



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η ΑΥΤΟΕΙΚΟΝΑ ΤΩΝ ΝΕΑΡΩΝ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΣΕ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ**

ΚΕΧΑΓΙΑ ΣΤΑΜΑΤΙΑ

ΡΟΔΟΣ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2018

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η αυτοεικόνα των νεαρών ενηλίκων σε εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας

*

The self- image of young adults in Virtual Reality applications

ΚΕΧΑΓΙΑ ΣΤΑΜΑΤΙΑ

Επιβλέπων: Φωκίδης Εμμανουήλ, Επίκουρος Καθηγητής Παν. Αιγαίου

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή στις 14/09/2018

1. Φωκίδης Εμμανουήλ, Επίκουρος Καθηγητής Παν. Αιγαίου
2. Τσιμπιδάκη Ασημίνα, Επίκουρη Καθηγήτρια Παν. Αιγαίου
3. Σοφός Αλιβίζος, Καθηγητής Παν. Αιγαίου

ΡΟΔΟΣ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2018

Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πρωτότυπης μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας, ότι έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες και ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για το συγκεκριμένο Π.Μ.Σ.

Κεχαγιά Σταματία

Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της παρούσας διπλωματικής εργασίας, θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους συνέβαλαν για την ολοκλήρωση της.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα της παρούσας έρευνας, Εμμανουήλ Φωκίδη για το χρόνο που διέθεσε, την άψογη συνεργασία μας και τις πολύτιμες συμβουλές που μου έδινε καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας. Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τη τριμελούς επιτροπή, Ασημίνα Τσιμπιδάκη και Αλιβίζο Σοφό για τη συμμετοχή τους στη συμβουλευτική επιτροπή.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους φοιτητές που συμμετείχαν στην έρευνα, για το πολύτιμο χρόνο που μου διέθεσαν ώστε να ολοκληρώσω την έρευνα μου. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου, όπου χάρη στη στήριξη τους κατάφερα να πραγματοποιήσω και να ολοκληρώσω τις σπουδές μου.

Περίληψη

Τα τελευταία χρόνια, η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας έχει λάβει τεράστιες διαστάσεις με αποτέλεσμα τα εικονικά περιβάλλοντα να έχουν εισβάλλει για τα καλά στην ζωή του ανθρώπου. Στην σημερινή εποχή έχει παρατηρηθεί πως πολλοί χρήστες δημιουργούν τα δικά τους προσωπικά Avatar μιας και μέσω αυτών έχουν την δυνατότητα να επισκέπτονται διάφορους εικονικούς κόσμους. Οι συγκεκριμένοι χρήστες χρησιμοποιούν τα avatar για να συνομιλήσουν με άλλους εικονικούς χαρακτήρες - χρήστες, να αγωνιστούν, να κάνουν φίλους και γενικότερα να αναπτύξουν διαδικτυακές σχέσεις.

Πλέον, το διαδίκτυο αποτελεί μια δεύτερη ζωή, μια δεύτερη ευκαιρία για να ζήσει κάποιος όπως πραγματικά θέλει μιας και δεν θεωρείται ένας απλός εικονικός κόσμος αλλά είναι ένα μέρος της ζωής του, αφού ζει όπως και στη πραγματική του ζωή. Παρόλα αυτά η δημιουργία και κυρίως η χρήση ενός Avatar εκτός από διασκεδαστική μπορεί να αποδειχθεί πολύ επικίνδυνη μιας και η ταυτότητα και οι προθέσεις ενός χρήστη δύσκολα αποκαλύπτονται. Έτσι λοιπόν στην παρούσα εργασία, έχοντας ως δείγμα 10 νεαρούς ενήλικες (5 κορίτσια και 5 αγόρια) από το Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου, διερευνάται το ζήτημα της δημιουργίας ενός Avatar, το κατά πόσο επικίνδυνη μπορεί να γίνει η χρήση του και σε ποιο βαθμό επηρεάζεται από την προσωπικότητα του ιδρυτή του. Η έρευνα διήρκεσε 12 μέρες και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για να υπάρξουν έγκυρα αποτελέσματα ήταν τα ερωτηματολόγια BIG FIVE και HEXACO, το πρόγραμμα Screencastify για βιντεοσκόπηση και ηχογράφηση και τέλος η ημι-δομημένη συνέντευξη. Βέβαια, για να φτάσουμε στα τελικά αποτελέσματα, έπρεπε οι συμμετέχοντες να δημιουργήσουν το δικό τους avatar, στο OpenSimulator, έπειτα να μου παραχωρήσουν μία ημι-δομημένη συνέντευξη που αποτελούταν από 21 ερωτήσεις και τέλος να συμπληρώσουν τα δύο ερωτηματολόγια.

Summary

In recent years, the rapid evolution of technology has gained enormous proportions, resulting in the virtual environments having invaded the well in human life. Nowadays, it has been noticed that many users create their own Avatar as they have the ability to visit various virtual worlds. These users use the avatar to chat with other virtual user characters, to fight, to make friends and generally to develop online relationships.

Now the internet is a second life, a second chance to live as one really wants because it is not considered a simple virtual world but it is a part of his life as he lives as in his real life. However, the creation and especially the use of an Avatar in addition to entertaining can be very dangerous as the identity and intentions of a user are hardly revealed. So in this paper, we had the sample of 10 young adults (5 girls and 5 boys) from the Department of Primary Education of the University of the Aegean, we are investigating the question of creating an Avatar, the extent to which its use can be dangerous and to what extent it is influenced by the personality of its founder. The research lasted 12 days and the tools that we used to produce valid results were the BIG FIVE and HEXACO questionnaires, the Screencastify program for video recording and voice recording, and finally the semi-structured interview. Certainly, to get the final results, the participants had to create their own avatar at the OpenSimulator, then they give me a semi-structured interview consisting of 21 questions, and finally they fill in the two questionnaires.

Πίνακας περιεχομένων

Ευχαριστίες.....	3
Περίληψη.....	6
Summary	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.....	12
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ.....	17
2.1 Muves (Multi-User Virtual Environments).....	17
2.2 Second Life.....	21
2.3 Open Simulation	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΑΥΤΟ-ΕΙΚΟΝΑ.....	28
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ.....	35
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΤΟ AVATAR	44
5.1 Avatar και Μέσα Κοινωνική Δικτύωσης.....	46
5.2 Η αρνητική χρήση των Avatar.....	53
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ.....	58
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	70
7.1 Εισαγωγή.....	70
7.2 Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα	70
7.3 Δείγμα έρευνας και διάρκεια	71
7.4 Υλικό.....	71
7.5 Ερευνητική διαδικασία.....	72
7.6 Εργαλεία έρευνας.....	73
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: Η ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ.....	91
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: ΕΓΚΥΡΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ	94
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10 :ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	97
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11 : ΣΥΖΗΤΗΣΗ.....	154
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 12 :ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	170
Βιβλιογραφία.....	172
Παραρτήματα	183

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Μέσα σε μία εποχή που τα πάντα μεταβάλλονται και εξελίσσονται με γρήγορους ρυθμούς, δεν θα μπορούσε να μην γίνει λόγος για την εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality VR, ΕΠ), η οποία έχει κατακλύσει την καθημερινότητα όλων μας. Ειδικότερα, τα τελευταία χρόνια έχει αποκτήσει φανατικούς οπαδούς, γεγονός που οδηγεί στην ταχύτατη ανάπτυξη της. Μάλιστα, υπάρχουν πολλοί άνθρωποι- χρήστες οι οποίοι έχουν δημιουργήσει προσωπικά avatar και ζουν μια δεύτερη ζωή παράλληλα με τη πραγματική. Αυτά τα avatar τα έχουν διαμορφώσει όπως ακριβώς θέλουν, και ζουν μια ζωή που πολλές φορές δεν έχει καμία σχέση με την πραγματική. Είναι όμως μια ζωή που πραγματικά θέλουν να ζήσουν ή να ανακαλύψουν, και αυτό τους κάνει ευτυχισμένους.

Έτσι λοιπόν, μέσα από την παρούσα εργασία γίνεται προσπάθεια προσέγγισης του συγκεκριμένου ζητήματος καθώς η βιβλιογραφία είναι περιορισμένη και υπάρχει ανάγκη διερεύνησής του. Σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί το πώς η δημιουργία ενός Avatar μπορεί να επηρεάσει την προσωπικότητα του ατόμου αλλά και το αντίθετο.

Πιο συγκεκριμένα, στην παρούσα εργασία θα διερευνηθεί πόσο διαφέρει η πραγματική εξωτερική εμφάνιση των νεαρών ενηλίκων από τους εικονικούς εαυτούς που δημιουργούν, για ποιο λόγο αλλάζουν μέρη ή ολόκληρη την εξωτερική τους εμφάνιση και αν θα ένιωθαν καλύτερα αν έμοιαζαν με τον εικονικό τους εαυτό. Είναι πολύ σημαντικό να διερευνηθούν οι στόχοι αυτοί, καθώς έτσι θα γίνει κατανοητό το πώς οι νέοι βλέπουν τον εαυτό τους, αν είναι ικανοποιημένοι με την εμφάνιση τους ή αν θα ήθελαν να είναι διαφορετικοί. Ακόμα, θα δούμε ποια χαρακτηριστικά της εμφάνισης τους θα άλλαζαν, και αν θα έλεγαν για ποιο λόγο τα άλλαξαν. Βέβαια, το πιο σημαντικό είναι να παραδεχτούν ότι τα διαμόρφωσαν διαφορετικά από τα πραγματικά τους χαρακτηριστικά και να μη φοβούνται να κάνουν οποιαδήποτε αλλαγή τους ικανοποιεί. Άλλωστε, σκοπός της εργασίας δεν ήταν να τους φέρουμε σε δύσκολη θέση, αλλά να μας βοηθήσουν στο να διερευνήσουμε το πώς θα διαμόρφωνε τον εαυτό του ένας νεαρός ενήλικας.

Η μεταπτυχιακή εργασία είναι διαχωρισμένη σε δύο θεματικές ενότητες όπου η πρώτη είναι το θεωρητικό πλαίσιο και η δεύτερη η μεθοδολογία. Στην πρώτη

θεματική ενότητα, στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται προσπάθεια προσέγγισης και κατανόησης της εικονικής πραγματικότητας ενώ στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται τα εικονικά περιβάλλοντα, και πιο συγκεκριμένα των MUVES, SECOND LIFE και OPEN SIMULATOR.

Αμέσως μετά, στο τρίτο και τέταρτο κεφάλαιο αποδίδεται το εννοιολογικό πλαίσιο δύο σημαντικών στοιχείων στην ζωή του ανθρώπου, η αυτό-εικόνα και η προσωπικότητα. Στο πέμπτο κεφάλαιο προσεγγίζεται το ζήτημα των Avatars, η σύνδεση τους με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και η αρνητική τους χρήση. Στο έκτο και τελευταίο κεφάλαιο του θεωρητικού πλαισίου με σκοπό να γίνει απόλυτα κατανοητό το υπο-διερεύνηση ζήτημα, παραθέτονται διεθνής έρευνες μέσω βιβλιογραφικής επισκόπησης οι οποίες πιστοποιούν τα όσα αναγράφονται στην εργασία.

Στην δεύτερη θεματική ενότητα, δηλαδή στην μεθοδολογία, αναπτύσσεται η ερευνητική διαδικασία η οποία πραγματοποιήθηκε με σκοπό να ολοκληρωθεί με επιτυχία η παρούσα εργασία. Πιο συγκεκριμένα, η έρευνα έλαβε χώρα στο νησί της Ρόδου με δείγμα 10 φοιτητές του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου από τους οποίους ζητήθηκε να δημιουργήσουν ένα προσωπικό Avatar που θα τους αντιπροσωπεύει. Να σημειωθεί ότι το δείγμα αποτελούνταν από 5 κορίτσια και 5 αγόρια ηλικίας 18-24 ετών, καθώς υπήρχε όριο ηλικίας, το οποίο όριζε ο συμμετέχων να είναι μέχρι 25 χρονών. Ο βασικός σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί αν και σε τι βαθμό το avatar αντανakλά στοιχεία της προσωπικότητας του ατόμου, δίνοντας έμφαση στο Avatar, το εικονίδιο που αντιπροσωπεύει ένα συγκεκριμένο άτομο σε ένα βιντεοπαιχνίδι, σε ένα φόρουμ ή γενικότερα μέσα στο Διαδίκτυο. Έτσι, έχοντας ως κύριο στόχο, η ερευνητική διαδικασία να επιφέρει έγκυρα και αξιόπιστα αποτελέσματα, πραγματοποιήθηκε συνδυασμός στις ερευνητικές μεθόδους οι οποίες ήταν συνέντευξη, παρατήρηση και ερωτηματολόγια. Πιο συγκεκριμένα υπήρξε ημι-δομημένη συνέντευξη, όπου οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να απαντήσουν σε 21 γενικές και προσωπικές ερωτήσεις. Αυτές οι ερωτήσεις ήταν συμπληρωματικές, καθώς θέλαμε να ανακαλύψουμε το πώς βλέπουν τον εαυτό τους οι συμμετέχοντες, το πως πιστεύουν ότι τους βλέπουν οι φίλοι τους και γενικότερα ο κοινωνικός τους περίγυρος, αλλά και να μας δοθούν πληροφορίες για τη προσωπική τους ζωή. Με λίγα λόγια προσπαθήσαμε να αντλήσουμε στοιχεία γι' αυτούς που δε θα μπορούσαμε να τα διεξάγουμε από τα

ερωτηματολόγια. Έτσι, γνωρίζοντας προσωπικά στοιχεία του κάθε συμμετέχοντα, θα μπορούσαμε να καταλάβουμε καλύτερα για ποιο λόγο δημιούργησε το avatar του με κάποια διαφορετικά χαρακτηριστικά ή το έκανε τελείως διαφορετικό από την πραγματική του εικόνα.

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του avatar, γινόταν παρατήρηση στις γκριμάτσες και στα σχόλια των συμμετεχόντων, για να γίνει αντιληπτό αν τους άρεσαν οι αλλαγές που έκαναν ή αν δεν ήταν ευχαριστημένοι με όσα έβρισκαν. Επίσης, δινόταν μεγάλη έμφαση στον τρόπο που σχολίαζαν, καθώς ήταν άλλος ένας τρόπος για να κατανοήσουμε αν ήταν ικανοποιημένοι ή όχι με τις αλλαγές. Τέλος, τους δόθηκαν 2 ψυχομετρικά ερωτηματολόγια, το Big Five και το Hexaco, τα οποία είναι δομημένα σύμφωνα με την κλίμακα Likert. Τα ερωτηματολόγια αυτά, χρησιμοποιούν καθημερινές λέξεις για να περιγράψουν την ανθρώπινη ψυχή και την προσωπικότητα του κάθε ατόμου. Μέσα από αυτά, διερευνήθηκε για τον κάθε συμμετέχοντα ξεχωριστά κατά πόσο διακατέχονται από τιμότητα- ταπεινότητα, συναισθηματικότητα, εξωστρέφεια, τερπνότητα, ευσυνειδησία και δεκτικότητα στην εμπειρία.

Συμπερασματικά, θα λέγαμε ότι μέσα από αυτή την έρευνα έγινε κατανοητό γιατί οι νεαροί ενήλικες διαφοροποιούν κάποια από τα χαρακτηριστικά τους, και ποια είναι η συνολική εικόνα που έχουν διαμορφώσει οι ίδιοι για τους εαυτούς τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Η Εικονική Πραγματικότητα (Virtual Reality VR, ΕΠ) άρχισε να αναπτύσσεται τη δεκαετία 1960-1970 και πιο συγκεκριμένα, το 1990 περιορίστηκε στη συνεργατική εργασία και επικοινωνία ομάδας ατόμων, που εργάζονται στην ίδια πανεπιστημιούπολη και αλληλεπιδρούν μέσω του ίδιου δικτύου, καθώς η αγορά δεν ήταν ακόμα έτοιμη να υποδεχθεί το νέο αυτό φαινόμενο, λόγω του υψηλού κόστους (Burdea, Coiffet, 2006). Σε σύγκρουση με εκείνη την εποχή έρχεται η τωρινή περίοδος, καθώς το τεχνολογικό επίπεδο έχει αναπτυχθεί με ραγδαίους ρυθμούς. Πλέον, η ΕΠ είναι μια αναδυόμενη τεχνολογία που έχει πολλές χρήσιμες εφαρμογές, όπως στον τομέα της ιατρικής, στις στρατιωτικές εφαρμογές, στα τυχερά παιχνίδια αλλά και στην εκπαίδευση. Σε αυτό το σημείο είναι πολύ σημαντικό να μην παραλειφθεί και ο στόχος της, καθώς επιδιώκει να βυθίσει πλήρως τον χρήστη σε ένα εικονικό περιβάλλον και να προσφέρει αισθητήρια ανάδραση που είναι συγκρίσιμη με την πραγματική ζωή (Green, 2008).

Για τον όρο ΕΠ, δεν έχει αναδειχτεί, σύμφωνα με την βιβλιογραφία, κάποιος συγκεκριμένος ορισμός. Ο όρος, χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Jaron Lanier το 1989, ο οποίος ήταν επιστήμονας, συγγραφέας και συνθέτης. Ουσιαστικά, σημαίνει «κοντά στην πραγματικότητα», και έχει τη δυνατότητα να βυθίζει πλήρως το χρήστη σε έναν τρισδιάστατο κόσμο που παράγεται στον υπολογιστή του (Green, 2008).

Τα είδη Ε.Π., σύμφωνα με τους Φωκίδη και Τσολακίδη (2007), είναι:

- Επιτραπέζια Ε.Π. (*Desktop Virtual Reality*). Θεωρείται ως η φυσική συνέχεια των εφαρμογών πολυμέσων. Το εικονικό περιβάλλον παρουσιάζεται σε έναν κοινό ηλεκτρονικό υπολογιστή. Είναι επίσης δυνατή η τρισδιάστατη παρουσίαση του περιβάλλοντος με τη χρήση ειδικών στερεοσκοπικών γυαλιών. Το κύριο πλεονέκτημα αυτής της μορφής Ε.Π. είναι το σχετικά μικρό και προσιτό κόστος. Η χρήση μίας απλής οθόνης υπολογιστή επιτρέπει υψηλή ανάλυση και παρέχει καλή ποιότητα γραφικών. Τέλος, σε συνδυασμό

με το Διαδίκτυο ή ένα τοπικό δίκτυο, προσθέτει τη δυνατότητα πρόσβασης σε δικτυακούς κόσμους όπως στην παραπάνω κατηγορία, που στηρίζονται παρόλα αυτά στη χρήση γραφικών.

- Ημι-εμβυθισμένη ή προβαλλόμενη εικονική πραγματικότητα (*Semi immersive / Projected Virtual Reality*): Η συγκεκριμένη κατηγορία χαρακτηρίζεται από την προβολή της εικόνας σε οθόνη όπως στον κινηματογράφο ή σε κάποιο χώρο όπου η εικόνα προβάλλεται ολόγυρά του (*C.A.V.E.*) Αυτό δίνει στους συμμετέχοντες μία αρκετά καλή αίσθηση εμβύθισης, επιτρέπει την ομαδική συμμετοχή ενώ το κόστος τέτοιων συστημάτων είναι φυσικά μεγάλο.
- Πλήρως εμβυθισμένη εικονική πραγματικότητα (*Fully-immersive Virtual Reality*): Στην συγκεκριμένη κατηγορία ο χρήστης απομονώνεται από το φυσικό περιβάλλον και “υπάρχει” μόνο μέσα στο εικονικό. Όλες του οι κινήσεις λαμβάνουν χώρα μέσα σε αυτό και από αυτό αντλεί οπτικοακουστικά ερεθίσματα ενώ είναι απαραίτητο η προβολή εικόνας να γίνεται σε όλο το οπτικό πεδίο του χρήστη με απώτερο σκοπό να έχει μπροστά του μόνο το εικονικό περιβάλλον. Για να πραγματοποιηθεί αυτό το είδος ΕΠ συνήθως χρησιμοποιούνται *H.M.D.* ή άλλες συσκευές μέσω των οποίων γίνεται ανίχνευση της θέσης, των ενεργειών και των κινήσεων του χρήστη (συσκευές εντοπισμού θέσης, *trackers*). Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να αλληλεπιδρά με αντικείμενα του κόσμου όπως και στην πραγματικότητα μέσω ειδικών γαντιών (*datagloves*) με αποτέλεσμα ο βαθμός αλληλεπίδρασης με το εικονικό περιβάλλον να είναι μεγάλος. Είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί, πως σε ορισμένες περιπτώσεις έχουν προκύψει και θέματα υγείας μετά τη χρήση αυτών των συσκευών, κυρίως από τη χρήση των *H.M.D.* ενώ το κόστος τέτοιων συστημάτων είναι εξαιρετικά υψηλό και ευθέως, ανάλογο της ποιότητας που προσφέρουν. Αυτό γιατί η τεχνολογία που χρησιμοποιείται έχει ορισμένους περιορισμούς ταχύτητας προβολής και ποιότητας της προβαλλόμενης εικόνας, για παράδειγμα, συσκευές που προσφέρουν ασήμαντη καθυστέρηση στην ενημέρωση του προβαλλόμενου περιβάλλοντος με βάση τις κινήσεις και τις ενέργειες του χρήστη, και άριστη ποιότητα εικόνας, κοστίζουν αρκετές χιλιάδες ευρώ.

- Μεικτή ή επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality): Το συγκεκριμένο είδος είναι η ανάμειξη της Ε.Π. με την ίδια την πραγματικότητα. Ο χρήστης βρίσκεται σε έναν εικονικό κόσμο, στον οποίο όμως προβάλλονται πραγματικά αντικείμενα τα οποία μπορεί να χειριστεί ακόμα και αν βρίσκονται σε μεγάλη απόσταση ή σε εξαιρετικά επικίνδυνα φυσικά περιβάλλοντα, όπως συσκευές ελέγχου στην καρδιά ενός πυρηνικού αντιδραστήρα ή στο διάστημα. Λόγω των ιδιαίτερων μεθόδων υλοποίησης αυτού του είδους Ε.Π., το κυριότερο μειονέκτημά της, πέρα από το κόστος, είναι η δυσκολία ακριβούς εντοπισμού της θέσης τόσο του αντικειμένου όσο και του χρήστη, ειδικά σε εφαρμογές που η ακρίβεια του χειρισμού είναι απολύτως απαραίτητη.

Σύμφωνα πάλι με τους Φωκίδη και Τσολακίδη (2007), υπάρχουν και κάποια χαρακτηριστικά που διαφοροποιούν την Ε.Π. από άλλες εφαρμογές ηλεκτρονικών υπολογιστών τα οποία είναι τα εξής:

- Η διεπαφή. Είναι το μέσο επικοινωνίας με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, ο τρόπος με τον οποίο εισάγονται δεδομένα σε αυτόν (πληκτρολόγιο, ποντίκι, κτλ.) και ο τρόπος που αυτός εξάγει δεδομένα σε μορφή κατανοητή προς τον άνθρωπο (οθόνη, εκτυπωτής, κτλ.).
- Η αλληλεπίδραση. Ο υψηλός βαθμός αλληλεπίδρασης συνεπάγεται στο ότι το εικονικό περιβάλλον επιτρέπει την ελεύθερη πλοήγηση μέσα σε αυτό. Ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδρά με αντικείμενα, ακόμα και με άλλους χρήστες.
- Η προοπτική με την οποία βλέπει ο χρήστης το εικονικό περιβάλλον. Ο χρήστης δημιουργεί μια φιγούρα που τον αναπαριστά μέσα στην εφαρμογή και τη χειρίζεται με σκοπό να πλοηγηθεί ή να χειριστεί άλλα αντικείμενα..
- Εμβύθιση. Είναι το φαινόμενο το οποίο περιπλανεί τις αισθήσεις του χρήστη και τον οδηγεί να πιστεύει ότι βρίσκεται πραγματικά μέσα στον εικονικό

κόσμο. Υπάρχουν δύο παράμετροι που μπορούν να την επηρεάσουν. Πρώτη παράμετρος είναι ο ρεαλισμός του εικονικού κόσμου, δηλαδή το πόσο πιστά μπορεί να αποδώσει έναν πραγματικό ή φανταστικό κόσμο, που να σχετίζεται με την ποιότητα των τρισδιάστατων γραφικών της εφαρμογής. Η δεύτερη παράμετρος είναι το πώς μεταφέρεται η αναπαράσταση αυτή στις αισθήσεις του χρήστη και σχετίζεται με τις συσκευές που χρησιμοποιούνται. Να σημειωθεί βέβαια, ότι δεν υπάρχει απόλυτη εμπύθιση, αφού δεν εμπλέκονται - ακόμα τουλάχιστον- και οι πέντε αισθήσεις.

Ο στόχος του καθενός που εμπλέκεται στον τομέα της ΕΠ είναι να δημιουργήσει ένα περιβάλλον που δεν μπορεί να διακριθεί από τον πραγματικό κόσμο. Ωστόσο ο πραγματικός κόσμος διαφέρει αρκετά από τον εικονικό (Green, 2008). Η ΕΠ μπορεί να κοινωνικοποιήσει το άτομο, καθώς του δίνει τη δυνατότητα να συνομιλήσει και να αλληλεπιδράσει με άλλους χρήστες όμως, πέρα από αυτό, θα ήταν καλό να ειπωθεί και από την οπτική της ψυχολογίας. Σύμφωνα με τους Φωκίδη και Τσολακίδη (2007), η ΕΠ είναι ένα εργαλείο που επιτρέπει στους χρήστες να βιώσουν την *τηλε-παρουσία*. Η *τηλε-παρουσία* αναφέρεται στο βαθμό που κάποιος αισθάνεται “παρών” σε ένα περιβάλλον φτιαγμένο από υπολογιστή, το ίδιο ακριβώς όπως αισθάνεται “παρών” και στο φυσικό περιβάλλον.

Επιπλέον, η ΕΠ διευρύνει τη γενικότερη αντίληψη που έχουν οι άνθρωποι για τον κόσμο καθώς τους παρέχει νέες εμπειρίες, νέες γνώσεις, ακόμα και νέες ιδέες. Το μεγάλο της πλεονέκτημα, είναι ότι αποτελεί συνέχεια του πραγματικού κόσμου. Ο χρήστης, μπορεί μέσα από παιχνίδια κοινωνικοποίησης (π.χ. Second Life), να ζήσει μια δεύτερη ζωή, να κάνει δηλαδή ότι ακριβώς κάνει στην καθημερινότητα του, όμως με μια μικρή αλλά πολύ σημαντική λεπτομέρεια, θα ζει όπως πραγματικά θέλει και όχι όπως πολύ πιθανόν να του έχουν επιβάλει. Άρα, η ΕΠ δίνει ελευθερία στους ανθρώπους, καθώς παράλληλα εξασκεί και τη φαντασία τους. Σύμφωνα με έρευνες, μάλιστα, έχει αναδειχθεί ότι ο τρόπος με τον οποίο συμπεριφέρονται οι χρήστες και παρουσιάζουν τον εαυτό τους σε έναν εικονικό κόσμο συνδέεται στενά με τη συμπεριφορά και την προσωπικότητά τους στον πραγματικό κόσμο (Bayraktar, Amca 2012).

Ένα από τα πιο γνωστά χαρακτηριστικά των εικονικών κόσμων είναι ο τρόπος με τον οποίο αντιπροσωπεύονται οι χρήστες. Σε όλους λοιπόν τους εικονικούς κόσμους, οι

χρήστες αντιπροσωπεύονται από ένα "avatar". Ένα εικονικό σώμα που δημιουργήθηκε ή επιλέχθηκε από τον ίδιο το χρήστη, και έχει ως σκοπό να προβάλλει την ταυτότητά του. Αυτό μάλιστα διερευνά και η παρούσα εργασία, το πώς δηλαδή ένας χρήστης του εικονικού κόσμου θέλει να προβληθεί μέσα σε αυτόν. Επίσης, ο εικονικός κόσμος είναι συνεχής, δηλαδή δε παύει ποτέ να λειτουργεί, εξακολουθεί να υπάρχει και να λειτουργεί ακόμα και όταν φύγει ο συμμετέχων (Bell, 2008). Πλέον, αποτελεί μια δυναμική κοινότητα, και μια εξελισσόμενη οικονομία. Οι άνθρωποι-χρήστες είναι απαραίτητοι, καθώς αν δεν υπήρχαν αυτοί δε θα υπήρχαν και οι συγκεκριμένοι κόσμοι.

Τέλος, είναι αδιαμφισβήτητο ότι η ΕΠ θα παρουσιάσει σημαντική εξέλιξη στο μέλλον. Αυτό φυσικά οφείλεται στο ότι η τεχνολογία αναπτύσσεται με γοργούς ρυθμούς και ο τομέας της ΕΠ αποτελεί πλέον μεγάλη πηγή ερευνών με ψυχολογικά και κοινωνικά ερωτήματα. Μελλοντικά, όπως είναι άλλωστε και αναμενόμενο, θα χρησιμοποιείται από όλο και περισσότερους ανθρώπους διαφόρων ηλικιών παρόλα αυτά όμως, όπως έχει αναφερθεί και προηγουμένως, μόνο η έλλογη χρήση της θα φέρει τα επιθυμητά αποτελέσματα ανάπτυξης σε ποικίλους τομείς.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

2.1 Muves (Multi-User Virtual Environments)

Τα MUVES (Multi-User Virtual Environments), είναι εικονικά περιβάλλοντα για πολλούς χρήστες τα οποία αποτελούν μια διαδραστική προσομοίωση υπολογιστή μιας γεωγραφικής περιοχής ή μιας πόλης, όπου χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος (κτίρια, ποτάμια, κλίμακες, άνθρωποι) αντιπροσωπεύονται από γραφικά υπολογιστών (Warburton, García, Russell, 2009). Τα εικονικά περιβάλλοντα πολλαπλών χρηστών (MUVES), επιτρέπουν σε πολλούς συμμετέχοντες να έχουν ταυτόχρονη πρόσβαση σε εικονικά περιβάλλοντα, να αλληλεπιδρούν με ψηφιακά αντικείμενα, να εκπροσωπούνται μέσω "avatar", να επικοινωνούν με άλλους συμμετέχοντες και να εφαρμόζουν συνεργατική επικοινωνία ή να παίρνουν μέρος σε μαθησιακές δραστηριότητες διαφόρων τύπων (Clarke & Dede 2005).

Τα MUVES περιλαμβάνουν μια σειρά κοινών χαρακτηριστικών, όπως η κυριαρχία του περιβάλλοντος και η ύπαρξη κοινόχρηστων χώρων που επιτρέπουν σε πολλούς χρήστες να συμμετέχουν ταυτόχρονα με εικονική ενσάρκωση, δηλαδή με τη μορφή ενός avatar κοινώς μιας 3D επέκτασης του εαυτού τους (Warburton, 2008). Επίσης, συμβαίνουν αλληλεπιδράσεις μεταξύ χρηστών και αντικειμένων σε περιβάλλον 3D, ενώ ταυτόχρονα υπάρχει άμεση δράση ώστε οι αλληλεπιδράσεις να εμφανίζονται σε πραγματικό χρόνο. Τέλος, υπάρχει κατανόηση των πραγματικών στοιχείων όπως η φυσική, η τοπογραφία και οι κινήσεις, που παρέχουν την ψευδαίσθηση της εκεί ύπαρξης (Warburton, 2008).

Όπως είναι ευρέως διαδεδομένο, τα παιδιά λατρεύουν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια σε αντίθεση με τους γονείς οι οποίοι αγχώνονται όταν βλέπουν τα παιδιά τους να επενδύουν αμέτρητες ώρες παίζοντας στον υπολογιστή. Αυτό βέβαια είναι λογικό, καθώς η τεχνολογία είναι για αυτούς κάτι ξένο, κάτι διαφορετικό, κάτι καινούριο. Από την άλλη πλευρά, τα παιδιά βλέπουν κάτι πολύτιμο στα βιντεοπαιχνίδια. Βλέπουν ένα κόσμο που θέλουν να ανακαλύψουν, και να μάθουν μέσα από αυτόν. Οπότε αν η τεχνολογία, που ενθουσιάζει τόσο πολύ τους νέους χρησιμοποιηθεί για εκπαιδευτικούς σκοπούς, θα έχει θετικό αντίκτυπο και για το παιδί, αλλά και για τους γονείς και τους δασκάλους, καθώς δε θα τη θεωρούν πλέον ως

εχθρό, αλλά ως σύμμαχο. Μάλιστα, έχουν δημιουργηθεί αρκετά ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια (π.χ. «Logical Journey of the Zombinis», «Itacante», «Ο Μακεδονικός Αγώνας στη λίμνη των Γιαννιτσών» κλπ.) τα οποία επιτρέπουν μέσω της ψυχαγωγίας την ενίσχυση των γνώσεων και των δεξιοτήτων των παιδιών.

Η εκπαίδευση μπορεί να ενισχυθεί με τη χρήση των MUVES καθώς οι εμπειρίες των MUVES μπορούν να προσφέρουν ευκαιρίες στους δασκάλους να παρατηρούν και να αξιολογούν την κατανόηση των εννοιών από τους μαθητές, ενώ παράλληλα θα τις εφαρμόζουν σε διαδραστικές δραστηριότητες. Η εμπειρία μπορεί στη συνέχεια να αποτελέσει αντικείμενο συζήτησης, επιτρέποντας περισσότερες ευκαιρίες αξιολόγησης της μάθησης των σπουδαστών (Weusijana, Svihla, Gawel & Bansford 2009).

Σε μία μελέτη που πραγματοποίησε η Arici το 2008, προσπάθησε να αναδείξει τον καλύτερο τρόπο επίτευξης της διδασκαλίας. Στη συγκεκριμένη μελέτη η Arici σύγκρινε ένα παραδοσιακό μοντέλο τάξης με ένα πολλών χρηστών εικονικό περιβάλλον συγκεντρώνοντας τα αποτελέσματα που προέκυψαν μέσα σε μια εβδομάδα. Στη μελέτη αυτή έλαβαν μέρος 4 τμήματα της 6^{ης} τάξης ενώ και στις δυο περιπτώσεις, δηλαδή στην παραδοσιακή διδασκαλία και στη διδασκαλία που πραγματοποιήθηκε σε πολλαπλών χρηστών εικονικό περιβάλλον, υπήρχε το ίδιο εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Η παραδοσιακή διδασκαλία βασιζόταν στο κείμενο και οι δραστηριότητες ήταν καθοδηγούμενες από τους δασκάλους αντίθετα, οι μαθητές που εκπαιδεύονταν σε πολλαπλών χρηστών εικονικό περιβάλλον, ανακάλυπταν μόνοι τους τη γνώση μέσω του εικονικού κόσμου. Τα αποτελέσματα που αναδείχθηκαν έδειξαν ότι και οι δυο ομάδες είχαν σημαντικά κέρδη μάθησης, όμως η ομάδα που εκπαιδεύονταν σε πολλαπλών χρηστών εικονικό περιβάλλον είχε μεγαλύτερα ποσοστά κέρδους.

Σε αυτό το σημείο είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί ότι τα MUVES έχουν αναπτυχθεί και στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. Μάλιστα σύμφωνα με πρόσφατες μελέτες έχει διαπιστωθεί ότι η παροχή και η πρόσβαση σε διδακτικό υλικό από μόνη της είναι απίθανο να προσελκύσει σπουδαστές που ανταποκρίνονται σε πολλές μορφές εκπαίδευσης, και είναι λιγότερο πιθανό να οδηγήσει σε βαθύτερα επίπεδα γνώσης και ανάπτυξης δεξιοτήτων (Prensky, 2006). Κρίνεται σκόπιμο επιπλέον να αναφερθεί ότι σε πάνω από 100 πανεπιστήμια σε όλο τον κόσμο, αρκετοί φοιτητές έχουν αποκτήσει εικονική γη στο Second Life, και συνήθως χρησιμοποιούν αυτό το χώρο για να φιλοξενήσουν συναντήσεις, διαλέξεις, προβολή έργων

τέχνης και παραστάσεις μουσικής, ενώ ακόμα δημιουργούν εικονικά πανεπιστήμια για να μπορούν να συμμετέχουν οι εξ' αποστάσεως φοιτητές. (Peck & Miller, 2010)

Για παράδειγμα, σε μια εργασία που πραγματοποιήθηκε στο MUVES και συγκεκριμένα στο Second Life, υπάρχουν μερικά εικονικά κτίρια, πανεπιστημιούπολεις, ακόμα και αίθουσες όπως οι πραγματικές αίθουσες διδασκαλίας στα πανεπιστήμια. Μάλιστα, μαθητές έχουν δημιουργήσει Avatars, όπου μέσω αυτών παρακολουθούν μαθήματα, διδάσκονται από τους δασκάλους τους, θέτουν ερωτήσεις και αλληλεπιδρούν. Ουσιαστικά όμως, αυτές οι εικονικές εμπειρίες στην τάξη είναι απομιμήσεις της γνωστής «πρώτης ζωής», δηλαδή είναι εμπειρίες που προϋπάρχουν από την πραγματική τάξη (Bransford, Slowinski, Vye & Mosborg 2008). Σε κάποιο βαθμό, η τάση αυτή καθοδηγείται από κοινές προσδοκίες, για το πώς πρέπει να φαίνεται η εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα, οι διαχειριστές και οι χρηματοδότες αναμένουν ότι η εκπαίδευση θα προωθηθεί με έναν συγκεκριμένο τρόπο, δηλαδή οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει απλά να παρέχουν πληροφορίες στους μαθητές τους (Bransford et al., 2008) κάτι το οποίο περιορίζει τον βαθμό καινοτομίας των εκπαιδευτικών.

Ιδιαίτερα, το δυναμικό του MUVES προσφέρεται για να βοηθήσει τους μαθητές να συνδέσουν τη γνώση με την περιγραφή, και τη γνώση με την εμπειρία. Σε ένα MUVES, οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να βιώσουν φαινόμενα αντί να διαβάζουν μόνο για αυτά. Στο πλαίσιο θεωρητικών ή αφηρημένων εννοιών, όπως αυτές καλύπτονται σε πολλά μαθήματα (ιστορία, φυσική κλπ.), ένα εικονικό περιβάλλον μπορεί να προσφέρει μια πιο αξιόπιστη και διασκεδαστική εμπειρία μάθησης από ό, τι αυτό μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πραγματικό πλαίσιο (χώρος-χρόνος). Εξάλλου, τα MUVES μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά εργαλεία εκμάθησης είτε είναι διαθέσιμος μόνο ένας υπολογιστής στην τάξη, είτε οι μαθητές είναι αρχάριοι χρήστες των MUVES.

Ένα μέρος της προσέγγισης είναι η κινηματογράφηση των σεναρίων που έχουν δημιουργηθεί από εκπαιδευτικούς ή φοιτητές και έχουν καταγραφεί για μεταγενέστερη χρήση στην τάξη (Weusijana, Svihla, et.al, 2009). Οι μαθητές μπορούν να έχουν ενεργό συμμετοχή στην εξερεύνηση, έχοντας έναν βοηθό, συνήθως ένα avatar, που δίνει προφορικές οδηγίες στους μαθητές, με απώτερο σκοπό να επιτευχθεί η εκπαιδευτική διαδικασία (Weusijana et. al 2009). Παρόλα αυτά, όταν χρησιμοποιούνται μόνο ταινίες, δεν υπάρχει αλληλεπίδραση μιας πραγματικής εμπειρίας MUVES. Βέβαια, αυτό θα ήταν κατάλληλο και χρήσιμο, αν η πρόσβαση σε υπολογιστές ή στο διαδίκτυο δεν είναι εφικτή.

Η συγκεκριμένη προσέγγιση, θα μπορούσε επίσης να εξυπηρετήσει μια διαφορετική λειτουργία, ίσως για παράδειγμα μια παρουσίαση που θα αναδείκνυε τη βασική έννοια. Επιπλέον, αν ήταν εφικτό θα μπορούσε η παρουσίαση αυτή να είναι η εναρκτήρια οδός που θα έδινε στους μαθητές την αφορμή να ανακαλύψουν τη γνώση μέσω διαδραστικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων.

Όσο όμως τα MUVES έχουν εισχωρήσει στη ζωή των ανθρώπων και μπορούν να συμβάλλουν στην εκπαίδευση, δεν έχουν (ακόμα τουλάχιστον) την ικανότητα να τους κάνουν να αισθάνονται τη θερμοκρασία και την υγρασία ως φυσικά φαινόμενα (Weusijana et.al 2009), ή ακόμα και την υφή ή τη γεύση ως βασικές αισθήσεις. Ωστόσο, μπορούν να βοηθούν στο να γίνονται αντιληπτά πράγματα που στον πραγματικό κόσμο δε θα ήταν εφικτό να εξεταστούν ή να δίνεται η ευκαιρία για αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους από άλλα μέρη της γης σε πραγματικό χρόνο και κάτω από τις ίδιες συνθήκες.

Στην περίπτωση που ληφθούν υπόψη οι εξωσχολικές δραστηριότητες των εφήβων, θα διαπιστωθεί ότι συμμετέχουν σε άτυπη μάθηση και σε εικονικές κοινότητες που σχετίζονται με βιντεοπαιχνίδια, ταινίες και μουσική. Η καθημερινή χρήση των νέων συσκευών τεχνολογίας από τους εφήβους διαμορφώνει ένα νέο τρόπο ζωής που αναζητά και νέους τρόπους μάθησης (Clarke & Dede 2005). Οι συγκεκριμένες αναδυόμενες συσκευές, τα μέσα ενημέρωσης και τα εικονικά περιβάλλοντα προσφέρουν ευκαιρίες για τη δημιουργία νέων τύπων "μαθησιακών κοινοτήτων" για μαθητές και καθηγητές που αδιαμφισβήτητα γνωρίζουν μεγάλη ανάπτυξη (Clarke & Dede, 2005).

Στη συνέχεια, παρουσιάζεται μια έρευνα των Clarke και Dede που πραγματοποιήθηκε το 2005, στο πανεπιστήμιο του Harvard, για το πώς ένα τέτοιο εικονικό περιβάλλον πολλαπλών χρηστών (River City), προσφέρει νέους τύπους μάθησης. Για την έρευνα αυτή εργάστηκαν περίπου 60 καθηγητές και 4.000 φοιτητές στις Η.Π.Α. και στην Αυστραλία.

Αυτή η έρευνα είναι μέρος ενός ευρύτερου ερευνητικού έργου, που μελετά την εκμάθηση και τη μεταφορά σε ένα εικονικό περιβάλλον πολλών χρηστών.

Η συλλογή δεδομένων έγινε μέσω:

- Συνεντεύξεων
- Μεταγραφών των ημερολογίων των φοιτητών
- Προϋπάρχουσες αντιλήψεις

Η ανάλυση των δεδομένων πραγματοποιήθηκε σε δύο στάδια τα οποία είναι:

1. Χρησιμοποιήθηκαν ανοιχτές τεχνικές κωδικοποίησης για τη μεταγραφή των μεμονωμένων μαθητών.
2. Πραγματοποιήθηκε μια δεύτερη κωδικοποίηση, για να εξεταστούν τα χαρακτηριστικά και τα κίνητρα της μάθησης.

Τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την συγκεκριμένη έρευνα ανέδειξαν ότι ακόμα και οι αδύναμοι μαθητές, αυτοί που δεν ήθελαν να παρακολουθήσουν το μάθημα στο παρελθόν, έδειχναν πραγματικό ενδιαφέρον για τον εικονικό κόσμο. Μάλιστα κάποιοι έπαιξαν και ηγετικό ρόλο στην ομάδα τους ενώ το πιο σημαντικό είναι πως οι περισσότεροι μαθητές τόνισαν ότι στην κανονική τάξη έπαιρναν απλά σημειώσεις και δούλευαν από το βιβλίο, και αυτός ήταν ο λόγος που δεν ήθελαν να παρακολουθήσουν.

Συμπερασματικά, η εύρεση τρόπων ενεργούς συμμετοχής των μαθητών στη μάθηση αποτελεί προτεραιότητα όλων των εκπαιδευτικών. Αυτές οι περιπτώσεις εκμάθησης, αποδεικνύουν πόσο συναρπαστική μπορεί να γίνει η μάθηση, και πως μπορούν να εμπλακούν αποτελεσματικά οι μαθητές, αναπτύσσοντας κριτική σκέψη σχετικά με τα αυθεντικά σενάρια στην τάξη τους. Επομένως, η χρήση εκπαιδευτικών εικονικών κόσμων μπορεί να λειτουργήσει παράλληλα με την διδασκαλία μέσα στην αίθουσα, ενισχύοντας την. Τέλος, οι προσομοιώσεις σε εικονικά περιβάλλοντα αυξάνουν την αξία της μάθησης παρέχοντας με αυτό τον τρόπο ρεαλιστική ανατροφοδότηση σχετικά με το πως ο πραγματικός κόσμος ανταποκρίνεται στα ποικίλα πρότυπα.

2.2 Second Life

Το Second Life (SL), είναι μια πλατφόρμα εικονικού κόσμου που αναπτύχθηκε και ανήκει στην εταιρεία Linden Lab ενώ κοινοποιήθηκε η έναρξη για χρήση της στις 23 Ιουνίου 2003. Είναι ένας εικονικός κόσμος, δηλαδή ένα περιβάλλον που βασίζεται σε υπολογιστή με προσομοιωμένα πολυμέσα και συνήθως εκτελείται μέσω του Διαδικτύου. Έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε οι χρήστες να μπορούν να «ζουν» και να αλληλεπιδρούν μέσω των δικών τους γραφικών εικονιστικών αναπαραστάσεων, γνωστών και ως avatar (Boulos, Hetherington & Wheeler 2007).

Το 2008, το SL τιμήθηκε στα 59α Ετήσια Βραβεία Τεχνολογίας και Μηχανικών Emmy για την προώθηση της ανάπτυξης ιστότοπων στο διαδίκτυο, με περιεχόμενο που δημιουργήθηκε από χρήστες.

Για τη δημιουργία λογαριασμού στο SL αλλά και για τη χρήση του εικονικού κόσμου σε οποιαδήποτε χρονική περίοδο δεν υπάρχει κάποια χρέωση παρά μόνο για Premium εγγραφή, όπου είναι US \$ 9,95 μηνιαίως, US \$ 22,50 τριμηνιαία ή US \$ 72 ετησίως. Με την Premium εγγραφή, ο χρήστης επεκτείνει την πρόσβαση του, σε ένα αυξημένο επίπεδο τεχνικής υποστήριξης ενώ έχει εβδομαδιαία μπόνους στο λογαριασμό του avatar του. Ωστόσο, έχει παρατηρηθεί πως μεγάλη πλειοψηφία των χρηστών του SL δεν αναβαθμίζουν την εγγραφή τους.

Αυτός ο εικονικός κόσμος έχει προσελκύσει περισσότερους από ένα εκατομμύριο ενεργούς χρήστες και όπως είναι αναμενόμενο πολλά εκατομμύρια δολάρια (Au, 2008). Ο πληθυσμός του SL είχε υπερδιπλασιαστεί τον Ιανουάριο του 2007, και στις 2 Μαΐου του ίδιου έτους είχε φτάσει σε περισσότερους από έξι εκατομμύρια εικονικούς πολίτες ή «Lifers» (Boulos et.al, 2007). Μάλιστα, σύμφωνα με ένα δελτίο τύπου που αναρτήθηκε στην επίσημη ιστοσελίδα του Second Life, έως το 2013 υπήρχαν περίπου 1 εκατομμύριο τακτικοί χρήστες.

Η δημιουργία του SL αποτελεί πέρα από μια επιχείρηση και την επανάσταση του Web 2.0. καθώς βασίζεται στη δημιουργία ενός εικονικού 3D κόσμου με δικές του βιομηχανίες, δικό του πολιτισμό και κοινωνικά συστήματα (Au, 2008). Το SL είναι γνωστό για τον πλούτο των πραγματικών εταιρειών (Reuters, Pontiac, IBM) που δημιούργησαν "εικονικά γραφεία" εντός του κόσμου, και τον αριθμό των χρηστών (avatar) που έχουν γίνει πλούσιοι μέσω του περιεχομένου που δημιουργούν (Au, 2008). Μάλιστα, αξίζει να αναφερθεί ότι δεκάδες εταιρείες και έργα πραγματικού κόσμου έχουν εξελιχθεί και αναπτυχθεί γύρω από το περιεχόμενο που προέρχεται από το SL. Αυτό όμως που τον ξεχωρίζει από άλλους εικονικούς κόσμους, είναι ότι έχει μια ακμάζουσα οικονομία που μέχρι και σήμερα διαθέτει εκατομμύρια δολάρια των ΗΠΑ σε μηνιαίες συναλλαγές μέσω της παγκόσμιας μονάδας συναλλαγών, το δολάριο Linden, το οποίο μπορεί να μετατραπεί σε δολάρια των ΗΠΑ σε μια σειρά ηλεκτρονικών χρηματιστηρίων Linden Dollar (Boulos et.al 2007). Το 2013, η Linden Labs δημοσίευσε ένα γραφικό πληροφοριών που έδειξε ότι πάνω από 10 χρόνια συναλλαγών για εικονικά αγαθά είχαν ανταλλαχθεί για 3,2 δισεκατομμύρια δολάρια,

κατά μέσο όρο δηλαδή 1,2 εκατ. ημερήσιες συναλλαγές. Μόνο το 2015, οι χρήστες του SL είχαν εξαργυρώσει περίπου 60.000.000 δολάρια Η.Π.Α., και το SL είχε εκτιμώμενο κέρδος ύψους 500.000.000 δολαρίων Η.Π.Α..

Ένα αρχικό πλεονέκτημα του SL, ήταν η φιλοΣωτηρία που έχει ως προς το χρήστη. Με λίγα λόγια, οι δημιουργοί, αντί να προσπαθήσουν να ελέγξουν τις δραστηριότητες εκείνων που εισέρχονται σε αυτόν τον εικονικό κόσμο, τους επέτρεψαν να έχουν τα πνευματικά δικαιώματα του περιεχομένου που δημιουργούσαν (Au, 2008). Ωστόσο, η Linden Lab άλλαξε τους όρους παροχής υπηρεσιών τον Αύγουστο του 2013 με στόχο να μπορέσει να χρησιμοποιήσει το περιεχόμενο που δημιουργήθηκε από τους χρήστες για οποιονδήποτε σκοπό. Αυτός εκτιμάται πως ίσως είναι και ένας από τους λόγους που μειώθηκε ο πληθυσμός του συγκεκριμένου εικονικού κόσμου.

Η δημοτικότητα του SL έχει τις ρίζες της στο γεγονός ότι παρουσιάζει ένα ρεαλιστικό δεύτερο κόσμο, στην ουσία, στον εικονικό αυτό κόσμο, οι χρήστες μέσω των εικονικών χαρακτήρων (avatar) που έχουν δημιουργήσει, μπορούν να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες μέσω κειμένου, χειρονομίας ή φωνής. Πλέον, το SL παρέχει δυνατότητα «ακουστικής εστίασης», με προηγμένη, ρεαλιστική φωνητική συνομιλία, με φωνή 3-D και χειρονομίες που βασίζονται στην ομιλία. Ο χρήστης μπορεί καθώς κινείται γύρω από κάποιον άλλο να του μιλήσει, και καθώς θα στραφεί προς το μέρος του και θα τον πλησιάσει, η φωνή του να ακούγεται πιο δυνατά, ενώ ταυτόχρονα με τα διαφορετικά επίπεδα έντασης του λόγου προκαλούνται κινήσεις του σώματος, οι οποίες ζωντανεύουν το avatar που μιλάει τη συγκεκριμένη δεδομένη στιγμή (Boulos et. al, 2007). Επιπλέον, οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν και να επεξεργαστούν αντικείμενα και να αλληλεπιδράσουν με ήδη υπάρχοντα. Αυτό όμως που δίνει την εντύπωση στο χρήστη ότι βρίσκεται σε ένα ρεαλιστικό περιβάλλον είναι το μοναδικό παγκόσμιο σύστημα καιρού με ρεαλιστική υποστήριξη κύκλων ημέρας και νύχτας (Boulos et. al, 2007).

