

Κοινότητες Online Παιχνιδιών & Τοξικότητα

Αναστάσης Ταραντίλης

Το World of Warcraft, το πιο επιτυχημένο σε αριθμό χρηστών μέχρι και σήμερα MMORPG, εκδόθηκε για το αμερικάνικο και αυστραλιανό κοινό τον Νοέμβριο του 2004 ενώ στο ευρωπαϊκό μερικούς μήνες αργότερα, τον Φεβρουάριο του 2005. Είναι αναμφισβήτητο ότι είχε σημαντικό ρόλο στο να γίνουν τα online παιχνίδια δημοφιλή σε ένα ευρύτερο κομμάτι της κοινωνίας. Από τότε το να παίζει κάποιος video games, γενικά, δεν έχει το έντονο στίγμα που είχε κάποτε και έτσι σήμερα ο αριθμός τόσο των online παιχνιδιών όσο και των παικτών αυξάνεται -αν κάποιος κάνει τώρα ένα search στο youtube online gaming θα δει ότι υπάρχουν πραγματικά χιλιάδες δημιουργοί περιεχομένου για το online gaming με πολλά επιτυχημένα video να έχουν εκατομμύρια προβολές.

Ένα βασικό ερώτημα, όμως, είναι τι κοινότητες δημιουργούν όλοι αυτοί οι χρήστες, που δημιουργούν και καταναλώνουν περιεχόμενο γύρω από το online gaming, και πώς λειτουργούν αυτές οι κοινότητες. Η γενική αίσθηση θα έλεγε ότι από παιχνίδι σε παιχνίδι αλλά και από mode σε mode (παιχνίδια με κατάταξη – παιχνίδια χωρίς) οι κοινότητες έχουν διαφορές. Το σύνηθες όμως, και αυτό που το άρθρο ασχολείται, είναι η αυξημένη τοξικότητα σε βαθμό που είναι αποδεκτό για ένα μικρο λάθος ενός παίκτη οι υπόλοιποι συμπαίκτες του να του προσάψουν κατάρες και κοσμητικά επίθετα για αυτόν και για όλη του την οικογένεια. Τέτοιες συμπεριφορές είναι τόσο κανονικοποιημένες που σε πολλές κοινότητες τα μέλη ως humor ανταγωνίζονται μεταξύ τους για το ποιος θα είναι πιο **τοξικός-edgy**. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως δεν υπάρχουν communities όπου τα άτομα είναι ευγενικά και σε ένα πλαίσιο συνεργασίας προσπαθούν να απολαύσουν το παιχνίδι που παίζουν μαζί αλλά δυστυχώς δεν είναι ο κανόνας.

Ποια είναι τα αίτια, όμως, που δημιουργούν τόσο τοξικές κοινότητες; Το κύριο κοινό που έχουν τα παιχνίδια με μεγάλο ποσοστό τοξικότητας είναι ότι έχουν **επαγγελματική σκηνή και modes με κατάταξη**. Ο σκληρός ανταγωνισμός και η ιεραρχία που δημιουργείται με βάση την κατάταξη (όσο υψηλότερη κατάταξη τόσο το άτομο είναι και πιο ψηλά στην ιεραρχία) φτιάχνει στη φαντασία πολλών παικτών έναν αγώνα δρόμου για το πώς θα γίνουν ο επόμενος μεγάλος επαγγελματίας ή τουλάχιστον πως θα φιγουράρει το όνομά τους στην υψηλότερη κατηγορία για να μπορούν να κάνουν επίδειξη ή/και να νιώσουν αυτοϊκανοποίηση. Επί τις ουσίας, αποτελεί ένα american dream που σου λέει ότι αν είσαι αρκετά καλός, δεν έχει σημασία πώς είσαι ή από που είσαι, μπορείς να γίνεις επαγγελματίας gamer και να αποκτήσεις λεφτά, φήμη και αποδοχή.

Γύρω από αυτόν τον ανταγωνισμό οι ίδιες οι εταιρίες που αναπτύσσουν online video games προσπαθούν σταθερά να αυξάνουν την πολυπλοκότητα, άρα και τη δυσκολία των παιχνιδιών, ώστε να υπάρχουν περισσότερες δεξιότητες που πρέπει να έχει ένας παίκτης για να παίξει σε επαγγελματικό επίπεδο και η διαφορά μεταξύ ενός μέτριου με έναν κάλο παίκτη να είναι πολύ έντονη. Το αποτέλεσμα είναι ότι ένα άτομο απλά για να μπορεί να παίξει σε ένα μέσο επίπεδο το παιχνίδι πρέπει να αφοσιωθεί συναισθηματικά σε τέτοιο βαθμό που να αφιερώνει **πολλές ώρες την εβδομάδα** παίζοντας, βλέποντας video guides, διαβάζοντας άρθρα, παρακολουθώντας streams κλπ. Μάλιστα η πίεση που δημιουργείται από την ανταγωνιστικότητα και την πολυπλοκότητα σε πολλά παιχνίδια κάνει τις κοινότητες να φτιάχνουν δικές τους λέξεις/memes όπως το **try-hard** που σημαίνει ότι κάποιος προσπαθεί σε υπερβολικό βαθμό να παίξει όσο καλύτερα γίνεται ή το **GiT GuD**, που σημαίνει μην κλαίγεσαι-γίνε καλύτερος στο παιχνίδι.

