός ενός πλουσίου σε γραφικά περιβάλλοντος. Οι παίκτες στις συγκεκριμένες εφαρμογές, με τη βοήθεια των άβαταρς τους, δρουν με σκοπό να επιτύχουν τον εκάστοτε στόχο του παιχνιδιού.



Εικόνα 2: Το «World of Warcraft», ένα MMORPG (Πηγή: thebestgamesiteever.com)

Οι παραπάνω εικονικοί κόσμοι έχουν ως κοινό παρονομαστή το παιχνίδι. Οι χρήστες είναι ουσιαστικά παίκτες που έχουν ένα κοινό ή μη στόχο και προσπαθούν να τον επιτύχουν προκειμένου να ανταμειφθούν με κάποιο τρόπο ή να εξελιχθεί η δράση του ίδιου του παιχνιδιού. Ωστόσο παράλληλα με την ανάπτυξη αυτού του είδους των εφαρμογών, αναπτύχθηκαν και ορισμένες άλλες, διαφορετικού είδους, οι οποίες, ενώ βασίζονταν σε ένα εικονικό περιβάλλον και στην ιδέα της μαζικής αλληλεπίδρασης των χρηστών εντός αυτού με τη βοήθεια του άβαταρ, δεν είχαν ως σκοπό το παιχνίδι. Οι εικονικοί αυτοί κόσμοι περιγράφονται με τη φράση «Multi-User Virtual Environments» (MUVES) η οποία μπορεί να αποδοθεί ως «πολύ-χρηστικά εικονικά περιβάλλοντα». Τα πολύ-χρηστικά εικονικά περιβάλλοντα είναι διαδικτυακά περιβάλλοντα τα οποία μοιάζουν συνήθως με το φυσικό περιβάλλον και έχουν δημιουργηθεί προκειμένου οι χρήστες να εισέρχονται σε αυτά και να πραγματοποιούν δραστηριότητες παρόμοιες με αυτές της καθημερινής ζωής (Peachey και Childs, 2011). Οι εφαρμογές αυτές δεν λειτουργούν ως παιχνίδια, αλλά έχουν δημιουργηθεί με σκοπό να δίνεται η δυνατότητα στα άτομα να βιώνουν μια εμπειρία όμοια με αυτή της πραγματικής ζωής. Οι

χρήστες αυτών των εφαρμογών μπορούν με τη βοήθεια των άβαταρς να περιηγούνται στο εικονικό τους περιβάλλον, να επικοινωνούν μεταξύ τους, να αγοράζουν γη, να εργάζονται και γενικότερα να δημιουργούν μια εικονική προσωπική ζωή που να μοιάζει με την πραγματική.

Υπάρχει η άποψη ότι τα MUVES είναι οι απόγονοι των MUDs και των MMORPGs, δεδομένου ότι τα τελευταία εισήγαγαν την έννοια της πολύ-συμμετοχικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των ατόμων μέσω του διαδικτύου. Ωστόσο τα MUVES παρουσιάζουν μια πολύ σημαντική ποιοτική διαφορά: τα συγκεκριμένα παρέχουν ένα εικονικό διαδικτυακό περιβάλλον που δεν λειτουργεί ως χώρος εντός του οποίου εξελίσσεται η δράση ενός παιχνιδιού, αλλά ως περιβάλλον που δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να βιώσουν μια εμπειρία που σχετίζεται όσο το δυνατόν περισσότερο με την εμπειρία της πραγματικής ζωής (Clark, 2011). Οι χρήστες των MUVES δεν παίζουν αλλά «ζουν» μέσα σε αυτά μέσω μιας γραφικής αναπαράστασης που εκπροσωπεί τον εαυτό τους, του άβαταρ τους. Η δυνατότητα να βιωθεί κάτι σαν «δεύτερη ζωή» όπως πετυχημένα δίνει να εννοηθεί το ίδιο το όνομα του Second Life (SL), ενός από τα πιο επιτυχημένα MUVES παγκοσμίως, είναι αυτή που καθιστά τους εικονικούς αυτούς κόσμους διαφορετικούς από εκείνους που αναφέρθηκαν νωρίτερα και έχουν σαν κύριο σκοπό το παιχνίδι.

Μελετώντας όλα τα παραπάνω, γίνεται φανερό ότι ο όρος «εικονικός κόσμος» μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να χαρακτηρίσει εφαρμογές με διαφορετικό σκοπό ύπαρξης. Αφενός μπορεί να αφορά σε περιβάλλοντα εντός των οποίων διαδραματίζεται κάποιο είδος παιχνιδιού και αφετέρου μπορεί να χαρακτηρίζει εικονικά περιβάλλοντα που μιμούνται το φυσικό, τόσο αισθητικά, όσο και αναφορικά με τον λόγο χρήσης. Η παρούσα μελέτη πρόκειται να βασιστεί στον εικονικό κόσμο του SL, του πιο επιτυχημένου πολύ-χρηστικού εικονικού περιβάλλοντος την παρούσα χρονική στιγμή, επομένως ο όρος «εικονικός κόσμος» στην προκειμένη περίπτωση μπορεί να οριστεί ως εξής: «Εικονικός κόσμος είναι ένα τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον που ακολουθεί τις αισθητικές και λειτουργικές δομές του φυσικού, στο οποίο οι χρήστες μπορούν να εισέλθουν διαδικτυακά και να αλληλεπιδράσουν τόσο με το ίδιο, όσο και μεταξύ τους, μέσω των γραφικών αναπαραστάσεων τους (άβαταρς)».

4.3. To Second Life

Ο εικονικός κόσμος του SL δημιουργήθηκε από την εταιρία Linden Lab και άνοιξε τις πόρτες του στο ευρύ κοινό το 2003. Στην παρούσα ενότητα θα πραγματοποιηθεί μια συνολική ανάλυση της εφαρμογής και ειδικότερα θα μελετηθεί λεπτομερώς ο τρόπος λειτουργίας του, τα διάφορα τεχνικά χαρακτηριστικά του ως εφαρμογή, το εξαιρετικά εξελιγμένο οικονομικό του σύστημα και τέλος θα παρατεθούν και ορισμένα δημογραφικά στοιχεία της εφαρμογής. Η ανάλυση αυτή θα συμβάλλει στην βαθύτερη κατανόηση τόσο των πολλών δυνατοτήτων που έχουν οι χρήστες της ίδιας της εφαρμογής, όσο και των λόγων για τους οποίους επελέγη προκειμένου να πραγματοποιηθεί η παρούσα μελέτη.

4.3.1. Τρόπος λειτουργίας του Second Life

Η αρχική επαφή του χρήστη με το SL γίνεται μέσω της ιστοσελίδας <http://secondlife.com/>. Ο χρήστης πρέπει να ακολουθήσει την διαδικασία εγγραφής επιλέγοντας ένα από τα αρχικά παρεχόμενα άβαταρ, το οποίο θα μπορέσει να διαμορφώσει όπως επιθυμεί μετά την είσοδο στο εικονικό περιβάλλον. Έπειτα, ζητείται από τον ίδιο να επιλέξει ένα όνομα για το άβαταρ του, το οποίο δεν χρησιμοποιείται ήδη από κάποιον άλλο χρήστη και τέλος πρέπει να επιλέξει ένα κωδικό προκειμένου να μπορεί να πραγματοποιεί είσοδο στην εφαρμογή. Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, ο χρήστης πρέπει να «κατεβάσει» στον υπολογιστή του έναν ειδικό viewer, ο οποίος είναι ένα είδος φυλλομετρητή μέσω του οποίου μπορεί να εισέλθει στο εικονικό περιβάλλον και να πραγματοποιήσει την οποιαδήποτε δραστηριότητα σε αυτό.

Ο εικονικός κόσμος του SL αποτελείται από μια μεγάλης έκτασης θάλασσα, σε διάφορα σημεία της οποίας βρίσκονται τμήματα γης που μοιάζουν με νησιά, τα οποία είναι γνωστά ως «regions» ή «sims»⁴. Τα συγκεκριμένα νησιά ανήκουν σε ιδιώτες, εταιρίες ή οργανισμούς και προορίζονται είτε για ιδιωτική είτε για δημόσια, είτε για εμπορική χρήση. Εκτός από τα νησιά αυτά, υπάρχει

⁴ Sim (simulation): Όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τον server που προσομοιώνει κάθε τμήμα εικονικής γης στο Second Life.

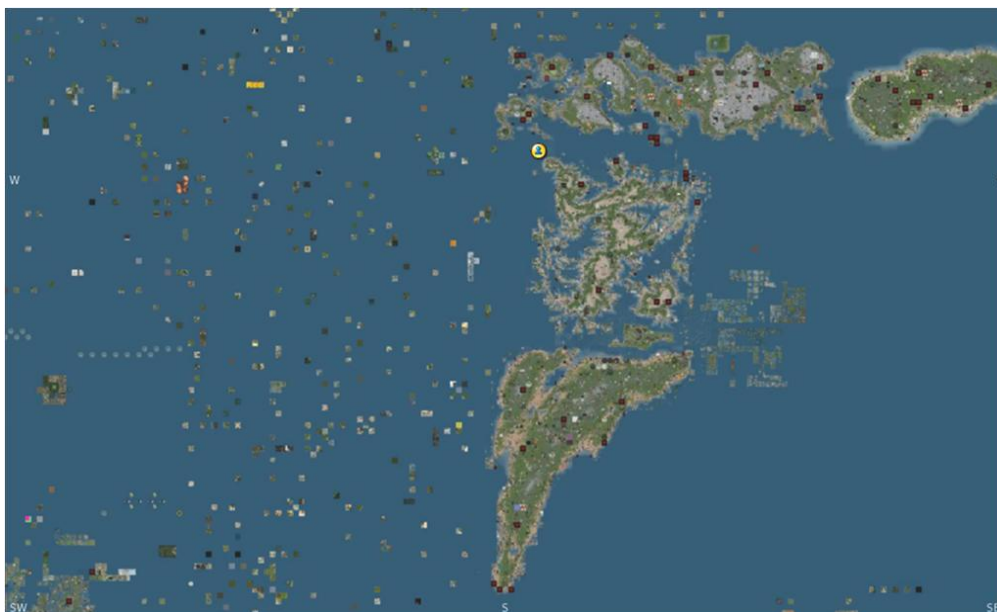
και ένα αρκετά μεγάλο κομμάτι ενοποιημένης γης που είναι γνωστό ως «mainland» και ανήκει στην κατασκευάστρια εταιρία.

Η αλληλεπίδραση των χρηστών με το εικονικό αυτό περιβάλλον πραγματοποιείται μέσω του άβαταρ που τους εκπροσωπεί. Η επιλογή του, όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, γίνεται κατά την εγγραφή στην εφαρμογή, ωστόσο μετά την είσοδο στο εικονικό περιβάλλον, οι χρήστες μπορούν, αν το επιθυμούν, να διαλέξουν κάποιο άλλο από τα συνολικά 84 διαθέσιμα (42 ανθρωπόμορφα και 42 ζώα, οχήματα και φανταστικά πλάσματα).

Κατά την πρώτη είσοδο στο εικονικό περιβάλλον, ο χρήστης μεταφέρεται αυτόματα σε μια ειδική περιοχή εκπαίδευσης, εντός της οποίας του δίνεται η δυνατότητα να μάθει πώς να κινεί το άβαταρ του αλλά και πώς να αλληλεπιδρά με τον εικονικό χώρο γύρω του και με τους άλλους χρήστες. Τα άβαταρς κατά βάση κινούνται με τον ίδιο τρόπο που οι άνθρωποι κινούνται στο φυσικό περιβάλλον, υπό την επήρεια δηλαδή της βαρύτητας και μιμούμενα τις φυσικές κινήσεις του σώματος. Ωστόσο, εφόσον η περιοχή το επιτρέπει, τα ίδια μπορούν να ίπτανται, με σκοπό να πραγματοποιείται ταχύτερη εξερεύνηση του χώρου, αλλά και ευκολότερη επεξεργασία των διαφόρων αντικειμένων από πολλές οπτικές γωνίες.

Η απομάκρυνση από την αρχική περιοχή και η ευρύτερη μετακίνηση εντός του κόσμου του SL πραγματοποιείται κατά κύριο λόγο μέσω του «παγκόσμιου» χάρτη της εφαρμογής. Σε αυτόν απεικονίζεται ολόκληρο το εικονικό περιβάλλον καθώς και τα διάφορα σημεία ενδιαφέροντος, όπως η γη προς πώληση, το σπίτι του ίδιου του χρήστη ή η τοποθεσία που έχει ο ίδιος ορίσει ως «σπίτι», οι άλλοι χρήστες που είναι συνδεδεμένοι την τρέχουσα στιγμή και άλλα. Παράλληλα, ο χάρτης αυτός έχει ενσωματωμένη μια μηχανή αναζήτησης, με τη βοήθεια της οποίας μπορούν να εντοπιστούν οι επιθυμητές τοποθεσίες. Κάθε μια από αυτές αντιστοιχεί σε μια διεύθυνση τύπου url, ειδικής μορφής (slurl), προκειμένου να είναι εύκολη η αναφορά της, τόσο εντός, όσο και εκτός του SL. Όταν ο χρήστης εντοπίσει μια περιοχή που τον ενδιαφέρει, μπορεί να «τηλεμεταφερθεί» (teleport) σε αυτή, δηλαδή να την επισκεφθεί με τον ίδιο τρόπο που οι άνθρωποι επισκέπτονται μια ιστοσελίδα,

ωστόσο λόγω του ότι ο χρήστης αναπαρίσταται από το άβαταρ, η μετακίνηση μοιάζει με μια εικονική τηλεμεταφορά.



Εικόνα 3: Ο χάρτης του Second Life

4.3.2. Τα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά της εφαρμογής

Η είσοδος στο εικονικό περιβάλλον του SL πραγματοποιείται με τη βοήθεια ενός σταθερού ή φορητού υπολογιστή, ο οποίος θα πρέπει ασφαλώς να έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο και παράλληλα χρειάζεται να είναι εξοπλισμένος με μια σύγχρονη κάρτα γραφικών και να διαθέτει ικανοποιητική επεξεργαστική ισχύ. Όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, για την είσοδο στην εφαρμογή απαιτείται η λήψη ενός ειδικού φυλλομετρητή (viewer), ο οποίος είναι διαθέσιμος μέσω της ιστοσελίδας της εταιρίας Linden Labs. Πρόκειται για ένα ειδικό πρόγραμμα ανοιχτού κώδικα (open source) το οποίο υποστηρίζει τη συντριπτική πλειοψηφία των λειτουργικών συστημάτων και απεικονίζει τα τρισδιάστατα αντικείμενα με τη χρήση της τεχνολογίας «OpenGL»⁵.

⁵ Ο όρος OpenGL (Open Graphics Library) αναφέρεται σε ένα πρότυπο υλοποίησης βιβλιοθηκών σχεδίασης δισδιάστατων ή τρισδιάστατων γραφικών. Όταν ο κώδικας που συντάσσεται βασίζεται στο πρότυπο της OpenGL, αυτός είναι ανεξάρτητος πλατφόρμας και επομένως μπορεί να εκτελεστεί σε μια ευρεία γκάμα περιβαλλόντων προγραμματισμού. Πρακτικά αυτό σημαίνει ότι μια εφαρμογή που είναι βασισμένη σε αυτόν μπορεί να παράγει τα ίδια γραφικά σε οποιοδήποτε λειτουργικό σύστημα.

Το SL βασίζεται ως εφαρμογή στο σύστημα client-server, ένα σύστημα στο οποίο το διαδίκτυο ενώνει διάφορους υπολογιστικούς πόρους έτσι ώστε οι clients, δηλαδή στην προκειμένη περίπτωση οι υπολογιστές των χρηστών, να μπορούν να ζητούν υπηρεσίες από έναν server, ο οποίος προσφέρει πληροφορίες ή επιπρόσθετη υπολογιστική ισχύ. Με άλλα λόγια οι υπολογιστές των χρηστών της εφαρμογής, μέσω των viewers (clients), στέλνουν αιτήματα στους servers που διαχειρίζεται το ίδιο το Linden Lab, οι οποίοι κάνουν μια σειρά από ενέργειες, προκειμένου να προβάλλουν όλα τα στοιχεία από τα οποία αποτελείται ο εικονικός αυτός κόσμος στις οθόνες των υπολογιστών των χρηστών (Clark, 2011).

Στο περιβάλλον του SL, τόσο τα διάφορα sims όσο και το κύριο κομμάτι στεριάς είναι ουσιαστικά ξεχωριστοί διαδικτυακοί εξυπηρετητές (web servers), οι οποίοι λαμβάνουν το αίτημα του χρήστη που επιθυμεί να τους προβάλλει στην οθόνη του και «φορτώνουν» όταν ο ίδιος ζητήσει να μεταφερθεί σε αυτούς ή όταν κινείται μέσα στο περιβάλλον (Clark, 2011). Αυτό συμβαίνει καθώς ο αριθμός των δεδομένων από τα οποία αποτελείται ολόκληρος ο κόσμος του SL είναι εξαιρετικά μεγάλος: σύμφωνα με κάποιους κατά προσέγγιση υπολογισμούς, τα δεδομένα (data) που υπάρχουν μέσα στο εικονικό αυτό περιβάλλον έχουν ξεπεράσει κατά πολύ το ένα petabyte (ένα εκατομμύριο gigabytes) ήδη από το 2007 (Boellstorff, 2010). Τα δεδομένα αυτά υπάρχουν αποθηκευμένα στους διάφορους servers και έτσι επιτυγχάνεται η λεγόμενη «συνέχιση» (persistence) που, σύμφωνα με τον Castronova, αποτελεί απαραίτητο συστατικό των εικονικών κόσμων γενικότερα.

4.3.3. Οικονομικό σύστημα

Εντός του εικονικού κόσμου του SL έχει αναπτυχθεί ένα πολύ εξελιγμένο οικονομικό σύστημα. Το SL έχει το δικό του νόμισμα, το Linden Dollar (L\$) και οι οποιεσδήποτε συναλλαγές πραγματοποιούνται με τη χρήση αυτού. Τα Linden Dollars αντιστοιχούν σε πραγματικά χρήματα ήδη από το 2003 (ένα ευρώ αντιστοιχεί περίπου σε 300 L\$) και αυτά μπορούν να αποκτηθούν είτε με τη χρήση μιας πιστωτικής-χρεωστικής κάρτας ή ενός διαδικτυακού

μεσολαβητή (paypal), είτε μέσω της εντός του εικονικού κόσμου εργασίας (Boellstorff, 2010).

Κατά την εγγραφή του χρήστη στην εφαρμογή δίνεται η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε μια δωρεάν ή σε μια premium συνδρομή με κόστος περίπου 10\$ το μήνα. Η δεύτερη παρέχει δωρεάν υποστήριξη σχετικά με την εφαρμογή, ένα δωρεάν και προκατασκευασμένο εικονικό σπίτι, πρόσβαση σε ορισμένες απομονωμένες περιοχές και τη δυνατότητα αγοράς ενός τμήματος γης στην περιοχή «Mainland». Η μετατροπή ενός δωρεάν λογαριασμού σε premium μπορεί να πραγματοποιηθεί ακόμη και μετά την αρχική εγγραφή στην εφαρμογή.

Εντός του SL μπορεί να πραγματοποιηθούν πολλές διαφορετικές συναλλαγές μεταξύ των χρηστών αλλά και με το ίδιο το Linden Lab. Αρχικά οι χρήστες μπορούν να εργάζονται ή να παρέχουν υπηρεσίες και να αμείβονται με L\$ για αυτές τους τις δραστηριότητες. Παράλληλα οι συναλλαγές μπορούν να αφορούν σε υλικά αγαθά όπως στην πώληση αντικειμένων και η αγορά γης. Οι συγκεκριμένες δραστηριότητες είναι μέρος ενός ευρύτερου πλαισίου δραστηριοτήτων του λεγόμενου «building», το οποίο θα μελετηθεί αναλυτικά σε επόμενο κεφάλαιο.

4.3.4. Δημογραφικά στοιχεία

Όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα, ο εικονικός κόσμος του SL είναι εξαιρετικά δημοφιλής και τα τελευταία χρόνια έχει σημειώσει ραγδαία ανάπτυξη. Ειδικότερα, τον Αύγουστο του 2007, οι λογαριασμοί που είχαν δημιουργηθεί ήταν περίπου 8,3 εκατομμύρια ενώ την παρούσα χρονική στιγμή, ο αριθμός αυτός έχει αυξηθεί σημαντικά, ξεπερνώντας τα 36 εκατομμύρια. Καθημερινά, ο αριθμός των χρηστών που εισέρχονται στον εικονικό κόσμο κυμαίνεται γύρω στις 40.000 με 60.000 ανάλογα με την χρονική στιγμή της ημέρας.

Σχετικά με το προφίλ των χρηστών του SL, πρέπει να σημειωθεί ότι τα οποιαδήποτε στοιχεία υπάρχουν δεν είναι βέβαιο ότι ανταποκρίνονται απόλυτα στην πραγματικότητα, καθώς οι χρήστες που αποκαλύπτουν ορθές πληροφορίες σχετικά με την πραγματική τους ζωή είναι πολύ λίγοι. Το Linden Lab συνήθιζε να δημοσιεύει ετησίως ορισμένα στοιχεία σχετικά με το προφίλ

των χρηστών της εφαρμογής, αλλά λόγω αυτού ακριβώς του προβλήματος, αυτή η τακτική σταμάτησε να εφαρμόζεται εδώ και μερικά χρόνια. Υπολογίζεται ωστόσο πως ο μέσος χρήστης είναι 28 ετών και πως ο συνολικός πληθυσμός των ανδρών και των γυναικών είναι περίπου ο ίδιος (Robbins και Bell, 2011).

Σύμφωνα με τα στοιχεία που προκύπτουν από την παρακολούθηση των δραστηριοτήτων των χρηστών εντός του εικονικού αυτού κόσμου, η πλειοψηφία αυτών εγγράφονται στην εφαρμογή για να γνωρίσουν ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα και να συναναστραφούν κοινωνικά με αυτούς. Παράλληλα, οι συγκεκριμένοι χρήστες φαίνεται πως δίνουν πολύ μεγάλη σημασία στην αγορά αγαθών που αφορούν στην εξωτερική εμφάνιση των άβαταρς τους και στην απόκτηση και διαμόρφωση εικονικών σπιτιών. (Robbins και Bell, 2011).

4.4. Η επικοινωνία στο Second Life

Η μελέτη της δραστηριότητας της επικοινωνίας σχετίζεται άμεσα με τη μελέτη των διαδικασιών διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας του ατόμου. Σε προηγούμενο κεφάλαιο μελετήθηκε η επικοινωνία ως δραστηριότητα που πραγματοποιείται στο φυσικό περιβάλλον, ωστόσο στην παρούσα ενότητα θα μελετηθούν οι διάφοροι τρόποι με τους οποίους αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί εντός του εικονικού περιβάλλοντος και συγκεκριμένα εντός του SL.

Η διαπροσωπική επικοινωνία είναι το βασικότερο μέσο κοινωνικοποίησης και αλληλεπίδρασης των ανθρώπων στο εικονικό περιβάλλον. Οι εικονικοί κόσμοι δημιουργήθηκαν αρχικά με σκοπό να δίνεται η δυνατότητα κοινωνικής αλληλεπίδρασης και συνύπαρξης πολλών απομακρυσμένων ατόμων, ωστόσο μέχρι και σήμερα, οι χρήστες των εικονικών κόσμων και ειδικότερα οι χρήστες των MUVES έχουν ως βασικό στόχο τις κοινωνικές γνωριμίες και συναναστροφές (Robbins και Bell, 2011). Επομένως η εντός των εικονικών κόσμων επικοινωνία αποτελεί ένα πολύ βασικό κομμάτι της συνολικής αλληλεπίδρασής τους.

Η επικοινωνία εντός του εικονικού κόσμου του SL είναι ασφαλώς διαμεσολαβημένη, αφού πρόκειται για μια διαδικτυακή εφαρμογή, ωστόσο μπορεί να πραγματοποιηθεί τόσο λεκτικά όσο και μη λεκτικά. Όπως αναλύθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, η λεκτική επικοινωνία έχει να κάνει με τη χρήση της γλώσσας, ενώ η μη λεκτική επικοινωνία μπορεί να πραγματοποιηθεί με οποιοδήποτε άλλο τρόπο, αφορά δηλαδή στη λεγόμενη «γλώσσα του σώματος», αλλά και σε μη λεκτικά επικοινωνιακά στοιχεία, όπως είναι οι παύσεις ανάμεσα στην ομιλία, η σωματική επαφή μεταξύ των ατόμων, η διαπροσωπική απόσταση στο χώρο και γενικότερα η χρήση του περιβάλλοντος από τα ίδια τα άτομα (Rosengren, 2000).

Η λεκτική επικοινωνία μέσα στον εικονικό κόσμο του SL διαδραματίζει περίπου τον ίδιο ρόλο με αυτόν στο φυσικό περιβάλλον, καθώς η χρήση της γλώσσας αποτελεί τον γρηγορότερο τρόπο ανταλλαγής όσο το δυνατόν ακριβέστερων νοημάτων. Η συγκεκριμένη μορφή επικοινωνίας μπορεί να πραγματοποιηθεί εντός της εφαρμογής με τους εξής τρόπους:

Τοπική συζήτηση (Local Chat): Γραπτά μηνύματα που είναι ορατά στους χρήστες των οποίων τα άβαταρς βρίσκονται σε κοντινή απόσταση.

Προσωπική Συζήτηση (Private chat): Γραπτά μηνύματα που αποστέλλονται σε άλλους χρήστες ανεξαρτήτου απόστασης και κατάστασης (συνδεδεμένοι ή εκτός σύνδεσης) και δεν είναι ορατά από κανέναν άλλον πέρα από τους δυο συνομιλητές.

Ομαδική συζήτηση (Group Chat): Γραπτά μηνύματα που αποστέλλονται σε άλλους χρήστες ανεξαρτήτου απόστασης και κατάστασης (συνδεδεμένοι ή εκτός σύνδεσης) και δεν είναι ορατά από κανέναν άλλον πέρα από όσους είναι εγγεγραμμένοι στην κάθε ομάδα (group).

Σημειώματα (Notecards): Κείμενο που μοιάζει να είναι καταγεγραμμένο σε κομμάτια χαρτιού και αποστέλλεται περίπου όπως τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

Ομιλία (Speak): Ομιλία με χρήση του μικροφώνου την οποία μπορούν να ακούσουν όλοι οι χρήστες των οποίων τα άβαταρς βρίσκονται σε κοντινή απόσταση.

Κλήση (Call): Ομιλία με χρήση του μικροφώνου, η οποία πραγματοποιείται μεταξύ δύο απόμων και μοιάζει με προσωπικό τηλεφώνημα.

Σχετικά με τη μη λεκτική επικοινωνία, αυτή μπορεί να πραγματοποιηθεί με διάφορους τρόπους, όπως συμβαίνει και στο φυσικό περιβάλλον. Αυτό είναι εφικτό λόγω του ότι οι χρήστες, μέσα στο SL εκπροσωπούνται από ένα άβαταρ, από ένα εικονικό σώμα δηλαδή, το οποίο μάλιστα μπορούν να διαμορφώσουν σε πολύ μεγάλο βαθμό. Το ντύσιμο, το χτένισμα, η στάση του σώματος και οι διάφορες κινήσεις μπορούν να μεταβιβάσουν μια πληθώρα μη λεκτικών μηνυμάτων σχετικά με τον ίδιο το χρήστη του άβαταρ. Παράλληλα, τα μη λεκτικά επικοινωνιακά στοιχεία είναι εφικτά τόσο μέσω της χρήσης του ίδιου του μικροφώνου όσο και λόγω της ύπαρξης των άβαταρς και συμβάλλουν σημαντικά στον σχηματισμό αλλά και κατά στη διαχείριση εντυπώσεων μέσα στο εικονικό αυτό περιβάλλον.

