
οσωπικότητα avatar3.163Χαρακτήρας Avatar με βάση την προσωπικότηταillustration.ζαπτιον.14

Ανάλυση ψυχολογίας παικτών σε παιχνίδια εικονικών κόσμων

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

του

ΧΑΖΑΠΗ ΙΩΑΝΝΗ



Επιβλέπων: Βλάμος Παναγιώτης

Καθηγητής – Πρόεδρος του Τμήματος Πληροφορικής

Κέρκυρα, Ιούνιος 2019

Ανάλυση ψυχολογίας παικτών σε παιχνίδια εικονικών κόσμων

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

του

ΧΑΖΑΠΗ ΙΩΑΝΝΗ

Επιβλέπων: Βλάμος Παναγιώτης
Καθηγητής – Πρόεδρος του Τμήματος Πληροφορικής

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή την .

(Υπογραφή)

(Υπογραφή) (Υπογραφή)

.....

Βλάμος Παναγιώτης
Καθηγητής – Πρόεδρος του Τμήματος Πληροφορικής

Copyright © – All rights reserved. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Χαζάπης Ιωάννης, .

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα.

Το περιεχόμενο αυτής της εργασίας δεν απηχεί απαραίτητα τις απόψεις του Τμήματος, του Επιβλέποντα, ή της επιτροπής που την ενέκρινε.

ΔΗΛΩΣΗ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΗΨΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΕΥΘΥΝΗΣ

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνω ενυπογράφως ότι είμαι αποκλειστικός συγγραφέας της παρούσας Πτυχιακής Εργασίας, για την ολοκλήρωση της οποίας κάθε βοήθεια είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται λεπτομερώς στην εργασία αυτή. Έχω αναφέρει πλήρως και με σαφείς αναφορές, όλες τις πηγές χρήσης δεδομένων, απόψεων, θέσεων και προτάσεων, ιδεών και λεκτικών αναφορών, είτε κατά κυριολεξία είτε βάσει επιστημονικής παράφρασης. Αναλαμβάνω την προσωπική και ατομική ευθύνη ότι σε περίπτωση αποτυχίας στην υλοποίηση των ανωτέρω δηλωθέντων στοιχείων, είμαι υπόλογος έναντι λογοκλοπής, γεγονός που σημαίνει αποτυχία στην Πτυχιακή μου Εργασία και κατά συνέπεια αποτυχία απόκτησης του Τίτλου Σπουδών, πέραν των λοιπών συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων. Δηλώνω, συνεπώς, ότι αυτή η Πτυχιακή Εργασία προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ότι, αναλαμβάνω πλήρως όλες τις συνέπειες του νόμου στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής άλλης πνευματικής ιδιοκτησίας.

(Υπογραφή)

.....
Χαζάπης Ιωάννης

Περίληψη

Η συγκεκριμένη εργασία αποτελεί μια προσπάθεια που επιδιώκει στην ανάλυση της ψυχολογίας των ατόμων όταν εισέρχονται σε έναν εικονικό κόσμο μέσω ενός παιχνιδιού. Οι εικονικοί κόσμοι αποτελούν έναν κύριο τομέα στην επιστήμη της πληροφορικής και των υπολογιστών καθώς πλέον χρησιμοποιούνται για την επίτευξη στόχων όχι μόνο ψυχαγωγικών αλλά και άλλων εφαρμογών όπως η εξάσκηση, η προσομοίωση και ο πολιτισμός. Στα παιχνίδια εικονικών κόσμων, ο κάθε χρήστης εισέρχεται σε αυτούς τους κόσμους μέσω της δημιουργίας ενός χαρακτήρα – avatar και αλληλεπιδρά με το εικονικό περιβάλλον στο οποίο τον τοποθετεί το παιχνίδι. Εκτός από τα στοιχεία που αποτελούν τον εικονικό αυτό κόσμο (ιστορία, αποστολές, στόχοι του παιχνιδιού, περιβάλλον εικονικού κόσμου) και έχουν οριστεί από τους δημιουργούς του παιχνιδιού υπάρχουν και στοιχεία που προκύπτουν από τους παίκτες που εισέρχονται (διάδραση με άλλους παίκτες, νέοι στόχοι στο παιχνίδι, ανάγκες). Ειδικά για την κατηγορία των ρπγς, η διάδραση μεταξύ των παικτών και η επίδραση που έχουν οι παίκτες στην ιστορία του παιχνιδιού και στον εικονικό κόσμο αποτελεί το βασικότερο συστατικό του είδους, δημιουργώντας ρίσκο στην επιτυχία ενός νέου ρπγ μιας και η επιτυχία του εξαρτάται από πολλές μεταβλητές. Γίνεται γρήγορα αντιληπτό ότι η δυνατότητα κατανόησης και πρόβλεψης της αλληλεπίδρασης εικονικού κόσμου - παίκτη, θα μπορούσε να αποτελέσει ένα μεγάλο βήμα στην δημιουργία παιχνιδιών όπου θα είναι φτιαγμένα αποκλειστικά πάνω στην ψυχοσύνθεση του χρήστη καλύπτοντας της ανάγκες των παικτών και δημιουργώντας επιτυχημένα παιχνίδια.

Αντικείμενο αυτής της μελέτης είναι οι σύγχρονες εξελίξεις και έρευνες πάνω που αφορούν την ανάλυση της ψυχολογίας των παικτών που εισέρχονται στον εικονικό κόσμο ενός ρπγ παιχνιδιού.

Λέξεις Κλειδιά

Ψυχολογία παικτών, Εικονικοί Κόσμοι, RPGS, Στοιχεία Προσωπικότητας, Τρόπος Παιχνιδιού, Avatars

στους γονείς μου

Ευχαριστίες

Θα ήθελα καταρχήν να ευχαριστήσω τον καθηγητή κ. Βλάμο Παναγιώτη για την επίβλεψη αυτής της πτυχιακής εργασίας και για την δυνατότητα που μου έδωσε να πραγματοποιήσω την πτυχιακή μου εργασία με ένα θέμα το οποίο μου είχε κινήσει το ενδιαφέρον από την πρώτη στιγμή που εισήχθηκα στον κόσμο των γρgs. Γράφοντας την εργασία παρατήρησα ότι πολλοί ερευνητές στο παρελθόν έχουν ασχοληθεί με αυτό την επίδραση της προσωπικότητας ενός παίκτη στον τρόπο που συμπεριφέρεται σε ένα παιχνίδι και προς με μεγάλη μου έκπληξη τα αποτελέσματα των ερευνών επαλήθευαν πολλές από τις παρατηρήσεις και τις συζητήσεις που έχω κάνει εδώ και κάποια χρόνια. Παρόλα αυτά είναι ένα θέμα που ακόμα αναπτύσσεται με πολύ υποσχόμενο μέλλον. Επίσης ευχαριστώ τον κ. Βλάμο για την καθοδήγησή του, την υπομονή του και την εξαιρετική συνεργασία που είχαμε. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου και τους φίλους μου για την καθοδήγηση και την ηθική συμπαράσταση που μου προσέφεραν όλα αυτά τα χρόνια.

Κέρκυρα, Ιούνιος 2019

Χαζάπης Ιωάννης

Περιεχόμενα

Περίληψη	1
Ευχαριστίες	5
1 Εισαγωγή	15
1.1 Χρησιμότητα κατηγοριοποίησης των χρηστών με βάση την συμπεριφορά	15
1.2 Παιχνίδια ρόλων και συμπεριφορά	16
1.2.1 Τα κύρια στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα RPG παιχνίδι	17
1.3 Μεθοδολογία	18
1.4 Συνεισφορά	18
1.5 Δομή της εργασίας	18
I Μοντέλα Παικτών	21
2 Βιβλιογραφική επισκόπηση	23
2.1 Μοντέλα Προσωπικότητας	23
2.1.1 Μοντέλο Πέντε Παραγόντων (BIG FIVE)	23
2.1.2 Myers – Briggs (MBTI)	25
2.1.3 Σύγκριση δεικτών των δύο μοντέλων	26
2.2 Πρότυπα παιχνιδιού	27
2.2.1 Roger Caillois	28
2.2.2 LAZZARO	29
2.3 Τύποι παικτών	30
2.3.1 Ritchard Bartle	30
2.3.2 Οι τέσσερις ιδιοσυγκρασίες από τον Kersei	33
2.3.3 Σύγκριση χαρακτηριστικών των τύπων παικτών	34
2.3.4 Συζήτηση-Συμπεράσματα	35
2.4 Κίνητρα στα παιχνίδια εικονικών κόσμων	36
2.4.1 Nick Yee	36
2.5 Σύγκριση έρευνων που αναφέρονται στα πρότυπα παιχνιδιού, τύπους παικτών και κίνητρα παικτών	38
2.6 Σύνδεση προτύπων παικτών και αντιστοίχιση προσωπικότητας του εκάστοτε παίκτη	39
2.6.1 Bateman και Boon	40
2.6.2 Περαιτέρω μελέτη	43

II Ψυχολογία των avatars	45
3 Αντανάκλαση της συμπεριφοράς στον εικονικό κόσμο	47
3.1 Προσωπικότητα και Βιντεοπαιχνίδια	47
3.2 Avatars	49
3.3 Avatars: Αντανάκλαση του εαυτού και της προσωπικότητας ή υποκριτική	50
3.4 Γενικά χαρακτηριστικά που προσδίδει ο παίκτης στο avatar	52
3.5 Παιχνίδια που έχουν ως βασικό χαρακτηριστικό τα avatars	53
3.5.1 Dungeons and Dragons	56
3.5.2 World Of Warcraft	57
3.6 Σύνδεση χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του παίκτη και των χαρακτηρι- στικών Ααταρ	58
3.6.1 Εμφάνιση	58
3.6.2 Φυλές	59
3.6.3 Κλάσεις	60
3.6.4 Ηλικία	61
3.6.5 Ηθική	61
3.6.6 Επίδραση του φύλου στο χαρακτηριστικό της εμφάνισης	64
3.6.7 Αλληλεπίδραση με το εικονικό περιβάλλον και τους άλλους παίκτες	68
3.6.8 Στόχοι του εκάστοτε παίκτη στο παιχνίδι	68
III Πρόταση μοντέλου δημιουργίας avatar	71
4 Πρόταση για δημιουργία μοντέλου δημιουργίας avatar το οποίο βασίζεται στην ψυχολογία του παίκτη	73
4.0.1 Αναγκαιότητα μοντέλου με βάση τα παραπάνω	73
4.0.2 Συμπεράσματα	80
4.0.3 Μελλοντικές Επεκτάσεις	80
IV Μελλοντικές Επεκτάσεις	83
4.1 Βιβλιογραφία	85

Κατάλογος Σχημάτων

Κατάλογος Εικόνων

2.1	Σύγκριση Caillois Lazzaro	30
2.2	Μοντέλα Παικτών Bartle	32
2.3	Σύγκριση μοντέλων Bartle Kersei	34
2.4	Σύγκριση Bartle Yee	37
2.5	Ενοποιημένο Μοντέλο	38
3.1	Χαρακτήρας Avatar με βάση την προσωπικότητα	63
3.2	Επηρεασμός εμφάνισης avatar για τους άνδρες παίκτες	66
3.3	Επηρεασμός εμφάνισης avatar για τους άνδρες παίκτες	67
4.1	Επιλογές Κλάσεις φυλής και κλάσεις για το παιχνίδι dnd	78
4.2	Επιλογές Κλάσεις φυλής για το παιχνίδι WoW	79
4.3	Επιλογές Κλάσεις για το παιχνίδι WoW	79

Κατάλογος Πινάκων

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

Ορισμός - Τι σημαίνει Εικονικός Κόσμος ·

Ένας εικονικός κόσμος είναι ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον κοινότητας που βασίζεται σε υπολογιστή, το οποίο έχει σχεδιαστεί και μοιραστεί από άτομα έτσι ώστε να μπορούν να αλληλεπιδρούν σε έναν εξειδικευμένο κόσμο. Οι χρήστες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σε αυτόν τον εξομοιωμένο κόσμο χρησιμοποιώντας γραφικά, τα οποία δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά μοντέλα που ονομάζονται Avatars. Τα Avatars απεικονίζονται γραφικά χρησιμοποιώντας απεικόνιση γραφικών ηλεκτρονικών υπολογιστών (CGI) ή οποιαδήποτε άλλη τεχνολογία απόδοσης. Τα άτομα ελέγχουν τα avatar τους χρησιμοποιώντας συσκευές εισόδου όπως το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και άλλα ειδικά σχεδιασμένα gadgets εντολών και προσομοίωσης. Οι σημερινοί εικονικοί κόσμοι είναι σχεδιασμένοι για σκοπούς ψυχαγωγίας, κοινωνικούς, εκπαιδευτικούς και διάφορους άλλους.

Όλοι οι εικονικοί κόσμοι έχουν τις ιδιότητες της διατήρησης και της αλληλεπίδρασης. Αυτό επιτρέπει στους χρήστες να διερευνήσουν τα εγγενή οφέλη της κοινωνικοποίησης και τους επιτρέπει να μελετήσουν την ανθρώπινη φύση και τις ικανότητες των χρηστών. Ένας εικονικός κόσμος μπορεί επίσης να ονομαστεί ως ένας ψηφιακός κόσμος.

1.1 Χρησιμότητα κατηγοριοποίησης των χρηστών με βάση την συμπεριφορά

Η βιομηχανία παιχνιδιών αντιμετωπίζει ένα τεράστιο κύμα δεδομένων από τους χρήστες, το οποίο έχει σαν αποτέλεσμα να προκύπτουν όλο και περισσότερες διαθέσιμες λεπτομερείς πληροφορίες σχετικά με την συμπεριφορά των χρηστών όταν συνδέονται με το λογισμικό ενός παιχνιδιού. Τα δεδομένα που προκύπτουν μπορούν να προέρχονται από μία ποικιλία «καναλιών» όπως έρευνες, μοντέλα απόδοσης, τηλεμετρία συμπεριφοράς κ.α., καθώς από φόρουμς στα οποία συμμετέχουν οι χρήστες – παίκτες. Η κατηγοριοποίηση των χρηστών (profiling) έχει βρει μεγάλη χρησιμότητα σε πολλές πτυχές της επιστήμης των υπολογιστών καθώς είναι ένας πολύ καλός τρόπος διαχείρισης σύνθετων και πολύπλοκων δεδομένων προς ανακάλυψη των υποκείμενων μοτίβων στην συμπεριφορά του χρήστη. Η κατηγοριοποίηση επιτρέπει την συμπύκνωση και την μοντελοποίηση ενός πολύπλοκου και αφηρημένου χώρου όπως η συμπεριφορά. Επίσης μας επιτρέπει να εξετάσουμε τους παίκτες με έναν μη αφηρημένο, ποσοτικό τρόπο καθώς και να κατανοήσουμε σε καλύτερο βαθμό τους χρήστες και στην περίπτωση της εργασίας μας παίκτες που παίζουν το παιχνίδι μας, τον τρόπο και

την συμπεριφορά που θα ακολουθήσουν όταν παίζουν ή θα παίζουν. Οι στόχοι που μπορούν να επιτευχθούν με την κατηγοριοποίηση των χρηστών είναι πολλοί: Αξιολόγηση, δημιουργία παιχνιδιού εξιδανικευμένο στις απαιτήσεις του χρήστη, ανάλυση εξέλιξης, δημιουργία τεχνητής συμπεριφοράς που να είναι πιο προσιτή και λογική στους παίκτες (μέσω της τεχνητής νοημοσύνης, δημιουργία bots όπως αναφέρεται στην ορολογία του γαμινγ) αξιολόγηση της εμπειρίας των χρηστών αλλά και για καθαρά ερευνητικούς στόχους.

Ωστόσο οι δυσκολίες στην επίτευξη της κατηγοριοποίησης των παιχτών στα εικονικά παιχνίδια και γενικότερα των στόχων που αναφέρθηκαν προηγουμένως είναι πολυάριθμες. Δυστυχώς η κατηγοριοποίηση αυτή δεν είναι μία εύκολη διαδικασία καθώς τα δεδομένα είναι δύσκολο να αναλυθούν μιας και τυπικά οι τρόποι που μπορεί να παιχτεί ένα παιχνίδι είναι «άπειροι» αλλά υπάρχει και έλλειψη σαφών κατευθυντήριων γραμμών για το θέμα ποιοι τύποι συμπεριφορικών χαρακτηριστικών πρέπει να ενσωματωθούν στις κατηγορίες. Αυτά τα προβλήματα γίνονται εξαιρετικά εμφανή σε κάποιες κατηγορίες παιχνιδιών όπως τα Massively Multiplayer Online παιχνίδια (MMOGs), τα Open-World παιχνίδια (OWGs) αλλά και τα παιχνίδια ρόλων (RPGs). Το χαρακτηριστικό αυτών των συγκεκριμένων τύπων παιχνιδιών είναι ότι διαδραματίζονται σε τεράστια εικονικά περιβάλλοντα και υπάρχουν άπειρες επιλογές που μπορεί να πάρει ένας παίκτης οξύνοντας έτσι τις ήδη υπάρχουσες δυσκολίες της κατηγοριοποίησης. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι τα : World of Warcraft, Minecraft, Second Life.

1.2 Παιχνίδια ρόλων και συμπεριφορά

Τι είναι τα Role Playing Games - RPG. Τα παιχνίδια ρόλων διακρίνονται σε δύο επιμέρους είδη: τα παιχνίδια ρόλων με χαρτί και μολύβι (και χρήση καρτών) και τα παιχνίδια ρόλων για υπολογιστή. Ουσιαστικά, το πρώτο είδος είναι η μεταφορά του πρώτου στους υπολογιστές και στις παιχνιδομηχανές, αν και τον τελευταίο καιρό γίνεται κυρίως το αντίθετο, δηλαδή κυκλοφορούν πρωτότυπα παιχνίδια ρόλων για υπολογιστές και μετέπειτα κυκλοφορούν με μορφή χαρτιού και μολυβιού (pen and paper) και καρτών.

Σε αυτό το είδος παιχνιδιού, ο παίκτης επιλέγει τα χαρακτηριστικά του ήρωα του μέσω τυχαίας διαδικασίας (ρίψη ζαριού, απαντήσεις σε ερωτήσεις και κάποιον επιλογών που δίνει το εκάστοτε παιχνίδι) και προσπαθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να βελτιώσει αυτά τα χαρακτηριστικά συλλέγοντας αντικείμενα, συνομιλώντας με άλλους χαρακτήρες, αντιμετωπίζοντας αντιπάλους.

Σκοπός είναι να φτάσει ο ήρωας σε ικανοποιητικό επίπεδο ώστε να φέρει σε πέρας την κεντρική αποστολή που του ανατίθεται στην αρχή του παιχνιδιού και τις επιμέρους που αναλαμβάνει κατά τη διάρκεια.

Στα περισσότερα παιχνίδια ρόλων, ο ήρωας δεν μένει μόνος του, αλλά απαρτίζεται από μία ομάδα, τα μέλη της οποίας επιλέγει καθώς το σενάριο εξελίσσεται και τα χαρακτηριστικά των οποίων βελτιώνονται παράλληλα με αυτά του κεντρικού ήρωα.

(Tychsen 2006: 76,1) "Η ποικιλία των παιχνιδιών ρόλων καθιστά αναπόφευκτα την πρόκληση για έναν κοινό ορισμό. Ωστόσο, όλες οι μορφές παιχνιδιών ρόλων - είτε πρόκειται για RPGs PnP, CRPGs, MMORPGs είτε LARPS - μοιράζονται μια ομάδα χαρακτηριστικών τους κάνει να αναγνωρίζονται από άλλους τύπους παιχνιδιών: αφήγηση με κανόνες, έλεγ-

χος φανταστικών χαρακτήρων, πλασματική πραγματικότητα, συνήθως παρουσία ενός κύριου παιχνιδιού (ή παιχνιδιών) και τουλάχιστον ενός παίκτη. "

Τα παιχνίδια ρόλων αναπαριστούν αληθινές συνθήκες της καθημερινής ζωής. Σ' αυτά καθένας μπορεί να προβάλλει τις προσωπικές του απόψεις και να διερευνήσει τις απόψεις άλλων, χωρίς να δίνουμε προσοχή σε μεγάλες υποκριτικές δεξιότητες. Με τα παιχνίδια ρόλων ενισχύεται η πρωτοβουλία, δίνεται η δυνατότητα σε ομάδες να επεξεργαστούν αμφιλεγόμενα θέματα της καθημερινής ζωής, π.χ. κοινωνικά προβλήματα, περιβαλλοντικά θέματα κ.ά. και ενθαρρύνεται η συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων α) για τον εαυτό σου, π.χ. τι θα κάνεις εσύ προσωπικά σε μια αμφιλεγόμενη περίπτωση, β) για τους άλλους, π.χ. πώς θα σκεφτείς την οικογένειά σου σε μια τέτοια περίπτωση και γ) με άλλους, π.χ. όταν καλείσαι να συναποφασίσεις με ένα σύνολο ανθρώπων για κάτι.

Τα παιχνίδια ρόλων έχουν μια μακρά και συναρπαστική ιστορία. Από τις ταπεινές επιτραπέζιες προελεύσεις του, το RPG εξελίχθηκε και εξελίχθηκε με το πέρασμα των χρόνων στο πιο κυρίαρχο και φιλόδοξο είδος παιχνιδιού, που χαρακτηρίζει έναν κατάλογο τόσο δημοφιλή όσο είναι διαφορετικό. Τα καλύτερα RPG αγκαλιάζουν μια πλούσια παράδοση αφήγησης καθώς και ένα βαθύ και συναρπαστικό gameplay για να δημιουργήσουν σύμπαντα που είναι τόσο συναρπαστικά για να εξερευνήσουν καθώς είναι συναρπαστικά για αναζήτηση και μάχες με τους παίκτες να αφιερώνουν εκατοντάδες - μερικές φορές ακόμη και χιλιάδες - ώρες βυθίζοντας τους εαυτούς τους σε αυτά τα απίστευτα σύμπαντα, είτε πρόκειται για εκπληκτικά υψηλά βασίλεια φαντασίας γεμάτα ιππότες και δράκους, συναρπαστικά τοπία στην σφαίρα του sci-fi που ξεχειλίζουν με δυνατότητες, ή ακόμα και βέλτιστες εκδοχές του πραγματικού κόσμου.

1.2.1 Τα κύρια στοιχεία που χαρακτηρίζουν ένα RPG παιχνίδι

Επειδή το RPG είναι ένα ιδιαίτερος διαφορετικό και δύσκολο να προσδιοριστεί είδος, είναι σημαντικό να κατανοηθούν τα στοιχεία που απαρτίζουν ένα παιχνίδι και μπορεί να χαρακτηριστεί ως "RPG".

Για τους σκοπούς αυτής της λίστας, ένα RPG μπορεί να χαρακτηριστεί ένα παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει:

- Δημιουργία χαρακτήρα
- Συνεχής εξέλιξη χαρακτήρα (συμπεριλαμβανομένων των στατιστικών που εκτίθενται από τον παίκτη)
- Η μάχη είναι ένα σημαντικό μέρος της εμπειρίας
- Επιλογές και συνέπειες
- Ιστορία
- Εξερεύνηση

Όπως μπορεί να παρατηρηθεί πολλά από αυτά τα χαρακτηριστικά που περιέχουν τα RPG παιχνίδια θα μπορούσαν να χαρακτηρίσουν και την πραγματική ζωή. Αυτό σημαίνει ότι οι παίκτες μπορούν να βιώσουν καταστάσεις στις οποίες έρχονται σε επαφή καθημερινά αλλά

αυτήν την φορά αντί να αντιδράσουν οι ίδιοι αυτοί καθ' αυτοί, αντιδρούν μέσω ενός χαρακτήρα τον οποίον έχουν δημιουργήσει είτε εικονικά σε έναν υπολογιστή ή μία κονσόλα είτε νοητικά με την φαντασία τους . Στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας θα γίνει μία βιβλιογραφική επισκόπηση σε έρευνες που έχουν γίνει μέχρι σήμερα και στα αποτελέσματα τους ώστε να κατανοηθεί αν υπάρχει συσχέτιση ενός παίκτη και του πεισμάτάρη και δύστροπου νάνου πολεμιστή τον οποίο υποδύεται σε έναν εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού.

1.3 Μεθοδολογία

Στην αρχή της παρούσας εργασίας αναλύονται τα δύο πιο δημοφιλή Μοντέλα Προσωπικότητας πάνω στα οποία έχει βασιστεί ένας μεγάλος αριθμός ερευνών και συγκρίνονται οι δείκτες που προτείνουν. Τα μοντέλα αυτά είναι το Μοντέλο των Πέντε Παραγώγων και το Μοντέλο Myers - Briggs. Στο κεφάλαιο 2 αφού ο αναγνώστης αποκτήσει μία βασική ιδέα των βασικών χαρακτηριστικών που γίνεται η εστίαση μιας προσωπικότητας στα πλαίσια της εργασίας γίνεται βιβλιογραφική ανασκόπηση και ανάλυση των τύπων παικτών όπως έχουν παρουσιαστεί από διάφορους ερευνητές καθώς και επισκόπηση εφαρμογής των μοντέλων στα παιχνίδια. Στο κεφάλαιο 3 γίνεται ανάλυση των χαρακτηριστικών που προσδίδει ο παίκτης στο avatar που δημιουργεί καθώς και σύνδεση της προσωπικότητας του με χαρακτηριστικά της εμφάνισης τους αλλά και άλλων στοιχείων που απαρτίζουν το avatar του. Τέλος η εργασία κλείνει με μία πρόταση για ένα μοντέλο δημιουργίας avatar το οποίο βασίζεται στην ψυχολογία του παίκτη καθώς και συμπεράσματα και μελλοντικές επεκτάσεις.

1.4 Συνεισφορά

Η παρούσα εργασία αποτελεί μία βιβλιογραφική επισκόπηση των ερευνών που έχουν πραγματοποιηθεί με θέμα την ψυχολογία των παικτών στα παιχνίδια εικονικών κόσμων και συγκεκριμένα γίνεται αναφορά για τα RPGs. Πραγματοποιείται μία αναδρομή από τις πρώτες έρευνες που έγιναν πάνω σε παίκτες και στα πρώιμα στάδια της προσπάθειας κατανόησης της ψυχολογίας ενός παίκτη όταν εισέρχεται σε έναν εικονικό κόσμο και καταλήγει στο σήμερα και στα επικρατέστερα πρότυπα παικτών και η αντιστοίχηση τους με τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του κάθε παίκτη. Στο τέλος της εργασίας παρουσιάζεται ένα μοντέλο δημιουργίας avatar (απεικόνισης του παίκτη στον εικονικό κόσμο) το οποίο έχει δημιουργηθεί με βάση τα χαρακτηριστικά προσωπικότητας που επηρεάζουν αυτήν την διαδικασία με σκοπό την πλήρη κάλυψη των αναγκών των παικτών.

1.5 Δομή της εργασίας

Εξώφυλλο

Περίληψη (abstract, στην ελληνική γλώσσα)

Πίνακας Περιεχομένων

Κύριο μέρος της εργασίας - Κεφάλαια

Εισαγωγή

Στο Κεφάλαιο 1 αποτελείται από τον ορισμό εικονικών κόσμων, rpgs καθώς και ανάλυση της χρησιμότητας κατηγοριοποίησης των χρηστών με βάση την συμπεριφορά.

Στο κεφάλαιο 2 αναλύονται τα μοντέλα προσωπικότητας, οι τύποι και τα κίνητρα των παικτών όπως αναφέρονται από διάφορους ερευνητές καθώς και η σύνδεση των μοντέλων προσωπικότητας με τα πρότυπα των παικτών.

Στο κεφάλαιο 3 γίνεται αναφορά στην αντανάκλαση της προσωπικότητας στον εικονικό κόσμο μέσω της δημιουργίας ειδώλων (avatars), δημοφιλή παιχνίδια δημιουργίας ααταρ και κλείνοντας παρουσιάζεται η σύνδεση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του παίκτη με τα χαρακτηριστικά του ααταρ αλλά και η αλληλεπίδραση με τους άλλους παίκτες και οι στόχοι του στο παιχνίδι.

Στο κεφάλαιο 4 παρουσιάζεται μία πρόταση για δημιουργία μοντέλου avatar το οποίο να είναι βασισμένο στην ψυχολογία του παλίκτη καθώς και πίνακες συσχετίσεων χαρακτηριστικών του παίκτη με επιλογή χαρακτηριστικών του avatar.

Κεφάλαιο 5 Συμπεράσματα και μελλοντικές επεκτάσεις

Βιβλιογραφία(ελληνόγλωσση και ξενόγλωσση)

Μέρος I

Μοντέλα Παικτών

Κεφάλαιο 2

Βιβλιογραφική επισκόπηση

Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται αναλυτικά τα επικρατέστερα μοντέλα προσωπικότητας και οι διαστάσεις τους καθώς και η σύγκριση μεταξύ των δύο μοντέλων προς διευκόλυνση της ανάλυσης των ερευνών που θα γίνει περεταίρω στην εργασία.

2.1 Μοντέλα Προσωπικότητας

2.1.1 Μοντέλο Πέντε Παραγόντων (BIG FIVE)

(2) Το μοντέλο αυτό προέρχεται από τις θεωρίες των γνωρισμάτων της προσωπικότητας, και αναφέρεται σε πέντε διαστάσεις - παράγοντες: Εξωστρέφεια, Προσήνεια, Ευσυνειδησία, Συναισθηματική Σταθερότητα, και Δεκτικότητα σε Εμπειρίες. Οι διαστάσεις αυτές έχουν συστηματικά αναδυθεί μέσα από παραγοντικές αναλύσεις ερωτηματολογίων προσωπικότητας, αλλά και από ταξινομήσεις περιγραφικών της προσωπικότητας με την χρήση επιθέτων που προήλθαν από λεξικά ή και από την καθημερινή γλώσσα.

- **Δεκτικότητα - Openness** Αυτό το χαρακτηριστικό παρουσιάζει στοιχεία του χαρακτήρα όπως η φαντασία και η διορατικότητα. Οι άνθρωποι που έχουν υψηλά ποσοστά σε αυτό το χαρακτηριστικό τείνουν να έχουν ένα ευρύ φάσμα ενδιαφερόντων. Είναι περίεργοι για τον κόσμο και τους άλλους ανθρώπους και είναι πρόθυμοι να μάθουν νέα πράγματα και να απολαύσουν νέες εμπειρίες. Επιπλέον τα υψηλά ποσοστά στην δεκτικότητα δείχνουν ότι τα άτομα αυτά τείνουν να είναι πιο τολμηροί και δημιουργικοί. Οι άνθρωποι που έχουν χαμηλό ποσοστά είναι συχνά πολύ πιο παραδοσιακοί και μπορούν να δυσκολεύονται σε ότι έχει να κάνει με την αφηρημένη σκέψη.

Υψηλά ποσοστά δεκτικότητας: άτομα τα οποία είναι πολύ δημιουργικά, ανοιχτά στο να δοκιμάζουν νέα πράγματα, εστιάζονται στην αντιμετώπιση νέων προκλήσεων, ευχαριστιούνται να σκέφτονται αφηρημένες έννοιες.

Χαμηλά ποσοστά δεκτικότητας: άτομα τα οποία αντιπαθούν τις αλλαγές, δεν ευχαριστιούνται νέα πράγματα, αντιστέκονται σε νέες ιδέες και αντιλήψεις, δεν είναι πολύ δημιουργικά, αντιπαθούν τις αφηρημένες και θεωρητικές έννοιες.

- **Συνείδηση - Consciousness** Τα τυπικά χαρακτηριστικά αυτής της διάστασης περιλαμβάνουν υψηλά επίπεδα προσεκτικότητας, καλό έλεγχο παλμών και συμπεριφορές

που κατευθύνονται από στόχους. Υψηλά ευσυνείδητοι άνθρωποι τείνουν να είναι οργανωμένοι και προσεκτικοί στις λεπτομέρειες. Σχεδιάζουν μπροστά, σκέφτονται πώς η συμπεριφορά τους επηρεάζει τους άλλους και έχουν επίγνωση των προθεσμιών.

Υψηλά ποσοστά συνείδησης: άτομα τα οποία περνούν αρκετό χρόνο προετοιμάζοντας τα σχέδια τους, τελειώνουν τις δύσκολες δουλειές και τα καθήκοντα τους όσο το δυνατόν γρηγορότερα, δίνουν μεγάλη προσοχή στις λεπτομέρειες, επιθυμούν να έχουν ένα καθορισμένο πρόγραμμα.

Χαμηλά ποσοστά συνείδησης : άτομα τα οποία δεν λειτουργούν με βάση χρονογραμμάτων και προγραμμάτων, αποτυγχάνουν να επιστρέψουν πράγματα ή να τα τοποθετήσουν πίσω στην θέση τους, αναβάλουν τις δουλειές και τα καθήκοντα τους και συνήθως αποτυγχάνουν να τελειώσουν τις απαραίτητες εργασίες στην ώρα τους.

- **[Εξωστρέφεια - Extraversion]** Η εξωστρέφεια χαρακτηρίζεται από ενθουσιασμό, κοινωνικότητα, ομιλία, βεβαιότητα και υψηλές ποσότητες συναισθηματικής εκφραστικότητας. Τα άτομα που έχουν υψηλή εξωστρέφεια προτιμούν να βρίσκονται έξω και τείνουν να “παίρνουν” ενέργεια μέσω των κοινωνικών συναναστροφών. Η ύπαρξη γύρω από άλλους ανθρώπους τους βοηθά να αισθάνονται γεμάτοι ενέργεια και ενθουσιασμό. Οι άνθρωποι που έχουν χαμηλή εξωστρέφεια (ή εσωστρέφεια) τείνουν να είναι πιο μοναχικοί και ότι τα κοινωνικά περιβάλλοντα τους κάνουν να καταναλώνουν ενέργεια. Οι κοινωνικές εκδηλώσεις τους κάνουν να αισθάνονται εξάντληση και οι εσωστρεφείς συχνά απαιτούν μια περίοδο μοναξιάς και ησυχίας για “επαναφόρτιση”.