Σε σύγκριση με τον συμβατικό ιστό 2D, οι εικονικοί κόσμοι προσφέρουν νέους διαισθητικούς τρόπους περιήγησης σε περιεχόμενο πολυμέσων όπως, streaming audio, video, TV collections κλπ.. Επιπλέον, οι χρήστες αυτών των εικονικών κόσμων μπορούν να παίζουν παιχνίδια πολλών παικτών συμπεριλαμβανομένων εκπαιδευτικών παιχνιδιών που σχετίζονται για παράδειγμα με την υγεία ή να αγοράζουν, να πωλούν και να διαφημίζουν εικονικά και πραγματικά προϊόντα ή

υπηρεσίες, ενώ είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι πολλά γνωστά εμπορικά σήματα πραγματικού κόσμου έχουν ήδη καθιερώσει την παρουσία τους στο SL. Επιπρόσθετα, σε αυτούς τους εικονικούς κόσμους, παρατηρείται μεγάλη ανάπτυξη κοινωνικών δραστηριοτήτων καθώς οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν με άλλους ανθρώπους μέσω ρεαλιστικών προσομοιώσεων, να παρευρίσκονται και να συμμετέχουν σε ζωντανές εκδηλώσεις όπως διαλέξεις, συνέδρια, φεστιβάλ και συναυλίες, και να οικοδομούν κοινότητες συμπεριλαμβανομένων των κοινοτήτων των μαθητών και των ομάδων υποστήριξης των ασθενών (Boulos et. al, 2007).

Οι δυνατότητες μιας τόσο πλούσιας και συναρπαστικής εμπειρίας, θα πρέπει να είναι σημαντικές και στην εκπαίδευση. Λαμβάνοντας αυτό υπόψη, έχει μεγάλη σημασία να αναφερθεί ότι τον Απρίλιο του 2007, η Κοινοπραξία Νέων Πολυμέσων, μια διεθνής αμερικανική μη κερδοσκοπική κοινοπραξία με περίπου 250 οργανώσεις που ασχολούνται με την εκμάθηση και τη χρήση των νέων μέσων και των νέων τεχνολογιών, ανακοίνωσε τη διάθεση εκπαιδευτικών sims χαμηλού κόστους στο SL (Boulos et.al, 2007). Το συγκεκριμένο δηλαδή, περιλάμβανε αγροτεμάχια με προκατασκευασμένες εκπαιδευτικές εγκαταστάσεις και προοριζόταν ως προς ενοικίαση σε εκπαιδευτικά ιδρύματα (Boulos et.al, 2007). Πράγματι και όπως αποδείχθηκε, σε έναν εικονικό κόσμο τα εκπαιδευτικά ιδρύματα και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν διαδικτυακές κοινότητες όπου οι μαθητές μπορούν να συνδεθούν.

Σύμφωνα με τους Boulos et.al (2007), οι εκπαιδευτικές κοινότητες στο SL και σε άλλους εικονικούς κόσμους αναπτύσσονται γρήγορα, καθώς οι καθηγητές αρχίζουν να βλέπουν θετικά τα 3-D εικονικά περιβάλλοντα, μιας και θεωρούν πως θα μπορέσουν να βελτιώσουν τις μαθησιακές εμπειρίες των μαθητών τους. Οι δάσκαλοι ενδιαφέρονται επίσης για τη διευκόλυνση της πρόσβασης από γεωγραφικά απομακρυσμένους σπουδαστές-εξ αποστάσεως εκπαιδευόμενους ενώ είναι γνωστό πως οι φοιτητές και οι εκπαιδευτικοί σε πολλά κολέγια και πανεπιστήμια, ιδίως στις ΗΠΑ, συγκεντρώνονται ήδη σε «νησιά», για συζητήσεις, παρουσιάσεις σεμιναρίων «διαδικτυακά σεμινάρια» και άλλες μαθησιακές δραστηριότητες όπου δημιουργούνται, αποθηκεύονται και χρησιμοποιούνται ψηφιακά υλικά. Το SL επομένως αποδεικνύεται ιδανικός τρόπος εκπαίδευσης για όσους σπουδάζουν εξ αποστάσεως.

Επιπλέον, το SL φιλοξενεί μια ειδική σελίδα εκπαίδευσης, η οποία περιέχει έναν αριθμό πόρων που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς ενώ, παρέχει προσωρινές «επιχορηγήσεις» για όσους ενδιαφέρονται να δοκιμάσουν το παιδαγωγικό δυναμικό του εικονικού χώρου (Boulos et.al, 2007). Στο SL, οι μαθητές μπορούν να ανταλλάξουν μηνύματα σε πραγματικό χρόνο αλλά και να δουν κινούμενες εικόνες ενός άλλου - ψηφιακού χαρακτήρα στις οθόνες τους. Οι μαθητές και οι δάσκαλοι χρησιμοποιούν «Avatar» - ψηφιακές αναπαραστάσεις των ίδιων που δημιούργησαν μόνοι τους - που μπορούν να πάρουν οποιαδήποτε μορφή. Αυτό που πρέπει να τονιστεί όμως, είναι ότι η μάθηση στο SL είναι πολύ σοβαρή και τα Avatars μπορεί να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην επιτυχία ή στην αποτυχία της εκπαίδευσης. Για αυτό το λόγο οι εκπαιδευτικοί προτιμούν να δημιουργούν Avatars που μοιάζουν σε πολύ μεγάλο βαθμό με τη δική τους πραγματική εμφάνιση. Ακόμα, οι εθνικές ομάδες θα είναι πιο άνετες με έναν δάσκαλο του οποίου το Avatar αντιπροσωπεύει μέλος της ίδιας εθνικής ομάδας, ενώ οι νεότεροι σπουδαστές θα προσελκύονται να σπουδάσουν με έναν δάσκαλο που εκπροσωπήθηκε ψηφιακά ως «cool» ή «hip» (Boulos et.al, 2007).

Τέλος, η μετακίνηση στο SL είναι πιο εύκολη και πιο φανταστική από ότι όταν κινούμαστε στον πραγματικό κόσμο. Για παράδειγμα, οι χρήστες μπορούν να περπατήσουν αλλά μπορούν επίσης να κάνουν ελιγμούς είτε ιπτάμενοι είτε κάνοντας ιππασία είτε χρησιμοποιώντας εικονικά οχήματα ή ακόμα και χρησιμοποιώντας την τηλεμεταφορά σε διαφορετικές τοποθεσίες γύρω από τον εικονικό τους χώρο. Οι χώροι αυτοί προσφέρουν στους μαθητές ένα ασφαλές περιβάλλον μέσα στο οποίο μπορούν να συμμετάσχουν ενεργά στη βιωματική μάθηση (Boulos et.al, 2007).

2.3 Open Simulation

Σύμφωνα με την βιβλιογραφική ανασκόπηση, το OpenSimulator (OpenSim), είναι μια πλατφόρμα ανοιχτού κώδικα εικονικών κόσμων η οποία απευθύνεται σε πολλούς χρήστες. Τον Ιανουάριο του 2007, η Linden Labs "άνοιξε" το λογισμικό πελάτη, καθιστώντας έτσι διαθέσιμους κάποιους κωδικούς σε ένα ευρύ φάσμα χρηστών και προγραμματιστών (Fishwick, 2009). Αυτό ουσιαστικά, οδήγησε στη δημιουργία ενός

εναλλακτικού "Back end" που είχε ως απόρροια το OpenSimulator (Fishwick, 2009) το οποίο μάλιστα για κάποια χρόνια, ήταν συμβατό και για τους πελάτες του *Second Life*.

Με λίγα λόγια, αυτό που ήθελαν να πετύχουν οι σχεδιαστές του OpenSim, ήταν να προσφέρουν στους χρήστες μια ανοικτή και επεκτάσιμη πλατφόρμα, στην οποία θα μπορούν να φιλοξενοούνται ελεύθερα, σε αντίθεση με την ιδιόκτητη εξυπηρέτηση του SL που φιλοξενοούνται αποκλειστικά από την Linden Labs (Kapri, Ullrich, Brandherm & Prendinger 2009).

Σύμφωνα με την επίσημη ιστοσελίδα του OpenSimulator (<http://opensimulator.org/>), τα χαρακτηριστικά που διαθέτει, είναι τα εξής:

- Υποστηρίζει διαδικτυακά περιβάλλοντα 3D για πολλούς χρήστες, τόσο μικρά όσο έναν προσομοιωτή ή τόσο μεγάλα όσο χιλιάδες προσομοιωτές.
- Υποστηρίζει τρισδιάστατους εικονικούς χώρους διαφόρων μεγεθών μέσα σε μία μοναδική εμφάνιση.
- Υποστηρίζει πολλούς πελάτες και πρωτόκολλα - πρόσβαση στον ίδιο κόσμο ταυτόχρονα μέσω πολλαπλών πρωτοκόλλων.
- Υποστηρίζει προσομοίωση φυσικής σε πραγματικό χρόνο, με πολλαπλές επιλογές κινητήρων όπως Bullet και ODE.
- Υποστηρίζει πελάτες που δημιουργούν 3D περιεχόμενο σε πραγματικό χρόνο.
- Υποστηρίζει δέσμες ενεργειών σε περιβάλλον με χρήση των LSL / OSSL και C #.
- Παρέχει απεριόριστη δυνατότητα προσαρμογής εφαρμογών εικονικού κόσμου μέσω της χρήσης μονάδων plugin σκηνης.

Σύμφωνα με τον Fishwick (2009) το OpenSim έχει τρεις κύριους τρόπους λειτουργίας:

- Αυτόνομη λειτουργία: Στη συγκεκριμένη λειτουργία ο πελάτης αλληλεπιδρά με έναν διακομιστή και ο χρήστης-πελάτης επαληθεύεται από τον ίδιο διακομιστή πριν γίνει η τοποθέτηση τού στον κόσμο. Ο διακομιστής σε αυτή την περίπτωση περιέχει όλες τις βασικές υπηρεσίες σε μια εκτελέσιμη εικόνα.

- Λειτουργία πλέγματος: Αυτή η λειτουργία περιλαμβάνει συγκεκριμένες υπηρεσίες με συντομογραφία UGAIM. Κάθε γράμμα σε αυτή τη φράση αντιπροσωπεύει μια ξεχωριστή υπηρεσία: Χρήστης, Πλέγμα, Περιουσιακά στοιχεία, Απογραφή και Μηνύματα. Η υπηρεσία «Χρήστης» διαχειρίζεται τον έλεγχο ταυτότητας και γνωρίζει τους χρήστες που συνδέονται στο δίκτυο. Η υπηρεσία «Πλέγμα» (Grid) γνωρίζει τη γενική διάταξη του ορθογώνιου δικτύου, συμπεριλαμβανομένου τις διευθύνσεις διαδικτύου για κάθε περιοχή. Το σύνολο του πλέγματος περιλαμβάνει τον "κόσμο". Η υπηρεσία «Περιουσιακά στοιχεία» (Asset), διαχειρίζεται όλα τα στοιχεία ενεργητικού σε περιοχές. Τα περιουσιακά στοιχεία περιλαμβάνουν βασική γεωμετρία, χάρτες υφής, αρχεία ήχου και γεωμετρία εδάφους. Στην «Απογραφή», ο διακομιστής διαχειρίζεται τα στοιχεία ενεργητικού που συνδέονται με έναν συγκεκριμένο πράκτορα έτσι ώστε όταν ένας χρήστης πιστοποιείται ως πράκτορας, να εμφανίζεται ένα σύνολο αποθεμάτων. Τέλος, ο διακομιστής «Μηνύματα» χειρίζεται μηνύματα κειμένου και την ανταλλαγή τους.
- Λειτουργία Hypergrid: Η λειτουργία αυτή είναι ένα υπερκείμενο συνδεδεμένο σε ένα σύνολο προσομοιωτών χωρίς έναν παγκόσμιο διαχειριστή δικτύου. Το ισοδύναμο του υπερσυνδέσμου για το OpenSim είναι το τηλεγράφημα από μια περιοχή στην άλλη. Οι έννοιες του Hypergrid είναι πιο πολύπλοκες από ό, τι στον ιστό, δεδομένου ότι απαιτείται τηλεμεταφορά, σημαντική ανταλλαγή μηνυμάτων και ενημέρωση των πληροφοριών της περιοχής.

Όπως και στο SL, έτσι και στο OpenSim έχουν δημιουργηθεί διάφορες κοινότητες. Το Second Life και το αντίστοιχο OpenSimulator, είναι πλατφόρμες εικονικού κόσμου με περιεχόμενο που δημιουργείται από χρήστες. Τα τρισδιάστατα μοντέλα δημιουργούνται σε πραγματικό χρόνο και αποδίδονται άμεσα σε όλους τους επισκέπτες, έτσι επιτρέπουν ακόμα και στους ερασιτέχνες εκτός από τους ερευνητές να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα και τους δικούς τους κόσμους. Τέλος, αυτό που πρέπει να υπερτονιστεί είναι ότι και το Second Life αλλά και το OpenSimulator αποτελούν εικονικούς κόσμους πολλαπλών χρηστών που έχουν δημιουργηθεί για να εξυπηρετούν τις ιδιαίτερες ανάγκες των χρηστών τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΑΥΤΟ-ΕΙΚΟΝΑ

Ως αυτό-εικόνα ορίζεται η διανοητική εικόνα που είναι αρκετά ανθεκτική στην αλλαγή και απεικονίζει όχι μόνο τις λεπτομέρειες που είναι πιθανόν διαθέσιμες σε αντικειμενική έρευνα από άλλους (ύψος, βάρος, χρώμα μαλλιών κλπ.), αλλά και λεπτομέρειες που βλέπει το άτομο στον εαυτό του είτε από προσωπικές εμπειρίες είτε από την εσωτερικοποίηση των κρίσεων των άλλων. Η εικόνα ενός ατόμου μπορεί να οριστεί απλά και με την απάντηση που θα δοθεί στην ερώτηση «Τι πιστεύεις ότι οι άνθρωποι σκέφτονται για σένα;» (Fein & Spencer, 1997).

Σύμφωνα με την Nair, R. J. (2016) η αυτό-εικόνα απαντά στις εξής ερωτήσεις:

1. Πώς νομίζετε ότι μοιάζετε;
2. Πώς βλέπετε την προσωπικότητά σας;
3. Τι είδους άτομο νομίζετε ότι είστε;
4. Τι νομίζετε ότι πιστεύουν οι άλλοι για εσάς;
5. Πόσο σας αρέσει ο εαυτός σας ή τι νομίζετε ότι αρέσει στους άλλους;
6. Σε τι κατάσταση αισθάνεστε ότι βρίσκεστε;

Ουσιαστικά, η αυτό-εικόνα είναι το πώς βλέπει ο καθένας τον εαυτό του, ενώ καθορίζει και επηρεάζει την αυτοπεποίθηση του ατόμου. Το πώς βλέπει κανείς τον εαυτό του είναι ζωτικής σημασίας επειδή αυτό θα επηρεάσει τη συμπεριφορά του, το πώς σκέφτεται, αλλά και το πώς συνδέεται με τους άλλους. Οι άνθρωποι ανταποκρίνονται είτε θετικά είτε αρνητικά, ανάλογα με το πόσο σίγουροι είναι για τον εαυτό τους ενώ η εμπιστοσύνη ιδίως στις σχέσεις εξαρτάται από την εικόνα που έχει ο κάθε άνθρωπος για τον εαυτό του.

Αξιοσημείωτο είναι μάλιστα να τονιστεί, ότι ο τρόπος με τον οποίο ο καθένας βλέπει τον εαυτό του είναι συχνά διαφορετικός από τον τρόπο που τον βλέπουν οι άλλοι. Έχοντας δηλαδή χαμηλή αυτό-εικόνα ταυτόχρονα βλέπουν άσχημο τον εαυτό τους κάτι το οποίο τις περισσότερες φορές δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα.

Η αυτό-εικόνα είναι η γενική άποψη που έχει ο καθένας για τον εαυτό του. Όταν λοιπόν ένα άτομο έχει υγιή αυτοεκτίμηση και αισθάνεται καλά με τον εαυτό του τότε

αξίζει και κερδίζει τον σεβασμό των άλλων. Αντίθετα, όταν έχει χαμηλή αυτοεκτίμηση, οι υπόλοιποι δεν δίνουν ιδιαίτερη αξία στις απόψεις και στις ιδέες του. Με αυτό τον τρόπο, βγάζουμε προς τα έξω μια «μίζερη» εικόνα του εαυτού μας γεγονός που βλέπουν οι άλλοι και αυτό τους οδηγεί στο να μη μας σέβονται, αλλά και στο να έχουν αρνητική άποψη για την εμφάνιση και την προσωπικότητα μας.

Σύμφωνα με την Nair (2016), υπάρχουν κάποια εξωτερικά σημάδια θετικής αυτοεκτίμησης και αυτό-εικόνας τα οποία είναι:

- Αυτοπεποίθηση
- Αυτοδιάθεση
- Μη κατηγορητική συμπεριφορά
- Συνειδητοποίηση των προσωπικών δυνατοτήτων
- Δυνατότητα να κάνουν λάθη και να μαθαίνουν από αυτά
- Δυνατότητα αποδοχής λαθών από άλλους
- Αισιοδοξία
- Ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- Ανεξάρτητη και συνεργατική στάση
- Αίσθηση άνεσης με ευρύ φάσμα συναισθημάτων
- Ικανότητα εμπιστοσύνης των άλλων
- Καλή αίσθηση προσωπικών περιορισμών
- Καλή αυτό-φροντίδα
- Η ικανότητα να πει όχι

Η οικογένεια, και γενικότερα οι σημαντικοί άνθρωποι ενός ατόμου είναι αυτοί που μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία μιας θετικής αυτό-εικόνας. Αυτό μπορεί να συμβεί, όταν από μικρή ηλικία στηρίζουν το παιδί στις απόψεις του, το κρίνουν θετικά, το βοηθούν στο να αναπτύξει δεξιότητες κ.ο.κ. Με λίγα λόγια, η αυτό-εικόνα

μπορεί να ενισχυθεί θετικά σε ιδιαίτερα υψηλό βαθμό από το περιβάλλον του κάθε ανθρώπου.

Παρ' όλα αυτά όμως, πρέπει να τονιστεί ότι πολλά άτομα σχηματίζουν κακή εικόνα για τον εαυτό τους. Αυτό σύμφωνα με την Nair (2016) μπορεί να οφείλεται σε:

- Συσσωρευμένες επικρίσεις που δέχτηκε το άτομο σε μικρή ηλικία.
- Επικρίσεις που δέχτηκε ως έφηβος και τον στοχοποίησαν.
- Σε περίπτωση που είναι τελειομανής, και δε δέχεται την αποτυχία.
- Αξίες ομορφιάς που ορίζονται από την κοινωνία.

Όλα όσα αναφέρθηκαν, μπορεί να οδηγήσουν το άτομο στο να απομονωθεί κοινωνικά, καθώς έχει χαμηλή αυτοεκτίμηση ή πολύ πιθανόν να φοβάται ότι θα ξανακούσει επικριτικά σχόλια για την εμφάνιση του. Ειδικά σε χώρες που κυριαρχούν τα πρότυπα ομορφιάς υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα οι άνθρωποι να σχηματίσουν αρνητική εικόνα για τον εαυτό τους. Σε περίπτωση μάλιστα, που φτάσουν να συγκρίνουν τον εαυτό τους με άλλους, πολλοί θα τον αξιολογήσουν αρνητικά. Μάλιστα, η άποψη που έχει ο καθένας για τον εαυτό του γίνεται καθρέφτης στον κοινωνικό του περίγυρο, οπότε αν δεν τον αντιμετωπίζει ο ίδιος καλά, δε θα τον αντιμετωπίσει και κανένας άλλος.

Παρακάτω ακολουθούν ορισμένα χαρακτηριστικά χαμηλής αυτοεκτίμησης και αυτό-εικόνας σύμφωνα με την Nair (2016):

- Αρνητική άποψη της ζωής
- Τελειομανής
- Δυσπιστία σε άλλους - ακόμα και σε εκείνους που δείχνουν σημάδια αγάπης
- Εμπιστευτική συμπεριφορά
- Φόβος ανάληψης ευθυνών
- Άπιστα συναισθήματα αγάπης
- Αφήνει άλλους να παίρνουν αποφάσεις

- Φόβος γελοιοποίησης

Η άσχημη εικόνα που νοιώθουν για το σώμα τους πολλές γυναίκες -σε εφηβική ηλικία, ακόμα και οι μεγαλύτερες- μπορεί να οφείλεται στο ότι έχουν διαφορετικό σωματικό μέγεθος από τα εκάστοτε κοινωνικά πρότυπα. Τα αντιφατικά αυτά συναισθήματα, είναι αρκετά επικίνδυνα καθώς μπορεί να οδηγήσουν σε διατροφικές διαταραχές, όπως βουλιμία ή σε κατάθλιψη και παχυσαρκία.

Έχει διαπιστωθεί πως οι γυναίκες, είναι πιο επιρρεπείς από τους άντρες στο να σχηματίσουν άσχημη εικόνα για τον εαυτό τους λόγω των προτύπων που προβάλλονται στις ταινίες, στην τηλεόραση, στα περιοδικά, και γενικά σε όλα τα κοινωνικά δίκτυα. Τα πρότυπα της αδύνατης και γυμνασμένης γυναίκας έχουν κατακλύσει τις οθόνες μας, πράγμα που μας οδηγεί στο να δημιουργούμε την ψευδαίσθηση ότι πρέπει όλοι να γίνουμε έτσι. Ωστόσο, αυτή η εικόνα διαφέρει πολύ από τις καθημερινές γυναίκες, οι οποίες δε μοιάζουν καθόλου με αυτά τα πρότυπα με απόρροια όπως προαναφέρθηκε, να έχουν αρνητική άποψη για το σώμα τους.

Σύμφωνα με τη θεωρία της επικοινωνίας, η επαναλαμβανόμενη έκθεση στο περιεχόμενο των μέσων ενημέρωσης οδηγεί τους θεατές στο να αρχίσουν να δέχονται τις εικόνες ως αναπαραστάσεις της πραγματικότητας (Gerbner, Gross & Morgan 2002). Η πλειοψηφία των μελετών που σχετίζεται με τη χρήση των μέσων και της εικόνας του σώματος των γυναικών, προβάλλουν εικόνες λεπτών μοντέλων με σκοπό να εξετάσουν αν αισθάνονται χειρότερα για το σώμα τους μετά από αυτή την έκθεση απ' ότι μετά από έκθεση σε άλλους τύπους εικόνων (Dittmar & Howard, 2004).

Μία έρευνα μάλιστα ανέδειξε ότι οι γυναίκες που έβλεπαν εικόνες με λεπτά μοντέλα, είχαν άσχημη εικόνα για το σώμα τους σε αντίθεση με αυτές που έβλεπαν εικόνες με έπιπλα (Birkeland, Thompsom & Herbozo, 2005). Σημαντικό επίσης είναι, ότι στην Ισπανία, στην Ιταλία και πιο διστακτικά από το Συμβούλιο Σχεδιαστών Μόδας της Αμερικής, υιοθετήθηκαν νέες πολιτικές που αποκλείουν τις πολύ αδύνατες γυναίκες από τις επιδείξεις μόδας (Grabe, Ward & Hyde, 2008).

Η βιομηχανία της μόδας είναι πρωταρχικός στόχος των ζητημάτων της εικόνας του σώματος καθώς οι επιχειρηματίες του χώρου αυτού πιστεύουν ότι τα ρούχα κρέμονται καλύτερα στις ψηλές, λεπτές γυναίκες. Ωστόσο, οι επικριτές υποστηρίζουν ότι τα μοντέλα στην πασαρέλα προβάλλουν την ανθυγιεινή και μη ρεαλιστική εικόνα

του σώματος στο κοινό (Gallivan, 2014). Για τους πάσχοντες από διατροφικές διαταραχές μάλιστα, η προβολή τέτοιου είδους εικόνων θα μπορούσε να ενισχύσει την επιθυμία για επιπλέον απώλεια βάρους.

Η σοβαρότητα αυτού του ζητήματος συνεχίζει να αυξάνεται καθώς τα περιοδικά μόδας που απευθύνονται σε γυναίκες, παρέχουν διατροφικές συμβουλές αλλά και συμβουλές μόδας. Ως αποτέλεσμα, πολλοί υποστηρίζουν ότι ο ισχυρός ρόλος της μόδας και των μέσων μαζικής ενημέρωσης στην εικόνα του σώματος και την αυτο-αντίληψη, παίζουν μεγάλο ρόλο στις διατροφικές διαταραχές (Gallivan, 2014).

Η εικόνα του σώματος μπορεί να έχει ένα ευρύ φάσμα ψυχολογικών επιπτώσεων και φυσικών επιδράσεων. Γενικότερα, είναι εξαιρετικά δύσκολο για τους ανθρώπους να ανταποκριθούν στα πρότυπα της κοινωνίας και σε αυτό που πιστεύουν ότι είναι το ιδανικό σώμα.

Υπάρχουν πολλοί παράγοντες που δημιουργούν την εικόνα του σώματος ενός ατόμου, μερικοί από αυτούς σύμφωνα με τους Derenne και Beresin (2006) περιλαμβάνουν:

- οικογενειακή δύναμη,
- ψυχική ασθένεια,
- βιολογικές προδιαθέσεις,
- περιβαλλοντικές αιτίες για παχυσαρκία ή υποσιτισμό,
- πολιτιστικές προσδοκίες.

Τα άτομα που είναι κοντά ή υπέρβαρα έχουν συνήθως άσχημη εικόνα του σώματος τους. Συχνά, οι άνθρωποι που έχουν χαμηλή εικόνα για το σώμα τους θα προσπαθήσουν να το αλλάξουν με κάποιο τρόπο, όπως με δίαιτα ή υποβάλλοντας τον εαυτό τους σε αισθητική χειρουργική επέμβαση. Χαρακτηριστικό είναι πλέον, ότι πολλοί άνθρωποι χρησιμοποιούν ψεύτικες εικόνες για να τους εκπροσωπήσουν στο διαδίκτυο. Αυτό συμβαίνει γιατί τις περισσότερες φορές δεν είναι ευχαριστημένοι με την εξωτερική τους εμφάνιση και για αυτό θέλουν να αντιπροσωπεύονται από κάτι ψεύτικο στο οποίο όμως θα ήθελαν να μοιάζουν στην πραγματική τους ζωή.

Οι Fein και Spencer (1997) διεξήγαγαν μια μελέτη για τη συντήρηση της εικόνας του εαυτού και τη διακριτή συμπεριφορά όπου ορισμένοι από τους συμμετέχοντες έλαβαν

αρνητική ανατροφοδότηση, και άλλοι θετικά και υποστηρικτικά σχόλια. Στο δεύτερο μισό του πειράματος, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να αξιολογήσουν ένα άλλο άτομο που είτε ανήκε σε μια αρνητικά στερεότυπη ομάδα είτε όχι. Τα αποτελέσματα του πειράματος απέδειξαν ότι οι συμμετέχοντες που είχαν προηγουμένως λάβει δυσμενείς παρατηρήσεις σχετικά με τη δοκιμή τους, αξιολόγησαν το στόχο της αρνητικά στερεότυπης ομάδας με έναν πιο ανταγωνιστικό ή αντίθετο τρόπο από τους συμμετέχοντες που έδωσαν εξαιρετικές αναφορές σχετικά με τη δοκιμασία τους. Έτσι, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι η αρνητική ανατροφοδότηση στη δοκιμή απείλησε την εικόνα των συμμετεχόντων και αξιολόγησαν το στόχο με πιο αρνητικό τρόπο, όμως όλοι φυσικά προσπαθούσαν να αποκαταστήσουν τη δική τους αυτοεκτίμηση.

Υπάρχουν βέβαια τρόποι που μπορούν να ενισχύσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση του ατόμου, ενισχύοντας με αυτό τον τρόπο και την αυτό-εικόνα του. Είναι σημαντικό όμως η ενίσχυση αυτή να ξεκινήσει από πολύ μικρή ηλικία και πρέπει να περιλαμβάνει:

- επικοινωνία,
- διαβεβαίωση,
- υποστήριξη ,
- εύρεση καλών προτύπων

Ακόμα, πολύ σημαντικό που κρίνεται σκόπιμο να αναφερθεί, είναι ότι οι άνθρωποι οι οποίοι ασχολούνται με τον αθλητισμό, έχουν καλύτερη εικόνα για τον εαυτό τους. Η σωματική άσκηση σχετίζεται με τη σωματική και τη ψυχολογική ευεξία. Άλλωστε, είναι αδιαμφισβήτητο ότι βοηθάει στη μείωση του βάρους, στον υγιεινό τρόπο ζωής, και στη δημιουργία ενός υγιούς σώματος.

Επίσης, η εικόνα του σώματος παίζει σημαντικό ρόλο και στη σεξουαλικότητα του ανθρώπου. Οι άνθρωποι που νιώθουν καλά με τον εαυτό τους και με το σώμα τους είναι πιο ενεργοί σεξουαλικά από αυτούς που δεν αισθάνονται ωραία με τον εαυτό τους.

Δεν πρέπει σε καμία περίπτωση όμως να παραληφθεί, ότι υπάρχουν τρόποι που μπορούν να βελτιώσουν την αυτοεκτίμηση και με αυτό τον τρόπο και την αυτό-εικόνα. Σύμφωνα με την Nair (2016), πρέπει ένα άτομο να:

- Καταγράφει τα πράγματα που αρέσουν στον εαυτό του – συμπεριλαμβάνοντας την εμφάνιση, την προσωπικότητα και τις δεξιότητες.
- Αλλάζει τις αρνητικές του σκέψεις σε θετικές, και να ξεχάσει τα αρνητικά πράγματα που του συμβαίνουν.
- Θυμηθεί τα συγχαρητήρια που του δόθηκαν και να τα σημειώσει.

Επιπλέον, κάποιος μπορεί να αλλάξει την εμφάνιση του αν δεν είναι ικανοποιημένος από αυτή, χωρίς όμως να γίνεται λόγος για ακραίες παρεμβάσεις, όπως για παράδειγμα οι πλαστικές επεμβάσεις. Πλέον, είναι πολύ εύκολο να ανανεώσει κάποιος την εμφάνιση του, απλά και μόνο πηγαίνοντας σε ένα κομμωτήριο. Αλλάζοντας δηλαδή βασικά χαρακτηριστικά πάνω του, όπως τα μαλλιά του, ακόμα και τον τρόπο που ντύνεται, μπορεί να αλλάξει ριζικά ο τρόπος που σκέφτεται και βλέπει τον εαυτό του.

Βέβαια, αν ο λόγος που βλέπει κάποιος τον εαυτό του αρνητικά βασίζεται σε ψυχολογικούς παράγοντες, θα ήταν καλό να επισκεφτεί κάποιον ειδικό. Αυτή θα ήταν η καλύτερη λύση μιας και πολλές φορές τα αρνητικά συναισθήματα μπορεί να οδηγήσουν τους ανθρώπους σε κατάθλιψη, σε χρήση παράνομων ουσιών, ή ακόμα χειρότερα σε αυτοκτονία. Άλλωστε, δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που έχουν ακουστεί -τα τελευταία χρόνια- για αυτοκτονίες νεαρών κοριτσιών λόγω του ότι δεν ήταν ευχαριστημένα από την εμφάνιση τους ή από αρνητικά σχόλια που εισέπρατταν από το γύρω περιβάλλον τους.

Φυσικά, και η εκπαίδευση μπορεί να ωθήσει τα παιδιά από μικρή ηλικία στο να δημιουργήσουν μια θετική αυτό-εικόνα. Με την εποικοδομητική κριτική, τα παιδιά αναπτύσσουν θετικές συμπεριφορές, και μαθαίνουν να παίρνουν πρωτοβουλίες (Lensen-Botter, 2016). Έτσι, τα παιδιά νοιώθουν ικανά, αποκτούν αυτοπεποίθηση και με αυτό τον τρόπο αισθάνονται ωραία με τον εαυτό τους, ενώ ενισχύοντας κατάλληλα την εικόνα που έχουν για αυτόν από μικρή ηλικία, θα έχουν μια υγιή και θετική εικόνα καθώς μεγαλώνουν. Συμπερασματικά λοιπόν, είναι πολύ δύσκολο να χτίσει κάποιος μια θετική αυτό-εικόνα για τον εαυτό του. Είναι πολύ σημαντικό όμως να τα καταφέρει, γιατί με αυτό τον τρόπο θα ζει μια ευτυχισμένη και υγιή ζωή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ

Ως προσωπικότητα ορίζεται το σύνολο των συνηθισμένων συμπεριφορών, γνωστικών και συναισθηματικών προτύπων που εξελίσσονται από βιολογικούς και περιβαλλοντικούς παράγοντες (Corr, Philip, Matthews & Gerald 2009). Παρόλο που δεν υπάρχει γενικά καθορισμένος ορισμός της προσωπικότητας, οι περισσότερες θεωρίες επικεντρώνονται σε κίνητρα και ψυχολογικές αλληλεπιδράσεις με το ίδιο το περιβάλλον (Joshani, Afshari, 2009). Θεωρίες προσωπικότητας που βασίζονται σε χαρακτηριστικά, την ορίζουν ως χαρακτηριστικό που καθορίζει τη συμπεριφορά ενός ατόμου. Από την άλλη πλευρά όμως, οι προσεγγίσεις που βασίζονται στη συμπεριφορά καθορίζουν την προσωπικότητα μέσω της μάθησης και των συνηθειών. Ωστόσο, οι περισσότερες θεωρίες υποστηρίζουν ότι η προσωπικότητα παραμένει σχετικά σταθερή (Corr, et. al, 2009).

Η προσέγγιση που βασίζεται στις ιδιότητες, υποστηρίζει πολλαπλές αντιλήψεις για την προσωπικότητα, συμπεριλαμβανομένων πέντε πολύ σημαντικών μοντέλων παραγόντων. Σύμφωνα με τους Lucas, Baird (2004), Briley και Tucker-Drob, (2014), η προσωπικότητα συχνά διασπάται σε στατιστικά προσδιορισμένους παράγοντες που ονομάζονται «Μεγάλοι Πέντε παράγοντες», οι οποίοι είναι ανοιχτοί στην εμπειρία, στην ευσυνειδησία, στην εξωστρέφεια και στη συναισθηματική σταθερότητα. Αυτά τα στοιχεία είναι γενικά σταθερά με την πάροδο του χρόνου και περίπου το ήμισυ της διακύμανσης φαίνεται να οφείλεται στη γενετική ενός ατόμου, και όχι στις επιδράσεις του περιβάλλοντος του.

Η προσωπικότητα δεν είναι ίδια σε όλη τη διάρκεια της ζωής ενός ανθρώπου, αλλά αλλάζει πολύ γρήγορα κατά τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας. Έτσι, οι δομές της προσωπικότητας στα παιδιά αναφέρονται ως ιδιοσυγκρασία, η οποία θεωρείται πρόδρομος της προσωπικότητας (Holder & Klassen, 2010). Μάλιστα, χρησιμοποιείται το μοντέλο EAS (που ερευνά τη συναισθηματικότητα, τη δραστηριότητα και την κοινωνικότητα) για την αξιολόγηση της ιδιοσυγκρασίας των παιδιών, το οποίο θεωρείται παρόμοιο με το μοντέλο Big Five και που χρησιμοποιείται κατά βάση σε ενήλικες (Holder Klassen, 2010).

Το 2012 οι Zelenski, Santoro και Whelan , πραγματοποίησαν μια έρευνα η οποία είχε ως υπό εξέταση αντικείμενο τις εξωτερικές συμπεριφορές. Για τους σκοπούς αυτής της μελέτης, η θετική επίδραση ορίζεται ως εμπειρία από χαρούμενα και ευχάριστα συναισθήματα. Η μελέτη αυτή ουσιαστικά επικεντρώθηκε στα οφέλη και στα μειονεκτήματα των εσωστρεφών ανθρώπων (ντροπαλοί, κοινωνικά συνεσταλμένοι και μη επιθετικοί) που ενεργούν ως εξωστρεφείς και εξωστρεφείς που ενεργούν ως εσωστρεφείς. Η ενεργητική εξωστρέφεια, είχε θετική επιρροή στους εσωστρεφείς , ενώ χαμηλότερα επίπεδα θετικής επίδρασης στους εξωστρεφείς οι οποίοι υπέφεραν από το φαινόμενο «εξάντληση του εγώ». Η «εξάντληση του εγώ» ή η «γνωστική κόπωση» είναι η χρήση της ενέργειας κάποιου για να δράσει με τρόπο που είναι αντίθετος με την εσωτερική του διάθεση. Όταν οι άνθρωποι ενεργούν με αντίθετο τρόπο από το συνηθισμένο, οδηγούνται στην αδυναμία οποιασδήποτε ενέργειας για τη λήψη σημαντικών ή δύσκολων αποφάσεων, το σχεδιασμό για το μέλλον, τον έλεγχο ή τη ρύθμιση των συναισθημάτων και για την αποτελεσματική εκτέλεση άλλων γνωστικών καθηκόντων.

Σύμφωνα με την οργανική θεωρία, οι εξωστρεφείς άνθρωποι καταλήγουν να κάνουν επιλογές που τις τοποθετούν σε πιο θετικές καταστάσεις και αντιδρούν επίσης πιο έντονα από τους εσωστρεφείς σε θετικές καταστάσεις (Lucas & Baird 2004). Η αυτοεκτίμηση και η αυτό-αποτελεσματικότητα είναι δύο από τους παράγοντες που οδηγούν στην ευτυχία, και σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, της εξωστρέφειας και της υποκειμενικής ευημερίας (Strobel, Tumasjan & Spörrle, 2011). Κάτι το οποίο αποτελεί σημαντικό παράγοντα είναι, η πίστη των ανθρώπων ότι μπορούν να εκπληρώνουν τα προσωπικά τους πρότυπα, την ικανότητα να παράγουν τα επιθυμητά αποτελέσματα, και την αίσθηση ότι έχουν κάποια ικανότητα να παίρνουν σημαντικές αποφάσεις ζωής (Strobel, et.al 2011). Από την άλλη πλευρά, η αυτοεκτίμηση δίνει στα άτομα μεγαλύτερο βαθμό εμπιστοσύνης για τον εαυτό τους και τις ικανότητές τους, και φαίνεται να έχουν υψηλότερους βαθμούς υποκειμενικής ευημερίας, όσο και υψηλότερα επίπεδα εξαναγκασμού (Joshnloo, Rastegar & Bakhishi, 2012).

Είναι σημαντικό να αναφερθεί σε αυτό το σημείο, ότι στη διαμόρφωση της προσωπικότητας σημαντικό ρόλο παίζουν και οι επιρροές του περιβάλλοντος (Briley & Tucker-Drob, 2014), αλλά και οι καθημερινές εμπειρίες του ατόμου (Jeronimus, Riese, Sanderman & Ormel, 2014). Παρόλα αυτά, σύμφωνα με την βιβλιογραφική

ανασκόπηση, οι απόψεις είναι αποκλίνουσες καθώς υπάρχουν αρκετοί θεωρητικοί οι οποίοι πιστεύουν πως η προσωπικότητα προέρχεται εξ' ολοκλήρου από τον πολιτισμό (Brackett, Rivers, Shiffman, Lerner & Salovey, 2006).

Βέβαια, υπάρχουν διαφορές σε κάθε πολιτισμό, λόγω της διαφορετικής γλώσσας και της διαφορετικής κουλτούρας. Οι διαφορές μεταξύ των πολιτισμών θα μπορούσαν να οφείλονται σε πραγματικές πολιτισμικές διαφορές, αλλά θα μπορούσαν επίσης να είναι και συνέπειες ελλιπών μεταφράσεων ή διαφορετικών στυλ (Schmitt, Allik, McCrae & Benet-Martinez, 2007).

Τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας θεωρούνται ότι είναι μεταξύ των σημαντικότερων παραγόντων που συμβάλλουν στην ανάπτυξη της ταυτότητας του ατόμου, και μεταβάλλονται κατά τη διάρκεια όλης του της ζωής του (Luyckx, Teppers, Klimstra & Rassart, 2014).

Η προσωπικότητα σύμφωνα με τους Caspi, Roberts και Shiner (2005), μπορεί να περιλαμβάνει:

- Συναισθηματική σταθερότητα ή ευκαμψία στο στρες και το άγχος.
- Εξωστρέφεια
- Δημιουργικότητα
- Διορατικότητα
- Φαντασία
- Ευχαρίστηση
- Ευσυνειδησία
- Ευθύνη

Η μελέτη των Luyckx et.al (2014) «Διαδικασίες ταυτότητας και χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τύποι προσωπικότητας στην εφηβεία: Κατεύθυνση των αποτελεσμάτων και αναπτυξιακές τροχιές», αξιολόγησε την προσωπικότητα και την ταυτότητα 1.037 εφήβων, 4 φορές μέσα σε μία περίοδο 3 ετών. Αρχικά, αναλύθηκαν τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας τους σύμφωνα με το Big Five, το οποίο είναι μοντέλο ανάλυσης πέντε παραγόντων. Δεύτερον, αναλύθηκαν σημαντικοί αναπτυξιακοί παράγοντες που συνδέουν την προσωπικότητα και τα χαρακτηριστικά της, τονίζοντας τον πιθανό ρόλο τους στην ανάπτυξη της ταυτότητας του ατόμου.

Στις έρευνες, πολλές φορές δύο άτομα μπορούν να παρουσιάσουν παρόμοια αποτελέσματα, αυτό όμως δε σημαίνει ότι έχουν ίδιες απαντήσεις, αλλά το ότι έχουν τις ίδιες βαθμολογίες σε διαφορετικά γνωρίσματα. Μάλιστα, οι περισσότερες μελέτες που έχουν πραγματοποιηθεί χρησιμοποιούν το Big Five, για να εξετάσουν μεμονωμένα γνωρίσματα της ταυτότητας του ατόμου και επικεντρώνονται κυρίως σε νεαρούς ενήλικες.

Στόχοι της έρευνας, ήταν:

1. Κατεύθυνση του αποτελέσματος. Χρησιμοποιώντας το Big Five, είναι εύκολο να γίνουν κατανοητά τα χαρακτηριστικά της ταυτότητας των εφήβων. Έτσι, έχοντας αυτά τα αποτελέσματα έγινε προσπάθεια να κατανοηθεί το κατά πόσο η εξωστρέφεια και η συνείδηση θα έμεναν σταθερά με την πάροδο του χρόνου.
2. Τύποι προσωπικότητας και Αναπτυξιακές τροχιές. Η παρούσα μελέτη χρησιμοποίησε λανθάνουσα ανάλυση τάξης ανάπτυξης για τον προσδιορισμό των τύπων προσωπικότητας. Οι τρεις τύποι προσωπικότητας που αποκτήθηκαν διέφεραν κυρίως σε σχέση με τα επίπεδα των προσωπικοτήτων και όχι τόσο σε σχέση με τις αλλαγές που υπέστησαν κατά την πάροδο του χρόνου. Ωστόσο, δεν προτάθηκαν υποθέσεις όσον αφορά τη διαφορά στις αλλαγές της προσωπικότητας.
3. Κύριος στόχος, ήταν να εξεταστεί αν αυτοί οι τύποι προσωπικότητας θα διαφέρουν σε σχέση με την ανάπτυξη της ταυτότητας.

Επιπλέον, έγιναν υποθέσεις όπως:

- Κάποιοι θα προσάρμοζαν την ταυτότητα τους με την πάροδο του χρόνου.
- Όλοι θα είχαν υψηλές βαθμολογίες.

Οι συμμετέχοντες απάντησαν σε 25 στοιχεία της κλίμακας ανάπτυξης ταυτοτήτων.

Κάθε διαδικασία ταυτότητας μετρήθηκε με πέντε στοιχεία σε κλίμακα τύπου Likert των 5 σημείων, που κυμαινόταν από 1 (διαφωνώ έντονα) με 5 (συμφωνώ απόλυτα).

Στοιχεία δείγματος ήταν:

- «Έχω αποφασίσει για την κατεύθυνση που θέλω να ακολουθήσω στη ζωή μου» (ανάληψη υποχρεώσεων).
- «Αισθάνομαι ότι η κατεύθυνση που θέλω να πάρει η ζωή μου θα μου ταιριάζει πραγματικά» (ταυτοποίηση με δέσμευση).
- «Σκέφτομαι τακτικά διάφορα σχέδια για το μέλλον» (εξερεύνηση σε πλάτος).
- «Μιλώ τακτικά με άλλους ανθρώπους για τα σχέδια που έχω κάνει για τον εαυτό μου στο μέλλον» (εξερεύνηση σε βάθος)
- «Μου είναι δύσκολο να σταματήσω να σκέφτομαι την κατεύθυνση που θέλω να ακολουθήσω στη ζωή μου» (εξευτελιστική εξερεύνηση).

Χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο Quick Big Five των 30 θέσεων, το οποίο αποτελείται από μια κλίμακα τύπου Likert των 7 σημείων, που κυμαίνεται από 1 (εντελώς αναληθής) έως 7 (εντελώς αληθής).

Τα αποτελέσματα, αφορούσαν:

- Την εξωστρέφεια
- Το ανοικτό πνεύμα
- Την ευχαρίστηση
- Τη συνείδηση

Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η εξερεύνηση της ταυτότητας ήταν στενά συνδεδεμένη με το ανοικτό πνεύμα, την ευχαρίστηση και σε λιγότερο βαθμό με τη συνείδηση. Επιπλέον, η εξερεύνηση σχετίζεται αρνητικά με τη συναισθηματική σταθερότητα, τη συνείδηση και την εξωστρέφεια. Η εξωστρέφεια από την άλλη είναι θετικό στοιχείο για την προσωπικότητα του ατόμου, αλλά δε το βοηθάει στο να εξερευνήσει άλλα χαρακτηριστικά.

Σημαντικό κρίνεται να τονιστεί ότι τα αποτελέσματα έδειξαν πως δεν υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλα, μόνο που τα αγόρια είχαν υψηλότερη βαθμολογία στη συναισθηματική σταθερότητα και στην εξωστρέφεια. Η παρούσα

μελέτη εξέτασε την προσωπικότητα των ατόμων, και τα γνωρίσματα που σχετίζονταν με τις διαδικασίες ταυτότητας κατά τη διάρκεια της εφηβείας. Μάλιστα, σύμφωνα με τις προσδοκίες, οι έφηβοι παρουσίαζαν ζητήματα ταυτότητας ενώ, μόνο μια πορεία βρέθηκε να συνδέει τις διαδικασίες ταυτότητας με τις βαθμολογίες των χαρακτηριστικών.

Ακόμα, η εξωστρέφεια, αποδείχθηκε να είναι ο ισχυρότερος παράγοντας στο να εξερευνηθεί η προσωπικότητα σε βάθος σε αντίθεση με τη συναισθηματική σταθερότητα που αποτέλεσε αρνητικό παράγοντα. Τα άτομα που σημειώνουν υψηλά ποσοστά προληπτικής εξερεύνησης, σημειώνουν και υψηλό ποσοστό ανησυχίας στην εξερεύνηση, φαίνονται εν μέρη δηλαδή να έχουν «ανοιχτό μυαλό». Ωστόσο, φαίνεται να στερούνται την ενέργεια και την αφοσίωση (όπως αποδεικνύεται από το αρνητικό αντίκτυπο της εξωστρέφειας), τη σχετικότητα και την κατεύθυνση του στόχου.

Αυτά τα ευρήματα δείχνουν ότι τα άτομα που είναι κοινωνικά προσανατολισμένα, και έχοντας τη σωστή κοινωνική υποστήριξη, μπορούν να βοηθηθούν στο να σταματήσουν αυτή την αντιπαραγωγική διαδικασία εξερεύνησης. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι με την πάροδο του χρόνου, ο ένας έπαιρνε στοιχεία προσωπικότητας από τον άλλο, γεγονός που δεν είναι πάντα θετικό.

Όπως αναμενόταν, αναδείχθηκαν τρεις τύποι προσωπικότητας:

- Ελαστικοί, αυτοί δηλαδή που είχαν υψηλές βαθμολογίες σχεδόν σε όλα τα γνωρίσματα.
- Ελεγκτές, αυτοί που σημείωσαν υψηλό βαθμό εξωστρέφειας και χαμηλή συνείδηση.
- Αυτοί που έχουν αυτοέλεγχο, που βαθμολογήθηκαν χαμηλά στη συναισθηματική σταθερότητα και στην εξωστρέφεια, και σχετικά υψηλά στη συνείδηση.

Με βάση τα παραπάνω, υπάρχουν σημαντικές διαφορές σε αυτούς τους τρεις τύπους προσωπικότητας. Πιο συγκεκριμένα, διαπιστώθηκε ότι οι ελαστικοί χαρακτήρες βαθμολογούνται υψηλότερα, τόσο στις διαδικασίες δέσμευσης όσο και στην εξερεύνηση σε βάθος. Ως εκ τούτου, τα ανθεκτικά άτομα προσπαθούν ενεργά να επιτύχουν τους στόχους που έχουν θέσει, και δεσμεύονται σ' αυτόν.

Βέβαια, καθώς περνούσε ο καιρός, γινόταν όλο και περισσότερο αντιληπτό πως οι περισσότεροι σταμάτησαν να εξερευνούν την προσωπικότητα τους. Λαμβάνοντας υπόψη μόνο την προσωπικότητα, τα χαρακτηριστικά και τους τύπους της, οι ερευνητές έχουν την δυνατότητα να έχουν μια πλήρη εικόνα για το πώς θα αναπτυχθεί η ταυτότητα των εφήβων. Ουσιαστικά η μελέτη που αναφέρθηκε, επικεντρώθηκε στην προσωπικότητα, στους τύπους της και στα χαρακτηριστικά της. Συνοπτικά, η ταυτότητα των ανθρώπων διαφοροποιείται με την πάροδο του χρόνου, και αναπτύσσονται νέα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας τους.

Αυτό που πρέπει οπωσδήποτε να υπερτονιστεί, είναι η διαταραχή της προσωπικότητας, καθώς είναι μια από τις πιο σοβαρές ψυχικές ασθένειες. Σύμφωνα με τους Coid, Yang, Tyrer, Roberts και Ullrich (2006), τα άτομα με διαταραχές προσωπικότητας φαίνονται -συνήθως- παράξενα και εκκεντρικά. Με την πάροδο των χρόνων, η περιγραφή των διαταραχών της προσωπικότητας έχει αλλοιωθεί, καθώς περιορίζονται στα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και όχι στα βασικά στοιχεία που οδηγούν στη διαταραχή (Tyrer, Reed & Crawford, 2015) . Αυτό, έχει ως αποτέλεσμα πολλοί άνθρωποι με διαταραχή της προσωπικότητας να λαμβάνουν μη αποτελεσματικές θεραπείες, οι οποίες μπορεί να είναι πολλές φορές επιβλαβείς. Η διαταραχή της προσωπικότητας έχει αρνητικό αντίκτυπο στην πορεία και στα αποτελέσματα της θεραπείας, και αυτό που πρέπει να τονιστεί είναι ότι συνδέεται με την πρόωγη θνησιμότητα και την αυτοκτονία. Μάλιστα, πολλά άτομα που παρουσιάζουν διαταραχή της προσωπικότητας, κάνουν χρήση ναρκωτικών ουσιών αλλά και αλκοολούχων ποτών.

Κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά διαταραχής της προσωπικότητας σύμφωνα με τους Tyrer, et. al, (2015) είναι:

- Παρουσιάζεται στα άτομα για αρκετά χρόνια ή ακόμα και δια βίου .
- Επηρεάζει την αλληλεπίδραση τους με άλλα άτομα.
- Δεν αναγνωρίζουν ότι φταίνε αυτοί για τις ελαττωματικές διαπροσωπικές τους σχέσεις.
- Η διαταραχή αναπτύσσεται με την πάροδο του χρόνου.

Επίσης, οι Tyrer et.al, (2015) αναφέρουν ότι οι άνθρωποι με διαταραχές προσωπικότητας μπορούν να χωριστούν σε ορισμένες ομάδες. Μερικές από αυτές είναι:

- Ομάδα Α: παρανοϊκοί, σχιζοτυπικοί, με διαταραχή της σκέψης.
- Ομάδα Β: αντικοινωνικοί, οριακοί, ναρκισσιστές.
- Ομάδα Γ: εξαρτημένοι, εμμονικοί, καταναγκαστικοί.

Οι Widiger και Simonsen το 2005, εξέτασαν τα συστατικά της διαταραχής της προσωπικότητας και με βάση την ευρεία προσωπικότητα, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι υπάρχουν τέσσερις διαστάσεις που καλύπτουν το φάσμα της διαταραχής της προσωπικότητας. Οι οποίες είναι οι εξής:

- Συναισθηματική δυσλειτουργία έναντι σταθερότητας
- Εξωστρέφεια έναντι εσωστρέφειας
- Ανταγωνισμός έναντι συμμόρφωσης
- Περιορισμός έναντι παρορμητικότητας

Ουσιαστικά, η διαταραχή της προσωπικότητας είναι πολύ σοβαρή ψυχολογική ασθένεια καθώς πέρα από το ότι προκαλεί αντικοινωνική και επιθετική συμπεριφορά, μπορεί να οδηγήσει και στην αυτοκτονία.

Όπως έγινε κατανοητό από τα παραπάνω, η προσωπικότητα είναι πολύ σημαντική για όλους μας και για αυτό θα πρέπει να την αναπτύσσουμε και να την εξελίσσουμε συνεχώς. Αυτό μπορεί να γίνει από πολύ μικρή ηλικία, μιας και η εκπαίδευση συμβάλει σημαντικά στην εξέλιξη της προσωπικότητας του ατόμου. Ακόμα, και οι εξωσχολικές δραστηριότητες είναι πολύ σημαντικές, αλλά και οι σημαντικοί άλλοι, οι οποίοι μπορεί να είναι η οικογένεια, οι φίλοι, και γενικότερα οι άνθρωποι του ευρύτερου κοντινού περιβάλλοντος. Οι συζητήσεις που διεξάγουν τα άτομα στην καθημερινότητα τους, και οι απόψεις και οι ιδέες που λαμβάνουν από αυτές, διαμορφώνουν και προσθέτουν σημαντικά στοιχεία στην προσωπικότητα τους. Μάλιστα, υπάρχει μεγάλη περίπτωση ένα άτομο να επηρεαστεί τόσο πολύ, που θα αλλάξει τα ιδανικά και τις αξίες του, αλλάζοντας με αυτό τον τρόπο και την προσωπικότητα του.

Μερικές φορές η αλλαγή της προσωπικότητας εμφανίζεται σταδιακά με την πάροδο του χρόνου, λόγω του τρόπου ζωής, των καθημερινών καταστάσεων και των εμπειριών (Wrzus & Roberts, 2017). Για παράδειγμα, ο χώρος και οι συνθήκες εργασίας, ένα διαζύγιο, μια σχέση και πολλά άλλα μπορούν να αλλάξουν την προσωπικότητα ενός ατόμου. Όμως, υπάρχουν και οι αντανακλαστικές διαδικασίες, οι οποίες πιθανόν να αλλάζουν ή και να διατηρούν τις προηγούμενες εμπειρίες, τη συμπεριφορά, τις σκέψεις και τα συναισθήματα. Τέτοιες διαδικασίες μπορεί να χρησιμοποιηθούν ως ανάπτυξη της ταυτότητας αλλά και ως θεραπευτικές παρεμβάσεις (Greve, Rothermund & Wentura 2005). Βέβαια, να σημειωθεί, ότι οι ανακλαστικές διαδικασίες μπορούν να επαναφέρουν στο νου και θετικές αλλά και αρνητικές εμπειρίες (McLean, Pasupathi & Pals, 2007).

Ένας άλλος πολύ σημαντικός παράγοντας που μπορεί να οδηγήσει στην μεταβολή της προσωπικότητας, είναι η δημοτικότητα (Wilson & Dunn, 2004). Πολλοί άνθρωποι θεωρούν σημαντική την άποψη των άλλων και προσπαθούν με κάθε τρόπο να γίνουν αρεστοί στον κοινωνικό περίγυρο και τα social media με αποτέλεσμα, να αλλάζουν τις συνήθειες τους, το στυλ τους ακόμα και τα ιδανικά τους. Μάλιστα, αρκετοί είναι εκείνοι οι οποίοι παρουσιάζουν έναν πλασματικό τρόπο ζωής, έναν τρόπο ζωής τελείως διαφορετικό από τον πραγματικό, μόνο και μόνο για να γίνουν αρεστοί και να εντυπωσιάσουν.

Με λίγα λόγια λοιπόν, θα λέγαμε ότι η προσωπικότητα του ανθρώπου δημιουργείται και εξελίσσεται σε όλη τη διάρκεια της ζωής του. Το πώς θα διαμορφωθεί βέβαια, κρίνεται από κοινωνικούς και πολιτισμικούς παράγοντες καθώς όλοι οι άνθρωποι επηρεάζονται από κοινωνικά πρότυπα. Τέλος, είναι πολύ σημαντικό για όλους να αναπτύσσεται και να διαπλάθεται μία υγιή προσωπικότητα, καθώς έτσι θα μπορέσει να επιτευχθεί μια υγιή και ευτυχισμένη ζωή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΤΟ AVATAR

Σύμφωνα με το αγγλική ορολογία και πιο συγκεκριμένα με το English Oxford Living Dictionary, Avatar χαρακτηρίζεται ένα εικονίδιο που αντιπροσωπεύει ένα συγκεκριμένο άτομο σε ένα βιντεοπαιχνίδι, σε ένα φόρουμ ή γενικότερα μέσα στο Διαδίκτυο. Πιο συγκεκριμένα, αποτελεί το αντικείμενο που αντιπροσωπεύει το δημιουργό του και δεν είναι απλά ένας φανταστικός χαρακτήρας (Wolfendale, 2007). Το Avatar, μπορεί να πάρει οποιαδήποτε ψηφιακή αναπαράσταση (γραφική ή κειμενική) (Bell, 2008) ενώ έχει την ικανότητα να εκτελεί ενέργειες καθώς και να ελέγχεται από έναν άνθρωπο σε πραγματικό χρόνο.

Οι χρήστες των εικονικών κόσμων, χρησιμοποιούν τα avatar για να συνομιλήσουν με άλλους εικονικούς χαρακτήρες- χρήστες, να αγωνιστούν, να κάνουν φίλους ακόμα και για να συνευρεθούν ερωτικά ή και να παντρευτούν (Wolfendale, 2007). Έτσι λοιπόν οι απευθείας σύνδεση κόσμοι, έχουν ονομαστεί ως "εργαστήρια κατασκευής των ταυτοτήτων " οι οποίοι επιτρέπουν στους χρήστες να πειραματιστούν με διάφορες πτυχές της προσωπικότητάς τους (Ducheneaut, Wen, Yee & Wadley, 2009).

Πολλές φορές όμως, οι χρήστες που δημιουργούν avatar και εικονικούς κόσμους δε ξέρουν πώς να τα διαμορφώσουν ή για ποιο λόγο να τα διαμορφώσουν. Σύμφωνα με τον Fishwick (2009), πρέπει να πραγματοποιούνται τρεις ερωτήσεις που θα βοηθούν το χρήστη να καταλάβει για ποιο λόγο τα δημιουργεί.

1. Ποιος είναι ο στόχος της προσομοίωσης που θέλω να δημιουργήσω;
2. Τι θέλω να προσομοιώσω;
3. Ποιος θα είναι αυτός που θα χρησιμοποιήσει και θα δει τη συγκεκριμένη προσομοίωση και γιατί;

Για κάθε μια από αυτές τις ερωτήσεις, οι απαντήσεις είναι διαφορετικές. Ο λόγος είναι ότι οι άνθρωποι κάθε φορά είναι διαφορετικοί, ασκούν διαφορετικό επάγγελμα και έχουν διαφορετικά ενδιαφέροντα, επομένως, έχουν και διαφορετική νοοτροπία, αξίες και ιδανικά. Αυτό λοιπόν οδηγεί, στο να υπάρχουν τελείως διαφορετικά εικονικά περιβάλλοντα που φυσικά απαρτίζονται από τελείως διαφορετικούς εικονικούς χρήστες. Με λίγα λόγια, δημιουργούνται κοινωνίες που περιλαμβάνουν τις

πειοιθήσεις και τα πιστεύω των χρηστών τους, κοινωνίες, που δε μπορούν να δημιουργήσουν στον πραγματικό κόσμο.

Είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί σε αυτό το σημείο, πως η αυτοεκτίμηση ενός ατόμου, επηρεάζεται από συναισθήματα που σχετίζονται με την κοινωνική αποδοχή για παράδειγμα, ένα άτομο που είναι ελκυστικό, γίνεται αμέσως αποδεκτό από το κοινωνικό σύνολο. Σε αντίθεση με τα εξωτερικά χαρακτηριστικά που προσελκύουν πιο γρήγορα τους ανθρώπους, έρχονται οι εσωτερικές αρετές, όπως η ειλικρίνεια και η καλοσύνη. Ένας άνθρωπος που φέρει αυτά τα χαρακτηριστικά χρειάζεται περισσότερο χρόνο να «σαγηνέψει» τους γύρω του. Έτσι, είναι σημαντικό για αυτούς τους ανθρώπους να μπορούν να φτιάξουν από την αρχή, όπως ακριβώς θέλουν το δικό τους χαρακτήρα. Να διαμορφώσουν με λίγα λόγια, τα εξωτερικά τους χαρακτηριστικά ανάλογα με αυτό που τους αντιπροσωπεύει. Στην ουσία δηλαδή, να είναι αυτό που θα ήθελαν να αντικατοπτρίζουν στην πραγματική τους ζωή.

Η εικόνα του σώματος, είναι εξίσου σημαντική και στην εικονική πραγματικότητα, όπως είναι και στον πραγματικό κόσμο. Τα ελκυστικά avatar, γίνονται αμέσως αντιληπτά, και για αυτό το λόγο «έχουν» περισσότερη αυτοπεποίθηση (Becerra & Stutts, 2008). Τα άτομα που δεν έχουν καλή σχέση με το σώμα τους, δηλαδή δεν είναι ευχαριστημένα με αυτό, έχουν μικρό κύκλο κοινωνικών επαφών στην πραγματική τους ζωή. Αυτό δεν ισχύει στον εικονικό κόσμο, μιας και διαμορφώνουν εξ' αρχής το avatar τους.

Οι χρήστες των εικονικών κόσμων, μπορούν να αγοράσουν ρούχα, παπούτσια και αξεσουάρ για το avatar τους τα οποία τα επιλέγουν για να εντυπωσιάσουν τους γύρω τους. Συνήθως, ξοδεύουν πολλά χρήματα για να ντύσουν το avatar τους. Αυτό, ίσως το κάνουν γιατί στην πραγματική τους ζωή δεν έχουν την οικονομική ευχέρεια να το πραγματοποιήσουν. Πολλοί από τους ανθρώπους που εισέρχονται στον εικονικό κόσμο, θέλουν να συναντήσουν άλλους ανθρώπους και αυτό που πραγματικά επιζητούν είναι η επιβεβαίωση. Θέλουν δηλαδή να αρέσουν στους υπόλοιπους χρήστες, οπότε είναι διατεθειμένοι να αποκτήσουν ότι χρειάζεται για να κατακτήσουν το στόχο τους, όπως δηλαδή και στην πραγματική ζωή.

Ο Μιχαήλ (2009), παρομοιάζει τον χρήστη εικονικών κόσμων με ένα μετανάστη. Παρότι αυτή η μετανάστευση είναι εικονική και δεν είναι εντελώς μόνιμη, συμβαίνει ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Μάλιστα, θεωρεί ότι έχει δημιουργηθεί ένας νέος

τύπος ανθρώπου, του διαδικτυακού ανθρώπου, τον οποίο ονόμασε “homo interneticus”. Αυτός ο τύπος ανθρώπου, χαρακτηρίζει τη σύγχρονη εποχή, την εποχή του διαδικτύου, και δημιουργεί έναν ιδιότυπο πολιτισμό, τον «διαδικτυακό πολιτισμό» (Μιχαήλ, 2009). Η ίδια ανάγκη που ωθεί έναν άνθρωπο στο να βγει από το σπίτι του και να συνομιλεί με άλλους ανθρώπους, τον οδηγεί στο να συνδέεται στον εικονικό του κόσμο.

Πλέον, το διαδίκτυο αποτελεί μια δεύτερη ζωή, μια δεύτερη ευκαιρία για να ζήσει όπως πραγματικά θέλει. Θα ήταν καλό να μην παραληφθεί, ότι για τους περισσότερους χρήστες, δεν είναι ένας απλός εικονικός κόσμος αλλά είναι ένα μέρος της ζωής τους, αφού ζουν όπως και στη πραγματική τους ζωή. Έχουν δηλαδή, σπίτι, δουλειά και κοινωνικές σχέσεις με την διαφορά όμως πως σε αυτό τον κόσμο ζουν όπως πραγματικά θέλουν. Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του διαδικτυακού ανθρώπου, είναι ότι ζει δυο ζωές παράλληλα, ταυτόχρονα με την πραγματική του ζωή δηλαδή, δημιουργεί μια νέα, εικονική, ενώ δημιουργεί και έναν δεύτερο εικονικό πολιτισμό.

Σύμφωνα με ένα άρθρο που δημοσιεύθηκε μάλιστα από τους Katrina Fong και Raymond A. το 2013 με τίτλο «What Does My Avatar Say About Me? Inferring Personality From Avatars» υποστηρίζει πως όταν ένας χρήστης δημιουργεί εικονικά περιβάλλοντα, στην πραγματικότητα ενδιαφέρεται να εντυπώσει το διαδικτυακό περιβάλλον του σχετικά με τις επιλογές που θα κάνει για το avatar του. Τέλος, ένα avatar παρέχει τόσες πολλές πληροφορίες έτσι ώστε, οι υπόλοιποι χρήστες να μπορούν να καταλάβουν πολλά στοιχεία για το άτομο που κρύβεται από πίσω με απόρροια να αισθάνονται οικειότητα ακόμα και αν δεν έχουν βρεθεί ποτέ από κοντά (Gosling, et.al, 2007).

5.1 Avatar και Μέσα Κοινωνική Δικτύωσης

Ο όρος Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (Μ.Κ.Δ.), αναφέρεται στα διαδικτυακά μέσα αλληλεπίδρασης ανθρώπων μέσω διαδικτυακών κοινοτήτων. Τα Μ.Κ.Δ. εμφανίζονται σε διάφορες μορφές όπως, ιστολόγια, και ως ιστοσελίδες όπως είναι το Facebook, το Instagram, το Twitter κ.λπ. Σε αντίθεση με τους εικονικούς

κόσμους, ένα προφίλ -για παράδειγμα- στο Facebook δεν έχει κάποια άλλη χρηστική αξία, πέρα από αυτή που ορίζει με τη χρήση του ο δημιουργός του. Σε παιχνίδια ρόλων και σε εικονικούς κόσμους, το avatar μπορεί να σκοτώνει ανθρώπους, ακόμα και δράκους, ή να είναι το ίδιο ένας δράκος ή κάποιο άλλο μυθικό πλάσμα. Αυτό φυσικά δε μπορεί να συμβεί στο Facebook ή σε άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης διότι σε αυτά οι χρήστες προβάλλουν κυρίως τον εαυτό τους, και τη ζωή τους. Βέβαια, πολλές φορές ο τρόπος ζωής που παρουσιάζεται δε συμβαδίζει με τον πραγματικό. Γενικότερα, αυτό που γίνεται κατανοητό είναι ότι οι χρήστες κοινωνικών δικτύων μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν όπως θέλουν. Αυτό φυσικά έχει ως αποτέλεσμα πολλές φορές να δημιουργεί παρεξηγήσεις, καθώς είναι πολύ εύκολο να παραπλανήσουν άλλους χρήστες.

Πολλοί άνθρωποι όταν συνομιλούν στο διαδίκτυο αποκαλύπτουν τα προσωπικά τους στοιχεία. Φυσικά αυτό δε το κάνουν όλοι, μιας και κάποιοι προτιμούν να κρύβονται πίσω από τα avatars τους. Ενώ λοιπόν στην πραγματικότητα είναι δυστυχημένοι ή δε νοιώθουν καλά με τον εαυτό τους γενικότερα, αυτό εξαφανίζεται όταν χρησιμοποιούν τα avatars τους. Επιπλέον, είναι πολύ διαδεδομένο το γεγονός ότι πολλοί άνθρωποι χρησιμοποιούν εικόνες μοντέλων ως εικόνες προφίλ στα Μ.Κ.Δ. . Πολλοί άλλοι χρήστες όμως, μπορεί να παρανοήσουν και να πιστέψουν ότι η εικόνα αυτή αντιπροσωπεύει τον εκάστοτε χρήστη.

Παρόλα αυτά, η χρήση πλαστών στοιχείων στο διαδίκτυο είναι πολύ επικίνδυνη. Ο λόγος, είναι ότι πίσω από αυτές τις φαινομενικά ακίνδυνες φιγούρες, μπορεί να κρύβονται βιαστές, παιδεραστές κ.λπ. . Είναι λοιπόν πολύ σημαντικό το να γίνεται μια σωστή και έλλογη χρήση των Μ.Κ.Δ., επιλέγοντας πάντα το ποιους θα κάνουμε φίλους, αλλά και με ποιους θα συνομιλούμε. Οι τεχνολογίες του Διαδικτύου και της κινητής τηλεφωνίας αποτελούν την κύρια δύναμη πίσω από την άνοδο των κοινωνικών μέσων ενημέρωσης παρέχοντας τεχνολογικές πλατφόρμες για τη διάδοση πληροφοριών, τη δημιουργία περιεχομένου και τις διαδραστικές επικοινωνίες.

Τα Μ.Κ.Δ., είναι πλέον ένα μέσο πληροφόρησης και μπορούν να έχουν όλοι πρόσβαση. Για αυτό το λόγο άλλωστε πολλές επιχειρήσεις επιλέγουν να διαφημίζονται μέσα από αυτά. Οι Vasalou, Joinson, Bänziger, Goldie και Pitt (2008), στην εργασία τους «Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages. *International Journal of Human-Computer Studies*» εξετάζουν

τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες διαπραγματεύονται την αυτό-παρουσίασή τους μέσω ενός avatar που χρησιμοποιείται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Είκοσι συμμετέχοντες προσαρμόζουν από ένα avatar ενώ σκέφτονταν δυνατά. Τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων είναι τα εξής:

- Ήταν ηλικίας 20-40 ετών.
- Αποτελούνταν από 9 άνδρες και 11 γυναίκες.
- Ήταν έμπειροι χειριστές υπολογιστών.
- Κανείς δεν είχε προηγούμενη εμπειρία με avatars.

Αναλύοντας λοιπόν τα λεκτικά δεδομένα των συμμετεχόντων δημιουργήθηκαν τρεις παράγοντες που σχετίζονται με την αυτό-παρουσίαση:

1. Είδωλα. Χρησιμοποιούνται για να αντικατοπτρίζουν τον ιδιοκτήτη τους ακόμα και όταν βρίσκεται εκτός σύνδεσης. Οι συμμετέχοντες επέλεξαν να εμφανίζουν δικά τους χαρακτηριστικά ενώ κάποιοι άλλοι εξιδανίκευσαν το avatar τους.
2. Η ποικιλομορφία των επιλογών προσαρμογής η οποία δε χρησιμοποιήθηκε από όλους. Αυτοί που τη χρησιμοποίησαν έσπασαν τους κοινωνικούς κανόνες, ενώ άλλοι χρησιμοποίησαν την εμφάνιση του avatar τους με συναισθηματικό τρόπο.
3. Τα avatar χρησιμοποιήθηκαν ως πληρεξούσια. Σχεδιάστηκαν δηλαδή, για να μεταφέρουν μηνύματα σε έναν σημαντικό άλλο.

Όταν δόθηκε η ευκαιρία στους χρήστες να εισάγουν το δικό τους avatar στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Windows Live Messenger, V-Chat), εκείνοι επέλεξαν να μη χρησιμοποιήσουν κάποιο από τα ήδη υπάρχοντα αλλά να δημιουργήσουν τα δικά τους, έτσι ώστε να μη μοιάζει με κανένα άλλο.

Συνεχίζοντας την έρευνα, και αφού αξιολόγησαν τις πιο σημαντικές επιλογές των χρηστών, οι ερευνητές παρέθεσαν συστάσεις σχεδίασης για εργαλεία προσαρμογής των Avatars. Η ποιοτική έρευνα που πραγματοποιήθηκε, ακολουθήθηκε από ανάλυση των αποτελεσμάτων που περιγράφει τις στρατηγικές που χρησιμοποίησαν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του avatar, και ουσιαστικά παρουσιάζει το πλήρες φάσμα της αυτό-προσωποποίησης.

Επιπλέον, η έρευνα αυτή προσδιορίζει τρεις παράγοντες που καθοδηγούν την αυτό-παρουσίαση στα κοινωνικά μέσα:

1. Ακριβή αυτό-παρουσίαση.

Οι χρήστες αντικατοπτρίζουν τον εαυτό τους σε ένα avatar. Οι προτιμήσεις μόδας καθορίζονται κυρίως από τις online επιλογές. Επίσης, οι αξίες και τα ήθη των συμμετεχόντων δεν έλειψαν από τη δημιουργία του avatar. Φυσικά, πολλοί από τους χρήστες δημιούργησαν έναν ιδανικό εαυτό, με μικρές αλλαγές που τους ικανοποιούσαν απόλυτα ενώ κάποιοι άλλοι είχαν ανάγκη αυτό-παρουσίασης. Τέλος, παρατηρήθηκε ότι οι χρήστες που δημιούργησαν πιο ελκυστικά είδωλα προσέγγιζαν ευκολότερα μέλη του αντίθετου φύλου.

2. Παιχνιδιάρικη αυτό-παρουσίαση.

Παιδική αυτό-παρουσίαση: «Εφεύρεση» νέας κοινωνικής ζωής. Οι συμμετέχοντες εγκατέλειψαν την προκατάληψή τους για κοινωνική ορθότητα και πειραματίστηκαν συνδυάζοντας "ακατάλληλες" επιλογές. Ακόμα, χρησιμοποίησαν το avatar για να δημιουργήσουν αφηγήσεις σχετικά με τις επιλογές τους στον φυσικό κόσμο, να μεταφέρουν μηνύματα ακόμα και να ψυχαγωγήσουν.

3. Ενσωματωμένα μηνύματα.

Τα Avatar ως πληρεξούσια. Με λίγα λόγια οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν τα avatar για να μεταφέρουν έμμεσα μηνύματα και για να προσεγγίσουν άλλους χρήστες.

Για τη συλλογή ποιοτικών δεδομένων, οι ερευνητές δανείστηκαν παραδοσιακές μεθόδους που χρησιμοποιούνται στις μελέτες χρηστικότητας. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε το πρωτόκολλο σκέψης, για το λόγο ότι απαιτεί από τους χρήστες να προβάλλουν τις ενέργειές τους και τις σκέψεις τους ενώ χρησιμοποιείτε μια διεπαφή.

Οι συμμετέχοντες στην συγκεκριμένη έρευνα επίσης, εκπαιδεύτηκαν στο να σκέφτονται δυνατά κατά τη διάρκεια δημιουργίας του avatar τους. Ο ακροατής-

ερευνητής επενέυε μόνο όταν ο συμμετέχων δε μιλούσε για αρκετή ώρα ενώ η συνεδρία ηχογραφούνταν και χρησιμοποιήθηκαν αργότερα στην ποιοτική ανάλυση.

Το εργαλείο Avatar που χρησιμοποιήθηκε σε αυτή τη μελέτη ήταν το Yahoo! Avatars.

Αυτά τα Avatars δίνουν στους χρήστες τη δυνατότητα να ελέγχουν:

- Το σώμα τους.
- Τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους.
- Το χρώμα των ματιών τους.
- Το χτένισμα και το χρώμα των μαλλιών τους.
- Τον τόνο του δέρματος τους.
- Τα ρούχα και τα αξεσουάρ τους.

Πέρα από την εξωτερική εμφάνιση όμως, το Avatar μπορεί να πραγματοποιήσει τέσσερις διαφορετικές εκφράσεις. Επιπλέον, μπορούν να τοποθετηθούν διαφορετικά φόντα και ο χρήστης μπορεί να προσθέσει και κάποια άλλα αντικείμενα που να το πλαισιώνουν. Για παράδειγμα, αυτά μπορεί να είναι:

- Κατοικίδια ζώα.
- Σημαίες.
- Αντικείμενα επίπλων.
- Μάσκες.
- Κουστούμια, κ.λπ. .

Στους συμμετέχοντες, παρουσιάστηκαν δύο σενάρια έτσι ώστε να δημιουργήσουν ένα Avatar. Τα σενάρια αυτά είχαν προφανώς πραγματοποιηθεί στο παρελθόν. Το ένα ήταν μια ρομαντική ημερομηνία και το άλλο τα γενέθλια ενός οικογενειακού τους μέλους. Παράλληλα, τους ζητήθηκε να δημιουργήσουν ένα μήνυμα για ένα μέλος της οικογένειας τους.

Η διαδικασία αυτή διήρκεσε 8,8 λεπτά για τη δημιουργία Avatar, και 7,6 λεπτά για τη δημιουργία του μηνύματος. Ο ελάχιστος χρόνος που αφιερώθηκε σε μια εργασία ήταν 3,4 λεπτά, ενώ ο μέγιστος ήταν 17,45 λεπτά.

Οι στρατηγικές που καταγράφηκαν ομαδοποιήθηκαν και σχηματίστηκαν τέσσερις κατηγορίες αυτό-παρουσίασης. Αυτές είναι:

- Σταθερές αυτό-ιδιότητες.
- Ιδεαλισμός.
- Μηνύματα.
- Διασκέδαση.

Οι συμμετέχοντες εξέφρασαν μια σειρά σταθερών ιδεών που δεν επηρεάστηκαν από τα δύο σενάρια. Αυτές ήταν:

1. Προσωποποίηση ενός προσώπου.
2. Δηλώσεις μόδας.
3. Αξίες.
4. Γεγονότα πραγματικής ζωής.

Στην εφαρμογή που χρησιμοποιήθηκε (Yahoo! Avatars) παρέχονταν οκτώ επιλογές προσώπου. Πέντε από τους συμμετέχοντες επέλεξαν ένα πρόσωπο στην αρχή μόνο για να επανεξετάσουν τα οκτώ πρόσωπα αργότερα, αναζητώντας ένα πιο κοντινό με την πραγματική τους όψη. Η ταυτότητα κάθε συμμετέχοντα είχε την δυνατότητα να συνδέεται με ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό του προσώπου του. Μάλιστα, οι συμμετέχοντες, επιλέγοντας ένα πρόσωπο, δήλωσαν:

«ναι, δεν βρίσκω τα μάτια που μοιάζουν με τα δικά μου... το πρόσωπο δεν μοιάζει πολύ με το δικό μου (αναστενάζει)».

Αυτό φυσικά απογοήτευε τους συμμετέχοντες, γιατί με αυτό τον τρόπο ένοιωθαν ότι έχαναν τη μοναδικότητά τους.

Ας μη ξεχνάμε όμως ότι οι άνθρωποι δίνουν ιδιαίτερη σημασία στην ενδυμασία καθώς τα ρούχα εκφράζουν την προσωπικότητά τους. Κάποιος μπορεί να θέλει να παρουσιαστεί ως πιο ώριμος ή πιο νέος. Η ενδυμασία που επιλέχθηκε ταίριαζε και στο στυλ αλλά και στα χρώματα, ωστόσο, στη συγκεκριμένη εφαρμογή οι χρήστες δεν μπορούσαν να επιλέξουν τα παπούτσια, καθώς έμπαιναν αυτόματα με το επιλεγμένο ρούχο γεγονός το οποίο απογοήτευσε πάλι τους συμμετέχοντες, οι οποίοι άλλαζαν τα ρούχα που είχαν επιλέξει όταν δε τους άρεσαν τα παπούτσια. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι στα ρούχα χρησιμοποιούνταν τα σήματα από μεγάλες

εμπορικές εταιρίες. Μάλιστα, κάποιοι από τους συμμετέχοντες δυσανασχέτησαν καθώς δε τους άρεσε αυτός ο τρόπος διαφήμισης.

Οι επιλογές προσαρμογής που υπήρχουν στον ιστότοπο χρησιμοποιήθηκαν για να εκφράζουν περιστατικά της πραγματικής ζωής, για παράδειγμα, μερικοί συμμετέχοντες επέλεξαν τον πιο σκούρο τόνο του δέρματος για να αντανακλά τη θερινή περίοδο. Ένας άλλος συμμετέχων εξέφρασε την πρόσφατη επίσκεψή του στον κουρέα, ενώ κάποιος άλλος -επειδή ήταν βροχερή μέρα- επέλεξε μακρύ παντελόνι και καπέλο για να προστατευτεί από τη βροχή.

Στη παρούσα λοιπόν έρευνα βρέθηκαν τρία σχέδια ιδεαλισμού:

1. Παγκόσμιος ιδεαλισμός.

Πολλοί συμμετέχοντες μεταμόρφωσαν το Avatar τους δημιουργώντας έναν πιο ελκυστικό εαυτό. Παρόλο που η αρχική πρόθεση των συμμετεχόντων ήταν να απεικονίσουν με ειλικρίνεια την εμφάνισή τους, βρέθηκαν αντιμέτωποι ανάμεσα σε δύο επιλογές: να δημιουργήσουν τον εαυτό τους όπως ήταν στο παρελθόν, και όπως θα είναι στο μέλλον.

2. Κοινωνικός ιδεαλισμός.

Οι συμμετέχοντες όταν τους ζητήθηκε να φτιάξουν το avatar τους για ρομαντικό ραντεβού, επέλεξαν για φόντο μια συναυλία, μια βραδιά σε μια βεράντα, μια ντίσκο κλπ. . Ακόμα, οι συμμετέχοντες έβαξαν για κομψά ρούχα και πιο συγκεκριμένα οι γυναίκες συμμετέχοντες επέλεξαν βραδινά φορέματα ενώ οι άντρες συμμετέχοντες επέλεξαν κοστούμια ή επίσημα παντελόνια. Επιπλέον, οι περισσότεροι συνόδευσαν την ενδυμασία τους με κοσμήματα, τσάντες ή μακιγιάζ. Τέλος, μερικοί συμμετέχοντες επέλεξαν μια ευτυχισμένη έκφραση για το Avatar τους κατάλληλη για μια ρομαντική βραδιά.

Στο δεύτερο σενάριο των γενεθλίων, μερικοί συμμετέχοντες μεταμόρφωσαν το avatar τους σε ευτυχισμένο ραδιοτηλεοπτικό φορέα. Ένας άντρας συμμετέχοντας μάλιστα, επέλεξε να έχει μια κιθάρα έτσι ώστε να μπορεί να ευχηθεί τραγουδώντας, ενώ οι περισσότερες γυναίκες έδωσαν μεγαλύτερη έμφαση στα ρούχα τους. Πρέπει να

τονιστεί σε αυτό το σημείο, ότι κάποιοι από τους συμμετέχοντες επέλεξαν ρούχα που δε συμβάδιζαν με την τοποθεσία που είχαν επιλέξει.

3. Ιδεαλισμός έναντι παραβίασης των κανόνων.

Οι περισσότεροι συμμετέχοντες επέλεξαν ως φόντο μια παραλία, έκαναν δηλαδή διακοπές. Μερικοί συμμετέχοντες επέλεξαν γυαλιά ηλίου, καλοκαιρινά καπέλα, ακόμα και καλοκαιρινές τσάντες. Επιπλέον, αρκετοί χρωμάτισαν τον τόνο του δέρματος τους πιο σκούρο απεικονίζοντας τις διακοπές στην παραλία ενώ ένας συμμετέχων άνοιξε τον τόνο του δέρματος για να εκφράσει ότι δεν είχε πάει ακόμα διακοπές. Αν και στην αρχή τα avatars χρησιμοποιήθηκαν για να προωθήσουν μηνύματα, οι περισσότεροι χρήστες επέλεξαν αντικείμενα που σημαίνουν κάτι για κάποιο πολύ κοντινό τους πρόσωπο καθώς ήξεραν ότι θα χαιρόνταν όταν το έβλεπαν. Τέλος, κάποιοι επέλεξαν να δημιουργήσουν κάποιο αστείο avatar μόνο και μόνο για να τους φτιάχνει τη διάθεση.

Από την παρούσα έρευνα, έγινε κατανοητό, ότι:

- Οι συμμετέχοντες δημιούργησαν ένα ιδανικό avatar ή παρουσίαζαν ακριβώς τον εαυτό τους.
- Η ασάφεια επέτρεψε στους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν παιχνιδιάρικες αυτό-παρουσιάσεις.
- Τα avatars χρησιμοποιήθηκαν για να μεταφέρουν ένα κυριολεκτικό μήνυμα σε άλλο χρήστη.

5.2 Η αρνητική χρήση των Avatar

Δυστυχώς, οι συμμετέχοντες -και σε εικονικούς κόσμους αλλά και στα Μ.Κ.Δ.- μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα Avatars τους για να καταρρίψουν, να σκοτώσουν, να επιτεθούν σεξουαλικά, να κλέψουν και να βασανίσουν άλλους χρήστες. Οι προγραμματιστές από την άλλη, δε μπορούν να αφαιρέσουν όλες τις δυνατότητες της διαδικτυακής αποκλίνουσας συμπεριφοράς και της εικονικής βλάβης (Wolfendale, 2007). Άλλωστε, όπως αναφέρουν ο Dan Hunter και ο F. Gregory Lastowka: «Αν τα

είδωλα βρίσκουν διασκεδαστικό το να κάνουν τη ζωή των άλλων άθλια, θα βρουν τρόπους να το πράξουν».

Παρά το γεγονός ότι η εικονική βλάβη μπορεί να προκαλέσει μεγάλη δυσφορία σε συμμετέχοντες των οποίων τα είδωλα βλάπτονται από άλλους- λόγω της ψυχολογικής επένδυσης που έχουν στο avatar τους- δεν φεύγουν από τον εικονικό κόσμο που συμμετέχουν, αντίθετα, παραμένουν και υπομένουν όλο και περισσότερο τον πόλεμο που δέχονται.

Σε έρευνα του Wolfendale J., υποστηρίζεται ότι η εικονική βλάβη βασίζεται σε μια σειρά ψευδών υποθέσεων σχετικά με τη φύση της προσκόλλησης των Avatars και τη σχέση της με την αυθεντική ηθική βλάβη. Επιπλέον, τονίζεται ότι πρέπει να διερευνηθεί η προσκόλληση στα Avatars η οποία δε διαφέρει σε τίποτα από άλλες πολύ πιο αποδεκτές μορφές προσκόλλησης όπως μπορεί να είναι η προσκόλληση σε κατοχές, σε ανθρώπους, σε πολιτιστικά αντικείμενα και σε κοινότητες.

Το avatar, εκφράζει την ταυτότητα και την αυτοπεποίθηση του χρήστη και συνεπώς θα πρέπει να αναγνωριστεί, η ηθική σημασία που δίνεται στην πραγματική του ζωή και το κατά πόσο πράττει τα ίδια και στην πραγματική καθημερινή του ζωή. Λαμβάνοντας σοβαρά υπόψη την εικονική βλάβη, αξίζει να διερευνηθεί το πόσο σοβαρή είναι. Τα στοιχεία της έρευνας, δείχνουν ότι η εικονική βλάβη είναι κοινή και ότι τα θύματα της μπορεί να αναστατώνονται από αυτή την εμπειρία πολύ περισσότερο από ότι ανέμεναν οι θήτες. Να σημειωθεί μάλιστα, ότι θύματα είναι συνήθως οι χρήστες που δένονται συναισθηματικά με τον διαδικτυακό κόσμο. Τέτοιες συναισθηματικές δεσμεύσεις από τη μία, επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να αντλούν μεγάλη χαρά από τη θέση που έχουν στη διαδικτυακή κοινότητα, αλλά από την άλλη, τους κάνει πιο ευάλωτους στην εικονική βλάβη (Wolfendale, 2007).

Παρακάτω, παρουσιάζονται κάποια παραδείγματα εικονικής βλάβης όπως ακριβώς περιγράφονται από έρευνες στο «My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology*» (Wolfendale, 2007).

Εικονικός βιασμός

Σε έναν εικονικό βιασμό που έλαβε χώρα, ο ελεγκτής ενός χαρακτήρα που ονομάζεται Bungle, εκμεταλλεύτηκε ένα χαρακτηριστικό του LambdaMOO (διαδικτυακή κοινότητα η οποία βασίζεται σε κείμενα απευθείας σύνδεσης) με

αποτέλεσμα να περιγράφει δημόσια τα θύματα (legba και Starsinger) που εκτελούσαν βάνουσες σεξουαλικές πράξεις και όλοι όσοι συνδέονταν εκείνη τη στιγμή είχαν την δυνατότητα να το διαβάσουν. Μετά από αυτό το συμβάν, η γυναίκα που έλεγχε το χαρακτήρα legba ανέφερε για την εμπειρία που βίωσε στο LambdaMOO και είπε χαρακτηριστικά: «Τα μετατραυματικά δάκρυα κύλισαν στο πρόσωπό μου».

Παίκτης δολοφόνος

Μια ακόμα μελέτη των παικτών του διαδικτυακού παιχνιδιού " Lineage ", επιβεβαίωσε ότι η εικονική βλάβη μπορεί να έχει συναισθηματικό αντίκτυπο στα θύματα. Η μελέτη, αφορά έναν παίκτη δολοφόνο, ο οποίος μερικές φορές προκαλεί σοβαρή συναισθηματική δυστυχία στο θύμα- παίκτη, ειδικά όταν ο παίκτης είναι μέρος του εικονικού αυτού κόσμου.

Προφορική παρενόχληση

Σε μια άλλη περίπτωση, μια παίκτρια περιγράφει την ανησυχία της κατά την προφορική παρενόχληση από άλλους παίκτες : «... Μετά από πολλή λεκτική κατάχρηση, έκλαιγα στην πραγματική μου ζωή. Δε μπορούσα να πιστέψω ότι τους άφησα να με επηρεάσουν με αυτόν τον τρόπο ... ότι ήταν απλά ένα παιχνίδι. Τότε συνειδητοποίησα ότι δεν είναι «απλά» ένα παιχνίδι και δεν άφησα ποτέ κανέναν να μου ξαναμιλήσει με αυτόν τον τρόπο».

Αγνόηση- απόρριψη

Μία παίκτρια της EverQuest μιλάει για την απάντησή της όταν το avatar της αγνοήθηκε από τους άλλους παίκτες του παιχνιδιού: «Και πάλι, αγνοήθηκα ... είπα, όλη τη νύχτα... και έτρεξα πίσω σε μια ασφαλή ζώνη. Φώναξα πολύ σκληρά για να παίξω. Η δική μου ομάδα δεν με ήθελε».

Όπως γράφει ο Powers (2003), οι χρήστες της εικονικής διαδικτυακής κοινότητας ενεργούν όπως και οι άνθρωποι σε κάθε πραγματική κοινωνία. Με λίγα λόγια, φλερτάρουν, υπόσχονται και τιμωρούν. Αυτά, είναι στην κρίση του καθενός για το πώς θα συμπεριφέρεται στο διαδικτυακό του κόσμο κάτι όμως που πρέπει να γίνει κατανοητό, είναι ότι η βλάβη που προκαλείται στο χαρακτήρα είναι και βλάβη του ελεγκτή, και αυτό αποτελεί ηθικό λάθος.

Βέβαια, να σημειωθεί ότι πολλά διαδικτυακά παιχνίδια-ρόλων, προωθούν τη βία. Φυσικά, οι παίκτες το γνωρίζουν και συμμετέχουν σε αυτούς τους διαδικτυακούς κόσμους με δική τους επιλογή οπότε αυτόματα παύει να είναι ηθικά λάθος.

Οι διαδικτυακοί εικονικοί κόσμοι, δίνουν στους χρήστες τους την ελευθερία συμμετοχής, εξερεύνησης και αλληλεπίδρασης, και τους επιτρέπουν να παρουσιάσουν τον εαυτό τους όπως ακριβώς θέλουν. Αυτή η ελευθερία όμως, δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν ηθικά αποδεκτές και μη, συμπεριφορές των avatar.

Οι συμμετέχοντες και οι σχεδιαστές των διαδικτυακών κοινοτήτων, κάνουν σαφείς διακρίσεις ανάμεσα σε αποδεκτά είδη βίας (π.χ. σκοτώνοντας άλλα avatars στον πόλεμο) και σε μη αποδεκτά (σκοτώνοντας άλλα είδωλα για την απόλυτη διασκέδαση τους). Οι παίκτες του διαδικτυακού παιχνιδιού Lineage για παράδειγμα, αποδέχονται τη player-on-player δολοφονία σε συγκεκριμένα πλαίσια, όπως, κατά τη διάρκεια της πολιορκίας του κάστρου (Wolfendale, 2007). Αυτή η μορφή δολοφονίας παικτών είναι γνωστή ως «παίκτης εναντίον παίκτη» και είναι αρκετά διαφορετική από την παράνομη δολοφονία παικτών που συμβαίνει όταν ένας παίκτης ή μια συμμορία καταπατήσουν και σκοτώσουν άλλους για να κλέψουν τα εικονικά τους αγαθά (Wolfendale, 2007).

Όλοι οι εικονικοί κόσμοι κάνουν αυτή τη διάκριση μεταξύ νόμιμων και παράνομων μορφών βίας που χρησιμοποιούν τα avatars και έχουν τρόπους διαχείρισης των παικτών που χρησιμοποιούν τους εικονικούς χαρακτήρες τους για να παρενοχλούν και να σκοτώνουν άλλους συμμετέχοντες (Wolfendale, 2007).

Οι εικονικές βλάβες αποτελούν πραγματικές ηθικές βλάβες ενάντια στους πραγματικούς ανθρώπους. Άλλωστε, το θέμα δεν είναι η φύση της βλάβης, αλλά, που οφείλεται και τι σχέση έχει με την προσκόλληση, και την ταύτιση των χρηστών με τους χαρακτήρες τους στο διαδίκτυο (Wolfendale, 2007).

Το avatar δεν είναι απλά ένα αντικείμενο που το χειρίζεται ένας χρήστης αλλά είναι μια αναπαράσταση του εαυτού του, μια εικόνα για το πώς θα ήθελε να είναι στην πραγματική του ζωή. Είναι το μέσο που συνδέει την πραγματική του ζωή με την εικονική, και τον βοηθά να αλληλοεπιδρά με άλλους ανθρώπους. Φυσικά, οι παίκτες συχνά επιλέγουν είδωλα με φυσιολογικά χαρακτηριστικά, συναισθήματα και προσωπικότητα. Κάποια από αυτά, έχουν και μερικά από τα πραγματικά εκφραστικά

στοιχεία των δημιουργών τους καθώς, οι δημιουργοί των avatars, πιστεύουν ότι μέσω του avatar τους βρήκαν μια καλύτερη εκδοχή του εαυτού τους.

Αυτό όμως που πρέπει να γίνει κατανοητό από τους συμμετέχοντες των εικονικών κόσμων, είναι ότι τα avatar τους δεν είναι πραγματικά. Έτσι, θα μειωθεί η ψυχολογική προσκόλληση που έχουν ως προς το δημιούργημά τους και δε θα είναι τόσο ευάλωτοι σε εικονικές βλάβες. Παράλληλα, η εξάρτηση από το avatar δημιουργεί στο χρήστη την ψευδαίσθηση ότι πρέπει να ασχολείται συνέχεια μαζί του και ότι είναι ο ίδιος του ο εαυτός, αφού ζει πλέον μέσω αυτού. Αυτό, έχει ως αποτέλεσμα την προσκόλληση στον υπολογιστή γενικότερα, και στον εικονικό κόσμο που ζει ειδικότερα.

Μια τέτοια προσκόλληση θα μπορούσε να οδηγήσει τον χρήστη σε κοινωνική απομόνωση και καταστροφή της προσωπικής του ζωής. Ο χρόνος δηλαδή που αφιερώνει στον εικονικό του κόσμο, του στερεί τη πραγματική ζωή με αποτέλεσμα να χάνει σημαντικά αγαθά και απολαύσεις. Επιπλέον, στερείται τις διαπροσωπικές σχέσεις με αποτέλεσμα να νοιώθει απογοήτευση και παραμέληση, πράγμα που θα τον οδηγήσει περισσότερο στο να βυθιστεί στην εικονική του ζωή. Το πιο σημαντικό όμως είναι η οικονομική του ευμάρεια, αφού δε θα ζει πλέον μια πραγματική ζωή, δε θα εργάζεται, οπότε δε θα έχει χρήματα για να συντηρήσει τον εαυτό του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Οι Becerra και Stutts, πραγματοποίησαν το 2008 μια μελέτη, που διερευνά:

1. Τη σχέση μεταξύ της εικόνας του σώματος και αν θέλει να γίνει το άτομο κάποιο άλλο (δηλαδή της αντίληψης του ατόμου για τη σωματική του εμφάνιση),
2. Την επιρροή της επιθυμίας να γίνει κάποιος άλλος.

Η μελέτη αυτή επικεντρώθηκε στους νέους ενήλικες κυρίως σε φοιτητές και ως δημογραφικές μεταβλητές ελέγχθηκαν, η ηλικία, το φύλο, το εισόδημα, η εθνικότητα και το επίπεδο εκπαίδευσης καθώς θεωρείται ότι αυτά είναι που επηρεάζουν τη διαδικτυακή συμπεριφορά.

Η μελέτη αυτή, έχει ως σκοπό να διερευνήσει την επίδραση:

- Των συμπεριφορών.
- Των υποκειμενικών κανόνων του αντιληπτού ελέγχου της συμπεριφοράς.
- Της επιθυμίας να γίνει κάποιος άλλος με τη χρήση εικονικών κόσμων.

Στη συγκεκριμένη μελέτη χρησιμοποιήθηκε η θεωρία της κοινωνιομέτρησης, η οποία ενσωματώνει την επιρροή της επιθυμίας ενός ατόμου να γίνει κάποιος άλλος, ο οποίος θεωρείται ότι επηρεάζεται από την εικόνα του σώματος ή από τις αντιλήψεις ενός ατόμου για τη φυσική του εμφάνισή. Η θεωρία της κοινωνιομέτρησης (Sociometer theory), υποδηλώνει ότι οι σχέσεις ενός ατόμου καθορίζονται από την αυτοεκτίμησή του, η οποία επηρεάζεται από τα κοινωνικά αποδεκτά σημεία όπως είναι για παράδειγμα, οι αντιλήψεις για τη φυσική εμφάνιση (Becerra, Stutts 2008).

Οι υποθέσεις που έγιναν:

1. Οι αντιλήψεις για την εικόνα του σώματος θα έχουν αρνητική σχέση με την επιθυμία να γίνει κάποιος άλλος, και η επιθυμία να γίνει κάποιος άλλος θα είναι θετικά συνδεδεμένη με τη χρήση εικονικών κόσμων.
2. Η στάση απέναντι στην τηλε-παρακολούθηση θα είναι θετική με τη χρήση εικονικών κόσμων.

3. Οι υποκειμενικοί κανόνες θα σχετίζονται θετικά με τη χρήση των εικονικών κόσμων.
4. Ο αντιληπτός έλεγχος συμπεριφοράς θα έχει θετική σχέση με τη χρήση εικονικών κόσμων.

Στη μελέτη, έλαβαν μέρος 252 συμμετέχοντες εκ των οποίων οι 78 ήταν φοιτητές και συμπλήρωσαν γραπτώς την έρευνα. Συνολικά οι χρήσιμες απαντήσεις που συλλέχθηκαν ήταν 215 ενώ η πλειοψηφία του δείγματος αποτελούταν από άνδρες 18-24 ετών, λευκοί, που φοιτούσαν σε κολλέγιο και είχαν εισόδημα κάτω των 40.000 \$.

Στους συμμετέχοντες ζητήθηκε να απαντήσουν τις εξής ακόλουθες ερωτήσεις:

- Πόσο συχνά επισκέπτεσαι εικονικούς κόσμους (1 = ποτέ, 4 = μία φορά την εβδομάδα, 7 = δύο ή περισσότερες φορές την ημέρα).
- Επισκέπτομαι συχνά εικονικούς κόσμους και είμαι σαν τους ανθρώπους που επισκέπτονται εικονικούς κόσμους (1=διαφωνώ, ..., 7=συμφωνώ απόλυτα).

Οι εμπειρίες που είχαν οι συμμετέχοντες για τους εικονικούς κόσμους είναι οι εξής:

- Το 30% συμμετέχει τουλάχιστον μία φορά το μήνα
- Το 10,8% λιγότερο από μία φορά την εβδομάδα
- Το 2,4% λιγότερο από μία φορά την ημέρα
- Το 19,2% επισκέφθηκαν εικονικούς κόσμους τουλάχιστον μία φορά, αλλά δεν συμμετέχουν ενεργά σε αυτές
- Το υπόλοιπο 37,6% δεν συμμετέχουν καθόλου σε εικονικούς κόσμους.

Οι υποψήφιοι κλήθηκαν να υποδείξουν σε μια κλίμακα Likert επτά σημείων (1 = δεν είναι καθόλου σημαντικό, 7 = εξαιρετικά σημαντικό) πόσο σημαντικό ήταν το κάθε χαρακτηριστικό για αυτούς.

Τα 27 χαρακτηριστικά περιλάμβαναν στοιχεία όπως:

- ανωνυμία
- ζωντάνια
- ευκολία επικοινωνίας
- αποτελεσματική επικοινωνία
- ενισχύει τις κοινωνικές συνδέσεις,

- είναι εύκολο να παρουσιάσει την εικόνα ενός ατόμου και αισθάνεται σα να είναι πραγματικό

Σε ένα άλλο τμήμα του ερωτηματολογίου, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να υποδείξουν σε μια κλίμακα Likert επτά σημείων (1 = διαφωνούν έντονα, 7 = συμφωνούν απόλυτα) το αν συμφωνούν ή διαφωνούν σχετικά με το αν το Διαδίκτυο παρέχει οποιοδήποτε χαρακτηριστικό.

Ακόμα, οι συμμετέχοντες ρωτήθηκαν αν συμφωνούν / διαφωνούν με τις ακόλουθες δηλώσεις, σε μια κλίμακα πάλι Likert των επτά σημείων (1 = διαφωνώ έντονα, 7 = συμφωνώ απόλυτα):

- Μου αρέσει ο τρόπος που κοιτάζω το σώμα μου.
- Εύχομαι να γίνω κάποιος άλλος.
- Θα μπορούσα να αλλάξω την εμφάνισή μου για να γίνω πιο συμπαθής.
- Αν θα μπορούσα, θα γινόμουν κάποιος άλλος.
- Έγκριση συμμετοχής σε εικονικούς κόσμους, από την οικογένεια, τους φίλους και τους σημαντικούς άλλους.
- Ευκολία πρόσβασης στο Διαδίκτυο.
- Ευκολία αλληλεπίδρασης με άλλους που βρίσκονται σε απευθείας σύνδεση.