Βέβαια, όπως και στο φυσικό, έτσι και στο εικονικό περιβάλλον, η μη λεκτική επικοινωνία είναι ένα αρκετά σύνθετο πεδίο μελέτης, αφενός γιατί μπορεί να πραγματοποιείται με πολλαπλούς τρόπους ταυτόχρονα και αφετέρου γιατί είναι δύσκολο να αναλυθεί βασιζόμενη σε ένα κοινώς αποδεκτό και ακριβές ερμηνευτικό πλαίσιο. Επιπροσθέτως, οι ιδιαιτερότητες που εμπεριέχει ένα εικονικό περιβάλλον ως προς την επικοινωνιακή δραστηριότητα είναι πολλές και επομένως αυτές καθιστούν την ανάλυσή της ακόμη πιο δύσκολη. Ανά καιρούς, πολλοί μελετητές έχουν επιχειρήσει να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο πεδίο, αυτό δηλαδή της μη λεκτικής επικοινωνίας εντός ενός εικονικού περιβάλλοντος. Η Antonijevic (2008) μετά από μελέτη που πραγματοποίησε εντός του SL, κατέληξε στο ότι αυτή μπορεί να διαχωριστεί σε τέσσερις κατηγορίες: πράξεις που πραγματοποιούνται από τους χρήστες (όπως η επιλογή της διαπροσωπικής απόστασης με τους υπολοίπους), πράξεις που είναι προκαθορισμένες από την εφαρμογή (όπως η μετάβαση σε στάση αδράνειας όταν ο χρήστης δεν κινεί το άβαταρ του), πράξεις που είναι αποτέλεσμα του συνδυασμού των δύο ανωτέρω (για παράδειγμα ο χρήστης επιλέγει να καθίσει, αλλά η στάση του είναι προκαθορισμένη από το σύστημα) και πράξεις που δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν εντός του Second Life, αλλά μόνο στο φυσικό περιβάλλον (μη λεκτικά επικοινωνιακά στοιχεία που η εφαρμογή δεν μπορεί να αναπαράγει). Άλλοι μελετητές έχουν αναλύσει το

συγκεκριμένο ζήτημα δίνοντας βαρύτητα στο είδος τους και όχι στην πηγή τους. Ειδικότερα, οι Wigham και Chanier (2013) εντοπίζουν ότι η μη λεκτική επικοινωνία στο SL αφορά σε τρεις τομείς: στη διαπροσωπική απόσταση των άβαταρς, στις διάφορες κινήσεις τους και στην εξωτερική τους εμφάνιση.

Φαίνεται πως το συγκεκριμένο ζήτημα μπορεί να μελετηθεί από διαφορετικές σκοπιές, ωστόσο κάθε μια από αυτές μπορεί να συμβάλλει με τη σειρά της στην κατανόηση της εικονικής γλώσσας του σώματος. Η μη λεκτική ανταλλαγή μηνυμάτων εντός ενός εικονικού κόσμου μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πολλά διαφορετικά επίπεδα και τελικά καταλήγει να είναι εξίσου σύνθετη με τη με λεκτική επικοινωνία στο φυσικό περιβάλλον (Ventrella, 2011). Η εγγύτητα των συνομιλητών, οι διάφορες κινήσεις του σώματος και η εικόνα του ίδιου του άβαταρ μπορούν να μεταβιβάσουν μια πληθώρα μηνυμάτων τα οποία, είτε είναι προερχόμενα από τον χρήστη, είτε προκύπτουν αυτόματα και ως προγραμματισμένες εντολές του ίδιου του συστήματος, τελικά μπορούν να λειτουργήσουν ως βασικό κανάλι μετάδοσης στοιχείων που συναποτελούν την εικονική ταυτότητα των χρηστών.

Νωρίτερα σημειώθηκε ότι τα μη λεκτικά μηνύματα είναι σε πολύ μεγάλο βαθμό υποσυνείδητα, μεταδίδονται δηλαδή από το άτομο χωρίς αυτό να τα ελέγχει και να τα καθορίζει. Στο εικονικό περιβάλλον τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Τα μη λεκτικά μηνύματα εκεί είναι στην πλειοψηφία τους κατασκευές ή επιλογές του ίδιου του χρήστη. Ένας εικονικός κόσμος όπως αυτός του SL δίνει τη δυνατότητα ολοκληρωτικής και λεπτομερούς διαμόρφωσης του εικονικού σώματος που εκπροσωπεί τον χρήστη και παράλληλα επιτρέπει την επιλογή του τρόπου βαδίσματος, των κινήσεων του προσώπου και του σώματος και γενικότερα σχεδόν κάθε στοιχείου που μπορεί να λειτουργήσει ως φορέας μη λεκτικών μηνυμάτων (Ventrella, 2011). Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι ένα εικονικό περιβάλλον όπως αυτό του SL αποτελεί ιδανικό μέρος για να πραγματοποιηθεί κάτι που στην πραγματικότητα δεν είναι εφικτό: η πλήρης και ολοκληρωτική «κατασκευή» του εαυτού. Οι χρήστες ενός εικονικού περιβάλλοντος διαπιστώνουν πολύ γρήγορα ότι οι δυνατότητες που έχουν σχετικά με τη διαμόρφωση και την παρουσίαση του εαυτού τους είναι πολλές. Παράλληλα, οι ίδιοι οδηγούνται

στην ανάγκη να πραγματοποιήσουν κάτι τέτοιο με τον ίδιο τρόπο που οδηγούνται στο να διαμορφώνουν και να προβάλλουν ταυτότητες στην πραγματική τους ζωή. Το SL είναι ένα περιβάλλον που πείθει τους χρήστες ότι είναι νοητά παρόντες σε αυτό και παράλληλα χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο για την ανάπτυξη κοινωνικών δεσμών, επομένως είναι λογικό να λειτουργεί σαν ένα «εργοστάσιο ταυτοτήτων», ένα χώρο όπου οι χρήστες μπορούν και θέλουν να κατασκευάσουν έναν εικονικό εαυτό με χαρακτήρα και προσωπικότητα.

Σημειώνεται σε αυτό το σημείο πως η μη λεκτική επικοινωνία στα εικονικά περιβάλλοντα αποτελεί από μόνη της ένα τεράστιο και εξαιρετικά ενδιαφέρον πεδίο μελέτης, το οποίο, πέρα από την πρακτική επεξήγηση του τρόπου με τον οποίο αυτά την έχουν εισάγει στα πλαίσιά τους, έχει παράλληλα και πολλές κοινωνικές προεκτάσεις. Στην παρούσα μελέτη, η ανάλυση των διαφόρων πτυχών της μη λεκτικής επικοινωνιακής δραστηριότητας θα περιοριστεί στην απλή καταγραφή του τρόπου με τον οποίο αυτή πραγματοποιείται εντός του SL με σκοπό να φανούν οι δυνατότητες που δίνονται στους χρήστες σχετικά με τη μετάδοση μηνυμάτων που αφορούν στην προβολή της εικονικής του ταυτότητας. Σε επόμενο κεφάλαιο θα επιχειρηθεί η σύνδεση των διαφόρων μη λεκτικών επικοινωνιακών στοιχείων με την εικονική ταυτότητα, το πεδίο δηλαδή που αποτελεί αντικείμενο μελέτης της συγκεκριμένης εργασίας.

4.5. Η «εμβύθιση» και η «παρουσία» στους εικονικούς κόσμους

Όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά ενός εικονικού περιβάλλοντος είναι η ικανότητά του να προκαλεί στον χρήστη την αίσθηση ότι βρίσκεται μέσα σε αυτό. Οι έννοιες «εμβύθιση» (immersion) και «παρουσία» (presence) είναι αλληλοεξαρτώμενες και άμεσα συνυφασμένες με τους εικονικούς κόσμους, αφού ουσιαστικά είναι αυτές που περιγράφουν την ικανότητά τους να βιώνονται ως τέτοια (Boellstorff, 2010). Ένα εικονικό περιβάλλον δεν αρκεί μόνο να πληροί ορισμένα τεχνικά χαρακτηριστικά για να ορίζεται ως τέτοιο, αλλά είναι απαραίτητο να ωθεί το χρήστη στο να πιστεύει, ακόμη και να αισθάνεται ότι βρίσκεται εντός αυτού. Στο παρόν κεφάλαιο θα

αναλυθούν οι παραπάνω έννοιες με σκοπό να φανούν οι διάφορες πτυχές τους και η σημασία που αυτές διαδραματίζουν στην τελική μορφή της αλληλεπίδρασης του χρήστη με το εικονικό περιβάλλον και της εμπειρίας που αποκομίζει από αυτό.

Κατά τη μελέτη των εικονικών περιβαλλόντων, η έννοια της εμβύθισης (immersion) του χρήστη έχει να κάνει με τη διαδικασία κατά την οποία «η αίσθηση της παρουσίας στο φυσικό περιβάλλον μειώνεται και παράλληλα η αίσθηση της παρουσίας στο εικονικό περιβάλλον αυξάνεται και κατά συνέπεια, ο χρήστης, από ένα σημείο και έπειτα, αισθάνεται ότι δεν βρίσκεται πια στον πραγματικό κόσμο αλλά στον εικονικό» (Boellstorff, 2010). Οι Witmer και Singer (1998) ορίζουν την έννοια «εμβύθιση» ως «μια ψυχολογική κατάσταση που χαρακτηρίζεται από την αντίληψη ενός ατόμου ότι βρίσκεται εντός κάποιου περιβάλλοντος το οποίο παρέχει μια συνεχή ροή ερεθισμάτων και με το οποίο το ίδιο το άτομο αλληλεπιδρά διαρκώς». Γενικά, ο όρος «εμβύθιση» συνηθίζεται να σχετίζεται άμεσα με τις ίδιες τις αισθήσεις του ατόμου και γι αυτό έχει συνδεθεί με τεχνολογίες όπως τα data gloves και τα κράνη εικονικής πραγματικότητας. Αναφορικά με τους εικονικούς κόσμους και ειδικότερα με το ίδιο το SL που μελετάται εδώ, η εμβύθιση με την παραπάνω έννοια δεν υφίσταται, δεδομένου ότι πρόκειται για μια εφαρμογή που δεν χρησιμοποιεί τεχνολογίες που στοχεύουν στο να κάνουν τον χρήστη να αισθάνεται ότι το ίδιο του το σώμα βρίσκεται κάπου αλλού. Στην περίπτωση της συγκεκριμένης εφαρμογής ωστόσο, παρατηρείται ένα φαινόμενο που οι Salen και Zimmerman (2004) ορίζουν ως «πλάνη εμβύθισης» (immersive fallacy) μια φράση που περιγράφει τη διαδικασία κατά την οποία «η ευχαρίστηση που αντλείται από το μέσο (στην προκειμένη περίπτωση το SL) βασίζεται στην ικανότητά του να μεταφέρει πνευματικά τον συμμετέχοντα μέσα σε μια πλασματική εικονική πραγματικότητα». Σε αυτή τη διαδικασία συμβάλλει καθοριστικά τόσο η μορφή του ίδιου του εικονικού περιβάλλοντος, η οποία μοιάζει σημαντικά με τον πραγματικό κόσμο, όσο και τα πλάσματα που κατοικούν σε αυτό, δηλαδή τα άβαταρς, τα οποία μοιάζουν πολύ με τους ίδιους τους ανθρώπους (Taylor, 2002). Η αίσθηση της παρουσίας μέσα στο εικονικό αυτό περιβάλλον είναι ουσιαστικά μια πλάνη του χρήστη, καθώς, τελικά, οι εικονικοί κόσμοι κατορθώνουν να «οργανώνουν τις αισθητηριακές

πληροφορίες με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργούν μια ψυχολογική κατάσταση κατά την οποία το άτομο πείθει τον εαυτό του ότι είναι παρόν μέσα σε αυτούς» (Blascovich, 2002). Βέβαια, στο σημείο αυτό πρέπει να σημειωθεί ότι η πλάνη εμβύθισης που περιγράφεται παραπάνω δεν αφορά μόνο σε περιβάλλοντα όπως αυτό του SL, τα οποία επιχειρούν να αντιγράψουν τις δομές του φυσικού. Ένα εικονικό περιβάλλον το οποίο δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να αλληλεπιδρά με αυτό και να κινείται εντός αυτού, μπορεί να οδηγήσει σε μια μερική εμβύθιση, ασχέτως αν η μορφή του ακολουθεί πραγματικές ή φαντασιακές δομές. Ουσιαστικά, η ύπαρξη της εμβύθισης σε οποιονδήποτε βαθμό μπορεί να προκύψει ακόμη και μόνο από την ύπαρξη δομών που καθορίζουν την προτιμώμενη κίνηση, όπως μονοπάτια και αντικείμενα που καταδεικνύουν την επιθυμητή πορεία (Charitos, 2005).

Όπως φαίνεται, η μελέτη της έννοιας της εμβύθισης οδηγεί σε μια ευρύτερη θεματική ενότητα που αφορά γενικότερα στην αίσθηση της ύπαρξης μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον. Η κατάσταση αυτή περιγράφεται με τον όρο «presence» που στα ελληνικά μπορεί να αποδοθεί ελεύθερα ως «παρουσία». Οι Witmer και Singer (1998) θεωρούν ότι η επιτυχία των εικονικών περιβαλλόντων εξαρτάται άμεσα από την επίτευξη της αίσθησης της παρουσίας των χρηστών εντός αυτών. Η έννοια «παρουσία» μπορεί να οριστεί ως «η υποκειμενική αίσθηση ενός ατόμου ότι βρίσκεται σε ένα μέρος ή περιβάλλον ακόμη και αν το ίδιο (το άτομο) βρίσκεται σωματικά/φυσικά σε κάποιο άλλο» (Witmer και Singer, 1998, σελ 227). Ουσιαστικά, η παρουσία στα εικονικά περιβάλλοντα αφορά στο γεγονός ότι ο χρήστης αισθάνεται ότι βρίσκεται σε αυτά και όχι στον φυσικό χώρο που τον περικλείει στην πραγματικότητα.

Βέβαια, όπως τονίστηκε και νωρίτερα, τα εικονικά περιβάλλοντα δεν έχουν τη δυνατότητα να κάνουν τον χρήστη να αισθανθεί πρακτικά ότι βρίσκεται εντός αυτών. Ωστόσο, αυτά επιχειρούν να τον κάνουν να πιστέψει ότι είναι εκεί, επηρεάζουν δηλαδή τον τρόπο σκέψης και αντίληψης της κατάστασης. Οι Witmer και Singer (1998) θεωρούν πως υπάρχουν αρκετοί παράγοντες από τους οποίους εξαρτάται ο βαθμός στον οποίο ένα άτομο αισθάνεται ότι είναι παρόν σε ένα εικονικό περιβάλλον. Οι ίδιοι πιστεύουν ότι το αίσθημα της παρουσίας εξαρτάται αρχικά από τον βαθμό συγκέντρωσης του χρήστη, μια

διαδικασία που σχετίζεται άμεσα με την έννοια της «επιλεκτικής προσοχής», της τάσης δηλαδή των ανθρώπων να επικεντρώνονται σε συγκεκριμένες πληροφορίες οι οποίες έχουν κάποια σημασία για τους ίδιους (Triesman, 1963, Triesman και Riley, 1969). Για να επιτευχθεί η επικέντρωση της προσοχής σε οποιαδήποτε δραστηριότητα είναι απαραίτητη η αίσθηση της εμβύθισης με τον τρόπο που αυτή υφίσταται στα εικονικά περιβάλλοντα και περιγράφηκε νωρίτερα (Witmer και Singer, 1998). Παράλληλα, σημαντικό ρόλο, σύμφωνα με τους ίδιους, διαδραματίζει και η αίσθηση της ανάμειξης (involvement) «μιας ψυχολογικής κατάστασης που βιώνεται ως συνέπεια της εστίασης της ενέργειας και της προσοχής σε ένα συνεκτικό σύνολο ερεθισμάτων ή δραστηριοτήτων». (Witmer και Singer, 1998, σελ. 227).

Μέχρι στιγμής λοιπόν φαίνεται ότι η επιτυχία ενός εικονικού περιβάλλοντος εξαρτάται άμεσα από την επίτευξη της αίσθησης της παρουσίας εντός αυτού. Η αίσθηση της παρουσίας με τη σειρά της εξαρτάται από την επίτευξη της εμβύθισης σε αυτό και της ανάμειξης με αυτό. Παράλληλα, έχουν εντοπιστεί και ορισμένοι παράγοντες που ασκούν επιρροή στην αίσθηση της «παρουσίας», επηρεάζοντας είτε την εμβύθιση είτε την ανάμειξη του χρήστη. Οι συγκεκριμένοι παράγοντες έχουν εντοπιστεί από τους Sheridan (1992) και Held and Dulach (1992) και μπορούν να διαχωριστούν στις εξής τέσσερις κατηγορίες (Witmer και Singer, 1998):

- Χειρισμός συστήματος
- Βαθμός εμπλοκής των αισθήσεων
- Παράγοντες περισπασμού
- Ρεαλισμός

Σχετικά με τον χειρισμό του συστήματος, αυτός αφορά στον βαθμό που ο χρήστης ελέγχει το εικονικό περιβάλλον, αλλά και στις δυνατότητες που αυτός έχει προκειμένου να το διαμορφώσει (Sheridan, 1992). Παράλληλα, ο χειρισμός έχει να κάνει με την αμεσότητα ανταπόκρισής του περιβάλλοντος, τον τρόπο χειρισμού του και την ευκολία εκμάθησής αυτού (Held & Durlach, 1992). Αναφορικά με τον βαθμό εμπλοκής των αισθήσεων, όσο περισσότερο αυτές κινητοποιούνται και όσο περισσότερο μοιάζει ο εκάστοτε τρόπος και λόγος κινητοποίησής τους με τον αντίστοιχο του φυσικού περιβάλλοντος,

τόσο μεγαλύτερη είναι η αίσθηση της παρουσίας μέσα στον εικονικό χώρο (Held & Durlach, 1992). Οι διάφοροι περισπασμοί με τη σειρά τους αφορούν κατά κύριο λόγο σε υλικά στοιχεία όπως η οθόνη και οι διάφορες συσκευές που χρησιμοποιούνται. Οι Held and Durlach (1992) θεωρούν ότι όσο περισσότερες αισθήσεις δέχονται ερεθίσματα από αυτές, τόσο περισσότερο ελκύεται η προσοχή του χρήστη στο εικονικό περιβάλλον και συγχρόνως απομακρύνεται από το φυσικό. Τέλος, ο ρεαλισμός έχει να κάνει με το υψηλό επίπεδο τεχνολογίας και γραφικών του εικονικού περιβάλλοντος και παράλληλα με την ομοιότητα των εικονικών αντικειμένων με τα αντίστοιχα του πραγματικού κόσμου (Held & Durlach, 1992).

Η έννοια της παρουσίας είναι πολύ σημαντική στην παρούσα μελέτη, καθώς συμβάλλει στο να γίνει πιο κατανοητό το είδος της εμπειρίας που βιώνει ένας χρήστης μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον, όπως αυτό του SL. Ο εικονικός κόσμος αυτής της εφαρμογής δεν μοιάζει απλώς με τον πραγματικό αλλά εν μέρει βιώνεται και όπως αυτός. Όπως σημειώνεται και νωρίτερα, το εικονικό περιβάλλον του SL είναι τρισδιάστατο και αποτελείται από εξαιρετικά υψηλής ποιότητας γραφικά. Παράλληλα, μοιάζει στη μεγαλύτερη έκτασή του με το φυσικό, τόσο εκ πρώτης όψεως, όσο και πρακτικά. Επιπλέον, οι αναπαραστάσεις των χρηστών εντός αυτού κινούνται με τον ίδιο τρόπο που οι άνθρωποι κινούνται στο φυσικό περιβάλλον, υπό την επήρεια δηλαδή της βαρύτητας και μιμούμενες τις φυσικές κινήσεις του σώματος. Έτσι και παρά το γεγονός ότι η αλληλεπίδραση μεταξύ του χρήστη και αυτού πραγματοποιείται μόνο με τη βοήθεια ενός απλού προσωπικού υπολογιστή, ο ίδιος μεταφέρεται πνευματικά μέσα σε αυτό και από ένα σημείο και έπειτα αισθάνεται ότι ζει μέσα σε αυτό. (Boellstorff, 2010)

Μέχρι στιγμής αναλύθηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά των εικονικών περιβαλλόντων και το είδος της εμπειρίας που βιώνει ο χρήστης όταν εισέρχεται σε αυτά. Όπως φάνηκε, η ιδέα για την ανάπτυξη ενός εικονικού κόσμου εντός του οποίου οι άνθρωποι θα μπορούν να αλληλεπιδρούν με το ίδιο το περιβάλλον αλλά και με υπολοίπους χρήστες ξεκίνησε να αναπτύσσεται πολύ πριν η ίδια η τεχνολογία να επιτρέπει την εφαρμογή της. Ωστόσο, με το πέρασμα των ετών η ιδέα αυτή έγινε πράξη και πλέον τα διάφορα εικονικά περιβάλλοντα χρησιμοποιούνται από εκατομμύρια χρήστες

ανά τον κόσμο. Ένα από αυτά και αυτό με το οποίο ασχολείται η παρούσα μελέτη είναι το εικονικό περιβάλλον του SL, το οποίο επιτρέπει σε χιλιάδες χρήστες καθημερινά να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και παράλληλα να το αναπτύσσουν συνεργατικά. Όπως σε όλους τους εικονικούς κόσμους, έτσι και σε αυτόν, το είδος της εμπειρίας που αποκομίζεται οδηγεί στην σταδιακή εμβύθιση των χρηστών και στην ανάπτυξη του αισθήματος της παρουσίας εντός αυτού. Παράλληλα, ο ίδιος ο σκοπός της συγκεκριμένης εφαρμογής είναι η ανάπτυξη μιας «δεύτερης ζωής» και επομένως η ενασχόληση με αυτή οδηγεί σταδιακά και στην ανάγκη για την παράλληλη ανάπτυξη μιας εικονικής ταυτότητας. Στην ενότητα που ακολουθεί θα μελετηθεί το συγκεκριμένο ζήτημα, το οποίο ουσιαστικά αποτελεί και το κύριο αντικείμενο μελέτης της παρούσας εργασίας.

5. Ταυτότητες υπό κατασκευή: Από το εικονικό σώμα στο εικονικό σπίτι

Η διαμόρφωση και η προβολή της προσωπικής ταυτότητας μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον βασίζεται σε ένα πρώτο επίπεδο στο ίδιο το άβαταρ, το εικονικό σώμα που εκπροσωπεί τον χρήστη εντός αυτού και στην πορεία αναπτύσσεται και ολοκληρώνεται μέσω της απόκτησης και διαμόρφωσης του προσωπικού χώρου. Τα δύο αυτά στοιχεία αποτελούν τα δύο βασικά συνθετικά της λεγόμενης «εικονικής ταυτότητας», καθώς από αυτά αποτελείται η ύπαρξη εντός του πολυχρηστικού εικονικού περιβάλλοντος που έχει επιλεγεί και μελετάται στην παρούσα εργασία, δηλαδή του SL. Στο παρόν κεφάλαιο θα αναλυθούν αρχικά οι τρόποι με τους οποίους ένας χρήστης μπορεί να διαμορφώσει το άβαταρ του κατά την είσοδό του εντός του SL με σκοπό να φανούν οι δυνατότητες που αυτός έχει. Η συγκεκριμένη ανάλυση θα ξεκινήσει από το ίδιο το ψευδώνυμο και στη συνέχεια θα επεκταθεί στο εικονικό σώμα, δύο βασικά στοιχεία από τα οποία αποτελείται ο «εικονικός εαυτός» (Agger, 2003). Στη συνέχεια, η ανάλυση θα προχωρήσει στα εικονικά σπίτια, στους προσωπικούς χώρους δηλαδή των χρηστών οι οποίοι, παρά το γεγονός ότι δεν επιτελούν τις ίδιες λειτουργίες με το φυσικό περιβάλλον, ωστόσο αποτελούν απαραίτητο συστατικό της εικονικής ζωής και κατά συνέπεια της εικονικής ταυτότητας. Αρχικά θα μελετηθεί η ίδια η δημιουργική δραστηριότητα της κατασκευής ενός εικονικού σπιτιού και στην πορεία θα αναλυθούν οι λειτουργίες του και οι τρόποι με τους οποίους αυτό συμβάλλει στην ανάπτυξη και προβολή της εικονικής ταυτότητας.

5.1. Ψευδώνυμα και γραπτή ταυτότητα

Τα ψευδώνυμα αποτελούν την πρώτη έκφραση του εαυτού στο διαδίκτυο και είναι αυτά που οδηγούν στη δημιουργία μιας πρώτης εντύπωσης για τον άλλον. Τα ψευδώνυμα θεωρούνται από πολλούς μελετητές αναγνωριστικά ταυτότητας και συγκεκριμένα χαρακτηρίζονται ως συνειδητές κατασκευές μέσα από τις οποίες πραγματοποιείται ένα παιχνίδι εντυπώσεων. (Κούρτη, 2003, Bechar-Israeli, 1996, Rheingold, 1993). Βασικό τους χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι αποτελούν μια ατομική επιλογή-κατασκευή. Ουσιαστικά

«είναι ένα είδος γραπτής μάσκας που δεν κρύβει απλά την ταυτότητα του χρήστη, αλλά τραβά την προσοχή στην εκφραστική της δύναμη, προκειμένου να προκαλέσει στους υπολοίπους διάφορα συναισθήματα» (Κούρτη, 2003).

Οι χρήστες του διαδικτύου και ειδικότερα οι χρήστες που επισκέπτονται εικονικά περιβάλλοντα, όπως αυτό του SL, δίνουν πολλή προσοχή στη επιλογή των ψευδωνύμων τους. Γνωρίζουν ότι τα ψευδώνυμα μπορούν να μεταβιβάσουν ένα πλήθος πληροφοριών και να οδηγήσουν τους υπολοίπους σε συγκεκριμένα συμπεράσματα σχετικά με το ποιος βρίσκεται πίσω από την οθόνη του υπολογιστή. Τα άτομα, με την επιλογή των ψευδωνύμων, αυτό-κατατάσσονται στην κατηγορία στην οποία επιθυμούν να ανήκουν και επιχειρούν να δώσουν ένα μήνυμα σχετικά με τις σχέσεις τις οποίες επιθυμούν να αναπτύξουν με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας (Κούρτη, 2003).

