

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με τίτλο «SECOND LIFE και AVATAR: Πώς οι χρήστες ενσωματώνουν τον εαυτό τους σε ένα εικονικό κόσμο» εκπονήθηκε από την Κωνσταντίνα Παπαλουκά, φοιτήτρια του 8^{ου} εξαμήνου του Τμήματος ΕΣΔ του ΤΕΠΑΚ υπό την επίβλεψη του Λέκτορα κ. Διονύση Πάνου και ολοκληρώθηκε τον Μάιο του 2013.

Η ανάπτυξη τεχνολογιών επικοινωνίας την τελευταία εικοσαετία έχει βαθύτερες συνέπειες για την έννοια του εαυτού και της ταυτότητας του ατόμου. Μια από αυτές, είναι ότι το Διαδίκτυο επιτρέπει πολλές και ασυνήθιστες μορφές επικοινωνίας. Μέσα από τα διάφορα επιμέρους περιβάλλοντα επικοινωνίας, προσφέρονται ευκαιρίες στους χρήστες να παρουσιάσουν τον εαυτό τους με διαφορετικούς τρόπους από ότι στη φυσική πραγματικότητα. Κάποια από αυτά τα επιμέρους επικοινωνιακά περιβάλλοντα, τα οποία παρουσιάζουν ιδιαίτερα μεγάλο ενδιαφέρον για την ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ των χρηστών, είναι και οι εικονικοί κόσμοι (Virtual Worlds). Ο μεγάλος αριθμός χρηστών ενός εικονικού κόσμου και η χρήση του avatar για την παρουσίαση του εαυτού, τονίζει την ανάγκη να μελετηθεί το ποιοί πραγματικά είναι οι χρήστες πίσω από αυτά του avatar και τι πραγματικά αναζητούν σε ένα εικονικό κόσμο. Το avatar που επιλέγει ο κάθε χρήστης να αναπαραστήσει τον εαυτό του στον εικονικό κόσμο, η σχέση του με τον χρήστη καθώς και η αλληλεπίδραση του με άλλα avatar σε ένα εικονικό περιβάλλον, αποκτά ιδιαίτερη σημασία στον τομέα των σπουδών της επικοινωνίας, για τον λόγο ότι συνδέεται με την διαμόρφωση της αντίληψης εαυτού και της ταυτότητας του ατόμου.

Χρησιμοποιήθηκε ως μελέτη περίπτωσης το Second Life, με στόχο να διερευνηθεί το πώς οι χρήστες ενσωματώνουν τον εαυτό τους σε ένα εικονικό κόσμο. Αντικείμενο της μελέτης είναι τα avatar και πιο συγκεκριμένα η σχέση που δημιουργείται με τον χρήστη. Επίσης, στην μελέτη αυτή, διερευνούνται οι προσδοκίες των χρηστών από ένα εικονικό κόσμο, η σχέση μεταξύ πραγματικού και εικονικού κόσμου, καθώς και το πώς αυτή η σχέση διαμορφώνει τη πραγματική τους ζωή.

Η έρευνα περιλαμβάνει συλλογή δεδομένων από συμμετοχική παρατήρηση των 25 avatar που πραγματοποιήθηκε στον εικονικό κόσμο Second Life, όπου παρατηρούνταν 13 γυναικεία και 12 αντρικά avatar και μέσω συζήτησης και καταγραφής παρατηρήσεων έγινε ανάλυση και σύγκριση των δεδομένων.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι «κάτοικοι» του Second Life, δημιουργούν μεν ένα προσιτό, αλλά εντελώς διαφορετικό από αυτούς avatar για να είναι αποδεκτοί από το περιβάλλον του εικονικού κόσμου, δημιουργούν όμως ταυτόχρονα και κάτι το οποίο να αντιπροσωπεύει τον εαυτό τους και χαρακτηρίζει την ταυτότητα τους. Πειραματίζονται για να δοκιμάσουν την ταυτότητα τους και μέσα από την αλληλεπίδραση με άλλα avatar «διαμορφώνεται» η αντίληψη για τον εαυτό τους. Οι λόγοι που

καταφεύγουν στο Second Life, είναι κυρίως για να ξεφύγουν ή να αποδράσουν από τη φυσική πραγματικότητα και να ζήσουν το κάτι διαφορετικό που επιθυμούν αλλά δεν μπορούν να το πραγματοποιήσουν στις συνθήκες της φυσικής πραγματικότητας.

Τα συμπεράσματα της έρευνας δείχνουν ότι τα avatar αποτελούν κυρίως μορφή έκφρασης του εαυτού, υιοθετώντας κάποια στοιχεία της ταυτότητας του ατόμου. Η ύπαρξη τους θεωρείται αναγκαία, ούτως ώστε να εμπλέκονται κατά το δυνατόν περισσότερες αισθήσεις στην προσομοίωση της «ύπαρξης» στο περιβάλλον του Second Life. Τα avatar κατά κάποιο τρόπο προσομοιώνουν την «ενσάρκωση»/ «ενσωμάτωση» του χρήστη στο περιβάλλον του Second Life. Μέσω των avatar οι χρήστες πειραματίζονται με διάφορες ταυτότητες, χωρίς όμως να τροποποιείται η πραγματική τους. Οι άνθρωποι αποκτούν άμεσες και προσωπικές εμπειρίες με το περιβάλλον του SL, δημιουργώντας δυνατούς δεσμούς και βιώνοντας πραγματικά συναισθήματα, εντούτοις δεν περιθωριοποιούν την πραγματική τους ζωή, διατηρώντας την ως τη βάση της καθημερινής τους ζωής.