

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ & ΣΠΟΥΔΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟΥ



**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**“Second Life: Εικονικός Κόσμος - Εικονική  
Παρενόχληση;”**

Βαλεντίνα Στυλιανού

Λεμεσός 2011

## **Πνευματικά Δικαιώματα**

Copyright © Βαλεντίνα Στυλιανού, 2011

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Επικοινωνίας και Σπουδών Διαδικτύου του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου, δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

## Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με τίτλο «Second Life: Εικονικός Κόσμος - Εικονική Παρενόχληση;» εκπονήθηκε από την Βαλεντίνα Στυλιανού, φοιτήτρια του η' εξαμήνου του Τμήματος ΕΣΔ του ΤΕΠΑΚ υπό την επίβλεψη της Δρ. Ελένης Κύζα και ολοκληρώθηκε τον μήνα Μάιο του 2011.

Οι εικονικοί κόσμοι είναι τρισδιάστατα, διαδικτυακά, εικονικά περιβάλλοντα, τα οποία είναι σχεδιασμένα για την επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων από ολόκληρο τον κόσμο. Μέσα στους εικονικούς κόσμους μπορεί κάποιος να αναπτύξει φιλίες, να κάνει οικογένεια, να κτίσει σπίτι και δουλειά. Πόσο εικονικός όμως είναι ένας τέτοιος κόσμος;

Στην παρούσα έρευνα επιχειρείτε να εξεταστεί η επιρροή που μπορεί να ασκήσει ένας εικονικός κόσμος στους πραγματικούς ανθρώπους πίσω από τα άβατα<sup>1</sup>. Έχοντας ακούσει για γεγονότα που αφορούν γάμους στον φυσικό κόσμο μεταξύ ανθρώπων που γνωρίστηκαν σε ένα εικονικό κόσμο, φιλίες που παίρνουν σάρκα και οστά στον φυσικό κόσμο, αποδεικνύει ότι ευχάριστα γεγονότα, όντως επηρεάζουν τους χρήστες και τα αισθήματα τους όχι μόνο μέσα, αλλά και έξω από τους εικονικούς κόσμους. Τι γίνεται όμως όσο αφορά τα αρνητικά συναισθήματα; Τι γίνεται όταν κάποιος χρήστης δεχτεί κάποιου είδους παρενόχληση μέσα σε ένα εικονικό κόσμο ή οποιουδήποτε είδους κακοποίηση; Αυτά τα αισθήματα μπορούν να παραμείνουν μόνο μέσα στον εικονικό κόσμο; Αυτό είναι και το θέμα στο οποίο εστιάζει η παρούσα έρευνα, επικεντρώνοντας την έρευνα στον εικονικό κόσμο του Second Life. Τι περιστατικά παρενόχλησης ή κακοποίησης συνάντησαν οι χρήστες του συγκεκριμένου εικονικού κόσμου, πως τα αντιμετώπισαν, και κυρίως τι αντίκτυπο αυτά είχαν στην πραγματική ζωή του κάθε ενός από τους χρήστες είναι τα θέματα που αναλύονται παρακάτω. Τα στοιχεία συλλέχτηκαν, με τη μέθοδο της προσωπικής συνέντευξης, και χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της ποιοτικής ανάλυσης δεδομένων καταλήξαμε στα συμπεράσματα.

Από την έρευνα αυτή, έχει εξαχθεί το συμπέρασμα ότι, περιστατικά παρενόχλησης έχουν παρουσιαστεί σε χρήστες του εικονικού κόσμου Second Life. Τα περιστατικά αυτά, σε αρκετές περιπτώσεις, επηρέασαν τους χρήστες ψυχολογικά και συναισθηματικά, ακόμη και στη φυσική τους ζωή.

---

<sup>1</sup> Άβατα: Τρισδιάστατη εικονική μορφή ανθρώπου η οποία αντιπροσωπεύει τον χρήστη μέσα στα διαδικτυακά περιβάλλοντα.

## **Αφιέρωση**

Η παρούσα εργασία αφιερώνεται στους πρώτους φοιτητές και απόφοιτους του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου. Καλή Συνέχεια.

## Περιεχόμενα

Πνευματικά Δικαιώματα .....	ii
Περίληψη.....	iii
Αφιέρωση .....	iv
Περιεχόμενα.....	v
Λίστα Πινάκων.....	vi
Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή .....	7
Κεφάλαιο 2: Περιγραφή προβλήματος – Αναγκαιότητα μελέτης .....	9
Πώς λειτουργεί ένας εικονικός κόσμος, .....	9
Αναγκαιότητα μελέτης .....	9
Κεφάλαιο 3: Βιβλιογραφική ανασκόπηση .....	12
Κεφάλαιο 4: Μεθοδολογία .....	15
Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα .....	19
Περιορισμοί Έρευνας.....	32
Κεφάλαιο 6: Συμπεράσματα – Μελλοντικές Μελέτες.....	33
Βιβλιογραφία .....	35
Παραρτήματα.....	38
Παράρτημα 1: Πρωτόκολλο Συνέντευξης.....	38

## **Λίστα Πινάκων**

Πίνακας 1: Second Life και πραγματική ζωή.....	22
Πίνακας 2: Περιστατικά και Συναισθήματα.....	24

## Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

Οι 'εικονικοί κόσμοι' ή 'εικονικές πραγματικότητες', είναι διαδικτυακά περιβάλλοντα που προσφέρουν τη δυνατότητα στους ανθρώπους να συνδεθούν και να επικοινωνήσουν με άλλα άτομα οπουδήποτε στον κόσμο. Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με τα άτομα και το περιβάλλον του εικονικού κόσμου, με τρόπους που δε θα μπορούσαν στην πραγματικότητα. Τα πολυχρηστικά περιβάλλοντα σχετίζονται με εκατομμύρια συμμετέχοντες σε όλο τον κόσμο. Μέσα σε αυτά, οι συμμετέχοντες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις διαδικτυακές τους 'περσόνες'<sup>2</sup> για να συνομιλήσουν, να τσακωθούν, να κάνουν φίλους, σεξ, να σκοτώσουν τέρατα, ακόμη και να παντρευτούν (Wolfendale, 2007). Με τον όρο «εικονικός κόσμος» ή «εικονική πραγματικότητα» αναφερόμαστε σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης, στο οποίο έχουν πρόσβαση πολλοί χρήστες ταυτόχρονα μέσω μιας διαδικτυακής σύνδεσης. Τα βασικά χαρακτηριστικά των εικονικών κόσμων, είναι ότι αποτελούνται από ένα κοινόχρηστο χώρο, ο οποίος επιτρέπει σε πολλούς χρήστες να έχουν πρόσβαση την ίδια χρονική στιγμή. Το περιβάλλον του παιχνιδιού είναι τρισδιάστατο και η αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών γίνεται σε πραγματικό χρόνο. Αυτοί οι εικονικοί κόσμοι περιλαμβάνουν πολλά από τα γνωρίσματα με τα οποία συναναστρεφόμαστε στο φυσικό κόσμο: προσωπικές σχέσεις, οικονομικές συναλλαγές, πολιτικούς οργανισμούς κλπ. (Andrian, 2010). Οι εικονικοί κόσμοι δεν 'κλείνουν' ποτέ, ανεξάρτητα αν υπάρχουν συνδεδεμένοι χρήστες ή όχι, και παρέχουν στους χρήστες τη δυνατότητα δημιουργίας διαφόρων κοινωνικών ομάδων όπως και στον πραγματικό κόσμο.

Το 1983, ο Mr. Bungle, όπως ήταν το όνομα του στον εικονικό κόσμο LambdaMoo<sup>3</sup>, κατάφερε να αναστατώσει δεκάδες άτομα, εισβάλλοντας στην εικονική τους ζωή. Αυτό που έκανε, ήταν να κλέψει τους κωδικούς άλλων χρηστών, να συνδεθεί στο παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας με τις περσόνες των άλλων ατόμων και να παρενοχλεί σεξουαλικά τους υπόλοιπους χρήστες. Το άτομο αυτό, δημιούργησε τόσο έντονα συναισθήματα και τόση αναστάτωση στους χρήστες των οποίων οι λογαριασμοί είχαν κλαπεί, έτσι ώστε πολλά από τα θύματα κατέληξαν να δηλώνουν πως βίωσαν το περιστατικό αυτό σαν 'βιασμό'. Αυτό όμως δεν ήταν το μόνο περιστατικό παρόμοιας συμπεριφοράς που συναντήσαμε μέσα στις διαδικτυακές κοινότητες. Κάτι παρόμοιο συνέβη επίσης και σε ένα εικονικό κέντρο για βοήθεια, ονομαζόμενο 'JennyMUSH'. Το κέντρο αυτό σχεδιάστηκε για να προσφέρει

---

<sup>2</sup> Περσόνα: Ιντερνετικός όρος. Προέρχεται από την λατινική λέξη *persona*, από το «per» που σημαίνει δια (μέσου) και από το ρήμα «sonare» που σημαίνει ηχώ, με αρχική προέλευση το ετρουσκικό *phersu* με το ίδιο νόημα. Αντίστοιχη λέξη στα Ελληνικά *προσωπείο*.

<sup>3</sup> LambdaMoo: Διαδικτυακή κοινωνία, μια από τις πολλές της κατηγορίας MOO, που συμπεριλαμβάνει συστήματα εικονικής πραγματικότητας που βασίζονται στο κείμενο, όπου πολλοί χρήστες μπορούν να συνδεθούν ταυτόχρονα.

βοήθεια σε άτομα που ήταν θύματα σεξουαλικής κακοποίησης, και λειτουργούσε όπως λέγετε, με πολύ καλά αποτελέσματα. Αυτό που συνέβη στο JennyMUSH, ήταν όταν ένας καινούργιος χρήστης έγινε μέλος του προγράμματος αυτού, και κατάφερε να αναταράξει την ισορροπία που υπήρχε μέχρι τότε στο εικονικό πρόγραμμα. Ο χρήστης αυτός χρησιμοποίησε τα εργαλεία του παιχνιδιού για να αλλάξει το εικονικό του φύλο και από γυναίκα να γίνει άντρας, άλλαξε το όνομα του σε 'Daddy' και αμέσως μετά, ξεκίνησε να στέλνει μηνύματα σε όλους τους χρήστες που ήταν συνδεδεμένοι, στα οποία έγραφε προσβολές με ένα πολύ περιγραφικό και βίαιο τρόπο (Smith & Kollock, 1999).

Η παρούσα έρευνα, σκοπό έχει να ερευνήσει τα περιστατικά παρενόχλησης και κακοποίησης που μπορεί κάποιος να συναντήσει σε ένα εικονικό κόσμο, κυρίως όμως σκοπό έχει να μελετήσει πώς αυτά τα περιστατικά επιδρούν στους χρήστες και πως τους επηρεάζουν στον φυσικό κόσμο. Πώς αντιδρά κάποιος σε μια παρενόχληση μέσα σε ένα εικονικό κόσμο; Αυτό που συμβαίνει σε ένα εικονικό κόσμο μένει πάντα μέσα σε ένα εικονικό κόσμο; Και αν όχι, τι αισθήματα μπορεί να προκαλέσει; Για να απαντηθούν τα ερωτήματα αυτά, θα χρησιμοποιηθεί για την έρευνα αυτή ο εικονικός κόσμος «Second Life» μέσα από τον οποίο θα πάρουμε στοιχεία τόσο από τους χρήστες όσο και από το περιβάλλον του κόσμου γενικότερα. Εικονικοί κόσμοι όπως το Second Life, προσφέρουν μια μοναδική ευκαιρία στους ερευνητές, να μελετήσουν πως αυτά τα περιβάλλοντα χτίζονται, πως χρησιμοποιούνται με καλό ή κακό τρόπο, και την επίδραση που ασκούν στους χρήστες. (McNeill et al., 2008).



## **Κεφάλαιο 2: Περιγραφή προβλήματος – Αναγκαιότητα μελέτης**

### **Πώς λειτουργεί ένας εικονικός κόσμος.**

Οι χρήστες που συμμετέχουν σε ένα εικονικό κόσμο, αντιπροσωπεύονται μέσα σε αυτόν με εικονικές φιγούρες ανθρώπων, τις οποίες δημιουργούν οι ίδιοι με βάση τις προσωπικές προτιμήσεις τους, φιγούρες οι οποίες ονομάζονται ‘περσόνες’ ή ‘άβαταρ’. Για να δημιουργήσει κάποιος μια ‘περσόνα’ δεν υπάρχουν περιορισμοί φύλου και ηλικίας σύμφωνα με τον φυσικό κόσμο, δηλαδή κάποιος χρήστης δεν χρειάζεται να έχει μια αντρική φιγούρα αν είναι άντρας, ούτε πρέπει να έχει μια παιδική φιγούρα αν είναι παιδί. Ένα άβαταρ είναι η αντιπροσώπευση του εαυτού ενός χρήστη, είτε σε τρισδιάστατη μορφή, που χρησιμοποιείται στα διαδικτυακά παιχνίδια, είτε σε δυσδιάστατη μορφή, όπως μια εικόνα χρησιμοποιείται σε φόρουμς. «Ένα άβαταρ είναι η γραφική αναπαράσταση του κατοίκου ενός εικονικού κόσμου» (Boellstorff, 2009).