Μια εκτεταμένη έρευνα σχετικά με την επιλογή και χρήση των ψευδωνύμων στο διαδίκτυο έχει πραγματοποιήσει ο Bechar-Israeli (1996). Για περισσότερο από ένα χρόνο, ο ίδιος μελέτησε τα ψευδώνυμα που επιλέγονταν από χρήστες σε διάφορα περιβάλλοντα διαδικτυακών συζητήσεων. Ειδικότερα, ο ίδιος πραγματοποίησε μια έρευνα σχετικά με τη συμπεριφορά των ανθρώπων πίσω από τα ψευδώνυμα και ανακάλυψε ότι αυτά πολύ συχνά δηλώνουν κάτι για το άτομο που τα χρησιμοποιεί: σχεδόν το 45% των ψευδωνύμων που ερευνήθηκαν συνδέονταν με την προσωπικότητα ή την πραγματική εικόνα των χρηστών και κατ' επέκταση με την προσωπική τους ταυτότητα, ενώ μόλις το 8% των χρηστών χρησιμοποιούσαν το πραγματικό τους όνομα. Παράλληλα, ο ίδιος παρατήρησε πως οι χρήστες αλλάζουν τα ψευδώνυμα που χρησιμοποιούν πολύ σπάνια, κάτι που σημειώνει και ο Rheingold (1993): «Ποτέ δεν μπορείς να ξέρεις ποιος είναι ο άνθρωπος πίσω από ένα ψευδώνυμο αλλά μπορείς να είσαι σχεδόν σίγουρος ότι αυτός που το χρησιμοποιούσε χθες είναι πιθανότατα αυτός που το χρησιμοποιεί και σήμερα».

Ένα ψευδώνυμο ουσιαστικά υπάρχει για να αντικαθιστά το όνομα ενός ατόμου, το οποίο στο φυσικό περιβάλλον είναι κομμάτι της ονομαστικής ταυτότητας του, η οποία, όπως τονίζει και η Manders-Huits (2010) διαμορφώνεται από τους άλλους και αποδίδεται με έναν σχεδόν

αυτοματοποιημένο τρόπο. Στα εικονικά περιβάλλοντα ωστόσο, η ονομαστική ταυτότητα υπ' αυτή την έννοια δεν υφίσταται. Τα ψευδώνυμα επιλέγονται από τους ίδιους τους χρήστες και ενώ στο παρελθόν αποτελούσαν το μοναδικό δείγμα της διαδικτυακής ταυτότητας ενός χρήστη, δεδομένου ότι η διαδικτυακή παρουσία και αλληλεπίδραση των ανθρώπων πραγματοποιούνταν σε περιβάλλοντα που βασίζονταν σε κείμενο ή σε πολύ απλά γραφικά στοιχεία, πλέον αυτά λειτουργούν συμπληρωματικά στην εικονική μορφή του χρήστη, το άβαταρ. Οι χρήστες των περισσότερων εικονικών περιβαλλόντων, όπως αυτοί του SL, έχουν πια τη δυνατότητα, πέρα από το ψευδώνυμό τους, να επιλέξουν και να διαμορφώσουν εξ ολοκλήρου και την εικονική μορφή που τους εκπροσωπεί εντός αυτών και έτσι η διαδικτυακή ταυτότητά τους ξεπερνά πια τα στενά όρια του ψευδώνυμου και φαντάζει σχεδόν αληθινή.

5.2. Τα άβαταρς στο Second Life

Ένα από τα βασικότερα συστατικά των εικονικών περιβαλλόντων είναι τα άβαταρς, οι εικονικές αναπαραστάσεις των χρηστών οι οποίες τους βοηθούν να αλληλεπιδρούν τόσο μεταξύ τους όσο και με το ίδιο το περιβάλλον. Πριν ακόμη από την επιλογή ενός ψευδωνύμου, οι χρήστες καλούνται να διαλέξουν ένα άβαταρ με το οποίο θα μπορέσουν να εισέλθουν στο εικονικό περιβάλλον και στη συνέχεια αυτό μπορεί να διαμορφωθεί εξ ολοκλήρου από τους ίδιους. Τα άβαταρς και η ύπαρξή τους μέσα σε εικονικά περιβάλλοντα, όπως αυτό του SL, συμβάλλουν καθοριστικά, σύμφωνα με την Taylor (2002), στη διαμόρφωση της τελικής εμπειρίας που βιώνει ο χρήστης.

Στον εικονικό κόσμο του SL οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν κάποιο από τα 84 διαθέσιμα άβαταρς (42 ανθρωπόμορφα και 42 ζώα, οχήματα και φανταστικά πλάσματα), το οποίο στη συνέχεια μπορεί να διαμορφωθεί σε τέτοιο βαθμό έτσι ώστε να προκύψει κάτι εξολοκλήρου διαφορετικό από αυτό που επελέγη αρχικά. Το SL δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας 78 σημείων του ίδιου του σώματος ως σχήμα (ύψος, αναλογίες) και στη συνέχεια ο χρήστης, έχοντας διαμορφώσει το άβαταρ του σχηματικά, μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε αμέτρητα μαλλιά, δέρματα, ρούχα και αξεσουάρ, τα οποία θα συμβάλλουν σημαντικά στην τελική εικόνα που θα

διαμορφωθεί, η οποία θα δείχνει αφενός την μοναδικότητα του ίδιου του χρήστη, αλλά και τις ώρες και τα χρήματα που έχει ξοδέψει ασχολούμενος με την εφαρμογή. Σημειώνεται ότι οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να προσθέσουν στην εμφάνισή τους διάφορα αντικείμενα ή σωματικά μέρη τα οποία θα τους επιτρέψουν να μοιάζουν με κάποιο ζώο ή με κάποιο μυθικό πλάσμα, ωστόσο εκτιμάται πως μόνο ένα 6% εξ αυτών επιλέγουν τελικά να υιοθετήσουν μια εμφάνιση που δεν είναι ανθρωπόμορφη (Au 2007).



Εικόνα 4: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία διαμόρφωσης του άβαταρ

Παράλληλα, η επεξεργασία της μορφής του άβαταρ αφορά και σε στοιχεία που σχετίζονται με την «προσωπικότητα» του. Το SL δίνει στους χρήστες τη δυνατότητα να επιλέγουν τον τρόπο με τον οποίο επιθυμούν να συμπεριφέρεται το άβαταρ τους εντός του εικονικού περιβάλλοντος. Η συμπεριφορά αυτή έχει να κάνει αφενός με την χρήση κάποιου «animation override» (AO) το οποίο είναι ένα script που αντικαθιστά μόνιμα τις

προκαθορισμένες κινήσεις (περπάτημα, τρέξιμο, στάση του σώματος) με ορισμένες άλλου ύφους και αφετέρου με ξεχωριστές χειρονομίες ή εκφράσεις, οι οποίες λειτουργούν περίπου όπως τα AOs, αλλά είναι παροδικές.

Η διαμόρφωση του εαυτού μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία για τον ίδιο τον χρήστη και με το πέρασμα των ετών αυτή η ανάγκη εντοπίστηκε και έγιναν προσπάθειες προκειμένου να ικανοποιηθεί όσο το δυνατόν περισσότερο. Σε έρευνες που είχαν πραγματοποιηθεί πριν από μερικά χρόνια και αφορούσαν στο εικονικό περιβάλλον «Active Worlds», η βασική απαίτηση των χρηστών ήταν να τους δοθούν περισσότερα διαθέσιμα άβαταρς από τα οποία θα διαλέγουν αυτό που επιθυμούν. (Schroeder 2002, σελ. 7). Παράλληλα παρατηρήθηκε από τους δημιουργούς του εικονικού αυτού περιβάλλοντος ότι η ύπαρξη λίγων επιλογών δημιουργούσε μια αναστάτωση στους χρήστες, καθώς τους στερούσε τη δυνατότητα να ενημερώσουν τους υπόλοιπους σχετικά με το ποιοι είναι, αφού τελικά τα άβαταρς τους έμοιαζαν σημαντικά με τα άβαταρς άλλων και έτσι δεν μπορούσε ο κάθε ένας να αποτυπώσει σε αυτά τη δική του αντίληψη για τον εαυτό του.

5.3. Ο πραγματικός και ο εικονικός εαυτός

Η έννοια του «εαυτού» απασχολούσε τους ερευνητές πολύ πριν την ανάπτυξη των εικονικών περιβαλλόντων. Με το πέρασμα των ετών και την ανάπτυξη του διαδικτύου, η μελέτη σχετικά με τον «εαυτό» επικεντρώθηκε στον τρόπο με τον οποίο αυτός διαφοροποιείται «εισερχόμενος» σε αυτό και επηρεαζόμενος από τις δυνατότητες που το ίδιο του παρέχει. Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα πραγματοποιηθεί αρχικά μια σύντομη αναφορά στις διάφορες προσεγγίσεις που αφορούν στο ζήτημα του κατά πόσο ο «εικονικός εαυτός», όπως χαρακτηρίζεται από τον Agger (2003) μοιάζει με τον πραγματικό. Στη συνέχεια, θα μελετηθεί το ζήτημα του κατά πόσο η πραγματική ταυτότητα των ατόμων μοιάζει με αυτή που αναπτύσσουν εντός των εικονικών κόσμων και τέλος θα επιχειρηθεί ένας βασικός διαχωρισμός των ειδών ταυτότητας που αναπτύσσονται μέσα στα εικονικά περιβάλλοντα και ειδικότερα μέσα στο ίδιο το SL.

Σύμφωνα με τις παραδοσιακές προσεγγίσεις και θεωρίες (Hintz, 1960 στο Barnes, 2003, Mead, 1956) ο εαυτός είναι ουσιαστικά ο συνδυασμός του πνεύματος και του σώματος, τα οποία είναι άρρητα συνδεδεμένα. Μετά την έλευση των τεχνολογιών που επέτρεψαν τη διαδικτυακή επικοινωνία και αλληλεπίδραση, οι μελετητές επιχείρησαν να διερευνήσουν τον τρόπο με τον οποίο αυτές επηρεάζουν και διαφοροποιούν τον φυσικό εαυτό. Σύμφωνα με τον Poster (1990), όταν η μέσω του υπολογιστή διαμεσολαβημένη αλληλεπίδραση των ανθρώπων αντικαθιστά την προφορική ή γραπτή τους αλληλεπίδραση στον φυσικό κόσμο, υπάρχουν τέσσερις επιπτώσεις: οι άνθρωποι μπορούν να «παίζουν» με τις ταυτότητές τους, καταργούνται οι διαφοροποιήσεις των φύλων, οι ιεραρχίες στις διαπροσωπικές σχέσεις αποσταθεροποιούνται και «ο εαυτός είναι αποκεντρωμένος, κατακερματισμένος και πολλαπλασιάζεται μέσα σε μια συνεχή αστάθεια».

Με το πέρασμα των ετών και παράλληλα με την εμφάνιση και ανάπτυξη των διαφόρων εικονικών περιβαλλόντων, προέκυψε ένα νέο ζήτημα, αυτό της αποκοπής του εαυτού και της ταυτότητας από το ίδιο το σώμα. Η Baym (2002) θεωρεί ότι η επικοινωνία μέσω του υπολογιστή επιτρέπει την ύπαρξη ενός εαυτού που είναι διαχωρισμένος από το σώμα, τον χώρο και τον χρόνο και μια «πολλαπλότητα της ταυτότητας... με κανέναν από αυτούς τους εαυτούς να είναι πιο αληθινός από οποιονδήποτε από τους άλλους». Η Turkle (2005) όμως, έχει μια διαφορετική άποψη σχετικά με το συγκεκριμένο ζήτημα, καθώς θεωρεί πως οι άνθρωποι, αντί να πλημμυρίζονται από μια πληθώρα ανεξέλεγκτων επιρροών, τελικά καταλήγουν να γίνονται «ειδικοί στην αυτό-παρουσίαση και την αυτό-δημιουργία». Η Taylor (2002) αναφέρει πως τα ψηφιακά σώματα δείχνουν στον υπόλοιπο κόσμο το ποιος είναι ο χρήστης και παράλληλα σε αυτά μετουσιώνεται ο τρόπος με τον οποίο ο κάθε άνθρωπος βιώνει τον εαυτό του. Τα άβαταρς επιτρέπουν στους χρήστες να υιοθετούν ταυτότητες, όμως από τη στιγμή που οι δυνατότητες εντός ενός εικονικού περιβάλλοντος όπως αυτό του SL είναι πολλές και παράλληλα οι φυσικοί περιορισμοί καταργούνται, η διαμόρφωση των εικονικών ταυτοτήτων είναι μια διαδικασία που μπορεί να οδηγήσει σε πολλά αποτελέσματα.

Αρκετοί μελετητές έχουν υποστηρίξει ανά καιρούς ότι η ταυτότητα που υιοθετείται μέσα στους εικονικούς κόσμους είναι στην πραγματικότητα πολύ

πιο κοντά στον ίδιο τον εαυτό του ατόμου από άλλες που ανά διαστήματα υιοθετούνται και προβάλλονται εντός του φυσικού περιβάλλοντος. Η Taylor (2002) σημειώνει ότι οι χρήστες θεωρούν πως στην ψηφιακή του μορφή, το σώμα δεν μπορεί να διαστρεβλώσει την αλήθεια σχετικά με το ποιοι πραγματικά είναι και παράλληλα οι ίδιοι θεωρούν ότι μέσα από τα άβαταρ τους βρίσκουν μια καλύτερη εκδοχή του εαυτού τους, μια που μοιάζει πιο «σωστή» από την πραγματικότητα. Η McKenna (2001) από τη μεριά της σημειώνει ότι «σε γενικές γραμμές, τα άτομα τείνουν να εκφράζουν περισσότερες πλευρές του πραγματικού τους εαυτού όταν αλληλεπιδρούν με άλλους μέσω του διαδικτύου».

Από την άλλη μεριά, ορισμένοι μελετητές θεωρούν ότι μέσα σε έναν εικονικό κόσμο όπως αυτόν του SL, υπάρχουν δύο είδη ατόμων: αυτοί που προσπαθούν να μείνουν όσο το δυνατόν πιο συνεπείς στην πραγματική τους εικόνα και αυτοί που δημιουργούν ένα εντελώς διαφορετικό από αυτούς άβαταρ. Ο Bailey (2007 στο Peachey και Childs, 2011), ένας ενεργός συμμετέχων του SL σημειώνει τις εμπειρίες του σχετικά με αυτό το ζήτημα: «...υπάρχουν άνθρωποι που δημιουργούν ένα άβαταρ που είναι εντελώς διαφορετικό από τους ίδιους. Ουσιαστικά δημιουργούν ένα εντελώς καινούριο πρόσωπο, οπότε το role-playing είναι ένα μέρος του Second Life. Από την άλλη μεριά, υπάρχουν άνθρωποι (συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού μου) που προσπαθούν να παραμείνουν όσο το δυνατόν πιο κοντά στους πραγματικούς τους εαυτούς, που είναι ίσως ακόμη και πιο ειλικρινείς εντός του Second Life από ότι είναι στην πραγματική ζωή, αφού αυτός ο κόσμος δίνει τη δυνατότητα να είμαστε πιο θαρραλέοι όταν εκφράζουμε τον εαυτό μας».

Ο εικονικός εαυτός ενδέχεται να δημιουργείται από τον χρήστη με σκοπό την εξερεύνηση του εαυτού του. Η Turkle (1996) θεωρεί ότι οι εικονικοί κόσμοι δίνουν τη δυνατότητα να βιώνονται «παράλληλες ζωές». Ο Boellstorff (2008) με τη σειρά του, βασιζόμενος στην έρευνα που πραγματοποίησε εντός του SL, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι οι χρήστες προσπαθούν να είναι ο εαυτός τους, αλλά τελικά οι ίδιοι βιώνουν τις εικονικές ζωές τους διαφορετικά από τις πραγματικές και καταλήγουν να δημιουργούν πολλούς διαφορετικούς

λογαριασμούς με σκοπό να εξερευνήσουν τις διάφορες πλευρές του εαυτού τους.

Τα «alts» (alternatives) όπως ονομάζονται είναι άβαταρς τα οποία διαμορφώνονται και χρησιμοποιούνται από χρήστες οι οποίοι έχουν ήδη κάποιον άλλο, βασικό λογαριασμό στο SL. Σύμφωνα με μια σχετική μελέτη, ο μέσος χρήστης του εικονικού αυτού κόσμου έχει τρία διαφορετικά άβαταρς, ενώ το 98% των χρηστών που έχουν πάνω από έναν λογαριασμούς είναι σε θέση να χαρακτηρίσουν έναν από αυτούς τους λογαριασμούς ως βασικό και τους υπόλοιπους ως εναλλακτικούς (Ducheneaut κ.α., 2009 στο Gilbert, Foss και Murphy, 2011). Έτσι, ένας χρήστης μπορεί να κατέχει άβαταρς με πολλά διαφορετικά χαρακτηριστικά και τελικά αυτό έχει ως αποτέλεσμα η εικονική του προσωπικότητα να αποτελείται από πολλές διαφορετικές ταυτότητες.



Εικόνα 5: Οι δύο ταυτότητες ενός χρήστη: Η Rosalie AngelHeart (αριστερά) και η Dark Sellena, το alt του (δεξιά)

Όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, τα δεδομένα σχετικά με τη σχέση που έχει η πραγματική εικόνα και η ταυτότητα των χρηστών με αυτή που δημιουργούν εντός του SL είναι αρκετά περιορισμένα. Με τον ίδιο τρόπο που οι άνθρωποι στον πραγματικό κόσμο παρουσιάζουν διαφορετικές πλευρές του εαυτού τους

ανάλογα με το περιβάλλον και την περίσταση, έτσι και εντός του εικονικού, οι ίδιοι επιλέγουν ποιες πληροφορίες επιθυμούν να γνωστοποιήσουν. Ορισμένοι προσπαθούν να είναι ειλικρινείς σχετικά με τον πραγματικό τους εαυτό, ωστόσο άλλοι προσπαθούν διαρκώς να πείσουν τους υπολοίπους ότι η εικονική τους ταυτότητα είναι η ίδια με αυτή του πραγματικού περιβάλλοντος, παρά το γεγονός ότι αυτό δεν είναι αλήθεια (McLeod και Leshed, 2011). Ωστόσο έχουν πραγματοποιηθεί ορισμένες έρευνες που μπορούν να δώσουν μια γενική εικόνα σχετικά με το κατά πόσο οι χρήστες διαφοροποιούν την εικονική τους ταυτότητα από την πραγματική. Σύμφωνα με μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε από το Global Market Insight (GMI) (Au, 2007) στην οποία έλαβαν μέρος 479 χρήστες του SL, φάνηκε ότι ένας μεγάλος αριθμός αυτών είχαν διαφοροποιήσει βασικά στοιχεία του εαυτού τους εντός του εικονικού αυτού κόσμου. Συγκεκριμένα, το 45% ανέφερε ότι το άβαταρ τους είχε καλύτερη συνολική εμφάνιση από τους ίδιους, το 37% ότι αυτό ήταν νεότερο (εμφανισιακά), το 23% ότι αυτό ήταν άλλο φύλο και το 22% ότι αυτό είχε άλλο χρώμα δέρματος. Μια μετέπειτα έρευνα των Ducheneaut κ.α. (2009 στο Gilbert, Foss και Murphy, 2011) επιβεβαίωσε το γεγονός ότι ένα μεγάλο ποσοστό των χρηστών δημιουργούσαν άβαταρς με την ιδανική γι αυτούς εμφάνιση και ηλικία, αλλά πολύ λιγότεροι εκπροσωπούνταν μέσα στο εικονικό περιβάλλον από άβαταρς άλλου φύλου ή εθνικότητας, κάτι που εντόπισαν και οι Wallace and Marryott (2009) την ίδια χρονική περίοδο.

Νωρίτερα σημειώθηκε ότι η παρουσίαση του εαυτού και η εικόνα που επιλέγουν να υιοθετήσουν τα άτομα επηρεάζεται σημαντικά από το πλαίσιο εντός του οποίου τα ίδια βρίσκονται. Το περιβάλλον του SL δεν αποτελεί εξαίρεση στη συγκεκριμένη προσέγγιση, καθώς η εμφάνιση των άβαταρς επηρεάζεται σημαντικά από το κοινωνικό του περιβάλλον. Οι χρήστες εκτίθενται κατά την αρχική είσοδό τους στα κοινωνικά πρότυπα του εικονικού αυτού κόσμου και επηρεάζονται σημαντικά από αυτά (Neustaedter και Fedorovskaya, 2009). Η εξωτερική εμφάνιση των αρχικά παρεχόμενων άβαταρς είναι χαρακτηριστικά απλή και έτσι ένας νέος χρήστης καταλήγει να ξεχωρίζει ανάμεσα στους υπολοίπους. Παράλληλα, είναι σύνηθες φαινόμενο οι έμπειροι χρήστες να αποφεύγουν τα συγκεκριμένα άβαταρς ή να τα αντιμετωπίζουν ως κατώτερου επιπέδου (χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η

συχνή χρήση του υποτιμητικού εντός του SL όρου «noob»⁶), καθώς ένα εντυπωσιακό άβαταρ είναι δείγμα οικονομικής επιφάνειας, καλού γούστου και ενδιαφέρουσας κοινωνικής ζωής μέσα στο εικονικό αυτό περιβάλλον, ενώ ένα μη διαμορφωμένο άβαταρ θεωρείται πως κρύβει έναν αδαή ή έναν κακόγουστο χρήστη (Boellstorff, 2008). Ωστόσο, η τελική διαμόρφωση της εικόνας και ουσιαστικά της εικονικής ταυτότητας των ατόμων είναι μια πιο σύνθετη διαδικασία που ξεκινά από την ανάγκη ένταξης στα κοινωνικά πρότυπα, αλλά επηρεάζεται σημαντικά από την τελική εικόνα που οι χρήστες επιθυμούν να διαμορφώσουν.

Οι Neustaedter και Fedorovskaya (2009) πραγματοποίησαν μια εκτενή έρευνα βασιζόμενοι σε προηγούμενες αντίστοιχες μελέτες, όπως αυτή του Bartle (2004) και κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι υπάρχουν τέσσερα είδη εικονικής ταυτότητας: η ρεαλιστική (realistic), η ιδανική (ideal), η ταυτότητα-φαντασίωση (fantasies) και η ταυτότητα-ρόλος (role-playing).

Σχετικά με το πρώτο είδος ταυτότητας, σε αυτό υπάγονται οι χρήστες που προσπαθούν να δημιουργήσουν μια εικονική ταυτότητα η οποία μοιάζει με αυτή της πραγματικής τους ζωής. Οι συγκεκριμένοι χρήστες αντιμετωπίζουν την εικονική τους ζωή ως μια προέκταση της πραγματικής και διαμορφώνουν το άβαταρ τους σύμφωνα με την φυσική τους εμφάνιση, ενώ παράλληλα εισέρχονται στο εικονικό περιβάλλον με σκοπό να δραστηριοποιηθούν σε τομείς που τους ενδιαφέρουν και στην πραγματικότητα (όπως ο σχεδιασμός αντικειμένων ή οι αγοραπωλησίες), αναπτύσσουν δηλαδή μια εικονική προσωπικότητα που μοιάζει με την πραγματική τους.

Αναφορικά με την ιδανική ταυτότητα, αυτή έχει να κάνει ουσιαστικά με τη διαμόρφωση μιας εξιδανικευμένης εικόνας του πραγματικού εαυτού. Οι χρήστες που διαμορφώνουν μια ιδανική ταυτότητα μέσα στα εικονικά περιβάλλοντα επιχειρούν να αναπαράγουν ένα κομμάτι του αληθινού εαυτού τους, ωστόσο η τελική εικόνα τους είναι ουσιαστικά αυτή που θα ήθελαν να έχουν και στην πραγματικότητα. Οι συγκεκριμένοι χρήστες δεν αντιμετωπίζουν το άβαταρ τους ως μια προέκταση του εαυτού τους αλλά ως έναν άλλο, καλύτερο εμφανισιακά εαυτό, ο οποίος είναι βασισμένος στην

⁶ Ο όρος προέρχεται από τη λέξη «newbie» που στα ελληνικά μπορεί να αποδοθεί ως «αρχάριος».

προσωπικότητά τους, αλλά διαμορφωμένος σύμφωνα με τις δυνατότητες του εικονικού περιβάλλοντος και απαλλαγμένος από τις φυσικές «ατέλειες».

Οι χρήστες που αναπτύσσουν μια ταυτότητα-φαντασίωση είναι άτομα τα οποία επιχειρούν και θέλουν να έχουν δύο ξεχωριστές ταυτότητες, την πραγματική και την εικονική. Τα συγκεκριμένα άτομα διαχωρίζουν εσκεμμένα και πλήρως τον εικονικό τους εαυτό από τον πραγματικό τους και παράλληλα προσπαθούν να μην εμπλέκουν καθόλου την πραγματική ζωή τους με την εικονική. Η υιοθέτηση μιας διαφορετικής εμφάνισης από την πραγματική τους βοηθά σε αυτό τον διαχωρισμό και παράλληλα, οι ίδιοι τείνουν να διατηρούν τις εικονικές τους ταυτότητες ίδιες με το πέρασμα του χρόνου με σκοπό να αναπτύξουν τελικά μια ξεχωριστή και ολοκληρωμένη «δεύτερη ζωή».

Τέλος, τα άτομα που αναπτύσσουν μια ταυτότητα-ρόλο είναι άνθρωποι που εισέρχονται στα εικονικά περιβάλλοντα με σκοπό να βιώσουν πολλές διαφορετικές καταστάσεις τις οποίες δεν θα μπορούσαν να βιώσουν στην πραγματικότητα. Η διαφορά των συγκεκριμένων ατόμων με αυτά που αναπτύσσουν μια ταυτότητα-φαντασίωση έγκειται στο γεγονός ότι η ταυτότητα-ρόλος διαφοροποιείται διαρκώς και ουσιαστικά αναπτύσσονται πολλές διαφορετικές εικονικές ταυτότητες οι οποίες συμβάλλουν στο να βιώνονται πολλές διαφορετικές εμπειρίες. Οι συγκεκριμένοι χρήστες διαχωρίζουν τις εικονικές τους ταυτότητες από τις πραγματικές, και επιχειρούν κατά βάση να βιώσουν εμπειρίες που δεν είναι εφικτό να βιώσουν στην πραγματική τους ζωή.

Η διαμόρφωση των διαφόρων ειδών ταυτοτήτων μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον όπως αυτό του SL είναι μια διαδικασία που πραγματοποιείται βασιζόμενη στην εμπειρία που οι χρήστες στοχεύουν να αποκομίσουν, ωστόσο υποβοηθείται σε μεγάλο βαθμό από την οικονομική άνεση των χρηστών και από τις ικανότητες εκμετάλλευσης των δυνατοτήτων του εικονικού αυτού περιβάλλοντος. Οι χρήστες που προτίθενται να ξοδέψουν αρκετά χρήματα προκειμένου να δημιουργήσουν μια εικονική ζωή έχουν περισσότερες δυνατότητες διαμόρφωσης της εικονικής εμφάνισης που επιθυμούν (Boellstorff, 2008). Ωστόσο ακόμη σημαντικότερο ρόλο διαδραματίζει και ο χρόνος ενασχόλησης με τη συγκεκριμένη εφαρμογή. Η

τελική εικόνα ενός άβαταρ είναι αποτέλεσμα του χρόνου τον οποίο ο χρήστης διαθέτει προκειμένου να κατασκευάσει τον εικονικό εαυτό που θα τον ικανοποιεί. Άλλωστε, δεν πρέπει να ξεχνά κανείς το γεγονός ότι, τελικά, η εικονική, «δεύτερη» ζωή είναι ένα τρισδιάστατο κατασκεύασμα, ένα προϊόν που δημιουργείται από τους ίδιους του χρήστες. Επομένως, η μελέτη της εικονικής ταυτότητας είναι ουσιαστικά μια μελέτη που δεν αφορά απλώς στον ψυχισμό των ατόμων, αλλά στον τρόπο με τον οποίο αυτός καθρεφτίζεται σε ένα τρισδιάστατο εικονικό τους κατασκεύασμα.