Υψηλά ποσοστά εξωστρέφειας: άτομα τα οποία απολαμβάνουν να είναι το κέντρο της προσοχής, τους αρέσει να ξεκινούν συζητήσεις, χαίρονται να γνωρίζουν νέους ανθρώπους εκτός τους κύκλου τους, έχουν ευρύ κοινωνικό κύκλο γνωστών και φίλων, κάνουν εύκολα νέους φίλους, λένε πράγματα πριν τα σκεφτούν και νιώθουν ενεργά όταν βρίσκονται γύρω από άλλα άτομα.

Χαμηλά ποσοστά εξωστρέφειας: άτομα τα οποία προτιμούν την μοναξιά, τους είναι δύσκολο να ξεκινήσουν κάποια συζήτηση, αντιπαθούν την ψιλοκουβέντα, σκέφτονται προσεχτικά κάτι πριν το πουν, αντιπαθούν να είναι το κέντρο της προσοχής.

- **[Ευγένεια - Agreeableness]** Αυτή η διάσταση προσωπικότητας περιλαμβάνει χαρακτηριστικά όπως η εμπιστοσύνη, ο αλtruισμός, η καλοσύνη, η στοργή και άλλες κοινωνικές συμπεριφορές. Οι άνθρωποι που έχουν υψηλή ευγένεια τείνουν να είναι πιο συνεταιριστικοί, ενώ εκείνοι που έχουν χαμηλό στίγμα τείνουν να είναι πιο ανταγωνιστικοί και μερικές φορές τείνουν να χειραγωγούν.

Υψηλά ποσοστά ευγένειας : άτομα τα οποία δείχνουν μεγάλο ενδιαφέρον για τους άλλους ανθρώπους, φροντίζουν τους άλλους, απολαμβάνουν να βοηθούν και να συμβάλουν στην επιτυχία των άλλων, νιώθουν ενσυναίσθηση και ανησυχία για τους άλλους ανθρώπους και τους βοηθούν όταν το έχουν ανάγκη.

Χαμηλά ποσοστά ευγένειας : άτομα τα οποία ενδιαφέρονται ελάχιστα για τους άλλους ανθρώπους και για το τι αισθάνονται, δείχνουν ελάχιστο ενδιαφέρον για τα προβλήματα

των άλλων, προσβάλουν και μειώνουν τους άλλους και τους χειραγωγούν για να πάρουν αυτό που θέλουν από αυτούς.

- **[Νευρωτισμός- Neurotism]** Ο νευρωτισμός είναι ένα χαρακτηριστικό που χαρακτηρίζεται από τη θλίψη, τη διάθεση και τη συναισθηματική αστάθεια. Τα άτομα που έχουν υψηλό ποσοστό έχουν την τάση να παρουσιάζουν μεταβολές της διάθεσης, άγχος, ευερεθιστότητα και θλίψη. Εκείνοι που έχουν χαμηλά χαρακτηριστικά γνωρίσματα τείνουν να είναι πιο σταθεροί και συναισθηματικά ανθεκτικοί. Υψηλά ποσοστά νευρωτισμού άτομα τα οποία νιώθουν πολύ άγχος, ανησυχούν για πολλά πράγματα, αναστατώνονται πολύ εύκολα, βιώνουν δραματικές αλλαγές στην διάθεση τους, δυσκολεύονται να ορθοποδήσουν ύστερα από αγχωτικά γεγονότα. Χαμηλά ποσοστά νευρωτισμού: Τα άτομα τα οποία είναι συναισθηματικά σταθερά, ανταπεξέρχονται καλά στο άγχος, σπάνια νιώθουν δυστυχία ή κατάθλιψη, δεν ανησυχούν πολύ, είναι γενικότερα χαρακτηρισίζονται ως χαλαρά.

2.1.2 Myers – Briggs (MBTI)

Ο δείκτης τύπου Myers-Briggs (MBTI) είναι ένα ενδοσκοπικό ερωτηματολόγιο αυτοελέγχου με σκοπό να υποδεικνύει διαφορετικές ψυχολογικές προτιμήσεις στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους και λαμβάνουν αποφάσεις. Το MBTI κατασκευάστηκε από την Katharine Cook Briggs και την κόρη της Isabel Briggs Myers.

Η θεωρία Myers-Briggs είναι μια προσαρμογή της θεωρίας των ψυχολογικών τύπων που δημιουργήθηκε από τον Carl Gustav Jung. Βασίζεται σε 16 τύπους προσωπικότητας, τους οποίους θεωρούσε ο Jung ως στερεότυπα (Jung 1921, σελ. 405) ο οποίος είχε υποθέσει ότι οι άνθρωποι βιώνουν τον κόσμο χρησιμοποιώντας τέσσερις κύριες ψυχολογικές λειτουργίες - αίσθηση, διαίσθηση, αίσθημα και σκέψη - και ότι μία από αυτές τις τέσσερις λειτουργίες κυριαρχεί για ένα άτομο τις περισσότερες φορές. Δρουν ως χρήσιμα σημεία αναφοράς για να κατανοήσουν οι άνθρωποι την προσωπικότητα τους. (Jung 1957, σελ. 304).

Σύμφωνα με την θεωρία Myers – Briggs για κάθε προτεινόμενο ζευγάρι από ένα χαρακτηριστικό της προσωπικότητας, το κάθε άτομο τείνει προς μία από τις δύο πλευρές.

Ζευγάρια που μπορούν να επιλεγούν:

- Εξωστρέφεια και Εσωστρέφεια

Η εξωστρέφεια υποδεικνύει κυριολεκτικά την προς τα έξω στροφή και εσωστρέφεια, την στροφή προς τα μέσα.

Οι προτιμήσεις για εξωστρέφεια και εσωστρέφεια ονομάζονται συχνά "στάσεις". Οι Βριγγς και Μπερς αναγνώρισαν ότι κάθε μία από τις γνωστικές λειτουργίες μπορεί να λειτουργήσει στον εξωτερικό κόσμο της συμπεριφοράς, της δράσης, των ανθρώπων και των πραγμάτων ("εξωστρεφής στάση") ή στον εσωτερικό κόσμο των ιδεών και της αντανάκλασης ("εσωστρεφής στάση"). Οι άνθρωποι που προτιμούν την εξωστρέφεια αντλούν ενέργεια από τη δράση: τείνουν να ενεργούν, να αντανakλούν και στη συνέχεια να ενεργούν περαιτέρω. Αν είναι ανενεργά, τα κίνητρά τους τείνουν να μειώνονται. Για να ξαναχτίσουν την ενέργειά τους, οι εξωστρεφείς χρειάζονται διαλείμματα από το χρόνο

που ξοδεύεται σε προβληματισμό. Αντίθετα, όσοι προτιμούν την εσωστρέφεια “καταναλώνουν” ενέργεια μέσω της δράσης: προτιμούν να σκέφτονται, να ενεργούν και να ξανασκεφτούν. Για να ξαναχτίσουν την ενέργειά τους, οι εσωστρεφές χρειάζονται μόνο χρόνο, ήσυχο, μακριά από τη δραστηριότητα.

- Αίσθηση και διαίσθηση

Το δεύτερο ζεύγος αφορά τον τύπο πληροφοριών / πράξεων που επεξεργάζεται ο κάθε χαρακτήρας. Εάν ένα άτομο προτιμάει να ασχοληθεί με τα γεγονότα, αυτό που γνωρίζει, να έχει σαφήνεια ή να καταλαβαίνει και να κατανοεί αυτό που βλέπει, τότε προτιμάτε την Αίσθηση. Εάν προτιμάτε να ασχοληθείτε με ιδέες, να κοιτάξετε στο άγνωστο, να δημιουργήσετε νέες δυνατότητες ή να προβλέψετε τι δεν είναι προφανές, τότε προτιμάτε τη διαίσθηση. Το γράμμα N χρησιμοποιείται για τη διαίσθηση επειδή έχει ήδη διατεθεί στην Εσωστρέφεια.

- Σκέψη και Συναίσθημα

Το τρίτο ζεύγος αντικατοπτρίζει τις προτιμήσεις που έχει το άτομο στην λήψη αποφάσεων και από πού επηρεάζεται περισσότερο. Οι άνθρωποι που χαρακτηρίζονται με τον Σκέψη επιθυμούν και κρίνουν με βάση την αντικειμενική αλήθεια και γενικότερα οι πράξεις τους διέπονται από τις αρχές της λογικής και όσο αφορά την αιτιολόγηση δέχονται περισσότερο τις εμπεριστατωμένες απόψεις και όχι τόσο την αφηρημένη σκέψη. Από την άλλη πλευρά οι άνθρωποι που χαρακτηρίζονται με τον όρο συναίσθημα δρουν με βάση τα συναισθήματα τους ενώ δίνουν έμφαση σε ζητήματα και αιτίες τα οποία μπορούν να προσωποποιηθούν, καθώς και λαμβάνουν υπόψη τους τα κίνητρα των άλλων ανθρώπων.

- Κρίση και Αντίληψη

Το τέταρτο και τελευταίο ζεύγος απεικονίζει τον τρόπο με τον οποίο ένα άτομο αντιμετωπίζει την πολυπλοκότητα. Οι άνθρωποι που χαρακτηρίζονται με τον ορισμό Κρίση τείνουν να έχουν έναν δομημένο τρόπο ή μια θεωρία για να προσεγγίσουν τον κόσμο. Τους αρέσει να δρουν με βάση το πρόγραμμα τους, να έχουν συγκεκριμένα σχέδια και να μένουν πιστοί σε αυτά και γενικότερα χαρακτηρίζονται ως οργανωτικοί τύποι. Από την άλλη πλευρά οι άνθρωποι που χαρακτηρίζονται με τον όρο της αντίληψης προτιμούν να μένουν ανοιχτοί και να ανταποκρίνονται σε οτιδήποτε τους προκύψει και γενικότερα δεν τους αρέσουν τα σχέδια και τα αυστηρά προγράμματα.

2.1.3 Σύγκριση δεικτών των δύο μοντέλων

Είναι εμφανές ότι εκτός από τον νευρωτισμό, τα άλλα τέσσερα στοιχεία από το πρώτο μοντέλο και όλα τα στοιχεία από το δεύτερο μοντέλο αντιστοιχίζονται μεταξύ τους και έχει γίνει αρκετή έρευνα για το πόσο αντιστοιχίζονται τα αποτελέσματα μεταξύ τους.

Αν και η προηγήθηκε των εμπειρικών ερευνητικών μελετών που παρήγαγαν την ταξινόμηση των Big Five, ορισμένοι συγγραφείς (π.χ., McCrae και Costa, 1989,4) έχουν παρατηρήσει ότι υπάρχει ισχυρή ομοιότητα μεταξύ των κλιμάκων MBTI και τεσσάρων από τις Πέντε Μεγάλες διαστάσεις. Συγκεκριμένα, η κλίμακα EI του MBTI (στον πόλο «E») αντιστοιχεί στην

εξωστρέφεια του Big Five, η κλίμακα SN («πόλος N») αντιστοιχεί στην δεκτικότητα, η κλίμακα TF («πόλος F») αντιστοιχεί στην Ευγένεια Η κλίμακα JP («πόλος J») αντιστοιχεί στη συνείδηση. Χρησιμοποιώντας το NEO-PI για την ποσοτικοποίηση των χαρακτηριστικών των Μεγάλων Πέντε, οι McCrae και Costa (1989) εξέτασαν το βαθμό της εμπειρικής σύγκλισης μεταξύ των βαθμολογιών προτιμήσεων MBTI και των πέντε κλιμάκων NEO-PI, καταλήγοντας ότι «κάθε ένας από τους τέσσερις δείκτες [MBTI] στοιχεία σύγκλισης με μία από τις πέντε κύριες διαστάσεις της φυσιολογικής προσωπικότητας. Ωστόσο, μεταξύ των τεσσάρων κύριων κλιμάκων MBTI, οι McCrae και Costa (1989) διαπίστωσαν ότι κανένας δεν παρουσίασε σημαντικό βαθμό αντιστοιχίας στη διάσταση της συναισθηματικής σταθερότητας / νευρωτισμού από το Big 5. Αυτό δεν είναι κάτι απρόσμενο, δεδομένου του στόχου του MBTI να μην αξιολογεί άτομα σε διαστάσεις που θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως "ανεπιθύμητες" (π.χ. χαμηλές βαθμολογίες στην Συναισθηματική Σταθερότητα ή υψηλές βαθμολογίες στον Νευρωτισμό). Όπως σημείωσε ο Saunders (1986), "ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του MBTI ήταν η θετική, επιβεβαιωτική του φύση.

Αν και αυτή η έλλειψη κλίμακας για τη μέτρηση της διάστασης της συναισθηματικής σταθερότητας / νευρωτισμού των Big Five μπορεί να μην ενδιαφέρει τους χρήστες του μοντέλου MBTI, των οποίων ο πρωταρχικός στόχος είναι απλώς να αναθέσουν άτομα σε μία από τις 16 κατηγορίες τους, θέτει περιορισμό στους επαγγελματίες θα ήθελε να χρησιμοποιήσει το MBTI για να μετρήσει το πλήρες προφίλ των διαστάσεων προσωπικότητας που καθορίστηκε στην ταξινόμηση των Big Five. Οι McCrae και Costa (1989) κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι αν και η απουσία της διάστασης του Νευρωτισμού του Big 5 από το MBTI "καθιστά την ερμηνεία των αποτελεσμάτων ευχάριστη για τους περισσότερους ερωτηθέντες, αυτή η προσέγγιση παραλείπει επίσης τις πληροφορίες που μπορεί να είναι κρίσιμες για τους εργοδότες, τους συναδέλφους, τα ίδια τα άτομα. Για πολλές, αν όχι για τις περισσότερες, εφαρμογές, θα ήταν χρήσιμο κάποιο μέτρο του Νευρωτισμού.

Ομοιότητες μεταξύ των μοντέλων: Εξωστρέφεια - Εξωστρέφεια / Εσωστρέφεια (EI) Δεκτικότητα - Αίσθηση / Διαισθηση (SN) Ευγένεια - Σκέψη / Συναισθημα (TF) Συνείδηση - Κρίση / Συνείδηση (JP)

2.2 Πρότυπα παιχνιδιού

Πρότυπο παιχνιδιού χαρακτηρίζεται οποιαδήποτε μορφή συμπεριφοράς έχει ένας παίκτης κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού. Ο κάθε παίκτης έχει διαφορετικό τρόπο σκέψης και συνάμα διαφορετικό στυλ παιχνιδιού όπως και διαφορετικούς στόχους. Προφανώς ο κυριότερος στόχος που επιτυγχάνεται μέσω αυτής της μορφής ψυχαγωγίας είναι η διασκέδαση αλλά σίγουρα δεν είναι ο μοναδικός. Ακόμα και ο όρος διασκέδαση διαφέρει από άνθρωπο σε άνθρωπο και από προσωπικότητα σε προσωπικότητα μιας και κάθε άνθρωπος σαν μοναδική οντότητα βιώνει διαφορετικά την ευχαρίστηση και την χαρά του παιχνιδιού. Σε αυτό το κεφάλαιο θα διερευνηθούν οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους μπορεί να επιτευχθεί η ευχαρίστηση για κάθε παίκτη όπως και τους διαφορετικούς τρόπους και στυλ παιζίματος ενός παιχνιδιού. Πρέπει να σημειωθεί ότι αυτοί οι τύποι προορίζονται να αντικατοπτρίζουν τη στάση ή το μυαλό των παικτών και όχι αντικειμενικά χαρακτηριστικά των ίδιων των παιχνιδιών. Βάσει αυτών των τυπολογιών, γίνεται προσπάθεια δημιουργίας κάποιων συνδέσεων

χρόνου. Δηλαδή στοχεύει στην διάλυση της πραγματικότητας και την υποκατάσταση μιας δεύτερης πραγματικότητας.

- **Pinx** : Προερχόμενο από την αρχαία ελληνική λέξη για τον ίλυγκο (ξαφνικό σοκ) είναι το τελευταίο χαρακτηριστικό ενός παιχνιδιού. Αυτό είδος παιχνιδιού περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά που βασίζονται στην επιδίωξη του ιλίγγου και τα οποία συνίστανται σε μια προσπάθεια να καταστρέψουν στιγμιαία τη σταθερότητα της αντίληψης και να προκαλέσουν ένα είδος οδυνηρού πανικού σε ένα κατά τα άλλα διαυγές μυαλό. Σε όλες τις περιπτώσεις, πρόκειται για παραδοχή σε ένα είδος σπασμού, κατάσχεσης ή σοκ που καταστρέφει την πραγματικότητα με κυριαρχία. Καταλαβαίνουμε ότι αυτό το χαρακτηριστικό αφορά τα παιχνίδια τα οποία δημιουργούν στον παίκτη το αίσθημα του φόβου ή του ιλύγκου.

2.2.2 LAZZARO

(7)

Η έρευνα του Lazzaro επικεντρώνεται στην ανάπτυξη και τη βελτίωση ενός συνόλου συναισθηματικών προτύπων που παρατηρούνται σε εκατοντάδες μελέτες των παικτών. Τα αποτελέσματα πρότειναν τέσσερα ξεχωριστά πρότυπα, το σύνολο των οποίων χαρακτήρισε ως «τη Φουρ Φυν Κεψς».

Hard fun Το πρότυπο Hard fun σχετίζεται με την επίτευξη ενός στόχου σε ένα παιχνίδι. Αυτός είναι ένας τρόπος διασκέδασης που σχετίζεται με την πρόκληση της γνώσης μιας συγκεκριμένης ικανότητας που απαιτείται για την επίτευξη ενός στόχου. Το hard fun μπορεί να οδηγήσει σε απογοήτευση αλλά στη συνέχεια τελικά σε Fiero (περιγράφεται από τον Ekman [12] ως «θρίαμβος ενάντια στις αντιξοότητες») όταν η πρόκληση κατακτηθεί. Το επίπεδο πρόκλησης σχετίζεται με την επίτευξη της βέλτιστης ισορροπίας μεταξύ δεξιοτήτων και προκλήσεων, καθώς ο παίκτης προχωράει μέσα από ένα επίπεδο σε ένα επόμενο. Ωστόσο, αυτό το συναισθηματικό πρότυπο ζητά διαρκή εναλλαγή της φύσης της πρόκλησης για να μπορέσουν οι παίκτες να διαμορφώσουν νέες στρατηγικές και να παραμένει αμείωτο το ενδιαφέρον τους.

- **Easy fun** : Το πρότυπο Easy fun σχετίζεται με το εξερευνητικό παιχνίδι και την περιέργεια που καλλιεργείται σε έναν παίκτη. Για παράδειγμα σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν οι παίκτες που βρίσκουν ενδιαφέρον αισθητικές εμπειρίες όπως η ασάφεια, οι ελλείψεις, καθώς και η προσοχή στη λεπτομέρεια και στο παιχνίδι ρόλων. Τα γραφικά ενός παιχνιδιού, τα τοπία ο προσεγμένος εικονικός κόσμος αισθητικά αλλά και από θέμα ιστορίας είναι κάποια από τα χαρακτηριστικά που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία.
- **Serious fun** : Το πρότυπο Serious fun περιγράφει τη σπλαχνική επίδραση του παιχνιδιού. Οι παίκτες νιώθουν ενθουσιασμό ή ανακούφιση παίζοντας γιατί οι σκέψεις και τα συναισθήματά τους από τον πραγματικό κόσμο αναστέλλονται και μπορούν να συμμετάσχουν στην πλούσια εμπειρία του κόσμου των παιχνιδιών. Αυτό το είδος της διασκέδασης έχει σχεδόν θεραπευτικό χαρακτήρα για τον παίκτη, όσον αφορά την αποδραστική φύση του παιχνιδιού

- **People fun** : Το πρότυπο People fun προέρχεται από ανταγωνιστικές ή συνεργατικές εμπειρίες σε παιχνίδια πολλών παικτών. Όταν οι παίκτες παίζοντας με άλλους παίκτες αισθάνονται διασκέδαση, ευχαρίστηση με την δυστυχία των αντίπαλων παικτών αλλά και ευχαρίστηση μέσω της επίτευξης των στόχων κάποιου τον οποίο έχει καθοδηγήσει. Το κοινωνικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι περίπλοκο, αλλά είναι εγγενώς ευχάριστο με τον δικό του τρόπο που τον κάνει να ξεχωρίζει από τις τρεις άλλες κατηγορίες.

Παρατηρούμε ότι τα αποτελέσματα των δύο ερευνών μοιάζουν και οι κατηγορίες θα μπορούσαμε να πούμε ότι αντιστοιχίζονται όπως φαίνονται στον πίνακα που ακολουθεί :

Cailliois	Lazzaro
Illinx	Serious fun
Agon	Hard fun
Mimesis	Easy fun
Alea	People fun

Εικόνα 2.1: Σύγκριση Cailliois Lazzaro

Ο όρος Alea του Cailliois μοιράζεται αρκετά στοιχεία με το πεοπλε φυν του Lazzaro καθώς και στα δύο οι παίκτες βρίσκουν ευχαρίστηση στο να έρχονται σε επαφή με άλλους παίκτες είτε ως συμπαίκτες είτε ως αντίπαλοι και γενικότερα εκτιμούν την αλληλεπίδραση που υπάρχει στους παίκτες ενός παιχνιδιού. Το Mimicry και το εασφ φυν περιλαμβάνουν και τα δύο μέσα τους σαν όροι την υποδύηση ενός ρόλου (roleplaying) και τονίζουν πόσο σημαντικό είναι να περιλαμβάνεται σε ένα παιχνίδι.

Στον Agon όπως και στο ηαρν φυν περιλαμβάνονται κοινώς τα στοιχεία τα οποία σχετίζονται με την δυσκολία και τις αντιξοότητες και προκλήσεις που πρέπει να περάσει ένας παίκτης ώστε να επιτύχει τους στόχους του και τέλος Illux και σεριους φυν έχουν να κάνουν με την επίδραση του παιχνιδιού στην ψυχολογία του παίκτη.

2.3 Τύποι παικτών

2.3.1 Ritchard Bartle

(7) Υπάρχουν πολλές μελέτες σχετικά με τη μοντελοποίηση των παικτών στη βιβλιογραφία, η οποία ξεκίνησε με την έννοια των τύπων παικτών. Πράγματι, μία από τις πρώτες προσπάθειες δημιουργίας μοντέλων παικτών πραγματοποιήθηκε το 1996 όταν ο Richard Bartle πρότεινε την δική του εκδοχή για τους τέσσερις τύπους παικτών (Achievers, Socializers, Explorers και Killers). Αυτό το μοντέλο, το οποίο βασιζόταν στην παρατήρηση και την ανάλυση των συμπεριφορών των ανθρώπων που παίζουν μαζί σε ένα παιχνίδι για πολλούς χρήστες, θεωρεί ότι υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά είδη συμφερόντων σε ένα παιχνίδι και κάθε ένα από τα οποία φέρει ένα περιγραφικό όνομα: Killers, Achievers, Explorers και Socializers.

- **Achievers - Επιτυχείς** : Οι παίκτες αυτοί συσσωρεύουν μάρκες κατάστασης, κερδίζοντας τις προκλήσεις του κόσμου των παιχνιδιών βάσει διαφόρων κανόνων του εκάστωτε παιχνιδιού. Επιτυχία θεωρούν τη συγκέντρωση πόρων και την άνοδο τους σε επίπεδα, καθώς αυτός είναι ο κύριος στόχος τους μέσα στον ψηφιακό κόσμο ενός παιχνιδιού. Οι Αζηιερς είναι περήφανοι για την τυπική τους θέση στην ενσωματωμένη ιεραρχία του

παιχνιδιού και για το πόσο σύντομο χρονικό διάστημα τους πήρε για να το φτάσουν καθώς και για την συσσώρευση τεράστιων ποσοτήτων λεηλατημένων αντικειμένων. Όλες αυτές οι συμπεριφορές οδηγούνται περισσότερο από ένα κίνητρο που ζητεί ασφάλεια από ό, τι από άλλα κίνητρα όπως ισχυρές αισθήσεις, κατανόηση ή αυτοανάπτυξη.

Εκτιμάτε από τον Bartle ότι σε αυτό τον τύπο ανήκουν περίπου το 1 τις εκατό των παικτών.

- **Killers - Δολοφόνοι :** Οι παίκτες που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία παρεμβαίνουν στη λειτουργία του κόσμου του παιχνιδιού αλλά και στην εμπειρία παιχνιδιού των άλλων παικτών. Οι δολοφόνοι ευχαριστιούνται ένα παιχνίδι μέσω της επιβολής τους σε άλλους. Επισημαίνεται επίσης ότι οι «Κίλλερς» επιθυμούν μόνο να αποδείξουν την ανωτερότητα τους έναντι των συνανθρώπων τους και όπως καταλαβαίνουμε είναι από την φύση τους ανταγωνιστικοί.

Οι Δολοφόνοι είναι παρόμοιοι με τους Επιτυχημένους με τον τρόπο που παίρνουν μια συγκίνηση από την απόκτηση πόντων και την κατάκτηση του. Αυτό που τα ξεχωρίζει από τους Επιτυχημένους είναι ότι οι Δολοφόνοι θέλουν να δουν άλλους ανθρώπους να χάσουν. Είναι εξαιρετικά ανταγωνιστικοί και η επικράτηση έναντι του άλλου είναι αυτό που τους παρακινεί. Θέλουν να είναι οι καλύτεροι στο παιχνίδι - και δεν πρέπει να εκπλήσσει κανέναν ότι ο μόνος τρόπος για να είναι αλήθεια είναι αν νικήσουν όλους τους άλλους.

Εκτιμάται ότι σε αυτόν τον τύπο ανήκουν περίπου το 1 τις εκατό των παικτών.

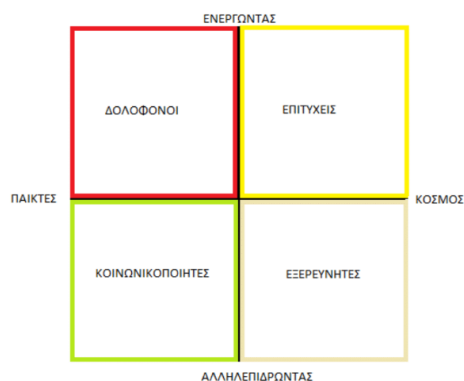
- **Explorers - Εξερευνητές :** Είναι οι παίκτες που ο κύριος σκοπός τους σε ένα παιχνίδι είναι να ανακαλύψουν τα συστήματα που διέπουν τη λειτουργία του εικονικού κόσμου του εκάστοτε παιχνιδιού. Η πραγματική για αυτούς διασκέδαση προέρχεται μόνο από την ανακάλυψη και τη δημιουργία του πιο ολοκληρωμένου συνόλου χαρτών και το να περάσουν από όλους τους κόσμους ενός παιχνιδιού. Η κατανόηση της λειτουργίας του κόσμου είναι η δική της ανταμοιβή την οποία ύστερα μπορούν να απολαύσουν τη διάδοση της γνώσης στους άλλους, ακόμα και αν δεν υπάρχει εξωτερική ανταμοιβή όπως πόντοι ή βελτίωση της θέσης τους σε κάποια κατάταξη.

Οι εξερευνητές θέλουν να δουν νέα πράγματα και να ανακαλύψουν νέα μυστικά. Οι εξερευνητές είναι ευπρόσδεκτοι με επαναλαμβανόμενες αποστολές εφόσον τελικά "ξεκλειδώσουν" μια νέα περιοχή του παιχνιδιού. Οι εξερευνητές απολαμβάνουν την έκπληξη και το αναπάντεχο και δεν σταματούν την αναζήτηση τους όπου και αν είναι κρυμμένα μέσα σε ένα παιχνίδι.

Εξερευνητές είναι περίπου το 10 τις εκατό του συνόλου των παικτών.

- **Socializers - Κοινωνικοποιητές :** Οι παίκτες αυτοί έχουν σαν βασικό μέλημα τους σε έναν ψηφιακό κόσμο να διαμορφώνουν σχέσεις με άλλους παίκτες λέγοντας ιστορίες μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά τους είναι ότι ενδιαφέρονται για τους ανθρώπους και τι έχουν να πουν, θεωρούν ότι οι σχέσεις μεταξύ των παικτών είναι σημαντικές, αρέσκονται βλέποντας [τους ανθρώπους] να μεγαλώνουν ως άτομα, ωριμάζοντας την πάροδο του χρόνου. Οι κοινωνικοποιητές αρέσκονται στο

να συνεργαστούν με άλλους παίκτες για να επιτύχουν μεγαλύτερα και καλύτερα πράγματα από αυτά που θα μπορούσαν μόνο τους. Συμπερασματικά θα λέγαμε ότι για τελικό τους σκοπό σε ένα παιχνίδι έχουν την γνωριμία με άλλους ανθρώπους, να τους καταλάβουν και να σχηματιστούν όμορφες, διαρκείς σχέσεις ». Η συντριπτική πλειονότητα των παικτών είναι οι κοινωνικοποιητές. Αυτό είναι σχεδόν το 80 τις εκατό των ανθρώπων που παίζουν παιχνίδια.



Εικόνα 2.2: Μοντέλα Παικτών Bartle

Οι άξονες του γραφήματος (Φιγυρε 2) αντιπροσωπεύουν την πηγή του ενδιαφέροντος των παικτών για ένα MUD. Ο άξονας x πηγαιίνει από την έμφαση στους παίκτες (αριστερά) σε μια έμφαση στο περιβάλλον-κόσμο (δεξιά). ο άξονας y πηγαιίνει από το να ενεργεί με (κάτω) να ενεργεί επάνω (πάνω). Οι τέσσερις ακραίες γωνίες του γραφήματος δείχνουν τις τέσσερις συνήθεις προτιμήσεις παιχνιδιού που σχετίζονται με κάθε τεταρτημόριο. Για να δείτε πώς λειτουργεί το γράφημα, είναι σκόπιμο να εξετάσετε λεπτομερώς κάθε ένα από τα τέσσερα στυλ:

Οι Επιτυχείς ενδιαφέρονται να κάνουν τα πράγματα στο παιχνίδι, δηλαδή, στο Ενεργώντας και στον ΚΟΣΜΟ. Είναι το γεγονός ότι το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι ένας πλήρως ανεπτυγμένος κόσμος στον οποίο μπορούν να βυθιστούν. Η από κοινού χρήση του με άλλους ανθρώπους προσδίδει απλώς λίγη αυθεντικότητα και ίσως ένα ανταγωνιστικό στοιχείο. Οι Επιτυχείς είναι περήφανοι για την τυπική τους θέση στην ενσωματωμένη ιεραρχία του παιχνιδιού και για το πόσο σύντομα χρειάστηκαν για να το φτάσουν.

Οι Εξερευνητές ενδιαφέρονται να έχουν το παιχνίδι να τους εκπλήξουν, δηλαδή στο αλληλεπιδρώντας και στον ΚΟΣΜΟ. Είναι η αίσθηση του θαυμασμού και το αναπάντεχου που ο εικονικός κόσμος διαθέτει και τους κάνει να τα λαχταρούν. Οι πιο καταξιωμένοι εξερευνητές θα μπορούσαν εύκολα να συγκεντρώσουν αρκετούς πόντους κατάστασης ώστε να φτάσουν στην κορυφή αλλά κάτι τέτοιο το θεωρούν αδιάφορο. Οι Εξερευνητές είναι υπερήφανοι για τη γνώση των λεπτότερων σημείων του παιχνιδιού, ειδικά εάν οι νέοι παίκτες τους αντιμετωπίζουν ως πηγές όλης της γνώσης.

Οι Κοινωνικοποιητές ενδιαφέρονται για την αλληλεπίδραση και τους άλλους παίκτες. Ο κόσμος των παιχνιδιών είναι απλώς ένα περιβάλλον, είναι οι χαρακτήρες που τον κάνουν

τόσο συναρπαστικό.

Οι Κοινωνικοποιητές είναι υπερήφανοι για τις φιλίες τους, τις επαφές τους και την επιρροή τους

Παρατηρήσεις για τις 4 αυτές κατηγορίες

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι αυτά τα τέσσερα στυλ προέκυψαν από το συνδυασμό δύο κύριων ενδιαφερόντων παιχνιδιού, τα οποία θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως Περιεχόμενο και Έλεγχος, καθένα από τα οποία έχει δύο αμοιβαία αποκλειστικά έντυπα. Το περιεχόμενο ορίζεται είτε για να ενεργεί απλά και άμεσα σε αντικείμενα στον κόσμο του παιχνιδιού είτε για να αλληλεπιδράσει πιο βαθιά με τα παγκόσμια συστήματα. Ο έλεγχος αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες θέλουν να βιώσουν τον κόσμο των παιχνιδιών - είτε μέσω των δυναμικών συμπεριφορών άλλων παικτών, είτε με τον σχετικά στατικό κόσμο του ίδιου του παιχνιδιού.