Σε ένα εικονικό κόσμο, δίνονται στο χρήστη όλες σχεδόν οι δυνατότητες αλληλόδρασης που έχει και στον πραγματικό κόσμο, να ψωνίσει, να χτίσει ένα σπίτι, να πάει ταξίδι, να παντρευτεί και να κάνει οικογένεια. Όλα αυτά, γίνονται με τη χρήση της περσόνας, η οποία αντιπροσωπεύει τον χρήστη μέσα στο παιχνίδι. Η περσόνα αυτή σε συνδυασμό με τον εικονικό κόσμο μέσα στον οποίο βρίσκεται, δίνει στο χρήστη την αίσθηση μιας ‘εικονικής πραγματικότητας’.

### **Αναγκαιότητα μελέτης**

Η αίσθηση αυτή που δίνει το παιχνίδι στους χρήστες, ότι ο εικονικός ‘άνθρωπος’ που χρησιμοποιεί μέσα στο διαδίκτυο είναι μια αντιπροσώπευση του εαυτού του, είναι και αυτό που κάνει, ίσως όχι όλους, αλλά πολλούς από τους χρήστες, να αισθάνονται αυτό που συμβαίνει στο παιχνίδι ως μια άλλη πραγματικότητα. Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι το αντίθετο του ‘εικονικού’ δεν είναι το ‘πραγματικό’ αλλά το ‘φυσικό’, γιατί αυτά που ζει κάποιος μέσα σε ένα εικονικό κόσμο μπορεί να μην είναι φυσικά, αλλά είναι πραγματικά. «Το εικονικό είναι αντίθετο όχι του πραγματικού, αλλά του φυσικού. Το εικονικό είναι εντελώς πραγματικό τόσο όσο είναι και εικονικό.» (Boellstorff, 2009). Πολλοί από τους χρήστες που συμμετέχουν μέσα στο Second Life, δε δέχονται τον όρο ‘πραγματικός κόσμος’ ως το αντίθετο του ‘εικονικού’. «Τι σημαίνει ο ορισμός RL<sup>4</sup>;» αναφέρει ένας από τους

---

<sup>4</sup> RL: Αρχικά για ‘Real Life’

χρήστες, εξηγώντας «το Second Life είναι ένας εικονικός κόσμος και είναι πολύ πραγματικός με κάθε έννοια. Η τεχνολογία και οι υπολογιστές που χρησιμοποιούνται είναι πραγματικοί. Οι άνθρωποι που χρησιμοποιούν εικονικούς κόσμους είναι πραγματικοί. Η συζήτηση μας τώρα είναι πολύ πραγματική όπως είναι και οι υπόλοιπες συνομιλίες στο Second Life. Το αντίθετο του εικονικού κόσμου δεν είναι το πραγματικό, αλλά το φυσικό». Για το λόγο αυτό, στη συνέχεια της έρευνας, το Second Life θα αναφέρετε με τον όρο ‘εικονικός κόσμος’ και όχι με τον όρο παιχνίδι, στους χρήστες τους οποίους συμμετέχουν με τον όρο ‘κάτοικοι’ του Second Life και όχι παίκτες και με τους όρους ‘εικονική’ και ‘φυσική’ ζωή αντί πραγματική.

Η αίσθηση μιας άλλης πραγματικότητας είναι ίσως και ο λόγος που οδήγησε πολλούς χρήστες να δηλώνουν ότι βίωσαν ένα ‘εικονικό βιασμό’ ή ότι παρενοχλήθηκαν σεξουαλικά στην περίπτωση του ‘εικονικού’ βιασμού, όπως μετονομάστηκε, στο παιχνίδι LambdaMoo (1983) ή στην περίπτωση της επίθεσης στη διαδικτυακή κοινότητα JennyMUSH. Η παρενόχληση που συμβαίνει σε παιχνίδια όπως το LambdaMoo και το SecondLife, παίρνει διάφορες μορφές. Ο ‘εικονικός βιασμός’ στο LambdaMoo (1983), αναφέρεται στην περίπτωση ενός χρήστη, που έκλεψε τους κωδικούς άλλων χρηστών, και παριστάνοντας τους ίδιους, χρησιμοποιούσε τις περσόνες τους για να πραγματοποιεί σεξουαλικές κυρίως ενέργειες εναντίων άλλων χρηστών, οι οποίες ποτέ δεν ήταν στην πρόθεση των ‘αυθεντικών χρηστών’. Ο Tim Guest, ένας δημοσιογράφος στο Λονδίνο, υπολόγισε ότι το 6.5% των συνδεδεμένων κατοίκων του Second Life, είχαν συμπληρώσει μια ή περισσότερες αναφορές για παρενόχληση. Υπολόγισε ακόμη, ότι μέχρι το τέλος του 2006, το Linden Lab, ιδρυτής του Second Life, λάμβανε περίπου 2 000 αναφορές για παρενόχληση, την ημέρα.» (Sharma, 2009).

Με τον όρο παρενόχληση ή κακοποίηση, δεν εννοούμε μόνο τη φυσική πράξη, παρ’ όλο που μπορούμε να συμπεριλάβουμε και τη μορφή αυτή, αν ορίσουμε ότι με τον όρο ‘φυσική πράξη’ εννοούμε αυτή μεταξύ των άβαταρ. Υπάρχουν πολλοί τρόποι με τους οποίους μπορεί κάποιος χρήστης να παρενοχλήσει κάποιον άλλο ή και να ασκήσει βία, οποιασδήποτε μορφής, λεκτική, ψυχολογική ή φυσική. Όπως ακριβώς το παράδειγμα του Mr. Bungle στον εικονικό κόσμο LambdaMoo, η λέξη ‘βιασμός’ που χρησιμοποίησαν τα θύματα για να περιγράψουν την εμπειρία τους, δεν αναφερόταν στην σεξουαλική τους εμπειρία με κάποιο άλλο χωρίς τη θέληση τους, αλλά τον εξαναγκασμό του ‘εικονικού εαυτού’ τους σε ερωτικές πράξεις χωρίς οι ίδιοι να το γνωρίζουν. Παρενόχληση, μπορεί επίσης να ονομαστεί, όταν κάποιος χρήστης εκθέσει δημόσια προσωπικές εικόνες, συζητήσεις ή δεδομένα ενός χρήστη χωρίς τη συγκατάθεση του. Υπάρχουν άτομα, τα οποία μέσα από τους εικονικούς κόσμους, δημιουργούν μακροχρόνιες φιλίες με άτομα που πριν δεν γνώριζαν. Αν κάποια από τις συνομιλίες ή τις πράξεις τους δημοσιευτεί σε ένα κοινόχρηστο χώρο χωρίς τη συγκατάθεση και των δυο, αυτό ταυτόχρονα σημαίνει παραβίαση της ιδιωτικής ζωής του χρήστη.

Παρενόχληση μπορεί επίσης να θεωρηθεί όταν ένας χρήστης ενοχλεί συνεχώς κάποιον άλλο, τον ακολουθεί και ασχολείται μαζί του με οποιοδήποτε τρόπο που ο χρήστης να θεωρεί ενοχλητικό, ειδικά εάν ο ‘παραβάτης’ χρησιμοποιεί βίαιο και προσβλητικό λεξιλόγιο.

Η αναγκαιότητα που υπάρχει, να γίνει μια τέτοια έρευνα, είναι γιατί μέχρι τώρα δεν υπάρχει κάποια έρευνα που να ασχολείται εξολοκλήρου με το πώς οι εικονικοί κόσμοι επηρεάζουν τους χρήστες στην πραγματική τους ζωή. Υπάρχουν μεν έρευνες όπως θα δούμε και πιο κάτω που σε ένα μέρος τους αναφέρουν ότι μέσα σε ένα εικονικό κόσμο κάποιος συναντά περιστατικά που μπορεί να ενοχλήσουν τους χρήστες και πια είναι αυτά, δεν ασχολούνται δε με το πώς αυτά επηρεάζουν τους χρήστες, αν όντως συμβαίνει αυτό, στον φυσικό κόσμο (Boellstorff, 2008; Andrian, 2010; Smith & Kollock, 1999). Οι έρευνες που έχουν γίνει για το πώς τα παιχνίδια μπορούν να επηρεάσουν τους χρήστες, αφορούν αποκλειστικά τα βίαια διαδικτυακά παιχνίδια, ή βιντεοπαιχνίδια (Carnagey, 2009; Dill, 1999; Ferguson, 2007; Yee, 2009) και όχι εικονικούς κόσμους. Από τις έρευνες αυτές όμως, δε μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες όσο αφορά το πώς ένας εικονικός κόσμος επηρεάζει τους χρήστες όσο αφορά θέματα βίας, αφού το περιβάλλον αλλά και ο τρόπος και σκοπός χρήσης τους από τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν οι πιο πάνω έρευνες είναι τελείως διαφορετικά. Ένα παράδειγμα όσο αφορά τους εικονικούς κόσμους και το πώς η βία μέσα σε αυτούς επηρεάζει τη φυσική ζωή των χρηστών, μπορούμε να πάρουμε από βιβλία όπως αυτό της Julian Dibbell, το βιβλίο των Marc A. Smith και Peter Kollock, ή την εργασία της Wolfendale, μέσα στα οποία αναλύονται τα περιστατικά στους κόσμους LambdaMOO και JennyMUSH (Dibbell, 1993; Smith & Kollock, 1999; Wolfendale, 2007). Τα έργα αυτά όμως, είναι γραμμένα για γεγονότα που συνέβησαν πολλά χρόνια πριν, και δεν μπορούν να μας δώσουν μια εικόνα για το τι συμβαίνει σήμερα, αλλά επίσης, αυτό που ουσιαστικά προσφέρουν είναι μια περιγραφή των γεγονότων που βγήκαν στο φως. Η παρούσα έρευνα, όχι μόνο ασχολείται με ένα διαφορετικό εικονικό κόσμο από αυτούς τους δυο, με τον εικονικό κόσμο Second Life, αλλά επίσης, αναλύει τα δεδομένα αλλά και τα συναισθήματα των χρηστών, όπως οι ίδιοι τα περιέγραψαν για σκοπούς της έρευνας, αυτά που συνήθως δε δημοσιεύονται ποτέ. Μέχρι σήμερα, ξέρουμε ότι οι χρήστες όντως επηρεάζονται, όσο αφορά τα ευχάριστα γεγονότα που τους συμβαίνουν στον εικονικό κόσμο, όπως αναφέραμε και στην αρχή, βλέποντας τις φιλίες ή και τους γάμους ακόμη που προκύπτουν μέσα από αυτούς. Πώς όμως επηρεάζονται από κάτι κακό που μπορεί να έχουν αντιμετωπίσει; Ένα τέτοιο θέμα είναι εξαιρετικής σημασίας, αφού όπως αναφέρατε και πιο κάτω, κάτι τέτοιο όντως συμβαίνει και μερικές φορές μπορεί να πάρει ακόμη και πολύ μεγάλες διαστάσεις..

### Κεφάλαιο 3: Βιβλιογραφική ανασκόπηση

Μέχρι σήμερα, έχουν πραγματοποιηθεί δεκάδες έρευνες από διάφορα πανεπιστήμια, ινστιτούτα και οργανισμούς με θέμα τα πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια<sup>5</sup>, μια κατηγορία παιχνιδιών στην οποία θα μπορούσαμε να τοποθετήσουμε το Second Life. Οι έρευνες αυτές ασχολούνται με θέματα όπως τα κίνητρα που οδηγούν στην χρήση των παιχνιδιών αυτών (Griffiths, 1995; Yee, 2006), και με τη συσχέτιση της διαδικτυακής βίας και τη συμπεριφορά των παιχτών στην πραγματική ζωή (Carnagey, 2007; Yee, 2009). Εστιάζουν στην προβληματική χρήση του διαδικτύου, τι προκαλεί στους παίκτες και πως τους επηρεάζει στην πραγματική τους ζωή ή τις επιπτώσεις της βίας των παιχνιδιών και την απευαισθητοποίηση που προκαλούν στους χρήστες στις εικόνες βίαιου περιεχομένου. Οι έρευνες αυτές ασχολήθηκαν κυρίως με βιντεοπαιχνίδια όπως τα Armageddon, Duke Nukem, Mortal τα οποία έχουν δημιουργηθεί με βάση ένα βίαιο περιβάλλον, όπου σκοπός του παιχνιδιού και του χρήστη είναι να εξοντώσει τους αντιπάλους χρησιμοποιώντας τα πιο σύγχρονα όπλα και μεθόδους.

Όσον αφορά τους εικονικούς κόσμους πιο συγκεκριμένα, οι έρευνες που έχουν γίνει μέχρι τώρα εστιάζουν κυρίως στις υπηρεσίες που μπορεί να προσφέρει μια τέτοια τεχνολογία (McNeill et. al., 2008). Μέσα από τις έρευνες αυτές μπορεί κάποιος να ενημερωθεί σχετικά με τις ευκαιρίες εργασίας που προσφέρει ένας τέτοιος εικονικός κόσμος, τη δομή του και την τεχνολογία πίσω από τον εικονικό κόσμο. Επίσης, άλλο ένα θέμα που επικεντρώνει το ενδιαφέρον πολλών ερευνών είναι η αγορά που υπάρχει μέσα σε αυτούς όπως επίσης και ότι αφορά την καταναλωτική συμπεριφορά των χρηστών του Second Life (Maclaran & Catterall, 2002), είτε για τον τρόπο που οι εικονικοί αυτοί κόσμοι γίνονται ένα μέσο διαφήμισης. Ακόμη ένα συχνό θέμα που απασχολεί τους ερευνητές που ασχολούνται με εικονικούς κόσμους είναι όσο αφορά την εκπαίδευση και πως αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσα από το Second Life, όπως είναι η έρευνα του πανεπιστημίου Plymouth της Αγγλίας (Hetherington, Wheeler & Boulos, 2007), όπως και για το σχεδιασμό ειδικού χώρου για σκοπούς εκπαίδευσης (Sanchez, 2009).