Η σύνδεση της μορφής ενός άβαταρ με την προσωπικότητα των χρηστών είναι σχετικά προφανής, αλλά ο συσχετισμός που υπάρχει ανάμεσα στον σχεδιασμό τμημάτων του ίδιου του περιβάλλοντος με την προσωπικότητα των χρηστών είναι ένα πεδίο, η μελέτη του οποίου θα μπορέσει να οδηγήσει σε πιο ολοκληρωμένα συμπεράσματα σχετικά με το ζήτημα που μελετάται εδώ. Τα εικονικά σπίτια αποτελούν φορείς πολύ σημαντικών μηνυμάτων που αφορούν στην ταυτότητα του χρήστη εντός του εικονικού περιβάλλοντος. Μάλιστα, είναι γεγονός ότι πολλοί έμπειροι χρήστες δίνουν μεγαλύτερη σημασία σε αυτά παρά στα ίδια τα άβαταρς, καθώς φαίνεται πως θεωρούν ότι «ένα αξιοπρεπές άβαταρ μπορεί να το φτιάξει ο καθένας... όλοι βρίσκουν κάποιον να τους βοηθήσει χαρίζοντας τους ρούχα ή κοσμήματα... το σπίτι όμως είναι κάτι αποκλειστικά δικό σου, εκεί φαίνεται αν έχεις ικανότητες, αν έχεις αναπτύξει μια ζωή εδώ μέσα ή αν απλώς τριγυρίζεις.» (Fuego Spiritor, ενεργή χρήστης του SL από το 2006)

5.4. Second Life: Η συμμετοχική ανάπτυξη ενός τρισδιάστατου κόσμου

Όπως αναφέρει και το ίδιο το Linden Lab στην αρχική σελίδα του SL, πρόκειται για έναν κόσμο που προέκυψε μέσα από τη φαντασία των ίδιων των χρηστών: «Ο κόσμος σου. Η φαντασία σου. Βίωσε ατέλειωτες εκπλήξεις και απρόσμενη ευχαρίστηση σε ένα κόσμο που είναι προϊόν της φαντασίας και της δημιουργικότητας ανθρώπων σαν εσένα.» Ο εικονικός αυτός κόσμος, κατά τα 10 χρόνια λειτουργίας του έχει αναπτυχθεί σχεδόν εξ ολοκλήρου από τους ίδιους τους χρήστες. Υπολογίζεται πως λιγότερο από 1% του

περιεχομένου του είναι δημιούργημα του Linden Lab (Boellstorff, 2010), κάτι που δείχνει ότι ένας πολύ μεγάλος αριθμός χρηστών ασχολείται με τη δημιουργία αντικειμένων και την ανάπτυξη αυτού του εικονικού περιβάλλοντος. Οι δραστηριότητες αυτές, σύμφωνα με τον Boellstorff (2010), είναι ένα είδος κοινωνικοποίησης, αφού πολλοί χρήστες αναφέρουν ότι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη εικονικού περιεχομένου και οι διάφορες αγοραπωλησίες εικονικών αγαθών και υπηρεσιών οδηγούν στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων εντός της εφαρμογής. Μάλιστα, ο βαθμός ενασχόλησης με τις συγκεκριμένες δραστηριότητες μπορεί να φανεί και μέσα από τον εντοπισμό των βασικών λόγων για τους οποίους οι άνθρωποι εισέρχονται σε εικονικά περιβάλλοντα όπως αυτό του SL. Ο Richard Bartle (2004) επιχείρησε να τους μελετήσει και κατέληξε σε τέσσερις κατηγορίες χρηστών:

- Εξερευνητές: άνθρωποι που υποκινούνται από την περιέργεια και αντιμετωπίζουν το περιβάλλον σαν έναν άδειο καμβά, έτοιμο να διαμορφωθεί με τη βοήθεια της δημιουργικότητας τους και της συνέχισης/μονιμότητας (persistence).
- Κοινωνικοί: Άτομα που επιθυμούν να γίνουν μέλη μιας κοινωνικής ομάδας με κοινά ενδιαφέροντα και δραστηριότητες.
- Φιλόδοξοι: Χρήστες που επιθυμούν να αυξήσουν τη δύναμη του άβαταρ τους και να κερδίσουν κοινωνικό σεβασμό με τα κατορθώματά τους.
- Ελεγκτές/Κυρίαρχοι: Χρήστες που αρέσκονται στο να παρεμβαίνουν με τη βία στις ζωές των άλλων, προκαλώντας τους προβλήματα.

Η δημιουργική ενασχόληση έναν εικονικό κόσμο όπως αυτόν του SL μπορεί να συνδεθεί με πολλά διαφορετικά κίνητρα εισόδου σε αυτόν. Πολλοί χρήστες εισέρχονται στην εφαρμογή με βασικό στόχο να δημιουργήσουν και να εκφραστούν καλλιτεχνικά με τη βοήθεια της τρισδιάστατης τεχνολογίας. Άλλοι, μέσα από αυτές τις δραστηριότητες αναπτύσσουν κοινωνικούς δεσμούς ως μέλη κοινωνικών ομάδων με κοινά ενδιαφέροντα και δραστηριότητες και ορισμένοι, αποζητώντας τον θαυμασμό και μια υψηλή κοινωνική θέση δημιουργούν για να επιτύχουν επαγγελματικά και προσωπικά. Οι

δημιουργικές δραστηριότητες εντός του SL είναι ένας τεράστιος τομέας που μπορεί να περιγραφεί μονολεκτικά με τον όρο «building», η ανάλυση του οποίου ακολουθεί παρακάτω.

5.5. Building⁷

Η ανάπτυξη του εικονικού περιβάλλοντος του SL μπορεί να πραγματοποιηθεί πάνω στα διάφορα sims αλλά παράλληλα δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας τόσο εναέριων όσο και υπόγειων/υποθαλάσσιων κατασκευών. Το λεγόμενο «building» έχει να κάνει τόσο με την διαμόρφωση του χώρου (δηλαδή της μορφολογίας του εδάφους) όσο και με την κατασκευή αντικειμένων, χώρων, κτισμάτων και γενικότερα όλων των στοιχείων από τα οποία αποτελείται το εικονικό περιβάλλον. Ο όρος «building» μεταφράζεται στην ελληνική γλώσσα ως «χτίσιμο», ωστόσο εντός του SL χρησιμοποιείται για να περιγράψει όλες τις παραπάνω δημιουργικές διαδικασίες που δεν αφορούν μόνο στο χτίσιμο αυτό καθ' εαυτό και για τον λόγο αυτό, ο όρος θα χρησιμοποιείται ως έχει και θα αφορά σε όλες αυτές. Το building είναι μια δραστηριότητα στην οποία επιδίδονται σήμερα πολλοί χρήστες και η οποία πέρα από κέρδος, μπορεί να προσφέρει και δημιουργική ευχαρίστηση σε αυτούς.



⁷ Όρος που αναφέρεται στην ανάπτυξη γραφικού περιεχομένου εντός της εφαρμογής SL.



Εικόνα 6: Παραδείγματα εναέριων (πάνω) και υποθαλάσσιων (κάτω) κατασκευών.

Κατά τα πρώτα χρόνια λειτουργίας του SL, το building δεν είχε τη μορφή που έχει σήμερα. Επρόκειτο για μια αρκετά δύσκολη διαδικασία για κάποιον που δεν ήταν απόλυτα εξοικειωμένος με την εφαρμογή και λίγοι ασχολούνταν με αυτό. Όταν οι χρήστες επιθυμούσαν να αποκτήσουν ένα σπίτι ή ένα αντικείμενο για να διακοσμήσουν τον προσωπικό τους χώρο ή το ίδιο τους το άβαταρ, μπορούσαν να το αγοράσουν από τους λίγους οι οποίοι είχαν τις απαραίτητες γνώσεις και κατασκεύαζαν διάφορα αγαθά, τα οποία πωλούσαν. Με το πέρασμα των ετών, ορισμένοι από τους γνώστες του αντικειμένου, εκμεταλλευόμενοι τις δυνατότητες που δίνει το εικονικό αυτό περιβάλλον, έκαναν το building μια πολύ πιο εύκολη διαδικασία, δημιουργώντας ορισμένα κομμάτια γραφικών, τα αποκαλούμενα prims (από τη λέξη Primitive) (Boellstorff, 2010). Πρόκειται για διάφορα τρισδιάστατα γεωμετρικά σχήματα (κύβοι, πυραμίδες, σφαίρες κ.λ.π.) που έχουν περίπου μισό μέτρο ύψος (εικονικές διαστάσεις). Κάθε χρήστης τα έχει στην κατοχή του και μπορεί, αν το επιθυμεί, να τα χρησιμοποιήσει προκειμένου να κατασκευάσει οτιδήποτε. Τα prims μπορούν να τοποθετηθούν στο έδαφος και στη συνέχεια οι χρήστες μπορούν να τα επεξεργαστούν με κάθε τρόπο: να τα μετακινήσουν στις 3 διαστάσεις, να αλλάξουν το μέγεθος ή τις αναλογίες τους, να τα ενώσουν μεταξύ τους και να τους προσθέσουν «textures», δηλαδή εικόνες οι οποίες θα αλλάξουν το βασικό τους χρώμα και τα κάνουν πιο αληθοφανή. Τα λεγόμενα «textures» δεν επηρεάζουν το σχήμα των prims, απλώς συμβάλλουν έτσι

ώστε να δίνεται η αίσθηση ότι το αντικείμενο που έχει δημιουργηθεί αποτελείται από κάποιο υλικό, για παράδειγμα πέτρα ή μέταλλο. Κάθε εικονική κατασκευή μέσα στο SL αποτελείται από δεκάδες ή ακόμη και εκατοντάδες prims, τα οποία έχουν ενωθεί και έχουν πάρει μια κάποια μορφή. Ωστόσο αυτό που δίνει την μέγιστη δυνατή αληθοφάνεια και ένα αντάξιο του πλούσιου σε γραφικά περιβάλλοντος αποτέλεσμα είναι τα textures, τα οποία διαδραματίζουν τον βασικότερο ρόλο στην τελική εικόνα της κάθε κατασκευής. Παράλληλα, ένα καλό texture μπορεί να δίνει την αίσθηση ότι ένα αντικείμενο αποτελείται από πολλά prims ενώ στην πραγματικότητα να αποτελείται μόνο από ένα (για παράδειγμα μια εικόνα από διαδοχικά τούβλα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διακοσμηθεί ο τοίχος ενός σπιτιού).

Επιπλέον, τα prims μπορούν να εμπεριέχουν «scripts» τα οποία είναι ουσιαστικά εντολές που έχουν αναπτυχθεί σε μια γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται μέσα στο ίδιο το SL, την LSL (Linden Scripting Language). Τα scripts μπορούν να επιτελέσουν μια πληθώρα διαφορετικών λειτουργιών, από την κίνηση των textures (για παράδειγμα ένα texture νερού μπορεί να κινείται με σκοπό να μοιάζει με τρεχούμενο νερό) μέχρι και πιο σύνθετες διαδικασίες, όπως η διαχείριση της ορθής λειτουργίας μιας ολόκληρης περιοχής και κατά συνέπεια είναι αυτά που επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των χρηστών με τα διάφορα εικονικά στοιχεία του περιβάλλοντος.



Εικόνα 7: Η διαδικασία του «building»

Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία του λεγόμενου building, τα δημιουργήματα είναι γνωστά με τον όρο «builds». Οτιδήποτε η φυσική ορίζει ότι πρέπει να έχει άμεση επαφή με το έδαφος για να υφίσταται, χαρακτηρίζεται από αυτόν τον όρο. Κτίρια, δέντρα, δάση, καταρράκτες, βράχοι, αλλά παράλληλα και άλλα μεγάλα αντικείμενα όπως ένα πιάνο, ένας καναπές ή ένα αυτοκίνητο αποκαλούνται builds. Σημειώνεται ότι πολλές φορές, οι κατασκευές που στον φυσικό κόσμο μετακινούνται ή είναι σχετικά μικρές, στο SL αποκαλούνται «objects». Έτσι, μια τσάντα είναι ένα object, αλλά παράλληλα object μπορεί να είναι και ένας καναπές. Ωστόσο οι δυο όροι χρησιμοποιούνται ουσιαστικά για να χαρακτηρίσουν το ίδιο πράγμα, δηλαδή κατασκευές που αποτελούνται από prims.

Σχετικά με την μονιμότητα ύπαρξης των κατασκευών και τη ευκολία μετακίνησής τους, οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να τοποθετήσουν οποιοδήποτε αντικείμενο ή κτίσμα στο ευρετήριό τους, όσο μεγάλο και αν είναι. Το αντικείμενο αυτό θα βρίσκεται εκεί μέχρι τη στιγμή που ο χρήστης θελήσει να το τοποθετήσει στο εικονικό περιβάλλον, «σέρνοντας» το έξω (ακολουθείται δηλαδή μια διαδικασία drag and drop).

Όταν ένα αντικείμενο τοποθετείται στο έδαφος μιας περιοχής του SL, αυτό παραμένει εκεί ακόμη και αν ο ιδιοκτήτης του δεν είναι συνδεδεμένος με το σύστημα (offline). Αυτό συμβαίνει γιατί τα δεδομένα που απαρτίζουν το εικονικό περιβάλλον δεν αποθηκεύονται στον υπολογιστή του χρήστη, αλλά στους servers με τους οποίους επικοινωνεί ο ηλεκτρονικός υπολογιστής για να προβάλλει το εικονικό περιβάλλον στην οθόνη του υπολογιστή.

Όπως σημειώθηκε και νωρίτερα, κάθε περιοχή του SL είναι ουσιαστικά ένας ξεχωριστός server, επομένως όταν ο χρήστης συνδέεται με το εικονικό περιβάλλον, ουσιαστικά ζητά από τον εκάστοτε server να φορτώσει τα γραφικά στοιχεία της περιοχής στην οποία βρίσκεται. Κάθε περιοχή, ανάλογα με τα αντικείμενα και τα κτίσματα που περιλαμβάνει, απαιτεί διαφορετικό χρόνο προκειμένου να «φορτώσει», να εμφανιστεί με άλλα λόγια στην οθόνη του υπολογιστή. Ο χρόνος που απαιτείται εξαρτάται από τον αριθμό των prims που βρίσκονται σε αυτή, αφού, όπως περιγράφηκε λίγο νωρίτερα, κάθε τι εκτός από το ίδιο το έδαφος και τη θάλασσα που το περικλείει, αποτελείται από prims. Το Linden Lab, προκειμένου να διασφαλίσει ότι όλες οι περιοχές του SL θα «φορτώνονται» γρήγορα και δεν θα δημιουργούνται προβλήματα στους χρήστες, όρισε εξ αρχής ένα όριο prims τα οποία επιτρέπεται να εμπεριέχει μια περιοχή (κατά κανόνα 117 για κάθε 512 τετραγωνικά μέτρα). Έτσι οι χρήστες που θέλουν να δημιουργήσουν περισσότερο περιεχόμενο πρέπει να αποκτήσουν μεγαλύτερα τμήματα γης. Αυτός ο περιορισμός αφορά άμεσα και τους κατασκευαστές των διάφορων εικονικών αγαθών, η ποιότητα (και η τιμή) των οποίων έχει πλέον συνδεθεί άμεσα με τον αριθμό των prims από τα οποία αποτελούνται. Όσο μικρότερος είναι ο αριθμός των prims από τα οποία αποτελείται κάποιο εικονικό αγαθό (με δεδομένο ότι η λεπτομέρεια των γραφικών δεν μειώνεται), τόσο μεγαλύτερη είναι η τιμή του, καθώς απαιτεί δυσκολότερη διαδικασία για να κατασκευαστεί και παράλληλα αφήνει περισσότερο ελεύθερο χώρο στην περιοχή όπου τοποθετείται.

Η παραπάνω ανάλυση των διαδικασιών που σχετίζονται με το building εντός του SL αφορά μόνο στους χρήστες οι οποίοι έχουν δημιουργήσει ένα λογαριασμό επί πληρωμή (premium account). Οι χρήστες που έχουν επιλέξει τον άλλο δρόμο που παρέχεται από την εφαρμογή, αυτόν του δωρεάν λογαριασμού, δεν έχουν τη δυνατότητα να αγοράσουν κάποιο κομμάτι γης και

έτσι έχουν περιορισμένες δυνατότητες ενασχόλησης με το building. Η τοποθέτηση αντικείμενων στο έδαφος μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο σε ειδικές περιοχές, τα λεγόμενα «sandboxes», οι οποίες έχουν δημιουργηθεί από το Linden Lab και δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες να ασχοληθούν με το building μέσα στα πλαίσιά τους, ωστόσο τα διάφορα objects ή builds που τοποθετούνται εντός αυτών είτε διαγράφονται αργότερα από αυτές είτε επιστρέφονται αυτόματα στο ευρετήριο των χρηστών μέσα σε μερικές ώρες.

Στην περίπτωση ωστόσο που ένας χρήστης δεν επιθυμεί να αγοράσει ένα τμήμα εικονικής γης αλλά ενδιαφέρεται να ασχοληθεί με το δημιουργικό κομμάτι του SL μπορεί να αποκτήσει κάποιο προσωπικό χώρο με τη μορφή της ενοικίασης. Η πρακτική αυτή είναι πολύ συχνή στο SL και λόγω αυτού, οι ιδιοκτήτες των τμημάτων γης επιτρέπουν στους χρήστες που τα ενοικιάζουν να ασχολούνται με το building εντός αυτών και μάλιστα, σε πολλές περιπτώσεις οι χρήστες έχουν πλήρη δημιουργική ελευθερία που δεν αφορά μόνο στην τοποθέτηση αντικείμενων αλλά και στην γενικότερη διαμόρφωση της συγκεκριμένης περιοχής.

Η απόκτηση ή ενοικίαση μιας περιοχής μέσα στο εικονικό αυτό περιβάλλον μπορεί να πραγματοποιηθεί για διάφορους λόγους. Πολλοί χρήστες αναπτύσσουν εμπορικές δραστηριότητες και άλλοι στοχεύουν στην επίτευξη της ιδιωτικότητας που μπορεί να τους προσφέρει ένα εικονικό μέρος που θα μπορούν να αποκαλούν «σπίτι». Η σημασία του προσωπικού χώρου στο φυσικό περιβάλλον μελετήθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, στο οποίο παράλληλα αναλύθηκε και ο συσχετισμός που μπορεί να έχει αυτός με την ταυτότητα του ίδιου του ατόμου. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί θα επιχειρηθεί μια αντίστοιχη μελέτη που αφορά στο εικονικό περιβάλλον του SL, το οποίο ακολουθεί διαφορετικές δομές και παρέχει διαφορετικές δυνατότητες.

5.6. Ο προσωπικός χώρος στο εικονικό περιβάλλον

Ο προσωπικός χώρος των ατόμων στο φυσικό περιβάλλον λειτουργεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους με σκοπό να καλύπτει τόσο τις φυσικές όσο και τις ψυχολογικές και συναισθηματικές τους ανάγκες. Στο εικονικό

περιβάλλον του SL, τα άβαταρς, ως εικονικές αναπαραστάσεις των χρηστών, δεν έχουν καμία απολύτως φυσική ανάγκη, επομένως, από αυτή την πλευρά, ένα σπίτι φαντάζει περιττό. Ωστόσο, λόγω του ότι η αγοραπωλησία σπιτιών και οι διάφορες κατασκευαστικές δραστηριότητες εντός της εφαρμογής αφορούν σε ένα πολύ μεγάλο αριθμό των χρηστών, φαίνεται πως τα εικονικά σπίτια εξυπηρετούν ορισμένες διαφορετικού είδους ανάγκες. Στο παρόν κεφάλαιο θα επιχειρηθεί μια ανάλυση των λόγων για τους οποίους οι χρήστες του SL έχουν εισάγει στην εικονική αυτή ζωή τους την έννοια του σπιτιού και παράλληλα θα μελετηθούν τα ίδια τα εικονικά σπίτια ως κατασκευές. Στη συνέχεια θα επιχειρηθεί η σύνδεση τους με το ζήτημα της ταυτότητας, και ειδικότερα θα διερευνηθεί ο τρόπος με τον οποίο αυτά μπορεί να συμβάλλουν στην προβολή της προσωπικότητας που επιλέγουν οι χρήστες να αναπτύξουν εντός του εικονικού περιβάλλοντος του SL.

Όπως ήδη αναφέρθηκε, η σημασία που έχει η δημιουργία ή η απόκτηση ενός σπιτιού εντός του εικονικού αυτού κόσμου δεν αφορά στην κάλυψη των διαφόρων φυσικών αναγκών των άβαταρς δεδομένου ότι αυτές δεν υπάρχουν. Ωστόσο, το εικονικό σπίτι σχετίζεται άμεσα με την κάλυψη των διαφόρων ψυχολογικών αναγκών που μπορεί να έχει ένας χρήστης. (Boellstorff, 2010). Τα σπίτια εντός του SL επιτελούν πολλές διαφορετικές λειτουργίες: είναι δημιουργικές κατασκευές, είναι χώροι κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, είναι απομονωμένα σημεία για ηρεμία και χαλάρωση, είναι δείγμα της κοινωνικής θέσης.

Οι περισσότεροι χρήστες που ξεπερνούν τις αρχικές δυσκολίες και ενδιαφέρονται να παραμείνουν ενεργά μέλη του εικονικού αυτού κόσμου, είτε αγοράζουν ένα κομμάτι γης είτε καταφεύγουν στην ενοικίαση προσωπικών χώρων από άλλους ιδιοκτήτες (Boellstorff, 2010). Η απόκτηση ενός σπιτιού μέσα στο SL, για πολλούς θεωρείται αυτονόητη, καθώς μέσα από την ενασχόληση με τη διαμόρφωση των προσωπικών χώρων μπορούν να αποτυπωθούν η δημιουργική ελευθερία και οι ιδέες των χρηστών ενώ παράλληλα, ένα σπίτι μπορεί να συμβάλλει καθοριστικά στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεσμών των χρηστών και στην επίτευξη του θαυμασμού των άλλων (Boellstorff, 2010). Είναι μάλιστα χαρακτηριστικό το γεγονός ότι οι χρήστες που δεν έχουν κάποιο προσωπικό χώρο αποκαλούνται «άστεγοι».

Η απόκτηση ενός σπιτιού εντός του SL μπορεί να πραγματοποιηθεί με δύο διαφορετικούς τρόπους. Αφενός οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν έναν ήδη διαμορφωμένο χώρο που προσφέρεται για αγορά ή ενοικίαση. Στην περίπτωση αυτή, πρόκειται συνήθως για κατοικίες που είναι ήδη διαμορφωμένες εξωτερικά αλλά και εν μέρει εσωτερικά και έτσι η προσωπικότητα των κατοίκων μπορεί να αποτυπωθεί στην πορεία μέσω διαφόρων μικρών αλλαγών που ενδέχεται οι ίδιοι να πραγματοποιήσουν. Παράλληλα ωστόσο, παρέχεται η δυνατότητα ένας χρήστης να αγοράσει ή να ενοικιάσει ένα άδειο κομμάτι γης και στην πορεία να το διαμορφώσει σύμφωνα με τις δικές του ικανότητες και προτιμήσεις. Η δεύτερη πρακτική είναι ένα πιο πρόσφατο φαινόμενο, καθώς, δεδομένου ότι το SL είναι ουσιαστικά ένα περιβάλλον το οποίο σε πολύ μεγάλο ποσοστό έχει δημιουργηθεί από τους ίδιους τους χρήστες, οι γνώσεις και η εμπειρία που έχει αποκτηθεί με το πέρασμα των ετών επιτρέπει σε όλο και περισσότερους να δημιουργούν μέσα σε αυτό.

Τα σπίτια μέσα στο περιβάλλον του SL εξυπηρετούν αρχικά ορισμένες βασικές ανάγκες του ίδιου του χρήστη, οι οποίες έχουν να κάνουν με πρακτικά ζητήματα. Ειδικότερα, λόγω του συνωστισμού που παρουσιάζεται σε πολλές περιοχές του περιβάλλοντος της εφαρμογής, οι χρήστες χρειάζονται έναν χώρο όπου θα μπορούν να ασχοληθούν με τις προσωπικές τους δραστηριότητες, όπως τη δημιουργία αγαθών ή τη διαμόρφωση του αβάτάρ τους, χωρίς την παρουσία άλλων. Παράλληλα βέβαια, ένα εικονικό σπίτι μπορεί να καλύψει και πολλές άλλες, διαφορετικού είδους ανάγκες που δεν σχετίζονται με πρακτικά ζητήματα, αλλά με τις διάφορες συναισθηματικές και ψυχικές ανάγκες των χρηστών.

Αρχικά, τα εικονικά σπίτια δίνουν τη δυνατότητα στο χρήστη να εκφράζεται σχεδιαστικά. Η ενασχόληση με τη διαμόρφωση σπιτιών ή με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη επίπλων ή διακοσμητικών στοιχείων αφορά σε ένα πολύ μεγάλο ποσοστό χρηστών, οι οποίοι θεωρούν ότι το περιβάλλον αυτό τους δίνει τα απαραίτητα εργαλεία προκειμένου να εκφράσουν τις καλλιτεχνικές τους ανησυχίες (Tarpley, 2007) και παράλληλα, η ενασχόληση με αυτές τις δραστηριότητες μπορεί να συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη κοινωνικών δεσμών με άτομα τα οποία έχουν τα ίδια ενδιαφέροντα. Η αρχιτεκτονική μέσα

στο SL αποτελεί ουσιαστικά ένα συνδυασμό των δομών του φυσικού κόσμου και του πειραματισμού που εμπνέεται από τους κανόνες που διέπουν το εικονικό περιβάλλον και επομένως αυτό συχνά λειτουργεί ως μια επιφάνεια προβολής των χωρικών ιδεών που δεν είναι πραγματοποιήσιμες στον φυσικό κόσμο. (Ensslin, 2011). Ο εικονικός αυτός κόσμος ακολουθεί μεν τις δομές του φυσικού, αλλά οι φυσικές ανάγκες ενός άβαταρ και ενός ανθρώπου είναι πολύ διαφορετικές. Λόγω του τρόπου με τον οποίο το άβαταρ μπορεί να κινηθεί στον χώρο, οι διάφοροι κατασκευαστικοί κανόνες όπως η ύπαρξη πεζοδρομίων ή ανελκυστήρων για τη μετακίνηση εκτός και εντός ενός εικονικού κτιρίου μπορούν να παραλειφθούν.

Ωστόσο κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει συχνά. Τα κτίσματα που ακολουθούν μια δομή διαφορετική από αυτή του φυσικού περιβάλλοντος είναι πολύ λίγα και αυτά προορίζονται κυρίως για εμπορικούς σκοπούς. Ο Clark (2011) αναφέρει ότι τα σπίτια, όπως και κάθε κατασκεύασμα μέσα στο εικονικό περιβάλλον του SL, είναι μια μεταφορά της έμφυτης αισθητικής, επικοινωνιακής και λειτουργικής αντίληψης του ίδιου του δημιουργού του. Ο ίδιος θεωρεί ότι οι κατασκευαστικές δημιουργίες εντός του SL και ειδικότερα τα σπίτια, είναι σημαντικά επηρεασμένα από την πραγματική ζωή και αντίληψη του χρήστη και γι αυτόν ακριβώς το λόγο τελικά τείνουν να ακολουθούν, στο μεγαλύτερό τους μέρος, δομές που είναι υπαρκτές στο φυσικό περιβάλλον, αλλά δεν είναι αναγκαίες στο εικονικό. Μια καρέκλα για παράδειγμα, είναι ένα αντικείμενο που δεν έχει καμία χρηστική αξία εντός του SL, καθώς τα άβαταρ δεν έχουν την ανάγκη να καθίσουν για να ξεκουραστούν, ωστόσο αυτή υπάρχει ως μέρος των εικονικών σπιτιών. Οι καρέκλες όπως και άλλα τέτοιου είδους αντικείμενα έχουν «πλούσιο κοινωνικό περιεχόμενο» (Harry, Offenhuber και Donath, 2008) και επιτελούν πολλές επικοινωνιακές και διαπροσωπικές λειτουργίες: σε αντίθεση με την αίσθηση της «παροδικότητας» που δίνεται όταν ένα άτομο στέκεται όρθιο, το κάθισμα στην καρέκλα υποδεικνύει δέσμευση με την ίδια την τοποθεσία και με οποιαδήποτε κοινωνική δραστηριότητα σχετίζεται με αυτή.