Σκοπός της μελέτης δεν είναι να προσδιοριστεί η στάση της τηλε-παρουσίας που ασκεί τη μεγαλύτερη επιρροή στη χρήση των εικονικών κόσμων, αλλά να διερευνήσει εάν υπάρχει σχέση μεταξύ της στάσης τηλε-παρουσίας και της χρήσης εικονικών κόσμων.

Το φύλο και η εθνικότητα έχουν σημαντική επίδραση στη χρήση εικονικών κόσμων. Το επίπεδο ηλικίας, εισοδήματος και εκπαίδευσης, δεν ασκούν σημαντική επίδραση στη χρήση εικονικών κόσμων ούτε η εικόνα του σώματος ή οι αντιλήψεις για την ελκυστικότητα, αλλά η επιρροή της θα μπορούσε να διαμεσολαβηθεί μέσω της επιθυμίας του χρήστη να γίνει κάποιος άλλος.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι:

- Η στάση τηλε-παρουσίας, οι υποκειμενικοί κανόνες και η επιθυμία να γίνει κάποιος άλλος σχετίζονται άμεσα με τη χρήση εικονικών κόσμων.

- Η επιρροή της εικόνας του σώματος στη χρήση εικονικών κόσμων προκαλείται από την επιθυμία να γίνει κάποιος άλλος.
- Η εικόνα του σώματος του ατόμου ή οι αντιλήψεις για την ελκυστικότητα συνδέονται αντιστρόφως με την επιθυμία του να γίνει κάποιος άλλος.
- Η χαμηλή εικόνα του σώματος ή οι αντιλήψεις της ελκυστικότητας αυξάνουν την επιθυμία να γίνει κάποιος άλλος.

Όλα τα παραπάνω οδηγούν στο να αυξηθεί η χρήση των εικονικών κόσμων. Μάλιστα, τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι άντρες χρησιμοποιούν περισσότερο τους εικονικούς κόσμους από ότι οι γυναίκες.

Τα ευρήματα επιβεβαιώνουν ότι η επιθυμία ενός ατόμου για κοινωνική αποδοχή αντανακλάται από:

- Τις αντιλήψεις της φυσικής ελκυστικότητας που επηρεάζουν και τη χρήση των εικονικών κόσμων.
- Τη φυσική ελκυστικότητα που επηρεάζει την αυτοεκτίμηση ενός ατόμου.
- Τη χαμηλή αυτοεκτίμηση που αυξάνει την επιθυμία να γίνει κάποιος άλλος.

Μια ακόμα έρευνα των Ducheneaut, Yee και Wadley (2009) που χορηγήθηκε σε περισσότερους από 100 χρήστες τριών εικονικών κόσμων (Maple Story, World of Warcraft και Second Life), διερευνά:

- Πώς οι χρήστες προσαρμόζουν το avatar τους;
- Γιατί οι χρήστες προσαρμόζουν το avatar τους;
- Πόσο εύκολα και ικανοποιητικά είναι τα υπάρχοντα εργαλεία δημιουργίας avatar;

Η έρευνα έχει επίσης εξετάσει άλλα θέματα που σχετίζονται με:

- Την ταυτότητα
- Τα είδωλα
- Το φύλο
- Την ανταλλαγή εθνικοτήτων

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η δημιουργία avatar διαφέρει σε σημαντικό βαθμό στους εικονικούς κόσμους. Για παράδειγμα, στο Second Life (SL) οι χρήστες μπορούν να ελέγχουν το ύψος και το βάρος τους. Αντίθετα, στο World of Warcraft

(WoW) και το ύψος και το βάρος είναι προκαθορισμένα με βάση το φύλο του χαρακτήρα. Ακόμα, στο World of Warcraft οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν μεταξύ δέκα διαφορετικών φυλών κάτι το οποίο όμως δεν συμβαίνει στο Maple Story (MS).

Το ερωτηματολόγιο, επικεντρώθηκε σε δύο θέματα:

1. Αξιολόγηση του τρέχοντος Avatar, δημιουργία και προσαρμογή συστημάτων από την άποψη της χρησιμότητας και της χρηστικότητας
2. Τη σύνδεση μεταξύ ενός Avatar, τα χαρακτηριστικά του συστήματος, το ενδεχόμενο Avatar που δημιουργήθηκε από τον χρήστη και τα φυσικά και ψυχολογικά χαρακτηριστικά αυτού του χρήστη.

Ακόμα, να σημειωθεί ότι ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες, εκτός από το να απαντήσουν στις ερωτήσεις, να δώσουν ένα στιγμιότυπο οθόνης του Avatar που έχουν δημιουργήσει έτσι ώστε να υπάρχει μια ψηφιακή εικόνα του χρήστη.

Οι εικονικοί κόσμοι που επιλέχθηκαν, έχουν διαφορετικούς σκοπούς, όπως τα παιχνίδια (WoW), την κοινωνικοποίηση (SL) και ένα που περιλαμβάνει και τους δυο τύπους (MS).

Έτσι, το ερωτηματολόγιο είναι χωρισμένο σε τρία μέρη.

Στο πρώτο μέρος, οι συμμετέχοντες ρωτήθηκαν:

- Για τη χρήση και τη δημιουργία των χαρακτήρων στον κόσμο της επιλογής τους.
- Πόσο χρόνο δαπάνησαν στη δημιουργία του Avatar τους.
- Σε ποια χαρακτηριστικά δόθηκε περισσότερη προσοχή (π.χ. τύπο σώματος, πρόσωπο, ρούχα κλ.π.).
- Πόσο ικανοποιημένοι ήταν με κάθε προσαρμογή χαρακτηριστικού.
- Ποιες ήταν οι πιο σημαντικές δυνατότητες.
- Ποια χαρακτηριστικά θα ήθελαν να έχουν αλλά λείπουν.

Στο δεύτερο μέρος, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν ένα μεγάλο αριθμό δηλώσεων για το Avatar τους, χρησιμοποιώντας μία κλίμακα Likert.

- Κάνω Avatars που ξεχωρίζουν όσο το δυνατόν.

- Κάνω Avatars που αντικατοπτρίζουν μια δημοφιλή τάση.
- Θα ήμουν λυπημένος αν αυτό το Avatar διαγραφεί τυχαία.
- Θα ήμουν πρόθυμος να πουλήσω αυτό το Avatar σε άλλο χρήστη.

Τέλος, στο τρίτο μέρος, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να ολοκληρώσουν το ερωτηματολόγιο συμπληρώνοντας ένα ευρύ φάσμα δημογραφικών δεδομένων. Συγκεκριμένα, ρωτήθηκαν:

- Ηλικία
- Ύψος
- Βάρος
- Χρώμα μαλλιών

Αρχικά, οι ερευνητές ήθελαν να συγκρίνουν την πραγματική ζωή με την εικονική. Οι συμμετέχοντες ήταν 115 (65%) άνδρες και 63 (35%) γυναίκες, ενώ 2 συμμετέχοντες δεν διευκρίνισαν το φύλο τους.

Βέβαια, η κατανομή διαφέρει μεταξύ των εικονικών κόσμων: ο λόγος ανδρών/γυναικών είναι: για το WoW και το MS ήταν περίπου 70/30 και για το SL ήταν 50/50. Εκτός από την κατανομή των φύλων των χρηστών, εξετάστηκε και η κατανομή των Avatar με βάση το φύλο, όπου αναγνωρίστηκε με screenshot το avatar. Έτσι, διαπιστώθηκε ότι 38 (24%) χρήστες διαδραμάτισαν διαφορετικό είδος φύλου και πιο συγκεκριμένα, 34 άνδρες χρησιμοποίησαν γυναικείο χαρακτήρα και 4 γυναίκες χρησιμοποίησαν αρσενικό. Όσον αφορά τώρα την ηλικία, τα αποτελέσματα δείχνουν ότι στο MS οι παίκτες έχουν μέσο όρο ηλικίας 18 ετών, στο WoW ο μέσος όρος ηλικίας ήταν 29, και στο SL 41.

Οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν και να σχεδιάσουν το Avatar τους έτσι ώστε να φαίνονται νεότεροι ή μεγαλύτεροι από την πραγματική ηλικία τους. Στην έρευνα, οι συμμετέχοντες ρωτήθηκαν πρώτα για την ηλικία του Avatar τους, και μετά για τη δική τους (1: δεν διαφέρει καθόλου, σε 5:εξαιρετικές διαφορές). Σύμφωνα με τις δικές τους αξιολογήσεις, οι περισσότεροι χρήστες επιλέγουν να κάνουν την ηλικία των Avatar τους ελαφρώς διαφορετική από την πραγματική τους ηλικία τους ενώ διαπιστώθηκε πως έχει συνήθως 2,5 χρόνια διαφορά.

Εφόσον η απόκλιση ήταν αρκετά μεγάλη, εξετάστηκαν τα στιγμιότυπα οθόνης. Αυτό έδειξε, ότι οι νεότεροι χρήστες δημιουργούσαν Avatars παρόμοιας ηλικίας ενώ οι

μεγαλύτεροι σε ηλικία χρήστες δημιουργούσαν είδωλα μικρότερης για να φαίνονται πιο νέοι. Για παράδειγμα, αρκετοί κάτοικοι του SL ηλικίας 40 ετών και άνω είχαν είδωλα που έμοιαζαν με εφήβους ή νεαρούς ενήλικες.

Σχετικά με το χρόνο που δαπανάται στον κόσμο και στη προσαρμογή του Avatar, δεν υπήρχε μεγάλη διαφορά μεταξύ των τριών περιβαλλόντων. Βέβαια, οι κάτοικοι του SL δαπανούν σημαντικά περισσότερο χρόνο ανά εβδομάδα στη προσαρμογή και στην εμφάνιση του Avatar τους, με μέσο όρο 93 λεπτά, σε σύγκριση με τους παίκτες του WoW που ξοδεύουν 10 λεπτά και τους παίκτες του MS με 13 λεπτά.

Από αυτά λοιπόν μπορεί να γίνει κατανοητό, ότι η προσαρμογή του Avatar είναι μια πολύ σημαντική δραστηριότητα στο SL συγκριτικά με τα εικονικά περιβάλλοντα που βασίζονται στο παιχνίδι. Αυτό μάλιστα που αναφέρουν οι ερευνητές και που προκαλεί εντύπωση είναι ότι, στο SL η προσαρμογή του Avatar θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως παιχνίδι.

Πριν γίνουν στους συμμετέχοντες λεπτομερείς ερωτήσεις σχετικά με τον τρόπο που επέλεξαν να προσαρμόσουν το Avatar τους, ήταν σημαντικό να ρωτηθούν αν υπήρχε κάποια κύρια ταυτότητα ή χρησιμοποιούν πολλές. Σε γενικές γραμμές, διαπιστώθηκε ότι η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών και στα τρία περιβάλλοντα εστιάζουν σε ένα κύριο είδωλο. Βέβαια, πολλοί χρήστες διαθέτουν αρκετούς χαρακτήρες. Συγκεκριμένα, οι παίκτες του WoW έχουν κατά μέσο όρο 12 Avatars και οι παίκτες MS έχουν κατά μέσο όρο 5. Αυτό όμως, δε μπορεί να συμβεί στο SL, καθώς περιορίζει τους χρήστες σε ένα μόνο Avatar ανά λογαριασμό με απόρροια, αν οι χρήστες θέλουν να έχουν περισσότερα από ένα avatar πρέπει να δημιουργήσουν και άλλους λογαριασμούς.

Διαπιστώθηκε ότι κάθε κάτοικος του SL είχε κατά μέσο όρο 3 avatar, ενώ αξίζει να σημειωθεί ότι κάθε κάτοικος SL σχεδίαζε κατά μέσο όρο 41 μορφές του avatar του έτσι ώστε να μπορεί γρήγορα να αλλάζει εμφάνιση.

Αν και οι χρήστες έχουν πολλά Avatars ανά λογαριασμό, το 90% των συμμετεχόντων απάντησαν θετικά στην ερώτηση: "θεωρείτε ότι κάποιο από τα είδωλά σας είναι η κύρια ταυτότητά σας; ". Σε όλους τους κόσμους, οι χρήστες δαπάνησαν 76% του συνολικού τους χρόνου στο κύριο avatar, 18% στο πιο δημοφιλή τους άλμπουμ και μόνο το 6% σε όλα τα άλλα avatar. Ειδικότερα, περισσότερος χρόνος δαπανήθηκε

από τους κατοίκους του Second Life (88%) μετά του Maple Story (76%), και τέλος του WoW (70%).

Τα συστήματα προσαρμογής Avatar ποικίλλουν σημαντικά μεταξύ των εικονικών κόσμων. Ορισμένα, επιτρέπουν στους χρήστες να προσαρμόσουν τα χαρακτηριστικά από μια περιορισμένη λίστα επιλογών ενώ άλλα δίνουν στους χρήστες σχεδόν πλήρη έλεγχο της εμφάνισής τους.

Έτσι οι χρήστες των τριών αυτών εικονικών κόσμων κλήθηκαν να απαντήσουν (1: όχι σημαντικό - 5: απαραίτητο) για το κάθε χαρακτηριστικό που παρέχεται από το σύστημα προσαρμογής Avatar στο δικό τους περιβάλλον επιλογής και πόση ώρα πέρασαν προσαρμόζοντας κάθε ένα από αυτά τα χαρακτηριστικά (1: σχεδόν καμία- 5: πολλές).

Για τους χρήστες του WoW, σημαντικά είναι τα ακόλουθα χαρακτηριστικά με σειρά προτεραιότητας:

- Μαλλιά (μέσος όρος 4,2 ώρες).
- Χαρακτηριστικά προσώπου (μέσος όρος 4,1 ώρες).
- Χρώμα μαλλιών (μέσος όρος 4 ώρες).
- Χρώμα δέρματος χαρακτήρων (μέσος όρος 3 ώρες).

Στο MS τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά ήταν:

- Το ύφος των μαλλιών (μέσος όρος 3,9 ώρες).
- Το χρώμα των μαλλιών (μέσος όρος 3,4 ώρες).
- Το όπλο (μέσος όρος 3,3 ώρες).
- Τα παπούτσια (μέσος όρος 2,4 ώρες).

Τέλος, τα πιο σημαντικά χαρακτηριστικά του SL ήταν:

- Το σώμα (μέσος όρος 4,3 ώρες).
- Ο κορμός / τα πόδια (μέσος όρος 4,2 ώρες).
- Τα μαλλιά (μέσος όρος 4,2 ώρες).
- Ο δερματικός τόνος (μέσος όρος 3,9 ώρες).

Συνολικά, φαίνεται ότι το στυλ των μαλλιών και το χρώμα θεωρούνται υψηλής σημασίας χαρακτηριστικά για τους χρήστες και των τριών εικονικών κόσμων. Επιπλέον, πραγματοποιήθηκαν μερικές ερωτήσεις, έτσι ώστε να γίνει κατανοητό το αν οι χρήστες προσπαθούν συνειδητά να αναγεννηθούν μέσα από το Avatar τους. Πιο συγκεκριμένα λοιπόν, στην ερώτηση αν ήθελαν ή όχι να αναπαράγουν ορισμένα από τα φυσικά τους χαρακτηριστικά στο Avatar που δημιουργούσαν, μόνο το 32% απάντησε θετικά. Έτσι, πραγματοποιήθηκαν και άλλες ερωτήσεις με σκοπό να εκτιμηθεί τι θέλουν να επιτύχουν κατά την προσαρμογή του εικονικού σώματος τους.

Η ανάλυση έδωσε τρεις εννοιολογικούς παράγοντες:

1. Εξιδανικευμένο εαυτό.
2. Ξεχωρίζοντας από το πλήθος.
3. Ακολουθώντας μια τάση.

Οι ερωτήσεις που πραγματοποιήθηκαν για τον εξιδανικευμένο εαυτό, ήταν:

1. Δημιουργώ Avatars που είναι εξιδανικευμένες εκδόσεις του εαυτού μου;
2. Δημιουργώ είδωλα που έχουν τα χαρακτηριστικά που επιθυμώ να έχω στην πραγματική μου ζωή;

Οι ερωτήσεις που πραγματοποιήθηκαν για το αν ξεχωρίζει από το πλήθος, ήταν:

1. Δημιουργώ είδωλα που ξεχωρίζουν τόσο όσο γίνεται;
2. Δημιουργώ συχνά Avatars που έχουν ασυνήθιστη εμφάνιση;
3. Κάνω είδωλα τα οποία είναι ίδια ή διαφορετικά από εμένα;

Οι ερωτήσεις που πραγματοποιήθηκαν για να διευκρινιστεί αν ακολουθείται μια τάση, ήταν:

1. Δημιουργώ είδωλα που μοιάζουν με μια ιδιαίτερη προσωπικότητα ή πρόσωπο που μου αρέσει;
2. Δημιουργώ είδωλα που αντικατοπτρίζουν μια δημοφιλή τάση;

Αυτό που διαπιστώθηκε από τα παραπάνω, ήταν:

- Οι άνδρες και οι γυναίκες διαφέρουν σημαντικά ως προς την ιδεατή διάσταση του εαυτού τους.

- Οι γυναίκες είναι πιο πιθανό να δημιουργήσουν ιδεαλιστικά είδωλα σε σχέση με τους άνδρες.
- Οι άνδρες τείνουν να ευνοούν τα είδωλα που ξεχωρίζουν περισσότερο από ό,τι οι γυναίκες.
- Οι ηλικιωμένοι προτιμούν ευρέως να δημιουργούν ένα Avatar που μοιάζει με μια εξιδανικευμένη έκδοση του εαυτού τους.

Δεδομένου ότι πραγματοποιήθηκε συλλογή δεδομένων για τη σωματική εμφάνιση του συμμετέχοντα, έγινε αντιληπτό ότι οι χρήστες που ήταν παχύσαρκοι έτειναν να δημιουργούν ιδεαλιστικά Avatar περισσότερο από άλλους χρήστες.

Στη συνέχεια, ερευνήθηκε το αν οι συμμετέχοντες προσπάθησαν να αλλάξουν ή να βελτιώσουν κάποια φυσικά χαρακτηριστικά τους στο Avatar. Έτσι, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να φανταστούν τους εαυτούς τους με το Avatar τους να στέκεται δίπλα τους και να κάνουν σύγκριση. Αυτό πραγματοποιήθηκε με μια κλίμακα πέντε σημείων (1: δεν διαφέρει καθόλου - 5: εξαιρετικά διαφορετική) και ελέγχθηκαν τα εξής:

- Το ύψος
- Το βάρος
- Η φυσική κατάσταση
- Το ύφος (π.χ. ελκυστικότητα, ξεχωρίζει από το πλήθος, τη μόδα).

Τα αποτελέσματα που προέκυψαν έδειξαν ότι οι διαφορές ήταν σχετικά μικρές αν και η ελκυστικότητα ήταν ένα χαρακτηριστικό που διαφέρει περισσότερο μεταξύ των χρηστών και των Avatar τους όπως και η φυσική κατάσταση.

Επιπλέον ερευνήθηκε το αν οι χρήστες συνδέονται συναισθηματικά με το Avatar τους. Οι ερωτήσεις που πραγματοποιήθηκαν, ήταν:

1. «Θα χρησιμοποιούσα αυτό το Avatar σε άλλα μέρη στο Διαδίκτυο αν μπορούσα;».
2. «Θα άλλαζα το δικό μου σώμα με το σώμα του Avatar, αν μπορούσα;».
3. «Θα αφήσω κάποιον άλλο να παίζει με το Avatar μου για λίγες ώρες;».

Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η προσκόλληση των χρηστών έχει να κάνει με την ηλικία τους αλλά και με την εξιδανίκευση του Avatar τους.

Επίσης, οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν μια σειρά χαρακτηριστικών προσωπικότητας του πραγματικού τους εαυτού και έπειτα χρησιμοποίησαν την ίδια κλίμακα αξιολόγησης για να αξιολογήσουν το κύριο Avatar.

- "βλέπω τον εαυτό μου ως κάποιον που είναι γεμάτος ιδέες"
- "βλέπω τον εαυτό μου ως κάποιον που έχει μια απαλή καρδιά"
- " βλέπω τον κύριο χαρακτήρα μου ως κάποιον που είναι πάντα προετοιμασμένος "
- " βλέπω τον κύριο χαρακτήρα μου ως κάποιον που κάνει τους ανθρώπους να νιώθουν χαλαρά."

Οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν το χαρακτήρα της εικονικής τους μορφής ως πιο ευσυνείδητο, εξωστρεφή και λιγότερο νευρωτικό από τους ίδιους. Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι ενώ πολλοί χρήστες τονίζουν ότι οι διαφορές με το Avatar τους δεν είναι μεγάλες, στην πραγματικότητα αυτό δεν ισχύει. Αυτό συμβαίνει κυρίως με την εξωτερική εμφάνιση τους ενώ οι περισσότεροι χρήστες δημιουργούν είδωλα που φαίνονται διαφορετικά από τα φυσικά τους σώματα. Αξίζει να σημειωθεί λοιπόν, ότι σχεδόν όλες αυτές οι αλλαγές, είναι ουσιαστικά "βελτιώσεις" του πραγματικού τους εαυτού.

Αυτό που γίνεται κατανοητό από αυτή την έρευνα, είναι ότι τα Avatars αποτελούν ένα μέσο για την εξερεύνηση της ταυτότητας του χρήστη καθώς χρησιμοποιούνται για να δοκιμάσουν φυσικές εμφανίσεις που δεν αρμόζουν ή υπερβαίνουν τους κανόνες της κοινωνίας. Γενικότερα, αυτό που γίνεται αντιληπτό από τις παραπάνω έρευνες είναι ότι οι χρήστες προτιμούν να αλλάζουν τα μαλλιά τους καθώς είναι ένα από τα χαρακτηριστικά που γίνεται αμέσως αντιληπτό από τους υπόλοιπους χρήστες μιας και οι περισσότεροι προσπαθούν να δημιουργήσουν μια εξιδανικευμένη έκδοση της δικής τους προσωπικότητας.

Σε αυτό το σημείο θα ήταν καλό να αναφερθεί και το σημαντικό στοιχείο της προσωπικότητας του χρήστη σύμφωνα με ένα άρθρο που δημοσιεύθηκε το 2012 από τους Robert Andrew Dunn και Rosanna E. Guadagno με τίτλο «My avatar and me» . Πιο συγκεκριμένα λοιπόν, διαπιστώνεται πως η προσωπικότητα επηρεάζει τον τρόπο

με τον οποίο οι άνθρωποι επιλέγουν να εκπροσωπούνται σε εικονικά περιβάλλοντα και αυτό το αποτέλεσμα μπορεί να διασταυρωθεί με το φύλο. Για παράδειγμα, όταν κάποιος είναι ευγενής δεν έχει ισχυρό αντίκτυπο στην επιλογή του avatar του όμως, σε συνδυασμό με το φύλο διευκολύνεται περισσότερο. Κάτι τέτοιο λοιπόν υποδηλώνει ότι οι ευχάριστες προσωπικότητες και ιδίως όταν πρόκειται για άντρες, θεωρούν ότι η κοινωνία (τουλάχιστον η εικονική κοινωνία) τους εκτιμά περισσότερο όταν παρουσιάζονται για παράδειγμα πιο ισχυροί μυϊκά (Olivardia, Pope, Borowiecki & Cohane 2004). Ομοίως, οι γυναίκες, μπορεί να μην επιλέγουν πιο μικροκαμωμένα είδωλα λαμβάνοντας υπόψη τα πρότυπα ενός αδύνατου σώματος (Harrison, 2000). Έτσι, οι χρήστες θέλοντας να γίνουν αρεστοί στους άλλους επιλέγουν και δημιουργούν το ιδανικό για αυτούς Avatar.

Έχει παρατηρηθεί μέσα από ένα πλήθος ερευνών, πως οι επιλογές που κάνει ο κάθε χρήστης σχετικά με την δημιουργία του avatar του υποδηλώνει βασικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητας του όπως για παράδειγμα ότι, όταν ο χρήστης πειραματίζεται με το χρώμα, τον τόνο του δέρματος ή την εθνότητα του avatar του, υποδηλώνει πως είναι ανοιχτός σε νέες εμπειρίες και σε τυχόν προκλήσεις. Παρόλα αυτά, για τις γυναίκες δεν θα μπορούσε να ειπωθεί κάτι τέτοιο μιας και είναι συχνό φαινόμενο να πειραματίζονται περισσότερο με την εμφάνισή τους σε σχέση με τους άντρες. Παρόλα αυτά, έχει διαπιστωθεί πως όταν τα άτομα είναι ανοιχτά στο να βιώσουν καινούριες εμπειρίες έρχονται πιο κοντά με το avatar τους και συνδέονται στενά μαζί του. Έτσι λοιπόν, κάποιος προσπαθεί μέσα από την εικονική σφαίρα να αγγίξει ανέφικτες πτυχές του βλέποντας το avatar του ως μια πραγματική επέκταση του εαυτού του.

Από την άλλη, όταν η δημιουργία ενός avatar πραγματοποιείται από ένα χρήστη με εσωστρεφή προσωπικότητα τότε υπάρχουν πάρα πολλές πιθανότητες να το διαμορφώσει με ελκυστικά εξωστρεφή χαρακτηριστικά. Κάτι τέτοιο, σύμφωνα με πολλούς ερευνητές, είναι απόρροια της ανάγκης του ατόμου για επικοινωνία την οποία λόγω του ότι δεν την έχει στην καθημερινή πραγματική του ζωή, την αναζητά στην εικονική (Amichai-Hamburger, 2002). Δημιουργώντας λοιπόν ο χρήστης ένα πιο ελκυστικό avatar, μπορεί να θεωρηθεί ως μια προσπάθεια προσέγγισης και προσέλκυσης της κοινωνικής αλληλεπίδρασης που θα του προσδώσει εμπειρίες επικοινωνίας (Amichai-Hamburger, 2002).

Εν κατακλείδι, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι οι χρήστες των εικονικών κόσμων δημιουργούν τα avatars που θα τους εκπροσωπήσουν βάσει ψυχολογικών παραγόντων. Με λίγα λόγια, δημιουργούν ένα χαρακτήρα που -φυσικά- τους αντιπροσωπεύει όμως δεν έχουν τη δυνατότητα να αποτελεί τους ίδιους στην καθημερινότητά τους. Έτσι, χρησιμοποιώντας ένα -αντικειμενικά για αυτούς- σωστό πρότυπο του εαυτού τους νοιώθουν πιο σίγουροι και φυσικά πιο ευτυχισμένοι. Οπότε, καλώς ή κακώς είναι ωραίο να έχει την δυνατότητα κάποιος να μπορεί να δημιουργήσει τον ιδεατό εαυτό του. Πρέπει όμως πάντα να μπορεί να το διαχειρίζεται σωστά, να μην ταυτίζεται δηλαδή μαζί του και να μπορεί να οριοθετεί τις «δυο ζωές».

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

7.1 Εισαγωγή

Όπως διαπιστώθηκε από τα προηγούμενα κεφάλαια, η βιβλιογραφία παρουσιάζει κενά ως προς τη χρήση και τη δημιουργία των Avatar και σε ότι συνεπάγεται με αυτό, με αποτέλεσμα η παρακάτω έρευνα να βασιστεί στο πως διαμορφώνουν τα Avatar τους οι νεαροί ενήλικες.

7.2 Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα

Ο βασικός σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί αν και σε τι βαθμό το avatar αντανακλά στοιχεία της προσωπικότητας του ατόμου. Τα ερευνητικά ερωτήματα που πλαισίωσαν την ερευνητική διαδικασία και στα οποία βασίστηκε η δομή της είναι τα εξής :

Κύριο ερευνητικό ερώτημα : Πόσο διαφέρει η πραγματική εξωτερική εμφάνιση των νεαρών ενήλικων από τους εικονικούς εαυτούς που δημιουργούν;

Δευτερεύοντα ερευνητικά ερωτήματα :

1. Για ποιο λόγο αλλάζουν μέρη ή ολόκληρη την εξωτερική τους εμφάνιση;
2. Θα ένιωθαν καλύτερα αν έμοιαζαν με τον εικονικό εαυτό που δημιούργησαν;

7.3 Δείγμα έρευνας και διάρκεια

Το δείγμα της έρευνας μας αποτελούταν εξ' ολοκλήρου από φοιτητές οι οποίοι σπούδαζαν στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου στη Ρόδο. Πιο συγκεκριμένα, έλαβαν μέρος 10 φοιτητές εκ των οποίων τα 5 ήταν κορίτσια και τα 5 αγόρια, ενώ οι ηλικίες τους ποίκιλαν ανάμεσα σε 18 με 24 χρονών. Η εύρεση του δείγματος έγινε μέσα από το ίδιο το πανεπιστήμιο μιας και είχε δοθεί σχετική ενημέρωση για τη συγκεκριμένη έρευνα και οι συμμετοχές ήταν οικειοθελείς, ενώ για τη συγκρότηση του δείγματος η επιλογή έγινε έπειτα από πρόσκληση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

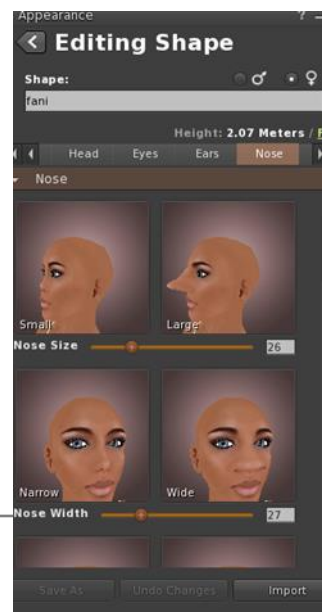
Το τελικό δείγμα επιλέχθηκε έτσι ώστε να αποτελείται από άτομα χωρίς σωματικά ή ψυχικά προβλήματα. Το ότι τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα δεν είχαν κάποια ψυχικά προβλήματα αποδεικνύεται από το τεστ προσωπικότητας Big Five και Hexaco που αναλύονται στο κεφάλαιο 7.6. Οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν για τη φύση της έρευνας και συναίνεσαν εγγράφως για τη χρήση των προσωπικών τους δεδομένων εξασφαλίζοντας παράλληλα την ανωνυμία τους σύμφωνα με τον ευρωπαϊκό νόμο περί διαχείρισης προσωπικών δεδομένων. Τέλος, το δείγμα ήταν ήδη χρήστες διάφορων εικονικών κόσμων γεγονός που συνετέλεσε κατά πολύ στην εξοικονόμηση χρόνου για την διεκπεραίωση της ερευνητικής διαδικασίας, έτσι η έρευνα διήρκεσε 12 ημέρες.

7.4 Υλικό

OpenSimulator

Το OpenSimulator το οποίο αναφέρθηκε διεξοδικά στο

κεφάλαιο 2.3 αποτέλεσε το βασικό υλικό της παρούσας έρευνας. Αυτό που αξίζει να αναφερθεί είναι ότι οι συμμετέχοντες είχαν στη διάθεση τους πάνω από 150 ολοκληρωμένα Avatars, χιλιάδες αντικείμενα τα



οποία θα μπορούσαν να προσθέσουν (παπούτσια, μαλλιά, ρούχα κλπ.) ενώ μπορούσαν να κάνουν μικρό-ρυθμίσεις σε κάθε χαρακτηριστικό (π.χ. μάτια, μύτη, αυτιά κ.λπ.) και να δημιουργήσουν άπειρα Avatars λόγω των συνδυασμών που μπορούσαν να δημιουργήσουν.

7.5 Ερευνητική διαδικασία

Σκοπός της παρούσας έρευνας, είναι να ερευνηθεί η εικόνα που έχουν σχηματίσει οι 10 νεαροί ενήλικες για τον εαυτό τους, σε επίπεδο προσωπικότητας αλλά και εξωτερικής εμφάνισης. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως ορισμένα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν στην έρευνα (ερωτηματολόγιο BIG FIVE, HEXACO) βασίζονται κυρίως σε ποσοτικές έρευνες, όμως στην συγκεκριμένη εργασία η χρήση τους έγινε με σκοπό να αποτυπωθεί η προσωπικότητα των ερωτηθέντων.

Για να κατανοηθεί ο τρόπος με τον οποίο οι συμμετέχοντες βλέπουν τον εαυτό τους, τους ζητήθηκε αρχικά να δημιουργήσουν το δικό τους avatar, στο OpenSimulator, έπειτα να μου παραχωρήσουν μία ημι- δομημένη συνέντευξη που αποτελούταν από 21 ερωτήσεις και τέλος να συμπληρώσουν δύο ερωτηματολόγια. Ο χώρος ήταν ένα ήρεμο περιβάλλον όπου είχαν απόλυτη ησυχία για να μην διασπαστεί η προσοχή τους και δεν υπήρχε περιορισμός χρόνου. Με αυτό τον τρόπο, και μέσα από παρατηρήσεις, θα γίνει αντιληπτό όχι μόνο το πώς βλέπουν τον εαυτό τους, αλλά και το πώς θα ήθελαν να είναι, δηλαδή ποια χαρακτηριστικά της εξωτερικής τους εμφάνισης θα ήθελαν να τροποποιήσουν.

Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του avatar, γινόταν βιντεοσκόπηση της οθόνης και ηχογράφηση με το πρόγραμμα Screencastify. Ο λόγος της βιντεοσκόπησης και της ηχογράφησης ήταν για να γίνει αργότερα η παρατήρηση των κινήσεων του κάθε συμμετέχοντα.

Έτσι λοιπόν η ερευνητική διαδικασία έχει ως εξής. Κατά τη διάρκεια δημιουργίας του Avatar, πραγματοποιήθηκε η συνέντευξη. Ο συμμετέχων κλήθηκε να απαντήσει σε

προφορικές ερωτήσεις, με σκοπό να γίνει κατανοητός, ο τρόπος που σκέφτεται για τον εαυτό του, οι προσωπικές και κοινωνικές του σχέσεις αλλά και για να δούμε τη σύγκριση που θα κάνει ανάμεσα στο avatar που δημιούργησε, με τον εαυτό του. Με λίγα λόγια να εκτιμήσει αν το «δημιούργημα» του ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα ή είναι ο ιδεατός του εαυτός.

Τέλος, μετά την ολοκλήρωση της πρώτης φάσης δόθηκαν στους συμμετέχοντες τα ερωτηματολόγια τύπου κλίμακας Likert τα οποία ήταν βασισμένα σε ερωτήσεις κλειστού τύπου και αφορούσαν την διερεύνηση διάφορων στοιχείων της προσωπικότητάς τους. Ο χρόνος που απαιτήθηκε προκειμένου να ολοκληρωθούν όλες οι φάσεις της ερευνητικής διαδικασίας διαπιστώθηκε πως ήταν περίπου 28 με 40 λεπτά για τον κάθε συμμετέχοντα ενώ όλη η έρευνα διήρκεσε 12 μέρες.

7.6 Εργαλεία έρευνας

Το μεθοδολογικό εργαλείο που επιλέγεται να χρησιμοποιηθεί σε κάθε έρευνα είναι άμεσα συνδεδεμένο με τους σκοπούς και τους στόχους που εξυπηρετεί η ερευνητική διαδικασία και έχει θέσει ο εκάστοτε ερευνητής. Έτσι λοιπόν, μία έρευνα μπορεί να αποδώσει έγκυρα και αξιόπιστα αποτελέσματα όταν πραγματοποιείται συνδυασμός μεθόδων όπως γίνεται και στην παρούσα εργασία. Πιο συγκεκριμένα, τα εργαλεία που επιλέχθηκαν για τη συλλογή δεδομένων είναι τα εξής:

1. Ερωτηματολόγιο Big Five

Τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της προσωπικότητας Big Five ή μοντέλο πέντε παραγόντων, βασίζονται σε κοινά περιγραφικά στοιχεία της προσωπικότητας.

Εφαρμόζεται για την ανάλυση παραγόντων (στατιστική τεχνική), στα δεδομένα της έρευνας προσωπικοτήτων. Οι περισσότερες από τις λέξεις που χρησιμοποιούνται, περιγράφουν την προσωπικότητα του ατόμου. Χρησιμοποιούνται δηλαδή, περιγραφές της κοινής καθημερινής γλώσσας, για να περιγράψουν την ανθρώπινη ψυχή και την προσωπικότητα, και όχι νευροψυχολογικά πειράματα (Matthews, Deary, & Whiteman, 2003).

Οι πέντε παράγοντες που έχουν οριστεί είναι:

- Ανοιχτός στην εμπειρία
- Συνείδηση
- Εξωστρέφεια
- Συμβατικός
- Νευρωτισμός

Αυτές οι λέξεις συνήθως έχουν τα ακρωνύμια *OCEAN* ή *CANOE*.

Παρακάτω αναλύονται αυτοί οι παράγοντες, και δίνονται κάποια στοιχεία δείγματος, δηλαδή παρουσιάζονται οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου στο παράγοντα που αντιστοιχούν. Ο Ambridge (2014), αναφέρει γι' αυτούς τους παράγοντες:

Ανοιχτός στην εμπειρία (εφευρετικός / περίεργος έναντι συνεπής / προσεκτικός). Εκτιμά την τέχνη, το συναίσθημα, την περιπέτεια, τις ασυνήθιστες ιδέες, είναι περίεργος και χαρακτηρίζεται από ποικιλία εμπειριών. Η διαφάνεια αντικατοπτρίζει τον βαθμό της πνευματικής περιέργειας, της δημιουργικότητας και της προτίμησης για την καινοτομία και την ποικιλία που έχει ένα άτομο. Ακόμα, περιγράφεται ο βαθμός στον οποίο ένα άτομο είναι ευφάνταστο ή ανεξάρτητο και απεικονίζει μια προσωπική προτίμηση για μια ποικιλία δραστηριοτήτων σε μια αυστηρή ρουτίνα. Επιπλέον, τα άτομα που είναι ανοιχτά στην εμπειρία, συνήθως επιδιώκουν την αυτό-ενημέρωση, αναζητώντας έντονες εμπειρίες. Αντίθετα, τα άτομα που δεν είναι τόσο ανοιχτά στην εμπειρία, προσπαθούν να επιτύχουν μέσω της επιμονής και χαρακτηρίζονται ως ρεαλιστές.

Στοιχεία δείγματος

- Έχω εξαιρετικές ιδέες.
- Κατανοώ γρήγορα τα πράγματα.
- Χρησιμοποιώ δύσκολες λέξεις.
- Είμαι γεμάτος ιδέες.
- Δεν με ενδιαφέρουν οι αφαιρέσεις. (αντεστραμμένη)
- Δεν έχω φαντασία. (αντεστραμμένη)
- Δυσκολεύομαι στο να κατανοήσω αφηρημένες ιδέες. (αντεστραμμένη)

Συνείδηση (αποτελεσματικός/ οργανωμένος έναντι εύκολος/ απρόσεκτος). Η τάση να είναι οργανωμένος και αξιόπιστος, να επιδεικνύει αυτοπειθαρχία, να

ενεργεί πιστά, να επιδιώκει την επίτευξη και να προτιμά την προγραμματισμένη παρά την αυθόρμητη συμπεριφορά. Η υψηλή συνείδηση συχνά θεωρείται ως πείσμα και εμμονή. Η χαμηλή συνείδηση συνδέεται με την ευελιξία και τον αυθορμητισμό, αλλά μπορεί επίσης να αποτελεί και έλλειψη αξιοπιστίας.

Στοιχεία δείγματος

- Είμαι πάντα προετοιμασμένος.
- Δίνω προσοχή στις λεπτομέρειες.
- Πραγματοποιώ τις δουλειές αμέσως.
- Μου αρέσει η τάξη.
- Ακολουθώ ένα χρονοδιάγραμμα.
- Είμαι απαιτητικός στη δουλειά μου.
- Αφήνω τα πράγματα μου τριγύρω. *(αντεστραμμένη)*
- Δημιουργώ χάος. *(αντεστραμμένη)*
- Συχνά ξεχνώ να επαναφέρω τα πράγματα στην κατάλληλη θέση τους. *(αντεστραμμένη)*
- Αποφεύγω τα καθήκοντά μου. *(αντεστραμμένη)*

Εξωστρέφεια *(εξερχόμενη / ενεργητική έναντι μονήρης / αποκλειστικής)*. Η ενέργεια, τα θετικά συναισθήματα, η βεβαιότητα, η κοινωνικότητα και η ομιλία. Η υψηλή εξωστρέφεια συχνά γίνεται αντιληπτή ως αναζήτηση θέματος και κυριαρχίας. Η χαμηλή εξωστρέφεια προκαλεί μια αποκλειστική, αντανάκλαστική προσωπικότητα, η οποία μπορεί να αντιληφθεί ότι είναι απομονωμένη ή αυτό-απορροφημένη.

Στοιχεία δείγματος

- Είμαι η ζωή του πάρτι.
- Δε με πειράζει να είμαι το κέντρο της προσοχής.
- Αισθάνομαι άνετα όταν περιτριγυρίζομαι από ανθρώπους.
- Ξεκινάω συζητήσεις.
- Μιλώ με πολλούς διαφορετικούς ανθρώπους στα πάρτι.
- Δεν μιλάω πολύ. *(αντεστραμμένη)*
- Σκέφτομαι πολύ πριν μιλήσω ή ενεργήσω. *(αντεστραμμένη)*
- Δεν μου αρέσει να τραβάω την προσοχή. *(αντεστραμμένη)*
- Είμαι ήσυχος όταν περιτριγυρίζομαι από ξένους. *(αντιστρέψιμο)*

- Δεν έχω καμία πρόθεση να μιλήσω μπροστά σε κοινό. (αντεστραμμένη)

Συμβατικός-Ευχάριστος (φιλικός / παρηγορητικός έναντι πρόκλησης / απομόνωσης) . Μια τάση να είναι παρηγορητικός και συνεταιριστικός και όχι ύποπτος και ανταγωνιστικός έναντι των άλλων. Είναι επίσης ένα μέτρο της εμπιστοσύνης και της εξυπηρετικότητας του ατόμου και αν ένα άτομο είναι γενικά μετριασμένο ή όχι. Η υψηλή ευχαρίστηση θεωρείται συχνά ως αφελής ή υποτακτική. Χαμηλές ευχάριστες προσωπικότητες είναι συχνά ανταγωνιστικοί ή προκλητικοί άνθρωποι, που μπορούν να θεωρηθούν ως επιχειρηματολόγοι.

Στοιχεία δείγματος

- Ενδιαφέρομαι για τους ανθρώπους.
- Συμπάσχω με τα συναισθήματα των άλλων.
- Έχω απαλή καρδιά.
- Περνώ χρόνο με άλλους.
- Αισθάνομαι τα συναισθήματα των άλλων.
- Κάνω τους ανθρώπους να αισθάνονται άνετα.
- Δεν ενδιαφέρομαι πραγματικά για τους άλλους. (αντεστραμμένη)
- Προσβάλλω τους ανθρώπους. (αντεστραμμένη)
- Δεν ενδιαφέρομαι για τα προβλήματα άλλων ανθρώπων. (αντεστραμμένη)
- Αισθάνομαι μικρή ανησυχία για τους άλλους. (αντιστρέψιμο)

Νευροτισμός (ευαισθησία/ νευρικότητα έναντι ασφάλειας/ αυτοπεποίθησης). Η τάση να αντιμετωπίζονται εύκολα τα δυσάρεστα συναισθήματα, όπως ο θυμός, το άγχος, η κατάθλιψη και η ευπάθεια. Ο νευροτισμός αναφέρεται επίσης στον βαθμό της συναισθηματικής σταθερότητας και του ελέγχου των παλμών. Η υψηλή ανάγκη για σταθερότητα εκδηλώνεται ως μια σταθερή και ήρεμη προσωπικότητα, αλλά μπορεί να θεωρηθεί ως ανεπιθύμητη και αδιάφορη. Η χαμηλή ανάγκη για σταθερότητα προκαλεί μια αντιδραστική και ευερέθιστη προσωπικότητα. Συχνά τα άτομα αυτά παρουσιάζονται ως πολύ δυναμικά, αλλά μπορεί να θεωρηθούν και ως ασταθής ή ανασφαλής.

Στοιχεία δείγματος

- Ενοχλούμε εύκολα.
- Αγχώνομαι.
- Θυμάμαι εύκολα.
- Έχω συχνές εναλλαγές διάθεσης.
- Ανησυχώ.
- Είμαι πολύ πιο ανήσυχος από τους περισσότερους ανθρώπους.
- Χαλαρώνω τις περισσότερες φορές. *(αντεστραμμένη)*
- Σπάνια αισθάνομαι μελαγχολία. *(αντεστραμμένη)*

Οι άνθρωποι που δεν παρουσιάζουν σαφή τάση προς συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που επιλέγονται από τα προαναφερθέντα σχετικά ζεύγη και στις πέντε διαστάσεις θεωρούνται προσαρμόσιμες, μετριοπαθείς και λογικές προσωπικότητες, αλλά μπορούν να θεωρηθούν ως ασαφείς και υπολογιστικοί (Ambridge 2014).

Τα πέντε μεγάλα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας ήταν το μοντέλο για να κατανοήσουμε τη σχέση μεταξύ προσωπικότητας και ακαδημαϊκών συμπεριφορών (Poropat 2009). Αρχικά, οι ερευνητές μελέτησαν τις σχέσεις μεταξύ ενός μεγάλου αριθμού γνωστών χαρακτηριστικών προσωπικότητας. Έπειτα, μείωσαν 5-10 φορές τις λίστες αυτών των χαρακτηριστικών (αυθαίρετα) και στη συνέχεια χρησιμοποίησαν την ανάλυση παραγόντων για να ομαδοποιήσουν τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά, προκειμένου να εντοπίσουν τους υποκείμενους παράγοντες της προσωπικότητας (Shrout & Fiske, 2014).

Η ανάλυση της ανθρώπινης προσωπικότητας, άρχισε να διερευνάται το 1884 από τον Sir Francis Galton. Ήταν ο πρώτος που διερεύνησε μια περιεκτική ταξινόμηση των χαρακτηριστικών της ανθρώπινης προσωπικότητας από τη γλώσσα δειγματοληψίας: η λεξική υπόθεση (Shrout & Fiske, 2014).

Οι ερευνητές διαχωρίζουν την ιδιοσυγκρασία από την προσωπικότητα. Υποστηρίζουν ότι η ιδιοσυγκρασία της πρώιμης παιδικής ηλικίας μπορεί να αποτελέσει εφηβικά και ενήλικα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, ως βασικά γενετικά χαρακτηριστικά των ατόμων, που ενεργά, αντιδραστικά και παθητικά αλληλεπιδρούν με το μεταβαλλόμενο περιβάλλον τους (Shiner & Caspi, 2003).

Οι ερευνητές της ενήλικης ιδιοσυγκρασίας επισημαίνουν ότι, όπως και το φύλο, η ηλικία και οι ψυχικές ασθένειες, η ιδιοσυγκρασία βασίζεται σε βιοχημικά συστήματα, ενώ η προσωπικότητα είναι προϊόν κοινωνικοποίησης ενός ατόμου. Η ιδιοσυγκρασία

αλληλεπιδρά με τους κοινωνικοπολιτιστικούς παράγοντες, αλλά δεν μπορεί να ελεγχθεί ή να μεταβληθεί εύκολα από αυτούς (Trofimova, 2016).

Η ιδιοσυγκρασία αναφέρεται σε δυναμικά χαρακτηριστικά συμπεριφοράς, όπως ενέργεια, ταχύτητα, ευαισθησία και συναισθηματικότητα, ενώ η προσωπικότητα θεωρείται ψυχοκοινωνικό κατασκεύασμα που περιλαμβάνει τα χαρακτηριστικά της ανθρώπινης συμπεριφοράς, όπως αξίες, συμπεριφορές, συνήθειες, προτιμήσεις, προσωπική ιστορία, αυτό-εικόνα κλπ. (Trofimova, 2016).

Οι επιστήμονες της ιδιοσυγκρασίας επισημαίνουν ότι η έλλειψη προσοχής στην εξερεύνηση της ιδιοσυγκρασίας από τους προγραμματιστές του μοντέλου Big Five, οδηγεί σε αλληλεπικάλυψη των διαστάσεων, και των διαστάσεων που περιγράφονται σε πολλά μοντέλα ιδιοσυγκρασίας (Trofimova, 2016).

Πρέπει να σημειωθεί μάλιστα, ότι η κληρονομικότητα και οι περιβαλλοντικοί παράγοντες επηρεάζουν τους πέντε παράγοντες προσωπικότητας (Jang, Livesley & Vernon, 1996).

Η έρευνα του BIG FIVE, επικεντρώθηκε κυρίως στις ατομικές διαφορές που παρουσιάζονται στην ενηλικίωση παρά στην παιδική και εφηβική ηλικία (Shiner & Caspi, 2003). Βέβαια, τα τελευταία χρόνια έχουν αρχίσει να γίνονται μελέτες σε παιδιά και σε εφήβους, μέσω του BIG FIVE. Ωστόσο, υπάρχουν πολλοί ερευνητές που τονίζουν ότι τα παιδιά δεν έχουν σταθερό χαρακτήρα (Lewis, 2001), ενώ άλλοι υποστηρίζουν ότι υπάρχουν σημαντικές ψυχολογικές διαφορές μεταξύ των παιδιών, οι οποίες είναι σχετικά σταθερές και ξεχωριστές, ενώ συνήθως σχετίζονται με πρότυπα συμπεριφοράς (Shiner & Caspi, 2003).

Σημαντικό είναι να αναφερθεί, ότι από τα αποτελέσματα των ερευνών που έχουν διεξαχθεί σε παιδιά και εφήβους, έχει αποδειχθεί ότι υπάρχει σχετική σταθερότητα στα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του ανθρώπου, τουλάχιστον από την προσχολική ηλικία ως την ενηλικίωση (Markley, Markey & Tinsley 2004). Τα πέντε στοιχεία της προσωπικότητας (THE BIG FIVE), αλλάζουν σταδιακά κατά τη διάρκεια ζωής του ανθρώπου, και συνήθως σχετίζονται με την έναρξη εργασίας, ή με δυσμενή γεγονότα που έχουν βιώσει (Cobb-Clark, & Schurer, 2012).

Διαφορές στην προσωπικότητα εμφανίζονται κυρίως ανάμεσα:

- ✓ Στους άνδρες και στις γυναίκες. Οι άνδρες για παράδειγμα είναι περισσότερο εξωστρεφείς και ανοιχτοί σε ιδέες, ενώ οι γυναίκες παρουσιάζουν υψηλότερο νευροτισμό, αλληλεγγύη, ζεστασιά και συναισθηματισμό (Costa Jr, Terracciano & McCrae, 2001). Βέβαια, πρέπει να σημειωθεί ότι οι διαφορές μεταξύ των φύλων σχετίζονται και με τις χώρες στις οποίες ζουν (Costa Jr, Terracciano & McCrae 2001).
- ✓ Σε πολιτισμούς. Είναι λογικό τα μεγάλα πέντε χαρακτηριστικά (THE BIG FIVE), να διαφοροποιούνται από χώρα σε χώρα. Αυτό συμβαίνει λόγω των γλωσσικών διαφορών, τις ανισότητες στις δομές εξουσίας κλπ. (McCrae, 2002).

Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός πως αρκετές επιχειρήσεις, οργανισμοί και ερευνητές χρησιμοποιούν το Big Five, για να αξιολογήσουν χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των ατόμων που συνεργάζονται (Bond & Naughton, 2011).

Η έρευνα των Bond & Naughton (2011), έχει αποδείξει ότι τα άτομα που θεωρούνται ηγέτες:

- Συνήθως εμφανίζουν λιγότερα νευρωτικά χαρακτηριστικά.
- Διατηρούν υψηλότερα επίπεδα διαφάνειας (οραματίζονται την επιτυχία).
- Έχουν ισορροπημένα επίπεδα ευσυνειδησίας (καλά οργανωμένοι).
- Έχουν ισορροπημένα επίπεδα της εξωστρέφειας (εξερχόμενη, αλλά όχι υπερβολική).