Στην παρούσα έρευνα η γενικότερη περιοχή έρευνας είναι οι εικονικοί κόσμοι, και συγκεκριμένα ο εικονικός κόσμος Second Life. Μια πολύ περιγραφική ανάλυση του παιχνιδιού, μπορούμε να διαβάσουμε στο βιβλίο 'Coming of Age in Second Life' (Bollstorff, 2008), στο οποίο ο συγγραφέας αναλύει κάθε πτυχή του εικονικού κόσμου. Από τη στιγμή που κάποιος χρήστης δημιουργεί μια περσόνα, μέχρι και το πώς να δημιουργήσει μια

---

<sup>5</sup> Μετάφραση του αγγλικού όρου '*Massively multiplayer online role-playing game(MMORG'S)*'.

‘εικονική οικογένεια’. Στο βιβλίο αυτό, ο συγγραφέας μοιράζεται εμπειρίες από την έρευνά του, που αφορούν το πώς ξεκίνησε να λειτουργεί το Second Life, εμπειρίες για το πώς να φτιάχνεις αντικείμενα και να χτίζεις μέσα στον εικονικό κόσμο, τη γλώσσα που χρησιμοποιούν οι χρήστες, τις φιλίες, την αγάπη αλλά και τον εθισμό που προκύπτει μέσα από αυτό. Αναφέρετε ακόμη σε ένα από τα κεφάλαια του βιβλίου και στην παρενόχληση που υπάρχει μέσα στο παιχνίδι, και κάνει μια πολύ περιγραφική αναφορά για το πώς αυτό ενοχλεί τους χρήστες μέσα στα πλαίσια του ‘παιχνιδιού’. Για την παρενόχληση αλλά και παραβατικότητα που υπάρχει στους εικονικούς κόσμους, μπορούμε επίσης να διαβάσουμε και στο βιβλίο “Law and Order in Virtual Worlds”, ένα βιβλίο που εστιάζει κυρίως στην παραβατικότητα, δηλαδή ότι αφορά κλοπές χρημάτων, κλοπή εικονικής γης κλπ.(Andrian, 2010).

Παρόλο που το Second Life μπορεί να τοποθετηθεί στην ίδια κατηγορία παιχνιδιών με τα παιχνίδια βίας που χρησιμοποιήθηκαν στην πλειοψηφία των σχετικών ερευνών μέχρι σήμερα, τα παιχνίδια MMORG’S, ωστόσο, έχει διαφορετικό χαρακτήρα. Δηλαδή, σε ένα εικονικό κόσμο όπως είναι το Second Life, ο οποίος αποτελείται από αντικείμενα που δημιουργούνται μέσα σε αυτόν και σκοπό έχουν να προσομοιάσουν τον πραγματικό, φυσικό κόσμο, τα περισσότερα από τα οποία έχουν φτιαχτεί από τους ίδιους τους χρήστες, δεν περιμένεις να αντιμετωπίσεις βίαιες συμπεριφορές, όπως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τους δράκους, τα όπλα και τους φόνους. Αυτός είναι και ο λόγος που μια τέτοια έρευνα έχει μεγάλη σημασία, αφού δε μελετά τη βία σε ένα παιχνίδι που κατηγοριοποιείται κάτω από τη λέξη ‘βία’ αλλά μελετά τη βία σε ένα παιχνίδι το οποίο κάθε άλλο παρά βία πρέπει να συμπεριλαμβάνει.

Η εργασία της Wolfendale, με θέμα «My avatar, myself: Virtual harm and attachment» ασχολείται αποκλειστικά με τους εικονικούς κόσμους και τη βία μέσα σε αυτούς (Wolfendale, 2007). Αυτό που την οδήγησε στη συγγραφή της εργασίας και που αποτελεί και το κύριο θέμα της, είναι ο ‘εικονικός βιασμός’ της LambdaMOO. Παρόλα αυτά το περιεχόμενο της έρευνας βασίζεται σε ένα σχολιασμό γεγονότων που έχουν γίνει μέχρι τώρα όπως είναι ο ‘εικονικός βιασμός’, σχολιασμός που στηρίζεται όμως αποκλειστικά στην προσωπική άποψη της συγγραφέα. Δηλαδή, αυτό που ουσιαστικά κάνει η συγγραφέα, είναι μια αναφορά στο περιστατικό αυτό, συμπεριλαμβάνοντας μέσα στο έργο της, προσωπικές απόψεις της πάνω στο θέμα.

Στην παρούσα έρευνα, ο τρόπος προσέγγισης που θα χρησιμοποιηθεί για την ανάλυση των περιστατικών βίας σε ένα παιχνίδι όπως είναι το Second Life διαφέρει κατά πολύ με την προαναφερόμενη εργασία της συγγραφέα (Wolfendale, 2007). Αντίθετα με την εργασία της αυτή, η παρούσα έρευνα θα αναλύσει τα περιστατικά παρενόχλησης που οι χρήστες αντιμετώπισαν στο Second Life και πως αυτά επηρέασαν ή όχι τη φυσική τους ζωή έξω από

τον εικονικό κόσμο, σύμφωνα με τις προσωπικές εμπειρίες των χρηστών και όχι προσωπικών απόψεων. Κάτι τέτοιο αναλύει και η έρευνα των Suler, J.R. και Phillips, W. (Philips & Suler, 1998), μέσα από την οποία αναλύονται περιστατικά παρακολούθησης, τεχνολογικών εγκλημάτων (hacking), βίαιης συμπεριφοράς κλπ. αλλά και τρόποι αντιμετώπισης των περιστατικών αυτών και οδηγίες προς τους χρήστες. Η έρευνα αυτή αναφέρεται πολύ αναλυτικά σε θέματα και συμπεριφορές παρόμοιες με αυτά που στοχεύουμε να αναλύσουμε και σε αυτή την έρευνα, ωστόσο ο ερευνητής εστιάζει την έρευνα σε διαδικτυακούς χώρους συνομιλίας (online chat) όπως είναι το 'The Palace' ή το 'IRC' και όχι σε τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους όπως είναι το Second Life. Όχι μόνο αυτό, αλλά καμία αναφορά δε γίνεται όσο αφορά το τι επιπτώσεις μπορεί να έχουν τέτοιες συμπεριφορές στους χρήστες. Επίσης όπως και στην έρευνα της Wolfendale (Wolfendale, 2007) όσο και στην έρευνα των Suler, J.R. και Phillips, W. (Philips & Suler, 1998), οι πληροφορίες προέρχονται στην πλειοψηφία τους από προσωπικές εμπειρίες των ερευνητών. Η παρούσα έρευνα θα στηριχτεί στην πλειοψηφία της, σε πληροφορίες που θα πάρουμε από τους ίδιους τους χρήστες του Second Life. Μέσα από τις πληροφορίες αυτές θα προσπαθήσουμε να μάθουμε ποιες μορφές βίας αντιμετώπισαν μέσα στο Second Life, αλλά κυριότερα θα προσπαθήσουμε να ερευνήσουμε μέσα από τα δεδομένα των ίδιων των χρηστών που βρέθηκαν αντιμετώπι με τέτοια περιστατικά, τι αισθήματα ένοιωσαν και πως αυτά τους επηρέασαν στη φυσική τους ζωή.

## Κεφάλαιο 4: Μεθοδολογία

Για να μπορέσει να ερευνηθεί εάν τα περιστατικά κακοποίησης ή παρενόχλησης που συνέβησαν μέσα στο Second Life επηρέασαν, και αν ναι, με πιο τρόπο, τη φυσική ζωή των χρηστών, η κατάλληλη μέθοδος που χρειάστηκε ήταν η Ποιοτική Ανάλυση. Η μέθοδος αυτή, παρέχει τη δυνατότητα μιας εις βάθος ανάλυσης στα όποια δεδομένα μπορεί να δώσει ο χρήστης. Συγκεκριμένα, η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε για τη συλλογή των δεδομένων ήταν η συνέντευξη. «Με τον όρο ποιοτικές μέθοδοι έρευνας είναι ένα σύνολο ερμηνευτικών και διερευνητικών μεθόδων που χρησιμοποιούνται σε διάφορες επιστήμες για να περιγράψουν, να αποκωδικοποιήσουν, να μεταφράσουν και να αποδώσουν κάποιο νόημα σε ένα φαινόμενο. Οι ποιοτικές μέθοδοι δεν μετρούν τις συχνότητες και τα ποσοστά εμφάνισης των φαινομένων αλλά εξηγούν και αναλύουν τους λόγους εμφάνισης των φαινομένων αυτών.» (Ζαφειρόπουλος, 2005). Όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, η μέθοδος που θα χρησιμοποιηθεί είναι η συνέντευξη, μέθοδος η οποία όχι μόνο δίνει στη δυνατότητα στον ερευνητή να προχωρήσει σε περισσότερο βάθος κατά τη διάρκεια της συλλογής των δεδομένων, αλλά επίσης μέσω της μεθόδου αυτής υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας και ανάπτυξης περισσότερων ερωτήσεων, βάση στα δεδομένα που θα δώσει ο κάθε χρήστης. «Η συνέντευξη [...] επιτρέπει τη σε βάθος εξερεύνηση των αιτίων και των λόγων κάποιων στάσεων και συμπεριφορών αφού εμπεριέχει τη δυναμική της συζήτησης.» (Ζαφειρόπουλος, 2005).

Εκτός από τη συνέντευξη, χρησιμοποιήθηκε επίσης και μια εικονική συλλογική έρευνα, μέσα στο περιβάλλον του Second Life. Κύριο μέρος της έρευνας ήταν η παρατήρηση και η συλλογή πληροφοριών μέσα από διάφορα γκρουπ και σελίδες που δημιούργησαν οι χρήστες. Η περιοχή έρευνας ήταν το εικονικό περιβάλλον, μέθοδος η οποία χρησιμοποιείτε και κατά στη χρήση 'εικονικής εθνογραφίας'. Η παρακολούθηση είναι το σημαντικότερο στοιχείο που αποτελεί την εθνογραφία. Σύμφωνα με την έρευνα της Christine Hine, ο εθνογράφος συμμετέχει στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων για ένα εκτεταμένο χρονικό διάστημα, παρατηρώντας τι γίνεται, ακούγοντας τι λέγετε, κάνοντας ερωτήσεις, δηλαδή συλλέγοντας οποιαδήποτε πληροφορία μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο θέμα που ενδιαφέρετε ο εθνογράφος (Hine, 2000). Με τον τρόπο αυτό, μπορέσαμε να δούμε πως τα άτομα αλληλεπιδρούν μέσα στο παιχνίδι αλλά και τη συμπεριφορά τους. Η διάρκεια συμμετοχής στο Second Life για σκοπούς έρευνας ήταν από τον Ιανουάριο του 2011 μέχρι και τον Μάιο του 2011.

Για σκοπούς της έρευνας, δημιουργήθηκε στον εικονικό κόσμο Second Life μια περσόνα για σκοπούς τόσο επικοινωνίας όσο και αλληλεπίδρασης με τους κατοίκους του Second Life. Η περσόνα αυτή είχε τα χαρακτηριστικά γυναίκας, το όνομα 'Jane Src' και για σκοπούς ασφαλείας χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά και μόνο για την έρευνα. Η περσόνα δημιουργήθηκε στις 16 Φεβρουαρίου 2011 και στο προφίλ της αναφερόταν ο εξής σκοπός της έρευνας: «Γειά σας, είμαι μια προπτυχιακή φοιτήτρια και βρίσκομαι εδώ για την πανεπιστημιακή μου έρευνα για το Second Life. Αν ενδιαφέρεστε να συμμετάσχετε στείλτε μου ένα προσωπικό μήνυμα. Δε θα πάρει πολύ χρόνο. Ευχαριστώ πολύ». Αυτό έγινε για δυο κυρίως λόγους: ο πρώτος είναι για να μπορούν να εντοπιστούν πιο εύκολα άτομα που θα ήθελαν να συμμετάσχουν στην έρευνα, αφού έτσι μπορούσαν να ενημερωθούν και ενδιαφερθούν οι ίδιοι από μόνοι τους. Δεύτερο για λόγους ηθικής, ώστε όλοι να γνωρίζουν ότι μιλώντας στο συγκεκριμένο άβαταρ, την Jane, αυτόματα συμμετείχαν στην έρευνα. Για τον ίδιο λόγο, στα πλαίσια της έρευνας, οι χρήστες θα αναφέρονται μόνο με τα αρχικά και όχι ολόκληρο το όνομα τους.

Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν μέσα στο περιβάλλον του Second Life, κάτι που έκανε το χρήστη να νιώθει πιο οικεία με το θέμα αλλά τον βοηθά επίσης στο να επαναφέρει στη μνήμη του γεγονότα που του συνέβησαν. Ο τρόπος με τον οποίο πραγματοποιήθηκαν οι συνεντεύξεις είναι μέσω της τεχνολογίας Instant Messages<sup>6</sup> (άμεσων μηνυμάτων) που προσφέρει το παιχνίδι. Ο αριθμός των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα όπως επίσης και το φύλο δε θα μπορούσε να καθοριστεί από πριν αφού δε θα μπορούσαμε να ξέρουμε ποιοι και πόσοι θα συμφωνήσουν να συμμετέχουν. Ο αριθμός των συμμετεχόντων εξαρτήθηκε από το πόσα άτομα εντοπίσαμε που έχουν αντιμετωπίσει περιστατικά βίαιης συμπεριφοράς και κακοποίησης και ήθελαν να συμμετάσχουν στην έρευνα και πόσοι άλλοι απλοί κάτοικοι του Second Life ήταν πρόθυμοι να συμμετάσχουν. Οι συνεντεύξεις σταμάτησαν όταν ξεκίνησαν να δίνουν τα ίδια δεδομένα.