Η ύπαρξη λοιπόν των εικονικών σπιτιών εντός του εικονικού αυτού περιβάλλοντος υποκινείται από την γενικότερη τάση των ατόμων να μεταφέρουν στοιχεία της πραγματικής ζωής στην εικονική. Μπορεί ένα

εικονικό σπίτι να μη λειτουργεί πρακτικά όπως ένα πραγματικό, ωστόσο είναι φορτισμένο με ένα πλούσιο κοινωνικό περιεχόμενο, το οποίο μεταφέρεται και εντός του εικονικού περιβάλλοντος, υφίσταται δηλαδή σε ένα συμβολικό επίπεδο. Ως εκ τούτου, ο συσχετισμός των εικονικών σπιτιών με την έννοια της ταυτότητας είναι σε πολλά σημεία ανάλογος με αυτόν του πραγματικού σπιτιού με τη συγκεκριμένη έννοια. Ένα εικονικό σπίτι μπορεί να οδηγήσει σε συμπεράσματα που αφορούν στο γούστο, στην οικονομική κατάσταση και γενικότερα στην προσωπικότητα του κατόχου του. Τα τρισδιάστατα αυτά δημιουργήματα λειτουργούν κατά βάση συμπληρωματικά ως προς την εικονική ταυτότητα των ίδιων των χρηστών και μπορούν να αναδείξουν πολλές πλευρές της.

Αρχικά, η κατοχή ή η μη κατοχή ενός σπιτιού εντός του SL μπορεί από μόνη της να διαμορφώσει καθοριστικά την εικόνα που έχουν οι άλλοι για τον ίδιο το χρήστη, ασχέτως από την εξωτερική ή την εσωτερική του διαμόρφωση. Ένα εικονικό σπίτι αποτελεί δείγμα κύρους και σύμβολο μονιμότητας της ύπαρξης μέσα στην εφαρμογή και έτσι αυτό μπορεί να συμβάλλει καθοριστικά στο είδος της κοινωνικής ζωής που θα αναπτύξει ο χρήστης (Boellstorff, 2008). Οι κάτοχοι σπιτιών είναι κατά βάση χρήστες που προτίθενται να δαπανήσουν χρόνο και χρήματα και επομένως αποκτούν το θαυμασμό και την αναγνώριση των υπολοίπων μέσω αυτών. Αυτό ουσιαστικά σημαίνει ότι το εικονικό σπίτι, όποιο και αν είναι αυτό, θα μπορούσε σε ένα πρώτο επίπεδο να συμβάλλει στην ένταξη του χρήστη σε ένα ανώτερο κοινωνικό επίπεδο εντός της συγκεκριμένης εφαρμογής.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο, τα εικονικά σπίτια μπορούν να συμβάλλουν στην προβολή της ταυτότητας μέσα από την διαμόρφωσή τους. Όντας κατασκευές που κατέχουν μια ισχυρή θέση στην εικονική ζωή των χρηστών, αποτελούν μέρη όπου πραγματοποιείται ένα βασικό κομμάτι των κοινωνικών συναναστροφών και επομένως είναι σημεία στα οποία έχουν πρόσβαση πολλά διαφορετικά άτομα. Η διαμόρφωσή τους πραγματοποιείται κατά βάση με γνώμονα την εικονική ταυτότητα που έχει επιλέξει ο χρήστης να προβάλλει, σε αντίθεση με τη διαμόρφωση των φυσικών σπιτιών, η οποία, σε ένα πολύ μεγάλο ποσοστό, είναι αποτέλεσμα υποσυνείδητων διαδικασιών. Τα εικονικά σπίτια είναι στο μεγαλύτερό τους μέρος κατασκευασμένα και διαμορφωμένα

με γνώμονα μια ταυτότητα που έχει κατασκευαστεί από τον ίδιο τον χρήστη και σε ένα πολύ μικρό ποσοστό τους επηρεασμένα από την προσωπικότητα και την πραγματική αισθητική του. Αυτό συμβαίνει λόγω της γνώσης των χρηστών ότι αυτά υφίστανται κατά κύριο λόγο για να προκαλούν συγκεκριμένες εντυπώσεις και όχι για να προσφέρουν μια προσωπική ηρεμία και ένα περιβάλλον το οποίο θα τους προκαλεί τα ίδια συναισθήματα με το φυσικό τους σπίτι. Άλλωστε, τα εικονικά σπίτια δεν βιώνονται ως σπίτια συναισθηματικά, δεδομένου ότι οι χρήστες δεν ζουν σωματικά σε αυτά, αλλά υφίστανται για να προκαλούν στους υπολοίπους συγκεκριμένες εντυπώσεις και για να συμπληρώνουν ή να ενισχύουν την εικονική ταυτότητα του ίδιου του άβαταρ (Clark, 2011).

Στο σημείο αυτό, θα μπορούσε κανείς να οδηγηθεί και στην υπόθεση ότι η συγκεκριμένη προσπάθεια διαμόρφωσης των εικονικών σπιτιών με βάση την πρόκληση των επιθυμητών εντυπώσεων είναι αποτέλεσμα και ενός άλλου γεγονότος. Η ενασχόληση με την εφαρμογή μπορεί να φανερώσει πολύ σύντομα ότι η διαχείριση των εντυπώσεων και η προβολή της επιθυμητής ταυτότητας εντός του περιβάλλοντος της μπορεί μεν να πραγματοποιείται χωρίς τις παρεμβολές οποιονδήποτε υποσυνείδητων συμπεριφορών που δεν βρίσκονται υπό τον έλεγχο των ατόμων κατά την άμεση επικοινωνιακή διαδικασία, ωστόσο λόγω αυτού ακριβώς του γεγονότος, οι χρήστες τείνουν να είναι πολύ πιο δύσπιστοι σχετικά με την εικόνα-ταυτότητα που αναγνωρίζουν στους υπόλοιπους. Οι ίδιοι γνωρίζουν ότι ο καθένας μπορεί να επιλέξει μια εικονική ταυτότητα και να την προβάλλει πολύ εύκολα και παράλληλα, λόγω της απουσίας των υποσυνείδητων μηνυμάτων, τα οποία οι άνθρωποι τείνουν να εμπιστεύονται περισσότερο στην πραγματική ζωή, οι χρήστες αποτελούν ένα εξαιρετικά δύσπιστο κοινό (με την έννοια που χρησιμοποιείται από τον Goffman). Έτσι, η διαρκής προσπάθεια για διαχείριση των εντυπώσεων δεν αφορά στην απόπειρα τιθάσευσης των υποσυνείδητων συμπεριφορών αλλά στην ανάγκη για πολύπλευρη παρουσίαση της εικονικής ταυτότητας, με σκοπό τελικά αυτή να γίνει πιστευτή.

Όπως φαίνεται λοιπόν από τα παραπάνω, τα εικονικά σπίτια μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στην προβολή της εικονικής ταυτότητας. Η αρχική

ενασχόληση με την εφαρμογή επιτρέπει την προσωπική επιλογή μιας εικονικής ταυτότητας η οποία προβάλλεται μέσω του ίδιου του άβαταρ, ωστόσο τα εικονικά σπίτια διαδραματίζουν βασικό ρόλο στις τελικές εντυπώσεις που σχηματίζουν οι υπόλοιποι χρήστες. Αυτά είναι ουσιαστικά δείκτες της κοινωνικής θέσης εντός της εφαρμογής, μέρη εντός των οποίων πραγματοποιούνται οι βασικότερες κοινωνικές συναναστροφές, απαραίτητα αγαθά για την επίτευξη της αναγνώρισης και του θαυμασμού και εικονικά αγαθά μέσω των οποίων ολοκληρώνεται και επιβεβαιώνεται η εικονική προσωπικότητα και ταυτότητα του χρήστη.

5.7. Συμπεράσματα που οδηγούν σε ερευνητικά ερωτήματα

Μέχρι στιγμής εντοπίστηκαν και αναλύθηκαν οι βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις που αφορούν στους τρόπους με τους οποίους οι διαδικασίες διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας των ατόμων έχουν μεταφερθεί και πραγματοποιούνται εντός των εικονικών περιβαλλόντων. Στο σημείο αυτό θα πραγματοποιηθεί μια ανακεφαλαίωση των βασικών σημείων της μελέτης με σκοπό να προκύψουν τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα που θα οδηγήσουν στην πραγμάτωση μιας έρευνας, η οποία θα έχει ως στόχο την μελέτη του τρόπου με τον οποίο αναπτύσσεται και υφίσταται η εικονική ταυτότητα των χρηστών εντός της εφαρμογής SL.

Η διαμόρφωση της ταυτότητας των ατόμων ξεκινά από πολύ νωρίς και τελικά αυτή καταλήγει να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι των ατόμων καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους. Οι άνθρωποι, με δεδομένες αυτές τις ταυτότητες που αναγνωρίζουν στους εαυτούς τους, επιχειρούν μέσω λεκτικών και μη λεκτικών μηνυμάτων να τις προβάλλουν στους υπολοίπους, τόσο μέσω του ίδιου του σώματος τους, όσο και μέσω του προσωπικού τους χώρου. Η παρουσίαση του εαυτού αποτελεί βασικό στοιχείο των κοινωνικών συναναστροφών, ωστόσο, λόγω του ότι η γενικότερη εικόνα που τελικά μεταβιβάζεται βρίσκεται διαρκώς υπό την άμεση επίδραση του ανεξέλεγκτου υποσυνείδητου, τελικά η προβολή της προσωπικής ταυτότητας καταλήγει να αποτελεί μια διαρκή προσπάθεια για διαχείριση των εντυπώσεων. Σώμα και σπίτι λειτουργούν ταυτόχρονα σε δυο επίπεδα, καθώς αφενός επικουρούν την προβολή της

επιθυμητής εικόνας και αφετέρου την παρεμποδίζουν και τελικά, τα μηνύματα που μεταβιβάζονται, στο σύνολό τους, φανερώνουν την πραγματική ταυτότητα των ίδιων των ατόμων.

Με το πέρασμα των ετών, η εξέλιξη της τεχνολογίας και η ανάπτυξη των εικονικών κόσμων οδήγησαν τους ανθρώπους στη μεταφορά των ανωτέρω διαδικασιών διαμόρφωσης και προβολής της προσωπικής τους ταυτότητας εντός αυτών. Τα εικονικά περιβάλλοντα, πέραν των άλλων δυνατοτήτων που παρέχουν, επιτρέπουν την ανάπτυξη εικονικών ταυτοτήτων, οι οποίες είναι αποτέλεσμα της έμφυτης ανάγκης των ατόμων να εκφράζουν τη μοναδικότητά τους, αλλά και της τελικής εμπειρίας που αποκομίζουν από αυτά. Οι εικονικές ταυτότητες, παρότι ότι αρχικά ξεκίνησαν να αναπτύσσονται για τους ίδιους λόγους που υφίστανται και οι πραγματικές, εν τέλει διαφέρουν σημαντικά από τις δεύτερες, καθώς προκύπτουν με διαφορετικά δεδομένα. Το εικονικό περιβάλλον παρέχει διαφορετικές δυνατότητες από το φυσικό και παράλληλα εμπειριέχει και πολλούς περιορισμούς και έτσι, η εικονική ταυτότητα ενός ατόμου μπορεί να διαφέρει σημαντικά από την πραγματική του. Τόσο το εικονικό σώμα όσο και το εικονικό σπίτι, ουσιαστικά αποτελούν ψηφιακές κατασκευές οι οποίες εξαρτώνται άμεσα από τις δυνατότητες που παρέχει το εκάστοτε εικονικό περιβάλλον, αλλά και από την κατάρτιση του κάθε χρήστη που το χρησιμοποιεί. Έτσι, οι εικονικές ταυτότητες αποτελούν ένα πεδίο μελέτης το οποίο, παρά το γεγονός ότι βασίζεται στο αντίστοιχο του φυσικού περιβάλλοντος, ωστόσο διαφέρει από αυτό σε πολλά, κομβικά σημεία, βασικότερο των οποίων είναι το γεγονός ότι από το εικονικό περιβάλλον, λείπει ο βασικότερος παράγοντας διαμόρφωσης του τελικού αποτελέσματος, το υποσυνείδητο.

Μετά την ανάλυση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας που αφορά στην μεταφορά των διαδικασιών διαμόρφωσης και προβολής της ταυτότητας από το φυσικό, στο εικονικό περιβάλλον, η εργασία αυτή αποσκοπεί στο να προκύψουν ορισμένα συμπεράσματα σχετικά με το ζήτημα αυτό, μέσω μιας έρευνας που θα πραγματοποιηθεί εντός του SL, του δημοφιλέστερου αυτή τη στιγμή εικονικού περιβάλλοντος. Ύστερα από την ανάλυση των βασικών θεωρητικών προσεγγίσεων, προκύπτουν αρκετά ερωτήματα σχετικά με τις εικονικές

ταυτότητες των χρηστών των εικονικών περιβαλλόντων, τα οποία μπορούν να καταγραφούν ως εξής:

1. Πως αντιμετωπίζουν οι χρήστες την εμπειρία ενασχόλησης με ένα εικονικό περιβάλλον όπως αυτό του SL;
2. Με ποια κριτήρια επιλέγουν την εικόνα-ταυτότητα του αβатар που τους εκπροσωπεί;
3. Τελικά οι χρήστες επιλέγουν να αποκτήσουν ένα εικονικό σπίτι και αν ναι, τι λειτουργίες επιτελεί αυτό;
4. Ποιος είναι τελικά ο σκοπός της επιλογής της συνολικής εικονικής ταυτότητας που καταλήγουν να υιοθετούν;

Τα παραπάνω ερωτήματα αποτελούν τα ζητήματα που επιχειρείται να διερευνηθούν κατά την πραγματοποίηση της έρευνας εντός του εικονικού περιβάλλοντος του SL. Στο επόμενο κεφάλαιο παρατίθεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε κατά το σχεδιασμό της έρευνας, η διαδικασία πραγμάτωσής της καθώς και τα τελικά συμπεράσματα που προκύπτουν και έχουν ως στόχο την βαθύτερη κατανόηση του αντικειμένου μελέτης, της εικονικής ταυτότητας.

6. Έρευνα: Η κατασκευή της εικονικής ταυτότητας στο Second Life

Η παρούσα έρευνα έχει ως στόχο να εντοπίσει τις διάφορες παραμέτρους του σχεδιασμού και της ανάπτυξης της εικονικής ταυτότητας των χρηστών της εφαρμογής SL. Λόγω του γεγονότος ότι αυτή δεν μπορεί για πρακτικούς λόγους να πραγματοποιηθεί στο φυσικό περιβάλλον, προέκυψαν αρκετές προκλήσεις που αφορούν ουσιαστικά στην μεταφορά της ήδη υπάρχουσας και αποδεκτής μεθοδολογίας εντός του εικονικού αυτού κόσμου. Τόσο ο σχεδιασμός της συγκεκριμένης έρευνας, όσο και η μεθοδολογία και οι διάφορες σχετικές διαδικασίες προσαρμόστηκαν στις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες του SL.

6.1. Ο σχεδιασμός της έρευνας

Αναφορικά με το σχεδιασμό της έρευνας, λαμβάνοντας υπ όψιν ότι το SL είναι ένα περιβάλλον που διαθέτει τους δικούς του κανόνες και αρχές και παράλληλα, δεδομένου του ότι ουσιαστικά πρόκειται για άβαταρς που αλληλεπιδρούν, θεωρήθηκε σκόπιμο να μην επιχειρηθεί μια απρόσωπη προσέγγιση των συμμετεχόντων με κάποιου είδους ερωτηματολόγιο, αλλά να επιχειρηθεί μια ευγενική και φιλική συζήτηση και ειδικότερα να πραγματοποιηθεί μια σειρά από ημι-δομημένες συνεντεύξεις (semi-structured interviews). Η επιλογή του συγκεκριμένου είδους συνεντεύξεων πραγματοποιήθηκε αφενός για να αποφευχθεί η ενδεχόμενη αλλοίωση των αποτελεσμάτων που θα προέκυπτε λόγω μιας οποιασδήποτε αυστηρής δομής και παράλληλα γιατί θεωρήθηκε σκόπιμο να δοθεί στους συμμετέχοντες η δυνατότητα να επισημάνουν τυχόν ζητήματα που ενδέχεται να προκύπτουν μέσω των προσωπικών τους εμπειριών, τα οποία οι ίδιοι θεωρούν σημαντικά.

Όλες οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν εντός του εικονικού περιβάλλοντος και σε πραγματικό χρόνο. Η συγκεκριμένη προσέγγιση εμπεριέχει πολλά πλεονεκτήματα. Αρχικά, κάτι τέτοιο επιτρέπει την συμμετοχή ατόμων από πολλά διαφορετικά μέρη του πλανήτη και με διαφορετικό κοινωνικό

υπόβαθρο. Παράλληλα, λόγω του ότι το ζήτημα που διερευνήθηκε είναι αυτό της εικονικής ταυτότητας, η παρατήρηση της συμπεριφοράς και της εικόνας του άβαταρ καθώς και η ξενάγηση στον προσωπικό του χώρο είναι μείζονος σημασίας. Τέλος, κάτι τέτοιο επιτρέπει στους συμμετέχοντες να ξεπεράσουν τυχόν ανησυχίες που ενδέχεται να προκύπτουν αναφορικά με την προστασία των προσωπικών τους δεδομένων.

6.1.1. Μεθοδολογία και συλλογή δεδομένων

Μετά τον αρχικό σχεδιασμό της έρευνας ακολούθησε η επιλογή των συμμετεχόντων. Παρά το γεγονός ότι εντός της εφαρμογής υπάρχουν αρκετά είδη υπηρεσιών οι οποίες γνωστοποιούν στους εγγεγραμμένους σε αυτές χρήστες τις διάφορες έρευνες που ανά καιρούς πραγματοποιούνται, ωστόσο αυτή η επιλογή δεν κρίθηκε κατάλληλη για την παρούσα έρευνα. Όπως τονίστηκε και νωρίτερα, ο βασικός στόχος κατά την επιλογή των συμμετεχόντων ήταν να αναπτυχθεί μεταξύ αυτών και της ερευνήτριας μια σχέση εμπιστοσύνης και έτσι, κρίθηκε σκόπιμο να επιλεγούν οι συμμετέχοντες μετά από την ενασχόλησή της με την εφαρμογή και την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων με πολλά διαφορετικά άτομα. Μετά από περίπου επτά μήνες αναζήτησης των κατάλληλων συμμετεχόντων, επελέγησαν τελικά 19 άτομα. Η καταλληλότητα στην προκειμένη περίπτωση σημαίνει ότι οι συμμετέχοντες ήταν πρόθυμοι να συμμετάσχουν μαθαίνοντας για την έρευνα, προέρχονταν από πολλές διαφορετικές χώρες, ανήκαν σε διάφορες ηλικιακές ομάδες και ασχολούνταν με την εφαρμογή για αρκετό καιρό και ως εκ τούτου είχαν διαμορφώσει πλήρως τις εικονικές τους ταυτότητες.

Ειδικότερα και αναφορικά με το προφίλ των συμμετεχόντων που επελέγησαν, παρά το γεγονός ότι, όπως σημειώθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, οι χρήστες τείνουν να αποκρύπτουν στοιχεία σχετικά με την πραγματική τους ταυτότητα, ωστόσο έγινε μια προσπάθεια προκειμένου να επιλεγούν άτομα τα οποία έδειχναν να εμπιστεύονται την ερευνήτρια και τα οποία, στη συντριπτική τους πλειοψηφία, προθυμοποιήθηκαν από μόνα τους να συμμετάσχουν όταν έμαθαν για το θέμα που μελετάται. Με αυτό τον τρόπο θεωρήθηκε δεδομένη την ειλικρίνεια των συμμετεχόντων αναφορικά με την ηλικία και την καταγωγή τους και έτσι το τελικό δείγμα αποτελείται από 10

άνδρες και 9 γυναίκες, ηλικίας από 20 μέχρι 54 ετών, οι οποίοι προέρχονται από διάφορες χώρες της Ευρώπης, τη Βόρεια και τη Νότια Αμερική, την Ασία και την Αυστραλία.

Σχετικά με τις ίδιες τις συνεντεύξεις, αυτές πραγματοποιήθηκαν όλες γραπτώς και στην αγγλική γλώσσα, εκτός από τρεις που πραγματοποιήθηκαν στα ελληνικά. Η συγκεκριμένη επιλογή έγινε για αρκετούς λόγους. Αρχικά, το γραπτό κείμενο επέτρεψε στους συνεντευξιζόμενους που δεν γνώριζαν καλά την αγγλική γλώσσα, να εκφράζονται καλύτερα, αφού έτσι τους δινόταν η δυνατότητα να σκέφτονται και απεφεύχθη τυχόν αμηχανία τους. Επιπλέον, το ίδιο το SL δίνει τη δυνατότητα αποθήκευσης των γραπτών συνομιλιών και έτσι η επεξεργασία και η ανάλυσή τους καθίσταται πιο εύκολη και πιο ουσιαστική. Τέλος, οι γραπτές απαντήσεις τείνουν να εμπεριέχουν περισσότερα και πιο ουσιαστικά δεδομένα από τις προφορικές και έτσι μπορούν να συμβάλλουν καλύτερα στην κατανόηση των θέσεων των συμμετεχόντων (Bauer και Gaslell, 2000)

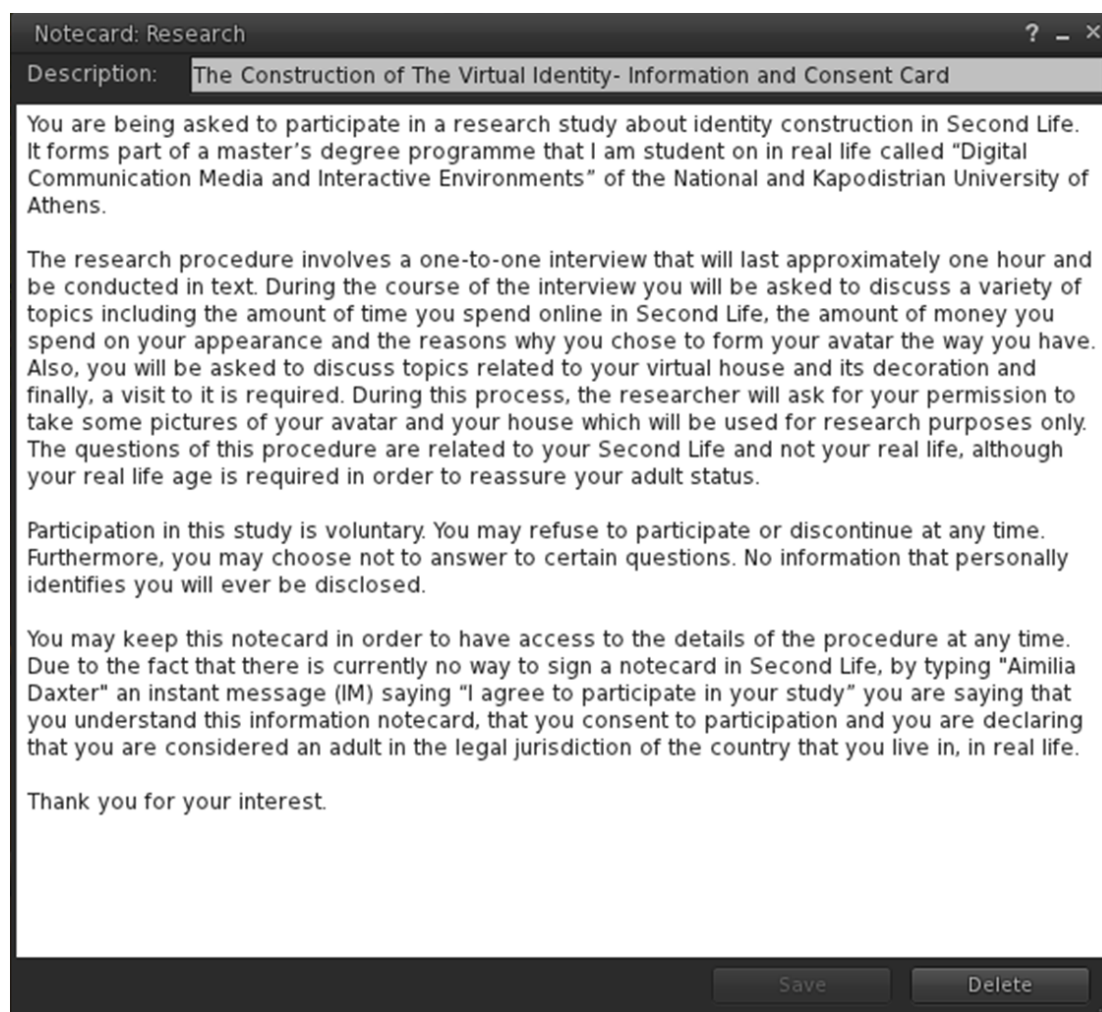
Αναφορικά με τα ζητήματα δεοντολογίας, το γεγονός ότι οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν εντός του εικονικού περιβάλλοντος του SL και μεταξύ των άβαταρς, καθιστά ανέφικτη την ενυπόγραφη συγκατάθεση των συμμετεχόντων και επομένως επελέγη ένας διαφορετικός τρόπος ενημέρωσής τους σχετικά με τη διαδικασία. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε η επιλογή των notecards, τα οποία, όπως αναλύθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, είναι εικονικά σημειώματα που αποστέλλονται περίπου όπως τα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Μετά την καταγραφή όλης της διαδικασίας σε ένα τέτοιου είδους σημείωμα, αυτό μοιράστηκε στα άτομα που επελέγησαν για να συμμετάσχουν με σκοπό να ενημερωθούν επισήμως για την ίδια τη διαδικασία και στη συνέχεια να δώσουν τη συγκατάθεσή τους για τη συμμετοχή στην έρευνα, δηλώνοντας παράλληλα με αυτόν τον τρόπο ότι θεωρούνται ενήλικοι στην χώρα στην οποία ζουν.

6.1.2. Η διαδικασία των συνεντεύξεων

Η διαδικασία των συνεντεύξεων ξεκίνησε μετά το σχεδιασμό της έρευνας και ο προγραμματισμός τους προέκυψε μετά από συνομιλία με κάθε ένα από τα άτομα τα οποία είχαν εκφράσει την επιθυμία να συμμετάσχουν. Συνολικά

πραγματοποιήθηκαν 19 συνεντεύξεις το διάστημα 3 Ιουνίου έως 30 Ιουλίου και κάθε μια από αυτές προγραμματίστηκε βάσει της τοπικής ώρας της χώρας στην οποία διαμένει κάθε συμμετέχοντας. Παράλληλα, σε κάθε έναν από αυτούς δόθηκε η δυνατότητα επιλογής του μέρους στο οποίο επιθυμούσαν αυτές να πραγματοποιηθούν. Συνολικά 8 από τους 19 επέλεξαν ως μέρος διεξαγωγής της συνέντευξης το εικονικό τους σπίτι ενώ οι υπόλοιποι επέλεξαν ουδέτερα και απομονωμένα μέρη εντός του SL. Σημειώνεται ωστόσο πως μετά το πέρας της κάθε συνέντευξης, πραγματοποιήθηκε επίσκεψη στο εικονικό σπίτι του κάθε συμμετέχοντα και συζήτηση σχετικά με αυτό.

