



ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗΣ – ΤΜΗΜΑ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

ΠΜΣ: ΣΧΟΛΙΚΗ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ

Διεργασίες Διαμόρφωσης Ταυτότητας στην Εφηβεία και Ταύτιση με το Άβαταρ στα
Διαδικτυακά Παιχνίδια

Χρυσούλα Χουχουλή (Α.Μ.: ΣΧΨ1011820)

Επόπτης: Σπυρίδων Τάνταρος

Τριμελής επιτροπή:

Σπυρίδων Τάνταρος

Αικατερίνη Γκαρή

Βασίλης Παυλόπουλος

Αθήνα, Δεκέμβριος 2021

Σημείωμα της Συγγραφέα

Το δοκίμιο αυτό αποτελεί διπλωματική εργασία που συντάχθηκε για το ΠΜΣ «Σχολική Ψυχολογία», Τμήμα Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών και υποβλήθηκε το Δεκέμβριο του 2021.

Η συγγραφέας βεβαιώνει ότι το περιεχόμενο του παρόντος έργου είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας και ότι έχει γίνει κατάλληλη αναφορά στην εργασία τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.

Περίληψη

Η ανάπτυξη της ταυτότητας στην εφηβική ηλικία αποτελεί ένα δημοφιλές αντικείμενο μελέτης στο χώρο της αναπτυξιακής ψυχολογίας που έχει απασχολήσει αρκετά τη διεθνή βιβλιογραφία. Τα διαδικτυακά παιχνίδια είναι ένα φαινόμενο με ολοένα αυξανόμενη δημοτικότητα ανάμεσα στους εφήβους, γεγονός που καθιστά χρήσιμη τη μελέτη του στα πλαίσια της σχολικής ψυχολογίας. Η παρούσα έρευνα εστιάζει σε μία πτυχή των διαδικτυακών παιχνιδιών, την ταύτιση του παίκτη με το διαδικτυακό του αβαταρ. Σκοπός της έρευνας είναι η διερεύνηση της σχέσης των διεργασιών διαμόρφωσης ταυτότητας στους εφήβους με την ταύτισή τους με το αβαταρ στα διαδικτυακά παιχνίδια. Το δείγμα της έρευνας αποτελούν 200 έφηβοι μαθητές λυκείου, ηλικίας 15-18 ετών. Η συλλογή δεδομένων έγινε με κλίμακες αυτο-αναφοράς, που χορηγήθηκαν στους μαθητές στο σχολικό τους πλαίσιο. Οι διαστάσεις της ταυτότητας μετρήθηκαν με την κλίμακα Dimensions of Identity Development Scale (DIDS; Luyckx et al., 2008) και η ταύτιση με το αβαταρ μετρήθηκε με την κλίμακα Avatar Identification Scale (Van Looy et al. 2012). Από τις στατιστικές αναλύσεις προέκυψε πως η διερεύνηση σε βάθος σχετίζεται θετικά με όλες τις διαστάσεις της ταύτισης με το αβαταρ, εκτός από την ενσαρκωμένη παρουσία. Ο καθημερινός χρόνος χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών σχετίζεται θετικά με τη μηρυκαστική διερεύνηση και την ενσαρκωμένη παρουσία, αλλά μόνο για τα αγόρια του δείγματος. Συγκρίνοντας τα δύο φύλα, τα αγόρια έχουν υψηλότερα σκορ στην ταύτιση με τις δεσμεύσεις, ενώ τα κορίτσια έχουν υψηλότερα σκορ διερεύνησης σε βάθος και επιθυμητής ταύτισης με το αβαταρ. Ως προς το είδος των διαδικτυακών παιχνιδιών, οι παίκτες MMORPG έχουν περισσότερη ταύτιση με το αβαταρ τους και υψηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος. Οι παίκτες παιχνιδιών τύπου FPS έχουν χαμηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος και οι παίκτες παιχνιδιών τύπου MOBA έχουν υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης.

Λέξεις-κλειδιά: ταυτότητα, ταύτιση, διαδικτυακά παιχνίδια, αβαταρ

Περιεχόμενα

| | |
|---|----|
| Περίληψη | 3 |
| Εισαγωγή | 7 |
| Διαμόρφωση Ταυτότητας στην Εφηβική Ηλικία | 7 |
| Διαδικτυακά Παιχνίδια και Διαμόρφωση Ταυτότητας | 19 |
| Έννοια της ταύτισης..... | 27 |
| Ερευνητικοί στόχοι | 42 |
| Μέθοδος..... | 46 |
| Συμμετέχοντες | 46 |
| Μέσα συλλογής δεδομένων | 49 |
| Διαδικασία | 51 |
| Αποτελέσματα | 52 |
| Περιγραφικοί στατιστικοί δείκτες | 52 |
| Έλεγχος ερευνητικών υποθέσεων | 54 |
| Συζήτηση | 64 |
| Περιορισμοί και Προτάσεις..... | 70 |
| Βιβλιογραφία | 74 |

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1. Δημογραφικά Χαρακτηριστικά του Δείγματος

Πίνακας 2. Μέσοι Όροι, Τυπικές Αποκλίσεις και Εσωτερική Αξιοπιστία των Διαστάσεων Ταυτότητας

Πίνακας 3. Μέσοι Όροι, Τυπικές Αποκλίσεις και Εσωτερική Αξιοπιστία των Διαστάσεων Ταύτισης με το Άβαταρ

Πίνακας 4. Δείκτης συσχέτισης του Pearson για τις διαστάσεις της ταυτότητας και της ταύτισης με το άβαταρ

Πίνακας 5. Δείκτης συσχέτισης του Pearson για τις διαστάσεις της ταυτότητας και της ταύτισης με το άβαταρ σε σχέση με τον καθημερινό χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, σε συνολικό δείγμα, αγόρια και κορίτσια

Πίνακας 6. Παραμετρικοί έλεγχοι για τη σύγκριση αγοριών και κοριτσιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ

Πίνακας 7. Μη παραμετρικοί έλεγχοι για τη σύγκριση αγοριών και κοριτσιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ

Πίνακας 8. Σύγκριση παικτών MMORPG και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (παραμετρικοί έλεγχοι)

Πίνακας 9. Σύγκριση παικτών MMORPG και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (μη παραμετρικοί έλεγχοι, Mann-Whitney Test)

Πίνακας 10. Σύγκριση παικτών MOBA και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (παραμετρικοί έλεγχοι)

Πίνακας 11. Σύγκριση παικτών FPS και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (μη παραμετρικοί έλεγχοι, Mann-Whitney Test)

Πίνακας 12. Πρόβλεψη της Δημιουργίας δεσμεύσεων από την Ενσαρκωμένη παρουσία, και τη χρήση παιχνιδιών MMORPG

Πίνακας 13. Πρόβλεψη της Διερεύνησης σε εύρος από την ηλικία

Πίνακας 14. Πρόβλεψη της Μηρυκαστικής διερεύνησης από τον καθημερινό χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, το φύλο και τη χρήση παιχνιδιών MOBA

Πίνακας 15. Πρόβλεψη της Ταύτισης με τις δεσμεύσεις από το φύλο, την ηλικία και τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG

Πίνακας 16. Πρόβλεψη της Διερεύνησης σε βάθος από το φύλο και τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG

Πίνακας 17. Πρόβλεψη του χρόνου χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών από την ηλικία, τη Μηρυκαστική διερεύνηση και τη Διερεύνηση σε βάθος

Διαμόρφωση Ταυτότητας στην Εφηβική Ηλικία

Το ζήτημα της ταυτότητας έχει γίνει αντικείμενο ερευνών και συζήτησης στο χώρο της ψυχολογίας από τη μέση περίπου του 20ου αιώνα. Τα επιστημονικά ευρήματα έκτοτε βγήκαν από τα στενά όρια της επιστήμης και έχουν εισέλθει στο χώρο της δημόσιας συζήτησης. Το ενδιαφέρον της αναπτυξιακής ψυχολογίας επικεντρώνεται στην ταυτότητα του εγώ, ενώ άλλοι κλάδοι της ψυχολογίας, όπως η κοινωνική και η οργανωσιακή ψυχολογία, έχουν προσεγγίσει και απεικονίσει άλλες όψεις της ταυτότητας, την εθνική ταυτότητα, την κοινωνική ταυτότητα, την πολιτισμική ταυτότητα, την εταιρική ταυτότητα και την ταυτότητα φύλου. Στην αναπτυξιακή ψυχολογία οι όροι της συζήτησης για την ταυτότητα εξελίχθηκαν αρκετά, με παλαιότερες έρευνες να περιγράφουν τα στάδια στα οποία εστιάζει η διαμόρφωσή της. Στη σύγχρονη βιβλιογραφία η ταυτότητα νοείται ως δυναμική διαδικασία και η διεθνής συζήτηση έχει μετατοπιστεί από την περιγραφή στατικών σταδίων ή τύπων ταυτότητας στη μελέτη των δυναμικών διεργασιών κατάκτησης και αλλαγής της, οι οποίες εξακολουθούν να υφίστανται με διαφορετική ένταση στο μεγαλύτερο μέρος της ζωής του ατόμου.

Τα περισσότερα ερευνητικά δεδομένα προτείνουν την εφηβεία ως ηλικιακή περίοδο με κεντρικές αλλαγές στον τρόπο που το άτομο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του. Σε αυτή την ηλικία η διαμόρφωση ταυτότητας αποκτά κεντρικό ρόλο στην ανάπτυξη του ατόμου καθώς, λαμβάνοντας φυσικά υπόψη τις πολιτισμικές διαφορές, ένα άτομο του δυτικού κόσμου καλείται σε αυτή την ηλικία να απαντήσει σε σημαντικά ερωτήματα που αφορούν σε θέματα αυτοαντίληψης και μελλοντικών στόχων. Η μεγάλη ένταση των διεργασιών διαμόρφωσης ταυτότητας στην εφηβεία φαίνεται να σχετίζεται με τις συναισθηματικές και γνωστικές αλλαγές που αποτελούν χαρακτηριστικό αυτού του αναπτυξιακού σταδίου. Η μελέτη, λοιπόν, για τη διαμόρφωση της ταυτότητας και για τη σχέση της με άλλα φαινόμενα στην εφηβεία είναι εξαιρετικά χρήσιμη για επαγγελματίες που ασχολούνται με εφήβους, τόσο για την

καλύτερη κατανόηση των εμπειριών των εφήβων, όσο και για τον προσδιορισμό παραγόντων κινδύνου στην ανάπτυξή τους.

Θεωρία του Erikson

Η συζήτηση για την ταυτότητα ξεκίνησε στο χώρο της ψυχολογίας από τον Erik Erikson. Στο βιβλίο του “Identity, youth and crisis” (1968) η ταυτότητα ορίζεται ως “Η υποκειμενική αίσθηση ομοιότητας και συνοχής που ενδυναμώνει” (σελ. 19). Από τον ορισμό προκύπτει ότι η ταυτότητα ενός ατόμου δεν αποτελεί απλά μια παθητική περιγραφή των χαρακτηριστικών και των προτιμήσεων του, αλλά έχει έντονα ενεργητική διάσταση, “ενδυναμώνει”. Η περιγραφή αυτή αναφέρεται στο θετικό συναίσθημα που το άτομο βιώνει όταν νιώθει συνέπεια και συνέχεια στις επιθυμίες και επιλογές του.

Ο Erikson θεωρούσε τη διαμόρφωση της ταυτότητας ως μία μακροχρόνια διαδικασία που εκτείνεται σε πολλά στάδια της ζωής του ανθρώπου. Στην εφηβική ηλικία, όμως, η διαμόρφωση της ταυτότητας έρχεται στο προσκήνιο της ανάπτυξης του ατόμου και στα στάδια ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης που πρότεινε ο Erikson το στάδιο “Ταυτότητας ή σύγχυσης ρόλων” περιλαμβάνει όλη την εφηβική ηλικία. Είναι σημαντικό να επισημανθεί πως ο Erikson θεωρούσε πως οι διεργασίες ταυτότητας του ατόμου είναι στο μεγαλύτερο μέρος τους ασυνείδητες και έρχονται στο συνειδητό σε περιόδους “κρίσης” για το άτομο, όπου καλείται να λάβει σημαντικές αποφάσεις ή να επανεξετάσει επιλογές, δεσμεύσεις και πεποιθήσεις του. Μια τέτοια περίοδο κρίσης αποτελεί για τον Erikson η εφηβική ηλικία, όπου μεγάλο μέρος των διεργασιών ταυτότητας γίνονται συνειδητές. Στο αναπτυξιακό αυτό στάδιο το άτομο καλείται να καθορίσει τα μοναδικά και ξεχωριστά χαρακτηριστικά του εαυτού του, διαδικασία που γίνεται εφικτή λόγω των γνωστικών κατακτήσεων των προηγούμενων αναπτυξιακών σταδίων. Μέσα από τη διαδικασία αυτή ο έφηβος καλείται να λάβει σημαντικές αποφάσεις και να προσδιορίσει με σχετική συνέπεια τις προτιμήσεις του σε διάφορους τομείς. Η έκβαση της

διαδικασίας αυτής στην εφηβική ηλικία του ατόμου, δηλαδή η επαρκής ή ατελής διαμόρφωση ταυτότητας, θα επηρεάσει την έκβαση και των επόμενων σταδίων ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης.

Ο Erikson (1963) επίσης ανέφερε πως στην εφηβεία το άτομο μπορεί να βιώσει μια κατάσταση που ο ίδιος ονόμασε ψυχολογικό μορατόριουμ. Στη συνθήκη αυτή το άτομο καθυστερεί ή αναβάλλει τη λήψη αποφάσεων ώστε να εξερευνήσει περισσότερες εναλλακτικές. Αυτή η περίοδος πειραματισμού λειτουργεί προς όφελος του εφήβου, καθώς δοκιμάζει διαφορετικούς ρόλους και αποφορτίζεται από την ψυχολογική πίεση που ασκείται από τον περιβάλλον του.

Το Μοντέλο του Marcia

Το μοντέλο του Marcia προτάθηκε το 1966 και αποτελούσε για πολλές δεκαετίες το κυρίαρχο μοντέλο μελέτης της ταυτότητας στο χώρο της αναπτυξιακής ψυχολογίας. Βασισμένο στη θεωρία του Erikson, το συγκεκριμένο μοντέλο (Identity Status Paradigm) πρότεινε τέσσερεις τύπους ταυτότητας που προκύπτουν από την παρουσία ή απουσία δύο διεργασιών, της δέσμευσης και της διερεύνησης. Η δέσμευση είναι η προσωπική επένδυση σε μια ιδεολογία, μια απόφαση ή έναν τρόπο ζωής. Η διερεύνηση είναι η αναζήτηση και δοκιμή εναλλακτικών τρόπων δράσης και ο πειραματισμός με διάφορα χαρακτηριστικά ταυτότητας. Οι τέσσερεις τύποι που προκύπτουν από τη διασταύρωση των δύο διεργασιών περιγράφονται παρακάτω:

Κατακτημένη ταυτότητα (Identity Achievement)

Ο έφηβος που βρίσκεται στον τύπο της κατεκτημένης ταυτότητας έχει πραγματοποιήσει επιλογές μετά από επιτυχή διερεύνηση των εναλλακτικών του. Μετά από μία περίοδο κρίσης και πειραματισμού με διάφορες εναλλακτικές, το άτομο κατάφερε να ανακαλύψει και να

δεσμευτεί σε κατηγορίες και τρόπους δράσης που του προσφέρουν ικανοποίηση και βρίσκονται σε αρμονία με τις εσωτερικές του επιδιώξεις. Για τον Marcia αυτός ο τύπος ταυτότητας συνδέεται με υψηλότερα επίπεδα ψυχικής υγείας και υψηλότερο κίνητρο επιτυχίας.

Δοτή ταυτότητα (Foreclosure)

Στον τύπο της Δοτής Ταυτότητας το άτομο έχει συνάψει δεσμεύσεις, χωρίς όμως να έχει προηγηθεί επαρκής διερεύνηση. Ο έφηβος έχει καταλήξει, δηλαδή, και επενδύει σε επιλογές που δεν αποτελούν προϊόν δικής του δοκιμής και κρίσης, αλλά επιβάλλονται ή αναμένονται από σημαντικούς άλλους, συνήθως την οικογένεια ή την ομάδα των συνομηλίκων. Τα άτομα με αυτό τον τύπο ταυτότητας είναι πιθανότερο να χαρακτηρίζονται από ακαμψία και αυταρχικότητα και να έχουν μεγαλύτερη ανάγκη για κοινωνική αποδοχή.

Μορατόριουμ

Ο έφηβος με αυτό τον τύπο ταυτότητας συνεχίζει να αναζητά εναλλακτικούς τρόπους δράσης χωρίς να έχει πραγματοποιήσει ακόμα κάποια δέσμευση. Πρόκειται για ένα στάδιο έντονης διερεύνησης πιθανών δεσμεύσεων και συναντάται συχνά στους εφήβους. Συχνά τα άτομα που βρίσκονται σε Μορατόριουμ βιώνουν μία εσωτερική σύγκρουση προκειμένου να καταφέρουν να ισορροπήσουν τις κοινωνικές απαιτήσεις με τις προσωπικές τους επιδιώξεις. Σύμφωνα με το Marcia, η σύγκρουση αυτή σε εφήβους σε μορατόριουμ μπορεί να εκδηλωθεί με αυξημένο άγχος (Marcia, 1967). Ο ίδιος ο Marcia αλλά και νεότεροι ερευνητές εστίασαν στο Μορατόριουμ και την ιδιαίτερη σημασία του για την ανάπτυξη της ταυτότητας των εφήβων.

Σύγχυση ταυτότητας (Identity Diffusion)

Αυτός ο τύπος ταυτότητας χαρακτηρίζεται από απουσία και των δυο διεργασιών, δέσμευσης και διερεύνησης. Το άτομο δεν έχει ερευνήσει εναλλακτικές δεσμεύσεις που να του ταιριάζουν, τουλάχιστον όχι σε ικανοποιητικό βαθμό. Επίσης, δεν έχουν πραγματοποιηθεί οι αναμενόμενες δεσμεύσεις. Οι έφηβοι με αυτόν τον τύπο ταυτότητας είναι συχνά ασταθείς στις προτιμήσεις τους και πραγματοποιούν τις απαραίτητες επιλογές περισσότερο λόγω εξωτερικής ανάγκης και πίεσης παρά βασισμένοι σε εσωτερικά κίνητρα. Για τον Marcia αυτός ο τύπος ταυτότητας έχει τη μεγαλύτερη σχέση με προβλήματα ψυχικής υγείας, με χαμηλότερο κίνητρο επίτευξης, αλλά και με αυξημένη κοινωνική απομόνωση.

Οι τύποι ταυτότητας που πρότεινε ο Marcia δεν είναι απόλυτοι, ούτε αλληλοαποκλείονται. Ένας έφηβος είναι πιθανό να περάσει από το ένα στάδιο στο άλλο στην πορεία της ανάπτυξής του (Marcia, 1980). Αυτή η ιδέα επεκτάθηκε αργότερα από τον ίδιο τον Marcia και τους συνεργάτες του (Stephen et al, 1992) και προτάθηκε ο “κύκλος M-A-M-A”, από τα αρχικά των λέξεων Moratorium και Achievement, που περιγράφει τη επαναλαμβανόμενη μετακίνηση από το μορατόριουμ στην κατακτημένη ταυτότητα. Ο έφηβος μπορεί μετά από μία περίοδο διερεύνησης να καταλήξει σε μια κατακτημένη ταυτότητα, την οποία όμως μπορεί να την αμφισβητήσει και να οδηγηθεί σε ένα καινούριο μορατόριουμ. Ο κύκλος M-A-M-A αναδεικνύει τη μακροχρόνια και δυναμική φύση της διαμόρφωσης ταυτότητας καθώς η διαδικασία αυτή μπορεί να διαρκέσει μέχρι και το τέλος της δεύτερης ή την αρχή της τρίτης δεκαετίας της ζωής του ατόμου (Meeus, 1996).

Η θεωρία του Berzonsky

Ο Berzonsky, το 1989, βασισμένος στην θεωρία επεξεργασίας πληροφοριών, περιέγραψε την ταυτότητα κάτω από νέο πρίσμα, καταλήγοντας σε τρεις τύπους. Για τη διάκριση στους τρεις αυτούς τύπους ανέλυσε τον τρόπο με τον οποίο το άτομο επεξεργάζεται, οργανώνει, αξιοποιεί και αναθεωρεί πληροφορίες και ερεθίσματα που αφορούν κυρίως τον εαυτό του

(Berzonsky, 2004). Το στυλ ταυτότητας που θα επιλέξει το άτομο έχει επίσης συνδεθεί ερευνητικά (Berzonsky, 2011) με τον τύπο ταυτότητας των γονέων του αλλά και με τη συνολική δυναμική της οικογένειας.

Οι τρεις τύποι ταυτότητας κατά τον Berzonsky είναι ο πληροφοριακός, ο κανονιστικός και ο διάχυτος-αποφευκτικός. Ο πληροφοριακός τύπος αναζητά ενεργά και αξιοποιεί πληροφορίες για τον εαυτό του προκειμένου να πραγματοποιήσει σημαντικές επιλογές στη ζωή του. Χαρακτηρίζεται από ενεργή διερεύνηση της πληροφορίας, διανοητική περιέργεια και ευελιξία στη δημιουργία δεσμεύσεων. Ο κανονιστικός τύπος ταυτότητας προκύπτει όταν το άτομο αποφεύγει να ασχοληθεί με πληροφορίες που συγκρούονται με τις υπάρχουσες αντιλήψεις για τον εαυτό του. Το άτομο με αυτό τον τύπο ταυτότητας τείνει να αποφεύγει ή να απορρίπτει πληροφορίες που του προκαλούν γνωστική ασυμφωνία και στρέφονται ενάντια στα πρόσωπα εξουσίας του πλαισίου στο οποίο ζει. Η διερεύνηση του ατόμου αυτού είναι ιδιαίτερα περιορισμένη σε έκταση και βάθος και συχνά στρέφεται σε πληροφορίες που αναμένει να επιβεβαιώσουν τις αντιλήψεις του. Επίσης, χαρακτηρίζεται από ακαμψία και τείνει να συμμορφώνεται με προσδοκίες και αντιλήψεις άλλων ομάδων αναφοράς και να δεσμεύεται σε δογματικές και μόνιμες αντιλήψεις για τον εαυτό του. Τέλος, ο διάχυτος/αποφευκτικός τύπος ταυτότητας χαρακτηρίζεται από απροθυμία για αναζήτηση και επεξεργασία πληροφοριών σχετικών με τον εαυτό. Το άτομα με αυτόν τον τύπο ταυτότητας τείνουν να αποφεύγουν τις δεσμεύσεις και πραγματοποιούν επιλογές όταν οι εξωτερικές συνθήκες το επιβάλουν. Χαρακτηρίζονται από γενικότερη παθητικότητα στη σχέση τους με την πληροφορία και περιορισμένη διανοητική περιέργεια.

Έχει γίνει προσπάθεια να συνδεθούν ερευνητικά οι τύποι ταυτότητας του Berzonsky με αυτούς του Marcia. Μέχρι στιγμής έχει προκύψει πως το πληροφοριακό στυλ συνδέεται με το μορατόριουμ και την κατακτημένη ταυτότητα, καταστάσεις δηλαδή με υψηλά επίπεδα διερεύνησης. Το κανονιστικό στυλ σχετίζεται με τη δοτή ταυτότητα, καθώς και οι δύο τύποι

χαρακτηρίζονται από υψηλή συμμόρφωση στις εξωτερικές απαιτήσεις, ενώ το διάχυτο/αποφευκτικό στυλ σχετίζεται με τη σύγχυση ταυτότητας (Erik et al., 2006· Krettenauer, 2005).

Το Μοντέλο των Τριών Διαστάσεων

Το μοντέλο των τριών διαστάσεων σχηματισμού ταυτότητας προτάθηκε από τους Crocetti και συνεργάτες (2008) και περιγράφει την ταυτότητα με όρους δυναμικών διεργασιών που η έντασή τους αυξομειώνεται στη διάρκεια ζωής του ατόμου, αντί για κλειστούς τύπους που τοποθετούν το άτομο σε μία και μοναδική κατηγορία. Οι διαστάσεις που πρότεινε η Crocetti και οι συνεργάτες της είναι η σε βάθος διερεύνηση, η επανεξέταση και η δέσμευση. Η σε βάθος διερεύνηση αφορά στο βαθμό που το άτομο εκφράζεται από τις υπάρχουσες δεσμεύσεις του, αντιλαμβάνεται τη χρησιμότητά τους στη ζωή του και νιώθει πως η ατομικότητά του εκφράζεται μέσα από αυτές. Η επανεξέταση δέσμευσης αφορά στην διαδικασία αμφισβήτησης των υπαρχουσών δεσμεύσεων και στην προσπάθεια διερεύνησης εναλλακτικών. Η δέσμευση αφορά στη σιγουριά, αυτοπεποίθηση και ικανοποίηση που αντλεί το άτομο από τις τρέχουσες επιλογές του.

Οι παραπάνω διεργασίες προτείνεται από τους δημιουργούς του μοντέλου να ερευνώνται ανά τομέα και όχι συνολικά καθώς κρίνεται εξαιρετικά δύσκολη η συνολική μέτρηση της ταυτότητας ενός ατόμου σε όλους τους τομείς. Μάλιστα, προτείνουν την παράλληλη μέτρηση της ταυτότητας για δύο κάθε φορά τομείς, έναν ιδεολογικό και έναν προσωπικό, για παράδειγμα “πατρίδα” και “καλύτερος φίλος”, ή “εκπαίδευση” και “οικογένεια”.