Η επιλογή των ατόμων έγινε με τους εξής τρόπους: 1) Μέσα από τα φόρουμς και την επίσημη ιστοσελίδα του Second Life. Από αυτά τα μέσα, μπορέσαμε να εντοπίσουμε άτομα που δημοσίευαν κείμενα αναφορικά με σχετικές εμπειρίες μέσα στον εικονικό κόσμο, όπως για παράδειγμα «Είναι πιο βίαιοι οι άντρες τώρα;» ή «Παιδικά άβαταρ και ψεύτικες ταυτότητες» άρθρα τα οποία εντοπίστηκαν μέσα από την ιστοσελίδα, και οι δημιουργοί των οποίων συμμετείχαν στην έρευνα. 2) Μέσα από το ίδιο το Second Life, στο οποίο υπάρχουν σχετικά γκρουπ, τα οποία αναφέρονται σε περιστατικά κακοποίησης ή παρενόχλησης. Μέσα από αυτά, εντοπίστηκαν χρήστες δημιουργοί ή μέλη των γκρουπ. 3) Γενικότερα άτομα

---

<sup>6</sup> Instant Messages: Μια μορφή άμεσης επικοινωνίας που γίνεται με την ανταλλαγή μηνυμάτων κειμένου, μεταξύ δύο ή περισσότερων ατόμων, με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών ή άλλων ηλεκτρονικών συσκευών.



χρήστες του Second Life που είτε θέλησαν από μόνοι τους να συμμετάσχουν είτε ρωτήθηκαν και δέχτηκαν.

Ο συνολικός αριθμός των ατόμων που συμμετείχαν μετά από αυτή τη διαδικασία είναι δεκατρείς, από τους οποίους μόνο για δύο γνωρίζαμε από πριν ότι είχαν αντιμετωπίσει περιστατικά παρενόχλησης, ενώ οι υπόλοιποι επιλέγηκαν τυχαία. Συγκεκριμένα τρεις άντρες και εννέα γυναίκες είναι το δείγμα στην παρούσα έρευνα. Οποιαδήποτε ηλικία, φύλο ή χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων που αναφέρονται στην έρευνα, αναφέρονται στα δεδομένα που έχει ο χρήστης στον εικονικό κόσμο, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι τα αντίστοιχα στο φυσικό κόσμο. Σκόπιμα δε μαζεύτηκαν δεδομένα σχετικά με τα φυσικά στοιχεία οποιουδήποτε συμμετέχοντα, αφού όχι μόνο δε υπάρχει τρόπος να εγγυηθούμε ότι είναι τα αληθινά στοιχεία, αλλά επίσης, γιατί η έρευνα αυτή στηρίζεται στο τι συνέβη στο χρήστη μέσα στον εικονικό κόσμο, στην περσόνα που αντιπροσωπεύει το χρήστη. Οποιοδήποτε περιστατικό μπορεί να αντιμετωπίσει κάποιος μέσα στο Second Life προέκυψε από τον εαυτό του μέσα στον εικονικό κόσμο, τις πράξεις και τη συμπεριφορά του μέσα σε αυτόν. Ότι πληροφορίες ήταν γνωστές για τον ίδιο μέσα στο Second Life οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν για την έρευνα, τις ίδιες έβλεπε και οποιοσδήποτε του επιτέθηκε. Δεν ήξερε ούτε τον ενδιέφερε το πιο πιθανό αν πίσω από τον άντρα ήταν στην πραγματικότητα μια γυναίκα. «Πήρα τις δραστηριότητες τους και τα λεγόμενα τους ως τα νόμιμα στοιχεία σχετικά με την κουλτούρα ενός εικονικού κόσμου. Αν κατά τη διάρκεια της έρευνας μου μιλούσα σε γυναίκα, δε με ενδιέφερε να ορίσω αν ήταν στην ‘πραγματικότητα’ άντρας.» (Boellstorff, 2008). Σε περιπτώσεις που τα αληθινά στοιχεία του χρήστη όντως έπαιξαν ρόλο και σε αυτά οφείλεται όποιο περιστατικό του συνέβη, τα ανέφερε ο ίδιος ο χρήστης χωρίς να ερωτηθεί. Την ηλικία των χρηστών δεν μπορούμε να την γνωρίζουμε αφού δεν έχουμε καμία πληροφορία όσο αφορά τα δεδομένα των χρηστών στον φυσικό κόσμο, όπως αναφέραμε και πιο πάνω. Ένας άλλος τρόπος όμως με τον οποίο μπορούμε να ορίσουμε μεταβλητές με βάση το χρόνο, είναι το διάστημα που πέρασαν μέσα στο Second Life μέχρι τη μέρα της συνέντευξης. Το ελάχιστο διάστημα που ο χρήστης ήταν ‘κάτοικος’ του Second Life μέχρι τη μέρα της συνέντευξης ήταν από τον Νοέμβριο του 2010 και το μέγιστο διάστημα από τον Οκτώβριο του 2006.

Η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την πραγματοποίηση των συνεντεύξεων είναι η εξής: πρώτα επιλέγηκαν τα άτομα, με τον τρόπο που αναφέρθηκε πιο πάνω. Ακολούθως, όλοι ανεξαιρέτως οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν σχετικά με την έρευνα και τους ζητήθηκε η συγκατάθεση τους σχετικά με το αν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα στοιχεία που θα μας δώσουν μέσα στην έρευνα.

Με τα άτομα που έδωσαν τη συγκατάθεση τους, συνεχίστηκε η έρευνα με συνεντεύξεις, σύμφωνα πάντα με το πρωτόκολλο συνέντευξης. Το πρωτόκολλο συνέντευξης συμπεριλάμβανε μερικές τυπικές ερωτήσεις που θα γίνονταν σε κάθε χρήστη. Συγκεκριμένα δύο διαφορετικά πρωτόκολλα ακολουθήθηκαν, ξεχωριστά για τα άτομα που εντοπίστηκαν από γκρουπς ή από μπλοκς λόγω των άρθρων που έγραψαν, και ξεχωριστά για τα άτομα που επιλέγονταν τυχαία μέσα στο Second Life. Το πρωτόκολλο που αφορούσε τα άτομα που γνωστοποίησαν την εμπειρία τους και τη δημοσίευσαν με οποιοδήποτε μέσο, οι ερωτήσεις εστίαζαν στο τι συνέβη σε αυτούς, να περιγράψουν το γεγονός, τι ένιωσαν, πως αντέδρασαν κλπ, αφού ήδη γνωρίζαμε τι είχε συμβεί και ο χρήστης γνώριζε ότι επικοινωνούμε μαζί του λόγω του περιστατικού που του συνέβη. Το πρωτόκολλο που αφορούσε τα άτομα που εντοπίζονταν τυχαία περιλάμβανε πρώτα γενικές ερωτήσεις, εισαγωγικές, όπως για παράδειγμα πως περνά το χρόνο του στο Second Life, αν έχει κάνει φίλους κλπ, και αργότερα πιο συγκεκριμένες ερωτήσεις όπως για παράδειγμα πώς είναι οι άνθρωποι στο Second Life, πώς συμπεριφέρονται, και αν ο συμμετέχοντας αναφερόταν σε κάποιο περιστατικό που του συνέβη τότε οι ερωτήσεις εμβάθυναν περισσότερο στο τι συνέβη και πως αισθάνθηκαν.

## **Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα**

Τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την ανάλυση των δεδομένων, δείχνουν ότι η σχέση των χρηστών με το Second Life, είτε όσο αφορά τις φιλίες που δημιουργούνται, είτε αφορά τη ζωή τους εκεί, σίγουρα δε μένει μόνο μέσα στον υπολογιστή. Οι χρήστες του Second Life, όπως επηρεάζονται τόσο με τα θετικά και ευχάριστα συναισθήματα που τους προκαλεί, όσο και με τα αρνητικά. Όσο αφορά το αν το Second Life προκαλεί οποιαδήποτε πραγματικά συναισθήματα, οι δώδεκα από τους δεκατρείς συμμετέχοντες δήλωσαν ότι όντως προκαλεί. Συγκεκριμένα, όσο αφορά τα περιστατικά παρενόχλησης, έντεκα από τους δεκατρείς συμμετέχοντες δήλωσαν ότι είχαν αντιμετωπίσει τέτοια περιστατικά μέσα στον εικονικό κόσμο και οι οκτώ από αυτούς, δήλωσαν επίσης ότι το περιστατικό που αντιμετώπισαν τους επηρέασε στη φυσική τους ζωή. Τα αισθήματα που προκάλεσαν στους χρήστες περιστατικά από τον εικονικό κόσμο, όπως οι ίδιοι τα περιέγραψαν είναι: φόβος, θυμός, προβλήματα ύπνου, κατάθλιψη, ντροπή, λύπη, ενοχή, ένιωθαν άσχημα με τον εαυτό τους και δεν εμπιστεύονταν άλλα άτομα για αρκετό καιρό. Ακόμη, από τα αποτελέσματα μπορούμε να δούμε επίσης ότι περιστατικά όπως η παρενόχληση δε συμβαίνουν μόνο σε γυναίκες, αφού τρεις από τους συμμετέχοντες στους οποίους συνέβησαν ήταν άντρες. Ένα τέτοιο αποτέλεσμα δεν είναι παράξενο, αφού η παρούσα έρευνα δεν είναι η πρώτη που το εντοπίζει (Eastin, 2006). Η έρευνα αυτή, οι οποία αφορούσε τη βία και το φύλο των χρηστών σε βιντεοπαιχνίδια, έδειξε ότι, το να παίζει κάποιος ένα παιχνίδι με αντίπαλο ένα πραγματικό άνθρωπο, αυξάνει τις επιθετικές σκέψεις του χρήστη, ανεξάρτητα από το φύλο που αντιπροσωπεύει τον αντίπαλο.

Πιο κάτω αναλύονται δυο ενότητες. Στην πρώτη ενότητα, αναφέρονται τα περιστατικά που αντιμετώπισαν οι χρήστες του Second Life, μικρά ή μεγάλα, αλλά και μια περιγραφή της ζωής τους μέσα στον εικονικό κόσμο. Πώς αντιλαμβάνονται τις φιλίες αλλά και τη ζωή που δημιουργούν μέσα σε αυτό. Στη δεύτερη ενότητα αναφέρονται πιο αναλυτικά, τα αρνητικά συναισθήματα που ένιωσαν οι χρήστες μέσα από τα περιστατικά που τους συνέβησαν, πώς αυτά τους επηρέασαν αλλά και πως άλλαξαν τη φυσική τους ζωή.

### **Τι συναντά κάποιος στο Second Life.**

Σύμφωνα με τα δεδομένα που πήραμε από τους συμμετέχοντες, παρενόχληση ή κακοποίηση μέσα στον εικονικό κόσμο, όντως συμβαίνουν. Συγκεκριμένα, έντεκα συμμετέχοντες ανέφεραν ότι αντιμετώπισαν κάποιο περιστατικό παρενόχλησης κατά τη διάρκεια της ζωής τους στο παιχνίδι, ή ακόμη και κακοποίησης. Η ερώτηση στην οποία οι συμμετέχοντες

έπρεπε να απαντήσουν ήταν «Οι άνθρωποι εδώ στο Second Life' είναι όλοι φιλικοί;». Η κύρια αντίδραση τους σε αυτή την ερώτηση ήταν «Φυσικά όχι». Συγκεκριμένα, όπως η C.C. αναφέρει «Όχι, υπάρχουν μερικοί άντρες εδώ στην παραλία που με παρενοχλούν συνεχώς επειδή δε δέχομαι να κάνουμε σεξ», και συνεχίζει λέγοντας «με προσβάλουν, λένε ψέματα, παρεμβαίνουν στις συζητήσεις μου, με σπρώχνουν και επιτίθενται σε όποιον έρθει να μου μιλήσει». Η άποψη αυτή ότι περιστατικά κακομεταχείρισης συμβαίνουν στο Second Life, υποστηρίζεται τόσο από τις γυναίκες όσο και από τους άντρες του εικονικού κόσμου. Ο κάτοικος B.F. αναφέρει ότι «πολλοί άνθρωποι μπορούν να είναι αγενής και ανώριμοι. Υπάρχουν μερικοί που είναι καλοί. Δε θα τους θεωρούσα όμως όλους καλούς, ούτε καν την πλειοψηφία» και συμπληρώνει από τη δική του πλευρά ο κάτοικος C.N. «Όχι δεν είναι όλοι φιλικοί, θα σοκαριζόσουν με τα λόγια που μου είπαν μερικοί εδώ μέσα». Ο ίδιος χρήστης, όταν ρωτήθηκε για το τι είναι αυτά που του είπαν που παρουσιάζει τόσο τραγικά, λέει «Όχι, δεν υπάρχει περίπτωση να σου πω, είμαι σίγουρος ότι δε θα τα άντεχες, αλλά πίστεψε με, συμβαίνουν». Όσο αφορά αυτό που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως κακοποίηση ή κακομεταχείριση μέσα στο Second Life, η κάτοικος S.R. αναφέρει «Σίγουρα υπάρχει 'βία' κάποιου είδους στο Second Life. Τις περισσότερες φορές παίρνει τη μορφή συναισθηματικής και ψυχολογικής κακοποίησης» συμπληρώνοντας αργότερα «νομίζω ότι οι περισσότεροι κάτοικοι που βρίσκονται εδώ (Second Life) για αρκετό διάστημα, το πιο πιθανό είναι ότι θα έχουν ζήσει κάποιου είδους παρενόχληση». Στο σημείο αυτό, αυτό που μας κάνει ιδιαίτερη εντύπωση δεν είναι το αν όλοι οι κάτοικοι είναι καλοί και φιλικοί ή όχι, ούτε σε πόσο μεγάλο ή μικρό βαθμό ενοχλήθηκε ο κάθε ένας. Αυτό που είναι αξιοσημείωτο είναι ότι σχεδόν και οι δεκατρείς χρήστες που συμμετείχαν στην έρευνα, είχαν εμπειρίες με τέτοια περιστατικά. Το γεγονός αυτό είναι σημαντικό γιατί, έχοντας πάρει συνέντευξη μόνο από ένα μικρό αριθμό χρηστών, που φτάνει τους δεκατρείς, είναι σχεδόν αδύνατο να πούμε ότι αυτό είναι απλά σύμπτωση. Κάτι που σημαίνει πως τέτοια περιστατικά μέσα στο Second Life, όντως συμβαίνουν, και μάλιστα συχνά. Ποια είναι αυτά αλλά και σε πόσο βαθμό επηρεάζουν τους κατοίκους του, θα αναλύσουμε πιο κάτω.