Πριν από την έναρξη κάθε μιας από τις συνεντεύξεις, δόθηκε στους συμμετέχοντες το σχετικό σημείωμα που περιέγραφε τη διαδικασία και ζητήθηκε η συγκατάθεσή τους. Στην εικόνα 8 παρουσιάζεται η μορφή του συγκεκριμένου σημειώματος εντός του SL.



Εικόνα 8: Το σημείωμα πληροφόρησης σχετικά με την έρευνα

Όλες οι συνεντεύξεις διεξήχθησαν με τη χρήση άμεσων, προσωπικών μηνυμάτων (private chat), προκειμένου να εξασφαλιστεί η διαφύλαξη των προσωπικών δεδομένων και να εξασφαλιστεί η αποφυγή παρεμβολής τρίτων. Κατά την έναρξη κάθε συνέντευξης, η ερευνήτρια επιβεβαίωνε την ηλικία των συμμετεχόντων και στη συνέχεια τους εξηγούσε ότι έχουν το δικαίωμα να αρνηθούν να απαντήσουν σε οποιαδήποτε ερώτηση ή να σταματήσουν τη διαδικασία αν το θελήσουν. Οι συνεντεύξεις διήρκεσαν περίπου μια ώρα και στη συνέχεια ελήφθησαν φωτογραφίες, τόσο από τα ίδια τα άβαταρς των συμμετεχόντων όσο και από τα εικονικά τους σπίτια, με σκοπό αυτές να χρησιμοποιηθούν για την περαιτέρω μελέτη της εικονικής τους ταυτότητας.

6.1.3. Η προσέγγιση: Θεματική ανάλυση περιεχομένου

Ο βασικός στόχος της παρούσας έρευνας είναι να γίνει κατανοητός ο τρόπος με τον οποίο οι ήδη υπάρχουσες θεωρίες αναφορικά με την κατασκευή της ταυτότητας στο εικονικό περιβάλλον σχετίζονται με το εύρος των εμπειριών που βιώνουν οι χρήστες του SL. Επομένως, για την εξαγωγή συμπερασμάτων από τις συνεντεύξεις χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της θεματικής ανάλυσης περιεχομένου (thematic content analysis) καθώς, σύμφωνα με τους Braun και Clarke (2006) «πρόκειται για μια μέθοδο εντοπισμού, ανάλυσης και καταγραφής των θεμάτων ενδιαφέροντος μέσα στα δεδομένα. Οργανώνει συνοπτικά τα δεδομένα αλλά προσφέρει πλούσια και περιεκτική πληροφορία».

Αναφορικά με την οργάνωση των βασικών θεματικών ενοτήτων, αυτές προέκυψαν μέσα από τα ίδια τα δεδομένα των συνεντεύξεων και όχι βάσει προκαθορισμένων πλαισίων. Για να πραγματοποιηθεί κάτι τέτοιο ακολουθήθηκε η μεθοδολογία που εξηγείται από την Attride-Stirling (2001) και αφορά στη δημιουργία θεματικών δικτύων. Ειδικότερα, μέσα από την ανάλυση του υλικού των συνεντεύξεων, προέκυψαν αρχικά τα βασικά ζητήματα (Basic Themes) τα οποία κατηγοριοποιήθηκαν και εντάχθηκαν σε ευρύτερα, οργανωτικά θεματικά πεδία (Organizing Themes), από τα οποία αποτελούνται και τα κύρια θεματικά πεδία του υλικού των συνεντεύξεων (Global Themes).

6.2. Τα θεματικά δίκτυα των δεδομένων

Ύστερα από την ανάλυση των δεδομένων προκύπτουν τα παρακάτω κύρια θεματικά πεδία (Global Themes):

- Η εμπειρία της εικονικής ζωής
- Εικονική ταυτότητα και άβαταρ
- Εικονική ταυτότητα και προσωπικός χώρος

Κάθε ένα από αυτά περιλαμβάνει μια σειρά από οργανωτικά θέματα (Organizing Themes) τα οποία με τη σειρά τους προκύπτουν από ορισμένα βασικά ζητήματα (Basic Themes). Τα παραπάνω φαίνονται σχηματικά στο διάγραμμα που ακολουθεί (διάγραμμα 1) και στη συνέχεια παρουσιάζονται αναλυτικά στον πίνακα 1⁸.

Διάγραμμα 1: Το θεματικό δίκτυο που προκύπτει από τα δεδομένα



⁸ Σημειώνεται ότι στον πίνακα 1 και σε άλλα σημεία της έρευνας, χρησιμοποιείται η συντομογραφία RL (real life) που αφορά στην πραγματική ζωή των συμμετεχόντων. Ο όρος αυτός είναι διαδεδομένος στο SL και έτσι χρησιμοποιήθηκε τόσο από την ερευνήτρια όσο και από τους συμμετέχοντες σε πολλά σημεία της έρευνας.

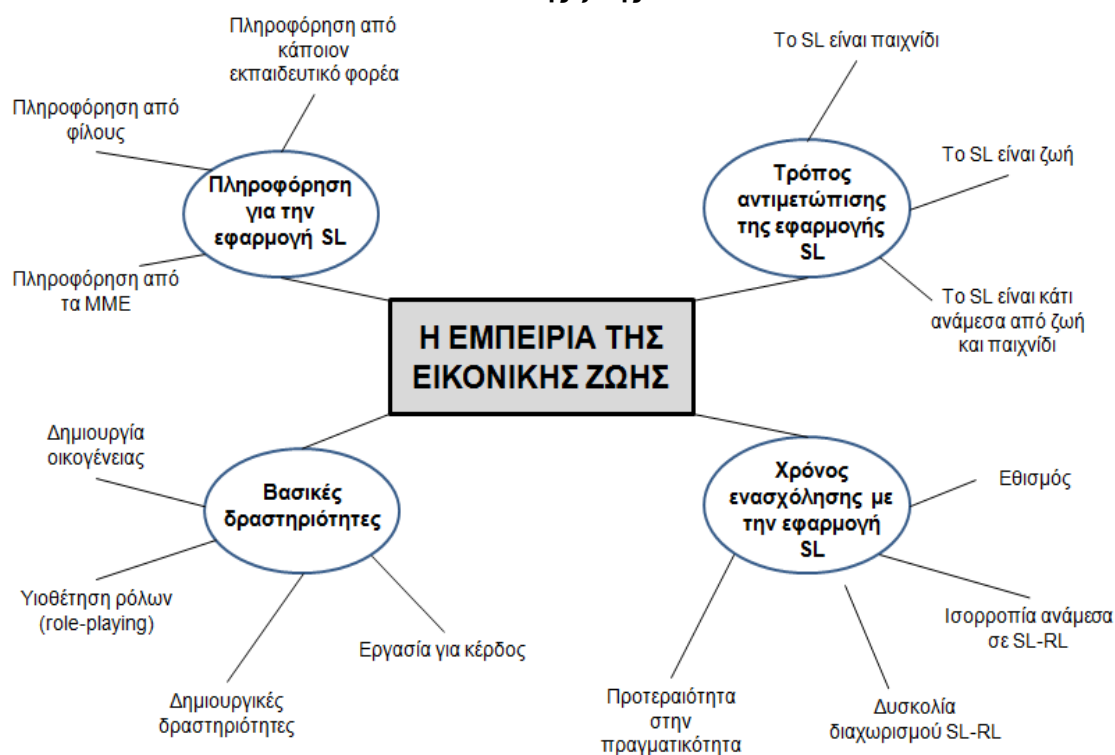
Πίνακας 1: Τα βασικά ζητήματα, τα οργανωτικά θέματα και τα κύρια θεματικά πεδία

Βασικά Ζητήματα	Οργανωτικά θέματα	Κύρια θεματικά πεδία
1. Πληροφόρηση από φίλους 2. Πληροφόρηση από τα ΜΜΕ 3. Πληροφόρηση από κάποιον εκπαιδευτικό φορέα	<i>Πληροφόρηση για την εφαρμογή SL</i>	Η εμπειρία της εικονικής ζωής
4. Δημιουργία οικογένειας 5. Υιοθέτηση ρόλων (role-playing) 6. Δημιουργικές δραστηριότητες 7. Εργασία για κέρδος	<i>Βασικές δραστηριότητες</i>	
8. Το SL είναι παιχνίδι 9. Το SL είναι ζωή 10. Το SL είναι κάτι ανάμεσα από ζωή και παιχνίδι	<i>Τρόπος αντιμετώπισης της εφαρμογής SL</i>	
11. Εθισμός 12. Ισορροπία ανάμεσα σε SL-RL 13. Δυσκολία διαχωρισμού SL-RL 14. Προτεραιότητα στην πραγματικότητα	<i>Χρόνος ενασχόλησης με την εφαρμογή SL</i>	
15. Τυχαιά επιλογή 16. Συμβολική σημασία 17. Συσχετισμός με το αληθινό όνομα	<i>Επιλογή ψευδωνύμου</i>	
18. Δημιουργία του τέλειου άνδρα ή της τέλειας γυναίκας 20. Αυτό που θα ήθελα να είμαι 21. Σύμφωνη με τα στερεότυπα του SL	<i>Μορφή άβαταρ</i>	
18. Το άβαταρ μου είμαι εγώ 19. Το άβαταρ μου είναι μια ξεχωριστή οντότητα 20. Το άβαταρ μου είναι η «κούκλα» μου	<i>Σχέση άβαταρ-χρήστη</i>	
21. Το άβαταρ μου μοιάζει με εμένα 22. Το άβαταρ μου δεν μοιάζει με εμένα 23. Το άβαταρ μου είναι μια καλύτερη εκδοχή μου	<i>Συσχετισμός εικονικού σώματος με το φυσικό</i>	
24. Ένοικίαση προκατασκευασμένου σπιτιού 25. Αγορά προκατασκευασμένου σπιτιού 26. Αγορά γης για δημιουργική ενασχόληση με το building 27. Φιλοξενία σε σπίτι φίλου	<i>Κατοχή εικονικού σπιτιού</i>	
28. Ολοκλήρωση εικονικής ζωής 29. Απόκτηση κύρους 30. Δημιουργική ενασχόληση με τον τομέα «building» 31. Ανάγκη για ιδιωτικότητα	<i>Λόγος κατοχής εικονικού</i>	
32. Τυχαιά επιλογή 33. Επιθυμία για πρόκληση εντυπωσιασμού 34. Σύμφωνη με την προσωπικότητα του άβαταρ	<i>Μορφή εικονικού σπιτιού</i>	

6.2.1 Πρώτο κύριο θεματικό πεδίο: Η εμπειρία της εικονικής ζωής

Το πρώτο θεματικό πεδίο που προέκυψε μετά την ανάλυση των δεδομένων αφορά στον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες βιώνουν την εικονική τους ζωή. Συγκεκριμένα, οι συζητήσεις αφορούσαν τους λόγους για τους οποίους αυτοί εισήλθαν αρχικά στο εικονικό περιβάλλον του SL, τον χρόνο ενασχόλησής τους με την ίδια την εφαρμογή και την συνολική εμπειρία που βιώνουν χρησιμοποιώντας την.

Διάγραμμα 2: Η αναλυτική παρουσίαση του θεματικού πεδίου «Η εμπειρία της εικονικής ζωής»



Αναφορικά με τους λόγους για τους οποίους εισήλθαν στο εικονικό αυτό περιβάλλον, οι περισσότεροι χρήστες ανέφεραν ότι έμαθαν για την εφαρμογή από κάποιον γνωστό τους και θεώρησαν ότι πρόκειται για κάτι ενδιαφέρον. Για παράδειγμα:

«Έμαθα για το SL από έναν πελάτη μου. Μου είπε ότι μέσα εδώ μπορεί κανείς να κάνει ό, τι θελήσει και επιπλέον μου μίλησε για τις σχεδιαστικές δυνατότητες και το building... έτσι είπα να το δοκιμάσω».(S.V.)⁹

Οι λόγοι πρόκλησης ενδιαφέροντος μετά την πληροφόρηση για την εφαρμογή και τις δυνατότητές της φάνηκε πως σχετίζονται σημαντικά και με τις μετέπειτα δραστηριότητες των ατόμων:

«Έμαθα για ένα κόσμο όπου ο καθένας μπορεί να είναι ότι θέλει, χωρίς περιορισμούς. Έτσι αποφάσισα να μπω εδώ... πάντα με ενδιέφερε το role-playing και γι αυτό ασχολούμουν για χρόνια με το WOW (World of Warcraft)¹⁰. Όμως εδώ είναι αλλιώς... δηλαδή εδώ είσαι κάτι πιο ανθρωπόμορφο και έτσι μπορείς να κάνεις πράγματα φυσιολογικά, όπως να έχεις μια δουλειά ή να κάνεις οικογένεια» (O.E.)

«Μετά από ένα μεγάλο σοκ στη ζωή μου δυσκολευόμουν να συναναστραφώ με άλλα άτομα πέραν των πολύ κοντινών μου ανθρώπων. Μια φίλη μου, μου είπε να ξεκινήσω από εδώ. Εδώ είναι ήσυχα... έχω πλέον φίλους και μάλιστα δημιούργησα και την εικονική μου οικογένεια, αλλά είμαι ασφαλής» (C.W.)

Σχετικά με τον χρόνο ενασχόλησης με την εφαρμογή, η πλειοψηφία των χρηστών ανέφερε ότι τις περισσότερες φορές, το περιβάλλον του SL τους συνεπαίρνει και έτσι δαπανούν πολλές ώρες σε αυτό:

«Για περιόδους δεν προλαβαίνω να μπω καθόλου εδώ... βέβαια εδώ και ένα χρονικό διάστημα είμαι μέσα περίπου 10 ώρες τη μέρα... Όταν ξεκινάς είναι δύσκολο να σταματήσεις!» (L.K.)

Το ζήτημα του αν το SL είναι τελικά ζωή ή παιχνίδι ήταν αρκετά αμφιλεγόμενο. Ορισμένοι συμμετέχοντες φάνηκε πως θεωρούν ότι πρόκειται απλώς για ένα παιχνίδι, ενώ άλλοι θεωρούν ότι εντός του περιβάλλοντος αυτού ζουν μια εικονική ζωή:

«Φυσικά και δεν πρόκειται για ζωή! Ένα παιχνίδι είναι, ποια ζωή; Εγώ δεν είμαι σαν κάτι άλλους εθισμένους που νομίζουν ότι ζουν εδώ μέσα!» (F.S.)

«Προσωπικά το αντιμετωπίζω ως ζωή. Από την πρώτη στιγμή.» (Κ.)

⁹ Όλα τα αποσπάσματα που θα παρατεθούν έχουν υποστεί τις απαραίτητες διορθώσεις προκειμένου να είναι ευανάγνωστα και παράλληλα έχουν μεταφραστεί στα ελληνικά. Επιπλέον, τα αρχικά του ονόματος κάθε συμμετέχοντα στον οποίο ανήκει το απόσπασμα παρατίθενται μετά από αυτό σε παρενθέσεις. Στην ενότητα των ψευδωνύμων θα παρατεθούν ορισμένα ψευδώνυμα ολογράφως για να γίνει κατανοητή η ανάλυση της συμβολικής τους σημασίας από τους συμμετέχοντες.

¹⁰ Οι παρενθέσεις εντός των αποσπασμάτων είναι επεξηγήσεις που γράφονται από την ερευνήτρια με σκοπό τη διευκόλυνση της κατανόησης του κειμένου.

Παρακάτω ακολουθεί μια λεπτομερέστερη μελέτη περίπτωσης που αφορά στην συνολική εμπειρία της εικονικής ζωής ενός συμμετέχοντα εντός του SL.

1^η μελέτη περίπτωσης: Η εμπειρία της εικονικής ζωής για την C.W

Η C.W. είναι μια συγγραφέας μυθιστορημάτων από την Αγγλία. Η πραγματική της ζωή ήταν αρκετά δύσκολη, καθώς έπεσε θύμα ενδοοικογενειακής βίας και έκτοτε δυσκολευόταν να αναπτύξει κοινωνικές σχέσεις με άλλους ανθρώπους. Μια κοντινή της φίλη, η οποία τυγχάνει να είναι ψυχολόγος, της συνέστησε να ξεκινήσει τις συναναστροφές με τους ανθρώπους μέσω του SL, το οποίο θα της παρείχε την επιθυμητή ασφάλεια. Η ίδια πλέον δηλώνει πως έχει βρει ένα μέρος στο οποίο οι άνθρωποι δεν μπορούν να τη βλάψουν και παράλληλα, ένα μέρος στο οποίο κατόρθωσε να δημιουργήσει μια οικογένεια, κάτι που ήθελε να κάνει και στην πραγματική της ζωή αλλά δεν μπορούσε. Πέρα από τη δημιουργία οικογένειας, η ίδια είναι μέρος μιας ομάδας role-playing και παράλληλα σχεδιάζει ρούχα και τα πουλάει στο κατάστημα που έχει εντός του εικονικού κόσμου.

6.2.2. Δεύτερο θεματικό πεδίο: Εικονική ταυτότητα και άβαταρ

Το συγκεκριμένο θεματικό πεδίο αφορά στο ζήτημα της ανάπτυξης μιας εικονικής ταυτότητας και στην προβολή της μέσω του ίδιου του άβαταρ. Ειδικότερα, αυτό αφορά στην επιλογή του ψευδωνύμου από τους χρήστες, στους λόγους για τους οποίους οι χρήστες οδηγήθηκαν στην τελική εμφάνιση που επέλεξαν να έχουν τα άβαταρ τους, στη σύγκρισή του με την πραγματική τους εμφάνιση, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο οι ίδιοι το αντιμετωπίζουν. Στο διάγραμμα 3 παρουσιάζεται η αναλυτική παρουσίασή του.

Διάγραμμα 3: Η αναλυτική παρουσίαση του θεματικού πεδίου «Εικονική ταυτότητα και άβαταρ»



Αρχικά και αναφορικά με την επιλογή των ψευδωνύμων τους, πολλοί λίγοι χρήστες τα επέλεξαν τυχαία. Οι περισσότεροι ανέφεραν ότι τα ψευδώνυμά τους σημαίνουν κάτι για τους ίδιους. Ακολουθούν μερικά χαρακτηριστικά παραδείγματα:

Neveah Bell: «Το όνομά της (του άβαταρ) δεν προέκυψε τυχαία. Το σκέφτηκα όταν τη ζωγράφιζα. Ξέρεις, η Neveah είναι δημιούργημά μου από όταν σπούδαζα σε μια σχολή τεχνών... διάβασέ το ανάποδα... είναι η λέξη “heaven” (παράδεισος). Η ιδέα των σχεδίων μου ήταν να φτιάξω μια γυναικεία μορφή που απελευθερώνεται. Στην ιστορία της τέχνης οι γυναικείες μορφές ήταν πάντα υποταγμένες στα «πρέπει» της κοινωνίας...»

Kinkajou: «Είναι ένα ψευδώνυμο που διαλέγω συχνά... Είναι το όνομα του αγαπημένου μου ζώου. Είναι ένα ζώο σπάνιο, ένα όνομα σπάνιο, σαν εμένα.»

Sombra Kestrel: «Στη μητρική μου γλώσσα (ισπανικά) η λέξη “sombra” σημαίνει σκιά... το άβαταρ μου είναι μια προβολή του εαυτού μου εδώ μέσα.»

Μετά την μελέτη της σημασίας των ψευδωνύμων των συμμετεχόντων, ακολούθησε η ανάλυση της εμφάνισης των άβαταρς τους, η οποία, όπως φάνηκε σε προηγούμενα κεφάλαια, διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην τελική ταυτότητα που επιθυμούν να προβάλλουν οι χρήστες:

«Την F. την έφτιαξα με σκοπό να την κάνω όσο το δυνατόν πιο όμορφη γίνεται» (F.S.)

«Ο J. είναι απλά τέλειος... και το καλύτερο απ' όλα είναι ότι δεν είναι βαρετός! Κάθε μέρα αλλάζει. Τη μια τον ντύνω σαν πολεμιστή για να πάω στο gor (παιχνίδι ρόλων εντός του SL) και την άλλη τον κάνω βαμπίρ.» (J. H.)



Εικόνα 9: Τα άβαταρς δυο συμμετεχόντων, της F.S. (αριστερά) και του J.H. (δεξιά)

Η παραπάνω συζήτηση οδήγησε σε ένα άλλο ζήτημα, αυτό του κατά πόσο η εμφάνιση του άβαταρ μοιάζει με την πραγματική εμφάνιση των χρηστών. Παρά το γεγονός ότι ο αρχικός σκοπός της έρευνας δεν ήταν να πραγματοποιηθεί κάποια σύγκριση μεταξύ του εικονικού και του πραγματικού σώματος, οι περισσότεροι συμμετέχοντες αναφέρθηκαν σε αυτό χωρίς να ερωτηθούν. Ωστόσο στην πορεία, μέσω αυτών των συζητήσεων προέκυψαν πολύ ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με το κατά πόσο τελικά οι χρήστες μεταφέρουν στοιχεία του εαυτού τους εντός του SL:

«Το άβαταρ μου δεν μοιάζει καθόλου με εμένα! Είναι αστείο το πόσο διαφέρουμε... απλά την έκανα όσο πιο όμορφη γίνεται, αυτό που θα ήθελα να είμαι δηλαδή! Εγώ δεν είμαι ξανθιά, ψηλή και αδύνατη, το αντίθετο θα έλεγα... αλλά εδώ μέσα μπορώ να γίνω!» (S.)

«Φυσικά και δεν μοιάζω με το άβαταρ μου. Αυτός είναι γυμνασμένος, εγώ που να βρω χρόνο να γυμναστώ; Επιπλέον είναι και περίπου 20 χρόνια μικρότερός μου!» (N.K.)

«Κοίτα, το άβαταρ μου μοιάζει με εμένα... δηλαδή, εντάξει, όλες θα θέλαμε να έχουμε άλλο χρώμα ματιών ή να ήμασταν λίγο πιο αδύνατες. Αλλά σε γενικές γραμμές έχω μεταφέρει ένα κομμάτι του εαυτού μου σε αυτή. Πάντα βέβαια φροντίζω να είναι στη μόδα... δεν θέλω να με περνά κανείς για “noob” (newbie)» (A.M)



Εικόνα 10: Το άβαταρ της S.- ο ιδανικός (για εκείνη) εαυτός

Το γεγονός ότι οι χρήστες δεν μένουν πιστοί στην πραγματική τους εικόνα όταν καλούνται να σχεδιάσουν το άβαταρ τους φαίνεται πως σχετίζεται άμεσα και με τον τρόπο με τον οποίο το αντιμετωπίζουν. Μόνο λίγοι θεωρούν ότι το άβαταρ τους είναι ουσιαστικά οι ίδιοι σε μια ψηφιακή εκδοχή. Αντίθετα οι περισσότεροι, θεωρούν ότι πρόκειται για μια ξεχωριστή οντότητα, της οποίας η ζωή εξαρτάται αποκλειστικά από αυτούς και ταυτόχρονα τους επηρεάζει σημαντικά. Παράλληλα, πολλές από τις γυναίκες που συμμετείχαν στην έρευνα δήλωσαν ότι το άβαταρ τους το αντιμετωπίζουν ως κούκλα, ως παιχνίδι δηλαδή που το ντύνουν και το καλλωπίζουν για να το δείχνουν στους υπολοίπους χρήστες:

«Το αγαπημένο μου κομμάτι σχετικά με το SL είναι να φτιάχνω το άβαταρ μου... είναι η Barbie μου, μια κούκλα που την κάνω όμορφη και την δείχνω στους υπολοίπους». (R.A.)

«Εγώ είμαι το άβαταρ μου. Δηλαδή, όχι ακριβώς... δεν είμαι χαζός να πιστεύω ότι ζω μέσα του, αλλά επειδή το έχω φτιάξει με κομμάτια της ψυχής μου, νιώθω ότι η ζωή μου εξαρτάται άμεσα από τη δική του. Δυσκολεύομαι να διαχωρίσω την πραγματικότητα από το SL γιατί, εντάξει, από ένα σημείο και έπειτα, αισθάνεσαι ότι βιώνεις καταστάσεις μέσω αυτού. Άνθρωποι είμαστε πίσω από τα άβαταρς και με ανθρώπους μιλάμε» (Ο.Φ.)

Παρακάτω ακολουθεί ένα παράδειγμα που αφορά στην ανάπτυξη της εικονικής ταυτότητας ενός χρήστη μέσω του άβαταρ:

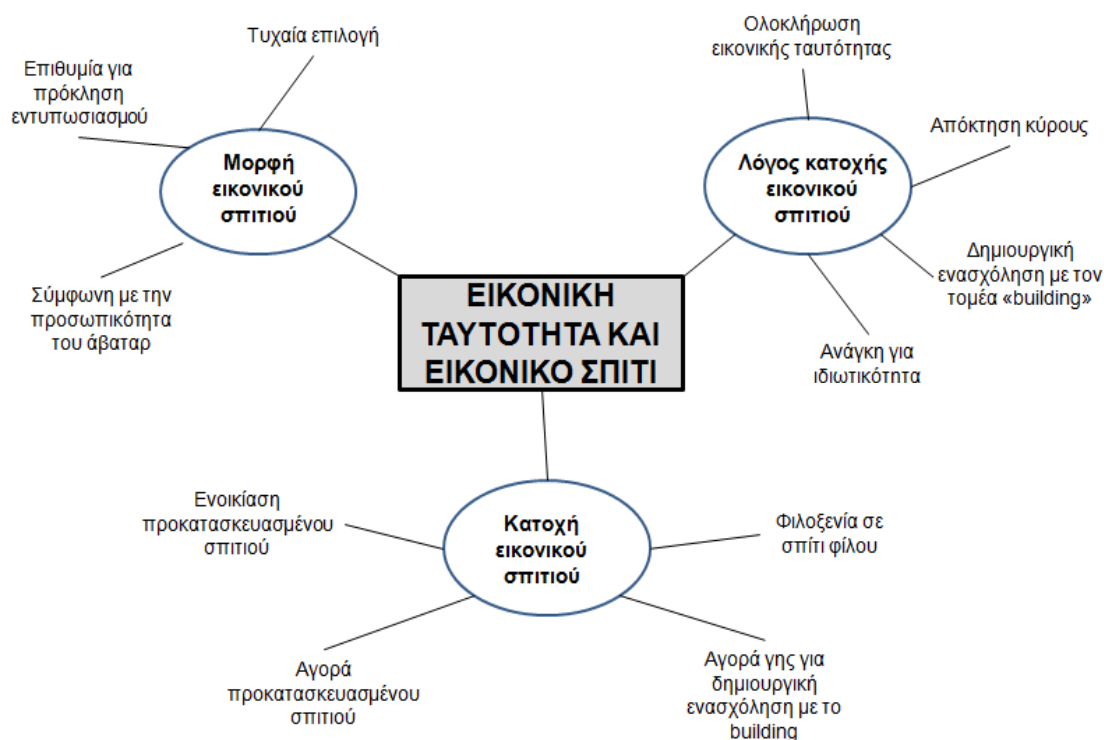
2^η μελέτη περίπτωσης: Η εικονική ταυτότητα μέσω του άβαταρ για τον Brutal Legend

Ο Brutal Legend είναι ένας Έλληνας φοιτητής που ασχολείται με το SL εδώ και επτά χρόνια. Ο ίδιος εκμυστηρεύτηκε στην ερευνήτρια ότι είναι χρήστης του SL από την ηλικία των 13 ετών, αλλά μέχρι την ηλικία των 18 κρατούσε κρυφή την ηλικία του για να μην του απαγορευθεί η είσοδος. Πλέον, δηλώνει πως έχει καταλήξει στην ταυτότητα που τον χαρακτηρίζει απόλυτα: είναι λυκάνθρωπος και προσπαθεί να αποκτήσει κύρος ανεβαίνοντας θέσεις στην κατάταξη της ομάδας στην οποία ανήκει. Η εικόνα του άβαταρ του δεν μοιάζει καθόλου με την πραγματική του εικόνα, καθώς του αρέσουν τα φανταστικά πλάσματα και έτσι αποφάσισε να υιοθετήσει μια ανάλογη μορφή. Ο ίδιος τονίζει ότι αισθάνεται εξαρτημένος από την εφαρμογή αλλά δεν τον ενοχλεί αυτό, καθώς θεωρεί πως το SL τον εκφράζει απόλυτα. Σχετικά με το ψευδώνυμό του, σημειώνει ότι το διάλεξε όταν εισήλθε για πρώτη φορά στο SL και η επιλογή του έγινε με σκοπό να παραπλανεί τους υπολοίπους, αφού αυτό μοιάζει «αντρικό» και όχι «παιδικό». Ο ίδιος σχολιάζει: «Το άβαταρ μου μοιάζει δυνατό, ισχυρό, είναι γοητευτικό αλλά ταυτοχρόνως εξωπραγματικό και καθόλου συνηθισμένο. Έτσι θα ήθελα να είμαι, αλλά δεν γίνεται έξω. Μόνο εδώ, γι αυτό μάλλον έχω κολλήσει με το SL. Ό, τι θες μπορείς να είσαι εδώ. Ήμουν παιδί και όλοι με περνούσαν για άντρα... Τώρα είμαι ένας συνηθισμένος τύπος, αλλά φαίνομαι ο πιο σκληρός πολεμιστής της οικογένειας (των λυκανθρώπων)... όλοι με σέβονται!»