Η καθημιά από τις τρεις διαστάσεις σχετίζεται διαφορετικά με την προσαρμογή των εφήβων. Η δέσμευση έχει συνδεθεί με εξωστρέφεια, συναισθηματική σταθερότητα και θερμές σχέσεις με τους γονείς. Η σε βάθος διερεύνηση σχετίζεται αφενός με συγκαταβατικότητα,

σχολαστικότητα και στάση ανοιχτή σε νέες εμπειρίες, και αφετέρου με εσωτερίκευση των προβλημάτων (Luyckx et al., 2013). Η επανεξέταση της δέσμευσης σχετίζεται αρνητικά με τη διαυγή αυτοεικόνα του εφήβου και θετικά με καταθλιπτικά συμπτώματα, άγχος και φτωχή ποιότητα στις οικογενειακές σχέσεις (Morsünbület al., 2014· Crocetti et al., 2008). Η ίδια διάσταση συνδέθηκε και με αυξημένο συναίσθημα θυμού, άγχους και θλίψης, όπως αναφερόταν σε καθημερινή βάση από τους έφηβους συμμετέχοντες στην έρευνα των Klimstra et al. (2016). Επίσης, σε δείγμα Ολλανδών εφήβων μαθητών, υψηλότερα επίπεδα επανεξέτασης της δέσμευσης και χαμηλότερα επίπεδα δέσμευσης συνδέθηκαν με εξωτερικευμένα προβλήματα συμπεριφοράς στο χώρο του σχολείου, όπως αναφέρθηκαν από τους εκπαιδευτικούς τους (Crocetti et al., 2013). Τέλος, σε έρευνα των Van Doeselaar et al. (2016) σε εφήβους, η αντιληπτή υποστήριξη από τον καλύτερο τους φίλο συνδέθηκε θετικά με τη δέσμευση και τη σε βάθος διερεύνηση και αρνητικά με την επανεξέταση της δέσμευσης.

Το Μοντέλο των Πέντε Διαστάσεων

Επιχειρώντας να συνδυάσουν τις διεργασίες του μοντέλου τριών διαστάσεων με το μοντέλο του Marcia, οι Luyckx και συνεργάτες (2006) διαφοροποίησαν τη δέσμευση και τη διερεύνηση σε δύο επιμέρους διαστάσεις την κάθε μία. Η διεργασία της διερεύνησης διαχωρίστηκε στη διερεύνηση σε εύρος (Exploration in Breadth) και τη διερεύνηση σε βάθος (Exploration in Depth). Παράλληλα, από τη διεργασία της δέσμευσης προέκυψαν ως επιμέρους διαστάσεις η δημιουργία δεσμεύσεων (Commitment Making) και η ταύτιση με τις δεσμεύσεις (Identification with Commitments).

Πιο συγκεκριμένα, διερεύνηση σε εύρος αποτελεί η αναζήτηση και εξέταση εναλλακτικών για τη ταυτότητα. Με τις πληροφορίες της διερεύνησης αυτής πραγματοποιείται ακολούθως η δημιουργία δεσμεύσεων, η οποία αφορά στη λήψη αποφάσεων, τη δέσμευση, δηλαδή, και την ενεργή επένδυση σε ένα σύνολο επιλογών. Η

διερεύνηση σε βάθος περιγράφει τη συλλογή πληροφοριών για τις τρέχουσες δεσμεύσεις με στόχο την επαναξιολόγηση των επιλογών που έχουν πραγματοποιηθεί. Στόχος της διερεύνησης αυτής είναι η αξιολόγηση της ομοιότητας των δεσμεύσεων με τα εσωτερικά πρότυπα. Τέλος, η ταύτιση με τις δεσμεύσεις περιγράφει το βαθμό στον οποίο το άτομο νιώθει βεβαιότητα για τις δεσμεύσεις που πραγματοποίησε και κρίνει πως βρίσκονται σε αρμονία με τις αξίες και τις επιθυμίες του. Πολλές από τις πληροφορίες που αποκτήθηκαν από τη διερεύνηση σε βάθος διαμορφώνουν την τελευταία αυτή διάσταση.

Σύμφωνα με τους Luycx και συνεργάτες (2006) η διερεύνηση σε εύρος και η δημιουργία δεσμεύσεων αντιστοιχούν στις διεργασίες όπως τις όρισε αρχικά ο Marcia (1966), αναζήτηση, δηλαδή, εναλλακτικών στοιχείων ταυτότητας και κατάληξη σε κάποια σύνολα επιλογών. Από την άλλη, η ταύτιση με τις δεσμεύσεις και η διερεύνηση σε βάθος αντιπροσωπεύουν τις διεργασίες μέσω των οποίων το άτομο επαναξιολογεί και επαναδιαπραγματεύεται τις δεσμεύσεις του, διαδικασία που είναι ιδιαίτερα χαρακτηριστική του μοντέλου των τριών διαστάσεων (Meeus, 1996). Λόγω αυτής της ομαδοποίησης των διεργασιών, το μοντέλο αυτό έγινε γνωστό και ως μοντέλο των δύο κύκλων, καθώς περιγράφει δύο επαναλαμβανόμενες διαδικασίες που συμβαίνουν ταυτόχρονα, την πραγματοποίηση δεσμεύσεων μέσω διερεύνησης των εναλλακτικών και την επαναξιολόγηση των δεσμεύσεων αυτών.

Οι διαστάσεις της Δημιουργίας δεσμεύσεων και της Ταύτισης με τις δεσμεύσεις έχουν συνδεθεί ερευνητικά με θετικά συναισθήματα και με υψηλότερα επίπεδα αυτοεκτίμησης και ικανοποίησης από τη ζωή (Liberska & Deja, 2021· Καραμανώλη et al., 2020). Οι ερευνητικές αυτές παρατηρήσεις συνάδουν με τον αρχικό ορισμό του Erikson (1968) για την ταυτότητα, που περιγράφηκε παραπάνω και όπου δινόταν ιδιαίτερη έμφαση στη θετική επίδραση μιας ισχυρής ταυτότητας στην ψυχική υγεία του ατόμου.

Οι διεργασίες διερεύνησης, που ήδη από την περιγραφή του μοντέλου του Marcia (1966) θεωρούνται η προσαρμοστική διάσταση της ταυτότητας του Εγώ, συνδέθηκαν ερευνητικά με αρκετά χαρακτηριστικά, θετικά και αρνητικά. Τα άτομα με υψηλά επίπεδα διερεύνησης έτειναν να είναι πιο ανοιχτά σε νέες εμπειρίες και να χαρακτηρίζονται από διανοητική περιέργεια (Luyckx et al., 2006β). Στην ίδια έρευνα, παρόλα αυτά, η διερεύνηση συνδέθηκε με υψηλότερα επίπεδα άγχους και καταθλιπτικών συμπτωμάτων. Το γεγονός αυτό οδήγησε στην υπόθεση πως κάποια στοιχεία της διερεύνησης συνδέονται με την ανοιχτή στάση και διαφορετικά στοιχεία με το άγχος και την κατάθλιψη (Burwell & Shirk, 2007).

Σε συνέχεια της υπόθεσης αυτής προστέθηκε από τους Luyckx και συνεργάτες (2008) στο μοντέλο μία ακόμα διάσταση, η μηρυκαστική διερεύνηση (Ruminative Exploration). Η μηρυκαστική διερεύνηση περιγράφει ένα συνεχόμενο κύκλο διερεύνησης, χωρίς τη δημιουργία δεσμεύσεων, που χαρακτηρίζεται από επαναλαμβανόμενη και παθητική εστίαση. Μέσα από την επαναλαμβανόμενη διερεύνηση δημιουργείται ένα αίσθημα απελπισίας και έλλειψης ελέγχου μιας κατάστασης.

Διεργασίες διαμόρφωσης ταυτότητας και ψυχική υγεία

Την τελευταία δεκαετία πληθώρα ερευνών έχει εστιάσει στη σχέση μεταξύ των διεργασιών ταυτότητας και της ψυχικής υγείας σε εφήβους, αλλά και αναδυόμενους ενήλικες. Η μηρυκαστική διερεύνηση, ειδικά, έχει αναδειχθεί από τη διεθνή έρευνα ως παράγοντας κινδύνου για τους εφήβους, καθώς υπονομεύει την υγιή ανάπτυξη ταυτότητας και έχει σχετιστεί με πληθώρα δυσπροσαρμοστικών συμπεριφορών (Crocetti, et al., 2016). Ως προς τις εσωτερικευμένες συμπεριφορές, οι Beyers & Luyckx (2016) ανέδειξαν πως υψηλά επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης σχετίζονται με δυσκολίες στη δημιουργία δεσμεύσεων, άρα και με ανεπαρκή αίσθηση ταυτότητας. Σε εφήβους και νεαρούς ενήλικες η

συγκεκριμένη διάσταση σχετίζεται έντονα αφενός με συναισθήματα θλίψης και αφετέρου με ασταθή και χαμηλή αυτοεκτίμηση, χαρακτηριστικά που παραπέμπουν σε καταθλιπτικού τύπου διαταραχές (Luyckx et al., 2011; Luyckx et al., 2013; Luyckx et al., 2013b). Μάλιστα, υψηλά επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης μπορούν να προβλέψουν υψηλά επίπεδα καταθλιπτικών συμπτωμάτων σε μελλοντικό χρόνο (Becht et al., 2019). Ενδιαφέρον επίσης προκαλούν ευρήματα που δείχνουν πως σε μεγαλύτερες ηλικίες έχουν παρατηρηθεί διαφορετικές συσχετίσεις μεταξύ εσωτερικευμένων προβλημάτων συμπεριφοράς και διαστάσεων της ταυτότητας (Klimstra & van Doeselaar, 2017). Στην έρευνα των Luyckx et al. (2013), για παράδειγμα, η διερεύνηση σε εύρος σχετιζόταν περισσότερο με καταθλιπτική συμπτωματολογία από τη μηρυκαστική διερεύνηση, σε άτομα άνω των 26 ετών.

Σε πιο πρόσφατες έρευνες δίνεται έμφαση και στις εξωτερικευμένες συμπεριφορές που σχετίζονται με τη μηρυκαστική διερεύνηση και τις υπόλοιπες διαστάσεις του μοντέλου. Η μηρυκαστική διερεύνηση έχει συνδεθεί θετικά με τον αυτοτραυματισμό χωρίς πρόθεση αυτοκτονίας (Non-suicidal self-injury), ενώ η ταύτιση με τις δεσμεύσεις φάνηκε να μειώνει την πιθανότητα εμφάνισης της συγκεκριμένης συμπεριφοράς σε δείγμα εφήβων (Luyckx et al., 2015). Σε δείγμα ενηλίκων, οι γυναίκες με διατροφικές διαταραχές είχαν υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης και χαμηλότερα επίπεδα ταύτισης με τις δεσμεύσεις (Verschuere et al., 2016). Σε δείγμα Τούρκων φοιτητών και μαθητών λυκείου, φάνηκε πως υψηλά επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης και διερεύνησης σε βάθος σε συνδυασμό με χαμηλό αυτο-έλεγχο μπορούν να προβλέψουν επιθετικές συμπεριφορές (Morsünbül, 2016). Πιο σύνθετα είναι τα αποτελέσματα της έρευνας των Ritchie et al. (2013), τα οποία δείχνουν μεταξύ αρκετών εξωτερικευμένων προβλημάτων και μηρυκαστικής διερεύνησης μία ήπια μόνο συσχέτιση, η οποία είναι εντονότερη για τους άντρες. Οι διαφορές στις συσχετίσεις που προέκυψαν για τα δύο φύλα ήταν αρκετές, καθώς μόνο στις γυναίκες η διερεύνηση σε εύρος φάνηκε να σχετίζεται αρνητικά με εξωτερικευμένα προβλήματα και η χρήση ουσιών

σχετίστηκε θετικά με τη δημιουργία δεσμεύσεων για τους άντρες. Στην ίδια έρευνα οι επικίνδυνες σεξουαλικές συμπεριφορές συνδέθηκαν αρνητικά με τη μηρυκαστική διερεύνηση.

Περιβαλλοντικοί και κληρονομικοί παράγοντες για τη διαμόρφωση ταυτότητας

Ερευνώντας τις συνδέσεις των διεργασιών διαμόρφωσης ταυτότητας με διαφορετικά ζητήματα ψυχικής υγείας, έγινε προσπάθεια να διασαφηνιστούν παράγοντες που πιθανώς να επηρεάζουν την ένταση των διεργασιών. Η ηλικία σίγουρα αποτελεί έναν τέτοιο παράγοντα, καθώς παρατηρούνται σαφείς τάσεις στην ένταση των διεργασιών (Klimstra & van Doeselaar, 2017). Στην εφηβεία και την αναδυόμενη ενηλικίωση οι διαστάσεις της διερεύνησης σε βάθος και σε εύρος είναι ιδιαίτερα έντονες σε περιόδους όπου το άτομο πρέπει να πραγματοποιήσει σημαντικές επιλογές, όπως την επιλογή σχολής, ή την έναρξη της επαγγελματικής ζωής μετά την τριτοβάθμια εκπαίδευση (Luyckx et al., 2008β). Μετά την αναδυόμενη ενηλικίωση και όταν το άτομο έχει καταλήξει σε ένα πλαίσιο εργασίας, παρατηρείται αύξηση των διαστάσεων της δέσμευσης και μείωση τόσο της διερεύνησης σε εύρος όσο και της μηρυκαστικής διερεύνησης (Luyckx et al., 2013γ).

Όσον αφορά στο ρόλο της οικογένειας για τη διαμόρφωση της ταυτότητας, έχουν παρατηρηθεί έντονες συσχετίσεις στις διαστάσεις ταυτότητας ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας. Η έρευνα των Luyckx et al. (2016) συνδέει την ύπαρξη ισχυρών δεσμεύσεων στους γονείς με ισχυρότερες δεσμεύσεις και λιγότερη μηρυκαστική διερεύνηση στα έφηβα παιδιά τους. Αντίστοιχες συσχετίσεις παρατηρήθηκαν και ανάμεσα σε αδέρφια, ως προς τη διεργασία της δέσμευσης, από τους Wong et al. (2010). Φαίνεται, λοιπόν, πως οι γονείς ή τα αδέρφια μπορούν να αποτελέσουν ένα πρότυπο για τη δημιουργία ταυτότητας, άρα είναι πιθανό η δημιουργία ταυτότητας να συνδέεται με μηχανισμούς ταύτισης (Klimstra & van Doeselaar, 2017).

Παρά τις έντονες συσχετίσεις με περιβαλλοντικές μεταβλητές, αξίζει, τέλος, να αναφερθεί πως έγινε προσπάθεια να προσδιοριστεί και το γενετικό υπόβαθρο των διεργασιών ταυτότητας που περιγράφει το μοντέλο των πέντε διαστάσεων (Markovitch et al., 2017). Σε δείγμα διδύμων έντεκα ετών που μεγάλωσαν σε διαφορετικά περιβάλλοντα, οι ομοζυγώτες δίδυμοι έμοιαζαν περισσότερο μεταξύ τους ως προς τις διεργασίες ταυτότητας σε σχέση με τους ετεροζυγώτες. Εξαίρεση σε αυτή την τάση αποτέλεσε η διεργασία της διερεύνησης σε βάθος, η οποία δε φάνηκε να επηρεάζεται από το γενετικό υπόβαθρο. Φαίνεται, λοιπόν, γενετικοί παράγοντες να μπορούν να επηρεάσουν σε συνδυασμό με τους περιβαλλοντικούς τις περισσότερες διεργασίες ταυτότητας του μοντέλου των πέντε διαστάσεων.

Διαδικτυακά Παιχνίδια και Διαμόρφωση Ταυτότητας

Χρήση και υπερβολική χρήση του διαδικτύου

Η χρήση του διαδικτύου έχει γίνει πολύ πιο συστηματική τα τελευταία 15 χρόνια, με το 40% του παγκοσμίου πληθυσμού να χρησιμοποιεί το διαδίκτυο για ψυχαγωγία, επικοινωνία, εκπαίδευση και αναζήτηση και δημοσίευση πληροφοριών (Kuss et al., 2014). Οι μαθητές περνούν πολύ περισσότερο χρόνο στο διαδίκτυο σε σχέση με τα προηγούμενα χρόνια, καθώς, πλέον, το διαδίκτυο παίζει, μέσω τόσο των διαδικτυακών παιχνιδιών, όσο και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην καθημερινότητά τους.

Ένας σχολικός ψυχολόγος καλείται συχνά να υποδεχθεί αιτήματα που σχετίζονται με τη χρήση του διαδικτύου και χρειάζεται να διακρίνει το φυσιολογικό από το παθολογικό, αλλά και να ενημερώνει γονείς, εκπαιδευτικούς και μαθητές. Από τους τύπους συμπεριφοράς που συνδέονται με το διαδίκτυο, στη σχολική κοινότητα συναντάται συχνά η υπερβολική χρήση του διαδικτύου για συμμετοχή σε παιχνίδια. Μάλιστα έχει φανεί, σε ελληνικό δείγμα, ότι η

χρήση του διαδικτύου με σκοπό τα παιχνίδια μπορεί να προβλέψει μη προσαρμοστικές συμπεριφορές στο χώρο του σχολείου (Tsitsika et al., 2008). Επίσης, η υπερβολική χρήση του διαδικτύου φαίνεται να συνδέεται με ανασφαλείς δεσμούς προσκόλλησης και χαμηλότερα επίπεδα ικανοποίησης του ατόμου από τις παρούσες συνθήκες της ζωής του, όπως φαίνεται από έρευνες σε ποικίλα δείγματα, ενηλίκων και παιδιών (Shahnaz & Karim, 2014· Eichenberg et al, 2017· Longstreet & Brooks, 2017· Błachnio et al., 2018· Lachmann et al., 2018· Salarvand et al., 2018).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως η υπάρχουσα βιβλιογραφία γύρω από την υπερβολική χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών είναι διχασμένη ανάμεσα σε δύο τάσεις. Από τη μία επικρατεί η περιγραφή και αντιμετώπιση του εθισμού στο διαδίκτυο ως ξεχωριστή νοσολογική οντότητα (Young, 1996), όπως και εντάχθηκε στο διαγνωστικό εγχειρίδιο DSM-V (American Psychiatric Association, 2013), ως Διαταραχή Διαδικτυακών Παιχνιδιών (Internet Gaming Disorder). Κριτήρια για τη διάγνωση της διαταραχής αποτελούν η υπερβολική ενασχόληση με διαδικτυακά παιχνίδια (από 6 ώρες και πάνω ημερησίως), τα συμπτώματα στέρησης, όπως εκνευρισμός, ευερεθιστότητα, άγχος ή λύπη, όταν το άτομο δεν μπορεί να παίξει, η αυξανόμενη ανάγκη για χρόνο παραμονής στο παιχνίδι, η αδυναμία να μειώσει τον χρόνο ενασχόλησης με τα διαδικτυακά παιχνίδια/ βιντεοπαιχνίδια παρόλο που αναγνωρίζει το πρόβλημα, η απώλεια ενδιαφέροντος για άλλες δραστηριότητες, η συνέχιση της ενασχόλησης παρά τις αρνητικές συνέπειες, η παραπλάνηση της οικογένειας και των φίλων σχετικά με τον πραγματικό χρόνο που ξοδεύει για την ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια/ βιντεοπαιχνίδια, η ενασχόληση για να ανακουφίσει τα αρνητικά συναισθήματα (άγχος, κατάθλιψη, ενοχή, απόγνωση) και ο σοβαρός κίνδυνος απώλειας ή πραγματική απώλεια εργασίας, προσωπικών σχέσεων, σπουδών ή καριέρας.

Από την άλλη, η υπερβολική χρήση μπορεί να νοηθεί ως δευτερογενής διαταραχή, σε περιπτώσεις συννοσηρότητας με άλλη διαταραχή, συνήθως Διαταραχή Ελλειμματικής

Προσοχής- Υπερκινητικότητας, Κατάθλιψη ή Κοινωνική Φοβία. Συσχετίσεις επίσης έχουν παρατηρηθεί με κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και το επίπεδο αυτοεκτίμησης (Starcevic & Khazaal, 2017). Άλλες προσεγγίσεις δίνουν έμφαση στα ποικίλα κίνητρα των χρηστών διαδικτυακών παιχνιδιών, όπως η διασκέδαση, η κοινωνικοποίηση, η διαφυγή από την καθημερινότητα και η απόκτηση “στάτους” στην ομάδα των συνομηλίκων. Στην έρευνα της Hellström και συνεργατών (2012) φάνηκε το κίνητρο των χρηστών να αποτελεί ισχυρότερο παράγοντα κινδύνου από το χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών. Τα κίνητρα της διαφυγής, της αναγνώρισης από τους συνομηλίκους και τα εξωτερικά κίνητρα φάνηκε να σχετίζονται περισσότερο με αρνητικές συνέπειες για τους παίκτες.

Η παρούσα εργασία δε θα εστιάσει στη Διαταραχή Διαδικτυακών Παιχνιδιών ή κάποια άλλη διαγνωστική κατηγορία, αλλά θα εξετάσει συνολικά τη σχέση της χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών με τη διαμόρφωση της ταυτότητας στην εφηβική ηλικία.

Είδη διαδικτυακών παιχνιδιών

Το είδος του διαδικτυακού παιχνιδιού φαίνεται να διαφοροποιεί τη χρήση και τη σημασία της, καθώς δεν παρέχουν όλα τα διαδικτυακά παιχνίδια τις ίδιες ευκαιρίες για κοινωνικοποίηση. Τα παιχνίδια Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) και First Person Shooter (FPS) είναι από τα πιο δημοφιλή είδη διαδικτυακών παιχνιδιών. Στα παιχνίδια MMORPG ο παίκτης καλείται να δημιουργήσει και να εξατομικεύσει ένα άβαταρ με το οποίο θα εξερευνήσει τον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού. Σε αυτό τον ψηφιακό κόσμο υπάρχουν άλλοι παίκτες, με τους οποίους μπορεί κανείς είτε να συνεργαστεί είτε να ανταγωνιστεί. Παίζοντας το παιχνίδι ο παίκτης ανεβάζει το επίπεδο του άβαταρ του, αποκτώντας νέες δυνάμεις και αντικείμενα. Οι παίκτες μπορούν να ενταχθούν σε διαδικτυακές “συντεχνίες” (guilds) και να συνεργαστούν με άλλους παίκτες στην εξερεύνηση του ψηφιακού κόσμου του παιχνιδιού, ανταγωνιζόμενοι άλλες “αντίπαλες” συντεχνίες.

Εκατομμύρια παίκτες παγκοσμίως συμμετέχουν και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους μέσω της χρήσης ψηφιακών άβαταρ, δηλαδή εικονικών και προσαρμοσμένων από τους παίκτες χαρακτήρων (Blasi et al., 2019). Το World of Warcraft, ένα από τα πιο δημοφιλή MMORPG, είχε συνολικά 5,5 εκατομμύρια συνδρομές μέχρι τον Οκτώβριο του 2015 (Tassi, 2015). Άλλα δημοφιλή MMORPG παιχνίδια είναι το Second Life και το Elder Scrolls Online (Predescu & Mocanu, 2020).

Στα παιχνίδια First Person Shooter (FPS) ο παίκτης είναι ένας σκοπευτής, που καλείται να συνεργαστεί με την ομάδα του για να νικήσουν την αντίπαλη ομάδα. Και οι δύο ομάδες αποτελούνται από συνδεδεμένους στο διαδίκτυο παίκτες. Μετά το τέλος της μάχης οι ομάδες αλλάζουν και ο παίκτης συμμετέχει σε μία εντελώς καινούρια μάχη. Πριν κάθε μάχη ο παίκτης επιλέγει το άβαταρ με το οποίο θα συμμετέχει στη μάχη. Το κάθε άβαταρ έχει διαφορετικές δυνατότητες που μπορούν οι παίκτες να χρησιμοποιήσουν στο παιχνίδι, και εναλλακτικές εμφανίσεις (skins) τις οποίες συχνά οι παίκτες αγοράζουν έναντι χρημάτων (Lemmens & Hendricks, 2016). Κάποια από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια FPS είναι το Counter Strike και το Call of Duty (Predescu & Mocanu, 2020).

Άλλη δημοφιλής κατηγορία διαδικτυακών παιχνιδιών είναι το Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Είναι παιχνίδια συνήθως στρατηγικής, τα οποία φέρνουν δύο ομάδες παικτών αντιμέτωπες και παρέχουν δυνατότητα εξέλιξης των δυνάμεων και των αντικειμένων του παίκτη. Η διαφορά με την κατηγορία FPS είναι πως στα παιχνίδια τύπου MOBA είναι πιο έντονο το στοιχείο της στρατηγικής, καθώς ο παίκτης βλέπει το άβαταρ του και τα άβαταρ των υπόλοιπων παικτών από ψηλά. Από τα πλέον δημοφιλή παιχνίδια τύπου MOBA είναι το League of Legends και το DOTA 2. Δεν υπάρχουν ακόμα αρκετά ερευνητικά δεδομένα που να συγκρίνουν την τελευταία κατηγορία που αναφέρθηκε με τις δύο προηγούμενες, πάντως έχουν αρκετά έντονο το στοιχείο του κοινωνικού ανταγωνισμού (Iacolino et al., 2019).

Δεν υπάρχουν αρκετές έρευνες που να συγκρίνουν τις σχέσεις διαφόρων τύπων διαδικτυακών παιχνιδιών με ψυχολογικές μεταβλητές. Τα παιχνίδια τύπου MMORPG, FPS και MOBA φαίνεται να απαιτούν περισσότερο χρόνο από τους χρήστες τους, καθώς έχουν σχετιστεί τόσο με αυξημένο καθημερινό χρόνο χρήσης όσο και με προβληματική χρήση (Elliot et al., 2012 Lemmens & Hendricks, 2016). Γενικότερα, τα παιχνίδια που λαμβάνουν χώρο στο διαδίκτυο φαίνεται να απορροφούν τους χρήστες για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα σε σχέση με τα μη διαδικτυακά παιχνίδια (Lemmens & Hendricks, 2016).