Οι Killers και Achievers αποδείχτηκαν ως επί το πλείστον ότι ενδιαφέρονται να δρουν σε πράγματα ή ανθρώπους, αντιμετωπίζοντας τα πράγματα και τους ανθρώπους ως εξωτερικά αντικείμενα. Ταυτόχρονα, οι Εξπλορερς και οι Socializers φαινόταν να προτιμούν ένα βαθύτερο επίπεδο αλληλεπίδρασης με πράγματα ή άλλους ανθρώπους, εστιάζοντας στις εσωτερικές ιδιότητες.

Ομοίως, οι Killers και οι Socializers φάνηκαν πρόθυμοι να έχουν την ευκαιρία να ελέγξουν τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να παίξουν δυναμικά με άλλους παίκτες στον κόσμο του παιχνιδιού, ενώ οι Αζηιερς και Εξπλορερς φαινόταν να ενδιαφέρονται περισσότερο να ελέγχουν τις σχέσεις τους με τα αντικείμενα που ορίζονται από τον προγραμματιστή και τις ιδιότητες του ίδιου του κόσμου του παιχνιδιού.

Οι βάσεις των τύπων Bartle είναι επομένως δύο ζευγάρια συμπληρωματικών στόχων παικτών: ενεργώντας ή αλληλεπιδρώντας (περιεχόμενο) και παίκτες ή κόσμος (έλεγχος). Ο Bartle εκπροσώπησε αυτά τα συμφέροντα ως δύο γραμμές σε ορθή γωνία μεταξύ τους για να δημιουργήσει ένα πλέγμα με τέσσερα τεταρτημόρια, κάθε τεταρτημόριο που αντιστοιχεί σε μία από τις τέσσερις προτιμήσεις του στυλ παιχνιδιού. Καθορίζοντας την προτίμησή του για ενέργεια εναντίον της αλληλεπίδρασης και για τους παίκτες εναντίον του κόσμου, τότε ανατρέχοντας το στυλ παιχνιδιού στο τεταρτημόριο που αντιστοιχεί σε αυτόν τον συνδυασμό, οποιοσδήποτε παίκτης θα μπορούσε εύκολα να αναγνωρίσει το φυσικά προτιμώμενο στυλ παιχνιδιού του. Ένας παίκτης που προτιμά να ενεργεί πάνω από την αλληλεπίδραση και επικεντρώνεται περισσότερο στον κόσμο του παιχνιδιού από τους άλλους παίκτες, για παράδειγμα, πιθανότατα θα επιδειξεί συμπεριφορές Αζηιερ όταν παίζει ένα παιχνίδι.

Εδώ είναι ένα διάγραμμα που δείχνει πώς οι τέσσερις Τύποι Bartle αναδύονται από τη σύνδεση των δύο κύριων ενδιαφερόντων για τον παίκτη, το περιεχόμενο και τον έλεγχο.

2.3.2 Οι τέσσερις ιδιοσυγκρασίες από τον Kersei

(8) Τη δεκαετία του '70, ο ψυχολόγος David Keirse y εντόπισε τέσσερα γενικούς τύπους παικτών (τους οποίους ονόμασε ιδιοσυγκρασίες) από τους δεκαέξι τύπους μοντέλου προσωπικότητας Μπερσ-Βριγγς. Στο βιβλίο του (το οποίο έγραψε μαζί με την Marilyn Bates «Please Understand Me - Παρακαλώ καταλάβετε με», ο Keirse y περιέγραψε αυτές τις τέσσερις ιδιοσυγκρασίες, δίνοντάς τους περιγραφικά ονόματα, όπως ο Richard Bartle ονόμασε τους

τύπους παικτών:

- **Artisan**- Τεχνίτης το οποίο αποτελείτε από τα μοντέλα προσωπικότητας Αίσθηση(Sensing) και Αντίληψη (Perception). Οι παίκτες που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία τείνουν να είναι ρεαλιστικοί, τακτικοί, τους αρέσει να χειραγωγούν(πράγματα ή άνθρωποι), παρορμητικοί, προσανατολισμένοι στην δράση και τέλος αναζητούν την αίσθηση. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν οι τύποι προσωπικότητας ISTP, ISFP, ESTP, ESFP.
- **Guardian** - Προστάτης αποτελείται από τα μοντέλα προσωπικότητας Αίσθηση (Sensing), Κρίση (Judging). Οι παίκτες που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία τείνουν να είναι πρακτικοί, τους αρέσει η ιεραρχία σε ένα παιχνίδι, οργανωτικοί, προσανατολισμένοι στις λεπτομέρειες, κτητικοί, εστιάζουν την προσοχή τους στις διαδικασίες, και τέλος αναζητούν το αίσθημα της ασφάλειας. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν οι τύποι προσωπικότητας ISTJ, ISFJ, ESTJ, ESFJ.
- **Rational** – Ορθολογικός αποτελείται από τα μοντέλα προσωπικότητας της Διαίσθησης (Intuition) και Σκέψης (Thinking). Γενικότερα οι παίκτες αυτοί είναι καινοτόμοι, στατηγικοί, λογικοί, προσανατολισμένοι στο μέλλον, λειτουργούν με γνώμονα τα αποτελέσματα και τέλος αναζητούν την γνώση. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα μοντέλα προσωπικότητας INTJ, INTP, ENTJ, ENTP.
- **Idealistic** – Ιδεαλιστής το οποίο είναι και το τελευταίο αποτελείται από τα μοντέλα προσωπικότητας της Διαίσθησης (Intuition) και Συναίσθημα (Feeling). Οι παίκτες αυτοί χαρακτηρίζονται από:
 - φαντασία τους και τους ευφάνταστους τρόπους τους οποίους ακολουθούν,
 - είναι διπλωματικοί,
 - έχουν προσανατολισμό τους ανθρώπους που απαρτίζουν ένα παιχνίδι (είτε άλλους παίκτες είτε πρόσωπα τα οποία υπάρχουν ήδη στους κόσμους ενός παιχνιδιού και αυτό που αναζητούν είναι ταυτότητα. Σε αυτήν την κατηγορία ανήκουν τα μοντέλα προσωπικότητας INFJ, INFP, ENFJ, ENFP.

2.3.3 Σύγκριση χαρακτηριστικών των τύπων παικτών

Όπως μπορούμε να παρατηρήσουμε τα ευρήματα των δύο ερευνών κατά κάποιο τρόπο βρίσκουν αντιστοιχία όπως φαίνεται και στον παρακάτω πίνακα (Φιγυρε 3).

Τύποι παικτών	Συγγραφείς		Συμπεριφορά
	Bartle	Kersey	
	Δολοφόνος	Τεχνίτης	
	Εξερευνητής	Ορθολογικός	
	Κοινωνικοποιός	Ιδεαλιστής	
Επιτυχείς	Προστάτης		

Εικόνα 2.3: Σύγκριση μοντέλων Bartle Kersey

Ιδεαλιστής – Κοινωνικοποιός Οι κοινωνικοποιοί όπως περιγράφονται από τον Bartle ενδιαφέρονται για τους ανθρώπους και τι έχουν να πουν καθώς και ότι οι διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των παικτών είναι πολύ σημαντικές και ότι ο απώτερος στόχος τους είναι να μάθουν τους ανθρώπους, να τους καταλάβουν και να δημιουργήσουν όμορφες και με διάρκεια σχέσεις. Αυτός ο ορισμός πλησιάζει πολύ τον ορισμό του Kersey για τους ιδεαλιστές οι

οποίοι γνωρίζουν και αντιμετωπίζουν τους άλλους ανθρώπους σαν ένα κομμάτι της δια βίου αναζήτησής τους για να ανακαλύψουν τον εαυτό τους και στρέφουν γενικότερα τον προσανατολισμό τους προς τα εκεί. Τέλος και οι δύο κατηγορίες παικτών φαίνεται να ενθαρρύνουν και να αποζητούν την συνεργασία μεταξύ των παικτών. Οπότε θα μπορούσαμε να πούμε ότι αυτές οι δύο κατηγορίες φαίνεται να αντιστοιχίζονται μεταξύ τους.

Επιτυχείς – Προστάτης Συγκρίνοντας τους δύο ορισμούς του Bartle για τους Επιτυχείς και του Kersei για τους Προστάτες παρατηρούμε ότι και στις δύο κατηγορίες οι παίκτες που ανήκουν σε αυτές αναγνωρίζουν την ιεραρχία ως ένα σημαντικό στοιχείο σε ένα παιχνίδι. Είναι παίκτες οι οποίοι μπορούν να ασχοληθούν με δραστηριότητες ρουτίνας σε έναν εικονικό κόσμο αν αυτό τους εξασφαλίσει πόντους κατάταξης κάτι το οποίο οι άλλες κατηγορίες δεν το αντιλαμβάνονται καθόλου σαν διασκέδαση. Όταν ένα παιχνίδι σχεδιάζεται γύρω από απλά, καλά καθορισμένα καθήκοντα που επιτρέπουν την ανταγωνιστική συσσώρευση πόρων τότε είναι σχεδόν εγγυημένο ότι αυτό το παιχνίδι θα προσελκύσει Επιτυχείς – Προστάτες που επιζητούν ασφάλεια.

Εξερευνητής – Ορθολογικός Διαβάζοντας τους ορισμούς του Εξερευνητή από τον Bartle και του Ορθολογικού από τον Tersei εύκολα γίνεται αντιληπτό ότι και οι δύο κατηγορίες παικτών νιώθουν την ικανοποίηση σε ένα παιχνίδι μέσω της απόκτησης γνώσης. Για αυτούς τους παίκτες η ανταμοιβή τους είναι η κατανόηση της θεμελιώδους αρχής πίσω από τα δεδομένα ή την ιστορία του παιχνιδιού. Έτσι μπορούν να διαδώσουν τις γνώσεις τους σε άλλους χωρίς να χρειάζεται να δοθεί από το παιχνίδι κάποια παραπάνω ανταμοιβή.

Δολοφόνος – Τεχνίτης Όπως αναφέρει ο ορισμός από τον Δολοφόνο του Bartle, ο παίκτης αυτός επιθυμεί να επιδείξει την ανωτερότητα του στους άλλους παίκτες του παιχνιδιού. Έχει μία μεγάλη επιθυμία για εξουσία σε οποιοδήποτε στοιχείο απαρτίζει τον εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού κάτι το οποίο θα μπορούσε να υποκρύπτεται και στον ορισμό του Kersei για τον Τεχνίτη ο οποίος απολαμβάνει να χειραγωγεί το περιβάλλον του. Και οι δύο ορισμοί αποτελούνται από παίκτες που τους αρέσει να φτάνουν στα άκρα όταν παίζουν και απολαμβάνουν την αδρεναλίνη μέσω της δράσης. Σκεπτόμενοι αυτά τα χαρακτηριστικά καταλαβαίνουμε ότι αυτές οι δύο κατηγορίες κατά μία έννοια βρίσκουν και αυτές με την σειρά τους αντιστοιχηση.

2.3.4 Συζήτηση-Συμπεράσματα

Για να γίνει καλύτερα αντιληπτή η διαφορά μεταξύ των τεσσάρων αυτών κατηγοριών θα κάνουμε χρήση ενός παραδείγματος το οποίο ανέφερε ο ιδρυτής και πρόεδρος της εταιρίας Untold entertainment Inc, Ryan Henson Creighton ο οποίος περιέγραψε μία κατάσταση, η οποία είναι ένα παιχνίδι συλλογής νομισμάτων και την αντιμετώπιση της κατάστασης αυτής από τα τέσσερα είδη παικτών. Αυτό το παράδειγμα παρουσιάστηκε το 2011 στην διάσκεψη προγραμματιστών παιχνιδιών (2011 Game Developers Conference) και μπορεί να βρεθεί στην κοινωνική μηχανική (social engineering) του παιχνιδιού συλλογής νομισμάτων.

Ένας Προστάτης / Επιτυχής θα έπαιζε με τους κανόνες και θα έτρεχε γύρω από το δωμάτιο ζητώντας από τους άλλους τα νομίσματά τους για να καταφέρει να κερδίσει το παιχνίδι. Ένας ιδεαλιστής / κοινωνικοποιητής θα ζητούσε νομίσματα ως τρόπο να συναντήσει νέους ανθρώπους ή να βοηθήσει άλλους να κερδίσουν. Ένας Ορθολογικός / Εξερευνητής θα είχε κοιτάξει ήσυχα τη ροή των ανταλλαγών νομισμάτων και θα προσπαθούσε να καταλάβει

τη φύση του παιχνιδιού. Τέλος ένας Τεχνίτης/Δολοφόνος θα προσπαθούσε να βρει τρόπο να «βραχυκυκλώσει» το σύστημα του παιχνιδιού και στην συνέχεια, μιας και ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι η χειραγώγηση, να πείσει κάποιον να του δώσει την τοάντα με όλα τα νομίσματα, κάτι το οποίο και έγινε.

Πρόβλημα στα συμπεράσματα Παρότι πολλά από τα χαρακτηριστικά που αναφέραμε παραπάνω μεταξύ των κατηγοριών του Bartle και του Kersei βρίσκουν αντιστοιχία μεταξύ τους δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε ότι η θεώρηση ότι είναι ακριβώς ίδια αυτά τα ζευγάρια εννοιών θα ήταν λανθασμένοι ή με καλύτερο όρο ελλιπής. Αυτό το γεγονός προκύπτει αν παρατηρήσουμε το κοινό στο οποίο έλαβαν μέρος αυτές οι έρευνες. Η έρευνα του Bartle έγινε σε περιβάλλοντα παιχνιδιών πολλών χρηστών (multiplayer online games) τα οποία γενικότερα ελκύουν παίκτες που είναι πιο εξωστρεφείς και κοινωνικοί. Από την άλλη πλευρά η έρευνα του Kersei έγινε σε παίκτες οι οποίοι ήταν και εσωστρεφείς και εξωστρεφείς. Για παράδειγμα ένας Κοινωνικοποιητής του οποίου του αρέσει να συναναστρέφεται με ανθρώπους δεν θα μπορούσε να ταυτιστεί με έναν Ιδεαλιστή ο οποίος προτιμάει να παίζει παιχνίδια ενός παίκτη (single player games). Οι παίκτες που αντιστοιχίζονται με αυτόν τον Ιδεαλιστή είναι πιθανόν να προτιμούν εξιδανικευμένη ψυχαγωγία ή αφηρημένα παιχνίδια κάτι το οποίο θα μπορούσε να τους κατατάξει και στην κατηγορία του Εξερευνητή/ Ορθολογικού. Απαιτείται μεγαλύτερη μελέτη για να διαπιστωθεί για αυτούς τους παίκτες εάν ο πρωταρχικός τους στόχος είναι να αισθανθούν καλά παίζοντας ένα παιχνίδι (Ιδεαλιστικός τρόπος σκέψης) ή να ασκούν δεξιότητες της σκέψης (Ορθολογικός τρόπος σκέψης).

2.4 Κίνητρα στα παιχνίδια εικονικών κόσμων

2.4.1 Nick Yee

(9) Ο Yee ανέλυσε ειδικά γιατί τα mmorpgs είναι ελκυστικά και με ένα ερωτηματολόγιο 40 ερωτήσεων κατέληξε σε 5 κίνητρα χρηστών για το παιχνίδι: Κατόρθωμα (Achievement) Το κατόρθωμα μετράει την επιθυμία να γίνει ο παίκτης ισχυρός μέσα στο πλαίσιο ενός εικονικού κόσμου μέσω της επίτευξης διαφόρων στόχων που του έχουν τεθεί ή της συγκέντρωσης και κατοχής ισχυρών αντικειμένων. Όπως παρατηρούμε η επιθυμία αυτή συναντάτε στον ορισμό με την ιδέα του Bartle για έναν Επιτυχή.

Σχέση(Relationship) Ο παράγοντας Σχέση μετράει την επιθυμία του παίκτη να αλληλεπιδράσει με άλλους παίκτες ή χαρακτήρες του παιχνιδιού και το πόσο είναι πρόθυμοι να σχηματίσουν σχέσεις με τους άλλους παίκτες. Οι σχέσεις αυτές είναι υποστηρικτικές στη φύση τους, και περιλαμβάνουν έναν ορισμένο βαθμό αποκάλυψης των πραγματικών προβλημάτων και ζητημάτων. Παρατηρούμε ότι αυτή η επιθυμία συναντιέται στους Κοινωνικοποιητές του Bartle.

Βύθιση(Immersion) Η βύθιση μετράει την διάθεση που έχει ο παίκτης να εμβαθύνει στο παιχνίδι και στην ιστορία του, το πόσο ευχαριστείται τον εικονικό κόσμο στον οποίο βρίσκεται καθώς και τον ρόλο τον οποίο υποδύεται και την αφήγηση της ιστορίας.

Οι χρήστες που βαθμολογούν ψηλά τον παράγοντα βύθιση απολαμβάνουν να είναι σε έναν κόσμο φαντασίας καθώς είναι "κάποιος άλλος" όπως αναφέρεται στην έρευνα.

Απολαμβάνουν την πτυχή της ιστορίας αυτών των κόσμων και λατρεύουν την δημιουργία

ααταρ - χαρακτήρων με ιστορίες που επεκτείνονται και συνδέονται με το ήδη υπάρχουσες ιστορίες και κοσμολογία του κόσμου.

Απόδραση(Escapism) Ο παράγοντας Απόδραση μετρά πόσο ένας χρήστης χρησιμοποιεί τον Εικονικό - φανταστικό κόσμο για να «ταξιδέψει» προσωρινά, να ξεχαστεί και να ξεφύγει από το αληθινό στρες και τα προβλήματα της πραγματικής ζωής.

Χειρισμός(Manipulation) Χειρισμός είναι η επιθυμία του παίκτη να χειριστεί τους άλλους παίκτες για προσωπικό του όφελος, κέρδος ή ευχαρίστηση του. Κατά μία έννοια ο χειρισμός θα μπορούσε να χαρακτηρίσει την κατηγορία Κιλλερ κατά τον Bartle που αναφέραμε προηγουμένως. Οι χρήστες που βαθμολογούν ψηλά τον παράγοντα "Χειρισμός" απολαμβάνουν την εξαπάτηση, την απάτη, τον θόρυβο και την κυριαρχία τους εναντίων των άλλων χρηστών.

Συμπεράσματα

Achievement(κατόρθωμα)→ Achiever
Relationship (Σχέση)→ Socializer
Manipulation (Χειρισμός)→ Killer

Εικόνα 2.4: Σύγκριση Bartle Yee

Παρατηρούμε στο φιγυρε 4 ότι η μόνη κατηγορία που δεν υπάρχει στα αποτελέσματα της έρευνας του Ψεε σε σύγκριση με την προηγούμενη έρευνα του Bartle είναι αυτή του Εξπλορερ κάτι το οποίο την έκανε να τεθεί υπό αμφισβήτηση στις επόμενες έρευνες.

Επίσης σημαντική ανακάλυψη του Yee είναι οι δύο κατηγορίες του Escapism (απόδραση) και Immersion (βύθιση). Τα αποτελέσματα του Yee αποκαλύπτουν την επιθυμία των ανθρώπων για απόδραση από την καθημερινή ζωή και τα προβλήματα της αλλά και το ότι αυτή η επιθυμία δεν είναι συνδεδεμένη με την επιθυμία για βύθιση σε έναν εικονικό κόσμο, κάτι το οποίο είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τις έρευνες που σχετίζονται με την εξάρτηση των παικτών στα παιχνίδια εικονικών κόσμων, καθώς τονίζει ότι το φαινόμενο εξάρτησης ψυχολογικά από ορισμένα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν δημιουργείται από το ίδιο το παιχνίδι αλλά από εξωτερικούς παράγοντες.

Αυτή η μελέτη αναπτύχθηκε ξανά από τον Yee ο οποίος εκτός από τα προηγούμενα αποτελέσματα τα οποία παραμένουν ίδια πρόσθεσε άλλους δύο παράγοντες επιθυμιών για τους παίκτες των rpg παιχνιδιών. Συγκεκριμένα προστέθηκαν:

Ο παράγοντας "Lead" μετρά πόσο επιθυμεί ο χρήστης να οδηγήσει και να ηγηθεί στους άλλους παίκτες στα πλαίσιο του φανταστικού κόσμου.

Ο χρήστης ο οποίος αποδίδει υψηλή θέση στον παράγοντα "learn" αισθάνεται ότι θέλει να μάθει πράγματα για τον εαυτό του και το πώς να αντιδράσει στην κοινωνία μέσω ενός παιχνιδιού MMORPG.

Και τέλος, το "Solo / Group " είναι ο παράγοντας που μετράει αν ένας χρήστης προτιμά τα ατομικά ή ομαδικά επιτεύγματα και κατά πόσο θέλει να ξεπερνά τις δυσκολίες που προκύπτουν μόνος του ή συλλογικά με την ομάδα του.

2.5 Σύγκριση έρευνων που αναφέρονται στα πρότυπα παιχνιδιού, τύπους παικτών και κίνητρα παικτών

Ο Yee ανέλυσε το εμπειρικά γειωμένο αρχικό μοντέλο του Bartle και διαπίστωσε ότι το κίνητρο των παικτών έχει τρία βασικά στοιχεία: την επίτευξη, την κοινωνικοποίηση και την βύθιση. Επιπλέον, λαμβάνοντας έμπνευση από μία νευροβιολογική έρευνα, (Nacke et al.[16]) προτείνει επτά κατηγορίες παικτών (Seeker, Survivor, Daredevil, Mastermind, Conqueror, Socializer, Achiever). Ωστόσο, όπως υπογράμμισαν οι ερευνητές Tuunainen και Hamar, οι προσεγγίσεις που είναι βασισμένες στο τρόπο που παίζει ένας παίκτης είναι πολύ περιορισμένες, διότι οι τρόποι παρέχουν μόνο επιφανειακές πληροφορίες σχετικά με τον παίκτη. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να είναι κάπως “θολές” δεδομένου ότι οι περισσότεροι παίκτες δεν μπορούν ικανοποιητικά να κατηγοριοποιηθούν σε μια ενιαία ομάδα. Παρόλα αυτά πολλοί ερευνητές δεν έχουν σταματήσει εκεί και έχουν προσπαθήσει να εμβαθύνουν σε ότι αφορά τους παίκτες και τις αποφάσεις που παίρνουν όταν παίζουν ένα παιχνίδι.

Κλείνοντας αυτό το κεφάλαιο θα δημιουργήσουμε έναν πίνακα με τα αποτελέσματα των μέχρι τώρα ερευνών καθώς πολλές από τις περιγραφές σε όλες τις έρευνες που αναφέρονται στα πρότυπα παιχνιδιού, τύπους παικτών και κίνητρα παικτών, φαίνεται να ταιριάζουν μεταξύ τους και να χαρακτηρίζουν η μία την άλλη. Ο πίνακας ανήκει σε έναν ερευνητή (Στεewart 2011)(10) ο οποίος σύγκρινε τα μοντέλα τα οποία αναλύσαμε και παραπάνω καθώς και άλλα μοντέλα και παρατήρησε ότι η μεγαλύτερη πλειοψηφία δεν είχε παραλλαγές στα ίδια τέσσερα βασικά συλ λήψης απόφασης σε παιχνίδια. Για αυτόν τον λόγο έστρεψε την προσοχή του όχι στην αναζήτηση καινούργιων μοντέλων αλλά αναζήτησε τα κίνητρα, τον τρόπο επίλυσης των προβλημάτων που προκύπτουν καθώς και τον γενικότερο στόχο που έχει το κάθε ένα από αυτές τις τέσσερις χαρακτηριστικές ομάδες και τα πρόσθεσε στο πίνακα που φαίνεται παρακάτω.

Συγγραφείς				Χαρακτηριστικά		
Caillois	Lazzaro	Bartle	Keirse	Κίνητρα	Επίλυση προβλημάτων	Γενικός Στόχος
Ilínx	Serious fun	Killer	Artican	Δύναμη (αίσθηση χειραγώγησης)	Απόδοση	Κάνουν
Agon	Hard fun	Achiever	Guardian	Ασφάλεια (ανταγωνιστική συσσώρευση)	Επιμονή	Έχουν
Mimesis	Easy fun	Explorer	Rational	Γνώση (Λογική των κανόνων, εξερεύνηση)	Οξυδέρκεια	Μάθουν
Alea	People fun	Socializer	Idealist	Ταυτότητα (συνασθηματικές σχέσεις)	Πειθώ	Γίνουν

Εικόνα 2.5: Ενοποιημένο Μοντέλο

Στον πίνακα αυτό (φίγυρε 5) υπάρχει το μεγαλύτερο μέρος των ερευνών τα οποία ευθυγραμμίζονται τα αποτελέσματα μεταξύ τους όμως υπάρχουν και άλλα τα οποία δεν περιέχονται ώστε να αποφευχθούν λάθη ή παραλείψεις. Το παραπάνω σχεδιάγραμμα αποτελεί ένα ενοποιημένο σύστημα που αποτελείται από τα άλλα συστήματα που περιγράφηκαν.

2.6 Σύνδεση προτύπων παικτών και αντιστοίχιση προσωπικότητας του εκάστοτε παίκτη

Αφού γνωρίσαμε τα πιο γνωστά από μοντέλα τύπων παικτών, στην συνέχεια θα αναζητήσουμε αν υπάρχει συσχέτιση της προσωπικότητας του παίκτη με τα χαρακτηριστικά των ομάδων ή αν είναι ανεξάρτητα καθώς και θα συνδέσουμε τα μοντέλα με συγκεκριμένα στοιχεία της προσωπικότητας του ατόμου. Θα ανατρέξουμε σε έρευνες οι οποίες έχουν ήδη πραγματοποιηθεί και θα παρουσιάσουμε τα αποτελέσματα τους αλλά θα γίνει και μία προσπάθεια αντιστοίχισης των στοιχείων που ήδη υπάρχει με στοιχεία της προσωπικότητας μιας και η βιβλιογραφία που ανατρέξαμε δεν φαίνεται να καλύπτει πλήρως αυτό το θέμα.

Η πρώτη από τις δημογραφικές μελέτες που αποτελούν το επίκεντρο αυτής της εργασίας συγκεντρώθηκε μέσω επιγραμμικών ερευνών και μελετών περιπτώσεων που διεξήχθησαν μεταξύ 2002 και 2004, με το μεγαλύτερο μέρος των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν το 2003. Οι Bateman και Boon (2005) παρουσίασαν τα ευρήματα με βάση ένα σύνολο με τέσσερις μορφές παιχνιδιού, με επίγνωση ότι η απόκτηση αυτών των μορφών περιορίστηκε όχι μόνο από τη χρήση της τυπολογίας Myers-Briggs αφενός αλλά και από τις μεθόδους στατιστικής ανάλυσης που χρησιμοποίησαν, οι οποίες είχαν απαιτήσει σημαντικούς χειρισμούς για να καταστούν εφικτοί. Αυτά τα τέσσερα στυλ παιχνιδιού: Conqueror, Manager, Wanderer, Participant, διερευνήθηκαν επίσης σε μια σειρά μελετών περιπτώσεων που παρείχαν κάποια ποιοτική υποστήριξη για τα αποτελέσματα. Αυτά τα στυλ παιχνιδιού δεν φαίνεται να σχετίζονται σημαντικά με τους τύπους Bartle. (21th Century Game Design) (11)

Αυτή η μελέτη καθοδηγείται από μια υπόθεση ως προς τις πιθανές προτιμήσεις προσωπικότητας των παικτών "hardcore". Το βασικό εύρημα αυτής της μελέτης ήταν ότι αντί για τους ανεπίσημους όρους «hardcore» και «casual» που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο στυλ παιχνιδιού - όπως υποτίθεται - οι παίκτες που αξιολογούνταν ως «hardcore» ή «casual» εκπροσωπούσαν σε όλες τις τέσσερα στυλ παιχνιδιού. Με άλλα λόγια, το «hardcore» και το «casual» δεν φαίνεται να είναι όροι που αντικατοπτρίζουν μια συγκεκριμένη προτίμηση παιχνιδιού και αντ' αυτού φαινόταν ότι αντιπροσωπεύουν μια διάσταση χαρακτηριστικών που διαφοροποιούσε μια διαφορετική πλευρά της συμπεριφοράς των παικτών, μία που προφανώς αντιστοιχεί στην διάσταση των Myers-Briggs που αναφέρεται ως Διαισθητικό "(δηλαδή, προτίμηση για αφηρημένη σκέψη).

Για τη μελέτη τους, τετρακόσιοι οκτώ (408) συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν μια δοκιμή MBTI και ένα ερωτηματολόγιο για τις συνήθειες που έχουν όταν παίζουν ένα παιχνίδι. Αν και η ανάλυση των ομάδων δεν παρείχε συνεπή αποτελέσματα, οι Bateman και Boon παρατήρησαν τις γενικές τάσεις που υπαγορεύονταν κυρίως από την αίσθηση σκέψης και σκέψης-αντίληψης. Οι συνδυασμοί αυτών των δύο αξόνων θέτουν τα θεμέλια του μοντέλου παιχνιδιού τους. Οι δεκαέξι τύποι προσωπικότητας που αξιολογούνται από το MBTI ομαδοποιήθηκαν σε τέσσερις βασικές μορφές: Conqueror, Manager, Wanderer και Participant. Η διάκριση των συνήθων χαρακτήρων του hardcore έναντι του casual gamer είναι παρούσα στο μοντέλο τους, αλλά δεν διαμορφώνει τα στυλ παιχνιδιού.

2.6.1 Bateman και Boon

Το στυλ παιχνιδιού του Κατακτητή ((Conqueror) συνδέεται με τη σκέψη και την εκτίμηση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας, οι παίκτες της κατηγορίας αυτής ασχολούνται κυρίως με τη νίκη είτε στο παιχνίδι είτε εναντίον των αντιπάλων τους. Οι προκλήσεις είναι ευπρόσδεκτες δεδομένου ότι η αίσθηση της εκπλήρωσης θα είναι μεγαλύτερη. Αυτοί οι παίκτες απολαμβάνουν την αίσθηση ότι είναι ισχυροί, ενημερωμένοι και ως κατακτητές. Φαίνεται ότι η ιστορία του παιχνιδιού δεν είναι σημαντική για αυτούς και απλά δίνουν προσοχή στα κύρια γεγονότα. Οι παίκτες Κατακτητές έχουν την ικανότητα Υπολογισμός (η βελτίωση μέσα από το να παίζεις την ίδια πρόκληση ξανά και ξανά) καθώς και την στρατηγική σκέψη. Αυτές είναι οι βασικές δεξιότητες των παικτών που προτιμούν αυτόν τον τρόπο παιχνιδιού.

Τύποι προσωπικότητας από το μοντέλο MBTI για τους κατακτητές: INTJ, ENTJ, ISTJ, ESTJ (κοινά σε αυτούς τους τύπους προσωπικότητας είναι η προτίμηση των ατόμων σε Σκέψη και Κρίση)

Οι παίκτες τύπου Διαχειριστή (Manager) σχετίζονται με τη σκέψη και την αντίληψη των τύπων προσωπικότητας. Η εκμάθηση και η βελτιστοποίηση της αποτελεσματικότητάς τους στη δημιουργία στρατηγικών και τακτικών τεχνικών αποτελούν εξαιρετικά κίνητρα για τους διαχειριστές. Πολύ μεγάλη δυσκολία μπορεί να τους σταματήσουν να παίζουν, οπότε η πρόκληση πρέπει να τους προσφέρει μια αίσθηση σταθερής προόδου. Οι ιστορίες είναι συναφείς ως εργαλείο για την οργάνωση των σχεδίων.

Οι τακτικές ικανότητες (η ικανότητα σκέψης) που υποστηρίζονται από στρατηγική σκέψη χαρακτηρίζουν αυτό τον τρόπο παιχνιδιού.

Τύποι προσωπικότητας από το μοντέλο MBTI για τους Διαχειριστές: INTP, ENTP, ISTP, ESTP (κοινά σε αυτούς τους τύπους προσωπικότητας είναι η προτίμηση των ατόμων σε Διαίσθηση και Αντίληψη)

Το στυλ Περιπλανώμενος (Wanderer) χαρακτηρίζεται από την αίσθηση και την αντίληψη των τύπων προσωπικότητας. Αυτοί οι παίκτες οδηγούνται από την απόλαυση που έχει τη μορφή της διασκέδασης και της καινοτομίας. Φαίνεται ότι θέλουν να εκπλαγούν από το παιχνίδι, αλλιώς δεν ενδιαφέρονται να συνεχίσουν να παίζουν. Η δυσκολία δεν είναι καθόλου επιθυμητή, και ακόμη και υποστήριξη από μέσα στο παιχνίδι είναι ευπρόσδεκτη. Οι χαρακτήρες είναι οι αφηγητικοί γάντζοι για αυτούς τους παίκτες, αναπτύσσοντας συναισθηματικές συνδέσεις. Η τακτική ικανότητα (η ικανότητα να αποφασίζει τι πρέπει να κάνει χωρίς προγραμματισμό) και η αφηρημένη σκέψη είναι τα κύρια πλεονεκτήματα των παικτών που προτιμούν αυτό τον τρόπο παιχνιδιού.

Τύποι προσωπικότητας από το μοντέλο MBTI για τους Περιπλανώμενους: INFP, ENFP, ISFP, ESFP (κοινά σε αυτούς τους τύπους προσωπικότητας είναι η προτίμηση των ατόμων σε Συναισθημα και Αντίληψη)

Το τελευταίο στυλ παιχνιδιού είναι Συμμετέχων (Participant), το οποίο χαρακτηρίζεται από αίσθηση και κρίση των τύπων προσωπικότητας MBTI. Τα αποτελέσματα δεν παρουσίασαν καθοριστικά χαρακτηριστικά. Οι Bateman και Boon θεωρούν ότι αυτό το σύμπλεγμα μπορεί να αποτελείται από διαφορετικά στυλ, οι δύο κύριες πιθανές προτιμήσεις είναι η τάση των συμφερόντων προς την αφήγηση του παιχνιδιού και την κοινωνική εμπειρία.