6.2.3. Τρίτο θεματικό πεδίο: Εικονική ταυτότητα και εικονικό σπίτι

Το τελευταίο θεματικό πεδίο που προκύπτει από την ανάλυση των δεδομένων των συνεντεύξεων αφορά στο ρόλο που διαδραματίζει το εικονικό σπίτι στην κατασκευή της εικονικής ταυτότητας των χρηστών της εφαρμογής SL. Ειδικότερα, το συγκεκριμένο θεματικό πεδίο αφορά στον τρόπο με τον οποίο το εικονικό σπίτι αποκτήθηκε και κατέχεται από τους συμμετέχοντες, στους λόγους για τους οποίους οι ίδιοι επέλεξαν να αποκτήσουν ένα σπίτι εντός του SL, καθώς και στους παράγοντες οι οποίοι οδήγησαν στην τελική ανάπτυξη της τωρινής μορφής του.

Διάγραμμα 4: Η αναλυτική παρουσίαση του θεματικού πεδίου «Εικονική ταυτότητα και εικονικό σπίτι»



Το εικονικό σπίτι και οι διάφορες κατασκευαστικές δραστηριότητες που σχετίζονται με αυτό είναι ένας τομέας με τον οποίο δεν ασχολούνται όλοι οι χρήστες του SL, αλλά ένα πολύ μεγάλο ποσοστό τους, αυτοί δηλαδή που εισέρχονται τακτικά και για μεγάλο χρονικό διάστημα στο εικονικό περιβάλλον. Για την παρούσα έρευνα επελέγησαν χρήστες οι οποίοι έχουν αγοράσει ή ενοικιάσει έναν εικονικό χώρο και έχουν ασχοληθεί με τη διαμόρφωση αυτού. Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες ανέφεραν ότι επέλεξαν να αγοράσουν ένα τμήμα γης με σκοπό να το χρησιμοποιούν ως κατοικία και ορισμένοι ανέφεραν ότι φιλοξενούνται στα σπίτια των φίλων ή των «οικογενειών» τους, με κάποιο όμως αντίτιμο.

«Έχω αγοράσει ένα τμήμα γης γιατί βασικά μου αρέσει το building. Μου έδειξαν τα βασικά κάποιοι φίλοι αλλά μου άρεσε τόσο πολύ που αποφάσισα να «χτίσω» ένα ολόκληρο οικόπεδο». (S.V.)

«Κοίτα, η περιοχή που μένω είναι της (εικονικής) αδερφής μου αλλά με αφήνει να μένω εδώ γιατί είναι πολύ μεγάλο το μέρος και έτσι αγόρασα μερικά πράγματα και τα έφερα εδώ». (A.M.)

Παρακάτω ακολουθεί ένα παράδειγμα που φανερώνει τη σημασία του εικονικού σπιτιού για ένα χρήστη του SL:

3^η μελέτη περίπτωσης: Η σημασία του εικονικού σπιτιού για τον Z.Z.

Ο Z.Z. είναι φωτογράφος και ζει στη Γαλλία. Η δουλειά του στην πραγματική ζωή αφορά στην φωτογράφιση εσωτερικών χώρων και κατοικιών προς πώληση με σκοπό την όσο το δυνατόν καλύτερη παρουσίασή τους. Ο ίδιος έμαθε για το SL μέσω του διαδικτύου και όπως αναφέρει, οι αναπτυξιακές και κατασκευαστικές δυνατότητες που δίνει η εφαρμογή του κίνησαν το ενδιαφέρον: *«Πάντοτε ήθελα να δημιουργώ χώρους και όχι απλώς να φωτογραφίζω τις ήδη υπάρχουσες κατασκευές... Ως καλλιτέχνης με ενδιαφέρει και το σχεδιαστικό κομμάτι, όμως η δουλειά μου είναι άλλη. Μόλις έμαθα ότι το SL θα μου δώσει αυτή τη δυνατότητα, αποφάσισα να το εξερευνήσω! Στην πορεία όμως κατάλαβα ότι το building δεν είναι για μένα... ο σκοπός είναι να διαβάζεις τα μηνύματα που θέλει να σου μεταδώσει ο άλλος μέσω της διακόσμησης... ουσιαστικά εγώ εκφράζομαι καλύτερα με το να βοηθάω τους ανθρώπους να αποτυπώνουν σε δυο διαστάσεις αυτό που θέλουν να πουν μέσω ενός χώρου...»*. Πλέον, ο Z.Z. δουλεύει ως φωτογράφος μόδας εντός του SL και παράλληλα βοηθάει όσα άτομα επιθυμούν να πωλήσουν εικονικά σπίτια, φωτογραφίζοντας τα.

Στη συνέχεια, η συζήτηση προχώρησε στους λόγους για τους οποίους οι χρήστες επέλεξαν να έχουν ένα εικονικό σπίτι. Ορισμένοι χρήστες ανέφεραν ότι αυτοί είναι πρακτικοί, καθώς χρειάζονται ένα μέρος χωρίς πολυκοσμία για να ασχοληθούν με τις προσωπικές τους δραστηριότητες. Για άλλους όμως, το σπίτι επιτελούσε διαφορετικές λειτουργίες, τις οποίες πολλές φορές ούτε οι ίδιοι δεν είχαν συνειδητοποιήσει:

«Δεν ξέρω γιατί έχω σπίτι εδώ μέσα... δηλαδή, δεν κοιμάμαι ή κάτι τέτοιο προφανώς... Μάλλον επειδή με άφησε ο βασιλιάς (της «οικογένειας») να μένω στη γη του, έτσι και γω αποφάσισα ότι είναι ωραίο, μιας και είμαι μέλος της οικογένειας, να μένω εδώ, κοντά σε όλους» (C.A.)

«Που να κάνω login χωρίς σπίτι; Στα infohubs¹¹ μαζί με όλους τους noobs (newbies) που ρωτάνε για το κάθε τι; Χρειάζομαι ηρεμία εδώ μέσα...» (R.R.)

Αναφορικά με τη μορφή του εικονικού σπιτιού τους, ορισμένοι χρήστες είπαν ότι πρόκειται για μια τυχαία επιλογή, ενώ άλλοι θεωρούν ότι το σπίτι στο SL πρέπει να είναι εντυπωσιακό, είτε επειδή φανερώνει τις σχεδιαστικές τους ικανότητες, είτε επειδή φανερώνει το ποσό των χρημάτων που ξόδεψαν για να το φτιάξουν:

¹¹ Τα infohubs είναι μέρη στα οποία οι νέοι χρήστες μπορούν να ενημερωθούν για την εφαρμογή, ωστόσο παράλληλα είναι οι μόνες περιοχές τις οποίες, κάποιος χρήστης που δεν διαθέτει προσωπικό χώρο, μπορεί να ορίσει ως «σπίτι».

«...είναι το σπίτι των ονείρων μου, είναι έτσι όπως θα ήθελα να είναι το αληθινό μου σπίτι.. και επιπλέον το έφτιαξα εγώ, βέβαια ξόδεψα πάνω από 30.000L\$ και αυτό φαίνεται... αλλά άξιζε!» (L.K.)

Στο σημείο αυτό θα μελετηθούν, με τη βοήθεια εικόνων, δυο ξεχωριστές περιπτώσεις οι οποίες μπορούν να φανερώσουν τη σύνδεση που έχει το σπίτι του χρήστη με την εικονική του ταυτότητα.

Ο χρήστης Κ. ασχολείται με το SL και ειδικότερα με τον τομέα του building για πάνω από τρία χρόνια. Ο ίδιος αναφέρει πως του αρέσει οτιδήποτε σχετίζεται με τη φύση και τη ζωή μακριά από τις πόλεις. Έτσι, αποφάσισε να αναπτύξει μια εικονική ζωή που να σχετίζεται με τα ενδιαφέροντα του. Δηλώνει Ινδιάνος και μένει σε ένα σπίτι-δέντρο που έφτιαξε ο ίδιος. Οι απόψεις του είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσες:

«... είμαι Ινδιάνος και γι αυτό δεν φοράω κανονικά ρούχα... γι αυτό έχω και τα τατουάζ, είναι κομμάτι της φυλής. Μένω μέσα σε ένα δέντρο γιατί δεν γίνεται ένας κανονικός Ινδιάνος να μένει σε ένα κανονικό σπίτι... εντάξει, ξέρω ότι όλο αυτό είναι ψεύτικο, αλλά αφού κάνεις τον κόπο να ασχοληθείς, κάντο καλά τουλάχιστον...» (Κ.)



Εικόνα 11: Το άβαταρ και το σπίτι του χρήστη Κ.

Οι απόψεις του Κ. επιβεβαιώνουν τα αρχικά συμπεράσματα που ενδέχεται να προκαλούν οι ίδιες οι εικόνες. Στην περίπτωση αυτού του χρήστη, η εικονική ταυτότητα του αποτυπώνεται τόσο μέσα από το άβαταρ του όσο και μέσα από τον προσωπικό του χώρο, το εικονικό του σπίτι. Ο Κ. δεν είναι ο μόνος χρήστης που αποφάσισε να εκφράσει την εικονική του προσωπικότητα τόσο μέσω του άβατάρ του όσο και μέσω του σπιτιού του. Οι περισσότεροι από τους χρήστες φάνηκε πως επέλεξαν να σχηματίσουν μια τόσο ολοκληρωμένη ταυτότητα, πέρα δηλαδή από τα όρια του άβαταρ. Η L.S. αποτελεί ακόμη ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα:

«Η εμφάνισή μου είναι κάπως εκκεντρική.. έτσι είμαι και γω σαν προσωπικότητα και γι αυτό δεν επέλεξα τα συνηθισμένα εδώ μέσα! Έγινα βαμπίρ γιατί μου αρέσουν εδώ και αρκετά χρόνια... το SL είναι το μόνο μέρος που δίνει τη δυνατότητα πραγματοποίησης του ανέφικτου... Έτσι κυνηγάω για να πω αίμα και μένω σε ένα πύργο στη γη της οικογένειάς μου.» (L.S.)



Εικόνα 12: Το άβαταρ και το σπίτι της L.S.

Η L.S. δεν εξέφρασε άμεσα την επιθυμία της για τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης εικονικής ταυτότητας όπως στην περίπτωση του K., ωστόσο ανέφερε ότι το σπίτι στο οποίο μένει είναι τμήμα αυτού που είναι εντός του SL. Οι παραπάνω φωτογραφίες δείχνουν ότι η συγκεκριμένη χρήστης επιχειρεί να προβάλλει σε όλες τις πλευρές της εικονικής ζωής της την φανταστική ταυτότητα που έχει υιοθετήσει και παράλληλα ο συσχετισμός της εκκεντρικής εμφάνισης του άβαταρ της με την ιδιαίτερη κατοικία της είναι εμφανής.

6.3. Ο συσχετισμός των δεδομένων με τα ερευνητικά ερωτήματα

Ο βασικός στόχος της έρευνας ήταν να εντοπιστεί ο τρόπος με τον οποίο οι χρήστες της εφαρμογής SL, επηρεαζόμενοι από την συνολική εμπειρία που βιώνουν εντός αυτού, κατασκευάζουν και αναπτύσσουν την εικονική τους ταυτότητα και εν συνεχεία την προβάλλουν στο κοινωνικό περιβάλλον του ίδιου του εικονικού κόσμου. Στο σημείο αυτό θα παρατεθεί μια επιμέρους καταγραφή των συμπερασμάτων που προέκυψαν αναφορικά με κάθε ένα από τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν αρχικά.

Πως αντιμετωπίζουν οι χρήστες την εμπειρία ενασχόλησης με ένα εικονικό περιβάλλον όπως αυτό του SL;

Η τελική εμπειρία που βιώνουν οι χρήστες του εικονικού περιβάλλοντος του SL διαφέρει από άτομο σε άτομο και παράλληλα εξαρτάται σημαντικά από τους λόγους για τους οποίους ο κάθε ένας επέλεξε να εισέλθει αρχικά στον εικονικό αυτό κόσμο. Εν γένει θα μπορούσε να προκύψει το συμπέρασμα ότι οι βασικοί τρόποι αντιμετώπισης της ίδιας της εφαρμογής είναι δύο και αφορούν αφενός στην αντιμετώπιση του SL ως παιχνίδι και αφετέρου στην αντίληψή του ως ένα εργαλείο που επιτρέπει την ανάπτυξη μιας εικονικής ζωής. Παράλληλα, από τον εκάστοτε τρόπο αντίληψης της εφαρμογής προκύπτουν και οι δραστηριότητες στις οποίες επιδίδεται ο κάθε χρήστης και οι οποίες σχετίζονται άμεσα με την εμπειρία που επιθυμεί να αποκομίσει.

Ειδικότερα, ένας σημαντικός αριθμός των χρηστών που ερωτήθηκαν, συγκεκριμένα οι 9 από τους 19, ανέφερε ότι το SL είναι απλώς ένα παιχνίδι ρόλων και έτσι αισθάνονται ελεύθεροι να πειραματιστούν, να διασκεδάσουν

και να εκφραστούν με τη βοήθεια ενός εργαλείου που προσφέρει τη δυνατότητα μιας τρισδιάστατης κατασκευής του εαυτού και του περιβάλλοντος. Παράλληλα, οι δραστηριότητες στις οποίες επιδίδονται οι συγκεκριμένοι χρήστες είναι ανάλογες με την εμπειρία που θέλουν να βιώσουν, καθώς σχετίζονται κατά κύριο λόγο με την ενασχόληση με παιχνίδια ρόλων εντός του SL και με την αγορά εικονικών αγαθών που στοχεύουν στο να ολοκληρώσουν τους ρόλους αυτούς.

Από την άλλη μεριά, πολλοί χρήστες τόνισαν ότι το SL είναι γι αυτούς ένα είδος εικονικής ζωής, στην οποία, είτε μπορούν να πραγματοποιήσουν πράγματα που δεν είναι εφικτά στην πραγματικότητα, είτε μπορούν να εκφράσουν την αληθινή προσωπικότητά τους, η οποία περιορίζεται από τους κανόνες της κοινωνίας και τους νόμους της φύσης. Οι χρήστες αυτοί συνηθίζουν να πραγματοποιούν δραστηριότητες που σχετίζονται άμεσα με αυτές της πραγματικής ζωής, όπως η δημιουργία οικογένειας ή η εύρεση κάποιας εργασίας και μάλιστα πολλοί δηλώνουν ότι αισθάνονται πως τελικά ζουν με έναν εικονικό τρόπο μια ιδανική για τους ίδιους ζωή.

Το γεγονός ότι προκύπτουν κατά βάση δυο διαφορετικοί τρόποι αντιμετώπισης της εφαρμογής και άρα δύο βασικές κατηγορίες χρηστών δεν σημαίνει ωστόσο ότι ο βαθμός εμπύθισης σε αυτή εξαρτάται από αυτές. Αρκετοί από τους συμμετέχοντες, οι οποίοι ανήκαν σε κάθε μια από τις δυο παραπάνω κατηγορίες, δήλωσαν άμεσα εξαρτημένοι από την εφαρμογή, καθώς όπως λένε, δαπανούν ώρες εντός του εικονικού περιβάλλοντος και πολύ συχνά θεωρούν ότι οι εικονικές τους δραστηριότητες είναι πιο σημαντικές από τις δραστηριότητες και τις υποχρεώσεις της πραγματικής ζωής.

Με ποια κριτήρια επιλέγουν την συνολική εικόνα-ταυτότητα του αβатар που τους εκπροσωπεί;

Η τελική μορφή του αβатар που εκπροσωπεί τους χρήστες προκύπτει μέσα από ένα συνδυασμό πολλών παραγόντων οι οποίοι εξαρτώνται από το είδος της εμπειρίας που επιθυμεί ο κάθε χρήστης να αποκομίσει. Οι χρήστες φαίνεται πως από την έναρξη της ενασχόλησής τους με την εφαρμογή ξεκινούν να αναπτύσσουν μια εικονική ταυτότητα, η οποία αρχικά εκφράζεται

μέσω του ψευδωνύμου και στη συνέχεια προβάλλεται και μέσω του εικονικού τους σώματος.

Σχετικά με την επιλογή του ονόματος του άβαταρ, μόνο δυο εκ των συμμετεχόντων δήλωσαν πως αυτή έγινε τυχαία. Οι περισσότεροι χρήστες επέλεξαν το ψευδώνυμό τους με γνώμονα την προσωπικότητά τους ή την εντύπωση που επιθυμούν αυτό να προκαλεί στους υπολοίπους. Αυτό αποτέλεσε την αρχή της ανάπτυξης της εικονικής τους ταυτότητας, καθώς, όπως φάνηκε, η συνολική εμφάνιση του άβαταρ τους δεν είναι τυχαία σε καμία από τις περιπτώσεις. Πολλοί χρήστες ανέφεραν ότι ουσιαστικά επιχείρησαν να φτιάξουν τον τέλειο άνδρα ή την τέλεια γυναίκα, άλλοι δήλωσαν ότι το άβαταρ τους είναι μια βελτιωμένη εκδοχή του εαυτού τους και μερικοί ανέφεραν ότι το διαμόρφωσαν με σκοπό να ταιριάζει με την αισθητική της εικονικής κοινότητας στην οποία ανήκουν. Επιπλέον, ορισμένες από τις γυναίκες που ερωτήθηκαν δήλωσαν ότι αντιμετωπίζουν το άβαταρ τους σαν μια κούκλα, σαν ένα παιχνίδι δηλαδή που επιθυμούν να το καλλωπίζουν και στη συνέχεια να το δείχνουν στους υπολοίπους.

Η συζήτηση σχετικά με τη μορφή του εικονικού σώματος των χρηστών οδήγησε και σε ένα άλλο ζήτημα που αφορά στη σχέση των ιδίων με το άβαταρ τους. Στην πλειονότητά τους οι χρήστες δήλωσαν ότι το άβαταρ τους είναι μια ξεχωριστή οντότητα, της οποίας η ζωή διαμορφώνεται και εξαρτάται από αυτούς και παράλληλα οι ίδιοι επηρεάζονται σημαντικά από αυτή, καθώς εν μέρει τη βιώνουν. Ορισμένοι χρήστες ωστόσο, φάνηκε πως αισθάνονται ότι το άβαταρ τους αποτελεί ουσιαστικά ένα τμήμα του ίδιου τους του εαυτού και μάλιστα αυτό φάνηκε και από το γεγονός ότι συχνά μιλούσαν γι αυτό στο α' ενικό πρόσωπο. Η σχέση του χρήστη με το ίδιο το άβαταρ δε συσχετίζεται άμεσα με το παραπάνω ερευνητικό ερώτημα, ωστόσο είναι σημαντική καθώς μπορεί να φανερώσει ενδιαφέροντα δεδομένα αναφορικά με τους παράγοντες που επηρέασαν την τελική επιλογή της εκάστοτε συνολικής εικόνας.

Τελικά οι χρήστες επιλέγουν να αποκτήσουν ένα εικονικό σπίτι και αν ναι, τι λειτουργίες επιτελεί αυτό;

Το εικονικό σπίτι αποτελεί ένα σημαντικό κεφάλαιο της εικονικής ζωής των περισσότερων χρηστών, καθώς πρόκειται για ένα χώρο ο οποίος επιτελεί

πολλές διαφορετικές λειτουργίες, οι οποίες δε σχετίζονται με τις φυσικές τους ανάγκες, αλλά με πρακτικά και ψυχολογικά ζητήματα. Στην παρούσα μελέτη επελέγησαν χρήστες οι οποίοι στο σύνολό τους διαθέτουν έναν εικονικό προσωπικό χώρο και όπως φάνηκε αυτός λειτουργεί για τους ίδιους με πολλούς διαφορετικούς τρόπους.

Ειδικότερα, οι συμμετέχοντες αρχικά εξήγησαν τους λόγους για τους οποίους επέλεξαν να αποκτήσουν ένα εικονικό σπίτι εντός της εφαρμογής. Πολλοί ανέφεραν ότι πρακτικά αυτό τους είναι απαραίτητο, καθώς τους επιτρέπει να ασχολούνται με το building και να δημιουργούν εικονικό περιεχόμενο. Άλλοι τόνισαν ότι θεωρούν απαραίτητη την ηρεμία που αυτό τους παρέχει και παράλληλα δήλωσαν ότι αποτελεί το βασικό χώρο εντός του οποίου πραγματοποιούν τις περισσότερες κοινωνικές τους συναναστροφές με άλλους χρήστες. Τέλος, φάνηκε πως ορισμένοι διαθέτουν ένα εικονικό σπίτι προκειμένου να αποκτήσουν το θαυμασμό των υπολοίπων, αφού αυτό αποτελεί δείγμα της οικονομικής τους κατάστασης αλλά και της σχεδιαστικής τους δεινότητας.

Η μορφή του εικονικού σπιτιού εξαρτάται κατά κύριο λόγο από τις λειτουργίες που αυτό επιτελεί για κάθε χρήστη. Οι χρήστες που το αποκτούν για λόγους πρόσβασης σε όλες τις δυνατότητες του building αναφέρουν ότι η μορφή του είναι τυχαία, καθώς, όπως λένε, δεν το επισκέπτεται κανείς πέρα από αυτούς. Ωστόσο, οι περισσότεροι συμμετέχοντες ανέφεραν πως ο προσωπικός τους χώρος είναι ένα μέρος για κοινωνικές συναναστροφές και εφόσον δαπανούν πολλές ώρες εντός αυτού, το επιμελήθηκαν με πολλή προσοχή. Ορισμένοι ανέφεραν ότι ουσιαστικά θέλησαν να κατασκευάσουν κάτι εντυπωσιακό και ιδανικό, το οποίο αφενός θα τους ικανοποιεί αισθητικά και αφετέρου θα εντυπωσιάζει τους επισκέπτες, ενώ άλλοι δήλωσαν ότι επέλεξαν τη μορφή του με γνώμονα την προσωπικότητα του ίδιου του άβαταρ τους.

Ποιος είναι τελικά ο σκοπός της επιλογής της συνολικής εικονικής ταυτότητας που καταλήγουν να υιοθετούν;

Τόσο η ανάλυση της εμπειρίας που οι χρήστες βιώνουν εντός του SL όσο και η συζήτηση σχετικά με την εικονική τους ταυτότητα και τη συσχέτισή της με το άβαταρ αλλά και με το εικονικό τους σπίτι είναι δυο ζητήματα που οδηγούν

στον εντοπισμό του λόγου επιλογής της συνολικής εικόνας-ταυτότητας που οι χρήστες αναπτύσσουν εντός της εφαρμογής. Όπως φάνηκε αρχικά, ένα μέρος των χρηστών αντιμετωπίζει το εικονικό αυτό περιβάλλον σαν ένα παιχνίδι, ενώ άλλοι θεωρούν ότι πρόκειται για ένα εργαλείο που δίνει τη δυνατότητα ανάπτυξης μιας εικονικής ζωής. Σε κάθε μια από αυτές τις περιπτώσεις, οι χρήστες καταλήγουν να αναπτύσσουν μια συνολική εικονική ταυτότητα που συμβαδίζει με την προσωπική τους αντίληψη αλλά και με τις επιδιώξεις τους.

Οι «παίκτες» από τη μια μεριά επιχειρούν να κατασκευάσουν μια εικονική προσωπικότητα που αποτελεί ουσιαστικά το μέσο πρόσβασης σε ένα παιχνίδι ρόλων, οι οποίοι, είτε είναι προφανώς ψεύτικοι, είτε αναπτύσσονται με μια αληθοφάνεια που αποτελεί μέρος του ίδιου του παιχνιδιού. Πολλοί από αυτούς τους χρήστες επιλέγουν σκοπίμως να δημιουργήσουν μια εικόνα η οποία ακολουθεί κάποια πρότυπα παιχνιδιών-ρόλων και η οποία φανερώνει εξ αρχής τα βασικά τους ενδιαφέροντα, καθώς και το γεγονός ότι επιχειρούν να υποδυθούν κάποιον ή κάτι. Άλλοι, εντοπίζουν την έννοια του παιχνιδιού ακριβώς στην προσπάθεια να δημιουργήσουν μια προσωπικότητα η οποία μοιάζει αληθινή και ρεαλιστική στους υπολοίπους, ενώ για τους ίδιους δεν είναι.

Από την άλλη μεριά, οι χρήστες που αντιμετωπίζουν την εμπειρία τους ως ένα είδος ζωής, επιχειρούν να αναπτύξουν μια εικονική προσωπικότητα η οποία θα είναι ολοκληρωμένη και θα συμβάλλει στο να αποκομίσουν την επιθυμητή εμπειρία, να βιώσουν δηλαδή κάτι. Οι συγκεκριμένοι χρήστες προσεγγίζουν την εφαρμογή με τον τρόπο που προτείνεται και από το ίδιο το όνομά της και έτσι ασχολούνται κατά κύριο λόγο με δραστηριότητες που πραγματοποιούν και στην πραγματικότητα και επομένως η εικονική τους ταυτότητα τείνει να μένει σταθερά μέσα στα πλαίσια της αληθοφάνειας.