Σε άλλη έρευνα (Gilbert et al., 2018), η χρήση μη διαδικτυακών παιχνιδιών με αθλήματα από νεαρούς άντρες ενήλικες είχε σχετιστεί με στερεοτυπική σκέψη για το άλλο φύλο και επικίνδυνες συμπεριφορές όπως η κατάχρηση αλκοόλ και ναρκωτικών. Στην ίδια έρευνα, τα διαδικτυακά παιχνίδια είχαν αρνητική συσχέτιση με τις παραπάνω επικίνδυνες συμπεριφορές. Οι Dobrowolsky και συνεργάτες (2015) σύγκριναν παίκτες διαφόρων ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς κάποιες γνωστικές διεργασίες, όπως την οπτική προσοχή, την οπτική βραχυπρόθεσμη μνήμη, το γνωστικό έλεγχο, την ταχύτητα επεξεργασία και την ευελιξία στην εναλλαγή μεταξύ δραστηριοτήτων. Οι παίκτες FPS φάνηκε να έχουν αυξημένα αντανακλαστικά σε σχέση με τους χρήστες άλλων παιχνιδιών, παρουσιάζοντας πολύ γρήγορους χρόνους αντίδρασης, αλλά φάνηκε να δυσκολεύονται περισσότερο στις μεταβάσεις μεταξύ δραστηριοτήτων. Τέλος, η χρήση παιχνιδιών τύπου MOBA και MMORPG έχει συνδεθεί με υψηλότερα επίπεδα παρορμητικότητας και μειωμένη ένταση συναισθήματος (Iacolino et al., 2019).

Τα τελευταία χρόνια έχουν συνεχώς αυξανόμενη δημοτικότητα και τα παιχνίδια τύπου Battle Royale, όπου μεγάλος αριθμός παικτών ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε καθορισμένο χώρο καταλήγοντας σε ένα νικητή. Παρά το μεγάλο αριθμό χρηστών σε παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, όπως το Fortnite, το Apex Legends και το Player Unknown Battlegrounds, δεν υπάρχουν ακόμα αρκετά ερευνητικά δεδομένα διαθέσιμα (Deleuze et al.,

2019).

Το κοινό χαρακτηριστικό όλων των παραπάνω κατηγοριών είναι η ταυτόχρονη αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες, είτε σε επίπεδο ανταγωνισμού, είτε σε επίπεδο συνεργασίας. Ο κοινωνικός ανταγωνισμός που βιώνει ο παίκτης διαδικτυακά δείχνει να συνδέεται με την προβληματική χρήση των διαδικτυακών παιχνιδιών (Hussain et al., 2015).

Χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών και διαμόρφωση ταυτότητας

Αρκετές έρευνες έχουν προσπαθήσει να περιγράψουν τη σχέση της χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών από εφήβους και αναδυόμενους ενήλικες με τη διαδικασία διαμόρφωσης ταυτότητας. Οι έρευνες αυτές έχουν δείξει ποικίλες συσχετίσεις, κυρίως λόγω των διαφορετικών θεωρητικών πλαισίων που έχουν χρησιμοποιηθεί. Τα ψηφιακά παιχνίδια αντιπροσωπεύουν το ιδανικό πλαίσιο ασφάλειας, ιδιωτικοποίησης και πειραματισμού, μέσα στο οποίο οι παίκτες μπορούν να δοκιμάσουν πολλαπλούς ανέφικτους ή απαγορευμένους ρόλους και τύπους συμπεριφοράς μέσω των ψηφιακών χαρακτήρων κατασκευασμένων από τους ίδιους, συμβάλλοντας έτσι στην ανάπτυξη της προσωπικής τους ταυτότητας, κυρίως κατά την εφηβική ηλικία (Konijn et al., 2009· VanLooyetal., 2012).

Υπό το πρίσμα της θεωρίας της κοινωνικής ταυτότητας (Tajfel & Turner, 1979), η κοινωνική ομάδα των χρηστών διαδικτυακών παιχνιδιών φαίνεται να αποτελεί μια σημαντική κατηγορία για τους νέους που νιώθουν πως ανήκουν σε αυτή. Ειδικότερα, σε έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί σε χρήστες MMORPG, η συμμετοχή σε κάποια διαδικτυακή συντεχνία (guild) και η αίσθηση του ανήκειν που αυτή μπορεί να συνεπάγεται για το χρήστη πυροδοτούν έντονη ενδο-ομαδική μεροληψία (Badrinarayanan et al., 2015· Guegan et al., 2015). Έτσι, οι διαδικτυακές ψηφιακές συντεχνίες αποκτούν “πραγματική” κοινωνική υπόσταση και επηρεάζουν τον τρόπο που το άτομο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του και τους άλλους. Αυτή ακριβώς η κοινωνική διάσταση των διαδικτυακών παιχνιδιών φαίνεται να

αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα κίνητρα για τη χρήση τους από εφήβους και νέους (Yee et al., 2012).

Εξετάζοντας την ταυτότητα με το μοντέλο του Marcia, οι εμπειρίες στα πλαίσια ενός διαδικτυακού παιχνιδιού φαίνεται να προωθούν τη διεργασία της διερεύνησης με πολλαπλούς τρόπους. Καθώς ο παίκτης γνωρίζει άτομα και κοινωνικοποιείται με άλλους παίκτες, καλείται να επιλέξει ποιες πληροφορίες θα μοιραστεί για τον εαυτό του και συνεπώς να απαντήσει σε ερωτήματα που τον βοηθούν να προσδιορίσει την ταυτότητά του. Η ψηφιακή αυτή ταυτότητα τείνει να αντιμετωπίζεται ως επέκταση της πραγματικής από τους εφήβους, οι οποίοι και τείνουν να της αποδίδουν χαρακτηριστικά κοντά στα δικά τους. Μάλιστα, οι περισσότεροι έφηβοι κρίνουν αρνητικά άτομα που παραποιούν την ταυτότητα τους για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους πιο ευνοϊκά σε μια διαδικτυακή κοινότητα (Borca et al., 2015).

Αναμφίβολα, τα διαδικτυακά παιχνίδια και η επακόλουθη διαδικτυακή κοινωνικοποίηση δίνουν τη δυνατότητα στον χρήστη να εξερευνήσει εναλλακτικές ταυτότητες και να γίνει “οτιδήποτε θελήσει”, προσφέροντας μια υποκειμενική αίσθηση αυτοδιάθεσης (self - affirmation) που είναι ιδιαίτερα σημαντικό ζητούμενο για τον έφηβο (Hellstrom et al., 2012). Ειδικά για εφήβους με κοινωνικό άγχος, τα MMORPG μέσω της μορφοποίησης του άβαταρ μπορούν να παρέχουν ασφαλές έδαφος για να ορίσουν και να εκφράσουν τον πραγματικό εαυτό τους (Cole & Griffiths, 2007· Elund et al., 2010· Lee & Leeson, 2015). Η έννοια της “διαύγειας αυτοαντίληψης” (self-concept clarity; Campbell et al., 1996), δηλαδή ο βαθμός στον οποίο όσα αποτελούν τον εαυτό είναι με σαφήνεια και σιγουριά αντιληπτά και σταθερά στο άτομο, σχετίζεται επίσης με τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιού, αλλά και του διαδικτύου συνολικά (Israelashvili, 2012). Σύμφωνα με την έρευνα, μέσω της χρήσης του διαδικτύου προάγεται στους εφήβους η ανάπτυξη της αυτοεικόνας, που ενισχύει τόσο την αίσθηση ατομικότητας, όσο και την αίσθηση ενότητας, μέσω της υπαγωγής σε κοινές ομάδες.

Από την άλλη, έρευνες υποστηρίζουν ότι η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών έχει όψεις που παρακωλύουν τη διαμόρφωση της ταυτότητας σε εφήβους και αναδυόμενους ενήλικες. Έχει υποστηριχθεί πως ο έφηβος χρήστης επενδύει στη δημιουργία μιας εξιδανικευμένης ταυτότητας στην κοινότητα ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, την οποία αντιμετωπίζει ως εναλλακτικό εαυτό με χαρακτηριστικά ιδανικά για τους ίδιους (Bessiere et al, 2007). Ειδικότερα, οι χρήστες με υψηλά επίπεδα κατάθλιψης και χαμηλά επίπεδα αυτοεκτίμησης τείνουν να παρουσιάζουν τον εαυτό τους στο διαδίκτυο ως λιγότερο νευρωτικό και περισσότερο ευσυνείδητο και εξωστρεφή (Kowert & Oldmeadow, 2015).

Σύγχρονα μοντέλα διεργασιών ταυτότητας και διαδικτυακά παιχνίδια

Από την οπτική του μοντέλου των τριών διαστάσεων της ταυτότητας, οι Bacchini, και συνεργάτες (2017) προσπάθησαν να μελετήσουν τη σχέση της χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, και συγκεκριμένα MMORPG, με τις τρεις διεργασίες διαμόρφωσης ταυτότητας αλλά και με το διαδικτυακό εθισμό. Στη συγκεκριμένη έρευνα, η χρήση MMORPG συνδέθηκε με υψηλότερα ποσοστά επανεξέτασης της δέσμευσης και χαμηλότερα επίπεδα τόσο δέσμευσης, όσο και σε βάθος διερεύνησης. Παρόλα αυτά, η μεταβλητή του εθισμού στο διαδίκτυο φαίνεται να λειτουργούσε ως ενδιάμεση μεταβλητή, ειδικά για τη σε βάθος διερεύνηση.

Η παραπάνω έρευνα, βέβαια, εστίασε μόνο σε χρήστες MMORPG και όχι άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών με αυξανόμενη δημοτικότητα τα τελευταία χρόνια, όπως το Fortnite (Deleuze et al., 2019). Η τελευταία κριτική αποκτά ακόμα περισσότερο νόημα αν λάβει κανείς υπόψη τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των MMORPG που προωθούν την εμφάνιση εθιστικών συμπεριφορών. Στοιχεία του συγκεκριμένου τύπου παιχνιδιών που ενισχύουν τον εθισμό σε αυτά αποτελούν η παροχή δώρων για συνεχόμενες ώρες παιχνιδιού, τα κίνητρα για καθημερινή ενασχόληση και διάφορες προκαθορισμένης

χρονικής διάρκειας δραστηριότητες (events) με εντυπωσιακά βραβεία (Young, 2009). Είναι λοιπόν κρίσιμο να μελετηθεί η σχέση ταυτότητας και διαδικτυακών παιχνιδιών στο σύνολο των τελευταίων.

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε ελληνικό δείγμα αναδυόμενων ενηλίκων οι Καραμανώλη, Τάνταρος και Παυλόπουλος (2020) σύνδεσαν την αυξημένη χρήση του διαδικτύου με υψηλότερα ποσοστά μηρυκαστικής διερεύνησης και υψηλότερα ποσοστά διερεύνησης σε εύρος. Στην ίδια έρευνα, ο χρόνος των συμμετεχόντων στο διαδίκτυο σχετιζόταν αρνητικά με τη δημιουργία δεσμεύσεων, την ταύτιση με τις δεσμεύσεις και τη διερεύνηση σε βάθος. Η συγκεκριμένη έρευνα δεν εστίαζε στη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών, αλλά περιλάμβανε και άλλες δραστηριότητες στο διαδίκτυο, όπως η χρήση μέσων κοινωνικής δικτύωσης και τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια. Τέλος, στη συγκεκριμένη έρευνα φάνηκε οι άντρες να είναι πιο επιρρεπείς στην υπερβολική χρήση του διαδικτύου σε σχέση με τις γυναίκες.

Οι Müller και Bonnaire (2021) επιχειρήσαν να συνδέσουν την ταυτότητα με τα διαδικτυακά παιχνίδια, μελετώντας μάλιστα την έννοια της ταυτότητας με βάση πολλαπλά θεωρητικά πλαίσια σε εφήβους και νεαρούς ενήλικες. Ανάμεσα στα θεωρητικά πλαίσια ήταν τα μοντέλα των τριών και των πέντε διαστάσεων. Με βάση τα αποτελέσματα τους στην κλίμακα Game Addiction Scale (Lemmens et al., 2009), οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με το βαθμό χρήσης των διαδικτυακών παιχνιδιών, σε μη παίκτες, μη προβληματικούς παίκτες και προβληματικούς παίκτες. Η ομάδα των προβληματικών παικτών είχε συνολικά υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης από τις άλλες δύο ομάδες, και μάλιστα ήταν η μόνη στατιστικά σημαντική διαφορά στους μέσους όρους προβληματικών και μη προβληματικών παικτών. Τέλος, η ύπαρξη Διαταραχής Διαδικτυακών Παιχνιδιών φάνηκε να επηρεάζει διαφορετικά τις γυναίκες και τους άντρες συμμετέχοντες. Οι γυναίκες που πληρούσαν τα κριτήρια

Διαταραχής Διαδικτυακών Παιχνιδιών είχαν χαμηλότερα επίπεδα δέσμευσης και σε βάθος διερεύνησης, ενώ οι άντρες είχαν υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης.

Έννοια της Ταύτισης

Οι εννοιολογικές και θεωρητικές ρίζες της ταύτισης προέρχονται από τις ψυχοδυναμικές θεωρίες που μελετούν την πολυεπίπεδη ανάπτυξη του παιδιού. Σύμφωνα με τις υπάρχουσες προσεγγίσεις που τη μελετούν, η ταύτιση αντιπροσωπεύει ένα ψυχολογικό φαινόμενο, το οποίο αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της αναπτυξιακής διαδικασίας (Battelheim, 1976). Η ταύτιση (identification) αφορά μια ψυχολογική διαδικασία κατά την οποία το άτομο αφομοιώνει μια πτυχή, ιδιότητα ή χαρακτηριστικό ενός άλλου και μεταμορφώνεται εξ ολοκλήρου ή εν μέρει στο μοτίβο που παρέχει ο άλλος (Cohen, 2001).

Θεωρητικό Υπόβαθρο Ταύτισης

Η εννοιολογική φύση της ταύτισης χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Freud, ο οποίος εξηγεί τη διαδικασία σχηματισμού της προσωπικότητας ενός ατόμου μέσω μιας σειράς ταυτίσεων, κατά τις οποίες το άτομο υιοθετεί ένα ή περισσότερα χαρακτηριστικά κάποιου άλλου υποκειμένου ή αντικειμένου (Freud, 1938, 1964). Ο Freud (1940, 1989) θεωρεί την ταύτιση ως μια ασυνείδητη φανταστική διαδικασία που προκύπτει από ψυχολογικές πιέσεις λόγω του Οιδιπόδειου συμπλέγματος, κατά το οποίο το παιδί ταυτίζεται με τον γονέα του ίδιου φύλου με σκοπό να προσεγγίσει το γονέα του αντίθετου φύλου.

Από την πλευρά της κοινωνικής μάθησης, σύμφωνα με τους Bandura και Huston (1961) η ταύτιση με ένα άλλο άτομο ή μοντέλο περιλαμβάνει την ανάληψη ή υιοθέτηση παρατηρούμενων συμπεριφορών, αξιών, πεποιθήσεων και συμπεριφορών του ενός προτύπου. Ο όρος της ταύτισης που χρησιμοποιείται από τη θεωρία της κοινωνικής μάθησης είναι παρόμοιος με τα στοιχεία που διαθέτει η θεωρία του Freud, καθώς και οι δύο περιλαμβάνουν

την εσωτερίκευση ή την υιοθέτηση της συμπεριφοράς ενός άλλου ατόμου. Ωστόσο, στη θεωρία του Freud, κατά τη διάρκεια του Οιδιπόδειου συμπλέγματος, το παιδί μπορεί να ταυτιστεί μόνο με ένα γονέα του ίδιου φύλου, ενώ στη θεωρία κοινωνικής μάθησης το άτομο, παιδί ή ενήλικας, μπορεί να ταυτιστεί με οποιοδήποτε άλλο άτομο ή κοινωνική ομάδα. Επιπλέον, η ταύτιση διαφέρει από τη μίμηση, καθώς η ταύτιση αποτελεί εσωτερικό συστατικό, το οποίο μπορεί να πηγάζει από έναν αριθμό συμπεριφορών, ενώ η μίμηση αντιπροσωπεύει την εξωτερίκευση της συμπεριφοράς και συνήθως περιλαμβάνει την αντιγραφή μιας μεμονωμένης συμπεριφοράς (McLeod, 2016· Wollheim, 1974).

Από την ψυχοκοινωνική πλευρά, σύμφωνα με τον Erikson (1968) η ικανότητα της ταύτισης με άλλους αναπτύσσεται νωρίς στη ζωή και αποτελεί μια θεμελιώδη κοινωνική ικανότητα. Ο Mead (1934) υποστηρίζει ότι το παιδί κατά τη συμμετοχή του σε ένα παιχνίδι προβλέπει τι θα κάνουν οι άλλοι και με αυτόν τον τρόπο, το παιδί εξασκεί την ικανότητα να παίρνει τη θέση των άλλων. Με αυτό τον τρόπο το παιδί έχει τη δυνατότητα να εσωτερικεύει την οπτική του άλλου, δηλαδή να ταυτίζεται με ένα άτομο ή με μια κοινωνική ομάδα. Ο Mead συνδέει την ταύτιση με την έννοια της ταυτότητας της ομάδας.

Με βάση την εν λόγω άποψη, ο Erikson (1968) υποστηρίζει ότι υπάρχει σύνδεση μεταξύ ταύτισης και ταυτότητας και η διαδικασία που προκύπτει αποτελεί τον πιο κρίσιμο αναπτυξιακό στόχο κατά τη διάρκεια της εφηβικής ηλικίας. Συγκεκριμένα, η ταύτιση μετατοπίζεται από τους γονείς στους ομηλικούς με σκοπό τη διαμόρφωση μιας συγκροτημένης προσωπικής ταυτότητας. Επομένως, σύμφωνα με τους Mead (1934) και Erikson (1968), η ταύτιση είναι αναπόσπαστο κομμάτι της ανάπτυξης που επιτρέπει στα παιδιά και τους εφήβους να εξελιχθούν σε ενήλικες, δοκιμάζοντας εναλλακτικές ιδέες, εικόνες, στάσεις και ταυτότητες άλλων ατόμων και χαρακτήρων με σκοπό τη διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης προσωπικής ταυτότητας.

Ταύτιση με Χαρακτήρες στα Πλαίσια της Φαντασίας

Η ταύτιση με έναν χαρακτήρα αποτελεί αφηρημένη έννοια και δεν υπάρχει γενικά ένας μονομερής και οικουμενικός ορισμός. Ωστόσο, οι περισσότερες προσεγγίσεις για την ταύτιση με έναν χαρακτήρα μοιράζονται κοινά στοιχεία, υποστηρίζοντας ότι η ταύτιση αφορά μια διανοητική/νοερή διαδικασία κατά την οποία ένας αναγνώστης ή θεατής υιοθετεί σε κάποιο βαθμό την οπτική ή τη θέση ενός χαρακτήρα και επομένως, βιώνει φανταστικά τα συναισθήματα και τις γνώσεις του (Konijn & Hoorn, 2005).

Ο Oatley (1999) χρησιμοποιεί την έννοια της προσομοίωσης για να εξηγήσει τη συναισθηματική συμμετοχή των αναγνωστών στη λογοτεχνική φαντασία (literary fiction). Αυτές οι προσομοιώσεις στα πλαίσια της λογοτεχνίας φαίνεται να πρωταγωνιστούν στο μυαλό των αναγνωστών επιτρέποντάς τους να βιώσουν ποικιλόμορφα συναισθήματα, κυρίως όταν «κάποιος μοιάζει με το χαρακτήρα μπορεί ευκολότερα να γίνει ο χαρακτήρας» (Oatley, 2004, σελ. 111). Ο αναγνώστης υιοθετεί τους στόχους και τα πλάνα του πρωταγωνιστή και βιώνει τα συναισθήματα και τις σκέψεις του σε ευχάριστα και δυσμενή γεγονότα. Με αυτόν τον τρόπο, οι αναγνώστες βιώνουν από πρώτο χέρι τα φανταστικά γεγονότα και αντιδρούν σε αυτά συναισθηματικά σαν να συνέβησαν στον εαυτό τους (Oatley, 1999).

Οι Maccoby και Wilson (1957), οι οποίοι διερεύνησαν την ταύτιση με χαρακτήρες ταινιών, προσδιόρισαν την ταύτιση ως μια διαδικασία κατά την οποία «ο θεατής μέσα στη φαντασία του βάζει τον εαυτό του στη θέση ενός χαρακτήρα και αισθάνεται στιγμιαία ότι αυτό που συμβαίνει στον χαρακτήρα που παρακολουθεί, συμβαίνει και στον ίδιο του τον εαυτό» (σελ. 76). Ομοίως, ο Livingstone (1998, 2013) περιέγραψε την ταύτιση ενός ατόμου με τηλεοπτικούς χαρακτήρες ως την κατάσταση κατά την οποία ένα άτομο νοητά μπαίνει στη θέση ενός άλλου ατόμου και βλέπει τον κόσμο μέσα από τα δικά του μάτια.

Όσον αφορά τη λειτουργική φύση της ταύτισης, ο Bandura (2001) υποστηρίζει ότι η εν λόγω διαδικασία επιτρέπει την ανάδειξη εμπειριών. Πιο συγκεκριμένα, μέσω της ταύτισης με έναν φανταστικό χαρακτήρα, ένα άτομο έχει τη δυνατότητα να βιώσει από την ασφάλή του βάση γεγονότα που είναι κοινωνικά μη αποδεκτά (π.χ. βία, μοιχεία), απρόσιτα (π.χ. διαστημικά ταξίδια), ή/και ανεπιθύμητα εντός των πραγματικών πλαισίων (π.χ. απώλεια, διαφυγή), αλλά εξίσου ελκυστικά για γνωστική και συναισθηματική εξερεύνηση και πειραματισμό. Με αυτόν τον τρόπο, οι άνθρωποι έχουν την ευκαιρία να επεκτείνουν τους συναισθηματικούς ορίζοντες και να δοκιμάσουν διαφορετικές κοινωνικές πτυχές, γνωρίζοντας έτσι τον εαυτό τους και διαμορφώνοντας την προσωπικότητά τους (Cohen, 2001· Konijn & Nije Bijvank, 2009).

Σύμφωνα με τον ορισμό του Cohen (2001), η ταύτιση με έναν άλλο χαρακτήρα είναι μια διαδικασία που περιλαμβάνει την αντίληψη ενός ατόμου απέναντι στον χαρακτήρα, υιοθετώντας τους στόχους και την οπτική του χωρίς να λαμβάνει υπόψη την υπόσταση του εαυτού του. Κατά συνέπεια, πραγματοποιείται φανταστικά η προσωρινή αντικατάσταση του χαρακτήρα στο άτομο προκαλώντας αυξημένες συναισθηματικές και γνωστικές συνδέσεις. Επιπλέον, ο Cohen προτείνει ότι υπάρχουν τέσσερις διαστάσεις που διέπουν την ταύτιση με ένα χαρακτήρα.

Η πρώτη διάσταση αφορά την ενσυναίσθηση ή το κοινό μοίρασμα των συναισθημάτων του ατόμου με τον χαρακτήρα. Για παράδειγμα όταν ένας χαρακτήρας πετυχαίνει ένα στόχο, το ταυτοποιημένο άτομο αισθάνεται ευχάριστα συναισθήματα για το επίτευγμα του χαρακτήρα. Η δεύτερη διάσταση αντικατοπτρίζει τη χρήση της οπτικής και των στόχων του χαρακτήρα από το ταυτοποιημένο άτομο, καθώς και την πλήρη κατανόηση του χαρακτήρα από το άτομο σε συναισθηματικό και γνωστικό επίπεδο. Παράδειγμα της εν λόγω διάστασης αφορά την κατάσταση, κατά την οποία ένα άτομο αισθάνεται ότι γνωρίζει ακριβώς τι βιώνει ένας χαρακτήρας. Η τρίτη διάσταση περιλαμβάνει την εκτίμηση του βαθμού εσωτερικεύσης

και μοιράσματος των στόχων του χαρακτήρα από ένα άτομο. Ένα παράδειγμα που σχετίζεται με την εν λόγω διάσταση είναι όταν το άτομο κατανοεί και επιχειρηματολογεί τους λόγους για τους οποίους ο χαρακτήρας πράττει, όπως πράττει. Τέλος, η τέταρτη διάσταση αντιπροσωπεύει το βαθμό αφομοίωσης/απορρόφησης στοιχείων του χαρακτήρα από ένα άτομο, όπως για παράδειγμα όταν ένα άτομο χάνει την αίσθηση του εαυτού του κατά την έκθεσή του σε λογοτεχνικούς, τηλεοπτικούς ή/και ψηφιακούς χαρακτήρες (Cohen, 2011).

Αντιθέτως, ο Zillmann (2006) υποστηρίζει ότι η βιωματική αφομοίωση που προτάθηκε από τον Oatley (2004) και τον Cohen (2001) δεν εμφανίζεται ποτέ, καθώς θεωρεί ότι τα μέλη του ακροατηρίου διατηρούν μια απόσταση από τους φανταστικούς χαρακτήρες παρατηρώντας τους και κρίνοντας τις πράξεις τους, αναπτύσσοντας έτσι θετικά ή αρνητικά συναισθήματα προς αυτούς. Επιπλέον, ο Zillmann (2006) αναδεικνύει την ενσυναίσθηση, ως την κύρια παράμετρο της συναισθηματικής κατανόησης του κοινού για τους φανταστικούς χαρακτήρες παρά την ταύτιση. Ωστόσο, οι Van Looy et al. (2012), έρχονται να καταρρίψουν την άποψη του Zillmann με την διερευνητική διείσδυση που επεδίωξαν να κάνουν στον ψηφιακό κόσμο των παιχνιδιών.