Αυτό όμως που πραγματικά μου έκανε εντύπωση είναι η προβλεπτική ικανότητα του Big Five σε χαρακτηριστικά της προσωπικότητας που αφορούν τις ρομαντικές σχέσεις. Τα χαρακτηριστικά αυτά μπορούν να προβλέψουν την ποιότητα της σχέσης, τη χρονολόγηση, το διαζύγιο, ακόμα και την κοινωνικοοικονομική κατάσταση του ζευγαριού (Hasin, Goodwin, Stinson & Grant, 2005).

Το BIG FIVE, χρησιμοποιεί:

- Περιγραφικές φράσεις.
- Επίθετα
- Αυτό-αναφορές.

Πολλοί, αναφέρουν ότι το BIG FIVE, δεν αποτελεί ισχυρό όργανό μελέτης της προσωπικότητας, καθώς στηρίζεται σε ερωτηματολόγια αυτό-αναφοράς, στα οποία οι απαντήσεις είναι εύκολο να διαστρεβλωθούν, δηλαδή να μη συνάγουν με τη πραγματικότητα (Holland & Roisman, 2008).

Επίσης, τονίζεται ότι το μοντέλο αυτό βασίζεται στο λεξιλόγιο, και γι' αυτό το λόγο δεν είναι αξιόπιστο, καθώς υπάρχουν πάρα πολλές λέξεις, και είναι πρακτικώς αδύνατον να υπάρχουν όλες σε ένα ερωτηματολόγιο. Σύμφωνα με τους Schwartz, Eichstaedt, Kern, Dziurzynski, Ramones, Agrawal & Ungar (2013), η γλώσσα αναπτύχθηκε για να διευκολύνει την κοινωνικοποίηση, την ανταλλαγή πληροφοριών και να συγχρονίσει την ομαδική δραστηριότητα. Κατά συνέπεια, υπάρχουν περισσότερες λέξεις που σχετίζονται με την κοινωνική συμπεριφορά παρά τη φυσική, ενώ ταυτόχρονα υπάρχουν περισσότερες λέξεις που περιγράφουν τα αρνητικά συναισθήματα από τα θετικά.

Από την άλλη, αρκετοί ψυχολόγοι διαφωνούν με αυτό το μοντέλο, καθώς πιστεύουν ότι παραμελεί άλλους τομείς της προσωπικότητας, όπως τη θρησκευτικότητα, την ειλικρίνεια, τη σεξουαλικότητα/γοητεία, την οικονομία, το συντηρητισμό, την αρρενωπότητα / θηλυκότητα, τον εγωισμό, την αίσθηση του χιούμορ, τον κίνδυνο και τη συγκίνηση (Cattell, Boyle & Chant 2002, Block 2010)

Οι Van der Linden, Nijenhuis & Bakker (2010), επισημαίνουν ότι υπάρχουν έξι παράγοντες παρά πέντε. Αυτές οι έξι ομάδες αποτελούν τη βάση στο μοντέλο HEXACO. Έτσι, εδώ και αρκετά χρόνια προτείνεται να αντικατασταθεί το μοντέλο Big Five από το HEXACO, ή να αναθεωρηθούν και να οριστούν καλύτερα τα λεξιλογικά του στοιχεία (Eysenck, 1992).

Το ερωτηματολόγιο που δίνεται στους συμμετέχοντες είναι διαδικτυακό και οι ερωτήσεις επιλέγονται τυχαία. Να τονιστεί μάλιστα, ότι τα αποτελέσματα γίνονται αυτόματα μετά την ολοκλήρωση του ερωτηματολογίου.

Ερωτηματολόγιο Hexaco

Το μοντέλο HEXACO, αποτελεί ένα έξι διαστάσεων μοντέλο ανθρώπινης προσωπικότητας που δημιουργήθηκε από τους Ashton και Lee.

Οι έξι αυτοί παράγοντες ή διαστάσεις περιλαμβάνουν:

- Την ειλικρίνεια-ταπεινότητα (H),
- τη συναισθηματικότητα (E),
- την εξωστρέφεια (X),

- τη συγκατάθεση (A),
- τη συνείδηση (C) και
- την ανοικτότητα στην εμπειρία (O).

Κάθε παράγοντας αποτελείται από χαρακτηριστικά που δείχνουν υψηλά και χαμηλά επίπεδα του παράγοντα. Το μοντέλο HEXACO, παρουσιάζει αρκετά κοινά στοιχεία με άλλα μοντέλα χαρακτηριστικών, όμως είναι το μόνο που περιλαμβάνει τη διάσταση ειλικρίνεια-ταπεινότητα (Ashton & Lee, 2007).

Το μοντέλο HEXACO αναπτύχθηκε από αρκετές ανεξάρτητες λεξικολογικές μελέτες, και χρησιμοποιεί λέξεις, οι οποίες περιγράφουν συμπεριφορές και τάσεις μεταξύ των ανθρώπων. Οι ερευνητικές μελέτες που έγιναν ξεκίνησαν στην αγγλική γλώσσα και συνεχίστηκαν σε άλλες όπως η Κροατική, η Ολλανδική, η Φιλιππίνων, η Γαλλική, η Γερμανική, η Ελληνική, η Ουγγρική, η Ιταλική, η Κορεατική, η Πολωνική, η Ρωσική και η Τουρκική.

Παρακάτω αναλύονται αυτοί οι παράγοντες, και δίνονται κάποια στοιχεία δείγματος, δηλαδή παρουσιάζονται οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου στο παράγοντα που αντιστοιχούν.

Ειλικρίνεια-ταπεινότητα (H): ειλικρινής, πιστός, δεν προσβάλλεται έναντι πονηρός, παραπλανητικός, άπληστος, επιτηδευμένος, υποκριτής, πομπός.

Στοιχεία δείγματος

- Αν θέλω κάτι από ένα άτομο που δεν μου αρέσει, θα ενεργήσω πολύ ωραία προς αυτό το άτομο για να το πάρω.
- Αν ήξερα ότι δεν θα μπορούσα ποτέ να τα καταφέρω, θα ήμουν πρόθυμος να κλέψω ένα εκατομμύριο δολάρια.
- Η κατοχή πολλών χρημάτων δεν είναι ιδιαίτερα σημαντική για μένα.
- Η στάση μου απέναντι στους ανθρώπους που με αντιμετώπισαν άσχημα είναι "συγχωρέστε και ξεχάστε".
- Δεν θα χρησιμοποιούσα κολακεία για να κερδίσω αύξηση ή προαγωγή στη δουλειά, ακόμα κι αν σκεφτόμουν ότι θα πετύχει.
- Θα ήθελα να ζήσω σε μια πολύ ακριβή γειτονιά υψηλής ποιότητας.
- Αν θέλω κάτι από κάποιον, θα γελάσω με τα χειρότερα αστεία του.
- Τείνω να είμαι ειλικρινής στην κρίση άλλων ανθρώπων.

- Ποτέ δεν θα δεχόμουν δωροδοκία, ακόμη και αν ήταν πολύ μεγάλη.
- Θα ήθελα να οδηγήσω ένα πολύ ακριβό αυτοκίνητο.
- Νομίζω ότι δικαιούμαι περισσότερο σεβασμό απ' ό,τι ο μέσος άνθρωπος.
- Δεν θα προσποιούμουν ότι μου αρέσει κάποιος μόνο για να κάνει κάτι ευνοϊκό για μένα.
- Θα μπω στον πειρασμό να χρησιμοποιήσω πλαστά χρήματα, αν ήμουν σίγουρος ότι θα μπορούσα μετά να ξεφύγω.
- Θα χαιρόμουν πολύ με την ιδιοκτησία ακριβών ειδών πολυτελείας.
- Δεν θα με ενοχλήσει να βλάψω κάποιον που δεν μου αρέσει.

Συναισθηματικότητα (E): συναισθηματικός, υπερευαίσθητος, φοβισμένος, ανήσυχος, ευάλωτος έναντι γενναίος, σκληρός, ανεξάρτητος, αυτοπεποίθηση, σταθερός.

Στοιχεία δείγματος

- Νιώθω ικανοποιημένος από τον συνολικό εαυτό μου.
- Θα φοβόμουν αν έπρεπε να ταξιδεύω με κακές καιρικές συνθήκες.
- Οι άνθρωποι μερικές φορές μου λένε ότι είμαι πολύ επικριτικός απέναντι σε άλλους.
- Μερικές φορές δεν μπορώ να βοηθήσω γιατί ανησυχώ για μικρά πράγματα.
- Θα ήθελα μια δουλειά που απαιτεί μια ρουτίνα παρά να είναι δημιουργική.
- Οι άνθρωποι σκέφτονται για μένα ότι είμαι κάποιος που έχει γρήγορη ιδιοσυγκρασία.
- Νιώθω ότι θέλω να κλάψω όταν βλέπω άλλους ανθρώπους να κλαίνε.
- Νομίζω ότι οι περισσότεροι άνθρωποι προτιμούν ορισμένες πτυχές της προσωπικότητάς μου.
- Δεν με απασχολεί να εργάζομαι σε επικίνδυνη δουλειά.
- Ανησυχώ λιγότερο από τους περισσότερους ανθρώπους.
- Μπορώ να χειριστώ δύσκολες καταστάσεις χωρίς να χρειάζομαι συναισθηματική υποστήριξη από οποιονδήποτε άλλο.
- Όταν κάποιος που γνωρίζω καλά είναι δυσαρεστημένος, μπορώ σχεδόν να αισθανθώ τον πόνο του.
- Αν κάποιος με εξαπατήσει μια φορά, θα αισθάνομαι πάντα ύποπτος γι' αυτόν.
- Όταν πρόκειται για φυσικό κίνδυνο, φοβάμαι πολύ.
- Σπάνια, αν ποτέ, αντιμετωπίζω προβλήματα στον ύπνο λόγω στρέψ ή άγχους.
- Κάθε φορά που αισθάνομαι ότι ανησυχώ για κάτι, θέλω να μοιραστώ την ανησυχία μου με ένα άλλο άτομο.
- Θεωρώ τον εαυτό μου ως ένα εκκεντρικό πρόσωπο.

- Αισθάνομαι δυνατά συναισθήματα όταν κάποιος δικός μου πάει μακριά για πολύ καιρό.
- Ακόμη και σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης δεν θα αισθανόμουν πανικό.
- Ανησυχώ πολύ όταν περιμένω να ακούσω μια σημαντική απόφαση.
- Οι περισσότεροι άνθρωποι είναι πιο αισιόδοξοι και δυναμικοί από εμένα.
- Οι άνθρωποι με βλέπουν ως σκληρό άτομο.

Εξωστρέφεια (X): ζωντανός, εξωστρεφής, κοινωνικός, ομιλητικός, χαρούμενος, ενεργός έναντι ντροπαλός, παθητικός, εσωστρεφής, ήσυχος, επιφυλακτικός.

Στοιχεία δείγματος

- Σπάνια εκφράζω τις απόψεις μου σε ομαδικές συναντήσεις.
- Αποφεύγω να "μιλάω" με τους ανθρώπους.
- Όταν υποφέρω από μια οδυνηρή εμπειρία, χρειάζομαι κάποιον που να με κάνει να αισθάνομαι άνετα.
- Είμαι ενεργητικός σχεδόν όλη την ώρα.
- Σε κοινωνικές καταστάσεις, είμαι συνήθως εκείνος που κάνει την πρώτη κίνηση.
- Μου αρέσει να έχω πολλούς ανθρώπους γύρω μου για να μιλήσω.
- Τις περισσότερες μέρες, νιώθω χαρούμενος και αισιόδοξος.
- Αισθάνομαι ότι είμαι ένας μη δημοφιλής άνθρωπος.
- Όταν είμαι σε μια ομάδα ανθρώπων, είμαι συχνά εκείνος που μιλά εξ' ονόματος της ομάδας.
- Προτιμώ θέσεις εργασίας με ενεργή κοινωνική αλληλεπίδραση, παρά εκείνες που πρέπει να εργάζεσαι μόνος.
- Θεωρώ δύσκολο να συγχωρήσω πλήρως κάποιον που μου έχει κάνει κάτι κακό.
- Μερικές φορές αισθάνομαι ότι είμαι άνευ αξίας.
- Τείνω να νιώθω αρκετά συνειδητός όταν μιλάω μπροστά σε μια ομάδα ανθρώπων.
- Το πρώτο πράγμα που κάνω πάντα σε ένα νέο μέρος είναι να κάνω φίλους.
- Σπάνια συζητώ τα προβλήματά μου με άλλους ανθρώπους.
- Θέλω οι άνθρωποι να γνωρίζουν ότι είμαι ένα σημαντικό πρόσωπο με υψηλή ποιότητα.

Συμβατότητα (A): ασθενής, ανεκτικός, ειρηνικός, ήπιος, ευχάριστος, επιεικής, ευγενής έναντι κακομεταχειριζόμενος, αμφιλεγόμενος, πεισματάρης.

Στοιχεία δείγματος

- Σπάνια κρατώ μνησικακία, ακόμη και εναντίον ανθρώπων που με κακομεταχειρίστηκαν.
- Οι άνθρωποι μερικές φορές μου λένε ότι είμαι πολύ πεισματάρης.
- Είμαι απλός άνθρωπος και δεν είμαι καλύτερος από άλλους.
- Γενικά δέχομαι τα ελαττώματα των ανθρώπων χωρίς να διαμαρτύρομαι γι' αυτά.
- Είμαι συνήθως αρκετά ευέλικτη στις απόψεις μου όταν οι άνθρωποι διαφωνούν μαζί μου.
- Σπάνια αισθάνομαι θυμό, ακόμα και όταν οι άνθρωποι με αντιμετωπίζουν πολύ άσχημα.
- Δεν θα ήθελα να με αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι σαν να ήμουν ανώτερος από αυτούς.
- Όταν οι άνθρωποι μου λένε ότι κάνω λάθος, η πρώτη μου αντίδραση είναι να διαφωνήσω μαζί τους.
- Οι περισσότεροι άνθρωποι τείνουν να θυμώνουν πιο γρήγορα από μένα.
- Οι άνθρωποι συχνά μου λένε ότι θα πρέπει να προσπαθήσω να φτιάξω.
- Όταν εργάζομαι, μερικές φορές αντιμετωπίζω δυσκολίες εξαιτίας της αποδιοργάνωσης.
- Ακόμη και όταν οι άνθρωποι κάνουν πολλά λάθη, σπάνια λέω κάτι αρνητικό.
- Θεωρώ δύσκολο να συμβιβαστώ με τους ανθρώπους όταν νομίζω ότι είμαι σωστός.
- Θεωρώ δύσκολο να διατηρήσω την ψυχραιμία μου όταν οι άνθρωποι με προσβάλλουν.
- Έχω συμπάθεια για τους ανθρώπους που είναι λιγότερο τυχεροί από μένα.
- Προσπαθώ να φερθώ γενναιόδωρα σε όσους έχουν ανάγκη.

Ευσυνειδησία (C): οργανωμένος, πειθαρχημένος, επιμελής, προσεκτικός, εμπειριστατωμένος, ακριβής έναντι υπονόμευσης, αμελής, απερίσκεπτος, τεμπέλης, ανεύθυνος, αφηρημένος.

Στοιχεία δείγματος

- Καθαρίζω το γραφείο ή το σπίτι μου αρκετά συχνά.
- Συχνά ελέγχω την εργασία μου επανειλημμένα για να βρω λάθη.
- Παίρνω αποφάσεις βάση την αίσθηση της στιγμής και όχι με προσεκτική σκέψη.
- Δεν θα περάσω το χρόνο μου διαβάζοντας ένα βιβλίο ποίησης.

- Σχεδιάζω και οργανώνω τα πράγματα, για να αποφύγω την αναστάτωση της τελευταίας στιγμής.
- Συχνά προσπαθώ πολύ σκληρά να επιτύχω ένα στόχο.
- Θα έμπαινα στον πειρασμό να αγοράσω κλεμμένα αντικείμενα αν ήμουν οικονομικά σφιχτά.
- Όταν δουλεύω σε κάτι, δεν δίνω ιδιαίτερη προσοχή σε μικρές λεπτομέρειες.
- Κάνω πολλά λάθη γιατί δεν σκέφτομαι πριν ενεργήσω.
- Οι άνθρωποι συχνά αστειεύονται μαζί μου για την ακαταστασία του δωματίου ή του γραφείου μου.
- Συχνά όταν θέτω ένα στόχο, καταλήγω να σταματάω χωρίς να τον φτάσω.
- Προσπαθώ πάντα να είμαι ακριβής στο έργο μου, ακόμη και εις βάρος του χρόνου.
- Δεν επιτρέπω στις παρορμήσεις μου να κυβερνήσουν τη συμπεριφορά μου.
- Κάνω μόνο το ελάχιστο απαιτούμενο έργο για να τα καταφέρω.
- Οι άνθρωποι συχνά με αποκαλούν τελειομανή.
- Προτιμώ να κάνω ό, τι μου έρχεται στο μυαλό, αντί να επιμένω σε ένα σχέδιο.

Διαφάνεια στην εμπειρία (Ο): πνευματώδης, δημιουργικός, αντισυμβατικός, καινοτόμος έναντι ειρωνικός, χωρίς εικόνες.

Στοιχεία δείγματος

- Θα βαριόμουν αρκετά με μια επίσκεψη σε γκαλερί τέχνης.
- Ενδιαφέρομαι να μάθω για την ιστορία και την πολιτική άλλων χωρών.
- Όταν δουλεύω, συχνά θέτω φιλόδοξους στόχους για τον εαυτό μου.
- Νομίζω ότι η προσοχή στις ριζοσπαστικές ιδέες είναι χάσιμο χρόνου.
- Μου αρέσει να κοιτάζω τους χάρτες διαφορετικών τόπων.
- Θα απολάμβανα τη δημιουργία ενός έργου τέχνης, όπως ένα μυθιστόρημα, ένα τραγούδι ή μια ζωγραφική.
- Μου αρέσουν οι άνθρωποι που έχουν ασυνήθιστες απόψεις.
- Αν είχα την ευκαιρία, θα ήθελα να παρακολουθήσω μια συναυλία κλασικής μουσικής.
- Θα βαρεθώ πολύ με ένα βιβλίο που σχετίζεται με την ιστορία της επιστήμης και της τεχνολογίας.
- Οι άνθρωποι μου λένε συχνά ότι έχω καλή φαντασία.
- Μερικές φορές μου αρέσει να παρακολουθώ μόνο τον άνεμο καθώς πνέει μέσα από τα δέντρα.
- Δεν έχω απολαύσει ποτέ το να κοιτάζω μια εγκυκλοπαίδεια.

- Δεν σκέφτομαι τον εαυτό μου ως καλλιτεχνικό ή δημιουργικό τύπο.
- Θεωρώ βαρετό να συζητήσω για φιλοσοφία.
- Εξακολουθώ να μην είμαι ομοιογενής ακόμη και σε καταστάσεις όπου οι περισσότεροι άνθρωποι είναι συναισθηματικοί.

Η προσωπικότητα αξιολογείται συχνά χρησιμοποιώντας απογραφή αυτόματων αναφορών ή απογραφή αναφορών παρατηρητή. Οι έξι παράγοντες μετρούνται μέσω μιας σειράς ερωτήσεων που έχουν σχεδιαστεί για να αξιολογήσουν ένα άτομο σε επίπεδα κάθε παράγοντα (Ashton & Lee, 2009). Το HEXACO-PI-R αξιολογεί τους έξι ευρείς παράγοντες προσωπικότητας HEXACO, καθένας από τους οποίους περιέχει τέσσερις "πτυχές" ή στενότερα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας.

Αυτοί είναι:

- ✓ Ειλικρίνεια-ταπεινότητα (H): Ειλικρίνεια, δικαιοσύνη, αποφυγή λατρείας, μετριοφροσύνη.
- ✓ Συναισθηματικότητα (E): Φοβία, άγχος, εξάρτηση, συναισθηματικότητα.
- ✓ Εξωστρέφεια (X): Κοινωνική αυτοεκτίμηση, κοινωνική τόλμη, συνωμοσία, ζωντάνια.
- ✓ Συμφιλίωση (A): Συγχώρεση, ευγένεια, ευελιξία, υπομονή.
- ✓ Συνείδηση (Γ): Οργάνωση, επιμέλεια, τελειομανία, σύνεση.
- ✓ Άνοιγμα στην εμπειρία (O): Αισθητική εκτίμηση, ευσέβεια, δημιουργικότητα, μη συμβατικότητα.

Το πιο ευρέως χρησιμοποιούμενο μοντέλο δομής προσωπικότητας είναι το BIG FIVE, το οποίο, έχει τρεις ίδιους παράγοντες με το μοντέλο HEXACO. Αυτοί οι παράγοντες είναι:

- Η εξωστρέφεια.
- Η ευσυνειδησία.
- Η ευαισθησία.

Οι υπόλοιποι παράγοντες των δύο αυτών μοντέλων παρουσιάζουν κάποιες διαφορές, ενώ πρέπει να τονιστεί ότι το BIG FIVE περιλαμβάνει μόνο πέντε παράγοντες, σε αντίθεση με το HEXACO που περιλαμβάνει έξι.

Ο παράγοντας ειλικρίνεια-ταπεινότητα -που υπάρχει μόνο στο μοντέλο HEXACO- έχει χρησιμοποιηθεί σε διάφορες μελέτες ως μέτρο ηθικής ή προ-κοινωνικής συμπεριφοράς. Τα χαμηλά επίπεδα του παράγοντα ειλικρίνειας-ταπεινότητας συνδέονται με μεγαλύτερα επίπεδα υλισμού, ανήθικες επιχειρηματικές πρακτικές, ακόμη και αποκλίνοντα σεξουαλική συμπεριφορά. Επίσης, πρέπει να σημειωθεί ότι ο παράγοντας αυτός προβλέπει την υιοθέτηση των ανήθικων επιχειρηματικών πρακτικών, αλλά και τον βαθμό στον οποίο ένα άτομο θα αναλάβει κινδύνους για την υγεία και την ασφάλεια (Lee, Ashton, Morrison, Cordery & Dunlop 2008, *Weller & Tikir, 2011*). Επιπλέον, ο παράγοντας αυτός, μέσα από έρευνες, έχει αποδείξει ότι σχετίζεται με τη δημιουργικότητα και τη συμφωνία (Silvia, Kaufman, Reiter-Palmon & Wigert, 2011), τη σεξουαλικότητα και την πίστη σε μια σχέση (Bourdage, Lee, Ashton & Perry, 2007).

Τα μέτρα με βάση τα χαρακτηριστικά, συμπεριλαμβανομένου του μοντέλου HEXACO, βασίζονται συνήθως στην ανάλυση παραγόντων. Δυστυχώς, η ανάλυση παραγόντων δεν εξασφαλίζει πάντοτε αποτελέσματα που μπορούν να αναπαραχθούν. Σύμφωνα με τους De Raad, Barelds, Mlačić, Church, Katigbak, Ostendorf & Szirmák (2010), μόνο η εξωστρέφεια, η ευχαρίστηση και η ευσυνειδησία έχουν αναπτυχθεί πλήρως, γι' αυτό θεωρούν ότι οι δείκτες παράγοντα είναι αναξιόπιστοι. Παράλληλα, οι ίδιοι αναφέρουν ότι πολλές γλώσσες και πολιτισμοί δεν έχουν ακόμη αξιολογηθεί με κατάλληλες μελέτες προσωπικότητας. Τέλος, υπάρχουν έρευνες που έχουν εντοπίσει περισσότερους από έξι παράγοντες (Thalmayer, Saucier & Eigenhuis, 2011).

Το ερωτηματολόγιο που δίνεται στους συμμετέχοντες είναι διαδικτυακό και οι ερωτήσεις επιλέγονται τυχαία. Να τονιστεί μάλιστα, ότι τα αποτελέσματα γίνονται αυτόματα μετά την ολοκλήρωση του ερωτηματολογίου. Επιπλέον, θα ήθελα να επισημάνω, ότι για να διεξάγω τα αποτελέσματα των παραγόντων και από τα δυο ερωτηματολόγια, βρήκα το μέσο όρο. Με λίγα λόγια πρόσθεσα τα αποτελέσματα των συμμετεχόντων -ξεχωριστά πάντα για τον κάθε παράγοντα- και τα διαίρεσα δια δυο, όσα δηλαδή ήταν και τα ερωτηματολόγια.

2. Παρατήρηση μέσω βιντεοσκόπησης της ερευνητικής διαδικασίας

Για τη βιντεοσκόπηση χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Screencastify, το οποίο είναι ένα πρόγραμμα καταγραφής της δραστηριότητας της οθόνης σε βίντεο διάρκειας 10 λεπτών. Άρα, χρειάστηκε να δημιουργηθούν περίπου 5 βίντεο ανά συμμετέχοντα έτσι ώστε να έχουμε μια συνολική εικόνα της δημιουργίας του avatar.

Σκοπός της παρατήρησης μέσω της βιντεοσκόπησης είναι να διαπιστωθούν τα εξής:

- ✓ Ποιες αλλαγές-διαμορφώσεις έκανε;
- ✓ Πόσες αλλαγές έκανε σε κάθε μια αλλαγή- διαμόρφωση;
- ✓ Το τελικό αποτέλεσμα αυτής της αλλαγής έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

Μετά την ολοκλήρωση της συνέντευξης έγινε αναλυτική παρατήρηση όλων των βίντεο. Από αυτά σημειώθηκαν πόσες αλλαγές πραγματοποιήθηκαν σε κάθε avatar, ξεχωριστά για κάθε χαρακτηριστικό, αλλά και ο χρόνος που χρειάστηκε για να αλλάξει κάθε χαρακτηριστικό μέχρι και το τελικό αποτέλεσμα. Τέλος, έγινε σύγκριση του διαμορφωμένου avatar με τη πραγματική εικόνα του συμμετέχοντα.

3. Συνέντευξη

Στο δεύτερο μέρος της έρευνας πραγματοποιήθηκε συνέντευξη με τον κάθε συμμετέχοντα ξεχωριστά η οποία είχε πλαισιωθεί με ερωτήσεις που εξυπηρετούσαν τους ερευνητικούς μου σκοπούς. Πρέπει μάλιστα να τονίσω ότι τα ονόματα που αναφέρονται στην έρευνα είναι πλαστά, και δεν έχουν καμία σχέση με τα πραγματικά ονόματα των φοιτητών που συμμετείχαν στην έρευνα. Σε αυτό το σημείο είναι απαραίτητο να αναφερθεί ότι ορισμένες ερωτήσεις της συνέντευξης διατυπώθηκαν σύμφωνα με την Nair R.J. (2016). Ακόμα, η ημι-δομημένη συνέντευξη αποτελεί επικουρικό εργαλείο για να εμβαθύνω περισσότερο στην προσωπικότητα των συμμετεχόντων και να ανακαλύψω πλευρές της προσωπικότητας τους που δεν μπορούν να αποτυπωθούν από τα ερωτηματολόγια.

Η ημι-δομημένη συνέντευξη έχει διαχωριστεί σε 2 πολύ σημαντικές θεματικές ενότητες όπου έχουν και τις αντίστοιχες ερωτήσεις. Πιο συγκεκριμένα λοιπόν είναι:

1η Θεματική ενότητα : Αποτύπωση της προσωπικότητας του ατόμου

Σε αυτή την θεματική ενότητα διατυπώθηκαν ερωτήσεις μέσα από τις οποίες το άτομο έδινε απαντήσεις για το πώς βλέπει τον εαυτό του και πως πιστεύει πως το βλέπουν οι άλλοι. Οι ερωτήσεις που πλαισίωσαν την συγκεκριμένη ενότητα είναι οι εξής:

1. Είσαι κοινωνικός-η;
2. Έχεις φίλους;
3. Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;
4. Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;
5. Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;
6. Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;
7. Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;
8. Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;
9. Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;
10. Τι σου αρέσει πάνω σου;
11. Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;
12. Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;
13. Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;
14. Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;
15. Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;
16. Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

2η Θεματική ενότητα: Η σύνδεση του Avatar με την προσωπικότητα

Μέσα από την δεύτερη θεματική ενότητα έγινε προσπάθεια να προσεγγιστεί η σύνδεση των προσωπικών χαρακτηριστικών του κάθε συμμετέχοντα με τη

δημιουργία του Avatar του. Η συγκεκριμένη ενότητα είχε ζωτική σημασία για την έρευνα για αυτό το λόγο πλαισιώθηκε από τις εξής ερωτήσεις:

1. Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;
2. Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;
3. Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;
4. Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;
5. Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

4. Ηχογράφηση ερευνητικής διαδικασίας

Ο λόγος που πραγματοποιήθηκε η ηχογράφηση κατά την έρευνα ήταν γιατί έπρεπε να αποδοθεί σημασία στις λέξεις – επιφωνήματα που εξέφραζαν οι συμμετέχοντες κατά τις αλλαγές και τη συνέντευξη.

Για να συλλεχθούν τα ερευνητικά δεδομένα ο χρόνος που απαιτήθηκε ήταν 12 μέρες ενώ προηγήθηκε μελέτη 4 ημερών προκειμένου να δημιουργηθούν οι ερωτήσεις της συνέντευξης και η εύρεση και η μετάφραση των ερωτηματολογίων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: Η ΠΟΙΟΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Η ποιοτική έρευνα, είναι μια ερευνητική μέθοδος που χρησιμοποιείται σε πολλούς επιστημονικούς κλάδους, συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικών και των φυσικών επιστημών. Επίσης, χρησιμοποιείται στην έρευνα αγοράς, στις επιχειρήσεις, καθώς και από μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς (Denzin, Lincoln 2011). Ο στόχος της ποικίλει ανάλογα με το θέμα που ερευνάται, και εξετάζει το γιατί και τον τρόπο που λαμβάνονται οι εκάστοτε αποφάσεις (Alasuutari, 2010).

Σημαντικό ρόλο στην ποιοτική έρευνα παίζει το φυσικό περιβάλλον, καθώς ο ποιοτικός ερευνητής συλλέγει τα δεδομένα με βάση το πώς βιώνουν οι συμμετέχοντες το υπό μελέτη πρόβλημα. Αυτό συμβαίνει χωρίς την παρουσία του σε κάποιο εργαστήριο. Στην ποιοτική έρευνα ο ερευνητής παρατηρεί το πως συμπεριφέρονται τα άτομα καθώς ενεργούν στο φυσικό τους περιβάλλον, ενώ πολύ συχνά οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν και με τον ίδιο τον ερευνητή.

Οι ερευνητές γενικότερα, αποτελούν το βασικό εργαλείο στη ποιοτική έρευνα. Αυτό συμβαίνει γιατί οι ίδιοι συλλέγουν τα δεδομένα εξετάζοντας έγγραφα, παρατηρώντας συμπεριφορές ή παίρνοντας συνεντεύξεις από τους συμμετέχοντες. Πολλές φορές χρησιμοποιούν κάποιο πρωτόκολλο συλλογής δεδομένων αλλά στην ουσία αυτοί είναι το κυρίαρχο εργαλείο.

Τα δεδομένα που συλλέγονται έχουν ποικίλες μορφές, όπως κατά κύριο λόγο η συνέντευξη, οι παρατηρήσεις, τα έγγραφα και οι οπτικοακουστικές πληροφορίες. Στη συνέχεια οι ερευνητές εξετάζουν τα δεδομένα που συνέλεξαν, εντοπίζουν τη σημασία τους και τα κατηγοριοποιούν ανάλογα με τη θεματική στην οποία εντάσσονται.

Τα μοτίβα, οι κατηγορίες και οι θεματικές, δομούνται από τους ερευνητές από τη βάση στην κορυφή, δηλαδή οργανώνουν τα δεδομένα από το ειδικό στο γενικό. Η διαδικασία επαγωγής βοηθάει τον τρόπο που οι ερευνητές ξαναγυρίζουν πίσω στα δεδομένα τους μέχρι να καταλήξουν σε μία κατηγορία θεματικών. Έπειτα δρουν με απαγωγικό τρόπο, δηλαδή ελέγχουν ξανά τα δεδομένα με σκοπό να διαπιστωθεί εάν χρειάζονται περισσότερα έτσι ώστε να υποστηρίξουν τις θεματικές τους. Άρα, ενώ η διαδικασία ξεκινά επαγωγικά, η απαγωγική προσέγγιση συνεισφέρει στην πρόοδο της. Βέβαια, αυτό που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι καθ' όλη τη διαδικασία, οι ερευνητές εστιάζουν στην κατανόηση του νοήματος που έχει για τους συμμετέχοντες

το πρόβλημα ή η κατάσταση στην οποία εμπλέκονται. Αυτό το νόημα επιχειρείται να διευκρινιστεί και όχι το συμπέρασμα των ερευνητών.

Η ερευνητική διαδικασία αναδύεται για τους ποιοτικούς ερευνητές, δηλαδή δεν υπάρχει εξ αρχής πλήρως καθορισμένο ερευνητικό πλάνο, αφού κατά τις διάφορες ερευνητικές φάσεις η διαδικασία προσαρμόζεται κατά τη συλλογή των δεδομένων. Για παράδειγμα, κατά τη διατύπωση των ερωτήσεων αυτές μπορεί να αλλάξουν, η μορφή των πληροφοριών μπορεί να διαφοροποιηθεί και τα υποκείμενα και οι τοποθεσίες που μελετώνται πιθανόν να διαφοροποιηθούν. Για το λόγο αυτό είναι σημαντικό η έρευνα να επικεντρωθεί στο πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι συμμετέχοντες και στο πως οι ερευνητές θα αντλήσουν σχετικές πληροφορίες.

Επιπλέον, στην ποιοτική έρευνα οι ερευνητές επιχειρούν να σκεφτούν ποιος είναι ο ρόλος τους και κατά πόσο το προσωπικό τους υπόβαθρο επηρέασε τη διαδικασία και την εξαγωγή των συμπερασμάτων. Αυτό γίνεται για την αποφυγή προκαταλήψεων αλλά και την πρόβλεψη του βαθμού επιρροής τους στη διαμόρφωση του προσανατολισμού της έρευνας. Ακόμα, προσπαθούν να αναπτύξουν μια συνθέτη εικόνα του προβλήματος που μελετάται. Αυτό περιλαμβάνει την αναφορά πολλαπλών προοπτικών, την αναγνώριση των παραγόντων που ενεπλάκησαν στην κατάσταση και τη γενική σκιαγράφιση της μεγαλύτερης εικόνας που αναδύεται. Οι διάφορες πτυχές της διαδικασίας και το κυρίως φαινόμενο εγκαθιδρύουν την συνολική εικόνα (Creswell & Brown, 1992).

Ο σχεδιασμός της ποιοτικής έρευνας εστιάζει στη συλλογή δεδομένων, στην ανάλυση και τη συγγραφή. Επιπλέον, βασίζεται στην ερμηνεία των βιωμάτων των συμμετεχόντων και περιλαμβάνει διάφορες στρατηγικές, ηθικούς περιορισμούς και προσωπικά ζητήματα (Locke, Spirduso & Silverman, 2013). Για το λόγο αυτό οι ερευνητές οφείλουν να αναζητούν τις προκαταλήψεις, τις αξίες και το προσωπικό τους υπόβαθρο αφού αυτά επιδρούν στη διαδικασία της ερμηνείας των δεδομένων της έρευνας.

Η συλλογή δεδομένων περιλαμβάνει δομημένες ή ημιδομημένες παρατηρήσεις, συνεντεύξεις, έγγραφα και οπτικοακουστικά υλικά. Επιπλέον, πολλές συνεντεύξεις μπορούν να πραγματοποιηθούν και μέσω τηλεφώνου χρησιμοποιώντας ανοιχτού τύπου ερωτήσεις. Τα βήματα υλοποίησης της ποιοτικής έρευνας, οριοθετούν το πεδίο της μελέτης.

Φυσικά, είναι απαραίτητο να αναφερθεί ότι η ποιοτική έρευνα έχει και πλεονεκτήματα αλλά και μειονεκτήματα κατά τη συλλογή δεδομένων. Τα πλεονεκτήματα είναι ότι ο ερευνητής έρχεται σε άμεση επαφή με τον συμμετέχοντα και έτσι μπορεί να καταγράψει τις πληροφορίες όπως ακριβώς προκύπτουν. Επίσης, κατά τη διάρκεια της έρευνας μπορεί να εντοπισθούν ασυνήθιστες πτυχές, ειδικά σε θέματα που είναι άβολα για το συμμετέχοντα. Παράλληλα, ο ερευνητής έχει έλεγχο της σειράς των ερωτήσεων και ταυτόχρονα έχει άμεση εικόνα στο ύφος και τον τρόπο που απαντάει ο συμμετέχοντας. Τέλος, μέσω των οπτικοακουστικών υλικών συνεχίζεται η συλλογή δεδομένων, καθώς μέσω της φωτογραφίας, του βίντεο και της ηχογράφησης αιχμαλωτίζεται η πραγματικότητα του συμμετέχοντα.

Από την άλλη πλευρά όμως, υπάρχουν και πολλά μειονεκτήματα κατά τη συλλογή δεδομένων στη ποιοτική έρευνα. Αρχικά, ο ερευνητής μπορεί να γίνει αδιάκριτος, καθώς είναι πιθανόν να παρατηρηθούν προσωπικές πληροφορίες του συμμετέχοντα που δε θέλει να αναφερθούν. Ακόμα, ίσως να είναι δύσκολη η επαφή και η επικοινωνία ανάμεσα στον ερευνητή και το συμμετέχοντα, ενώ το πιο σύνηθες φαινόμενο είναι ότι οι απαντήσεις του συμμετέχοντα επηρεάζονται από την παρουσία του ερευνητή, μιας και αρκετοί άνθρωποι δε μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα μπροστά σε αγνώστους. Επιπλέον, απαιτείται η απομαγνητοφώνηση και η αντιγραφή αρχείων, γεγονός όμως που δεν αποκλείει τη μη αυθεντικότητα και την εγκυρότητα των αποτελεσμάτων, καθώς πολλές φορές είναι δύσκολη η ερμηνεία τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: ΕΓΚΥΡΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ

Κατά την ανάπτυξη των ερευνητικών προτάσεων οι ερευνητές πρέπει να αναφέρουν τα βήματα που θα κάνουν για να ελέγξουν την ακρίβεια και την αξιοπιστία των ευρημάτων. Η εγκυρότητα δεν ελέγχεται με τον ίδιο τρόπο στην ποιοτική και την ποσοτική έρευνα, ούτε και στην εξέταση της σταθερότητας και της γενίκευσης. Η ποιοτική εγκυρότητα σημαίνει ότι ο ερευνητής ελέγχει την ακρίβεια των ευρημάτων με συγκεκριμένες διαδικασίες και αυτό βέβαια σημαίνει ότι είναι σταθερή και για τους άλλους ερευνητές και έρευνες (Gibbs, 2007).

Η εγκυρότητα είναι ένα από τα πιο βασικά σημεία της ποιοτικής έρευνας και βασίζεται στο γεγονός ότι τα ευρήματα είναι έγκυρα από την οπτική του ερευνητή, του συμμετέχοντα, ή των αναγνωστών (Creswell, Miller, 2000). Όροι σχετικοί με την εγκυρότητα στην ποιοτική έρευνα είναι η φερεγγυότητα, η αυθεντικότητα και η πιστότητα (Creswell, Miller, 2000).

Μια διαδικαστική πρόταση είναι να ακολουθήσεις πολλαπλές στρατηγικές για να ελέγξεις την εγκυρότητα τις οποίες και αναφέρεις στην πρότασή σου. Ο ερευνητής δεν πρέπει μόνο να αξιολογήσει την ακρίβεια των ευρημάτων αλλά και να πείσει τους αναγνώστες. Οχτώ είναι οι κυρίαρχες στρατηγικές σύμφωνα με τους Creswell & Creswell, (2017):

- Τριγωνοποίηση διαφορετικών πηγών εξετάζοντας τα αποδεικτικά στοιχεία από τις πηγές και αναζητώντας σύνδεση με τις θεματικές. Αν οι θεματικές δημιουργήθηκαν με βάση τη σύγκλιση πολλαπλών πηγών ή απόψεων, τότε ενισχύεται η εγκυρότητα.
- Η χρήση του ελέγχου των μελών ώστε να παροτρύνεις την ακρίβεια των ποιοτικών ευρημάτων. Αυτό γίνεται αν οι απόψεις και οι θεματικές ελεγχθούν κι από τους συμμετέχοντες. Τα ευρήματα που χρησιμοποιούνται είναι μερικά και όχι οι ακριβείς και αυτούσιες σημειώσεις και δεδομένα που αντλήθηκαν.
- Χρήση πλούσιας και πυκνής περιγραφής για τα δεδομένα. Έτσι οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν αρκετές πληροφορίες για τις συνθήκες τις έρευνας και τα ευρήματα είναι πιο αληθοφανή.

- Διευκρίνιση της προκατάληψης των ερευνητών. Αυτή η αυτοαναφορά τους δημιουργεί ένα ειλικρινές και ανοιχτό αφηγηματικό πλαίσιο που δικαιολογεί πολλά πράγματα στα μάτια των αναγνωστών. Καλό είναι να περιλαμβάνονται και σχόλια των ερευνητών για τις ερμηνείες τους και τα ευρήματα και για το πώς διαμορφώθηκαν βάσει του υπόβαθρού τους.
- Η παρούσα αρνητική ή διακριτική πληροφόρηση σχετικά με το περιεχόμενο των θεματικών, βοηθά στο να συζητηθούν όλες οι προοπτικές και απόψεις ακόμα και αυτές που αποκλίνουν.
- Να ξοδεύεις περισσότερο χρόνο στο πεδίο της έρευνας ώστε να εγκλιματίζεσαι και να συγκεντρώνεις λεπτομερείς πληροφορίες γύρω από μέρη και ανθρώπους. Αυτό προσθέτει πιστότητα.
- Χρησιμοποίησε ένα άτομο που θα αναθεωρήσει τα δεδομένα και θα επανελέγξει τα ερωτήματα ώστε να αποδώσει και τη δική του ερμηνεία.
- Χρησιμοποίησε ένα εξωτερικό ελεγκτή για να ξαναδεί την έρευνα, χωρίς να ξέρει σε τι αφορά η έρευνα και θα μπορεί να δώσει μια πι αντικειμενική εκτίμηση για τη διαδικασία και τα ευρήματα.

Για τον έλεγχο της αξιοπιστίας, ο Yin (2009), προτείνει οι ερευνητές να καταγράφουν τις διαδικασίες των μελετών περίπτωσης αλλά και των βημάτων που ακολούθησαν, επίσης να καταγράφουν και τα λεπτομερή πρωτόκολλα και βάσεις δεδομένων που χρησιμοποίησαν.

Ο Gibbs (2007) προτείνει μερικές διαδικασίες ελέγχουν της ποιοτικής αξιοπιστίας:

- Έλεγχος των χειρόγραφών ώστε να διαβεβαιωθεί ότι δεν έγιναν λάθη κατά την αποδελτίωση.
- Έλεγχος για το αν έγιναν αλλαγές στους όρους και στους κωδικούς.
- Συχνή και τακτική συγκέντρωση των ατόμων που έκαναν την κωδικοποίηση για να μοιράζονται τη διαδικασία της ανάλυσης.
- Επανελέγχος των κωδικών από διαφορετικούς ερευνητές ώστε να αποδεικνύεται ότι τα αποτελέσματα είναι σταθερά ίδια. Επίσης μπορεί να

χρησιμοποιηθούν άτομα για να αποδείξουν ότι συμφωνούν με την κωδικοποίηση.

Ποιοτική γενίκευση σημαίνει όχι ότι θα γενικευθούν τα ευρήματα σε άλλες έρευνες (Gibbs, 2007), αλλά ότι θα περιγραφούν επαρκώς οι θεματικές που αναπτύχθηκαν στην έρευνα. Αν και δε χρησιμοποιείται συχνά στην ποιοτική έρευνα, συναντάμε τη γενίκευση στη μελέτη περίπτωσης. Ο Yin (2009) θεωρεί ότι τα αποτελέσματα της ποιοτικής μελέτης περίπτωσης μπορούν να γενικευθούν σε κάποια γενικευμένη θεωρία. Η γενίκευση μπορεί να γίνει όταν οι ερευνητές προσθέτουν περιπτώσεις και γενικεύουν τα ευρήματα σε νέες περιπτώσεις.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10 :ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μέσα από την διαδικασία της έρευνας προέκυψαν ορισμένα αποτελέσματα τα οποία αφού συλλέχθηκαν, ταξινομήθηκαν με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να γίνουν πλήρως κατανοητά. Είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί πως οι απαντήσεις καταγράφονται έτσι ακριβώς όπως ειπώθηκαν. Αρχικά, θα παρουσιαστούν των αντρών και έπειτα των γυναικών ενώ τα ονόματα είναι εντελώς τυχαία και δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα. Πιο συγκεκριμένα λοιπόν τα αποτελέσματα για τους άντρες έχουν ως εξής:

1. Γιώργος

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook:








Φωτογραφία που τράβηξα για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ του στο Facebook.

Έχει αρκετές φωτογραφίες στο προφίλ του. Βέβαια, οι περισσότερες είναι ομαδικές και όχι προσωπικές.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		50
II	Emotional stability		48
III	Agreeableness		67
IV	Conscientiousness		36
V	Intellect/Imagination		11

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	68%
2. Συναισθηματικότητα	51%
3. Εξωστρέφεια	48%
4. Τερπνότητα	46%
5. Ευσυνειδησία	50%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	70%

Συνέντευξη

Ε: Είσαι κοινωνικός-η;

Γ: - Μπορώ να πω ναι... μπορώ να πω και όχι. Σε γενικές γραμμές ναι.

Ε: Έχεις φίλους;

Γ: - Ναι. Αρκετούς.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

Γ: - Μέχρι στιγμής άψογα. Δεν έχω παράπονο.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

Γ: - Αρκετές φορές. Ανάλογα με τα κενά που υπάρχουν από τις υποχρεώσεις.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

Γ: - Έτσι κι έτσι. Κάτι στο ενδιάμεσο.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

Γ: - Αθλούμαι, χορεύω, κάνω βόλτες, διαβάζω... κυρίως κάνω γυμναστική.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

Γ: - Ίσος εννοείται. Νομίζω δεν υπάρχει λόγος να νοιώθουμε μειονεκτικά.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

Γ: - Ναι.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

Γ: - Δε μπορώ να κρίνω. Δε ξέρω τα στάνταρ για να σου απαντήσω.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

Γ: - Τα μαλλιά μου, τα ρούχα μου... αυτά.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

Γ: - Πάρα πολλά. Ααα.. εξωτερικά τίποτα. Δε το θεωρώ απαραίτητα.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

Γ: - Ειλικρίνεια και αυτοπεποίθηση.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

Γ: - Το άγχος.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

Γ: - Καλό, ωραίο, με ελαττώματα. Δεν είναι ακόμα ολοκληρωμένος.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

Γ: - Η προσωπικότητα καθαρά.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

Γ: - Φυσικά, εννοείται. Βασικά κοπέλα μου.. μπορεί ναι, μπορεί και όχι.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

Γ: - Επειδή μου άρεσε το στυλ του.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

Γ: - Όχι. Αλλά τα περισσότερα θα ήθελα να τα είχα εγώ.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

Γ: - Μόνο τα μαλλιά.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

Γ: - Μπορεί. Ίσως τα μαλλιά βασικά.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

Γ: - Αρκετά. Βασικά ναι

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	25	0:58'
2. Κεφάλι	25	1:07'
3. Μάτια	27	1:70'
4. Αφτιά	6	1:23'
5. Μύτη	15	1:28'
6. Στόμα	25	2:30'
7. Πηγούνι	24	1:34'
8. Θώρακας	42	1:35'
9. Πόδια	26	1:19'
10. Μούσι	4	1:00'
11. Δέρμα	1	0:10'
12. Μαλλιά	12	3:20'
13. Ρούχα	7	2:25'
14. Παπούτσια	11	1:29'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Γιώργος είναι ένα άτομο επιφυλακτικό, συναισθηματικό και πειθαρχημένο. Έχει 49% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ντροπαλός, εσωστρεφής, ήσυχος και επιφυλακτικός. Στη συναισθηματική σταθερότητα, ο Γιώργος σημείωσε ποσοστό 51%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματικός, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχος και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Στην τερπνότητα, ο Γιώργος σημείωσε ποσοστό 39%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι αμφιλεγόμενος και πεισματάρης, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 57% δείχνοντας μας ότι είναι οργανωτικός, πειθαρχημένος, επιμελής, προσεκτικός, εμπειριστατωμένος και ακριβής. Σχετικά με τη δεκτικότητα στην εμπειρία, ο Γιώργος σημείωσε ποσοστό 70%. Αυτό μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργικός, αντισυμβατικός και καινοτόμος. Τέλος, όσον αφορά τη νόηση και τη φαντασία, ο Γιώργος σχημάτισε το μεγαλύτερο ποσοστό συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό του είναι 89%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετικός και περίεργος.

Παρατηρήσεις:

Ο Γιώργος χαρακτήρισε τον εαυτό του ως κοινωνικό άτομο, θεωρεί πως είναι εμφανίσιμος και υποστήριξε ότι είναι ειλικρινής και έχει αυτοπεποίθηση. Επιπλέον, δήλωσε ότι αγχώνεται εύκολα και ότι σε μια σχέση πρωταρχικό ρόλο παίζει η προσωπικότητα και όχι η εμφάνιση. Οι περισσότεροι από αυτούς τους χαρακτηρισμούς έρχονται σε αντίθεση με τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων. Για παράδειγμα, ο Γιώργος χαρακτήρισε τον εαυτό του ως κοινωνικό άτομο, ενώ τα ερωτηματολόγια έδειξαν ότι είναι εσωστρεφείς και ντροπαλός.

Υποστήριξε πως το Avatar που δημιούργησε του άρεσε πάρα πολύ ως προς το στυλ και τα ρούχα. Μάλιστα σε αυτό το σημείο θα ήθελα να επισημάνω ότι στο avatar έβαλε τα ίδια ρούχα με αυτά που φορούσε την ημέρα της δημιουργίας του. Το avatar που δημιούργησε μοιάζει σε μεγάλο βαθμό με την πραγματικότητα, αν και ο ίδιος είτε πως δε μοιάζει και πως θα ήθελε να έχει πολλά από τα χαρακτηριστικά του στην

πραγματικότητα. Τέλος, ανέφερε ότι ήταν ευχαριστημένος με το avatar που δημιούργησε και πως αν καθόταν και άλλο θα άλλαζε πάλι τα μαλλιά του.

2.Θάνος

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook του Θάνου:



Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ του στο Facebook.

Έχει αρκετές φωτογραφίες στο προφίλ του. Βέβαια, οι περισσότερες είναι ομαδικές από αγώνες ή προπονήσεις που συμμετείχε.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		78
II	Emotional stability		84
III	Agreeableness		71
IV	Conscientiousness		41
V	Intellect/Imagination		59

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	59%
2. Συναισθηματικότητα	47%
3. Εξωστρέφεια	62%
4. Τερπνότητα	55%
5. Ευσυνειδησία	57%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	68%

Συνέντευξη :

E: Είσαι κοινωνικός-η;

Θ: - Αρκετά.