Σε αυτό το σημείο θα έπρεπε να αναφέρουμε ότι το φαινόμενο αυτό, δεν είναι κάτι που θα μπορούσαμε να πούμε ότι αντικατοπτρίζει ακριβώς το τι συμβαίνει μέσα στον εικονικό κόσμο για τον οποίο μιλούμε. Μπορεί οι συμμετέχοντες στην έρευνα να αντιμετώπισαν κάποιους πολύ κακούς ανθρώπους, παρόλα αυτά δε θα θέλαμε να σχηματιστεί η εντύπωση, ότι η πλειοψηφία των χρηστών συμπεριφέρονται έτσι, αφού όχι μόνο δεν έχουμε δεδομένα που να λένε αυτό, αλλά επειδή και οι ίδιοι οι συμμετέχοντες συνάντησαν επίσης όπως αναφέρουν και μερικούς πολύ καλούς ανθρώπους. Όπως αναφέρει η M.M. «Γνώρισα κάποιους πολύ κακούς ανθρώπους εδώ μέσα. Αλλά και κάποιους με την καρδιά τους στην παλάμη του χεριού τους». Το ίδιο φαίνεται να πιστεύει και η J.M. αφού όπως λέει «Το 98%

των απόμων εδώ είναι συνήθως φιλικόι». Αυτό που μας ενδιαφέρει στη συγκεκριμένη έρευνα είναι το αν τα περιστατικά που αντιμετώπισαν οι χρήστες τους επηρέασαν, και όχι να αναλύσουμε το πόσο συχνό είναι το φαινόμενο και από ποιο ποσοστό των κατοίκων σημειώνονται αυτές οι συμπεριφορές. Κάτι τέτοιο, θα μπορούσε κάλλιστα να αναλυθεί σε μελλοντικές έρευνες.

Στη συνέχεια, αναλύονται τα περιστατικά που αντιμετώπισαν οι χρήστες που συμμετείχαν στην παρούσα έρευνα και το πώς αυτά τους επηρέασαν στη φυσική τους ζωή.

### **Εικονικοί Κόσμοι: Εικονικά Συναισθήματα;**

Όπως χαρακτηριστικά ανέφεραν οι χρήστες που έλαβαν μέρος στην έρευνα, συμμετέχοντας κάποιος στον εικονικό κόσμο του Second Life, υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσει από κάποια μικρά περιστατικά παρενόχλησης, έως όμως και μερικά πολύ σοβαρά. Η παρενόχληση με την οποία κάποιος μπορεί να έρθει αντιμέτωπος στο Second Life, μπορεί να πάρει διάφορες μορφές. Υπάρχουν μερικές που είναι απλά ενοχλητικές, και εύκολα αντιμετωπίζονται αν εμποδίσεις τον άλλο χρήστη από το να σου μιλά, χρησιμοποιώντας την εντολή 'σίγασης'<sup>7</sup>. οι κυριότερες από τις οποίες είναι η παρακολούθηση, η προσβλητική γλώσσα, λεκτική παρενόχληση, αντιγραφή προσωπικών αντικειμένων ή δεδομένων. Υπάρχουν όμως και περιστατικά που παίρνουν πολύ μεγαλύτερες διαστάσεις. Πιο κάτω, αναλύονται τα περιστατικά με τα οποία ήρθαν αντιμέτωποι οι χρήστες, αλλά και πώς αυτά τους επηρέασαν ψυχολογικά ή συναισθηματικά στη φυσική τους ζωή.

Οι κάτοικοι του Second Life επηρεάζονται γενικότερα σε συναισθηματικό βαθμό σε ότι αφορά το τι γίνεται μέσα στον εικονικό κόσμο. Σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες, στην ερώτηση αν μπλέκουν τη φυσική με την εικονική τους ζωή, απάντησαν ότι όσο αφορά τα αισθήματα που νιώθει κανείς μέσα από το Second Life είναι όλα αληθινά. «Οι φίλοι εδώ είναι απλά άβαταρ, τα αισθήματα από την άλλη, είναι αληθινά, όπως είναι και το κάθε άτομο πίσω από το κάθε άβαταρ, ακόμη και εδώ μπορείς να πληγωθείς».

---

<sup>7</sup> Η εντολή 'mute' όπως ονομάζεται στο Second Life, την οποία μπορείς να εφαρμόσεις σε ένα χρήστη έτσι ώστε να μην μπορείτε να ανταλλάξετε δημόσια ή προσωπικά μηνύματα.

Όνομα	Φύλο (εικονικό)	Διάστημα στο SL.	Το SL δημιουργεί πραγματικά συναισθήματα
Cu.N.	Άντρας	Φεβρουάριος 2008	Ναι
Ca.N.	Γυναίκα	Οκτώβριος 2007	Ναι
M.M.	Γυναίκα	Αύγουστος 2009	Ναι
R.A.	Γυναίκα	Ιούνιος 2009	Ναι
Sc.R.	Γυναίκα	Ιανουάριος 2008	Ναι
J.M.	Γυναίκα	Σεπτέμβριος 2008	Ναι
C.W.	Άνδρας	Μάρτιος 2009	Ναι
B.F.	Άνδρας	Ιούνιος 2007	Ναι
C.C.	Γυναίκα	Σεπτέμβριος 2007	Ναι
N.B.	Γυναίκα	Ιούλιος 2010	Ναι
N.A.	Γυναίκα	Νοέμβριος 2010	Όχι
J.C.	Γυναίκα	Οκτώβριος 2006	Ναι
T.M.	Γυναίκα	Σεπτέμβριος 2010	Ναι

**Πίνακας 3: Second Life και πραγματική ζωή**

Όπως μπορούμε να δούμε από τον πιο πάνω πίνακα, μόνο ένας από τους δεκατρείς συμμετέχοντες στήριξαν ότι δεν αναμιγνύει το Second Life με την πραγματική του ζωή και κρατά τα συναισθήματα μακριά. Οι υπόλοιποι συμμετέχοντες στήριξαν ότι η ζωή τους στο SL είναι μέρος της πραγματικής ζωής, και ότι περιλαμβάνει πραγματικά συναισθήματα. Τα συναισθήματα που αναφέρουν δεν είναι αποκλειστικά μόνο αρνητικά συναισθήματα από άσχημα περιστατικά, αλλά και συναισθήματα όσο αφορά τις φιλίες τους, τις εικονικές οικογένειες και σχέσεις τους, την ευτυχία και τη λύπη που αυτά τους δημιουργούν.

Εκτός από τις φιλίες που δημιουργούνται μέσα στο Second Life, μερικοί από τους συμμετέχοντες προχώρησαν ακόμη ένα στάδιο, και είχαν ήδη σχέση με κάποιον άλλο χρήστη, τη χρονική στιγμή που τους ζητήθηκε να συμμετάσχουν στην έρευνα, για δυο και άλλοι για τέσσερα χρόνια, με άτομα που συνάντησαν στο Second Life. Όπως οι ίδιοι περιγράφουν τις σχέσεις που απέκτησαν μέσα από τον εικονικό κόσμο «είναι παράξενο να έχεις ένα φίλο που δεν αγκάλιασες ποτέ, ούτε καν τον άγγιξες, ή τον κοίταξες στα μάτια, αλλά άγγιξες τη ψυχή του, ένιωσες την καρδιά του».

Κατά τη διάρκεια της έρευνας το Second Life, δύο φίλοι συζητούσαν για κάποιο συγκεκριμένο μέρος, και συμμετέχοντας στη συζήτηση τους, μεταφερθήκαμε<sup>8</sup> σε αυτό. Βρεθήκαμε τότε σε ένα μέρος γεμάτο φωτογραφίες και καντήλια, κάτι σαν κοιμητήριο.

<sup>8</sup> Teleport ή Μεταφορά: είναι ο τρόπος με τον οποίο οι κάτοικοι του Second Life μετακινούνται από το ένα μέρος στο άλλο.

*JaneSrc: Τι είναι εδώ;*

*M.M.: Θα δεις, είναι απίθανο. Αυτό το μέρος είναι για να θυμόμαστε στους κατοίκους που πέθαναν στην πραγματικότητα.*

*R. L.: Θα φέρουμε ένα από τους φίλους μας εδώ σύντομα.*

*M.M.: Μας θυμίζει με κάποιο τρόπο ότι πίσω από κάθε άβαταρ υπάρχει ένα πραγματικό άτομο.*

*R.L.: Εγώ έχω κάνει τις απαραίτητες διαδικασίες έτσι ώστε να ενημερώσουν τη M.M. αν ποτέ μου συμβεί κάτι.*

Βλέποντας τη συζήτηση αυτή, μπορούμε να καταλάβουμε, πόσο σημαντικό είναι για κάποιους χρήστες το Second Life, τόσο ώστε να φροντίζουν ότι όσοι σχετίζονται με την εικονική τους ζωή, δε θα μείνουν πίσω αν κάτι τους συμβεί, αλλά θα ενημερωθούν για αυτό.

Μερικά από τα άτομα μέσα στο Second Life, επηρεάζονται ακόμη και για πράγματα ή άτομα που δεν τους αφορούν, άτομα που τους προβληματίζουν παρόλο που το μόνο που έχουν δει από αυτά είναι η περσόνα που τους αντιπροσωπεύει. Όπως αναφέρει ο C.N. στη συνέντευξή του «υπήρχε ένα μικρό κορίτσι που συνεχώς με παρενοχλούσε και δε σταματούσε. Τελικά την αντιμετώπισα και έφυγε κλαίγοντας, αλλά κατάφερε να με επηρεάσει. Είχα λυπηθεί με το γεγονός ότι αυτό το κορίτσι προφανώς θα κατέληγε σε λάθος δρόμο, τόσο στο SL<sup>9</sup> όσο και το RL». Από τα λεγόμενα αυτά των χρηστών, βλέπουμε ξεκάθαρα ότι όντως, θέλοντας ή όχι, η εικονική ζωή που περνά κάποιος διαδικτυακά, επηρεάζει τόσο σε μικρό όσο και σε μεγάλο βαθμό τη φυσική τους ζωή. Το γεγονός αυτό, δεν είναι κάτι που ακούμε για πρώτη φορά. Τι γίνεται όμως όσο αφορά τα άτομα αυτά που δεν επηρεάζονται μόνο όσο αφορά τις φιλίες και τους καινούργιους έρωτες που συναντούν μέσα στο Second Life; Τι γίνεται όταν τα αισθήματα είναι αρνητικά;

Πιο κάτω, στον Πίνακα 2, περιγράφονται περιληπτικά, τα γεγονότα κάθε ενός από τους έντεκα χρήστες του Second Life που δήλωσαν ότι όντως έζησαν τέτοια γεγονότα, όπως τα περιέγραψαν οι ίδιοι στις συνεντεύξεις τους. Η πρώτη στήλη αναφέρει το όνομα τους, η δεύτερη πολύ περιγραφικά το γεγονός, η τρίτη στήλη τη διάρκεια του περιστατικού, και οι δύο τελευταίες στήλες αναφέρουν τα συναισθήματα των χρηστών στην πραγματική τους ζωή, και πόσο διήρκησαν. Η λέξη περιστασιακά αναφέρεται σε γενικότερα γεγονότα που συναντούν οι χρήστες κάθε τόσο κατά τη χρήση του Second Life. Η φράση ‘δεν επιρέασε’ αναφέρεται στους χρήστες οι οποίοι δήλωσαν ότι το περιστατικό που ανέφεραν, δεν τους δημιούργησε οποιαδήποτε συναισθήματα στην πραγματική ζωή.