Ταύτιση και Ψηφιακός Χαρακτήρας (Άβαταρ)

Η ταύτιση με φανταστικούς χαρακτήρες αποτελεί θέμα ύψιστου ενδιαφέροντος στην ερευνητική κοινότητα των πολυμέσων εδώ και δεκαετίες (Cohen, 2001· Tal-Or&Cohen, 2010). Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, οι ερευνητές έχουν στραφεί στο λειτουργικό ρόλο της ταύτισης εντός διαδικτυακών πλαισίων. Συγκεκριμένα, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται κυρίως στην ταύτιση του παίκτη με τον ψηφιακό του χαρακτήρα (άβαταρ) κατά τη διάρκεια της συμμετοχής του στα ψηφιακά παιχνίδια (Blasi et al., 2019· Hefner et al., 2007· Van Looy et al., 2012· Yee et al., 2012· You et al., 2017).

Ο ψηφιακός χαρακτήρας ή άβαταρ χαρακτηρίζεται ως η εικονική αναπαράσταση ενός παίκτη ή το έτερον εγώ (alter ego) του στον ψηφιακό κόσμο (Lee, 2007). Ωστόσο, πολλοί θεωρητικοί χαρακτηρίζουν το άβαταρ με διαφορετικό τρόπο. Συγκεκριμένα, το άβαταρ μπορεί να αναφερθεί ως κούκλα (Liao, 2011), ως προϊόν ή εργαλείο (Cui et al., 2009· Galanxhi & Nah, 2007), ως οντότητα, η οποία συνδέεται ψυχολογικά με τον παίκτη (Bessiere et al., 2007), ως η εξωτερίκευση του εαυτού του παίκτη, ως επέκταση του εαυτού που βοηθά τον παίκτη να εξερευνήσει τις διαφορετικές πτυχές της ταυτότητάς του (Gee, 2003· Turkle, 1997), έναν άλλο εαυτό που μιμείται τα χαρακτηριστικά ενός ατόμου είτε ως στοιχείο που ενθαρρύνει τον παίκτη να συμπεριφέρεται με απροσδόκητους τρόπους (Evans, 2011· Yee et al., 2009).

Οι διαδικτυακοί παίκτες χρησιμοποιούν τα άβαταρ, δηλαδή τις αναπαραστάσεις τους στο παιχνίδι, για να αλληλεπιδράσουν με άλλους παίκτες. Στο αρχικό στάδιο του παιχνιδιού ο παίκτης καλείται να εξατομικεύσει το χαρακτήρα του και να αποφασίσει για το φύλο του, τη φυλή του, την εξωτερική εμφάνιση και το όνομα του χαρακτήρα του (Borca et al., 2015). Τα διαδικτυακά παιχνίδια παρέχουν πολλά άβαταρ με ποικίλες εμφανίσεις, υποδεικνύοντας ότι τα άβαταρ είναι σημαντικά για τους παίκτες, για την εξέλιξη του παιχνιδιού και για τη διαμόρφωση των εντυπώσεων από τα άλλα μέλη σχετικά με την εξωτερική τους εμφάνιση (Westerman et al., 2015). Γι' αυτό το λόγο, οι χρήστες επιλέγουν ή προσαρμόζουν τα άβαταρ τους σύμφωνα με την εικόνα τους ή με βάση την αντιληπτή προσδοκία του κοινωνικού περιβάλλοντος (Lortie & Guitton, 2012).

Οι You et al. (2017), όρισαν την ταύτιση με τον ψηφιακό χαρακτήρα ως μια διαδικασία κατά την οποία ο παίκτης συνδέεται νοερά με ένα επιθυμητό για τον ίδιο άβαταρ, το οποίο αντικατοπτρίζει το διαδικτυακό του χαρακτήρα σε ένα ψηφιακό παιχνίδι, αναπτύσσοντας έτσι μια ισχυρή αγάπη γι' αυτό. Ως εκ τούτου, το άβαταρ είναι ένα από τα πιο βασικά στοιχεία που επηρεάζει σημαντικά την ψυχολογική εμπειρία του παίκτη και κατά συνέπεια, η ταύτιση με

ένα άβαταρ διαμορφωμένο ή προσαρμοσμένο από τον ίδιο, αυξάνει σημαντικά τη συνολική απόλαυσή του στο παιχνίδι (Hefner et al., 2007· Klimmit et al., 2009).

Μέσα από τη θεωρία του ψηφιακού παιχνιδιού φαίνεται ότι ένα από τα χαρακτηριστικά διάκρισης των ψηφιακών παιχνιδιών από τα άλλα μέσα είναι το γεγονός ότι ο παίκτης δίνει έναν ενεργό ρόλο στο φανταστικό κόσμο, σε αντίθεση με την υπόσταση ενός απλού θεατή που χαρακτηρίζει τα παραδοσιακά μέσα (Van Looy, 2009). Το εν λόγω φαινόμενο παρατηρείται συχνά, καθώς οι παίκτες των ψηφιακών παιχνιδιών αναφέρουν την ταυτότητά τους στο παιχνίδι ως «εγώ» και το εικονικό περιβάλλον τους ως «εδώ» (Van Looy, 2009). Οι Klimmit et al. (2009), διαχωρίζουν τη σχέση μεταξύ ατόμου-χαρακτήρα στα διαφορετικά πολυμέσα. Συγκεκριμένα, στα παραδοσιακά μέσα οι εν λόγω ερευνητές χαρακτηρίζουν τη σχέση κοινού-χαρακτήρα ως δυαδική ενώ ως μοναδική χαρακτηρίζουν τη σχέση παίκτη-ψηφιακού χαρακτήρα στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών.

Η διαφορά μεταξύ των βιντεοπαιχνιδιών και των παραδοσιακών μέσων είναι σημαντική. Συγκεκριμένα, τα βιντεοπαιχνίδια με άβαταρ παρέχουν υψηλότερα επίπεδα διαδραστικότητας, επιλεκτικότητας και εξατομίκευσης. Όταν το άβαταρ συναντά μια κατάσταση κοινωνικοποίησης, επιτυχίας ή αποτυχίας, ο παίκτης και υποκινητής πίσω από το άβαταρ, βιώνει τα συναισθήματα που συνδέονται με την εκάστοτε συνθήκη. Ο παίκτης μπορεί να απορροφηθεί και να βιώσει συναισθήματα μέσω της δραστηριοποίησης του ψηφιακού του χαρακτήρα στον κόσμο του παιχνιδιού (T'ng & Pau, 2020). Σε μια έρευνα, η οποία έχει διερευνήσει τη διαδικασία της ταύτισης με άβαταρ βιντεοπαιχνιδιών, οι Ganesh et al. (2011), χρησιμοποίησαν την παράμετρο της συναισθηματικής εμπλοκής (emotional involvement) για να εξηγήσουν τα συναισθήματα και την απορρόφηση ως τα πιο βασικά χαρακτηριστικά της ταύτισης παίκτη-άβαταρ. Αυτό που έχει σημασία σε αυτήν την περίπτωση, είναι η ένταση των συναισθημάτων και ο βαθμός της απορρόφησης του παίκτη, καθώς οι δύο αυτές διαστάσεις

ορίζουν την ταύτιση ως τις συναισθηματικές και γνωστικές συνδέσεις μεταξύ των παικτών και του άβατάρ τους (Cohen, 2001).

Ο Lim (2006) στην έρευνα του, έχει υποδείξει ότι όταν ένα ψηφιακό παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα σε έναν παίκτη να δημιουργήσει ένα άβαταρ, το οποίο θα αποτελεί «ιδιοκτησία» του, η διέγερση, η παρουσία και η ταύτιση των παικτών είναι σε υψηλότερα επίπεδα σε σχέση με τα παιχνίδια που ο συμμετέχων παίκτης λειτουργεί σαν τρίτο πρόσωπο και ως παρατηρητής ενός μη προσαρμοζόμενου άβαταρ. Τα ευρήματα της ίδιας έρευνας δείχνουν ότι δίνοντας στα άτομα περισσότερες επιλογές σχετικά με τη δημιουργία των ψηφιακών τους χαρακτήρων (π.χ. επιλογή χαρακτηριστικών φύλου, τύπου σώματος, χρώμα δέρματος), έχουν περισσότερες πιθανότητες να ταυτιστούν με αυτά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Οι ερευνητές εστιάζουν λιγότερο στον προσδιορισμό του άβαταρ καθαυτό αλλά το ενδιαφέρον επικεντρώνεται περισσότερο στην προβολή ιδεών του εαυτού μέσω του άβαταρ. Οι Steen et al. (2006), συμπέραναν ότι ο παίκτης αντιμετωπίζει το άβαταρ σαν να ήταν ο ίδιος ενώ ο Klimmt και οι συνεργάτες του (2009) τόνισαν τη σημασία της έννοιας του εαυτού και της ταυτότητας στον ορισμό του της ταύτισης παίκτη-άβαταρ, υποστηρίζοντας ότι οι χρήστες υιοθετούν την ταυτότητα του άβαταρ για εκείνη τη στιγμή της έκθεσης στο παιχνίδι.

Σχέση Πραγματικού Εαυτού και Άβαταρ

Η ταύτιση με χαρακτήρες παιχνιδιού θεωρείται ως μια προσωρινή μετατόπιση της αυτοαντίληψης κατά την οποία ο ρόλος του παιχνιδιού λειτουργεί ως μια μορφή αυτοεκκίνησης, οδηγώντας τον παίκτη να αφομοιώσει φανταστικά τις ιδιότητες του χαρακτήρα πολυμέσων στην αυτοαντίληψή του κατά το χρονικό διάστημα της έκθεσης. Η εν λόγω διαδικασία ενδέχεται να σχετίζεται με τη θεωρία της ασυμφωνίας του εαυτού (self-discrepancy theory). Με βάση τη συγκεκριμένη θεωρία το άβαταρ αντιπροσωπεύει μια

πτυχή της έννοιας του εαυτού σε συνδυασμό με άλλες αυτο-έννοιες όπως ο πραγματικός και ο ιδανικός/επιθυμητός εαυτός (Bessière et al., 2007· Trepte & Reinecke, 2010).

Οι ερευνητές που μελετούν την ταύτιση εντός διαδικτυακών πλαισίων εστιάζουν στη σχέση μεταξύ της προσωπικότητας του παίκτη εκτός σύνδεσης και των χαρακτηριστικών που προσαρμόζουν ή δημιουργούν στα άβαταρ τους. Κάποιοι ερευνητές αναφέρουν ότι οι παίκτες χρησιμοποιούν τον πραγματικό εαυτό τους ως αφετηρία για την κατασκευή του ψηφιακού χαρακτήρα ενώ άλλοι αναφέρουν ότι οι παίκτες δημιουργούν άβαταρ που είναι εντελώς διαφορετικά από τον εαυτό τους εκτός σύνδεσης (Mancini & Sibilla, 2017).

Οι περισσότερες έρευνες για τη σχέση μεταξύ του άβαταρ και του εαυτού εκτός σύνδεσης υποστηρίζουν ότι υπάρχει μια σχεσιακή υπόσταση παρά μια κοινωνική κατασκευαστική προσέγγιση (Ducheneaut et al., 2009· Dunn & Guadagno, 2012· Mancini & Sibilla, 2017· Wang et al., 2014). Όπως έχει αναφερθεί, πολλές από τις μελέτες βασίστηκαν στη θεωρία της ασυμφωνίας του εαυτού του Higgins (1987) και διατύπωσαν τρεις διαστάσεις του εαυτού, οι οποίες συνυπάρχουν κατά τη διάρκεια των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών. Ο πραγματικός εαυτός, ο ιδανικός εαυτός και το άβαταρ. Ο πραγματικός και ο ιδανικός εαυτός είναι παράμετροι που αντιπροσωπεύουν, αντίστοιχα, την αντίληψη του παίκτη για το πώς είναι και την αντίληψή του για το πώς θα ήθελε να είναι στην πραγματική ζωή. Αυτές οι δύο διαστάσεις του εαυτού είναι εκτός του ψηφιακού περιβάλλοντος, ενώ αντιθέτως το άβαταρ αντιπροσωπεύει τον διαδικτυακό εαυτό του παίκτη (Mancini & Sibilla, 2017). Πιο πρόσφατα, έχει αναπτυχθεί το μοντέλο ασυμφωνίας της εικονικής ταυτότητας (Virtual Identity Discrepancy Model) του Jin (2012), ο οποίος ορίζει την «ασυμφωνία του εικονικού εαυτού» ως το βαθμό απόκλισης μεταξύ της εικονικής ταυτότητας ενός χρήστη, η οποία αντιπροσωπεύεται από τη μορφή του άβαταρ στο εικονικό περιβάλλον και της πραγματικής ταυτότητας του χρήστη στον πραγματικό κόσμο.

Τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες να βιώσουν σε έντονο βαθμό τον ιδανικό εαυτό τους. Ένα άβαταρ είναι πιθανό να αξιολογηθεί από τον παίκτη πιο θετικά σε σχέση με τον πραγματικό του εαυτό, αλλά πιο αρνητικά από τον ιδανικό του εαυτό. Μια ανάλυση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας 51 παικτών του MMORPG παιχνιδιού World of Warcraft (WoW) έδειξε ότι οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν το άβαταρ τους ως καλύτερο, δηλαδή πιο ευσυνείδητο, πιο εξωστρεφές και λιγότερο νευρωτικό από ό,τι θεωρούσαν ότι είναι ο πραγματικός τους εαυτός, και χειρότερο από όσο θα ήθελαν να είναι ιδανικά οι ίδιοι. Κυρίως οι παίκτες με χαμηλότερη ψυχική ευεξία είχαν τις εν λόγω διακυμάνσεις (Bessiere et al., 2007).

Οι παίκτες του Second Life, το οποίο είναι ένα παιχνίδι MMORPG, προσαρμόζουν το άβαταρ τους παρόμοια με τον εαυτό τους σε σωματικό και συμπεριφορικό επίπεδο, αλλά πιο ελκυστικό, εξωστρεφές και περισσότερο πρόθυμο να αντιμετωπίσει κινδύνους σε σχέση με τον εαυτό τους εκτός σύνδεσης. Σε ένα δείγμα χρηστών τριών εικονικών κόσμων (Maple Story, WoWand και SecondLife), οι Ducheneaut et al. (2009), έδειξαν ότι οι χρήστες θεωρούν το άβαταρ τους ως τη δική τους ιδανική έκδοση της προσωπικότητας εκτός σύνδεσης. Οι παίκτες εκτιμούν ότι το άβαταρ τους είναι πιο ευσυνείδητο, περισσότερο εξωστρεφές και λιγότερο νευρωτικό από τον εαυτό τους.

Ωστόσο, η υψηλή ταύτιση του παίκτη με το άβαταρ μπορεί να επιφέρει και αρνητικές συνέπειες στην ψυχική ευεξία του παίκτη. Οι Sioni et al. (2017), υπέδειξαν ότι από την εν λόγω διαδικασία ενδέχεται να υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες εκδήλωσης αρνητικών συναισθημάτων ή εμφάνισης ψυχικών διαταραχών όπως κατάθλιψη και άγχος. Επιπλέον, τα ευρήματα της ίδιας μελέτης υποστηρίζουν ότι όταν ένας παίκτης ταυτίζεται με το άβαταρ επενδύει χρόνο και χρήμα, έτσι ώστε να διατηρήσει τον εικονικό του εαυτό. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι η συγκεκριμένη διαδικασία ενδέχεται να οδηγήσει τον παίκτη σε εθιστική συμπεριφορά (Sioni et al., 2017).

Θεωρητικές Προσεγγίσεις Ταύτισης Ατόμου-Άβαταρ

Υπάρχουν δύο θεμελιώδεις και διακριτές προσεγγίσεις για τη λειτουργία της ταύτισης ενός ατόμου με ένα χαρακτήρα πολυμέσων. Η μια προσέγγιση αφορά την ταύτιση ομοιότητας (similarity identification) και η δεύτερη αναφέρεται στην επιθυμητή ταύτιση (wishful identification) (Von Feilitzen & Linné, 1975). Η ταύτιση ομοιότητας σχετίζεται κυρίως με την εμπειρία κατά τη διάρκεια της έκθεσης του ατόμου στα πολυμέσα και αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία ένα άτομο ταυτίζεται με τον χαρακτήρα πολυμέσων επειδή «μοιράζονται εμφανή χαρακτηριστικά» (Konijn et al., 2007, σελ. 1039). Από την άλλη πλευρά, η επιθυμητή ταύτιση αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία το άτομο μπορεί να επεκταθεί πέρα από την κατάσταση προβολής, καθώς περιλαμβάνει την επιθυμία του ατόμου να μοιάζει περισσότερο με τον χαρακτήρα που παρακολουθεί (Hoffner & Buchanan, 2005· Konijn & Hoorn, 2005· Konijn et al., 2007).

Μοντέλο Τριών Διαστάσεων Ταύτισης Παίκτη-Άβαταρ

Η τρισδιάστατη δομή της ταύτισης στα ψηφιακά παιχνίδια έχει προταθεί από τους Van Looy et al. (2012), οι οποίοι υποστηρίζουν ότι το μοντέλο τους αποτελείται από την ταύτιση με την ομάδα, την ταύτιση με το παιχνίδι και την ταύτιση με το άβαταρ. Πιο συγκεκριμένα, η μια κοινωνική διάσταση αφορά την ταύτιση του ατόμου με την ομάδα και αναφέρεται στη νοερή σχέση του παίκτη με την ομάδα εντός του παιχνιδιού. Η δεύτερη κοινωνική διάσταση αναφέρεται στην ταύτιση του ατόμου με το παιχνίδι καθαυτό αλλά και με την κοινότητα που το περιβάλλει.

Αναφορικά με την ταύτιση του παίκτη με το άβαταρ, οι Van Looy et al. (2012), έχουν στηριχθεί στην άποψη των Hoffner και Buchanan (2005) και αναφέρουν ότι η ταύτιση ομοιότητας και η επιθυμητή ταύτιση αποτελούν «ξεχωριστά συστατικά μιας σύνθετης διαδικασίας» (σελ. 327). Επιπλέον, οι ίδιοι ερευνητές συμπεριλαμβάνουν τις δυο αυτές

προσεγγίσεις στο μοντέλο τους ως υποσυστατικά κατά τη διαδικασία της ταύτισης ενός ατόμου με έναν ψηφιακό χαρακτήρα στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια. Προκειμένου να ληφθεί υπόψη η φύση του δεσμού παίκτη-άβαταρ σε ψηφιακά παιχνίδια, οι ερευνητές έχουν προσθέσει ένα τρίτο συστατικό, την ενσαρκωμένη παρουσία (*embodied presence*), η οποία αναφέρεται στην «αίσθηση του χρήστη ότι ενσαρκώνεται στον χαρακτήρα» (Van Looy et al., 2012, σελ. 202). Επομένως, η διάσταση της ταύτισης με το άβαταρ είναι ένας παράγοντας, ο οποίος αποτελείται από τρία συστατικά: την ταύτιση ομοιότητας, την επιθυμητή ταύτιση και την ενσαρκωμένη παρουσία (Van Looy et al., 2012).

Ταύτιση Ομοιότητας (Similarity Identification)

Η ταύτιση ομοιότητας περιγράφει την αντίληπτη από τον παίκτη ομοιότητα με το άβαταρ σε εξωτερικά και εσωτερικά χαρακτηριστικά (Van Looy et al., 2012). Η έρευνα των Hoffner και Buchanan το 2005 για τις διαπροσωπικές σχέσεις, υπέδειξε ότι υπάρχει μια ισχυρή θετική συσχέτιση μεταξύ ομοιότητας και διαπροσωπικής έλξης. Πιο συγκεκριμένα, οι άνθρωποι αναμένουν ότι τα άτομα που έχουν όμοιες απόψεις, στάσεις και ενδιαφέροντα με τους ίδιους, παρέχουν πιο ενδιαφέρον προσωπικό προφίλ και καλύτερη επικοινωνία μαζί τους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να επιθυμούν πιο έντονα να υιοθετήσουν τη συμπεριφορά τους και να αποκτήσουν τα χαρακτηριστικά τους (Hoffner & Buchanan, 2005). Ομοίως, ένας φανταστικός χαρακτήρας που εμφανίζει παρόμοια χαρακτηριστικά με ένα άτομο είναι πιο πιθανόν να του αρέσει και να ταυτιστεί με αυτόν (Konijn & Hoorn, 2005). Η ταύτιση με τα στοιχεία της προσωπικότητας, της εμφάνισης, των στάσεων, των πεποιθήσεων, των εμπειριών και της συμπεριφοράς κάποιου σε έναν χαρακτήρα, κεντρίζει το ενδιαφέρον και μεγιστοποιεί το συναίσθημα του ατόμου, συμμετέχοντας ενεργά στις εμπειρίες του (Van Looy et al., 2012).

Η σχετική βιβλιογραφία για τα άβαταρ έχει επικεντρωθεί στην ομοιότητα μεταξύ του άβαταρ και του παίκτη. Οι Mc Donald και Kim (2001), για παράδειγμα, διαπίστωσαν ότι τα παιδιά

είναι πιο πιθανό να μιμηθούν τη συμπεριφορά των ψηφιακών χαρακτήρων των παιχνιδιών που αισθάνονται ότι μοιάζουν με την προσωπικότητά τους. Οι Ducheneaut et al. (2009), διαπίστωσαν ότι οι παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών είναι πιο ικανοποιημένοι με τον χαρακτήρα τους όταν αισθάνονται ότι η προσωπικότητά τους μοιάζει με εκείνη του ψηφιακού χαρακτήρα. Τα ευρήματα της έρευνας των Midha και Nandedkar (2012), οι οποίοι μελέτησαν 124 παίκτες του ψηφιακού παιχνιδιού SecondLife, έδειξαν ότι η ομοιότητα του παίκτη με το άβαταρ σχετίζεται με την αφοσίωση, την πίστη και τη δημιουργικότητα από την πλευρά του παίκτη, καθώς ενισχύει σημαντικά την ταύτισή του με αυτό. Η ομοιότητα των άβαταρ βρέθηκε πρόσφατα να σχετίζεται με την ταύτιση, δηλαδή το βαθμό στον οποίο οι παίκτες θεωρούν τα είδωλα ως τον εαυτό τους, ο οποίος σχετίζεται περαιτέρω με την εμπειρία των χρηστών για απόλαυση (Soutter & Hitchens, 2016).

Επιθυμητή Ταύτιση (Wishful Identification)

Εκτός από την ομοιότητα των στοιχείων του ατόμου με τον χαρακτήρα, η ταύτιση μπορεί να εξηγηθεί και από το πόσο επιθυμητός, ελκυστικός και αξιοθαύμαστος είναι ένας χαρακτήρας (Konijn & Hoorn, 2005). Η επιθυμητή ταύτιση εξετάζει το κατά πόσο ο παίκτης θα ήθελε να μοιάζει στο άβαταρ, αντιμετωπίζοντάς το σαν ιδανικό εαυτό, μία τάση που εδώ και αρκετά χρόνια έχει επισημανθεί στη βιβλιογραφία. Πολλά άτομα κατασκευάζουν έναν ιδανικό χαρακτήρα που ικανοποιεί τις επιθυμίες τους, κατάσταση που αντιπροσωπεύει η επιθυμητή ταύτιση. Η επιθυμητή ταύτιση αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία ένα άτομο «επιθυμεί να μιμηθεί τον χαρακτήρα, είτε ως πρότυπο για μελλοντική δράση, είτε για την ανάπτυξη της προσωπικής του ταυτότητας» (Konijn et al., 2007, σελ. 1039).

Όπως έχει αναφερθεί προηγουμένως, αυτή η επιθυμία εξηγείται συχνά μέσω της θεωρίας της ασυμφωνίας του εαυτού (Higgins, 1987). Συγκεκριμένα, η επιθυμητή ταύτιση

βασίζεται στη μείωση της ασυμφωνίας μεταξύ του πραγματικού και ιδανικού εαυτού μέσω της έκθεσης του ατόμου στα μέσα. Σύμφωνα με τα ερευνητικά δεδομένα οι χρήστες των μέσων που θεωρούν τον εαυτό τους λιγότερο θαρραλέο από ό, τι πραγματικά επιθυμούν να είναι, μπορούν προσωρινά να μειώσουν την ασυμφωνία μεταξύ του πραγματικού και ιδανικού εαυτού τους, μέσω της ταύτισής τους με έναν θαρραλέο φανταστικό χαρακτήρα (Bessièrè et al., 2007· Klimmt et al., 2009). Σύμφωνα με τους Klimmt et al. (2009), οι παίκτες θεωρούν ότι είναι πιο θαρραλέοι, ηρωικοί και ισχυροί όταν ταυτίζονται με έναν στρατιώτη άβαταρ, ο οποίος αντιπροσωπεύει έναν θαρραλέο και ατρόμητο χαρακτήρα.

Οι μελέτες που σχετίζονται με την επιθυμητή ταύτιση αναφέρουν ότι η εν λόγω διαδικασία συμβαίνει επειδή ένα άτομο επιθυμεί να αφομοιώσει τα θετικά χαρακτηριστικά του εικονικού χαρακτήρα στην εικόνα του εαυτού του. Οι άνθρωποι συχνά επιθυμούν μια ταυτότητα ενός χαρακτήρα που διαθέτει στοιχεία επιτυχίας και κοινωνικής αποδοχής, ικανοποιώντας τις δικές τους ανάγκες (Hoffner & Buchanan, 2005). Σύμφωνα με τον Jin (2010), τα άβαταρ αντιπροσωπεύουν έναν ιδανικό εαυτό και σχετίζονται με μια ισχυρή σύνδεση με τον χρήστη. Αυτό φαίνεται να συμβαίνει συχνότερα στους χρήστες, οι οποίοι δεν είναι ικανοποιημένοι από τη ζωή τους, καθώς από την άλλη πλευρά οι χρήστες που είναι ικανοποιημένοι από τη ζωή τους φαίνεται να προσαρμόζουν το άβαταρ τους με βάση τα δικά τους χαρακτηριστικά (Trepte & Reinecke, 2010).