Οι παίκτες που προτιμούν αυτό το στυλ παιχνιδιού τείνουν να έχουν τις δεξιότητες για τη βελτιστοποίηση της υλικοτεχνικής υποστήριξης - δηλαδή, μπορούν να βρουν πώς να κάνουν κάτι αποτελεσματικό όταν τους παρέχεται επαρκές κίνητρο.

Τύποι προσωπικότητας από το μοντέλο MBTI για τους Συμμετέχοντες: INFJ, ENFJ, ISFJ, ESFJ (κοινά σε αυτούς τους τύπους προσωπικότητας είναι η προτίμηση των ατόμων σε Συναίσθημα και Κρίση)

Αντί να ταιριάζουν σε κάθε τύπο και ιδιοσυγκρασία, τα στυλ παιχνιδιού Bateman εμφανίζονται ως δευτερεύοντα στυλ που συμπληρώνουν τα κενά μεταξύ των κύριων συμπεριφορών που έχει ένας παίκτης σε ένα παιχνίδι.

Berens

Ενώ διεξήχθη η ενδιάμεση έρευνα, διερευνήθηκαν εναλλακτικές θεωρητικές προσεγγίσεις. Η θεωρία της ιδιοσυγκρασίας, ιδιαίτερα όπως εξηγείται από τον Berens (2000)(12), ήταν ο κύριος υποψήφιος, έχοντας το πλεονέκτημα ότι είναι μετασχηματισμένος στο μοντέλο των Μπερσ-Βριγγς και έτσι εύκολο να συνδεθεί με την αρχική έρευνα δεδομένου ότι τόσο η τυπολογία Μπερσ-Βριγγς όσο και η έκδοση Berens έχουν τα ίδια θεωρητικά θεμέλια. Ωστόσο, η πιο ελκυστική πτυχή της έρευνας του Berens ήταν οι αναφορές ομάδων δεξιοτήτων που αντιστοιχούσαν στους ποιοτικούς τύπους, κάτι που εύκολα προσαρμόστηκε στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Ως εκ τούτου, θα μπορούσαν να διερευνηθούν τέσσερα σετ δεξιοτήτων παικτών (όπως φαίνεται στον Πίνακα 1) και κάθε ένας σχετίζεται άμεσα με ένα αποτέλεσμα τύπου από ένα όργανο Myers-Briggs. Για παράδειγμα, το INTJ ταιριάζει με το στρατηγικό αρχέτυπο (όπως και οποιοσδήποτε τύπος Myers-Briggs με προτίμηση τόσο για διαίσθηση όσο και για σκέψη). Έτσι, το πλαίσιο του Berens φαίνεται να προσφέρει τη δυνατότητα για μια άμεση ποιοτική αντιστοίχιση μεταξύ των μορφών παιχνιδιού και των υφιστάμενων ψυχομετρικών τυπολογιών.

Είναι αναμφισβήτητο ότι η συμβολή του είναι εξαιρετικά πολύτιμη και πρωτοποριακή. Το μοντέλο του ενημερώνει το δημογραφικό σχεδιασμό παιχνιδιών και δημιουργεί συνειδητοποίηση των τάσεων της αγοράς. Εντούτοις, η εστίαση του Bateman και Boon στο στυλ παιχνιδιού φαίνεται να παραβλέπει ακριβέστερες πληροφορίες που σχετίζονται με τη μηχανική παιχνιδιών.

Lindsey T. Graham, Samuel D. Gosling

(12) Η Lindsey T. Graham και ο Samuel D. Gosling αναφέρουν στην έρευνα τους με τίτλο Personality Profiles Associated with Different Motivations for Playing World of Warcraft συσχετίσεις που έχουν διάφορες συμπεριφορές στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού World Of Warcraft με στοιχεία της προσωπικότητας του παίκτη τα οποία εξέτασαν μέσω του εργαλείου Big 5. Συγκεκριμένα παρατηρήθηκε ότι οι παίκτες που παίζουν το συγκεκριμένο παιχνίδι με σκοπό να κοινωνικοποιηθούν έτειναν να έχουν αυξημένα ποσοστά εξωστρέφειας, δεκτικότητας, νευρωτισμού και ευγένειας. Οι παίκτες που ό βασικός τους στόχος στο παιχνίδι είναι η επίτευξη κατορθωμάτων (συλλογή πόντων) παρουσίαζαν αυξημένα ποσοστά εξωστρέφειας και νευρωτισμού αλλά χαμηλά ποσοστά Δεκτικότητας, Ευγένειας και Ενσυναίσθησης. Κάτι το οποίο δεν έχει αναφερθεί στα προηγούμενα μέρη της εργασίας αλλά είναι ενδιαφέρον

να αναφερθεί είναι ότι στην εν λόγω έρευνα έγινε αναφορά και προσπάθεια να βρεθούν τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας από το big 5 και της ηγετικής ικανότητας μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Παρατηρήθηκε ότι τα άτομα που είχαν την θέληση και την τάση να ηγούνται στις δραστηριότητες του κόσμου είχαν αυξημένα τα επίπεδα της Εξωστρέφειας, της Συνείδησης και της Δεκτικότητας αλλά είχαν χαμηλά επίπεδα Ευγένειας και Νευρωτισμού κάτι το οποίο θα ήταν ενδιαφέρον να μελετηθεί περαιτέρω.

Σε άλλη μία έρευνα στον εικονικό κόσμο του World Of Warcraft του Nick Yee[14] που συμμετείχαν πάνω από 1000 άτομα παρατηρήθηκαν οι εξής συμπεριφορές που συνδέθηκαν με χαρακτηριστικά προσωπικότητας από το ψυχομετρικό τεστ big 5 που αναλύσαμε παραπάνω. Εξωστρέφεια Τα άτομα που βαθμολογούν υψηλά την Εξωστρέφεια τείνουν να προτιμούν τις ομαδικές δραστηριότητες. Έχουν υψηλότερη αναλογία Dungeon Achievements απαιτούν συλλογική προσπάθεια. Έχουν επίσης ολοκληρώσει έναν μεγαλύτερο αριθμό τελικών παιχνιδιών 25-man raid μπουντρούμια. Ο μεγαλύτερος αριθμός αλλαγών της συνεχνίας συνεπάγεται επίσης κοινωνική ανατροπή. Από την άλλη πλευρά, οι παίκτες που βαθμολογούν χαμηλά την εξωστρέφεια προτιμούν ατομικές δραστηριότητες, όπως η ολοκλήρωση αποστολών και χόμπι του άβαταρ τους όπως το μαγείρεμα και το ψάρεμα. Είναι επίσης πιο πιθανό να έχουν περισσότερα κατοικίδια, τα οποία είναι σιωπηλοί σύντροφοι σαν κατοικίδια ζώα.

Αντίθετα, παρατηρήθηκε ότι οι παίκτες που βαθμολογούν χαμηλά την εξωστρέφεια έχουν προτίμηση και καλύτερα ποσοστά σε δραστηριότητες PnP δηλαδή παίκτες εναντίων παικτών.

Ευγένεια Όσον αφορά τους δείκτες συμπεριφοράς σε εικονικούς κόσμους, η συγκεκριμένη έρευνα έδειξε ότι τα άτομα που βαθμολογούν ψηλά την ευγένεια δίνουν περισσότερες θετικά εμοτες όπως αναφέρεται στο παιχνίδι, δηλαδή αγκαλιές, γέλια και χαιρετισμούς, και προτιμούν δραστηριότητες που δεν έχουν σχέση με μάχη όπως η εξερεύνηση, η δραστηριότητες χειροτεχνίας του άβαταρ τους, παγκόσμιες εκδηλώσεις, καθώς και χόμπι. Από την άλλη πλευρά, οι παίκτες που βαθμολογούν χαμηλά το ευγένεια προτιμούν τις πιο ανταγωνιστικές και ανταγωνιστικές πτυχές του παιχνιδιού. Απολαμβάνουν τη διαμάχη και τη θανάτωση άλλων παικτών, έχουν περισσότερους θανάτους των άβαταρ τους και επικεντρώνονται περισσότερο στην απόκτηση καλύτερου οπλισμού ώστε να επιτύχουν τους στόχους που αναφέρονται παραπάνω. Επίσης συνήθως έχουν καλύτερα ποσοστά στις δραστηριότητες που απαιτούν να αντιμετωπίσουν άλλους παίκτες από ότι οι συμπαίκτες τους με υψηλά ποσοστά ευγένειας.

Συνείδηση Τα άτομα που έχουν υψηλά ποσοστά συνείδηση είναι πιο οργανωμένα, πιο πειθαρχημένα και πιστά, φαίνεται να απολαμβάνουν πειθαρχημένες συλλογές σε μη-μαχητικά περιβάλλοντα καθώς είχαν μεγάλο αριθμό κατοικίδιων, τα οποία πρέπει να συλλέγουν ένα προς ένα και με υψηλές βαθμολογίες σε χόμπι όπως η μαγειρική και το ψάρεμα, τα οποία αντικατοπτρίζουν την αυτοπειθαρχία στη συλλογή μοναδικών συνταγών και την επίσκεψη σε μοναδικές θέσεις αλιείας (καθώς επίσης και υπομονή καθώς πρέπει για ένα σημαντικό χρονικό διάστημα να μένουν στάσιμα σε αυτές τις θέσεις, δεδομένου ότι η αλιεία στο παιχνίδι είναι εκπληκτικά κοντά στο αντίστοιχο πραγματικό κόσμο: τα αλιεύματα μπορεί να είναι λίγα και πολύ μακριά). Το ίδιο ισχύει για τα επιτεύγματα του εικονικού κόσμου του World of Warcraft, τα οποία συχνά απαιτούν πειθαρχημένες συλλογές αντικειμένων και επισκέψεις σε ένα σύνολο τοποθεσιών σε όλο τον κόσμο. Από την άλλη πλευρά, τα άτομα

που βαθμολογούν χαμηλά τη συνείδηση είναι απρόσεκτα, αυθόρμητα και άνετα φαίνεται μέσα από το παιχνίδι να είναι πιο απρόσεκτα πιο πιθανό να πεθάνουν από πώση από ψηλά μέρη του κόσμου.

2.6.2 Περαιτέρω μελέτη

Είναι ευρέως γνωστό ότι ο Bateman εργάζεται για ένα νέο μοντέλο ικανοποίησης των παικτών, ωστόσο δεν έχει δημοσιευθεί κανένα αποτέλεσμα μέχρι τη στιγμή της γραφής του. Ο Bateman εξετάζει μια ταξινόμηση των συμπεριφορών του παιχνιδιού με βάση το ανθρώπινο νευρικό σύστημα. Αυτό το νέο μοντέλο ονομάζεται BrainHex, το οποίο παίζει στυλ σε επτά κατηγορίες, το καθένα προσαρμοσμένο σε συγκεκριμένα στοιχεία του νευρικού συστήματος. Οι διαφορετικές ομάδες είναι: Ανιχνευτής (ενδομορφίνη), Επιζών (Amigdala), Daredevil (αδρεναλίνη), Mastermind (Orbito-μετωπιαίο φλοιό), Κατακτητής (Επινεφρίνη και Νορεπινεφρίνη), Κοινωνικοποιητής (Υπόθαλαμος). Ο Bateman αυξάνει τον αριθμό αναγνωρισμένων στυλ παιχνιδιού από το προηγούμενο μοντέλο του, φέρνοντας περισσότερη ακρίβεια στην περιγραφή κάθε ομάδας. Η προσέγγιση του Bateman σχετικά με τα στυλ παιχνιδιού αναζητά ευρεία συμπεριφορά συμπεριφοράς στο παιχνίδι και δεν ανησυχεί για τη σύνδεση αυτών με συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών όπως συμβαίνει με την παρούσα εργασία. Παρ' όλα αυτά, υπάρχει κοινό ενδιαφέρον μεταξύ του και αυτού του έργου για τον εντοπισμό βασικών στοιχείων παιχνιδιών για κάθε σύμπλεγμα. Για παράδειγμα, στην κατηγορία Mastermind του Bateman, η επίλυση πάζλ και η χρήση στρατηγικών είναι οι πιο σημαντικές πτυχές που μοιάζουν με τον παράγοντα προσωπικότητας συνείδησης που παίζει βασικό ρόλο στο είδος των πάζλ.

Ο Κοινωνικοποιητής του Bateman βασίζεται στην εμπιστοσύνη που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό του παράγοντα προσωπικότητας του Δεκτικότητας που σχετίζεται με τα παιχνίδια περιπέτειας. Ωστόσο, αυτή η διπλωματική εργασία εντοπίζει όλους τους σχετικούς παράγοντες προσωπικότητας για κάθε είδος, ενώ ο Bateman προσπαθεί να βελτιώσει το μοντέλο του κοινού κοιτάζοντας προς τα στοιχεία του νευρικού συστήματος για να απεικονίσει τα στυλ παιχνιδιού.

Μέρος 

Ψυχολογία των avatars

Κεφάλαιο 3

Αντανάκλαση της συμπεριφοράς στον εικονικό κόσμο

Η έννοια της προσωπικότητας έχει εξερευνηθεί στη σχέση της με τα βιντεοπαιχνίδια, αλλά η πλειοψηφία του έργου είναι από την άποψη της ευαισθησίας στην επιθετικότητα και τη βία που είναι εκτός του πεδίου αυτής της έρευνας. Ένας σημαντικά μικρότερος αριθμός μελετών διερευνά τις πτυχές της προσωπικότητας ως έναν τρόπο καλύτερης κατανόησης των παικτών. Αυτή η ενότητα παρουσιάζει έργα που αφορούν την ταυτοποίηση των προσωπικοτήτων των παικτών, και στη συνέχεια συνεχίζει τις μελέτες για την προσωπικότητα ως μέσο καλύτερης κατανόησης των επιλογών μέσα σε ένα παιχνίδι.

3.1 Προσωπικότητα και Βιντεοπαιχνίδια

Οι πρώτες έρευνες για την προσωπικότητα και το παιχνίδι επικεντρώθηκαν στην κατανόηση του νέου φαινομένου των βιντεοπαιχνιδιών και των πιθανών επιπτώσεων που θα μπορούσε να έχει στο κοινό τους. Η προσωπικότητα χρησιμοποιήθηκε ως πιθανή μέτρηση για την ανίχνευση ατόμων επιρρεπών στην αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών. Το έργο των Gibb et al. [15] από το 1983 εξέτασε αν υπήρχαν διαφορές προσωπικότητας μεταξύ ομάδων παικτών υψηλότερης και χαμηλότερης χρήσης βιντεοπαιχνιδιών. Οι συγκεκριμένες διαστάσεις που εξετάστηκαν ήταν αυτοεκτίμηση / υποθάμηση, κοινωνική διαφορά / συμμόρφωση, εχθρότητα / καλοσύνη, κοινωνική απόσυρση / συγχώρεση, η ιδεοψυχαναγκαστική και η κινητοποίηση. Δεν εντοπίστηκαν διακρίσεις προσωπικότητας μεταξύ των δύο ομάδων ούτε υποδιαιρώντας τις ομάδες κατά φύλο.

Το 1994, ο Estallo [16] διερεύνησε τις διαφορές προσωπικότητας μεταξύ των χρηστών των βιντεοπαιχνιδιών και των μη χρηστών. Αυτός ο συγγραφέας μελέτησε επτά παραλλαγές προσωπικότητας και συμπεριφοράς που χαρακτηρίστηκαν ως νευρωτισμός, εξωστρέφεια, ψυχωτισμός, ειλικρίνεια, αντικοινωνική συμπεριφορά, εγκληματική συμπεριφορά και τυχερά παιχνίδια. Μόνο η εξωστρέφεια βρέθηκε ως σημαντική διαφορά μεταξύ των δύο ομάδων, δείχνοντας ότι οι παίκτες έχουν υψηλότερο επίπεδο εξαναγκασμού από τους μη παίκτες. Υπήρξε μια πρόκληση προς την εγκληματική συμπεριφορά των παικτών, αλλά ο συγγραφέας προειδοποιεί ότι ένα τέτοιο εύρημα μπορεί να είναι ένα συμπαγές αποτέλεσμα λόγω της θετικής συσχέτισης με άλλες μεταβλητές (ψυχωτισμός, αντικοινωνική συμπεριφορά και ειλικρίνεια) που αντιστοιχούν σε μια τάση για καινοτομία και υψηλότερη αυτοκριτική. Συ-

μπερασματικά, ο Estallo υποδηλώνει ότι δεν υπάρχει ισχυρό προφίλ προσωπικότητας για τη διαφοροποίηση των παικτών από τους μη παίκτες. Αυτές οι μελέτες έχουν θέσει μια τάση για να εξερευνήσουν τις πτυχές της προσωπικότητας των παικτών, ωστόσο, εξετάζουν μόνο τις διακρίσεις της χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών και όχι τις διαφορές προσωπικότητας ανάλογα με το περιεχόμενο των παιχνιδιών, τα είδη ή τις προτιμήσεις των παιχνιδιών. Μόνο τα τελευταία χρόνια άρχισε η έρευνα προς αυτήν την κατεύθυνση.

Οι Hartmann και Klimmt [17] αναγνωρίζουν την προσωπικότητα ως μια βιώσιμη ιδέα για τη διερεύνηση των επιλογών των ανθρώπων. Αναγνωρίζουν ότι η επιλογή μιας θεωρίας της προσωπικότητας για την έρευνα σχετίζεται με τις μεθοδολογικές συνέπειες. Ωστόσο, αυτοί οι συγγραφείς εκφράζουν την ανησυχία τους για το να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν συγκεκριμένες συμπεριφορές όπως η προτίμηση ορισμένων παιχνιδιών από τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Το θεωρούμε αυτό η δήλωση είναι εν μέρει αληθής, ισχύει μόνο εάν δεν συλλέχθηκαν άλλα δεδομένα και τα ευρήματα αυτά εκφράστηκαν μόνο από απογραφές προσωπικοτήτων. Ωστόσο, εάν ένα ερωτηματολόγιο ή μια συνέντευξη ζητήσει πληροφορίες σχετικά με συγκεκριμένες συνθήκες εντός του παιχνιδιού, είναι δυνατόν να συνδέσετε τις συμπεριφορές των παιχνιδιών με τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Είναι θέμα μεθοδολογικού σχεδιασμού.

Η μελέτη του Griebel [18] επικεντρώνεται στο πώς οι προσωπικότητες και οι αξίες των παικτών προβάλλονται σε είδωλα και στυλ παιχνιδιού. Η έρευνά του είναι μια διερευνητική μελέτη περίπτωσης για το The Sims 2 [19]. Αυτό το παιχνίδι είναι ένα ανοιχτό εικονικό «κούκλα σπίτι», το είδος του από την προτεινόμενη ταξινόμηση σε αυτή τη διατριβή είναι η προσομοίωση τεχνητή νοημοσύνη. Το παιχνίδι είναι ένα σπίτι και η γειτονιά του. Οι παίκτες ελέγχουν τις συμπεριφορές ενός ή περισσότερων ιδωλών, που ονομάζονται Σιμς, μέσω πολλαπλών πτυχών όπως το επάγγελμα, τις δραστηριότητες αναψυχής, το φαγητό και τις φιλίες. Το επιλεγμένο μοντέλο προσωπικότητας για την έρευνα της Griebel είναι το μοντέλο Φιε Φαστορ και το επιλεγμένο ερωτηματολόγιο είναι το NEO-FFI. Αυτή η προσέγγιση ταιριάζει με το επιλεγμένο πλαίσιο αυτής της πτυχιακής εργασίας. Επίσης, η Griebel διοργάνωσε μια έρευνα για τους συμμετέχοντες, καθώς και μια έρευνα The Sims 2 που ο συγγραφέας σχεδίασε για να συλλέξει δεδομένα για το πώς έπαιζαν το παιχνίδι, για παράδειγμα, τι συμπεριφέρθηκαν οι Σιμς και πώς αναπτύχθηκαν οι κοινωνικές και οικονομικές σταδιοδρομίες τους. Τριάντα προπτυχιακοί φοιτητές συμμετείχαν στη μελέτη του Griebel [30] παίζοντας 30 Σιμς-ημέρες, δηλαδή περίπου 10 ώρες παιχνιδιού. Τα αποτελέσματα υποδηλώνουν ότι οι συμμετέχοντες προβάλλουν πτυχές της προσωπικότητας, των αξιών και των δημογραφικών πληροφοριών τους στους Σιμς.

Συγκεκριμένα για την προσωπικότητα, τα χαρακτηριστικά του νευρωτισμού, της εξωστρέφειας και της συνείδησης παρατηρήθηκε από πολύ νωρίς ότι είχαν σημαντικές συσχετίσεις με τις συμπεριφορές των παιχνιδιών. Για παράδειγμα, οι παίκτες με υψηλότερο νευρωτισμό ήταν επιρρεπείς στο να χάσουν τους στόχους των Σιμς και τις πληρωμές των λογαριασμών τους, ενώ οι παίκτες με υψηλότερο άνοιγμα ήταν πιθανό να κάνουν τους Σιμς να έχουν συναρπαστική ζωή και να επιτύχουν τους στόχους τους. παιδιά. Τέλος, οι παίκτες με υψηλότερη ευσυνειδησία έσκυψαν για να έχουν καθαρό σπίτι για τους Σιμς τους και να νιώσουν τον έλεγχο των αταρ τους. Το έργο του Griebel υποσχέθηκε να χρησιμοποιήσει τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας για την κατανόηση των συμπεριφορών των παικτών

και των στυλ παιχνιδιού. Αυτός ο συγγραφέας συζητά την ιδέα της χρήσης του Sims 2 [68] ως προβολική δοκιμασία για την ψυχοθεραπεία. Αυτό το έργο κάνει επίσης ένα άλμα από μη-ευρήματα ή αντιφατικές όταν εξετάζουμε τις προσωπικές πτυχές του γαμερ έναντι του μη γαμερ πληθυσμών, σε ορισμένες δυνατότητες δημιουργίας προφίλ, εξετάζοντας τα στοιχεία του παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των παικτών. Ωστόσο, δεδομένου ότι τα ευρήματα αυτά περιορίζονται στο gameplay του TheSims 2, δεν είναι δυνατό να δημιουργηθούν γενικεύσεις για άλλα παιχνίδια ή είδη.

3.2 Avatars

Με την πάροδο των ετών, οι προοπτικές για την αλληλεπίδραση /ενααταρ-παίκτη και τις σχέσεις έχουν αλλάξει δραματικά. Με απλά λόγια, τα /ενααταρς είναι κυρίως τα μέσα με τα οποία οι παίκτες αλληλεπιδρούν με τα περιβάλλοντα παιχνιδιών (Papale [20], 2014, Taylor [21], 2002), χειρίζοντας αντικείμενα και ξεπερνώντας τις προκλήσεις. Τα τελευταία χρόνια, ωστόσο, πολλοί ισχυρίστηκαν ότι για μερικούς παίκτες τα avatar μπορούν να είναι πολύ περισσότερα. Ο Klimmt (2009, 2010) [22], για παράδειγμα, υποστηρίζει ότι ορισμένοι παίκτες μετατοπίζουν την αυτοπεποίθησή τους σε χαρακτήρες ααταρ κατά τη διάρκεια του χρόνου δημιουργώντας έτσι ισχυρούς δεσμούς ταυτοποίησης και κοινών αξιών με τον χαρακτήρα.

Άλλοι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα ααταρς χρησιμεύουν ως ψηφιακές επεκτάσεις του εαυτού, επιτρέποντας την πολυτροπική αλληλεπίδραση μεταξύ του ψηφιακού και του φυσικού κόσμου (Banks, 2015, 2017)[23]. Από αυτή την προοπτική, ο ψηφιακός εαυτός δεν θα πρέπει να θεωρείται ως κατασκεύασμα ή επίδραση, αλλά μάλλον μια εξωτερική προβολή του εαυτού του. Ακόμη άλλοι υποστηρίζουν ότι πολλοί παίκτες χρησιμοποιούν τα βιντεοπαιχνίδια και τα γνωστά σε αυτό ααταρς ως μορφή έκλειψης ή ως μέσο για να πειραματιστούν με εναλλακτικές μορφές εαυτού (Kwon, Chung, Lee, 2009 [24], Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch, Ryan, 2012)[25].

Στη συζήτηση σχετικά με το πώς αλληλεπιδρά ο άνθρωπος με και σε ψηφιακούς χώρους, είναι πρώτα ζωτικής σημασίας να καταλήξουμε στην κατανόηση της έννοιας του avatar. Τα avatars παρέχουν τα μέσα με τα οποία τα άτομα μπορούν να αλληλεπιδρούν με ένα περιβάλλον παιχνιδιού (Taylor, 2002). γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ φυσικών χώρων και ψηφιακών χώρων. Από αυτή την προοπτική, ωστόσο, είναι εύκολο να σκεφτούμε τα ααταρς ως απλά εργαλεία χειραγώγησης του ψηφιακού χώρου. Αυτή η γραμμή σκέψης γίνεται περίπλοκη εντούτοις, όταν εξετάζεται η μυριάδα των συστημάτων ελέγχου και της μηχανικής παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται σήμερα στο σχεδιασμό παιχνιδιών. Παρόλο που πολλά παιχνίδια χρησιμοποιούν οπτικά ήδη υπάρχοντα (προδημιουργημένα) είδωλα που μπορούν να ελεγχθούν ή να χειριστούν, ο άλλος τρόπος απεικόνισης χρησιμοποιεί συστήματα ελέγχου τα οποία είναι πιο άμεσα και παροτρύνουν τον παίκτη να αλληλεπιδρά με το ψηφιακό περιβάλλον (απροκάλυπτος έλεγχος). Αυτό ισχύει ιδιαίτερα για πολλά παιχνίδια κινητών και παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας.

Αναγνωρίζοντας ότι στη σύγχρονη κουλτούρα η γραμμή μεταξύ του παίκτη και του avatar είναι κατά καιρούς ρευστή και διαδραστική, ορισμένοι μελετητές υποστήριξαν ότι τα avatar είναι κάτι πολύ περισσότερο από εργαλεία ή αντικείμενα που ελέγχουν οι χρήστες, αλλά μπορούν να χρησιμεύσουν ως διαδραστικές, οπτικές και συχνά κοινωνικές αναπαραστάσεις

του ατόμου μέσα στον ψηφιακό χώρο (Banks, Bowman [26], 2014, Jin [27], 2009, Meadows [28], 2008). Τα Avatars δεν είναι μόνο ψηφιακές κούκλες για να αλληλεπιδράσει ο παίκτης σε ηλεκτρονικό χώρο, αλλά «καλλιεργημένες» προβολές του χρήστη. Αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι είναι αναγκαστικά αντικειμενικά ακριβείς παραστάσεις.

Ακόμη και από τη δεκαετία του '80 και του '90, οι μελετητές αναγνώρισαν ότι τα άτομα είχαν την τάση να πειραματίζονται με εναλλακτικά αυτο-κατασκευάσματα μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Οι πρώτες μελέτες διαπίστωσαν ότι οι χρήστες συχνά υιοθετούσαν και καλλιεργούσαν διαφορετικές αυτο-αναπαραστάσεις σε ψηφιακούς χώρους, όπως σε απευθείας σύνδεση chat rooms, πίνακες μηνυμάτων και ακόμη και παιχνίδια πολλαπλών χρηστών στο Δυνγεον (πρόδρομοι MMO του σήμερα) (Dominick [29], 1984, Turkle [30][31], 1994, 1995). Οι χρήστες ήταν πιο πιθανό να συμμετάσχουν σε συζητήσεις επί αμφιλεγόμενων θεμάτων και μάλιστα να εκπροσωπούνται ως διαφορετικοί σε θέματα φυλής ή φύλου. Η παρατήρηση αυτής της δυναμικής οδήγησε ορισμένους να υποδειξουν ότι οι ψηφιακοί χώροι θα ήταν ένα περιβάλλον στο οποίο οι παραδοσιακές γραμμές φύλου και ταυτότητας θα άρχιζαν να θολώνουν και όπου οι έννοιες του εαυτού θα γίνονταν πιο ρευστές (Danet, 1998)[32].

Πιο πρόσφατα, οι μελετητές έχουν θεωρήσει ότι οι σχέσεις παίκτη-avatar μπορεί να είναι ακόμη πιο περίπλοκες από ό, τι θεωρήθηκε προηγουμένως και προσπάθησαν να εξετάσουν αυτές τις σχέσεις με πολυάριθμες γραμμές εμβάπτισης, ταυτοποίησης, παρουσίας και λειτουργικότητας (Banks, Bowman, 2016, Lewis, Weber, Bowman [33], 2008, Rigby [34], 2004, Rigby, Ryan [35], 2011). Lewis et al. (2008) δείχνει ότι σε αντίθεση με τις μορφές μέσω των οποίων η τηλεόραση όπου η αλληλεπίδραση κοινού-χαρακτήρα είναι γενικά μονόδρομος και υπάρχει ως παραδοσιακό, μη διαλεκτικό κατασκεύασμα της φαντασίας του ατόμου, οι σχέσεις παίκτη-avatar περιέχουν ένα ορισμένο βαθμό πραγματικής αλληλεπίδρασης. Ο παίκτης ελέγχει το avatar, αντιδρά με και με το avatar και ανταποκρίνεται στις αλλαγές στις συνθήκες και το περιβάλλον του avatar. Αυτό δημιουργεί αυτό που ο Lewis et al. (2008) αναφέρει ως συνημμένο χαρακτήρα. Οι Banks, Bowman επιχείρησαν να επεκταθούν στην ιδέα της αλληλεπίδρασης παίκτη-avatar, υποδεικνύοντας ότι η σχέση είναι αμφίδρομη και διαλεκτική, καθώς τα πιο σύγχρονα παιχνίδια παρέχουν ένα avatar που μπορεί να διαφέρει από τον παίκτη και συμπεριφέρεται ως ένας μοναδικός κοινωνικός ηθοποιός μέσα στο χώρο του παιχνιδιού (Banks, 2015, Banks, Bowman, 2014). Κατά συνέπεια, ο ρόλος μέσα στον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται το avatar να ταιριάζει μπορεί να κάνει τη διαφορά σε πόσο βαθιά ή ρηχή αλληλεπίδραση με αυτόν τον χαρακτήρα μπορεί να είναι.

3.3 Avatars: Αντανάκλαση του εαυτού και της προσωπικότητας ή υποκριτική·

Η αντίληψη ότι το κοινό χρησιμοποιεί τα παιχνίδια ως τρόπο για την αναζήτηση ή την δημιουργία του χαρακτήρα του δεν είναι νέα. Ο Cohen (2001)[36] υποστήριξε ότι η τηλεόραση αλλά και οι ταινίες συχνά πειραματίζονται με τις κοινωνικές δυνατότητες και συνέπειες μέσω μιας διαδικασίας ταύτισης του κοινού με τους χαρακτήρες που προβάλλονται. Άλλοι ερευνητές έχουν επεκτείνει αυτό το έργο και στα ιδεο γαμες και συγκεκριμένα στο είδος των rpgs (Bargh, McKenna, Fitzsimons [37], 2002, Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch, Ryan,

2012, Yee [38], 2006) και υποστηρίζουν ότι οι εικονικοί κόσμοι ενός παιχνιδιού είναι ένα ιδανικό περιβάλλον για πειραματισμό αλλά και ψυχολογική ανακούφιση. Οι παίκτες που συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι έχουν την δυνατότητα να δοκιμάσουν διαφορετικά χαρακτηριστικά, να πειραματιστούν με αυτά και να διερευνήσουν τα ενδεχόμενα οφέλη και επιπτώσεις που θα επέφεραν. Η ιδέα ότι οι παίκτες μπορούν κάπως να υπάρχουν, ή να προβάλλουν πτυχές του φυσικού τους εαυτού ή χαρακτήρα, στο ψηφιακό περιβάλλον αναφέρεται ως πολυδιάστατο (Banks, 2017) καθώς και ότι έχει αλλάξει ο τρόπος που αναγνωρίζεται και βιώνεται η έννοια του εαυτού (Banks, 2017, Cover, 2012, Pringle, 2015)[38] και ότι οι εμπειρίες που βιώνει ένα άτομο σε έναν ψηφιακό χώρο δεν διαφέρουν από αυτές που λαμβάνουν χώρα στον φυσικό κόσμο.

Οι πολυδιάστατες αυτοπροβολές μπορούν να κυμανθούν από το απλό παιχνίδι φαντασίας στο οποίο οι παίκτες πειραματίζονται με πιθανές ψηφιακές κατασκευές ιστοριών και να επενδύσουν ως ένα βαθμό συναισθηματικά και να συνδεθούν με τα αταρς τους ή σε πιο εμπειριστωμένες και διαδεδομένες μορφές απόδρασης (escapism) (Kwon, Chung, Lee [39], 2009, Li, Liao, Khoo [40], 2013, Turkle [41], 1994).

Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό σε περιπτώσεις που το άτομο αγωνίζεται με μια πτυχή του εαυτού ή με χαρακτηριστικό προσωπικότητας που είτε κοινωνικά στιγματίζεται είτε φέρει δυνητικά αρνητικές συνέπειες (π.χ. αγκαλιάζοντας την ομοφυλοφιλία, το τρανσέξουαλ ή ενεργώντας με βίαιες σκέψεις ή σεξουαλικές φαντασιώσεις) (Olson [42], 2010, Przybylski et al. [25], 2012).