---

<sup>9</sup> SL: Αρχικά για το Second Life





Όνομα	Περιστατικό	Διάρκεια Περιστατικού	Συναίσθηματα στη φυσική ζωή	Διάρκεια Συναίσθημάτων
<b>Cu.N.</b>	«Κάποιο κορίτσι συνεχώς με παρενοχλούσε. Βγήκε εκτός ελέγχου»	Αρκετές μέρες	Λύπη, προβληματισμός	Μερικές ημέρες
<b>Ca.N.</b>	«Αισχρά άτομα που δεν σε αφήνουν ποτέ ήσυχη και καταστρέφουν ότι είναι καλό»	Περιστασιακά	«Πληγώθηκα αρκετές φορές, τα αισθήματα πίσω από κάθε άβαταρ είναι αληθινά»	«Την επόμενη μέρα όλα επιστρέφουν στο κανονικό»
<b>M.M.</b>	«Συνέβη κάτι πολύ κακό που επηρέασε τη φυσική μου ζωή αλλά προτιμώ να μην μιλήσω για αυτό»	-	«Με έκανε ερείπιο στην πραγματική ζωή»	Μερικές εβδομάδες
<b>Sc.R.</b>	«Ανεπιθύμητα και ενοχλητικά μηνύματα»	Περιστασιακά	Δεν επηρέασε	-
<b>J.M.</b>	«Άτομα που τους αρέσει να ενοχλούν άλλους και μερικούς πολύ αισχρούς ανθρώπους»	Περιστασιακά	Δεν επηρέασε	-
<b>C.W.</b>	Ψεύτικη φωτογραφία που παρουσίαζε τον ίδιο και κάποιο άλλο παιδικό άβαταρ σε ερωτικές σκηνές	Μία φορά	Αναστάτωση, σοκ, φόβος, λύπη, θυμός, αίσθηση 'εικονικού βιασμού', ντροπή, ενοχή,	Για εβδομάδες μετά το περιστατικό. «Μέχρι σήμερα ακόμη φοβάμαι ότι αυτοί οι άνθρωποι έχουν κι άλλο υλικό»
<b>B.F.</b>	Προσωπικά δεδομένα του χρήστη δημοσιεύτηκαν από άλλους	Μια φορά	Θυμός	Μερικές μέρες
<b>C.C.</b>	«Με παρενοχλούν. παρεμβαίνουν στις συνομιλίες μου, επιτίθενται σε άτομα που μου μιλούν, με προσβάλλουν.»	Περιστασιακά	«Δεν μπορούν να με επηρεάσουν πολύ»	-
<b>N.B.</b>	'Εικονικός βιασμός', ψυχολογική και 'σωματική' βία, εξαναγκασμός σε διάφορες πράξεις.	Για εβδομάδες	«Εκλαιγα συνεχώς, ένιωθα άσχημα, ένα τίποτα, ένιωσα ότι έζησα ένα βιασμό, είχα προβλήματα	«Τελείωσε στις 4-1-11 και ακόμη προσπαθώ να το ξεπεράσω» «Η ασφάλεια στο παιχνίδι είναι κάτι

			ύπνου, κατάθλιψη»	που δε θα νιώσω για πολύ καιρό ακόμη.
<b>J.C.</b>	«Οι άντρες είναι πολύ βίαιοι και ψυχολογικά βίαιοι με τις γυναίκες. Έχω ζήσει εικονικό βιασμό»	Περιστασιακά	Θυμός, αγανάκτηση, προσβολή	Μερικές μέρες
<b>T.M.</b>	Απειλές από άλλα άτομα του SL τόσο για την πραγματική του ζωή	Για εβδομάδες	Φόβος, άγχος, προβλήματα ύπνου, ντροπή. Παραίτηση από την πραγματική του δουλειά	«Μέχρι σήμερα ακόμη φοβάμαι ότι θα μαθευτεί η αλήθεια»

**Πίνακας 4: Περιστατικά και Συναισθήματα**

Η κάτοικος N.B. έχει δημιουργήσει ένα γκρουπ μέσα στο Second Life στο οποίο αναφέρει ότι φτιάχτηκε για να πολεμήσει την κακοποίηση στις σχέσεις sub/dom<sup>10</sup>, αφού και η ίδια ήταν θύμα μιας τέτοιας κατάστασης από κάποιο άλλο χρήστη με τον οποίο διατηρούσαν σχέση στο Second Life. Κατά την επικοινωνία που έγινε μαζί της για να συμμετάσχει στην έρευνα, ήταν πολύ πρόθυμη, και διηγήθηκε για την έρευνα την ιστορία της: «Ήμουν με τον GM για περισσότερο από δυο μήνες. Στην αρχή ήταν γλυκός και καλός μαζί μου, μέχρι που βρήκε μια άλλη γυναίκα. Τότε εγώ υπέστηκα τις τιμωρίες για ότι έκανε αυτή. Με κλείδωσε σε ένα κλουβί για ώρες, με ενοχλούσε λεκτικά και συναισθηματικά και στο τέλος άρχισε να με κακοποιεί και σεξουαλικά. Βρισκόμουν σε κατάσταση σοκ, πάγωσα και ένιωθα ότι μου άξιζε να τιμωρηθώ. Άρχισε να με βιάζει και να με πνίγει και με πίεζε να συνεργαστώ, και μια φορά χρησιμοποίησε το αβαταρ μου και με βίασε καθώς εγώ έλειπα από τον υπολογιστή.»

Αυτοί οι τρόποι κακοποίησης είναι δύσκολο να κατανοηθούν από κάποιο που δε γνωρίζει τη σχέση που επικρατεί μεταξύ δυο χρηστών που υποκρίνονται τέτοιους ρόλους. Οι τιμωρίες είναι ένα φυσικό φαινόμενο που συμβαίνει συχνά σε μια τέτοια σχέση, ωστόσο αν θα υπάρξει τιμωρία και το ποια θα είναι αυτή, συνήθως πρέπει να συμφωνηθεί από πριν και να συναινέσουν και τα δυο άτομα σε αυτή. Η διαφορά με την περίπτωση της κατοίκου N.B. είναι ότι η ίδια, δε συμφώνησε σε τίποτα από όλα όσα αναφέρθηκαν πιο πάνω. Ότι συνέβη στην ίδια ήταν κατά τη θέληση της. Όταν ρωτήθηκε γιατί δεν έφυγε απλά από το χώρο ή γιατί δεν έκλεισε το παράθυρο του Second Life, απάντησε: «Τότε τους αφήνεις να νικήσουν. Επιτρέπεις στην διαδικτυακή κακοποίηση να συμβαίνει. Εγκαταλείπεις το δικαίωμα σου να βρίσκεσαι στο Second Life. Κάτι το οποίο είναι λάθος. Έσβησα πολλούς λογαριασμούς στο

<sup>10</sup> Submissive/dominant: Αναφορά στην υποκριτική ρόλων γύρω από το σεξ, όπου κάποιος είναι το αφεντικό και κάποιος υπακούει. Υπάρχει τόσο στο Second Life όσο και στη φυσική ζωή. Η σχέση αυτή πρέπει να είναι πάντα λογική, ασφαλής και συναινετική.

SL για λόγους παρενόχλησης και κακοποίησης. Ο μόνος λόγος που αυτός ο λογαριασμός επιβίωσε, είναι επειδή αντιστάθηκα και αρνήθηκα να φύγω κυνηγημένη». Όπως διηγήθηκε στη συνέχεια, το να διαγράψεις το λογαριασμό σου δεν είναι τόσο εύκολο. Οι άνθρωποι αφιερώνουν χρόνο, κόπο αλλά και χρήματα στους λογαριασμούς τους στο Second Life, όχι μόνο για να φτιάξουν την περσόνα τους όπως ακριβώς θέλουν, αλλά και για να δημιουργήσουν φιλίες. Πολλοί πληγώνονται και επηρεάζεται όταν κάποιος πρέπει να φύγει λόγω της παρενόχλησης. Αφήνει πίσω τους φίλους αλλά και την οικογένεια του στο Second Life. Το να φύγει κάποιος από το Second Life επηρεάζει περισσότερο από ένα άτομα. Σύμφωνα με τη N.B. «δεν είναι ρομπότ που βρίσκονται πίσω από τα άβαταρ, είναι πραγματικοί άνθρωποι με πραγματικά συναισθήματα». Το γεγονός ότι έπρεπε να διαγράψει τους προηγούμενους λογαριασμούς της όμως, δεν είναι το μόνο αποτέλεσμα της εικονικής κακοποίησης που υπέστη. Όπως αναφέρει, όταν συνέβηκε αυτό το περιστατικό, έκλεγε καθημερινά. Είχε προβλήματα στον ύπνο της και ένιωθε άσχημα με τον εαυτό της. Βρισκόταν σε στάδιο κατάθλιψης «ένιωθα άχρηστη και ότι συνεχώς κάνω λάθη. Τα κρατούσα όλα για τον εαυτό μου και δεν μιλούσα σε κανένα γιατί ήταν δύσκολο για εμένα να εμπιστευτώ ξανά τους ανθρώπους και να τους αφήσω να με πλησιάσουν».

Στην ίδια κατάσταση σοκ βρέθηκε επίσης και ο κάτοικος του Second Life C.W., όταν αντίκρισε μια φωτογραφία του εικονικού εαυτού του, η οποία έδειχνε τον ίδιο και ένα γνωστό του να έρχονται σε ερωτική επαφή. Το ξάφνιασμα όμως που ένιωσε ο χρήστης, δεν ήταν γιατί απλά κάποιος τον τράβηξε φωτογραφία, αλλά για δυο άλλους πιο σοβαρούς λόγους. Ο πρώτος λόγος και ο κυριότερος, είναι γιατί ο ίδιος δεν έκανε ποτέ όπως υποστηρίζει, αυτό που δείχνει η φωτογραφία, και κάποιος άλλος μπήκε στον κόπο να το κάνει για αυτόν. Ο δεύτερος λόγος είναι επειδή η φιγούρα που χρησιμοποιεί ο C.W. στο παιχνίδι είναι μια παιδική φιγούρα, κάτι που έκανε αυτό που έδειχνε η φωτογραφία όχι μόνο παράνομο αλλά και αρρωστημένο. «Είδα τη φωτογραφία όταν δυο άτομα επισκέφτηκαν τη γη που μου ανήκει μια μέρα, εκεί όπου έφτιαξα καταστήματα για παιδιά όπου έρχονται οι άνθρωποι και αγοράζουν. Περνούσαν συνεχώς από μπροστά μου και μου φάνηκαν περίεργοι, μέχρι που κάποια στιγμή μου μίλησαν και μου είπαν ότι με ξέρουν, γιατί είδαν μια φωτογραφία με παιδιά να έρχονται σε ερωτική επαφή στην περιοχή μου, και με κατηγορούσαν. Τους εξήγησα ότι κάτι τέτοιο είναι παράνομο και δεν έχει συμβεί ποτέ. Τότε ένας από τους δυο μου είπε ότι έχει βίντεο και φωτογραφίες από εμένα να έρχομαι σε ερωτική επαφή με ένα άλλο παιδικό άβαταρ. Μέχρι που μου έδειξαν τη φωτογραφία. Έπαθα σοκ.». Όταν ρωτήθηκε πως ένιωσε, ο χρήστης C.W., και γιατί χρησιμοποίησε τις λέξεις 'εικονικός βιασμός' για να περιγράψει όσα έζησε, είπε: « Τα θύματα βιασμού, περνούν από μια κατάσταση σοκ, έτσι και εγώ. Τα θύματα βιασμού μπορεί να μην πληγώνονται φυσικά, αλλά ψυχικά. Νιώθουν φόβο σε μεγάλο βαθμό, ενοχή, ντροπή και θυμό. Αυτά τα αισθήματα επικράτησαν για μέρες και

εβδομάδες για μένα όταν είδα τη φωτογραφία. Πλησίαζα τους φίλους μου και τους επισκέπτες στην περιοχή μου με περισσότερη προσοχή.» Σύμφωνα με τον ίδιο, ενημέρωσε επίσης και το άλλο άτομο στη φωτογραφία που επίσης δεν ήξερε τίποτα σχετικά με αυτό.

Όπως ακριβώς και με τη N.B., τα αισθήματα που ένιωσε ήταν πολύ αληθινά. Όταν ρωτήθηκε τι ένιωσε εκείνη τη στιγμή είπε ότι το περιστατικό αυτό μπορεί να ήταν εικονικό, αλλά ο ίδιος ένιωθε σαν να έζησε ένα εικονικό βιασμό. Σύμφωνα με τον ίδιο, μπορεί η εικόνα να αντιπροσώπευε τον εικονικό του εαυτό, αλλά αυτή η εικονική φιγούρα πάνω στη φωτογραφία αντιπροσωπεύει μια προσωπικότητα μέσα στο παιχνίδι η οποία ντροπιάστηκε, και μια ακεραιότητα η οποία απειλήθηκε.