Ενσαρκωμένη Παρουσία (Embodied Presence)

Εκτός από τις κλασικές διαστάσεις που διέπουν την ταύτιση, της ομοιότητας και της επιθυμητής ταύτισης, απαιτείται μια τρίτη για να ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη φύση του νοερού δεσμού μεταξύ του παίκτη και του άβαταρ. Για την ολοκλήρωση του μοντέλου των τριών διαστάσεων, οι Van Looy et al. (2012), προτείνουν την ενσαρκωμένη παρουσία, η οποία αναφέρεται στην ταύτιση του σώματος του παίκτη με το σώμα του άβαταρ, στην αίσθηση,

δηλαδή, του παίκτη ότι την ώρα που παίζει βρίσκεται μέσα στο σώμα του ψηφιακού του χαρακτήρα. Η ενσάρκωση δημιουργεί μια ισχυρή και πολύ ρεαλιστική εμπειρία για τους παίκτες και αντιπροσωπεύει τον ισχυρότερο μηχανισμό ταύτισης με μια εικονική αναπαράσταση (Klimmt et al., 2010).

Η έννοια της παρουσίας αναφέρεται στην αίσθηση του ατόμου ότι βρίσκεται σε εικονικό περιβάλλον. Όταν οι άνθρωποι έρχονται σε επαφή με εικονικά περιβάλλοντα, συχνά βιώνουν την παρουσία, την υποκειμενική αίσθηση ότι βρίσκονται σε ένα εικονικό μέρος, καθώς αντιλαμβάνονται εικονικά αντικείμενα ή αναπτύσσουν έντονα συναισθήματα από τα εικονικά ερεθίσματα. Ο Lee (2004) όρισε την εικονική παρουσία ως «μια νοερή κατάσταση κατά την οποία τα εικονικά αντικείμενα βιώνονται ως πραγματικά αντικείμενα με αισθητηριακούς ή μη αισθητήριους τρόπους» (σελ. 37). Οι παίκτες προσαρμόζουν ασυνείδητα τη συμπεριφορά τους στον τύπο του άβαταρ που ελέγχουν. Ως εκ τούτου, οι Van Looy et al. (2012), αναφέρουν την αίσθηση της παρουσίας που προκαλείται από το παιχνίδι ως ενσαρκωμένη παρουσία. Όταν ένας χρήστης ενσωματώνεται σε ένα άβαταρ, το νοερό μοντέλο του σώματος του χρήστη αλλάζει, ακόμη και παροδικά. Ο Taylor υποστηρίζει ότι «μέσω των άβαταρ, οι χρήστες ενσωματώνονται στο άβαταρ και διαμορφώνουν μια δέσμευση με έναν εικονικό κόσμο».

Ερευνητικοί Στόχοι

Ζητήματα που αφορούν στην ταυτότητα των εφήβων είναι εδώ και δεκαετίες στο επίκεντρο ερευνών στο χώρο της αναπτυξιακής ψυχολογίας. Παρόλα αυτά, η θεωρητική προσέγγιση των Luyckx και συναδέλφων (2008) παρέχει ένα καινούριο πλαίσιο μέσα στο οποίο μπορεί να γίνει σαφής και αντιληπτός τόσο ο δυναμικός χαρακτήρας των διεργασιών διαμόρφωσης ταυτότητας, όσο και οι όψεις αυτής της διαδικασίας που μπορούν να αποτελέσουν παράγοντα κινδύνου για τους εφήβους. Σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες, η

μηρυκαστική διερεύνηση έχει ήδη συνδεθεί ερευνητικά, όπως παρουσιάστηκε παραπάνω, με πληθώρα μη προσαρμοστικών χαρακτηριστικών σε εφήβους, ανάμεσα στα οποία βρίσκεται και η προβληματική χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών. Συνεπώς, είναι χρήσιμο να πραγματοποιηθεί έρευνα και σε ελληνικό πληθυσμό, ώστε να διαπιστωθεί κατά πόσο τα ελληνικά ερευνητικά δεδομένα συμφωνούν με τα διεθνή.

Η χρήση των διαδικτυακών παιχνιδιών είναι, αντιθέτως, ένα σχετικά καινούριο φαινόμενο που απασχολεί έντονα τη σύγχρονη ερεύνα. Οι περισσότερες έρευνες εστιάζουν στην προβληματική χρήση του διαδικτύου και, συγκεκριμένα, των διαδικτυακών παιχνιδιών και γίνεται προσπάθεια σύνδεσης των εθιστικών προς το διαδίκτυο συμπεριφορών με άλλα παθολογικά φαινόμενα. Οι χρήστες του διαδικτύου που αναπτύσσουν χαρακτηριστικά εθισμού αποτελούν, βέβαια, ένα μικρό αλλά υπολογίσιμο ποσοστό του συνόλου των χρηστών που έχει μεγάλες διακυμάνσεις ανάλογα με το πώς ορίζεται ο εθισμός από τους ερευνητές. Σε ελληνικό πληθυσμό το ποσοστό αυτό κυμαίνεται από 0,7% έως 22% (Karapetsas, Fotis & Zygoris, 2012). Στην παρούσα εργασία θα εξεταστεί η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών σε ένα δείγμα εφήβων χωρίς να ληφθεί υπόψη η ύπαρξη εθισμού, σε μία προσπάθεια να περιγραφεί η επίδραση των διαδικτυακών παιχνιδιών στη διαμόρφωση ταυτότητας για το σύνολο των εφήβων που τα χρησιμοποιούν.

Τέλος, σχέση της διαμόρφωσης ταυτότητας με μηχανισμούς ταύτισης έχει επισημανθεί αρκετά νωρίς στην ανάπτυξη του θεωρητικού υποβάθρου για τις δύο αυτές έννοιες (Mead, 1934; Erikson, 1968). Όπως φάνηκε από τη βιβλιογραφία που παρατέθηκε, έχουν γίνει προσπάθειες να μελετηθεί η σχέση του παίκτη με το άβαταρ και η ταύτιση, κυρίως όμως ως προς την ανάπτυξη εθιστικών συμπεριφορών. Μια άμεση σύνδεση διεργασιών ταυτότητας και ταύτισης με το άβαταρ επεδίωξαν, όπως παρουσιάστηκε παραπάνω, οι Müller και Bonnaire (2021). Η ταύτιση με το άβαταρ μετρήθηκε με εργαλείο βασισμένο σε διαφορετικό θεωρητικό πλαίσιο (Player-Avatar Identification Scale; Li et al., 2013) και μόνο μία από τις τέσσερις

διαστάσεις που μετρούνταν με την κλίμακα, η θετική στάση απέναντι στο άβαταρ, σχετίστηκε θετικά με όλες τις διαστάσεις του μοντέλου των Luycckx και συναδέλφων (2008), εκτός από τη μηρυκαστική διερεύνηση. Είναι πιθανό να προκύψουν περισσότερες συνδέσεις μεταξύ του μοντέλου των πέντε διαστάσεων και του τρισδιάστατου μοντέλου ταύτισης με το άβαταρ, όπως περιγράφηκε από τους Van Looy et al. (2012).

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η διερεύνηση της σχέσης μεταξύ των πέντε διεργασιών ταυτότητας, όπως περιγράφονται στο μοντέλο των πέντε διαστάσεων, και της ταύτισης με το άβαταρ, όπως περιγράφεται στο τρισδιάστατο μοντέλο, σε έλληνες εφήβους μαθητές και μαθήτριες λυκείου. Επίσης η έρευνα στοχεύει στην περιγραφή των διεργασιών ταυτότητας των μαθητών ανάλογα με το αν παίζουν ή όχι διαδικτυακά παιχνίδια. Τέλος, θα διερευνηθεί ο παράγοντας του φύλου, ώστε να διαπιστωθούν τυχόν διαφορές είτε ως προς τις διεργασίες ταυτότητας, είτε ως προς την ταύτιση με το άβαταρ, είτε ως προς τις συνδέσεις μεταξύ των δύο μεταβλητών.

Ερευνητικές Υποθέσεις

Υπόθεση 1. Η ομάδα παικτών διαδικτυακών παιχνιδιών έχει χαμηλότερα επίπεδα σε βάθος διερεύνησης από τους μη παίκτες. Οι Bacchini και συνεργάτες (2017) παρατήρησαν μικρότερα επίπεδα Διερεύνησης σε βάθος σε εφήβους και νέους που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, εξετάζοντας την ταυτότητα με το μοντέλο των τριών διαστάσεων.

Υπόθεση 2. Η ομάδα παικτών διαδικτυακών παιχνιδιών έχει υψηλότερα επίπεδα σε εύρος διερεύνησης από τους μη παίκτες. Εξετάζοντας την ταυτότητα με το μοντέλο του Marcia (1966), ο Borcia (2015) προτείνει πως η ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια προάγει τη διερεύνηση. Στο μοντέλο των πέντε παραγόντων η Διερεύνηση σε εύρος περιγράφει τη διεργασία διερεύνησης όπως ορίζεται στο μοντέλο του Marcia.

Υπόθεση 3. Ο χρόνος χρήσης των διαδικτυακών παιχνιδιών σχετίζεται θετικά με τη μηρυκαστική διερεύνηση. Στην έρευνα των Müller και Bonnair (2021) η ομάδα προβληματικής χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών είχε υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης. Ο χρόνος καθημερινής χρήσης αποτελούσε ένα από τα κριτήρια για να χαρακτηριστεί η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών προβληματική. Επίσης, στην έρευνα της Καραμανώλη και συνεργατών (2020) η μηρυκαστική διερεύνηση συνδέθηκε με το χρόνο χρήσης διαδικτύου σε αναδυόμενους ενήλικες.

Ερευνητικά Ερωτήματα

Ερευνητικό ερώτημα 1. Σχετίζεται η ταύτιση ομοιότητας με την ταύτιση με τις δεσμεύσεις; Οι χρήστες με υψηλότερα επίπεδα ικανοποίησης από τη ζωή τους τείνουν να φτιάχνουν άβαταρ που τους μοιάζουν (Trepte & Reinecke, 2010). Θα διερευνηθεί αντίστοιχη συσχέτιση με την ταύτιση με τις δεσμεύσεις, τόσο για το σύνολο των χρηστών διαδικτυακών παιχνιδιών, όσο και για τα διαφορετικά είδη διαδικτυακών παιχνιδιών στο δείγμα.

Ερευνητικό ερώτημα 2. Διαφέρουν τα κορίτσια και τα αγόρια του δείγματος ως προς τη σχέση ταυτότητας και ταύτισης τους με το άβαταρ στα διαδικτυακά παιχνίδια; Η έρευνα των Müller και Bonnair (2021) έδειξε πως η προβληματική χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών σχετίζεται διαφορετικά με τη διαμόρφωση ταυτότητας στα δύο φύλα. Θα διερευνηθεί κατά πόσο η ταύτιση με το άβαταρ, αλλά και η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών στο σύνολό της, συνδέεται με διαφορετικές διεργασίες ταυτότητας για τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματος.

Ερευνητικό ερώτημα 3. Διαφέρουν οι χρήστες διαφορετικών ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διεργασίες ταυτότητας; Πολλές έρευνες έχουν τονίσει την κοινωνική διάσταση των διαδικτυακών παιχνιδιών MMORPG, χωρίς να υπάρχουν αντίστοιχα δεδομένα για άλλες κατηγορίες διαδικτυακών παιχνιδιών. Θα διερευνηθεί κατά πόσο οι χρήστες

διαφορετικών κατηγοριών διαδικτυακών παιχνιδιών διαφέρουν ως προς τις διεργασίες διαμόρφωσης ταυτότητας.

Ερευνητικό ερώτημα 4. Διαφέρουν οι χρήστες διαφορετικών ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς την ταύτιση με το άβαταρ; Δεδομένου ότι τα είδη διαδικτυακών παιχνιδιών διαφέρουν ως προς τα περιθώρια μορφοποίησης και εξατομίκευσης του άβαταρ, αναμένονται διαφορές ως προς την ταύτιση που αναπτύσσει ο παίκτης με αυτό. Τα MMORPG πιθανώς συνδέονται με υψηλότερα επίπεδα ταύτισης με το άβαταρ, δεν υπάρχει, όμως, ακόμα κάποιο ερευνητικό δεδομένο που να επιβεβαιώνει αυτή την άποψη.

Μέθοδος

Συμμετέχοντες

Στην παρούσα έρευνα συμμετείχαν 200 έφηβοι, από τα ερωτηματολόγια των οποίων τα 9 δε συμπεριλήφθηκαν στη στατιστική ανάλυση λόγω πολλών κενών στις απαντήσεις ($N = 191$). Από τους συμμετέχοντες το 55% αποτελούνταν από κορίτσια (105) και το 45% από αγόρια (86). Οι συμμετέχοντες ήταν από 15 έως 18 ετών και φοιτούν σε δημόσια Γενικά Λύκεια περιοχών της Αττικής (Δάφνη, Ηλιούπολη και Γλυφάδα). Βασικό κριτήριο για την επιλογή του δείγματος ήταν η ηλικία, καθώς στην εφηβική ηλικία είναι κεντρικά τα ζητήματα διαμόρφωσης ταυτότητας. Επιπλέον, στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα το Γενικό Λύκειο σχετίζεται έντονα με την εισαγωγή στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και, γενικότερα, με σημαντικές δεσμεύσεις για την επαγγελματική και προσωπική πορεία του ατόμου. Τα συγκεκριμένα σχολεία επιλέχθηκαν με στόχο αφενός να αντιπροσωπευτούν εξίσου περιοχές με διαφορετικά κοινωνικό-οικονομικά χαρακτηριστικά, και αφετέρου να είναι εύκολα προσβάσιμα για τη δια ζώσης διεξαγωγή της έρευνας.

Πιο συγκεκριμένα, η μέση ηλικία των συμμετεχόντων ήταν τα 16,12 έτη. Από το σύνολο του δείγματος, 59 άτομα ήταν 15 ετών (30,9%), 70 άτομα ήταν 16 ετών (36,6%), 43 άτομα ήταν 17 ετών (22,5%) και 19 άτομα ήταν 18 ετών (9,9%).

Σχετικά με την οικογενειακή κατάσταση των 191 μαθητών, το 76% των συμμετεχόντων (146) βρίσκονταν σε πυρηνική οικογένεια και οι γονείς τους ήταν παντρεμένοι. Το 19,9% ζούσαν σε μονογονεϊκές οικογένειες (38) με τους γονείς είτε διαζευγμένους είτε σε διάσταση. Τέλος, το 2,6% επέλεξε διαφορετική οικογενειακή κατάσταση.

Οι συμμετέχοντες ερωτήθηκαν για το μορφωτικό επίπεδο των γονέων τους. Για την εκπαίδευση του πατέρα τους, οι 102 (53,4%) ανέφεραν πως έχει ολοκληρώσει την τριτοβάθμια εκπαίδευση, οι 72 (37,7%) ανέφεραν πως έχει ολοκληρώσει το λύκειο, οι 13(6,8%) ανέφεραν πως ο πατέρας τους έχει ολοκληρώσει το γυμνάσιο και μόλις δύο συμμετέχοντες (1%) ανέφεραν πως ο πατέρας τους είναι απόφοιτος δημοτικού. Σχετικά με το μορφωτικό επίπεδο των μητέρων όπως αναφέρθηκε από τους εφήβους, οι μητέρες 113 (59,2%) συμμετεχόντων είναι απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, οι μητέρες 63 (33%) συμμετεχόντων έχουν ολοκληρώσει το λύκειο, οι μητέρες δέκα (5,2%) συμμετεχόντων έχουν ολοκληρώσει το γυμνάσιο και, τέλος, τρεις (1,6%) μητέρες εφήβων του δείγματος έχουν ολοκληρώσει το δημοτικό.

Επίσης, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να δηλώσουν αν παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια ή όχι. Από το σύνολο των 191 συμμετεχόντων, οι 149 (78%) ήταν χρήστες διαδικτυακών παιχνιδιών και οι 42 (22%) δεν έπαιζαν διαδικτυακά παιχνίδια. Από όσους συμμετέχοντες έπαιζαν διαδικτυακά παιχνίδια ζητήθηκε να αναφέρουν το χρόνο που αφιερώνουν καθημερινά και τα τρία παιχνίδια που παίζουν περισσότερο, ώστε να υπάρχει περιγραφή των ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών που χρησιμοποιούν οι συμμετέχοντες. Οι συμμετέχοντες μπορεί να παίζουν παραπάνω από ένα είδος διαδικτυακών παιχνιδιών. Τα παιχνίδια MMORPG ήταν τα

πιο δημοφιλή και ανήκαν στις επιλογές 78 (40,8%) από τους συμμετέχοντες. Τα διαδικτυακά παιχνίδια που σχετίζονται με αθλητισμό και αυτοκίνητα χρησιμοποιούνται από 35 (18,3%) συμμετέχοντες. Τα παιχνίδια FPS βρίσκονται στις επιλογές 30 (15,7%) συμμετεχόντων. Τα παιχνίδια MOBA προτιμούνται από 29 (15,2%) συμμετέχοντες. Τα παιχνίδια τύπου “battle royale”, όπως το Fortnite που αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, επιλέχθηκαν από 24 (12%) συμμετέχοντες. Τέλος, 20 (10,5%) συμμετέχοντες δήλωσαν πως παίζουν παιχνίδια τύπου Action/Adventure.

Πίνακας1

Δημογραφικά Χαρακτηριστικά Δείγματος

| Χαρακτηριστικό | N | % |
|---------------------------|-----|------|
| Φύλο | | |
| Αγόρια | 86 | 45 |
| Κορίτσια | 105 | 55 |
| Ηλικία | | |
| 15 | 59 | 30.9 |
| 16 | 70 | 36.6 |
| 17 | 43 | 22.5 |
| 18 | 19 | 9.9 |
| Εκπαίδευση πατέρα | | |
| Δημοτικό | 2 | 1 |
| Γυμνάσιο | 13 | 6.9 |
| Λύκειο | 72 | 38.1 |
| Τριτοβάθμια εκπαίδευση | 102 | 54 |
| Εκπαίδευση μητέρας | | |
| Δημοτικό | 3 | 1.6 |
| Γυμνάσιο | 10 | 5.2 |
| Λύκειο | 63 | 33 |
| Τριτοβάθμια εκπαίδευση | 113 | 59.2 |

| Χρήση Διαδικτυακών Παιχνιδιών | | |
|----------------------------------|-----|------|
| Ναι | 150 | 78.5 |
| Όχι | 41 | 21.5 |

Εργαλεία Συλλογής Δεδομένων

Dimensions of Identity Development Scale (Προσαρμογή: Mastrotheodoros & Motti-Stefanidi,2016)

Οι διεργασίες διαμόρφωσης ταυτότητας των συμμετεχόντων μετρήθηκαν με το Dimensions of Identity Development Scale, μεταφρασμένο στην ελληνική γλώσσα. Πρόκειται για ερωτηματολόγιο αυτο-αναφοράς με 25 συνολικά ερωτήματα και απαντητικές πενταβάθμιες κλίμακες τύπου Likert, όπου το 1 αντιστοιχεί στην απάντηση “Διαφωνώ απόλυτα” και το 5 αντιστοιχεί στην απάντηση “Συμφωνώ απόλυτα”. Το εργαλείο αρχικά αναπτύχθηκε από τους Luyckx και συνεργάτες το 2008 και στηρίζεται στο μοντέλο πέντε διαστάσεων σχηματισμού ταυτότητας, το οποίο περιγράφεται αναλυτικά σε προηγούμενο κεφάλαιο. Το ερωτηματολόγιο μεταφράστηκε και κρίθηκε κατάλληλο για χορήγηση σε ελληνικό πληθυσμό από τους Mastrotheodoros και Motti-Stefanidi (2016).

Οι διεργασίες ταυτότητας που μετρούνται με το συγκεκριμένο εργαλείο είναι η Δημιουργία Δέσμευσης (Commitment Making), η Διερεύνηση σε Εύρος (Exploration in Breadth), η Μηρυκαστική Διερεύνηση (Ruminative Exploration), η Ταύτιση με τις Δεσμεύσεις (Identification with Commitments) και η Διερεύνηση σε Βάθος (Exploration in Depth). Για τη μέτρηση κάθε διάστασης χρησιμοποιείται το σκορ από πέντε ερωτήματα. Στη συνέχεια αναφέρεται ενδεικτικά ένα ερώτημα για κάθε διάσταση με τη σειρά που αναφέρθηκαν: “Έχω αποφασίσει για την κατεύθυνση που θα ακολουθήσω στη ζωή μου”, “Σκέφτομαι διάφορα πράγματα που θα μπορούσα να κάνω στο μέλλον”, “Συνεχώς αναρωτιέμαι ποια κατεύθυνση

πρέπει να πάρει η ζωή μου”, “Εξαιτίας των μελλοντικών μου σχεδίων, αισθάνομαι σίγουρος/-η για τον εαυτό μου” και “Μιλώ με άλλους ανθρώπους σχετικά με τα σχέδιά μου για το μέλλον”.

Avatar Identification Scale (Προσαρμογή: Σπυρίδων Τάνταρος & Χρυσούλα Χουχουλή, 2021)

Για την μέτρηση της ταύτισης των συμμετεχόντων με το ψηφιακό τους άβαταρ κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιχνιδιών χρησιμοποιήθηκε το Avatar Identification Scale (Van Looy et al. 2012). Πρόκειται για κλίμακα αυτό-αναφοράς με 16 ερωτήματα και απαντητικές πενταβάθμιες κλίμακες τύπου Likert, όπου το 1 αντιστοιχεί στην απάντηση “Διαφωνώ απόλυτα” και το 5 αντιστοιχεί στην απάντηση “Συμφωνώ απόλυτα”. Το εργαλείο μεταφράστηκε από την ερευνήτρια και προσαρμόστηκε στα ελληνικά με τη διαδικασία της αντίστροφης μετάφρασης για να χρησιμοποιηθεί στην παρούσα έρευνα.

Ως προς τη σχέση παίκτη και άβαταρ, διερευνούνται οι διαστάσεις της ταύτισης ομοιότητας (similarity identification), της ενσαρκωμένης παρουσίας (embodied presence) και της επιθυμητής ταύτισης (wishful identification). Ενδεικτικές ερωτήσεις για την κάθε διάσταση που αναφέρθηκε είναι οι παρακάτω: “Ο χαρακτήρας μου είναι σαν εμένα με πολλούς τρόπους”, “Όταν παίζω, είναι σαν το σώμα του χαρακτήρα μου να γίνεται το δικό μου” και “Ο χαρακτήρας μου είναι ένα παράδειγμα για μένα”. Επίσης, υπολογίζεται και η συνολική ταύτιση με το άβαταρ, από το άθροισμα των τριών επιμέρους διαστάσεων.

Διαδικασία

Η παρούσα έρευνα εγκρίθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής για διεξαγωγή σε δημόσια σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης κατόπιν αίτησης της ερευνήτριας.

Πραγματοποιήθηκε επικοινωνία με τους διευθυντές των σχολείων και ενημέρωση για την

ακριβή διαδικασία και τις ανάγκες υλοποίησης της έρευνας. Από τα σχολεία που δέχτηκαν τη διεξαγωγή της έρευνας, επιλέχθηκαν τρία σχολεία με κριτήριο, όπως προαναφέρθηκε, να εκπροσωπηθούν στο δείγμα περιοχές με διαφορετικά κοινωνικό-οικονομικά χαρακτηριστικά.

Αρχικά δόθηκαν σε όλους τους μαθητές των επιλεγμένων σχολείων φόρμες έγγραφης συγκατάθεσης για τη συμμετοχή στην έρευνα τις οποίες έπρεπε να συμπληρώσουν οι κηδεμόνες όσων μαθητών επιθυμούσαν να συμμετέχουν. Με αυτό το έγγραφο οι κηδεμόνες έλαβαν ενημέρωση για το σκοπό της έρευνας, τις διαδικασίες συλλογής δεδομένων και τον απαιτούμενο χρόνο απασχόλησης των παιδιών για τις ανάγκες της έρευνας. Επίσης έγινε σαφές ότι η συλλογή δεδομένων είναι ανώνυμη και πως οποιαδήποτε στιγμή κάποιος από τους συμμετέχοντες δεν επιθυμεί να συνεχίσει τη διαδικασία έχει το δικαίωμα να αποχωρήσει. Στη φόρμα έγγραφης συγκατάθεσης υπήρχαν τα στοιχεία επικοινωνίας της ερευνήτριας, σε περίπτωση που κάποιος γονέας ή κηδεμόνας χρειαζόταν περισσότερες διευκρινήσεις. Η συμμετοχή στην έρευνα ήταν αποκλειστικά εθελοντική και αφορούσε μόνο σε όσους μαθητές είχαν εξασφαλίσει την ενυπόγραφη συγκατάθεση του κηδεμόνα τους.

Αφού είχε συγκεντρωθεί στη γραμματεία κάθε σχολείου ικανοποιητικός αριθμός από φόρμες έγγραφης συγκατάθεσης γονέων, δόθηκε στην ερευνήτρια από τη διεύθυνση μισή διδακτική ώρα (20 λεπτά), σε συνεννόηση με τους εκπαιδευτικούς. Ερωτηματολόγια συμπληρώθηκαν μόνο από τους μαθητές που είχαν φέρει υπογεγραμμένη τη φόρμα συγκατάθεσης. Κατά την διαδικασία συμπλήρωσης των ερωτηματολογίων ήταν παρών, εκτός από την ερευνήτρια, και ο/η εκπαιδευτικός της τάξης. Πριν τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων δόθηκαν στους μαθητές που συμμετείχαν σύντομες οδηγίες από την ερευνήτρια και τονίστηκε ο ανώνυμος και εθελοντικός χαρακτήρας της διαδικασίας.