Τα avatars παρέχουν έναν αγωγό μέσω του οποίου οι παίκτες μπορούν να εξερευνήσουν αυτά τα χαρακτηριστικά με σχετική ανωνυμία. Τα avatars παρέχουν επίσης την ευκαιρία να παίξουν φαντασιώσεις με μικρές διαρκείς επιπτώσεις. Ενώ υπάρχει μια ολόκληρη σχολή πρόσφατης υποτροφίας που συζητά δυνητικές εξελίξεις στο πώς αντιλαμβανόμαστε την έννοια του εαυτού, η μελέτη μας ασχολείται κυρίως με τη διερεύνηση των πτυχών της αυτο-ιδέας ενός ατόμου που είναι πιθανό να προβάλλουν στο ψηφιακό περιβάλλον.

Ενώ η έννοια του εαυτού μπορεί να είναι δύσκολο να προσδιοριστεί μέσα στο σύγχρονο, εξελισσόμενο τεχνολογικό και φιλοσοφικό τοπίο, σε αυτή τη μελέτη ο όρος αναφέρεται ευρέως σε μια εσωτερικοποιημένη ιδέα ή στην αντίληψη ενός ατόμου σε σχέση με τους άλλους και το περιβάλλον τους (Baumeister [43], 1999). Ακόμη και μέσα στον ορισμό αυτό υπάρχει περιθώριο για πολλές προοπτικές και μορφές εαυτού από τις πιο φυσικές προοπτικές, το υπαρξιακό, το ηθικό ή το ιδανικό. Η μελέτη αυτή, ωστόσο, θα περιορίσει τη συζήτηση σε αυτό που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ο πραγματικός εαυτός και ο ιδανικός εαυτός.

Η πραγματική ιδέα που έχει ένα άτομο για τον εαυτό του είναι η εκπροσώπηση των χαρακτηριστικών τα οποία ένα άτομο πιστεύει ότι διαθέτει στην πραγματικότητα (Higgins [44], 1987, Erikson, 1963[45]).

Ενώ αυτό μπορεί να είναι μια αντικριζόμενη αντίληψη της πραγματικότητας και μπορεί να μην συνδέεται με το πώς οι άλλοι αντιλαμβάνονται το άτομο, είναι ωστόσο έγκυρο και πολύ σημαντικό για αυτό το άτομο. Συγκεκριμένα ο ιδανικός εαυτός είναι η αναπαράσταση των χαρακτηριστικών που ένα άτομο θα ήθελε ιδανικά να κατέχει (Higgins 1987). Γίνεται εμφανές ότι ο ιδανικός εαυτός για ένα άτομο αποτελείται από τα χαρακτηριστικά τα οποία τον ταυτίζουν ως ιδανικό ή προτιμητέο στον εαυτό του ή σε άλλους (Argyle, 2008 [46], Jin, 2009, Pringle, 2015). Προκειμένου να αποφευχθεί η γνωστική διαφωνία τα άτομα τείνουν να

τροποποιούν τις ιδανικές προσδοκίες τους και τις φιλοδοξίες τους για να ταιριάζουν καλύτερα στην πραγματική τους αυτο-αντίληψη (Higgins, 1987).

Για παράδειγμα ένα εσωστρέφες άτομο μπορεί να βλέπει την εξωστρέφεια ως κάτι ιδανικό όμως για να αποφύγει την γνωστική διαφωνία παρουσιάζει ενδόμυχα τα εξωστρεφή άτομα ως φασαριόζους και φωνακλάδες. Με αυτόν τον τρόπο ενώ η ιδανική ιδέα του εαυτού τους στρέφεται προς την εξωστρέφεια μετριάζεται από την φυσική επιθυμία να αποφευχθεί αυτή η διαφορά και να διατηρηθεί στο άτομο η εσωτερική συνοχή. Αντίθετα, στο σύγχρονο ψηφιακό τοπίο, άλλοι μπορούν να καλλιεργήσουν ψηφιακά πρόσωπα που αντιπροσωπεύουν την ιδανική ιδέα τους ως μέσο έκφρασης ή αντιμετώπισης της γνωστικής ασυμφωνίας.

3.4 Γενικά χαρακτηριστικά που προσδίδει ο παίκτης στο avatar

Ξεκινώντας την ανασκόπηση στις έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί και αφορούν την αλληλεπίδραση avatar και παίκτη θα πραγματοποιηθεί μία αναδρομή στην έρευνα του Casey Hart[47] που πραγματοποιήθηκε στους παίκτες του παιχνιδιού The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011) της μεγάλης ελευθερίας του λεπτομερούς και δυναμικού συστήματος δημιουργίας χαρακτήρων αλλά και της μη γραμμικής δυναμικής του ίδιου του παιχνιδιού.

Σε αυτή τη μελέτη, η αυτο-ιδέα αναλύθηκε μέσω πέντε διαστάσεων προσωπικότητας και οι συμμετέχοντες αξιολογήθηκαν ως προς τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονταν οι ίδιοι, τη γενική διάθεσή τους προς καθεμία από τις πέντε αναλυόμενες διαστάσεις και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται και δημιουργούν και χρησιμοποιούν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Η μελέτη χρησιμοποίησε το αποθεματικό προσωπικότητας πέντε παραγόντων (ή "μεγάλες διαστάσεις προσωπικότητας") που αναπτύχθηκε αρχικά από τον Goldberg (1992). Ο κατάλογος εξετάζει τις διαστάσεις της εξωστρέφειας, της ευαισθησίας, της συνείδησης, του νευρωτισμού και του ανοιχτού χαρακτήρα της εμπειρίας. Παρόλο που υπήρξε κάποια κριτική για τον Απολογισμό Πέντε Παράγοντες (Boyle, 2008, Clark, 1993), ο κατάλογος έχει χρησιμοποιηθεί και δοκιμαστεί σε ποικίλα θέματα σε διαφορετικούς πολιτισμούς (Boudreaux, 2016 [48], Chiaburu, Oh, Berry, Li, Gardner [48], 2011, Lodhi, Deo, Belhekar, 2002. Μέσα στον κατάλογο, οι διαστάσεις της προσωπικότητας μπορούν να χωριστούν ευρέως σε δύο κατηγορίες: ενεργητική και προ-κοινωνική. Οι διαστάσεις της εξωστρέφειας και της ανοιχτότητας συνδέονται με δυναμικές τάσεις όπως η δυναμική του ατόμου ή η επιθυμία για εξουσία, καθεστώς και υπηρεσία (Digman, 1997[57], Hogan, Holland [52], 2003, Paulhus, John [53], 1998). Εντός του παιχνιδιού, αυτό θα μπορούσε να πάρει τη μορφή της προθυμίας του παίκτη να βρει εναλλακτικές λύσεις στα παρουσιαζόμενα προβλήματα, να αλληλεπιδράσει σε μεγάλο βαθμό με τους χαρακτήρες ΝΠΣ ή να εξερευνήσει το περιβάλλον του παιχνιδιού σε μεγαλύτερο βαθμό από τους ομολόγους του. Οι διαστάσεις της συνείδησης, της ευαισθησίας και του νευρωτισμού γενικά ερμηνεύονται ως φιλοσοφικές τάσεις και σχετίζονται με την επιθυμία του ατόμου να λειτουργήσει ως μέρος μιας ομάδας, να έρθει μαζί με άλλους και να σέβεται ή να σέβεται δογματικά τις κοινωνικές συμβάσεις (Digman, Hogan, Holland, 2003, Barrick, Ryan, 2003, Paulhus, John, 1998). Στον χώρο του παιχνιδιού, αυτό μπορεί να πάρει τη μορφή ενός χαρακτήρα που είναι πιο φιλικός και χρήσιμος προς τους χαρα-

κτήρες NPC ή που συμπληρώνει επιθετικά αποστολές και αποστολές όπως τους ανατίθενται. Ωστόσο, ο απολογισμός αξιολογήθηκε σε ένα φάσμα, έτσι ώστε κάθε μία από τις αναφερόμενες κατηγορίες να μπορεί να είναι αντίστροφα κωδικοποιημένη για το διαμετρικά αντίθετο χαρακτηριστικό τους (δηλαδή εξωστρέφεια έναντι εσωστρέφειας). Καταλαβαίνουμε λοιπόν ότι θα μπορούμε να βγάλουμε συμπεράσματα και για τα αντίθετα χαρακτηριστικά δηλαδή τα χαμηλά ποσοστά στα χαρακτηριστικά της εξωστρέφειας, της ευγένειας, της συνείδησης, της δεκτικότητας και τα χαμηλά ποσοστά στον νευρωτισμό.

Τα αποτελέσματα της έρευνας «τάδε» παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και θα ήταν καλό να γίνει αναφορά και ανάλυση τους. Ενώ αναμένονταν μεταβλητά επίπεδα συσχέτισης στις πέντε διαστάσεις της προσωπικότητας, αναμέναμε περισσότερες από μία από τις διαστάσεις να παρουσιάζουν σημαντική συσχέτιση. Η ανεύρεση τέτοιων συσχετισμών υποδηλώνει ότι αντί να χρησιμοποιούν τα ααταρ ως το μέσο για την προβολή της προσωπικότητάς τους σε ψηφιακό χώρο, οι παίκτες χρησιμοποιούν τα ααταρ ως μέσο για να διερευνήσουν εναλλακτικές εκδοχές των ιδιών ή ακόμα και αντιπροβολές των προσωπικοτήτων τους.

Υποδηλώνεται ότι σε κάποιο βαθμό τα περισσότερα από τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα δημιούργησαν χαρακτήρες που ήταν αντίθετες εκδοχές του εαυτού τους. Αυτό υποστηρίζει και απεικονίζει την ιδέα ότι οι παίκτες δεν έχουν ομοιόμορφη στρατηγική ή επιθυμία να προβάλλουν τις προσωπικότητές τους στα ααταρ που δημιουργούν για να αλληλεπιδράσουν με τον ψηφιακό κόσμο. Αντίθετα, ένας μεγάλος αριθμός θεμάτων στη μελέτη αυτή δημιούργησαν avatars που ήταν αντιπροβολές μιας ή περισσότερων από τις διαστάσεις της προσωπικότητάς τους.

Ακόμα και εκείνα τα θέματα που δημιούργησαν είδωλα που θυμίζουν τον εαυτό τους, ήταν πιθανό σε όλες τις περιοχές να είναι ήπιες εκδοχές της δικής τους προσωπικότητας. Συγκριτικά λίγοι παίκτες δημιούργησαν avatars που ήταν ακραίες εκδοχές της δικής τους προσωπικότητας, ακόμη και όταν αυτά τα χαρακτηριστικά γνωρίστηκαν ως ιδανικά. Αυτό στηρίζει την θέωρία για τους παίκτες που υποστηρίζουν ότι χρησιμοποιούν ψηφιακούς χώρους ως σφαίρες για πειραματισμούς παρά για την δημιουργία της ψηφιακής προβολής τους (Bargh, McKenna, Fitzsimons, 2002, Olsen, 2010, Przybylski et al, 2012).

“Αφού μπήκαμε σε αυτά τα σώματα, τα τροποποιούμε και τα τελειοποιούμε με τρόπο που μας δίνει την ικανοποίηση για την ανάπτυξη. Βάζουμε το μυαλό μας σε αυτά τα σώματα, τα οποία στη σειρά τοποθετούνται σε έναν κόσμο με τα δικά του σύνολα. Οι κανόνες καθορίζουν τις ανάγκες αυτών των σωμάτων και το σύνολο κανόνων του κόσμου του παιχνιδιού και της ιστορίας του μας δίνει στόχους για το τι πρέπει να κάνουμε κατά την εκτέλεση των οργάνων μας». [Eladhari, Lindley [54], 2003]

3.5 Παιχνίδια που έχουν ως βασικό χαρακτηριστικό τα avatars

Έχοντας μία βασική γνώση της ψυχολογίας που υπάρχει πίσω από την δημιουργία ενός avatar εμβαθύνουμε σε αυτήν την διαδικασία σε μία προσπάθεια αντιστοίχισης συγκεκριμένων χαρακτηριστικών προσωπικότητας και χαρακτηριστικό του ααταρ. Δυστυχώς ένας μεγάλος αριθμός από rpg παιχνίδια δεν έχει πολύ ανεπτυγμένα μέσα για την δημιουργία χαρακτήρα όμως θα ανατρέξουμε σε έρευνες που έχουν γίνει σε διαφορετικά παιχνίδια που έχουν την δυνατότητα να προσδώσουν διαφορετικά χαρακτηριστικά στο ααταρ ώστε να έχου-

με μία πιο σφαιρική εικόνα μέσω πληθώρας χαρακτηριστικών. Υπάρχουν δύο προσεγγίσεις για τους χαρακτήρες στα παιχνίδια: ο πρωταγωνιστής δημιουργημένος από το παιχνίδι που ο παίκτης παίρνει και οδηγεί μέσω του κόσμου (όπως τα Master Chief, legend of Zelda, the Witcher) ή ένα avatar που δημιουργούν οι ίδιοι. Είτε πρόκειται για μια επιλογή ανάμεσα σε ένα σύνολο προτύπων avatars είτε για μια πλήρως ανανεώσιμη εμπειρία, οι δημιουργοί χαρακτήρων – παίκτες είναι εκεί για να προσθέσουν ένα επιπλέον κομμάτι προσωποποίησης στην εμπειρία παιχνιδιού του παίκτη. Τα RPG τείνουν να προσφέρουν το μέγιστο επίπεδο προσαρμογής χαρακτήρων, τόσο στη φυσική εμφάνιση όσο και στον αριθμό δεξιοτήτων και χαρακτηριστικών που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης. Ένα βασικό στοιχείο ενός RPG είναι η αφήγηση ή η γραμμική περιπέτεια, που απαιτεί από τον παίκτη να αισθάνεται «σαν στο σπίτι του» στον κόσμο και με τις ενέργειες που καλείται να αναλάβει. Επιτρέποντας στον παίκτη να προσαρμόσει το δικό του χαρακτήρα, μπορεί να το προσαρμόσει οπτικά αλλά και με ικανότητες ένα χαρακτήρα που αισθάνεται άνετα τον έλεγχο μέσα από τις αναζητήσεις στο περιβάλλον που δίνουν.

Ένας παίκτης μπορεί να επιλέξει δεξιότητες που θεωρεί ενδιαφέρουσες ή ότι θα ταιριάζουν καλύτερα στο χαρακτήρα που έχει δημιουργήσει - για παράδειγμα, δεξιότητες που βελτιώνουν τη μυστικότητα για έναν αδιάτακτο / κλέφτη χαρακτήρα - ή μπορούν να προσαρμόσουν έναν χαρακτήρα για να χωρέσει σε μια ομάδα. Εάν μια ομάδα παικτών συμφωνήσει να παίξουν μαζί, μπορούν να αποφασίσουν μεταξύ τους τους τύπους χαρακτήρα ή τις κλάσεις/ιδιότητες που χρειάζονται και ποιες δεξιότητες θα χρειαζόταν ο καθένας πριν αποφασίσει ποιος θα αναλάβει κάθε χαρακτήρα. Συνήθως στις ομάδες RPG των παιδιών, οι περισσότερες ομάδες αναζητούν τουλάχιστον τρεις τύπους χαρακτήρων. ένας αγωνιστής-τύπος αντιμετωπίζει γρήγορα μεγάλες ζημιές και είναι το επίκεντρο των επιθέσεων του εχθρού (γνωστός ως "Tank"), ένας θεραπευτής για να κρατήσει ζωντανό το υπόλοιπο της ομάδας κατά τη διάρκεια των μάχης και ένας επιθετικός επιτιθέμενος, όπως ένας μάγος ή ρανγερ / κυνηγός για να στηρίξει τη δεξαμενή και να αντιμετωπίσει σημαντικές ζημιές στην οδό από απόσταση.

Κάθε κλάση χαρακτήρα απαιτεί ένα διαφορετικό στυλ παιχνιδιού - ένας πολεμιστής είναι αποτελεσματικός μόνο όταν βρίσκεται πρόσωπο με πρόσωπο με τον εχθρό, ενώ ένας κυνηγός θα είχε μεγαλύτερη δυσκολία να αντιμετωπίσει έναν εχθρό σε τόσο μικρή απόσταση. Οι χρήστες μαγείας όπως οι κληρικοί και οι μάγοι συχνά απαιτούν από τους παίκτες να ελέγχουν τα επίπεδα μάντα τους. Χωρίς μάντα, ο χαρακτήρας έχει συνήθως λίγες ή καθόλου μεθόδους επίθεσης. Κάθε παίκτης έχει τις δικές του προσωπικές προτιμήσεις ως προς το αν το παιχνίδι είναι ένας χαρακτήρας που κυριαρχεί ή έχει κοντινή μάχη, ως σώμα με σώμα ή ως μαγικός χρήστης και προσφέρει στον παίκτη αυτές τις επιλογές τους επιτρέπει να παίξουν το παιχνίδι με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.

Ως επέκταση του είδους RPG, δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι τα MMORPGs προσφέρουν ορισμένους από αυτούς τους λεπτομερείς δημιουργούς χαρακτήρων. Με πολλούς χαρακτήρες παίκτες που πιθανόν κατοικούν στον ίδιο χώρο, ο παίκτης χρειάζεται έναν τρόπο να διακρίνει τον χαρακτήρα τους από τους πολλούς άλλους. με την προσαρμογή, ο παίκτης μπορεί συχνά να δημιουργήσει το δικό του συνδυασμό εμφάνισης και να αναγνωρίσει τον χαρακτήρα του με σχετικά ευκολία.

Οι συνηθισμένες επιλογές που διατίθενται στους παίκτες κατά τη διάρκεια της φάσης δημιουργίας χαρακτήρων περιλαμβάνουν το γένος και τον τόνο του δέρματος, επιτρέποντας

αμέσως στους παίκτες και των δύο φύλων και όλων των εθνοτήτων να δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα που προέρχεται από τις ίδιες ομάδες εθνοτήτων και φύλου με τους ίδιους. Τα μαλλιά και το χρώμα συχνά περιλαμβάνονται, με προεπιλογές κοινών μορφών και μήκους που έχουν σκοπό να διευκολύνουν τους παίκτες να αναδημιουργήσουν την εικόνα της πραγματικής τους ζωής στο ααταρ τους, αν το επιθυμούν. Πολλά παιχνίδια προσφέρουν επιλογές για γενικευμένα σχήματα σώματος όπως αθλητικός τύπος, λεπτός τύπος ή τύποι πιο βαριών κατασκευές και ορισμένοι δημιουργοί δίνουν στον παίκτη και την επιλογή για το χρώμα των ματιών. Η πλειοψηφία των προκαθορισμένων παραμέτρων λαμβάνεται συχνά από τα στυλ και τα χαρακτηριστικά που θα βλέπατε στην καθημερινή ζωή, ενώ υπάρχουν και κάποιες πιο «ακραίες» ή φανταστικές επιλογές που συμπεριλαμβάνονται (όπως η επιλογή μωβ χρώματος ματιών, κόκκινο χρώμα ματιών ή και τα ζωντανά μπλε ή πράσινα μαλλιά) για παίκτες που θέλουν να δημιουργήσουν έναν έναλλακτικό χαρακτήρα, με την έννοια ότι έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που σπανίζουν.

Υπάρχουν παραδείγματα παιχνιδιών τα οποία δίνουν στον παίκτη την δυνατότητα να αλλάζει την εμφάνιση ή τις ικανότητες του ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού και να προσθέτει λεπτομέρειες στην εμφάνιση του, όμως τα mmorpg παιχνίδια τείνουν να «εξελίσσουν» την εμφάνιση του ααταρ μέσω των αντικειμένων που αποκτά ή όταν ανεβάζει το επίπεδο των ικανοτήτων του ή του ααταρ του, το οποίο ορίζεται στην γλώσσα των παιχνιδιών ως levelling. Η δημιουργία του συνδυασμού της εμφάνισης του ααταρ και των ικανοτήτων του υποκρύβει και κάποιες αδυναμίες. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Γρεγορψ Ωειρ στην ιστοσελίδα Gamesutra, η δημιουργία χαρακτήρων πριν από το παιχνίδι έχει ένα βασικό μειονέκτημα. Επειδή είναι ξεχωριστό από το παιχνίδι, ο παίκτης δεν γνωρίζει πότε θα κάνει το πρώτο του χαρακτήρα ποιες θα είναι οι συνέπειες των επιλογών του. Όταν παίζετε το παιχνίδι, ο παίκτης μπορεί να ανακαλύψει ότι κάποια στατιστικά στοιχεία ή ικανότητες είναι λιγότερο χρήσιμα από αυτά που είχαν αρχικά επισημανθεί ή αποφάσισαν ότι ένας διαφορετικός χτισμένος χαρακτήρας θα ταιριάζει καλύτερα στο παιχνίδι. Το πρόβλημα αυτό όμως ξεπερνάτε αν η μηχανική του παιχνιδιού υποστηρίζει μια σταδιακή αύξηση της πολυπλοκότητας και όπου έχει νόημα ο παίκτης να μπορεί να τροποποιήσει τον χαρακτήρα του ως ανταπόκριση στην εμπειρία του παιχνιδιού.

Δυστυχώς, ανεξάρτητα από το πόσο βάθος έχει προσδώσει ένα παιχνίδι στην δημιουργία ενός ααταρ πάντα θα υπάρχουν όρια που θα σταματάνε τον παίκτη από επιλογές ως το προς να δημιουργήσει το δικό του προσωπικό ααταρ. Όμως αν τουλάχιστον υπάρχει μία μια μεγάλη ποικιλία επιλογών, οι παίκτες μπορούν γενικά να χτίσουν έναν χαρακτήρα που ταιριάζει τόσο στην προσωπικότητά τους όσο και στο προοριζόμενο παιχνίδι.

Ωστόσο, υπάρχει ένα παιχνίδι με λίγους περιορισμούς στο στάδιο της δημιουργίας χαρακτήρων, καθώς και αλλαγές και αναθεωρήσεις για επέκταση του εύρους των επιλογών που είναι διαθέσιμες στον παίκτη. Αυτό το παιχνίδι μάλιστα θεωρείται ένα από τα πρώτα ρηγς και αποτελεί συχνά πηγή έμπνευσης για τους κατασκευαστικές εταιρίες σε πολλά διαφορετικά είδη παιχνιδιών.

3.5.1 Dungeons and Dragons

Πολλές φορές αναφέρεται και με τον όρο ΔνΔ, το δυνγεονς ανδ δραγονς θεωρείται η πηγή της σύγχρονης βιομηχανίας παιχνιδιών ρόλων, που διακλαδίζεται από την παραδοσιακή πολεμική παράδοση δίνοντας στον κάθε παίκτη ένα συγκεκριμένο χαρακτήρα τον οποίο μπορεί να ελέγχει. Όπως και μεταγενέστερα MMOs, το DnD προσφέρει στους παίκτες την ευκαιρία να δημιουργήσουν το δικό τους χαρακτήρα ο οποίος θα αποτελεί μέλος μίας ομάδας (μαζί με τους χαρακτήρες των συμπαικτών του) και να συμμετέχουν σε φανταστικές περιπέτειες. Σε αντίθεση με τα συστήματα δημιουργίας χαρακτήρων MMO, στο DnD τα όρια είναι πολύ λιγότερα και είναι πολύ πιο προσαρμόσιμα.

Εκτός από τις παραδοσιακές φυλές φαντασίας των ξωτικών, των νάνων και των γνώνων οι τελευταίες εκδόσεις του παιχνιδιού έχουν προσθέσει και πιο εξωτικές φυλές όπως Μινώταυροι και ο δράκογέννητοι, μία φυλή που κατάγεται από τους δράκους και έχει ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Εκτός από τις φυλές το παιχνίδι περιέχει και ένα μεγάλο αριθμό κλάσεων με τον μοναδικό περιορισμό του συνδυασμού φυλών / τάξεων να είναι η φαντασία του παίκτη. Φυσικά υπάρχουν συνδυασμοί που μπορεί με την πρώτη ματιά να ταιριάζουν καλύτερα καθώς όπως και στα περισσότερα MMOs η κάθε φυλή έχει τα δικά της ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που ίσως προσδίδουν περισσότερη δύναμη. Επιλογές ή ταιριάζουν θετικά με κάποιες κλάσεις όμως μία έξυπνη οικοδόμηση χαρακτήρα μπορεί να ξεπεράσει εύκολα αυτό το επίπεδο. Οι μόνοι περιορισμοί στο χαρακτήρα που μπορεί να χτίσει ένας παίκτης επιβάλλονται από τον παίκτη (GM) ο οποίος «τρέχει» και επιβλέπει κάθε παιχνίδι. Ο GM συνήθως εργάζεται από προετοιμασμένο σενάριο με επιλογές για χρήση ανάλογα με τις ενέργειες που επιλέγουν οι παίκτες να ακολουθήσουν. Εάν ένας παίκτης επιθυμεί να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα που θα καθιστούσε το σενάριο πολύ εύκολο, ίσως να είναι λιγότερο ευχάριστο για όλη την ομάδα. Ακριβώς όπως οι MMORPGs, οι σχεδιαστές έχουν να επιβάλουν όρια σε κάποιο σημείο προκειμένου να σταματήσουν οι παίκτες από το «σπάσιμο» του παιχνιδιού. Ενώ αυτό περιορίζει τις επιλογές του παίκτη, οι περισσότεροι σχεδιαστές καταφέρνουν να επιτύχουν ισορροπία μεταξύ των επιλογών και των περιορισμών, αφήνοντας τους περισσότερους παίκτες ευχαριστημένους από το φάσμα των επιλογών που έχουν παραχωρηθεί.

Το σύστημα δημιουργίας χαρακτήρων επιτρέπει στους παίκτες να επιλέξουν το όνομα, τη φυλή, την κλάση, τα στατιστικά τα οποία αποτελούν τον τρόπο υπολογισμού του επιπέδου των ικανοτήτων του, τις ειδικότητες, τις διαδρομές προόδου και σχεδόν όλες τις δυνάμεις και τις ικανότητες του χαρακτήρα τους. Καταλαβαίνουμε ότι η ελευθερία σε αυτό το παιχνίδι είναι πολύ μεγαλύτερη από ό, τι προσφέρεται συνήθως από τα αντίστοιχα βιντεοπαιχνίδια. Ο παίκτης έχει σχεδόν πλήρη έλεγχο του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος του χαρακτήρα του.

Το μειονέκτημα της προσφοράς τόσο πολλών επιλογών είναι το επίπεδο κατανόησης που απαιτείται για να γίνει ένας λειτουργικός χαρακτήρας. Για τους παίκτες που παίζουν πρώτη φορά, η διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων μπορεί να φαίνεται παρατεταμένη και αποθαρρυντική, καθώς υπάρχουν πάρα πολλές επιλογές για τον παίκτη να κατανοήσει.

3.5.2 World Of Warcraft

Το World of Warcraft δίνει επίσης στους παίκτες αρκετά ευρύ φάσμα πιθανών συνδυασμών χαρακτήρων για να ταιριάζουν με τα περισσότερα στυλ και ιδέες παιχνιδιού. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν μεταξύ δύο συμμαχιών που κυριαρχούν στον κόσμο του παιχνιδιού της Ορδής (Horde) και της Συμμαχίας (Alliance), με 7 διαθέσιμες φυλές και επιλογές από 11 κλάσεις. Αισθητικά η Συμμαχία αντιπροσωπεύει το «καλό» και απαρτίζεται φυλές κομψές και φυσικά όμορφες και η Ορδή αντιπροσωπεύει το «κακό» ή αν θα μπορούσαμε να το τοποθετήσουμε καλύτερα την «τερατώδη φύση» καθώς απαρτίζεται από φυλές όπως οι Εγκαταλελημένοι (Forsaken) και τα πράσινου δέρματος Ορκς. Αυτή η οπτική διάκριση από μόνη της μπορεί να επηρεάσει την επιλογή χαρακτήρα ενός παίκτη - εάν σκοπεύουν να παίξουν έναν πιο αποκλίνοντα χαρακτήρα για να εξερευνήσουν συμπεριφορές που δεν είναι εφικτές στην πραγματική ζωή, μπορεί να είναι πιο πιθανό να επιλέξουν έναν χαρακτήρα από την Ορδή καθώς η εμφάνιση και το στυλ του χαρακτήρα καλύτερα ταιριάζει το στυλ που σχεδιάζουν να παίξουν. Ομοίως, ένας παίκτης που επιθυμεί να παίξει το ρόλο ενός ενάρτετου ιππότη μπορεί να είναι πιο πιθανό να επιλέξει έναν χαρακτήρα της Συμμαχίας που προσφέρεται περισσότερο σε «καλές» πράξεις από τη γενική του εμφάνιση.

Μία ενδιαφέρουσα παρατήρηση για το World of Warcraft είναι τα στατιστικά στοιχεία του αριθμού των χαρακτήρων από κάθε συμμαχία που έχουν δημιουργηθεί. Τη στιγμή συγγραφής της εργασίας στην ευρώπη τα ποσοστά των δημιουργημένων χαρακτήρων της Ορδής καθώς και της Συμμαχίας τείνουν στο 50 τις εκατό για την κάθε μία, ενώ οι φυλές που είναι πιο δημοφιλείς είναι οι άνθρωποι και τα ξωτικά τα οποία ανήκουν στην Ορδή και θα τα αναλύσουμε αργότερα. Τέλος οι κλάσεις που ξεχωρίζουν στην δημοτικότητα είναι οι κυνηγοί και ακολουθούν με μικρή διαφορά οι Πολεμιστές, Δρυΐδηδες και Ιππότες.

Ο Jesper Juul συνοψίζει τα βασικά χαρακτηριστικά του World of Warcraft ως εξής:

- Η μυθοπλασία του World of Warcraft είναι ένας γενικά φανταστικός κόσμος μετά το παιχνίδι ρόλων και τις φανταστικές συμβάσεις
- Ενώ το World of Warcraft δεν είναι καθόλου απλό παιχνίδι, είναι σχετικά χρησιμοποιήσιμο σε σύγκριση με άλλα παιχνίδια του είδους
- Ο Θάνατος στο World of Warcraft εκλαμβάνεται λιγότερο σαν τιμωρία από ό, τι σε άλλα και παλαιότερα παιχνίδια στο είδος, αλλά ένας παίκτης που προσπαθεί να ολοκληρώσει μια δεδομένη αναζήτηση στο παιχνίδι εξακολουθεί να είναι αναγκασμένος να παίξει αυτό το γαστ. Ωστόσο, η επανάληψη μιας δεδομένης αναζήτησης είναι σπάνια πανομοιότυπη.

Η Blizzard κρατώντας το κοινό της ύστερα από 10 χρόνια κυκλοφορίας του παιχνιδιού World Of Warcraft, φαίνεται να κατέχει την τέχνη της διατήρησης των παικτών. Με τη διατήρηση του περιεχομένου του παιχνιδιού σε μεγάλο βαθμό χωρίς βυγς και ενημερωμένο με εποχιακά και ειδικά γεγονότα, οι παίκτες μπορούν να απολαύσουν νέες εμπειρίες στο παιχνίδι επιστρέφοντας συχνά στο παιχνίδι. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την προσπάθεια διατήρησης περισσότερων «ζαριαλ» παικτών. Πολλές από τις ειδικές εκδηλώσεις και όλες οι εποχιακές εκδηλώσεις είναι προσβάσιμες σε παίκτες όλων των επιπέδων και ανταμείβουν τον παίκτη με περιορισμένη έκδοση ή προσωρινά αντικείμενα που συχνά έχουν μεγάλα οφέλη.

Επίσης φαίνεται ότι αναγνωρίζει και τις τυπολογίες των παικτών καθώς η Blizzard έχει επισημάνει «κόσμους» που ονομάζονται ρεαλμς όπου οι παίκτες μπορούν να εστιάσουν σε κάποια από τις μεγάλες στρατηγικές παιχνιδιού. Για παράδειγμα υπάρχουν οι PnP κόσμοι που έχοντας στο μυαλό μας την κατηγορία του Bartle θα μπορούσαμε να πούμε ότι σε αυτόν τον κόσμο οι παίκτες κατηγοριοποιούνται στην κατηγορία δολοφόνοι, υπάρχουν κόσμοι που είναι role playing κάτι το οποίο θα ταίριαζε σε έναν παίκτη που ανήκει στην κατηγορία του κοινωνικοποιητή και υπάρχουν οι κόσμοι που δεν τείνουν κάπου ή τείνουν προς την διάδραση με το περιβάλλον το οποίο ελκύει παίκτες που ανήκουν στην κατηγορία του εξερευνητή και του επιτυχή. Και αυτό μπορεί να παρατηρηθεί και από τους στόχους που υπάρχουν σε αυτό το παιχνίδι και μπορεί να επιτευχθεί ο κάθε παίκτης. Για οποιαδήποτε από αυτές τις κατηγορίες που έχουμε αναφέρει ως τρόπο παιχνιδιού, κάθε παίκτης έχει μεμονωμένα οφέλη που επιθυμούν να πάρει από το παιχνίδι - με τον ίδιο τρόπο που βρήκε ο Bartle ενώ μετριάζει τα φόρουμ /ενΜΥΔ. Ένας παίκτης που παίζει το παιχνίδι σε για το παίξιμο ενός ρόλου είναι πιθανό να εξετάσει το ενδεχόμενο να συμμετάσχει σε μια ομάδα ομοϊδεάτων παικτών ρόλων και να ολοκληρώσει ένα καθορισμένο σενάριο ως ανταμοιβή, που αξίζει τον χρόνο και την προσπάθεια που έδωσε για να το κάνει. Ένας παίκτης που θέλει να μαζέψει επιτεύγματα και τα υψηλότερα σκορ θα θεωρούσε ότι το να χτυπάει το όριο του παιχνιδιού μέσω διαφόρων δραστηριοτήτων και τροχοπεδιών όπου πρέπει να ανταπεξέλθει είναι ένα ικανοποιητικό ηθικό επίτευγμα.