Παράλληλα, είναι σημαντικό το γεγονός ότι οι χρήστες και των δύο παραπάνω κατηγοριών φαίνεται πως δίνουν μεγάλη σημασία και στην έννοια του προσωπικού τους χώρου, πέρα από την ίδια την εμφάνιση του αβатар τους. Οι «παίκτες» φάνηκε πως τείνουν να επιλέγουν τα σπίτια τους με σκοπό να ενισχύσουν τον ίδιο τους τον ρόλο, όποιος και αν είναι αυτός, καθώς, λόγω της προσπάθειάς τους να γίνουν πιστευτοί, θεωρούν ότι το σπίτι τους μπορεί,

είτε να τους βοηθήσει να ενταχθούν σε κάποια κοινωνική ομάδα με παρόμοια με αυτούς ενδιαφέροντα, είτε να ολοκληρώσει την εικόνα που θέλουν να προβάλλουν. Από την άλλη μεριά οι χρήστες που επιχειρούν να αναπτύξουν μια εικονική ζωή, εντάσσουν σε αυτή το εικονικό σπίτι ακριβώς γιατί πρόκειται για μια έννοια άμεσα συνυφασμένη με την πραγματική ζωή και επομένως αποτελεί γι αυτούς απαραίτητο συστατικό και της εικονικής. Παράλληλα, φαίνεται πως το διαμορφώνουν με τρόπο ώστε αυτό να ταιριάζει στην εικονική τους προσωπικότητα και παράλληλα να αποτελεί ένα ιδανικό μέρος για τις κοινωνικές τους δραστηριότητες.

Συμπεράσματα

Το σύνολο των χαρακτηριστικών που ορίζει τη μοναδικότητα του καθενός μπορεί να αποδοθεί με τον όρο «ταυτότητα» και η συνειδητή ή υποσυνείδητη προβολή αυτής αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι των καθημερινών κοινωνικών συναναστροφών και της ανθρώπινης φύσης. Ο τρόπος επικοινωνίας, συμπεριφοράς, καθώς και η διαμόρφωση του προσωπικού χώρου ορίζονται από την ταυτότητα που έχει σχηματίσει ο κάθε άνθρωπος για τον εαυτό του και παράλληλα αποτελούν τα μέσα προβολής της στο κοινωνικό του περιβάλλον. Η καθημερινότητα των ανθρώπων χαρακτηρίζεται σε μεγάλο βαθμό από την ανάγκη τους να διαχειρίζονται διαρκώς τις εντυπώσεις που μεταδίδουν. Παράλληλα, οι ίδιοι αναπτύσσουν και προβάλλουν διαρκώς νέες ταυτότητες με το πέρασμα του χρόνου, οι οποίες διαμορφώνονται άμεσα επηρεαζόμενες από το εκάστοτε κοινωνικό ή φυσικό πλαίσιο και τελικά καταλήγουν να αποτελούν τμήματα της συνολικής αντίληψης του εαυτού.

Πλέον, η ανάγκη των ανθρώπων να εκφράζουν τη μοναδικότητά τους, προκύπτει και εντός του διαδικτύου και συγκεκριμένα εντός των εικονικών περιβαλλόντων, τα οποία αναπτύχθηκαν ως αποτέλεσμα του συνδυασμού των νέων τεχνολογικών δυνατοτήτων και της ανάγκης αυτές να χρησιμοποιηθούν με σκοπό την κοινωνική δικτύωση, μέσα σε ένα πλαίσιο που ξεφεύγει από την κειμενική παρουσίαση της πληροφορίας και εγκαινιάζει την εικονική. Τα πολυχρηστικά εικονικά περιβάλλοντα ουσιαστικά αποτελούν ένα πλαίσιο εντός του οποίου οι άνθρωποι αναπτύσσουν νέες ταυτότητες, οι οποίες επιτελούν τις ίδιες λειτουργίες με αυτές του φυσικού περιβάλλοντος, ωστόσο οι ίδιες οι διαδικασίες διαμόρφωσης και προβολής τους πραγματοποιούνται υπό εντελώς διαφορετικές συνθήκες. Οι χρήστες των εικονικών περιβαλλόντων είναι απαλλαγμένοι από τη φυσική ύπαρξη και τους περιορισμούς που αυτή εμπεριέχει αναφορικά με τη διαμόρφωση και προβολή της ταυτότητας και έτσι έχουν τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουν εντός αυτών κάτι που στο φυσικό περιβάλλον είναι αδύνατο: την πλήρη ανακατασκευή και διαχείριση του εαυτού και των εντυπώσεων, τόσο μέσα από το εικονικό σώμα, όσο και μέσω του εικονικού προσωπικού χώρου. Η εικονική ταυτότητα είναι ευέλικτη, ανεξάρτητη από οποιοδήποτε φυσικό

περιορισμό και αναπόσπαστο κομμάτι της ύπαρξης εντός του εικονικού περιβάλλοντος.

Το πεδίο μελέτης της εικονικής ταυτότητας αναπτύχθηκε τα τελευταία χρόνια και βασίστηκε στις ήδη υπάρχουσες αναλύσεις σχετικά με την έννοια «ταυτότητα» αλλά ιδωμένες από μια εντελώς διαφορετική σκοπιά, καθώς πλέον η ίδια η ανάλυση δεν επικεντρώνεται στην έμφυτη ανάγκη των ανθρώπων να προβάλλουν τη μοναδικότητά τους αλλά στους λόγους για τους οποίους αυτή επιχειρείται να προβάλλεται και ψηφιακά και κυρίως στον τρόπο με τον οποίο κάτι τέτοιο πραγματοποιείται. Η απαλλαγή από τους φυσικούς και πρακτικούς περιορισμούς κατά την ανάπτυξη και προβολή της εικονικής ταυτότητας αποτελεί μια νέα παράμετρο, η οποία, εκ των πραγμάτων, οδηγεί σε μια σημαντική διαφοροποίηση των ήδη υπαρχόντων δεδομένων.

Βασικός στόχος της παρούσας εργασίας ήταν να εντοπιστεί και να αναλυθεί η διαδικασία σύμφωνα με την οποία διαμορφώνεται και στη συνέχεια προβάλλεται η ταυτότητα των ατόμων μέσα στα πλαίσια των εικονικών περιβαλλόντων. Μετά την μελέτη της αντίστοιχης διαδικασίας στο φυσικό περιβάλλον, η ανάλυση επικεντρώθηκε στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους, τα οποία με τη σειρά τους ορίζουν και τον τρόπο με τον οποίο πραγματοποιείται η κατασκευή της εικονικής ταυτότητας. Η μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας οδήγησε στο αρχικό συμπέρασμα ότι η εικονική ταυτότητα προκύπτει ως αποτέλεσμα της ανάγκης έκφρασης της μοναδικότητας αλλά παράλληλα υποκινείται από την εικονική παρουσίαση των σχετικών πληροφοριών και το ίδιο το πλαίσιο της εφαρμογής εν γένει. Οι χρήστες των εικονικών περιβαλλόντων επιθυμούν να ξεχωρίσουν από τους υπολοίπους και παράλληλα να εκφράσουν στοιχεία της προσωπικότητάς τους ή να εξερευνήσουν πτυχές της που δεν είναι εφικτό να εξωτερικευθούν στο φυσικό περιβάλλον. Έτσι, φαίνεται πως η εικονική ταυτότητα δεν είναι απαραίτητως η ίδια με αυτή του φυσικού κόσμου αλλά σχετίζεται άμεσα με την προσωπικότητα του κάθε χρήστη ή την εμπειρία που επιθυμεί αυτός να αποκομίσει.

Η έρευνα που πραγματοποιήθηκε στην παρούσα εργασία στοχεύει στην ευρύτερη κατανόηση των διαδικασιών διαμόρφωσης της εικονικής ταυτότητας

εντός της εφαρμογής SL, καθώς και στους σκοπούς που αυτή επιτελεί. Μετά από την ανάλυση των δεδομένων των συνεντεύξεων προέκυψαν σημαντικά συμπεράσματα που αφορούν τόσο στις δημιουργικές και κατασκευαστικές δυνατότητες που δίνει η ίδια η εφαρμογή όσο και στους λόγους για τους οποίους οι χρήστες τις εκμεταλλεύονται με σκοπό την κατασκευή μιας εικονικής ταυτότητας η οποία τους εκπροσωπεί εντός του εικονικού περιβάλλοντος. Όπως φάνηκε, η εφαρμογή SL αποτελεί ένα εργαλείο που επιτρέπει την ανάπτυξη εικονικού περιεχομένου, η συνολική μορφή του οποίου οδηγεί στην έκφραση της μοναδικότητας του καθενός. Οι χρήστες εισέρχονται στον εικονικό αυτό κόσμο με διαφορετικά κίνητρα, καθώς άλλοι επιθυμούν να αναπτύξουν μια εικονική ζωή και άλλοι να παίξουν ένα παιχνίδι ρόλων. Η εκάστοτε επιθυμητή εμπειρία οδηγεί και στην επιλογή και υιοθέτηση της αντίστοιχης ταυτότητας, η οποία βιώνεται στο βαθμό που επιτρέπει το ίδιο το περιβάλλον. Τα εικονικά σώματα είναι απολύτως επεξεργάσιμα και παράλληλα μεταδίδουν διαρκώς μηνύματα χωρίς την παρεμβολή του ανεξέλεγκτου υποσυνείδητου. Την ίδια στιγμή, τα εικονικά σπίτια, λειτουργούν κατά βάση σε ένα συμβολικό επίπεδο, καθώς είναι φορείς πλούσιου κοινωνικού περιεχομένου και παράλληλα ολοκληρώνουν την εικονική ταυτότητα και συμβάλλουν σημαντικά στο να είναι αυτή πιστευτή.

Συνοψίζοντας και μετά από την μελέτη των όλων των ανωτέρω δεδομένων, προκύπτει το συμπέρασμα πως η εικονική ταυτότητα ουσιαστικά είναι το αποτέλεσμα της έκφρασης της μοναδικότητας του ατόμου μέσα σε ένα τεχνο-κοινωνικό πλαίσιο, το οποίο ευνοεί τον πειραματισμό και επιτρέπει την αποδέσμευση από τους περιορισμούς της φύσης. Ωστόσο φαίνεται πως η απουσία των περιορισμών αυτών αποτελεί τελικά και το μεγαλύτερο ελάττωμα του εικονικού περιβάλλοντος και το μεγαλύτερο εμπόδιο κατά την προσπάθεια διαχείρισης των εντυπώσεων εντός αυτού. Η εικονική ταυτότητα μπορεί να είναι τόσο ελεγχόμενη και τελειοποιημένη που καταλήγει να αποτελεί μια ατελή μεταφορά ενός ανθρώπινου χαρακτηριστικού σε έναν μη-ανθρώπινο κόσμο.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Καΐτατζή-Γουιτλοκ, Σ., 2003. *Η επικράτεια των πληροφοριών*. Αθήνα: Κριτική.

Κούρτη, Ε., 2003. *Η Επικοινωνία στο Διαδίκτυο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

ΜακΚουϊλ, Ν., Βιντάλ, Σ., 2001. *Σύγχρονα Μοντέλα Επικοινωνίας: Για τη μελέτη της μαζικής επικοινωνίας*. Αθήνα: Καστανιώτης, σελ. 30.

Χαρίτος, Δ., 2005. «Δυνητική πραγματικότητα: ένα νέο σύστημα διεπαφής ανθρώπου-υπολογιστή ή ένα νέο μέσο επικοινωνίας;». *Ζητήματα Επικοινωνίας*, τχ. 2. Αθήνα: Καστανιώτης.

Ξενόγλωσση

Agger, B., 2004. *The Virtual Self: A Contemporary Sociology*. Malden: Blackwell Publishing.

Andersen, M.L. και Taylor, H.F., 2009. *Sociology: The Essentials*. Belmont: Thomson Wadsworth.

Antonijevic, S., 2008. From Text to Gesture Online: A microethnographic analysis of nonverbal communication in the Second Life virtual environment. Στο *Information, Communication and Society*, 11:2, σελ. 221-238.

Attride-Stirling, J., 2001. Thematic networks: An analytic tool for qualitative research». Στο Atkinson, P. και Delamont, S., 2001. *Qualitative Research*. London: Sage, σελ. 385-405. Διαθέσιμο στο: <
<http://www.cin.ufpe.br/~ssj/Thematic%20networks%20an%20analytic%20tool%20for.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 2 Αυγούστου 2013).

Barnes, S.: Cyberspace: creating paradoxes for the ecology of the self. Στο Strate, L., Jacobson, R., Gibson, S.B. (επιμ.) *Communication and Cyberspace: Social Interaction in and Electronic Environment*, 2^η εκδ., σελ. 229–253. Cresskill: Hampton. Διαθέσιμο στο <

<http://philoandlit.files.wordpress.com/2012/03/barnes-cyberspace-ecology-self.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 15 Φεβρουαρίου 2013).

Bartle, R., 2004. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Bauer, M. και Gaskell, G., 2000. *Qualitative Researching with Text, Image and Sound: A Practical Handbook*. London: Sage

Baym, N.K.: Interpersonal life online. Στο L.A. Lievrouw, S. Livingstone, (επιμ.), 2002. *The Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of Icts*, σελ. 62–76. London: Sage. Διαθέσιμο στο <http://www.sagepub.com/mcquail6/PDF/062_ch04.pdf> (Ημερομηνία προσπέλασης: 2 Μαρτίου 2013)

Bechar-Israeli, H., 1996. From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: Nicknames, play, and identity on Internet relay chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1:2. Διαθέσιμο στο <<http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/bechar.html>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 12 Φεβρουαρίου 2013.)

Benjamin, D., Stea, D., Aren, E. και Saile D., επιμ., 1995. *The home: Words, interpretations, meanings and environments*. Aldershot: Avebury

Blunt, A., Dowling, R., 2006. *Home*. Oxon: Routledge.

Boellstorff, T., 2008: *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press

Braun, V. και Clarke, V., 2006. «Using thematic analysis in psychology». Στο *Qualitative Research in Psychology*, 3:2, σελ. 77-101. Διαθέσιμο στο <http://eprints.uwe.ac.uk/11735/2/thematic_analysis_revised...> (Ημερομηνία προσπέλασης: 2 Αυγούστου 2013)

Britt, A., 2008: *On Language. Avatar*. New York Times Magazine. Διαθέσιμο στο <http://www.nytimes.com/2008/08/10/magazine/10wwln-guest-t.html?_r=0> (Ημερομηνία προσπέλασης: 17 Μαρτίου 2013)

Castronova, E., 2001. *Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier*. Διαθέσιμο στο <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828> (Ημερομηνία προσπέλασης: 14 Μαρτίου 2013)

Charitos, D., 2005. «Communicating Environmental Meaning through Designing Space in Virtual Environments». Στο Yla-Kotola, M.Y., Inkinen, S., Isomaki, H. (επιμ.), *The Integrated Media Machine: Aspects of Future Interfaces and Cross-Media Culture*. Integrated Media Machine Vol. III, σελ. 13-35. European Institute of Sustainable Information Society. Rovaniemi: University of Lapland.

Childs, M.: Identity: A Primer. Στο: A. Peachey και M. Childs, επιμ. 2011. *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. New York: Springer, σελ. 13-31.

Clapham, D., 2005. *The meaning of housing: a pathways approach*. Bristol: Policy Press.

Clark, J., 2011. Second Chances: Descriptions of the Natural World in Second Life. Στο A. Ensslin και E. Muse, επιμ., 2011. *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. New York: Routledge, σελ. 145-168.

Desprès, C., 1991. The meaning of home: Literature Review and Directions for Further Research and Theoretical Development. Στο *Journal of Architectural and Planning Research* 8:2, σελ. 96-115.

Duncan, J. και Duncan, N., 2003. Landscapes of Home. Στο J. Duncan, N. Johnson και R. Schein, επιμ., 2004. *A Companion to Cultural Geography*. Oxford: Blackwell, σελ. 382-403.

Engestrom, Y. 1999. Activity theory and individual and social transformation. Στο Y. Engestrom, R. Miettinen και R. Punamaki, επιμ. 1999. *Perspectives on activity theory*. Cambridge: Cambridge University Press, σελ. 19-38.

Ensslin, A., 2011. Avatar Needs and the Remediation of Architecture in Second Life. Στο A. Ensslin και E. Muse, επιμ., 2011. *Creating Second Lives:*

Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual. New York: Routledge, σελ. 169-189.

Erikson, E., 1968: *Identity, Youth and Crisis*. New York: W.W. Norton & Company.

Evans, S., 2011. The Self and Second Life: A Case Study Exploring the Emergence of Virtual Selves. Στο: A. Peachey και M. Childs, επιμ. 2011. *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. New York: Springer, σελ. 33-57.

Foucault, M., 1988: *Technologies of the Self*. Boston: University of Massachusetts Press.

Freud, S., 1961. An autobiographical study. Στο J. Strachey, επιμ, *Standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, Vol. 20. London: Hogarth Press, σελ. 7–74.

Gilbert, A., Foss, J. και Murphy, N., 2011. Multiple Personality Order: Physical and Personality Characteristics of the Self, Primary Avatar and Alt. Στο A. Peachey και M. Childs, επιμ. 2011. *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. New York: Springer, σελ. 213-243.

Goffman, E., 1956. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday.

Goffman, E., 1963. *Stigma*. New York: Simon & Schuster.

Harry, D., Offenhuber, D. και Donath, J., 2008. The Social Role of Visual Architecture. Στο S. Doesinger , επιμ. 2008. *Space between people: How the virtual changes physical architecture*. Munich: Prestel, σελ. 64-70. Διαθέσιμο στο < <http://web.media.mit.edu/~dietmar/papers/FunctionFollowsForm.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 2 Απριλίου 2013.)

Hauge, A. και Lappegard, A., 2007. Identity and Place: a Critical Comparison of Three Identity Theories, *Architectural Science Review*, 2007:50, σελ. 44-51.

Held, R. & Durlach, N. (1992). Telepresence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1 (1), 109–112.

- Jenkins, R., 2008. *Social identity*. Oxon: Routledge.
- Jung, C., 2006. *The undiscovered self*. Μετάφραση από τα Γερμανικά: R.F.C. Hull. New York, Signet.
- Lee, Y. και Chen, A., 2011. Usability Design and Psychological Ownership of a Virtual World. *Journal of Management Information Systems*, 28:3, σελ. 269-308.
- Manders-Huits, N., 2010. Practical versus moral identities in identity management. *Ethics and Information Technology*, 12:1, σελ. 43–55.
- Marcus, C. C., 1995. *House as a Mirror of Self: Exploring the Deeper Meaning of Home*. Berkley, CA: Conari Press.
- McKeena, K., Green, A. και Smith, P., 2001. Demarginalizing the sexual self. *Journal of Sex Research*, 38:4, σελ. 302-311.
- McLeod, P. L. και Leshed, G., 2011. As Long as They Don't Know Where I Live: Information Disclosure Strategies for Managing Identity in Second Life. Στο A. Peachey και M. Childs, επιμ. 2011. *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. New York: Springer, σελ.191-211.
- Mead, G.H., 1956. *The Social Psychology of George Herbert Mead*. Chicago: University of Chicago Press.
- Neustaedter, C., Fedorovskaya, E., 2009. Presenting Identity in a Virtual World through Avatar Appearances. *Proceedings of the Graphics Interface 2009 Conference*. Διαθέσιμο στο <
<http://clab.iat.sfu.ca/uploads/Main/AvatarAppearances.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 3 Απριλίου 2013).
- Osgood, C.E., Suci, G.J. και Tannenbaum, P.H., 1957. *The Measurement of Meaning*. Urbana: University of Illinois Press.
- Peachey, A., και Childs, M., επιμ. 2011. *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*. New York: Springer.

Phoenix, A.: Identities and diversities. Στο: D. Miell, A. Phoenix, και K. Thomas, επιμ. 2007. *Mapping Psychology Book 1*. Milton Keynes: The Open University, σελ. 49-50.

Poster, M., 1990. *The Mode of Information*. Cambridge: Polity

Price, S., 1996. *Communication studies*. London: Longman.

Rabinow, P. επιμ., 1994. *Ethics: Subjectivity and Truth*. New York: The New York Press. Διαθέσιμο στο: <<http://figuringoutmethods.wikispaces.com/file/view/Rabinow+-+Essential+Works+of+Foucault.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 15 Φεβρουαρίου 2013)

Rapoport, A. (1995). A critical look at the concept "home". Στο D. N. Benjamin, D. Stea, & D. Saile επιμ, *The home: Words, interpretations, meanings, and environments*, (σελ. 25-52). Aldershot: Avebury.

Rheingold, H., 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press. (Διαθέσιμο στο <<http://www.rheingold.com/vc/book/>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 17 Φεβρουαρίου 2013)

Robbins, S. και Bell, M., 2011. *Second Life For Dummies*. Hoboken: Wiley Publishing

Robinson, J. W., 2006. *Institution and home: Architecture as cultural medium*. Amsterdam: Techne Press.

Rosengren, K. E., 2000. *Communication: an introduction*. London: Sage.

Samovar, L., Porter R. και Mc Daniel, E., 2009. *Communication between cultures*. 7^η εκδ. Boston: Wadsworth.

Sadalla, E. K. και Sheets, V. L., 1993. Symbolism in Building Materials. Self presentation and cognitive components. Στο *Environment and Behavior*, vol 25, no2, σελ. 155-180.

Salen, K. και Zimmerman, E., 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Schroeder, R. επιμ., 2002. *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag

Sheridan, T. B. (1992). Musings on Telepresence and Virtual Presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1:1, σελ. 120–126.

Stets, J. E., Burke, P.J.: A sociological approach to self and identity. Στο: M. Leary, J. Tangney, επιμ. 2003. *Handbook of Self and Identity*, New York: Guilford Press, σελ. 128–152. Διαθέσιμο στο <<http://wat2146.ucr.edu/Papers/02a.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 12 Φεβρουαρίου 2013).

Tapley, J., 2007. *Designing Your Second Life*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Taylor, T.L. Living digitally: Embodiment in virtual worlds. Στο Schroeder, R. επιμ., 2002. *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, σελ. 40–62. London: Springer-Verlag. Διαθέσιμο στο <<http://tltaylor.com/2009/07/living-digitally-embodiment-in-virtual-worlds/>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 12 Δεκεμβρίου 2012).

Triesman, A. M., 1963. Verbal cues, language, and meaning in selective attention. *American Journal of Psychology*, 77, σελ. 206–219.

Triesman, A. M. και Riley, J. G., 1969. Is selective attention perception or selective response: A further test. *Journal of Experimental Psychology*, 79, σελ. 27–34.

Turkle, S., 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Turkle, S., 2005. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge: MIT Press.

Ventrella, J., 2011. *Virtual Body Language. The History and Future of Avatars: How Nonverbal Expression is Evolving on the Internet*. EyeBrain Books.

Wallace, P., J. Maryott., 2009. The impact of avatar self-representation on collaboration in virtual worlds. Στο *Innovate* 5:5. Διαθέσιμο στο <<http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=689>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 28 Μαρτίου 2013)

Wenger, E., 1998. *Communities of Practice; Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Wigham, C. και Chanier, T., 2013. A study of verbal and nonverbal communication in Second Life – the ARCHI21 experience. Στο *ReCALL*, 25:1. Διαθέσιμο στο <<http://edutice.archives-ouvertes.fr/docs/00/67/41/38/PDF/recall-wigham-chanier-edutice120227.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 25 Μαΐου 2013)

Witmer, B. και Singer, M., 1998. Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7:3, σελ. 225-240. Διαθέσιμο στο <<http://vislab.cs.vt.edu/~quek/Classes/Aware+EmbodiedInteraction/PAPERS/WitS98-Presence.pdf>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 20 Απριλίου 2013)

Ηλεκτρονική βιβλιογραφία:

Au, J.W., 2007. Furry Plateau, New World Notes. Στο <<http://nwn.blogs.com/nwn/2007/07/furry-plateau.html>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 17 Ιανουαρίου 2013)

<<http://www.opengl.org/>> (Ημερομηνία προσπέλασης: 5 Απριλίου 2013)

<<http://secondlife.com/>>

<<http://lindenlab.com/>>

<<http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/>>

Κατάλογος εικόνων

Εικόνα 1: Το εικονικό περιβάλλον του Habitat.....	37
Εικόνα 2: Το «World of Warcraft», ένα MMORPG.....	39
Εικόνα 3: Ο χάρτης του Second Life.....	43
Εικόνα 4: Στιγμιότυπο από τη διαδικασία διαμόρφωσης του άβαταρ.....	59
Εικόνα 5: Οι δύο ταυτότητες ενός χρήστη: Η Rosalie AngelHeart (αριστερά) και η Dark Sellena, το alt του (δεξιά).....	63
Εικόνα 6: Παραδείγματα εναέριων (πάνω) και υποθαλάσσιων (κάτω) κατασκευών.....	69-70
Εικόνα 7: Η διαδικασία του «building».....	72
Εικόνα 8: Το σημείωμα πληροφόρησης σχετικά με την έρευνα.....	86
Εικόνα 9: Τα άβαταρς δυο συμμετεχόντων, της F.S. (αριστερά) και του J.H. (δεξιά).....	94
Εικόνα 10: Το άβαταρ της S.- ο ιδανικός (για εκείνη) εαυτός.....	95
Εικόνα 11: Το άβαταρ και το σπίτι του χρήστη K.....	99
Εικόνα 12: Το άβαταρ και το σπίτι της L.S.....	100

Κατάλογος διαγραμμάτων και πινάκων

Διαγράμματα

Διάγραμμα 1: Το θεματικό δίκτυο που προκύπτει από τα δεδομένα.....88

Διάγραμμα 2: Η αναλυτική παρουσίαση του θεματικού πεδίου «Η εμπειρία της εικονικής ζωής».....90

Διάγραμμα 3: Η αναλυτική παρουσίαση του θεματικού πεδίου «Εικονική ταυτότητα και άβαταρ».....93

Διάγραμμα 4: Η αναλυτική παρουσίαση του θεματικού πεδίου «Εικονική ταυτότητα και εικονικό σπίτι».....97

Πίνακες

Πίνακας 1: Τα βασικά ζητήματα, τα οργανωτικά θέματα και τα κύρια θεματικά πεδία.....89

Κατάλογος συντομογραφιών

Alts	Alternatives
AO	Animation Override
LSL	Linden Scripting Language
L\$	Linden Dollars
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MUD	Multi-User Dungeon
MUVE	Multi-User Virtual Environment
Noob	Newbie
Prim	Primitive
SL	Second Life
Sim	Simulation

Γλωσσάρι απόδοσης ξενόγλωσσων όρων

Achievers	Φιλόδοξοι
Ego identity	Ταυτότητα του «εγώ»
Explorers	Εξερευνητές
Fantasies	Ταυτότητα-φαντασίωση
Ideal	Ιδανικός
Immersion	Εμβύθιση
Immersive Fallacy	Πλάνη Εμβύθισης
Interactivity	Διαδραστικότητα
Killers	Ελεγκτές/Κυρίαρχοι
Multisensory	Πολυαισθητηριακός
Multi-user	Πολύχρηστικός
Nominal identity	Ονομαστική ταυτότητα
Persistence	Συνέχιση/Μονιμότητα
Personal identity	Προσωπική ταυτότητα
Physicality	Φυσικότητα
Presence	Παρουσία
Realistic	Ρεαλιστικός
Role-playing	Ταυτότητα-ρόλος
Self-informative Identity	Αυτό-ενημερωτική ταυτότητα
Social identity	Κοινωνική ταυτότητα
Socializers	Κοινωνικοί
Single-user	Μονοχρηστικός
Virtual Environments/Worlds	Εικονικά περιβάλλοντα/Εικονικοί Κόσμοι
Virtual Identity	Εικονική ταυτότητα