Αποτελέσματα

Περιγραφικοί Στατιστικοί Δείκτες

Στον πίνακα 2 παρουσιάζονται οι περιγραφικοί στατιστικοί δείκτες των διαστάσεων διαμόρφωσης ταυτότητας. Εξετάζοντας τους μέσους όρους για κάθε διάσταση, η Διερεύνηση σε εύρος παρουσιάζει το μεγαλύτερο ($M.O. = 3.9429$), ενώ η Μηρυκαστική διερεύνηση το μικρότερο ($M.O. = 3.0828$). Από την ανάλυση αξιοπιστίας που πραγματοποιήθηκε για τις πέντε διαστάσεις διαμόρφωσης ταυτότητας φάνηκε πως τα ερωτηματολόγια είχαν αποδεκτές τιμές εσωτερικής αξιοπιστίας για τρεις από τις πέντε υποκλίμακες, τη Δημιουργία δεσμεύσεων, τη Μηρυκαστική διερεύνηση και την ταύτιση με τις δεσμεύσεις (Cronbach's $\alpha > .70$). Οι διαστάσεις της Διερεύνησης σε εύρος και Διερεύνησης σε βάθος παρουσίασαν χαμηλότερη εσωτερική αξιοπιστία, όπως φαίνεται στον πίνακα 2.

Πίνακας 2: Μέσοι Όροι, Τυπικές Αποκλίσεις και δείκτης εσωτερικής αξιοπιστίας των Διαστάσεων Ανάπτυξης Ταυτότητας

| Διαστάσεις Ανάπτυξης Ταυτότητας | #προτ | M.O. | T.A. | Min. | Max. | Cronbach's α |
|---------------------------------|-------|--------|--------|------|------|---------------------|
| Δημιουργία δέσμευσης | 5 | 3.7223 | .74928 | 1.80 | 5.00 | .852 |
| Διερεύνηση σε εύρος | 5 | 3.9429 | .60589 | 2.20 | 5.00 | .673 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | 5 | 3.0828 | .89117 | 1.00 | 5.00 | .787 |
| Ταύτιση με τις δεσμεύσεις | 5 | 3.6634 | .74953 | 1.60 | 5.00 | .821 |
| Διερεύνηση σε βάθος | 5 | 3.3369 | .68539 | 1.40 | 4.60 | .577 |

Πίνακας 3: Μέσοι Όροι, Τυπικές Αποκλίσεις και Εσωτερική Αξιοπιστία των Διαστάσεων Ταύτισης με το Άβαταρ

| Διαστάσεις της Ταύτισης με το Άβαταρ | #προτ. | <i>M.O.</i> | <i>T.A.</i> | <i>Min.</i> | <i>Max.</i> | <i>Cronbach's a</i> |
|--------------------------------------|--------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------------|
| Ταύτιση ομοιότητας | 6 | 3.1714 | .93438 | 1.00 | 5.00 | .888 |
| Ενσαρκωμένη παρουσία | 6 | 2.9527 | .97946 | 1.00 | 5.00 | .901 |
| Επιθυμητή ταύτιση | 5 | 2.7154 | 1.11466 | 1.00 | 5.00 | .897 |
| Συνολική ταύτιση | 17 | 2.9467 | .79520 | 1.00 | 5.00 | .913 |

Ο πίνακας 3 περιγράφει τους περιγραφικούς στατιστικούς δείκτες των διαστάσεων που συγκροτούν την ταύτιση του παίκτη με το διαδικτυακό του άβαταρ, καθώς και το συνολικό δείκτη ταύτισης με το άβαταρ. Συγκεκριμένα, ο μεγαλύτερος μέσος όρος παρατηρείται στη διάσταση της Ταύτισης ομοιότητας (*M.O.* = 3.1714), ενώ ο μικρότερος μέσος όρος στη διάσταση της επιθυμητής ταύτισης (*M.O.* = 2.7154). Πραγματοποιήθηκε, επίσης, ανάλυση αξιοπιστίας καθώς η κλίμακα χορηγείται πρώτη φορά στα ελληνικά. Φάνηκε πως τα ερωτηματολόγια είχαν αποδεκτές τιμές εσωτερικής αξιοπιστίας στις διάφορες υποκλίμακες, καθώς και στη συνολική ταύτιση (*Cronbach's a* > .80) (Πίνακας 3).

Έλεγχος Ερευνητικών Υποθέσεων

Οι ποσοτικές μεταβλητές παρουσιάζονται ως μέσος όρος (\pm τυπική απόκλιση), ενώ οι ποιοτικές μεταβλητές ως πλήθος (%). Για τον έλεγχο της κανονικότητας των δεδομένων πραγματοποιήθηκε η δοκιμασία Shapiro-Wilk. Για τη διερεύνηση των συσχετίσεων μεταξύ των ποσοτικών μεταβλητών χρησιμοποιήθηκε ο δείκτης *r* του *Pearson*. Για τον έλεγχο των

διαφορών μεταξύ δύο ανεξάρτητων δειγμάτων χρησιμοποιήθηκαν ο έλεγχος T-test και ο έλεγχος Mann-Whitney, για τις μη παραμετρικές μεταβλητές. Η διερεύνηση πιθανών μεταβλητών που προβλέπουν τις παραμέτρους της ταυτότητας έγιναν με πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση με τη μέθοδο stepwise. Οι στατιστικές αναλύσεις πραγματοποιήθηκαν με το πρόγραμμα IBMSPSS για Windows (version 21) και η στατιστική σημαντικότητα τέθηκε στο επίπεδο $\alpha = 0.05$.

Αρχικά πραγματοποιήθηκε έλεγχος κανονικότητας με τη δοκιμασία Shapiro-Wilk και διαπιστώθηκε ότι οι μεταβλητές της παρούσας έρευνας ακολουθούν κανονική κατανομή με εξαίρεση τη Δέσμευση, τη Διερεύνηση σε βάθος και την Ταύτιση ομοιότητας. Για τις συγκεκριμένες μεταβλητές πραγματοποιήθηκαν παραμετρικοί και μη παραμετρικοί έλεγχοι, χωρίς στατιστικά σημαντική διαφορά ως προς τα αποτελέσματα. Οι βασικές συσχετίσεις θα παρουσιαστούν με παραμετρικούς ελέγχους, ενώ σε αναλύσεις για τις μεταβλητές που δεν ακολουθούν κανονική κατανομή θα παρουσιαστούν οι μη παραμετρικοί έλεγχοι.

Πίνακας 4: Δείκτης συσχέτισης r του Pearson για τις διαστάσεις της ταυτότητας και της ταύτισης με το άβαταρ

| | Ταύτιση ομοιότητας | Ενσαρκωμένη παρουσία | Επιθυμητή ταύτιση | Συνολική ταύτιση με το άβαταρ |
|---------------------------|--------------------|----------------------|-------------------|-------------------------------|
| Δημιουργία δεσμεύσεων | 0.081 | -.094 | .063 | .005 |
| Διερεύνηση σε εύρος | -.041 | .057 | .013 | .033 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | -.017 | .055 | .044 | .024 |
| Ταύτιση με τις δεσμεύσεις | .108 | .043 | .079 | .088 |
| Διερεύνηση σε βάθος | .202** | .090 | .213** | .207** |

Ελέγχθηκε επίσης, με τη μέθοδο χ^2 , αν διαφέρει το ποσοστό αντρών και γυναικών που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια. Προέκυψε πως όντως μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών του δείγματος παίζει διαδικτυακά παιχνίδια σε σχέση με τα κορίτσια ($\chi^2=16.402$, $p<.01$, $n=191$). Το 91,9% των αγοριών του δείγματος δήλωσε πως παίζει διαδικτυακά παιχνίδια, ενώ για τα

κορίτσια του δείγματος το αντίστοιχο ποσοστό είναι 67,7%. Στο σύνολο του δείγματος, το 78.5% δήλωσε πως παίζει διαδικτυακά παιχνίδια.

Τα αποτελέσματα του ελέγχου συσχέτισης με τον δείκτη r του *Pearson* για τις διαστάσεις της ταυτότητας και της ταύτισης με το άβαταρ εμφανίζονται στον Πίνακα 4. Μόνο για την Διερεύνηση σε βάθος προέκυψαν στατιστικά σημαντικές θετικές συσχετίσεις με την Ταύτιση ομοιότητας ($r = .202, p < .01, n = 171$), την Επιθυμητή ταύτιση ($r = .213, p < .01, n = 172$) και τη συνολική ταύτιση με το άβαταρ ($r = .207, p < .01, n = 171$).

Πραγματοποιήθηκε επίσης έλεγχος συσχέτισης με τον δείκτη r του *Pearson* για τις διαστάσεις της ταυτότητας και της ταύτισης με το άβαταρ με το χρόνο που αφιερώνεται καθημερινά στη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών. Ο χρόνος που περνά ο παίκτης στα διαδικτυακά παιχνίδια φαίνεται να σχετίζεται θετικά με τη μηρυκαστική διερεύνηση ($r = .157, p < .05, n = 154$) και με την Ενσαρκωμένη παρουσία ($r = .188, p < .05, n = 152$). Οι συσχετίσεις αυτές ελέγχθηκαν τόσο για το σύνολο του δείγματος όσο και για τα δύο φύλα ξεχωριστά. Για τα αγόρια του δείγματος η θετική συσχέτιση χρόνου και Μηρυκαστικής διερεύνησης είναι πιο έντονη ($r = .268, p < .01, n = 79$), όπως και η θετική συσχέτιση χρόνου και Ενσαρκωμένης παρουσίας ($r = .215, p < .05, n = 79$). Για τα κορίτσια του δείγματος καμία από τις μεταβλητές δε φαίνεται να συσχετίζεται θετικά ή αρνητικά με το χρόνο που το κορίτσι αφιερώνει στα διαδικτυακά παιχνίδια.

Πίνακας 5: Δείκτης συσχέτισης r του Pearson για τις διαστάσεις της ταυτότητας και της ταύτισης με το άβαταρ σε σχέση με τον καθημερινό χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, σε συνολικό δείγμα, αγόρια και κορίτσια.

| | Σύνολο δείγματος | Αγόρια | Κορίτσια |
|-------------------------------|---------------------|--------|----------|
| Δημιουργία δεσμεύσεων | -.062 | -.012 | -.197 |
| Διερεύνηση σε εύρος | -.044 | -.057 | .003 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | .157* | .268** | .028 |
| Ταύτιση με τις δεσμεύσεις | -.083 | -.099 | -.170 |
| Διερεύνηση σε βάθος | -.034 | .027 | -.043 |
| Ταύτιση ομοιότητας | -.085 | -.117 | -.015 |
| Ενσαρκωμένη παρουσία | .188* | .215* | .143 |
| Επιθυμητή ταύτιση | .077 | .143 | .118 |
| Συνολική ταύτιση με το άβαταρ | .099 | .142 | .085 |

Με αφορμή την παραπάνω ανάλυση, πραγματοποιήθηκε έλεγχος T για ανεξάρτητα

δείγματα, ώστε να διαπιστωθεί αν υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά στο χρόνο που αφιερώνουν καθημερινά στα διαδικτυακά παιχνίδια τα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματος.

Η ανάλυση έδειξε πως υπάρχει στατιστικά σημαντική διαφορά ($t^{155} = 2.144, p < .05$) ανάμεσα στις δύο ομάδες με τα αγόρια να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο καθημερινά στη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών. Κατά μέσο όρο τα αγόρια αφιερώνουν καθημερινά 1,94 ώρες στη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών ενώ τα κορίτσια 1,42 ώρες.

Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε έλεγχος T-test για ανεξάρτητα δείγματα ώστε να διερευνηθούν διαφορές των παικτών και των μη παικτών διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διεργασίες διαμόρφωσης ταυτότητας. Για τη Δημιουργία δεσμεύσεων και τη Διερεύνηση σε βάθος, συγκεκριμένα, πραγματοποιήθηκε μη παραμετρικός έλεγχος για 2 ανεξάρτητα δείγματα (Mann-Whitney). Δεν παρατηρήθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις διεργασίες ταυτότητας για τις ομάδες παικτών και μη παικτών διαδικτυακών παιχνιδιών.

Ακολούθως, επιχειρήθηκε σύγκριση των δύο φύλων, τόσο ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας, όσο και προς τις διαστάσεις της ταύτισης με το άβαταρ. Για τη Διερεύνηση σε

εύρος, τη Μηρυκαστική διερεύνηση, την Ταύτιση με τις δεσμεύσεις, την Ενσαρκωμένη παρουσία, την Επιθυμητή ταύτιση και τη συνολική ταύτιση με το άβαταρ πραγματοποιήθηκε έλεγχος T-test για ανεξάρτητα δείγματα. Για τη Δημιουργία δεσμεύσεων, τη Διερεύνηση σε βάθος και την Ταύτιση ομοιότητας πραγματοποιήθηκε μη παραμετρικός έλεγχος για 2 ανεξάρτητα δείγματα (Mann-Whitney). Στον πίνακα 5 παρουσιάζονται συνολικά τα αποτελέσματα. Από τον έλεγχο T για ανεξάρτητα δείγματα προκύπτει πως τα δύο φύλα δεν παρουσιάζουν στατιστικά σημαντικές διαφορές ως προς τη Σε εύρος διερεύνηση, την Ενσαρκωμένη παρουσία και τη συνολική ταύτιση με το άβαταρ. Στην Ταύτιση με τις δεσμεύσεις παρατηρήθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά με τα αγόρια έχουν υψηλότερο σκορ ($p = .024$) και το ίδιο συνέβη στην επιθυμητή ταύτιση, με τα κορίτσια να έχουν υψηλότερο σκορ ($p = .40$). Από τον μη παραμετρικός έλεγχος για 2 ανεξάρτητα δείγματα (Mann-Whitney), προέκυψε στατιστικά σημαντική διαφορά ως προς την Διερεύνηση σε βάθος, με τα κορίτσια να έχουν υψηλότερο σκορ από τα αγόρια στη συγκεκριμένη διάσταση ($p < .01$).

Πίνακας 6: Παραμετρικοί έλεγχοι για τη σύγκριση αγοριών και κοριτσιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ.

| | Αγόρια | Κορίτσια | |
|-------------------------------|------------|------------|------|
| | N=84 | N=102 | |
| | Μέσος όρος | Μέσος όρος | P |
| Διερεύνηση σε εύρος | 3.93 | 3.95 | .812 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | 2.95 | 3.19 | .073 |
| Ταύτιση με τις δεσμεύσεις | 3.80* | 3.55* | .024 |
| Ενσαρκωμένη παρουσία | 2.98 | 2.92 | .690 |
| Επιθυμητή ταύτιση | 2.53* | 2.87* | .040 |
| Ταύτιση με το άβαταρ | 2.89 | 2.98 | .465 |

$p < .05$

Πίνακας 7: Μη παραμετρικοί έλεγχοι για τη σύγκριση αγοριών και κοριτσιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ.

| | Αγόρια | Κορίτσια | |
|-----------------------|---------------|---------------|------|
| | N=84 | N=102 | |
| | Μέση Κατάταξη | Μέση Κατάταξη | P |
| Δημιουργία δεσμεύσεων | 97.03 | 92.41 | .283 |
| Διερεύνηση σε βάθος | 82.45** | 103.63** | .005 |
| Ταύτιση ομοιότητας | 73.06 | 72.09 | .979 |

** $P < .01$

Επίσης διερευνήθηκε η σχέση διαφορετικών ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών με τις διεργασίες ταυτότητας και την ταύτιση με το άβαταρ. Καθώς ο κάθε συμμετέχοντας μπορούσε δηλώσει πως χρησιμοποιεί παραπάνω από μία κατηγορίες διαδικτυακών παιχνιδιών, οι συγκρίσεις πραγματοποιήθηκαν με δύο κάθε φορά ομάδες, ανάλογα με τη χρήση ή όχι της κάθε κατηγορίας διαδικτυακών παιχνιδιών. Πραγματοποιήθηκε έλεγχος T για ανεξάρτητα δείγματα και μη παραμετρικός έλεγχος για 2 ανεξάρτητα δείγματα (Mann-Whitney) για τις μη παραμετρικές μεταβλητές (Δημιουργία δεσμεύσεων, Διερεύνηση σε βάθος και Ταύτιση ομοιότητας). Οι χρήστες MMORPG παρουσιάζουν υψηλότερα σκορ στην Ταύτιση ομοιότητας, την Επιθυμητή ταύτιση ($t^{142}=2.334, p < .05$) και στη συνολική ταύτιση με το άβαταρ ($t^{141}=2.945, p < .01$), σε σχέση με τους παίκτες άλλων ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών. Επίσης, φάνηκε να διαφέρουν από τους μη παίκτες και ως προς τη Διερεύνηση σε βάθος, έχοντας επίσης υψηλότερα σκορ, όπως φαίνεται στους πίνακες 8 και 9. Οι χρήστες παιχνιδιών τύπου MOBA παρουσιάζουν υψηλότερο μέσο όρο στη διάσταση της Μηρυκαστικής διερεύνησης ($t^{145}=2.934, p < .01$), όπως φαίνεται στον πίνακα 10. Οι χρήστες παιχνιδιών FPS

φαίνεται να διαφέρουν ως προς τη Διερεύνηση σε βάθος, με τα σκορ των παικτών FPS να είναι χαμηλότερα από των μη παικτών (πίνακας 11). Οι ομάδες χρηστών παιχνιδιών τύπου Battle Royale, Sports και Action δεν παρουσίασαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις διαστάσεις της ταυτότητας ή στις διαστάσεις της ταύτισης με το άβαταρ.

Πίνακας 8: Σύγκριση παικτών MMORPG και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (παραμετρικοί έλεγχοι).

| | Παίκτες MMORPG | Παίκτες άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών | |
|-------------------------------|----------------|---------------------------------------|------|
| | N=78 | N=70 | |
| | Μέσος όρος | Μέσος όρος | P |
| Διερεύνηση σε εύρος | 4.01 | 3.89 | .252 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | 3.05 | 3.00 | .727 |
| Ταύτιση με τις δεσμεύσεις | 3.75 | 3.63 | .348 |
| Ενσαρκωμένη παρουσία | 3.13 | 2.85 | .101 |
| Επιθυμητή ταύτιση | 2.90* | 2.45* | .018 |
| Ταύτιση με το άβαταρ | 3.16* | 2.77* | .003 |

*p<.05

Πίνακας 9: Σύγκριση παικτών MMORPG και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (μη παραμετρικοί έλεγχοι, Mann-Whitney Test).

| | Παίκτες MMORPG | Παίκτες άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών | |
|-----------------------|----------------|---------------------------------------|------|
| | N=78 | N=70 | |
| | Μέση Κατάταξη | Μέση Κατάταξη | P |
| Δημιουργία δεσμεύσεων | 68.52 | 80.01 | .102 |
| Διερεύνηση σε βάθος | 82.95* | 64.42* | .008 |
| Ταύτιση ομοιότητας | 81.88* | 62.94* | .007 |

*p<.01

Πίνακας 10: Σύγκριση παικτών MOBA και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (παραμετρικοί έλεγχοι)

| | Παίκτες MOBA | Παίκτες άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών | |
|---------------------------|--------------|---------------------------------------|------|
| | N=29 | N=119 | |
| | Μέσος όρος | Μέσος όρος | P |
| Διερεύνηση σε εύρος | 4.09 | 3.92 | .126 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | 3.46** | 2.92** | .004 |
| Ταύτιση με τις δεσμεύσεις | 3.56 | 3.72 | .314 |
| Ενσαρκωμένη παρουσία | 3.25 | 2.94 | .149 |
| Επιθυμητή ταύτιση | 2.72 | 2.69 | .909 |
| Ταύτιση με το άβαταρ | 3.11 | 2.95 | .352 |

**p<.01

.

Πίνακας 11: Σύγκριση παικτών FPS και παικτών άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις ταύτισης με το άβαταρ (μη παραμετρικοί έλεγχοι, Mann-Whitney Test)

| | Παίκτες FPS | Παίκτες άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών | |
|-----------------------|---------------|---------------------------------------|------|
| | N=78 | N=70 | |
| | Μέση Κατάταξη | Μέση Κατάταξη | P |
| Δημιουργία δεσμεύσεων | 81.47 | 72.73 | .317 |
| Διερεύνηση σε βάθος | 58.42* | 78.00* | .024 |
| Ταύτιση ομοιότητας | 66.72 | 74.64 | .356 |

*p<.05

Για την αξιολόγηση της προβλεπτικής ικανότητας της ταύτισης με το άβαταρ, της ηλικίας, του φύλου, του χρόνου χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών και του είδους διαδικτυακού

παιχνιδιού έναντι της ταυτότητας, χρησιμοποιήθηκε πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση με τη μέθοδο *stepwise*, όπου η κάθε διάσταση της ταυτότητας αποτελούσε την εξαρτημένη μεταβλητή και το φύλο, ο χρόνος χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών και οι διαστάσεις της ταύτισης με το *άβαταρ* αποτελούσαν τις ανεξάρτητες. Τα αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για τη Δημιουργία δεσμεύσεων έδειξαν πως η ενσαρκωμένη παρουσία και η χρήση παιχνιδιών τύπου *MMORPG* αποτελούν σημαντικές προβλεπτικές μεταβλητές, όπως φαίνεται στον πίνακα 12. Χαμηλότερα επίπεδα ενσαρκωμένης παρουσίας και χρήση *MMORPG* μπορούν να προβλέψουν υψηλότερα επίπεδα στη Δημιουργία δεσμεύσεων

Πίνακας 12: Πρόβλεψη της Δημιουργίας δεσμεύσεων από την Ενσαρκωμένη παρουσία, και τη χρήση παιχνιδιών *MMORPG*.

| | β | 95% ΔΕ | | <i>P</i> |
|----------------------|---------|--------|------|----------|
| Ενσαρκωμένη παρουσία | -.116 | -.233 | .001 | .050 |
| Χρήση <i>MMORPG</i> | .243 | .008 | .477 | .042 |

Εξετάζοντας τη Διερεύνηση σε εύρος, τα αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης έδειξαν πως σημαντική προβλεπτική αξία έχει μόνο η μεταβλητή της ηλικίας του συμμετέχοντα, όπως φαίνεται στον πίνακα 13. Μεγαλύτερη ηλικία μπορεί να προβλέψει υψηλότερα επίπεδα Διερεύνησης σε εύρος. Καμία από τις υπόλοιπες μεταβλητές δεν είχε στατιστικά σημαντική προβλεπτική σχέση με τη Διερεύνηση σε εύρος.

Πίνακας 13: Πρόβλεψη της Διερεύνησης σε εύρος από την ηλικία

| | β | 95% ΔΕ | | <i>P</i> |
|--------|---------|--------|------|----------|
| Ηλικία | .105 | .005 | .206 | .040 |

Τα αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για τη Μηρυκαστική διερεύνηση έδειξαν πως ο καθημερινός χρόνος χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών και η χρήση

παιχνιδιών τύπου MOBA αποτελούν σημαντικά προβλεπτικές μεταβλητές για τη Μηρυκαστική διερεύνηση. Επίσης, σε επίπεδο στατιστικής σημαντικότητας 0.1 φαίνεται να έχει προβλεπτική αξία και η μεταβλητή του φύλου (πίνακας 14). Περισσότερος χρόνος χρήσης καθημερινά, αρσενικό φύλο και χρήση παιχνιδιών τύπου MOBA μπορούν να προβλέψουν υψηλότερα επίπεδα Μηρυκαστικής διερεύνησης.

Πίνακας 14: Πρόβλεψη της Μηρυκαστικής διερεύνησης από τον καθημερινό χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, το φύλο και τη χρήση παιχνιδιών MOBA

| | β | 95% ΔΕ | | <i>P</i> |
|------------------------------|---------|--------|-------|----------|
| Χρόνος χρήσης καθημερινά | .102 | .000 | .182 | .049 |
| Φύλο | -.279 | -.571 | -.129 | .060 |
| Χρήση παιχνιδιών MOBA | -.452 | -.822 | -.477 | .049 |

Για την Ταύτιση με τις δεσμεύσεις τα αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης έδειξαν ως σημαντικές προβλεπτικές μεταβλητές το φύλο, την ηλικία και τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG, όπως φαίνεται στον πίνακα 15. Αρσενικό φύλο, νεαρότερη ηλικία και απουσία χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG μπορούν να προβλέψουν υψηλότερα επίπεδα Ταύτισης με τις δεσμεύσεις.

Πίνακας 15: Πρόβλεψη της Ταύτισης με τις δεσμεύσεις από το φύλο, την ηλικία και τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG.

| | β | 95% ΔΕ | | <i>P</i> |
|-------------------------|---------|--------|-------|----------|
| Φύλο | .389 | .144 | .633 | .002 |
| Ηλικία | -.143 | -.268 | -.019 | .024 |
| Χρήση παιχνιδιών MMORPG | -.282 | -.532 | -.032 | .027 |

Τα αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για τη μεταβλητή Διερεύνηση σε βάθος έδειξαν πως το φύλο και η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG αποτελούν σημαντικές προβλεπτικές μεταβλητές, όπως φαίνεται στον πίνακα 16. Το θηλυκό

φύλο και η χρήση παιχνιδιών τύπου MMORPG μπορούν να προβλέψουν υψηλότερα επίπεδα Διερεύνησης σε βάθος.

Πίνακας 16: Πρόβλεψη της Διερεύνησης σε βάθος από το φύλο και τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MMORPG.

| | β | 95% ΔΕ | | P |
|-------------------------|---------|--------|-------|------|
| Φύλο | -.290 | -.506 | -.075 | .008 |
| Χρήση παιχνιδιών MMORPG | .266 | .049 | .484 | .017 |

Τέλος, πραγματοποιήθηκε πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση με τη μέθοδο Backward Selection για να εξεταστεί κατά πόσο το φύλο, η ηλικία, το είδος διαδικτυακού παιχνιδιού και οι διαστάσεις της ταυτότητας μπορούν να προβλέψουν το χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών καθημερινά, που αποτέλεσε την εξαρτημένη μεταβλητή. Από την ανάλυση προέκυψε πως η ηλικία του χρήστη, η Μηρυκαστική διερεύνηση και η Διερεύνηση σε βάθος αποτελούν σημαντικές προβλεπτικές μεταβλητές, όπως φαίνεται παρακάτω στον πίνακα 17. Μεγαλύτερη ηλικία, υψηλότερα επίπεδα Μηρυκαστικής διερεύνησης και χαμηλότερα επίπεδα Διερεύνησης σε βάθος συνδέθηκαν με περισσότερο χρόνο καθημερινής χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών.

