

# **Κατασκευή της Έννοιας του Εθισμού στα Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων για Πολλαπλούς Παίκτες. Μια Προσέγγιση Λογοψυχολογίας**

## **Περίληψη**

Ο εθισμός σε Διαδικτυακά Παιχνίδια συνιστά ένα πολύπλοκο φαινόμενο, του οποίου αρκετά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και κριτήρια δεν έχουν ακόμα τύχει συναίνεσης από τους ερευνητές, ενώ μέχρι σήμερα έχει μελετηθεί κυρίως με ποσοτικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Η προτεινόμενη έρευνα, βάσει της προσέγγισης της Λογοψυχολογίας, επιδιώκει να εξετάσει αυτό το ψυχολογικό φαινόμενο μέσω της ανάλυσης λόγου, εστιάζοντας στο πώς κατασκευάζεται η έννοια του εθισμού σε διαφορετικά πλαίσια εκφοράς λόγου. Το υλικό/δεδομένα της έρευνας θα αποτελέσουν ο λόγος περί εθισμού των συμμετεχόντων σε Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων για Πολλαπλούς Παίκτες (MMORPGs) όπως εκφέρεται φυσικά στις διαδικτυακές τους συνομιλίες, αλλά και στη μεταξύ τους αλληλεπίδραση σε ομάδες εστίασης, καθώς και ο λόγος περί εθισμού σε Διαδικτυακά Παιχνίδια, έτσι όπως κατασκευάζεται σε επιστημονικά κείμενα. Η προτεινόμενη μελέτη επιδιώκει να συνεισφέρει στην έρευνα αυτού του φαινομένου, προσεγγίζοντάς το με έναν διαφορετικό τρόπο απ ό,τι έχει μέχρι σήμερα επιχειρηθεί, με την αξιοποίηση ποιοτικών δεδομένων από διαφορετικά πλαίσια λόγου, καθώς και την εφαρμογή ερμηνευτικών προσεγγίσεων, όπως η λογοψυχολογία και η κριτική λογο-κοινωνιοψυχολογία.