3.6 Σύνδεση χαρακτηριστικών της προσωπικότητας του παίκτη και των χαρακτηριστικών Ααταρ

3.6.1 Εμφάνιση

Η εμφάνιση αποτελεί ένα από τα κύρια συστατικά στην δημιουργία ενός ααταρ σε έναν εικονικό κόσμο. Η προσαρμογή της εμφάνισης του /ενΑαταρ είναι μια κύρια μορφή προσαρμογής σε πολλά ΜΜΟς και αρκετές μελέτες έχουν διαπιστώσει ότι η προσαρμογή ααταρ και το παιχνίδι με προσαρμοσμένα ααταρς επηρεάζουν την εμπειρία του παιχνιδιού για τους χρήστες εν(Τρεπτε, Ρεινσκε [55], 2010, Τυρκαψ, Αδινολφ [56], 2010, Τυρκαψ, 2012). Τα περισσότερα προγράμματα δημιουργίας avatar έχουν δημιουργηθεί με κύριο γνώμονα την ποικιλία χαρακτηριστικών εμφάνισης με τις πιο συνήθεις επιλογές την επιλογή φύλου, αλλαγή μαλλιών, προσώπου, χρώμα δέρματος και σωματότυπο.

Η ομοιότητα του avatar και παίκτη έχει αποδixτεί ότι συσχετίζεται και με την προσκόλληση που νιώθει ο παίκτης προς αυτό. Συγκεκριμένα τα αποτελέσματα των ερευνών φαίνονται δείχνουν ότι όσο περισσότερο ένα avatar επιτρέπει σε ένα χρήστη να προβάλει μια "βελτιωμένη" έκδοση του, τόσο σημαντικότερο είναι το avatar στο χρήστη. Σε ότι αφορά τον σωματότυπο, τεράστιες διαφορές μεταξύ εικονικής και φυσικής μορφής ήταν εξαιρετικά σπάνιες.

Σε ότι αφορά την απεικόνιση του ιδανικού εαυτού του χρήστη μία εξήγηση είναι πώς οι εικονικοί κόσμοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πύλες για να ξεφύγουν από τους περιορισμούς των φυσικών μας σωμάτων. Είναι ενδιαφέρον ότι αυτή η συμπεριφορά που πολλές φορές αναφέρεται με τον όρο του "avatarescapism" δεν είναι πάντα συνειδητή: για

παράδειγμα, πολλοί χρήστες λένε ότι το ααταρ τους δεν είναι πολύ διαφορετικό από ότι οι ίδιοι στην ηλικία ενώ στην πραγματικότητα, στους μεγαλύτερους ηλικιακά υπήρχε απόκλιση στην ηλικία. (περεταίρω ανάλυση στο 3.6.3 . Από αυτό το γεγονός μπορούμε να συμπεράνουμε ότι τα ααταρς είναι ένας τρόπος για να ξεφύγουμε από μια από τις πιο ορατές και αναπόφευκτες πτυχές του φυσικού μας σώματος: την αποσύνθεσή του με την πάροδο του χρόνου. Ένα μία φυσική πτυχή που έχει άμεση σχέση με την τελική εμφάνιση ενός ααταρ είναι το βάρος του χρήστη: συγκεκριμένα, οι υπέρβαροι χρήστες τείνουν να προβάλλουν μια πιο εξιδανικευμένη εκδοχή τους από ότι οι υπόλοιποι.

Τέλος παρατηρήθηκε ότι η κάθε πτυχή της προσωπικότητας (από τα μοντέλα προσωπικότητας) επηρεάζει διαφορετικά την εμφάνιση του avatar αλλά όταν αυτό γίνεται σε συνδιασμό με το φύλο, κάτι το οποίο θα αναλυθεί στην ενότητα 3.6.5 .

3.6.2 Φυλές

Παρακάτω αναφέρονται οι πιο δημοφιλείς φυλές που περιέχονται στα RPGs ώστε να μην υπάρχουν απορίες στην συνέχεια της εργασίας όταν θα υπάρξει αντιστοίχιση φυλής avatar με προσωπικότητα και φύλο παίκτη.

ΑΝΘΡΩΠΟΙ Η άνθρωποι αποτελούν την πιο κοινή και μία από τις αγαπημένες φυλές των παικτών παιχνιδιών φαντασίας. Συνήθως η ανθρώπινη φυλή χαρακτηρίζεται από την οξυδέρκεια της, την εξυπνάδα της και την προσαρμοστικότητα της, χαρακτηριστικά που επιτρέπουν στους ανθρώπους να επιδιώνουν σε φανταστικούς κόσμους ενάντια σε διάφορους κινδύνους. Στα εξωτερικά χαρακτηριστικά συνήθως δεν διαφέρουν από τους ανθρώπους του πραγματικού κόσμου αλλά οι επιλογές μπορούν να διαφέρουν ανάλογα με το θέμα του παιχνιδιού.

ΞΩΤΙΚΑ/ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΞΩΤΙΚΑ Τα ξωτικά συνήθως παρουσιάζονται σαν ένας μαγευτικός λαός μιάς άλλης κοσμικής χάριτος, που ζει στον κόσμο αλλά δεν είναι εντελώς μέρος της. Ζουν σε μέρη αιθέριας ομορφιάς, μέσα στα αρχαία δάση ή χρυσές/ασημένειες πόλεις που ακτινοβολούν λαμπερό φως, όπου η απαλή μουσική μετακινείται από τον αέρα και η ομορφιά κυριαρχεί. Τα ξωτικά αγαπούν τη φύση και τη μαγεία, την τέχνη και την τέχνη, τη μουσική και την ποίηση και τα καλά πράγματα του κόσμου.

Ο παραδοσιακά «κακός» ξάδελφος των ξωτικών, τα σκοτεινά ξωτικά ξεχωρίζουν για το σκοτεινό τους δέρμα και συχνά τα καθαρά λευκά μαλλιά τους. Τείνουν να είναι πιο «κακά» σε προσωπικότητα από ότι τα υπόλοιπα ξωτικά και συνήθως δημιουργούν πιο σκοτεινά avatars.

ΟΡΚΣ Τα ορκς είναι μία φυλή που έγινε διάσημη τα τελευταία χρόνια από την προσαρμογή της τριλογίας ταινιών του Tolkien Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών. Είναι μια παραδοσιακά ισχυρή και πολεμοχαρή φυλή που συχνά απεικονίζονται ως απαγορευμένοι άνθρωποι. Συνήθως έχουν τερατόμορφα χαρακτηριστικά στην πλεοψηφία των παιχνιδιών εικονικών κόσμων

NANOI οι Νάνοι είναι ένα άλλο βασικό στοιχείο του είδους φαντασίας. Κοντοί στην όψη, συχνά συνδέονται με πολεμικά χαρακτηριστικά καθώς και είναι ιδιαίτερα γνωστή φυλή για χαρακτηριστικά προσωπικότητας όπως η ανθεκτικότητα και συχνά χαρακτηρίζονται ως τραχύς. Ζουν σε μεγάλα βασίλεια τα οποία συνήθως συνδέονται με τις βόρειες περιοχές των κόσμων των παιχνιδιών, τα βουνά ή και υπόγεια.

Αυτές είναι οι φυλές που κυριαρχούν στα περισσότερα παιχνίδια rpg και η δημοτικότητα τους καλύπτει ένα μεγάλο μέρος των παικτών των παιχνιδιών. Φυσικά θα μπορούσαμε να προσθέσουμε και άλλες φυλές ώστε να υπάρχουν περισσότερες επιλογές όπως οι Αθάνατοι, Δρακόμορφοι, δαίμονες κ.α. χρησιμοποιώντας κάποιες από τις φυλές που υπάρχουν στο δυνγεονς ανδ δραγονς που παίζεται από το 1974 και συνεχίζει να αναπτύσσεται μέχρι και σήμερα.

3.6.3 Κλάσεις

Στην συνέχεια θα αναλύσουμε κάποιες από τις βασικές κλάσεις οι οποίες εμφανίζονται στα παιχνίδια φαντασίας.

Από τα πρώτα rpg παιχνίδια, οι δύο πιο γνωστότερες και πολύχρησιμοποιημένες κλάσεις από τους δημιουργούς παιχνιδιών είναι ο πολεμιστής και ο μάγος.

Ο πολεμιστής αποτελεί την πρώτη επιλογή σε παιχνίδια που ασχολούνται με πόλεμο και μία από τις πλέον δημοφιλείς επιλογές των παικτών για τα σαταρς τους. Οι πολεμιστές συνδυάζουν τη δύναμη, την ηγεσία και την τεράστια γνώση των όπλων και των πανοπλιών ώστε να προκαλέσουν όσο περισσότερη ζημιά μπορούν σε μία μάχη. Επιλέγουν μέσα από μεγάλες ποικιλίες όπλων με τα οποία είναι εξοικωμένοι αλλά πέρα από αυτό το βασικό βαθμό εξοικείωσης, κάθε πολεμιστής ειδικεύεται σε ένα συγκεκριμένο στυλ μάχης. Μερικοί επικεντρώνονται στην τοξοβολία, μερικοί στην κοντινή μάχη με δύο όπλα ταυτόχρονα, και μερικοί για την ενίσχυση των πολεμικών τους δεξιοτήτων με μαγεία. Αυτός ο συνδυασμός ευρείας γενικής ικανότητας και εκτεταμένης εξειδίκευσης καθιστά τους πολεμιστές ανώτερους μαχητές σε πεδία μάχης και σε μπουντρούμια.

Ο μάγος σε μεγάλο αριθμό παιχνιδιών έχει μετονομαστεί σε wizard και οι παίχτες των RPGs γνωρίζουν άλλα δύο αδέλφια του. Οι Sorcerer και Warlock έχουν ξεκινήσει να μπαίνουν στο παιχνίδι και στους εικονικούς κόσμους (με όλη τη σημασία της φράσεως). Οι διαφορές τους πέραν των μηχανισμών είναι στην ιδέα πως ο Wizard είναι ένας πειθαρχημένος χρήστης μαγείας ο οποίος κατέκτησε την μαγεία μετά από σκληρή μελέτη και γιατί είχε αρκετή νόηση (Intelligence) για να κατανοήσει τους νόμους της. Ο Sorcerer, παρουσιάζει καλύτερη διαφάνεια στον όρο «κινητό πυροβολικό», λαμβάνει το χάρισμα της μαγείας είτε ως κληρονομία είτε με κάποιο επίκτητο τρόπο σε -αντίθεση με τον πρώτο που έπρεπε να έχει εντυπώσει σε κάποια σχολή μαγείας-μιας και αποτελεί τον χαρακτήρα όπου οι δυνάμεις του χάους τον επέλεξαν ως μέσον εκδήλωσης τους. Όπως αναφέρουν οι δημιουργοί του DnD, (Wizards of the Coast, 1995) ο χαρακτηρισμός είναι καταπώς πιο άμεσος για το μοντέλο αυτό : «Ο Sorcerer δημιουργεί τη μαγεία όπως ο ποιητής την ποίηση, με έμφυτο ταλέντο ακονισμένο από την εξάσκηση» Ο Warlock ο οποίος αποτελεί και αυτός με την σειρά του μία αγαπημένη κλάση για πολλούς παίκτες RPG παιχνιδιών (σχεδόν το 10 τις εκατό των παικτών στους κόσμους του World Of Warcraft έχουν τουλάχιστον ένα avatar που έχει την κλάση του Warlock, realmprop, 2019). Η πρόσβαση στη μαγεία του παρέχεται είτε γιατί γεννήθηκε με αυτή ως κατάρα, αφού κάποιος πρόγονος του οφείλεται για αυτό είτε έπειτα από κάποια συμφωνία-συμβόλαιο (pact) με ένα ανώτερο όν (Demon/Fey/Deity) και συνήθως σχετίζεται με την σκοτεινή πλευρά της μαγείας. Τέλος, καλό θα ήταν να γίνει αναφορά και σε κάποιες κλάσεις που εμφανίζονται πολύ συχνά στα παιχνίδια αν και θεματικά θεωρούνται ως πιο

ειδικές και “στραμμένες” προς μία κατεύθυνση είτε πρόκειται για μαγεία είτε πρόκειται για τεχνικές πολέμου. Αυτές είναι οι εξής: Βάρδος - Χειριστής μαγείας που συνήθως σχετίζεται με κάποια μορφή τέχνης είτε μουσική ή κάποιο άλλο είδος, δρυίδης που αντλεί την δύναμη του από την φύση και τα πλάσματα που την αποτελούν, ιππότης και κληρικός που είναι οι δύο όψεις του νομίσματος καθώς αντλούν την δύναμη τους και οι δύο την δύναμη - μαγεία τους από την θεότητα στην οποία πιστεύουν αλλά ο ιππότης έχει πιο επιθετικό χαρακτήρα ενώ ο κληρικός έχει πιο υποστηρικτικό ρόλο συνήθως στα παιχνίδια.

3.6.4 Ηλικία

Έχει παρατηρηθεί ότι σύμφωνα με μελέτες που έχουν γίνει σε πολλούς εικονικούς κόσμους, τα ααταρ που έχουν δημιουργηθεί από νεαρούς σε ηλικία παίκτες ταίριαζουν ή αποκλίνουν πολύ λίγο ηλικιακά με τους παίκτες που τα είχαν δημιουργήσει. Αυτό φαίνεται να αλλάζει με το πέρασμα της ηλικίας καθώς οι μεγαλύτερης ηλικίας παίκτες τείνουν να δημιουργούν ααταρ τα οποία διαφέρουν στην ηλικία από αυτούς. Συγκεκριμένα για τους χρήστες ηλικίας 40 παρατηρείται μεγάλη απόκλιση στην ηλικία και γενικότερα τείνουν να δημιουργούν ααταρ που φαίνονται πολύ μικρότερα από τους ίδιους.

3.6.5 Ηθική

Από την εισαγωγή των δικτυακών βιντεοπαιχνιδιών, η κατανόηση του γιατί τα άτομα επιλέγουν συγκεκριμένα είδωλα -ψηφιακές αυτοαναπαραστάσεις έχει αυξηθεί τρομερά. Μια πτυχή της εικονικής αυτοεκπροσώπησης που υπήρξε σε μεγάλο βαθμό ανεξερεύνητη είναι τα ηθικά χαρακτηριστικά των ανθρώπων που αποδίδουν στα ααταρ τους. Οι ταινίες και η τηλεόραση απεικονίζουν τους κακοποιούς ως ύπουλους και ανυπόφορους χαρακτήρες, όμως παρόλα αυτά, μερικοί άνθρωποι μπορεί να έχουν αναρωτηθεί ποια είναι η ζωή στη σκοτεινή πλευρά. Φυσικά σε μία ερώτηση για να δοθεί ευκαιρία ώστε να υπάρξει κάποιος «κακός» στην καθημερινή ζωή, μια μεγάλη πλειοψηφία θα βρει ακόμη και τη σκέψη αδιανόητη. Ωστόσο, με την μεταφορά της κοινωνικής συμπεριφοράς σε ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως οι εικονικοί κόσμοι έχουν προσφέρει ευκαιρίες για κατανόηση των συνθηκών υπό τις οποίες οι άνθρωποι επέλεξαν να είναι ο «καλός» ή ο «κακός». Ποιο είδος προσωπικότητας στρέφεται προς το «κακό» ρόλο και αν αυτή η επιλογή είναι κατά κάποιο τρόπο αντανάκλαση της προσωπικότητας του ίδιου του ατόμου. Με αυτά τα ερωτήματα θα συνεχίσουμε την μελέτη μας πάνω στις επιρροές που έχει η προσωπικότητα των ατόμων στα ααταρ.

Μια πρώτη έρευνα που έγινε σε ένα πανεπιστήμιο των ΗΠΑ τονίζει ότι οι παίκτες σε RPG παιχνίδια εικονικών κόσμων όχι μόνο φτιάχνουν ααταρ που να μοιάζουν σε αυτούς αλλά ότι τα ααταρ τους έχουν και την ίδια ηθική με αυτούς. Συγκεκριμένα σύνδεσαν την ηθική των ααταρ με το big5 μοντέλο καθώς και με την ηθική αποδέσμευση που είχαν οι παίκτες.

Ορισμός ηθικής αποδέσμευσης Με τον όρο ηθική αποδέσμευση εννοούμε την τάση που έχουν οι άνθρωποι που προκειμένου να πράξουν κάτι που είναι αντίθετο με τις προσωπικές ηθικές αρχές τους, και να διατηρήσουν παράλληλα τον αυτοσεβασμό τους, πρέπει να βρουν τον τρόπο να το δικαιολογήσουν στον εαυτό τους. Αυτό γίνεται μέσω κάποιων ψυχοκοινωνικών μηχανισμών που ενεργοποιούνται σε τέτοιες περιπτώσεις. (Bandura [61], 2002)

Υποστηρίζει ότι οι παίκτες διατηρούν την ιδέα που έχουν για το τι είναι καλό και κακό

ακόμα και μέσα σε έναν εικονικό κόσμο. Επίσης τα αποτελέσματα έδειξαν να επιβεβαιώνουν τις έρευνες που παρουσιάζουν τους άνδρες παίκτες πιο ανεκτικούς σε συμπεριφορές που είναι λιγότερο ηθικές συγκριτικά με τις γυναίκες καθώς και ότι συνήθως οι άνδρες παρουσιάζουν μεγαλύτερα ποσοστά ηθικής αποδέσμευσης καθώς και ότι η αποκλίνουσα συμπεριφορά συσχετίζεται θετικά με την βαθμολογία που είχαν οι παίκτες σχετικά με την ηθική αποδέσμευση και αρνητικά με τα ποσοστά δεκτικότητας και συνείδησης. Όσο χαμηλότερα ποσοστά συνείδησης και δεκτικότητας είχε ένας παίκτης τόσο πιο πιθανό ήταν να επιλέξει μία κακιά ηθικά προσωπικότητα για το αταρ του καθώς και όσο χαμηλότερα ποσοστά ηθικής αποδέσμευσης τόσο πιθανότερα ήταν η επιλογή μιας καλής προσωπικότητας. Με αυτά τα χαρακτηριστικά, οι ερευνητές φαίνεται να είναι σε θέση να προβλέψουν τον χαρακτήρα ενός αταρ μέσω της προσωπικότητας του ίδιου του παίκτη.

Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία (Crick και Dodge [62], 1996· Dodge και Schwartz [63], 1997), η ηθική επιλογή εξαρτάται από τις κοινωνικές πληροφορίες που δεχόμαστε προς επεξεργασία. Τα άτομα πρέπει πρώτα να παρακολουθήσουν επιλεκτικά και να ερμηνεύσουν τις κατάλληλες κοινωνικές παραμέτρους και στη συνέχεια να καθορίσουν τους στόχους τους για την κατάσταση και τον καλύτερο τρόπο επίτευξης των στόχων αυτών. Πιο πρόσφατα ("Ηθική της Φροντίδας") (Heald, 2010· Οι κόρες, 2008) δηλώνουν ότι συγκεκριμένες, ειδικές καταστάσεις της κοινωνικής ζωής, οι οποίες χαρακτηρίζονται από σχέσεις που πρέπει να οικοδομηθούν και να διατηρηθούν, είναι τα πιο ισχυρά κίνητρα της ηθικής συμπεριφοράς, αντί της την τήρηση των αφηρημένων ηθικών αρχών (καντιανή προοπτική) ήταν επίτευξη της ευχαρίστησης (χρηστική προοπτική). Ορισμένοι συγγραφείς εξέτασαν την προσέγγιση της δεοντολογίας της φροντίδας στις μελέτες για τα βιντεοπαιχνίδια (Murphy, Zagal, [64] 2011). Σύμφωνα με τις μελέτες, τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι μόνο σε θέση να κάνουν ηθική προπαγάνδα ή να περιγράψουν ηθικά συστήματα (αυτό είναι δυνατό για βιβλία και ταινίες επίσης), αλλά και να τοποθετήσουν παίκτες σε περίπλοκες αφηγήσεις και εικονικές καταστάσεις που τονώνουν, προκαλούν και προωθούν την ηθική τους αιτιολογία. Αν και ως εικονική προσομοίωση, ένα βιντεοπαιχνίδι επιτρέπει στον παίκτη να βιώσει μια περιπέτεια. Ο παίκτης παίρνει το σημείο από την άποψη ενός χαρακτήρα που αισθάνεται συναισθήματα για τους άλλους χαρακτήρες συναντά, και ποιος ενεργά αντιμετωπίζει τα ιδανικά, τους στόχους και ανησυχίες στο πλαίσιο της αφήγησης. Σε γενικές γραμμές, η ηθική αιτιολογία επηρεάζεται ασφαλώς και από τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και τις μεμονωμένες διαφορές (Arsenio, Lemerise, [64] 2004; Fite, Goodnight, Bates, Dodge, Pettit, [65] 2008). Για παράδειγμα, η επιλογή να δράσει με βίαιο ή επιθετικό τρόπο επηρεάζεται από την υποκειμενική ικανότητα να κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων, ή ακόμη και να βιώσουν την ίδια τους οδύνη όταν το παρατηρούν (Björkvist, Österman, Kaukiainen, [66] 2000. Mayberry, Espelage, [67] 2007; Mehrabian, [68] 1997). Επιπλέον, οι κοινωνικοί και φιλικοί είναι λιγότερο πιθανό να συμμετάσχουν σε ανήθικες συμπεριφορές (Egan, [69] 2009 και Richardson, 2004, VanDam, Janssens και DeBruyn, [70] 2005), μάλλον τείνουν να εφαρμόζουν υπερκοινωνικές συμπεριφορές (Carlo, Okun, Knight, deGuzman, [71] 2005). Παρομοίως οι κλίσεις είναι δυνατές και στα βιντεοπαιχνίδια επειδή είναι σύνθετα αντικείμενα που χαρακτηρίζονται περισσότερο από αυτά ηθικά χαρακτηριστικά τοποθέτησης. Με αυτή την έννοια η ' τοποθέτηση ' του παίκτη μπροστά από το περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών επηρεάζει βαθιά από την εμπειρία που παίρνει. Επιπροσθέτως, οι επιθετικές συμπεριφορές μπορούν

να γίνουν αντιληπτές διαφοροποιημένα σύμφωνα με το την ηθική του παίκτη όσο και την αφήγηση του και την ιστορία του εικονικού κόσμου. Το πρώτο αποτέλεσμα της παρούσας έρευνας έδειξε ότι η ηθική τοποθέτηση υπάρχει στα βιντεοπαιχνίδια. Δηλαδή, οι παίκτες των βιντεοπαιχνιδιών δεν κάνουν «τυχαία» χρήση των δυνατοτήτων που προσφέρει το παιχνίδι από την άποψη της ηθικής. Αντίθετα, οι παίκτες βιντεοπαιχνιδιών τείνουν να προτιμούν ορισμένες ηθικές θέσεις. Πράγματι, υπάρχουν παίκτες που προτιμούν παίζουν τόσο καλούς χαρακτήρες όσο και εκείνους που προτιμούν να παίζουν ως κακοί. Οι τάσεις τείνουν να παραμένουν σταθερές σε διάφορους τύπους ηθικών καθώς και τις προσφορές στις επιλογές που μπορεί να προσφέρει το παιχνίδι (κακό ή καλό χαρακτήρα, ολοκληρωτική επιλογή χαρακτήρα, ηθική προσαρμογή χαρακτήρα, ηθικές επιλογές που βρίσκονται στην αφήγηση). Στις περισσότερες έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί μέχρι στιγμής, η προτίμηση για τις «κακές» συμπεριφορές σε εικονικούς κόσμους όπως το the sims, οι παίκτες που ήταν πιο πιθανό να παίζουν ως κακοί χαρακτήρες ήταν και εκείνοι που ήταν λιγότεροι ικανοί να κατανοήσουν ή να αισθανθούν τα συναισθήματα των άλλων. Αυτοί οι παίκτες ήταν λιγότερο εξωστρεφείς και κοινωνικοί και λιγότερο ζεστοί και συμπονετικοί. Αυτές οι σχέσεις φαίνεται να επισημαίνουν μια κοινωνική διάσταση που συνδέεται με την κακή ηθική τοποθέτηση.

Συγκεκριμένα παρατηρείται ότι η προσωπικότητα που αποδίδει ο παίκτης στο avatar επηρεάζεται όπως παρατηρείται στον παρακάτω πίνακα ανάλογα με τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του. Ο χαρακτήρας που αναγράφεται στον πίνακα είναι ο χαρακτήρας που τείνει να αποδίδει ο παίκτης στο avatar του.

Υψηλή Ευγένεια	Χαμηλή Ευγένεια	Υψηλή Δεκτικότητα	Χαμηλή Δεκτικότητα
Καλός Χαρακτήρας	Κακός Χαρακτήρας	Καλός Χαρακτήρας/Ουδέτερος Χαρακτήρας	Κακός Χαρακτήρας
Υψηλή Εξωστρέφεια	Χαμηλή Εξωστρέφεια	Υψηλός Νευρωτισμός	Χαμηλός Νευρωτισμός
Καλός χαρακτήρας/Ουδέτερος Χαρακτήρας	Κακός Χαρακτήρας	Κακός Χαρακτήρας	Καλός Χαρακτήρας

Εικόνα 3.1: Χαρακτήρας Avatar με βάση την προσωπικότητα

Δύο μελέτες για τη βία και την επιθετικότητα (Björkqvist, 2000 και Campbell, 2007) και ανήθικες ή αντικοινωνικές συμπεριφορές (Blackburn, Renwick, Donnelly [72] και Eisenberg, [73] 1988, Shirtcliff [74], 2009) ανακάλυψαν ότι παρόμοιες τάσεις θα μπορούσαν εν μέρει να εξηγηθούν από την προσωπικότητα τα χαρακτηριστικά και τις κοινωνικές ικανότητες. Είναι ενδιαφέρον, αυτή η σχέση επίσης αναδύθηκε στο πλαίσιο των εικονικών κόσμων, με τους «κακούς» παίκτες να δείχνουν χαμηλότερη εξωστρέφεια, χαμηλότερη ευχάριστη συμπεριφορά και χαμηλότερη εμπάθεια.

Ως εκ τούτου, αυτός που «διασκεδάζει να είναι κακός» μπορεί να έχει τάση να αντιδράει παρορμητικά, αλλά όχι κλίση προς θυμό (συναισθηματική επιθετικότητα) ούτε την εχθρότητα ή την υποψία (γνωστική επιθετικότητα). Πιθανώς, η κακή ηθική τοποθέτηση των βιντεοπαιχνιδιών είναι ένας τρόπος να εκφράσουν αρνητικές στάσεις και διαθέσεις σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Αυτό το αποτέλεσμα φαίνεται συνεπές με άλλες μελέτες που πραγματοποιήθηκαν με παιδιά, όπου οι ερευνητές έχουν βρει καταθλιπτικά αποτελέσματα βίαιων βιντεοπαιχνιδιών και υπογράμμισε ότι οι πιθανές επιπτώσεις του παιχνιδιού οι τάσεις επιθετικότητας επιτεύχθηκαν από τα συναισθήματα των παικτών και συναισθήματα πριν από το παιχνίδι (Colwell, Kato [75], 2003, Unsworth.[76], 2007) Οι ηθικές προτιμήσεις εμφανίζονται επίσης θετικές και μερικώς εξαρτώμενες με τα χαρακτηριστικά της επιθετικότητας, αλλά

μόνο με συγκεκριμένα τμήματα της .

3.6.6 Επίδραση του φύλου στο χαρακτηριστικό της εμφάνισης

Από όλα τα χαρακτηριστικά προσωπικότητας η μεγαλύτερη διαφορά στις επιλογές των παικτών θα μπορούσε να αποδοθεί στο φύλο. Το φύλο παρατηρήθηκε ότι παίζει μεγάλο ρόλο στην δημιουργία ενός αβαταρ και στην επιλογή των χαρακτηριστικών του και μετά ακολουθούν τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του ατόμου τα οποία σε συνδυασμό με το φύλο μπορούν να δημιουργήσουν κάποια πρότυπα.

Για παράδειγμα, η ευγένεια σαν χαρακτηριστικό από μόνο του δεν έδειξε να έχει ισχυρό αντίκτυπο στην επιλογή αβαταρ. Ωστόσο, σε συνδυασμό με το φύλο, η ευγένεια ήταν ένας σημαντικός συντονιστής. Αυτό υποδηλώνει ότι οι άντρες με υψηλά ποσοστά ευγένειας έδειξαν να προσπαθούν να συμμορφωθούν με την ιδέα ότι η κοινωνία (τουλάχιστον η εικονική κοινωνία) θα εκτιμούσε έναν μεγάλο, μυώδη και αρρενωπό άνδρα (Olivardia et al., 2004; Pope et al., 1999). Ομοίως, οι ευγενικές γυναίκες έδειξαν να μην επιλέγουν μικρότερα είδωλα για να επιτύχουν τη μείωση του σωματικού όγκου, το οποίο θα ταίριαζε καλά με την αντίληψη του λεπτού ιδανικού ως γυναικείο σώμα (Harrison, 2000; Harrison, Cantor, 1997). Έτσι, όσοι θέλουν να ευχαριστήσουν τους άλλους μπορούν να το κάνουν ακόμη και όταν επιλέγουν ένα αβαταρ.

Η δεκτικότητα σε νέες εμπειρίες ήταν ο παράγοντας από το Big 5 που έδωσε τον μεγαλύτερο αριθμό σημαντικών επιπτώσεων στην επιλογή αβαταρ. Για παράδειγμα, τα ευρήματά αποκαλύπτουν ότι οι άνδρες με υψηλό ποσοστό ήταν πιο πιθανό να επιλέξουν πιο σκούρους τόνους δέρματος σε σχέση με την πραγματική τους απόχρωση δέρματος. Αυτό έχει νόημα στο ότι οι άντρες που είναι ανοιχτοί σε νέες εμπειρίες όπως στο πειραματισμό με τα χρώματα του δέρματος, τους τόνους ή τις εθνότητες, όπως επιτρέπουν πολλά παιχνίδια και θα ήταν λιγότερα ανησυχούν για την άποψη που θα έχουν οι άλλοι παίκτες του παιχνιδιού απέναντί τους. Το γεγονός ότι οι γυναίκες το έκαναν δεν αποκαλύπτουν τόσο μεγάλη διακύμανση όσον αφορά τον τόνο του δέρματος του αβαταρ ως συνάρτηση του ανοίγματος σε νέα εμπειρία υποδεικνύει ότι μπορεί να υπάρχουν και άλλα οι παράγοντες στο παιχνίδι καθορίζουν γιατί οι γυναίκες επιλέγουν τους τόνους του δέρματος τους. Επιπλέον, διαπιστώθηκε ότι οι άνθρωποι με ανεβασμένους δείκτες δεκτικότητας αισθάνονταν επίσης πιο συγγενής με τα avatar τους. Αυτό ίσως μπορεί να αιτιολογηθεί με την σκέψη ότι αν κάποιος ενδιαφέρεται να δοκιμάσει νέες εμπειρίες ζωής, θα ενδιαφέρονταν επίσης να προσπαθήσουν προηγούμενως ανέφικτες πτυχές της ζωής μέσα σε μια εικονική σφαίρα (όπως πιο σκούρες αποχρώσεις του δέρματος). Παρόλα αυτά, καθώς κάνουν role-play μέσα στον εικονικό κόσμο, τα άτομα με δεκτικότητα ενδέχεται να δίνουν μεγάλη σημασία στο πως παίζουν τον ρόλο τους. Έτσι, μπορούν φυσικά βλέπουν τον αβαταρ τους ως μια πραγματική επέκταση του εαυτού τους ακόμη αν και άλλοι μπορεί να μην το δουν αυτό καθαυτό.

Επιπλέον, οι εσωστρεφείς ήταν πιο πιθανό να επιλέξουν ελκυστικούς αβαταρς από τους εξωστρεφείς ομολόγους τους. Αυτό είναι συνεπές με ό, τι άλλοι ερευνητές βρήκαν στο παρελθόν - είναι πιθανότερο να μετατραπούν σε επικοινωνία με τη μεσολάβηση ώστε να διευκολυνθεί η αυτο-παρουσίαση (Amichai - Hamburger et al., 2002). Δημιουργώντας πιο ελκυστικά είδωλα μπορεί να θεωρηθεί ως μια προσπάθεια να προσεγγίσουν, να προσελκύσουν πε-

ρισσότερη κοινωνική αλληλεπίδραση. Ο νευρωτισμός χρησίμευσε ως συντονιστής για την επίδραση του φύλου ααταρ ελκυστικότητα. Οι γυναίκες με υψηλό νευρωτισμό επέλεξαν τα πιο ελκυστικά ααταρς. Αυτό συμβαδίζει με πολλές έρευνες που έχουν γίνει και τονίζουν ότι, σε σχέση με τις γυναίκες με χαμηλό νευρωτισμό, εκείνες που έχουν υψηλό βαθμό νευρωτισμού, είναι πιο πιθανό να χρησιμοποιούν τα ααταρς τους για να αναδειχτούν οι ίδιες.