E: Έχεις φίλους;

Θ: - Ναι.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

Θ: - Πάρα πολύ καλά.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

Θ: - 5-6.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας ;

Θ: - Όχι, δεν θα το έλεγα.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

Θ: - Προπόνηση. Κάνω Jiu- Jitsu.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

Θ: - Ίσος.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

Θ: - Σχετικά. Όχι μοντέλο, αλλά ναι.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

Θ: - Σχετικά ναι. Δεν έχω αποτυχίες. Οπότε ναι, έχω επιτυχία.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

Θ: - Δεν το έχω σκεφτεί. Μου αρέσει ο συνδυασμός. Δε βλέπω κάτι πάνω μου και λέω δε μου αρέσει.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

Θ: - Αρκετά στοιχεία. Το χαμόγελο μου, τα μαλλιά μου και το ύψος μου.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

Θ: - Το σαρκασμό και το ότι προσαρμόζομαι εύκολα.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

Θ: - Στενοχωριέμαι και αγχώνομαι εύκολα... δε σκέφτομαι τον εαυτό μου, θα τον βάλω σε δεύτερη μοίρα για να ικανοποιήσω φίλους.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

Θ: - Χρησιμοποιώ το γέλιο και το χιούμορ για να ξεφεύγω από προβλήματα και άσχημες καταστάσεις, είμαι πολύ δοτικός απέναντι στους άλλους, μου είναι αδύνατο να νευριάσω και δεν κρατάω κακία ποτέ. Είμαι αναβλητικός και λίγο πεισματάρης.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

Θ: - Είναι μοιρασμένο.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

Θ: - Αν με κέντριζε με το χαρακτήρα της ναι. Βέβαια, για την πρώτη επαφή χρειάζεται να σου κεντρίσει το ενδιαφέρον και η εξωτερική εμφάνιση.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

Θ: - Προσπάθησα να κάνω κάτι σχετικά κοντά με τον εαυτό μου.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

Θ: - Είναι σχεδόν ίδιο με την πραγματικότητα.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

Θ: - Ύψος, χαμόγελο, μαλλιά.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

Θ: - Μπορεί να άλλαζα λίγο τα μαλλιά.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

Θ: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	3	1:20'
2. Κεφάλι	6	2:31'
3. Μάτια	8	1:22'
4. Αφτιά	2	1:27'
5. Μύτη	3	1:19'
6. Στόμα	2	1:09'
7. Θώρακας	17	1:26'
8. Πόδια	8	1:36'
9. Ρούχα	5	2:00'
10. Παπούτσια	1	1:03'
11. Μαλλιά	18	2:56'
12. Μούσια	2	1:02'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Θάνος είναι ένα ανεξάρτητο, προσεκτικό και αντισυμβατικό άτομο. Έχει 42% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ντροπαλός, εσωστρεφής, ήσυχος και επιφυλακτικός. Σχετικά με τη συναισθηματική σταθερότητα, ο Θάνος σημείωσε ποσοστό 31%. Αυτό σημαίνει ότι είναι γενναίος, σκληρός, ανεξάρτητος, σταθερός και έχει αυτοπεποίθηση. Στην τερπνότητα, ο Θάνος σημείωσε ποσοστό 42%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι αμφιλεγόμενος και πεισματάρης, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 53% δείχνοντας μας ότι είναι οργανωτικός, πειθαρχημένος, επιμελής, προσεκτικός, εμπειριστατωμένος και ακριβής. Από την άλλη ο Θάνος στη νόηση και στη φαντασία σημείωσε ποσοστό 41%, αποδεικνύοντας ότι είναι προσεκτικός και συνεπής. Τέλος, όσον αφορά τη δεκτικότητα στην εμπειρία, ο Θάνος κατέκτησε το μεγαλύτερο ποσοστό, συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 68%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργικός, αντισυμβατικός και καινοτόμος.

Παρατηρήσεις:

Ο Θάνος, χαρακτήρισε τον εαυτό του κοινωνικό, αν και πιστεύει πως δεν είναι η ψυχή της παρέας. Υποστηρίζει ότι είναι εμφανίσιμος, έχει αυτοσαρκασμό, προσαρμόζεται εύκολα, ενώ στεναχωριέται και αγχώνεται εύκολα. Τέλος, πιστεύει

ότι η εμφάνιση και η προσωπικότητα μέσα σε μία σχέση έχουν την ίδια βαρύτητα και θα έκανε σχέση με μία κοπέλα αν τον κέντριζε με τον χαρακτήρα της αλλά για την πρώτη επαφή θα ήταν απαραίτητα και η εξωτερική εμφάνιση. Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να επισημάνω ότι τα περισσότερα από αυτά που πιστεύει ο Θάνος για τον εαυτό του έρχονται σε αντίθεση με τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων. Για παράδειγμα, ο Θάνος ανέφερε ότι είναι κοινωνικός, ενώ τα αποτελέσματα από τα ερωτηματολόγια έδειξαν ότι δεν είναι τόσο κοινωνικός, όσο εσωστρεφής και επιφυλακτικός.

Ο Θάνος, υποστήριξε πως προσπάθησε να φτιάξει ένα Avatar αρκετά κοντά με τον εαυτό του δηλαδή σχεδόν ίδιο με την πραγματικότητα. Επίσης έδωσε μεγάλη βάση στο χαμόγελο, το ύψος και τα μαλλιά κάτι το οποίο είχε αναφέρει πως δεν του αρέσει πάνω του. Παρόλα αυτά φάνηκε απόλυτα ικανοποιημένος με το δημιούργημα του και πολύ χαρούμενος.

3.Κοριάκος

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook του Κυριάκου:








Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ του στο Facebook.

Έχει αρκετές φωτογραφίες στο προφίλ του. Βέβαια, οι περισσότερες είναι ομαδικές σε νυχτερινά μαγαζιά, ενώ οι προσωπικές του είναι κυρίως selfie.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		67
II	Emotional stability		34
III	Agreeableness		21
IV	Conscientiousness		36
V	Intellect/Imagination		23

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμιότητα- ταπεινότητα	45%
2. Συναισθηματικότητα	53%
3. Εξωστρέφεια	55%
4. Τερπνότητα	48%
5. Ευσυνειδησία	55%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	54%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

K: - Έτσι θα με χαρακτήριζα.

E: Έχεις φίλους;

K: - Έχω αρκετούς φίλους.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

K: - Πιστεύω πολύ καλά.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

K: - 1-2.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

K: - Και ναι και όχι.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

K: - Πηγαίνω γυμναστήριο και για καφέ

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

K: - Ίσος.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

K: - Ναι.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

K: - Αρκετή.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

K: - Τα μάτια και τα αυτιά μου.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

K: - Τίποτα δε θα ήθελα να αλλάξω

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

K: - Την αποφασιστικότητα και την ειλικρίνεια.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

K: - Ότι είμαι συναισθηματικός και ζηλιάρης.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

K: - Αποφασιστικό, κοινωνικό και ζηλιάρη.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

K: - Πιστεύω ότι παίζουν και τα δύο ρόλο.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

K: - Ναι, θα έκανα.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

K: - Επέλεξα ότι μου άρεσε εμφανισιακά.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

K: - Όχι. Είναι τελείως διαφορετικό από την πραγματικότητα.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

K: - Τα περισσότερα. Από το σώμα, το ύψος, το δέρμα, τα μαλλιά. Γιατί είναι ένα παιχνίδι και έφτιαξα ένα χαρακτήρα που μου αρέσει.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

K: - Και σε αυτό το χρόνο που είχα θα μπορούσα να αλλάξω. Άρα όχι δε θα άλλαζα.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

K: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Πόδια	38	1:26'
2. Θώρακας	33	1:05'
3. Πηγούνι	9	0:29'
4. Στόμα	3	0:07'
5. Μύτη	1	0:57'
6. Κεφάλι	32	1:00'
7. Σώμα	16	1:06'
8. Ρούχα	3	1:36'
9. Παπούτσια	1	0:05'
10. Μούσια	1	0:05'
11. Μαλλιά	12	5:56'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Κυριάκος είναι ένα ντροπαλό, πνευματώδη, αλλά και αφηρημένο άτομο . Έχει 44% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ντροπαλός, εσωστρεφής, ήσυχος και επιφυλακτικός. Επιπλέον, ως προς τη συναισθηματική σταθερότητα, ο Κυριάκος σημείωσε ποσοστό 60%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματικός, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχος και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Στην τερπνότητα, ο Κυριάκος σημείωσε ποσοστό 63%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ανεκτικός, ειρηνικός, ήπιος, ευχάριστος, επιεικής και ευγενής, ενώ

στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 45%, δείχνοντας μας ότι είναι αμελής, απερίσκεπτος, ανεύθυνος και αφηρημένος. Σχετικά με τη δεκτικότητα στην εμπειρία, ο Κυριάκος σημείωσε ποσοστό 54%. Αυτό μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργικός, αντισυμβατικός και καινοτόμος. Τέλος, όσον αφορά τη νόηση και τη φαντασία, ο Κυριάκος σχημάτισε το μεγαλύτερο ποσοστό συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό του είναι 77%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετικός και περίεργος.

Παρατηρήσεις:

Ο Κυριάκος, χαρακτηρίζει τον εαυτό του κοινωνικό και εμφανίσιμο και τόνισε ότι δε θα άλλαζε τίποτα στην εμφάνιση του. Επίσης, αναφέρει ότι είναι συναισθηματικός, ζηλιάρης, ειλικρινής και αποφασιστικός. Τέλος, πιστεύει πως έχει σημασία η εμφάνιση και η προσωπικότητα σε μία σχέση όμως θα έκανε σχέση με μία κοπέλα που δεν θα ήταν εμφανίσιμη. Στο σημείο αυτό θα ήθελα να αναφέρω ότι τα περισσότερα από αυτά που πιστεύει ο Κυριάκος για τον εαυτό του έρχονται σε αντίθεση με τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι δεν είναι τόσο κοινωνικός, ότι είναι ευγενής, ήπιος και ανεύθυνος.

Ως προς το Avatar που δημιουργήθηκε από τον Κυριάκο, ο ίδιος υποστήριξε πως δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα και το έφτιαξε με αυτό τον τρόπο γιατί του άρεσε εμφανισιακά. Από τα πραγματικά του χαρακτηριστικά άλλαξε το σώμα, το ύψος, το δέρμα και τα μαλλιά γιατί το θεώρησε σαν ένα παιχνίδι και έφτιαξε ένα χαρακτήρα που θα του άρεσε, κάτι το οποίο βεβαίως και πέτυχε μιας και ήταν απόλυτα ικανοποιημένος με το Avatar του.

4. Τάσος

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook του Τάσου:



Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ του στο Facebook.

Δεν έχει πολλές φωτογραφίες στο προφίλ του. Από αυτές που έχει όμως, οι περισσότερες είναι ομαδικές, ενώ έχει και μερικές selfie.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		33
II	Emotional stability		34
III	Agreeableness		11
IV	Conscientiousness		72
V	Intellect/Imagination		23

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	43%
2. Συναισθηματικότητα	48%
3. Εξωστρέφεια	50%
4. Τερπνότητα	35%
5. Ευσυνειδησία	64%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	72%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

T: - Τις περισσότερες φορές ναι. Αν και δε μου αρέσει να ανοίγομαι. Θα ξεκινούσα μια κουβέντα με άγνωστους.

E: Έχεις φίλους;

T: - Σε γενικές γραμμές ναι θα μπορούσα να πω.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

T: - Ισότιμα. Δεν υπάρχει διαφορετικότητα. Αν και πολλές φορές ξεσπούν πάνω μου. Αυτό συμβαίνει γιατί λέω αυτό που σκέφτομαι... την αλήθεια δηλαδή.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

T: - 3-4. συνήθως μετά τη σχολή.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

T: - Ουδέτερη φάση. Σπάνια.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

T: - Παίζω πιάνο, διαβάζω βιβλία, βλέπω σειρές και βγαίνω με φίλους.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

T: - Καμιά φορά ναι νοιώθω μειονεκτικά, ότι είμαι πιο απόμακρος.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

T: - Ναι. Αν και όχι πανέμορφος και ουάου. Βλέπομαι. Δε μπορώ βέβαια να πω ότι έχω κάτι καλύτερο από τους άλλους.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

T: - Σε μέτριο ποσοστό ναι.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

T: - Τα μαλλιά, γιατί έχουν ένα περίεργο σγουρό μαύρο χρώμα που τα κάνουν ιδιαίτερα. Τα χέρια, λόγω του πιάνου που τα κάνουν καλοσχηματισμένα.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

T: - Τα περιττά κιλά (προσπαθώ πάντως) και η υφή του δέρματος (λιπαρότητα, ξηρότητα).

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

T: - Την αποφασιστικότητα, τη διορατικότητα και τη διαισθητικότητα.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

T: - Τον εγωισμό, ότι είμαι εγωκεντρικός, ότι νευριάζω εύκολα, ότι είμαι ισχυρογνώμον και εσωστρεφής.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

T: - Δεν είμαι τόσο ευδιάθετος όσο πιστεύουν, είμαι συναισθηματικός, ισχυρογνώμον, ρεαλιστής και φιλικός.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

T: - Η προσωπικότητα. Αλλά δε ξέρω κατά πόσο πιάνεται αυτό γιατί συνήθως κοιτάμε την εξωτερική εμφάνιση. Πάντως η προσωπικότητα παίζει ρόλο και στις ερωτικές αλλά και στις φιλικές σχέσεις των ανθρώπων.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

T: - Αν μου κινούσε το ενδιαφέρον ψυχικά τότε ναι.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

T: - Λίγο μπερδεύτηκα... μου άρεσαν κάποια χαρακτηριστικά, αλλά επέλεξα αυτά που ταιριάζουν σε μένα. Του έβαλα φόρμες γιατί νοιώθω πιο άνετα με τα αθλητικά.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

T: - Πιστεύω πως είναι πολύ κοντά σε μένα. Και με τα χαρακτηριστικά που είδα... ναι είναι κοντινό.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

T: - Ναι, τα μαλλιά γιατί ήταν ή πολύ σγουρά ή πολύ ίσια. Βρήκα κάποια που είναι ίδια στο μάκρος... είναι σα να τα ίσιωσα. Τα μάτια τα έκανα πιο ανοιχτόχρωμα για ευκολία, γιατί δεν έβρισκα κάτι πιο κοντινό σε μένα.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

T: - Ρούχα, γιατί μου αρέσει να κάθομαι με τις ώρες να επιλέγω ρούχα και στην πραγματικότητα.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

T: - Ναι. Είμαι ευχαριστημένος.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	22	1:01'
2. Κεφάλι	35	2:54'
3. Μάτια	40	4:46'
4. Αφτιά	8	1:31'
5. Μύτη	31	2:04'
6. Στόμα	33	1:50'
7. Πηγούνι	61	2:51'
8. Θώρακας	51	3:30'
9. Πόδια	25	1:18'
10. Ρούχα	15	5:39'
11. Παπούτσια	4	2:00'
12. Μαλλιά	15	3:17'
13. Γυαλιά	4	1:05'
14. Φρύδια	3	1:05'
15. Δέρμα	4	1:45'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Τάσος είναι ένα άτομο χαμηλών τόνων που δε του αρέσει να προκαλεί. Πιο συγκεκριμένα ο Τάσος, είναι 58% εξωστρεφής, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι κοινωνικός, ομιλητικός και χαρούμενος. Σχετικά με τη συναισθηματική σταθερότητα, ο Τάσος σημείωσε ποσοστό 57%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματικός, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχος και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Σε αντίθεση με όλα τα άλλα έρχεται η δεκτικότητα στην εμπειρία, όπου ο Τάσος έχει ποσοστό 72%. Αυτό μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργικός, αντισυμβατικός και καινοτόμος. Στην ευσυνειδησία, ο Τάσος έχει ποσοστό 38%. Αυτό αποδεικνύει ότι είναι αμελής, απερίσκεπτος, ανεύθυνος και αφηρημένος. Από την άλλη στην τερπνότητα έχει ποσοστό 62%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ανεκτικός, ειρηνικός, ήπιος,

ευχάριστος, επιεικής και ευγενής. Τέλος, όσον αφορά τη νόηση και τη φαντασία, ο Τάσος σχημάτισε το μεγαλύτερο ποσοστό συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό του είναι 77%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετικός και περίεργος.

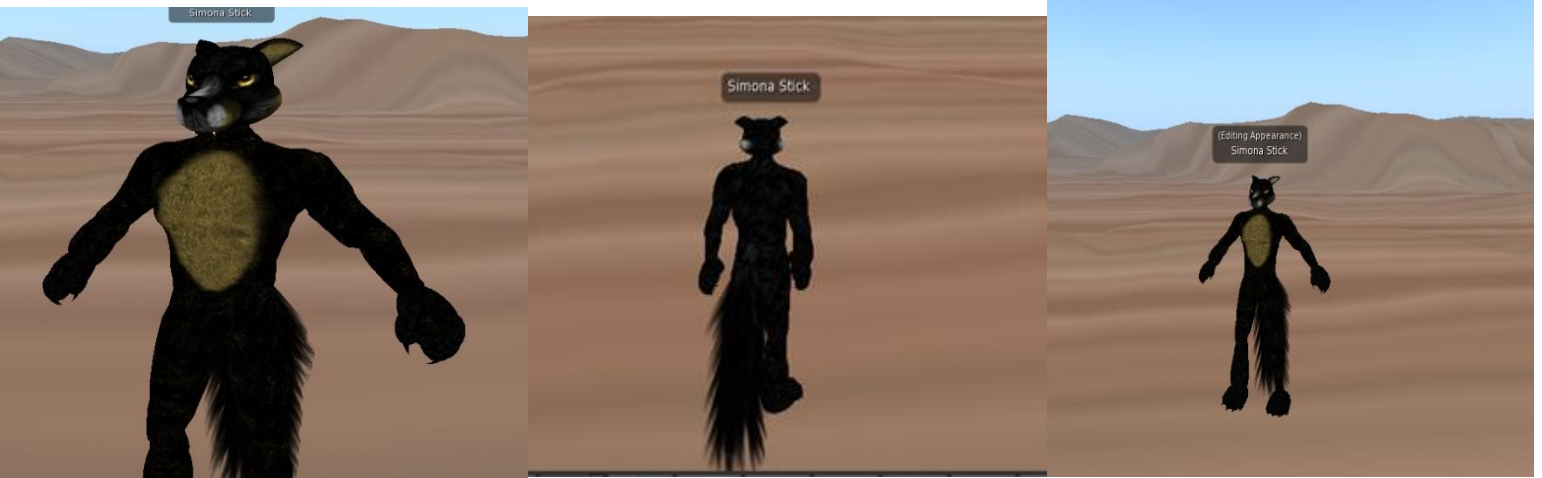
Παρατηρήσεις:

Ο Τάσος θεωρεί πως δεν είναι πολύ κοινωνικό άτομο και πολλές φορές νοιώθει μειονεκτικά όταν βρίσκεται μαζί με άλλους. Επίσης υποστήριξε πως δεν έχει μεγάλη επιτυχία στο αντίθετο φύλο, δεν είναι τόσο ευδιάθετος, είναι συναισθηματικός, ρεαλιστής, ισχυρογνώμον και πολύ εγωιστής. Ακόμα, πιστεύει πως είναι αποφασιστικός και διορατικός. Τέλος, θεωρεί πως η προσωπικότητα ενός ατόμου έχει μεγάλη σημασία τόσο στις ερωτικές όσο και στις φιλικές σχέσεις αν και τις περισσότερες φορές έχει αντιληφθεί πως κοιτάει πολύ και την εξωτερική εμφάνιση. Βέβαια, τα περισσότερα από αυτά έρχονται σε αντίθεση με όσα πιστεύει, καθώς κάποια από τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων έδειξαν ότι είναι κοινωνικός, ευχάριστος και επιεικής.

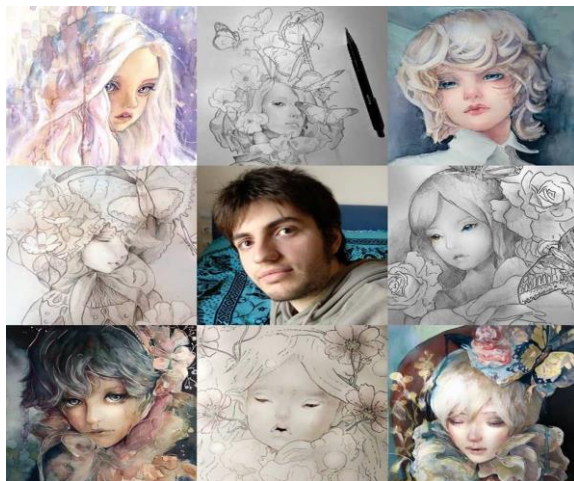
Όσον αφορά το Avatar, ο Τάσος δημιούργησε ένα το οποίο όπως ανέφερε είναι πολύ κοντά με την πραγματικότητα μιας και προσπάθησε να το κάνει ίδιο με εκείνον. Προσπάθησε να βρει μαλλιά που να μοιάζουν πολύ με τα δικά του, μιας και όπως είχε αναφέρει είναι από τα αγαπημένα του χαρακτηριστικά καθώς έχουν ένα ιδιαίτερο χρώμα και σχήμα που τα κάνουν ξεχωριστά. Φάνηκε πολύ ικανοποιημένος από το αποτέλεσμα ενώ αν είχε περισσότερο χρόνο στην διάθεση του θα διαμόρφωνε ξανά το στυλ και τα ρούχα.

5. Παναγιώτης

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook του Παναγιώτη:



Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας :



Παρατηρήσεις από το προφίλ του στο Facebook.

Η μοναδική φωτογραφία στην οποία φαίνεται το πρόσωπο του είναι το κολλάζ που έχει προστεθεί παραπάνω. Οι υπόλοιπες φωτογραφίες που υπάρχουν στον προσωπικό του λογαριασμό είναι σκίτσα με λυκανθρώπους.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		33
II	Emotional stability		19
III	Agreeableness		17
IV	Conscientiousness		67
V	Intellect/Imagination		34

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	36%
2. Συναισθηματικότητα	56%
3. Εξωστρέφεια	45%
4. Τερπνότητα	42%
5. Ευσυνειδησία	74%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	76%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

Π: - Αρκετά θα έλεγα ναι.

E: Έχεις φίλους;

Π: - Έχω.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

Π: - Φυσιολογικά. Με σεβασμό πάνω απ' όλα. Με κάποιο χιούμορ, ελευθερία επιλογών. Όπως μου αρέσει να μου συμπεριφέρεται ένα άτομο. Αν δε μου συμπεριφέρονταν καλά δε θα τους είχα και φίλους.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

Π: - 3-5 ας πούμε 4.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

Π: - Εξαρτάται ποιοι είμαστε μέσα στην παρέα κάθε στιγμή. Αν είμαστε πολλοί όχι. Αν είμαι με ένα άτομο που είναι ήσυχο τότε ναι είμαι η ψυχή της παρέας.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

Π: - Ζωγραφίζω ή βγαίνω έξω με παρέα. Παλιότερα διάβαζα και βιβλία, αλλά μετά τις πανελλήνιες σταμάτησε αυτό.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

Π: - Ίσος. Δεν αισθάνομαι μειονεκτικά.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

Π: - Πλέον ναι... αρκετά εμφανίσιμο... εεε.. μέτριο...

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

Π: - Όχι ιδιαίτερα.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

Π: - Τα χέρια μου. Είναι κομμάτι του εαυτού μου που το κοιτάω συνέχεια γιατί ζωγραφίζω. Δεν είναι κάτι που μου αρέσει να κοιτάζω- θαυμάζω στον εαυτό μου.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

Π: - Έχω μεγαλύτερη κοιλιά από το φυσιολογικό. Βέβαια έχει μειωθεί μιας και τον τελευταίο χρόνο έχασα 40 κιλά. Ξέρω ότι με τη γυμναστική μπορώ να το φτιάξω.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

Π: - Την υπομονή, τη κριτική σκέψη και ότι είμαι τελειομανής.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

Π: - Την απληστία και ότι μερικές φορές είμαι αργόστροφος.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

Π: - Ήρεμο. Από τα άτομα που δε προσέχεις από την πρώτη στιγμή. Απ' τα άτομα που ανοίγονται σιγά-σιγά στους άλλους. Ντροπαλός.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

Π: - Η προσωπικότητα.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

Π: - Ναι.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

Π: - Κατέληξα στο avatar του λυκανθρώπου γιατί από μικρός που ήμουν μου άρεσαν τα παραθύρια με τέρατα, λυκανθρώπους κτλ.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

Π: - Λυκάνθρωπος; Καμία σχέση με την πραγματικότητα. Βέβαια στην αρχή τα χαρακτηριστικά βασίστηκαν στην πραγματικότητα. Μετά όμως άλλαξα. Οπότε δε βασίζονται στην πραγματικότητα.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

Π: - Λιγάκι το θέμα της κοιλιάς. Την έκανα πιο επίπεδη γιατί το θεωρώ πιο εμφανίσιμο. Το ύψος το έκανα 2.20 γιατί το πρόσεξα αργότερα, και όταν πήγα να το αλλάξω φαινόταν πιο κοντός και πιο χοντρός. Για λόγους αναλογίας το άφησα έτσι.

Ε: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

Π: - Ίσως έφτιαχνα το θέμα του ύψους. Βέβαια θα το σκεφτόμουν, γιατί δεν έχω θέμα να είμαι πιο ψηλός απ' ότι είμαι.

Ε: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

Π: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	15	1:34'
2. Κεφάλι	43	5:00'
3. Μάτια	28	2:29'
4. Αφτιά	17	2:38'
5. Μύτη	58	5:36'
6. Στόμα	61	2:38'
7. Πηγούνι	47	7:49'
8. Θώρακας	48	1:73'
9. Πόδια	42	3:35'
10. Δέρμα	2	5:00'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Παναγιώτης είναι ένα πειθαρχημένο, κοινωνικό και συναισθηματικό άτομο. Είναι 56% εξωστρεφής, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι κοινωνικός, ομιλητικός και χαρούμενος. Σχετικά με τη συναισθηματική σταθερότητα, ο Παναγιώτης σημείωσε ποσοστό 68%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματικός, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχος και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Στην τερπνότητα, ο Παναγιώτης έχει ποσοστό 62%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ανεκτικός, ειρηνικός, ήπιος, ευχάριστος, επιεικής και ευγενής, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 53%. Αυτό σημαίνει ότι είναι οργανωτικός, πειθαρχημένος, επιμελής, προσεκτικός, εμπειριστατωμένος και ακριβής. Ο

Παναγιώτης στη νόηση και στη φαντασία έχει ποσοστό 56%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετικός και περίεργος. Τέλος, όσον αφορά τη δεκτικότητα στην εμπειρία, κατέκτησε το μεγαλύτερο ποσοστό, συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 76%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργικός, αντισυμβατικός και καινοτόμος.

Παρατηρήσεις:

Ο Παναγιώτης υποστήριξε ότι είναι κοινωνικός, υπομονετικός, τελειομανής, ήρεμος και έχει κριτική σκέψη. Επίσης, δήλωσε ότι είναι άπληστος και μερικές φορές αργόστροφος. Τέλος, πιστεύει ότι σε μία σχέση έχει πρωταρχικό ρόλο η προσωπικότητα του ατόμου και θα έκανε δεσμό με μία κοπέλα που δεν θα είχε πολύ καλή εμφάνιση. Οι χαρακτηρισμοί που έδωσε ο Παναγιώτης για τον εαυτό του ταιριάζουν σε μεγάλο βαθμό με τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων. Αυτό μας δείχνει ότι έχει σωστή κρίση και αυτοκριτική.

Ο Παναγιώτης δημιούργησε ένα Avatar λυκανθρώπου και υποστήριξε πως από μικρό παιδί του άρεσαν τα παραμύθια με τέρατα και λύκους. Στην αρχή προσπάθησε ώστε το avatar του να μοιάζει με την πραγματικότητα, όμως μετά το άλλαξε τελείως και το μόνο που προσπάθησε να φτιάξει ήταν η κοιλιά -την οποία την έκανε πιο λεπτή- και το ύψος. Μάλιστα, αυτά ήταν και τα χαρακτηριστικά που ανέφερε ότι δεν του αρέσουν πάνω του. Στην περίπτωση που του δινόταν η ευκαιρία να κάνει και άλλες αλλαγές, ο Παναγιώτης τόνισε πως θα διόρθωνε πάλι λίγο το ύψος αν και με το τελικό αποτέλεσμα είναι απόλυτα ικανοποιημένος.

Ως προς τις γυναίκες τα αποτελέσματα διαμορφώθηκαν ως εξής :

1.Κατερίνα

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook της Κατερίνας:



Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ της στο Facebook.

Δεν έχει πολλές φωτογραφίες στον προσωπικό της λογαριασμό. Βέβαια, οι περισσότερες από αυτές είναι ομαδικές και έχει και κάποιες selfie.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		54
II	Emotional stability		48
III	Agreeableness		56
IV	Conscientiousness		18
V	Intellect/Imagination		11

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	60%
2. Συναισθηματικότητα	58%
3. Εξωστρέφεια	53%
4. Τερπνότητα	48%
5. Ευσυνειδησία	58%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	57%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

K: - Σχετικά ναι.

E: Έχεις φίλους;

K: - Έχω πολλούς.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

K: - Συγκεκριμένοι μου φέρονται σα να είμαι κοπέλα τους... πολύ αγαπησιάρικα θα έλεγα. Γελάμε μαζί...δεν έχω τέτοια προβλήματα.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

K: - Καθημερινά.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

K: - Θεωρώ ότι μαζί με άλλους γινόμαστε ψυχή της παρέας. Αναλόγως τα άτομα με τα οποία βρίσκεσαι.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

K: - Βλέπω σειρές, συμμαζεύω το σπίτι, κάνω τις εργασίες που έχω...

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

K: - Ίση.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

K: - Ναι.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

K: - Ιντερνετικά ναι.. δηλαδή μέσω του Facebook, του Instagram, από εφαρμογές γνωριμιών. Από κοντά όχι τόσο.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

K: - Τα χαρακτηριστικά του προσώπου μου και οι γάμπες μου.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

K: - Τα κιλά μου, και ίσως τα μαλλιά μου.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

K: - Έχω γρήγορη σκέψη και είμαι συναισθηματική.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

K: - Είμαι απαιτητική από τους ανθρώπους και απογοητεύομαι εύκολα.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

K: - Υπομονετική, απαιτητική, δε θέλω να κάνω λάθη αν και κάνω, εκνευρίζομαι πολύ εύκολα και είμαι εκδικητική.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

K: - Η προσωπικότητα.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

K: - Αν τον ήξερα 2-3 μέρες νωρίτερα ναι θα έκανα.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

K: - Ήθελα κάτι λίγο επίσημο. Θα ήθελα να είναι η καθημερινότητα των ατόμων. Κυριλέ για να πάνε στη δουλειά τους.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

K: - Ναι... θα ήθελα να είναι έτσι το σώμα μου. Αλλά δεν έχει κάτι δικό μου που να μου μοιάζει.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

K: - Τα κιλά.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

K: - Όχι. Ίσως άλλαζα τα ρούχα.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

K: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	13	0:52'
2. Κεφάλι	14	2:02'
3. Μάτια	9	1:36'
4. Αφτιά	-	1:10'
5. Μύτη	10	1:02'
6. Στόμα	11	2:34'
7. Πηγούνι	7	1:26'
8. Θώρακας	26	2:52'
9. Πόδια	4	2:09'
10. Ρούχα	16	10:53'
11. Μαλλιά	2	1:49'
12. Παπούτσια	3	1:00'
13. Αξεσουάρ	1	0:05'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσο αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Κατερίνα είναι ένα άτομο δημιουργικό, οργανωτικό και αντισυμβατικό. Έχει 49% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ντροπαλή, εσωστρεφής, ήσυχη και επιφυλακτική. Επιπλέον, όσο αφορά τη συναισθηματική σταθερότητα, η Φαίη σημείωσε ποσοστό 50%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματική, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχη και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Στην τερπνότητα, σημείωσε ποσοστό 46% γεγονός που μας δείχνει ότι είναι αμφιλεγόμενη και πεισματάρη, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 70% δείχνοντας μας ότι είναι οργανωτική, πειθαρχημένη, επιμελής, προσεκτική, εμπειριστατωμένη και ακριβής. Σχετικά με τη δεκτικότητα στην εμπειρία, έχει ποσοστό 57%, δείχνοντας μας ότι είναι πνευματώδης, δημιουργική, αντισυμβατική και καινοτόμα. Τέλος, όσο αφορά τη νόηση και τη φαντασία, η Κατερίνα σχημάτισε το μεγαλύτερο ποσοστό,

συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 89%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετική και περίεργη.

Παρατηρήσεις:

Η Κατερίνα ανέφερε πως είναι αρκετά κοινωνική και ότι έχει επιτυχία στο αντίθετο φύλο. Χαρακτήρισε τον εαυτό της ως υπομονετικό, απαιτητικό και εκδικητικό. Για το αν η εμφάνιση ή η προσωπικότητα παίζει ρόλο σε μία σχέση η ίδια υποστήριξε πως αυτό που έχει σημασία είναι η προσωπικότητα και θα έκανε σχέση με κάποιο άτομο αφού πρώτα το γνώριζε. Τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων ταιριάζουν σε μεγάλο βαθμό με αυτά που πιστεύει η Κατερίνα για τον εαυτό της. Αυτό μας δείχνει ότι η Κατερίνα έχει σωστή αυτό-εικόνα και ότι γνωρίζει πολύ καλά τον εαυτό της.

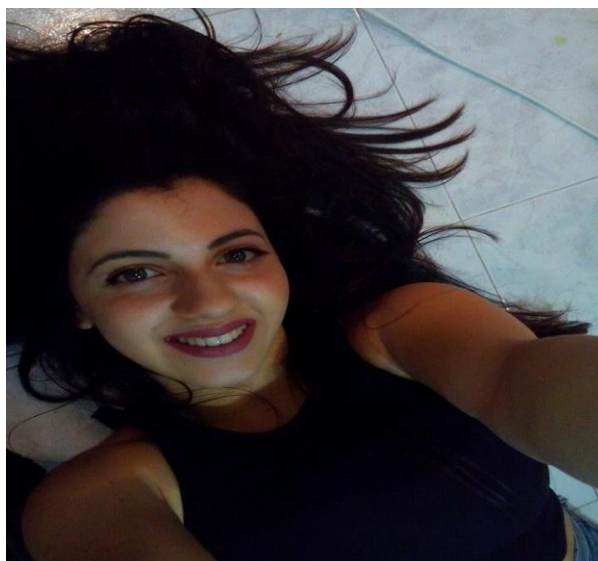
Το avatar που δημιούργησε δε μοιάζει με τη πραγματική της εικόνα. Έχει διαφορετικά μαλλιά, μάτια, χαρακτηριστικά προσώπου, μάζα σώματος και τρόπο ντυσίματος. Βέβαια, η ίδια ανέφερε ότι αυτά τα χαρακτηριστικά της άρεσαν περισσότερο και πως ήταν απόλυτα ικανοποιημένη με το avatar που δημιούργησε.

2.Ιωάννα

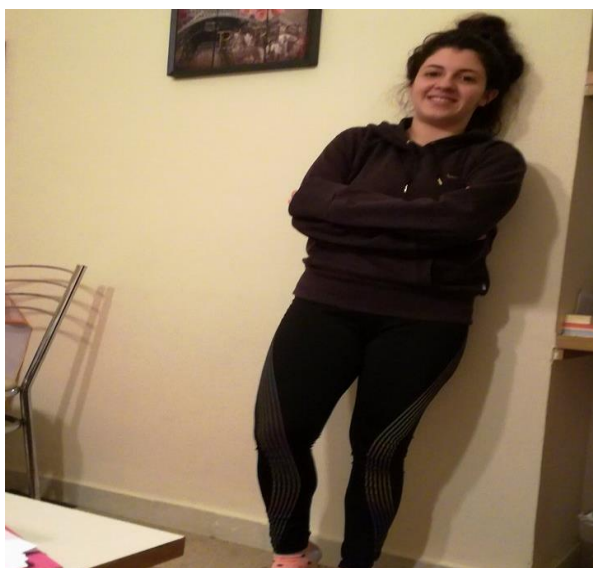
Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook της Ιωάννας:



Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ της στο Facebook.

Δεν έχει πολλές φωτογραφίες στον προσωπικό της λογαριασμό. Βέβαια, οι περισσότερες από αυτές είναι ομαδικές και έχει και κάποιες selfie.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		83
II	Emotional stability		22
III	Agreeableness		62
IV	Conscientiousness		36
V	Intellect/Imagination		76

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	60%
2. Συναισθηματικότητα	46%
3. Εξωστρέφεια	51%
4. Τερπνότητα	53%
5. Ευσυνειδησία	53%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	67%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

I: - Αρκετά.

E: Έχεις φίλους;

I: - Ναι.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

I: - Καλά, και περνάμε πολύ ωραία.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

I: - 5.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

I: - Ναι.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

I: - Διαβάζω, βγαίνω με φίλους, πάω γυμναστήριο.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

I: - Όλοι ίσοι είμαστε.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

I: - Βλέπομαι.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

I: - Και στο ίδιο μη σου πω.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

I: - Τα δόντια μου, τα μαλλιά μου και τα μάτια μου. Νομίζω...

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

I: - Το ύψος. Θα ήθελα 5 πόντους επιπλέον.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

I: - Την επιμονή.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

I: - Τα νεύρα.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

I: - Νευρικό, με επιμονή και κυκλοθυμικό.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

I: - Η προσωπικότητα.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

I: - Το έχω κάνει.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

I: - Δε το σκέφτηκα και ιδιαίτερα. Τα χρώματα ήταν από τα αγαπημένα μου. Τα ρούχα μου άρεσαν και τα έβαλα. Την έκανα μυώδη γιατί μου αρέσει η γυμναστική, και της έβαλα μαύρα μακριά μαλλιά γιατί έχω και εγώ.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

I: - Το μόνο κοινό που έχουμε είναι τα μαύρα μαλλιά. Γενικά δε φοράω κοντές φούστες γιατί νομίζω ότι δε μου αρέσουν πάνω μου. Την έκανα ψηλή, λεπτή, αδύνατη με λεπτά πόδια, άρα της έβαλα αυτή την κοντή φούστα.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

I: - Έκανα πιο μεγάλα τα χείλη και με έκανα πιο ψηλή.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

I: - Όχι.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

I: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Πόδια	4	0:37'
2. Θώρακας	2	0:06'
3. Στόμα	5	0:34'
4. Πηγούνι	1	5:00'
5. Μύτη	4	0:50'
6. Ρούχα	3	2:07'
7. Μαλλιά	3	1:20'
8. Παπούτσια	5	2:12'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Ιωάννα είναι ένα άτομο. Έχει 34% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ντροπαλή, εσωστρεφής, ήσυχη και επιφυλακτική. Σχετικά με τη συναισθηματική σταθερότητα, η Ιωάννα σημείωσε ποσοστό 62%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματική, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχη και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Στην τερπνότητα, η Ιωάννα σημείωσε ποσοστό 45%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι αμφιλεγόμενη και πεισματάρα, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 58% δείχνοντας μας ότι είναι οργανωτική, πειθαρχημένη, επιμελής, προσεκτική, εμπειριστατωμένη και ακριβής. Στη νόηση και τη φαντασία, η Ιωάννα σημείωσε ποσοστό 24%. Αυτό μας δείχνει ότι είναι προσεκτική και συνεπής. Τέλος, όσον αφορά τη δεκτικότητα στην εμπειρία, η Ιωάννα κατέκτησε το μεγαλύτερο ποσοστό, συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 67%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργική, αντισυμβατική και καινοτόμα.

Παρατηρήσεις:

Η Ιωάννα υποστήριξε πως διαθέτει άπλετη υπομονή αλλά πολλές φορές έχει πολλά νεύρα μιας και περιέγραψε τον χαρακτήρα της νευρικό, κυκλοθυμικό και επίμονο. Τέλος, υποστήριξε πως έχει κάνει σχέση με άτομο το οποίο δεν ήταν και τόσο πολύ εμφανίσιμο αφού θεωρεί πως η προσωπικότητα είναι αυτή που κατέχει τον πρώτο ρόλο σε μία σχέση.

Σε γενικές γραμμές θα έλεγα ότι το avatar της ανταποκρίνεται με την πραγματική της εικόνα σε μεγάλο βαθμό. Βέβαια, έχει αλλάξει το ύψος της καθώς θεωρεί ότι είναι από τα αρνητικά της στοιχεία και τα μαλλιά της. Τέλος, αυτό που πρέπει να τονιστεί είναι ότι στο avatar έβαλε κοντή φούστα, ενώ η ίδια στην πραγματικότητα -όπως μου ανέφερε στο τέλος της έρευνας- δε φοράει ποτέ.

3.Σωτηρία

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook της Σωτηρίας:








Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ της στο Facebook.

Δεν έχει πολλές φωτογραφίες στον προσωπικό της λογαριασμό. Βέβαια, οι περισσότερες από αυτές είναι ομαδικές και έχει και κάποιες selfie.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		78
II	Emotional stability		22
III	Agreeableness		35
IV	Conscientiousness		76
V	Intellect/Imagination		40

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	59%
2. Συναισθηματικότητα	59%
3. Εξωστρέφεια	56%
4. Τερπνότητα	37%
5. Ευσυνειδησία	63%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	70%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

Σ: - Μέτρια.

E: Έχεις φίλους;

Σ: - Ναι. Πάλι καλά.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

Σ: - Εεε... εντάξει.. καλά.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

Σ: - Σχεδόν καθημερινά.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

Σ: - Κάποιες φορές ναι.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

Σ: - Βλέπω ξένες σειρές.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

Σ: - Ίση.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίστιμο;

Σ: - Μέτρια.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

Σ: - Έτσι κι έτσι.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

Σ: - Τα πόδια μου.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

Σ: - Να χάσω κάποια κιλά.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

Σ: - Είμαι δοτική και τρέχω πολύ για τους φίλους μου.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

Σ: - Έχω πολλές αδυναμίες. Πιστεύω ότι όλοι οι άνθρωποι είναι καλοί. Είμαι πολύ χίμα, λέω πράγματα χωρίς να τα σκέφτομαι... αλλά λέω την αλήθεια.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

Σ: - Χαρούμενο... είμαι εγωίστρια στα αισθηματικά μου κυρίως. Είμαι πολύ καλή εκεί που δε πρέπει και το αντίθετο.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

Σ: - Καλώς ή κακώς πρώτη εντύπωση δίνει η εμφάνιση, αλλά για να μείνει κάποιος άνθρωπος στη ζωή σου ρόλο παίζει η προσωπικότητα.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

Σ: - Ναι.. αλλά να με έχει κερδίσει ο χαρακτήρας του... να μην είναι κακός άνθρωπος.

Ε: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

Σ: - Πιστεύω ότι ήταν η καλύτερη επιλογή κατά τα δικά μου γούστα.

Ε: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

Σ: - Μπορώ να πω σε κάποια σημεία ναι. Μαλλιά... λίγο το σωματότυπο. Το τζινάκι ήταν πολύ ωραίο μπορεί να το φορούσα και έξω.

Ε: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

Σ: - Τα μάτια γιατί πηγαίνουν καλύτερα με το δέρμα, ήταν όλο το πακέτο... λίγο η κοιλίτσα γιατί δε ταίριαζε με το πουκάμισο.

Ε: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

Σ: - Ίσως τα ρούχα, αν έβρισκα κάτι καλύτερο, γιατί τα δοκίμασα όλα. Το σωματότυπο ίδιο.. ίσως την έκανα νεράιδα.

Ε: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

Σ: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	12	0:53´
2. Κεφάλι	42	2:34´
3. Μάτια	20	2:24´
4. Μύτη	24	2:16´
5. Στόμα	12	0:46´
6. Πηγούνι	10	1:18´
7. Θώρακας	31	2:17´
8. Πόδια	12	0:41´
9. Ρούχα	35	21:31´
10. Μαλλιά	16	7:07´
11. Δέρμα	6	2:36´
12. Παπούτσια	4	6:31´

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσον αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Σωτηρία είναι ένα ευγενικό, κοινωνικό και αντισυμβατικό άτομο. Στην τερπνότητα, σημείωσε ποσοστό 55%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ανεκτική, ειρηνική ευχάριστη, επιεικής και ευγενής, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 46% δείχνοντας μας ότι είναι αμελής, απερίσκεπτη, ανεύθυνη και αφηρημένη. Επιπλέον, όσο αφορά τη συναισθηματική σταθερότητα, η Σωτηρία σημείωσε ποσοστό 62%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματική, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχη και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Σχετικά με τη δεκτικότητα στην εμπειρία, η Σωτηρία έχει ποσοστό 70%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι πνευματώδης, δημιουργική, αντισυμβατική και καινοτόμα. Όσον αφορά τη νόηση και τη φαντασία, έχει ποσοστό 60%, δείχνοντας μας ότι είναι εφευρετική και περίεργη. Τέλος, όσο αφορά την εξωστρέφεια, η Σωτηρία κατέκτησε το μεγαλύτερο ποσοστό, συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 72%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι κοινωνική, ομιλητική και χαρούμενη.

Παρατηρήσεις:

Η Σωτηρία δεν θεωρεί πως είναι αρκετά κοινωνική και πιστεύει πως είναι μέτρια εμφανίσιμη. Χαρακτήρισε τον εαυτό της ως δοτικό και ειλικρινή ενώ ως αρνητικό της είναι πως πιστεύει ότι όλοι οι άνθρωποι είναι καλοί. Τέλος ως προς τη σημασία της προσωπικότητας και της εμφάνισης, η ίδια πιστεύει πως σε μία σχέση καλώς η κακώς πρώτη εντύπωση δίνει η εμφάνιση, αλλά για να μείνει κάποιος άνθρωπος στη ζωή της ρόλο παίζει η προσωπικότητα. Τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων έρχονται σε αντίθεση με αυτά που πιστεύει η Σωτηρία για τον εαυτό της. Η Σωτηρία, για παράδειγμα, πιστεύει πως δεν είναι αρκετά κοινωνική, ενώ τα ερωτηματολόγια έδειξαν ότι είναι 70% εξωστρεφής, δηλαδή κοινωνική και ομιλητική.

Το avatar που δημιούργησε ανταποκρίνεται στην πραγματική της εικόνα, καθώς δεν έχει διαφοροποιήσει κανένα από τα χαρακτηριστικά της. Βέβαια, έκανε αρκετή ώρα μέχρι να βρει ρούχα και τα παπούτσια που να της αρέσουν.

4.Μαρία

Avatar:



Φωτογραφία από το Facebook της Μαρίας:



Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες της έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ της στο Facebook.

Έχει πάρα πολλές φωτογραφίες στον προσωπικό της λογαριασμό. Οι περισσότερες από αυτές είναι προσωπικές, ενώ είναι φανερό ότι της αρέσει να προκαλεί, μέσα από αυτές.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion	37	37
II	Emotional stability	30	30
III	Agreeableness	21	21
IV	Conscientiousness	62	62
V	Intellect/Imagination	28	28

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	51%
2. Συναισθηματικότητα	60%
3. Εξωστρέφεια	47%
4. Τερπνότητα	46%
5. Ευσυνειδησία	54%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	61%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

M: - Όχι ιδιαίτερα.

E: Έχεις φίλους;

M: - Ναι.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

M: - Με ειλικρίνεια και αγάπη.

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

M: - 1.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

M: - Κάποιες φορές ναι κάποιες όχι. Ανάλογα με τη διάθεση μου.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

M: - Πηγαίνω γυμναστήριο.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

M: - Ίση.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

M: - Αρκετά.

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

M: - Αρκετή.

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

M: - Το σώμα μου, οι αναλογίες μου, τα μη υπερβολικά στοιχεία του σώματος μου.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

M: - Να είμαι πιο γυμνασμένη.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

M: - Την τελειομανία και την αποφασιστικότητα.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

M: - Το άγχος που με κυριεύει και η έλλειψη εμπιστοσύνης στον εαυτό μου κάποιες φορές.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

M: - Ιδιόρρυθμη, μου αρέσει να προκαλώ, συγκρατημένη και ήρεμη δύναμη.

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

M: - Και τα δύο.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

M: - Δεν είμαι απόλυτα σίγουρη. Σημαντικό ρόλο παίζει να αρέσει σε μένα. Δε με ενδιαφέρει η κοινή γνώμη.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

M: - Γιατί μου αρέσει το σώμα του και ήθελα να το ντύσω όπως μου αρέσει.

E: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

M: - Σχεδόν ναι.

E: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

M: - Το έκανα πιο αδύνατο, γιατί θα ήθελα να ήμουν πιο γυμνασμένη.

E: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

M: - Ίσως τα ρούχα.

E: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

M: - Ναι.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	11	1:50'
2. Μάτια	-	0:43'
3. Αφτιά	10	1:22'
4. Μύτη	29	3:09'
5. Στόμα	23	1:58'
6. Πηγούνι	29	2:05'
7. Πόδια	37	1:44'
8. Ρούχα	9	4:24'
9. Μαλλιά	29	8:24'
10. Δέρμα	5	5:10'
11. Παπούτσια	7	3:25'
12. Αξεσουάρ	7	2:16'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσο αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Μαρία είναι ένα άτομο δημιουργικό, αντισυμβατικό και αμφιλεγόμενο. Έχει 47% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι ντροπαλή, εσωστρεφής, ήσυχη και επιφυλακτική. Επιπλέον, όσο αφορά τη συναισθηματική σταθερότητα, η Μαρία σημείωσε ποσοστό 60%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματική, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχη και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Στην τερπνότητα, σημείωσε ποσοστό 46% γεγονός που μας δείχνει ότι είναι αμφιλεγόμενη και πεισματάρα, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 54% δείχνοντας μας ότι είναι οργανωτική, πειθαρχημένη, επιμελής, προσεκτική, εμπειρισταωμένη και ακριβής. Σχετικά με τη δεκτικότητα στην εμπειρία, έχει ποσοστό 61%, δείχνοντας μας ότι είναι πνευματώδης, δημιουργική, αντισυμβατική και καινοτόμα. Τέλος, όσο αφορά τη νόηση και τη φαντασία, η Μαρία σχημάτισε το μεγαλύτερο ποσοστό, συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 70%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετική και περίεργη.

Παρατηρήσεις:

Η Μαρία θεωρεί πως δεν είναι ιδιαίτερα κοινωνική. Πιστεύει ότι είναι εμφανίσιμη και πιστεύει ότι η προσωπικότητα και η εμφάνιση έχουν εξίσου σημαντικό ρόλο. Μάλιστα, θα έκανε σχέση με ένα άτομο το οποίο θα έπρεπε πρώτα από όλα να της αρέσει της ίδιας εμφανισιακά χωρίς να την ενδιαφέρει τι θα πει η κοινή γνώμη. Τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων ταιριάζουν σε μεγάλο βαθμό με αυτά που πιστεύει η Μαρία για τον εαυτό της. Αυτό μας δείχνει ότι έχει σωστή αυτό-εικόνα.

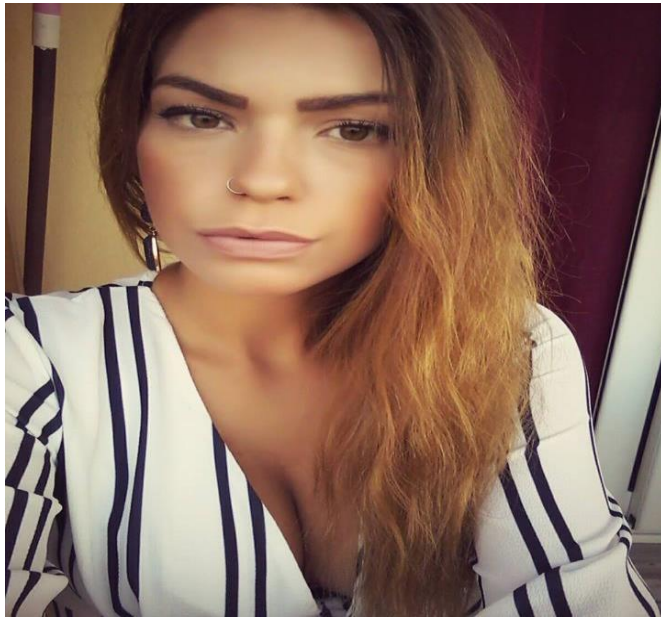
Η αλήθεια είναι ότι το avatar της ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα, καθώς δεν έχει κάνει καμία αλλαγή σε σχέση με την πραγματική της εμφάνιση. Το μόνο βέβαιο που θα μπορούσε να θεωρηθεί σαν αλλαγή είναι τα μαλλιά της, αλλά όπως ανέφερε πριν μια μέρα τα είχε αλλάξει από ξανθά σε κόκκινα.