Περιστατικά που αφορούν τη σεξουαλική παρενόχληση δεν είναι τα μόνα που συμβαίνουν στο Second Life και επηρεάζουν τους χρήστες. Ο χρήστης B.F., περιέγραψε την περιπέτεια του λέγοντας: «Βρίσκομαι στο Second Life από πιο παλιά, αλλά αυτός που βλέπεις είναι ο καινούργιος μου λογαριασμός. Έσβησα τον προηγούμενο. Ένας φίλος δημοσίευσε πληροφορίες για εμένα που θα προτιμούσα να μην το είχε κάνει. Προσπαθώ να μην επηρεάζομαι από το τι γίνεται στο Second Life, αλλά μερικές φορές το αφήνω να με επηρεάζει». Τέτοια περιστατικά συμβαίνουν συχνά στο Second Life αλλά και σε άλλες διαδικτυακές κοινότητες, όταν κάποιος θέλει να πάρει εκδίκηση από κάποιον άλλο χρήστη. Το να δημοσιεύει δηλαδή κάποιος χρήστης προσωπικά ή ακόμη και ψευδείς δεδομένα ή πληροφορίες τρίτων, χωρίς τη θέληση τους. Μέσα από τη συνέντευξη ενός άλλου χρήστη του Second Life, του T.M, αποδεικνύεται ότι τέτοιες συμπεριφορές μπορούν να πάρουν πολύ μεγαλύτερες διαστάσεις. Ο χρήστης αυτός, όπως ο ίδιος δήλωσε, είναι στη φυσική του ζωή άντρας, αλλά στο Second Life, χρησιμοποιούσε μια γυναικεία φιγούρα, υποδύοταν δηλαδή μια γυναίκα. Στη συνέντευξη του ανέφερε, ότι ο λογαριασμός που χρησιμοποιεί είναι ο τρίτος κατά σειρά, λόγω ενός περιστατικού που του συνέβη. Όπως αναφέρει «Είχα γνωρίσει μερικούς πολύ καλούς άντρες εδώ με τους οποίους συχνάζαμε, μέχρι που μια μέρα ήθελαν να έρθουμε σε ερωτική επαφή. Εγώ δεν ήθελα γιατί δεν ήρθα στο παιχνίδι για αυτό. Είμαι παντρεμένος και πολύ ευτυχισμένος. Αυτοί όμως δε σταματούσαν και με παρενοχλούσαν συνεχώς, έτσι τους είπα τελικά την αλήθεια, και τότε ξεκίνησαν όλα. Θύμωσαν που τόσο καιρό τους άφησα να νομίζουν ότι είμαι γυναίκα, και ξεκίνησαν να με απειλούν ότι θα πουν σε όλο τον κόσμο τι έκανα. Τότε δεν είχα άλλη επιλογή, έφυγα από το SL και επέστρεψα με άλλο λογαριασμό». Στη συνέχεια όμως της συνέντευξης, φαίνεται ότι αυτό δεν ήταν αρκετό. Οι κακόβουλοι χρήστες που τον απειλούσαν, ξεκίνησαν να μιλούν με φίλους του χρήστη, όπως και επίσης σε μέλη των γκρουπ στα οποία ήταν μέλος, έτσι ώστε να τον εντοπίσουν, και τον εντόπισαν. T.M.: «Είδαν από τα γκρουπ που ήμουν μέλος τι μου αρέσει, και μίλησαν επίσης σε μερικούς φίλους μου παριστάνοντας τους καλούς, και ξεκίνησαν να με απειλούν ότι είχαν μάθει που δουλεύω, ότι ρώτησαν τριγύρω και έμαθαν. Δεν ήμουν ποτέ σίγουρος ότι

έλεγαν την αλήθεια, αλλά ξέροντας ότι άτομα από τη δουλειά μου χρησιμοποιούσαν το SL, δεν έμεινα για να μάθω. Εγκατέλειψα το δεύτερο μου λογαριασμό, αλλά και τη δουλειά μου.» Οι κακόβουλοι χρήστες του Second Life, δεν έφτασαν σε σημείο να εισβάλουν οι ίδιοι προσωπικά στη φυσική ζωή του T.M. αλλά όπως ο ίδιος αναφέρει «Όπως είπα, μερικά άτομα από τη δουλειά βρίσκονταν στο SL επίσης, και δε μπορούσα να ρισκάρω να το μάθουν. Δεν ήξερα τι θα έλεγαν αυτοί οι άντρες, αλλά σίγουρα δε θα έλεγαν την αλήθεια. Θα έλεγαν απλά ότι παρίστανα τη γυναίκα, και οι άνθρωποι θα πίστευαν οτιδήποτε μετά από αυτό.» Εύλογα, δημιουργείτε το ερώτημα 'γιατί εξακολουθείς να επιστρέφεις στο Second Life, και μάλιστα σαν γυναίκα', στο οποίο ο χρήστης απάντησε λέγοντας: «Επειδή όπως και εσύ, έτσι και αυτοί δε θα περίμεναν να επιστρέψω πίσω σαν γυναίκα. Δε μπορώ να αφήσω το Second Life, είναι η δεύτερη μου ζωή. Έχω φίλους εδώ από τον πρώτο μου λογαριασμό που μου στάθηκαν και δε μπορώ να τους αφήσω πίσω. Έχασα πολλά με αυτή την ιστορία, κόπο αλλά και λεφτά. Αυτά μπορώ να τα αντικαταστήσω, όχι όμως τους φίλους μου».

Εκτός από το γεγονός ότι ένα περιστατικό που συνέβη στο SL στοίχησε τη δουλειά του χρήστη στο φυσικό κόσμο, τα αισθήματα που αναφέρει ότι ένιωθε ήταν επίσης πολύ άσχημα. Όπως αναφέρει «Πέρασα ατελείωτες ώρες σκεφτόμενος τι να κάνω, φοβόμουν ότι θα καταστραφεί η φήμη μου. Κρυβόμουν πολύ καιρό γιατί πίστευα ότι όποιος με έβλεπε θα το έλεγε στους άντρες αυτούς, και θα μάθαιναν που δουλεύω. Ήμουν συνεχώς αγχωμένος. Όταν άκουγα κάποιον στο γραφείο να μιλά για το SL φοβόμουν ότι έμαθαν την αλήθεια. Αυτή η ιστορία δε με άφηγε σε ησυχία. Είχα προβλήματα ύπνου για μέρες, ήμουν πολύ φοβισμένος». Ο χρήστης αυτός, ήταν τόσο φοβισμένος για το τι θα έκαναν αυτοί οι άντρες, που όπως αναφέρει, δεν τους ανάφερε καν για παρενόχληση, γιατί φοβόταν για το τι θα έκαναν αν το μάθαιναν.

Η κάτοικος του παιχνιδιού M.M., αναφέρει επίσης ότι και στην ίδια συνέβη ένα περιστατικό στο Second Life που την έκανε κομμάτια στη φυσική της ζωή ακόμη και όταν έκλεινε το παράθυρο του εικονικού κόσμου. Τα συναισθήματα φαίνεται, δε μπορείς να τα κλείσεις το ίδιο εύκολα απλά με ένα κουμπί. Η κάτοικος αυτή, δε βρίσκεται καν σε θέση να συζητά αυτό που της συνέβη, αφού το μόνο που είπε ήταν «Ναι, κάτι κακό συνέβη που με επηρέασε πολύ, αλλά προτιμώ να μην το συζητήσω. Ας πούμε απλά ότι ήμουν ερείπιο στην πραγματική μου ζωή εξαιτίας αυτού για πολύ καιρό. Ευτυχώς με μερικούς καλούς φίλους, κατάφερα τελικά να το ξεπεράσω».

Όσο αφορά το πόσο κρατάνε αυτά τα αισθήματα, όπως και η N.B. έτσι και ο C.W. είπε ότι «Μέχρι σήμερα, είμαι ακόμη φοβισμένος ότι αυτοί οι άνθρωποι έχουν περισσότερο ψεύτικο υλικό όπως αυτό, και φοβάμαι επίσης ότι μπορούν να το κάνουν και σε άλλους». Όσον αφορά το χρήστη που παράτησε τη δουλειά του, τον T.M., αναφέρει ότι «Τώρα απλά ελπίζω

ότι βρήκαν πια άλλο θύμα και με ξέχασαν. Αλλά δε θα είμαι ποτέ σίγουρος. Μέχρι σήμερα ακόμη φοβάμαι ότι κάποιος θα έρθει να μου πει ότι έμαθε την αλήθεια.»

Τα αποτελέσματα αυτά, φαίνεται να συμφωνούν με τα αποτελέσματα της έρευνας των Carlan, Williams, Yee (2009) οι οποίοι εξέτασαν τη θεωρία της «Προβληματικής χρήσης του διαδικτύου<sup>11</sup>» σε χρήστες πολυχρηστικών εφαρμογών. Οι έρευνα τους έδειξε ότι η χρήση του διαδικτύου για κοινωνικούς σκοπούς είναι πιο πιθανή να οδηγήσει τους χρήστες σε προβληματική χρήση του διαδικτύου. Όσο αφορά το Second Life, όντας μια εφαρμογή κοινωνικής δικτύωσης, μπορούμε με ασφάλεια να πούμε ότι χρησιμοποιείται από την πλειοψηφία των χρηστών για κοινωνικούς λόγους και ίσως τα περιστατικά που εντοπίσαμε, να οφείλονται στην προβληματική χρήση του διαδικτύου. Σύμφωνα με την έρευνα (Carlan; Williams & Yee, 2009) ο όρος προβληματική χρήση του διαδικτύου αναφέρεται σε ένα σύνδρομο που αποτελείται από συμπεριφοριστικά και συναισθηματικά συμπτώματα, που έχουν ως αποτέλεσμα, τη δυσκολία του χρήστη να διαχειριστή τη ζωή του εκτός του διαδικτύου. Ένα δεύτερο αποτέλεσμα που αναφέρεται στην έρευνα είναι ότι η διάρκεια χρήστης του διαδικτύου ήταν επίσης ένας λόγος στον οποίο οφείλεται η προβληματική χρήση του διαδικτύου. Κάτι που θα μπορούσαμε να πούμε και για την παρούσα έρευνα, αφού όλοι οι χρήστες που αντιμετώπισαν περιστατικά παρενόχλησης στην παρούσα έρευνα, συμμετείχαν στο Second Life για περισσότερο από ένα χρόνο.

Όσο αφορά τα περιστατικά ‘ανεπιθύμητα ενοχλητικά μηνύματα, προσβλητικά μηνύματα, αισχρά άτομα, όλοι ψάχνουν για σεξ κλπ’, τα οποία ανέφεραν αρκετές γυναίκες χρήστες, μπορεί να οφείλονται στους διαφορετικούς λόγους χρήσης του Second Life από άντρες και γυναίκες. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας του Yee, N. (2006) που αφορά τα κίνητρα χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, άντρες και γυναίκες κοινωνικοποιούνται το ίδιο μέσα σε ένα τέτοιο παιχνίδι, με τη διαφορά όμως ότι τα δυο φύλα ψάχνουν για πολύ διαφορετικά πράγματα σε αυτές τις σχέσεις. Έτσι, μπορεί οι άντρες του Second Life να συμπεριφέρονται με αυτό τον τρόπο γιατί ψάχνουν για διαφορετικά πράγματα, και οι γυναίκες να το βλέπουν εντελώς προσβλητικό, γιατί οι ίδιες δεν ψάχνουν τα ίδια πράγματα με αυτούς.

Όποια μορφή και αν παίρνουν αυτά τα περιστατικά, όπως και αν γίνονται, σημασία έχει ότι συμβαίνουν, αλλά ακόμη περισσότερο, σημασία έχει ότι μπορούν να επηρεάσουν και να τραυματίσουν τους χρήστες στους οποίους συμβαίνουν σε μεγάλο βαθμό. Όπως οι ίδιοι μας είπαν, είχαν περάσει από στάδια φόβου, θλίψης, θυμού, ακόμη και σε κατάθλιψη λόγω των περιστατικών αυτών.

---

<sup>11</sup> Μετάφραση του όρου “Problematic Internet Use”

Μέσα από την ανάλυση των δεδομένων, εκτός από τα περιστατικά παρενόχλησης και τα αισθήματα που αυτά προκαλούν στους χρήστες, προέκυψε ένα άλλο σημαντικό δεδομένο, το οποίο δεν σκοπεύαμε να μελετήσουμε στην έρευνα αυτή. Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων, τέσσερις από τους συμμετέχοντες εξέφρασαν το παράπονο τους ότι πολλές φορές προσπάθησαν να αναφέρουν<sup>12</sup> κάποιον ‘ενοχλητικό’ κάτοικο με τη μέθοδο της ‘αναφοράς παρενόχλησης’, χωρίς κανένα αποτέλεσμα. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο C.W., στην ερώτηση τι ‘αισθήματα εξακολουθείς να νιώθεις μετά από τόσο καιρό’, είπε «νιώθω εντάξει τώρα, αυτό που αισθάνομαι περισσότερο, είναι θυμός, γιατί η Linden Lab<sup>13</sup> δεν απάντησε στις καταγγελίες μου για περισσότερο από δυο εβδομάδες, και όταν επιτέλους απάντησαν, ήταν μια τυπική απάντηση που ούτε καν σχετιζόταν με τις ερωτήσεις μου.» Έχοντας όμως υπόψη το πόσο επηρέασε το χρήστη αυτό, το γεγονός με τη ψεύτικη φωτογραφία, αλλά και το γεγονός ότι μια τέτοια πράξη είναι παράνομη, είναι σχεδόν απίστευτο το ότι το εργαστήριο του Second Life δεν μίληκε καν στον κόπο να του απαντήσει. Ακόμη και στο περιστατικό που συνέβη στη N.B. το οποίο περιγράφετε πιο πάνω, που δεν ήταν μια απλή ενόχληση, ο τρόπος που χρησιμοποίησε για να αντιμετωπίσει αυτόν που της έκανε κακό, ήταν μέσω των αναφορών παρενόχλησης. Όπως σχολιάζει όμως, «Μετά όμως, πρέπει να εμπιστευτούμε τους Lindens ότι θα διαβάσουν τις αναφορές και μερικές φορές, το αίσθημα που λαμβάνω είναι ότι οι αναφορές απλά συμπληρώνονται από τους χρήστες και μετά μένουν ξεχασμένες». Έτσι η ίδια έπρεπε αντιμετωπίσει τον χρήστη και να αλλάξει τη ζωή της στο Second Life, για να μην μπορέσει ξανά να την πλησιάσει αυτός που της έκανε κακό. «Ξεκίνησα να κρύβομαι. Έφυγα από όλα τα γκρουπ που ήμουν μέλος και ήταν και αυτός, αλλά δεν υπάρχει σίγουρος τρόπος για να τον αποφύγω. Η ασφάλεια μέσα στο παιχνίδι είναι κάτι που δε θα νιώσω για πολύ καιρό ακόμη.»