Ο συνδυασμός της ανταγωνιστικότητας, της ιεραρχίας και της έντονης πολυπλοκότητας, μαζί φυσικά και με άλλους παράγοντες, δημιουργεί ένα πλαίσιο όπου η τοξικότητα δικαιολογείται με τον εξής τρόπο:

Το άτομο θεωρεί ότι οι ικανότητες του είναι για υψηλότερη κατάταξη από αυτή που βρίσκεται, άρα πρέπει να κερδίσει συνεχόμενα παιχνίδια για να αυξηθεί. Όμως, είναι στη φύση αυτών των παιχνιδιών να βρεθεί, αργά ή γρήγορα, στην περίπτωση όπου θα θεωρεί πως θα χάσει ή έχασε εξαιτίας κάποιου συμπαίκτη (άσχετα αν αυτό ισχύει ή όχι). Το άτομο εκείνη τη στιγμή βλέπει τον συμπαίκτη ως ένα εμπόδιο που έχει ο ίδιος μεταξύ του εαυτού του και του στόχου του για υψηλή κατάταξη ή επαγγελματικό επίπεδο και λόγω της ιεραρχίας πάνω στην κατάταξη νιώθει ότι εφόσον αυτός αξίζει υψηλότερη κατάταξη και ο συμπαίκτης του χαμηλότερη (καθώς θεωρεί ότι δεν παίζει καλά) έχει κάθε δικαίωμα να τον *flamάρει* (δλδ να είναι τοξικός). Αυτή η συμπεριφορά μπορεί να μεγεθυνθεί σε τέτοιο σημείο, που το άτομο να γίνεται τοξικό τόσο εύκολα, που να επηρεάζει την ομάδα του αρνητικά σε βαθμό που να χάνει παιχνίδια που κανονικά θα νικούσαν και καθώς χάνοντας εύκολα παιχνίδια το άτομο *tiltάρει*, γίνεται ακόμα πιο τοξικό και χάνει ακόμα περισσότερο, δημιουργώντας έναν φαύλο κύκλο τοξικότητας.

Στο league of legends, ένα από τα πιο κακόφημα παιχνίδια για την τοξικότητα της κοινότητάς του και συγχρόνως ένα παιχνίδι που έκανε mainstream τα esports με εκατομμύρια άτομα να παρακολουθούν τις κορυφαίες διοργανώσεις στο επαγγελματικό επίπεδο στο οποίο τα χρηματικά έπαθλα είναι πολύ μεγάλα (πχ. στα Worlds 2018 το prize pool ήταν 2.250.000\$), παλιοί παίκτες θυμούνται συχνά με νοσταλγία πως στις αρχές του, πριν μπουν τα παιχνίδια κατάταξης (και πριν τα πάρει η κοινότητα τόσο σοβαρά), η επαγγελματική σκηνή και η απίστευτα μεγάλη πολυπλοκότητα, οι παίκτες ήταν σε πολύ μεγάλο βαθμό λιγότερο τοξικοί από σήμερα και το ίδιο το παιχνίδι ήταν πολύ πιο διασκεδαστικό και φιλικό τόσο για νέους παίκτες όσο και για παλιούς.

Στην τελική, η ενασχόληση με τα online video games είναι ένας τρόπος για τα άτομα να ξεφύγουν για λίγο από την καθημερινότητά τους, να ψυχαγωγηθούν και να γνωρίσουν άλλα άτομα μέσα από τις gaming κοινότητες. Οι κοινότητες των video

games, όμως, διέπονται από τις ίδιες ιδέες και αξίες που υπάρχουν και στη σημερινή κοινωνία δεν είναι καθόλου παράδοξο πως σε έναν τοξικό κόσμο, βασισμένο στην κυριαρχία ανθρώπου σε άνθρωπο, ακόμα και ασχολίες που οι άνθρωποι έχουν για να ξεφεύγουν από μια δύσκολη πραγματικότητα καταλήγουν να αναπαράγουν παρόμοια μοτίβα με τον υλικό κόσμο. Παρ' όλα αυτά, είναι στο χέρι της κάθε κοινότητας να θέσει τους δικούς της κανόνες και να απομονώσει τις τοξικές συμπεριφορές ώστε τα ίδια τα άτομα να μπορούν να περνούν ποιοτικά τον χρόνο τους με το αγαπημένο τους video game.