PARK AND HENLEY, PERSONALITY AND FANTASY GAME CHARACTER PREFERENCES [77]

Σε αυτήν την έρευνα εξετάστηκε η σχέση μεταξύ προσωπικότητας και προτιμήσεις χαρακτήρα σε φανταστικά παιχνίδια ρόλων. Τα θέματα που απαιτούνται για να συμπληρώσουν δύο μέτρα: The Big Five Inventory και ένα ερωτηματολόγιο που έχει σχεδιαστεί για τον προσδιορισμό των προτιμήσεων χαρακτήρων στον υπολογιστή-παιχνίδι φαντασίας παιχνίδια καθώς και συναφείς εμπειρίες φαντασίας / παιχνιδιού. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι μεμονωμένες διαφορές όπως η ηλικία, το φύλο, η φυλή και προσωπικότητα σχετίζονται με τις προτιμήσεις χαρακτήρα. Το πιο προτιμώμενο είδος για τους άνδρες ήταν άνθρωπος και το πιο προτιμώμενο είδος από τα θηλυκά ήταν το Ελφ-ξωτικό. Τα συμπεράσματα βρίσκουν συνύπαρξη με την έρευνα του Ψε (2001). Τα αρσενικά ήταν πιο πιθανό να προτιμούν είδη που παραδοσιακά είναι πιο κακά ηθικά (π.χ., Ορς) από τις γυναίκες. Ίσως οι άνδρες, οι οποίοι συνήθως είναι λιγότερο ικανοποιημένοι από τις γυναίκες, είχαν λιγότερη ανησυχία για τη επιλογή αποκλινόντων ρόλων (Πρεντιζε, Άρρανζα, 2002). Αυτά τα είδη θα μπορούσαν να είναι λιγότερο ελκυστικά για τις γυναίκες λόγω της εμφάνισης, εκτός από τα σκοτεινά ξωτικά, αυτή ήταν η πιο "τερατώδης" επιλογή τους, καθώς οι γυναίκες έδειξαν ότι η εμφάνιση αποτελεί έναν πολύ σημαντικό παράγοντα για την επιλογή του είδους τους.

Οι διαφορές μεταξύ ανδρών και γυναικών αντανακλούσαν επίσης και στην προτίμηση της κλάσεως τους. Και πάλι, οι άνδρες είχαν περισσότερες πιθανότητες να προτιμούν αποκλίνουσες επιλογές κλάσεων όπως Κλέφτης, δολοφόνος ή νεκρομάντης. Οι γυναίκες είχαν περισσότερες πιθανότητες να προτιμούν τα κοινωνικά και "Βοηθητικά" επαγγέλματα όπως Βάρδος, Κληρικός, Δρυϊδης, Μάγος και Αλχημιστής.

Οι Βάρδοι είναι κοινωνικοί διασκεδαστές (π.χ. εκφωνητές ιστοριών και τραγουδιών) και συνδέονται στενά με την μαγεία ενώ οι Κληρικοί χρησιμοποιούν θρησκευτική μαγεία για να θεραπεύσουν τραύματα και λειτουργούν σε αυτά τα παιχνίδια όπως "ιατροί". Παρόμοια, οι δρυϊδηςδες υπηρετούν τη φύση και όχι Θεό και συχνά έχουν ζώα για συντρόφους. Ο μάγος και ο αλχημιστής ίσως ήταν ελκυστικοί επειδή αυτοί δεν απαιτούν ωμή δύναμη και δεν συνδέονται στενά με τη μάχη με σώμα. Αυτό υποστηρίζεται από τα αποτελέσματα των γυναικών που είναι πιο πιθανό να επιλέξουν τη νοημοσύνη (ιντελλιγενσε) ή το χάρισμα (Charisma) ως το αγαπημένο τους χαρακτηριστικό, ενώ οι άνδρες ήταν πιο πιθανό να επιλέξουν Δύναμη (Strength) και Επιδεξιότητα (Dexterity).

Τέλος οι περισσότερες γυναίκες προτιμούν τον χαρακτήρα τους να είναι καλός ηθικά (κάτι που αναλυθεί και στην συνέχεια αυτού του κεφαλαίου) σε ποσοστό 64,9 τις εκατό, ωστόσο το 31,2 τις εκατό θεώρησε ότι ο χαρακτήρας τους είναι ουδέτερος και θέλει το 3,9 τις εκατό ο χαρακτήρας τους να είναι κακός. Αντίθετα, οι περισσότεροι άνδρες ήθελαν να είναι ο χαρακτήρας τους (51,9 τις εκατό) ουδέτερος, ενώ το 35,4 τις εκατό θεώρησε ότι ο χαρακτήρας τους είναι καλός και το 12,7 τις εκατό ήθελαν το χαρακτήρα τους να είναι κακός. Ως ουδετερότητα εννοούμε ο χαρακτήρες να διαλέγει επιλογές και να δρα όχι με

βάση το τι θεωρείται «καλό» ή «κακό» αλλά με το τι εξυπηρετεί τα συμφέροντα του και τον διευκολύνει την προκειμένη στιγμή.

Γενικά, όλα αυτά τα αποτελέσματα είναι συνεπή με τις μακροχρόνιες αντιλήψεις που υπάρχουν για τα δύο φύλα. Οι συσχετισμοί μεταξύ των επιλογών BFI και χαρακτήρων υποστήριζαν γενικά την υπόθεση ότι τα άτομα προτιμούν χαρακτήρες που αντικατοπτρίζουν τη δική τους προσωπικότητα. Για παράδειγμα, οι εξωστρεφείς ήταν πιο πιθανό να προτιμούν τα κοινωνικά Χόμπις και τείνουν να ευνοούν το Χάρισμα/ Charisma ως ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του χαρακτήρα τους. Συγκεκριμένα τα άτομα που ήταν πιο πιθανό να παίξουν Κληρικούς και Δρυϊδίδες (βοηθητικές κλάσεις), δεν προτιμούν τους δολοφόνους ή τους νεκρομάντες (τις πιο κακόβουλες κλάσεις).

Δεδομένου ότι η διάσταση δεκτικότητα περιλαμβάνει εφησυχασμό και καλοσύνη, αυτό το πρότυπο των συσχετίσεων φαίνεται να επαληθεύεται. Τα άτομα με υψηλό δείκτη Δεκτικότητας τείνουν να προτιμούν τα ζωτικά, τα οποία περιγράφονται ως έξυπνα και δημιουργικά. Στα ανοιχτά άτομα τείνουν να μην τους αρέσουν οι Νάνοι - που περιγράφονται ως σκληροτράχηλοι, απότομοι και γενικά απεικονισμένοι ως άκαμπτοι. Το χαρακτηριστικό Δεκτικότητα συσχετίστηκε με την κλάση του κλέφτη, ωστόσο ένας κλέφτης στα παιχνίδια φαντασίας είναι συχνά ένας τυχοδιώκτης στο καλούπι του Indiana Jones ή της Lara Croft. Τα άτομα με υψηλό δείκτη Οπεννεσς φάνηκαν να μην δείχνουν προτίμηση στην κλάση του πολεμιστή, μια κλάση που βασίζεται περισσότερο στη δύναμη από την λεπτότητα και την επιδεξιότητα και είναι ο "προεπιλεγμένος" τύπος χαρακτήρων στα περισσότερα παιχνίδια φαντασίας. Αυτό υποστηρίζεται περαιτέρω από το γεγονός ότι ο δείκτης Δεκτικότητα και η δύναμη συσχετίζονταν αρνητικά σύμφωνα με τα στατιστικά στοιχεία της έρευνας αυτής αλλά και άλλων παρόμοιων ερευνών.

Άνδρες Σύμφωνα με τις έρευνες τις οποίες παρουσιάστηκαν οι άνδρες φαίνεται να επιλέγουν να δημιουργήσουν αταρς τα οποία προσπαθούν να ξεχωρίζουν σε διαφορετικό βαθμό ο καθένας βέβαια ανάλογα με την ψυχοσύνθεση του. Παρατηρούμε από το φιγυρε 6 ότι κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητας φαίνεται να έχουν αντίκτυπο στην εμφάνιση του avatar όπως η υψηλή δεκτικότητα και η χαμηλή εξωστρέφεια.

Υψηλή Ευγένεια	Υψηλή δεκτικότητα	Χαμηλή δεκτικότητα	Χαμηλή εξωστρέφεια	Υψηλός Νευρωτισμός
Κοινωνικά Πρότυπα	Πειραματισμός	Avatar που μοιάζει στον Χρήστη	Ελαστικό avatar	Ελαστικό Avatar
Αρρενωπότητα και Μυϊκή διάπλαση	Παυρότερο χρόνο δέγματος από ότι ο χρήστης			
	Πτυχή του εαυτού του χρήστη			

Εικόνα 3.2: Επηρεασμός εμφάνισης αταρ για τους άνδρες παίκτες

Συγκεκριμένα: Δεκτικότητα Η δεκτικότητα φαίνεται να επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την εμφάνιση του αταρ. Οι άνδρες με υψηλή δεκτικότητα τείνουν να δοκιμάζουν διαφορετικά χαρακτηριστικά στην εμφάνιση καθώς και να πειραματίζονται σε αντίθεση με την χαμηλή δεκτικότητα που φάνηκε να επιδρά αρνητικά στους πειραματισμούς. Οπότε οι άνδρες με χαμηλή δεκτικότητα τείνουν φτιάχνουν τα αταρς τους με χαρακτηριστικά τα οποία μοιάζουν στους ίδιους. Απρόσμενο είναι το γεγονός ότι οι αρσενικού φύλου παίκτες με υψηλά ποσοστά δεκτικότητας φαίνεται να ταυτίζονται και αυτοί με τον χαρακτήρα που έχουν δημιουργήσει καθώς τον βλέπουν σαν μία πτυχή τους, ακόμα και αν δεν τους μοιάζει εξωτερικά.

Εξωστρέφεια Η εξωστρέφεια φαίνεται και αυτή με την σειρά της να επηρεάζει στο ανδρικό φύλο την δημιουργία χαρακτήρα. Τα χαμηλά ποσοστά εξωστρέφειας συνδέονται με την

δημιουργία πιο ελκυστικών αταρς.

Ευγένεια Τέλος σχετικά με την ευγένεια και συγκεκριμένα για τα άτομα με υψηλά ποσοστά παρατηρήθηκε η δημιουργία αταρς τα οποία πλησιάζουν στα πρότυπα που έχει η κοινωνία για το πώς πρέπει να είναι το ανδρικό φύλο (αρρενωπότητα και μυϊκή διάπλαση).

Παιχνίδια φαντασίας

Φυλή Οι άνδρες σύμφωνα με τις έρευνες που έχουν γίνει είναι πιο πιθανό να διαλέξουν φυλές οι οποίες έχουν πιο τερατώδη φύση από την ανθρώπινη φυλή. Παρόλα αυτά επίσης φαίνεται σε πολλές περιπτώσεις να επιλέγουν την ίδια την ανθρώπινη φυλή ως αγαπημένη. Παρατηρείται ότι οι άνδρες έχουν μία μεγάλη γκάμα από επιλογές στις φυλές καθώς τείνουν να μην αποθαρρύνονται από την πιο τερατώδη ή κακιά φύση κάποιων φυλών. Επιπλέον το big 5 παίζει και εδώ σημαντικό ρόλο καθώς επιλέγουν φυλές που ταιριάζουν στα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας τους. Φυλές που συνήθως χαρακτηρίζονται ως πιο τερατώδεις και κακιές ηθικά (σκοτεινά ζωτικά, ζόμπι, ορκς κτλ)

Γυναίκες Οι γυναίκες σύμφωνα με τις έρευνες τείνουν να δημιουργούν avatars τα οποία παριστάνουν τον ιδανικό εαυτό τους. Η εμφάνιση, η αισθητική και η ελκυστικότητα είναι το βασικό χαρακτηριστικό το οποίο επηρεάζει την επιλογή τους κάτι το οποίο παρατηρήθηκε στο μεγαλύτερο μέρος των θηλυκών παικτών ανεξαρτήτως των επιμέρους χαρακτηριστικών τους σύμφωνα με το big 5. Στο figure 7 αναφέρονται κάποια χαρακτηριστικά που επηρεάζουν την εμφάνιση των avatars με περισσότερες πληροφορίες παρακάτω.

Υψηλή Δεκτικότητα	Χαμηλή Δεκτικότητα	Χαμηλή Εξωστρέφεια	Υψηλός Νευρωτισμός
Δεν συνδέεται με πειραματισμό	Καθόλου Πειραματισμός	Χαμηλότερα ποσοστά Εξωστρέφειας/πιο ελκυστικό avatar	Υψηλότερα ποσοστά Νευρωτισμού /πιο ελκυστικό avatar
	Ελκυστικότητα		

Εικόνα 3.3: Επηρεασμός εμφάνισης αταρ για τους άνδρες παίκτες

Συγκεκριμένα: Δεκτικότητα: Η δεκτικότητα αυτήν την φορά δεν συνδέεται με την επιλογή περισσότερων και διαφορετικών χαρακτηριστικών για τα αταρς των γυναικών παικτών. Επιπλέον οι γυναίκες παίκτες φαίνεται να πειραματίζονται σε μικρότερο βαθμό σχετικά με την εμφάνιση των αταρς σε σύγκριση με τους άνδρες παίκτες.

Εξωστρέφεια-Νευρωτισμός Τα χαμηλά επίπεδα εξωστρέφειας καθώς και τα υψηλά επίπεδα νευρωτισμού επηρεάζουν και αυτά με την σειρά τους την δημιουργία ενός αταρ για μία γυναίκα παίκτη. Και τα δύο χαρακτηριστικά συνδέονται με την δημιουργία πιο ελκυστικού χαρακτήρα και όσο περισσότερο αυξάνονται αυτά τα ποσοστά τόσο πιο πολύ σημασία έχει η ελκυστικότητα του αταρ.

Ευγένεια Η ευγένεια προς έκπληξη των ερευνητών όμως φάνηκε να μην επηρεάζει της γυναίκες παίκτες οι οποίες δεν φάνηκαν να νιώθουν την ανάγκη να δημιουργήσουν αταρς τα οποία συμφωνούν με τις αντιλήψεις της κοινωνίας (λεπτό σωματότυπο και μικροκαμωμένο). Το γεγονός αυτό θα ήταν ενδιαφέρον να ερευνηθεί μελλοντικά.

Παιχνίδια φαντασίας Φυλή: Στα πλαίσια των παιχνιδιών φαντασίας η αισθητική και η ελκυστικότητα των φυλών παίζει και εδώ πολύ σημαντικό ρόλο. Συγκεκριμένα οι φυλές οι οποίες αποτελούν τις επιλογές των γυναικών είναι οι φυλές οι οποίες συνδέονται με την παρυσιαστική ομορφιά. Ως κύρια επιλογή είναι τα ζωτικά τα οποία στα περισσότερα παιχνίδια φαντασίας παρουσιάζονται ως η πιο καλαίσθητη και όμορφη αισθητικά φυλή που μπορεί να διαλέξει ένας παίκτης. Σε αντίθεση με τους άνδρες παίκτες οι επιλογές τερατόμορφων φυλών

αποτελούσαν εξαίρεση και εμφανίζονταν εξαιρετικά σπάνια στις έρευνες που έχουν γίνει σε αυτόν τον τομέα με εξαίρεση πάλι την φυλή των ζωτικών και συγκεκριμένα των σκοτεινών ζωτικών που παρατηρήθηκε ότι υπήρχε προτίμηση. Οι φυλές οι οποίες θεωρούνται από την φύση τους “κακές” είχαν μηδαμινά ποσοστά επιλογής. Προτεινόμενες φυλές για γυναίκες παίκτες (ζωτικά, άνθρωποι)

Κλάση-ιδιότητα του avatar Και στην περίπτωση της ιδιότητας του avatar οι άνδρες δεν αποθαρρύνονται από την κακή φύση και φήμη της ιδιότητας τους. Επιλέγουν κλάσεις οι οποίες μπορεί να είναι και “καλές” και “κακές” και γενικότερα στόχος τους στα παιχνίδια φαντασίας είναι να επιτύχουν τους εκάστοτε στόχους του παιχνιδιού που τους έχουν ανατεθεί. Επίσης δείχνουν εύνοια σε στοιχεία του avatar όπως η δύναμη ή η επιδεξιότητα των οποίων το αντίκτυπο στην διευκόλυνση και στην επίτευξη των στόχων γίνεται γρήγορα εμφανές με μοναδική εξαίρεση τους άνδρες παίκτες με υψηλά ποσοστά δεκτικότητα (openness) που δεν φαίνεται να προτιμούν την δύναμη. Αυτό παρατηρείται και από τα αποτελέσματα της έρευνας (overwatch) όπου για τους άνδρες παίκτες που είχαν χαμηλά ποσοστά ευγένειας παρατηρήθηκε ότι η πιθανότητα να τοποθετούνται στην κατηγορία δολοφόνοι ήταν πολύ μεγάλη, καθώς τα χαμηλά ποσοστά ευγένειας συνδέονται με χαμηλά ποσοστά εμπάθειας και με πιο “έγωιστικό” τρόπο παιχνιδιού. Το ίδιο ισχύει και για τις γυναίκες παίκτες, οι οποίες όμως είχαν πολύ χαμηλότερα ποσοστά τοποθέτησης στην κατηγορία killers από ότι οι άνδρες συμπαίκτες τους. Η κακή φήμη και φύση φαίνεται ότι και στην επιλογή ιδιότητας παίζουν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο. Οι γυναίκες έδειξαν ότι προτιμούν κλάσεις οι οποίες είναι από την φύση τους καλές και βοηθητικές για την κοινωνία του εικονικού κόσμου ενός παιχνιδιού φαντασίας. Προτεινόμενες κλάσεις για τους άνδρες παίκτες: Πολεμιστής, Δολοφόνος (Νευρωτισμός), Κλέφτης (Δεκτικότητα), Κληρικός Προτεινόμενες κλάσεις – ιδιότητες για γυναίκες παίκτες : Κληρικός, Βάρδος, Δρυίδης (Βοηθητικές Κλάσεις)

3.6.7 Αλληλεπίδραση με το εικονικό περιβάλλον και τους άλλους παίκτες

Εικονικός κόσμος Second Life Μία μελέτη που πραγματοποιήθηκε από τον Nick Yee στην οποία συμμετείχαν 76 μαθητές στον εικονικό κόσμο του Second Life προκειμένου να παρατηρηθεί η συμπεριφορά τους στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα αποτελέσματα έδειξαν η συνείδηση συσχετίζεται με πολλές μεταβλητές που έχουν να κάνουν με τη γεωγραφία του εικονικού κόσμου όπως η απόσταση που περπάτησαν και ο αριθμός μοναδικών ζωνών που επισκέφθηκαν. Συγκεκριμένα παρατηρήθηκε ότι οι παίκτες με υψηλά ποσοστά συνείδησης χρησιμοποίησαν πολύ περισσότερο την τηλεμεταφορά, περπάτησαν στον χάρτη του παιχνιδιού, είχαν αγαπημένη περιοχή και περπατούσαν σε πιο ξεχωριστές περιοχές από ότι οι παίκτες με χαμηλά ποσοστά συνείδησης. Αυτό μπορεί να εξηγηθεί από τον ορισμό που έχει δοθεί για την συνείδηση καθώς τα άτομα με υψηλά ποσοστά τείνουν να δίνουν περισσότερο σημασία στην λεπτομέρεια του παιχνιδιού και του εικονικού κόσμου αλλά και ότι λειτουργούν με οργάνωση.

3.6.8 Στόχοι του εκάστοτε παίκτη στο παιχνίδι

Άλλη μία έρευνα που φαίνεται να επιβεβαιώνει τις διαφοροποιήσεις που υπάρχουν μεταξύ των δύο φύλων ακόμα και στους στόχους που έχουν στο παιχνίδι πραγματοποιήθηκε από

τον Yee[78] (2001) σε παίκτες του παιχνιδιού Everquest. Τα αποτελέσματα δείχνουν τις γυναίκες παίκτες να τείνουν να είναι κοινωνικοποιητές-socializers. Παίζουν το EverQuest για να αναπτύξουν και να διατηρήσουν κοινωνικές σχέσεις. Είναι πιο πιθανό να επενδύσουν συναισθηματικά στο παιχνίδι και είναι πιο πιθανό να αισθάνονται ότι οι σχέσεις τους στο EverQuest είναι καλύτερες ή συγκρίσιμες με τις πραγματικές σχέσεις τους. Το EverQuest είναι πιο συναφές και σημαντικό για τις γυναίκες και είναι πιο πιθανό να αισθάνονται ότι μπορούν να μάθουν σημαντικά πράγματα από το παιχνίδι. Οι άντρες παίκτες, από την άλλη πλευρά, τείνουν να είναι ασηιεργς. Παίζουν το EverQuest για να κερδίσουν ικανοποίηση από την επίτευξη των στόχων. Είναι πολύ λιγότερο πιθανό να αισθάνονται ότι οι φιλίες τους στο EverQuest είναι συγκρίσιμες με τις φιλίες τους στην πραγματικότητα. Είναι λιγότερο πιθανό να επενδύσουν συναισθηματικά οι ίδιοι στο EverQuest και είναι πιο πιθανό να αισθάνονται ότι ο εικονικός ρομαντισμός είναι παράξενος.

Μέρος **III**

Πρόταση μοντέλου δημιουργίας avatar

Κεφάλαιο 4

Πρόταση για δημιουργία μοντέλου δημιουργίας avatar το οποίο βασίζεται στην ψυχολογία του παίκτη

4.0.1 Αναγκαιότητα μοντέλου με βάση τα παραπάνω

Η εύρεση ενδείξεων για την σύνδεση της προσωπικότητας του παίκτη και το αποτέλεσμα που έχει στην διαδικασία της δημιουργίας χαρακτήρων και η λογική με την οποία αυτοί οι χαρακτήρες δημιουργούνται είναι ένα μεγάλο βήμα για την δημιουργία ενός μοντέλου δημιουργίας χαρακτήρων που θα ευχαριστεί το σύνολο των παικτών. Χρησιμοποιώντας αυτές τις γνώσεις για να βελτιωθούν οι τρέχουσες πρακτικές σχεδίασης παιχνιδιών και τη σκέψη, το έργο δίνει έναν πιο ουσιαστικό σκοπό. Έτσι, χρησιμοποιώντας τα αποτελέσματα και την πληροφόρηση που προέκυψε από τις έρευνες και τις δοκιμές που έχουν πραγματοποιηθεί, ένα εναλλακτικό μοντέλο δημιουργίας χαρακτήρων είναι δυνατόν να σχεδιαστεί για να προσφέρει στον παίκτη περισσότερες επιλογές προσαρμοσμένες στον πιθανό ψυχολογικό του τύπο και τον τύπο χαρακτήρα που επιθυμεί να χρησιμοποιήσει για να εκπροσωπήσει τον εικονικό κόσμο.

Όσον αφορά για τον τύπο των επιλογών που προσφέρονται στον παίκτη κατά τη δημιουργία χαρακτήρα, η έμπνευση μπορεί να ληφθεί από ένα από τα πρώτα RPGS που περιγράφηκε και παραπάνω και δεν είναι άλλο από το Dungeons and Dragons. Το Dungeons and Dragons προσφέρει μια ποικιλία επιλογών φυλών, κλάσεων και ικανοτήτων που ταιριάζουν στους περισσότερους παίκτες και επιτρέπει υψηλό επίπεδο εξατομικευμένης συμπεριφοράς. Καλύπτει τους παίκτες που επιθυμούν να παίζουν είτε ρεαλιστικούς χαρακτήρες είτε πλάσματα που είναι εντελώς φανταστικά, καθώς επίσης επιτρέπει στους παίκτες να επιλέξουν τη θέση τους στην κλίμακα ευθυγράμμισης από το χαοτικό καλό έως το χαοτικό κακό.

Οι έρευνες και οι αναζητήσεις που έχουν πραγματοποιηθεί στον κόσμο του γαμινγκ και στους εικονικούς κόσμους έχουν επισημάνει πέντε βασικούς τύπους χαρακτήρων που είναι πιο πιθανόν να επιλέξουν οι παίκτες ως avatars τους για να εκπροσωπούν τον εαυτό τους στους εικονικούς κόσμους.

Αυτοί οι τύποι είναι οι εξής:

- Μία εικονική αναπαράσταση του αληθινού εαυτού τους στον πραγματικό κόσμο (η αντίληψη που έχει το ίδιο το άτομο για τον εαυτό του και όχι η οπτική που μπορεί να έχουν οι άλλοι για αυτό).

- Μία ηρωική παραλλαγή του εαυτού τους του πραγματικού κόσμου η οποία θα περιέχει υπερβολικές θετικές ιδιότητες και ενέργειες (ή αρνητικές ιδιότητες και ενέργειες σε περίπτωση που δημιουργείται η κακή εκδοχή τους).
- Μια ισχυρή παραλλαγή του εαυτού τους στον πραγματικό κόσμο, σχεδιασμένη για μέγιστη αποτελεσματικότητα σε αναζητήσεις και αποστολές και προσανατολισμένη προς την επίτευξη επιπέδων και γρήγορων στατιστικών.
- Μια φανταστική παραλλαγή του εαυτού τους στον πραγματικό κόσμο, μετασχηματίζοντας τις πτυχές του παίκτη σε έναν χαρακτήρα που είναι τελείως ανέφικτος στον πραγματικό κόσμο. Και τέλος
- Ένας τυχαίος χαρακτήρας, ο οποίος συχνά δεν προσανατολίζεται προς κάποιο συγκεκριμένο στόχο, αλλά αποτελεί ως επιλογή ενδιαφέρουσα για τους παίκτες που βλέπουν το παιχνίδι σαν απλώς μια απόσπαση της προσοχής από τον ίδιο τον κόσμο.

Όλοι αυτοί οι τύποι μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε σε PnP περιβάλλον είτε για έναν παίκτη που θα επιθυμεί να αντιμετωπίσει δυσκολίες και προκλήσεις του παιχνιδιού καθώς η πιθανή ανάγκη του παίκτη είναι δύσκολο να προσδιοριστεί, προσφέροντας στο παιχνίδι ευελιξία σχετικά με το στυλ του καθώς και διαφορετικές απόψεις για το πώς θα χρησιμοποιηθεί είναι μερικοί καλοί τρόποι για να δημιουργηθεί ένα καλό πρόγραμμα δημιουργίας χαρακτήρα. Παρότι το πρόγραμμα αυτό πρέπει να προσφέρει ποικιλία ώστε να ταιριάζει με όλα τα χαρακτηριστικά προσωπικότητας και τους συνδυασμούς τους που αναφέραμε παραπάνω, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι θα πρέπει να παραμένει απλό, ώστε οι παίκτες που παίζουν πρώτη φορά το παιχνίδι να μην χαθούν αλλά και να μην χρειάζεται να έχουν χρόνο να διαβάσουν τις διάφορες επιλογές και πώς θα μπορούσαν να επηρεάσουν τη μεγάλη τους -στην εμπειρία παιχνιδιού. Αυτό αποτελεί ένα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό για τα προγράμματα δημιουργίας χαρακτήρα σε ένα rpg παιχνίδι. Στην ιδανική περίπτωση ο παίκτης θα είναι σε θέση να κάνει λεπτές αλλαγές, ώστε ο χαρακτήρας τους να αισθάνεται τελείως μοναδικός παρά να επιλέγεται από μια περιορισμένη σειρά επιλογής χαρακτηριστικών.

Στα προγράμματα δημιουργίας χαρακτήρων σε παιχνίδια rpg φαντασίας θα πρέπει να επιτρέπεται όσο το δυνατόν περισσότερη ελευθερία επιλογής από πλευράς δεξιοτήτων, επιλογής τρόπου παιχνιδιού (εναντίων άλλων παικτών ή περισσότερη διάδραση με το περιβάλλον και την ιστορία του κόσμου, περισσότερο παιχνίδι ρόλων κ.α.) , επιλογές κλάσεων αλλά και ηθική ευθυγράμμιση.

Σχετικά με τις φυλές θα αναφέρουμε ενδεικτικά τις φυλές που κυριαρχούν στα περισσότερα rpgs που αναφέραμε προηγουμένως καθώς οι φυλές αυτές είναι οι δημοφιλείς επιλογές των παικτών.

- **ΑΝΘΡΩΠΟΙ** Η επιλογή της φυλής των ανθρώπων επιτρέπει την ύπαρξη ενός κοινού σημείου μεταξύ του παίκτη και του χαρακτήρα. Ενδείκνυται ειδικά για τους παίκτες που επιθυμούν να δημιουργήσουν τον πραγματικό τους εαυτό στον εικονικό κόσμο. Όπως δείχνει και ο πραγματικός κόσμος, οι άνθρωποι προσαρμόζονται σε ένα ευρύ φάσμα καταστάσεων. Γνωρίζοντας αυτό, ο παίκτης είναι πιθανόν να μπορεί να φανταστεί και να δημιουργήσει ανθρώπινους χαρακτήρες που είναι καλοί, κακοί, ηρωικοί ή

«κανονικοί». Η προσαρμοστικότητα και η ευελιξία αυτής της κούρσας θα προσφέρονταν εύκολα σε οποιοδήποτε είδος παιχνιδιού και τάξης και θα ταιριάζουν σχεδόν σε όλους τους τύπους παικτών που αναφέρονται παραπάνω. Επίσης έχει παρατηρηθεί ότι η ανθρώπινη φύση αποτελεί μία από τις πρώτες επιλογές του αρσενικού φύλου σε πολλές έρευνες.

- **ΞΩΤΙΚΑ/ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΞΩΤΙΚΑ** Ενώ μοιράζοντας πολλές φυσικές οπτικές ιδιότητες με τους ανθρώπους, τα ξωτικά αποτελούν βασικό στοιχείο πολλών φανταστικών περιπετειών για δεκαετίες. Παραδοσιακά και συνηθισμένα να συνδέονται με τη χάρη και τη σοφία, οι παίκτες που επιλέγουν τους αγώνες που βασίζονται στην τάξη που θέλουν να παίξουν είναι πιθανό να επιλέξουν ένα ξωτικό για μία πολεμική κλάση αλλά και για μία κλάση που συνδέεται με την μαγεία. Οι παίκτες που επιθυμούν να δημιουργήσουν μια φανταστική εκδοχή τους μπορούν να επιλέξουν την επιλογή καθώς θα μπορούσαν να συσχετιστούν ψυχολογικά με τη φυσική εμφάνιση, ενώ έχουν τις δυνατότητες και τις ικανότητες φαντασίας επιλογής.
- **ΣΚΟΤΕΙΝΑ ΞΩΤΙΚΑ** Αποτελεί μία από τους πιο οπτικά ελκυστικές φυλές που προσφέρονται για τη δημιουργία ενός ηθικά διφορούμενου ή εντελώς «κακού» χαρακτήρα. Μια πιθανή επιλογή για τους παίκτες που επιθυμούν να δημιουργήσουν μια φανταστική παραλλαγή του εαυτού τους ή μία ηρωική παραλλαγή τους (καλή ή κακή). Τέλος αποτελεί μία φυλή που φαίνεται να ελκύει τους παίκτες που επιθυμούν να παίξουν έναν χαρακτήρα με την κλάση του δολοφόνου ή του κλέφτη.
- **ΟΡΚΣ** Πιθανότατα να είναι η επιλογή των παικτών που επιθυμούν μια «ισχυρή» ή «φανταστική» αλλαγή, η κούρσα προσφέρεται σε μαγεία-μαθήματα χρήση ή το α-πρόβλεπτο Berseker. Και πάλι, οι παίκτες που επιθυμούν να απεικονίσουν ένα «κακό» ή ηθικά διφορούμενο χαρακτήρα, μπορούν να επιλέξουν ένα Ορκ λόγω της αφύσικης και άγριας εμφάνισής τους.
- **NANOI** Οι νάνοι συχνά συνδέονται με «καλές» και ισχυρές κλάσεις όπως ο Πολεμιστής και ο Πάλαντιν, οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να ανατρέψουν την παραδοσιακή φύση των Νάνων και να χρησιμοποιήσουν τη δύναμη και την αποφασιστικότητά τους στην κλάση του Βάρβαρου. Η έντονα ανθρώπινη εμφάνισή τους ταιριάζει σε έναν παίκτη που επιθυμεί να κάνει ένα χαρακτήρα φαντασίας, ενώ η φυλή θα είναι επίσης επιλογή για τους παίκτες που θέλουν να προσδώσουν ένα χαρακτηριστικό «ισχυρών» ή «ηρωικών» τύπου αταρ.

Κλάσεις Πολεμιστής Ο Πολεμιστής αποτελεί ίσως μαζί με τον Μάγο τις πιο χαρακτηριστικές κλάσεις στα παιχνίδια. Συνήθως ειδικεύεται στην κοντινή μάχη και είναι προσανατολισμένος στην δύναμη, την υψηλή ζημιά και τους υψηλούς πόντους ζωής. Αυτή η κλάση θα μπορούσε εύκολα να υπάρξει στον πραγματικό κόσμο καθιστώντας την μία καλή επιλογή για παίκτες που προτιμούν μάχη σώμα με σώμα και επιθυμούν να εισάγουν τον εαυτό τους στον κόσμο του παιχνιδιού. Τέλος η κλάση του πολεμιστή είναι μία ευπροσάρμοστη και προσιτή κλάση της οποίας μπορεί να της προσδώσει ο εκάστοτε παίκτης τον χαρακτήρα και την ηθική που επιθυμεί και φαντάζεται καθώς και θεωρείται μία ιδανική κλάση για τους παίκτες που παίζουν πρώτη φορά rpgs εξαιτίας της ευκολία και των υπόλοιπων χαρακτηριστικών της.