Πίνακας 17: Πρόβλεψη του χρόνου χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών από την ηλικία, τη Μηρυκαστική διερεύνηση και τη Διερεύνηση σε βάθος.

| | B | 95% ΔΕ | | P |
|------------------------|-------|--------|-------|------|
| Ηλικία | .349 | .072 | .625 | .013 |
| Μηρυκαστική διερεύνηση | .461 | .144 | .777 | .004 |
| Διερεύνηση σε βάθος | -.466 | -.899 | -.033 | .035 |

Συζήτηση

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας που παρουσιάστηκαν παραπάνω έρχονται να ενισχύσουν ορισμένα ευρήματα της διεθνούς βιβλιογραφίας, ενώ παράλληλα ορισμένες από τις υποθέσεις που προέκυψαν από τη βιβλιογραφία δεν επιβεβαιώνονται.

Αναμενόταν χαμηλότερο σκορ διερεύνησης σε βάθος στους χρήστες διαδικτυακών παιχνιδιών, αλλά η υπόθεση απορρίφθηκε. Το εύρημα των Bacchini και συνεργάτες (2017), οι οποίοι όπως αναφέρθηκε παραπάνω παρατήρησαν μικρότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος σε εφήβους και νέους που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια, δεν επιβεβαιώθηκε από την παρούσα έρευνα. Παρόλα αυτά, η διερεύνηση σε βάθος φάνηκε να μπορεί να προβλέψει τον καθημερινό χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών, με υψηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος να συνδέονται με λιγότερο χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών καθημερινά.

Αντίστοιχα, με βάση την έρευνα των Borca και συναδέλφων (2015), είχε διατυπωθεί η υπόθεση πως οι χρήστες διαδικτυακών παιχνιδιών έχουν υψηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε εύρος. Ούτε αυτή η υπόθεση επιβεβαιώθηκε από τα δεδομένα της έρευνας. Μάλιστα, φάνηκε πως στο σύνολό τους οι συμμετέχοντες που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια δε διαφέρουν από αυτούς που δεν παίζουν ως προς τις διεργασίες ταυτότητας σύμφωνα με το μοντέλο των πέντε διαστάσεων.

Η τρίτη υπόθεση που διατυπώθηκε αφορούσε στη θετική συσχέτιση χρόνου χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών και μηρυκαστικής διερεύνησης. Οι Müller και Bonnaire (2021) είχαν εντοπίσει, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης στους “προβληματικούς χρήστες”, οι οποίοι, μεταξύ άλλων αφιέρωναν περισσότερο χρόνο καθημερινά στα διαδικτυακά παιχνίδια σε σχέση με τους “μη προβληματικούς χρήστες”. Τα παρόντα δεδομένα επιβεβαιώνουν τη θετική σχέση χρόνου ενασχόλησης με τα διαδικτυακά παιχνίδια και μηρυκαστικής διερεύνησης. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τα αγόρια

ήταν προεξάρχοντα σε αυτή τη συσχέτιση, καθώς όταν η ανάλυση έγινε μόνο για τα κορίτσια του δείγματος δε φάνηκαν στατιστικά σημαντικές συσχετίσεις με το χρόνο για καμία μεταβλητή. Αντίστοιχη διαφορά ανάμεσα στα φύλα παρατηρήθηκε από τους Müller και Bonnaire (2021) ως προς τη Διαταραχή Διαδικτυακών Παιχνιδιών, καθώς μόνο τα αγόρια του δείγματος που πληρούσαν τα κριτήρια διάγνωσης της συγκεκριμένης διαταραχής παρουσίαζαν υψηλότερα ποσοστά μηρυκαστικής διερεύνησης. Είναι εμφανές πως οι άντρες χρήστες διαδικτυακών παιχνιδιών είναι πιο ευπαθείς στη μηρυκαστική διερεύνηση σε σχέση με τις γυναίκες. Η διαφορά αυτή βέβαια είναι πιθανό να σχετίζεται και με τον αυξημένο χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών καθημερινά που διακρίνει την ομάδα των αγοριών στο δείγμα.

Το πρώτο από τα ερευνητικά ερωτήματα αφορούσε στη σχέση της ταύτισης με τις δεσμεύσεις με την ταύτιση ομοιότητας. Οι Trepte & Reinecke (2010) είχαν παρατηρήσει σχέση μεταξύ ικανοποίησης από τη ζωή και αντιληπτής ομοιότητας με το άβαταρ, αλλά, παρά την ισχυρή σχέση που έχει παρατηρηθεί ανάμεσα στην ταύτιση με τις δεσμεύσεις και την ικανοποίηση (Liberska & Deja, 2021· Καραμανώλη et al., 2020), δεν παρατηρήθηκε στατιστικά σημαντική σχέση μεταξύ ταύτισης με τις δεσμεύσεις και ταύτισης ομοιότητας στην παρούσα έρευνα.

Η μοναδική από τις πέντε διαστάσεις της ταυτότητας που φάνηκε να συσχετίζεται με τις περισσότερες από τις διαστάσεις της ταύτισης με το άβαταρ είναι η διερεύνηση σε βάθος. Συγκεκριμένα, φάνηκε να σχετίζεται έντονα με την ταύτιση ομοιότητας, την επιθυμητή ταύτιση και τη συνολική ταύτιση με το άβαταρ. Θα μπορούσε, λοιπόν, να διατυπωθεί η άποψη πως οι έφηβοι μέσα από την ισχυρή ταύτιση με ένα άβαταρ προσπαθούν να διερευνήσουν ή να υποδυθούν στη διαδικτυακή κοινότητα ορισμένους ρόλους ή τρόπους δράσης που έχουν υιοθετήσει, στην προσπάθειά τους να τους ανακαλύψουν περισσότερο. Το περιβάλλον των διαδικτυακών παιχνιδιών θα μπορούσε να αποτελεί για τους συγκεκριμένους εφήβους ένα

πεδίο πειραματισμού, όχι ως προς τη διερεύνηση σε εύρος μέσα από την εναλλαγή ρόλων, όπως υπέθεταν οι Borca και συνεργάτες (2015), αλλά ως προς τη διερεύνηση σε βάθος, μέσα από την προέκταση στο διαδικτυακή ζωή των δεσμεύσεων των εφήβων, με στόχο την αξιολόγησή τους.

Είναι σημαντικό, σε αυτό το σημείο, να ληφθεί υπόψη πως τα ερωτηματολόγια χορηγήθηκαν στους μαθητές το διάστημα Απριλίου και Μαΐου του 2021, ακριβώς μετά από ένα αρκετά μεγάλο διάστημα διαδικτυακής λειτουργίας των σχολείων λόγω του Covid-19. Την περίοδο εκείνη, οι περισσότεροι έφηβοι είχαν πολύ περιορισμένες ευκαιρίες για κοινωνικοποίηση εκτός της οικογένειάς τους και μεγάλο μέρος της κοινωνικοποίησής τους λάμβανε χώρα στο διαδίκτυο, είτε μέσω των διαδικτυακών μαθημάτων, είτε μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, είτε μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών. Η σχέση, λοιπόν, της διερεύνησης σε βάθος με την ταύτιση με το άβαταρ θα μπορούσε να ερμηνευθεί και ως προσπάθεια των εφήβων να βιώσουν ορισμένες από τις εμπειρίες που στερούνταν στην πραγματική τους ζωή την περίοδο του εγκλεισμού μέσα από ένα άβαταρ με το οποίο ταυτίζονται και το οποίο θεωρούν ότι τους μοιάζει. Η παραπάνω άποψη συνδέεται με παλαιότερες έρευνες που υπογράμμιζαν πως ο χρήστης διαδικτυακών παιχνιδιών βιώνει το άβαταρ ως προέκταση του πραγματικού εαυτού, ώστε να βιώσει ο ίδιος εμπειρίες που δεν είναι στις δεδομένες συνθήκες προσβάσιμες (Gee, 2003· Turkle, 1997). Αντίστοιχη άποψη έχει διατυπωθεί γενικά για την ταύτιση με φανταστικούς χαρακτήρες (Bandura, 2001· Cohen, 2001· Konijn & Nije Bijvank, 2009).

Το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα αφορούσε στις διαφορές των δύο φύλων ως προς τις πέντε διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις της ταύτισης με το άβαταρ. Το φύλο φαίνεται να παίζει σημαντικό ρόλο τόσο στις διεργασίες ταυτότητας, όσο και στη σχέση αυτών με τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών. Παραπάνω συζητήθηκε η χαρακτηριστική διαφορά των δύο φύλων στη συσχέτιση χρόνου χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών και μηρυκαστικής

διερεύνησης. Συγκρίνοντας τα επίπεδα των πέντε διεργασιών ταυτότητας και των διαστάσεων της ταύτισης με το άβαταρ στα αγόρια και τα κορίτσια του δείγματος, προέκυψε πως τα κορίτσια παρουσίασαν μικρότερη ταύτιση με τις δεσμεύσεις στην ταυτότητά τους και μεγαλύτερη επιθυμητή ταύτιση με το άβατάρ τους στα διαδικτυακά παιχνίδια. Αυτό το αποτέλεσμα θα μπορούσε να ενισχύει την άποψη που έχει διατυπωθεί για το άβαταρ ως εναλλακτικό εαυτό όταν τα επίπεδα ικανοποίησης από τον πραγματικό εαυτό είναι χαμηλότερα (Bessiere et al, 2007, Trepte & Reinecke, 2010). Έχει, εξάλλου, ήδη επισημανθεί στη διεθνή βιβλιογραφία (Libreska et al, 2021) η θετική σχέση μεταξύ αυτοεκτίμησης και ικανοποίησης από τη ζωή με την ταύτιση με τις δεσμεύσεις όπως περιγράφεται από το μοντέλο των πέντε διαστάσεων της ταυτότητας, καθώς και η σχέση μεταξύ του αισθήματος ανασφάλειας και της χρήσης του διαδικτύου, που φαίνεται να προσφέρει στους χρήστες ανακούφιση και να συμβάλει στη ρύθμιση του αρνητικού συναισθήματος (Eichenberg et al., 2017).

Επεκτείνοντας τη συζήτηση για τις διαφορές των φύλων, ενδιαφέρον προκαλούν και τα μεγαλύτερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος που παρουσίασαν τα κορίτσια του δείγματος σε σχέση με τα αγόρια. Τα υψηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος που παρουσιάζουν τα κορίτσια του δείγματος ενδέχεται να συνδέονται με τη διαφορά που παρατηρήθηκε στα δύο φύλα ως προς την ταύτιση με τις δεσμεύσεις, στην οποία τα αγόρια παρουσίασαν υψηλότερα επίπεδα. Μία ανάλογη αρνητική σχέση στις διαστάσεις της δέσμευσης και της διερεύνησης σε βάθος έχει παρατηρηθεί και σε ορισμένες έρευνες που βασίζονται στο μοντέλο των τριών διαστάσεων (Bacchini et al., 2017, Crocetti et al., 2013).

Τα επόμενα δύο ερευνητικά ερωτήματα αφορούσαν στις διαφορές που παρουσίασαν οι ομάδες χρηστών διαφορετικών ειδών διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς τις πέντε διαστάσεις της ταυτότητας και τις διαστάσεις της ταύτισης με το άβαταρ, αντίστοιχα. Οι χρήστες MMORPG φάνηκε να έχουν υψηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος σε σχέση με τους

χρήστες άλλων διαδικτυακών παιχνιδιών, εύρημα που φαίνεται να έρχεται σε αντίθεση με αυτό των Bacchini και συνεργατών (2017), όπου οι παίκτες διαδικτυακών MMORPG παιχνιδιών φάνηκε να έχουν χαμηλότερα επίπεδα σε βάθος διερεύνησης από τους μη παίκτες.

Επίσης, οι παίκτες MMORPG παρουσίασαν υψηλότερα επίπεδα στην ταύτισή τους με το άβαταρ, ως προς την ταύτιση ομοιότητας, την επιθυμητή ταύτιση, αλλά και τη συνολική ταύτιση με το άβαταρ. Η δυνατότητα εξατομίκευσης του άβαταρ στα παιχνίδια MMORPG ως προς τα περισσότερα εξωτερικά (ή και εσωτερικά) χαρακτηριστικά δικαιολογεί σε μεγάλο βαθμό αυτό το εύρημα. Οι περισσότερες έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί για την ταύτιση με το άβαταρ εστιάζουν αποκλειστικά σε αυτή την κατηγορία διαδικτυακών παιχνιδιών (Bessiere et al., 2007· Ducheneaut et al., 2009· Klimmt et al., 2010· Van Looy et al., 2012· Midha & Nandedkar, 2012· Blasi et al., 2017).

Ενδιαφέρον στοιχείο των ευρημάτων ως προς τα MMORPG παιχνίδια είναι και η προβλεπτική αξία που έχουν για τις διαστάσεις της ταυτότητας. Η χρήση MMORPG μπορεί να προβλέψει υψηλότερα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος και δημιουργίας δεσμεύσεων, και η μη χρήση MMORPG μπορεί να προβλέψει υψηλότερα επίπεδα ταύτισης με τις δεσμεύσεις.

Για τους παίκτες διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου FPS τα αποτελέσματα έδειξαν πως τα επίπεδα διερεύνησης σε βάθος φαίνεται να είναι χαμηλότερα σε αυτή την ομάδα σε σχέση με τους παίκτες άλλων παιχνιδιών. Για την ομάδα των παικτών διαδικτυακών παιχνιδιών τύπου MOBA τα αποτελέσματα έδειξαν αυξημένη μηρυκαστική διερεύνηση. Μάλιστα, η χρήση παιχνιδιών MOBA φάνηκε να μπορεί να προβλέψει υψηλότερα επίπεδα μηρυκαστικής διερεύνησης, σε συνδυασμό με αρσενικό φύλο και αυξημένο χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών καθημερινά. Το τελευταίο αυτό εύρημα σχετίζεται πιθανώς με τον έντονο ανταγωνισμό που διακρίνει αυτή την κατηγορία διαδικτυακών παιχνιδιών και έχει συνδεθεί με προβληματική χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών (Hussain et al., 2015).

Από τις διαστάσεις του άβαταρ, η ενσαρκωμένη παρουσία δε φάνηκε να σχετίζεται με κάποια διάσταση της ταυτότητας ή με κάποιο είδος διαδικτυακών παιχνιδιών. Για τα παιχνίδια τύπου FPS και MOBA οι διαφορές ανάμεσα στους παίκτες και τους μη παίκτες ήταν στο όριο του στατιστικά σημαντικού ($p=.130$ και $p=.149$ αντίστοιχα), με τους παίκτες των συγκεκριμένων ειδών να έχουν υψηλότερα σκορ στην ενσαρκωμένη παρουσία. Σε ένα μεγαλύτερο δείγμα ενδέχεται να είναι πιο ευδιάκριτες οι σχέσεις των παραπάνω κατηγοριών διαδικτυακών παιχνιδιών ως προς την ενσαρκωμένη παρουσία. Η μόνη στατιστικά σημαντική σχέση της ενσαρκωμένης παρουσίας ήταν με τον καθημερινό χρόνο χρήσης διαδικτυακών παιχνιδιών για τους άντρες του δείγματος.

Εκτός από τις τρεις κατηγορίες που αναφέρθηκαν παραπάνω εξετάστηκαν και άλλα είδη διαδικτυακών παιχνιδιών όπως αθλητικά παιχνίδια, action/adventure και battle royale. Για αυτά τα παιχνίδια δεν υπήρξε κάποιο στατιστικά σημαντικό αποτέλεσμα, πιθανώς λόγω του μικρού αριθμού παικτών στο δείγμα ($n<20$). Είναι σημαντική η περαιτέρω διερεύνηση για το ποιες κατηγορίες διαδικτυακών παιχνιδιών σχετίζονται με δυσπροσαρμοστικές συμπεριφορές των εφήβων ώστε να διασαφηνιστούν οι παράγοντες κινδύνου με στόχο την έγκαιρη παρέμβαση.

Περιορισμοί και προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Στην παρούσα έρευνα προέκυψαν αποτελέσματα που σε μεγάλο βαθμό ταυτίζονται με αυτά της διεθνούς βιβλιογραφίας, ενώ σε άλλα σημεία έρχονται σε αντίθεση. Για καλύτερη κατανόηση των αποτελεσμάτων είναι σημαντικό ο αναγνώστης να έχει υπόψη του ορισμένους μεθοδολογικούς και εννοιολογικούς περιορισμούς που χαρακτηρίζουν την έρευνα.

Αρχικά, περιοριστικός στην κατανόηση της δυναμικής φύσης των διεργασιών διαμόρφωσης ταυτότητας είναι ο συγχρονικός ερευνητικός σχεδιασμός. Τα δεδομένα της έρευνας αντανακλούν τις διεργασίες ταυτότητας των εφήβων σε μια καθορισμένη χρονική

στιγμή. Δε γίνεται, λοιπόν, σαφής η πιθανή μελλοντική επίδραση στον έφηβο μεταβλητών όπως η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών και η ταύτιση με το άβαταρ. Δε μπορούν λοιπόν να διεξαχθούν συμπεράσματα για σχέσεις αιτίου και αποτελέσματος, παρά μόνο να διαπιστωθεί η συνάφεια μεταξύ των μεταβλητών. Είναι σημαντικό να εξεταστεί το κατά πόσο η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών και η ταύτιση με το διαδικτυακό άβαταρ ευνοούν την ανάπτυξη ορισμένων διαστάσεων της ταυτότητας ή, αντίθετα, αποτελούν ένα μηχανισμό διαχείρισης που υιοθετούν οι έφηβοι για να αντιμετωπίσουν την εσωτερική ένταση που πιθανώς συνυπάρχει με τα υψηλά επίπεδα σε διαστάσεις όπως η διερεύνηση σε βάθος ή η μηρυκαστική διερεύνηση. Μία διαχρονική έρευνα που θα μετράει τις διαστάσεις της ταυτότητας στο ίδιο δείγμα σε διαφορετικές χρονικές στιγμές θα μπορούσε να δώσει ερευνητικές απαντήσεις σε αυτό το ερώτημα.

Έναν επιπλέον μεθοδολογικό περιορισμό αποτελεί το μέσο συλλογής δεδομένων που επιλέχθηκε, οι κλίμακες αυτό-αναφοράς. Οι συμμετέχοντες ενδέχεται είτε να μην απάντησαν με ειλικρίνεια στις ερωτήσεις, είτε να μην είχαν επίγνωση ως προς τις διεργασίες ταυτότητάς τους, διότι ίσως σε μεγάλο βαθμό να μην έχουν γίνει συνειδητές. Εδώ πρέπει να ληφθεί υπόψη και η τάση να απαντούν οι συμμετέχοντες σε κλίμακες αυτό-αναφοράς με κριτήριο το πόσο κοινωνικά επιθυμητές είναι οι απαντήσεις τους. Ιδιαίτερα από τους μεγαλύτερους εφήβους αναμένεται κοινωνικά να έχουν καταλήξει σε δεσμεύσεις ως προς τη μετέπειτα ακαδημαϊκή ή επαγγελματική τους πορεία και η απουσία κάποιας τέτοιας δέσμευσης ίσως μεταφράζεται ως ένδειξη αποτυχίας. Αντίστοιχα, η υπερβολική ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια σε αυτή την ηλικία νοηματοδοτείται συνήθως αρνητικά από τους εκπαιδευτικούς.

Επιπλέον, το δείγμα της έρευνας αποτελούνταν από μαθητές αστικών περιοχών της Αττικής. Είναι κρίσιμο να εξεταστεί και η επίδραση του περιβάλλοντος ανατροφής και διαμονής του εφήβου, τόσο ως προς την ταυτότητα όσο και ως προς τη χρήση των διαδικτυακών παιχνιδιών. Αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί μέσα από ένα δείγμα που θα

περιλαμβάνει μαθητές ημι-αστικών ή αγροτικών περιοχών, ώστε να μπορεί να γίνει σύγκριση των δεδομένων.

Επίσης, η μεγάλη πλειοψηφία του δείγματος ήταν έφηβοι που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια. Αυτό πιθανώς να περιορίσει την εξαγωγή αρκετών συμπερασμάτων για τη σύγκριση ανάμεσα στην ομάδα εφήβων που παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια και στην ομάδα εφήβων που δε παίζουν. Η ολοένα αυξανόμενη δημοτικότητα της συγκεκριμένης δραστηριότητας θα μπορούσε να είναι μία αιτία για τη μεγάλη ανισορροπία ανάμεσα στις δύο ομάδες. Επίσης, καθώς η συμμετοχή στην έρευνα ήταν εθελοντική και το θέμα της έρευνας ήταν εξ αρχής γνωστό στους μαθητές, είναι λογικό έφηβοι που ενδιαφέρονται για τα διαδικτυακά παιχνίδια να έχουν μεγαλύτερη προθυμία να συμμετέχουν. Ο περιορισμός αυτός θα μπορούσε να αρθεί με έναν ερευνητικό σχεδιασμό που εξ αρχής θα καθόριζε τον αριθμό συμμετεχόντων για κάθε ομάδα.

Είναι κρίσιμο, επίσης, πως στην παρούσα έρευνα δεν εξετάστηκε η μεταβλητή της Διαταραχής Διαδικτυακών Παιχνιδιών, ή άλλων νοσολογικών οντοτήτων που έχουν ερευνητικά συνδεθεί τόσο με τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών όσο και με την ανάπτυξη της ταυτότητας στην εφηβεία. Ο χρόνος ενασχόλησης με τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελεί ένα κριτήριο για να χαρακτηριστεί η χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών “προβληματική”, παραμένει όμως κρίσιμη η διερεύνηση της συσχέτισης άλλων χαρακτηριστικών της συγκεκριμένης συμπεριφοράς των εφήβων στη διαμόρφωση της ταυτότητάς τους.

Τέλος, συχνά διατυπώνεται η άποψη (Bacchini et al., 2017 Deleuze et al., 2019) ότι οι έννοιες και οι συμπεριφορές που συνδέονται με τη χρήση διαδικτυακών παιχνιδιών μεταβάλλονται συνεχώς, διότι πρόκειται για ένα αρκετά καινούριο και ολοένα δημοφιλέστερο φαινόμενο. Χαρακτηριστικό των σημαντικών αυτών μεταβολών είναι το μεγάλο ποσοστό των εφήβων του δείγματος που δήλωσαν πως παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια. Επίσης, ήταν αρκετά

μεγάλο το ποσοστό των κοριτσιών στην ομάδα των χρηστών διαδικτυακών παιχνιδιών. Πιθανώς οι διαφορές που εντοπίζονταν πριν από μερικά χρόνια ανάμεσα σε παίκτες και μη παίκτες να μην υφίστανται πλέον, ή να μην περιγράφουν επαρκώς τον ελληνικό εφηβικό πληθυσμό.

Τέλος, συζητώντας τον ισχυρό ρόλο της ταύτισης παίκτη-άβαταρ καθώς και τις επιπτώσεις που ενδέχεται να προκαλέσει στη ψυχοκοινωνική ανάπτυξη και συμπεριφορά του εφήβου, είναι επιτακτική η ανάγκη να διαμορφωθεί μια πιο θετική αυτό-έννοια με απώτερο σκοπό την ενίσχυση της αυτό-αποδοχής του. Η ταύτιση με κάποιο διαδικτυακό άβαταρ μπορεί να αξιοποιηθεί σε προγράμματα κοινωνικής και συναισθηματικής αγωγής με σκοπό την ενίσχυση δεξιοτήτων αυτοαντίληψης και αυτοεκτίμησης. Επίσης, σημαντική είναι η ενημέρωση και επιμόρφωση για τους κινδύνους που υπάρχουν στα διαδικτυακά παιχνίδια καθώς και να καθοριστεί ένα σαφές όριο μεταξύ διαδικτυακών και πραγματικών κόσμων για τη μείωση του κινδύνου εμφάνισης αρνητικών αποτελεσμάτων, δεδομένου του ότι τα άβαταρ είναι εξωπραγματικά αντικείμενα. Με αυτόν τον τρόπο είναι λιγότερο πιθανό οι παίκτες να προσελκύονται από την ανωτερότητα των άβαταρ. Οι T'ng, και Pau (2020), υποστηρίζουν ότι η συνεργασία μεταξύ των μελών της κοινότητας, των εκπαιδευτικών, των επαγγελματιών ψυχικής υγείας και των γονέων είναι καθοριστική, μειώνοντας έτσι τους παράγοντες κινδύνου που πηγάζουν από τα διαδικτυακά παιχνίδια.