5.Φαίη

Avatar που σχεδιάστηκε από την Φαίη:



Φωτογραφία από το Facebook της Φαίης:








Φωτογραφία που τραβήχτηκε για τις ανάγκες τις έρευνας:



Παρατηρήσεις από το προφίλ της στο Facebook.

Έχει πάρα πολλές φωτογραφίες στον προσωπικό της λογαριασμό. Βέβαια, οι περισσότερες από αυτές είναι ομαδικές και έχει και αρκετές selfie.

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «IPIP Big-Five Factor Markers»:

Factor	Factor label	Raw score	Score percentile
I	Extroversion		67
II	Emotional stability		57
III	Agreeableness		35
IV	Conscientiousness		52
V	Intellect/Imagination		11

Big five personality trait scores calculated by openpsychometrics.org

Αποτελέσματα από το ερωτηματολόγιο «HEXACO-PI-R»:

	Ποσοστά
1. Τιμότητα- ταπεινότητα	50%
2. Συναισθηματικότητα	60%
3. Εξωστρέφεια	59%
4. Τερπνότητα	48%
5. Ευσυνειδησία	55%
6. Δεκτικότητα στην εμπειρία	63%

Συνέντευξη:

E: Είσαι κοινωνικός-η;

Φ: - Ναι.

E: Έχεις φίλους;

Φ: - Πολλούς.

E: Πώς σου συμπεριφέρονται οι φίλοι σου;

Φ: - Με αγάπη. Νομίζω...

E: Πόσες φορές την εβδομάδα βγαίνεις με την παρέα σου;

Φ: - 3.

E: Θεωρείς ότι είσαι η ψυχή της παρέας;

Φ: - Όχι ακριβώς.

E: Τι κάνεις στον ελεύθερο σου χρόνο;

Φ: - Πάω γυμναστήριο.

E: Νοιώθεις ίσος-η ή μειονεκτικά σε σχέση με άλλους;

Φ: - Ίση.

E: Θεωρείς τον εαυτό σου εμφανίσιμο;

Φ: - Αμέ!

E: Έχεις επιτυχία στο αντίθετο φύλο;

Φ: - Αμέ!

E: Τι σου αρέσει πάνω σου;

Φ: - Άσε με να το σκεφτώ... νομίζω το πρόσωπο μου περισσότερο.

E: Τι δε σου αρέσει στην εμφάνιση σου και θα ήθελες να αλλάξεις;

Φ: - Τα αφτάκια μου.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς δυνατά;

Φ: - Είμαι κοινωνική, δυναμική και όταν θέλω κάτι προσπαθώ πολύ για να το πετύχω.

E: Ποια στοιχεία του χαρακτήρα σου θεωρείς αδύναμα;

Φ: - Είμαι τεμπέλα και φοβιτσιάρα.

E: Πώς θα περιέγραφες το χαρακτήρα σου;

Φ: - Αλλοπρόσαλλο.. έτσι!

E: Πιστεύεις ότι η εμφάνιση παίζει ρόλο ή η προσωπικότητα;

Φ: - Και τα δυο. Το ένα συμπληρώνει το άλλο. Αλλά η προσωπικότητα περισσότερο.

E: Θα έκανες σχέση με κάποιον-α που δεν είναι όμορφος εμφανισιακά;

Φ: - Έχω κάνει.

E: Γιατί κατέληξες σε αυτό το avatar;

Φ: - Εεε.. δε ξέρω... μου άρεσαν πολύ τα χαρακτηριστικά. Είναι όμορφο.

Ε: Αυτό που έφτιαξες έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα;

Φ: - Όχι ακριβώς. Αλλά θεωρώ ότι βασίζεται κάπως...

Ε: Από τα πραγματικά σου χαρακτηριστικά τι άλλαξες και γιατί;

Φ: - Τα αφτάκια μου τα έκανα πιο μικρά, γιατί μου αρέσουν περισσότερο. Τα μαλλιά μου πιο κοντά, τα μάτια μου μπλέ... Μου αρέσουν πιο πολύ. Άλλαξα και τον ποπό μου...

Ε: Αν καθόσουν περισσότερες ώρες θα άλλαζες κάποιο από τα ήδη διαμορφωμένα χαρακτηριστικά;

Φ: - Όχι νομίζω...

Ε: Είσαι ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα;

Φ: - Ναι, πολύ.

Αποτελέσματα από το βίντεο:

Κινήσεις	Πόσες αλλαγές έγιναν	Χρόνος/ λεπτά
1. Σώμα	15	1:45'
2. Κεφάλι	21	2:55'
3. Μάτια	41	6:09'
4. Αυτιά	13	1:33'
5. Μύτη	12	1:05'
6. Πηγούνι	3	1:08'
7. Θώρακας	41	2:27'
8. Πόδια	39	2:19'
9. Ρούχα	15	4:29'
10. Παπούτσια	7	2:21'
11. Μαλλιά	3	2:20'

Συμπεράσματα από τα ερωτηματολόγια:

Όσο αφορά τα αποτελέσματα και από τα δυο ερωτηματολόγια θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Φαίη είναι ένα εφευρετικό, δημιουργικό και συναισθηματικό άτομο. Έχει 64% εξωστρέφεια, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι κοινωνική, ομιλητική και χαρούμενη. Στην τερπνότητα, σημείωσε ποσοστό 40% γεγονός που μας δείχνει ότι

είναι αμφιλεγόμενη και πεισματάρια, ενώ στην ευσυνειδησία σημείωσε ποσοστό 53% δείχνοντας μας ότι είναι οργανωτική, πειθαρχημένη, επιμελής, προσεκτική, εμπειριστατωμένη και ακριβής. Επιπλέον, όσο αφορά τη συναισθηματική σταθερότητα, η Φαίη σημείωσε ποσοστό 57%, γεγονός που μας έδειξε ότι είναι συναισθηματική, δεν έχει πολύ αυτοπεποίθηση, είναι ανήσυχη και γενικά ασταθής χαρακτήρας. Σχετικά με τη δεκτικότητα στην εμπειρία, η Φαίη έχει ποσοστό 63%, δείχνοντας μας ότι είναι πνευματώδης, δημιουργική, αντισυμβατική και καινοτόμα. Τέλος, όσο αφορά τη νόηση και τη φαντασία, η Φαίη σχημάτισε το μεγαλύτερο ποσοστό, συγκριτικά πάντα με τα ποσοστά που κατέκτησε στους άλλους παράγοντες. Το ποσοστό αυτό είναι 70%, γεγονός που μας δείχνει ότι είναι εφευρετική και περίεργη.

Παρατηρήσεις:

Η Φαίη υποστήριξε πως είναι αρκετά κοινωνική και δυναμική. Πιστεύει πως είναι εμφανίσιμη ενώ υποστήριξε πως είναι τεμπέλα και φοβιτσιάρα. Τέλος, πιστεύει πως και η εμφάνιση και η προσωπικότητα έχουν εξίσου την ίδια σημασία σε μία σχέση, και έχει κάνει σχέση με κάποιον όχι και τόσο εμφανίσιμο. Τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων ταιριάζουν σε μεγάλο βαθμό με αυτά που πιστεύει η Φαίη για τον εαυτό της. Αυτό μας δείχνει ότι έχει σωστή αυτό-εικόνα.

Το avatar της μοιάζει αρκετά με την πραγματικότητα. Οι αλλαγές που έκανε δε διαφοροποιούν πολύ την πραγματική της εικόνα. Έκανε ελαφρώς πιο κοντά τα μαλλιά της, μεγάλωσε λίγο τα οπίσθια της, άλλαξε χρώμα των ματιών της και έκανε μικρότερα τα αφτιά της. Η ίδια δήλωσε ότι είναι απόλυτα ικανοποιημένη από το avatar που δημιούργησε και πως θα ήθελε στην πραγματικότητα να έχει κάποια από τα χαρακτηριστικά του avatar.

Αφού παρουσιάστηκαν σε αυτό το κεφάλαιο αναλυτικά τα αποτελέσματα που διεξήχθησαν από την συγκεκριμένη έρευνα σε αυτό το σημείο γίνεται αναφορά στα συγκεντρωτικά αποτελέσματα που αφορούν τις κινήσεις που έκανε το δείγμα, στο χρόνο που χρειάστηκε για να ολοκληρώσει τις αλλαγές στο Avatar του, και στο αν

επέλεξαν το Avatar τους να είναι αντανάκλαση της προσωπικότητας, δυσμορφικό ή εξωπραγματικό.

Όνομα	Κινήσεις	Χρόνος	Αντανάκλαση Προσωπικότητας	Δυσμορφικό	Εξωπραγματικό
Γιώργος	250	19:88'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Θάνος	75	17:51'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Κυριάκος	149	12:32'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Τάσος	230	15:37'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Παναγιώτης	361	36:32'	ΝΑΙ	ΝΑΙ	ΝΑΙ
Κατερίνα	116	27:30'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Ιωάννα	27	11:66'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Σωτηρία	224	48:54'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Μαρία	210	26:71'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ
Φαίη	196	34:30'	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΟΧΙ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11 : ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Αφού διατυπώθηκαν διεξοδικά τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την παρούσα έρευνα σε αυτό το σημείο είναι θα ήταν καλό να γίνει και η σύγκρισή τους. Είναι πολύ σημαντικό να αναφερθεί πως οι συμμετέχοντες όπως διαπιστώθηκε είχαν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά αλλά και το αντίθετο. Αρχικά ως προς τις συνεντεύξεις το δείγμα διατύπωσε ενδιαφέρουσες και ποικίλες απαντήσεις και πιο συγκεκριμένα σε ότι αφορά την πρώτη θεματική ενότητα της συνέντευξης που ήταν η αποτύπωση της προσωπικότητας του ατόμου οι συμμετέχοντες παρουσιάστηκαν ως εξής:

Ο Γιώργος χαρακτήρισε τον εαυτό του ως κοινωνικό άτομο με αρκετούς φίλους οι οποίοι του συμπεριφέρονται άψογα και δεν έχει κανένα παράπονο από αυτούς. Πιστεύει στον εαυτό του μιας και θεωρεί πως είναι εμφανίσιμος και υποστήριξε πως ανάλογα με την διάθεση του τότε χαρακτηρίζεται ως η ψυχή της παρέας και τότε όχι. Επίσης ως δυνατά στοιχεία του χαρακτήρα του αναφέρει πως είναι η ειλικρίνεια και η αυτοπεποίθηση ενώ το αδύναμο είναι το άγχος του. Τέλος πιστεύει πως σε μία σχέση αυτό που έχει πρωταρχικό ρόλο είναι η προσωπικότητα και όχι η εμφάνιση και

υποστήριξε πως θα έκανε σχέση με μία κοπέλα που δεν θα ήταν και τόσο εμφανίσιμη. Ο Θάνος, χαρακτήρισε τον εαυτό του και εκείνος κοινωνικό με αρκετούς φίλους τους οποίους φροντίζει να τους βλέπει πέντε με έξι φορές την εβδομάδα. Παράλληλα, πιστεύει πως δεν είναι η ψυχή της παρέας και χαρακτηρίζεται ως σχετικά εμφανίσιμος μιας και δεν του αρέσουν αρκετά στοιχεία πάνω του όπως το χαμόγελό του, τα μαλλιά του και το ύψος του. Ως δυνατά στοιχεία στην προσωπικότητα του ο Θάνος ανέφερε τον αυτοσαρκασμό και ότι προσαρμόζεται εύκολα και ως αδύναμο στοιχείο το ότι δεν σκέφτεται καθόλου τον εαυτό του αφού στεναχωριέται και αγχώνεται εύκολα. Σε αντίθεση με τον Γιώργο, ο Θάνος υποστήριξε πως η εμφάνιση και η προσωπικότητα μέσα σε μία σχέση έχουν την ίδια βαρύτητα και θα έκανε σχέση με μία κοπέλα αν τον κέντριζε με τον χαρακτήρα της αλλά για την πρώτη επαφή θα ήταν απαραίτητα και η εξωτερική εμφάνιση.

Από την άλλη πλευρά ο Κυριάκος, χαρακτηρίζεται παρομοίως με τους προηγούμενους δύο συμμετέχοντες κοινωνικός με αρκετούς φίλους τους οποίους βλέπει μία με δύο φορές την εβδομάδα. Για το αν θεωρεί πως είναι η ψυχή της παρέας υποστήριξε και ναι και όχι ενώ έχει πολλές επιτυχίες ως προς το αντίθετο φίλο και πιστεύει πως είναι εμφανίσιμος. Τα δικά του αδύναμα στοιχεία στο χαρακτήρα του είναι η ζήλια και ο συναισθηματισμός ενώ τα δυνατά είναι η ειλικρίνεια και η αποφασιστικότητα. Ο Κυριάκος υποστήριξε πως δεν θα άλλαζε τίποτα στην εμφάνιση του και ότι πιο πολύ από όλα του αρέσουν τα μάτια του και τα αυτιά του. Τέλος, πιστεύει πως έχει σημασία η εμφάνιση και η προσωπικότητα σε μία σχέση όμως θα έκανε σχέση με μία κοπέλα που δεν θα ήταν εμφανίσιμη.

Ο Παναγιώτης υποστήριξε και εκείνος ότι είναι κοινωνικός με παρέες που του συμπεριφέρονται με σεβασμό και χιούμορ. Προσπαθεί να βλέπει τους φίλους του αρκετά συχνά κοντά στις 4 μέρες την εβδομάδα και για το αν θεωρεί πως είναι η ψυχή της παρέας τόνισε πως όταν είναι πολλά άτομα μαζί όχι αλλά αν είναι με ένα που είναι ήσυχο τότε ναι. Δεν αισθάνεται μειονεκτικά απέναντι στα άλλα άτομα, πιστεύει πως είναι πλέον εμφανίσιμος ενώ τα χαρακτηριστικά που του αρέσουν πάνω του είναι τα χέρια του. Μάλιστα σημείωσε πως όχι μόνο του αρέσουν αλλά και ότι τα θαυμάζει μιας και αυτά τον βοηθούν να ζωγραφίζει. Κάτι το οποίο δεν του αρέσει πάνω του είναι το σώμα του και ιδίως η κοιλιά του. Ως δυνατά στοιχεία στον χαρακτήρα του θεωρεί ότι είναι η υπομονή, η κριτική σκέψη και η τελειομανία. Ο Παναγιώτης τόνισε και τα αδύναμα στοιχεία του χαρακτήρα του τα οποία είναι η

απληστία και ότι μερικές φορές είναι αργόστροφος. Εντύπωση προκαλεί μάλιστα και η απάντηση που έδωσε στην ερώτηση για το πώς θα περιέγραφε τον εαυτό του μιας και υποστήριξε πως είναι ήρεμος, ένα άτομο που δεν το προσέχει κανείς από την πρώτη στιγμή και που θα ανοιχτεί σε κάποιον σιγά σιγά μιας και χρειάζεται χρόνο. Τέλος, για εκείνον σε μία σχέση έχει πρωταρχικό ρόλο η προσωπικότητα του ατόμου και θα έκανε δεσμό με μία κοπέλα που δεν θα είχε πολύ καλή εμφάνιση.

Όσον αφορά τώρα τον Τάσο ο ίδιος θεωρεί πως δεν είναι πολύ κοινωνικό άτομο, δεν έχει πάρα πολλούς φίλους και όσους έχει του συμπεριφέρονται με ισότιμο τρόπο. Σπάνια έχει αντιληφθεί τον εαυτό του ως η ψυχή της παρέας ενώ υπάρχουν και περιπτώσεις που νιώθει μειονεκτικά απέναντι σε άλλα άτομα. Ο Τάσος επίσης υποστήριξε πως δεν έχει μεγάλη επιτυχία στο αντίθετο φύλο, θεωρεί πως έχει μερικά κιλά παραπάνω από το φυσιολογικό και δεν του αρέσει καθόλου το δέρμα του. Παρόλα αυτά θαυμάζει στον εαυτό του τα μαλλιά του καθώς έχουν ένα ιδιαίτερο χρώμα που τα κάνει ξεχωριστά και ως δυνατά στοιχεία στον χαρακτήρα του αναγνωρίζει πως είναι η αποφασιστικότητα, η διορατικότητα και η διαισθητικότητα του. Σε αυτό το σημείο θα ήταν καλό να αναφερθεί πως ο ίδιος περιέγραψε τον χαρακτήρα του όχι τόσο ευδιάθετο όσο τον θεωρούν οι άλλοι, είναι συναισθηματικός, ρεαλιστής, ισχυρογνώμον και πολύ εγωιστής. Τέλος, θεωρεί πως η προσωπικότητα ενός ατόμου έχει μεγάλη σημασία τόσο στις ερωτικές όσο και στις φιλικές σχέσεις αν και τις περισσότερες φορές έχει αντιληφθεί πως κοιτάει πολύ και την εξωτερική εμφάνιση.

Σχετικά τώρα με τα κορίτσια, στην πρώτη θεματική ενότητα της συνέντευξης η Κατερίνα ανέφερε πως έχει πάρα πολλούς φίλους, είναι αρκετά κοινωνική και οι παρέες της, της συμπεριφέρονται με πολύ αγάπη. Νιώθει πολύ άνετα με τους φίλους της καθώς μαζί τους μπορεί και γίνεται η ψυχή της παρέας ενώ θεωρεί πως είναι ίση με όλα τα άτομα. Η Κατερίνα υποστήριξε πως έχει επιτυχία στο αντίθετο φύλο αν και τις περισσότερες φορές αυτό γίνεται μέσω του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ενώ χαρακτήρισε τον εαυτό της ως υπομονετική, απαιτητική και εκδικητική. Στο σώμα της αγαπά τις γάμπες της και το πρόσωπό της όμως θεωρεί πως έχει αρκετά κιλά και μαλλιά που δεν της ταιριάζουν. Για το αν η εμφάνιση ή η προσωπικότητα παίζει ρόλο σε μία σχέση η ίδια υποστήριξε πως αυτό που έχει σημασία είναι η προσωπικότητα και θα έκανε σχέση με κάποιο άτομο αφού πρώτα το γνώριζε.

Η Ιωάννα διατύπωσε πως είναι ένα άτομο αρκετά κοινωνικό με φίλους που της φέρονται καλά και είναι η ψυχή της παρέας. Νιώθει ισότιμη σε σχέση με τα υπόλοιπα άτομα με μεγάλη επιτυχία στο αντίθετο φύλο αν και δεν της αρέσει πάνω της το ύψος που έχει. Παρόλα αυτά αγαπάει τον εαυτό της και της αρέσουν πολύ τα δόντια της τα μαλλιά της και τα μάτια της. Η Ιωάννα υποστήριξε πως διαθέτει άπλετη υπομονή αλλά πολλές φορές έχει πολλά νεύρα μιας και περιέγραψε τον χαρακτήρα της νευρικό, κυκλοθυμικό και επίμονο. Τέλος, υποστήριξε πως έχει κάνει σχέση με άτομο το οποίο δεν ήταν και τόσο πολύ εμφανίσιμο αφού θεωρεί πως η προσωπικότητα είναι αυτή που κατέχει τον πρώτο ρόλο σε μία σχέση. Η Σωτηρία δεν θεωρεί πως είναι αρκετά κοινωνική αν και έχει παρέες οι οποίες όμως όπως ανέφερε της συμπεριφέρονται «καλά». Πιστεύει πως είναι μέτρια εμφανίσιμη και ορισμένες φορές μπορεί να γίνει η ψυχή της παρέας. Χαρακτήρισε τον εαυτό της ως δοτικό αφού τρέχει πάντα για τους φίλους της και ειλικρινή ενώ το αρνητικό της είναι πως πιστεύει ότι όλοι οι άνθρωποι είναι καλοί. Πάνω της δεν της αρέσει αρκετά το σώμα της καθώς θα ήθελε να αδυνατίσει αν και της αρέσουν πολύ τα πόδια της. Τέλος ως προς τη σημασία της προσωπικότητας και της εμφάνισης, η ίδια πιστεύει πως σε μία σχέση καλώς ή κακώς πρώτη εντύπωση δίνει η εμφάνιση, αλλά για να μείνει κάποιος άνθρωπος στη ζωή της ρόλο παίζει η προσωπικότητα.

Η Φαίη, σε αντίθεση με τη Σωτηρία υποστήριξε πως είναι αρκετά κοινωνική με πολλούς φίλους που της φέρονται με αγάπη αν και δεν είναι η ψυχή της παρέας. Πιστεύει πως είναι εμφανίσιμη καθώς έχει αρκετές επιτυχίες στο αντίθετο φύλο και πάνω της, της αρέσει περισσότερο από όλα το πρόσωπό της. Κάτι το οποίο θα άλλαζε στην εμφάνιση της είναι τα αυτιά της ενώ ως δυνατά στοιχεία στον χαρακτήρα της τόνισε πως είναι ο δυναμισμός της και η κοινωνικότητα που την διακατέχει. Αντίθετα, ως αδύναμα στοιχεία υποστήριξε πως είναι η τεμπελιά και ότι είναι φοβισιάρια. Τέλος, πιστεύει πως και η εμφάνιση και η προσωπικότητα έχουν εξίσου την ίδια σημασία σε μία σχέση αν και έχει κάνει σχέση με κάποιον όχι και τόσο εμφανίσιμο.

Η Μαρία συγκρίνοντας την με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες διαθέτει ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά μιας και εκείνη θεωρεί πως δεν είναι ιδιαίτερα κοινωνική, έχει παρέες που της φέρονται με αγάπη και ειλικρίνεια και νιώθει ίση απέναντι στα υπόλοιπα άτομα. Πιστεύει και εκείνη ότι είναι εμφανίσιμη, έχει επιτυχίες στο αντίθετο φύλο και της αρέσει το σώμα της με τις αναλογίες που διαθέτει. Αν θα

άλλαζε κάτι πάνω της , υποστήριξε πως θα ήθελε να ήταν λίγο πιο γυμνασμένη ενώ ως προς τις σχέσεις είπε πως η προσωπικότητα και η εμφάνιση έχουν εξίσου σημαντικό ρόλο. Μάλιστα, θα έκανε σχέση με ένα άτομο το οποίο θα έπρεπε πρώτα από όλα να της αρέσει της ίδιας εμφανισιακά χωρίς να την ενδιαφέρει τι θα πει η κοινή γνώμη.

Στην δεύτερη θεματική ενότητα στην οποία γινόταν η σύνδεση του Avatar με την προσωπικότητα του ατόμου, ο Γιώργος υποστήριξε πως το Avatar που δημιούργησε του άρεσε πάρα πολύ ως προς το στυλ και τα ρούχα. Εντύπωση προκάλεσε η απάντηση που έδωσε στην ερώτηση για το αν αυτό που έφτιαξε έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα καθώς απάντησε όχι και θα ήθελε πολλά από αυτά να τα είχε και εκείνος. Η προσοχή του ήταν εστιασμένη στα μαλλιά του Avatar του και αν είχε περισσότερο χρόνο στην διάθεση του πάλι αυτά θα άλλαζε και θα τα διαμόρφωνε διαφορετικά. Ο Θάνος, υποστήριξε πως προσπάθησε να φτιάξει ένα Avatar αρκετά κοντά με τον εαυτό του δηλαδή σχεδόν ίδιο με την πραγματικότητα. Επίσης έδωσε μεγάλη βάση στο χαμόγελο, το ύψος και τα μαλλιά κάτι το οποίο είχε αναφέρει πως δεν του αρέσει και πάνω του. Παρόλα αυτά φάνηκε απόλυτα ικανοποιημένος με το δημιούργημα του και πολύ χαρούμενος.

Ως προς το Avatar που δημιουργήθηκε από τον Κυριάκο, ο ίδιος υποστήριξε πως δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα και το έφτιαξε με αυτό τον τρόπο γιατί του άρεσε εμφανισιακά. Από τα πραγματικά του χαρακτηριστικά άλλαξε το σώμα, το ύψος, το δέρμα και τα μαλλιά γιατί το θεώρησε σαν ένα παιχνίδι και έφτιαξε ένα χαρακτήρα που θα του άρεσε, κάτι το οποίο βεβαίως και πέτυχε μιας και ήταν απόλυτα ικανοποιημένος με το Avatar του.

Ο Παναγιώτης δημιούργησε ένα Avatar λυκανθρώπου και υποστήριξε πως από μικρό παιδί του άρεσαν τα παραμύθια με τέρατα και λύκους. Στην αρχή προσπάθησε να μοιάζει με την πραγματικότητα όμως μετά το άλλαξε τελείως και το μόνο που προσπάθησε να φτιάξει ήταν η κοιλιά την οποία την έκανε πιο λεπτή και το ύψος. Στην περίπτωση που του δινόταν περισσότερος χρόνος, ο Παναγιώτης τόνισε πως θα διόρθωνε πάλι λίγο το ύψος αν και με το τελικό αποτέλεσμα είναι απόλυτα ικανοποιημένος. Από την άλλη πλευρά τώρα, ο Τάσος, δημιούργησε ένα Avatar το οποίο όπως ανέφερε είναι πολύ κοντά με την πραγματικότητα μιας και προσπάθησε να το κάνει ίδιο με εκείνον. Προσπάθησε να βάλει μαλλιά που να μοιάζουν στα δικά

του και ρούχα που είναι κοντά στο δικό του το στυλ. Φάνηκε πολύ ικανοποιημένος από το αποτέλεσμα ενώ αν είχε περισσότερο χρόνο στην διάθεση του θα διαμόρφωνε ξανά το στυλ και τα ρούχα.

Στην δεύτερη θεματική ενότητα της συνέντευξης πολύ ενδιαφέρουσες είναι και οι απαντήσεις των κοριτσιών. Πιο συγκεκριμένα η Κατερίνα δημιούργησε ένα Avatar το οποίο δεν μοιάζει με την πραγματικότητα αλλά με κάτι που επιθυμούσε πολύ. Το έντυσε με επίσημα ρούχα και το σώμα το σχεδίασε ψηλό και αδύνατο όπως θα ήθελε να ήταν και το δικό της στην πραγματικότητα. Αν της δινόταν περισσότερος χρόνος μπορεί να μην άλλαζε τίποτα στο Avatar της καθώς ήταν απόλυτα ικανοποιημένη με αυτό. Από την άλλη πλευρά η Ιωάννα έφτιαξε ένα Avatar στο οποίο έβαλε τα αγαπημένα της χρώματα, ρούχα που της αρέσουν και το έκανε πιο μυώδες μιας και της αρέσει πολύ η γυμναστική. Η μόνη ομοιότητα που έχει το Avatar της με την πραγματικότητα είναι τα μαλλιά καθώς προσπάθησε να τα κάνει ίδια με τα δικά της ενώ άλλαξε κατά πολύ τα χείλη και το ύψος. Ως προς την Σωτηρία τώρα, η επιλογή που έκανε για το Avatar της θεώρησε πως ήταν η καλύτερη καθώς αν και σε κάποια σημεία έμοιαζε με την πραγματικότητα έκανε αρκετές αλλαγές κυρίως στα μάτια, το σώμα και τα ρούχα. Η ίδια υποστήριξε πως αν είχε χρόνο μπορεί να την έκανε νεράιδα όμως το αποτέλεσμα της άρεσε πάρα πολύ και ήταν απόλυτα ικανοποιημένη.

Η Φαίη επέλεξε να δημιουργήσει ένα Avatar το οποίο δεν σχετίζεται με την πραγματικότητα όμως έχει μία μικρή βάση πάνω σε αυτή. Άλλαξε κατά πολύ τα αυτιά, τα μαλλιά και τα μάτια και ήταν πολύ ικανοποιημένη με αυτό μιας και τόνισε πως αν είχε περισσότερο χρόνο δεν έκανε καμία επιπλέον αλλαγή. Η τελευταία συμμετέχουσα ήταν η Μαρία της οποίας το Avatar, όπως υποστήριξε, είχε άμεση σύνδεση με την πραγματικότητα. Το δημιούργησε με τέτοιο τρόπο ώστε να έχει ωραίο και γυμνασμένο σώμα και το έντυσε με ρούχα τα οποία ήταν κοντά στο δικό της στυλ. Η Μαρία ήταν πολύ ευχαριστημένη με το αποτέλεσμα αν και στην περίπτωση που της δινόταν λίγο περισσότερος χρόνος θα έκανε μερικές αλλαγές ως προς το ντύσιμο.

Συγκρίνοντας τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την έρευνα δεν θα μπορούσε να παραλειφθεί και η σύγκριση των αποτελεσμάτων που διεξήχθησαν από την παρατήρηση η οποία πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια όλης της διαδικασίας. Πιο συγκεκριμένα ο Γιώργος, αρχικά ως προς το Facebook του είχε αρκετές φωτογραφίες

στο προφίλ του και μάλιστα το Avatar δημιούργησε έχει μερικές ομοιότητες με τις φωτογραφίες του, παρόλα αυτά, οι περισσότερες ήταν ομαδικές και όχι προσωπικές ενώ κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του avatar ήταν πολύ σοβαρός. Επίσης πολλές φορές με κοιτούσε λίγο τρομαγμένος και αγχωμένος λόγω των ερωτήσεων, και γελούσε αμήχανα. Στην αρχή της συνέντευξης με ρώτησε αν πρέπει να μου πει τι κάνει στην πραγματικότητα ή αν θέλω να μου πει ότι κάνει πολλά πράγματα, δηλαδή να μου παρουσιάσει έναν άλλο εαυτό που -ίσως- θα ήθελε να τον αντιπροσωπεύει . Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης φαινόταν ότι δεν ένοιωθε άνετα με τις ερωτήσεις και ότι δεν ήταν σίγουρος για τις απαντήσεις που έδινε, λόγω του ότι πριν από κάθε του απάντηση έλεγε «εεεε...». Τέλος, χρειάστηκε 20:28 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar του, και έκανε 250 αλλαγές μέχρι να φτάσει στο τελικό αποτέλεσμα. Το avatar του είναι πολύ κοντά στην πραγματική του εικόνα. Το μόνο που άλλαξε είναι τα μαλλιά, από καστανά και κοντά που είναι στην πραγματικότητα, τα έκανε καστανόξανθα και αρκετά μακρύτερα. Αυτό που θέλω να τονίσω όμως, καθώς μου έκανε μεγάλη εντύπωση, είναι ότι τα ρούχα που έβαλε στο avatar είναι ακριβώς τα ίδια (σε χρώμα) με αυτά που φορούσε τη μέρα που το δημιούργησε, αλλά και με αρκετές από τις φωτογραφίες που έχει δημοσιεύσει στον προσωπικό του λογαριασμό στο Facebook .

Ο Θάνος από την άλλη, λαμβάνοντας υπόψη το προσωπικό του προφίλ στο Facebook είχε και εκείνος πάρα πολλές φωτογραφίες οι οποίες είχαν αρκετές ομοιότητες με το Avatar του όπως στα χρώματα, και οι περισσότερες ήταν ομαδικές. Ήταν πολύ άνετος και με τη διαδικασία δημιουργίας του avatar αλλά και με τις ερωτήσεις που του έκανα σε αντίθεση με τον Δημήτρη. Ήταν χαμογελαστός και γελούσε όταν κάτι δε του άρεσε ή του φαινόταν αστείο. Έκανε αστεία για τα χαρακτηριστικά που έβρισκε αλλά και με τα δικά του χαρακτηριστικά. Με ρώτησε αν θέλω να μου απαντάει στις ερωτήσεις με ναι ή όχι. Όταν δημιουργούσε τα μάτια γελούσε με τα χαρακτηριστικά που έβλεπε στα μάτια του avatar, μάλιστα είπε: «σακούλες στα μάτια! εννοείται σακούλες στα μάτια τέτοια περίοδο!» και «βλεφαρίδες max factor». Όταν τον ρώτησα τι του αρέσει πιο πολύ πάνω του μου είπε: «καλή ερώτηση! Δε το έχω σκεφτεί...». Στη συνέχεια και λόγω του ότι είχε χτυπήσει τα δάχτυλα του χεριού του αστειεύτηκε και είπε: «στραβά δάχτυλα πως βάζω;» «Πωπω! Σα το Γιάννη Μάνγκο είμαι!», είπε όταν ολοκλήρωσε τη διαμόρφωση των χεριών του. Όταν άρχισε να επιλέγει ρούχα είπε: «εεε να μη βάλουμε ένα πουλοβεράκι;». Όταν το έβαλε όμως δε

του άρεσε και είπε: «καλύτερα όχι. Ξώκοιλο;». Όταν τον ρώτησα αν θα φτιάξει τα μαλλιά του μου είπε: «μαλλιά ούτως ή άλλως δεν έχω και πολλά αυτή τη στιγμή». Όταν μετά από μια αλλαγή παραμορφώθηκε για λίγο το πρόσωπο του είπε: «μόλις με έκανα εξωγήινο». Όταν άρχισε να φτιάχνει τα μαλλιά του είπε: «Αν ήμουνα σε γκέτο στην Αμερική κάπως έτσι θα ήμουν... αλλά δεν είμαι». Ενώ στη συνέχεια είπε: «άδικα ψάχνουμε προς το καραφλό είμαι ούτως ή άλλος». Αφού ολοκλήρωσε το avatar του ήθελε να βάλει ρολόι. Τότε και αφού δε βρήκε αυτό που ήθελε είπε: «ούτε εδώ μπορώ να έχω Rolex! Δε πειράζει!». Για τον Θάνο χρειάστηκαν 17:51 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar του και έκανε 75 αλλαγές ενώ μοιάζει πολύ με την πραγματική του εικόνα. Το μόνο που είχε αλλάξει ήταν τα μαλλιά του. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης ήταν πολύ άνετος και αστειευόταν με τον εαυτό του αλλά και με τα χαρακτηριστικά που έβαζε στο avatar.

Ο Κυριάκος και εκείνος είχε πολλές φωτογραφίες στο προσωπικό του προφίλ και οι πιο πολλές ήταν selfie παρά ολόσωμες όπως των προηγούμενων συμμετεχόντων ενώ σε σχέση με το Avatar του δεν παρατηρήθηκε σχεδόν καμία ομοιότητα. Κατά την αρχή της ηχογράφησης ήταν πολύ άνετος. Όταν όμως οι ερωτήσεις έγιναν πιο προσωπικές φαινόταν ότι δεν ήξερε τι να απαντήσει και ήταν αρκετά αμήχανος. Φαινόταν αγχωμένος και αργούσε να απαντήσει στις περισσότερες ερωτήσεις. Επίσης, έδειχνε ότι δεν ένοιωθε άνετα με τις ερωτήσεις και ότι δεν ήταν σίγουρος για τις απαντήσεις που έδινε, λόγω του ότι πριν από κάποιες απαντήσεις του έλεγε «εεεε..». Για την ολοκλήρωση του avatar χρειάστηκε 12:32 λεπτά και έκανε 124 αλλαγές. Το avatar που δημιούργησε ανταποκρίνεται κατά ένα μεγάλο ποσοστό στην πραγματική του εικόνα. Έχει αλλάξει κατά πολύ τα μαλλιά του, καθώς επέλεξε να μη βάλει καθόλου, και έχει αλλάξει το χρώμα του δέρματός του. Με λίγα λόγια θα έλεγα ότι οι αλλαγές που έκανε ήταν στοχευμένες και δημιούργησε έναν εικονικό εαυτό πολύ κοντά στον πραγματικό. Επίσης, πρέπει να αναφερθεί ότι ήταν πολύ αμήχανος κατά τη διάρκεια των ερωτήσεων και πολλές φορές δεν ήταν σίγουρος για τις απαντήσεις του. Μάλιστα, όταν τελείωσε η ηχογράφηση μου είπε ότι αισθάνθηκε αμήχανα με τις ερωτήσεις που του έκανα, όπως «τι σου αρέσει πάνω σου;».

Ο Τάσος από την άλλη πλευρά δεν είχε πολλές φωτογραφίες στο προσωπικό του προφίλ και όσες είχε ήταν ομαδικές ενώ σε σχέση με το Avatar που δημιούργησε οι ομοιότητες ήταν ελάχιστες μιας και το δικό του εικονικό σύμβολό ήταν μόνο του και με σκούρα χρώματα. Δημιούργησε με μεγάλη ευχέρεια το avatar του. Συνολικά

χρειάστηκε 33:56 λεπτά και έκανε 351 αλλαγές μέχρι το τελικό αποτέλεσμα. Το avatar που δημιούργησε μοιάζει σε μεγάλο βαθμό με την πραγματικότητα. Δεν ήταν πολύ ομιλικός σε αντίθεση με τον Θωδωρή. Στην αρχή μάλιστα είπε: «Τώρα φτιάχνω το σχήμα του κεφαλιού», ενώ στη συνέχεια είπε: «προσπαθώ να το κάνω όσο πιο κοντινό μπορώ», εννοώντας ότι προσπαθεί να το κάνει να μοιάζει με την πραγματική του εμφάνιση. Επιπλέον, πολλές φορές αργούσε να απαντήσει και πριν τις απαντήσεις του έλεγε «εεεε...», δείχνοντας μου με αυτό ότι δεν ήταν σίγουρος για τις απαντήσεις που μου έδινε. Από την άλλη όταν ήταν σίγουρος για τις απαντήσεις του, απαντούσε γρήγορα και γελούσε. Ο Τάσος, για την ολοκλήρωση του avatar έκανε 34,36 λεπτά και 357 κινήσεις. Κατά τη διάρκεια δημιουργίας του avatar ήταν πολύ άνετος. Το avatar που δημιούργησε μοιάζει πολύ με την πραγματική του εικόνα. Το μόνο που έχει αλλάξει είναι τα μαλλιά του, και αυτό γιατί όπως ανέφερε δεν έβρισκε κάτι που να μοιάζει με τα πραγματικά του μαλλιά. Επιπλέον, φάνηκε αμήχανος με τις περισσότερες ερωτήσεις, και προσπαθούσε να με πείσει ότι είναι εντάξει και ότι δεν τον έφερα σε δύσκολη θέση. Συγκεκριμένα, όταν τον ρώτησα για το πώς του συμπεριφέρονται οι φίλοι του φάνηκε μια πικρία και έτρεμε λίγο η φωνή του, καθώς όπως κατάλαβα η συμπεριφορά τους απέναντι του δεν του αρέσει.

Εντύπωση προκάλεσε το προσωπικό προφίλ του Παναγιώτη, ο οποίος είχε με τον ίδιο μόνο μία φωτογραφία και αυτή ήταν σαν κολάζ και όλες οι υπόλοιπες ήταν σκίτσα, λυκάνθρωποι και τίγρεις ενώ το Avatar που δημιούργησε είχε την μορφή λύκου γεγονός το οποίο συνάδει με τις εικόνες στο προφίλ του. Ήταν πολύ άνετος κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του avatar και απαντούσε γρήγορα στις ερωτήσεις. Πέρα από τις απαντήσεις όμως που έδινε στις ερωτήσεις που του έκανα δεν ήταν και πολύ ομιλικός. Επιπλέον, μου έδειχνε ότι δεν ήταν σίγουρος για τις περισσότερες από τις απαντήσεις του, γιατί είτε αργούσε να απαντήσει είτε έλεγε «εεεε...». Από την άλλη όταν ήταν σίγουρος για τις απαντήσεις του απαντούσε αμέσως. Επίσης, γελούσε όταν τον ρώτησα να μου πει τα αρνητικά του χαρακτήρα του, καθώς δε θυμόταν τις λέξεις στα ελληνικά, και μου τις είπε στα αγγλικά. Μάλιστα, μου είπε: «δε μπορώ να βρω τη μετάφραση». Όταν έφτιαχνε το ύψος του γελούσε και έλεγε «τον ψήλωσα και άλλο». Για τη δημιουργία του avatar χρειάστηκε 36,32 λεπτά και έκανε 361 κινήσεις. Το avatar του δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα. Για την ακρίβεια ενώ έκανε 32 λεπτά για να φτιάξει τα χαρακτηριστικά του, στο τέλος αποφάσισε να το κάνει λύκο.

Από τα κορίτσια η Κατερίνα είχε λίγες φωτογραφίες στο προσωπικό της προφίλ, δεν είχε καμία ολόσωμη και οι περισσότερες ήταν ομαδικές ενώ σε σχέση με το Avatar της δεν παρατηρήθηκε καμία ομοιότητα. Προσπάθησε να διαμορφώσει το σώμα της σχεδόν ίδιο με το δικό της, βέβαια με μικρές διαφορές. Ήξερε ακριβώς τι αλλαγές ήθελε να κάνει και δε καθυστερούσε καθόλου με το να ψάχνει πως θα φτιάξει το κάθε χαρακτηριστικό της. Καθ' όλη τη διάρκεια της ηχογράφησης ήταν πολύ άνετη και φαινόταν πολύ σίγουρη με τις απαντήσεις που έδινε. Όταν έφτασε η ώρα να επιλέξει ρούχα απογοητεύτηκε λίγο γιατί δε της άρεσαν αυτά που έβρισκε. Συγκεκριμένα όταν έβαζε κάτι που δε της άρεσε έκανε «τς». Βέβαια, όταν ολοκλήρωσε το avatar της του είχε βάλει πιο επίσημα ρούχα, και δήλωσε ότι θα της άρεσε να είναι πιο «κυριλέ» η καθημερινότητα όλων των ανθρώπων. Χρειάστηκε 27:30 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar της και έκανε 116 αλλαγές. Το avatar που δημιούργησε δε μοιάζει με τη πραγματική της εικόνα. Έχει διαφορετικά μαλλιά, μάτια, χαρακτηριστικά προσώπου, μάζα σώματος και τρόπο ντυσίματος. Κατά τη διάρκεια των ερωτήσεων ήταν πολύ άνετη και έδειχνε σίγουρη για τον εαυτό της.

Παρομοίως με την Κατερίνα, η Ιωάννα είχε και εκείνη ελάχιστες φωτογραφίες στο Facebook της και σχεδόν σε όλες ήταν με παρέα ενώ σε σύγκριση με το Avatar της δεν υπήρχαν όμοια εξωτερικά στοιχεία. Γελούσε αρκετά. Της φαίνονταν περίεργα πολλά από τα χαρακτηριστικά του avatar και πολλές φορές τα έκανε υπερβολικά μεγάλα ή μικρά για να γελάσει. Γελούσε με τις απαντήσεις που έδινε ή γελούσε κατά τη διάρκεια της απάντησης. Αστειευόταν με το ύψος της και γενικά με τα αρνητικά στοιχεία της. Όπως ανέφερε τα ρούχα που της έβαλε τα επέλεξε λόγω χρωμάτων αλλά και λόγω του ύψους του avatar. Στην πραγματικότητα -είπε- δε φοράει τόσο κοντές φούστες γιατί θεωρεί ότι δε ταιριάζουν με το ύψος της. Χρειάστηκε 11:16 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar και έκανε 27 αλλαγές σε αντίθεση με την Κατερίνα η οποία χρειάστηκε περισσότερο χρόνο. Τα μόνα στοιχεία που άλλαξε στο avatar που δημιούργησε είναι τα μαλλιά και το ύψος της. Σε γενικές γραμμές θα έλεγα ότι το avatar ανταποκρίνεται με την πραγματική της εικόνα σε μεγάλο βαθμό. Τέλος, αυτό που πρέπει να τονιστεί είναι ότι στο avatar έβαλε κοντή φούστα, ενώ η ίδια στην πραγματικότητα -όπως μου ανέφερε στο τέλος της έρευνας- δε φοράει ποτέ. Κατά τη διάρκεια των ερωτήσεων ήταν πολύ άνετη, αστειευόταν και γελούσε.

Η Σωτηρία, σε αντίθεση με την Κατερίνα και την Ιωάννα, στο προφίλ της είχε αρκετές φωτογραφίες και μόνη της και ομαδικές όπως επίσης και το Avatar της είχε

αρκετές ομοιότητες με αυτές της φωτογραφίες καθώς τα μαλλιά ήταν σχεδόν ίδια αλλά και το σωματότυπο. Ήταν πολύ άνετη και κατά τη διάρκεια δημιουργίας του avatar αλλά και με τις ερωτήσεις που πραγματοποιήθηκαν.

Γελούσε με τις αλλαγές που έκανε πολλές φορές και αναστέναζε όταν κάτι δε της άρεσε. Στην αρχή της δημιουργίας του avatar με ρώτησε αν έπρεπε να το φτιάξει όλο από την αρχή. Όταν ξεκίνησε τη δημιουργία του avatar είπε: «το κεφάλι είναι τεράστιο», και άρχισε να το διαμορφώνει. Κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης με ρώτησε αν πρέπει να το διαμορφώσει με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μοιάζει με τον εαυτό της ή αν μπορεί να το κάνει κάπως διαφορετικό. Μάλιστα ανέφερε ότι έχει πλάκα όλο αυτό και πως ίσως θα ήθελε να το κάνει νεράιδα γιατί της αρέσουν πάρα πολύ. Όταν άρχισε να επιλέγει τα ρούχα απογοητεύτηκε καθώς δε της άρεσαν, και συγκεκριμένα είπε: «δε μπορώ! Το ένα είναι χειρότερο από το άλλο». Επίσης είπε «πάλι καλά Παναγιά μου που μπορούμε να αλλάξουμε τα μαλλιά». Όταν έβαλε στα μαλλιά κάτι που δε της άρεσε είπε: «πω πω είναι απαίσιο!». Ακόμα, όταν έφτιαχνε τα μαλλιά έτυχε να βρει κάποια που είχαν καράφλα. Εκεί άρχισε να γελάει και να λέει: «κοίτα! Έχω καράφλα!». Επιπλέον, όταν δε της άρεσε κάτι έλεγε: «άσχημο είναι». Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας με ρώτησε αν πρέπει να έχει κάποιο story, αν πρέπει δηλαδή να δικαιολογήσει για ποιο λόγο την κάνει έτσι και που θέλει να πάει. Μάλιστα, όταν επέστρεψε στο να διαλέξει τα ρούχα της, είπε: «σε μια στιγμή απελπισίας». Εκείνη τη στιγμή δεν ήξερε τι να βάλει, καθώς όπως ανέφερε προηγουμένως δε της άρεσε τίποτα, και εννοούσε ότι θα βάλει κάτι μόνο και μόνο για να μη την αφήσει γυμνή. Όταν της άρεσε κάτι από αυτά που έβαζε έλεγε: «αααα ωραίο αυτό». Καθώς επέλεγε τα παπούτσια, νόμιζε ότι βρήκε κάτι που της άρεσε. Όταν όμως συνειδητοποίησε ότι δεν ήταν αυτό που ήθελε είπε: «α για μια στιγμή χάρηκα... δεν έχει απλά μαύρα;». Όταν βρήκε κάποια παπούτσια που της άρεσαν είπε: «απίστευτο! Έχω πάθει σοκ! Πες μου ότι το έχει και σε άλλα χρώματα!» όταν τα βρήκε στο χρώμα που ήθελε είπε: «Είναι τέλεια! Πραγματικά είναι πολύ ωραία!». Τέλος, όταν είδε το τελικό αποτέλεσμα του avatar της είπε: «σίγουρα το παιχνίδι το έχει φτιάξει άντρας! Από τα ρούχα και μόνο!». Χρειάστηκε 48:54 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar της και έκανε 224 αλλαγές. Το avatar που δημιούργησε ανταποκρίνεται στην πραγματική της εικόνα, καθώς δεν έχει διαφοροποιήσει κανένα από τα χαρακτηριστικά της. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης ήταν πολύ άνετη και απαντούσε αμέσως στις ερωτήσεις.

Λαμβάνοντας τώρα υπόψη το προφίλ της Μαρίας, της αρέσει να προκαλεί καθώς είχε πάρα πολλές φωτογραφίες και οι περισσότερες από αυτές ήταν προκλητικές όπως επίσης και το Avatar που δημιούργησε μιας και φορούσε μαγιό και κοντό σορτσάκι. Γελούσε όταν της φαινόταν αστείο κάποιο από τα χαρακτηριστικά που δημιουργούσε και έκανε γκριμάτσες δυσαρέσκειας όταν δε της άρεσε κάποιο χαρακτηριστικό ή κάποιο από τα ρούχα. Όταν άρχισε να επιλέγει ρούχα δυσαρεστήθηκε, καθώς δε της άρεσαν αυτά που επέλεγε. Όταν έβρισκε κάτι που της αρέσει χαμογελούσε. Πολλές φορές θεωρούσε υπερβολικά τα χαρακτηριστικά που έφτιαχνε, και γελούσε με το πώς έδειχναν στο avatar. Όταν έβρισκε κάτι που της άρεσε έλεγε: «ααααα... ωραία». Όταν έκανε μια αλλαγή που δεν ήθελε έλεγε: «όχι... τι έκανα». Μια φορά χαρακτήρισε το avatar «φρίκουλο», γιατί δε της άρεσε το skin που επέλεξε. Όταν δημιουργούσε τα μαλλιά της, το ξανθό δε της άρεσε γιατί όπως ανέφερε «κιτρινίζει». Επίσης ήθελε να βρει κάτι «χωρίς φράντζα». Όταν έψαχνε για παπούτσια είπε: «δε πειράζει να της βάλω ψηλοτάκουνα... σιγά». Όταν ολοκλήρωσε τη δημιουργία του avatar, είπε: «είμαι έτοιμη». Χρειάστηκε 34:30 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar και έκανε 196 αλλαγές. Η αλήθεια είναι ότι το avatar της ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα, καθώς δεν έχει κάνει καμία αλλαγή σε σχέση με την πραγματική της εμφάνιση. Το μόνο βέβαιο που θα μπορούσε να θεωρηθεί σαν αλλαγή είναι τα μαλλιά της, αλλά όπως ανέφερε πριν μια μέρα τα είχε αλλάξει από ξανθά σε κόκκινα. Τέλος, πρέπει να αναφερθεί ότι ήταν πολύ αμήχανη με αρκετές από τις ερωτήσεις, και όταν τελείωσε η συνέντευξη μου είπε ότι την έφεραν σε δύσκολη θέση πολλές από αυτές.