Αξιοσημείωτο είναι το ότι, κανένας χρήστης από αυτούς που εξέφρασαν παράπονα δε ρωτήθηκε για το πώς πιστεύει ότι αντιμετωπίζονται οι αναφορές παρενόχλησης που συμπληρώνει, ούτε για το αν έχουν αποτέλεσμα. Όσοι συμμετέχοντες αναφέρθηκαν σε αυτό το γεγονός, το έκαναν χωρίς καμία σχετική αναφορά από μέρους του ερευνητή σε θέματα όπως η δυνατότητα να αναφέρουν κάποιον, κάτι που σημαίνει ότι το γεγονός ότι οι αιτήσεις τους περνούν απαρατήρητες, είναι κάτι που πραγματικά τους ενοχλεί.

Σε καμία περίπτωση η παρούσα έρευνα δε στηρίζει ότι το Linden Lab κοιτάζει καμία από τις αναφορές που γίνονται από τους κατοίκους, ούτε ότι δε λαμβάνονται καθόλου μέτρα, αλλά σίγουρα δεν το κάνουν για όλους. Τέσσερις συμμετέχοντες που στηρίζουν ότι δεν είδαν

---

<sup>12</sup> Η δυνατότητα που δίνεται στους χρήστες του Second Life να καταγγείλουν ένα περιστατικό κακοποίησης στους υπεύθυνους του εικονικού κόσμου, συμπληρώνοντας μια φόρμα κακοποίησης, που ονομάζεται ‘Abuse Report’.

<sup>13</sup> Linden Lab ονομάζεται η εταιρεία που δημιούργησε το Second Life. Τα πρόσωπα ονομάζονται Lindens.

ανταπόκριση από το εργαστήριο της Linden Lab, έχοντας μάλιστα στοιχεία για αυτό, είναι μεγάλος αριθμός ανάμεσα σε ένα σύνολο από δεκατρία άτομα, για να είναι συμπτωματικός. Όπως αναφέρθηκε και πιο πριν, ο χρήστης αυτός δεν είναι ο μόνος με τέτοια παράπονα. Στην ερώτηση με 'ποιο τρόπο αντιμετωπίζεις τους χρήστες που σε παρενοχλούν', οι απαντήσεις που πήραμε ήταν «τους αναφέρω, αλλά δε νομίζω ότι οι Lindens κάνουν κάτι για αυτό» ή ακόμη, «έχει αναφερθεί τόσες πολλές φορές για παρενόχληση, αλλά ο ίδιος εξακολουθεί να μπορεί να συνδέεται και να παρενοχλεί».

Το γεγονός αυτό, δημιουργεί δυο εύλογες υποθέσεις. Πρώτον, ότι αφού οι χρήστες που συμπεριφέρονται με τέτοιο τρόπο δεν αντιμετωπίζονται, τότε είναι φυσικό ότι τέτοιες συμπεριφορές όχι μόνο δε θα σταματήσουν, αλλά και θα αυξηθούν. Η δεύτερη υπόθεση είναι ότι το Linden Lab, όντως κοιτάζει τις αναφορές παρενόχλησης, που είναι όμως τόσες πολλές από τα περιστατικά που συμβαίνουν, που είναι αδύνατο να ανταποκριθούν και να αντιμετωπιστούν όλες στο βαθμό που χρειάζεται.

## **Περιορισμοί Έρευνας**

Στη διεκπεραίωση της παρούσας έρευνας υπήρξαν μερικοί περιορισμοί οι οποίοι συνέβαλαν αρνητικά στην εξέλιξη την εργασίας. Ο πρώτος περιορισμός ήταν, η δυσκολία που υπήρχε στην εξεύρεση συμμετεχόντων. Στόχος ήταν να βρούμε περισσότερους συμμετέχοντες από την επίσημη ιστοσελίδα του εικονικού κόσμου, οι οποίοι έχουν ζήσει περιστατικά παρενόχλησης και θα μπορούσαν να μας διηγηθούν όσα έζησαν και όσα αισθάνθηκαν. Τα περισσότερα όμως άτομα με τα οποία πραγματοποιήθηκε επικοινωνία, δεν επικοινωνήσαν πίσω ποτέ. Όχι μόνο αυτό, το διάστημα που εξελισσόταν η έρευνα, οι δημιουργοί του εικονικού κόσμου ανανέωσαν την ιστοσελίδα τους, με αποτέλεσμα όσα δεδομένα πρόσθεσαν οι χρήστες εκεί να χαθούν. Δεύτερος περιορισμός ήταν ότι μερικοί από τους συμμετέχοντες, δεν ήθελαν να μιλήσουν για τις κακές εμπειρίες που είχαν, έτσι δε μπορέσαμε να πάρουμε τα απαραίτητα δεδομένα από αυτούς. Τέλος, το δείγμα της έρευνας αποτελείτε στην πλειοψηφία του από γυναίκες, με μόνο τρεις άντρες να συμμετέχουν, κάτι που δε μας δείχνει ξεκάθαρα την άποψη και τις εμπειρίες του ανδρικού φύλου.



## Κεφάλαιο 6: Συμπεράσματα – Μελλοντικές Μελέτες

Στόχος της παρούσας έρευνας, ήταν να μελετηθεί εάν οι εικονικοί κόσμοι, κοινωνίες βασισμένες σε εικόνες και υπολογιστές, έχουν τη δυνατότητα να επηρεάσουν τη φυσική ζωή του κάθε ανθρώπου, να επηρεάσουν τη ψυχολογία ή και τη συμπεριφορά του. Από τα συμπεράσματα που προκύπτουν μέσα από την ανάλυση των δεδομένων που πάρθηκαν από τους ίδιους τους χρήστες, φαίνεται ότι κάτι τέτοιο είναι εφικτό. Φαίνεται ότι παρόλο που μέσα στον εικονικό κόσμο το μόνο που βλέπουμε είναι απλά εικονικά πρόσωπα, αυτό που κυριαρχεί είναι το άτομο που κρύβεται πίσω από αυτό, και τα συναισθήματα που το συνοδεύουν, τα οποία είναι πραγματικά και αισθητά σε οποιοδήποτε κόσμο, φυσικό ή εικονικό.

Για την διεξαγωγή της έρευνας, χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ποιοτικής ανάλυσης δεδομένων, για να απαντήσει στα ερωτήματα, ποια περιστατικά παρενόχλησης συναντάμε στο Second Life, και πώς η παρενόχληση σε ένα εικονικό κόσμο επηρεάζει τους χρήστες στους οποίους συμβαίνει. Η έρευνα αυτή σε καμία περίπτωση δεν αντιπροσωπεύει ολόκληρο τον πληθυσμό του εικονικού κόσμου που αναλύεται, αλλά ένα δείγμα. Τα δεδομένα αυτά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σαν βάση μελλοντικών ερευνών, στις οποίες θα πραγματοποιείται έρευνα με μεγαλύτερη ποσότητα δεδομένων. Με τον τρόπο αυτό, θα μπορούσαμε να πάρουμε μια πιο συνολική και γενική εικόνα για το πώς επηρεάζονται οι χρήστες μέσα από τα γεγονότα που συμβαίνουν στον εικονικό κόσμο του Second Life.

Ακόμη, σε μελλοντικές μελέτες, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μια παρόμοια έρευνα και σε άλλους εικονικούς κόσμους εκτός από το Second Life, όπως είναι το “Active Worlds”, “There” κλπ. Έτσι μπορούμε να εξετάσουμε αν άτομα που χρησιμοποιούν άλλους εικονικούς κόσμους έχουν την ίδια αντίδραση σε περιστατικά παρενόχλησης, αν φυσικά συμβαίνουν τέτοια περιστατικά και αλλού, και αν επηρεάζονται το ίδιο ή όχι. Με τον τρόπο αυτό, μπορούμε να μάθουμε εάν τα ευρήματα της παρούσας έρευνας μπορούν να γενικευτούν για όλους τους εικονικούς κόσμους.

Έχοντας υπόψη τον τεράστιο αριθμό χρηστών που λαμβάνουν μέρος στους δεκάδες εικονικούς κόσμους που υπάρχουν στο διαδίκτυο, τα αποτελέσματα αυτά θα πρέπει να μας προβληματίσουν. Πολλοί είναι αυτοί που θα επιχειρηματολογήσουν, ότι οι χρήστες που επηρεάζονται από το τι συμβαίνει μέσα στους εικονικούς κόσμους, πολύ απλά μπορούν να αποχωρήσουν. Ωστόσο, είναι δικαίωμα για τον κάθε ένα, να μπορεί να συμμετέχει σε αυτούς χωρίς να φοβάται ότι κάποιος μπορεί να ξεκινήσει να τον προσβάλλει ή να του επιτίθεται. Η μεγάλη ανάπτυξη της τεχνολογίας μας οδηγεί σε ένα κόσμο πολυχρηστικών εικονικών

παιχνιδιών, πολλά από τα οποία είναι πιθανόν να χρησιμοποιηθούν στο μέλλον τόσο για εκπαιδευτικούς όσο και για επαγγελματικούς σκοπούς.

Είναι εύκολο να πούμε ότι αν σε κάποιο δεν αρέσει, μπορεί να αποχωρήσει. Τι γίνεται όμως όταν όχι μόνο τα θύματα επηρεάζονται στην πραγματική τους ζωή, αλλά και οι παραβάτες; Αν αυτό το φαινόμενο είναι τόσο φυσικό για κάποιον όταν συναναστρέφεται με αληθινά άτομα μέσα από το διαδίκτυο, ποιος ξέρει ότι μένοντας ατιμώρητος δε θα υιοθετήσει την ίδια συμπεριφορά στον φυσικό κόσμο. Και τότε, πώς μπορεί κάποιος να αποχωρήσει από αυτόν;

## Βιβλιογραφία

Adrian, A. (2010). *Law and order in virtual worlds: Exploring avatars, their ownership and rights*. United States of America: Information Science Reference.

Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.

Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489-496.

Dibbell, J. (1993). A rape in cyberspace. *The Village Voice*, 21, 36-42.

Dill, K. E., & Dill, J. C. (1999). Video game violence: A review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3(4), 407-428.

Eastin, M. S. (2006). Video game violence and the female game player: Self-and

opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. *Human Communication Research*, 32(3), 351-372.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.

- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Hetherington, L., Wheeler, S., & Boulos, M. N. K. (2007). Second life: An overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education. *Health Information and Libraries Journal*, 24(4), 233-245. doi:10.1111/j.1471-1842.2007.00733.x
- Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. Thousand Oaks, Calif: SAGE.
- Maclaran, P., & Catterall, M. (2002). Researching consumers in virtual worlds: A cyberspace odyssey. *Journal of Consumer Behaviour*, 1(3), 228-237. doi:10.1002/cb.68
- McNeill, D. e. a. (2008). Second life and other virtual worlds: A roadmap for research. *Communications of the Association for Information Systems*, 22, 21.
- Phillips, W., & Suler, J. R. (1998). The bad boys of cyberspace: Deviant behavior in multimedia chat communities. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 275-294.
- Sanchez, J. (2009). Pedagogical applications of second life.(chapter 4)(virtual world). *Library Technology Reports*, 45(2), 21.
- Sharma, R. C. (2009). Second lives - by tim guest. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 573. doi:10.1111/j.1467-8535.2009.00969\_1.x
- Smith, M. A., & Kollock, P. (1999). *Communities in cyberspace* Psychology Press.
- Wolfendale, J. (2007). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology*, 9(2), 111-119. doi:10.1007/s10676-006-9125-z
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.

Yee, N., Caplan, S., & Williams, D. (2009). Problematic internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1312-1319.  
doi:10.1016/j.chb.2009.06.006

Ζαφειρόπουλος, Κ. (2005). *Πώς γίνεται μια επιστημονική εργασία*. Αθήνα: Κριτική.

## Παραρτήματα

### Παράρτημα 1: Πρωτόκολλο Συνέντευξης

1. Με τι ασχολείσαι μέσα στο Second Life?
2. Έχεις κάνει φίλους εδώ;
3. Πώς βρίσκεις τους ανθρώπους εδώ μέσα είναι όλοι καλοί;

ΑΝ Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ 'ΟΧΙ'

4. Γιατί το λες αυτό; Τι συνέβη;
5. Περιέγραψε λίγο το περιστατικό.
6. Τι αισθάνθηκες εκείνη στη στιγμή; Πώς αντέδρασες;
7. Πόσο διήρκησαν αυτά τα συναισθήματα;
8. Γνώριζες τον άλλο χρήστη;
9. Ποιες ενέργειες έκανες για να αποφύγεις τον άλλο χρήστη;
10. Επηρεάστηκε καθόλου ο τρόπος που συμπεριφέρεσαι μέσα στο παιχνίδι μετά το περιστατικό αυτό;
11. Σε έχει επηρεάσει καθόλου σε οποιοδήποτε βαθμό το περιστατικό αυτό έξω από το διαδίκτυο, στην πραγματική σου ζωή;
12. Πού νομίζεις ότι οφείλεται αυτό; Έκανες κάτι για να προκαλέσεις το θυμό κάποιου;
13. Επικοινωνήσες με τους δημιουργούς και ιδιοκτήτες του παιχνιδιού για το περιστατικό αυτό;

ΑΝ Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ 'ΝΑΙ'

4. Ποια είναι η σχέση μεταξύ της φυσικής σου ζωής με το Second Life;
5. Όσο αφορά τα συναισθήματα, πόσο αισθητά είναι στην φυσική ζωή;