Βιβλιογραφία

- Adams, G. R., Berzonsky, M. D., & Keating, L. (2006). Psychosocial resources in first-year university students: The role of identity processes and social relationships. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(1), 78-88. Doi:org/10.1007/s10964-005-9019-0
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Bacchini, D., De Angelis, G., & Fanara, A. (2017). Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). *Computers in Human Behavior*, 73, 191-199.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.045>
- Badrinarayanan, V. A., Sierra, J. J., & Martin, K. M. (2015). A dual identification framework of online multiplayer video games: The case of massively multiplayer online role playing games (MMORPGs). *Journal of Business Research*, 68, 1045-1052.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2014.10.006>.
- Bailey, R., Wise, K., & Bolls, P. (2009). How avatar customizability affects children's arousal and subjective presence during junk food-sponsored online video games. *CyberPsychology & Behavior*, 12(3), 277-283. doi:10.1089/cpb.2008.0292
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265-299. doi:10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Bandura, A., & Huston, A. C. (1961). Identification as a process of incidental learning. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(2), 311-318.
<https://doi.org/10.1037/h0040351>
- Becht, A. I., Luyckx, K., Nelemans, S. A., Goossens, L., Branje, S. J. T., Vollebergh, W. A. M., & Meeus, W. H. J. (2019). Linking identity and depressive symptoms across

- adolescence: A multisample longitudinal study testing within-person effects. *Developmental Psychology*, 55(8), 1733–1742. <https://doi.org/10.1037/dev0000742>
- Berzonsky, M. D. (1989). Identity style. *Journal of Adolescent Research*, 4(3), 268–282. doi: 10.1177/074355488943002
- Berzonsky, M. D. (2004). Identity style, parental authority, and identity commitment. *Journal of Youth and Adolescence*, 33(3), 213–220. Doi: [10.1023/B:JOYO.0000025320.89778.29](https://doi.org/10.1023/B:JOYO.0000025320.89778.29)
- Berzonsky, M. D. (2011). *A social-cognitive perspective on identity construction*. In S. J. Schwartz, K. Luyckx, & V. L. Vignoles (Eds.), *Handbook of identity theory and research* (pp. 55–76). Springer.
- Beyers, W., & Luyckx, K. (2016). Ruminative exploration and reconsideration of commitment as risk factors for suboptimal identity development in adolescence and emerging adulthood. *Journal of Adolescence*, 47, 169–178. doi:10.1016/j.adolescence.2015.10
- Bessiere, K., Seay, F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology and Behaviour*, 10(4), 530–535. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.9994>.
- Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. Knopf.
- Błachnio, A., Przepiorka, A., Benvenuti, M., Mazzoni, E., & Seidman, G. (2018). Relations between Facebook intrusion, Internet addiction, life satisfaction, and self-esteem: A study in Italy and the USA. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17, 793–805. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-0038-y>

- Blasi, M. D., Giardina, A., Giordano, C., Coco, G. L., Tosto, C., Billieux, J., & Schimmenti, A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(1), 25-34.
<https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.02>
- Borca, G., Bina, M., Keller, P. S., Gilbert, L. R., & Begotti, T. (2015). Internet use and developmental tasks: Adolescents' point of view. *Computers in Human Behavior*, 52, 49-58. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.05.029>.
- Burwell, R. A., & Shirk, S. R. (2007). Subtypes of rumination in adolescence: Associations between brooding, reflection, depressive symptoms, and coping. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 36, 56–65
- Campbell, J. D., Trapnell, P. D., Heine, S. J., Katz, I. M., Lavallee, L. F., & Lehman, D. R. (1996). Self-concept clarity: Measurement, personality correlates, and cultural boundaries. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 141-156.
<http://dx.doi.org/10.1037/0022-3514.70.6.1114>.
- Christoph, K., Dorothée, H., & Peter, V. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players’ self-perception. *Communication Theory*, 19(4), 351–373. [doi:10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x](https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x)
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4(3), 245-264.
https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
<http://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Crocetti, E., Rubini, M., & Meeus, W. (2008). Capturing the dynamics of identity formation in various ethnic groups: Development and validation of a threedimensional model.

Journal of Adolescence, 31, 207-222.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2007.09.002>.

Crocetti, E., Klimstra, T. A., Hale, W. W., Koot, H. M., & Meeus, W. (2013). Impact of early adolescent externalizing problem behaviors on identity development in middle to late adolescence: A prospective 7-year longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(11), 1745-1758. Doi:[.org/10.1007/s10964-013-9924-6](https://doi.org/10.1007/s10964-013-9924-6)

Crocetti, E., Beyers, W., & Çok, F. (2016). Shedding light on the dark side of identity: Introduction to the special issue. *Journal of Adolescence*, 47, 104–108. doi:[10.1016/j.adolescence.2016.01](https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2016.01)

Cui, J., Aghajan, Y., Lacroix, J., van Halteren, A., & Aghajan, H. (2009). Exercising at home: Real-time interaction and experience sharing using avatars. *Entertainment Computing*, 1(2), 63-73. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2009.09.003>

Deleuze, J., Maurage, P., Schimmenti, A., Nuyens, F., Melzer, A., & Billieux, J. (2019). Escaping reality through videogames is linked to an implicit preference for virtual over real-life stimuli. *Journal of Affective Disorders*, 245, 1024-1031. [10.1016/j.jad.2018.11.078](https://doi.org/10.1016/j.jad.2018.11.078)

Dobrowolski, P., Hanusz, K., Sobczyk, B., Skorko, M., & Wiatrow, A. (2015). Cognitive enhancement in video game players: The role of video game genre. *Computers in Human Behavior*, 44, 59–63. doi:[10.1016/j.chb.2014.11.051](https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.051)

Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. (2009, April). Body and mind: A study of avatar personalization in three virtual worlds. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1151-1160). <https://doi.org/10.1145/1518701.1518877>

- Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). My avatar and me—gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior, 28*(1), 97-106.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.015>
- Eichenberg, C., Schott, M., Decker, O., & Sindelar, B. (2017). Attachment style and Internet addiction: An online survey. *Journal of Medical Internet Research, 19*, 170.
<https://doi.org/10.2196/jmir.6694>
- Elliott, L., Ream, G., McGinsky, E., & Dunlap, E. (2012). The contribution of game genre and other use patterns to problem video game play among adult video gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*(6), 948–969.
 doi:10.1007/s11469-012-9391-4
- Elund, J., Clayden, J., & Green, L. (2010). Getting to know your avatar in Second life. *Australian Journal of Communication, 37*, 73-86.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed). Norton
- Erikson, E. (1968). *Identity youth and crisis*. Norton.
- Evans, S. (2011). The self and second life: A case study exploring the emergence of virtual selves. In *reinventing ourselves: Contemporary concepts of identity in virtual worlds* (pp. 33-57). Springer.
- Freud, S. (1964). Findings, ideas, problems. In *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud, Volume XXIII (1937-1939): Moses and monotheism, an outline of psycho-analysis and other works* (pp. 299-300).
- Freud, S. (1989). *An outline of psychoanalysis* (J. Strachey, Trans.). Norton. (Original work published 1940).
- Galanxhi, H., & Nah, F. F. H. (2007). Deception in cyberspace: A comparison of text-only vs. avatar-supported medium. *International Journal of Human-Computer Studies, 65*(9), 770-783. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2007.04.005>

- Ganesh, S., Van Schie, H. T., De Lange, F. P., Thompson, E., & Wigboldus, D. H. (2012). How the human brain goes virtual: distinct cortical regions of the person-processing network are involved in self-identification with virtual agents. *Cerebral Cortex*, 22(7), 1577-1585. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhr227>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gilbert, M. A., Giaccardi, S., & Ward, L. M. (2018). Contributions of game genre and masculinity ideologies to associations between video game play and men's risk-taking behavior. *Media Psychology*, 21(3), 437–456. doi:10.1080/15213269.2018.1450153
- Guegan, J., Moliner, P., & Buisine, S. (2015). Why are online games so self-involving: a social identity analysis of massively multiplayer online role-playing games. *European Journal of Social Psychology*, 45(3), 349-355. <http://dx.doi.org/10.1002/ejsp.2103>.
- Hefner, D., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2007, September). Identification with the player character as determinant of video game enjoyment. In *International conference on entertainment computing* (pp. 39-48). Springer.
- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2012). Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1379–1387. doi:10.1016/j.chb.2012.02.023
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94(3), 319-340. <http://dx.doi.org/10.1037//0033-295X.94.3.319>.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. *Media Psychology*, 7(4), 325–351. doi:10.1207/S1532785XMEP0704_2
- Hooi, R., & Cho, H. (2013). Deception in avatar-mediated virtual environment. *Computers in*

- Human Behavior*, 29(1), 276-284. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.004>
- Hussain, Z., Williams, G. A., & Griffiths, M. D. (2015). An exploratory study of the association between online gaming addiction and enjoyment motivations for playing massively multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 50, 221-230. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.075>.
- Iacolino, C., Lombardo, E. M. C., Cervellione, B., Mannino, G., & Micieli, S. (2019). Internet addiction disorder: Internet gaming disorder in a nonclinical sample of Moba and Mmorpg videoplayers. *World Futures*, 1–27. doi:10.1080/02604027.2019.1654775
- Israelashvili, M. K., Kim, T., & Bukobza, G. (2012). Adolescents' over-use of the cyber world-Internet addiction or identity exploration? *Journal of Adolescence*, 35, 417-424. <http://dx.doi.org/10.1016/j.adolescence.2011.07.015>.
- Jansz, J. (2005). The emotional appeal of violent video games for adolescent males. *Communication Theory*, 15(3), 219–241. doi:10.1111/j.1468-2885.2005.tb00334.x
- Jin, S.A. A. (2009). Avatars mirroring the actual self versus projecting the ideal self: The effects of self-priming on interactivity and immersion in an exergame. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 761–765. doi:10.1089/cpb.2009.0130_
- Jin, S. A. A. (2012). The virtual malleable self and the virtual identity discrepancy model: Investigative frameworks for virtual possible selves and others in avatar-based identity construction and social interaction. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2160-2168. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.022>
- Καραμανώλη, Ε., Τάνταρος, Σ., & Παυλόπουλος, Β. (2020). Internet use in emerging adulthood: Associations with life satisfaction, identity development, and attachment style. *Psychology: the Journal of the Hellenic Psychological Society*, 25(2), 93-108. doi: https://doi.org/10.12681/psy_hps.25589

- Kim, Y., & Sundar, S. S. (2012). Visualizing ideal self vs. actual self through avatars: Impact on preventive health outcomes. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1356-1364.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.021>
- Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The video game experience as “true” identification: A theory of enjoyable alterations of players’ self-perception. *Communication Theory*, 19(4), 351-373.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x>
- Klimmt, C., Hefner, D., Vorderer, P., Roth, C., & Blake, C. (2010). Identification with video game characters as automatic shift of self-perceptions. *Media Psychology*, 13(4), 323–338. <https://doi.org/10.1080/15213269.2010.524911>
- Klimstra, T. A., Kuppens, P., Luyckx, K., Branje, S., Hale III, W. W., Oosterwegel, A., ...& Meeus, W. H. (2016). Daily dynamics of adolescent mood and identity. *Journal of Research on Adolescence*, 26(3), 459-473. doi:/10.1111/jora.12205
- Klimstra, T. A., & van Doeselaar, L. (2017). Identity formation in adolescence and young adulthood. *Personality Development Across the Lifespan*, 293–308. doi:10.1016/b978-0-12-804674-6.00018-1
- Konijn, E. A., & Bijvank, M. N. (2009). Doors to another me: Identity construction through digital game play. In *Serious games* (pp. 201-225). Routledge.
- Konijn, E. A., & Hoorn, J. F. (2005). Some like it bad: Testing a model for perceiving and experiencing fictional characters. *Media Psychology*, 7(2), 107-144.
https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0702_1
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038-1044.
<https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>

- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior, 53*, 556-566. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>.
- Krettenauer, T. (2005). The role of epistemic cognition in adolescent identity formation: further evidence. *Journal of Youth and Adolescence, 34*(3), 185–198. doi:10.1007/s10964-005-4300-9
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10*, 278-296. <http://dx.doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current Pharmaceutical Design, 20*, 4026–4052.
- Lachmann, B., Sindermann, C., Sariyska, R. Y., Luo, R., Melchers, M. C., Becker, B., & Montag, C. (2018). The role of empathy and life satisfaction in Internet and smartphone use disorder. *Frontiers in Psychology, 9*, 398. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00398>
- Laplanche, J., & Pontalis, J.-B. (1973). *The language of psychoanalysis*. The Hogarth Press.
- Lee, H. J. (2007). Self-awareness for virtuality and self-concept for adolescence – based on the user and avatar characters in the cyberspace. *Journal of Korea Design Knowledge, 15*, 469–479.
- Lee, B. W., & Leeson, P. R. C. (2015). Online gaming in the context of social anxiety. *Psychology of Addictive Behaviors, 29*, 473-482. <http://dx.doi.org/10.1037/adb0000070>.
- Lemmens, J. S., & Hendriks, S. J. F. (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 19*(4), 270–276. doi:10.1089/cyber.2015.0415

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77–95. doi:10.1080/15213260802669458
- Liao, C. (2011). Virtual fashion play as embodied identity re/assembling: Second Life fashion bloggers and their avatar bodies. In *Reinventing ourselves: Contemporary concepts of identity in virtual Worlds* (pp. 101-127). Springer.
- Liberska, H., & Deja, M. (2021). Satisfaction with life, emotions, and identity processes in Polish first-time mothers and fathers and their child's age. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(2), 799. doi:10.3390/ijerph18020799
- Lim, S. (2006). *The effect of avatar choice and visual POV on game play experiences*. Stanford University.
- Livingstone, S. (2013). *Making sense of television: The psychology of audience interpretation*. (2th Ed.). Routledge.
- Longstreet, P., & Brooks, S. (2017). Life satisfaction: A key to managing internet and social media addiction. *Technology in Society, 50*, 73-77. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2017.05.003>
- Lortie, C. L., & Guitton, M. J. (2012). Looking similar promotes group stability in a game-based virtual community. *Games For Health: Research, Development, and Clinical Applications, 1*(4), 274-278. <https://doi.org/10.1089/g4h.2012.0016>
- Luyckx, K., Goossens, L., Soenens, B., & Beyers, W. (2006). Unpacking commitment and exploration: Preliminary validation of an integrative model of late adolescent identity formation. *Journal of adolescence, 29*(3), 361-378. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2005.03.008>

- Luyckx, K., Soenens, B., & Goossens, L. (2006 β). The personality-identity interplay in emerging adult women: Convergent findings from complementary analyses. *European Journal of Personality, 20*, 195–215.
- Luyckx, K., Schwartz, S. J., Berzonsky, M. D., Soenens, B., Vansteenkiste, M., Smits, I., & Goossens, L. (2008). Capturing ruminative exploration: Extending the four-dimensional model of identity formation in late adolescence. *Journal of Research in Personality, 42*(1), 58–82. doi:10.1016/j.jrp.2007.04.004
- Luyckx, K., Seiffge-Krenke, I., Schwartz, S. J., Goossens, L., Weets, I., Hendrieckx, C., & Groven, C. (2008 β). Identity development, coping, and adjustment in emerging adults with a chronic illness: The sample case of type 1 diabetes. *Journal of Adolescent Health, 43*(5), 451–458. doi:10.1016/j.jadohealth.2008.04.
- Luyckx, K., Schwartz, S. J., Goossens, L., Beyers, W., & Misotten, L. (2011). Processes of personal identity formation and evaluation. In S. J. Schwartz, K. Luyckx, & V. L. Vignoles (Eds.), *Handbook of identity theory and research*. 77-98. Springer.
- Luyckx, K., Klimstra, T. A., Duriez, B., Van Petegem, S., & Beyers, W. (2013). Personal identity processes from adolescence through the late 20s: age trends, functionality and depressive symptoms. *Social Development, 22*, 701-721.
<http://dx.doi.org/10.1111/sode.12027>.
- Luyckx, K., Klimstra, T. A., Duriez, B., Van Petegem, S., Beyers, W., Teppers, E., et al. (2013 β). Personal identity processes and self-esteem: temporal sequences in high school and college students. *Journal of Research in Personality, 47*, 159-170.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jrp.2012.10.005>.
- Luyckx, K., Klimstra, T. A., Schwartz, S. J., & Duriez, B. (2013 γ). Personal identity in college and the work context: Developmental trajectories and psychosocial functioning. *European Journal of Personality, 27*(3), 222–237. doi:10.1002/per.1903

- Luyckx, K., Gandhi, A., Bijttebier, P., & Glaes, I. (2015). Non-suicidal self-injury in high school students: Associations with identity processes and statuses. *Journal of Adolescence*, *41*, 76-85. doi: 10.1016/j.adolescence.2015.03.003
- Luyckx, K., Schwartz, S. J., & Klimstra, T. A. (2016). Intergenerational associations linking identity styles and processes in adolescents and their parents. *European Journal of Developmental Psychology*, *13*, 67-83. <http://dx.doi.org/10.1080/17405629.2015.1066668>.
- Maccoby, E. E., & Wilson, W. C. (1957). Identification and observational learning from films. *Journal of Abnormal Social Psychology*, *55*(1), 76–87. <https://doi.org/10.1037/h0043015>
- Mancini, T., & Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, *69*, 275-283. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.031>
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, *3*(5), 551–558. doi:10.1037/h0023281
- Marcia, J. E. (1967). Ego identity status: Relationship to change in self-esteem, “general maladjustment”, and authoritarianism. *Journal of Personality*, *35*(1), 119–133. Doi:10.1111/j.1467-6494.1967.tb01419.x
- Marcia, J.E. (1980). Identity in adolescence. In J. Adelson (Ed.), *Handbook of Adolescent Psychology*, 159-187. Wiley.
- Markovitch, N., Luyckx, K., Klimstra, T., Abramson, L., & Knafo-Noam, A. (2017). Identity exploration and commitment in early adolescence: Genetic and environmental contributions. *Developmental Psychology*, *53*(11), 2092–2102. <https://doi.org/10.1037/dev0000318>
- Mastrotheodoros, S., & Motti-Stefanidi, F. (2016). Dimensions of Identity Development

- Scale (DIDS): A test of longitudinal measurement invariance in Greek adolescents. *European Journal of Developmental Psychology*, 14(5), 605–617. doi:10.1080/17405629.2016.1241175_
- McDonald, D. G., & Kim, H. (2001). When I die, I feel small: Electronic game characters and the social self. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 45(2), 241-258. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4502_3
- McLeod, S. (2016). *Albert Bandura's social learning theory*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self and society*. University of Chicago Press.
- Meeus, W. (1996). Studies on identity development in adolescence: An overview of research and some new data. *Journal of Youth and Adolescence*, 25(5), 569–589 doi:10.1007/bf01537355
- Meissner, W. W. (1970). Notes on identification: I. origins in Freud. *The Psychoanalytic Quarterly*, 39(4), 563-589. <https://doi.org/10.1080/21674086.1970.11926543>
- Meyrowitz, J. (1994). The life and death of media friends: New genres of intimacy and mourning. In R. Cathcart&S. Drucker (Eds.), *American heroes in a media age*. 62–81. Hampton.
- Midha, V., & Nandedkar, A. (2012). Impact of similarity between avatar and their users on their perceived identifiability: Evidence from virtual teams in Second Life platform. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 929-932. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.013>
- Morsünbül, U., Crocetti, E., Cok, F., & Meeus, W. (2014). Brief report: The Utrecht-management of identity commitments scale (U-MICS): Gender and age measurement invariance and convergent validity of the Turkish version. *Journal of*

- Adolescence*, 37(6), 799-805. Doi:org/10.1016/j.adolescence.2014.05.008
- Morsünbül, Ü. (2016). The effect of identity development, self-esteem, low self-control and gender on aggression in adolescence and emerging adulthood . *Eurasian Journal of Educational Research* , 0 (61) , 99-116 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pu>
- Müller, T. & Bonnaire, C. (2021). Intrapersonal and interpersonal emotion regulation and identity: A preliminary study of avatar identification and gaming in adolescents and young adults. *Psychiatry Research*, 295.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113627>.
- Oatley, K. (1999). Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction. *Poetics*, 26(5-6), 439-454. [https://doi.org/10.1016/S0304-422X\(99\)00011-X](https://doi.org/10.1016/S0304-422X(99)00011-X)
- Oatley, K. (2004, April). From the emotions of conversation to the passions of fiction. In *Feelings and emotions: The Amsterdam symposium* (pp. 98-115). Cambridge University Press.
- Predescu, A., & Mocanu, M. (2020). A data driven survey of video games. 2020 12th International Conference on Electronics, Computers and Artificial Intelligence (ECAI). doi:10.1109/ecai50035.2020.922320
- Ritchie, R. A., Meca, A., Madrazo, V. L., Schwartz, S. J., Hardy, S. A., Zamboanga, B. L., ... Lee, R. M. (2013). Identity dimensions and related processes in emerging adulthood: Helpful or harmful? *Journal of Clinical Psychology*, 69(4), 415–432. doi:10.1002/jclp.21960
- Salarvand, S., Bagheri, Z., Keshvari, M., Dalvand, P., Ghanei Gheshlagh, R., & Keshvari, M. (2018). The prevalence of Internet addiction and its relations to the self-esteem and life satisfaction in students of a medical university. *Acta Medica Iranica*, 56, 392-397.

- Sioni, S. R., Burleson, M. H., & Bekerian, D. A. (2017). Internet gaming disorder: Social phobia and identifying with your virtual self. *Computers in Human Behavior*, *71*, 11-15.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.044>
- Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. *Computers in Human Behavior*, *55*, 1030-1038.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012>
- Steen, F. F., Greenfield, P. M., Davies, M. S., Tynes, B., Vorderer, P. E., & Bryant, J. E. (2006). What went wrong with The Sims Online: Cultural learning and barriers to identification in a massively multiplayer online role-playing game. *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, *47*, 307-324.
- Stephen, J., Fraser, E., & Marcia, J. E. (1992). Moratorium-achievement (Mama) cycles in lifespan identity development: Value orientations and reasoning system correlates. *Journal of Adolescence*, *15*(3), 283. doi: 10.1016/0140-1971(92)90031-Y
- Starcevic, V., & Khazaal, Y. (2017). Relationships between behavioural addictions and psychiatric disorders: What is known and what is yet to be learned? *Frontiers in Psychiatry*, *8*. doi:10.3389/fpsyt.2017.00053
- T'ng, S. T., & Pau, K. (2020). Identification of avatar mediates the associations between motivations of gaming and internet gaming disorder among the Malaysian youth. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-16.
 DOI:[10.1007/s11469-020-00229-9](https://doi.org/10.1007/s11469-020-00229-9)
- Tajfel, H., & Turner, J. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In *The Social Psychology of Intergroup Relations* (pp. 56-65). Wadsworth, .
- Tal-Or, N., & Cohen, J. (2010). Understanding audience involvement: Conceptualizing and manipulating identification and transportation. *Poetics*, *38*(4), 402-418.
<https://doi.org/10.1016/j.poetic.2010.05.004>

- Tassi, P. (2015). "Second US College Now Offering 'League of Legends' Scholarship". Retrieved February 22, 2017, from the World Wide Web:
<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/01/08/second-us-college-now-offering-league-of-legends-scholarship/#1892b0048770>
- Taylor, T. L. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In *The social life of avatars* (pp. 40-62). Springer.
- Teng, C. I. (2017). Impact of avatar identification on online gamer loyalty: Perspectives of social identity and social capital theories. *International Journal of Information Management*, 37(6), 601-610. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.06.006>
- Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment. *Journal of Media Psychology*, 22(4), 2151-2388. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022>
- Tsitsika, A., Critselis, E., Kormas, G., Filippopoulou, A., Tounissidou, D., Freskou, A., ... Kafetzis, D. (2008). Internet use and misuse: a multivariate regression analysis of the predictive factors of internet use among Greek adolescents. *European Journal of Pediatrics*, 168(6), 655–665. doi:10.1007/s00431-008-0811-1
- Turkle, S. (1997). Multiple subjectivity and virtual community at the end of the Freudian century. *Sociological Inquiry*, 67(1), 72-84.
<https://doi.org/10.1111/j.1475-682X.1997.tb00430.x>
- Van Doeselaar, L., Meeus, W., Koot, H. M., & Branje, S. (2016). The role of best friends in educational identity formation in adolescence. *Journal of Adolescence*, 47, 28-73. doi: 10.1016/j.adolescence.2015.12.002
- Van Looy, J. (2009). Games and self-imagining, a comparative media perspective. *Journal for Computer Game Culture*, 3(1), 57-68.
<http://hdl.handle.net/1854/LU-495880>

- Van Looy, J., Courtois, C., De Vocht, M., & De Marez, L. (2012). Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology, 15*(2), 197-221. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917>
- Verschuere, M., Luyckx, K., Kaufman, E. A., Vansteenkiste, M., Moons, P., Sleuwaegen, E., ... Claes, L. (2016). Identity processes and statuses in patients with and without eating disorders. *European Eating Disorders Review, 25*(1), 26–35. doi:10.1002/erv.2487
- Von Feilitzen, C., & Linné, O. (1975). Identifying with television characters. *Journal of Communication, 25*(4), 51–55. doi:10.1111/j.1460-2466.1975.tb00638.x
- Wang, C. C., Yang, Y. Y. H., & Shen, I. (2014, June). Self-present by avatars in multiplayer online role-playing games: The influence of self-esteem, online disinhibition, and self-discrepancy. In *PACIS* (pp. 61).
- Westerman, D., Tamborini, R., & Bowman, N. D. (2015). The effects of static avatars on impression formation across different contexts on social networking sites. *Computers in Human Behavior, 53*(2015), 111-117. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.026>
- Wollheim, R. (1974). Identification and imagination. In R. Wollheim (Ed.), *Freud: A collection of critical essays* (pp. 172–195). Anchor/Doubleday.
- Wong, T. M. L., Branje, S. J. T., VanderValk, I. E., Hawk, S. T., & Meeus, W. H. J. (2010). The role of siblings in identity development in adolescence and emerging adulthood. *Journal of Adolescence, 33*(5), 673–682. doi:10.1016/j.adolescence.2009.11
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research, 36*(2), 285-312. <http://dx.doi.org/10.1177/0093650208330254>
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012, May). Online gaming motivations scale:

Development and validation. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 2803-2806).

<https://doi.org/10.1145/2207676.2208681>

You, S., Kim, E., & Lee, D. (2017). Virtually real: Exploring avatar identification in game addictin among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)

players. *Games and Culture*, 12(1), 56-71. <https://doi.org/10.1177/1555412015581087>

Young, K. (1996). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. Poster presented at the 104th Annual Convention of the American Psychological Association in Toronto, Canada, August 16, 1996.

Young, K. (2009). Internet Addiction: Diagnosis and Treatment Considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 241–246. doi:10.1007/s10879-009-9120-x

Zillmann, D. (2006). Dramaturgy for emotions from fictional narration. In J. Bryant & P. Vorderer (Eds.), *Psychology of entertainment* (pp. 215–238). Mahwah, NJ: Erlbaum.