Τέλος, η Φαίη είχε αρκετές φωτογραφίες στο Facebook, στις περισσότερες από αυτές μάλιστα φαινόταν μόνο το πρόσωπο της, στις ολόσωμες φωτογραφίες που είχε ήταν σχεδόν πάντα ομαδικές ενώ σε σχέση με το Avatar της παρατηρήθηκαν πολλές ομοιότητες ως προς τα μαλλιά, τα χρώματα και το σωματότυπο. Στην αρχή ήταν πολύ άνετη με τις ερωτήσεις. Όταν όμως έγιναν πιο προσωπικές ένοιωθε αμήχανα, είχε κοκκινίσει και δεν ήξερε τι να απαντήσει. Άλλαξε πολλές φορές αρκετά από τα χαρακτηριστικά της, γεγονός που μου έδειχνε ότι δε ξέρει πως θέλει να διαμορφώσει το avatar της. Όταν ένοιωθε άβολα με τις ερωτήσεις και δεν ήξερε τι να απαντήσει μου έλεγε: «μισό λεπτό να το σκεφτώ». Επίσης, σε πολλές από τις απαντήσεις της έλεγε «νομίζω», πράγμα που με έκανε να πιστεύω ότι δεν ήταν σίγουρη για τις απαντήσεις της. Κατά τη δημιουργία των ματιών είπε: «πωπω πως την έκανα έτσι! Είναι λίγο αλλήθωρη», και γελούσε. Όταν έφτασε η στιγμή να φτιάξει τα αφτιά της

(τα οποία τα θεωρεί από τα άσχημα χαρακτηριστικά της), άρχισε να γελάει νευρικά όταν της είπα ότι μπορεί να τα κάνει όπως θέλει, και μου είπε: «θα τα κάνω μικρούλια». Όταν άλλαξε τα χείλη είπε: «μου άρεσαν όπως ήταν πριν. Τα χάλασα». Όταν ολοκλήρωσε το avatar είπε: «Είναι όμορφο. Είναι πολύ όμορφο». Χρειάστηκε 27:11 λεπτά για να δημιουργήσει το avatar της, ενώ έκανε 210 αλλαγές. Οι αλλαγές που έκανε στο avatar της δε διαφοροποιούν πολύ την πραγματική της εικόνα. Έκανε ελαφρώς πιο κοντά τα μαλλιά της, μεγάλωσε λίγο τα οπίσθια της και άλλαξε χρώμα ματιών. Σε ότι αφορά τη συνέντευξη, όταν σταμάτησε η ηχογράφιση μου είπε ότι αισθάνθηκε πολύ άσχημα και αμήχανα με αρκετές από τις ερωτήσεις που της έκανα, π.χ. «Τι σου αρέσει πάνω σου;».

Σε αυτό το σημείο θα ήταν καλό να συγκριθούν και τα αποτελέσματα που προέκυψαν από τα ερωτηματολόγια που δόθηκαν στους συμμετέχοντες. Έτσι λοιπόν ως προς τα ερωτηματολόγια ο Γιώργος σαν χαρακτήρας είναι εξωστρεφής 49%, ο Θάνος 42%, ο Κυριάκος 44%, ο Παναγιώτης 56% και ο Τάσος 58%. Όσον αφορά τη δεκτικότητα στην εμπειρία μεγαλύτερο ποσοστό είχε ο Παναγιώτης (76%), ακολουθεί ο Τάσος με 72%, ο Γιώργος με 70%, ο Θάνος με 68% και τελευταίος ο Κυριάκος με ποσοστό 54%. Ως προς την τερπνότητα της προσωπικότητας του δείγματος, μεγαλύτερο ποσοστό είχε ο Κυριάκος 63%, ακολουθούν ο Παναγιώτης με τον Τάσο με ποσοστό 62%, ο Θάνος με ποσοστό 42% και ο Γιώργος με ποσοστό 39%. Σχετικά με την ευσυνειδησία του ατόμου, το μικρότερο ποσοστό το κατείχε ο Τάσος (38%), ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό στην ευσυνειδησία το είχε ο Γιώργος (57%). Ο Παναγιώτης και ο Θάνος σημείωσαν ποσοστό 53%, ενώ ο Κυριάκος 45%. Ως προς νόηση και την φαντασία το μεγαλύτερο ποσοστό (89%) το έχει ο Γιώργος. Μετά ακολουθούν ο Κυριάκος με τον Τάσο με ποσοστό 77%, ο Παναγιώτης με ποσοστό 56%, και ο Θάνος με ποσοστό 41%. Τέλος όσο αφορά τη συναισθηματική σταθερότητα, ο Παναγιώτης σημείωσε το μεγαλύτερο ποσοστό (68%). Ακολουθεί ο Κυριάκος με ποσοστό 60%, ο Τάσος με ποσοστό 57%, ο Γιώργος με ποσοστό 51% και ο Θάνος με ποσοστό 31%.

Από τα κορίτσια ως προς την εξωστρέφεια η Σωτηρία κατέχει το μεγαλύτερο ποσοστό το οποίο είναι 72%, ακολουθεί η Φαίη με 64%, η Κατερίνα με 49%, η Μαρία με 47% και τέλος η Ιωάννα με 34%. Σχετικά με την συναισθηματική σταθερότητα μεγαλύτερο ποσοστό έχουν οι Ιωάννα με τη Σωτηρία (62%), ακολουθεί η Μαρία με ποσοστό 60%, η Φαίη με 57% και τέλος η Κατερίνα με 50%. Όσον

αφορά την τερπνότητα, το μικρότερο ποσοστό το έχει Φαίη με ποσοστό 40%, μετά η Ιωάννα με ποσοστό 45%, ακολουθούν η Μαρία με την Κατερίνα με ποσοστό 46%, ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό το έχει η Σωτηρία με 55%. Σχετικά με την ευσυνειδησία το μεγαλύτερο ποσοστό το έχει η Κατερίνα (70%), ακολουθεί η Ιωάννα με ποσοστό 58%, η Μαρία με ποσοστό 54%, η Φαίη με 53% και τέλος η Σωτηρία με 46%. Στη νόηση και τη φαντασία η Κατερίνα κατέκτησε το μεγαλύτερο ποσοστό (89%), ακολουθούν η Φαίη με την Μαρία με ποσοστό 70%, η Σωτηρία με ποσοστό 60% και η Ιωάννα με ποσοστό 24%. Τέλος, στη δεκτικότητα στην εμπειρία, μεγαλύτερο ποσοστό σημείωσε η Σωτηρία (70%), ακολουθεί η Ιωάννα με ποσοστό 67%, η Φαίη με 63%, η Μαρία με 61% και η Κατερίνα με 57%.

Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την ερευνητική διαδικασία τα συμπεράσματα είναι πολλά. Η Εικονική πραγματικότητα έχει εισβάλλει για τα καλά πλέον στην ζωή του ανθρώπου και πολλές φορές χρησιμοποιείται ως μέσο απελευθέρωσης και εκπλήρωσης επιθυμιών που δύσκολα για κάποιον μπορούν να επιτευχθούν (Fon & Raymond, 2013). Κάτι τέτοιο άλλωστε επιβεβαιώνεται τόσο από την βιβλιογραφική ανασκόπηση όσο και από την ίδια την έρευνα.

Πιο συγκεκριμένα, η συντριπτική πλειοψηφία του δείγματος υποστήριξε πως υπάρχουν στοιχεία πάνω της τα οποία δεν της αρέσουν ή θα ήθελαν να αλλάξουν και προσπάθησε να το κάνει μέσα από την δημιουργία του Avatar, γεγονός το οποίο επιβεβαιώνεται και από την βιβλιογραφία μιας και ο Bell (2008) υποστήριξε πως τα άτομα μέσα από τη δημιουργία του προσωπικού τους Avatar έχουν την δυνατότητα να πλάσουν την ιδανική προσωπικότητα που θα ήθελαν να έχουν και στην πραγματική τους ζωή. Ορισμένες ενδεικτικές απαντήσεις του δείγματος που επιβεβαιώνουν αυτή την άποψη είναι οι εξής: «Αρκετά στοιχεία (δεν μου αρέσουν πάνω μου). Το χαμόγελο μου, τα μαλλιά μου και το ύψος μου» και ο ίδιος συμμετέχοντας όταν ρωτήθηκε τι άλλαξε στο Avatar απάντησε «Ύψος, χαμόγελο, μαλλιά». Άλλη απάντηση είναι η «Τα κιλά μου, και ίσως τα μαλλιά μου (δεν μου αρέσουν)» και η απάντηση που δόθηκε σχετικά με το Avatar ήταν «Ναι... θα ήθελα να είναι έτσι το σώμα μου. Αλλά δεν έχει κάτι δικό μου που να μου μοιάζει». Σχεδόν όλα τα Avatar που δημιουργήθηκαν, σχεδιάστηκαν με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να αρέσουν στους δημιουργούς τους λαμβάνοντας υπόψη το πώς θα ήθελαν να είναι και οι ίδιοι στην πραγματικότητα. Εντύπωση προκάλεσε μάλιστα το ότι σχεδόν όλα τα

κορίτσια του δείγματος επικεντρώθηκαν στην εμφάνιση του Avatar τους, στα ρούχα του και στο σώμα του, μάλιστα σύμφωνα με τον Μιχαήλ (2009) οι γυναίκες θεωρούν πολύ σημαντική την εξωτερική εμφάνιση για αυτό το λόγο στα Avatars τους δίνουν ιδιαίτερη σημασία σε αυτό. Είναι ξεκάθαρο λοιπόν πως, η αυτό – εικόνα που έχει το κάθε άτομο επηρεάζει σε υψηλό ποσοστό την επιλογή του ως προς τη δημιουργία του εικονιδίου που θα το εκπροσωπεί σε ένα εικονικό περιβάλλον (Nair, 2016).

Από την άλλη πλευρά, έγινε απόλυτα κατανοητό πως ιδιαίτερο ρόλο στον σχεδιασμό του Avatar κατέχει και η προσωπικότητα του ατόμου. Η βιβλιογραφία πάνω σε αυτό το ζήτημα είναι ενθουσιώδης καθώς οι απόψεις δίστανται όμως η πλειοψηφία αυτών κλείνουν στο ότι τα στοιχεία της προσωπικότητας είναι αυτά τα οποία τις περισσότερες φορές καθοδηγούν και παροτρύνουν τις πράξεις των ανθρώπων (Robert & Rosanna 2012). Στην παρούσα έρευνα η συγκεκριμένη άποψη επιβεβαιώνεται ακράδαντα και πιο συγκεκριμένα μέσα από τις εξής απαντήσεις: «Γιατί μου αρέσει το σώμα του και ήθελα να το ντύσω όπως μου αρέσει», «Πιστεύω ότι ήταν η καλύτερη επιλογή κατά τα δικά μου γούστα.», «Δε το σκέφτηκα και ιδιαίτερα. Τα χρώματα ήταν από τα αγαπημένα μου. Τα ρούχα μου άρεσαν και τα έβαλα. Την έκανα μυώδη γιατί μου αρέσει η γυμναστική, και της έβαλα μαύρα μακριά μαλλιά γιατί έχω και εγώ.».

Τέλος, κάτι το οποίο δεν θα έπρεπε να μην αναφερθεί είναι και τα στοιχεία της προσωπικότητας τα οποία θα ήθελαν οι συμμετέχοντες να μπορούσαν να αλλάξουν. Μέσα από το Avatar δίνεται η δυνατότητα στο άτομο να αναδείξει στοιχεία τα οποία στην πραγματικότητα θα ήθελε να έχει (Amichai-Hamburger, 2002). Πολλές φορές τα άτομα τα οποία στην κανονική τους ζωή δεν είναι δυναμικά ή εξωστρεφή επιλέγουν να διαμορφώσουν το εικονίδιο τους με πιο έντονα στοιχεία και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά (Hunter & Lastowka, 2003). Μέσα στην έρευνα κάτι τέτοιο επιβεβαιώνεται από τον συμμετέχοντα Παναγιώτη ο οποίος αν και δήλωσε πως είναι χαμηλών τόνων στην κανονική του ζωή, θεωρεί πως δεν τον προσέχουν από την πρώτη στιγμή οι άλλοι και τον διακατέχουν ορισμένες ανασφάλειες επέλεξε να φτιάξει ένα Avatar σε μορφή λυκανθρώπου. Τα στοιχεία που πλαισίωσαν το συγκεκριμένο εικονίδιο ήταν ο δυναμισμός (σώμα γυμνασμένο και επίπεδη κοιλιά), η επιβλητικότητα (αρκετά μεγάλο ύψος) και η ίδια η μορφή, δηλαδή του λύκου. Μέσα από το συγκεκριμένο Avatar δόθηκε η δυνατότητα στον συμμετέχοντα να

«ονειρευτεί» την δική του επιθυμητή προσωπικότητα η οποία στην πραγματικότητα είναι εντελώς αντίθετη.

Λαμβάνοντας υπόψιν όλα τα παραπάνω, πρέπει να τονιστεί ότι οι περισσότεροι συμμετέχοντες έκαναν εστιασμένες αλλαγές σε μέρη του σώματος ή των χαρακτηριστικών τους που δεν τους αρέσουν στην πραγματικότητα. Πέρα από αυτό όμως, σχεδόν όλα τα avatars μοιάζουν με τη πραγματική εμφάνιση των δημιουργών τους, οι οποίοι όπως ανέφεραν στο τέλος της συνέντευξης ήταν ικανοποιημένοι από το avatar που δημιούργησαν.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 12 :ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Όπως ήταν αναμενόμενο, κατά τη διάρκεια της πραγματοποίησης της ερευνητικής διαδικασίας παρουσιάστηκαν ορισμένα προβλήματα τα οποία έγινε μεγάλη προσπάθεια να αντιμετωπιστούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο προκειμένου να ολοκληρωθεί με επιτυχία η παρούσα έρευνα.

Επίσης, αν και ο αρχικός στόχος ήταν η συμμετοχή 20 τουλάχιστον ατόμων (γυναίκες και άντρες), υπήρχαν πολλές αρνητικές απαντήσεις ως προς αυτό με αποτέλεσμα το δείγμα της έρευνας να είναι αρκετά μικρό. Υπήρξαν πολλά άτομα τα οποία δικαιολογήθηκαν πως είτε δεν προλαβαίνουν λόγω πολλών υποχρεώσεων είτε δεν είχαν πειστεί για την σπουδαιότητα του υπό διερεύνηση ζητήματος. Τέλος, ο χρόνος που είχα στην διάθεση μου, και εγώ αλλά και οι συμμετέχοντες, ήταν πολύ περιορισμένος λόγω των καθημερινών μας υποχρεώσεων και γι' αυτό το λόγο τα ραντεβού μας προγραμματίζονταν σχεδόν μια μέρα πριν.

Έχοντας ολοκληρώσει πλέον την ερευνητική διαδικασία, θα ήταν καλό σε αυτό το σημείο να γίνουν ορισμένες προτάσεις για περαιτέρω έρευνα. Λαμβάνοντας υπόψη όλα όσα έχουν αναφερθεί μέχρι τώρα θα ήταν πολύ χρήσιμο η πραγματοποίηση μιας έρευνας η οποία θα βασίζεται σε επαγγελματικό εξοπλισμό και εργαλεία τα οποία θα παρέχουν περισσότερες δυνατότητες, τόσο στους συμμετέχοντες ως προς την σχεδίαση του Avatar τους όσο και στους ερευνητές ως προς την αποκωδικοποίηση των δεδομένων τους. Μία τέτοιου είδους έρευνα επίσης, θα πρέπει να έχει πολύ μεγαλύτερο αριθμό δείγματος, ενώ το εύρος των ηλικιών να μην περιορίζεται με απώτερο σκοπό τα αποτελέσματα να είναι περισσότερο κατατοπιστικά. Επίσης, το πιο σημαντικό είναι η διάρκεια της έρευνας, θα πρέπει να αφιερωθεί χρόνος έτσι ώστε οι συμμετέχοντες να νιώσουν άνετα για να αφήσουν ελεύθερο τον εαυτό τους αλλά και οι ερευνητές να αποδώσουν περισσότερη προσοχή σε λεπτομέρειες οι οποίες όμως κάνουν την διαφορά.

Όπως έγινε κατανοητό από το θεωρητικό και ερευνητικό πλαίσιο της εργασίας, τα εικονικά περιβάλλοντα και ιδίως τα Avatars αποτελούν φυσικές συνέπειες της ραγδαίας τεχνολογικής εξέλιξης μιας και αν συγκριθούν με τα αρχικά στάδια της εξέλιξης τους η πρόοδος είναι θεαματική. Μέσω των Avatars επιτρέπεται η είσοδος

στους εικονικούς χώρους σε ένα πολυάριθμο πλήθος χρηστών, όποια στιγμή το θελήσουν -με μοναδικό περιορισμό να υπάρχει το απαιτούμενο υπολογιστικό σύστημα- μέσα στους οποίους υπάρχει αλληλεπίδραση με αυτούς αλλά και μεταξύ τους.

Βιβλιογραφία

Ελληνική βιβλιογραφία

Μιχαήλ, Γ., (2009). Homo Interneticus ή Λαογραφία και διαδίκτυο.

Φωκίδης, Μ. & Τσολακίδης, Κ. (2007). Εικονική Πραγματικότητα στην Εκπαίδευση: Θεωρία και Πράξη.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Ambridge, B. (2014). Psy-Q: You know your IQ-now test your psychological intelligence. Profile Books.

Amichai-Hamburger, Y. (2002). Internet and personality. *Computers in Human Behavior*, 18, 1–10

Alasuutari, P. (2010). The rise and relevance of qualitative research. *International journal of social research methodology*, 13(2), 139-155. [doi:10.1080/13645570902966056](https://doi.org/10.1080/13645570902966056).

Arici, A. D. (2008). *Meeting kids at their own game: A comparison of learning and engagement in traditional and three-dimensional MUVE educational-gaming contexts* (Doctoral dissertation, Indiana University).

Ashton, M. C., & Lee, K. (2007). Empirical, theoretical, and practical advantages of the HEXACO model of personality structure. *Personality and social psychology review*, 11(2), 150-166.

Ashton, M. C., & Lee, K. (2009). The HEXACO–60: A short measure of the major dimensions of personality. *Journal of personality assessment*, 91(4), 340-345.

Au, W. J. (2008). *The making of Second Life: Notes from the new world*.

- Bandura, A. (2006). Guide for constructing self-efficacy scales. *Self-efficacy beliefs of adolescents*, 5(1), 307-337.
- Barab, A., Zuiker, S., Warren, S. J., Hickey, D., Ingram-Goble, A., Herring, S., ... & Kwon, E. (2007). Embodiment as a curricular scaffold for transferable understanding. In *Annual Meeting of the American Educational Research Association, Chicago, IL, April*.
- Bayraktar, F., & Amca, H. (2012). Interrelations between virtual-world and realworld activities: Comparison of genders, age groups, and pathological and nonpathological Internet users. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(5), 263–269.
- Bell, M. W. (2008). Toward a definition of “virtual worlds”. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(1).
- Becerra, E. P., & Stutts, M. A. (2008). Ugly Duckling by Day. *Super Model by Night: The Influence of Body Image on the Use of Virtual Worlds*. “*Virtual Worlds Research: Consumer Behavior in Virtual Worlds*”, 1(2).
- Birkeland, R., Thompson, J., & Herbozo, S. (2005). Media exposure, mood, and body image dissatisfaction: An experimental test of person versus product priming. *Body Image*, 2, 53– 61.
- Block, J. (2010). The five-factor framing of personality and beyond: Some ruminations. *Psychological Inquiry*, 21(1), 2-25.
- Bond, A. S., & Naughton, N. (2011). The role of coaching in managing leadership transitions. *International Coaching Psychology Review*, 6(2), 165-179.
- Boulos, M. N. K., Hetherington, L., & Wheeler, S. (2007). Second Life: an overview of the potential of 3-D virtual worlds in medical and health education. *Health Information & Libraries Journal*, 24(4), 233-245.

- Bourdage, J. S., Lee, K., Ashton, M. C., & Perry, A. (2007). Big Five and HEXACO model personality correlates of sexuality. *Personality and Individual Differences*, 43(6), 1506-1516.
- Brackett, M. A., Rivers, S. E., Shiffman, S., Lerner, N., & Salovey, P. (2006). Relating emotional abilities to social functioning: a comparison of self-report and performance measures of emotional intelligence. *Journal of personality and social psychology*, 91(4), 780.
- Bransford, J., Slowinski, M., Vye, N., & Mosborg, S. (2008). The learning sciences, technology and designs for educational systems: Some thoughts about change. In *Learners in a Changing Learning Landscape* (pp. 37-67). Springer Netherlands.
- Briley, D. A., Tucker-Drob, E. M. (2014). "Genetic and environmental continuity in personality development: A meta-analysis". *Psychological Bulletin*. 140 (5): 1303–31.
- Burdea, G. C., & Coiffet, P. (2006). Virtual reality technology. *International Journal of e-Collaboration*, 2(1), 61-64.
- Caspi, A., Roberts, B. W., & Shiner, R. L. (2005). Personality development: Stability and change. *Annu. Rev. Psychol.*, 56, 453-484.
- Cattell, R. B., Boyle, G. J., & Chant, D. (2002). Enriched behavioral prediction equation and its impact on structured learning and the dynamic calculus. *Psychological review*, 109(1), 202.
- Clarke & Dede, C. (2005, April). Making learning meaningful: An exploratory study of using multi-user environments (MUVes) in middle school science. In *American Educational Research Association Conference, Montreal, Canada*.
- Cobb-Clark, D. A., & Schurer, S. (2012). The stability of big-five personality traits. *Economics Letters*, 115(1), 11-15.

- Coid, J., Yang, M., Tyrer, P., Roberts, A., & Ullrich, S. (2006). Prevalence and correlates of personality disorder in Great Britain. *The British Journal of Psychiatry*, 188(5), 423-431.
- Corr, Philip J.; Matthews, Gerald (2009). *The Cambridge handbook of personality psychology* (1. publ. ed.). Cambridge, U.K.: Cambridge University Press.
- Costa Jr, P. T., Terracciano, A., & McCrae, R. R. (2001). Gender differences in personality traits across cultures: robust and surprising findings. *Journal of personality and social psychology*, 81(2), 322.
- Creswell, J. W., & Brown, M. L. (1992). How chairpersons enhance faculty research: A grounded theory study. *The Review of Higher Education*, 16(1), 41-62.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining validity in qualitative inquiry. *Theory into practice*, 39(3), 124-130.
- D. Hunter & F.G. Lastowka (2003). To Kill an Avatar.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage.
- De Raad, B., Barelds, D. P., Mlačić, B., Church, A. T., Katigbak, M. S., Ostendorf, F., ... & Szirmák, Z. (2010). Only three personality factors are fully replicable across languages: Reply to Ashton and Lee. *Journal of Research in Personality*, 44(4), 442-445.
- Derenne, JL.; Beresin EV (2006). "Body image, media, and eating disorders". *Academic Psychiatry* (30): 257–261.
- Dittmar, H., & Howard, S. (2004). Thin-ideal internalization and social comparison tendency as moderators of media models' impact on women's body-focused anxiety. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23, 768–791
- 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). ACM.

Enrique P. Becerra & Mary Ann Stutts (2008). Ugly Duckling by Day, Super Model by Night: The Influence of Body Image on the Use of Virtual Worlds.

Eysenck, H. J. (1992). Four ways five factors are not basic. *Personality and individual differences*, 13(6), 667-673

Fishwick, P. A. (2009, December). An introduction to OpenSimulator and virtual environment agent-based M&S applications. In *Simulation conference (WSC), proceedings of the 2009 winter* (pp. 177-183). IEEE.

Fein, S. & Spencer, SJ (1997). Prejudice as self-image maintenance: Affirming the self through derogating others. *Journal of Personality and Social Psychology* 73, 31-44.

Fokides, E., & Tsolakidis, C. (2008). Virtual reality in education: A theoretical approach for road safety training to students. *European Journal of Open, Distance and E-learning*, 11(2).

Fong K. Raymond A. (2013). What Does My Avatar Say About Me? Inferring Personality From Avatars. *Journal of Personality and Social Psychology Bulletin* 2015

Gallivan, H (2014). Teens, Social Media And Body Image. MN: Park Nicollet Melrose Cente.

Gartner (2016) Gartner's 2016 hype cycle for emerging technologies identifies three key trends that organizations must track to gain competitive advantage.

Gerbner, G., Gross, L., & Morgan, M. (2002). Growing up with television: Cultivation processes. In J. Bryant & D. Zillman (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (2nd ed., pp. 43– 67). Mahwah, NJ: Erlbaum.

- Gibbs, G. R. (2007). Thematic coding and categorizing. *Analyzing qualitative data*. London: Sage, 38-56.
- Gosling, S. D., Gaddis, S., & Vazire, S. (2007, March). Personality impressions based on Facebook profiles. Paper at the International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, Boulder, CO.
- Grabe, S., Ward, L. M., & Hyde, J. S. (2008). The role of the media in body image concerns among women: a meta-analysis of experimental and correlational studies. *Psychological bulletin*, 134(3), 460.
- Green, J. (2008). What is Virtual Reality?. *Virtual Reality*, 7, 29-13.
- Greve, W., Rothermund, K., & Wentura, D. (Eds.). (2005). *The adaptive self: Personal continuity and intentional self-development*. Hogrefe Publishing.
- Harrison, K. (2000). The body electric: Thin-ideal media and eating disorders in adolescents. *Journal of Communication*, 50(3), 119–143.
- Hasin, D. S., Goodwin, R. D., Stinson, F. S., & Grant, B. F. (2005). Epidemiology of major depressive disorder: results from the National Epidemiologic Survey on Alcoholism and Related Conditions. *Archives of general psychiatry*, 62(10), 1097-1106
- Holder, M. D., & Klassen, A. (2010). Temperament and happiness in children. *Journal of Happiness Studies*, 11(4), 419-439.
- Holland, A. S., & Roisman, G. I. (2008). Big Five personality traits and relationship quality: Self-reported, observational, and physiological evidence. *Journal of Social and Personal Relationships*, 25(5), 811-829.
- Jang, K. L., Livesley, W. J., & Vernon, P. A. (1996). Heritability of the big five personality dimensions and their facets: a twin study. *Journal of personality*, 64(3), 577-592.
- Jeronimus, B. F., Riese, H., Sanderman, R., & Ormel, J. (2014). Mutual reinforcement between neuroticism and life experiences: A five-wave, 16-year study to test reciprocal causation. *Journal of personality and social psychology*, 107(4), 751.

- Joshanloo, M. & Afshari, S. (2009). "Big Five Personality Traits and Self-Esteem as Predictors of Life Satisfaction in Iranian Muslim University Students". *Journal of Happiness Studies*. **12** (1): 105–113.
- Joshanloo, M., Rastegar, P., & Bakhshi, A. (2012). The Big Five personality domains as predictors of social wellbeing in Iranian university students. *Journal of Social and Personal Relationships*, *29*(5), 639-660.
- Kushner, D. (2004). My avatar, my self. *Technology Review*, *107*(3), 50-55.
- Lee, K.; Ashton, M. C.; Morrison, D. L.; Cordery, D.; Dunlop, P. D. (2008). "Predicting integrity with the HEXACO personality model: Use of self- and observer reports". *Journal of Occupational and Organizational Psychology*. *81*: 147–167
- Lensen-Botter, J. (2016) Can teachers influence the self-image of their students? Effects of an intervention on students: video-coaching with classroom-events in Teacher Education.
- Lewis, M. (2001). Issues in the study of personality development. *Psychological Inquiry*, *12*(2), 67-83.
- Locke, L. F., Spirduso, W. W., & Silverman, S. J. (2014). *Proposals that work*. Sage.
- Lucas, R. E., & Baird, B. M. (2004). Extraversion and emotional reactivity. *Journal of personality and social psychology*, *86*(3), 473.
- Luyckx, K., Teppers, E., Klimstra, T. A., & Rassart, J. (2014). Identity processes and personality traits and types in adolescence: Directionality of effects and developmental trajectories. *Developmental psychology*, *50*(8), 2144.
- Macpherson C., Keppell M. (1998), "Virtual reality: What is the state of play in education?", *Australian Journal of Educational Technology*, *14* (1), 60-74
- Markley, P. M.; Markey, C. N.; Tinsley, B. J. (2004). "Children's behavioral manifestations of the five-factor model of personality". *Personality and Social Psychology Bulletin*. *30* (4): 423–432

- Matthews, G., Deary, I. J., & Whiteman, M. C. (2003). *Personality traits*. Cambridge University Press.
- McCrae, R. R. (2002). NEO-PI-R data from 36 cultures. In *The five-factor model of personality across cultures* (pp. 105-125). Springer, Boston, MA.
- McLean, K. C., Pasupathi, M., & Pals, J. L. (2007). Selves creating stories creating selves: A process model of self-development. *Personality and Social Psychology Review, 11*(3), 262-278.
- Nair, R. J. (2016). Self-Image and Self-Esteem for a Positive Outlook.
- Nelson, B., Ketelhut, D. J., Clarke-Midura, J., Bowman, C., & Dede, C. (2005). Design-based research strategies for developing a scientific inquiry curriculum in a multi-user virtual environment. *Educational Technology, 45*(1), 21.
- Olivardia, R., Pope, H. G., Jr., Borowiecki, J. J., III, & Cohane, G. H. (2004). Biceps and body image: The relationship between muscularity and self-esteem, depression, and eating disorder symptoms. *Psychology of Men & Masculinity, 5*(2), 112–120.
- Peck, B., & Miller, C. (2010). I think I can, I think I can, I think I can... I know I can Multi-user Virtual Environments (MUVes) as a means of developing competence and confidence in undergraduate nursing students An Australian perspective. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2*(2), 4571-4575.
- Poropat, A. E. (2009). A meta-analysis of the five-factor model of personality and academic performance. *Psychological bulletin, 135*(2), 322.
- Powers, T. M. (2003). Real wrongs in virtual communities. *Ethics and information technology, 5*(4), 191-198.
- Prensky, M. (2006). *Don't bother me, Mom, I'm learning!: How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help!*. St. Paul, MN: Paragon house.

- Robert A., Rosanna E. (2012). *My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. Computers in Human Behavior. journal homepage: www.elsevier.com/locate/comphumbeh*
- Savin-Baden, M.; Major, C. (2013). *Qualitative Research: The Essential Guide to Theory and Practice. London: Routledge.*
- Schmitt, D. P., Allik, J., McCrae, R. R., & Benet-Martínez, V. (2007). The geographic distribution of Big Five personality traits: Patterns and profiles of human self-description across 56 nations. *Journal of cross-cultural psychology, 38*(2), 173-212.
- Schwartz, H. A., Eichstaedt, J. C., Kern, M. L., Dziurzynski, L., Ramones, S. M., Agrawal, M., ... & Ungar, L. H. (2013). Personality, gender, and age in the language of social media: The open-vocabulary approach. *PloS one, 8*(9), e73791.
- Shiner, R., & Caspi, A. (2003). Personality differences in childhood and adolescence: Measurement, development, and consequences. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 44*(1), 2-32. doi:10.1111/1469-7610.00101
- Shrout, P. E., & Fiske, S. T. (Eds.). (2014). *Personality research, methods, and theory: A festschrift honoring Donald W. Fiske. Psychology Press.*
- Silvia, P. J., Kaufman, J. C., Reiter-Palmon, R., & Wigert, B. (2011). Cantankerous creativity: Honesty–Humility, Agreeableness, and the HEXACO structure of creative achievement. *Personality and Individual Differences, 51*(5), 687-689
- Stajkovic, A. D., Bandura, A., Locke, E. A., Lee, D., & Sergent, K. (2018). Test of three conceptual models of influence of the big five personality traits and self-efficacy on academic performance: A meta-analytic path-analysis. *Personality and Individual Differences, 120*, 238-245.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886917305068>

- Strobel, M., Tumasjan, A., & Spörrle, M. (2011). Be yourself, believe in yourself, and be happy: Self-efficacy as a mediator between personality factors and subjective well-being. *Scandinavian Journal of Psychology*, 52(1), 43-48.
- Thalmayer, A. G.; Saucier, G.; Eigenhuis, A. (2011). "Comparative Validity of Brief to Medium-Length Big Five and Big Six Personality Questionnaires". *Psychological Assessment*. 23 (4): 9951009.
- Trofimova, I. (2016). The interlocking between functional aspects of activities and a neurochemical model of adult temperament. *Temperaments: Individual differences, social and environmental influences and impact on quality of life*, 77-147.
- Tyrer, P., Reed, G. M., & Crawford, M. J. (2015). Classification, assessment, prevalence, and effect of personality disorder. *The Lancet*, 385(9969), 717-726.
- Vasalou, A., Joinson, A., Bänziger, T., Goldie, P., & Pitt, J. (2008). Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(11), 801-811.
- Van der Linden, D., te Nijenhuis, J., & Bakker, A. B. (2010). The general factor of personality: A meta-analysis of Big Five intercorrelations and a criterion-related validity study. *Journal of research in personality*, 44(3), 315-327
- Von Kapri, A., Ullrich, S., Brandherm, B., & Prendinger, H. (2009). Global lab: an interaction, simulation, and experimentation platform based on "second life" and "opensimulator". In *Proc. Pacific-Rim Symp on Image and Video Technology (PSIVT'09)*.
- Warburton, S. (2008). MUVES and second lives: exploring education in virtual worlds. In *Excellence in teaching conference 2008 annual proceedings* (p. 119).

- Warburton, S., García, M. P., & Russell, D. (2009). 3D design and collaboration in massively multi-user virtual environments (MUVES). *Russell, D.(2009) Cases on collaboration in virtual learning environments: Processes and interactions, 27-41.*
- Weller, J. A.; Tikir, A. (2011). "Predicting domain-specific risk taking with the HEXACO personality structure". *Journal of Behavioral Decision Making, 24 (2): 180*
- Weusijana, B. K., Svihla, V., Gawel, D., & Bansford, J. (2009). MUVES and experiential learning: Some examples. *Innovate: Journal of Online Education, 5(5), 4.*
- Widiger, T. A., & Simonsen, E. (2005). Alternative dimensional models of personality disorder: Finding a common ground. *Journal of personality disorders, 19(2), 110-130.*
- Wilson, T. D., & Dunn, E. W. (2004). Self-knowledge: Its limits, value, and potential for improvement. *Annual review of psychology, 55.*
- Wolfendale, J. (2007). My avatar, my self: Virtual harm and attachment. *Ethics and Information Technology, 9(2), 111-119.*
- Wrzus, C., & Roberts, B. W. (2017). Processes of personality development in adulthood: The TESSERA framework. *Personality and Social Psychology Review, 21(3), 253-277.*
- Yin, R. K. (2009). Case study research: Design and methods 4th ed. In *United States: Library of Congress Cataloguing-in-Publication Data (Vol. 2).*
- Zelenski, J. M., Santoro, M. S., & Whelan, D. C. (2012). Would introverts be better off if they acted more like extraverts? Exploring emotional and cognitive consequences of counterdispositional behavior. *Emotion, 12(2), 290.*

Πηγές

Bahadur, Nina (2014-02-06). "It's Amazing How Much The 'Perfect Body' Has Changed In 100 Years". *Huffington Post*.
https://www.huffingtonpost.com/2014/02/05/perfect-body-change-beauty-ideals_n_4733378.html . Ανακτήθηκε 28/12/2017

<http://secondlife.com/> Ανακτήθηκε 5/11/2017

<https://www.avacon.org/blog/events/oscc/> Ανακτήθηκε 20/04/2018

http://opensimulator.org/wiki/Main_Page Ανακτήθηκε 12/06/2018

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/avatar> Ανακτήθηκε 03/04/2018

Παραρτήματα

1.Ερωτηματολόγιο HEXACO-PI-R (SELF REPORT FORM)

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Στις επόμενες σελίδες θα βρείτε μια σειρά δηλώσεων για εσάς. Διαβάστε κάθε δήλωση και αποφασίστε πόσο συμφωνείτε ή διαφωνείτε με αυτή τη δήλωση. Στη συνέχεια, γράψτε την απάντησή σας στο διάστημα δίπλα στη δήλωση χρησιμοποιώντας την ακόλουθη κλίμακα:

- 5 = Συμφωνώ απόλυτα
- 4 = συμφωνώ
- 3 = ουδέτερο (δεν συμφωνώ ούτε διαφωνώ)
- 2 = διαφωνώ
- 1 = διαφωνώ έντονα

Απαντήστε σε κάθε δήλωση, ακόμη και αν δεν είστε απόλυτα σίγουροι για την απάντησή σας.

Παρακαλείστε να δώσετε τις ακόλουθες πληροφορίες για τον εαυτό σας.

Φύλο (κυκλώστε): Γυναίκα Άνδρας

- 1 ___ Θα βαριόμουν αρκετά με μια επίσκεψη σε γκαλερί τέχνης.
- 2 ___ Καθαρίζω το γραφείο ή το σπίτι μου αρκετά συχνά.
- 3 ___ Σπάνια κρατώ μνησικακία, ακόμη και εναντίον ανθρώπων που με
- 4 ___ Νιώθω ικανοποιημένος από τον συνολικό εαυτό μου.
- 5 ___ Θα φοβόμουν αν έπρεπε να ταξιδεύω με κακές καιρικές συνθήκες.
- 6 ___ Αν θέλω κάτι από ένα άτομο που δεν μου αρέσει, θα ενεργήσω πολύ ωραία προς αυτό το άτομο για να το πάρω.
- 7 ___ Ενδιαφέρομαι να μάθω για την ιστορία και την πολιτική άλλων χωρών.
- 8 ___ Όταν δουλεύω, συχνά θέτω φιλόδοξους στόχους για τον εαυτό μου.
- 9 ___ Οι άνθρωποι μερικές φορές μου λένε ότι είμαι πολύ επικριτικός απέναντι σε άλλους.
- 10 ___ Σπάνια εκφράζω τις απόψεις μου σε ομαδικές συναντήσεις.
- 11 ___ Μερικές φορές δεν μπορώ να βοηθήσω γιατί ανησυχώ για μικρά πράγματα.
- 12 ___ Αν ήξερα ότι δεν θα μπορούσα ποτέ να τα καταφέρω, θα ήμουν πρόθυμος να κλέψω ένα εκατομμύριο δολάρια.
- 13 ___ Θα ήθελα μια δουλειά που απαιτεί μια ρουτίνα παρά να είναι δημιουργική.
- 14 ___ Συχνά ελέγχω την εργασία μου επανειλημμένα για να βρω λάθη.
- 15 ___ Οι άνθρωποι μερικές φορές μου λένε ότι είμαι πολύ πεισματάρης.

- 16 ___ Αποφεύγω να "μιλάω" με τους ανθρώπους.
- 17 ___ Όταν υποφέρω από μια οδυνηρή εμπειρία, χρειάζομαι κάποιον που να με κάνει να αισθάνομαι άνετα.
- 18 ___ Η κατοχή πολλών χρημάτων δεν είναι ιδιαίτερα σημαντική για μένα.
- 19 ___ Νομίζω ότι η προσοχή στις ριζοσπαστικές ιδέες είναι χάσιμο χρόνου.
- 20 ___ Παίρνω αποφάσεις βάση την αίσθηση της στιγμής και όχι με προσεκτική σκέψη.
- 21 ___ Οι άνθρωποι σκέφτονται για μένα ότι είμαι κάποιος που έχει γρήγορη ιδιοσυγκρασία.
- 22 ___ Είμαι ενεργητικός σχεδόν όλη την ώρα.
- 23 ___ Νιώθω ότι θέλω να κλάψω όταν βλέπω άλλους ανθρώπους να κλαίνε.
- 24 ___ Είμαι απλός άνθρωπος και δεν είμαι καλύτερος από άλλους.
- 25 ___ Δεν θα περάσω το χρόνο μου διαβάζοντας ένα βιβλίο ποίησης.
- 26 ___ Σχεδιάζω και οργανώνω τα πράγματα, για να αποφύγω την αναστάτωση της τελευταίας στιγμής.
- 27 ___ Η στάση μου απέναντι στους ανθρώπους που με αντιμετώπισαν άσχημα είναι "συγχωρέστε και ξεχάστε".
- 28 ___ Νομίζω ότι οι περισσότεροι άνθρωποι προτιμούν ορισμένες πτυχές της προσωπικότητάς μου.
- 29 ___ Δεν με απασχολεί να εργάζομαι σε επικίνδυνη δουλειά.
- 30 ___ Δεν θα χρησιμοποιούσα κολακεία για να κερδίσω αύξηση ή προαγωγή στη δουλειά, ακόμα κι αν σκεφτόμουν ότι θα πετύχει.
- 31 ___ Μου αρέσει να κοιτάζω τους χάρτες διαφορετικών τόπων.

- 32 ___ Συχνά προσπαθώ πολύ σκληρά να επιτύχω ένα στόχο.
- 33 ___ Γενικά δέχομαι τα ελαττώματα των ανθρώπων χωρίς να διαμαρτύρομαι γι' αυτά.
- 34 ___ Σε κοινωνικές καταστάσεις, είμαι συνήθως εκείνος που κάνει την πρώτη κίνηση.
- 35 ___ Ανησυχώ λιγότερο από τους περισσότερους ανθρώπους.
- 36 ___ Θα έμπαινα στον πειρασμό να αγοράσω κλεμμένα αντικείμενα αν ήμουν οικονομικά σφιχτά.
- 37 ___ Θα απολάμβανα τη δημιουργία ενός έργου τέχνης, όπως ένα μυθιστόρημα, ένα τραγούδι ή μια ζωγραφική.
- 38 ___ Όταν δουλεύω σε κάτι, δεν δίνω ιδιαίτερη προσοχή σε μικρές λεπτομέρειες.
- 39 ___ Είμαι συνήθως αρκετά ευέλικτη στις απόψεις μου όταν οι άνθρωποι διαφωνούν μαζί μου.
- 40 ___ Μου αρέσει να έχω πολλούς ανθρώπους γύρω μου για να μιλήσω.
- 41 ___ Μπορώ να χειριστώ δύσκολες καταστάσεις χωρίς να χρειάζομαι συναισθηματική υποστήριξη από οποιονδήποτε άλλο.
- 42 ___ Θα ήθελα να ζήσω σε μια πολύ ακριβή γειτονιά υψηλής ποιότητας.
- 43 ___ Μου αρέσουν οι άνθρωποι που έχουν ασυνήθιστες απόψεις.
- 44 ___ Κάνω πολλά λάθη γιατί δεν σκέφτομαι πριν ενεργήσω.
- 45 ___ Σπάνια αισθάνομαι θυμό, ακόμα και όταν οι άνθρωποι με αντιμετωπίζουν πολύ άσχημα.
- 46 ___ Τις περισσότερες μέρες, νιώθω χαρούμενος και αισιόδοξος.

- 47 ___ Όταν κάποιος που γνωρίζω καλά είναι δυσαρεστημένος, μπορώ σχεδόν να αισθανθώ τον πόνο του.
- 48 ___ Δεν θα ήθελα να με αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι σαν να ήμουν ανώτερος από αυτούς.
- 49 ___ Αν είχα την ευκαιρία, θα ήθελα να παρακολουθήσω μια συναυλία κλασικής μουσικής.
- 50 ___ Οι άνθρωποι συχνά αστειεύονται μαζί μου για την ακαταστασία του δωματίου ή του γραφείου μου.
- 51 ___ Αν κάποιος με εξαπατήσει μια φορά, θα αισθάνομαι πάντα ύποπτος γι' αυτόν.
- 52 ___ Αισθάνομαι ότι είμαι ένας μη δημοφιλής άνθρωπος.
- 53 ___ Όταν πρόκειται για φυσικό κίνδυνο, φοβάμαι πολύ.
- 54 ___ Αν θέλω κάτι από κάποιον, θα γελάσω με τα χειρότερα αστεία του.
- 55 ___ Θα βαρεθώ πολύ με ένα βιβλίο που σχετίζεται με την ιστορία της επιστήμης και της τεχνολογίας.
- 56 ___ Συχνά όταν θέτω ένα στόχο, καταλήγω να σταματάω χωρίς να τον φτάσω.
- 57 ___ Τείνω να είμαι ειλικρινής στην κρίση άλλων ανθρώπων.
- 58 ___ Όταν είμαι σε μια ομάδα ανθρώπων, είμαι συχνά εκείνος που μιλά εξ' ονόματος της ομάδας.
- 59 ___ Σπάνια, αν ποτέ, αντιμετωπίζω προβλήματα στον ύπνο λόγω στρές ή άγχους.
- 60 ___ Ποτέ δεν θα δεχόμουν δωροδοκία, ακόμη και αν ήταν πολύ μεγάλη.
- 61 ___ Οι άνθρωποι μου λένε συχνά ότι έχω καλή φαντασία.
- 62 ___ Προσπαθώ πάντα να είμαι ακριβής στο έργο μου, ακόμη και εις βάρος του χρόνου.

- 63 ___ Όταν οι άνθρωποι μου λένε ότι κάνω λάθος, η πρώτη μου αντίδραση είναι να διαφωνήσω μαζί τους.
- 64 ___ Προτιμώ θέσεις εργασίας με ενεργή κοινωνική αλληλεπίδραση, παρά εκείνες που πρέπει να εργάζεσαι μόνος.
- 65 ___ Κάθε φορά που αισθάνομαι ότι ανησυχώ για κάτι, θέλω να μοιραστώ την ανησυχία μου με ένα άλλο άτομο.
- 66 ___ Θα ήθελα να οδηγήσω ένα πολύ ακριβό αυτοκίνητο.
- 67 ___ Θεωρώ τον εαυτό μου ως ένα εκκεντρικό πρόσωπο.
- 68 ___ Δεν επιτρέπω στις παρορμήσεις μου να κυβερνήσουν τη συμπεριφορά μου.
- 69 ___ Οι περισσότεροι άνθρωποι τείνουν να θυμώνουν πιο γρήγορα από μένα.
- 70 ___ Οι άνθρωποι συχνά μου λένε ότι θα πρέπει να προσπαθήσω να φτιάξω.
- 71 ___ Αισθάνομαι δυνατά συναισθήματα όταν κάποιος δικός μου πάει μακριά για πολύ καιρό.
- 72 ___ Νομίζω ότι δικαιούμαι περισσότερο σεβασμό απ' ό τι ο μέσος άνθρωπος.
- 73 ___ Μερικές φορές μου αρέσει να παρακολουθώ μόνο τον άνεμο καθώς πνέει μέσα από τα δέντρα.
- 74 ___ Όταν εργάζομαι, μερικές φορές αντιμετωπίζω δυσκολίες εξαιτίας της αποδιοργάνωσης.
- 75 ___ Θεωρώ δύσκολο να συγχωρήσω πλήρως κάποιον που μου έχει κάνει κάτι κακό.
- 76 ___ Μερικές φορές αισθάνομαι ότι είμαι άνευ αξίας.
- 77 ___ Ακόμη και σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης δεν θα αισθανόμουν πανικό.

- 78 ___ Δεν θα προσποιούμουν ότι μου αρέσει κάποιος μόνο για να κάνει κάτι ευνοϊκό για μένα.
- 79 ___ Δεν έχω απολαύσει ποτέ το να κοιτάζω μια εγκυκλοπαίδεια.
- 80 ___ Κάνω μόνο το ελάχιστο απαιτούμενο έργο για να τα καταφέρω.
- 81 ___ Ακόμη και όταν οι άνθρωποι κάνουν πολλά λάθη, σπάνια λέω κάτι αρνητικό.
- 82 ___ Τείνω να νιώθω αρκετά συνειδητός όταν μιλάω μπροστά σε μια ομάδα ανθρώπων.
- 83 ___ Ανησυχώ πολύ όταν περιμένω να ακούσω μια σημαντική απόφαση.
- 84 ___ Θα μπω στον πειρασμό να χρησιμοποιήσω πλαστά χρήματα, αν ήμουν σίγουρος ότι θα μπορούσα μετά να ξεφύγω.
- 85 ___ Δεν σκέφτομαι τον εαυτό μου ως καλλιτεχνικό ή δημιουργικό τύπο.
- 86 ___ Οι άνθρωποι συχνά με αποκαλούν τελειομανή.
- 87 ___ Θεωρώ δύσκολο να συμβιβαστώ με τους ανθρώπους όταν νομίζω ότι είμαι σωστός.
- 88 ___ Το πρώτο πράγμα που κάνω πάντα σε ένα νέο μέρος είναι να κάνω φίλους.
- 89 ___ Σπάνια συζητώ τα προβλήματά μου με άλλους ανθρώπους.
- 90 ___ Θα χαίρομαι πολύ με την ιδιοκτησία ακριβών ειδών πολυτελείας.
- 91 ___ Θεωρώ βαρετό να συζητήσω για φιλοΣωτηρία.
- 92 ___ Προτιμώ να κάνω ό, τι μου έρχεται στο μυαλό, αντί να επιμένω σε ένα σχέδιο.
- 93 ___ Θεωρώ δύσκολο να διατηρήσω την ψυχραιμία μου όταν οι άνθρωποι με προσβάλλουν.
- 94 ___ Οι περισσότεροι άνθρωποι είναι πιο αισιόδοξοι και δυναμικοί από εμένα.

- 95 ___ Εξακολουθώ να μην είμαι ομοιογενής ακόμη και σε καταστάσεις όπου οι περισσότεροι άνθρωποι είναι συναισθηματικοί.
- 96 ___ Θέλω οι άνθρωποι να γνωρίζουν ότι είμαι ένα σημαντικό πρόσωπο με υψηλή ποιότητα.
- 97 ___ Έχω συμπάθεια για τους ανθρώπους που είναι λιγότερο τυχεροί από μένα.
- 98 ___ Προσπαθώ να φερθώ γενναιόδωρα σε όσους έχουν ανάγκη.
- 99 ___ Δεν θα με ενοχλήσει να βλάψω κάποιον που δεν μου αρέσει.
- 100 ___ Οι άνθρωποι με βλέπουν ως σκληρό άτομο.

2.Ερωτηματολόγιο IPIP Big-Five Factor Markers

	Διαφωνώ		Ουδέτερος		Συμφωνώ
Είμαι η ψυχή του πάρτι.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι μικρή ανησυχία για τους άλλους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είμαι πάντα προετοιμασμένος.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αγχώνομαι εύκολα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχω πλούσιο λεξιλόγιο.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν μιλάω πολύ.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενδιαφέρομαι για τους ανθρώπους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αφήνω τα αντικείμενα μου τριγύρω.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χαλαρώνω τις περισσότερες φορές.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δυσκολεύομαι στο να κατανοήσω αφηρημένες ιδέες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι άνετα όταν βρίσκομαι περιτριγυρισμένος από ανθρώπους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επιτείνω τους ανθρώπους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Δίνω προσοχή στις λεπτομέρειες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ανησυχώ για τα πράγματα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχω ζωντανή φαντασία.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κρατάω τον εαυτό μου στο παρασκήνιο.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συμπάσχω με τα συναισθήματα των άλλων.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δημιουργώ χάος με πράγματα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Σπάνια αισθάνομαι μελαγχολία.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν ενδιαφέρομαι για αφηρημένες ιδέες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ξεκινώ συζητήσεις.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν ενδιαφέρομαι για τα προβλήματα άλλων ανθρώπων.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Πραγματοποιώ τις δουλειές μου αμέσως.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Διαταράσσομαι εύκολα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχω εξαιρετικές ιδέες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Λέω λίγα λόγια.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είμαι ευαίσθητος.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συχνά ξεχνώ να επαναφέρω τα πράγματα στη σωστή θέση τους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Θυμάμαι εύκολα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν έχω καλή φαντασία.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Μιλώ με πολλούς διαφορετικούς ανθρώπους στα πάρτι.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν ενδιαφέρομαι πραγματικά για τους άλλους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Μου αρέσει η τάξη.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αλλάζει πολύ η διάθεσή μου.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Γρήγορα κατανοώ πράγματα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν μου αρέσει να επισύρω την προσοχή στον εαυτό μου.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Παίρνω χρόνο για άλλους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αποφεύγω τα καθήκοντά μου.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έχω συχνές εναλλαγές της διάθεσης.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χρησιμοποιώ δύσκολες λέξεις.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Δεν με πειράζει να είμαι το κέντρο της προσοχής.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αισθάνομαι τα συναισθήματα των άλλων.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ακολουθώ ένα χρονοδιάγραμμα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενοχλούμαι εύκολα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ξοδεύω στο να αναλύω τα πράγματα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είμαι ήσυχος όταν βρίσκομαι τριγυρισμένος από ξένους.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κάνω τους ανθρώπους να αισθάνονται άνετα.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είμαι απαιτητικός στη δουλειά μου.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συχνά αισθάνομαι μελαγχολία.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Είμαι γεμάτος ιδέες.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Έχετε ολοκληρώσει τη δοκιμή προσωπικότητας. Λίγα προαιρετικά ερωτήματα πριν τα αποτελέσματά σας.

Οι απαντήσεις σας ήταν ακριβείς και μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην έρευνά μας;

Ναι. Όχι.