Τις περισσότερες φορές η κλάση του Πολεμιστή μπορεί να χωρίζεται σε κατηγορίες όπως ο Βάρβαρος, ο Ιππότης, ο Κυνηγός. Βάρβαρος Ο Βάρβαρος είναι μία κλάση που μοιάζει με τον πολεμιστή σε πολλά από τα χαρακτηριστικά του καθώς και αυτή είναι προσανατολισμένη στην υψηλή ζημιά και στους υψηλούς πόντους ζωής. Η ιδιαιτερότητα του είναι η οργή, την οποία στα περισσότερα παιχνίδια ο παίκτης μπορεί χρησιμοποιήσει την ασταθή και συχνά απρόβλεπτη φύση της οργής του Berserker σε βάση κινδύνου και ανταμοιβής. αν η ικανότητα του Ραγε κάνει ένα χτύπημα, η ζημιά που θα αντιμετωπιστεί αυξάνεται δραματικά και θα μπορούσε να κάνει όλα τα διαφορετικά σε ένα σενάριο με πολλαπλούς εχθρούς ή με εχθρούς υψηλότερου επιπέδου από τον χαρακτήρα. Αυτή η κλάση ταιριάζει με τους παίκτες που θέλουν να προσδώσουν στο avatar τους ηρωικά και ισχυρά χαρακτηριστικά δημιουργώντας μία πιο ηρωική ή ισχυρή παραλλαγή του εαυτού τους.

Ιππότης Ο Ιππότης και αυτός με την σειρά του μοιάζει με τον Πολεμιστή με την βασική διαφορά ότι μπορεί να αντλήσει ένα μέρος της δύναμης του μέσω της πίστης του με τον θεό στον οποίο πιστεύει. Ο Ιππότης αποτελεί και μία καλή επιλογή για τους παίκτες που τους αρέσουν το κομμάτι των παιχνιδιών με το υπόδυση κάποιου ρόλου καθώς συνήθως αποτελούν χαρακτήρες που εξαιτίας της σχέσης τους με τους θεούς τους έρχονται αντιμέτωποι με ηθικά διλήμματα. Αυτή η κλάση ταιριάζει με τα όλους τους τύπους χαρακτήρων που επιλέγουν οι παίκτες για την εκπροσώπηση τους στα παιχνίδια εικονικών κόσμων.

Κυνηγός Άλλη μία υποκατηγορία ενός Πολεμιστή μπορεί να θεωρηθεί ο Κυνηγός που στα περισσότερα παιχνίδια παρουσιάζεται ως απόμακρος και πιο συνδεδεμένος με την φύση πολεμιστής. Ειδικεύεται στην μάχη από απόσταση και είναι άλλη μία κατηγορία που μπορεί εύκολα να «περάσει» στον πραγματικό κόσμο για τους παίκτες που θέλουν να τοποθετήσουν τον «πραγματικό» τους εαυτό στον εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού.

Δολοφόνος Από τις αγαπημένες και τελευταία υποκατηγορία του πολεμιστή που θα αναλυθεί δεν είναι άλλη από τον δολοφόνο. Για τους παίκτες που θέλουν να χρησιμοποιήσουν τη μυστικότητα προς όφελός τους, ο Δολοφόνος αποτελεί μια εξαιρετική επιλογή. Είτε πρόκειται για αποφυγή περιπτώσεων συναντήσεων με εχθρούς είτε για να κερδίσει ένα τόπο ακριβείας για να εκτελέσει μια επίθεση, η κλάση του Δολοφόνου είναι άλλη κλάση που θα μπορούσε να υπάρξει στον πραγματικό κόσμο και έτσι μπορεί να είναι μια επιλογή για παίκτες που θέλουν μια «αληθινή» αναπαράσταση στο παιχνίδι. Επίσης, επιτυγχάνει την ισορροπία μεταξύ του αγώνα και της μάχης με σώμα, με το Δολοφόνο να μπορεί να χρησιμοποιήσει τόξα και βαλλίστρες ή μαχαίρια και μικρά στιλέτα - επιτρέποντας στους παίκτες να επιλέξουν για το avatar τους το προτιμώμενο στυλ μάχης τους.

Πολλοί από τους παίκτες επιλέγουν κλάσεις που βασίζονται στην μαγεία εξαιτίας της οπτικής αναπαράστασης στα παιχνίδια (συνήθως η μαγεία αποδίδεται με χρώματα και ειδικά εφέ) καθώς και προτείνεται από παίκτες που δεν εντυπωσιάζονται από την “δύναμη” ή την “έυκνησία” που έχει το avatar τους και διαλέγουν σαν χαρακτηριστικό που του προσδίδουν την εξυπνάδα (intelligence) ή το χάρισμα (charisma).

Κλάσεις που σχετίζονται με μαγεία

Εκτός από τις κλάσεις που βασίζονται περισσότερο στην μυική δύναμη και την ευελιξία υπάρχουν και οι κλάσεις που χρησιμοποιούν την μαγεία για να ανταπεξέλθουν στις δοκιμασίες του εκάστοτε παιχνιδιού. Οι χειριστές μαγείας μπορούν να χρησιμοποιούν την μαγεία τους με πιο υποστηρικτικό σκοπό στους συμπαίκτες τους ή οποία επιδρά πάνω τους είτε

θεραπεύοντας τους είτε ενδυναμώνοντας κάποια από τα χαρακτηριστικά τους ή επιθετικά εναντίον των αντιπάλων τους προκαλώντας τους ζημιά. Οι πιο δημοφιλείς κλάσεις μαγείας είναι η εξής:

Μάγος Ο Μάγος χρησιμοποιεί τη μαγεία του για να επηρεάσει το περιβάλλον και τα στοιχεία στη γύρω περιοχή. Είτε μεγαλώνει τις ρίζες των δέντρων να σταματήσουν και να δημιουργήσουν προβλήματα τους εχθρούς είτε δημιουργώντας παγωμένα κομμάτια πάγου από λεπτό αέρα για να επιτεθούν στον εχθρό, ο Μάγος είναι μια καθαρά «φανταστική» κλάση ιδανική για τους παίκτες που θέλουν δημιουργήσουν μία φανταστική παραλλαγή του εαυτού τους.

Ο Κληρικός Ο Κληρικός είναι μια άλλη παραδοσιακή κλάση φαντασίας. Χρησιμοποιεί τη δύναμη της θεότητάς του για να θεραπεύσει τους συμπαίκτες του και για να χτυπήσει τους αντιπάλους του. Είναι μία κλάση που ενώ μπορεί να χαρακτηριστεί και ως επιθετική, η αμυντικός και υποστηρικτικός χαρακτήρας συνήθως κυριαρχεί. Ο Κληρικός ενδείκνυται και για παίκτες που τους αρέσει να εστιάζουν στην roleplaying πλευρά του παιχνιδιού καθώς είναι μία κλάση που μπορεί να δημιουργήσει ηθικά διλήματα εξαιτίας της στενής αυτής σχέσης που έχει με την θεότητα της.

Βάρδος Παρότι θεωρείται μία σπάνια κλάση στα rpg παιχνίδια εξαιτίας της δυσκολίας που ίσως υπάρχει στο να οπτικοποιηθεί η μουσική που γύρω από αυτήν είναι βασισμένη αυτή είναι αυτή η κλάση, αποτελεί μία από τις δημοφιλέστερες επιλογές για παίκτες που ενδιαφέρονται να έχουν τον ρόλο του υποστηρικτή σε μία ομάδα ή που ενδιαφέρονται για το Roleplaying κομμάτι του παιχνιδιού. Ο Βάρδος χρησιμοποιεί ικανότητες μαγείας για να ενισχύσει την άμυνα και την επίθεση των συμμάχων του ή να μειώσουν την ταχύτητα και την εξουσία που έχουν στους εαυτούς τους οι εχθροί.

Warlock Ο Warlock θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως το αντίθετο του Κληρικού. Η πηγή της δύναμης του πηγάζει από το συμβόλαιο ή την συμφωνία που έχει κάνει με μία υψηλότερη ύπαρξη της οποίας η ηθική συνήθως τείνει προς την κακή πλευρά. Παραδείγματα τέτοιων υπάρξεων αποτελούν οι διάβολοι αλλά και άλλες που τείνουν να είναι κακές από την φύση τους. Όπως και οι περισσότερες κλάσεις που έχουν αναφερθεί μπορούν να φέρουν τον παίκτη σε ηθικά σταυροδρόμια και να ενισχύσουν την roleplaying πλευρά του παιχνιδιού όπως ακριβώς και με την κλάση του κληρικού. Επίσης αποτελεί επιλογή για τους παίκτες που επιθυμούν να κάνουν το αταρ τους μία ισχυρή παραλλαγή του εαυτού τους αλλά και μία φανταστική παραλλαγή, καθώς τα επίπεδα φαντασίας είναι υψηλά σε αυτήν την κλάση.

Τελειώνοντας με τα στοιχεία που θα περιέχονται στο μοντέλο δημιουργίας avatar λαμβάνοντας υπόψη την προσωπικότητα των παικτών δεν πρέπει να παραληφθεί το τελευταίο χαρακτηριστικό που όπως αναφέρθηκε παραπάνω και αποτελεί βασικό συστατικό στο σύνολο των χαρακτηριστικών που απαρτίζουν ένα αταρ που είναι η ηθική του avatar. Η ενοποίηση όλων των πτυχών της προσωπικότητας είναι μια ιδέα που είναι πιο δύσκολο να επιτευχθεί και είναι επίσης μοναδική για κάθε άτομο. Αλλά επιτρέποντας στους παίκτες να επιλέγουν όχι μόνο το φύλο αλλά και ατομικά την ηθική τους (αντί να υπαγορεύονται από το παιχνίδι «καλοσύνη» για κάποιες φυλές ή κλάσεις και «κακία» για κάποιες άλλες), μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον χαρακτήρα που επιθυμούν ώστε να εκφράζουν πτυχές της προσωπικότητάς τους που θα ήταν αδύνατο ή κοινωνικά απαράδεκτο για να κάνουν στον πραγματικό κόσμο. Μέσα από την ψευδαισθηση της επιλογής, ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει ένα αταρ για

την αλληλεπίδρασή του στον κόσμο του παιχνιδιού, που είτε βασίζεται στον αντιληπτό εαυτό του, στον εξιδανικευμένο εαυτό τους είτε στον «πραγματικό» εαυτό του. Και κυρίως αυτό το μοντέλο δημιουργίας avatar δίνει έμφαση στην ψυχολογία και προσωπικότητα που παίκτη, της ιδέας ότι κάθε παίκτης είναι διαφορετικός με διαφορετικές απαιτήσεις από το παιχνίδι και τον εικονικό κόσμο και του δίνει λόγο να για να επενδύσει τον χρόνο του στο είδωλο του για την αναπαράσταση του σε έναν φανταστικό κόσμο.

Συσχέτιση κλάσης και φυλής του avatar

Παρακάτω παρατίθενται τα ποσοστά συνδυασμών φυλών και κλάσεων για το Δυνγεονς ανδ Δραγονς όπως αυτά παρουσιάστηκαν τον Αύγουστο από τον εκδότη του παιχνιδιού, ο οποίος κυκλοφόρησε ένα ηλεκτρονικό εργαλείο που ονομάζεται DnD Beyond. Το DnD Beyond εξορθολογίζει τη διαδικασία δημιουργίας ενός νέου χαρακτήρα. Οι παίκτες δημιούργησαν εκατοντάδες χιλιάδες χαρακτήρες στον πρώτο μήνα του ιστότοπου και το Curse, ο δημιουργός πίσω από το DnD Beyond, δημοσίευσε τις πιο δημοφιλείς επιλογές χρηστών για τα avatars τους για την Πέμπτη έκδοση του παιχνιδιού.

RACE	CLASS												TOTAL
	FIGHTER	ROGUE	WIZARD	BARBARIAN	CLERIC	RANGER	PALADIN	WARRLOCK	MONK	BARD	SORCERER	DRUID	
HUMAN	4,988	2,542	2,588	1,435	2,379	1,715	2,328	1,714	1,948	1,454	1,324	898	29,248
ELF	1,242	2,257	2,744	336	821	3,076	492	755	1,349	851	841	1,778	18,443
HALF-ELF	646	1,325	811	153	828	861	817	1,481	399	1,888	1,258	518	18,454
DWARF	2,009	362	395	1,323	2,180	415	971	288	405	384	284	484	8,567
DRAGONBORN	1,335	325	346	875	510	355	1,888	584	457	371	1,031	399	8,185
TIEFLING	379	798	518	188	353	272	473	2,188	399	808	1,002	281	7,634
GENASI	580	495	558	388	459	420	322	415	750	352	848	584	5,971
HALFLING	339	1,797	257	308	388	440	207	286	551	801	319	392	5,918
HALF-ORC	978	233	143	1,789	272	245	427	212	284	199	128	215	5,039
GNOME	257	600	1,380	227	364	238	351	311	198	400	257	332	4,634
GOLIATH	885	139	189	1,728	182	187	388	136	326	144	114	190	4,582
AARMOORA	271	362	181	113	249	572	149	281	835	278	177	275	5,868
AASIMAR	116	71	87	79	274	69	429	218	87	144	274	65	1,787
TOTAL	13,988	11,307	9,855	9,083	9,009	9,887	8,848	8,711	7,892	7,894	7,587	6,328	

Among races available for free. Characters with multiple classes count only once for each class.

FreeTwoFourSix

SOURCE: FORTRESS

Among races available for free. Characters with multiple classes count once for each class.

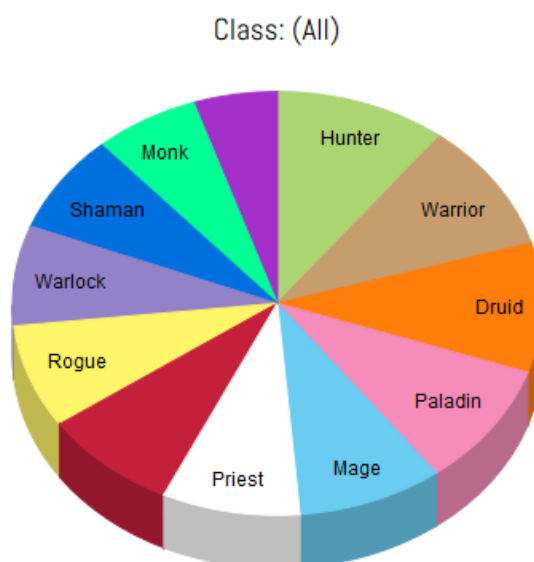
FiveThirtyEight

SOURCE: CURSE INC.

Εικόνα 4.1: Επιλογές Κλάσεις φυλής και κλάσεις για το παιχνίδι dnd

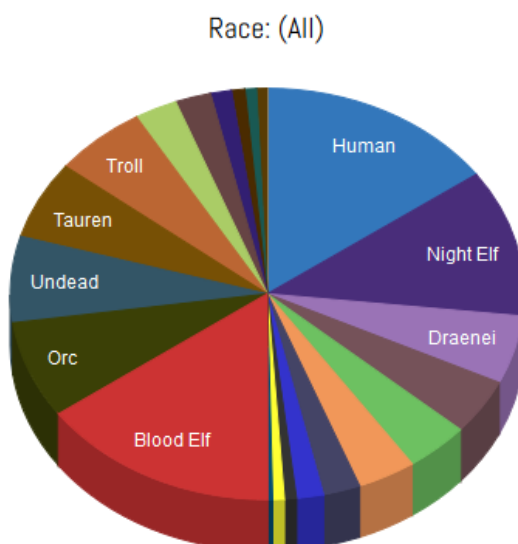
Αυτό που παρατηρείται από τον παραπάνω πίνακα είναι ότι παρότι το DnD αποτελεί ένα παιχνίδι φαντασίας με έναν πολύ μεγάλο αριθμό συνδυασμών επιλογών και κλάσεων οι επιλογές των παικτών προέρχονται από δύο βασικές πηγές έμπνευσης, την πραγματική ζωή και την λογοτεχνία. Η πιο δημοφιλής φυλή είναι ο άνθρωπος όπως αναφέρει ο δημιουργός του DnD Beyond και συγκεκριμένα ο συνδυασμός της ανθρώπινης φυλής με την κλάση του πολεμιστή. Ένας λόγος που μπορεί να οφείλεται αυτό το φαινόμενο είναι γιατί η κλάση του πολεμιστή θεωρείται μία σχετικά εύκολη κλάση σε θέμα φαντασίας αλλά και τρόπου παιχνιδιού στην πλεοψηφία των rpgs. Επίσης σε συνδυασμό με την ανθρώπινη φυλή η ταύτιση πραγματικής ζωής και εικονικού κόσμου για την επίτευξη της βύθισης αποτελεί ένα εύκολο μονοπάτι για την ευχαρίστηση του παίκτη. Το ίδιο ισχύει και για τον μεγαλύτερο αριθμό δημοφιλών κλάσεων όπως ο δολοφόνος-rogue(2547) για την ανθρώπινη φυλή αλλά και μεγάλο ποσοστό για την φυλή των ξωτικών (2.257). Ο επηρεασμός από την λογοτεχνία και συγκεκριμένα από τον Tolkien φαίνεται και από τον μεγάλο αριθμό δημιουργίας του συνδυασμού ξωτικού κυνηγού-ranger καθώς, του ξωτικού μάγου-wizard και του νάνου πολεμιστή-fighter που πρωταγωνιστούσαν στις ταινίες που αποτελούν ορόσημο για τα rpg παιχνίδια, ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών. Τέλος άλλος ένας δημοφιλής συνδυασμός αποτελεί ο άνθρωπος ιππότης-Paladin καθώς η φαντασία του ιππότη φαίνεται να έχει ταυτιστεί με την ανθρώπινη φύση, εξού και τα πολύ χαμηλά ποσοστά για οποιαδήποτε άλλη φυλή σε συνδυασμό με τον ιππότη.

Συγκρίνοντας και τα ποσοστά συνδυασμών από το δεύτερο μεγάλο rpg παιχνίδι (World of Warcraft) που κυριαρχεί στην αγορά τα αποτελέσματα των συνδυασμών που αναφέρθηκαν παραπάνω προς μεγάλη έκπληξη φαίνεται να μην αλλάζουν παρότι τα δύο παιχνίδια διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους.



Εικόνα 4.2: Επιλογές Κλάσεις φυλής για το παιχνίδι WoW

Παρατηρείται ότι ακόμα και στον εικονικό κόσμο του World Of Warcraft οι δύο πιο δημοφιλείς φυλές αποτελούν και πάλι οι άνθρωποι και τα ζωτικά. Το ίδιο ισχύει και για τις κλάσεις (βλέπε figure11)



Εικόνα 4.3: Επιλογές Κλάσεις για το παιχνίδι WoW

Όπως και προηγουμένως, η φυλές που κυριαρχούν είναι και πάλι η φυλή του κυνηγού (Hunter), του Πολεμιστή (Warrior), όπως και ο ιππότης (Paladin) αλλά όχι ο Δολοφόνος (Rogue). Τέλος συμβαδίζουν όχι μόνο τα ποσοστά των πιο δημοφιλών κλάσεων ή φυλών

αλλά και ο συνδυασμός αυτών. Όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα (figure 12) ο συνδυασμός ζωτικού-κυνηγού, ανθρώπου-πολεμιστή καθώς και ανθρώπου-ιππότη αποτελούν αγαπημένες επιλογές των παικτών.

4.0.2 Συμπεράσματα

Στην συγκεκριμένη εργασία έγινε βιβλιογραφική επισκόπηση και ανάλυση ερευνών με βάση τα πιο γνωστά μοντέλα προσωπικότητας ώστε να παρατηρηθούν συσχέτιση μεταξύ της προσωπικότητας του παίκτη και της συμπεριφοράς που έχει στον εικονικό κόσμο ενός παιχνιδιού. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως η συσχέτιση αυτή είναι δυνατή καθώς κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητας βρέθηκαν να ταυτίζονται με συγκεκριμένες ενέργειες που κάνει ο παίκτης μέσα στο παιχνίδι δημιουργώντας έτσι κάποια πρότυπα παικτών, ικανά να κατηγοριοποιήσουν τους χρήστες ανάλογα με τα κίνητρα, τους στόχους και τις ενέργειες τους στα παιχνίδια. Οι έρευνες για καλύτερη αντιστοιχία αυτών των στοιχείων συνεχίζονται με το μοντέλο Hexaco το οποίο θα συνδέει ενέργειες, κίνητρα και ενέργειες του παίκτη με συγκεκριμένα κομμάτια του εγκεφάλου προσφέροντας ακόμα μεγαλύτερη ακρίβεια και λεπτομέρειες στις συσχετίσεις και στα πρότυπα παικτών.

Στην συνέχεια πραγματοποιήθηκε σύνδεση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας με τα χαρακτηριστικά που προσδίδει ο συγκεκριμένος παίκτης στο avatar το οποίο δημιουργεί ώστε να δρα στον εικονικό κόσμο. η παρούσα μελέτη παρουσιάζει μερικές χρήσιμες πληροφορίες σχετικά με την αντιστοιχία μεταξύ των χαρακτηριστικών προσωπικότητας παικτών, των χαρακτηριστικών προσωπικότητας avatar και των συμπεριφορών των παιχνιδιών. Χαρακτηριστικά του avatar όπως η ηλικία, το φύλο, η εμφάνιση, η φυλή και η κλάση φάνηκαν να επηρεάζονται από την προσωπικότητα και τους στόχους του κάθε παίκτη δίνοντας μία διαφορετική βαρύτητα στην δημιουργία avatar και στην σημασία που πρέπει να δοθεί στο πρόγραμμα δημιουργίας avatar και στην ποικιλία των επιλογών σε ένα παιχνίδι εικονικών κόσμων.

Τέλος προτείνεται η κατασκευή μοντέλου δημιουργίας avatar το οποίο βασίζεται στην ψυχολογία του παίκτη. Παρουσιάζεται μια ενδεικτική δομή του μοντέλου αυτού καθώς και οι πιθανές ενδοαλληλεπιδράσεις των χαρακτηριστικών του παίκτη αλλά και η αλληλεπίδραση των χαρακτηριστικών του ίδιου του avatar. Το μοντέλο περιέχει όσο το δυνατόν περισσότερες επιλογές ώστε ο παίκτης να αναγνωρίζει την μοναδικότητα του avatar του, να καλυφθούν οι ανάγκες της αντιπροσώπησης του στον εικονικό κόσμο αλλά και να εκφράσει την προσωπικότητα του μέσα από το avatar του.

4.0.3 Μελλοντικές Επεκτάσεις

Στην προσπάθεια δημιουργίας ενός τέτοιου μοντέλου δημιουργίας avatar δεν θα πρέπει να παραλείπεται και ο όσο το δυνατόν μεγαλύτερος βαθμός μοναδικότητας του avatar όπως ακριβώς και με τις προσωπικότητες που έχουν οι παίκτες. Η επιλογή φυλής κλάσεις και εμφάνισης καθορίζουν ως έναν βαθμό την μοναδικότητα του avatar αλλά δεν είναι οι μόνες παράμετροι που μπορούν να αποδοθούν. Πολλά rpgs προσθέτουν και την δυνατότητα στον χρήστη να το τοποθετήσει τα αντικείμενα που αυτός επιθυμεί στο avatar του προσθέτοντας μία ακόμα παράμετρο στην μεταβλητή της μοναδικότητας του. Αυτά τα αντικείμενα μπορεί

να είναι απλά διακοσμητικά (cosmetics) όπως αναφέρονται σε ένα μεγάλο ποσοστό παιχνιδιών αλλά ακόμα και να καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο παίζει. Συμπεραίνουμε ότι ακόμα και τα αντικείμενα του αταρ μπορούν να αποτελούν πηγές γνώσεις για την καλύτερη κατανόηση της ψυχολογίας των παικτών και αποτελεί μία ενδιαφέρουσα προσθήκη για την παρούσα εργασία.

Η παρούσα μελέτη προσθέτει στην αυξανόμενη βιβλιογραφία σχετικά με τη σπουδαιότητα της διάδοσης των δεδομένων σε σχέση με την προηγούμενη μελέτη (π.χ. Jónsson, Snorrason, 2012, Worth, Book, 2014, Worth, Book, 2015b, Yee et al. Παρ'όλα αυτά ο τομέας της κατανόησης της ψυχολογίας των παικτών παραμένει σε πολλά κομμάτια του άγνωστος. Καθώς περισσότεροι άνθρωποι δαπανούν όλο και μεγαλύτερο χρονικό διάστημα παίζοντας rpg παιχνίδια, η δυνατότητα να γνωρίσουν γεγονότα σε εικονικούς κόσμους που είναι συμβατά με τις γενικές τάσεις των παικτών θα γίνεται όλο και περισσότερο μια ανάγκη του κοινού των παιχνιδιών. Επιπλέον οι εικονικοί κόσμοι ενός rpg παιχνιδιού αποτελούν ένα ιδανικό μέρος για έρευνα καθώς προσφέρουν τόσο νέες μεθόδους όσο και νέα πλαίσια για να κατανοήσουν τους δεσμούς μεταξύ ψυχολογικών παραγόντων και κοινωνικών φαινομένων ώστε να κατανοηθεί πλήρως το σκεπτικό ενός παίκτη όταν βρίσκεται σε έναν κόσμο μιας διαφορετικής πραγματικότητας.

Μέρος **IV**

Μελλοντικές Επεκτάσεις

4.1 Βιβλιογραφία

- [1] Tychsen, A., Hitchens, M., Brolund, T., Kavakli, M. (2006). Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. Games and Culture: A Journal of Interactive Media
- [2] John, O. P., Srivastava, S. (1999). The Big-Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives. In L. A. Pervin O. P. John (Eds.), Handbook of personality: Theory and research
- [3] Myers, Isabel Briggs with Peter B. Myers (1995) [1980]. Gifts Differing: Understanding Personality
- [4] McCrae, R. R., Costa, P. T., Jr. (1989). More reasons to adopt the five-factor model. American Psychologist, 44(2), 451-452
- [5] Man, play and games / Roger Caillois (1961)
- [6] Why We Play Games: Four Keys to More Emotion in Player Experiences Nicole Lazzaro
- [7] "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs", Richard Bartle (1996)
- [8] David Keirse: Please Understand Me II (1998)
- [9] Motivations of Play in MMORPGs Results from a Factor Analytic Approach, Nick Yee
- [10] Personality And Play Styles: A Unified Model, Bart Stewart
- [11] Bateman, C., and R. Boon (2006) 21st Century Game Design. Charles River Media, Hingham, Mass
- [12] Understanding yourself and others: an introduction to temperament L. V. Berens
- [13] Personality Profiles Associated with Different Motivations for Playing World of Warcraft, Lindsay T. Graham, Samuel D. Gosling
- [14] Introverted Elves and Conscientious Gnomes: The Expression of Personality in World of Warcraft
- [15] G.D. Gibb, J.R. Bailey, T.T. Lambirth, and W.P. Wilson, "Personality differences between high and low electronic video game users," Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied [16] J.A. Estallo Martí, "Videojuegos, personalidad y conducta," Psicothema
- [17] T. Hartmann and C. Klimmt, "The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice," Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences
- [18] T. Griebel, "Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2," International Journal of Computer Game Research, 2006
- [19] Maxis, The Sims 2, Electronic Arts, 2004
- [20] Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar, Luca Papale
- [21] Chapter 3 Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds, T.L. Taylor
- [22] Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions, C Klimmt
- [23] Object me, Symbiote, Other : A social typology of avatar player relationship, Jaime Banks

-
- [24] The Effects of Escape from Self and Interpersonal Relationship on the Pathological Use of Internet Games, Kwon, J., Chung, C., Lee, J. (2009).
- [25] The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be, Przybylski, A. K., Weinstein, N., Murayama, K., Lynch, M. F., Ryan, R. M. (2012)
- [26] Emotion, anthropomorphism, realism, control: Validation of a merged metric for player-avatar interaction, Banks, J., Bowman, N. D. (2016)
- [27] Avatars Mirroring the Actual Self versus Projecting the Ideal Self: The Effects of Self-Priming on Interactivity and Immersion in an Exergame, Jin, S. A. (2009)
- [28] I, avatar: The culture and consequences of having a second life, Meadows, M. S. (2008)
- [29] Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers, Dominick, J. R. (1984)
- [30] Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs. Mind, Culture, and Activity, Turkle, S. (1994)
- [31] Life on the screen: Identity in the age of the Internet, Turkle, S. (1995) [32] Text as mask: Gender and identity on the Internet. In *Cybersociety 2.0*, Danet, B. (1998)
- [33] "They May Be Pixels, But They're MY Pixels: Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games, Lewis, M. L., Weber, R., Bowman, N. D. (2008) Rigby, C. S. (2004, December). Player motivational analysis: A model for applied research into the motivational dynamics of virtual worlds. Paper presented to the Motivation Research Group, University of Rochester, Rochester, NY.
- [34] Player motivational analysis: A model for applied research into the motivational dynamics of virtual worlds, Rigby, C. S. (2004, December)
- [35] Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound, Rigby, S., Ryan, R. M. (2011) [36] Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters, Cohen, J. (2001)
- [37] Can You See the Real Me? Activation and Expression of the "True Self" on the Internet, Bargh, J. A., McKenna, K. Y., Fitzsimons, G. M.
- [38] Avatar and Identity in MMORPGs, Yee, N. (2006)
- [38] Understanding context in diversity management: a multi-level analysis, Judith K. Pringle [39] The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games, Kwon JH, Chung CS, Lee J
- [40] Examining the Influence of Actual-Ideal Self-Discrepancies, Depression, and Escapism, on Pathological Gaming Among Massively Multiplayer Online Adolescent Gamers, Dongdong Li, , Albert Liao, Angeline Khoo
- [41] Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs. Turkle, S. (1994)
- [42] Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development, Cheryl Olson
- [43] The Self in Social Psychology, Baumeister, R. F.
- [44] Self-Discrepancy: A Theory Relating Self and Affect, Higgins
- [45] Childhood and society, Erikson, E. H. (1963)
- [46] Social encounters: Contributions to social interaction, Argyle, M. (2008)

- [47] Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars, Casey Hart
- [48] Boudreaux, M. J. (2016). Personality-related problems and the five-factor model of personality.
- [49] The five factor model of personality traits and organizational citizenship, Chiburu, D. S., Oh, I. S., Berry, C. M., Li, N., Gardner, R.G.
- [50] The Five-Factor model of personality: Measurement and correlates in the Indian context, Lodhi, P. H., Deo, S., Belhekar, V. M. (2002).
- [51] Higher-order factors of the Big Five, Digman, J. M. (1997)
- [52] Using Theory to Evaluate Personality and Job-Performance Relations, Hogan, Holland
- [53] Egoistic and Moralistic Biases in Self-Perception: The Interplay of Self-Deceptive Styles With Basic Traits and Motives, Delroy Paulh, Oliver P. John
- [54] Player Character Design Facilitating Emotional Depth in MMORPGs, Mirjam Palosaari Elhadari, Craig A. Lindley
- [55] repté, S., Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar
- [56] Free to be me: a survey study on customization with World of Warcraft and City Of Heroes/Villains players, Selen Turkay, Sonam Adinolf
- [57] Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds, Nicolas Ducheneaut, Ming-Hui “Don” Wen, Nicholas Yee, Greg Wadley
- [58] Biceps and Body Image: The Relationship Between Muscularity and Self-Esteem, Depression, and Eating Disorder Symptoms, Roberto Olivardia
- [59] The body electric: thin-ideal media and eating disorders in adolescents, K Harrison, 2000
- [60] The relationship between media consumption and eating disorders, K Harrison, J Cantor
- [61] Bandura A. Selective moral disengagement in the exercise of moral agency
- [62] Social Information-Processing Mechanisms in Reactive and Proactive Aggression, Crick, N. R., Dodge, K. A.
- [63] The early socialization of aggressive victims of bullying. Schwartz D, Dodge KA
- [64] Aggression and Moral Development: Integrating Social Information Processing and Moral Domain Models, William F Arsenio, Elizabeth A Lemerise
- [65] Adolescent Aggression and Social Cognition in the Context of Personality: Impulsivity as a Moderator of Predictions from Social Information Processing, Jennifer E Fite, Jackson A Goodnight, John E Bates, Kenneth A Dodge
- [66] Social intelligence Empathy=Aggression?, Kaj Björkqvist, Karin Österman, Ari Olavi Kaukiainen
- [67] Associations Among Empathy, Social Competence, Reactive/Proactive Aggression Subtypes, Megan L. Mayberry, Dorothy L Espelage
- [68] Relations among personality scales of aggression, violence, and empathy: Validation evidence bearing on the Risk of Eruptive Violence Scale, Mehrabian, Albert
- [69] Personality Disorder: The Definitive Reader, Egan

[70] Breakdown of spatial parallel coding in children's drawing, Bart De Bruyn Alyson Davis

[71] The interplay of traits and motives on volunteering: Agreeableness, extraversion and prosocial value motivation, Gustavo Carlo, Morris A. Okun, George P. Knight, Maria Rosario T de Guzman

[72] Identifying psychopathic subtypes: combining an empirical personality classification of offenders with the psychopathy checklist-revised, Blackburn, Renwick, Donnelly

[73] The Relation of Empathy to Aggressive and Externalizing/Antisocial Behavior

[74] Neurobiology of empathy and callousness: implications for the development of antisocial behavior, Shirtcliff EA, Vitacco MJ, Graf AR, Gostisha AJ, Merz JL, Zahn-Waxler C.

[75] Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents, Colwell, John Kato, Makiko

[76] The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots?, Unsworth, Gabrielle Devilly, Grant J. Ward, Tony

[77] Personality and Fantasy Game Character Preferences, Anna E. Park, Tracy B. Henley

[78] The Norrathian Scrolls: A Study of EverQuest, Nicholas Yee

